

## Vítejte v aplikaci ActivInspire

**Aplikace ActivInspire je nový výukový a studijní software od společnosti Promethean určený pro použití v počítačích a na interaktivních tabulích.**

Pomocí aplikace ActivInspire můžete provádět následující činnosti:

- Vyučovat stejně, jako pomocí tradiční tabule a křídly, měnit tempo prezentací a předvádět v hodinách praktické ukázky.
- Psát a kreslit, případně mazat, stejně jako na normální tabuli.
- Ukládat stránky do předváděcího sešitu a potom je znovu využít pro jinou třídu nebo v jiné učebně.
- Přidávat do předváděcích sešitů obrázky, videa a zvuky, které chcete použít v hodině.
- Rychle strukturovat obsah a časový plán hodiny, a tak splnit předepsané osnovy.
- Přidávat text, například z aplikace Microsoft Word® nebo přímo z internetu. Aplikace ActivInspire dokáže dokonce rozpoznat váš rukopis a převést jej na text.
- Používat odpovědní systém – klást studentům otázky nebo zobrazit připravené otázky v předváděcích sešitech. Studenti mohou pomocí zařízení ActiVote a ActivExpression hlasovat nebo psát textové odpovědi, jejichž výsledky



můžete zobrazit v mnoha různých formátech.

- Rychle přizpůsobit předváděcí sešity, a tak reagovat na výsledky testů nebo požadavky osnov.
- Pomocí snadno použitelných, ale účinných nástrojů stimulovat myšlení a zapojení žáků a upoutat jejich pozornost.

## Novinky v kostce

Díky vámi odesílané zpětné vazbě vám nyní můžeme představit nové funkce a množství zlepšení, které jistě obohatí vaši výuku.

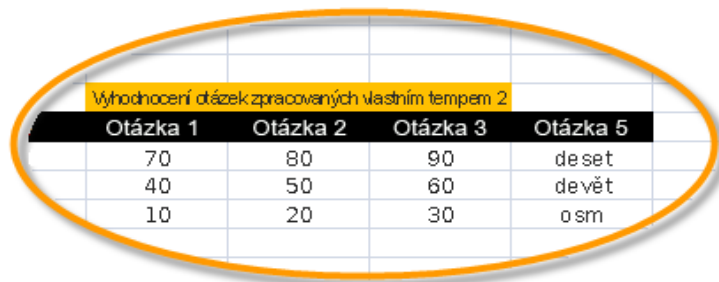
### Novinky v aplikaci ActivInspire 1.4

Aplikace ActivInspire 1.4 zahrnuje vynikající nové funkce, které zvyšují zapojení žáků a usnadňují a zefektivňují přípravu hodin, předvádění prezentací či analýzu výsledků hlasování.

#### Odpovědní systém

#### Export výsledků sady otázek zpracovaných vlastním tempem do aplikace Microsoft Excel®

Výsledky hlasování sady otázek zpracovaných vlastním tempem lze exportovat do aplikace Microsoft Excel®. Konečně máte možnost i příležitost využít tento všestranný výukový nástroj ve všech situacích při výuce, včetně známkování hodnocení.



Vyhodnocení otázek zpracovaných vlastním tempem 2			
Otázka 1	Otázka 2	Otázka 3	Otázka 5
70	80	90	deset
40	50	60	devět
10	20	30	osm

Podrobné informace o exportu výsledků naleznete v kapitole [Další informace o aplikaci ActivInspire > Import a export souborů > Export souborů](#).

#### Podpora softwaru ActivEngage

Software ActivEngage software je nejnovějším přírůstkem do rodiny odpovědných systémů řešení ActivClassroom od společnosti Promethean. Umožňuje využívat počítače s operačními systémy Windows® a Mac® zapojené v síti jako hlasovací zařízení.

Další informace o softwaru ActivEngage naleznete na webových stránkách [www.prometheanplanet.com/activenengage](http://www.prometheanplanet.com/activenengage).



#### Nové jazyky pro zařízení ActivExpression

Otázky lze nyní odesílat do zařízení ActivExpression v následujících nových jazycích:

##### Jazyky

Švédština, brazilská portugalština, norština, finština, dánština

Arabština, ruština, turečtina, kazachština



##### Poznámka

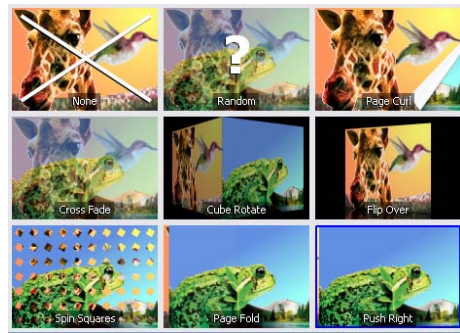
Vyžaduje upgrade firmwaru zařízení ActivExpression. Všechny soubory a pokyny potřebné k provedení upgradu naleznete na webových stránkách portálu Promethean Planet na adrese [www.prometheanplanet.com/selfpacedlearning](http://www.prometheanplanet.com/selfpacedlearning).

Vyžaduje nová zařízení ActivExpression s klávesnicemi pro zápis cyrilice a arabského písma.

#### Efekty otočení stránky se vrací

Funkce animovaných efektů otočení stránky, milovaná uživateli předchozích verzí softwaru od společnosti Promethean, dodá každé hodině nový prvek zábavy a zaujetí.

Podrobné informace naleznete v kapitole [Další informace o aplikaci ActivInspire > Vytváření interaktivních předváděcích sešitů > Používání efektů otočení stránky](#).



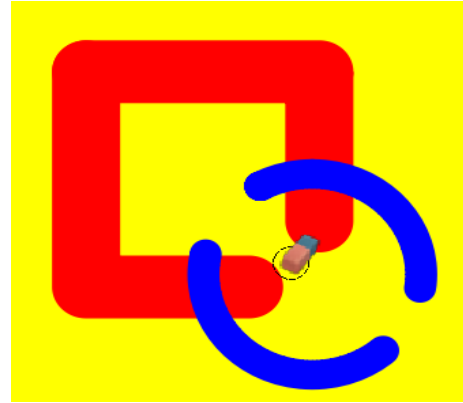
## Úpravy nastavení pera



Také vám vadilo, že se objekty vytvořené pomocí nástroje Tvar nechovají stejně jako anotace?

Nový panel nástrojů Úpravy nastavení pera umožňuje používat nástroje Pero, Zvýrazňovač nebo Magický inkoust ke kreslení tvarů, které se chovají jako anotace.

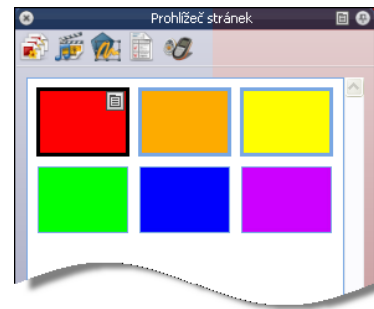
Podrobné informace naleznete v kapitole [První kroky s aplikací ActivInspire > Psaní do předváděcího sešitu](#).



## Výběr více stránek

Přípravu hodiny si můžete zjednodušet pomocí možnosti vybrat více stránek a přetáhnout je do jiného umístění ve stejném nebo jiném předváděcím sešitě nebo k vyjmutí, zkopírování, duplikování nebo odstranění vybraných stránek.

Podrobné informace naleznete v kapitole [První kroky s aplikací ActivInspire > Práce se stránkami](#).



## Novinky v aplikaci ActivInspire 1.3

Aplikace ActivInspire 1.3 obsahuje několik významných upgradů, které usnadňují a urychlují výuku pomocí aplikace ActivInspire a více ji integrují se zařízeními ActivExpression a novým nástrojem pro vizuální prezentace, ActiView.

### Integrace nástroje ActiView (všechny platformy)

Aplikace ActivInspire 1.3 nabízí v systémech Windows, Mac a Linux bezproblémovou integraci s nástrojem pro vizuální prezentace ActiView společnosti Promethean, a tak umožňuje zaznamenávat živé snímky, importovat je přímo do předváděcího sešitu a dokonce vytvářet i vaše vlastní balíčky prostředků.

Podrobné informace naleznete v kapitole [Další informace o aplikaci ActivInspire > Práce s objekty > Přidávání obrázků](#).



## Podpora systémů Windows 7 a Snow Leopard

ActivInspire je kompatibilní s nejnovějšími operačními systémy Windows a Mac. Nezapomeňte, že stáhnout si lze také verzi pro operační systém Linux.

Globální jazykové variace

Výuku pomocí aplikace ActivInspire si může vyzkoušet stále více učitelů díky globálním verzím ve 22 jazycích, včetně francouzštiny, arabštiny, švédštiny, čínštiny a řady dalších.

## Více než 30 nových rozšíření

Společnost Promethean věnovala pozornost názorům svých uživatelů a zvýšila rychlost používání anotací v nástrojích Rozpoznávání rukopisu, Zvýrazňovač a Magický inkoust a provedla celou řadu zdokonalení dalších funkcí.

## Novinky v aplikaci ActivInspire 1.2



[Vyhledávání místních prostředků](#)



[Odpovědní systém](#)



[Import z formátu PDF \(všechny platformy\)](#)



[Import z formátu TWAIN \(pouze systém Windows\)](#)



[Podpora formátu Windows Meta File \(pouze systém Windows\)](#)



[Dokonalejší pokročilé nástroje](#)



[Nové a zdokonalené matematické nástroje](#)



[Další rozšíření](#)



Není-li uvedeno jinak, je k využití těchto funkcí nutná edice ActivInspire Professional Edition.

## Vyhledávání místních prostředků



Tato funkce je k dispozici také v edici ActivInspire Personal Edition.



Pomocí funkce Vyhledávání místních prostředků lze indexovat vaše prostředky a vyhledávat v nich, a tak rychle najít vše potřebné pro vaši hodinu.

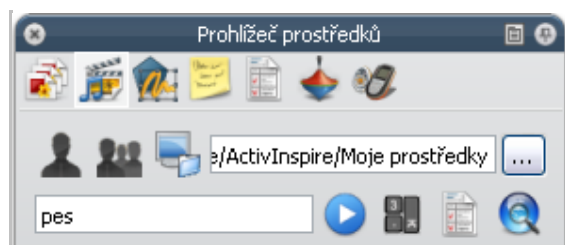
V aplikaci ActivInspire Studio naleznete funkci Vyhledávání místních prostředků v prohlížeči prostředků.

ActivInspire Studio

V aplikaci ActivInspire Primary naleznete funkci Vyhledávání místních prostředků ve vysunovacím poli Umístění prostředků.

Chcete-li prohledávat prostředky, zadejte hledaný termín a použijte tyto nové ikony:

-  Spustí se vyhledávání v aktuální složce (aktivuje se při zadání hledaného termínu).
-  Zobrazí se možnosti vyhledávání. Můžete zvolit následující možnosti:
  - Vyhledávat prostředky pomocí odpovídajících názvů souborů nebo klíčových slov.
  - Zvolit typy prostředků, které chcete ve vyhledávání zahrnout.




ActivInspire Primary



Stejně jako dříve můžete také vyhledávat prostředky na portále Promethean



 Před prvním použitím vyhledávání je třeba nejprve prostředky indexovat. Proces indexování může nějakou dobu trvat v závislosti na počtu složek a prostředků, které chcete indexovat.

Pokud na indexování zapomenete, aktivace ActivInspire před zahájením vyhledávání zobrazí výzvu k jeho provedení.

Vytvořený index již aplikace ActivInspire udržuje automaticky aktualizovaný.

Podrobné informace naleznete v kapitole [Další informace o aplikaci ActivInspire > Práce s prostředky > O prostředcích](#).

### Odpovědní systém

Tato verze obsahuje několik zásadních vylepšení.

Sady otázek pro zpracování vlastním tempem

Motivujte své žáky pomocí nového, revolučního nástroje pro výuku a hodnocení.

Sady otázek pro zpracování vlastním tempem dovolují žákům zpracovávat sady otázek jejich vlastní rychlostí. V rámci sady otázek pro zpracování vlastním tempem si žáci zobrazí jednotlivé otázky na svých zařízeních ActivExpression a mohou si na odpověď ponechat potřebný čas. Všechny odpovědi i jejich časy se ukládají a lze je v případě potřeby dynamicky zobrazovat.

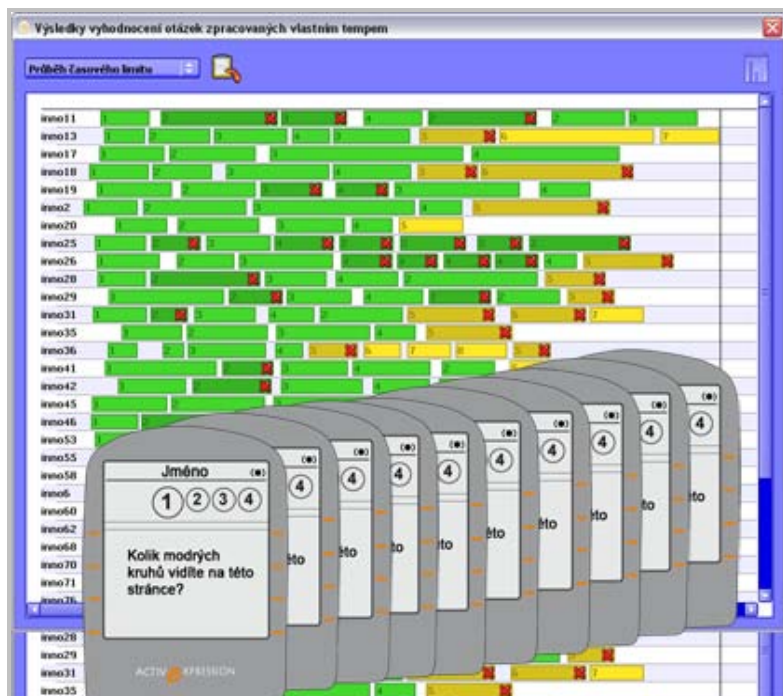
Můžete provést následující akce:

- Rychle vytvářet sady otázek různých obtížností a přizpůsobit je na míru svým žákům.
- Snížit stres a přitom povzbudit soutěživost tím, že svým žákům umožníte odpovídat jejich vlastní rychlostí.
- Změnit hlasovací relaci na závod a zobrazovat odpovědi hned po zadání na tabuli.
- Monitorovat obecné vzorce odpovědí i výkon jednotlivých žáků.

Tuto zbrusu novou technologii vám přinášíme společně s řadou nových důležitých funkcí integrovaných v různých součástech řešení ActivClassroom.

Chcete-li sady otázek pro zpracování vlastním tempem používat ve své třídě, je třeba nainstalovat si nejnovější bezplatné uprady následujících součástí:

- ActivDriver – tento ovladač je automaticky instalován s aplikací ActivInspire 1.2.
- Firmware rozbočovače ActivHub – viz odkaz na webový portál Promethean Planet níže.
- Firmware zařízení ActivExpression – viz odkaz na



webový portál Promethean Planet níže.



Všechny soubory a pokyny potřebné k provedení upgradu naleznete na webových stránkách portálu Promethean Planet na adrese [www.prometheanplanet.com/selfpacedlearning](http://www.prometheanplanet.com/selfpacedlearning).

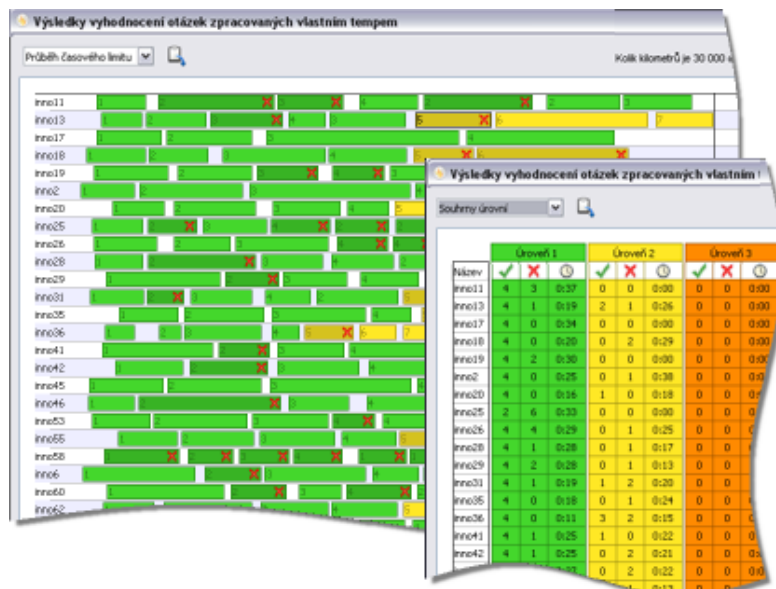
Další informace o výuce vlastním tempem naleznete v kapitole [Používání odpovědního systému > Sady otázek pro zpracování vlastním tempem](#).

## Nové přehledy odpovědního systému

Dva nové tabulkové přehledy poskytují přehledný přehled o výkonu vašich studentů:

- Přehled Průběh časového limitu zobrazuje, jak dlouho trvalo jednotlivým studentům zadání odpovědi a které otázky zodpověděli správně a nesprávně.
- Přehled Souhrny úrovní zobrazuje, kolik otázek v daných úrovních zodpověděli jednotliví studenti správně a špatně a jaké byly průměrné časy odpovědi.

Další informace naleznete v kapitole [Používání odpovědního systému > Sady otázek pro zpracování vlastním tempem](#).



## Nová nastavení aplikace a další rozšíření

Nová nastavení aplikace týkající se nástroje ExpressPoll a připravených odpovědí umožňují provádět následující akce:

- Rozhodněte, zda žákům povolíte nový pokus případně, že nestihli odeslat odpověď před vypršením časového limitu.
- Při přechodu na novou stránku zavřete okna s výsledky.
- Ve statistických výpočtech můžete zahrnout nebo odebrat zařízení, která na otázku neodpověděla.
- Zobrazte nebo skryjte nepřijízená zařízení. Toto nastavení můžete přepsat v části Nastavení v prohlížeči hlasování.
- Vyberte, který typ zařízení chcete při hlasovací relaci vybrat ve výchozím nastavení.

Jako výchozí nastavení jsou použita zařízení ActivExpression, ale toto nastavení můžete přepsat a zvolit jiný typ zařízení v prohlížeči hlasování nebo v nástroji ExpressPoll.

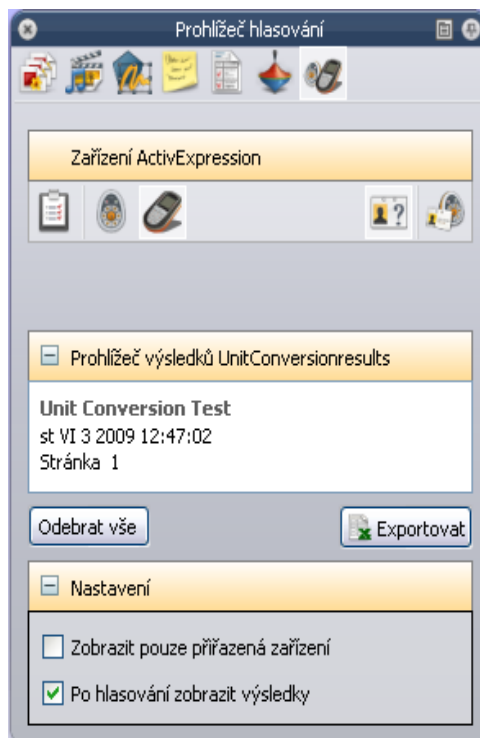
Další informace naleznete v kapitole [Referenční materiály > Nastavení > Odpovědní systém](#).

Můžete také provést následující činnosti:

- Odebrat otázku ze stránky. Tato možnost je součástí rozbalovací nabídky.
- Odebrat všechny výsledky.

Import z formátu PDF (všechny platformy)

Do předváděcích sešitů lze importovat soubory ve formátu PDF. Každá stránka dokumentu PDF se importuje jako samostatný obrázek,



vždy jeden na samostatnou stránku předváděcího sešitu.

Další informace naleznete v kapitole [Další informace o aplikaci ActivInspire > Import a export souborů > Import souborů](#).

Import z formátu TWAIN (pouze systém Windows)

V počítačích se systémem Windows můžete importovat grafické soubory do předváděcích sešitů přímo ze skeneru nebo fotoaparátu podporujících standard TWAIN.

Další informace naleznete v kapitole [Další informace o aplikaci ActivInspire > Práce s objekty > Přidávání obrázků](#).

Podpora formátu Windows Meta File (pouze systém Windows)

Podporovány jsou nyní grafické soubory ve formátu .wmf (Windows Meta File).

### Dokonalejší pokročilé nástroje

Nahrávání oblasti na obrazovce  (Windows a Mac)

Můžete nahrát oblast na obrazovce, a tak zmenšit velikost souborů animací a zvýšit grafickou atraktivitu svých ukázek.


Další informace naleznete v kapitole [Další informace o aplikaci ActivInspire > Práce s tabulí > Používání nahrávání obrazovky](#).

### Dokonalejší vytváření tvarů



Díky novému nastavení aplikace můžete vytvářet tvary přetažením kurzoru ze středu nebo levého horního rohu.

Další informace naleznete v kapitole [Referenční materiály > Nastavení > Nástroje](#).

Nové hodiny 

Nový úzký profil hodin šetří prostor, ale přitom nabízí více možností.

Umožňuje:

- Přetáhnout libovolný roh, a tak proporčně změnit rozměry a velikost nástroje.
- Kliknutím na symboly + nebo - zobrazíte nebo skryjete panel nástrojů Hodiny, a tak hodiny můžete dále zmenšit.
- Přidat nebo odebrat tlačítka.

Další informace naleznete v kapitole [Další informace o aplikaci ActivInspire > Práce s tabulí > Používání hodin](#).

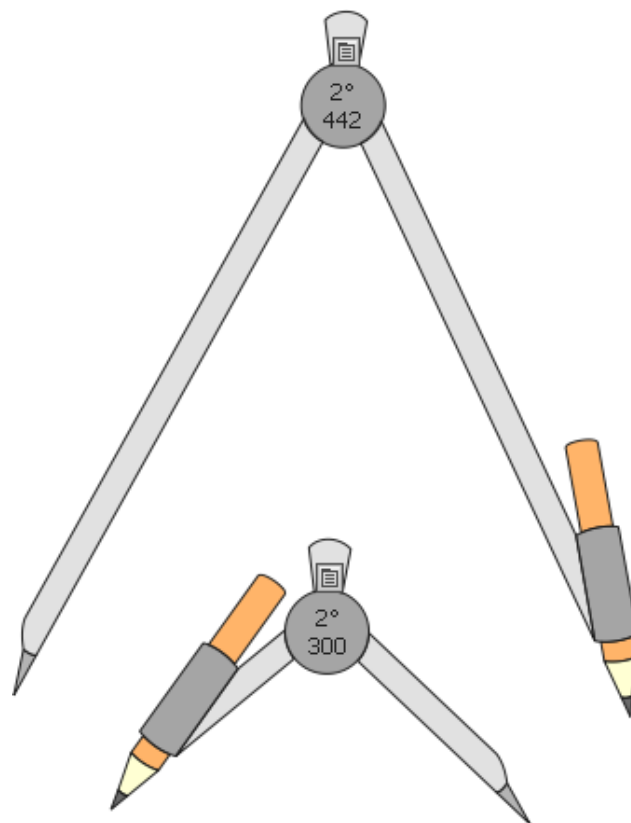


Nové a zdokonalené matematické nástroje

Nové kružítko 

Pokročilé možnosti nastavení rozbalovací nabídky umožňují umístit tužku nalevo a bodec napravo, zobrazit úhel a poloměr, označit střed symbolem +, zvětšit nebo zmenšit délku ramen či obnovit původní velikost jejich délků.

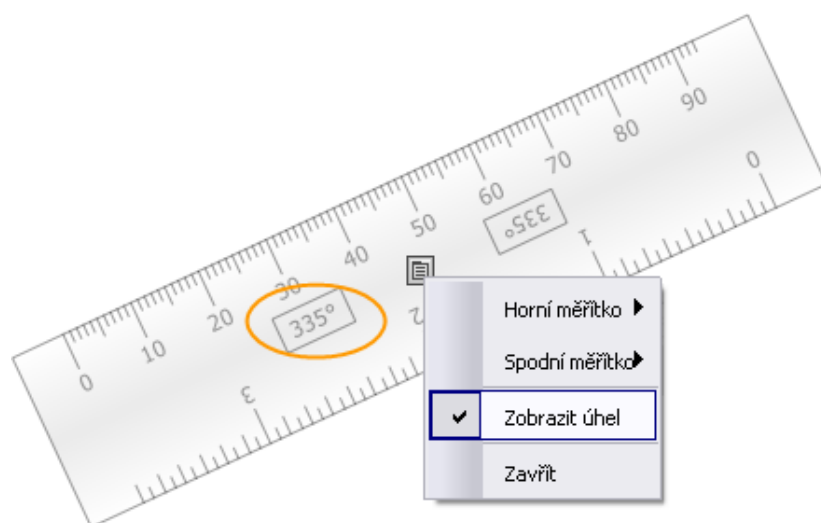




## Pravítko

Pokud změníte vlastnosti pravítka, uloží se do aktuálního profilu. Při příštím použití pravítka bude mít tento nástroj stejné vlastnosti jako při svém posledním použití.

V rozbalovací nabídce pravítka naleznete novou možnost Zobrazit úhel. Hodnota úhlu se změní při otočení pravítkem.



## Úhloměr

Podobně jako u pravítka se všechny změny vlastností úhloměru uloží do aktuálního profilu. Při příštím použití bude mít nástroj stejné vlastnosti jako při posledním použití, zobrazí se například jako úplný úhloměr nebo poloviční úhloměr.

V rozbalovací nabídce úhloměru naleznete novou možnost Zobrazit úhel. Hodnota úhlu se změní při otočení pravítkem.

### Další rozšíření

#### Zlepšení v případě změny měřítka objektu

U objektů vytvořených v této verzi aplikace ActivInspire se při změně měřítka nezobrazí neproporční ohraničení.

#### Ochrana před náhodným odstraněním

Dříve bylo možné nechtěně odstranit stránku předváděcího sešitu stisknutím klávesy Delete nebo pomocí klávesové zkratky, pokud na stránce nebyl vybrán žádný objekt. V této verzi aplikace ActivInspire to již není možné.

#### Automatická aktualizace nápovědy

Pokud jste dříve z řídicího panelu vyhledávali a prováděli aktualizace aplikace ActivInspire, soubory nápovědy se automaticky neaktualizovaly. Anglická nápověda k aplikaci ActivInspire se nyní aktualizuje automaticky společně s aktualizací softwaru.

 **Propojky vytvořené v horní vrstvě**

Dříve se propojky vytvářely v horní vrstvě a do spodní vrstvy přesouvaly až po dokončení. Nyní zůstávají v horní vrstvě, pokud je nepřesunete do jiné vrstvy.

### **Automatický výběr duplikovaných objektů**

Pokud duplikujete objekt, bude automaticky vybrán duplikát, nikoli původní objekt.

 **Prohlížeč prostředků**

Díky zlepšenému rozložení a nové rozbalovací nabídce Nastavení knihovny prostředků lze snadněji použít prohlížeč prostředků.

### **Klávesové zkratky**

Změnili jsme některé klávesové zkratky, abychom je lépe přizpůsobili standardnímu používání v počítačích Mac.

Další informace naleznete v kapitole [Referenční materiály > Klávesové zkratky](#).

## **Novinky v aplikaci ActivInspire 1.0**



Aplikace ActivInspire dokáže přizpůsobit pracovní prostředí vašim zvyklostem, ať už jste zvyklí pracovat s aplikacemi PowerPoint®, Keynote, SMART Notebook, ActivStudio nebo ActivPrimary. Je na vás, abyste si zvolili svoje oblíbené prostředí.



Chcete-li vytvářet skvělé hodiny a efektivně je používat, nemusíte opouštět prostředí, v němž se cítíte dobře. Sami si můžete zvolit, kolik užitečných technologií aplikace ActivInspire využijete a kdy.



Jakmile budete připraveni, můžete aplikaci ActivInspire přizpůsobit tak, aby vyhovovala vašemu stylu práce s počítačem nebo tabulí. Nastavení můžete ukládat do profilů a vytvářet tolik profilů, kolik budete potřebovat. Kliknutím jediného tlačítka můžete profily přepnout a používat pouze ty nástroje, které právě potřebujete.



Nové a přehledné rozložení aplikace ActivInspire a intuitivní nástroje slouží k pohodlnému vytváření hodin i k jejich výuce.



Integrované hlasovací a vyhodnocovací nástroje umožňují rychle zachytit tempo třídit a přizpůsobit připravené aktivity daným výsledkům.



Spolupráce při výuce lze lépe dosáhnout díky režimu duálního uživatele a nové tabuli ActivBoard V3 (nebo upgradované tabuli ActivBoard V2). Učitelé a studenti mohou společně pracovat na stejné tabuli. Případně můžete předat i své pero studentům a povolit jim spolupracovat. Přitom si můžete být jisti, že studenti mohou používat pouze funkce, které jste jim v předváděcím sešitě povolili.



Chcete-li používat dvě pera zároveň, nemusíte vytvářet speciální předváděcí sešity. Spolupracovat lze ve všech nových i existujících předváděcích sešitech.



Pokročilé nástroje pomáhají zapojit studenty do výuky a udržet si jejich pozornost.



Do předváděcího sešitu můžete rychle přidat multimediální obsah z počítače nebo internetu.



Díky integrovanému rozpoznávání rukopisu můžete psát na tabuli a aplikace ActivInspire váš rukopis převede na strojový text.



Karty prohlížečů zpřehledňují a zpřístupňují všechny prvky předváděcích sešitů a prostředků.



Stránky předváděcího sešitu lze zobrazit nebo spravovat pomocí prohlížeče stránek.



Pomocí prohlížeče prostředků lze rychle procházet a vybírat obsah předváděcího sešitu z množství předem připravených položek.



Prohlížeč objektů slouží ke zobrazení a správě všech nastavení takových objektů, jako jsou text, obrázky, soubory nebo tvary.



Důležité poznámky k předváděcím sešitům již nebudete muset složitě hledat. Můžete je rychle zobrazit, vytvořit nebo upravit pomocí prohlížeče poznámek.



Vlastnosti objektů lze zobrazit nebo změnit pomocí prohlížeče vlastností.



Také jste již přemýšleli nad tím, jak přidat do svých předváděcích sešitů více interaktivních prvků? Nyní je to díky prohlížeči akcí snadnější.



Hlasování a hodnocení je pružné a lze je snadno řídit pomocí prohlížeče hlasování.



Vizuální ukázky novinek v aplikaci ActivInspire si můžete prohlédnout v interaktivních online kurzech na portálu Promethean Planet na adrese [www.prometheanplanet.com/activelearning/online](http://www.prometheanplanet.com/activelearning/online).

## Novinky podrobněji

Tato kapitola je určena všem uživatelům, kteří chtějí rychle zjistit více informací o významných rozdílech mezi aplikací ActivInspire a jejími předchůdci, aplikacemi ActivStudio a ActivPrimary. Obsahuje však také informace, které se vám mohou hodit, pokud jste zcela novými uživateli softwaru společnosti Promethean.

V celé této kapitole i v rámci celé nápovědy uvádíme ikony zobrazené v aplikacích ActivInspire Studio i ActivInspire Primary.

- [Nová podoba](#)
- [Nové nástroje a vlastnosti](#)
- [Snadnější a pružnější úpravy objektů](#)
- [Prohlížeče](#)
- [Režimu duálního uživatele](#)
- [Další rozšíření](#)




Dovolujeme si vás však upozornit, že menších změn či vylepšení jsou v aplikaci ActivInspire doslova stovky a nelze je v této kapitole všechny zmínit. Pročtěte si prosím celou nápovědu anebo je postupně objevujte přímo v aplikaci.



Vizuální ukázky novinek v aplikaci ActivInspire si můžete prohlédnout v interaktivních online kurzech na portálu Promethean Planet na adrese [www.prometheanplanet.com/activlearning/online](http://www.prometheanplanet.com/activlearning/online).

### Nová podoba

- Aplikace ActivInspire zahrnuje aplikaci ActivInspire Studio a aplikaci ActivInspire Primary. Mezi oběma můžete přepínat pomocí panelu Konfigurovat na řídicím panelu nástrojů. Ke změně po přepnutí dojde při příštím spuštění aplikace ActivInspire.
- Používání aplikace je jednotné na všech platformách. Vzhled ani chování aplikace ActivInspire se neliší mezi platformami Windows™ a Mac®, a tak se usnadňuje vaše práce s aplikací. A nelze zapomínat na Linux™. Ano, už jej také podporujeme a práce v něm je opět úplně stejná.
- Aplikace ActivInspire obsahuje čerstvý, nový vzhled aplikací ActivInspire Studio a ActivInspire Primary. Tato promyšlená úprava byla navržena tak, aby spojila důvěrnou znalost předchozích verzí (včetně panelů nástrojů a zásobníků) s intuitivním používáním a přehledností běžných aplikací.
- Pokud by se vám výchozí podoba aplikace ActivInspire náhodou nelíbila, můžete využít řadu nejrůznějších přízpůsobení, včetně následujících:

- Rychlá změna profilů (například rozložení aplikace ActivInspire) pomocí funkce **Přepnout profil** . Můžete si zvolit některý z následujících připravených profilů::

1. Na tabuli
2. Návrh
3. Jazyky
4. Matematika
5. Multimédia

- Můžete vytvářet, ukládat a používat také své vlastní profily a potom je sdílet s ostatními.
- Automatické ukotvení panelu nástrojů. Panely nástrojů a zásobníky se mohou v případě nečinnosti automaticky skrývat, případně je pomocí tlačítka Přichytit ponechat viditelné.
- Volnost v umístění panelu nástrojů. Vyberte si tu nejlepší pozici pro umístění nebo ukotvení panelů nástrojů:

vlevo, vpravo, nahoru nebo dolů na obrazovce.

- Obvyklé panely nabídek. Tato volitelná funkce obsahuje standardní panel nabídek, který umožňuje přistupovat k příkazům jako Soubor, Upravit nebo Zobrazit.
- Rozhraní předváděcího sešitu s kartami. Otevřete si několik předváděcích sešitů a přepněte mezi nimi pomocí karet Dokumentů.



[Prohlídka aplikace ActivInspire > Seznámení s aplikací ActivInspire Studio > Prohlížeče aplikace ActivInspire](#)

[Prohlídka aplikace ActivInspire > Seznámení s aplikací ActivInspire Primary > Prohlížeče aplikace ActivInspire](#)

[Zpátky nahoru](#)

## Nové nástroje a vlastnosti

- U tvarů došlo k zásadní změně uvedením nástroje Tvar . Některé tvary obsahují inteligentní body pro úpravy, nazývané body tvaru, pomocí nichž můžete například změnit velikost zakončení šipky u nástroje Šipka. Můžete také upravovat jednotlivé body, které tvoří tvar a umožňují vám jej roztáhnout nebo spojit. K dispozici jsou též nové nástroje pro volné a Bezierovy tvary, včetně nástrojů pro tečkované a spojovací čáry. Tvary také mohou obsahovat jemné přechodové výplně (stejně jako pozadí stránky).
- Propojka . Tento nástroj umožňuje spojení objektů prostřednictvím inteligentních propojovacích čar, což využijete zejména při práci v režimu duálního uživatele (viz níže).
- Anotace lze trvale mazat pomocí nástroje Guma . Jedná se o skutečné odebrání anotací a jejich částí, na rozdíl od jejich pouhého zázračného skrytí (jak tomu bylo v předchozích verzích).
- Magický inkoust . Tento nástroj umožňuje použít magický gumovací inkoust, který skryje objekty na horní vrstvě. Jedná se o podobný nástroj, jako byl v předchozích verzích nástroj Guma.
- Zařízení ActiVote a ActivExpression jsou nyní plně podporovány přímo aplikací ActivInspire.
- Popisky  
K objektům na stránce lze přiřadit vlastnost Popisek, kterou lze používat jako popisky nástrojů nebo trvalé popisovače.
- Zdokonalené matematické nástroje  
Na stránce lze otevřít několik pravítek, úhломěrů nebo kružítek. Toto nastavení je zvláště výhodné v režimu duálního uživatele (viz níže).
- Nástroje plochy . Funkce tohoto plovoucího nástroje slouží k rychlému skrytí aplikace ActivInspire a zobrazení plochy, na níž můžete použít některé oblíbené nástroje, jako jsou například Fotoaparát , Nahrávání obrazovky a Klávesnice na obrazovce .
- Express Poll . Tato funkce umožňuje rychle vytvořit náhodnou otázku, kterou vaši posluchači mohou zodpovědět pomocí zařízení ActiVote nebo ActivExpression.




[První kroky s aplikací ActivInspire > Přidávání a úpravy tvarů](#)

[První kroky s aplikací ActivInspire > Odstraňování položek](#)

[Další informace o aplikaci ActivInspire > Práce s tabulí](#)

[Používání odpovědního systému > Rychlé otázky a ExpressPoll](#)

[Zpátky nahoru](#) 

## Snadnější a pružnější úpravy objektů

Úchyty obtažení se dramaticky zlepšily. Kromě změny velikosti a otočení objektu se při každém výběru objektu zobrazí řada výchozích nástrojů úchyty.



Patří sem:

- Posuvník průhlednosti. Rychle se změní průhlednost vybraných objektů.
- O jeden dopředu / dozadu. Změní se pořadí vrstvení výběru.
- Vytvořit skupinu. Zvolte pro seskupení nebo zrušení skupiny výběru.
- Duplikovat. Použijte pro rychlé vytvoření duplikátu výběru.


Ale tím to nekončí. Pokud se domníváte, že existují nástroje, které byste sem chtěli přidat (například Převrátit podle osy X), můžete je přidat přizpůsobením úchyty obtažení v nabídce Upravit profily > Příkazy.

Podívejte se. Budete se divit, co všechno sem můžete přidat.









[První kroky s aplikací ActivInspire > Přidávání a úpravy tvarů](#)

[Další informace o aplikaci ActivInspire > Práce s objekty](#)

[Zpátky nahoru](#) 

## Prohlížeče

Prohlížeče zahrnují mnoho důvěrně známých koncepcí z předchozích verzí v jediném, snadno dostupném umístění.

- **Prohlížeč stránek**   
Kromě nabídky stejných funkcí jako v předchozích verzích vám prohlížeč stránek navíc umožňuje změnit pořadí stránek předváděcího sešitu jejich přetažením přímo v prohlížeči. Stránky můžete také přetáhnout z prohlížeče stránek na libovolnou kartu předváděcího sešitu, a tak zkopírovat stránky mezi otevřenými předváděcími sešity. V aplikaci ActivInspire Primary se prohlížeč stránek nadále zobrazuje jako zásobník.
- **Prohlížeč prostředků**   
Jedná se o přímého nástupce knihovny prostředků, v němž se spojuje stromové zobrazení s pohledem na obsah složky. V aplikaci ActivInspire Primary se prohlížeč prostředků nadále zobrazuje jako zásobník.
- **Prohlížeč objektů**   
Poskytuje stromové zobrazení objektu, a tak zprostředkovává strukturovanější přístup ke zobrazování a úpravám všech objektů na stránce. Můžete v něm rychle zobrazit a upravit pořadí, vrstvu, viditelnost a stav zámku jednoho nebo více objektů na stránce.
- **Prohlížeč poznámek**   
Nové umístění poznámek ke stránce s plnou podporou úprav ve formátu WYSIWIG.
- **Prohlížeč vlastností**   
Nové výchozí umístění vlastností objektů. Poskytuje konzervativnější přehled pro úpravu vlastností samostatného objektu nebo skupiny objektů. Vlastnosti jsou uspořádány v logických skupinách, které zahrnují: vlastnosti vzhledu, umístění, kontejneru a omezení.
- **Prohlížeč akcí**   
Nové výchozí umístění akcí objektů a vlastností akcí. Každá akce je zastoupena vlastním tlačítkem a jednotlivé akce lze snadněji použít u objektů na stránce. Naleznete zde také výběr předem připravených objektů akcí, které lze přesunout

přímo na stránku.

## • **Prohlížeč hlasování**



V tomto prohlížeči se spojuje vše týkající se registrace, přiřazení a používání zařízení ActiVote a ActivExpression. Součástí je také registrace tabletů ActivSlate.



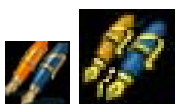
[Prohlídka aplikace ActivInspire > Seznámení s aplikací ActivInspire Studio > Prohlížeče aplikace ActivInspire](#)

[Prohlídka aplikace ActivInspire > Seznámení s aplikací ActivInspire Primary > Prohlížeče aplikace ActivInspire](#)

[Zpátky nahoru](#)



## Režim duálního uživatele



Nový, přelomový a skutečně neuvěřitelný režim duálního uživatele umožňuje dvěma uživatelům současně spolupracovat na tabuli ActivBoard při použití dvou vlastních per. Tím se otevírá zcela nový prostor možností spolupráce ve třídě.

Režim duálního uživatele přináší skutečné výhody sdílených interaktivních činností prostřednictvím pečlivě navržených panelů nástrojů a zásobníků (ActivInspire Primary) duálního režimu.

Zcela nová knihovna prostředků obsahuje řadu šablon stránek předváděcího sešitu a aktivit navržených speciálně pro režim duálního uživatele.



[Prohlídka aplikace ActivInspire > Seznámení s aplikací ActivInspire Studio > Spolupráce na tabuli](#)

[Prohlídka aplikace ActivInspire > Seznámení s aplikací ActivInspire Primary > Spolupráce na tabuli](#)

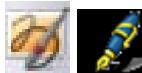
[Další informace o aplikaci ActivInspire > Práce s tabulí > Práce v režimu duálního uživatele](#)

[Zpátky nahoru](#)



## Další rozšíření

- Aplikace ActivInspire již k plné funkčnosti nevyžaduje propojení s interaktivní tabulí ActivBoard. Například funkce




Rozpoznávání rukopisu bude fungovat i mimo tabuli.

- Aplikaci ActivInspire jsme navrhli tak, aby ji bylo možné pohodlně používat i na jiných interaktivních tabulích, včetně dotykových tabulí, a to tak, že jsme pečlivě naplánovali používání funkcí prostřednictvím kliknutí pravým tlačítkem a také velikost tlačítek uživatelského rozhraní.
- Historie používání nástrojů. Pruh nástrojů v hlavním panelu nástrojů, který se nazývá pruh zástupců, zobrazuje historii používaných nástrojů. Naposledy použité nástroje tak nejsou nikdy dál než jedno kliknutí od vás.
- Zdokonalená podpora importu ostatních formátů souborů do formátu předváděcích sešitů aplikace ActivInspire, včetně:
  1. Snímků aplikace PowerPoint®.
  2. Dokumentů SMART® Notebook (všechny verze), včetně formátů otázek.
  3. Souborů otázek ExamView® a IMS XML.
- Vnořené skupiny. Seskupovat lze nejen objekty, vytvářet můžete i skupiny skupin. Pokud znovu zrušíte jejich seskupení, původní skupiny zůstanou zachovány. Jinými slovy, chování skupin v aplikaci ActivInspire se nyní více podobá ostatním komerčním produktům, například aplikaci Microsoft PowerPoint.



[Než začnete > Použití jiné tabule](#)

[Další informace o aplikaci ActivInspire > Import a export souborů](#)

[Zpátky nahoru](#) 



## Další informace

Chcete-li získat další informace:

- Prohledejte portál Prometheus Planet a zadejte svůj dotaz do některého z [fór](#) (je třeba registrace).
- Dlouho řadu technických článků o našich produktech naleznete ve [znanostní databázi](#).
- Vyplňte formulář pro kontaktování technické podpory prostřednictvím [znanostní databáze](#).

### Technická podpora



Technická podpora v regionu EMEA není k dispozici vždy poslední pátek v měsíci od 14:00–15:00 (GMT) z důvodu školení.

### Telefonická podpora pro koncové uživatele (například učitele)

Oblast	Telefonní číslo
Velká Británie	0844 855 2201
Čína (sever)	10800 744 1297
Čína (jih)	10800 441 0318
Tchajvan	00801 044 265
Austrálie	1800 075 943
Nový Zéland	0800 448 611
Malajsie	1800 814 305
Jižní Korea	00798 443 41243
Japonsko	00531 780 218
Hongkong	800 968 341
Singapur	800 4411 351
Severní a Jižní Amerika – anglicky (přímá linka)	+1-678-762-1800
Severní a Jižní Amerika – španělsky (bezplatná linka)	1-888-65-ACTIV nebo 1-888-652-2848
Španělsky (přímá linka)	+1-678-336-8100
EMEA	+44 (0) 1254 290 994
Německo	0800 184 4869 (pro hovory v rámci Německa)

Německy mluvící země	+ 44 (0) 1254 290 999
Francie	0826 621 245 (pro hovory v rámci Francie)
Francouzsky mluvící země	+44 (0) 1254 290 997
Telefonická podpora pro obchodní partnery	
Velká Británie	0844 855 2202
EMEA	+44 (0) 1254 290 995

## Další kontaktní údaje na společnost Promethean

Adresa	Promethean House, Lower Philips Road, Blackburn, Lancashire, BB1 5TH, Velká Británie
Webové stránky	<a href="http://www.prometheanworld.com">www.prometheanworld.com</a> – marketingové informace; aktualizace softwaru <a href="http://www.prometheanplanet.com">www.prometheanplanet.com</a> – uživatelská komunita, prostředky, fóra <a href="http://www.prometheanlearning.com">www.prometheanlearning.com</a> – školicí materiály k produktům Promethean
<b>Telefonní číslo</b>	+44 (0)1254 298598 (není určeno pro dotazy na technickou podporu)
Fax	+44 (0)1254 581574
E-mail	info@prometheanworld.com (není určeno pro dotazy na technickou podporu)

## Odešlete nám svůj názor na soubor nápovědy

Pište prosím na adresu: techpubs@prometheanworld.com

## Verze nápovědy

ActivInspire Professional Edition 1.4

## Autorská práva a ochranné známky

© Copyright Promethean Ltd 2010. Všechna práva vyhrazena.

Veškerý software, prostředky, ovladače a dokumentace dodané ve stažené aplikaci ActivInspire jsou autorským vlastnictvím společnosti Promethean Ltd k roku 2010. Společnost Promethean uděluje licenci k instalaci a používání softwaru ActivInspire, včetně všech prostředků, ovladačů a dokumentace, které jsou součástí staženého softwaru. Informace o smluvních podmínkách této licence naleznete v licenční smlouvě.

Promethean, ActivBoard, ActivStudio, ActivPrimary, ActivHub, ActiVote, ActivExpression, ActivPen, ActivWand a ActivSlate jsou ochranné známky společnosti Promethean Limited. Všechny ostatní ochranné známky jsou majetkem jejich příslušných vlastníků.

Windows, Windows XP, Microsoft Surface, Excel a PowerPoint jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Microsoft Corporation v USA a dalších zemích.

Mac, Mac OS a iPhone ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Apple Inc. v USA a dalších zemích.

Flash je ochranná známka nebo registrovaná ochranná známka společnosti Adobe Systems Incorporated v USA a dalších zemích.

SMART Board je ochranná známka nebo registrovaná ochranná známka společnosti SMART Technologies ULC v USA a dalších zemích.

Hitachi, Hitachi DuoBoard a StarBoard jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Hitachi, Ltd. a jejích poboček v USA a dalších zemích.

eInstruction a Interwrite jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti eInstruction v USA a dalších zemích.

Linux je registrovaná ochranná známka ve vlastnictví Linuse Torvaldse.

## Vítejte v aplikaci ActivInspire

**Aplikace ActivInspire je nový výukový a studijní software od společnosti Promethean určený pro použití v počítačích a na interaktivních tabulích.**

Pomocí aplikace ActivInspire můžete provádět následující činnosti:

- Vyučovat stejně, jako pomocí tradiční tabule a křídly, měnit tempo prezentací a předvádět v hodinách praktické ukázky.
- Psát a kreslit, případně mazat, stejně jako na normální tabuli.
- Ukládat stránky do předváděcího sešitu a potom je znovu využít pro jinou třídu nebo v jiné učebně.
- Přidávat do předváděcích sešitů obrázky, videa a zvuky, které chcete použít v hodině.
- Rychle strukturovat obsah a časový plán hodiny, a tak splnit předepsané osnovy.
- Přidávat text, například z aplikace Microsoft Word® nebo přímo z internetu. Aplikace ActivInspire dokáže dokonce rozpoznat váš rukopis a převést jej na text.
- Používat odpovědní systém – klást studentům otázky nebo zobrazit připravené otázky v předváděcích sešitech. Studenti mohou pomocí zařízení ActiVote a ActivExpression hlasovat nebo psát textové odpovědi, jejichž výsledky



můžete zobrazit v mnoha různých formátech.

- Rychle přizpůsobit předváděcí sešity, a tak reagovat na výsledky testů nebo požadavky osnov.
- Pomocí snadno použitelných, ale účinných nástrojů stimulovat myšlení a zapojení žáků a upoutat jejich pozornost.

## Export souborů

V aplikaci ActivInspire můžete exportovat následující položky:

- Předváděcí sešity do formátu PDF. Podrobné informace naleznete v kapitole [Tisk předváděcího sešitu](#).
- Stránku předváděcího sešitu do grafického souboru.
- Výsledky hlasovací relace do aplikace Microsoft Excel<sup>®</sup>.

### Export stránky do grafického souboru

1. Pravým tlačítkem klikněte na prázdnou oblast na stránce, kterou chcete exportovat.
2. V nabídce klikněte na položku Exportovat stránku. Zobrazí se dialogové okno Exportovat stránku.
3. Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
4. Vyberte typ souboru (BMP, JPEG, PNG nebo TIF).
5. Zadejte název souboru.
6. Klikněte na tlačítko Uložit.

### Export výsledků hlasování do aplikace Microsoft Excel<sup>®</sup>

Výsledky libovolné hlasovací relace, včetně výsledků sady otázek zpracovaných vlastním tempem, můžete exportovat do aplikace Microsoft Excel.

Výsledky exportujete následujícím způsobem:

1. V prohlížeči hlasování klikněte na prohlížeč výsledků.
2. V prohlížeči výsledků vyberte výsledky, které chcete exportovat.
3. Klikněte na tlačítko Exportovat do aplikace Excel. Zobrazí se dialogové okno Exportovat výsledky do aplikace Excel.
4. Vyhledejte složku, kam chcete uložit exportovaný soubor, zadejte název soubor a potom klikněte na tlačítko Uložit.

## Používání efektů otočení stránky



Tato funkce lze použít pouze v aplikaci ActivInspire Professional.

Vyberte si z řady animací a dodejte svým předváděcím sešitům konečnou podobu. Efekty se spustí při přechodu z jedné stránky na druhou pomocí tlačítek **Předchozí stránka** a **Další stránka** nebo při přechodu na jinou stránku vyvolaném akcí. Efekty jsou ve výchozím nastavení vypnuty.

Efekty lze používat dvěma způsoby:

- V celé aplikaci, zvolený efekt se automaticky použije u všech stránek ve všech předváděcích sešitech.
- Pouze u některých stránek, například jako odměna za dokončení úkolu nebo jako signál změny tématu nebo aktivity. Efekt se spustí při odchodu ze stránky. Tyto samostatné efekty přepíší nastavení použité pro celou aplikaci.

Efekty se nepoužijí za následujících okolností:

- Při přechodu na stránku pomocí prohlížeče stránek.
- V režimu návrhu.
- Při použití nástrojů Clona nebo Reflektor.
- V režimu anotace plochy.
- Při nastavení pozadí aktuální stránky na hodnotu Překrytí plochy.

### Nastavení efektů pro celou aplikaci

1. Klikněte na příkaz **Zobrazit > Efekty otočení stránky**. Zobrazí se prohlížeč efektů.
2. Přesuňte ukazatel na miniatury, a tak zobrazte náhled efektů.
3. Klikněte na zvolený efekt.
4. Klikněte na tlačítko **Hotovo**.

Případně můžete výchozí efekt, rychlost animace a metodu zpracování zvolit také pomocí položky **Nastavení**.

Podrobnější informace o tomto postupu naleznete v kapitole [Volba nastavení aplikace](#).

Podrobné informace o dostupných nastaveních naleznete v kapitole [Referenční materiály > Nastavení > Předváděcí sešit](#).



### Nastavení efektu na samostatné stránce



Nezapomeňte, že efekt se spustí při odchodu ze stránky.

1. Vyhledejte stránku, na které chcete efekt použít.
2. V části **Stránky** v prohlížeči vlastností dvakrát klikněte na tlačítko rozbalovací nabídky vedle vlastnosti **Efekty otočení stránky**. Zobrazí se prohlížeč efektů.
3. Klikněte na zvolený efekt a potom na tlačítko **Hotovo**.

## **Vypnutí efektů**

Chcete-li efekty vypnout, postupujte podle výše uvedených pokynů a v prohlížeči prostředků vyberte položku Nic.



## Psaní do předváděcího sešitu

Pokud pracujete na tabuli a nechcete používat počítačovou klávesnici, můžete psát do předváděcího sešitu pomocí nástroje

Pero .

V této kapitole naleznete informace o následujících tématech:

- [Psaní perem](#)
- [Zvýrazňování](#)
- [Změna šířky pera a zvýrazňovače](#)
- [Změna barvy](#)
- [Použití úprav nastavení pera](#)

Většina nástrojů popisovaných v této kapitole se nachází na [hlavním panelu nástrojů](#).

V aplikaci ActivInspire Studio se nástroje pro úpravy nastavení pera nacházejí v nabídce Zobrazit. V aplikaci ActivInspire Primary se nacházejí v zásobníku per.

Psaní perem .

Jakmile spustíte aplikaci ActivInspire, bude nástroj Pero aktivován jako výchozí nastavení, a proto můžete začít psát okamžitě. V jiných případech je třeba na tento nástroj kliknout nebo klepnout, a tak jej vybrat.

Nejprve aktivujte nástroj Pero:

1. Umístěte kurzor na místo, kde chcete začít.
2. Klepněte a přetáhněte čáru či obrazec nebo napište slovo. Všechny nakreslené nebo napsané objekty se zobrazí aktuálně vybranou barvou pera v předváděcím sešitě.

1. Hodina

Při každém zápisu do předváděcího sešitu vytvoříte anotaci.


Nástroj Pero zůstane aktivován, dokud nevyberete jiný nástroj.



Podrobné informace o převedení anotací na text naleznete v kapitole [Další informace o aplikaci ActivInspire > Práce s tabulí > Používání rozpoznávání rukopisu](#).


**Zvýrazňování** .

Pokud chcete zvýraznit části textu nebo celý text:

1. Klikněte na položku **Zvýrazňovač** .  
Kurzor se změní na malý zvýrazňovač s kolečkem.
2. Umístěte kurzor na místo, kde chcete začít.
3. Klikněte nebo klepněte a přetažením zvýrazněte oblast předváděcího sešitu.

1. Hodina

Podobně jako u skutečného zvýrazňovače můžete také nástroj **Zvýrazňovač** použít u libovolné oblasti předváděcího sešitu, nejen u textu.

[Zpátky nahoru](#) 

## Změna šířky pera a zvýrazňovače

ActivInspire Studio

Ve výchozím nastavení aplikace ActivInspire Studio je šířka nástroje Pero nastavena na 4 pixely a šířka nástroje **Zvýrazňovač** na 20 pixelů.

Změna šířky nástroje:

1. Klikněte na nástroj Pero  nebo **Zvýrazňovač** .

2. Nastavte šířku čáry:

- Klikněte na některou z předem nastavených hodnot: 2, 4, 6 nebo 8 u nástroje Pero a 10, 20,35 nebo 50 u nástroje **Zvýrazňovač** nebo
- klikněte a přetáhněte posuvník šířky, a tak zvolte libovolnou velikost od 0 do 100 pixelů.



ActivInspire Primary

V aplikaci ActivInspire Primary stačí jednoduše vybrat širší nebo užší Pero nebo **Zvýrazňovač** ze zásobníku per.



## Změna barvy

Ve výchozím nastavení je barva nástroje Pero nastavena na **černou** a barva nástroje **Zvýrazňovač** na **průsvitnou žlutou**.

Nejrychlejší postup (ActivInspire Studio)

1. Klikněte na nástroj Pero nebo **Zvýrazňovač**.
2. Klikněte na jinou barvu v paletě barev.



Nejrychlejší postup (ActivInspire Primary)



1. Klikněte na nástroj Pero nebo **Zvýrazňovač**.
2. Klikněte na jinou barvu v paletě barev.



Další možnosti (ActivInspire Studio)


1. Klikněte na nástroj Pero nebo **Zvýrazňovač**.
2. Klikněte pravým tlačítkem na paletu barev. Zobrazí se rozšířená paleta barev.
3. Máte tři možnosti:

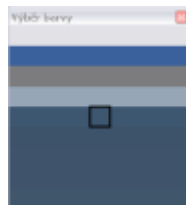


- Klikněte na některou z barev v paletě.
- Pomocí nástroje **Výběr barvy**  vyberte barvu z libovolného místa v okně aplikace ActivInspire.
- Pomocí dialogového okna Barva  si smíchejte vlastní barvu.

Postup výběru barvy z okna aplikace ActivInspire:

1. Otevřete rozšířenou paletu barev a klikněte na nástroj

**Výběr barvy** . Zobrazí se dialogové okno Výběr barvy.



2. Přesuňte nástroj **Výběr barvy** do oblasti okna, kde se nachází barva, kterou jste si zvolili. V okně Výběr barvy se zobrazí barva, která se nachází u nástroje **Výběr barvy** a kolem něj.

3. Jakmile se ve čtverci uprostřed dialogového okna zobrazí požadovaná barva, přidejte ji kliknutím do palety barev.

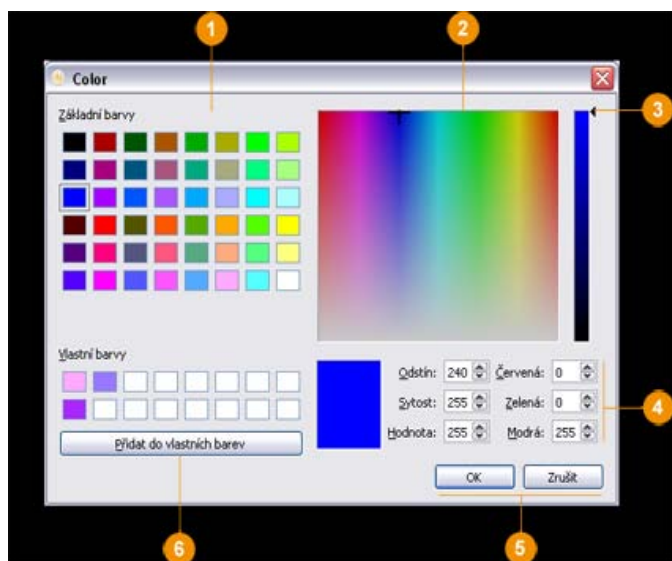
Postup smíchání vlastní barvy:

Otevřete rozšířenou paletu barev a klikněte na tlačítko dialogového okna Barva . Zobrazí se dialogové okno podle typu daného operačního systému.

### Příklad

Na obrázku níže vidíte dialogové okno zobrazené v operačním systému Windows. V tabulce naleznete názvy očíslovaných součástí.

- Pomocí tohoto dialogového můžete provádět následující akce:
  - Zvolit některou ze 48 základních barev.
  - Kliknout na libovolné místo ve spektru barev.
  - Kliknout na libovolné místo ve spektru barev a potom pomocí posuvníku napravo barvu zesvětlit nebo ztmavit.
  - Kliknout na příslušná tlačítka Nahoru nebo **Dolů**, a tak přizpůsobit vyvážení červené, zelené a modré barvy, stejně jako odstín a sytost barev.
- Klikněte na tlačítko **Přidat do vlastních barev**.
- Vytvořte požadovaný počet vlastních barev.
- Kliknutím na tlačítko OK uložíte barvy, nebo klikněte na tlačítko Zrušit, pokud barvy nechcete použít.



	Základní barvy
	Spektrum barev
	Posuvník
	Tlačítka Nahoru a Dolů
	Tlačítko Přidat do vlastních barev
	Tlačítka OK a Zrušit



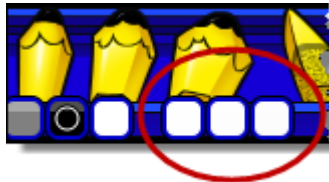
Aplikace ActivInspire uloží zvolená nastavení šířky a barev nástrojů Pero a **Zvýrazňovač**. Příště budou tyto nástroje nastaveny na stejnou barvu a šířku, jaké jste použili při posledním použití.



[Zpátky nahoru](#)



Další možnosti (ActivInspire Primary)

1. Klikněte na nástroj Pero nebo **Zvýrazňovač**.
2. Pravým tlačítkem klikněte na některé ze tří prázdných barevných políček v zásobníku per. Zobrazí se rozšířená paleta barev.
3. Máte tři možnosti:



- Klikněte na některou z barev v paletě.
- Pomocí nástroje **Výběr barvy**  vyberte barvu z libovolného místa v okně aplikace ActivInspire.
- Pomocí dialogového okna Barva  si smíchejte vlastní barvu.



Aplikace ActivInspire uloží zvolená nastavení šířky a barev nástrojů Pero a **Zvýrazňovač**. Příště budou tyto nástroje nastaveny na stejnou barvu a šířku, jaké jste použili při posledním použití.

[Zpátky nahoru](#)



Použití úprav nastavení pera



Tato funkce lze použít pouze v aplikaci ActivInspire Professional.

V režimu duálního uživatele může nástroje pro úpravu nastavení pera používat pouze učitel.

Nástroje pro úpravy nastavení pera umožňují rychle kreslit anotace pomocí nástrojů Pero, Zvýrazňovač nebo [Magický inkoust](#).

Používání nástrojů pro úpravy nastavení pera má několika výhod:

- Jeden typ anotace můžete změnit na jiný bez výměny nástrojů. Můžete například psát na tabuli, čistě podtrhnout text nebo nakreslit obrys a potom pokračovat v psaní, a to vše stejným nástrojem.
- Na rozdíl od jiných typů objektů můžete všechny anotace nebo jejich části vytvořené pomocí nástroje Úpravy nastavení pera odstranit pomocí nástroje Guma.

Vyberte požadovaný nástroj, například Pero, a napište libovolný text.

Použití nástrojů pro úpravy nastavení pera:

ActivInspire Studio:

1. V nabídce Zobrazit klikněte na položku Úpravy nastavení pera. V podobě pruhu nástrojů vedle hlavního panelu nástrojů se zobrazí panel nástrojů Úpravy nastavení pera.

ActivInspire Primary:

1. V zásobníku per klikněte na položku Úpravy nastavení pera. Nad zásobníkem per se zobrazí panel nástrojů Úpravy nastavení pera.



Obojí:

2. Z panelu nástrojů nebo zásobníku vyberte nástroj pro úpravu nastavení pera.
3. Nakreslete požadovanou anotaci, například podtržení zapsaného textu.
4. Chcete-li se vrátit zpět ke psaní, klikněte na aktuální nástroj pro úpravu nastavení pera, a tak zrušte jeho výběr.

Active

---

Active!

---

[Zpátky nahoru](#) ↑

## Práce se stránkami

V aplikaci ActivInspire lze snadno vkládat, přesouvat, vyjímat, kopírovat, duplikovat nebo mazat stránky.

Pomocí přetažení můžete dokonce přetahovat několik kopií stránek z jednoho předváděcího sešitu do jiného.

V této kapitole naleznete informace o následujících tématech:

- [Vkládání stránek do předváděcího sešitu](#)
- [Výběr více stránek](#)
- [Přesouvání stránek](#)
- [Vyjímání, kopírování, vkládání, duplikování a odstraňování stránek](#)

### Vkládání stránek do předváděcího sešitu

Vložení prázdné stránky

1. V prohlížeči stránek klikněte na miniaturu stránky, před nebo za kterou chcete vložit prázdnou stránku.
2. V nabídce Vložit klikněte na příkaz Stránka > Prázdná stránka za aktuální stránku nebo Prázdná stránka **před aktuální stránku**.


nebo

V rozbalovací nabídce prohlížeče stránek klikněte na příkaz Vložit stránku > Prázdná stránka za aktuální stránku nebo **Prázdná stránka před aktuální stránku**.

Vloží se prázdná stránka.

Vložení snímku plochy

1. V prohlížeči stránek klikněte na miniaturu stránky, za kterou chcete vložit snímek plochy.
2. V nabídce Vložit klikněte na položku Stránka > Snímek plochy. Zobrazí se dialogové okno Vložit stránku.

3. Klikněte na nástroj Fotoaparát . Na nové stránce za aktuální stránkou se zobrazí snímek plochy počítače.

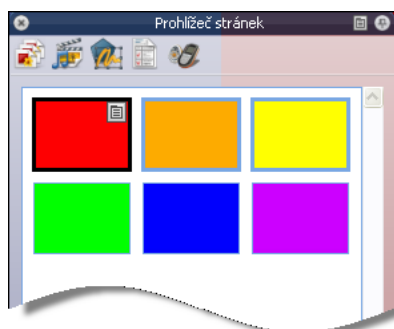
### Výběr více stránek

V prohlížeči stránek můžete vybrat buď několik stránek za sebou, například stránky 1 až 3, nebo několik samostatných stránek, například stránky 1, 3 a 5.

#### Výběr několika stránek za sebou

1. Klikněte na miniaturu první stránky.
2. Stiskněte klávesu Shift a klikněte na miniaturu poslední stránky.  
V příkladu vidíte výběr červené, oranžové a žluté miniatury.

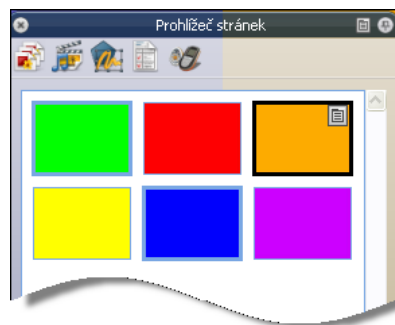
Nyní můžete vybrané stránky přesunout, vyjmout, zkopírovat, vložit, duplikovat nebo odstranit.



#### Výběr samostatných stránek

1. Stiskněte klávesu CTRL (Windows a Linux) nebo Cmd (Mac) a klikněte na miniaturu první stránky.
2. Podržte klávesu CTRL nebo Cmd stisknutou a klikněte na miniatury dalších stránek.  
V příkladu vidíte výběr zelené, oranžové a modré miniatury.

Nyní můžete vybrané stránky přesunout, vyjmout, zkopírovat, vložit, duplikovat nebo odstranit.



Chcete-li zrušit výběr některé stránky, stiskněte klávesu CTRL (Windows a Linux) nebo Cmd (Mac) a klikněte na její miniaturu. Chcete-li zrušit celý výběr, klikněte na libovolnou miniaturu.

## Přesouvání stránek

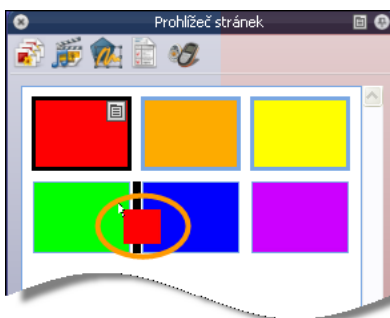
Přesunutí jedné stránky nebo několika stránek přetažením

### Přesunutí jedné stránky

1. Klikněte na miniaturu stránky v prohlížeči stránek a podržte tlačítko myši stisknuté.
2. Přetáhněte miniaturu na nové umístění v prohlížeči stránek a uvolněte tlačítko myši.

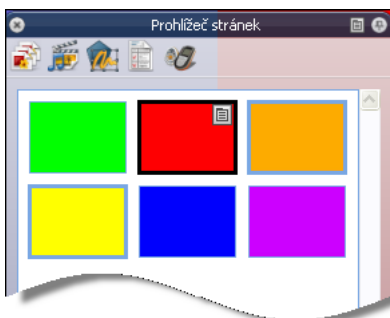
### Přesunutí několika stránek

1. Podle popisu v části [Výběr více stránek](#) vyberte miniatury stránek, které chcete přesunout.
2. Klikněte na některou z vybraných miniatur a přetáhněte výběr ukazatelem myši do nového umístění. Malá miniatura aktuální stránky označení nové umístění.



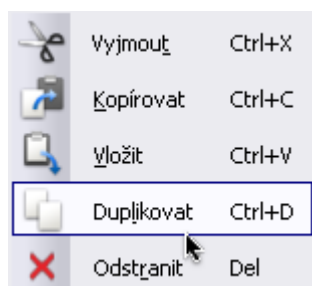
3. Přesunutí dokončíte uvolněním tlačítka myši.

Miniatury zůstanou vybrány, a tak můžete provést další akce, například zkopírovat stránky do aktuálního nebo jiného předváděcího sešitu.



## Vyjímání, kopírování, vkládání, duplikování a odstraňování stránek

1. Podle popisu v části [Výběr více stránek](#) vyberte miniatury stránek, které chcete vyjmout, zkopírovat, vložit, duplikovat nebo odstranit.
2. Pravým tlačítkem klikněte na libovolné místo v prohlížeči stránek a potom vyberte v rozbalovací nabídce příslušný příkaz.

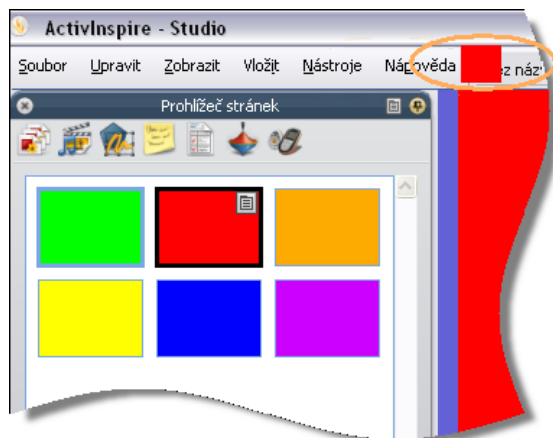




Vložené stránky se vloží **před** aktuální stránku předváděcího sešitu.

Chcete-li zkopírovat stránky z jednoho předváděcího sešitu do jiného, stačí vybrat jejich miniatury, přetáhnout je na kartu dokumentu druhého předváděcího sešitu a uvolnit tlačítko myši.

Kopírované stránky se vloží před první stránku druhého předváděcího sešitu.



Podrobné informace o přidání animovaných efektů otočení stránky, pomocí nichž uděláte svoje stránky zajímavějšími, naleznete v kapitole [Další informace o aplikaci ActivInspire > Vytváření interaktivních předváděcích sešitů > Používání efektů otočení stránky](#).



## Přidávání obrázků

Tato kapitola obsahuje seznam typů obrázků, které můžete používat, a postup jejich přidání:


- [Jaké grafické soubory mohou používat?](#)
- [Přidání obrázku z knihovny prostředků](#)
- [Přidání obrázku ze zařízení ActiView Visual Presenter](#)
- [Přidání obrázku ze skeneru nebo kamery s rozhraním TWAIN \(pouze v systému Windows\)](#)
- [Přidání obrázku odjinud](#)

### Jaké grafické soubory mohou používat?

Do předváděcích sešitů můžete přidávat obrázky následujícími příponami souborů: .jpg, .gif, .bmp, .tif, .png a .wmf (pouze v počítačích se systémem Windows).

Žádné jiné formáty podporovány nejsou.

### Přidání obrázku z knihovny prostředků

1. Otevřete **prohlížeč prostředků** .
2. Na horním panelu prohlížeče prohledávejte sdílené prostředky, dokud nenajdete požadovanou kategorii.
3. Otevřete složku a na dolním panelu prohlížeče prostředků se zobrazí její obsah.
4. Dvakrát klikněte na požadovaný obrázek nebo jej přetáhněte na stránku předváděcího sešitu.

### Přidání obrázku ze zařízení ActiView Visual Presenter



Tato funkce lze použít pouze v aplikaci ActivInspire Professional.



Podrobný popis instalace softwaru ActiView, včetně nastavení a používání zařízení, naleznete v uživatelské příručce na disku CD dodávaném společně s produktem.

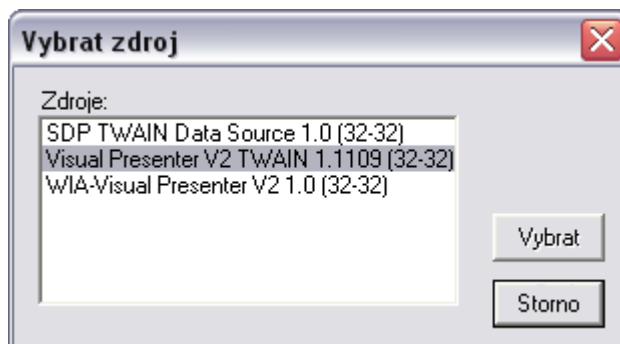
Všechny platformy

Zkontrolujte, zda je v počítači nainstalován software ActiView.

1. Připojte zařízení ke zdroji napájení podle popisu v uživatelské příručce k produktu AV322.
2. Připojte zařízení k portu USB svého počítače a zapněte je.

Systém Windows

3. Klikněte na položku Vložit > Ze skeneru nebo fotoaparátu a zobrazí se dialogové okno Vybrat zdroj, zobrazující všechna zařízení, jejichž ovladače jsou nainstalovány v počítači.



4. Klikněte na položku Visual Presenter V2 TWAIN a potom na tlačítko Vybrat. Aplikace ActivInspire se minimalizuje a zobrazí se dialogové okno Vložit snímek. V něm se v reálném čase zobrazí obrázek

nebo objekt, který chcete snímat.

- Obrázek nebo objekt přesuňte do požadované pozice.
- Je-li třeba, upravte čočku zařízení ActiView a zdroj světla.

5. Klikněte na položku Nastavení. Zobrazí se panel nástrojů Nastavení fotoaparátu. Zadejte požadovaná nastavení, která chcete použít u snímku.

Podrobnosti o možnostech nastavení Základní a Pokročilé naleznete ve vícejazyčném stručném návodu na produktovém disku CD.

6. Po kliknutí na tlačítko Snímek se maximalizuje aplikace ActivInspire a do aktuálního předváděcího sešitu se vloží pořízený snímek.



## Systemy Mac a Linux

3. Klikněte na položku Vložit > Snímek dokumentové kamery. Zobrazí se dialogové okno Vložit snímek. V něm se v reálném čase zobrazí obrázek nebo objekt, který chcete snímat.
  - Obrázek nebo objekt přesuňte do požadované pozice.
  - Je-li třeba, upravte čočku zařízení ActiView a zdroj světla.
4. Po kliknutí na tlačítko Snímek se pořízený snímek vloží do aktuálního předváděcího sešitu.

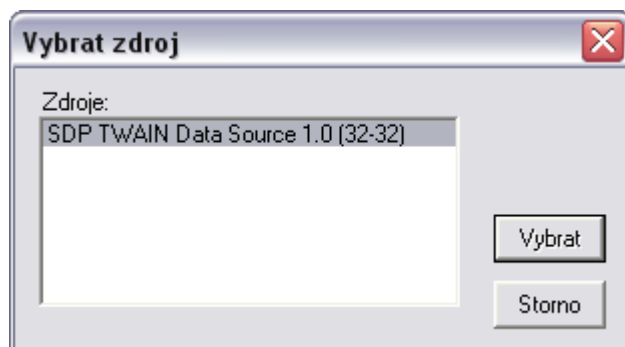
## Přidání obrázku ze skeneru nebo kamery s rozhraním TWAIN (pouze v systému Windows)



Tato funkce lze použít pouze v aplikaci ActivInspire Professional.

Zkontrolujte, zda je v počítači nainstalován ovladač zařízení TWAIN a zda zařízení pracuje správně.

1. Připojte zařízení k portu USB nebo sériovému portu svého počítače se systémem Windows a zapněte je.
2. Klikněte na položku Vložit > Ze skeneru nebo fotoaparátu a zobrazí se dialogové okno Vybrat zdroj, zobrazující všechna zařízení TWAIN, jejichž ovladače jsou nainstalovány v počítači.
3. Klikněte na požadované zařízení a potom na tlačítko Vybrat. Zobrazí se dialogové okno zvoleného zařízení.
4. Postupujte podle pokynů na obrazovce, dokud se na aktuální stránku předváděcího sešitu nevloží pořízený obrázek.



## Přidání obrázku odjinud

1. V nabídce Vložit klikněte na položku Multimédia. Zobrazí se dialogové okno Zvolte multimédia pro vložení.
2. Vyhledejte složku obsahující požadovaný soubor. Tato složka můžete být jak v počítači, tak v síti.
3. Na soubor klikněte dvakrát, případně klikněte na soubor a potom na tlačítko **Otevřít**.



Můžete také vytvořit vlastní snímky tabule pomocí nástroje Fotoaparát



Další informace naleznete v kapitole [Používání fotoaparátu](#).

## Novinky v kostce

Díky vámi odesílané zpětné vazbě vám nyní můžeme představit nové funkce a množství zlepšení, které jistě obohatí vaši výuku.

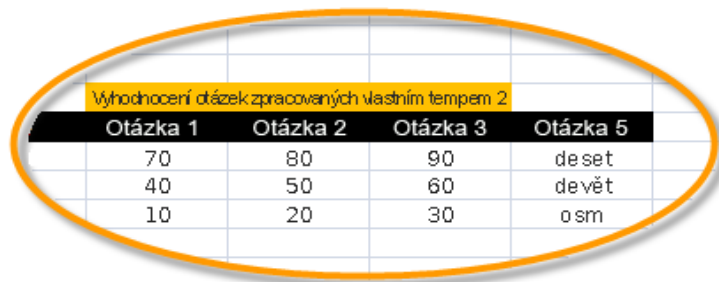
### Novinky v aplikaci ActivInspire 1.4

Aplikace ActivInspire 1.4 zahrnuje vynikající nové funkce, které zvyšují zapojení žáků a usnadňují a zefektivňují přípravu hodin, předvádění prezentací či analýzu výsledků hlasování.

#### Odpovědní systém

#### Export výsledků sady otázek zpracovaných vlastním tempem do aplikace Microsoft Excel®

Výsledky hlasování sady otázek zpracovaných vlastním tempem lze exportovat do aplikace Microsoft Excel®. Konečně máte možnost i příležitost využít tento všestranný výukový nástroj ve všech situacích při výuce, včetně známkování hodnocení.



Vyhodnocení otázek zpracovaných vlastním tempem 2				
Otázka 1	Otázka 2	Otázka 3	Otázka 4	Otázka 5
70	80	90		deset
40	50	60		devět
10	20	30		osm

Podrobné informace o exportu výsledků naleznete v kapitole [Další informace o aplikaci ActivInspire > Import a export souborů > Export souborů](#).

#### Podpora softwaru ActivEngage



Software ActivEngage software je nejnovějším přírůstkem do rodiny odpovědných systémů řešení ActivClassroom od společnosti Promethean. Umožňuje využívat počítače s operačními systémy Windows® a Mac® zapojené v síti jako hlasovací zařízení.

Další informace o softwaru ActivEngage naleznete na webových stránkách [www.prometheanplanet.com/activenengage](http://www.prometheanplanet.com/activenengage).



#### Nové jazyky pro zařízení ActivExpression

Otázky lze nyní odesílat do zařízení ActivExpression v následujících nových jazycích:

##### Jazyky

Švédština, brazilská portugalština, norština, finština, dánština

Arabština, ruština, turečtina, kazachština



##### Poznámka

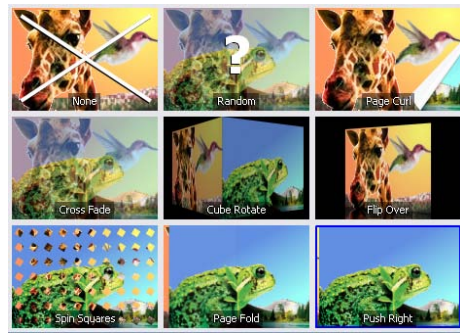
Vyžaduje upgrade firmwaru zařízení ActivExpression. Všechny soubory a pokyny potřebné k provedení upgradu naleznete na webových stránkách portálu Promethean Planet na adrese [www.prometheanplanet.com/selfpacedlearning](http://www.prometheanplanet.com/selfpacedlearning).

Vyžaduje nová zařízení ActivExpression s klávesnicemi pro zápis cyrilice a arabského písma.

#### Efekty otočení stránky se vrací

Funkce animovaných efektů otočení stránky, milovaná uživateli předchozích verzí softwaru od společnosti Promethean, dodá každé hodině nový prvek zábavy a zaujetí.

Podrobné informace naleznete v kapitole [Další informace o aplikaci ActivInspire > Vytváření interaktivních předváděcích sešitů > Používání efektů otočení stránky](#).



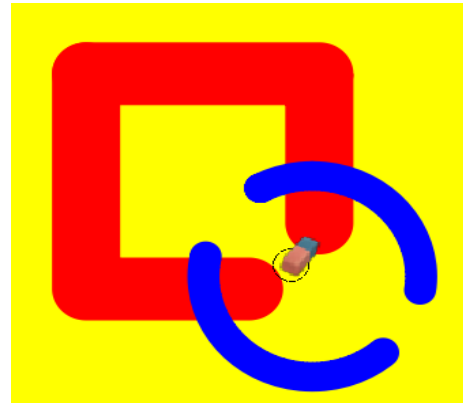
## Úpravy nastavení pera



Také vám vadilo, že se objekty vytvořené pomocí nástroje Tvar nechovají stejně jako anotace?

Nový panel nástrojů Úpravy nastavení pera umožňuje používat nástroje Pero, Zvýrazňovač nebo Magický inkoust ke kreslení tvarů, které se chovají jako anotace.

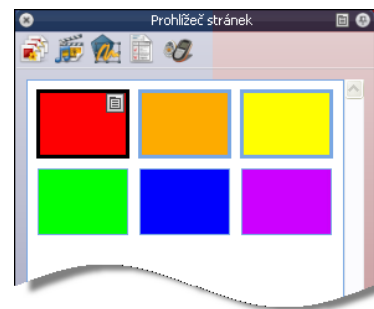
Podrobné informace naleznete v kapitole [První kroky s aplikací ActivInspire > Psaní do předváděcího sešitu](#).



## Výběr více stránek

Přípravu hodiny si můžete zjednodušet pomocí možnosti vybrat více stránek a přetáhnout je do jiného umístění ve stejném nebo jiném předváděcím sešitě nebo k vyjmutí, zkopírování, duplikování nebo odstranění vybraných stránek.

Podrobné informace naleznete v kapitole [První kroky s aplikací ActivInspire > Práce se stránkami](#).



## Novinky v aplikaci ActivInspire 1.3

Aplikace ActivInspire 1.3 obsahuje několik významných upgradů, které usnadňují a urychlují výuku pomocí aplikace ActivInspire a více ji integrují se zařízeními ActivExpression a novým nástrojem pro vizuální prezentace, ActiView.

### Integrace nástroje ActiView (všechny platformy)

Aplikace ActivInspire 1.3 nabízí v systémech Windows, Mac a Linux bezproblémovou integraci s nástrojem pro vizuální prezentace ActiView společnosti Promethean, a tak umožňuje zaznamenávat živé snímky, importovat je přímo do předváděcího sešitu a dokonce vytvářet i vaše vlastní balíčky prostředků.

Podrobné informace naleznete v kapitole [Další informace o aplikaci ActivInspire > Práce s objekty > Přidávání obrázků](#).



## Podpora systémů Windows 7 a Snow Leopard

ActivInspire je kompatibilní s nejnovějšími operačními systémy Windows a Mac. Nezapomeňte, že stáhnout si lze také verzi pro operační systém Linux.

Globální jazykové variace

Výuku pomocí aplikace ActivInspire si může vyzkoušet stále více učitelů díky globálním verzím ve 22 jazycích, včetně francouzštiny, arabštiny, švédštiny, čínštiny a řady dalších.

## Více než 30 nových rozšíření

Společnost Promethean věnovala pozornost názorům svých uživatelů a zvýšila rychlost používání anotací v nástrojích Rozpoznávání rukopisu, Zvýrazňovač a Magický inkoust a provedla celou řadu zdokonalení dalších funkcí.

## Novinky v aplikaci ActivInspire 1.2



[Vyhledávání místních prostředků](#)



[Odpovědní systém](#)



[Import z formátu PDF \(všechny platformy\)](#)



[Import z formátu TWAIN \(pouze systém Windows\)](#)



[Podpora formátu Windows Meta File \(pouze systém Windows\)](#)



[Dokonalejší pokročilé nástroje](#)



[Nové a zdokonalené matematické nástroje](#)



[Další rozšíření](#)



Není-li uvedeno jinak, je k využití těchto funkcí nutná edice ActivInspire Professional Edition.

## Vyhledávání místních prostředků



Tato funkce je k dispozici také v edici ActivInspire Personal Edition.



Pomocí funkce Vyhledávání místních prostředků lze indexovat vaše prostředky a vyhledávat v nich, a tak rychle najít vše potřebné pro vaši hodinu.

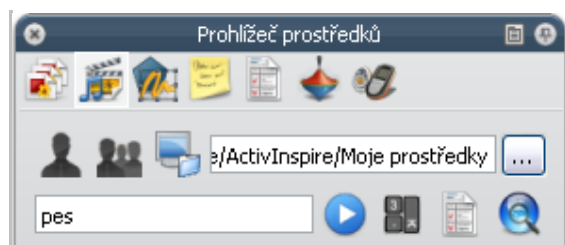
V aplikaci ActivInspire Studio naleznete funkci Vyhledávání místních prostředků v prohlížeči prostředků.

ActivInspire Studio

V aplikaci ActivInspire Primary naleznete funkci Vyhledávání místních prostředků ve vysunovacím poli Umístění prostředků.

Chcete-li prohledávat prostředky, zadejte hledaný termín a použijte tyto nové ikony:

-  Spustí se vyhledávání v aktuální složce (aktivuje se při zadání hledaného termínu).
-  Zobrazí se možnosti vyhledávání. Můžete zvolit následující možnosti:
  - Vyhledávat prostředky pomocí odpovídajících názvů souborů nebo klíčových slov.
  - Zvolit typy prostředků, které chcete ve vyhledávání zahrnout.




ActivInspire Primary



Stejně jako dříve můžete také vyhledávat prostředky na portále Promethean



 Před prvním použitím vyhledávání je třeba nejprve prostředky indexovat. Proces indexování může nějakou dobu trvat v závislosti na počtu složek a prostředků, které chcete indexovat.

Pokud na indexování zapomenete, aktivace ActivInspire před zahájením vyhledávání zobrazí výzvu k jeho provedení.

Vytvořený index již aplikace ActivInspire udržuje automaticky aktualizovaný.

Podrobné informace naleznete v kapitole [Další informace o aplikaci ActivInspire > Práce s prostředky > O prostředcích](#).

## Odpovědní systém

Tato verze obsahuje několik zásadních vylepšení.

Sady otázek pro zpracování vlastním tempem

Motivujte své žáky pomocí nového, revolučního nástroje pro výuku a hodnocení.

Sady otázek pro zpracování vlastním tempem dovolují žákům zpracovávat sady otázek jejich vlastní rychlostí. V rámci sady otázek pro zpracování vlastním tempem si žáci zobrazí jednotlivé otázky na svých zařízeních ActivExpression a mohou si na odpověď ponechat potřebný čas. Všechny odpovědi i jejich časy se ukládají a lze je v případě potřeby dynamicky zobrazovat.

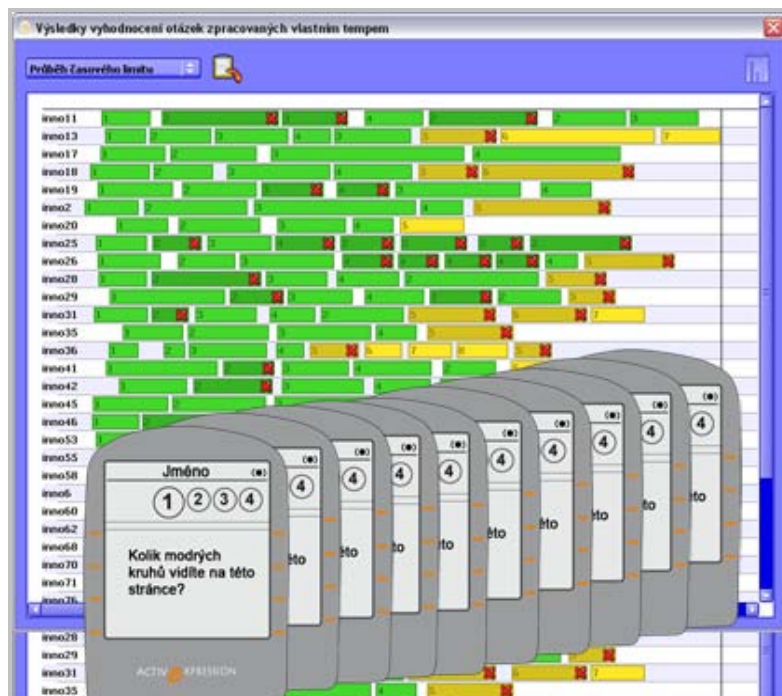
Můžete provést následující akce:

- Rychle vytvářet sady otázek různých obtížností a přizpůsobit je na míru svým žákům.
- Snížit stres a přitom povzbudit soutěživost tím, že svým žákům umožníte odpovídat jejich vlastní rychlostí.
- Změnit hlasovací relaci na závod a zobrazovat odpovědi hned po zadání na tabuli.
- Monitorovat obecné vzorce odpovědí i výkon jednotlivých žáků.

Tuto zbrusu novou technologii vám přinášíme společně s řadou nových důležitých funkcí integrovaných v různých součástech řešení ActivClassroom.

Chcete-li sady otázek pro zpracování vlastním tempem používat ve své třídě, je třeba nainstalovat si nejnovější bezplatné uprady následujících součástí:

- ActivDriver – tento ovladač je automaticky instalován s aplikací ActivInspire 1.2.
- Firmware rozbočovače ActivHub – viz odkaz na webový portál Promethean Planet níže.
- Firmware zařízení ActivExpression – viz odkaz na



webový portál Promethean Planet níže.



Všechny soubory a pokyny potřebné k provedení upgradu naleznete na webových stránkách portálu Promethean Planet na adrese [www.prometheanplanet.com/selfpacedlearning](http://www.prometheanplanet.com/selfpacedlearning).

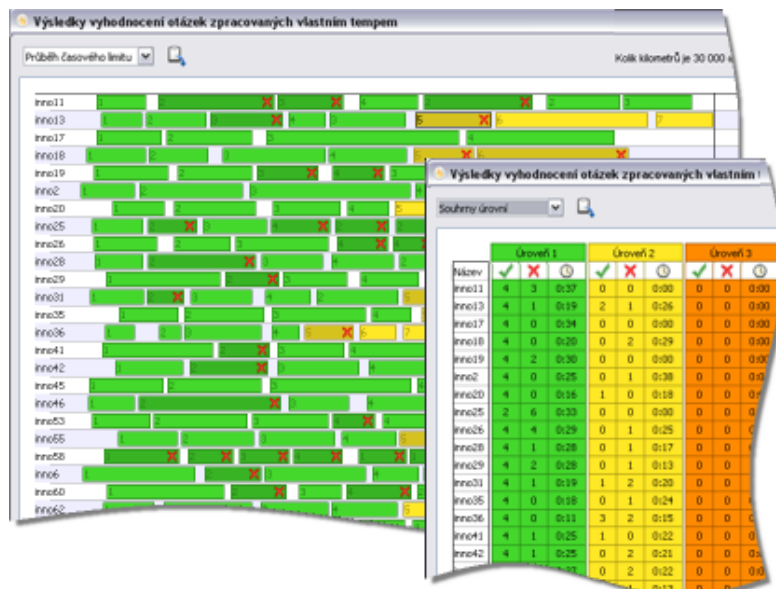
Další informace o výuce vlastním tempem naleznete v kapitole [Používání odpovědního systému > Sady otázek pro zpracování vlastním tempem](#).

## Nové přehledy odpovědního systému

Dva nové tabulkové přehledy poskytují přehledný přehled o výkonu vašich studentů:

- Přehled Průběh časového limitu zobrazuje, jak dlouho trvalo jednotlivým studentům zadání odpovědi a které otázky zodpověděli správně a nesprávně.
- Přehled Souhrny úrovní zobrazuje, kolik otázek v daných úrovních zodpověděli jednotliví studenti správně a špatně a jaké byly průměrné časy odpovědi.

Další informace naleznete v kapitole [Používání odpovědního systému > Sady otázek pro zpracování vlastním tempem](#).



## Nová nastavení aplikace a další rozšíření

Nová nastavení aplikace týkající se nástroje ExpressPoll a připravených odpovědí umožňují provádět následující akce:

- Rozhodněte, zda žákům povolíte nový pokus případně, že nestihli odeslat odpověď před vypršením časového limitu.
- Při přechodu na novou stránku zavřete okna s výsledky.
- Ve statistických výpočtech můžete zahrnout nebo odebrat zařízení, která na otázku neodpověděla.
- Zobrazte nebo skryjte nepřijízená zařízení. Toto nastavení můžete přepsat v části Nastavení v prohlížeči hlasování.
- Vyberte, který typ zařízení chcete při hlasovací relaci vybrat ve výchozím nastavení.

Jako výchozí nastavení jsou použita zařízení ActivExpression, ale toto nastavení můžete přepsat a zvolit jiný typ zařízení v prohlížeči hlasování nebo v nástroji ExpressPoll.

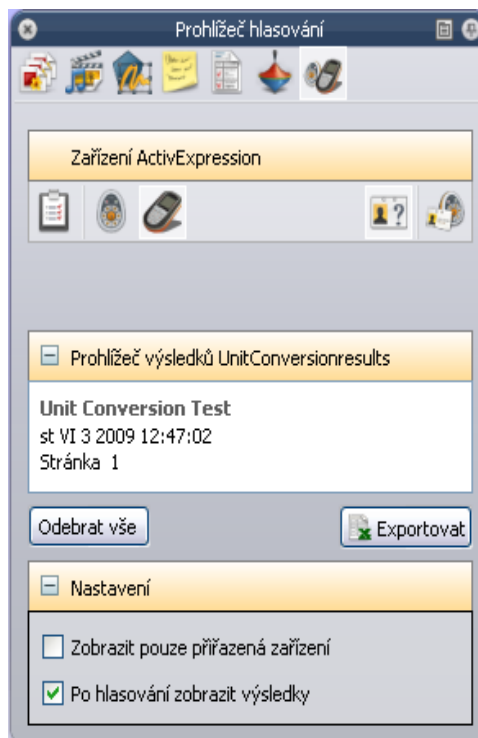
Další informace naleznete v kapitole [Referenční materiály > Nastavení > Odpovědní systém](#).

Můžete také provést následující činnosti:

- Odebrat otázku ze stránky. Tato možnost je součástí rozbalovací nabídky.
- Odebrat všechny výsledky.

Import z formátu PDF (všechny platformy)

Do předváděcích sešitů lze importovat soubory ve formátu PDF. Každá stránka dokumentu PDF se importuje jako samostatný obrázek,





vždy jeden na samostatnou stránku předváděcího sešitu.

Další informace naleznete v kapitole [Další informace o aplikaci ActivInspire > Import a export souborů > Import souborů](#).

Import z formátu TWAIN (pouze systém Windows)

V počítačích se systémem Windows můžete importovat grafické soubory do předváděcích sešitů přímo ze skeneru nebo fotoaparátu podporujících standard TWAIN.

Další informace naleznete v kapitole [Další informace o aplikaci ActivInspire > Práce s objekty > Přidávání obrázků](#).

Podpora formátu Windows Meta File (pouze systém Windows)

Podporovány jsou nyní grafické soubory ve formátu .wmf (Windows Meta File).

### Dokonalejší pokročilé nástroje

Nahrávání oblasti na obrazovce  (Windows a Mac)


Můžete nahrát oblast na obrazovce, a tak zmenšit velikost souborů animací a zvýšit grafickou atraktivitu svých ukázek.

Další informace naleznete v kapitole [Další informace o aplikaci ActivInspire > Práce s tabulí > Používání nahrávání obrazovky](#).

### Dokonalejší vytváření tvarů

Díky novému nastavení aplikace můžete vytvářet tvary přetažením kurzoru ze středu nebo levého horního rohu.

Další informace naleznete v kapitole [Referenční materiály > Nastavení > Nástroje](#).

Nové hodiny 

Nový úzký profil hodin šetří prostor, ale přitom nabízí více možností.

Umožňuje:

- Přetáhnout libovolný roh, a tak proporčně změnit rozměry a velikost nástroje.
- Kliknutím na symboly + nebo - zobrazíte nebo skryjete panel nástrojů Hodiny, a tak hodiny můžete dále zmenšit.
- Přidat nebo odebrat tlačítka.

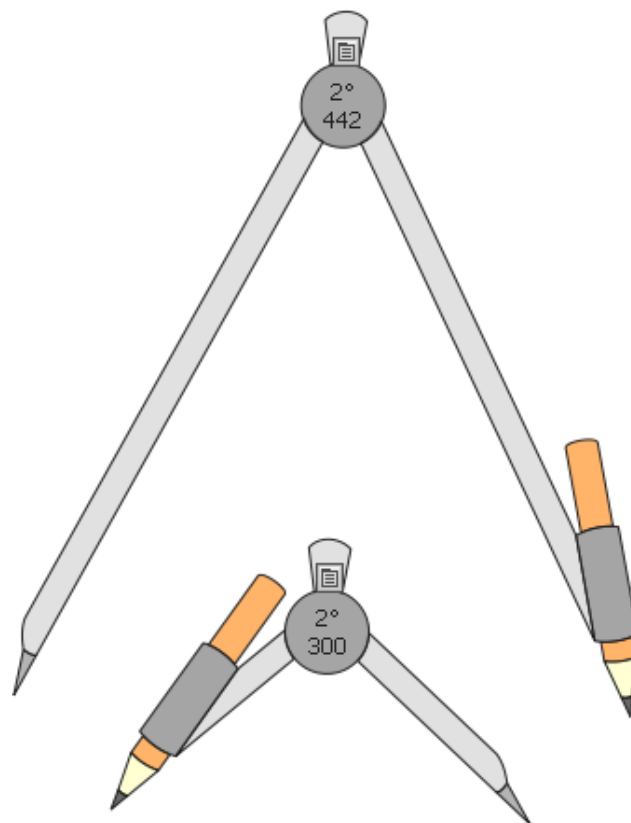
Další informace naleznete v kapitole [Další informace o aplikaci ActivInspire > Práce s tabulí > Používání hodin](#).



Nové a zdokonalené matematické nástroje

Nové kružítko 

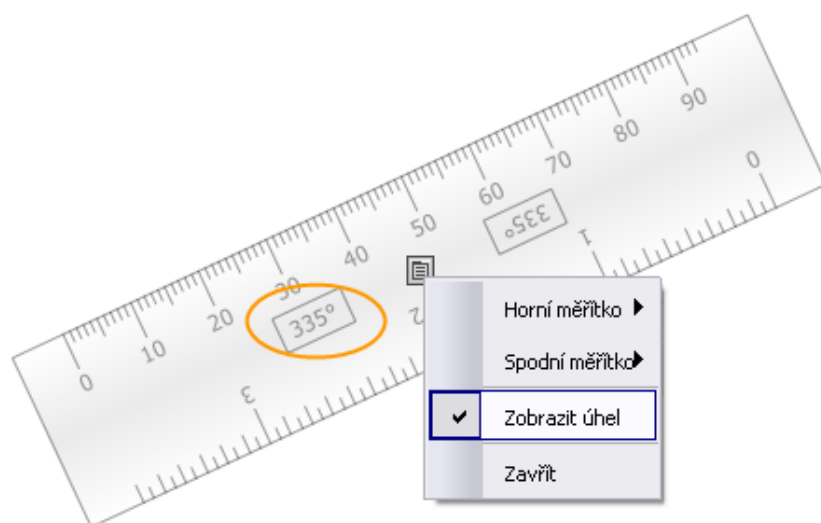
Pokročilé možnosti nastavení rozbalovací nabídky umožňují umístit tužku nalevo a bodec napravo, zobrazit úhel a poloměr, označit střed symbolem +, zvětšit nebo zmenšit délku ramen či obnovit původní velikost jejich délků.



## Pravítko

Pokud změníte vlastnosti pravítka, uloží se do aktuálního profilu. Při příštím použití pravítka bude mít tento nástroj stejné vlastnosti jako při svém posledním použití.

V rozbalovací nabídce pravítka naleznete novou možnost Zobrazit úhel. Hodnota úhlu se změní při otočení pravítkem.



## Úhloměr

Podobně jako u pravítka se všechny změny vlastností úhloměru uloží do aktuálního profilu. Při příštím použití bude mít nástroj stejné vlastnosti jako při posledním použití, zobrazí se například jako úplný úhloměr nebo poloviční úhloměr.

V rozbalovací nabídce úhloměru naleznete novou možnost Zobrazit úhel. Hodnota úhlu se změní při otočení pravítkem.

### Další rozšíření

#### Zlepšení v případě změny měřítka objektu

U objektů vytvořených v této verzi aplikace ActivInspire se při změně měřítka nezobrazí neproporční ohraničení.

#### Ochrana před náhodným odstraněním

Dříve bylo možné nechtěně odstranit stránku předváděcího sešitu stisknutím klávesy Delete nebo pomocí klávesové zkratky, pokud na stránce nebyl vybrán žádný objekt. V této verzi aplikace ActivInspire to již není možné.

#### Automatická aktualizace nápovědy

Pokud jste dříve z řídicího panelu vyhledávali a prováděli aktualizace aplikace ActivInspire, soubory nápovědy se automaticky neaktualizovaly. Anglická nápověda k aplikaci ActivInspire se nyní aktualizuje automaticky společně s aktualizací softwaru.

 **Propojky vytvořené v horní vrstvě**

Dříve se propojky vytvářely v horní vrstvě a do spodní vrstvy přesouvaly až po dokončení. Nyní zůstávají v horní vrstvě, pokud je nepřesunete do jiné vrstvy.

### **Automatický výběr duplikovaných objektů**

Pokud duplikujete objekt, bude automaticky vybrán duplikát, nikoli původní objekt.

 **Prohlížeč prostředků**

Díky zlepšenému rozložení a nové rozbalovací nabídce Nastavení knihovny prostředků lze snadněji použít prohlížeč prostředků.

### **Klávesové zkratky**

Změnili jsme některé klávesové zkratky, abychom je lépe přizpůsobili standardnímu používání v počítačích Mac.

Další informace naleznete v kapitole [Referenční materiály > Klávesové zkratky](#).

## **Novinky v aplikaci ActivInspire 1.0**



Aplikace ActivInspire dokáže přizpůsobit pracovní prostředí vašim zvyklostem, ať už jste zvyklí pracovat s aplikacemi PowerPoint®, Keynote, SMART Notebook, ActivStudio nebo ActivPrimary. Je na vás, abyste si zvolili svoje oblíbené prostředí.



Chcete-li vytvářet skvělé hodiny a efektivně je používat, nemusíte opouštět prostředí, v němž se cítíte dobře. Sami si můžete zvolit, kolik užitečných technologií aplikace ActivInspire využijete a kdy.



Jakmile budete připraveni, můžete aplikaci ActivInspire přizpůsobit tak, aby vyhovovala vašemu stylu práce s počítačem nebo tabulí. Nastavení můžete ukládat do profilů a vytvářet tolik profilů, kolik budete potřebovat. Kliknutím jediného tlačítka můžete profily přepnout a používat pouze ty nástroje, které právě potřebujete.



Nové a přehledné rozložení aplikace ActivInspire a intuitivní nástroje slouží k pohodlnému vytváření hodin i k jejich výuce.



Integrované hlasovací a vyhodnocovací nástroje umožňují rychle zachytit tempo třídit a přizpůsobit připravené aktivity daným výsledkům.



Spolupráce při výuce lze lépe dosáhnout díky režimu duálního uživatele a nové tabuli ActivBoard V3 (nebo upgradované tabuli ActivBoard V2). Učitelé a studenti mohou společně pracovat na stejné tabuli. Případně můžete předat i své pero studentům a povolit jim spolupracovat. Přitom si můžete být jisti, že studenti mohou používat pouze funkce, které jste jim v předváděcím sešitě povolili.



Chcete-li používat dvě pera zároveň, nemusíte vytvářet speciální předváděcí sešity. Spolupracovat lze ve všech nových i existujících předváděcích sešitech.



Pokročilé nástroje pomáhají zapojit studenty do výuky a udržet si jejich pozornost.



Do předváděcího sešitu můžete rychle přidat multimediální obsah z počítače nebo internetu.



Díky integrovanému rozpoznávání rukopisu můžete psát na tabuli a aplikace ActivInspire váš rukopis převede na strojový text.



Karty prohlížečů zpřehledňují a zpřístupňují všechny prvky předváděcích sešitů a prostředků.



Stránky předváděcího sešitu lze zobrazit nebo spravovat pomocí prohlížeče stránek.



Pomocí prohlížeče prostředků lze rychle procházet a vybírat obsah předváděcího sešitu z množství předem připravených položek.



Prohlížeč objektů slouží ke zobrazení a správě všech nastavení takových objektů, jako jsou text, obrázky, soubory nebo tvary.



Důležité poznámky k předváděcím sešitům již nebudete muset složitě hledat. Můžete je rychle zobrazit, vytvořit nebo upravit pomocí prohlížeče poznámek.



Vlastnosti objektů lze zobrazit nebo změnit pomocí prohlížeče vlastností.



Také jste již přemýšleli nad tím, jak přidat do svých předváděcích sešitů více interaktivních prvků? Nyní je to díky prohlížeči akcí snadnější.



Hlasování a hodnocení je pružné a lze je snadno řídit pomocí prohlížeče hlasování.







Vizuální ukázky novinek v aplikaci ActivInspire si můžete prohlédnout v interaktivních online kurzech na portálu Promethean Planet na adrese [www.prometheanplanet.com/activelearning/online](http://www.prometheanplanet.com/activelearning/online).



## O prostředcích

Aplikace ActivInspire obsahuje sadu užitečných prostředků, které jsou součástí knihovny prostředků.

Knihovna prostředků obsahuje mnoho nejrůznějších typů prostředků, například aktivity, tvary, objekty, pozadí, mřížky, grafické soubory, videa, zvuky a šablony.

Knihovna prostředků se dělí na dvě hlavní části:

- Knihovna **Moje prostředky**   slouží k ukládání všech prostředků, které jste sami vytvořili.
- Knihovna **Sdílené prostředky**   umožňuje přístup k prostředkům nainstalovaným jako součást aplikace ActivInspire.

Pomocí prohlížeče prostředků   můžete uspořádat složky v knihovně prostředků i obsah uvnitř složek.

Knihovnu prostředků můžete přizpůsobit přidáním vlastních složek a prostředků nebo odebráním nepotřebných položek.

Svoje prostředky můžete také ukládat do jiných složek v počítači.


Prostředky lze načíst z libovolného umístění v počítači, a máte-li přístup k internetu, lze si prostředky stáhnout také z webových stránek portálu Promethean Planet.



Chcete-li stahovat prostředky z portálu [Promethean Planet](#), je třeba zaregistrovat se ke členství a přihlásit se.


Seznamte se s bohatou nabídkou

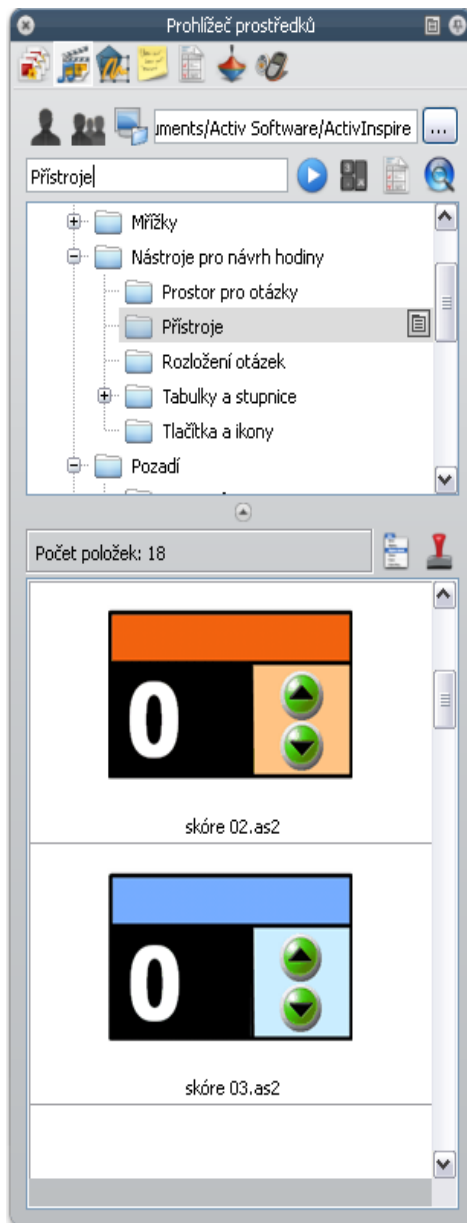
Pokud jste dosud neměli čas nahlédnout do knihovny prostředků, neváhejte a podívejte se.

1. Otevřete prohlížeč prostředků.  
V aplikaci ActivInspire Primary klikněte na tlačítko **Umístění prostředků**  na filmovém pásu.
2. Projděte si složku Sdílené prostředky.  
Kliknutím na symboly + nebo - rozbalíte nebo sbalíte zobrazené složky.
3. Zaměřte se zvláště na kategorie, které vás zajímají, a seznamte se s nimi.

### Vyhledávání místních prostředků

Až si knihovnu prostředků projdete, porozumíte lépe jejímu hierarchickému uspořádání. Budete-li však chtít rychle vyhledat konkrétní typ prostředku, použijte funkci pro vyhledávání místních prostředků.

1. Otevřete prohlížeč prostředků.  
V aplikaci ActivInspire Primary klikněte na tlačítko **Umístění prostředků**  na filmovém pásu.





2. Vyberte složku, kterou chcete prohledat:

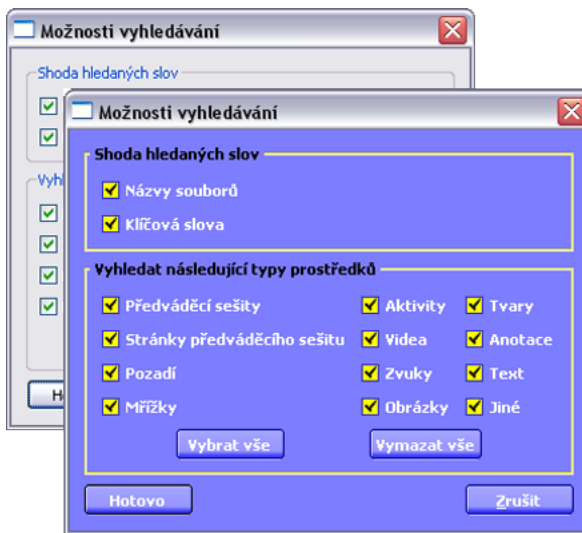
- Moje prostředky
- Sdílené prostředky
- Jiné prostředky

3. Zadejte hledaný termín.

4. Klikněte na položku Zobrazit možnosti

vyhledávání  . Zobrazí se dialogové okno Možnosti vyhledávání. Můžete vyhledávat podle názvů souborů nebo klíčových slov, případně podle obou kritérií, a také použít kritéria vyhledávání pro všechny prostředky nebo pouze pro jejich určité typy.

5. Zadejte požadovaná nastavení a potom klikněte na tlačítko Hotovo.

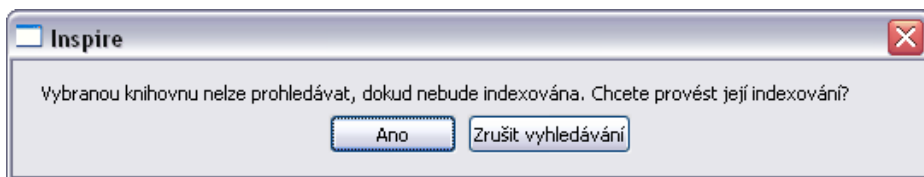


 Při příštím vyhledávání prostředků si aplikace ActivInspire bude pamatovat zadané možnosti vyhledávání.

6. Klikněte na tlačítko Zahájit vyhledávání





. Pokud ve svém počítači používáte funkci vyhledávání poprvé, zobrazí se dialogové okno s upozorněním, že prostředky je před vyhledáváním nejprve nutné indexovat.



Indexování může chvíli trvat, v závislosti na velikosti a struktuře vaší knihovny prostředků. Vytvořený index již aplikace ActivInspire udržuje automaticky aktualizovaný.

7. Kliknutím na tlačítko Ano spustíte indexování prostředků.

8. Po vytvoření indexu znovu klikněte na tlačítko Zahájit vyhledávání  . Všechny položky odpovídající hledanému termínu a zadaným možnostem se zobrazí na panelu položek v prohlížeči prostředků.



## Sady otázek pro zpracování vlastním tempem

**Sady otázek pro zpracování vlastním tempem jsou nejnovějším přírůstkem v rodině interaktivních výukových nástrojů od společnosti Promethean. Můžete je používat společně s připravenými otázkami a nástrojem ExpressPoll.**

V této kapitole se seznámíme se sadami otázek pro zpracování vlastním tempem a s jejich vytvářením a používáním,

- [Úvod](#)
- [Vytvoření sady otázek pro zpracování vlastním tempem](#)
- [Používání sady otázek pro zpracování vlastním tempem](#)
- [Vyhodnocení výsledků](#)

### Úvod

Jak již název naznačuje, sady otázek pro zpracování vlastním tempem jsou sadami předem připravených otázek, které mohou žáci řešit svým vlastním tempem.

Můžete je použít k následujícím činnostem:

- Zvolte si, kolik otázek bude sada obsahovat.
- Seskupte otázky do sad až v 9 úrovních obtížnosti.
- Zvolte, kolik otázek musí žák správně zodpovědět, aby mohl postoupit do další úrovně.
- Zamíchejte otázky, a tak změňte jejich pořadí.
- Použijte náhodný výběr otázek, aby se otázky všem žákům zobrazily v jiném pořadí než jejich studentům. Žáci od sebe nebudou moci opisovat.
- Zobrazte si jednotlivé odpovědi ihned po jejich odeslání.

### Postup

Sadu otázek pro zpracování vlastním tempem vložíte na stránku předváděcího sešitu pomocí příkazu Vložit > Sada otázek pro zpracování vlastním tempem....



Na rozdíl od připravených otázek se sada otázek pro zpracování vlastním tempem *neobrazuje* během hlasovací relace na tabuli.



Při hlasovací relaci se otázky zobrazují *pouze* na zařízeních ActivExpression přítomných žáků.

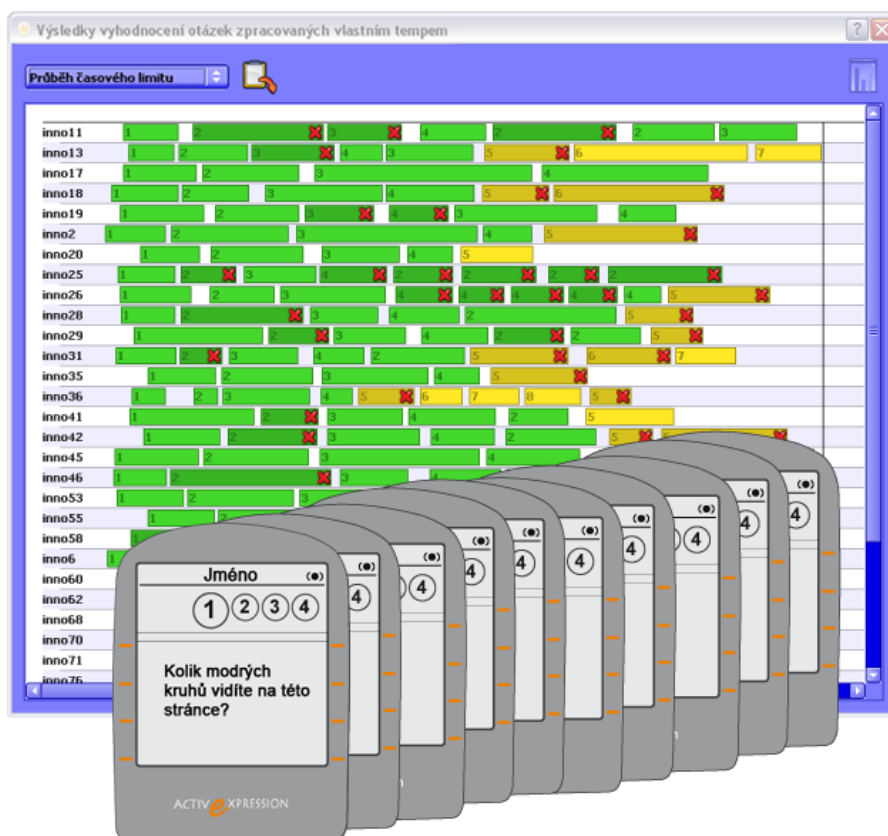


Během hlasovací relace se na vaší obrazovce otevře dialogové okno Výsledky vyhodnocení otázek zpracovaných vlastním tempem. Uvidíte v něm v grafické podobě všechny dosud zadané odpovědi.



Při zahájení relace se na každé zařízení ActivExpression odešle první otázka v sadě.

Odpověď odeslaná žákem se nahraje a zobrazí v dialogovém okně s výsledky a do zařízení se automaticky odešle další otázka. Všichni žáci mohou postupovat svým vlastním tempem.

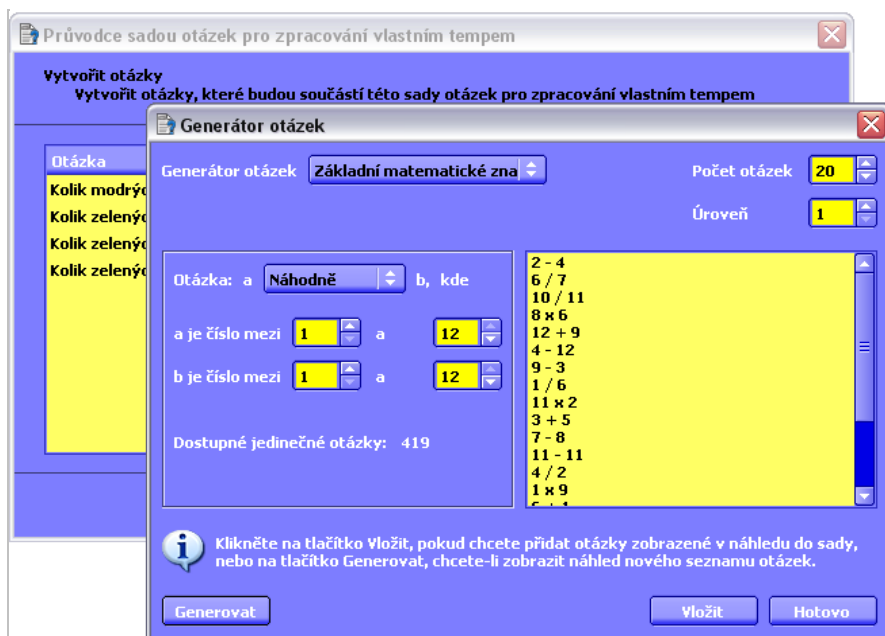


Sadu otázek pro zpracování vlastním tempem lze vytvořit dvěma způsoby:

- Jednotlivě nebo v blocích pomocí Průvodce sadou otázek pro zpracování vlastním tempem.
- Automaticky pomocí Generátoru otázek.



Generátor otázek momentálně umožňuje zadávat pouze základní matematické výpočty.



Při otevření jakékoli stránky obsahující sadu otázek pro zpracování vlastním tempem se aktivuje tlačítko

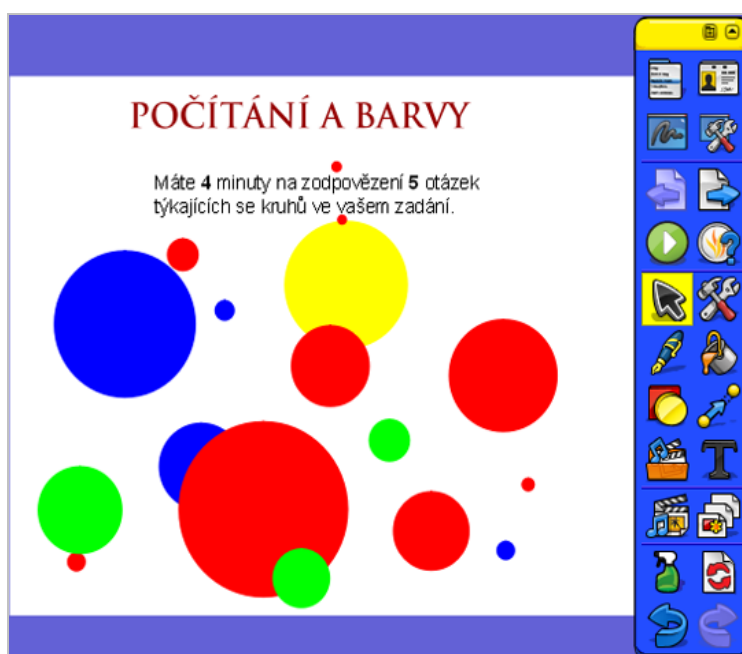


Spustit/zastavit hlasování

Spuštěné hlasování můžete kdykoli pozastavit nebo zcela zastavit.

Výsledky se uloží v prohlížeči výsledků uvnitř prohlížeče hlasování.

Výsledky můžete zobrazit v různých formátech, přidat je na stránku předváděcího sešitu, kdykoli je vyhodnotit a vyexportovat do aplikace Microsoft Excel pro další zpracování.



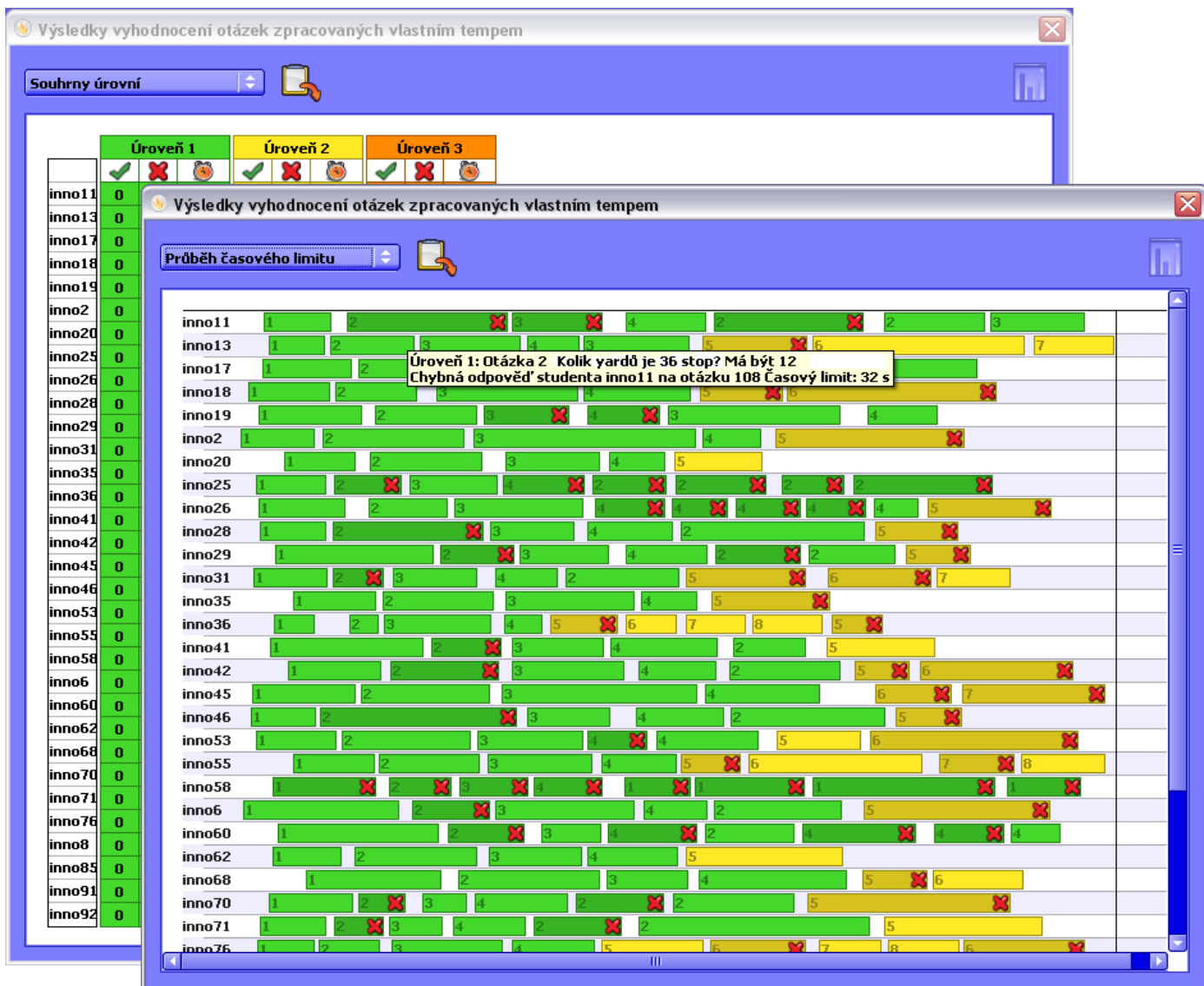
#### Výhody

Sady otázek pro zpracování vlastním tempem představují strukturované řešení flexibilní výuky a hodnocení. Pomáhají zaměřit pozornost celé skupiny, protože se mohou zapojit všichni žáci a každý hlas se počítá.

Během hlasovací relace se odpovědi zobrazují dynamicky, a poskytují tak okamžitý přehled o následujících skutečnostech:

- Výkonu skupiny.
- Výkonu jednotlivců.
- Oblastech vyžadujících opakování nebo bližší vysvětlení.





Dynamické zobrazení vám může například napomoci při následujícím rozhodování:

- Můžete zasáhnout a pomoci žákovi v obtížích, aniž byste narušili relaci. Na obrázku výše například vidíte, že žák inno58 odpověděl na všechny otázky špatně ❌
- Můžete zadat složitější úkoly pro příliš rychlé nebo chytré studenty.
- Je možné změnit téma.

Všechny hlasovací relace můžete podle potřeby přizpůsobit na soutěživější nebo naopak méně stresující tým, že změňte nastavení časových limitů, zobrazíte zadané odpovědi na tabuli nebo je naopak skryjete, abyste žáky narušili při práci.

### Co potřebuji?

Pro použití sady otázek pro zpracování vlastním tempem potřebujete ve třídě následující pomůcky:

- Ovladač ActivDriver
- Zařízení ActivExpression nebo klientská zařízení ActivEngine
- Některé z následujících zařízení:
  - Rozbočovač ActivHub
  - Tabuli ActivBoard s integrovaným rozbočovačem
  - Virtuální rozbočovač ActivHub (pokud používáte software ActivEngage)

Podrobné informace o přípravě pomůcek k výuce vlastním tempem žáků naleznete v kapitole [Upgrade na novou generaci](#).

### Přehled procesu

Práce se sadami otázek pro zpracování vlastním tempem je třířákový proces:

- Krok 1 – Vytvoření sady otázek pro zpracování vlastním tempem
- Krok 2 – Spuštění relace sady otázek pro zpracování vlastním tempem
- Krok 3 – Vyhodnocení výsledků

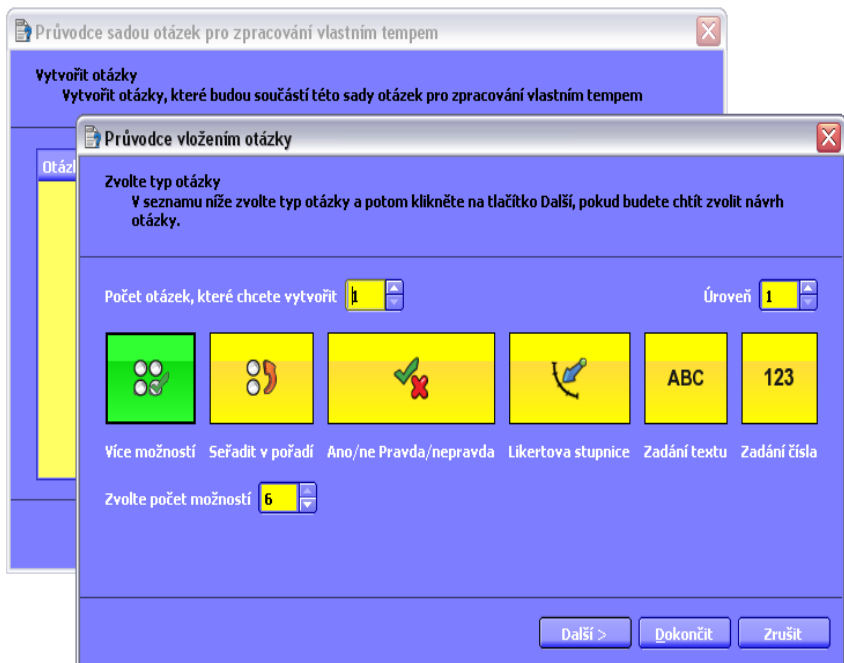
### Vytvoření sady otázek pro zpracování vlastním tempem

V této kapitole naleznete popis vytvoření otázek pomocí následujících nástrojů:

- Průvodce sadou otázek pro zpracování vlastním tempem
- Generátor otázek

### Vytvoření otázek pomocí průvodce sadou otázek pro zpracování vlastním tempem

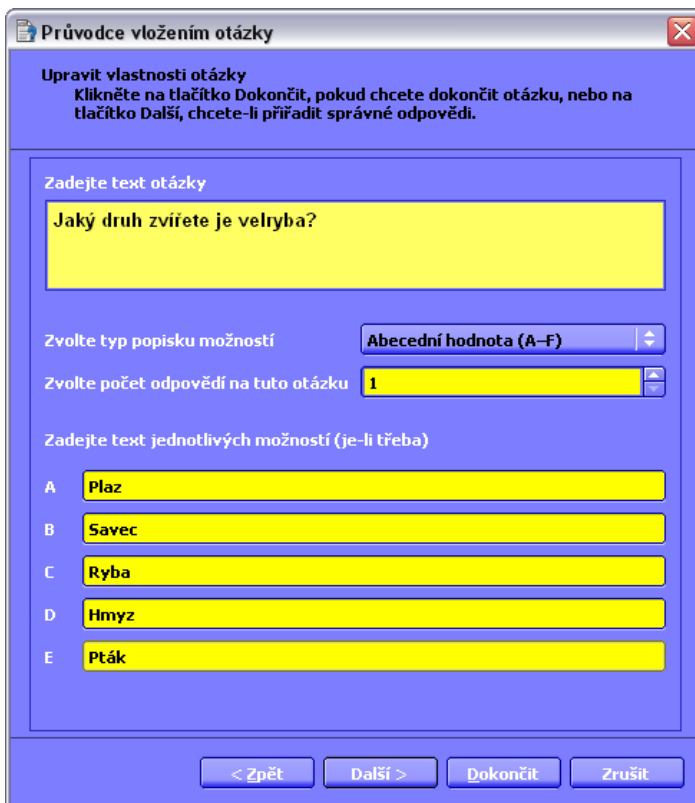
1. Klikněte na položku Vložit > Sada otázek pro zpracování vlastním tempem... Otevře se průvodce sadou otázek pro zpracování vlastním tempem.
2. Klikněte na položku Vložit. Zobrazí se průvodce vložením otázky. Jedná se o podobný nástroj, jako je průvodce otázkami, pomocí nějž se vytvářejí připravené otázky.



4. Chcete-li upravit vlastnosti otázky, klikněte na tlačítko Další >. Zobrazí se dialogové okno Upravit vlastnosti otázky. Použité vlastnosti závisí na zvoleném typu otázky.

Zadejte text otázky a možných odpovědí (v případě otázek s více možnostmi), zvolte požadovaná nastavení a potom klikněte na tlačítko Další >. Zobrazí se dialogové okno Přidat správné odpovědi.

V příkladu napravo vidíte dialogové okno otázky s více možnostmi, v němž jsou vyplněny všechny potřebné informace. Odpověď na otázku lze vybrat z pěti možností, jen jedna z nich je správná.

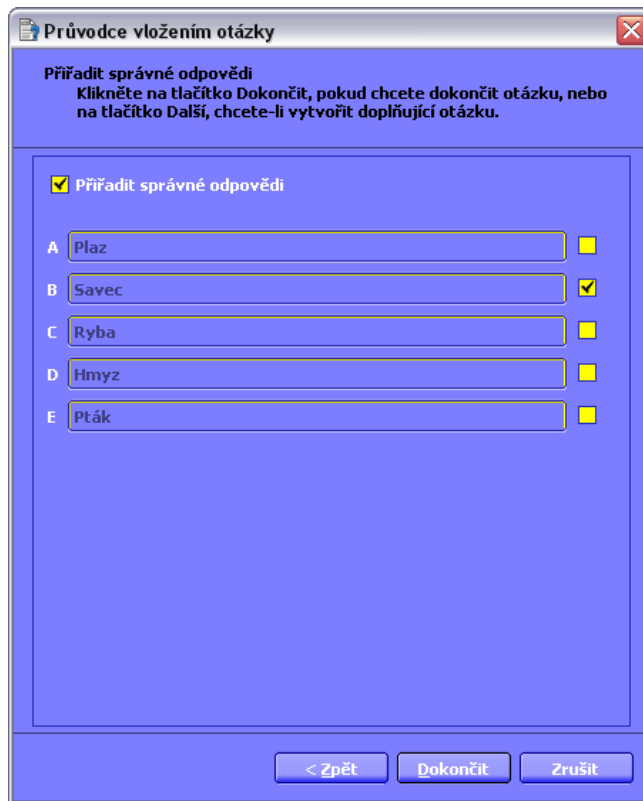


5. Pokud nechcete přiřadit správné odpovědi, přeskočte tento krok.

Chcete-li přiřadit správné odpovědi, zaškrtněte pole Přidat správnou odpověď a potom zaškrtněte jedno nebo více políček se správnými odpověďmi.

V příkladu napravo byla přiřazena správná odpověď.

U číselných otázek můžete také přiřadit míru tolerance v hodnotě +/- n, kde n označuje libovolné číslo.

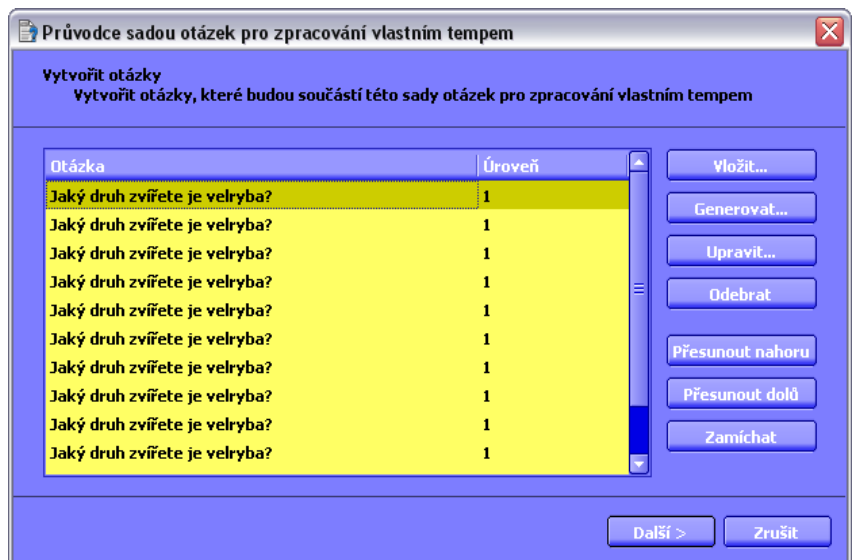


6. Klikněte na tlačítko **Dokončit**. Znovu se otevře průvodce sadou otázek pro zpracování vlastním tempem.

Můžete jej použít k následujícím činnostem:

- Vložit jednu nebo více otázek. U každé nové otázky dokončete kroky 2 až 5 z této části.
- Vygenerovat sadu číselných otázek. Další informace v kapitole [Vytvoření otázek pomocí generátoru otázek](#).
- Vybrat a upravit otázku. Další informace v kapitole [Úpravy otázek](#).
- Odebrat otázku ze sady.
- Změnit pořadí otázek jejich přesunutím nahoru nebo dolů či zamícháním.

V příkladu nahoře vidíte sadu identických otázek připravených k úpravě.



### Vytvoření otázek pomocí generátoru otázek

1. Klikněte na položku Vložit > Sada otázek pro zpracování vlastním tempem... Otevře se průvodce sadou otázek pro zpracování vlastním tempem.

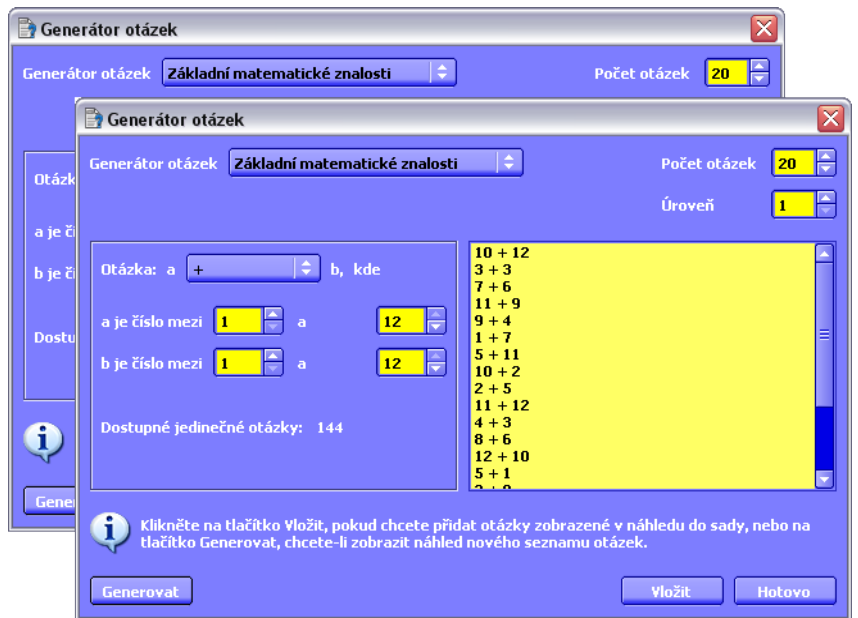
2. Klikněte na položku Generovat... Zobrazí se generátor otázek. Momentálně je k dispozici pouze generátor pro základní matematické výpočty.

Podle potřeby změňte následující možnosti:

- Zadejte počet otázek.
- Nastavte úroveň obtížnosti (1 až 9). Čím vyšší úroveň, tím vyšší bude rozsah čísel „a“ a „b“.
- Z rozbalovacího seznamu vyberte matematický operátor (+, -, /, x, náhodně).
- Nastavte rozsah pro hodnotu „a“. (Poznámka: Rozsah a úroveň spolu úzce souvisí.)
- Nastavte rozsah pro hodnotu „b“.

3. Kliknutím na tlačítko Generovat vytvoříte otázky. Otázky se zobrazí na pravém panelu. Ověřte si, zda splňují vaše požadavky.

Pokud nebudete spokojeni, klikněte znovu na tlačítko Generovat nebo nejprve změňte příslušné možnosti nastavení a potom klikněte na tlačítko Generovat.



4. Budete-li spokojeni, přidejte další otázky do aktuální sady kliknutím na tlačítko Vložit.

5. Opakujte kroky 2 až 4, dokud nedokončíte celou sadu otázek, a potom klikněte na tlačítko Hotovo. Znovu se zobrazí průvodce sadou otázek pro zpracování vlastním tempem a v něm všechny otázky a jejich úroveň.

Můžete jej použít k následujícím činnostem:

- Vložit jednu nebo více otázek. U každé nové otázky dokončete kroky 2 až 5 popsané v části [Vytvoření otázek pomocí průvodce sadou otázek pro zpracování vlastním tempem](#) výše.
- Vygenerovat více číselných otázek.
- Vybrat a upravit otázku. Další informace v kapitole [Úpravy otázek](#).
- Odebrat otázku ze sady.
- Změnit pořadí otázek jejich přesunutím nahoru nebo dolů či zamícháním.



## Úpravy otázek

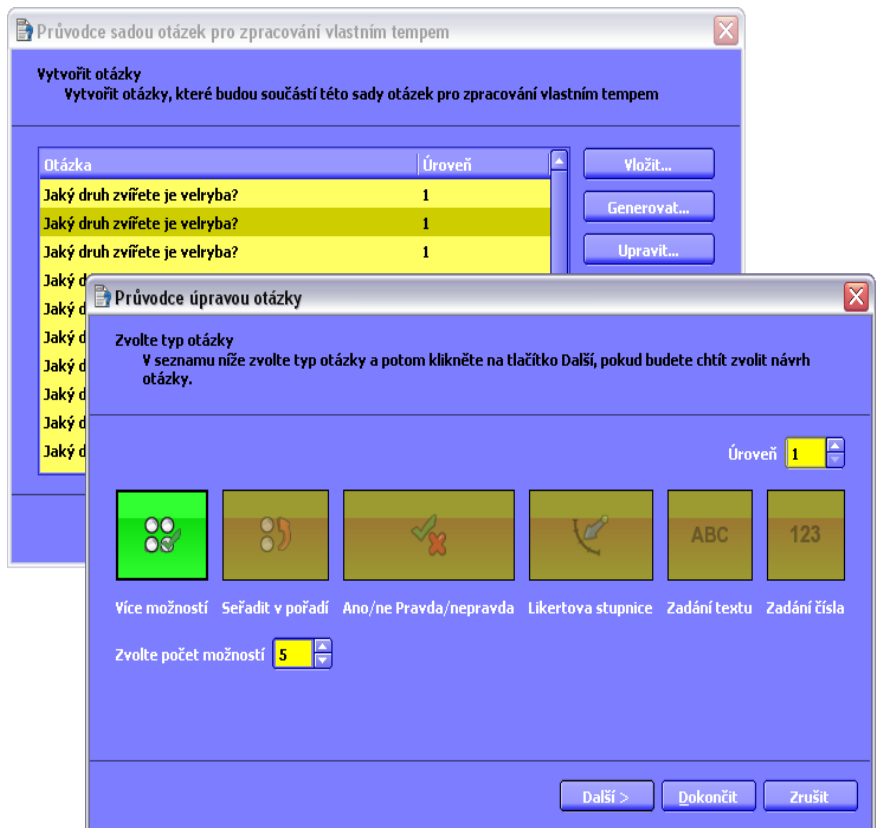
Otázky můžete upravit při vytváření sady otázek nebo kdykoli jindy pomocí příkazu Upravit > Otázka na aktuální stránce.

1. V průvodci sadou otázek pro zpracování vlastním tempem vyberte otázku a klikněte na tlačítko Upravit. Zobrazí se průvodce úpravou otázky.

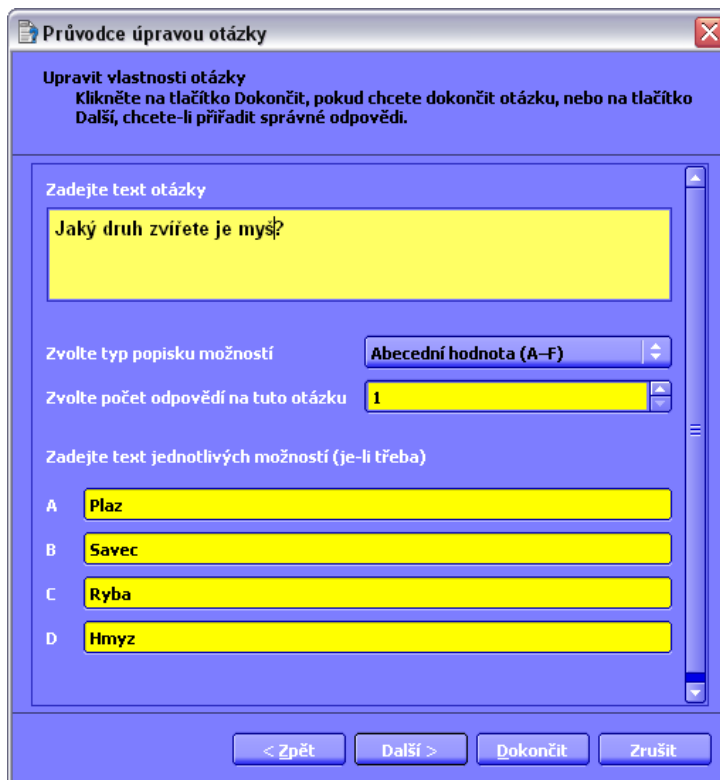
Typ otázky je zvýrazněn zeleně a nelze změnit.

Můžete provést jednu nebo více z následujících činností:

- Pomocí tlačítek nahoru a dolů změnit úroveň obtížnosti otázek.
- Pomocí tlačítek nahoru a dolů změnit počet možností.
- Kliknutím na tlačítko Další > upravit vlastnosti otázky.
- Kliknutím na tlačítko **Dokončit** uložit všechny změny a ukončit průvodce úpravou otázky.
- Kliknutím na tlačítko Zrušit zavřít průvodce bez ukládání změn provedených v otázce.

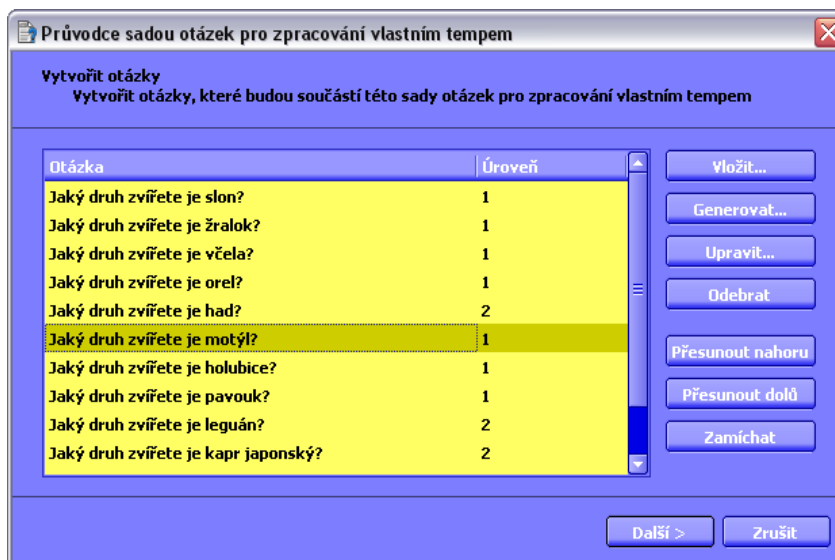


- Po kliknutí na tlačítko Další > se zobrazí dialogové okno Upravit vlastnosti otázky. Proveďte potřebné změny a potom klikněte na tlačítko Další > pro přiřazení správných odpovědí nebo na tlačítko **Dokončit** pro zavření průvodce úpravou otázky.



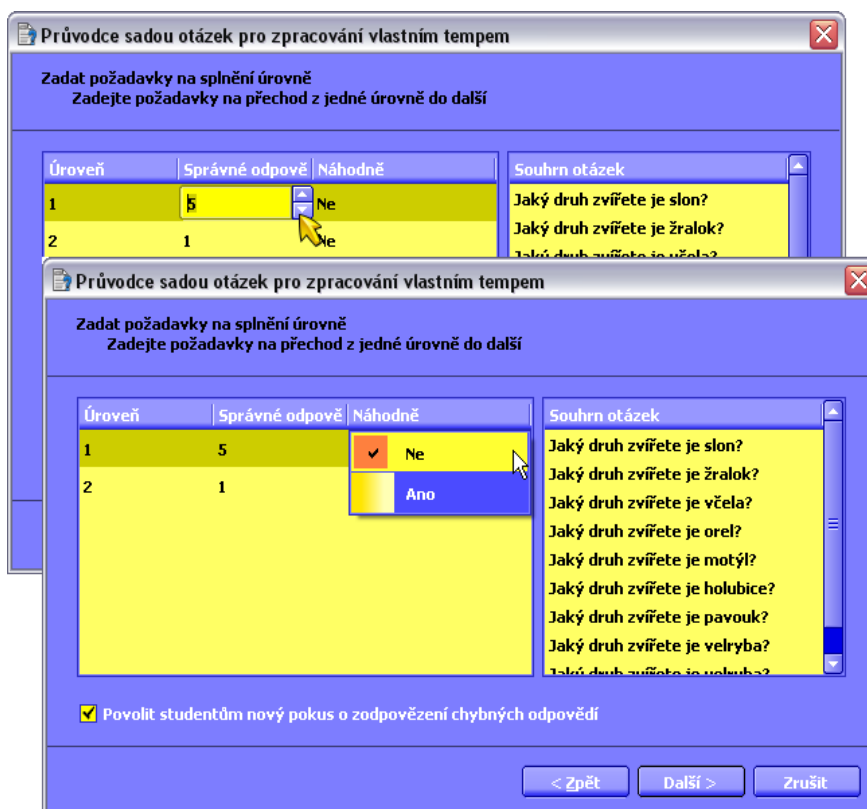
- Po kliknutí na tlačítko Další > přiřadte správné odpovědi a potom se kliknutím na tlačítko **Dokončit** vraťte zpět do průvodce sadou otázek pro zpracování vlastním tempem.
- Opakujte kroky 1 až 3, dokud neupravíte všechny otázky, a potom klikněte na tlačítko Další >. Zobrazí se dialogové okno Zadejte požadovanou úroveň.

Můžete samozřejmě kliknout na libovolné tlačítko v pravé části dialogového okna.



5. Zde můžete použít výchozí nastavení nebo provést některou z následujících akcí:

- Dvakrát klikněte do sloupce Správné odpovědi a potom pomocí tlačítek nahoru a dolů zadejte počet odpovědí, které musí žáci správně odpovědět, aby mohli postoupit do další úrovně.
- Dvakrát klikněte do sloupce Náhodně a zadejte Ano, pokud chcete zajistit, aby se každému žákovi otázky zobrazovaly v jiném pořadí než jeho sousedům.
- Klikněte na tlačítko **Zpět >** pro provedení dalších změn.
- Klikněte na tlačítko **Zrušit** pro zrušení všech změn.
- Klikněte na tlačítko **Další >** a zadejte název a dobu trvání.

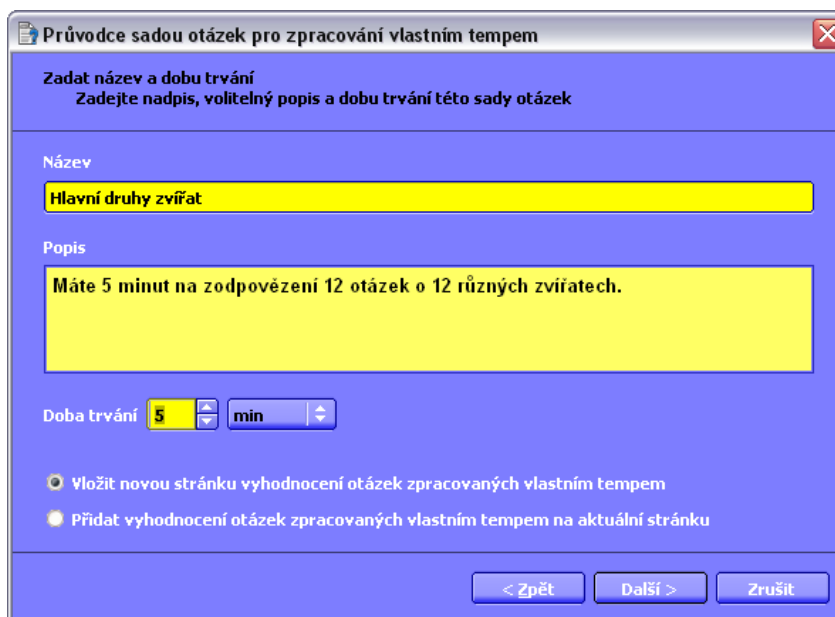


6. Zde můžete zadat název a popis sady otázek. Zobrazí se na stránce předváděcího sešitu a mohou žákům pomoci upřesnit, o čem otázky budou.

Můžete také provést následující činnosti:

- Nastavit délku trvání hlasovací relace.
- Přidat vyhodnocení sady otázek zpracovaných vlastním tempem na aktuální stránku nebo je vložit na novou stránku za aktuální stránkou.

Po zadání všech podrobností klikněte na tlačítko **Další >**. Zobrazí se dialogové okno **Zvolte návrh**.



7. Zvolte návrh a potom klikněte na tlačítko **Dokončit**. Na stránku předváděcího sešitu se přidají zvolený návrh stránky a název a popis zadaný v kroku 6.

 Aktivuje se tlačítko Spustit/zastavit

hlasování 



## Používání sady otázek pro zpracování vlastním tempem

Tato část popisuje princip fungování relace s otázkami zpracovávanými vlastním tempem.

### Než začnete

Než spustíte relaci s otázkami pro zpracování vlastním tempem, proveďte následující akce:

- Zkontrolujte, zda všechna požadovaná zařízení ActivExpression jsou dostatečně nabitá a že jsou zaregistrovaná. Další informace naleznete v kapitole [Registrace zařízení](#).
- Připojte k počítači rozbočovač ActivHub a zkontrolujte, zda bliká zelený indikátor.



V sadě otázek pro zpracování vlastním tempem se pozornost žáků zaměří na obrazovky jejich zařízení ActivExpression. Pokud se rozhodnete dynamicky zobrazovat příchozí odpovědi na tabuli, můžete vyrušit pozornost věnovanou otázkám a záporně ovlivnit rychlost odpovídání.

Může být vhodné vyzkoušet si hlasování nanečisto, abyste si na něj zvykli vy i vaši žáci.

### Poznámky pro žáky

Jakmile učitel spustí hlasovací relaci, odešle se první otázka na vaše zařízení ActivExpression.

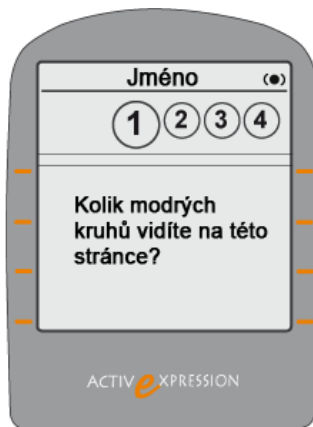
Pokud je nastaveno náhodné zaslání otázek, dostanete je v jiném pořadí než vaši sousedé.

Vaše první otázka se zobrazí podobným způsobem, jak vidíte na obrázku vpravo.

Číslo 1 je větší než ostatní čísla, protože označuje první otázku.



Přečtěte si otázku.

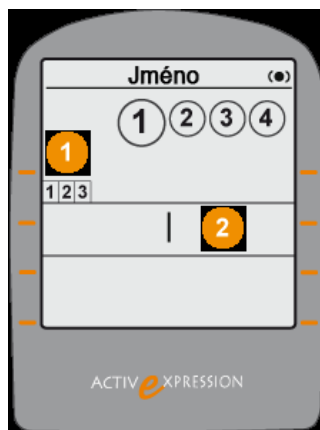
Jakmile budete připraveni odpovědět, stiskněte libovolnou klávesu. Tím vymažete obsah obrazovky.



Kurzor ve středu obrazovky znamená, že můžete začít zadávat odpovědi pomocí klávesnice.

Na příkladu vpravo vidíte, že odpovědí je číslo.

Poznáte to podle malých čísel 1, 2, 3  v levém horní rohu nad oblastí pro zadání textu .



Zadaná odpověď se zobrazí v oblasti pro zadání textu.

Můžete ji změnit pomocí klávesnice.

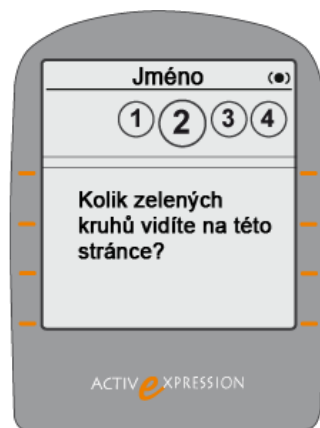
**1** Chcete-li si otázku znovu přečíst, stiskněte multifunkční klávesu Otázka.

**2** Chcete-li odeslat odpověď a zobrazit další otázku, stiskněte multifunkční klávesu Odeslat.



Vaše druhá otázka se zobrazí podobným způsobem, jak vidíte na obrázku vpravo.

Tentokrát je číslo 2 větší než ostatní číslice.



Pokud váš učitel pozastaví relaci, zobrazí se na obrazovce nápis POZASTAVENO.

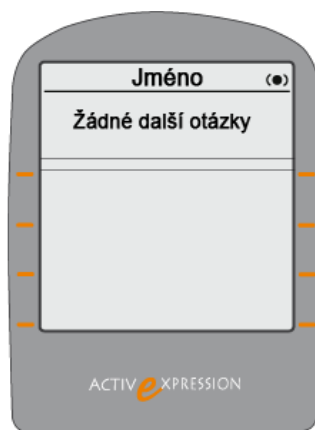
Dojde-li k pozastavení relace, nemůžete odpovídat na žádné otázky.

Jakmile učitel relaci znovu spustí, klávesy se aktivují a můžete pokračovat.



Pokud během časového limitu odpovíte na všechny otázky v sadě, zobrazí se na obrazovce zpráva Žádné další otázky.





Pokud nesprávně odpovíte na jednu nebo více otázek a zbývá vám dostatečný časový limit, můžete na ně zkusit odpovídat znovu, dokud časový limit nevyprší. Pokud časový limit vyprší, zobrazí se na zařízení ActivExpression úvodní obrazovka s logem společnosti Promethean a na další otázky již nelze odpovídat.

### Spuštění relace

Až budou všichni připraveni, postupujte následujícím způsobem:

1. Otevřete prohlížeč hlasování a vyberte anonymní nebo pojmenované hlasování
2. Vyhledejte stránku předváděcího sešitu, která obsahuje sadu otázek pro zpracování vlastním tempem.
3. Stiskněte tlačítko Spustit/zastavit hlasování . Zobrazí se okno Výsledky vyhodnocení otázek zpracovaných vlastním tempem. Toto okno zůstane otevřené během hlasovací relace i po ní, dokud jej nezavřete.

Na následujícím obrázku vidíte dva pohledy, které můžete zobrazit v okně Výsledky vyhodnocení otázek zpracovaných vlastním tempem. V očíslovaném seznamu naleznete popis jednotlivých součástí.

**1** Pohled Průběh časového limitu zobrazuje přichodící odpovědi na vodorovné čáře vedle názvu a čísla zařízení. Každý barevný blok představuje jednu otázku. Jedná se o výchozí zobrazení.

V tomto příkladu:

- Zvolili jsme anonymní hlasování a všechna zařízení jsou identifikována pouze čísly.
- Zatím nebyly přijaty žádné odpovědi.

**2** Pohled Souhrny úrovní zobrazuje, kolik otázek v daných úrovních zodpověděli jednotliví studenti správně a špatně a jaké byly průměrné časy odpovědí.

V tomto příkladu jsme zvolili pojmenované hlasování a jednotlivá zařízení jsou rozlišena jmény.

**3** Odpočítávání zobrazuje zbývajcí čas na zadání odpovědi.

**4** Tlačítko Pozastavit. Kliknutím pozastavíte nebo znovu spustíte pozastavenou relaci.

**5** Tlačítko **Přerušit**. Kliknutím trvale zastavíte hlasovací relaci.

Zobrazí se výzva k uložení všech dosud doručených odpovědí.

**6** Rozbalovací seznam pro změnu zobrazení.

**7** Vložení aktuálních výsledků do předváděcího sešitu.

Všechny výsledky se ihned po doručení zobrazí v okně Výsledky vyhodnocení otázek zpracovaných vlastním tempem. Pokud používáte interaktivní tabuli, můžete toto okno zobrazit nebo jej přetáhnout mimo oblast viditelnou žáků.

**Pokud nechcete přerušit hlasovací relaci, toto okno nezavírejte.**

Kdykoli během hlasovací relace můžete provést některou z těchto akcí:

- Pozastavit hlasování.
- Přerušit hlasování.
- Změnit zobrazení v okně Výsledky vyhodnocení otázek zpracovaných vlastním tempem.

- Vložit aktuální výsledky do předváděcího sešitu.
- Zobrazit podrobnější informace o konkrétním žákovi nebo otázce. Další informace naleznete v části [Vyhodnocení výsledků](#) níže.

Po vypršení časového limitu se relace ukončí:

- Tlačítka Pozastavit a Zrušit v okně Výsledky vyhodnocení otázek zpracovaných vlastním tempem přestanou být aktivní.
- Na všech připojených zařízeních ActivExpression se zobrazí úvodní obrazovka s logem společnosti Promethean.

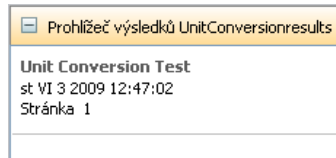
## Vyhodnocení výsledků

Kromě dynamického vyhodnocování odpovědí během hlasovací relace můžete postupovat také následovně:

- Načíst výsledky po skončení relace.
- Zobrazit výsledky v různých formátech.
- Vložit výsledkové grafy na aktuální stránku předváděcího sešitu.
- V počítačích se systémem Windows můžete exportovat výsledky do tabulky aplikace Excel pro další zpracování.

Po skončení relace zůstane okno Výsledky vyhodnocení otázek zpracovaných vlastním tempem otevřené, abyste mohli změnit zobrazení nebo zobrazit výsledky v různých formátech.

Okno Výsledky vyhodnocení otázek zpracovaných vlastním tempem můžete kdykoli znovu zobrazit dvojitým kliknutím na výsledky v prohlížeči výsledků, který je součástí prohlížeče hlasování.

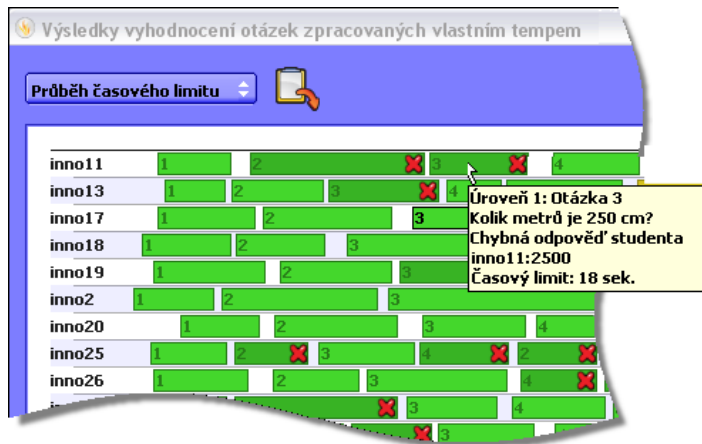


Následující části obsahují příklady různých způsobů zobrazení výsledků během hlasovací relace i po jejím ukončení.

### Průběh časového limitu

Chcete-li zobrazit, jak konkrétní žák odpověděl na otázku, umístěte kurzor na odpověď. Ve vyskakovacím okně se zobrazí následující údaje:

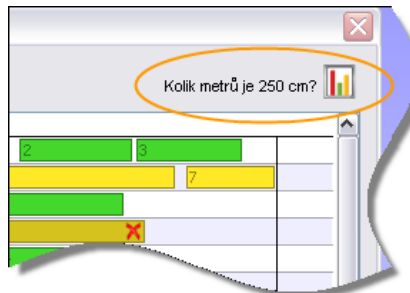
- Číslo úrovně a otázky.
- Text otázky.
- Správnost odpovědi.
- Odpověď žáka.
- Časový limit odpovědi.



Zobrazení statistického přehledu o odpovědi celé skupiny na konkrétní otázku:

1. Klikněte na odpověď konkrétního žáka na otázku. Proběhnou následující dvě akce:

- Zobrazí se text otázky.
- Aktivuje se tlačítka Zobrazit výsledky otázek



2. Klikněte na tlačítka Zobrazit výsledky otázek . Zobrazí se okno Výsledky hlasování. Ve výchozím nastavení se zobrazí vodorovný pruhový graf s následujícími položkami:

- Odpovědi jsou zaneseny na ose Y.
- Počet žáků je uveden na ose X.
- Procento z celkového počtu přijatých odpovědí se zobrazí na vodorovném pruhu u každé otázky.

Pomocí tohoto tlačítka můžete vložit výsledky do předváděcího sešitu.

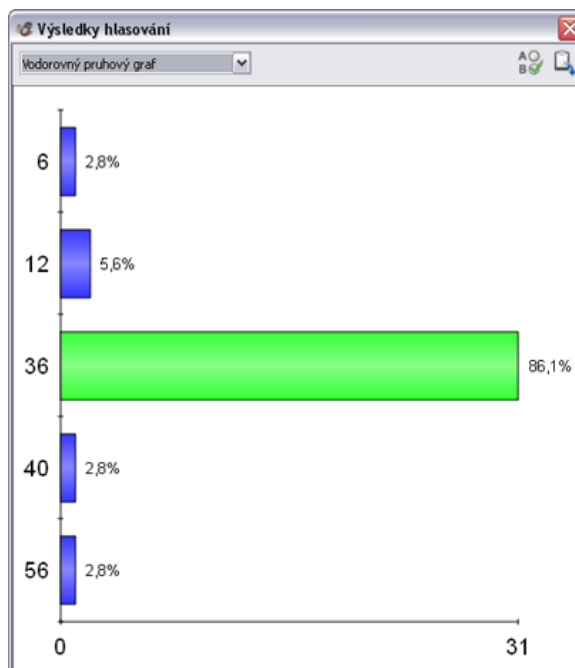
Pokud jste v sadě otázek zadali správné odpovědi, klikněte na

tlačítka **Vyhodnotit správné odpovědi**



Ve statistických výpočtech můžete zahrnout nebo odebrat zařízení, která na otázku neodpověděla.

Další informace naleznete v kapitole [Referenční materiály > Nastavení > Odpovědní systém](#).

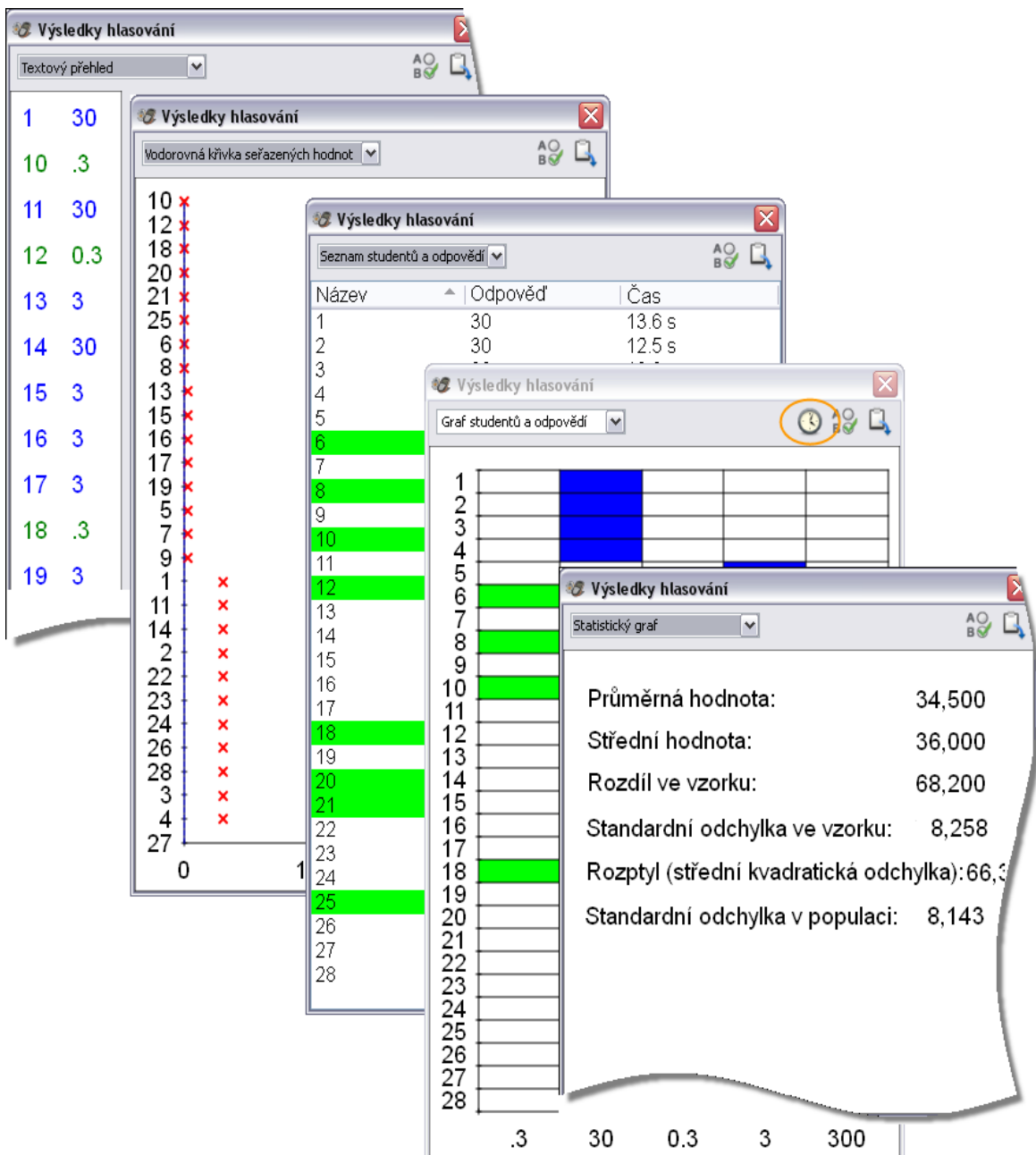


Stejné informace můžete také zobrazit v následujících dalších formátech:

- Textový přehled
- Vodorovná křivka seřazených hodnot
- Seznam studentů a odpovědí
- Graf studentů a odpovědí (kliknutím na tlačítko **Zobrazit časové limity hlasování** zobrazíte časové limity odpovědí)
- Statistický graf



Tyto přehledy jsou také k dispozici v okně Souhrny úrovní.



### Souhrny úrovní

Tento přehled obsahuje následující podrobnosti o jednotlivých žácích:

- Kolik otázek v jednotlivých úrovních zodpověděli správně.
- Kolik otázek v jednotlivých úrovních zodpověděli nesprávně.
- Průměrný časový limit odpovědi v každé úrovni.

Chcete-li zobrazit podrobnosti o tom, jak konkrétní žák odpověděl na sadu otázek v konkrétní úrovni, umístíte kurzor na příslušnou buňku v okně Souhrny úrovní. Podle toho, který sloupec zvolíte, se ve vyskakovacím okně zobrazí následující podrobnosti:

- Číslo otázky.
- Text otázky.
- Správnost či nesprávnost odpovědi a jak dlouho odpověď trvala.
- Odpověď.

**Souhrny úrovní**

	Úroveň 1			Úroveň 2			Úroveň 3		
	✓	✗	🕒	✓	✗	🕒	✓	✗	🕒
inno11	4	3	0:37	0	0	0:00	0	0	0:00
inno13	4	1	0:19	2	1	0:26	0	0	0:00
inno17	4	0	0:24	0	0	0:00	0	0	0:00
inno18	4	0	0:00	0	0	0:00	0	0	0:00
inno19	4	2	0:00	0	0	0:00	0	0	0:00
inno2	4	0	0:25	0	1	0:38	0	0	0:00
inno20	4	0	0:16	1	0	0:18	0	0	0:00
				0	0	0:00	0	0	0:00

Otázka 3: Kolik metrů je 250 cm?  
 Zodpovězeno nesprávně za 20 sek.: 0,25


## Odpovědní systém



Tato nastavení jsou určena pro hlasovací relace pomocí nástroje ExpressPoll a připravených otázek.



Podrobnější informace o přístupu k nastavením naleznete v kapitole [Volba nastavení aplikace](#).

Nastavení	Možnosti
ExpressPoll	
Časový limit otázky	<p>Čas povolený pro odpověď na otázku. Pokud nastavíte výchozí časový limit, omezíte čas, během něž lze hlasovat.</p> <p>Pokud výchozí časový limit nenastavíte, bude hlasování probíhat, dokud neodpoví všichni žáci nebo dokud nekliknete na tlačítko Zastavit hlasování</p>  <p>Výchozí nastavení = 0</p>
Použít časový limit u připravených otázek	<p><input checked="" type="checkbox"/> Použije výše uvedený časový limit u připravených otázek.</p> <p><input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Nepoužije časový limit.</p>
Připojit otázku k aktuálnímu předváděcímu sešitu	<p><input checked="" type="checkbox"/> Připojí otázku na novou stránku na konec předváděcího sešitu.</p> <p><input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Nepřipojí otázku.</p>
ActiVote	
Povolit uživatelům úpravy odpovědí	<p><input checked="" type="checkbox"/> Umožní uživatelům upravit odpověď v průběhu časového limitu. Po vypršení časového limitu budou zadané odpovědi ignorovány.</p> <p><input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Úpravy odpovědí nejsou uživatelům povoleny.</p>
<b>Odpovědi</b>	
Po hlasování zobrazit výsledky	<p><input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Po ukončení hlasování zobrazí výsledky na tabuli.</p> <p><input type="checkbox"/> Nezobrazí výsledky.</p>
Automatické otáčení stránek	<p><input checked="" type="checkbox"/> Po přijetí hlasů se stránka automaticky otočí.</p> <p><input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Stránka se automaticky neotočí.</p>
Anonymní režim	<p><input checked="" type="checkbox"/> Výsledky hlasování se zobrazí anonymně.</p> <p><input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Výsledky se zobrazí podle</p>

	zařízení nebo jména.
V případě chybějících odpovědí vyzvat k opakovanému zadání	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení. Pokud vyprší časový limit a nejsou doručeny všechny odpovědi, zobrazí se dialogové okno s otázkou, zda chcete zkusit zadání zopakovat. <input type="checkbox"/> Hlasovací relace skončí po vypršení časového limitu, a to i v případě, že z některých zařízení nebudou doručeny žádné odpovědi.
Zavřít okno s výsledky v prohlížeči stránek	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení. <input type="checkbox"/> Okno s výsledky zůstane otevřené, dokud nepřejdete na jinou stránku předváděcího sešitu.
Započítat zařízení bez odpovědi	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení. Ve statistických výpočtech zobrazených v okně s výsledky budou zahrnuta všechna zařízení. <input type="checkbox"/> Ve výpočtech nebudou zahrnuta zařízení, která neodeslala odpověď.
Zařízení použitá pro hlasovací relace	<p>Výchozí nastavení = Zařízení ActivExpression</p> <p>Z rozbalovacího seznamu můžete vybrat zařízení ActiVote.</p>
Zobrazit pouze přiřazená zařízení	<input type="checkbox"/> Výchozí nastavení. V prohlížeči hlasování a v přehledech se zobrazí všechna zařízení, včetně zařízení nepřijízených žákům. <input checked="" type="checkbox"/> Zobrazí se pouze přiřazená zařízení.

## Import souborů

V této kapitole naleznete informace o importu souborů vytvořených pomocí jiného softwaru.

Importovat lze následující typy souborů:

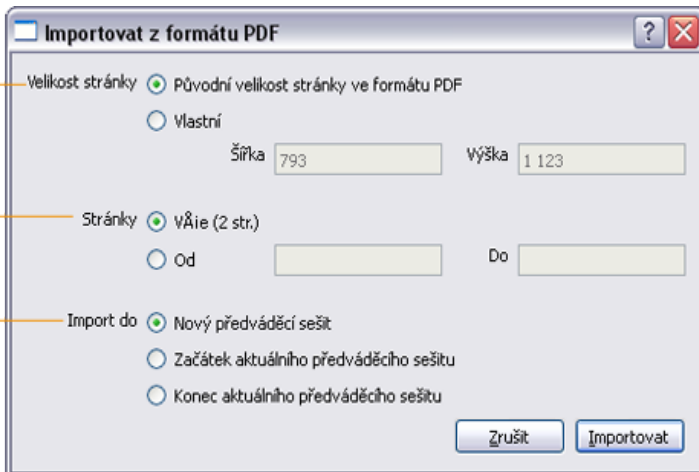
- Dokumenty PDF
- Soubory aplikace PowerPoint® jako objekty nebo obrázky (pouze v systému Windows®)
- Soubory XML ExamView®
- Soubory XML IMS® QTI
- Soubory SMART® Notebook
- Položky galerie SMART® Gallery

Podrobné informace o importu balíčků prostředků naleznete v kapitole [Import a export balíčků prostředků](#).

### Import dokumentu PDF

Při importu z dokumentu PDF se jednotlivé stránky dokumentu PDF naimportují jako obrázky na samostatné stránky předváděcího sešitu.

1. V nabídce Soubor klikněte na položku Importovat > PDF. Zobrazí se dialogové okno Vyberte soubor PDF, který chcete importovat.
2. Vyhledejte složku obsahující soubor, který chcete importovat, a vyberte jej.
3. Klikněte na tlačítko **Otevřít**. Zobrazí se dialogové okno Importovat z formátu PDF. Toto dialogové okno vidíte na obrázku vlevo dole. Popis jednotlivých očíslovaných položek najdete v tabulce:




1	Importujte stránku v původní velikosti nebo změňte výšku a šířku podle potřeby.
2	Importujte celý dokument nebo pouze určitý rozsah stránek.
3	Zvolte cílové umístění.

4. Zvolte:
  - Velikost stránky
  - Importované stránky
  - Cílové umístění
5. Klikněte na tlačítko Importovat. Na ukazateli průběhu se zobrazí průběh importu a po dokončení se ukazatel zavře. Po dokončení importu můžete vybrat importované stránky a pracovat s nimi stejně jako s jinými grafickými objekty.

### Import souborů aplikace PowerPoint® (pouze v systému Windows®)

Soubory aplikace PowerPoint můžete importovat následujícím způsobem:

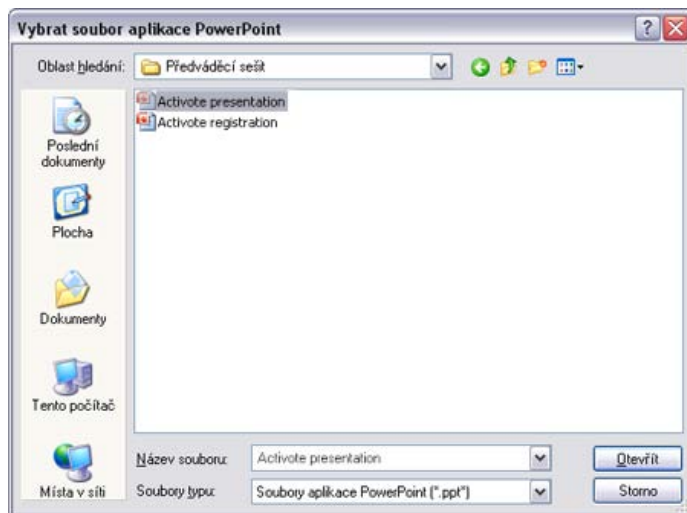
- Jako objekty, což znamená, že se z prezentace v aplikaci PowerPoint stanou jednotlivé objekty na stránkách předváděcího sešitu, které lze upravovat, například pomocí nástroje Text .
- Jako obrázky, což znamená, že se jednotlivé snímky z prezentace v aplikaci PowerPoint naimportují jako obrázky, které vždy vyplní celou stránku předváděcího sešitu.

#### Import souborů aplikace PowerPoint jako objektů

1. Na řídicím panelu klikněte na položku Import z aplikace PowerPoint... nebo v nabídce Soubor klikněte na položku Importovat > PowerPoint® jako objekty. Zobrazí se dialogové okno Vybrat soubor aplikace PowerPoint®.
2. Vyhledejte složku obsahující soubor, který chcete importovat, a vyberte jej.
3. Klikněte na tlačítko **Otevřít**. Na ukazateli průběhu se zobrazí průběh importu a po dokončení se ukazatel zavře.

Aplikace ActivInspire provede import vybraného souboru do nového předváděcího sešitu „Bez názvu“.

Po dokončení importu můžete vybrat importované objekty a pracovat s nimi stejně jako s jinými objekty.



### Import souborů aplikace PowerPoint jako obrázků

V nabídce Soubor klikněte na položku Importovat > PowerPoint® jako obrázky.

Průběh importu je naprosto stejný jako při výše popsaném importu objektů, liší se pouze výsledek. Všechny snímky ze souboru aplikace PowerPoint se naimportují jako samostatné obrázky na jednotlivé stránky předváděcího sešitu.

### Import ostatních typů souborů

1. V nabídce Soubor klikněte na některou z následujících položek:

- Importovat > Soubor XML ExamView® nebo
- Importovat > Soubor XML IMS® QTI nebo
- Importovat > Soubor SMART® Notebook v8, v9, v9.5, v10 nebo
- Importovat > Soubor galerie SMART® Gallery.

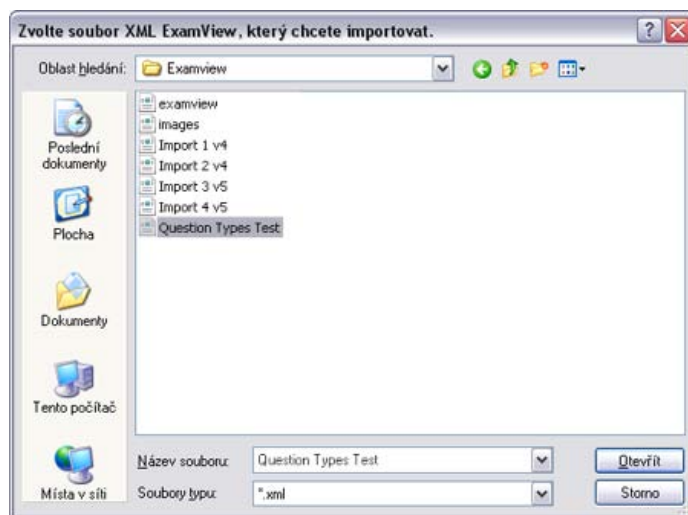
2. Zobrazí se dialogové okno pro vybranou operaci importu.

3. Vyhledejte složku obsahující soubor, který chcete importovat, a vyberte jej.

4. Klikněte na tlačítko **Otevřít**. Na ukazateli průběhu se zobrazí průběh importu a po dokončení se ukazatel zavře.

Aplikace ActivInspire importuje vybraný soubor do předváděcího sešitu pod stejným názvem, jako měl původní soubor. Napravo například vidíte test pomocí různých typů otázek.

Po dokončení importu můžete vybrat importované objekty a pracovat s nimi stejně jako s jinými objekty.





## Používání nahrávání obrazovky

Nástroj Nahrávání obrazovky naleznete v nabídce Nástroje > Další nástroje.

Pomocí nástroje Nahrávání obrazovky můžete zaznamenat akce v předváděcím sešitě, předváděcím sešitě plochy, na ploše nebo v jiné aplikaci (pokud to podporuje váš hardware). Animace se uloží v souboru .avi (Audio Video Interleave).

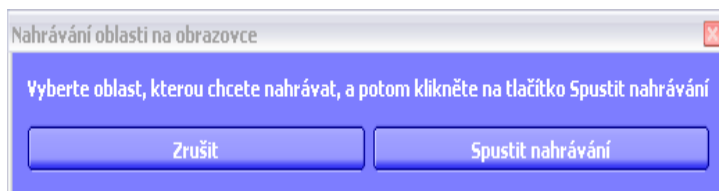
Můžete se rozhodnout nahrát celou obrazovku nebo pouze její oblast.

1. Klikněte na tlačítko Nahrávání obrazovky 



Potom klikněte na položku Nahrávání celé obrazovky nebo Nahrávání oblasti na obrazovce.

- Pokud vyberete možnost Nahrávání oblasti na obrazovce, obrazovka zšedne, zobrazí se dialogové okno Nahrávání oblasti na obrazovce a bílé pole uprostřed obrazovky.
- Kliknutím a přetažením můžete změnit velikost nebo pozici pole, a umístit jej tak do oblasti, kterou chcete nahrávat. Potom klikněte na tlačítko Spustit nahrávání.



2. Pokud chcete zvolit typ komprese videa a formátu zvuku, klikněte na položku Nabídka



Dostupné možnosti závisí na typu počítače, připojených zařízeních a podpůrném softwaru.




3. Až budete připraveni, klikněte na tlačítko Nahrát



Zobrazí se dialogové okno Uložit nahraný soubor.



4. Vyhledejte umístění, kam chcete nahraný soubor uložit, zadejte název soubor a potom klikněte na tlačítko Uložit. Spustí se nahrávání. Během

nahrávání bude tlačítko  střídavě červeně a modře blikat.

Kdykoli můžete kliknout na následující tlačítka:



Nahrávání se zruší.



Nahrávání se pozastaví, opětovným kliknutím se znovu spustí.



Nahrávání se zastaví.

Chcete-li přehrát poslední nahrávku, klikněte na tlačítko . Spustí se přehrávač nainstalovaný v počítači a v něm se přehraje soubor.



Podrobné informace o nastavení aplikace pro nahrávání obrazovky naleznete v kapitole [Referenční materiály > Nastavení > Nahrávky](#).

Podrobnější informace o přístupu k nastavením naleznete v kapitole [Volba nastavení aplikace](#).

# Nástroje



Podrobnější informace o používání funkce Nastavení naleznete v kapitole [Volba nastavení aplikace](#).

Nastavení	Možnosti
Výchozí nástroj	Nástroj, který je aktivován po spuštění aplikace ActivInspire. Zvolte z rozbalovací nabídky: Nástroj Pero, Zvýrazňovač, Guma nebo Vybrat. Výchozí nastavení = Pero
Zobrazit indikátor šířky pera	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Zobrazí se malý barevný obrys u hrotu pera. Obrys označuje aktuálně vybranou barvu. <input type="checkbox"/> Barva se u hrotu pera nezobrazí.
Fotoaparát snímá hlavní panel nástrojů	<input checked="" type="checkbox"/> Hlavní panel nástrojů aplikace ActivInspire bude součástí snímku při použití nástroje Fotoaparát. <input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Snímek nebude obsahovat hlavní panel nástrojů.
Matematické nástroje	
Barva nástroje	Výchozí nastavení = Šedá Kliknutím změňte barvu pravítka, úhloměru nebo kružítka.
Barva textu nástroje	Výchozí nastavení = Černá Kliknutím změňte barvu textu u pravítka, úhloměru nebo kružítka.
Průsvitnost	Zvyšte nebo snižte průsvitnost úhloměru, pravítka nebo kružítka. Rozsah = 20 – 255 Výchozí nastavení = 255
Měřítka nástroje	Pomocí posuvníku zvětšíte nebo zmenšíte velikost matematických nástrojů tak, aby odpovídala velikosti obrazovky. Rozsah = 50 – 200 Výchozí nastavení = 150
Tolerance výplně obrázků	Lze použít u grafických souborů ve formátu JPG a PNG. Pomocí posuvníku zadejte, jak přesně musí barva výplně odpovídat příslušné barvě ve vybraném souboru. Nízká tolerance znamená, že vyplněny budou pouze blízké odpovídající oblasti grafického souboru, vyšší tolerance bude mít opačný dopad. Rozsah = 0 – 100 Výchozí nastavení = 5
Průsvitnost zvýrazňovače	Pomocí posuvníku zvyšte nebo snižte průsvitnost

	<p>zvýrazňovače.</p> <p>Rozsah = 20 – 255</p> <p>Výchozí nastavení = 128</p>
Nástroj Tvar	
Vytvořit tvary přetažením z umístění:	<p>Přetáhněte kurzorem ze středu nebo z levého horního rohu.</p> <p>Výchozí nastavení = Levý horní roh</p>
Kostky	
Rychlost kostek	<p>Pomocí posuvníku změňte rychlost hodu kostek.</p> <p>Rozsah = 3 – 11</p> <p>Výchozí nastavení = 7 sekund</p>
Počet kostek	<p>Pomocí posuvníku změňte počet kostek.</p> <p>Rozsah = 1 – 5</p> <p>Výchozí nastavení = 5</p>
<b>Kalkulačka</b>	
Použít kalkulačku dodanou s operačním systémem	<p><input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Použije se kalkulačka dodaná s aplikací ActivInspire.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Použije se výchozí kalkulačka dodaná s operačním systémem.</p>
Použít kalkulačku zvolenou uživatelem	Klikněte a vyhledejte jinou kalkulačku.

## Používání hodin

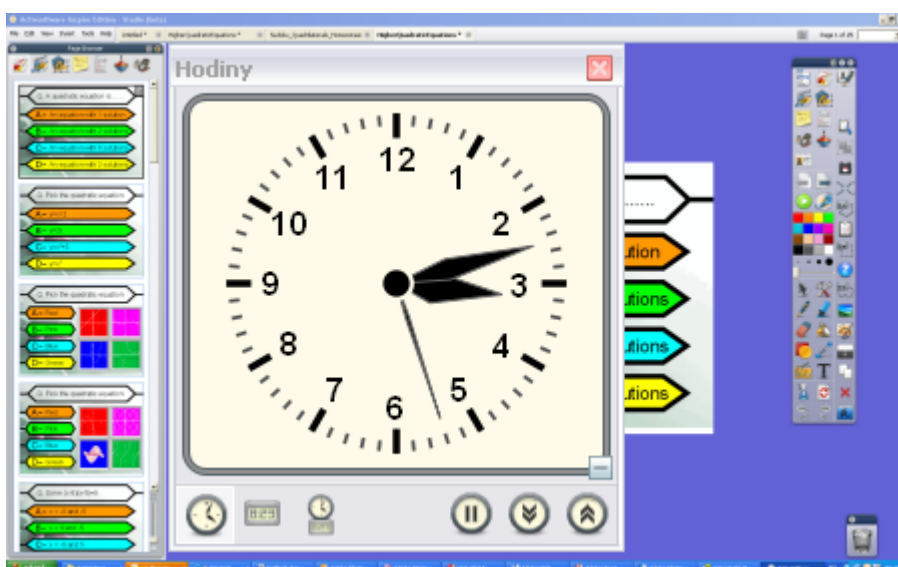
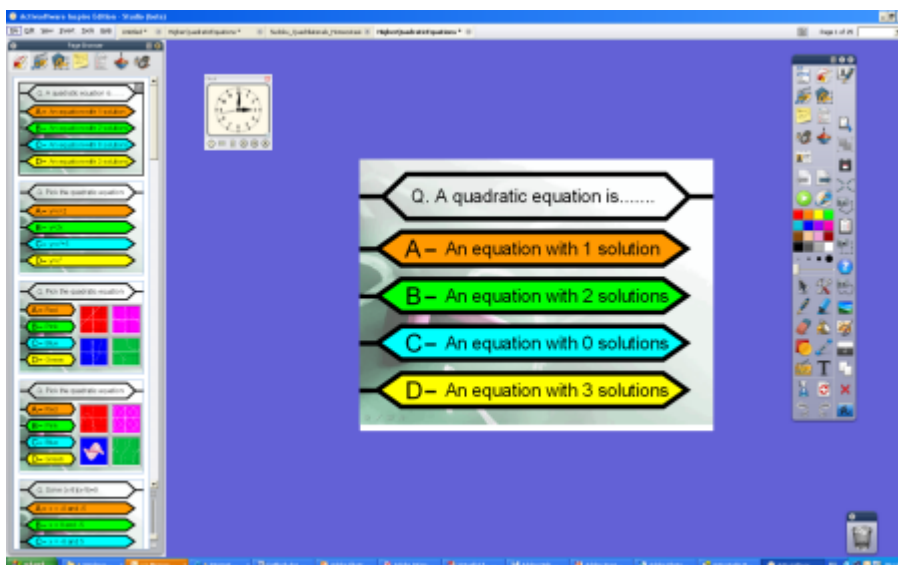
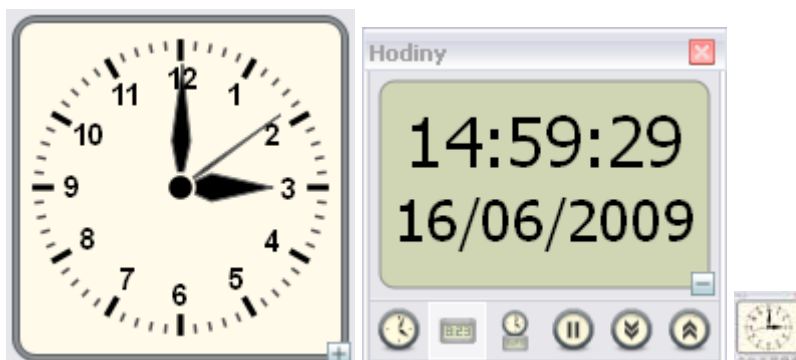


Pomocí hodin můžete na tabuli zobrazit čas. Umožňují také zadat odpočítávání nebo používat automatizované akce předváděcího sešitu.

V nabídce Nástroje klikněte na příkaz Další nástroje > Hodiny.

Hodiny se zobrazí v samostatném okně.

- Kliknutím na ikony v okně můžete přepnout mezi zobrazením hodin – analogovým, digitálním nebo obojím.
- Kliknutím na symboly + nebo - zobrazíte nebo skryjete panel nástrojů Hodiny.
- Kliknutím a přetažením stran nebo rohů okna změníte velikost okna i zobrazených hodin.

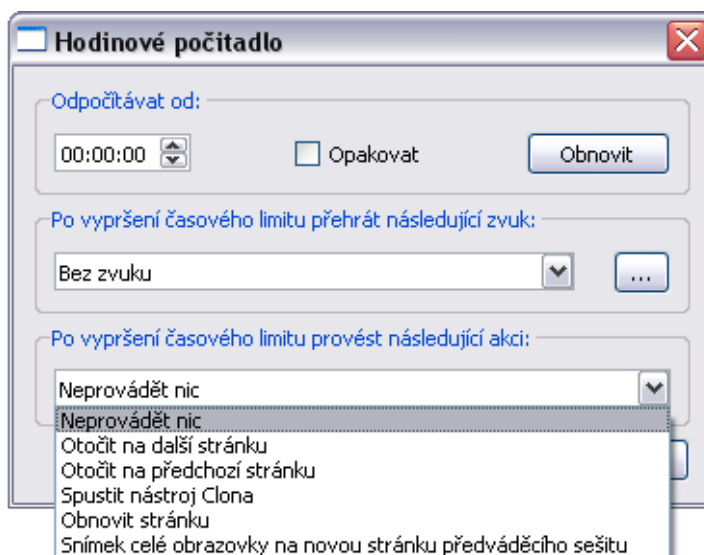


- Kliknutím na tlačítko se symbolem pozastavení je možné hodiny

pozastavit.

- Kliknutím na šipku dolů spustíte odpočítávání zadaného času.
- Kliknutím na šipku nahoru spustíte připočítávání k zadanému času.
- Kliknutím na tlačítko X hodiny zavřete.

Kliknutím na některou ze šipek zobrazíte dialogové okno Hodinové počítadlo.



Zadejte čas ve formátu 00:00:00 (h:min:s).

Pokud chcete opakovat počítání, dokud hodiny nezavřete, zaškrtněte políčko Opakovat.

Pomocí rozbalovacích nabídek můžete provádět následující akce:

- Zvolit zvuk, který se přehraje po vypršení časového limitu.
- Zvolit akci otočení nebo obnovení stránky po vypršení časového limitu.

Pokud zvolíte možnost Otočit na další stránku a zároveň zaškrtnete políčko Opakovat, budou se do předváděcího sešitu přidávat prázdné stránky, dokud hodiny nezavřete.

Kliknutím na tlačítko Obnovit se vrátíte k výchozím nastavením hodinového počítadla.

## Klávesové zkratky

Funkce	Windows™	Linux™	Mac®
Nápověda	F1	F1	není k dispozici
Přepnout do režimu návrhu	F2	F2	není k dispozici
ExpressPoll	F3	F3	není k dispozici
Duální uživatel	F4	F4	není k dispozici
Přepnout na celou obrazovku	F5	F5	není k dispozici
Nástroje plochy	F6	F6	není k dispozici
Zkontrolovat pravopis v předváděcím sešitu	F7	F7	není k dispozici
Prohlížeč stránek	F8	F8	není k dispozici
Prohlížeč vlastností	F9	F9	není k dispozici
Prohlížeč akcí	F10	F10	není k dispozici
Řídicí panel	F11	F11	není k dispozici
Promethean Planet	F12	F12	není k dispozici
Vybrat vše	CTRL+A	CTRL+A	Cmd+A
Přepínání prohlížečů	CTRL+B	CTRL+B	Cmd+B
Kopírovat	CTRL+C	CTRL+C	Cmd+C
Duplikovat	CTRL+D	CTRL+D	Cmd+D
Guma	CTRL+E	CTRL+E	Cmd+E
Výplň	CTRL+F	CTRL+F	Cmd+F
Vytvořit skupinu	CTRL+G	CTRL+G	Cmd+G
Zvýrazňovač	CTRL+H	CTRL+H	není k dispozici
Vložit prázdnou stránku za aktuální stránku	CTRL+I	CTRL+I	Cmd+I
Upravit profily	CTRL+J	CTRL+J	Cmd+J

Klávesnice na obrazovce	CTRL+K	CTRL+K	Cmd+K
Vložit odkaz na soubor	CTRL+L	CTRL+L	Cmd+L
Vložit multimédia	CTRL+M	CTRL+M	Cmd+M
Otevřít nový předváděcí sešit	CTRL+N	CTRL+N	Cmd+N
Otevřít existující předváděcí sešit	CTRL+O	CTRL+O	Cmd+O
Tisk	CTRL+P	CTRL+P	Cmd+P
Vložit otázku	CTRL+Q	CTRL+Q	není k dispozici
Clona	CTRL+R	CTRL+R	Cmd+R
Text	CTRL+T	CTRL+T	Cmd+T
Zobrazit přizpůsobení	CTRL+U	CTRL+U	Cmd+U
Vložit	CTRL+V	CTRL+V	Cmd+V
Zavřít	CTRL+W	CTRL+W	Cmd+W
Vyjmout	CTRL+X	CTRL+X	Cmd+X
Znovu provést poslední akci	CTRL+Y	CTRL+Y	Cmd+Shift+Z
Vzít zpět poslední akci	CTRL+Z	CTRL+Z	Cmd+Z
Zvětšit velikost objektu	CTRL+ +	CTRL+ +	Cmd+ +
Zmenšit velikost objektu	CTRL+ -	CTRL+ -	Cmd+ -
Anotovat plochu	CTRL+Shift+A	CTRL+Shift+A	Cmd+Shift+A
Úplně dozadu	CTRL+Shift+B	CTRL+Shift+B	Cmd+Shift+B
Propojka	CTRL+Shift+C	CTRL+Shift+C	Cmd+Shift+C
Snímek plochy	CTRL+Shift+D	CTRL+Shift+D	Cmd+Shift+D
Exportovat stránku	CTRL+Shift+E	CTRL+Shift+E	Cmd+Shift+E
Úplně dopředu	CTRL+Shift+F	CTRL+Shift+F	Cmd+Shift+F
Návrh mřížky	CTRL+Shift+G	CTRL+Shift+G	Cmd+Shift+G
Rozpoznávání rukopisu	CTRL+Shift+H	CTRL+Shift+H	Cmd+Shift+H
Přepnout skryté položky	CTRL+Shift+I	CTRL+Shift+I	Cmd+Shift+I
Přepnout přetažení kopie	CTRL+Shift+J	CTRL+Shift+J	Cmd+Shift+J
Fotoaparát – oblast	CTRL+Shift+K	CTRL+Shift+K	Cmd+Shift+K



Přepnout zamknuté položky	CTRL+Shift+L	CTRL+Shift+L	Cmd+Shift+L
Magický inkoust	CTRL+Shift+M	CTRL+Shift+M	Cmd+Shift+M
Prohlížeč poznámek	CTRL+Shift+N	CTRL+Shift+N	Cmd+Shift+N
Kruhový reflektor	CTRL+Shift+O	CTRL+Shift+O	Cmd+Shift+O
Pero	CTRL+Shift+P	CTRL+Shift+P	Cmd+Shift+P
Upravit otázku na stránce	CTRL+Shift+Q	CTRL+Shift+Q	není k dispozici
Nahrávání zvuku	CTRL+Shift+R	CTRL+Shift+R	Cmd+Shift+R
Tvary	CTRL+Shift+S	CTRL+Shift+S	není k dispozici
Uložit předváděcí sešit	CTRL+S	CTRL+S	Cmd+Shift+S
Rotující text	CTRL+Shift+T	CTRL+Shift+T	Cmd+Shift+T
Hodiny	CTRL+Shift+U	CTRL+Shift+U	Cmd+Shift+U
O jeden dopředu	CTRL+Shift+V	CTRL+Shift+V	Cmd+Shift+V
O jeden dozadu	CTRL+Shift+W	CTRL+Shift+W	Cmd+Shift+W
Převrátit vodorovně	CTRL+Shift+X	CTRL+Shift+X	Cmd+Shift+X
Převrátit svisle	CTRL+Shift+Y	CTRL+Shift+Y	Cmd+Shift+Y
Lupa stránky	CTRL+Shift+Z	CTRL+Shift+Z	není k dispozici
Vybrat	Esc	Esc	Esc
<b>Novinka</b> Vybrat několik stránek (rozsah)	Shift+Click	Shift+Click	Shift+Click
<b>Novinka</b> Vybrat několik stránek (jednotlivě)	CTRL+Click	CTRL+Click	Cmd+Click
Přejít na další stránku	PgDown	PgDown	Dolů
Přejít na předchozí stránku	PgUp	PgUp	Nahoru
Odstranit	Del	Del	Del

## Novinky podrobněji

Tato kapitola je určena všem uživatelům, kteří chtějí rychle zjistit více informací o významných rozdílech mezi aplikací ActivInspire a jejími předchůdci, aplikacemi ActivStudio a ActivPrimary. Obsahuje však také informace, které se vám mohou hodit, pokud jste zcela novými uživateli softwaru společnosti Promethean.

V celé této kapitole i v rámci celé nápovědy uvádíme ikony zobrazené v aplikacích ActivInspire Studio i ActivInspire Primary.

- [Nová podoba](#)
- [Nové nástroje a vlastnosti](#)
- [Snadnější a pružnější úpravy objektů](#)
- [Prohlížeče](#)
- [Režimu duálního uživatele](#)
- [Další rozšíření](#)




Dovolujeme si vás však upozornit, že menších změn či vylepšení jsou v aplikaci ActivInspire doslova stovky a nelze je v této kapitole všechny zmínit. Pročtěte si prosím celou nápovědu anebo je postupně objevujte přímo v aplikaci.



Vizuální ukázky novinek v aplikaci ActivInspire si můžete prohlédnout v interaktivních online kurzech na portálu Promethean Planet na adrese [www.prometheanplanet.com/activlearning/online](http://www.prometheanplanet.com/activlearning/online).

### Nová podoba

- Aplikace ActivInspire zahrnuje aplikaci ActivInspire Studio a aplikaci ActivInspire Primary. Mezi oběma můžete přepínat pomocí panelu Konfigurovat na řídicím panelu nástrojů. Ke změně po přepnutí dojde při příštím spuštění aplikace ActivInspire.
- Používání aplikace je jednotné na všech platformách. Vzhled ani chování aplikace ActivInspire se neliší mezi platformami Windows™ a Mac®, a tak se usnadňuje vaše práce s aplikací. A nelze zapomínat na Linux™. Ano, už jej také podporujeme a práce v něm je opět úplně stejná.
- Aplikace ActivInspire obsahuje čerstvý, nový vzhled aplikací ActivInspire Studio a ActivInspire Primary. Tato promyšlená úprava byla navržena tak, aby spojila důvěrnou znalost předchozích verzí (včetně panelů nástrojů a zásobníků) s intuitivním používáním a přehledností běžných aplikací.
- Pokud by se vám výchozí podoba aplikace ActivInspire náhodou nelíbila, můžete využít řadu nejrůznějších přízpůsobení, včetně následujících:

- Rychlá změna profilů (například rozložení aplikace ActivInspire) pomocí funkce **Přepnout profil** . Můžete si zvolit některý z následujících připravených profilů::

1. Na tabuli
2. Návrh
3. Jazyky
4. Matematika
5. Multimédia

- Můžete vytvářet, ukládat a používat také své vlastní profily a potom je sdílet s ostatními.
- Automatické ukotvení panelu nástrojů. Panely nástrojů a zásobníky se mohou v případě nečinnosti automaticky skrývat, případně je pomocí tlačítka Přichytit ponechat viditelné.
- Volnost v umístění panelu nástrojů. Vyberte si tu nejlepší pozici pro umístění nebo ukotvení panelů nástrojů:

vlevo, vpravo, nahoru nebo dolů na obrazovce.

- Obvyklé panely nabídek. Tato volitelná funkce obsahuje standardní panel nabídek, který umožňuje přistupovat k příkazům jako Soubor, Upravit nebo Zobrazit.
- Rozhraní předváděcího sešitu s kartami. Otevřete si několik předváděcích sešitů a přepněte mezi nimi pomocí karet Dokumentů.



[Prohlídka aplikace ActivInspire > Seznámení s aplikací ActivInspire Studio > Prohlížeče aplikace ActivInspire](#)

[Prohlídka aplikace ActivInspire > Seznámení s aplikací ActivInspire Primary > Prohlížeče aplikace ActivInspire](#)

[Zpátky nahoru](#)

## Nové nástroje a vlastnosti

- U tvarů došlo k zásadní změně uvedením nástroje Tvar . Některé tvary obsahují inteligentní body pro úpravy, nazývané body tvaru, pomocí nichž můžete například změnit velikost zakončení šipky u nástroje Šipka. Můžete také upravovat jednotlivé body, které tvoří tvar a umožňují vám jej roztáhnout nebo spojit. K dispozici jsou též nové nástroje pro volné a Bezierovy tvary, včetně nástrojů pro tečkované a spojovací čáry. Tvary také mohou obsahovat jemné přechodové výplně (stejně jako pozadí stránky).
- Propojka . Tento nástroj umožňuje spojení objektů prostřednictvím inteligentních propojovacích čar, což využijete zejména při práci v režimu duálního uživatele (viz níže).
- Anotace lze trvale mazat pomocí nástroje Guma . Jedná se o skutečné odebrání anotací a jejich částí, na rozdíl od jejich pouhého zázračného skrytí (jak tomu bylo v předchozích verzích).
- Magický inkoust . Tento nástroj umožňuje použít magický gumovací inkoust, který skryje objekty na horní vrstvě. Jedná se o podobný nástroj, jako byl v předchozích verzích nástroj Guma.
- Zařízení ActiVote a ActivExpression jsou nyní plně podporovány přímo aplikací ActivInspire.
- Popisky  
K objektům na stránce lze přiřadit vlastnost Popisek, kterou lze používat jako popisky nástrojů nebo trvalé popisovače.
- Zdokonalené matematické nástroje  
Na stránce lze otevřít několik pravítek, úhломěrů nebo kružítek. Toto nastavení je zvláště výhodné v režimu duálního uživatele (viz níže).
- Nástroje plochy . Funkce tohoto plovoucího nástroje slouží k rychlému skrytí aplikace ActivInspire a zobrazení plochy, na níž můžete použít některé oblíbené nástroje, jako jsou například Fotoaparát , Nahrávání obrazovky a Klávesnice na obrazovce .
- Express Poll . Tato funkce umožňuje rychle vytvořit náhodnou otázku, kterou vaši posluchači mohou zodpovědět pomocí zařízení ActiVote nebo ActivExpression.




[První kroky s aplikací ActivInspire > Přidávání a úpravy tvarů](#)

[První kroky s aplikací ActivInspire > Odstraňování položek](#)

[Další informace o aplikaci ActivInspire > Práce s tabulí](#)

[Používání odpovědního systému > Rychlé otázky a ExpressPoll](#)

[Zpátky nahoru](#) 

## Snadnější a pružnější úpravy objektů

Úchyty obtažení se dramaticky zlepšily. Kromě změny velikosti a otočení objektu se při každém výběru objektu zobrazí řada výchozích nástrojů úchyťů.



Patří sem:

- Posuvník průhlednosti. Rychle se změní průhlednost vybraných objektů.
- O jeden dopředu / dozadu. Změní se pořadí vrstvení výběru.
- Vytvořit skupinu. Zvolte pro seskupení nebo zrušení skupiny výběru.
- Duplikovat. Použijte pro rychlé vytvoření duplikátu výběru.


Ale tím to nekončí. Pokud se domníváte, že existují nástroje, které byste sem chtěli přidat (například Převrátit podle osy X), můžete je přidat přizpůsobením úchyťů obtažení v nabídce Upravit profily > Příkazy.

Podívejte se. Budete se divit, co všechno sem můžete přidat.









[První kroky s aplikací ActivInspire > Přidávání a úpravy tvarů](#)

[Další informace o aplikaci ActivInspire > Práce s objekty](#)

[Zpátky nahoru](#) 

## Prohlížeče

Prohlížeče zahrnují mnoho důvěrně známých koncepcí z předchozích verzí v jediném, snadno dostupném umístění.

- **Prohlížeč stránek**   
Kromě nabídky stejných funkcí jako v předchozích verzích vám prohlížeč stránek navíc umožňuje změnit pořadí stránek předváděcího sešitu jejich přetažením přímo v prohlížeči. Stránky můžete také přetáhnout z prohlížeče stránek na libovolnou kartu předváděcího sešitu, a tak zkopírovat stránky mezi otevřenými předváděcími sešity. V aplikaci ActivInspire Primary se prohlížeč stránek nadále zobrazuje jako zásobník.
- **Prohlížeč prostředků**   
Jedná se o přímého nástupce knihovny prostředků, v němž se spojuje stromové zobrazení s pohledem na obsah složky. V aplikaci ActivInspire Primary se prohlížeč prostředků nadále zobrazuje jako zásobník.
- **Prohlížeč objektů**   
Poskytuje stromové zobrazení objektu, a tak zprostředkovává strukturovanější přístup ke zobrazování a úpravám všech objektů na stránce. Můžete v něm rychle zobrazit a upravit pořadí, vrstvu, viditelnost a stav zámku jednoho nebo více objektů na stránce.
- **Prohlížeč poznámek**   
Nové umístění poznámek ke stránce s plnou podporou úprav ve formátu WYSIWIG.
- **Prohlížeč vlastností**   
Nové výchozí umístění vlastností objektů. Poskytuje konzervativnější přehled pro úpravu vlastností samostatného objektu nebo skupiny objektů. Vlastnosti jsou uspořádány v logických skupinách, které zahrnují: vlastnosti vzhledu, umístění, kontejneru a omezení.
- **Prohlížeč akcí**   
Nové výchozí umístění akcí objektů a vlastností akcí. Každá akce je zastoupena vlastním tlačítkem a jednotlivé akce lze snadněji použít u objektů na stránce. Naleznete zde také výběr předem připravených objektů akcí, které lze přesunout

přímo na stránku.

## • Prohlížeč hlasování



V tomto prohlížeči se spojuje vše týkající se registrace, přiřazení a používání zařízení ActiVote a ActivExpression. Součástí je také registrace tabletů ActivSlate.

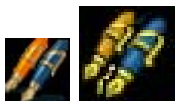


[Prohlídka aplikace ActivInspire > Seznámení s aplikací ActivInspire Studio > Prohlížeče aplikace ActivInspire](#)  
[Prohlídka aplikace ActivInspire > Seznámení s aplikací ActivInspire Primary > Prohlížeče aplikace ActivInspire](#)

[Zpátky nahoru](#)



## Režim duálního uživatele



Nový, přelomový a skutečně neuvěřitelný režim duálního uživatele umožňuje dvěma uživatelům současně spolupracovat na tabuli ActivBoard při použití dvou vlastních per. Tím se otevírá zcela nový prostor možností spolupráce ve třídě.

Režim duálního uživatele přináší skutečné výhody sdílených interaktivních činností prostřednictvím pečlivě navržených panelů nástrojů a zásobníků (ActivInspire Primary) duálního režimu.

Zcela nová knihovna prostředků obsahuje řadu šablon stránek předváděcího sešitu a aktivit navržených speciálně pro režim duálního uživatele.



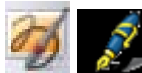
[Prohlídka aplikace ActivInspire > Seznámení s aplikací ActivInspire Studio > Spolupráce na tabuli](#)  
[Prohlídka aplikace ActivInspire > Seznámení s aplikací ActivInspire Primary > Spolupráce na tabuli](#)  
[Další informace o aplikaci ActivInspire > Práce s tabulí > Práce v režimu duálního uživatele](#)

[Zpátky nahoru](#)



## Další rozšíření

- Aplikace ActivInspire již k plné funkčnosti nevyžaduje propojení s interaktivní tabulí ActivBoard. Například funkce




Rozpoznávání rukopisu bude fungovat i mimo tabuli.

- Aplikaci ActivInspire jsme navrhli tak, aby ji bylo možné pohodlně používat i na jiných interaktivních tabulích, včetně dotykových tabulí, a to tak, že jsme pečlivě naplánovali používání funkcí prostřednictvím kliknutí pravým tlačítkem a také velikost tlačítek uživatelského rozhraní.
- Historie používání nástrojů. Pruh nástrojů v hlavním panelu nástrojů, který se nazývá pruh zástupců, zobrazuje historii používaných nástrojů. Naposledy použité nástroje tak nejsou nikdy dál než jedno kliknutí od vás.
- Zdokonalená podpora importu ostatních formátů souborů do formátu předváděcích sešitů aplikace ActivInspire, včetně:
  1. Snímků aplikace PowerPoint®.
  2. Dokumentů SMART® Notebook (všechny verze), včetně formátů otázek.
  3. Souborů otázek ExamView® a IMS XML.
- Vnořené skupiny. Seskupovat lze nejen objekty, vytvářet můžete i skupiny skupin. Pokud znovu zrušíte jejich seskupení, původní skupiny zůstanou zachovány. Jinými slovy, chování skupin v aplikaci ActivInspire se nyní více podobá ostatním komerčním produktům, například aplikaci Microsoft PowerPoint.



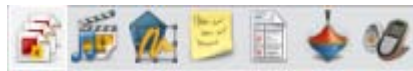
[Než začnete > Použití jiné tabule](#)  
[Další informace o aplikaci ActivInspire > Import a export souborů](#)

[Zpátky nahoru](#) 

[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Prohlídka aplikace ActivInspire](#) > [Seznámení s aplikací ActivInspire Studio](#) > Prohlížeče aplikace ActivInspire

## Prohlížeče aplikace ActivInspire



Tato kapitola obsahuje úvod k prohlížečům aplikace ActivInspire.

### Co je to prohlížeč?

Předváděcí sešit může obsahovat množství stránek a prvků, všechny s řadou možností nastavení a vlastností.


V aplikaci ActivInspire lze všechny tyto vlastnosti a nastavení upravovat prostřednictvím prohlížečů určených pro všechny důležité oblasti.

Pomocí prohlížečů můžete rychle zobrazit:

- Co již předváděcí sešit obsahuje.
- Co je možné přidat nebo přizpůsobit.
- Jak to udělat.

Pomocí prohlížečů můžete rychle navrhovat, upravovat nebo rozšiřovat vlastní i cizí předváděcí sešity.








Každý prohlížeč:

- Je uspořádán tak, aby poskytoval přehledné a podrobné informace o oblasti, kterou procházíte.
- Má vlastní rozbalovací nabídku  a sadu tlačítek, které umožňují efektivněji pracovat s předváděcím sešitem.

Kromě toho můžete prohlížeč rozšířit nebo zúžit, a tak přizpůsobit množství zobrazených podrobností podle svých potřeb.

### Jaké prohlížeče jsou k dispozici?

Aplikace ActivInspire obsahuje sedm prohlížečů:

- [Prohlížeč stránek](#) 
- [Prohlížeč prostředků](#) 
- [Prohlížeč objektů](#) 
- [Prohlížeč poznámek](#) 
- [Prohlížeč vlastností](#) 
- [Prohlížeč akcí](#) 
- [Prohlížeč hlasování](#) 

[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Prohlídka aplikace ActivInspire](#) > [Seznámení s aplikací ActivInspire Primary](#) > Prohlížeče aplikace ActivInspire

## Prohlížeče aplikace ActivInspire



Tato kapitola obsahuje úvod k prohlížečům aplikace ActivInspire.

### Co je to prohlížeč?

Předváděcí sešit může obsahovat množství stránek a prvků, všechny s řadou možností nastavení a vlastností.


V aplikaci ActivInspire lze všechny tyto vlastnosti a nastavení upravovat prostřednictvím prohlížečů určených pro všechny důležité oblasti.

Pomocí prohlížečů můžete rychle zobrazit:

- Co již předváděcí sešit obsahuje.
- Co je možné přidat nebo přizpůsobit.
- Jak to udělat.

Pomocí prohlížečů můžete rychle navrhovat, upravovat nebo rozšiřovat vlastní i cizí předváděcí sešity.








Každý prohlížeč:

- Je uspořádán tak, aby poskytoval přehledné a podrobné informace o oblasti, kterou procházíte.
- Má vlastní rozbalovací nabídku  a sadu tlačítek, které umožňují efektivněji pracovat s předváděcím sešitem.

Kromě toho můžete prohlížeč rozšířit nebo zúžit, a tak přizpůsobit množství zobrazených podrobností podle svých potřeb.




### Jaké prohlížeče jsou k dispozici?

Můžete použít sedm prohlížečů:

- [Prohlížeč stránek](#) 
- [Prohlížeč prostředků](#) 
- [Prohlížeč objektů](#) 
- [Prohlížeč poznámek](#) 
- [Prohlížeč vlastností](#) 
- [Prohlížeč akcí](#) 
- [Prohlížeč hlasování](#) 



## Přidávání a úpravy tvarů

Do předváděcího sešitu lze vkládat mnoho nejrůznějších typů objektů. Můžete začít u jednoduchých tvarů vytvořených pomocí nástroje Tvar , postupovat přes anotace zapsané pomocí nástrojů Pero  a **Zvýrazňovač**  a skončit až u následujících objektů:

- Souborů z knihovny prostředků
- Importovaných obrázků
- Videí a zvukových souborů

S většinou těchto objektů lze dále pracovat stejným způsobem.


Tato kapitola popisuje vytváření a úpravy jednoduchých tvarů pomocí nástroje Tvar:

- [Vytvoření tvaru](#)
- [Výběr tvaru](#)
- [Výplň tvaru](#)
- [Přesunutí nebo otočení tvaru](#)
- [Zvětšení nebo zmenšení velikosti tvaru](#)
- [Změna tvaru](#)
- [Seskupení a zrušení skupiny tvarů](#)

Nakonec můžete vyzkoušet ochutnávku [pokročilého nástroje](#) pro vytváření tvarů na tabuli.


### Vytvoření tvaru

Postup přidání tvaru do předváděcího sešitu:

1. Klikněte na položku Tvar . Zobrazí se nabídka Tvary. Podle vašeho nastavení bude tato nabídka zarovnána na straně nebo v dolní části okna aplikace ActivInspire.
2. Vyberte tvar, který chcete nakreslit, například trojúhelník. Kurzor se změní na šipku s malým obrázkem vybraného tvaru.
3. Přesuňte kurzor na místo na stránce, kam chcete tvar nakreslit, a klikněte na něj.
4. Držte tlačítko stisknuté a lehce táhněte, dokud nedosáhnete požadované velikosti tvaru.



### Výběr tvaru

Postup provedení změn u právě vytvořeného tvaru:

1. Klikněte na položku Vybrat .
2. Přesuňte kurzor na požadovaný tvar. Kurzor se změní na malou šipku s křížkem. Klikněte na tvar. V následujícím příkladu je zobrazen výběr černého trojúhelníku. Kolem objektu se zobrazí ohraničení.



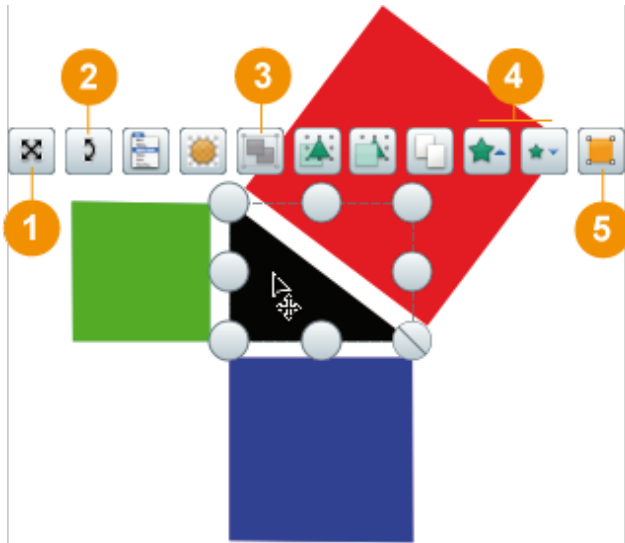
#### Všimněte si

- Nad objektem tvaru se zobrazí řada tlačítek, takzvaných úchyty obtažení. Pomocí každého z úchytných tlačítek lze změnit objekt jiným způsobem.
- Čtvercové ohraničení vybraného objektu: V rozích a uprostřed každé strany se nacházejí šedé  nebo žluté (v aplikaci ActivInspire Primary) kroužky. Jedná se o úchyty pro změnu velikosti. Chcete-li změnit rozměry nebo tvar objektu, klikněte na ně a přetáhněte je. Je zde také zvláštní úchyt  určený pro proporcionální změnu velikosti objektu, tedy bez změny jeho tvaru.

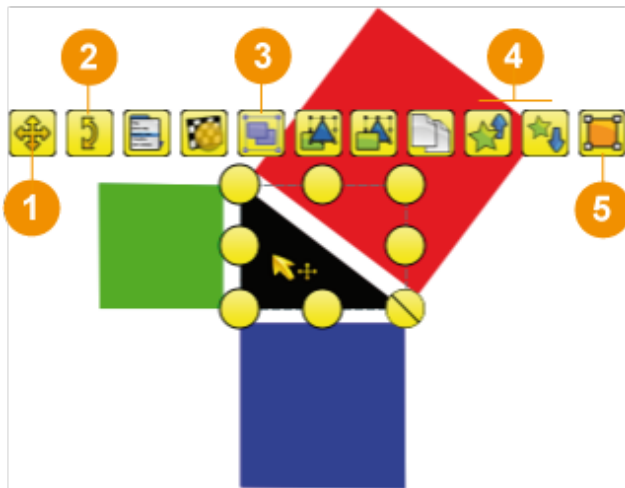
Podrobné informace o úchytech naleznete v kapitole [Referenční materiály > Nabídky a rozbalovací nabídky > Úchyty obtažení a velikosti](#).

Následující obrázky zachycují úchyty obtažení v aplikacích ActivInspire Studio a Primary. Tabulka popisuje úchyty, jimž se budeme věnovat v této části:


### ActivInspire Studio



### ActivInspire Primary




1	Volně přesune objekt na jakékoli místo na stránce v předváděcím sešitu. Přepíše veškerá omezení a blokování objektu.
2	Otočí objekt kolem jeho středu nebo kolem počátečního bodu os X a Y (je-li nastaven).
3	Seskupí nebo zruší seskupení objektů, aby je bylo možné měnit nebo přesunovat dohromady nebo samostatně.
4	V malých krocích zvětší nebo zmenší velikost objektu.
5	Změní tvar objektu přesunutím a přetažením jeho rohů.

[Zpátky nahoru](#) 

## Výplň tvaru

Postup barevného vyplnění tvaru:

1. Na hlavním panelu nástrojů klikněte na položku **Výplň** .
2. V paletě barev vyberte barvu výplně.
3. Klikněte na tvar.

## Přesunutí nebo otočení tvaru

### Přesunutí tvaru

Existují dva způsoby přesunutí tvaru.

1. Vyberte tvar.
2. Podržte stisknuté tlačítko myši nebo pera ActivPen a přetáhněte tvar na požadované místo na aktuální stránce.

NEBO

1. Vyberte tvar.

2. Klikněte na položku **Volně přesunout objekt**  .


3. Podržte stisknuté tlačítko myši nebo pera ActivPen na ikoně a přetáhněte tvar na požadované místo na aktuální stránce.

### Otočení tvaru

1. Vyberte tvar.

2. Klikněte na položku **Otočit objekt**  .

3. Podržte stisknuté tlačítko myši nebo pera ActivPen a přetažením kurzoru změňte úhel otočení tvaru.

[Zpátky nahoru](#) 

### Zvětšení nebo zmenšení velikosti tvaru

Existují dva způsoby zvětšení nebo zmenšení velikosti tvaru nebo jiného objektu bez změny jeho proporcí.

#### Provedení malé změny

1. Vyberte tvar.

2. Klikněte na položku **Zvětšit velikost objektu**   nebo **Zmenšit velikost objektu**   a po malých krocích změňte velikost.


3. Opakujte, dokud tvar nebude mít správnou velikost.

#### Provedení velké změny

1. Vyberte tvar.

2. Klikněte na položku **Změnit velikost objektu (zachovat poměr stran)**  .

3. Podržte stisknuté tlačítko myši nebo pera ActivPen a přetahujte úchyt, dokud tvar nebude mít požadovanou velikost.

[Zpátky nahoru](#) 

### Změna tvaru

Tvar objektu lze změnit následujícími dvěma způsoby.

Prodloužení nebo zkrácení objektu


1. Vyberte tvar.

2. Klikněte na jeden z úchytů **Změnit velikost objektu**  .



3. Podržte stisknuté tlačítko myši nebo pera ActivPen a přetahujte úchyt, dokud tvar nebude mít požadovanou délku nebo výšku.

#### Úprava bodů tvaru

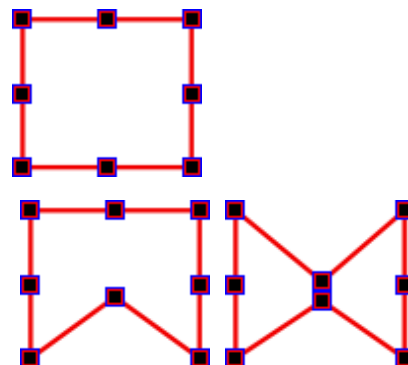
Chcete-li provést složitější nebo jemnější změny tvaru, použijte nástroj


Upravit body tvaru  .

1. Vyberte tvar.

2. Klikněte na položku Upravit body tvaru  . Obrys tvaru se změní na čtverečkový. Každý čtvereček představuje bod tvaru. Příklad napravo zobrazuje osm bodů tvaru čtverce.

3. Chcete-li změnit tvar čtverce, klikněte na něj a přetáhněte jakýkoli bod tvaru.







[Zpátky nahoru](#) 

### Seskupení a zrušení skupiny tvarů

Chcete-li najednou přesunout několik objektů, můžete je všechny vybrat a seskupit pomocí úchyty obtažení Seskupeno 

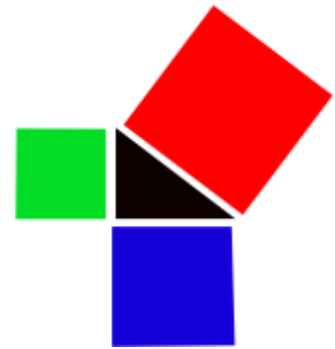
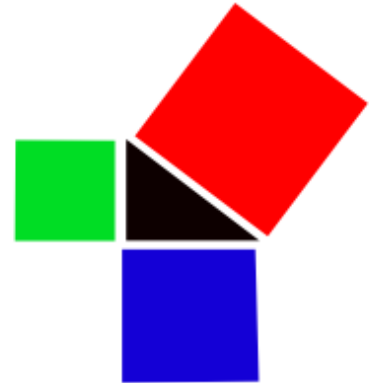



1. Klikněte na položku Vybrat  .
2. Klikněte a přetáhněte kurzor úhlopříčně přes všechny objekty, které chcete vybrat.
3. Klikněte na položku Seskupeno  . Barva úchyty obtažení Seskupeno se změní, a tak se označí seskupené objekty.
4. Klikněte na seskupené objekty a přetáhněte je do nového umístění.

Postup zrušení skupiny objektů, aby s nimi bylo možné pracovat samostatně:

1. Klikněte na libovolnou část skupiny, a tak ji vyberte.
2. Klikněte na úchyt obtažení Seskupeno. Ukazatel znovu změní barvu, a označí tak, že objekty již nejsou seskupeny.

Podrobné informace o úchytech obtažení naleznete v kapitole [Referenční materiály > Nabídky a rozbalovací nabídky > Úchyty obtažení a velikosti](#).



[Zpátky nahoru](#) 

## Pokročilý nástroj

Aplikace ActivInspire také nabízí nástroj **Rozpoznávání tvarů**  , určený pro vytváření tvarů na tabuli. Tvar prostě nakreslíte rukou a necháte aplikaci ActivInspire, aby jej převedla na objekt tvaru. Podrobné informace naleznete v kapitole [Používání rozpoznávání tvarů](#).


## Odstraňování položek

Tato kapitola popisuje několik snadných možností odstranění nejrůznějších položek ze stránky:

- [Vygumování pomocí gummy](#)
- [Vymazání stránky](#)
- [Obnovení stránky](#)
- [Tlačítka Zpět a Znovu](#)
- [Použití koše předváděcího sešitu](#)



Můžete také provést následující akce:

- Vybrat objekty a odstranit je stisknutím klávesy Delete na klávesnici.
- Vybrat požadované stránky v prohlížeči stránek a odstranit je.

Většina nástrojů popisovaných v této části se nachází na [hlavním panelu nástrojů](#), výjimkou je koš předváděcího sešitu 



### Vygumování pomocí gummy


Nástroj Guma   lze použít u všech anotací, které se nacházejí v horní vrstvě stránky.

Nástroj Guma můžete použít dvěma způsoby:

- Úplně smazat anotaci.
- Rozdělit anotaci do samostatných objektů. Výhodou je, že zbývající části anotace potom můžete vybírat a pracovat s nimi jako se samostatnými objekty.

Postup vymazání položky pomocí nástroje Guma:


1. Klikněte na položku Guma. Kurzor se změní na malou gumu s kolečkem.
2. Umístěte kurzor na místo, kde chcete začít.
3. Kliknutím a přetažením smažete celou anotaci nebo její část.

 Šířku nástroje Guma můžete změnit stejně, jak jste zvyklí měnit šířku nástrojů Pero nebo **Zvýrazňovač**.



### Vymazání stránky

Chcete-li vymazat všechny položky na aktuální stránce, klikněte na položku Vymazat  a potom na položku Vymazat stránku.

Nástroj Vymazat  můžete využít k řadě dalších účelů, například k odstranění všech anotací nebo objektů a ponechání ostatních položek na místě.

Nástroj Vymazat je také dostupný z nabídky Upravit.

## Obnovení stránky

Toto je rychlý způsob vrácení všech změn provedených na aktuální stránce od posledního uložení předváděcího sešitu.

Nástroj Obnovit stránku  je k dispozici také z nabídky Upravit.

## Tlačítka **Zpět** a **Znovu**

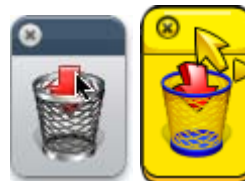
Tlačítka **Zpět** a **Znovu** jsou výkonné nástroje, které vám rychle pomohou, pokud se dostanete do potíží.




Možná se vám stalo, že jste příliš lehkověžně používali výše uvedené nástroje a teď potřebujete obnovit některé důležité položky, které jste odstranili.


## Použití koše předváděcího sešitu

Pokud je koš předváděcího sešitu viditelný, můžete odstranit objekty některým z následujících způsobů:

- Přetáhněte objekty na koš předváděcího sešitu a po zobrazení červené šipky uvolněte tlačítko myši.
- Vyberte objekty a potom je odstraňte kliknutím na koš předváděcího sešitu.



 Objekty můžete kdykoli obnovit kliknutím na tlačítko **Zpět**  .



[Zpátky nahoru](#) 

## Práce s tabulí

Tato kapitola popisuje výhody používání výkonných prezentačních funkcí aplikace ActivInspire při práci s interaktivní tabulí:

- [Kontrolní seznam před prezentací](#)
- [Anotace plochy](#)
- [Používání nástrojů plochy](#)
- [Používání fotoaparátu](#)
- [Používání hodin](#)
- [Používání rozpoznávání rukopisu](#)
- [Používání rozpoznávání tvarů](#)
- [Používání magického inkoustu](#)
- [Používání nahrávání zvuku](#)
- [Používání nahrávání obrazovky](#)
- [Používání rotujícího textu](#)
- [Používání clony](#)
- [Práce v režimu duálního uživatele](#)
- [Používání klávesnice na obrazovce](#)
- [Používání reflektoru](#)
- [Používání zámku učitele](#)
- [Používání matematických nástrojů](#)

## Rychlé otázky a ExpressPoll

Kdykoli během hodiny můžete svým studentům položit otázku kliknutím na tlačítko ExpressPoll  . Zobrazí se hlasovací kolo.

Po několika použitích vám bude zřejmý jeho název. Návrh hlasovacího kola pomáhá srozumitelně formulovat otázky, aby bylo studentům jasné, jakou odpověď od nich očekáváte.

### Postup

1. Umístěte pero na hlasovací kolo a zvýrazněte styl otázky.
2. Přesuňte pero paprskovitě směrem ven, a tak zobrazíte možnosti právě zvýrazněného stylu.
3. Kliknutím vyberte jednu z možností.


Obrázek vpravo zobrazuje hlasovací kolo pro zařízení ActiVote. Zvýrazněný styl otázky je „Pravda/nepravda“. Tento styl otázky má čtyři možnosti odpovědi. Zvolená možnost umožňuje zadat odpovědi „Pravda“, „Nepravda“ a „Nevím“.



Tyto možné odpovědi vidíte ve zobrazeném poli Souhrn hlasování.

Vedle červeného tlačítka Zastavit hlasování můžete nastavit časový limit, a to zadáním číslic nebo pomocí šipek. Pokud je již v profilu nastaven časový limit pro nástroj ExpressPoll, spustí se odpočítávání ihned po zobrazení pole souhrnu. V případě použití časového limitu můžete také použít tlačítko Pozastavit hlasování, budete-li potřebovat přesněji řídit hlasovací relaci.

Podrobné informace o vytváření a přizpůsobování profilů naleznete v kapitole [Další informace o aplikaci ActiInspire > Výhody používání profilů](#).

[Zpátky nahoru](#) 



[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Další informace o aplikaci ActivInspire](#) > Práce s objekty

## Práce s objekty

Tato kapitola obsahuje další informace o práci s objekty:

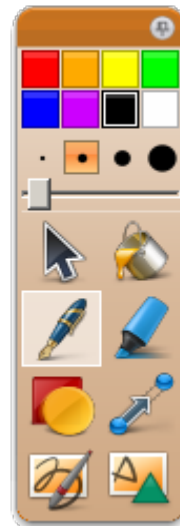
- [Používání vrstev a vrstvení](#)
- [Přidávání obrázků](#)
- [Přidávání a odebírání odkazů](#)
- [Přidávání multimédií](#)
- [Úpravy objektů](#)
- [Vytváření a úpravy mřížek](#)
- [Změna vlastností objektu](#)

## Spolupráce na tabuli

Existuje řada způsobů, jak povzbudit studenty k aktivní spolupráci na tabuli. Obvykle je to možné pomocí zařízení ActivPen nebo ActivWand.

Aplikace ActivInspire přináší novou úroveň spolupráce tím, že umožňuje dvěma uživatelům interaktivně spolupracovat ve stejném předváděcím sešitu. Tento způsob spolupráce nazýváme režimem duálního uživatele, protože každý účastník používá pro práci na tabuli vlastní zařízení ActivPen nebo ActivWand a panel nástrojů aplikace ActivInspire.

- Režim duálního uživatele může aktivovat pouze učitel.
- Spuštěním režimu duálního uživatele aktivujete panel nástrojů duálního režimu, který obsahuje nástroje dostupné na hlavním panelu nástrojů.
- Plný přístup ke všem funkcím aplikace ActivInspire mají pouze uživatelé hlavního panelu nástrojů.
- Osoba, která používá panel nástrojů duálního režimu, může pracovat pouze na aktuální stránce předváděcího sešitu.
- Panel nástrojů duálního režimu je řízen osobou, která používá hlavní panel nástrojů.
- Přístup k panelu nástrojů duálního režimu lze na hlavním panelu nástrojů kdykoli zrušit.



Režim duálního uživatele lze používat pouze v aplikaci ActivInspire Professional.

### Tipy pro práci v režimu duálního uživatele

Následující část obsahuje několik stručných tipů, jak lze rozvinout kreativitu při práci v režimu duálního uživatele.

#### Dvě pera ActivPen jsou lepší než jedno

Povzbudte studenty, aby směřovali ke stejnému cíli. Zajistěte, aby spolu studenti komunikovali a sdíleli své myšlenky. Můžete jim například zadat hádanku nebo se zeptat na jejich společné znalosti nutné pro odpověď na otázky zobrazené na tabuli ActivBoard.

#### Střídání rolí

Uprostřed aktivity je vhodné vystřídat role žáků, aby se jeden z nich netrápil s oblastí, které dobře nerozumí.

#### Podpora učitele

Učitel si může ponechat řízení hlavního panelu nástrojů a anotovat na tabuli ActivBoard průběžně práci studentů, aby tak podpořil jejich jistotu.

#### Nová pracovní plocha

Režim duálního uživatele otevře na tabuli ActivBoard prostor, na němž mohou studenti dohromady nebo samostatně pracovat. Tabule ActivBoard se tak stane samostatnou pracovní plochou.

#### Konstruktivní práce ve dvojicích

Vytvářejte dvojice s jedním silnějším a jedním slabším studentem. Silnější student bude učit slabšího studenta. Slabší student upevní znalosti silnějšího studenta.

#### Společné prezentace

Povzbudte studenty, aby vytvářeli prezentace ve dvojicích, aby se mohli domluvit, jakou roli budou hrát a jak budou na tabuli ActivBoard spolupracovat.

#### Podpora kreativity

Dvě skupiny mohou zároveň zapisovat své nápady na tabuli ActivBoard. Studenti se mohou inspirovat nápady druhé skupiny, a tak vzájemně rozvinout svoji kreativitu.

## **Rozdělení rolí**

Přidělte studentům různé role, které mají na tabuli ActivBoard plnit, aby se naučili poznávat výsledky efektivní týmové práce. Někdo může například zapisovat text a jiný kreslit obrázky.

## **Ocenění jiného úhlu pohledu**

Na tabuli ActivBoard lze zároveň zobrazit a probrat dva různé úhly pohledu na stejnou věc. Studenti potom mohou určit, kde se názory prolínají a v čem se liší.

## **Podpora přesného vyjadřování**

Třída může zadávat pokyny dvěma studentům, kteří sedí zády k sobě, a zjistit, zda oba studenti chápou jejich pokyny stejně.



Další podrobnosti naleznete v kapitole [Práce v režimu duálního uživatele](#).

## Spolupráce na tabuli

Existuje řada způsobů, jak povzbudit studenty k aktivní spolupráci na tabuli. Obvykle je to možné pomocí zařízení ActivPen nebo ActivWand.

Aplikace ActivInspire přináší novou úroveň spolupráce tím, že umožňuje dvěma uživatelům interaktivně spolupracovat ve stejném předváděcím sešitu. Tento způsob spolupráce nazýváme režimem duálního uživatele, protože každý účastník používá pro práci na tabuli ActivBoard vlastní zařízení ActivPen nebo ActivWand a panel nástrojů aplikace ActivInspire.



- Režim duálního uživatele může aktivovat pouze učitel.
- Spuštěním režimu duálního uživatele aktivujete panel nástrojů duálního režimu, který obsahuje nástroje dostupné na hlavním panelu nástrojů.
- Osoba, která používá panel nástrojů duálního režimu, může pracovat pouze na aktuální stránce předváděcího sešitu.
- Plný přístup ke všem funkcím aplikace ActivInspire mají pouze uživatelé hlavního panelu nástrojů.
- Panel nástrojů duálního režimu je řízen osobou, která používá hlavní panel nástrojů.
- Přístup k panelu nástrojů duálního režimu lze na hlavním panelu nástrojů kdykoli zrušit.



Režim duálního uživatele lze používat pouze v aplikaci ActivInspire Professional.

### Tipy pro práci v režimu duálního uživatele

Následující část obsahuje několik stručných tipů, jak lze rozvinout kreativitu při práci v režimu duálního uživatele.

#### **Dvě pera ActivPen jsou lepší než jedno**

Povzbudte studenty, aby směřovali ke stejnému cíli. Zajistěte, aby spolu studenti komunikovali a sdíleli své myšlenky. Můžete jim například zadat hádanku nebo se zeptat na jejich společné znalosti nutné pro odpověď na otázky zobrazené na tabuli ActivBoard.

#### **Střídání rolí**

Uprostřed aktivity je vhodné vystřídat role žáků, aby se jeden z nich netrápil s oblastí, které dobře nerozumí.

#### **Podpora učitele**

Učitel si může ponechat řízení hlavního panelu nástrojů a anotovat na tabuli ActivBoard průběžně práci studentů, aby tak podpořil jejich jistotu.

#### **Nová pracovní plocha**

Režim duálního uživatele otevře na tabuli ActivBoard prostor, na němž mohou studenti dohromady nebo samostatně pracovat. Tabule ActivBoard se tak stane samostatnou pracovní plochou.

#### **Konstruktivní práce ve dvojicích**

Vytvářejte dvojice s jedním silnějším a jedním slabším studentem. Silnější student bude učit slabšího studenta. Slabší student upevní znalosti silnějšího studenta.

#### **Společné prezentace**

Povzbudte studenty, aby vytvářeli prezentace ve dvojicích, aby se mohli domluvit, jakou roli budou hrát a jak budou na tabuli ActivBoard spolupracovat.

#### **Podpora kreativity**

Dvě skupiny mohou zároveň zapisovat své nápady na tabuli ActivBoard. Studenti se mohou inspirovat nápady druhé skupiny, a tak vzájemně rozvinout svoji kreativitu.

## **Rozdělení rolí**

Přidělte studentům různé role, které mají na tabuli ActivBoard plnit, aby se naučili poznávat výsledky efektivní týmové práce. Někdo může například zapisovat text a jiný kreslit obrázky.

## **Ocenění jiného úhlu pohledu**

Na tabuli ActivBoard lze zároveň zobrazit a probrat dva různé úhly pohledu na stejnou věc. Studenti potom mohou určit, kde se názory prolínají a v čem se liší.

## **Podpora přesného vyjadřování**

Třída může zadávat pokyny dvěma studentům, kteří sedí zády k sobě, a zjistit, zda oba studenti chápou jejich pokyny stejně.



Další podrobnosti naleznete v kapitole [Práce v režimu duálního uživatele](#).

## Práce v režimu duálního uživatele

Tato funkce vysvětluje režim duálního uživatele a také související interaktivní funkce:

- [Koncepce](#)
- [Metodologie](#)
- [Co potřebujete](#)
- [Postup](#)
- [Další zásobníky aplikace ActivInspire Primary](#)
- [Pravidla používání](#)
- [Deaktivace režimu duálního uživatele](#)
- [Obsah pro režim duálního uživatele](#)



Pokud budeme v této kapitole odkazovat na použití per ActivPen v režimu duálního uživatele, budou se stejné informace týkat také jiných vstupních zařízení režimu duálního uživatele, jako jsou zařízení ActivWand.

Zařízení ActivWand však lze v režimu duálního uživatele používat pouze na nové řadě tabulí ActivBoard AC3 (v případě potřeby pomocí zařízení ActivArena 50).

### Koncepce

Technologie společnosti Promethean podporuje skutečnou interakci více uživatelů a větší počet současně prováděných operací. Tím dostává spolupráce více uživatelů zcela nový rozměr. Jednotliví uživatelé jsou rozlišeni systémem Promethean při emulaci více dotykových povrchů – systém také „ví“, kdo je učitel a kdo jsou žáci.

### Metodologie

Přístup společnosti Promethean nabízí zcela nový vzorec používání interaktivní tabule – tím se otvírá zcela nový prostor výuky a studia, který se snadno ovládá, ale přitom je pedagogicky velmi vyspělý.

Mezi výhody při použití dvěma nebo více uživateli patří:

- Jedná se o netechnické řešení – Je to stejné, jako kdyby dva lidé zároveň kreslili na velkou čtvrtku papíru.
- Dovoluje lidem zároveň pracovat na obrazovce a ve speciálně vyvinuté stejné aplikaci – ve všech ostatních systémech se uživatelé musí střídat.
- Uživatelé mohou spolupracovat při řešení problémů nebo kvízů.
- Uživatelé spolu mohou v reálném čase soupeřit.
- Umožňuje týmové používání tabule nebo obrazovky, ale i aktivity založené na rolích.
- Výrazně zvyšuje produktivitu při práci s tabulí.
- Učitelé mohou spolupracovat se žáky poskytováním těsné podpory a rad a rozvíjením myšlenek bez nutnosti výměny pera nebo rolí.

### Co potřebujete

Chcete-li používat režim duálního uživatele, budete potřebovat následující hardware a software:

- Tabuli ActivBoard v3 NEBO upgradovanou tabuli ActivBoard v2 (obsahující firmware ActivBoard v2.3 nebo novější).
- Pera ActivPen pro režim duálního uživatele (pero učitele a studenta).
- Ovladač ActivDriver s aktivovaným režimem duálního uživatele.
- Nejnovější verzi aplikace ActivInspire.

Další informace o požadavcích na hardware a software pro režim duálního uživatele získáte od společnosti Promethean Ltd.

## Postup

Funkce duálního uživatele aplikace ActivInspire jsou k dispozici, jakmile software detekuje tabuli ActivBoard podporující duální režim a připojenou k počítači. V opačném případě nebudou funkce režimu duálního uživatele v aplikaci ActivInspire k dispozici.



Postup popsany v této části předpokládá, že je režim duálního uživatele aktivován.

Režim duálního uživatele funguje na principu používání pera učitele a pera studenta:



Pokud není ve výchozím nastavení režim duálního uživatele aktivován, chovají se obě pera učitele i studenta jako standardní vstupní pera ActivPen, která můžete používat obě, ale nikoli najednou.

Pomocí kteréhokoli z obou per můžete aktivovat funkce režimu duálního uživatele následujícím způsobem:

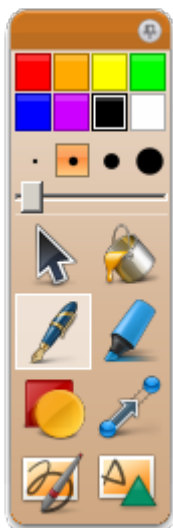


- V hlavní nabídce klikněte na příkaz **Nástroje > Duální uživatel**.

Je-li režim duálního uživatele aktivován, zobrazí se v aplikaci ActivInspire plovoucí panel nástrojů pro studenta:

**Panel nástrojů studenta**  
(ActivInspire Studio)

**Panel nástrojů studenta**  
(ActivInspire Primary)



Je-li aktivován režim duálního uživatele:

- Pero studenta může používat pouze následující oblasti programu:
  - Umístění panelu nástrojů studenta.
  - Výběr a používání nástrojů z panelu nástrojů studenta na stránce předváděcího sešitu.
  - Interakce s obsahem stránky předváděcího sešitu.
- Pomocí pera učitele lze nadále používat všechny funkce aplikace ActivInspire, nelze s ním však pracovat s panelem nástrojů studenta.
- Pomocí počítačové myši nelze pracovat s položkami v předváděcím sešitu nebo na panelu nástrojů studenta, ale lze

nadále ovládat všechny další funkce aplikace ActivInspire.

## Nástroje na panelu nástrojů studenta...

Vybrat 



Pero 

**Zvýrazňovač** 

**Výplň** 

Tvar 

Propojka 

Rozpoznávání rukopisu   


**Rozpoznávání tvarů** 

## Akce prováděné studentem...

Přesunutí nebo změna velikosti objektů na stránce.

Anotace na stránce.

Zvýraznění oblastí na stránce.

Vyplnění objektů na stránce.

Přidání tvarů na stránku.


Propojení objektů na stránce.

Přidání rozpoznávaných textových objektů na stránku.

Přidání rozpoznávaných tvarů na stránku.

Tyto nástroje se chovají stejným způsobem jako standardní nástroje pro vstup zadaný jedním perem.

 Podrobné informace naleznete v jednotlivých částech věnovaných daným nástrojům zde v nápovědě.

 Důležitou skutečností je, že veškerá aktivita provádění pomocí pera studenta se na stránce objevuje nezávisle a současně s aktivitami prováděnými perem učitele.


Tím lze dosáhnout mnoha různých druhů spolupráce, včetně následujících situací:

- Učitel a student píší společně.
- Učitel píše a student zvýrazňuje slova.
- Učitel píše a student vybírá a přesouvá objekty.
- Učitel i student zároveň přesouvají, otáčejí či přetahují objekty nebo mění jejich velikost.

Všechny akce a vlastnosti objektů na stránce, jako jsou kontejnery a omezení, se týkají obou per, jak pera učitele, tak pera studenta.


## Další zásobníky aplikace ActivInspire Primary

Režim duálního uživatele v rozhraní aplikace ActivInspire Primary nabízí několik dalších zásobníků nástrojů.

Pokud pomocí pera studenta vyberete Pero , zobrazí se v oblasti zásobníků také Zásobník per studenta, který umožňuje studentovi vybírat pera, zvýrazňovače a barvy:








Pokud pomocí pera studenta vyberete nástroj Výplň, zobrazí se v oblasti zásobníků Zásobník výplně studenta, který studentovi umožňuje vybrat barvu **Výplně** :



Tyto zásobníky se zobrazí vedle zásobníků aktuálně používaných perem učitele.

## Pravidla používání

Při práci v režimu duálního uživatele ukládá aplikace ActivInspire následující pravidla používání:

- Pomocí pera učitele nelze vybírat nástroje studenta. Pomocí pera studenta nelze vybírat nástroje učitele.
- Žádné okno nebo dialog aplikace ActivInspire (například Hodiny nebo Kostky) nejsou přístupné perem studenta.
- Pokud jedním z per vyberete objekt (nebo objekty) na stránce a zobrazí se kolem nich úchyty obtažení, nebudou tyto objekty přístupné druhým perem. Toto pravidlo platí, dokud z jakéhokoli důvodu úchyty nezmizí. Jinými slovy, každým perem můžete určit svůj nezávislý výběr označený úchyty obtažení, který nebude dostupný druhému peru.
- Pokud jedním perem pracujete s objektem na stránce, například se hrotem prvního pera dotýkáte objektu, nemůže druhé pero s tímto objektem pracovat, dokud objekt prvním perem neuvolníte.
- V nástroji Tvar  studenta se nezobrazuje panel nástrojů Tvar. Panel nástrojů Tvar je třeba zobrazit nástrojem Tvar učitele. Z tohoto společného panelu nástrojů lze vybírat tvary jak perem studenta, tak perem učitele. Obě pera vždy použijí aktuální tvar vybraný každým perem.
- Pokud u pera studenta použijete nástroj Rozpoznávání rukopisu  , nebudou se po rozpoznání slova (na rozdíl od pera učitele) zobrazovat alternativní návrhy.
- Pokud zároveň píšou obě pera, bude pořadí vrstvení anotací určeno podle toho, které pero se dotklo tabule první. Pokud tedy perem číslo 2 právě kreslíte anotaci, můžete nad ni perem číslo 1 začít kreslit novou anotaci (a naopak).
- Pokud jsou na stránce zobrazeny dvojí matematické nástroje (například pravítka, kružítko a úhloměry), může každý pero pracovat pouze se svými nástroji.
- Používáte-li vzhled ActivInspire Primary, bude umístění zásobníků studenta a učitele záviset na pozici panelů nástrojů studenta a učitele. Pokud je panel nástrojů učitele napravo od panelu nástrojů studenta, zobrazí se příslušné zásobníky ve stejném pořadí.

## Deaktivace režimu duálního uživatele

Pokud je režim duálního uživatele aktivován, můžete jej pomocí pera učitele nebo počítačové myši vypnout následujícím způsobem:

V hlavní nabídce klikněte na příkaz Nástroje > Duální uživatel. Jakmile režim duálního uživatele vypnete, obě pera se vrátí do standardního režimu pro používání jednoho pera (výchozí podmínka).

## Obsah pro režim duálního uživatele

Všechny stránky podporují vstup v režimu duálního uživatele, vstup v režimu jednoho uživatele i střídané používání. Pro používání takovýchto stránek není nezbytnou podmínkou zapojení více uživatelů, ale používání stránek tímto způsobem bude neúčelnější, protože jsou přímo určeny pro využití výhod spolupráce ve výuce.

Kritéria pro zařazení šablon mezi šablony určené více uživatelům:

- Šablony aktivit, které mohou studenti používat jako východisko pro získávání informací, výměnu nápadů a diskuzi.
- Šablony aktivit, v nichž mohou studenti spolupracovat k úpravám nebo zapojení prvků stránky a ke společnému budování a upevňování znalostí.

- Šablony aktivit, které využívají vyšší myšlenkové pochody a nutí studenty přemýšlet o konceptech pokročilým nebo komplexním způsobem (od základních úrovní myšlení po složitější úrovně analýzy, syntézy a hodnocení).
- Šablony aktivit umožňující synchronní dokončení stejných nebo podobných aktivit – včetně soutěžních prvků nebo bez nich, podle volby učitele.
- Šablony aktivit umožňující společná kreativní cvičení.
- Šablony aktivit, které slouží k rozvinutí porozumění jako klíčové funkci výuky – k povzbuzení studentů, aby se zapojili a soustředili svou pozornost probíraným pojmům a spolupráci s partnery a nevěnovali se pouze bezmyšlenkovité práci s interaktivní tabulí nebo používanými nástroji (technická versus pojmová interakce).
- Aktivity, které studenti plní „zády k sobě“ v rámci spolupráce nebo soutěže.



V podsložkách knihovny sdílených prostředků naleznete řadu šablon stránek určených pro více uživatelů a aktivity prováděné několika uživateli, které naleznete zde:

Sdílené prostředky > ActivInspire

## Použití jiné tabule

**Tuto kapitulu můžete přeskočit, pokud aplikaci ActivInspire používáte s tabulí ActivBoard nebo tabletem ActivSlate.**

Tato kapitola obsahuje informace pro uživatele, kteří aplikaci ActivInspire používají s jinými značkami interaktivních tabulí.

### Interaktivní tabule SMART Board™

Pokud používáte aplikaci ActivInspire na **laptopu s operačním systémem Mac OS® X**:

Funkce	Nápověda a tipy
Rozpoznávání rukopisu	Chcete-li zvýšit přesnost rozpoznávání, doporučujeme používat pero, raději než prst.
ExpressPoll	Chcete-li používat hlasování ExpressPoll, přesvědčte se, zda je kromě aplikace ActivInspire nainstalován také ovladač Promethean Mac OS® X.

Pokud používáte aplikaci ActivInspire na **stolním počítači se systémem Windows®**, ale bez nástroje SMART Notebook:

Funkce	Nápověda a tipy
Obecné použití	Na interaktivní tabuli SMART Board můžete pracovat pomocí palce.
Barevná pera	Aplikace ActivInspire nerozpoznává pera různých barev. Místo toho si můžete vybrat barvy z palety barev aplikace ActivInspire.

### Hitachi™ DuoBoard™

Pokud používáte aplikaci ActivInspire na **laptopu s operačním systémem Windows XP®**:

Funkce	Nápověda a tipy
Obecné použití	S aplikací ActivInspire můžete pracovat, aniž bude zároveň spuštěn software StarBoard™.
Ovládací prvky na tabuli	Při použití aplikace ActivInspire však nelze používat ovládací prvky na tabuli.

### Interwrite™

Pokud používáte aplikaci ActivInspire na **laptopu s operačním systémem Windows XP**:

Funkce	Nápověda a tipy
Pera	Chcete-li používat tabuli a pera s aplikací ActivInspire, je třeba nainstalovat software Interwrite.
Tabule	

Pokud používáte aplikaci ActivInspire na **laptopu s operačním systémem Mac OS X**:

Funkce	<b>Nápověda a tipy</b>
Pera	Chcete-li používat tabuli a pera s aplikací ActivInspire, je třeba nainstalovat software Interwrite.
Tabule	
ExpressPoll	Chcete-li používat hlasování ExpressPoll, přesvědčte se, zda je kromě aplikace ActivInspire nainstalován také ovladač Promethean Mac OS X.

Pokud používáte aplikaci ActivInspire na **stolním počítači s operačním systémem Windows XP**:

Funkce	<b>Nápověda a tipy</b>
Pera	Chcete-li používat tabuli a pera s aplikací ActivInspire, je třeba nainstalovat software Interwrite.
Tabule	

[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Další informace o aplikaci ActivInspire](#) > Import a export souborů

## Import a export souborů

Zde naleznete postup importu a exportu souborů:

- [Import souborů](#)
- [Export souborů](#)

## Další informace o aplikaci ActivInspire

Tato kapitola obsahuje podrobnější informace o práci s aplikací ActivInspire:

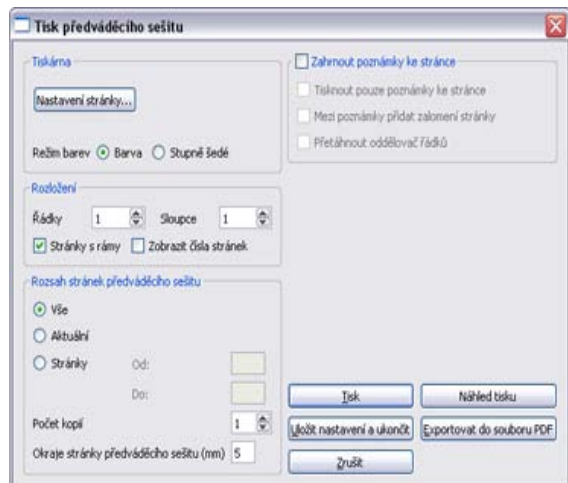
- [Práce s prostředky](#)
- [Práce s objekty](#)
- [Vytváření interaktivních předváděcích sešitů](#)
- [Výhody používání profilů](#)
- [Práce s tabulí](#)
- [Import a export souborů](#)

## Tisk předváděcího sešitu

Předváděcí sešit můžete vytisknout a rozdat jej studentům nebo si vytisknout libovolnou stránku s poznámkami, které jste zadali do prohlížeče poznámek.

1. V nabídce Soubor klikněte na položku Tisk nebo stiskněte klávesovou zkratku CTRL+P (Windows™ a Linux™) nebo Cmd+P (Mac®). Zobrazí se dialogové okno Tisk předváděcího sešitu. Můžete zvolit z dlouhé řady možností tisku, včetně exportu do formátu PDF.
2. Zadejte požadovaná nastavení a klikněte na tlačítko Tisk.

ActivInspire Studio



ActivInspire Primary



[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Další informace o aplikaci ActivInspire](#) > Vytváření interaktivních předváděcích sešitů

## Vytváření interaktivních předváděcích sešitů

Tato kapitola obsahuje informace o přidávání interaktivních prvků do předváděcích sešitů:

- [Vytváření kontejnerů](#)
- [Vytváření omezení](#)
- [Práce s akcemi](#)
- [Používání efektů otočení stránky](#)



## Volba nastavení aplikace



Tato kapitola obsahuje úvodní informace o oblastech aplikace ActivInspire, které můžete přizpůsobit změnou jejich nastavení, a popisuje, jak tuto změnu provést.

- [Co lze přizpůsobit?](#)
- [Otevření karty Nastavení](#)
- [Změna nastavení](#)
- [Uložení změn](#)

### Co lze přizpůsobit?

Následující tabulka stručně popisuje všechny oblasti, které lze přizpůsobit. Podrobnosti o všech dostupných nastaveních jednotlivých oblastí zobrazíte kliknutím na odkazy v tabulce.

#### Použití nastavení...

##### [Nástroj Hodiny](#)

Přizpůsobte vzhled a nastavení hodin



##### [Režim návrhu](#)

Nastavte chování objektů při použití režimu návrhu. Tato nastavení přepíše vlastnosti jednotlivých objektů zadané v prohlížečích vlastností a akcí.

##### [Efekty](#)

Zadejte nastavení nástrojů Reflektor  a Clona .

##### [Předváděcí sešit](#)

Zadejte výchozí nastavení svých předváděcích sešitů.

##### [Objekty předváděcího sešitu](#)

Nastavte možnosti pro zlepšení kvality při zobrazování objektů.

##### [Jazyk](#)

Změňte jazyk používaný v aplikaci ActivInspire.

##### [Odpovědní systém](#)

Přizpůsobte si nastavení pro práci se zařízeními ActivExpression a ActiVote a způsob zobrazování odpovědí.

##### [Multimediální soubory](#)

Přizpůsobte si nastavení pro práci se zvukem, videem a soubory ve formátu Flash.

##### [Online nastavení](#)

Zadejte podrobnosti potřebné pro online přístup k prostředkům pomocí aplikace ActivInspire.

##### [Profil a prostředí](#)

Zadejte, kam chcete ukládat profily, složky knihoven svých i sdílených prostředků, šablony a soubory stránek s otázkami.

##### [Nahrávky](#)

Změňte různá nastavení videa a zvuku. Změnou těchto nastavení můžete mimo jiné dosáhnout zlepšení výkonu při nahrávání obrazovky.

##### [Rozpoznávání tvarů](#)

Automaticky vyplní tvary vytvořené nástrojem Rozpoznávání tvarů.

##### [Kontrola pravopisu](#)


Zadejte pravidla pro kontrolu pravopisu.

##### [Nástroje](#)

Změňte nastavení pravítek, úhloměrů a kružítek. Můžete také využít možnost změnit umístění knihovny prostředků nebo rychlosti kostek či zvětšení stránky.

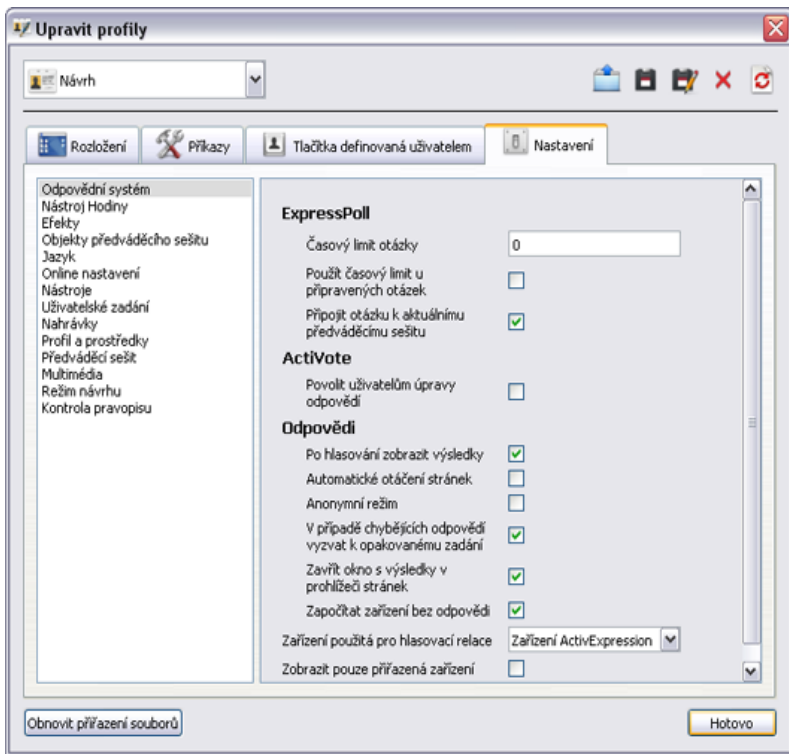
##### [Uživatelské zadání](#)

Změňte nastavení plovoucí klávesnice a rozpoznávání rukopisu.

[Zpátky nahoru](#) 

### Otevření karty Nastavení

1. V nabídce Soubor klikněte na položku Nastavení. Zobrazí se karta Nastavení.
2. Vyberte profil, jehož nastavení chcete přizpůsobit, nebo ponechejte výchozí profil.
3. V levém panelu karty Nastavení vyberte oblast, kterou chcete přizpůsobit, například **Odpovědní systém**.



## Změna nastavení

Některá nastavení obsahují prosté zaškrtnávací políčko, které se chová jako přepínací tlačítko, zatímco jiná nastavení obsahují různé ovládací prvky:



Chcete-li zvolit nastavení, zaškrtněte políčko, nebo zrušte jeho zaškrtnutí.



Chcete-li změnit nastavení, vyberte výchozí hodnotu a přepište ji.



Chcete-li změnit barvu, klikněte na barvu a vyberte jinou ze standardní palety barev svého operačního systému.



Chcete-li změnit nastavení, přesuňte posuvník.




Chcete-li změnit nastavení, vyberte jiné z rozbalovací nabídky.



Chcete-li změnit nastavení, klikněte na ikonu a vyhledejte jinou složku.

## Uložení změn

Zadané změny uložte kliknutím na tlačítko Hotovo.

[Zpátky nahoru](#) 

## Předváděcí sešit



Podrobnější informace o používání funkce Nastavení naleznete v kapitole [Volba nastavení aplikace](#).

Nastavení	Možnosti
Po spuštění vytvořit předváděcí sešit plochy	<input checked="" type="checkbox"/> Po spuštění aplikace ActivInspire se vytvoří předváděcí sešit plochy. <input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Po spuštění se nevytvoří předváděcí sešit plochy.
Barva okolí	Barva pozadí v okně předváděcího sešitu za stránkou předváděcího sešitu. Výchozí nastavení = Modrá
Výchozí měřítko stránky	Výchozí měřítko stránky při vytvoření nového předváděcího sešitu nebo otevření existujícího předváděcího sešitu. <ul style="list-style-type: none"><li>• Výchozí nastavení = Přizpůsobit</li><li>• Přizpůsobit šířku</li><li>• Přizpůsobit výšku</li><li>• 25%</li><li>• 50%</li><li>• 100%</li><li>• 150%</li><li>• 200%</li><li>• 400%</li><li>• 800%</li><li>• Původní měřítko</li></ul> Chcete-li toto změněné nastavení aktivovat, je třeba restartovat aplikaci ActivInspire.
Výchozí velikost stránky	Výchozí velikost stránky při vytvoření nového předváděcího sešitu nebo otevření existujícího předváděcího sešitu: <ul style="list-style-type: none"><li>• Velikost obrazovky</li><li>• Výchozí nastavení = 1024×768</li><li>• 1152×864</li><li>• 1280×1024</li><li>• Vlastní</li></ul>
Výchozí barva stránky	Toto nastavení je aktivováno pouze v případě, že je výchozí pozadí stránky barevné. Výchozí nastavení = Bílá
Při ukládání zobrazit souhrn předváděcího sešitu	<input checked="" type="checkbox"/> Při ukládání se zobrazí okno pro zadání informací o předváděcím sešitu. <input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Zavře se bez zobrazení souhrnu

	předváděcího sešitu.
Výchozí efekt při otočení stránky	<p>Animovaný vizuální efekt, který se zobrazí při navigaci z jedné stránky na jinou. Efekt se použije u všech stránek ve všech předváděcích sešitech.</p> <p>Výchozí nastavení = Nic</p> <p>Efekty jsou vypnuty.</p> <p>Chcete-li nastavení přepsat, zvolte jiný efekt z prohlížeče efektů pomocí položky Zobrazit &gt; Efekty otočení stránky nebo změňte efekty u jednotlivých stránek změnou vlastnosti Efekt otočení stránky v části Stránka v prohlížeči vlastností.</p>
Doba trvání otočení stránky	<p>Doba provedení efektu v desetinách sekundy. Čím vyšší číslo zadáte, tím pomalejší efekt bude.</p> <p>Výchozí nastavení = 15</p> <p>Minimální nastavení = 5</p> <p>Maximální nastavení = 30</p>
Nástroj pro otočení stránky	<p>Hardwarová nebo softwarová součást počítače sloužící k vygenerování efektu.</p> <p>Výchozí nastavení = OpenGL (trojrozměrná karta)</p> <p>Předpokládá vybavení počítače kompatibilní grafickou kartou a aktualizovanými ovladači zařízení. Obvykle se jedná o rychlejší možnost.</p> <p>Software</p> <p>Použijte, pokud nemáte grafickou kartu podporující zpracování trojrozměrné grafiky, nebo pokud dochází k problémům s grafickým zobrazením.</p>

## První kroky s aplikací ActivInspire

Tato kapitola obsahuje informace potřebné k rychlému zahájení práce s aplikací ActivInspire:

- [Vytvoření prvního předváděcího sešitu](#)
- [Psaní do předváděcího sešitu](#)
- [Přidávání a formátování textu](#)
- [Přidávání a úpravy tvarů](#)
- [Kopírování, vkládání a duplikování objektů](#)
- [Odstraňování položek](#)
- [Práce se stránkami](#)
- [Vkládání prostředků](#)
- [Používání mřížek](#)
- [Vytváření objektů](#)
- [Vytváření poznámek ke stránce](#)
- [Uložení předváděcího sešitu](#)
- [Tisk předváděcího sešitu](#)
- [Otevření předváděcího sešitu](#)
- [Triky pro učitele](#)

## Panely nástrojů

Tato kapitola obsahuje přehled nástrojů a funkcí, které jsou dostupné z panelů nástrojů aplikace ActivInspire:

- [Hlavní panel nástrojů](#)
- [Zásobník per \(ActivInspire Primary\)](#)
- [Zásobník per duálního režimu \(ActivInspire Primary\)](#)
- [Zásobník výplní \(ActivInspire Primary\)](#)
- [Zásobník výplní duálního režimu \(ActivInspire Primary\)](#)
- [Nástroje plochy](#)
- [Panel nástrojů Formát](#)
- [Hlasovací kolo](#)
- [Panel nástrojů duálního režimu](#)



Úplné informace o nástrojích a funkcích, které jsou součástí aplikace ActivInspire, naleznete v kapitole [Referenční materiály > Nástroje](#).

Přehled nástrojů a funkcí dostupných v jednotlivých nabídkách a rozbalovacích nabídkách aplikace ActivInspire naleznete v kapitole [Referenční materiály > Nabídky a rozbalovací nabídky](#).

Hlavní panel nástrojů a panel nástrojů pro úpravy objektu můžete přizpůsobit tak, aby obsahovaly potřebnou kombinaci nástrojů podle vašich potřeb. Podrobné informace naleznete v kapitole [Volba nástrojů](#).

### Hlavní panel nástrojů















Hlavní panel nástrojů obsahuje ve výchozím nastavení následující nástroje a nabídky.

Položka nástroje nebo nabídky	Studio	Primary	Popis	Další informace...
Hlavní nabídka			Zobrazí se hlavní nabídka. Ta umožňuje přístup ke stejným nabídkám jako panel nabídek.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nabídky &gt; Soubor, Upravit, Zobrazit, Vložit, Nástroje, Nápověda</a>
<b>Přepnout profil</b>			Zobrazí se vysunovací pole zobrazující dostupné profily, pomocí nějž lze rychle přepnout z jednoho profilu do jiného.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Výhody používání profilů</a>
Anotovat plochu			Zobrazí se živá plocha počítače jako pozadí předváděcího sešitu. Umožňuje anotovat pracovní plochu a interaktivně pracovat s dalšími aplikacemi.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Anotovat plochu</a>
Nástroje plochy			Aplikace ActivInspire se minimalizuje a zobrazí se	<a href="#">Nástroje plochy</a>

			nástroje plochy.	
<b>Předchozí stránka</b>			Zobrazí se předchozí stránka předváděcího sešitu.	
Další stránka			Zobrazí se další stránka předváděcího sešitu. Pokud na tuto položku kliknete na poslední stránce předváděcího sešitu, vloží se do předváděcího sešitu nová stránka.	
Spustit/zastavit hlasování v <b>předváděcím</b> sešitu			Zobrazí se pole Souhrn hlasování. Lze použít pouze v případě, že aktuální stránka obsahuje připravenou hlasovací otázku (zobrazí se zeleně).	<a href="#">Používání odpovědního systému &gt; Připravené otázky – používání průvodce otázkami</a>
Express Poll			Umožňuje položit studentům rychlou otázku a ihned zobrazit výsledky hlasování.	<a href="#">Používání odpovědního systému &gt; Rychlé otázky a ExpressPoll</a> <a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; ExpressPoll</a>
Paleta barev		viz <a href="#">Zásobník per</a>	V aplikaci ActivInspire Studio si můžete vybrat barvu textu, zvýrazňovače, čar, tvarů, výplně objektů a dalších položek. Pokud chcete vybrat barvu, která není součástí palety barev, klikněte pravým tlačítkem na barvu, kterou chcete změnit, a vyberte jinou barvu nebo si vytvořte barvu vlastní.	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Psaní do předváděcího sešitu</a>
<b>Voliče šířky</b>		viz <a href="#">Zásobník per</a>	V aplikaci ActivInspire Studio můžete vybrat různé velikosti nástrojů Guma, Zvýrazňovač nebo Pero. Chcete-li změnit velikost, přesvědčte se, zda jste vybrali požadovaný nástroj, a potom proveďte některou z následujících akcí: <ul style="list-style-type: none"> <li>Klikněte na některé z kruhových nastavení ve voliči šířky. Pro nástroje Guma a Zvýrazňovač můžete vybírat hodnotu v rozmezí od 20 do 50</li> </ul>	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Psaní do předváděcího sešitu</a>

			<p>pixelů. Šířka nástroje Pero může být 2, 4, 6 nebo 8 pixelů.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kliknutím a přetažením posuvníku můžete změnit šířku od 0 do 100 pixelů v přírůstcích po 1 pixelu. Nastavení šířky na hodnotu 0 vyústí do pevné šířky v hodnotě 1 pixelu. To znamená, že šířka bude mít vždy hodnotu 1 pixelu, a to i v případě, že použijete lupu stránky ke změně zvětšení.</li> </ul> <p>Šířku ohraničení anotací, čar a tvarů můžete změnit pouhým výběrem objektu a kliknutím na šířku pera.</p>	
Vybrat			Umožňuje vybrat objekty na stránce předváděcího sešitu a interaktivně s nimi pracovat.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Vybrat</a>
Nástroje			Zobrazí se nabídka Nástroje.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nabídky a rozbalovací nabídky &gt; Nástroje</a>
Pero			Slouží k psaní nebo kreslení do předváděcího sešitu. V aplikaci ActivInspire Primary se také v dolní části okna aplikace ActivInspire zobrazí <a href="#">zásobník per</a> .	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Pero</a> <a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Psaní do předváděcího sešitu</a>
<b>Zvýrazňovač</b>		viz <a href="#">Zásobník per</a>	Zvýrazní oblast v předváděcím sešitu pomocí průsvitné barvy.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Zvýrazňovač</a> <a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Psaní do předváděcího sešitu</a>
Guma		viz <a href="#">Zásobník per</a>	Z předváděcího sešitu trvale vymaže anotace provedené pomocí nástrojů Pero, Zvýrazňovač nebo Magický inkoust.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Guma</a> <a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt;</a>



				<a href="#">Odstraňování položek</a>
<b>Výplň</b>			Vyplní barvou vybraný objekt nebo stránku. V aplikaci ActivInspire Primary se také v dolní části okna aplikace ActivInspire zobrazí <a href="#">zásobník výplní</a> .	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Výplň</a>  <a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Přidávání a úpravy tvarů</a>
Tvar			Zobrazí se nabídka Tvary, která umožňuje vybrat tvar a potom jej nakreslit.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Tvar</a>
Propojka			Propojí objekty nebo tvary pomocí propojovací čáry.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Propojka</a>
Vložit multimédia ze souboru			Zobrazí se dialogové okno, z něž můžete procházet, vybírat a vkládat grafické soubory, videa nebo jiné soubory na stránku předváděcího sešitu.	
Text			Vloží text napsaný na klávesnici počítače.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Text</a>  <a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Přidávání a formátování textu</a>
<b>Prohlížeč prostředků</b>	není k dispozici		Zobrazí se prohlížeč prostředků.	<a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Seznámení s aplikací ActivInspire Primary &gt; Prohlížeč prostředků</a>
<b>Prohlížeč stránek</b>	není k dispozici		Zobrazí se prohlížeč stránek.	<a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Seznámení s aplikací ActivInspire Primary &gt; Prohlížeč stránek</a>
Vymazat			Vymaže položky z aktuální stránky.	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Odstraňování položek</a>
			Anotace	<a href="#">Odstraňování položek</a>






Odstraní všechny


					objekty nakreslené pomocí nástrojů Pero, Zvýrazňovač nebo Magický inkoust.
			Objekty		Odstraní všechny obrázky, tvary a text.
			<b>Mřížka</b>		Odstraní všechny mřížky.
			Pozadí		Odstraní všechna pozadí.
			Stránka		Odstraní všechny objekty na aktuální stránce.
Obnovit stránku			Obnoví aktuální stránku do stavu, v němž byla při posledním uložení.  V nových, dosud neuložených předváděcích sešitech vymaže aktuální stránku.	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Odstraňování položek</a>	
<b>Zpět</b>			Vrátí zpět nebo znovu provede poslední akci, například použití výplně.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Zpět a Znovu</a>	
Znovu			Můžete kliknout opakovaně, a tak vrátit zpět nebo znovu provést tolik akcí, kolik potřebujete.		
<b>Upravit tlačítka</b> definovaná uživatelem			Zobrazí se, pokud není hlavní panel nástrojů zasunutý nebo sbalený.  V dialogovém okně Upravit profily se zobrazí karta Tlačítka definovaná uživatelem. K tlačítkům můžete přiřazovat vlastnosti, například otevření souboru nebo spuštění programu. Můžete také přidat popis nástroje, abyste tlačítko snadněji poznali.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Výhody používání profilů &gt; Vytváření a přepínání profilů &gt; Definice vlastních tlačítek</a>	

## Zásobník per (ActivInspire Primary)

V aplikaci ActivInspire Primary jsou některé nástroje, které se v aplikaci ActivInspire Studio nacházejí v hlavním panelu nástrojů, umístěny v zásobníku per, aby na ně snadno dosáhli malí žáci.

Zásobník per se zobrazí po kliknutí na nástroj Pero . Zásobník per obsahuje následující nástroje:

Nástroj	Popis	 Další informace...
<b>Zvýrazňovače</b>		Tři zvýrazňovače různé tloušťky.
Pera		Šest per různé tloušťky.
Gumy		Tři gumy různé tloušťky.
Barva		U dolního okraje zásobníku se nachází: <ul style="list-style-type: none"><li>• Sada barev, z nichž lze vybrat barvu nástrojů Pero a Zvýrazňovač.</li><li>• Několik prázdných políček, v nichž můžete kliknutím na pravé tlačítko vybrat nebo namíchat vlastní barvu.</li></ul>

[Zpátky nahoru](#) 

## Zásobník výplní (ActivInspire Primary)

Zásobník výplní se zobrazí po kliknutí na nástroj Výplň. Obsahuje:

- Sadu barev, z nichž lze vybrat barvu nástroje Výplň.
- Několik prázdných políček, v nichž můžete kliknutím na pravé tlačítko vybrat nebo namíchat vlastní barvu.

## Zásobník výplní duálního režimu (ActivInspire Primary)


Zásobník výplní duálního režimu je stejný jako běžný zásobník výplní, je však zobrazen jinou barvou.



## Zásobník per duálního režimu (ActivInspire Primary)

Zásobník per duálního režimu obsahuje stejné nástroje jako běžný zásobník per, kromě nástroje Guma.



[Zpátky nahoru](#) 


## Nástroje plochy

Nástroje plochy jsou k dispozici v podobě kola, pokud minimalizujete aplikaci ActivInspire. Obsahují nástroje, které lze použít při práci na ploše. Po obnovení okna aplikace ActivInspire se nástroje plochy automaticky zavřou.

Chcete-li nástroje plochy přesunout, klikněte do středu kola a přetáhněte je do nového umístění.

Nástroj	Studio	Primary	Popis	 Další informace...
Obnovit aplikaci ActivInspire			Aplikace ActivInspire se maximalizuje a nástroje plochy se zavřou.	
ExpressPoll			Umožňuje položit studentům rychlou otázku a ihned zobrazit výsledky hlasování.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; ExpressPoll</a>
Promethean Planet			Ve webovém prohlížeči se otevřou webové stránky portálu Promethean Planet.	
Klávesnice na obrazovce			Během práce na tabuli umožňuje přidat strojový text do předváděcího sešitu.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Klávesnice na obrazovce</a> <a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s tabulí &gt; Používání klávesnice na obrazovce</a>
Fotoaparát			Umožňuje pořídit snímek obrazovky, například obrázek webové stránky nebo předváděcího sešitu.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Fotoaparát</a> <a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s tabulí &gt; Používání fotoaparátu</a>
Rotující text			Umožňuje vytvořit zprávy, které se trvale pohybují po obrazovce.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Rotující text</a> <a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s tabulí &gt; Používání rotujícího textu</a>
Hodiny			Umožňuje zvolit mezi analogovými a digitálními hodinami. Můžete nastavit jejich zobrazení a podle potřeby zvolit odpočítávání nebo připočítávání času:	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Hodiny</a> <a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s tabulí &gt; Používání hodin</a>
Nahrávání obrazovky			Umožňuje nahrát akce prováděné v předváděcím sešitu, předváděcím sešitu plochy, na ploše nebo v jiné aplikaci, uložit je do souboru a	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Nahrávání obrazovky</a>

			potom je přehrát jako animaci.	
Nahrávání zvuku			Pokud máte potřebné hardwarové vybavení, můžete nahrát záznam zvuku.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Nahrávání zvuku</a>
<b>Kalkulačka</b>			Slouží k provádění matematických výpočtů na tabuli.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Kalkulačka</a> <a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Číselné nástroje pro všechny příležitosti &gt; Používání kalkulačky</a>
Kostky			Umožňuje hodit až pět kostek.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Kostky</a> <a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Číselné nástroje pro všechny příležitosti &gt; Používání kostek</a>

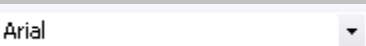












[Zpátky nahoru](#) 

























## Panel nástrojů Formát


Panel nástrojů Formát se ve výchozím nastavení zobrazí při každém použití nástroje Text. Panel nástrojů Formát lze otevřít také z prohlížeče poznámek.

Podrobné informace naleznete v kapitole [První kroky s aplikací ActivInspire > Přidávání a formátování textu](#).



Na panelu nástrojů Formát můžete získat přístup k následujícím funkcím:

Funkce	Studio	Primary	Popis
Písma			Umožňuje vybrat písmo z rozbalovací nabídky.
Velikost písma			Umožňuje vybrat velikost písma z rozbalovací nabídky.
<b>Zvětšit</b> velikost písma		 	Zvětší nebo zmenší velikost písma vždy o dva body.
Zmenšit velikost písma			
<b>Tučné</b>	<b>B</b>		Umožňuje přidat tučný text nebo text psaný kurzívou; případně změnit vybraný text na tučné písmo nebo kurzívu.
Kurzíva	<i>I</i>		
Podtrhnout	<u>U</u>		Umožňuje přidat podtržený text nebo podtrhnout vybraný text.
Horní index	T <sup>1</sup>		Umožňuje přidat text napsaný horním nebo dolním indexem; případně změnit vybraný text na horní nebo dolní index.
Dolní index	T <sub>1</sub>		

Barva textu			Slouží k výběru barvy textu nebo barvy pozadí z palety barev, případně ke smíchání nebo vytvoření vlastní barvy.
Barva pozadí			
Zarovnat vlevo			Zarovná text doleva, doprava nebo na střed.
<b>Střed</b>			
Zarovnat vpravo			
<b>Zvětšit</b> mezery mezi <b>řádky</b>			Zvětší nebo zmenší velikost rozestupu mezi vybranými textovými řádky.
Zmenšit mezery mezi <b>řádky</b>			
<b>Zvětšit</b> odsazení			Zvětší nebo zmenší odsazení vybraného textu.
Zmenšit odsazení			
Odrážky			Přemění text na seznam s odrážkami.
Klávesnice na obrazovce			Zobrazí klávesnici na obrazovce, pomocí níž můžete na tabuli zapsat strojový text.
Vybrat vše			Vybere veškerý text v aktuálně vybraném textovém objektu.
Textové symboly			Umožňuje vybrat symboly z rozbalovacího seznamu.

[Zpátky nahoru](#) 

## Hlasovací kolo

Nástroj	Studio	Primary	Popis
Kliknutím zobrazíte seznam Likertových stupnic			V poli Souhrn hlasování se zobrazí možnost odpovědi Likertova stupnice a odešle se do zařízení ActivExpression nebo klientů ActivEngage.
<b>Číselná otázka</b>	123	123	V poli Souhrn hlasování se zobrazí možnost odpovědi Zadání čísla a odešle se do zařízení ActivExpression nebo klientů ActivEngage.
Textová otázka	ABC	ABC	V poli Souhrn hlasování se zobrazí možnost odpovědi Zadání textu a odešle se do zařízení ActivExpression nebo klientů ActivEngage.

Více možností			V poli Souhrn hlasování se zobrazí možnost odpovědi Více možností a odešle se do zařízení ActivExpression nebo klientů ActivEngage.
<b>Seřadit v pořadí</b>			V poli Souhrn hlasování se zobrazí možnost odpovědi Seřadit v pořadí a odešle se do zařízení ActivExpression nebo klientů ActivEngage.
Ano/ne – pravda/nepravda	T/F	T/F	V poli Souhrn hlasování se zobrazí možnost odpovědi Ano/ne nebo Pravda/nepravda a odešle se do zařízení ActivExpression nebo klientů ActivEngage.
Akce			
<b>Registrace zařízení</b>			Zobrazí se dialogové okno Registrace zařízení, které umožňuje zahájit registraci zařízení ActiVote a ActivExpression nebo klientů ActivEngage.
<b>Přiřadit zařízení studentům</b>			Zobrazí se dialogové okno Přiřadit zařízení studentům, které umožňuje importovat jména studentů z databáze.
<b>Zavřít</b>			Hlasovací kolo se zavře.
<b>Cílová zařízení ActivExpression</b>			Nastavte typ zařízení, z nichž budou v aktuální hlasovací relaci přijímány hlasy.
<b>Cílová zařízení ActiVote</b>			

[Zpátky nahoru](#)


## Panel nástrojů duálního režimu

Panel nástrojů duálního režimu se ve výchozím nastavení zobrazí v levé dolní části okna ActivInspire. Panel nástrojů duálního režimu můžete přichytit na místo nebo přetáhnout jinam. Do tohoto panelu nástrojů nemůžete přidávat nástroje, ani je z něj odebírat.

Panel nástrojů duálního režimu obsahuje následující nástroje:

Položka nástroje nebo nabídky	Studio	Primary	Popis
Paleta barev		viz <a href="#">Zásobník per</a>	Kliknutím vyberte požadovanou barvu nástrojů Pero, Zvýrazňovač nebo Tvar. Kliknutím na pravé tlačítko zobrazíte rozšířenou paletu barev nebo vytvoříte vlastní barvu.
<b>Voliče šířky</b>		viz <a href="#">Zásobník per</a>	Pomocí předem nastavených hodnot nebo posuvníku můžete zadat šířku pera.
Vybrat			Umožňuje vybrat objekty na stránce předváděcího sešitu a interaktivně s nimi pracovat.
<b>Výplň</b>			Vyplní barvou vybraný objekt nebo stránku.

			V aplikaci ActivInspire Primary se také v dolní části okna aplikace ActivInspire zobrazí <a href="#">zásobník výplní duálního režimu</a> .
Pero			Slouží k psaní nebo kreslení do předváděcího sešitu. V aplikaci ActivInspire Primary se také v dolní části okna aplikace ActivInspire zobrazí <a href="#">zásobník per duálního režimu</a> .
<b>Zvýrazňovač</b>		viz <a href="#">Zásobník per</a>	Zvýrazní oblast v předváděcím sešitu pomocí průsvitné barvy. V aplikaci ActivInspire Primary se také v dolní části okna aplikace ActivInspire zobrazí zásobník výplní duálního režimu.
Tvar			Zobrazí se nabídka Tvary, která umožňuje vybrat tvar a potom jej nakreslit.
Propojka			Propojí objekty nebo tvary pomocí propojovací čáry.
Rozpoznávání rukopisu			Převede anotace na text.
Rozpoznávání <b>tvarů</b>			Převede rukou nakreslené objekty na tvary.

[Zpátky nahoru](#) 





## Používání rozpoznávání rukopisu



Nástroj Rozpoznávání rukopisu se nachází v nabídce Nástroje.

Nástroj slouží k převodu rukopisných anotací na text v případě, že v předváděcím sešitu upřednostňujete zobrazení formátovaného textu. Aplikace ActivInspire dokáže rozpoznávat rukopis v reálném čase během psaní na tabuli. Pokud jde o funkci rozpoznávání rukopisu a tvarů aplikace ActivInspire, nástroj pro rozpoznávání rukopisu dokáže rozpoznat rukopis také v jiných aplikacích, například v aplikaci Microsoft Word®.

1. Klikněte na tlačítko Rozpoznávání rukopisu  .
2. Napište na stránku nějaké slovo. Počkejte na jeho převedení na text.
3. Pokud se slovo nepřevedlo správně, klikněte na tlačítko Alternativní návrhy pro další možnosti. Klikněte na správnou možnost.
4. Zapište další slovo a klikněte na jiný nástroj.



ahoj

ahoj 



U nového textového objektu se použije nejnovější nastavení možností textu.

Jakmile se anotace převede na textový objekt, přesune se do prostřední vrstvy a nebude ji již možné smazat pomocí nástroje Guma.

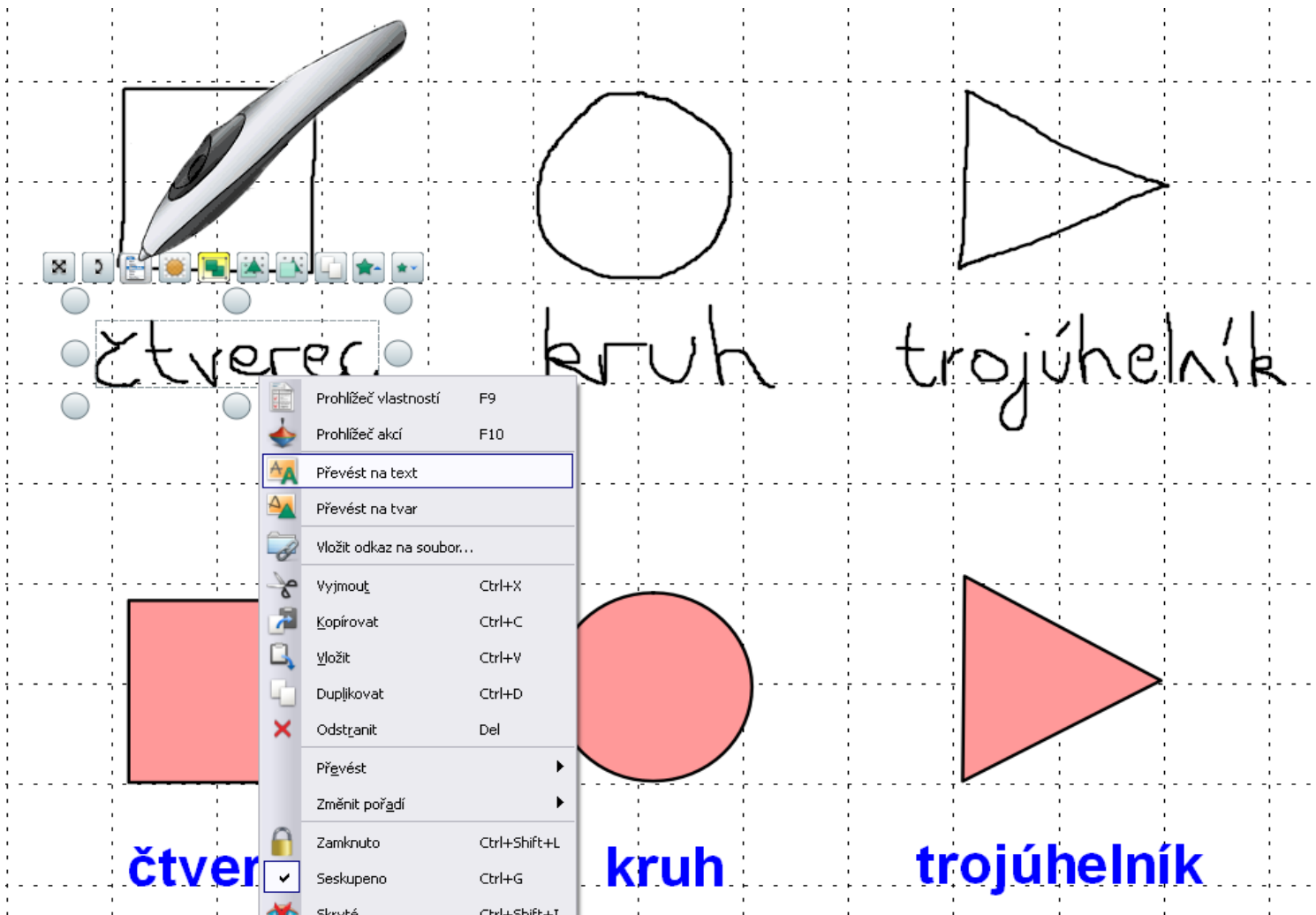
Kliknutím na (převedenou) anotaci a na nástroj Text   zobrazíte panel nástrojů Formát.

Zvýrazněte text a zformátujte jej.

### Převod na text

Anotace také můžete zadat pomocí nástroje Pero a převést je na text až později:

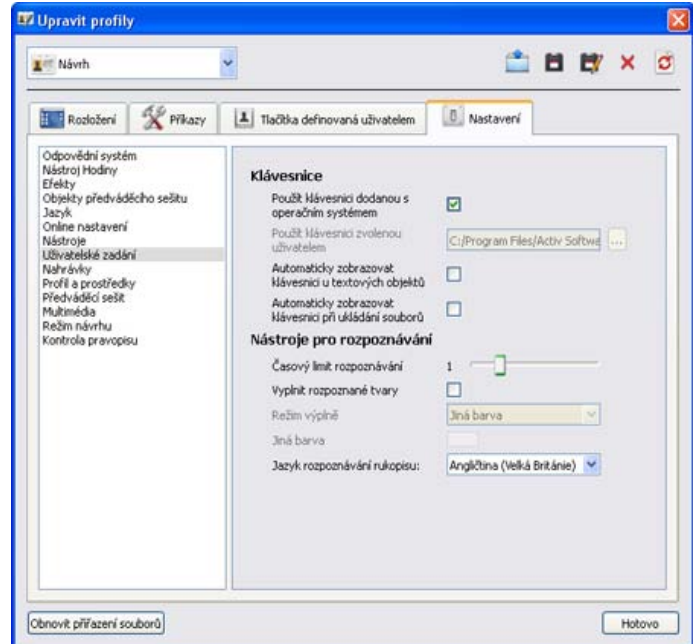
V nabídce úprav objektu   klikněte na příkaz **Převést na text**.



## Možnosti a nastavení

Možnosti a nastavení nástrojů pro rozpoznávání naleznete na kartě Nastavení v dialogovém okně Upravit profily:

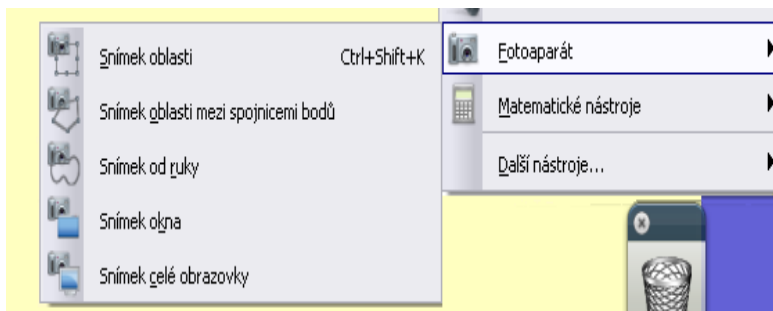
- **Časový limit rozpoznávání** – Pomocí posuvníku zadejte časovou prodlevu v rozmezí 1 až 5 sekund.
- **Vyplnit rozpoznané tvary** – Zaškrtněte toto políčko, pokud chcete vyplnit uzavřené tvary rozpoznané při převodu. K dispozici budou možnosti barev výplně – tvar můžete vyplnit obrysovou barvou nebo zaškrtnout políčko Jiná barva a vybrat požadovanou barvu.
- **Jazyk rozpoznávání rukopisu** – Podrobnosti o dostupných jazycích naleznete v kapitole [Referenční materiály > Nastavení > Jazyk](#).



## Používání fotoaparátu

Pomocí nástroje Fotoaparát lze snímat obrázky plochy, předváděcího sešitu nebo pozastavených snímků videa či animací. Vyfotografovat lze celou obrazovku nebo můžete definovat konkrétní oblast na obrazovce a snímat pouze její část.

Na fotografii se zaznamenají všechny typy objektů zobrazených na obrazovce, včetně pozadí, anotací, mřížek, čar, tvarů, textu a dalších obrázků.

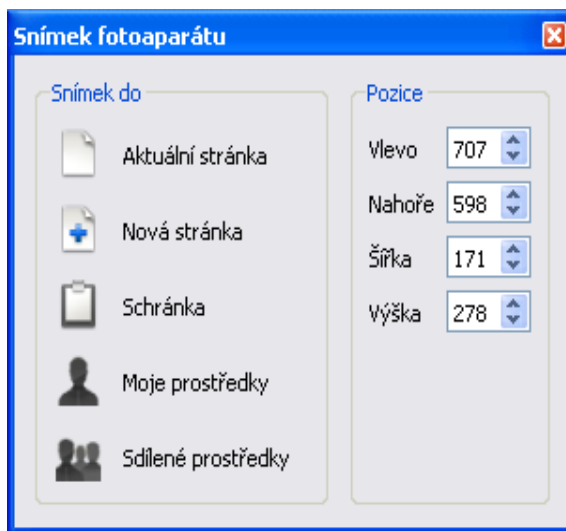


1. V nabídce Nástroje klikněte na příkaz Fotoaparát. Zvolte typ snímku z rozbalovací nabídky:

- Snímek oblasti – Zobrazí se zvýrazněné pole. Klikněte dovnitř pole a přetáhněte je na požadované místo – pomocí úchytů můžete také změnit jeho rozměry. Pro upřesnění všech nastavení použijte ovládací prvek Pozice v poli Snímek fotoaparátu.
- Snímek oblasti mezi **spojnicemi bodů** – Klikněte a přetáhněte ukazatel, a tak nakreslete úsečky, kterými ohraničíte zvýrazněnou oblast na ztmavené obrazovce. Oblast snímku nelze přesunout ani upravit – pokud se vám snímek nepodaří, stačí pole Snímek fotoaparátu zavřít a zkusit to znovu.
- Snímek od ruky – Klikněte a přetáhněte ukazatel, a tak nakreslete volný tvar, kterým ohraničíte zvýrazněnou oblast na ztmavené obrazovce. Oblast snímku nelze přesunout ani upravit – pokud se vám snímek nepodaří, stačí pole Snímek fotoaparátu zavřít a zkusit to znovu.
- Snímek okna – Vyfotografuje se dialogové okno nebo okno aplikace ActivInspire.
- Snímek celé obrazovky – Vyfotografuje se celá obrazovka.

2. V poli Snímek fotoaparátu zvolte cílové umístění snímku:

- Aktuální stránka – Vloží obrázek na aktuální stránku předváděcího sešitu.
- Nová stránka – Vloží obrázek na novou stránku na konci předváděcího sešitu.
- Schránka – Vloží obrázek do schránky.
- **Moje prostředky** – Vloží obrázek do složky Moje prostředky.
- **Sdílené prostředky** – Vloží obrázek do složky Sdílené prostředky.

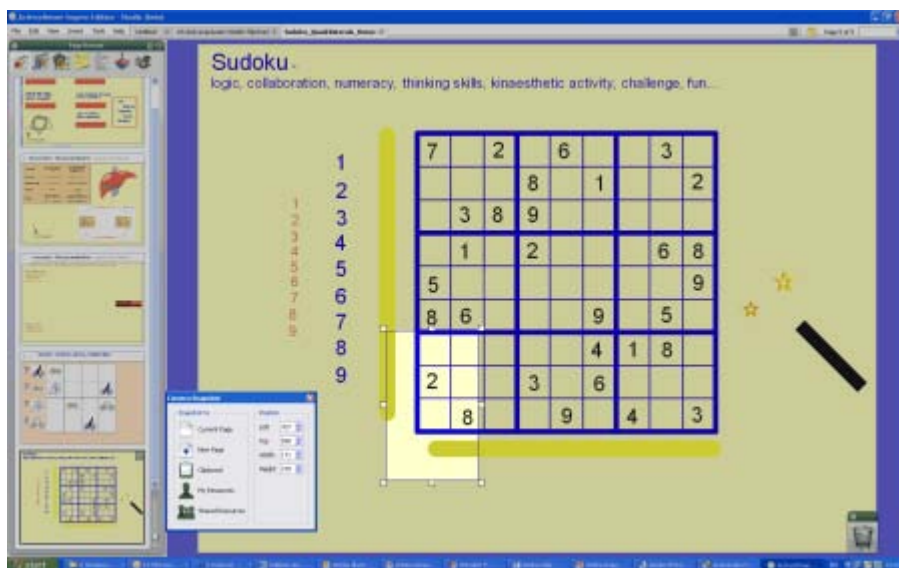


Výsledný obrázek všech těchto objektů lze vložit na stránku předváděcího sešitu, do knihovny prostředků, na panel odkazů nebo do schránky jako objekt, který lze dále upravovat. Fotografie je jenom obrázkem zachycujícím obrazovku, a proto žádné objekty na fotografii nelze upravovat. U fotografie lze pouze změnit velikost nebo ji otočit stejně jako ostatní obrázkové objekty.

Ověřte si, že na obrazovce vidíte obrázek, který chcete vyfotografovat. Zvolte některý z následujících typů snímků, které jsou popsány v pořadí, v jakém se zobrazují v nabídce nástroje Fotoaparát:

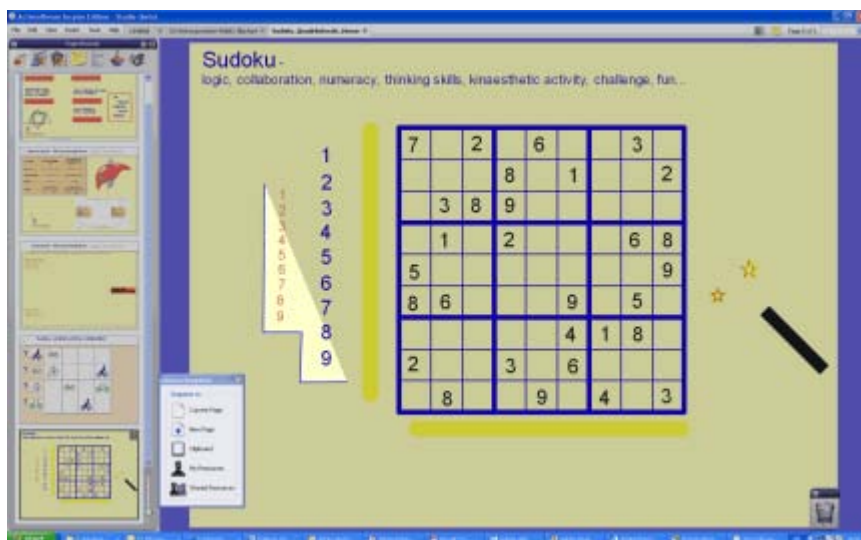
## Oblast

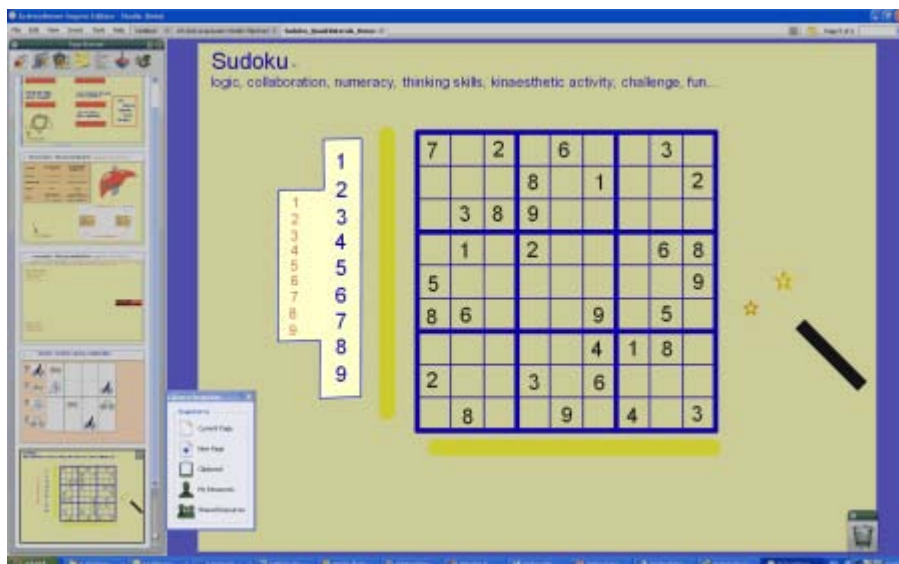
Na obrazovce se zobrazí tečkovaná čára obdélníkového tvaru. Obdélník můžete umístit na libovolné místo na obrazovce kliknutím do jeho středu a přetažením na jiné místo obrazovky. Můžete také změnit jeho velikost pomocí úchytů velikosti, které jej obklopují. Přesuňte oblast tak, aby tvar obsahoval snímek, který chcete vyfotografovat a potom zvolte některou z možností vložení dostupných na panelu nástrojů Fotografie.



## Spojnice bodů

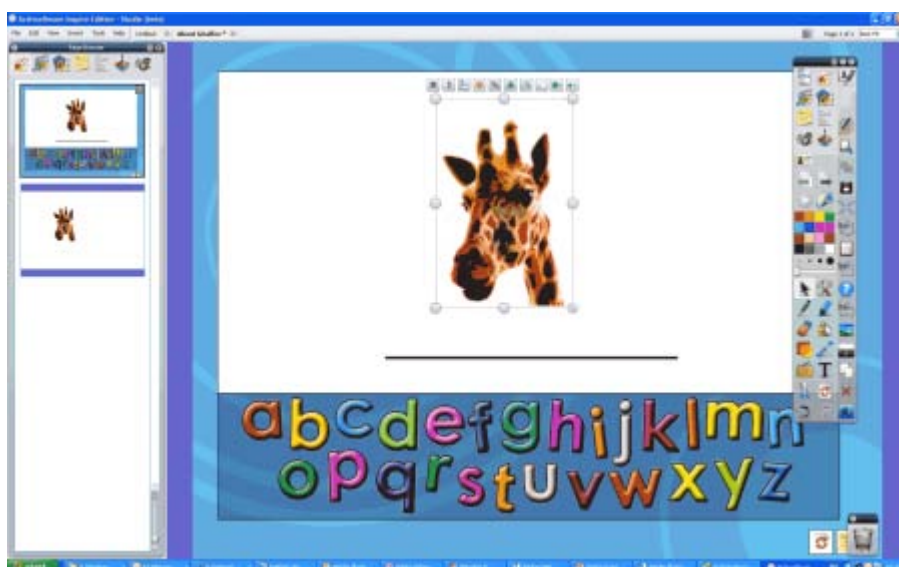
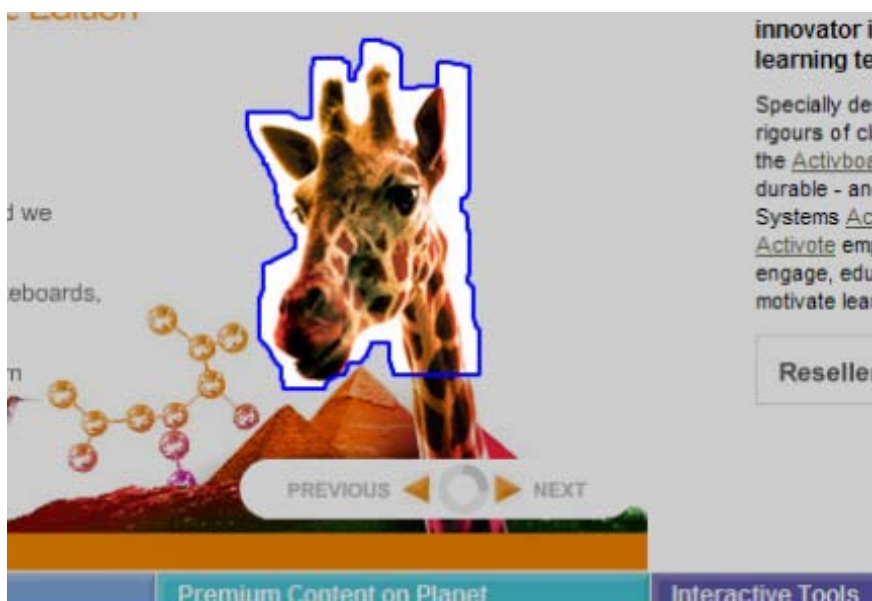
Umožňuje vyfotografovat nepravidelný tvar vytvořený z úseček. Tvar začnete vytvářet prvním kliknutím. Při každém kliknutí přidáte ke tvaru další uzel, odkud můžete vést čáru jiným směrem. Chcete-li tvar ukončit, klikněte poblíž prvního zadaného bodu a aplikace ActivInspire za vás tvar automaticky uzavře. Na obrazovce se zobrazí náhled fotografie ohraničený fialovým pozadím. Zvolte některou z možností vložení dostupných na panelu nástrojů Fotografie.





## Od ruky

Umožňuje vyfotografovat nepravidelný tvar vytvořený pomocí ručně namalovaných čar. Začněte kliknutím a přetažením kurzoru. Při přesouvání kurzoru se zobrazí tečkovaná čára určující oblast snímku. Chcete-li tvar ukončit, uvolněte stisknuté tlačítko a aplikace ActivInspire tvar uzavře umístěním úsečky mezi první a poslední bod. Na obrazovce se zobrazí náhled fotografie ohraničený fialovým pozadím. Zvolte některou z možností vložení dostupných na panelu nástrojů Fotografie.



## Práce s prostředky

Tato kapitola obsahuje další informace o práci s prostředky:

- [O prostředcích](#)
- [Přidávání prostředků do předváděcího sešitu](#)
- [Import a export balíčků prostředků](#)
- [Práce s vašimi vlastními materiály](#)
- [Publikování předváděcích sešitů](#)

## Používání odpovědního systému

Tato kapitola obsahuje informace o odpovědním systému:

- [Přehled](#)
- [Upgrade na novou generaci](#)
- [Registrace zařízení](#)
- [Přiřazování zařízení studentům](#)
- [Sady otázek pro zpracování vlastním tempem](#)
- [Připravené otázky – používání průvodce otázkami](#)
- [Rychlé otázky a ExpressPoll](#)

## Upgrade na novou generaci

**Pokud používáte zařízení ActiVote, můžete tuto kapitulu přeskočit.**

Aplikace ActivInspire 1.2 poskytuje nové, revoluční technologie pro interaktivní výuku pomocí zařízení ActivExpression. Tento vývoj podporují zásadní zdokonalení ovladače ActivDriver a firmwaru společnosti Promethean.

Chcete-li používat nové funkce, je třeba, abyste měli nejnovější verzi následujících součástí:

- ActivDriver
- Firmware rozbočovače ActivHub
- Firmware zařízení ActivExpression



Všechny soubory a pokyny potřebné k provedení upgradu naleznete na webových stránkách portálu Promethean Planet na adrese [www.prometheanplanet.com/selfpacedlearning](http://www.prometheanplanet.com/selfpacedlearning).

Další informace o výuce vlastním tempem naleznete v kapitole [Používání odpovědního systému > Sady otázek pro zpracování vlastním tempem](#).



## Registrace zařízení

Tato kapitola popisuje postup nastavení odpovědního systému zařízení ActivClassroom.

- [O registraci zařízení](#)
- [Registrace zařízení ActivExpression](#)
- [Přejmenování zařízení ActivExpression](#)
- [Registrace zařízení ActiVote – model AV3](#)
- [Registrace zařízení ActiVote – model AV2](#)

### O registraci zařízení

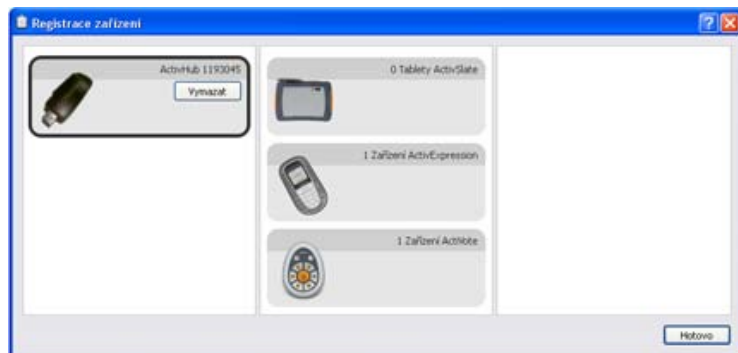
Registrace zařízení je proces oznámení počtu zařízení a skupin zařízení ve třídě rozbočovači ActivHub. Zařízení je před zahájením hlasovací relace nutné zaregistrovat.

Registraci zařízení zahájíte v prohlížeči hlasování. Na obrázku vpravo vidíte informace zobrazené v dialogovém okně Registrace zařízení:

- Kolik rozbočovačů ActivHub je připojeno k počítači.
- Skupiny zařízení.
- Kolik zařízení je zaregistrováno u každého rozbočovače ActivHub.



Dobrá zpráva je, že jakmile zařízení zaregistrujete, můžete je spolu s rozbočovačem ActivHub přenést na jiné místo, připojit rozbočovač ActivHub k jinému počítači s nainstalovanou aplikací ActivInspire a ihned zahájit hlasování.



Existují dva typy rozbočovačů ActivHub:

#### Typ rozbočovače ActivHub...

AH2

AH1

#### Kompatibilní zařízení...

ActiVote AV3, ActivExpression


ActiVote AV2

### Registrace zařízení ActivExpression

Před zahájením registrace:

1. Spustíte aplikaci ActivInspire.
2. Připojíte k počítači model AH2 rozbočovače ActivHub.
3. Rozdejte zařízení ActivExpression a zkontrolujte, že jsou ZAPNUTÁ.

Postup registrace:

1. Otevřete prohlížeč hlasování a klikněte na položku **Registrace zařízení** . Zobrazí se dialogové okno Registrace zařízení.
2. Vyberte položku **Zařízení ActivExpression** a klikněte na tlačítko Zaregistrovat.
3. Zadejte počet zařízení, která chcete zaregistrovat (nebo použijte šipky), a klikněte na tlačítko Další.


V dalším okně se zobrazí kód PIN, který musíte zadat v každém zařízení ActivExpression, aby bylo možné registraci provést. V okně se zobrazí srozumitelné pokyny, včetně fotografií, které studentům umožní dokončit registraci (doporučujeme vám, abyste si celý postup nejprve sami vyzkoušeli).

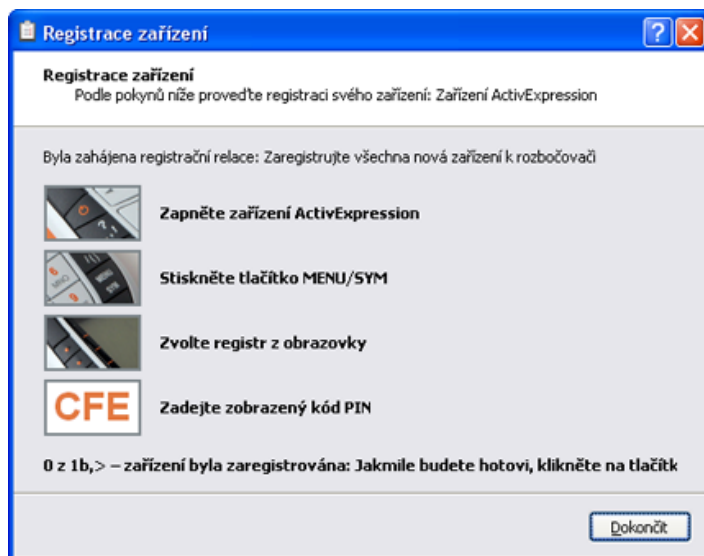
Před dokončením registrace musí studenti provést následující akce:

- a. Stisknout tlačítko MENU / SYM na zařízení ActivExpression.

b. Stisknout tlačítko možnosti Zaregistrovat zobrazené na obrazovce zařízení ActivExpression.

c. Podle pokynů na obrazovce zadat kód PIN stisknutím tlačítek možností zařízení ActivExpression odpovídajících kódu PIN.

 Kód PIN se *nezadáva* pomocí textových kláves..



Zadaná tři písmena zobrazená v poli kódu PIN na obrazovce zařízení ActivExpression se odešlou do rozbočovače ActivHub. Z rozbočovače ActivHub se kód předá do aplikace ActivInspire.

Kód PIN lze před odesláním upravit, ale pouze v případě, že byla zadána jedno nebo dvě písmena. Tlačítka možností Vymazat a **Přerušit** lze použít pro úpravy. Můžete také použít tlačítko Delete na klávesnici.


Aplikace ActivInspire zaregistruje postupně všechna zařízení k rozbočovači. Aktualizovaný počet se zobrazí v okně přímo pod kódem PIN.

Jakmile se toto číslo bude rovnat počtu zadanému v kroku 3 výše, okno se automaticky zavře, protože budou všechny zařízení zaregistrována. Pokud se registrace některého zařízení nezdaří, bude třeba zavřít okno ručně.

Jestliže dojde k nesprávnému zadání kódu PIN, je třeba zopakovat kroky a až c a úspěšně provést registraci.

Tento postup lze zopakovat, kolikrát bude třeba, ale nemusí to být nutné – systém se osvědčil jako vysoce spolehlivý. Pokud u některého zařízení dochází k opakovaným selháním:

- Kliknutím na tlačítko **Dokončit** zavřete okno a pokračujte dál nebo
- nahraďte zařízení jiným zařízením ActivExpression a podle potřeby jej zaregistrujte.

[Zpátky nahoru](#) 

## Přejmenování zařízení ActivExpression

Zařízení lze přejmenovat na dvou místech:

- Jednotlivá zařízení lze přejmenovat v okně Registrace zařízení.
- Jednotlivá nebo všechna zařízení můžete přejmenovat v poli skupiny Zařízení ActivExpression.

### Přejmenování jednotlivých zařízení

Postup přejmenování jednotlivých zařízení v okně Registrace zařízení:

1. Vyberte požadované zařízení a klikněte na položku **Přejmenovat**. V poli se zobrazí existující název zařízení, který můžete upravit.
2. Zadejte nový název a klikněte na tlačítko OK. Nový název se zobrazí v dialogovém okně Registrace zařízení. To znamená, že je uložen v rozbočovači ActivHub. Zařízení ActivExpression může být vypnuté, ale jakmile se po zapnutí připojí k rozbočovači ActivHub, dostane nový název.

Postup přejmenování jednotlivých zařízení v poli skupiny Zařízení ActivExpression:


1. Klikněte na tlačítko **Přejmenovat**. Zobrazí se pole Pojmenování zařízení.
2. Klikněte na název dvakrát a upravte jej.
3. Klikněte do sloupce Provedeno. Zařízení bude přejmenováno.



### Přejmenování všech zařízení

Všechna zařízení můžete přejmenovat pomocí společné předpony a řady čísel.

1. V poli skupiny Zařízení ActivExpression klikněte na položku **Přejmenovat**, a tak zobrazíte pole Pojmenování zařízení.
2. Klikněte do pole Přejmenovat všechna zařízení pomocí předpony a zadejte předponu.
3. Klikněte na tlačítko **Použít předponu**. Všechna zařízení ActivExpression ve skupině se přejmenují v rozbočovači ActivHub podle výše uvedeného popisu. Název bude začínat předponou a pokračovat čísly, počínaje číslem 1.


 Čísla lze samostatně upravit.

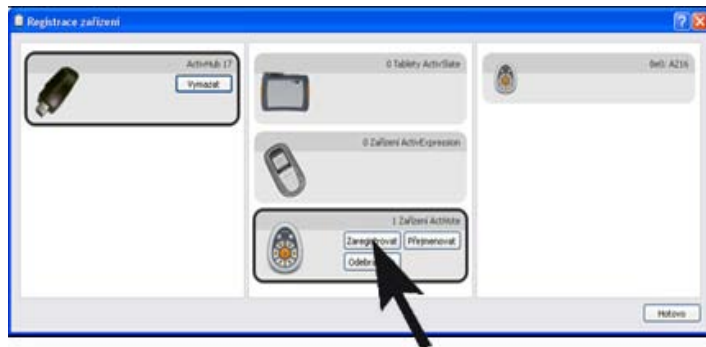
## Registrace zařízení ActiVote – model AV3

Před zahájením registrace:

1. Rozdejte zařízení ActiVote a zkontrolujte, že jsou ZAPNUTÁ.
2. Připojte k počítači model AH2 rozbočovače ActivHub.
3. Spustěte aplikaci ActivInspire.

Postup registrace:

1. Otevřete prohlížeč hlasování a klikněte na položku Registrace **zařízení** . Zobrazí se dialogové okno Registrace zařízení. Zobrazí se:
  - Obrázek rozbočovače ActivHub AH1.
  - Zařízení ActiVote a ActivSlate v jednotlivých skupinách zařízení.
2. Vyberte zařízení ActiVote a klikněte na tlačítko Zaregistrovat.
3. Zadejte počet zařízení, která chcete zaregistrovat (nebo použijte šipky), a klikněte na tlačítko Další.

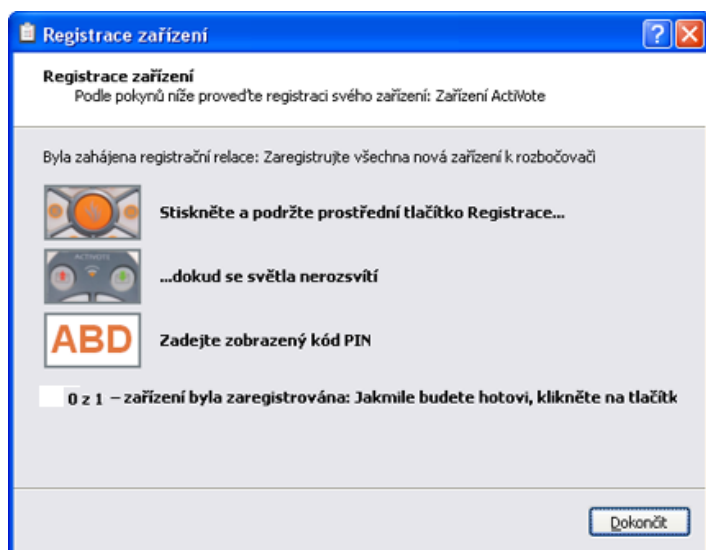


V následujícím okně se zobrazí srozumitelné pokyny, včetně fotografií, které studentům umožní dokončit registraci (doporučujeme vám, abyste si celý postup nejprve sami vyzkoušeli).

Zobrazí se třípísmenný kód PIN, který musí být zadán v každém zařízení, které chcete zaregistrovat.

Před dokončením registrace musí studenti provést následující akce:

- a. Na zařízení ActiVote stisknete prostřední tlačítko Registrace a podržte jej, dokud se nerozsvítí oba horní indikátory.
- b. Pomocí tlačítek zařízení ActiVote zadejte kód PIN.




Aplikace ActivInspire zaregistruje postupně všechna zařízení k rozbočovači. Aktualizovaný počet se zobrazí v okně přímo pod kódem PIN.

Jakmile se toto číslo bude rovnat počtu zadanému v kroku 3 výše, okno se automaticky zavře, protože budou všechny zařízení zaregistrována. Pokud se registrace některého zařízení nezdaří, bude třeba zavřít okno ručně.

Jestliže dojde k nesprávnému zadání kódu PIN, je třeba zopakovat oba kroky a a b, tedy stisknout prostřední tlačítko a podržet jej, dokud se nerozsvítí oba indikátory a potom zadat správný kód PIN, a tak úspěšně dokončit registraci.

Tento postup lze zopakovat, kolikrát bude třeba, ale nemusí to být nutné – systém se osvědčil jako vysoce spolehlivý. Pokud u některého zařízení dochází k opakovaným selháním:

- Kliknutím na tlačítko **Dokončit** zavřete okno a pokračujte dál nebo
- nahraďte zařízení jiným zařízením ActiVote a podle potřeby jej zaregistrujte.


[Zpátky nahoru](#) 

## Registrace zařízení ActiVote – model AV2

Před zahájením registrace:

1. Spustěte aplikaci ActivInspire.
2. Připojte k počítači model AH1 rozbočovače ActivHub.
3. Rozdejte zařízení ActiVote a zkontrolujte, že jsou ZAPNUTÁ.

Postup registrace:

1. Otevřete prohlížeč hlasování a klikněte na položku Registrace **zařízení** . Zobrazí se dialogové okno Registrace zařízení. Zobrazí se:
  - Obrázek rozbočovače ActivHub AH1.

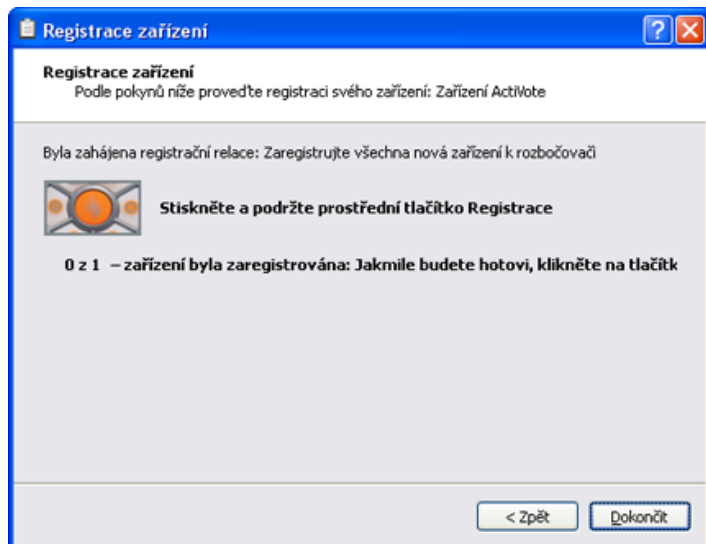
Zařízení ActiVote a ActivSlate v jednotlivých skupinách zařízení.

2. Vyberte zařízení ActiVote a klikněte na tlačítko Zaregistrovat.
3. Zadejte počet zařízení, která chcete zaregistrovat (nebo použijte šipky), a klikněte na tlačítko Další.

V následujícím okně se zobrazí srozumitelné pokyny, včetně fotografií, které studentům umožní dokončit registraci (doporučujeme vám, abyste si celý postup nejprve sami vyzkoušeli).


Před dokončením registrace musí studenti provést následující akce:

- a. Na zařízeních ActiVote stiskněte prostřední tlačítko Registrace a podržte jej. Horní červený indikátor začne blikat a po něm se rozsvítí zelený indikátor.
- b. Uvolněte tlačítko Registrace.



Aplikace ActivInspire zaregistruje postupně všechna zařízení k rozbočovači. V okně se zobrazí aktualizovaný počet.

Jakmile se toto číslo bude rovnat počtu zadanému v kroku 3 výše, okno se automaticky zavře, protože budou všechny zařízení zaregistrována. Pokud se registrace některého zařízení nezdaří, bude třeba zavřít okno ručně.

[Zpátky nahoru](#) 

# Referenční materiály

Kapitola Referenční materiály uvádí a stručně popisuje účel používání nástrojů, nabídek, akcí, vlastností a nastavení aplikace ActivInspire.

Poslední oddíl uvádí srovnání nástrojů a funkcí dostupných ve dvou edicích aplikace ActivInspire:

- [Klávesové zkratky](#)
- [Možnosti přizpůsobení](#)
- [Nabídky a rozbalovací nabídky](#)
- [Panely nástrojů](#)
- [Nástroje](#)
- [Akce](#)
- [Vlastnosti](#)
- [Nastavení](#)
- [Rozdíly mezi edicemi Professional a Personal](#)

## Nastavení

Aplikaci ActivInspire můžete přizpůsobit nejrůznějšími způsoby, aby odpovídala vašim potřebám. Chcete-li zajistit, aby vybrané nástroje a funkce vždy pracovaly předem nastaveným způsobem, můžete zadat jejich nastavení a uložit je do profilů.

Tato kapitola popisuje dostupná nastavení a jejich možnosti:

- [Odpovědní systém](#)
- [Nástroj Hodiny](#)
- [Efekty](#)
- [Objekty předváděcího sešitu](#)
- [Jazyk](#)
- [Online nastavení](#)
- [Nástroje](#)
- [Nahrávky](#)
- [Profil a prostředky](#)
- [Předváděcí sešit](#)
- [Multimediální soubory](#)
- [Režim návrhu](#)
- [Uživatelské zadání](#)
- [Kontrola pravopisu](#)



Podrobnější informace o přístupu k nastavením a jejich změnách naleznete v kapitole [Volba nastavení aplikace](#).

## Import a export balíčků prostředků

Zde naleznete postup importu a exportu balíčků prostředků.

### Import balíčku prostředků

Balíčky prostředků můžete importovat do složek Moje prostředky nebo Sdílené prostředky.

1. V nabídce Soubor klikněte na položku **Importovat > Balíček prostředků do mých prostředků** nebo **Balíček prostředků do sdílených prostředků**. Zobrazí se dialogové okno.
2. Přejděte do umístění balíčku prostředků.
3. Vyberte balíček prostředků a klikněte na tlačítko **Otevřít**.

### Export balíčku prostředků

Balíčkem prostředků se může stát jakákoli složka s prostředky.

1. V prohlížeči prostředků vyberte složku prostředků, kterou chcete exportovat.
2. Klikněte pravým tlačítkem a klikněte na položku **Exportovat do balíčku prostředků**. NEBO  
V rozbalovací nabídce klikněte na položku **Exportovat do balíčku prostředků**. Zobrazí se dialogové okno.
3. Vyhledejte umístění, kam chcete složku exportovat.
4. Zadejte název balíčku prostředků.
5. Klikněte na tlačítko Uložit. Pokud se již ve zvoleném umístění nachází stejnojmenný balíček prostředků, zobrazí aplikace ActivInspire výzvu, abyste provedli některou z následujících akcí:
  - **Přepsání** existujícího balíčku prostředků.
  - **Zvětšení** balíčku prostředků.
  - **Přerušeni činnosti**.

# Nahrávky



Podrobnější informace o používání funkce Nastavení naleznete v kapitole [Volba nastavení aplikace](#).

Nastavení	Možnosti
Frekvence snímání	Frekvence nahrávání ve snímcích za sekundu. Rozsah = 1 – 10 Výchozí nastavení = 5
Nahrát zvuk	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí hodnota = Při vytváření videa se nahraje zvuk. <input type="checkbox"/> Zvuk se nenahrává.
Rychlé snímání	<input checked="" type="checkbox"/> Optimalizuje nahrávání aktivit s množstvím pohybů kurzoru ve velkých, statických oblastech. <input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Neoptimalizovat.
Snímat ukazatel myši	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Do videa se nahrají pohyby kurzoru. <input type="checkbox"/> Pohyby kurzoru se nenahrají.
Snímat okna ve vrstvách	Okna ve vrstvách používají aplikace k vytvoření průsvitných oken. Jde například o průsvitný obrázek, který se zobrazí při přetahování ikony na plochu. <input checked="" type="checkbox"/> Nahrají se aplikace, které používají okna ve vrstvách. Snímání oken ve vrstvách může způsobit blikání kurzoru během nahrávání. Tento efekt se však ve výsledném souboru videa nezobrazí. <input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Okna ve vrstvách se nenahrají.
Při nahrávání zakázat hardwarovou akceleraci	Hardwarová akcelerace zlepšuje výkon trojrozměrné grafiky v počítači, ale může negativně ovlivnit výkon nahrávání obrazovky. <input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Povolí aplikaci ActivInspire vypnout hardwarovou akceleraci před začátkem nahrávání a znovu ji zapnout po dokončení nahrávky. <input type="checkbox"/> Ponechá hardwarovou akceleraci zapnutou.
Při nahrávání skrýt panel nástrojů pro nahrávání obrazovky	<input checked="" type="checkbox"/> Při spuštění každého nového nahrávání se skryje panel nástrojů pro nahrávání obrazovky. Pokud je panel nástrojů skryt, zastavíte nahrávání kliknutím na ikonu nástroje Nahrávání obrazovky. <input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Panel nástrojů se zobrazí.
Nahrávání zvuku	Umístění, kam budou uloženy zvukové nahrávky. Vyberte z rozbalovací nabídky:
Přidat do předváděcího sešitu	Výchozí nastavení = Po dokončení nahrávky přidá ikonu zvuku do předváděcího sešitu. Chcete-li nahrávku přehrát, klikněte na ikonu (je třeba aktivovat nastavení Povolit



	akce).
Uložit na disk	Po kliknutí na tlačítko Nahrát se před zahájením nahrávání zobrazí výzva k zadání názvu a umístění zvukového souboru.
Obojí	Zobrazí se výzva k zadání názvu souboru a umístění, kam bude soubor uložen; zároveň se do předváděcího sešitu vloží ikona.

## Prohlídka aplikace ActivInspire

Tato kapitola je určena novým uživatelům a stávajícím uživatelům aplikací ActivStudio a ActivPrimary. Obsahuje některá úvodní témata a také prohlídku aplikací ActivInspire Studio a ActivInspire Primary:

- [Jedna aplikace, dva produkty, dvě edice](#)
- [O předváděcích sešitech](#)
- [Seznámení s aplikací ActivInspire Studio](#)
- [Seznámení s aplikací ActivInspire Primary](#)

[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Prohlídka aplikace ActivInspire](#) > Seznámení s aplikací ActivInspire Studio

## Seznámení s aplikací ActivInspire Studio

Zobrazení po prvním spuštění aplikace ActivInspire Studio závisí na tom, zda používáte aplikaci ActivInspire v edici Professional nebo Personal.

Všude, kde to bude možné, vám v této ilustrované prohlídce představíme možnosti obou edicí:

- [Řídicí panel](#)
- [Okno aplikace ActivInspire](#)
- [Hlavní panel nástrojů](#)
- [Prohlížeče aplikace ActivInspire](#)
- [Zobrazení předváděcího sešitu](#)
- [Správa několika předváděcích sešitů](#)
- [Návrh v počítači](#)
- [Prezentace na tabuli](#)
- [Spolupráce na tabuli](#)
- [Seznámení s nástroji](#)
- [Nejčastěji používané nástroje](#)

[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Prohlídka aplikace ActivInspire](#) > [Seznámení s aplikací ActivInspire Studio](#) > [Prohlížeče aplikace ActivInspire](#) > [Prohlížeč stránek](#)

## Prohlížeč stránek


Tento prohlížeč pomáhá při rychlé přípravě podkladů v předváděcím sešitu.

Pomocí prohlížeče stránek můžete provádět následující činnosti:

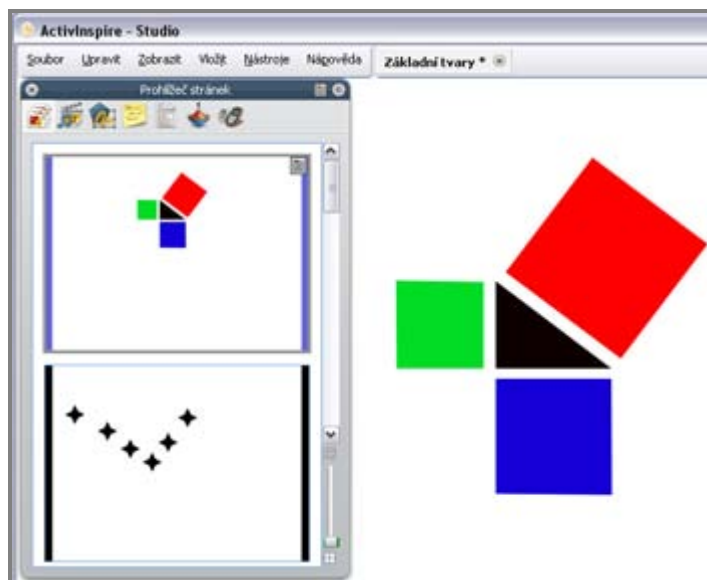
- Zobrazit celý předváděcí sešit v podobě miniatur stránek.
- Procházet stránkami předváděcího sešitu.
- Nastavit na stránkách pozadí a mřížky.
- Uspořádat stránky předváděcího sešitu přetažením a změnou jejich pořadí nebo pomocí příkazů Vymout, Kopírovat, Odstranit nebo Duplikovat.

### Příklad

Na obrázku vidíte několikastránkový předváděcí sešit.

Prohlížeč stránek je otevřený a zobrazuje miniatury prvních dvou stránek předváděcího sešitu. Ikona rozbalovací nabídky  v miniatuře označuje aktuální stránku. To znamená, že můžete vybrat položku nebo oblast na této stránce a pracovat s ní.

Chcete-li zobrazit jinou stránku, klikněte na její miniaturu.



## Prohlížeč prostředků

Pomocí tohoto prohlížeče můžete rychle prohlížet, procházet a používat prostředky, které jsou součástí aplikace ActivInspire, a tak obohatit své předváděcí sešity. Knihovna prostředků obsahuje velké množství her a aktivit, anotací, hodnocení, pozadí, pojmových map, obrázků, tvarů, zvuků a mnoha dalších položek, které zde ani nelze všechny vyjmenovat.

Knihovnu můžete snadno rozšířit vlastními i cizími prostředky a také přidat balíčky prostředků z webových stránek portálu Promethean Planet na adrese [www.prometheanplanet.com](http://www.prometheanplanet.com), případně od našich partnerů.

Ve výchozím nastavení se v prohlížeči prostředků otevře složka Sdílené prostředky. Všechny prostředky poskytnuté s aplikací ActivInspire jsou uspořádány podle kategorií a uloženy v přehledně pojmenovaných složkách.

Prohlížeč prostředků má dva panely, z nichž každý obsahuje vlastní rozbalovací nabídku a nástroje:

- Na panelu složek v horní polovině prohlížeči se zobrazují složky ve zvolené oblasti prostředků.
- Na panelu položek v dolní polovině prohlížeče se zobrazují prostředky z vybrané podsložky a jejich názvy souborů. Pokud nevyberete žádnou podsložku, zůstane panel prázdný.

Pomocí panelu složek můžete provádět následující činnosti:

- Rychle vyhledat a zobrazit všechny prostředky v určité složce, například ve složkách Moje prostředky, Sdílené prostředky nebo jiných umístěních na disku nebo v síti.
- Indexovat svoje prostředky pro rychlejší vyhledávání.
- Vyhledávat prostředky podle názvu souboru nebo klíčového slova.
- Vyhledávat ve všech typech prostředků nebo pouze v určitých typech prostředků.
- Vyhledat prostředky na portálu Promethean Planet.

Pomocí panelu položek můžete provádět následující činnosti:

- Rychle zjistit, kolik souborů složka obsahuje.
- Zobrazit miniatury nebo názvy souborů u prostředků vybraných v prohlížeči.
- Změnit režim zobrazení a velikost miniatur prostředků ve vybrané složce.
- Přetáhnout z prohlížeče do předváděcího sešitu různé prostředky, jako jsou šablony nebo stránky s aktivitami či otázkami.
- Nastavit průhledné pozadí obrázkových prostředků při jejich přetažení na stránku.
- Pomocí razítka zkopírovat několik kopií prostředku do předváděcího sešitu.



Chcete-li přidat vlastní položky do knihovny prostředků, můžete je přetáhnout ze stránky předváděcího sešitu do jakékoli z obou částí prohlížeče prostředků.

Pomocí libovolného z obou panelů můžete přetáhnout své vlastní výtvary ze stránky předváděcího sešitu do složky v knihovně prostředků.

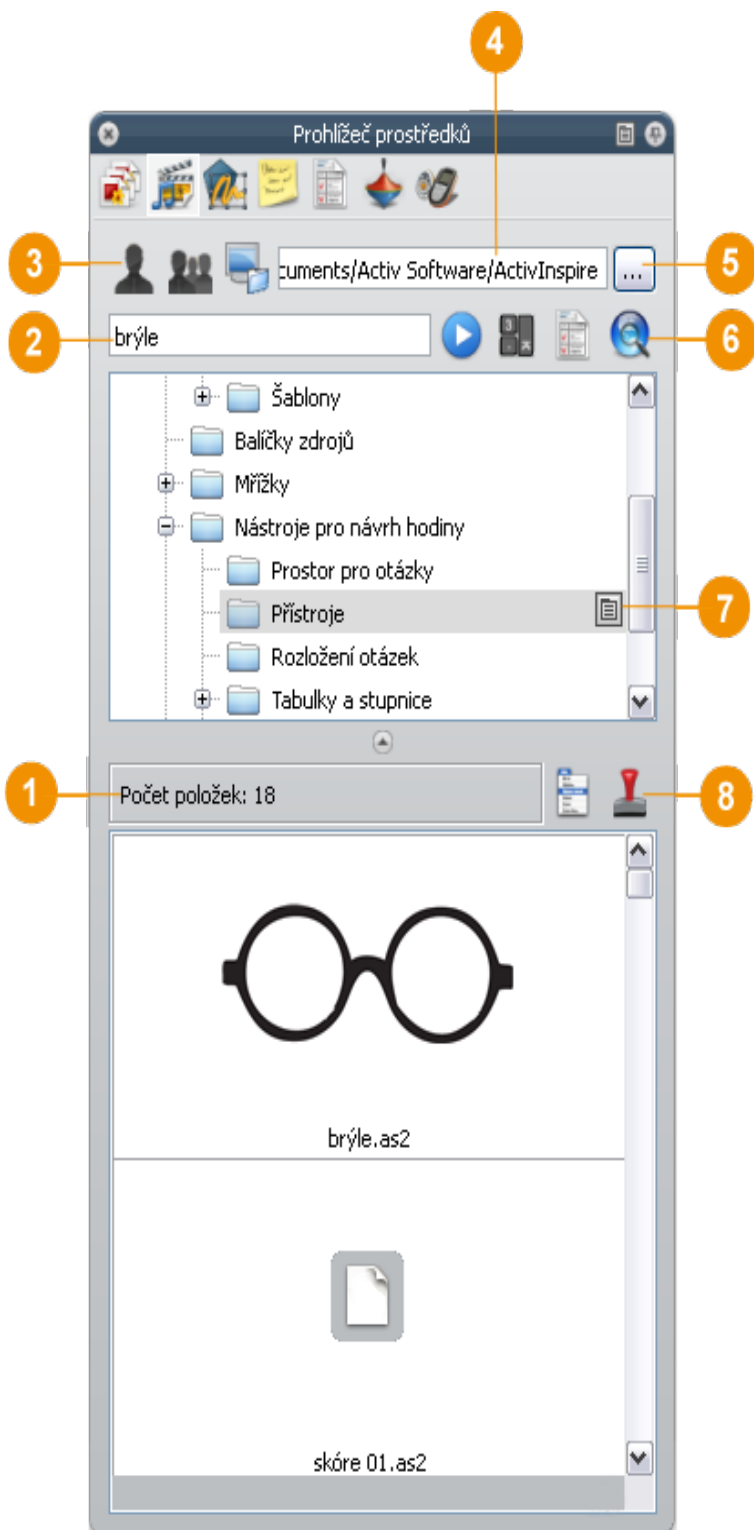
### Příklad

Na obrázku dole vidíte prohlížeč prostředků. V očíslovaném seznamu naleznete popis jednotlivých součástí.

V tomto příkladu:

- Na panelu složek se zobrazuje složka Sdílené prostředky s vybranou podsložkou Zvířata.
- Na panelu položek jsou zobrazeny dva grafické soubory z podsložky Zvířata. Symbol noty u druhého souboru označuje zvukové efekty.

	Počet souborů ve vybrané složce.
--	----------------------------------



1

2

Vstupní pole pro vyhledání termínu.

3

Otevřít:



**Moje prostředky**



**Sdílené prostředky**



**Jiná složka prostředků**

4

Umístění aktuálně vybrané složky.

5

Přejděte do jiné složky.

6



Spuštění vyhledávání v aktuální složce (aktivuje se při zadání hledaného termínu).



Nastavení možností vyhledávání.



Vyhledání prostředků na portálu Promethean Planet.

7

Rozbalovací nabídka Složky.

Možnosti:

- **Exportovat do balíčku prostředků**
- **Importovat balíček prostředků...**
- Indexovat tuto složku pro vyhledávání
- **Vytvořit novou složku**



Funkce importu a indexování jsou k dispozici pouze v případě výběru složky v nejvyšší úrovni adresáře.

8



Nabídka položek

Možnost změnit:

- Režim zobrazení
- Velikost miniatur
- **Průhlednost položky**




Zapnout/vypnout kopírovací razítko

Do předváděcího sešitu rychle vloží  
několik kopií stejného prostředku.



Kopírovací razítko lze použít pouze v  
aplikaci ActivInspire Professional.


[Zpátky nahoru](#) 

## Prohlížeč objektů

Tato kapitola obsahuje úvodní informace o objektech a prohlížeči objektů:

- [O objektech](#)
- [O vrstvách a vrstvení](#)
- [Zobrazení objektů](#)
- [Práce s objekty](#)
- [Příklad](#)





### O objektech

Vše, co v aplikaci ActivInspire přidáte do pracovního sešitu, je určitým typem objektu. Pokud například něco napíšete pomocí nástroje **Pero** , nakreslíte tvar, přidáte obrázek nebo vložíte odkaz na zvukový soubor, všechny tyto položky jsou objekty. Do předváděcího sešitu lze vkládat mnoho nejrůznějších typů objektů. Prohlížeč objektů pomáhá udržovat přehled o počtu a typech objektů v předváděcím sešitu a rychle se seznámit s objekty v předváděcím sešitu vytvořeném jiným uživatelem.

### O vrstvách a vrstvení

V prohlížeči objektů se zobrazují podrobnosti o objektech na aktuální stránce. Přestože je stránka předváděcího sešitu plochá, má ve skutečnosti čtyři vrstvy. Podobají se průhledným listům, a jestliže nepřesunete objekty z jedné vrstvy do jiné, obsahují pouze určité typy objektů. V rámci jedné vrstvy lze vrstvit objekty na sebe.

Ve výchozím nastavení:

Tato vrstva...	Obsahuje...
Horní	Anotace: všechny objekty nakreslené pomocí nástrojů <b>Pero</b>  , <b>Zvýrazňovač</b>  nebo <b>Magický inkoust</b>  , což je tajná zbraň, kterou si představíme později. Všechny objekty nakreslené pomocí nástroje <b>Propojka</b>  .
Prostřední	Obrázky, tvary a textové objekty.
Spodní	Do této vrstvy můžete přetahovat objekty.
Pozadí	Pozadí, mřížky a barva stránky.

Vybrané objekty zobrazené v prohlížeči objektů můžete v prohlížeči přetahovat mezi prvními třemi vrstvami, ale ne do vrstvy pozadí. Tím změníte jejich vrstvení přímo na stránce předváděcího sešitu. Vrstvy jsou od sebe navzájem kompletně odděleny. Jinými slovy můžete nahradit pozadí bez ovlivnění obrázků a anotací. Případně můžete anotovat své fotografie a pozadí bez ovlivnění ostatních vrstev.

Podrobné informace naleznete v kapitole [Používání vrstev a vrstvení](#).

### Zobrazení objektů

Pomocí prohlížeče objektů můžete rychle zobrazit:


- Pořadí zobrazených objektů a objekty, které se nacházejí v horní, střední a spodní vrstvě stránky.
- Zda stránka obsahuje skryté objekty.
- Zda stránka obsahuje zamknuté objekty, které nelze přesouvat.

### Práce s objekty



Pomocí prohlížeče objektů můžete provádět následující činnosti:

- Přetahovat objekty z jedné vrstvy do jiné.
- Vrstvit objekty a měnit jejich pořadí.
- Skrývat a zobrazovat objekty.
- Zamknout nebo odemknout vybrané objektu, například pokud plánujete aktivitu pro studenty, při níž je možné přetahovat jen určité objekty, zatímco ostatní musí zůstat na místě.

[Zpátky nahoru](#) 


## Příklad

Na obrázku vidíte podrobné informace o objektech na aktuální stránce předváděcího sešitu.

V prohlížeči jsou všechny objekty určeny pomocí následujících informací:

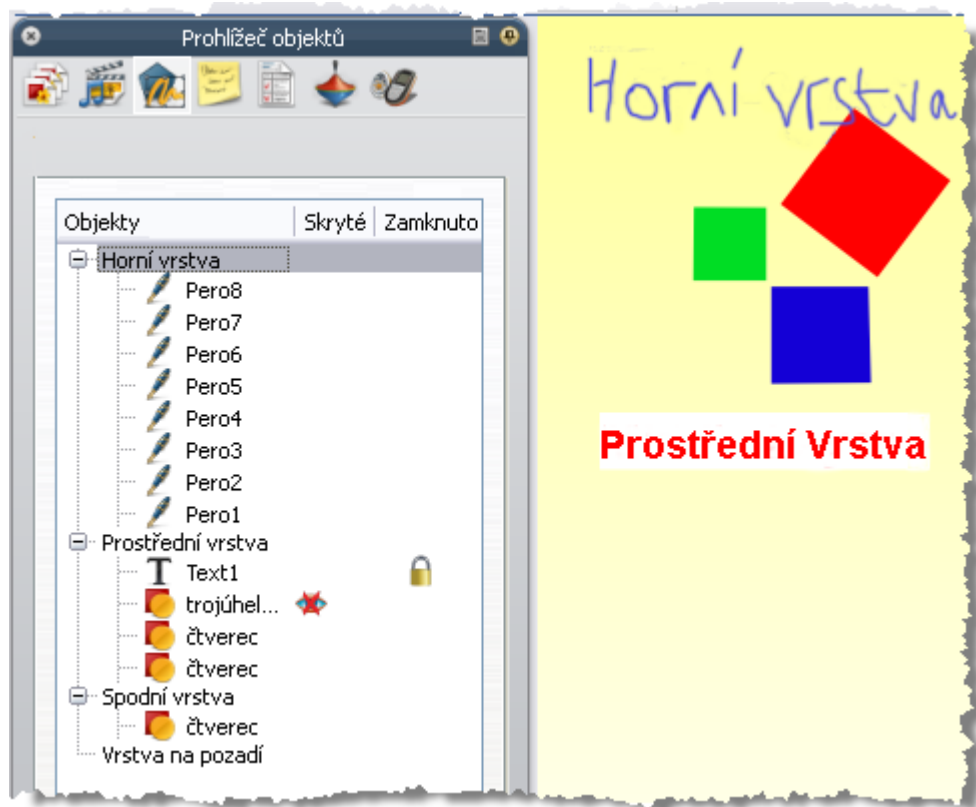
- Ikony nástroje, pomocí něž byly vytvořeny.
- Svého názvu.


Prohlížeč zřetelně zobrazuje, které objekty se nacházejí na které vrstvě.

Na horní vrstvě se nachází osm objektů. Jedná se o anotace zapsané pomocí nástroje Pero .


Na střední vrstvě se nachází čtyři objekty.

Strojový text vytvořený pomocí nástroje Text .



Všimněte si zámku  vedle objektu Text v prohlížeči. Označuje, že objekt je zamknutý na místě. Zámek je přepínač, který umožňuje rychle objekty zamykat a odemykat.

Trojúhelníky a čtverce vytvořené pomocí nástroje Tvary  jsou v střední vrstvě umisťovány ve výchozím nastavení.

Všimněte si přeškrtnutého oka  vedle objektu v prohlížeči. Označuje, že trojúhelník je skrytý objekt. Na stránce předváděcího sešitu si můžete všimnout, že trojúhelník není viditelný. Oko je přepínač, který umožňuje rychle objekty zobrazovat a skrývat.

Ve spodní vrstvě se nachází pouze jeden objekt, čtverec vytvořený pomocí nástroje Tvar. V prohlížeči objektů jsme jej přetáhli z střední vrstvy, kde byl vytvořen.

Žluté pozadí stránky se nachází na samostatné vrstvě. Vložili jsme je pomocí prohlížeče stránek.

[Zpátky nahoru](#) 

[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Prohlídka aplikace ActivInspire](#) > [Seznámení s aplikací ActivInspire Studio](#) > [Prohlížeče aplikace ActivInspire](#) > [Prohlížeč poznámek](#)

## Prohlížeč poznámek



Tento prohlížeč vám dále usnadňuje používání předváděcího sešitu tím, že umožňuje vytvářet, zobrazovat a upravovat poznámky k předváděcímu sešitu. Tyto poznámky můžete používat libovolným způsobem. Jistě z vlastní zkušenosti víte, že poznámky k výuce mohou výrazně přispět k proměně nudné hodiny na rychle ubíhající zábavnou hodinu. Proto bychom vám rádi doporučili, abyste plně využívali prohlížeč poznámek k obohacení svých i cizích zkušeností s výukou pomocí aplikace ActivInspire.

Pomocí prohlížeče poznámek můžete provádět následující činnosti:

- Přidávat k předváděcímu sešitu své vlastní poznámky a komentáře, pomocí nichž jej budete moci snadněji sdílet a znovu používat.
- Pokud používáte předváděcí sešit vytvořený jiným uživatelem:
  - Zobrazte poznámky a komentáře zadané k předváděcímu sešitu jiným učitelem a přidejte své vlastní poznámky tam, kde to považujete za vhodné.
  - Zobrazte poznámky od vydavatelů, jak nejlépe využívat jejich předváděcí sešity, a přidejte své vlastní poznámky tam, kde je to vhodné.

### Příklad

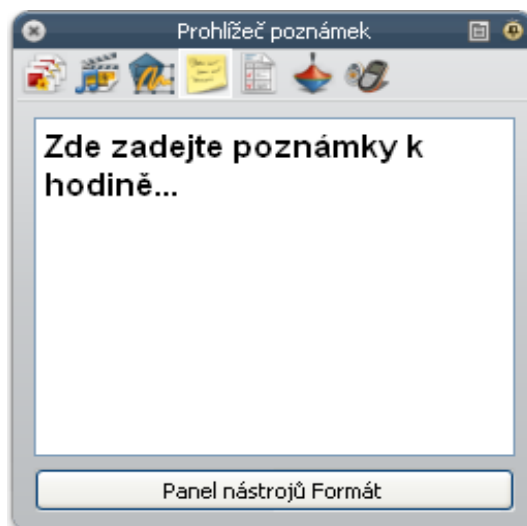
Na obrázku vidíte prohlížeč poznámek. Své poznámky můžete zadat v podobě prostého textu nebo zobrazit panel nástrojů Formát a zformátovat text.

Pokud aktuální stránka předváděcího sešitu obsahuje poznámky, zobrazí se v panelu nabídek aplikace

ActivInspire tlačítko Poznámky ke stránce .



Poznámky lze přidávat ke všem stránkám předváděcího sešitu a tisknout je jak společně se stránkami předváděcího sešitu, tak samostatně.



## Prohlížeč vlastností

Pomocí tohoto prohlížeče můžete najednou zobrazit všechny vlastnosti objektu. Jedná se o výkonný nástroj umožňující rychlé přidání interaktivních prvků do výuky.

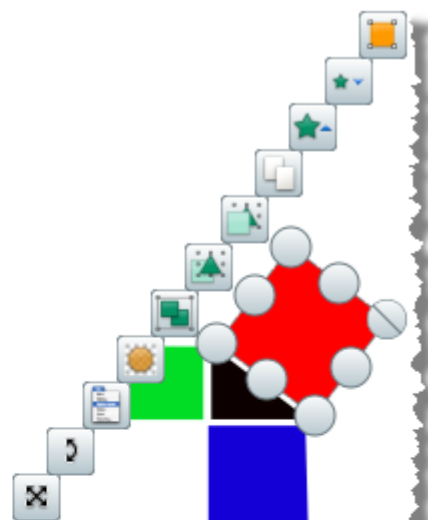
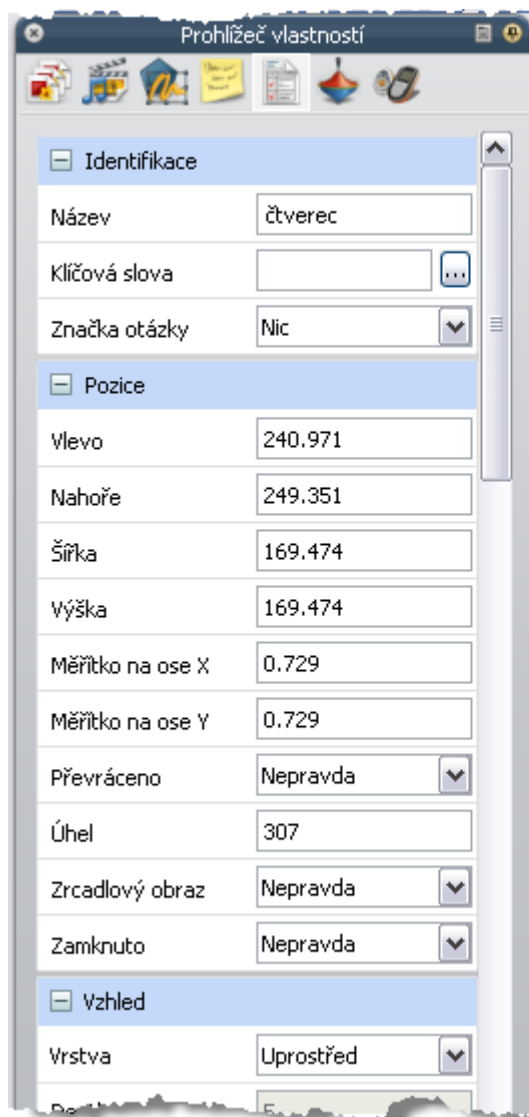
Pomocí prohlížeče objektů můžete provádět následující činnosti:

- Zobrazit všechny vlastnosti objektu. Posunout svislý posuvník prohlížeče nahoru nebo dolů, a tak zobrazit úplný přehled všech dostupných vlastností.
- Zobrazit a upravit pozici a vzhled objektu změnou jeho nastavení v prohlížeči vlastností. Pozici objektu můžete také samozřejmě ovládat jeho přetažením nebo změnit jeho barvy.
- Přidat do předváděcího sešitu interaktivní funkce a ovládat jejich používání.
- Přidat k objektům trvale viditelné popisky nebo využít interaktivní zábavné funkce a zobrazit popisek pouze v případě, že na objekt umístíte kurzor myši.
- Ovládat chování objektu definováním pravidel, tzv. omezení, které omezují pohyb objektu. Jedná se o velmi užitečnou funkci, pokud chcete například vytvořit vlastní hru na obrazovce.
- Všechny vlastnosti jsou přehledně rozděleny do kategorií, které umožňují vybírat vlastnosti podle jejich typu.

### Příklad

Na obrázku vidíte v prohlížeči vlastností některé vlastnosti aktuálně vybraného objektu, jímž je červený čtverec. Je zde název objektu a některé podrobnosti týkající se jeho pozice na stránce. Zjistíte také, že čtverec je umístěn v prostřední vrstvě.

Na stránce předváděcího sešitu si také můžete všimnout kulatých úchytů změny velikosti, které obklopují vybraný objekt. Pomocí nich můžete objekt přesunout nebo změnit jeho velikost. Řada čtvercových tlačítek podél objektu obsahuje nabídku úprav objektu a další úchyty obtažení pro práci s objektem.






## Prohlížeč akcí



Pomocí tohoto prohlížeče lze k objektům rychle přiřazovat akce. To znamená, že pokud vy nebo jiný uživatel vyberete daný objekt, spustí se akce přiřazená k tomuto objektu. Zobrazí se například rotující text nebo určitá zpráva, přehraje se zvuk nebo se spustí hlasování v předváděcím sešitu, ale můžete využít dlouhou řadu dalších možností. Všechny akce jsou přehledně rozděleny do kategorií, které umožňují vybírat akce podle jejich typu. V předváděcím sešitu můžete nastavit libovolný počet akcí, a tak podle potřeby zpestřit svou hodinu a zvýšit zapojení studentů.

Pomocí prohlížeče akcí můžete provést následující činnosti:

- Použít u objektu akci příkazu, například příkazu Kostky , kterým hodíte až pět kostek, pokud někdo daný objekt vybere na tabuli.
- Přiřadit k objektu akci stránky, například přechod na další stránku.
- Použít u objektu akci objektu, například změnu velikosti, umístění nebo průsvitnosti objektu.
- Přiřadit k objektu akci dokumentu nebo multimédií, například vložení odkazu na soubor nebo webovou stránku.
- Použít u objektu akci hlasování, například spustit nebo zastavit hlasování v předváděcím sešitu.
- Odebrat akci, kterou již nepotřebujete používat.
- Zobrazit náhled akce a zjistit, zda se chová podle vašich představ.

### Příklad

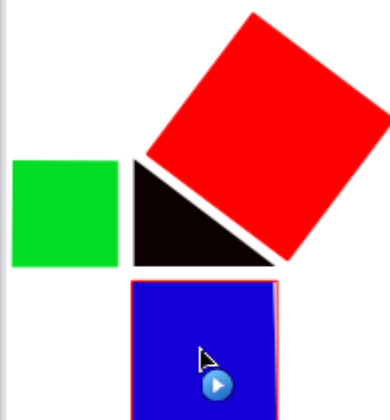
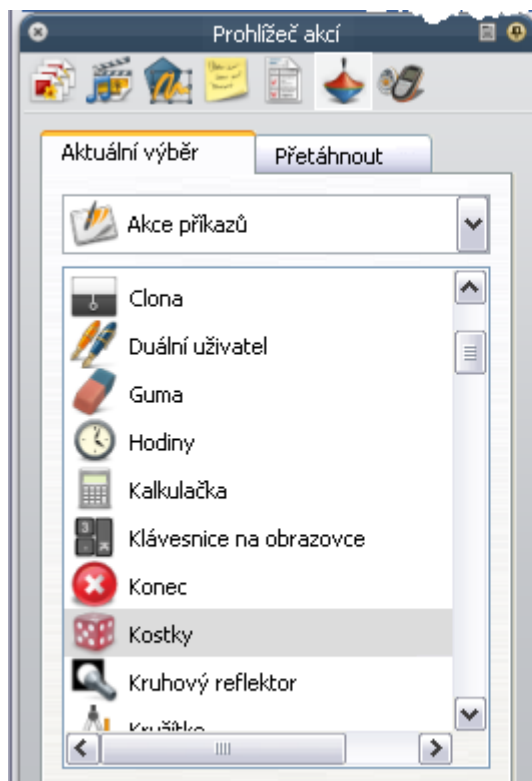
Na obrázku vidíte prohlížeč akcí. K modrému čtverečku jsme přiřadili

příkaz Kostky . Přiřazenou akci poznáte podle toho, že pokud umístíte na modrý objekt kurzor, změní se na modrou ikonu Náhled .

Jestliže kliknete na čtvereček, zobrazí se okno nástroje Kostky a vykutálejí se kostky.

Můžete zadat následující nastavení:

- Zvolit počet kostek.
- Zvýšit nebo snížit rychlost.
- Nastavit libovolný počet hodů kostek.
- Odeslat součet všech hozených čísel do aktuálního předváděcího sešitu.




Hodit kostky!





**Chcete-li použít prohlížeč akcí, potřebujete aplikaci ActivInspire v edici Professional.**

[Zpátky nahoru](#) 

[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Prohlídka aplikace ActivInspire](#) > [Seznámení s aplikací ActivInspire Studio](#) > [Prohlížeče aplikace ActivInspire](#) > [Prohlížeč hlasování](#)

## Prohlížeč hlasování

Tento prohlížeč slouží k registraci zařízení společnosti Promethean a klientů ActivEngage, spouštění hlasovacích relací a zaznamenávání, ukládání a procházení výsledků jednotlivých relací.

Pomocí prohlížeče hlasování můžete provést následující činnosti:

- Zaregistrovat zařízení ActivSlate, ActiVote a ActivExpression.
- Zaregistrovat klienty ActivEngage.
- Přiřadit zařízení studentům.
- Přepnout mezi anonymním a pojmenovaným hlasováním.
- Vybrat zařízení ActiVote nebo ActivExpression pro hlasovací relaci.
- Nastavit, pozastavit nebo změnit čas nastavený pro zadávání odpovědí.
- Spustit a zastavit hlasování.
- Zobrazit nebo skrýt položku Hlasovat.
- Procházet výsledky hlasování a exportovat je do sešitů aplikace Microsoft Excel.

Podrobné informace o registraci zařízení a jejich používání v hlasovacích relacích naleznete v kapitole [Používání odpovědního systému](#).

## Seznámení s aplikací ActivInspire Primary

Zobrazení po prvním spuštění aplikace ActivInspire Primary závisí na tom, zda používáte aplikaci ActivInspire v edici Professional nebo Personal. Všude, kde to bude možné, vám v této ilustrované prohlídce představíme možnosti obou edicí:

- [Řídicí panel](#)
- [Okno aplikace ActivInspire](#)
- [Hlavní panel nástrojů](#)
- [Zásobník per](#)
- [Prohlížeče aplikace ActivInspire](#)
- [Zobrazení předváděcího sešitu](#)
- [Správa několika předváděcích sešitů](#)
- [Návrh v počítači](#)
- [Prezentace na tabuli](#)
- [Spolupráce na tabuli](#)
- [Seznámení s nástroji](#)
- [Nejčastěji používané nástroje](#)




## Prohlížeč stránek

Tento prohlížeč pomáhá při rychlé přípravě podkladů v předváděcím sešitu. Zobrazují se v něm miniatury stránek v podobě filmového pásu u dolního okraje obrazovky.

Pomocí prohlížeče stránek můžete provádět následující činnosti:

- Zobrazit celý předváděcí sešit v podobě miniatur stránek.
- Procházet stránkami předváděcího sešitu.
- Nastavit na stránkách pozadí a mřížky.
- Uspořádat stránky předváděcího sešitu přetažením a změnou jejich pořadí nebo pomocí příkazů Vymout, Kopírovat, Odstranit nebo Duplikovat.

### Příklad

Na obrázku vidíte několikastránkový předváděcí sešit v prohlížeči stránek. Zobrazují se miniatury prvních pěti stránek předváděcího sešitu. Ikona rozbalovací nabídky  v miniatuře označuje aktuální stránku. To znamená, že můžete vybrat položku nebo oblast na této stránce a pracovat s ní.

Chcete-li zobrazit jinou stránku, klikněte na její miniaturu.

Chcete-li zobrazit miniatury jiných stránek předváděcího sešitu, klikněte na černé trojúhelníky na filmovém pásu.



## Prohlížeč prostředků

Pomocí tohoto prohlížeče můžete rychle prohlížet, procházet a používat prostředky, které jsou součástí aplikace ActivInspire, a tak obohatit své předváděcí sešity. Knihovna prostředků obsahuje velké množství her a aktivit, anotací, hodnocení, pozadí, pojmových map, obrázků, tvarů, zvuků a mnoha dalších položek, které zde ani nelze všechny vyjmenovat. Knihovnu můžete snadno rozšířit vlastními i cizími prostředky a také přidat balíčky prostředků z webových stránek portálu Promethean Planet na adrese [www.prometheanplanet.com](http://www.prometheanplanet.com), případně od našich partnerů.

Prohlížeč prostředků má dvě části, z nichž každá má vlastní rozbalovací nabídku a nástroje:

- Panel položek se zobrazuje v podobě filmového pásu u dolního okraje obrazovky. Obsahuje miniatury prostředků z vybrané podsložky a jejich názvy souborů. Pokud nevyberete žádnou podsložku, zůstane panel prázdný.
- Vysunovací pole Umístění prostředků zobrazuje složky ve zvolené oblasti prostředků.

Pomocí vysunovacího pole Umístění prostředků můžete provádět následující akce:

- Rychle vyhledat a zobrazit všechny prostředky v určité složce, například ve složkách Moje prostředky, Sdílené prostředky nebo jiných umístěních na disku nebo v síti.
- Indexovat svoje prostředky pro rychlejší vyhledávání.
- Vyhledávat prostředky podle názvu souboru nebo klíčového slova.
- Vyhledávat ve všech typech prostředků nebo pouze v určitých typech prostředků.
- Vyhledat prostředky na portálu Promethean Planet.

Pomocí panelu položek můžete provádět následující činnosti:

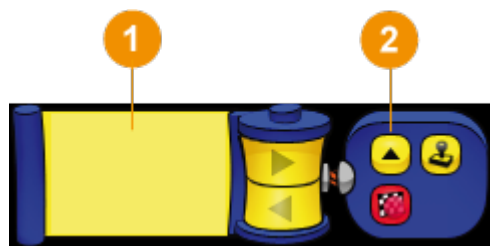
- Zobrazit miniatury nebo názvy souborů u prostředků vybraných v prohlížeči.
- Změnit režim zobrazení a velikost miniatur prostředků ve vybrané složce.
- Přetáhnout z prohlížeče do předváděcího sešitu různé prostředky, jako jsou šablony nebo stránky s aktivitami či otázkami.
- Nastavit průhledné pozadí obrázkových prostředků při jejich přetažení na stránku.
- Pomocí razítka zkopírovat několik kopií prostředku do předváděcího sešitu.




Chcete-li přidat vlastní položky do knihovny prostředků, můžete je přetáhnout ze stránky předváděcího sešitu do jakékoli z obou částí prohlížeče prostředků.

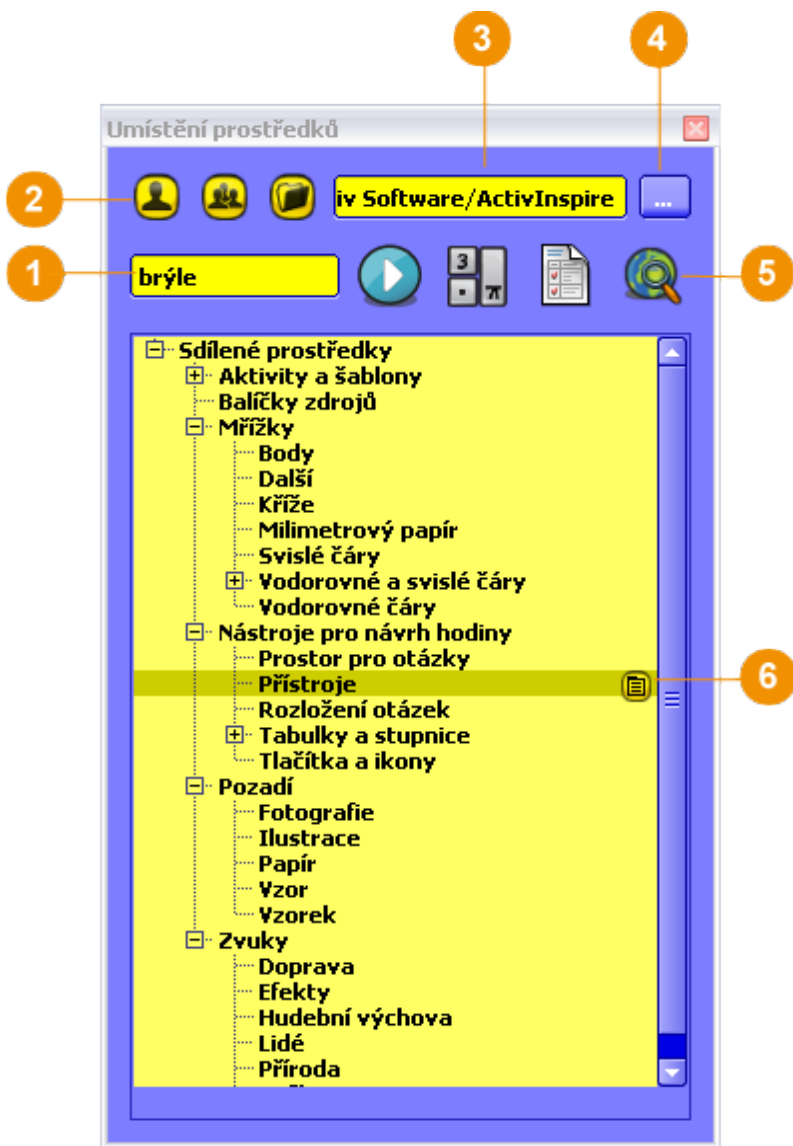
### Příklad






Na obrázku dole vidíte panel položek, jak se zobrazí po otevření prohlížeče prostředků. V očíslovaném seznamu naleznete popis jednotlivých součástí.



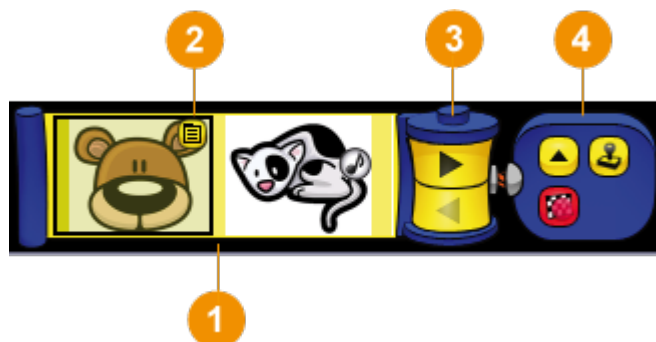
- |   |  |
|---|--|
| 1 | Panel položek.   |
| 2 |  Zobrazí vysunovací pole Umístění prostředků. |


Ve výchozím nastavení se v prohlížeči prostředků otevře složka Sdílené prostředky. Všechny prostředky poskytnuté s aplikací ActivInspire jsou uspořádány podle kategorií a uloženy v přehledně pojmenovaných složkách. Na obrázku dole vidíte vysunovací pole Umístění prostředků s vybranou podsložkou Zvířata. V očíslovaném seznamu naleznete popis jednotlivých součástí.



1	Vstupní pole pro vyhledání termínu.
2	Otevřít:  <b>Moje prostředky</b>  <b>Sdílené prostředky</b>  <b>Jiná složka prostředků</b>
3	Umístění aktuálně vybrané složky.
4	Přejděte do jiné složky.
5	 Spustí se vyhledávání v aktuální složce (aktivuje se při zadání hledaného termínu).  Nastavení možností vyhledávání.  Vyhledání prostředků na portálu Promethean Planet.
6	Rozbalovací nabídka Složky. Možnosti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Exportovat do balíčku prostředků</b></li> <li>• <b>Importovat balíček prostředků...</b></li> <li>• Indexovat tuto složku pro vyhledávání</li> <li>• <b>Vytvořit novou složku</b></li> </ul>  Funkce importu a indexování jsou k dispozici pouze v případě výběru složky v nejvyšší úrovni adresáře.

Na obrázku dole vidíte dva grafické soubory v podsložce Zvířata, jak se zobrazují v podokně položek. Symbol noty u druhého souboru označuje zvukové efekty. V očíslovaném seznamu naleznete popis jednotlivých součástí.



1	Miniatury některých prostředků ze složky Zvířata.
2	 Rozbalovací nabídka Možnosti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Vložit do předváděcího sešitu</b></li> <li>• <b>Přejmenovat soubor prostředku</b></li> <li>• Odstranit z knihovny</li> </ul>

3

Tlačítka **Dopředu** a Dozadu.

4

Skříňka s nástroji:



Zobrazí vysunovací pole Umístění prostředků.



Nástroj **Přepnout průhlednost** umožňuje nastavit průhledné pozadí obrázkových prostředků při jejich přetažení na stránku.




Zapnout/vypnout kopírovací razítko

Do předváděcího sešitu rychle vloží několik kopií stejného prostředku.



Kopírovací razítko lze použít pouze v aplikaci ActivInspire Professional.


[Zpátky nahoru](#) 

## Prohlížeč objektů

Tato kapitola obsahuje úvodní informace o objektech a prohlížeči objektů:

- [O objektech](#)
- [O vrstvách a vrstvení](#)
- [Zobrazení objektů](#)
- [Práce s objekty](#)
- [Příklad](#)





### O objektech

Vše, co v aplikaci ActivInspire přidáte do pracovního sešitu, je určitým typem objektu. Pokud například něco napíšete pomocí nástroje  Pero, nakreslíte tvar, přidáte obrázek nebo vložíte odkaz na zvukový soubor, všechny tyto položky jsou objekty. Do předváděcího sešitu lze vkládat mnoho nejrůznějších typů objektů. Prohlížeč objektů pomáhá udržovat přehled o počtu a typech objektů v předváděcím sešitu a rychle se seznámit s objekty v předváděcím sešitu vytvořeném jiným uživatelem.

### O vrstvách a vrstvení

V prohlížeči objektů se zobrazují podrobnosti o objektech na aktuální stránce. Přestože je stránka předváděcího sešitu plochá, má ve skutečnosti čtyři vrstvy. Podobají se průhledným listům, a jestliže nepřesunete objekty z jedné vrstvy do jiné, obsahují pouze určité typy objektů. V rámci jedné vrstvy lze vrstvit objekty na sebe.

Ve výchozím nastavení:

Tato vrstva...	Obsahuje...
Horní	Anotace: všechny objekty nakreslené pomocí nástrojů  Pero, <b>Zvýrazňovač</b>  nebo  Magický inkoust, což je tajná zbraň, kterou si představíme později.  Všechny objekty nakreslené pomocí nástroje  Propojka.
Prostřední	Obrázky, tvary a textové objekty.
Spodní	Do této vrstvy můžete přetahovat objekty.
Pozadí	Pozadí, mřížky a barva stránky.

Vybrané objekty zobrazené v prohlížeči objektů můžete v prohlížeči přetahovat mezi prvními třemi vrstvami, ale ne do vrstvy pozadí. Tím změníte jejich vrstvení přímo na stránce předváděcího sešitu. Vrstvy jsou od sebe navzájem kompletně odděleny. Jinými slovy můžete nahradit pozadí bez ovlivnění obrázků a anotací. Případně můžete anotovat své fotografie a pozadí bez ovlivnění ostatních vrstev.

Podrobné informace naleznete v kapitole [Používání vrstev a vrstvení](#).

### Zobrazení objektů


Pomocí prohlížeče objektů můžete rychle zobrazit:

- Pořadí zobrazených objektů a objekty, které se nacházejí v horní, střední a spodní vrstvě stránky.
- Zda stránka obsahuje skryté objekty.
- Zda stránka obsahuje zamknuté objekty, které nelze přesouvat.

## Práce s objekty

Pomocí prohlížeče objektů můžete provádět následující činnosti:

- Přetahovat objekty z jedné vrstvy do jiné.
- Vrstvit objekty a měnit jejich pořadí.
- Skrývat a zobrazovat objekty.
- Zamknout nebo odemknout vybrané objektu, například pokud plánujete aktivitu pro studenty, při níž je možné přetahovat jen určité objekty, zatímco ostatní musí zůstat na místě.

[Zpátky nahoru](#) 

### Příklad


Na prvním obrázku vidíte objekty na aktuální stránce předváděcího sešitu.

Druhý obrázek představuje podrobnosti o těchto objektech zobrazené v prohlížeči objektů.


Na kartě vrstev v prohlížeči jsou všechny objekty určeny prostřednictvím:


- Ikony nástroje, pomocí něž byly vytvořeny.
- Názvu.


Prohlížeč zřetelně zobrazuje, které objekty se nacházejí na které vrstvě.


Na horní vrstvě se nachází devět objektů. Jedná se o anotace zapsané pomocí nástroje Pero .


Na střední vrstvě se nachází pět objektů.

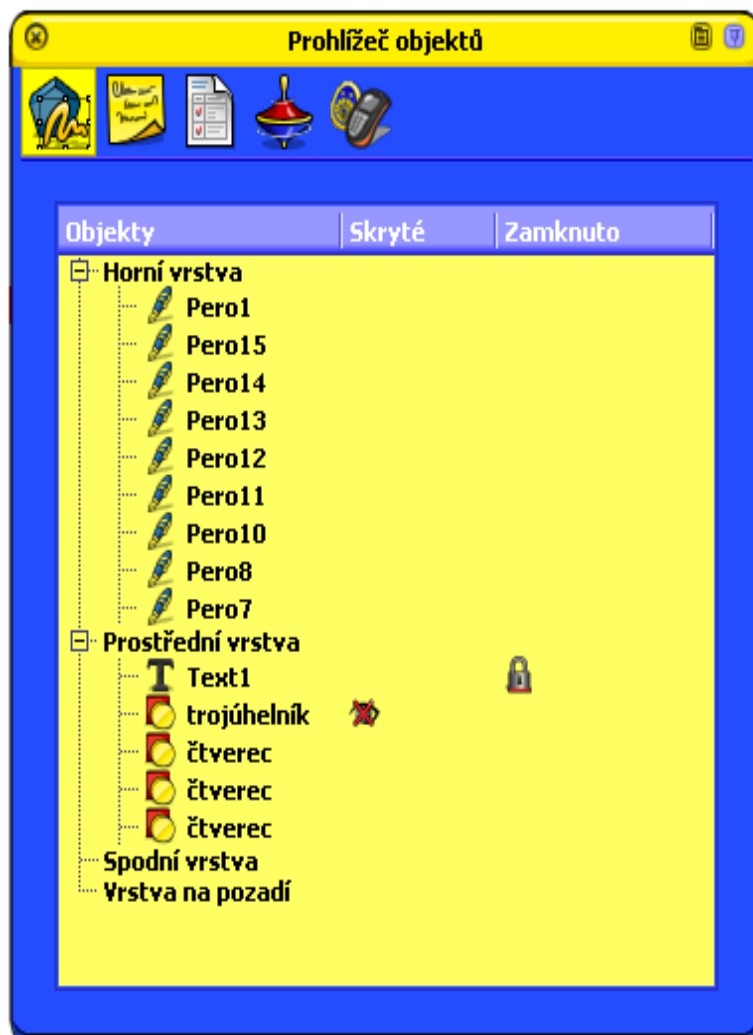
Strojový text vytvořený pomocí nástroje Text  a několik tvarů.

Trojúhelníky a čtverce vytvořené pomocí nástroje Tvary  jsou v střední vrstvě umísťovány ve výchozím nastavení.

Zámek  vedle objektu Text v prohlížeči označuje, že objekt byl uzamčen na místě. Zámek je přepínač, který umožňuje rychle objekty zamykat a odemykat.

Přeškrtnuté oko  vedle trojúhelníku v prohlížeči zobrazuje, že tento objekt je skrytý. Na stránce předváděcího sešitu si můžete všimnout, že trojúhelník není viditelný. Oko je přepínač, který umožňuje rychle objekty zobrazovat a skrývat.

[Zpátky nahoru](#) 



[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Prohlídka aplikace ActivInspire](#) > [Seznámení s aplikací ActivInspire Primary](#) > [Prohlížeče aplikace ActivInspire](#) > [Prohlížeč poznámek](#)

## Prohlížeč poznámek

Tento prohlížeč vám dále usnadňuje používání předváděcího sešitu tím, že umožňuje vytvářet, zobrazovat a upravovat poznámky k předváděcímu sešitu. Tyto poznámky můžete používat libovolným způsobem. Jistě z vlastní zkušenosti víte, že poznámky k výuce mohou výrazně přispět k proměně nudné hodiny na rychle ubíhající zábavnou hodinu. Proto bychom vám rádi doporučili, abyste plně využívali prohlížeč poznámek k obohacení svých i cizích zkušeností s výukou pomocí aplikace ActivInspire.

Pomocí prohlížeče poznámek můžete provádět následující činnosti:


- Přidávat k předváděcímu sešitu své vlastní poznámky a komentáře, pomocí nichž jej budete moci snadněji sdílet a znovu používat.
- Pokud používáte předváděcí sešit vytvořený jiným uživatelem:
  - Zobrazte poznámky a komentáře zadané k předváděcímu sešitu jiným učitelem a přidejte své vlastní poznámky tam, kde to považujete za vhodné.
  - Zobrazte poznámky od vydavatelů, jak nejlépe využívat jejich předváděcí sešity, a přidejte své vlastní poznámky tam, kde je to vhodné.

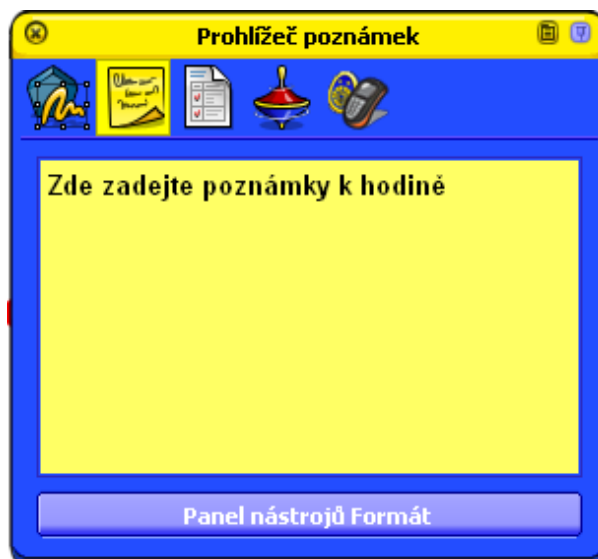
### Příklad

Na obrázku vidíte prohlížeč poznámek. Své poznámky můžete zadat v podobě prostého textu nebo zobrazit panel nástrojů Formát a zformátovat text.

Pokud aktuální stránka předváděcího sešitu obsahuje poznámky, zobrazí se v panelu nabídek aplikace

ActivInspire tlačítko Poznámky ke stránce .

 Poznámky lze přidávat ke všem stránkám předváděcího sešitu a tisknout je jak společně se stránkami předváděcího sešitu, tak samostatně.



## Prohlížeč vlastností

Pomocí tohoto prohlížeče můžete najednou zobrazit všechny vlastnosti objektu. Jedná se o výkonný nástroj umožňující rychlé přidání interaktivních prvků do výuky.

Pomocí prohlížeče objektů můžete provádět následující činnosti:

- Zobrazit všechny vlastnosti objektu. Posunout svislý posuvník prohlížeče nahoru nebo dolů, a tak zobrazit úplný přehled všech dostupných vlastností.
- Zobrazit a upravit pozici a vzhled objektu změnou jeho nastavení v prohlížeči vlastností. Pozici objektu můžete také samozřejmě ovládat jeho přetažením nebo změnit jeho barvy.
- Přidat do předváděcího sešitu interaktivní funkce a ovládat jejich používání.
- Přidat k objektům trvale viditelné popisky nebo využít interaktivní zábavné funkce a zobrazit popisek pouze v případě, že na objekt umístíte kurzor myši.
- Ovládat chování objektu definováním pravidel, tzv. omezení, které omezují pohyb objektu. Jedná se o velmi užitečnou funkci, pokud chcete například vytvořit vlastní hru na obrazovce.
- Všechny vlastnosti jsou přehledně rozděleny do kategorií, které umožňují vybírat vlastnosti podle jejich typu.

### Příklad

Na prvním obrázku jsou všechny objekty na stránce a je vybrán červený čtverec.

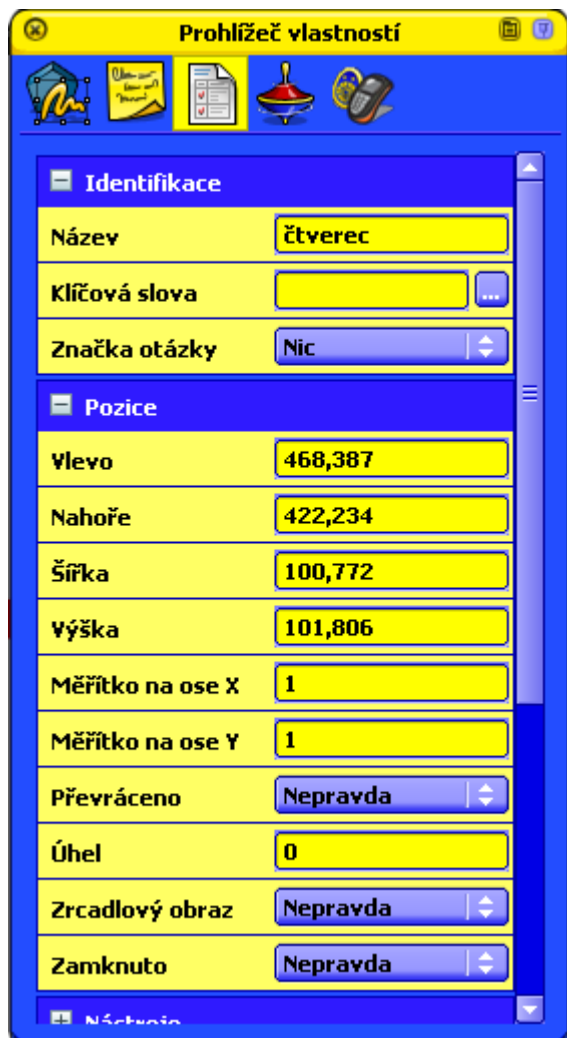
Na stránce předváděcího sešitu si také můžete všimnout kulatých úchytů změny velikosti, které obklopují vybraný objekt. Pomocí nich můžete objekt přesunout nebo změnit jeho velikost. Řada čtvercových tlačítek podél objektu obsahuje nabídku úprav objektu a další úchyty obtažení pro práci s objektem.



Na druhém obrázku vidíte, jak se stejné vlastnosti vybraného červeného čtverce zobrazují v prohlížeči vlastností.

Je zde název objektu a některé podrobnosti týkající se jeho pozice na stránce. Zjistíte také, že čtverec je umístěn v prostřední vrstvě.






## Prohlížeč akcí

Pomocí tohoto prohlížeče lze k objektům rychle přiřazovat akce. To znamená, že pokud vy nebo jiný uživatel vyberete daný objekt, spustí se akce přiřazená k tomuto objektu. Zobrazí se například rotující text nebo určitá zpráva, přehraje se zvuk nebo se spustí hlasování v předváděcím sešitu, ale můžete využít dlouhou řadu dalších možností. Všechny akce jsou přehledně rozděleny do kategorií, které umožňují vybírat akce podle jejich typu. V předváděcím sešitu můžete nastavit libovolný počet akcí, a tak podle potřeby zpestřit svou hodinu a zvýšit zapojení studentů.

Pomocí prohlížeče akcí můžete provést následující činnosti:

- Použit u objektu akci příkazu, například příkazu Kostky , kterým hodíte až pět kostek, pokud někdo daný objekt vybere na tabuli.
- Přiřadit k objektu akci stránky, například přechod na další stránku.
- Použit u objektu akci objektu, například změnu velikosti, umístění nebo průsvitnosti objektu.
- Přiřadit k objektu akci dokumentu nebo multimédií, například vložení odkazu na soubor nebo webovou stránku.
- Použit u objektu akci hlasování, například spustit hlasování v předváděcím sešitu.
- Odebrat akci, kterou již nepotřebujete používat.
- Zobrazit náhled akce a zjistit, zda se chová podle vašich představ.

### Příklad

Na obrázku vidíte prohlížeč akcí. K modrému čtverečku jsme přiřadili příkaz



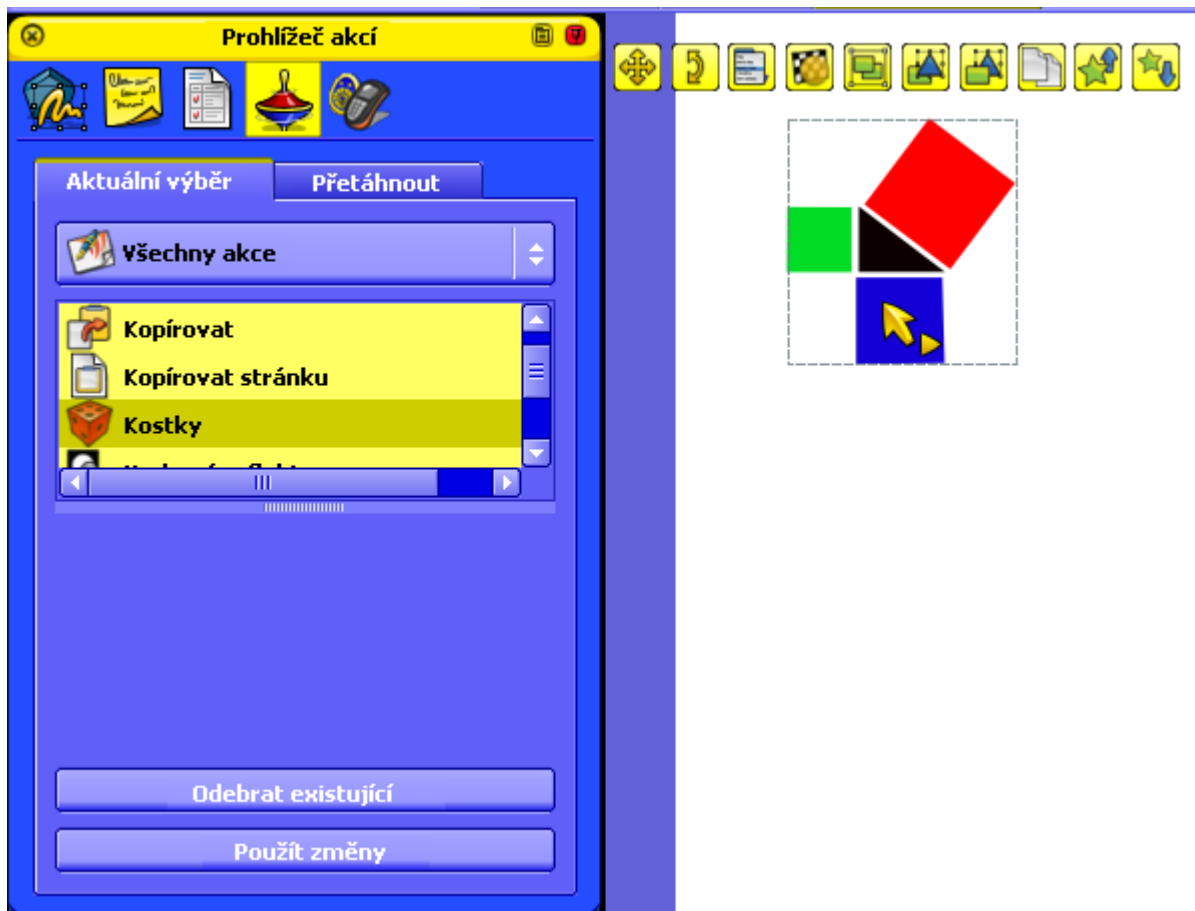
Kostky. Přiřazenou akci poznáte podle toho, že pokud umístíte na daný objekt kurzor, změní se na žlutou ikonu



Náhled

Jestliže kliknete na čtvereček, zobrazí se okno nástroje Kostky a vykutálejí se kostky. Můžete zadat následující nastavení:

- Zvolit počet kostek.
- Zvýšit nebo snížit rychlost.
- Nastavit libovolný počet hodů kostek.
- Odeslat součet všech




hozených  
čísel do  
aktuálního  
předváděcího  
sešitu.

Hodit kostky!



**Chcete-li použít prohlížeč akcí, potřebujete aplikaci ActivInspire v edici Professional.**

[Zpátky nahoru](#) 

[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Prohlídka aplikace ActivInspire](#) > [Seznámení s aplikací ActivInspire Primary](#) > [Prohlížeče aplikace ActivInspire](#) > [Prohlížeč hlasování](#)

## Prohlížeč hlasování



Tento prohlížeč slouží k registraci zařízení společnosti Promethean a klientů ActivEngage, spuštění hlasovacích relací a zaznamenávání, ukládání a procházení výsledků jednotlivých relací.























Pomocí prohlížeče hlasování můžete provést následující činnosti:






- Zaregistrovat zařízení ActivSlate, ActiVote a ActivExpression.
- Zaregistrovat klienty ActivEngage.
- Přiřadit zařízení studentům.
- Přepnout mezi anonymním a pojmenovaným hlasováním.
- Vybrat zařízení ActiVote nebo ActivExpression pro hlasovací relaci.
- Nastavit, pozastavit nebo změnit čas nastavený pro zadávání odpovědí.
- Spustit a zastavit hlasování.
- Zobrazit nebo skrýt položku Hlasovat.
- Procházet výsledky hlasování a exportovat je do sešitů aplikace Microsoft Excel.

Podrobné informace o registraci zařízení a jejich používání v hlasovacích relacích naleznete v kapitole [Používání odpovědního systému](#).

## Úchyty obtažení a velikosti

Ve výchozím nastavení se při výběru objektu zobrazí následující úchyty:

Úchyt obtažení	Studio	Primary	Popis	 Další informace...
<b>Volně přesunout objekt</b>			Umožňuje přesunout objekt na libovolné místo na stránce nebo do koše předváděcího sešitu, a to i pokud je objekt zamknutý.	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Přidávání a úpravy tvarů</a>
<b>Otočit objekt</b>			Slouží k otáčení objektů.	
Nabídka úprav objektu			Otevře nabídku úprav objektu.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nabídky a rozbalovací nabídky &gt; Rozbalovací nabídky</a>
<b>Posuvník průsvitnosti</b>			Umožňuje zvýšit nebo snížit průsvitnost objektu.	
<b>Vytvořit skupinu</b>			Přepínač. Seskupí vybrané objekty, abyste s nimi mohli pracovat jako s jediným objektem.	<a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Seznámení s aplikací ActivInspire Studio &gt; Prohlížeče aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč objektů</a> <a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Seznámení s aplikací ActivInspire Primary &gt; Prohlížeče aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč objektů</a>
<b>O jeden dopředu</b>			Přenesou objekty do popředí nebo do pozadí, a to o jeden krok v rámci pořadí vrstvení.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s objekty &gt; Používání vrstev a vrstvení</a>
O jeden dozadu				
Duplikovat			Vytvoří duplikát aktuálně vybraného objektu.	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Kopírování, vkládání a duplikování objektů</a>
<b>Zvětšit velikost objektu</b>			Zvětší nebo zmenší velikost objektu v krocích zadaných pomocí nastavení Měřítko v prohlížeči objektů. Výchozím měřítkem je hodnota 1.	
Zmenšit velikost objektu				
<b>Úprava bodů</b>			Aktivuje u objektu body tvaru,	<a href="#">První kroky s aplikací</a>

tvary			jejichž přetažením lze změnit tvar objektu.	<a href="#">ActivInspire &gt; Přidávání a úpravy tvarů</a>
<b>Úchyt změny velikosti</b>				
<b>Změnit velikost objektu</b>			Kliknutím a přetažením roztáhnete nebo protáhnete objekt.	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Přidávání a úpravy tvarů</a>
<b>Změnit velikost objektu (zachovat poměr stran)</b>			Kliknutím a přetažením roztáhnete objekt při zachování poměru jeho stran.	

Podrobné informace o přidávání nebo odebrání úchytů obtažení naleznete v kapitole [Volba nástrojů](#).

## Používání rozpoznávání tvarů



Anotace nakreslené rukou lze převádět na objekty tvarů přímo při kreslení na tabuli pomocí pera ActivPen.

Nástroj **Rozpoznávání tvarů** se nachází v nabídce Nástroje.

Jakmile se anotace převede na objekt tvaru, přesune se do prostřední vrstvy.

Nový tvar můžete vybrat a upravit jej pomocí následujících nástrojů:

- Úchyty obtažení a velikosti.
- Hlavní panel nástrojů.
- Prohlížeč vlastností.

Při práci s objekty v prostřední vrstvě nelze používat nástroj Guma  . Objekt však můžete přesunout do horní

vrstvy a použít nástroj magický inkoust  .

### Možnosti a nastavení

Klikněte na položku Nabídka > Nastavení > Upravit profily > Nastavení > Uživatelské zadání.


Pokud chcete pracovat bez povolení nástroje Rozpoznávání objektů, můžete anotace nakreslené rukou převést na objekty tvarů kdykoli později.

Klikněte na anotaci pravým tlačítkem a potom na příkaz **Převést na tvar**.

## Kontrolní seznam před prezentací

Práce s předváděcím sešitem na tabuli se liší od práce s ním v počítači. Písma, objekty a barvy, které vypadají skvěle na počítačové obrazovce, nemusí stejně dobře vyniknout na tabuli.

Doporučujeme vám, abyste si před vyučováním vyzkoušeli použít předváděcí sešit na tabuli. Nastává šance provést poslední změny:

Zeptejte se sami sebe...	Návrhy	 Další informace...
<b>Jsou jasně</b> formulovány cíle výuky?	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uvedte cíl výuky na začátku a ověřte jeho pochopení prostřednictvím hlasování na konci hodiny.</li> <li>Zmiňte cíl výuky na každé stránce:               <ul style="list-style-type: none"> <li>Uvedte jej pomocí rotujícího textu a nechte jej běžet po celou hodinu.</li> <li>Umístěte jej do horní části všech stránek, nejlépe do spodní vrstvy, a nastavte taková omezení, aby jej nebylo možné omylem přesunout nebo smazat.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">Používání rotujícího textu</a></li> <li><a href="#">Vytváření interaktivních předváděcích sešitů &gt; Vytváření kontejnerů</a></li> <li><a href="#">Vytváření interaktivních předváděcích sešitů &gt; Vytváření omezení</a></li> <li><a href="#">Práce s objekty &gt; Používání vrstev a vrstvení</a></li> </ul>
Mají všechny stránky <b>předváděcího sešitu</b> jasnou strukturu?	Pokud se vám stránka zdá příliš přeplněná, zvažte rozdělení jejího obsahu na dvě stránky.	
Je všechn text <b>dobře čitelný?</b>	Snažte se o to, aby velikost textu byla nejméně 16 bodů.  Pokud je to vhodné, změňte písmo, velikost písma nebo barvy textu tak, aby byl text čitelnější.	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Přidávání a formátování textu</a>
Jsou barvy <b>dostatečně</b> kontrastní?	Zvažte změnu barev textu a objektů tak, abyste dosáhli vyššího kontrastu a zřetelnosti.	<a href="#">Práce s objekty &gt; Změna vlastností objektu</a>
Pokud používáte akce, fungují <b>správně?</b>	Zkontrolujte, zda jsou akce aktivovány a zda jsou k jednotlivým objektům přiřazeny správné akce.	<a href="#">Vytváření interaktivních předváděcích sešitů &gt; Práce s akcemi</a>
Zobrazují se na tabuli <b>správně všechny</b> obrázky?	Může být vhodné změnit velikost obrázků pro dosažení lepšího zobrazení.	<a href="#">Práce s objekty &gt; Změna vlastností objektu</a>
Fungují všechny odkazy?	Pokud jste přidali odkazy, přesvědčte se, zda máte ze třídy přístup ke všem potřebným oblastem. Jestliže potřebujete připojení k internetu, zkontrolujte, zda jste připojeni k síti.	<a href="#">Práce s objekty &gt; Přidávání a odebírání odkazů</a>
Jsou všechny objekty <b>a tlačítka k</b> dispozici?	Chcete-li sobě i studentům usnadnit práci na tabuli, ověřte, zda se všechny potřebné nástroje, které budete při hodině potřebovat, nacházejí ve spodní třetině předváděcího sešitu.	
Zvolili jste profil pro <b>výuku s předváděcím</b> sešitem?	Můžete použít některý z profilů dodávaných s aplikací ActivInspire nebo si vytvořit vlastní přesný profil pro konkrétní hodinu nebo skupinu žáků.	<a href="#">Výhody používání profilů</a>
Plánujete použít <b>předváděcí sešit pro</b> spolupráci v režimu duálního uživatele?	Pokud na tuto otázku odpovíte kladně, ujistěte se, že všechny úkoly zadané studentům lze splnit pomocí nástrojů dostupných na panelu nástrojů duálního režimu.	<a href="#">Práce v režimu duálního uživatele</a>
<b>Potřebujete omezit přístup k některým</b> funkcím aplikace	Zvažte použití zámku učitele, abyste zaměřili pozornost studentů na aktuální aktivitu.	<a href="#">Používání zámku učitele</a>



ActivInspire, jestliže budou studenti pracovat s tabulí?



Rady odborníků týkající se nejlepších metod výuky pomocí zařízení ActivClassroom naleznete v části věnované odbornému rozvoji učitelů na webovém portálu [Promethean Planet](#).

## Anotace plochy



Chcete-li použít nástroje aplikace ActivInspire, jako jsou například Pero, Zvýrazňovač nebo Guma, na ploše nebo v otevřené aplikaci, stiskněte tlačítko Anotovat plochu. Při anotaci plochy vytvoříte předváděcí sešit plochy, který můžete uložit pro budoucí použití.

Tuto funkci využijete v hodinách o následujících tématech:

- Webové stránky
- Softwarové aplikace

### Anotace plochy

1. V nabídce Nástroje klikněte na položku Anotovat

plochu . Mezi prohlížečem a hlavním panelem nástrojů aplikace ActivInspire se zobrazí plocha (viz obrázek vpravo).

2. Budete-li chtít opět zobrazit skryté položky, klikněte znovu na tlačítko Anotovat plochu na panelu nástrojů. Na panelu nabídek se zobrazí nově vytvořený předváděcí sešit s názvem Předváděcí sešit plochy. Předváděcí sešit plochy je průhledný.



Plochu můžete anotovat a připravit si hodinu o jejím obsahu, například o webových stránkách nebo softwarové aplikaci.

Pokud vyberete ukazatel a kliknete na plochu, můžete provést následující akce:

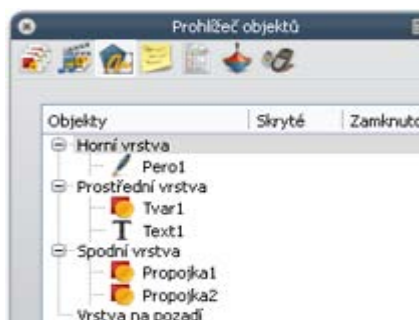
- Spustit a používat aplikace na ploše.
- Vybírat objekty z aplikací nebo webových stránek a kopírovat je. Ze schránky je potom můžete vkládat do předváděcích sešitů.

### Zobrazení struktury vrstev

Chcete-li zobrazit strukturu vrstev anotovaných objektů, otevřete prohlížeč objektů.

Výchozí struktura odpovídá následujícímu pořadí:

- Anotace provedené perem, včetně zvýrazňovače, tvoří horní vrstvu.
- Text a tvary patří do střední vrstvy.
- Propojky jsou součástí spodní vrstvy.



Při ukládání předváděcího sešitu plochy se objekty uloží na neviditelné pozadí. Plocha nebude součástí předváděcího sešitu a neuloží se.

### Možnosti

Chcete-li plochu zahrnout do předváděcího sešitu, použijte některou z následujících možností:

- Jako pozadí předváděcího sešitu.
- Jako překrytí plochy nebo snímek plochy.

V nabídce Soubor klikněte na položku Upravit > Pozadí stránky. Zobrazí se dialogové okno Nastavit pozadí.

Klikněte na přepínač Snímek plochy. Chcete-li si před pořízením snímku nejprve plochu prohlédnout, klikněte na tlačítko Zobrazit plochu.

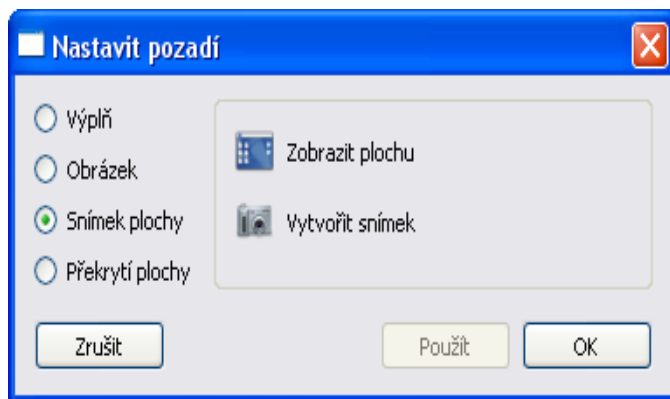
Jakmile budete na snímek připraveni, klikněte na tlačítko **Vytvořit snímek**.

Po provedení snímku klikněte na tlačítko Hotovo.


Chcete-li použít aktuální stránku bez pozadí:

Klikněte na přepínač **Překrytí plochy** a potom na tlačítko Hotovo.

Plocha nebude součástí předváděcího sešitu a neuloží se.



## Používání nástrojů plochy

Nástroje plochy jsou souborem často používaných nástrojů aplikace ActivInspire, které mohou být užitečné i při práci s jinými aplikacemi v případě, že nezbytně nepotřebujete využívat všechny možnosti nabízené nástrojem Anotovat plochu 





Po kliknutí na tlačítko Nástroje plochy se aplikace ActivInspire minimalizuje a zobrazí se plovoucí panel Nástroje plochy:

Tento panel nástrojů lze přesunout na libovolné místo na ploše přetažením ikony do požadovaného umístění, kde zůstane zobrazen nad ostatními aplikacemi.

Kliknutím na ikonu rozbalíte obsah panelu Nástroje plochy.

Panel nástrojů obsahuje následující nástroje (shora ve směru hodinových ručiček):



  Obnovit aplikaci Inspire

  ExpressPoll

  Nahrávání obrazovky

  Další nástroje

  Fotoaparát

  Klávesnice na obrazovce

  Promethean Planet

Zavře panel Nástroje plochy a vrátí se do hlavního okna aplikace ActivInspire.

Zobrazí se nebo skryje hlasovací kolo.

Spustí se nahrávání obrazovky aplikace ActivInspire.

Viz níže.

Viz níže.

Načte se váš zvolený program klávesnice na obrazovce.

Ve webovém prohlížeči se otevrou webové stránky portálu Promethean Planet.

### Další nástroje

Pokud přesunete kurzor na tlačítko Další nástroje, zobrazí se další úroveň panelu Nástroje plochy.

Můžete vybrat následující nástroje:



Rotující text

Spustí funkci rotujícího textu aplikace ActivInspire.



Hodiny

V aplikaci ActivInspire se zobrazí hodiny.



Nahrávání zvuku

Spustí se nahrávání zvuku aplikace ActivInspire.



**Kalkulačka**

Zobrazí se zvolená kalkulačka.



Kostky

Zobrazí se funkce Kostky.

## Fotoaparát

Pokud přesunete kurzor na ikonu nástroje Fotoaparát, zobrazí se další úroveň panelu Nástroje plochy.

Můžete vybrat následující nástroje pro pořízení snímků:



Snímek celé obrazovky



Snímek okna

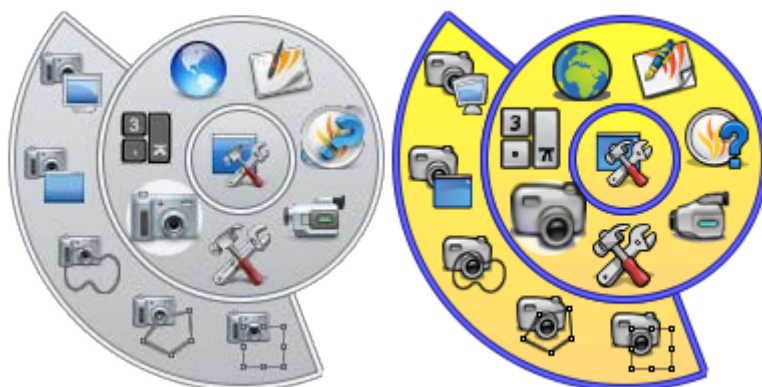


Snímek od ruky



Snímek oblasti mezi spojnicemi

**bodů**





## Snímek oblasti

Podrobné informace o všech nástrojích dostupných na panelu Nástroje plochy naleznete v příslušných částech tohoto souboru nápovědy.

## Používání magického inkoustu

Tato kapitola popisuje magický inkoust a jeho používání.

Pomocí magického inkoustu můžete jakýkoli objekt (nebo jeho část) v horní vrstvě učinit neviditelným. Magický inkoust si můžete představit jako pero, s jehož pomocí nakreslíte průhlednou anotaci v horní vrstvě. Magický inkoust umožňuje dělat díry do objektů v horní vrstvě, a tak zobrazit objekty v nižších vrstvách.

### 1. příklad

Z knihovny prostředků přidejte na stránku obrázek. Obrázek se umístí do prostřední vrstvy na stránce. Potom vyberte nástroj Pero, nastavte širokou šířku a zabarvěte obrázek tak, aby byl úplně zakrytý. Tato anotace zadaná perem se nachází v horní vrstvě. Nakonec pomocí magického inkoustu odbarvěte anotaci zadanou perem, aby se ukázal obrázek v nižší vrstvě.



### 2. příklad

Vložte dvě fotografie stejné krajiny, jednu pořízenou v zimě a jednu v létě. Zimní fotografii umístěte do horní vrstvy, přesně nad fotografií letní. Potom pomocí magického inkoustu pomalu odmazávejte zimní fotografii, aby se zobrazila letní fotografie pod ní.

### Proč lze magický inkoust použít jen u některých položek?

Anotace vytvořené magickým inkoustem jsou také objekty. Pomocí magického inkoustu lze tedy skrýt objekty, které chcete později odkrýt.



Při používání magického inkoustu hodně závisí na vrstvách a pořadí vrstvení:

- Magický inkoust lze použít pouze v horní vrstvě.
- V horní vrstvě funguje magický inkoust pouze na objekty umístěné níže v pořadí vrstvení.
- Pomocí magického inkoustu lze tedy zneviditelnit libovolný objekt umístěný do horní vrstvy.

Podrobné informace naleznete v kapitole [Používání vrstev a vrstvení](#).

### Změna velikosti hrotu štětce magického inkoustu

V hlavním panelu nástrojů:

- Klikněte na některou z předem nastavených šířek nebo

- pomocí posuvníku šířky pera zvolte libovolnou velikost od 1 do 100 pixelů.

## Zprůhlednění anotace

Chcete-li zprůhlednit anotaci:

1. V nabídce Nástroje klikněte na položku Magický inkoust.
2. Klikněte a přetáhněte kurzorem přes anotaci, kterou chcete zprůhlednit.

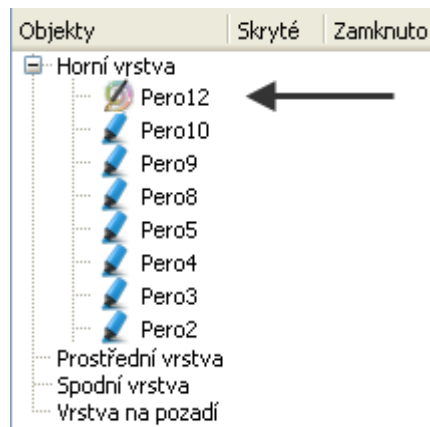
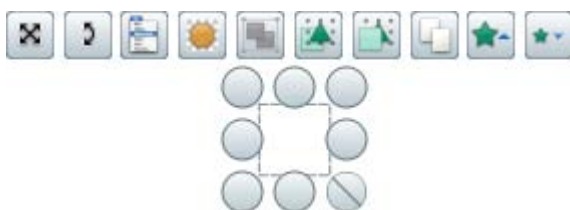
## Před a po...



## Vyhledání anotace vytvořené magickým inkoustem

Postup vyhledání, zda předváděcí sešit obsahuje položky vytvořené magickým inkoustem:

1. Otevřete prohlížeč objektů a vyhledejte objekty označené ikonou magického inkoustu, jako to vidíte v ukázce napravo.
2. Klikněte na položku v prohlížeči objektů, a tak vyberete objekt na stránce předváděcího sešitu:



Teď můžete anotaci vytvořenou magickým inkoustem přesunout, odstranit nebo ji jinak upravit.

Alternativní postup:

Umístěte kurzor nad anotaci vytvořenou magickým inkoustem (správné umístění poznáte podle toho, že kurzor bude vypadat

následujícím způsobem: ).

## Odstranění magického inkoustu

Anotace vytvořené magickým inkoustem můžete odstranit stejně jako jiné objekty:

- Vyberte anotaci vytvořenou magickým inkoustem na stránce předváděcího sešitu nebo v prohlížeči objektů a stiskněte klávesu Delete nebo
- přetáhněte anotaci do koše předváděcího sešitu.



## Používání nahrávání zvuku

Nástroj Nahrávání zvuku naleznete v nabídce Nástroje > Další nástroje.

Pomocí nástroje Nahrávání zvuku můžete zaznamenat zvuky (pokud to podporuje váš hardware).

1. Klikněte na tlačítko Nahrávání zvuku



. Zobrazí se nástroj Nahrávání zvuku.



2. Jakmile budete připraveni spustit nahrávání, klikněte na tlačítko Nahrát. Kliknutím na toto tlačítko můžete nahrávání kdykoli pozastavit a potom je znovu spustit.

3. Nahrávání ukončíte kliknutím na tlačítko Zastavit. Nahrávka se uloží jako soubor ve formátu .wav (Waveform Audio

Format) a na stránce předváděcího sešitu se zobrazí ikona zvukového souboru .

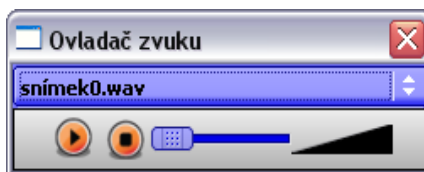
4. Chcete-li zvuk přehrát, klikněte na tlačítko



. Zobrazí se ovladač zvuku.



Ovladač zvuku zůstane zobrazen, dokud jej nezavřete. Můžete v něm přehrát nahrany soubor nebo jiné zvukové soubory.



## Používání rotujícího textu

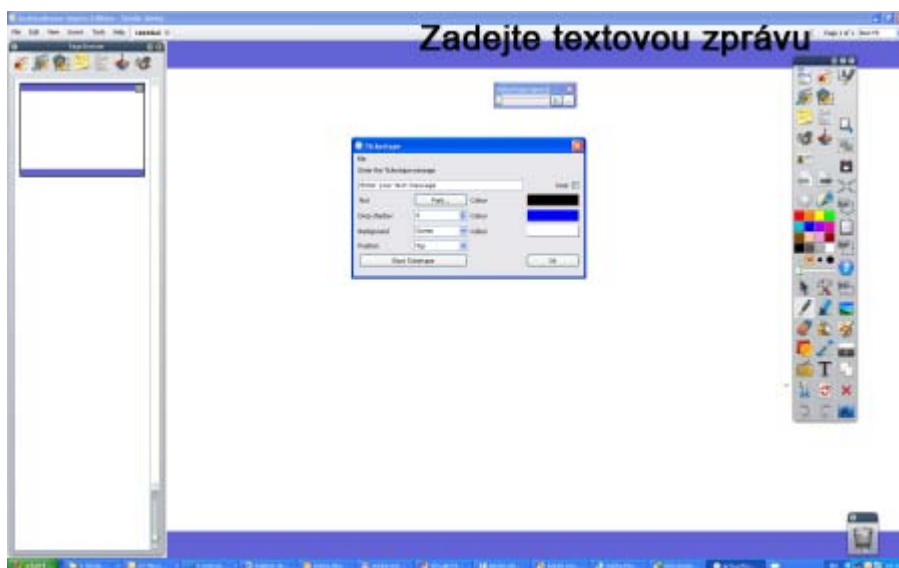


V nabídce Nástroje klikněte na příkaz Další nástroje > Rotující text. V dialogovém okně Rotující text se zobrazí tři položky:

- Výchozí zpráva rotujícího textu
- Náhled průběžně zobrazující zadané změny
- Ovládací panel rotujícího textu

Můžete zadat následující nastavení:

- Pomocí posuvníku upravit rychlost textu.
- Pozastavit nebo obnovit přehrávání.



Postup zadání zprávy rotujícího textu:

Do textového pole zadejte zprávu, kterou chcete prostřednictvím rotujícího textu zobrazit.

Kombinace dlouhých zprávy s velkým typem písma vyžaduje velké množství paměti. V určitých extrémních případech může dojít až k tomu, že se rotující text nezobrazí.

Stín

Do pole Umístit stín zadejte číslo pro přidání nebo změnu velikosti stínu. Nula označuje, že text nebude mít stín. Jakékoli změny stínu se okamžitě zobrazí v běžící zprávě a umožňují upravit nastavení rotujícího textu. Kliknutím do pole Barva zobrazíte paletu barev, ze které můžete vybrat jinou barvu stínu.

Pozadí

Pokud kliknete na přepínač Obrazovka, zobrazí se jako pozadí rotujícího textu aktuální obrazovka.

Jestliže chcete, aby rotující text běžel na pozadí tvořeném plným barevným pruhem, klikněte na přepínač Barva. Kliknutím do pole Barva zobrazíte paletu barev, ze které můžete vybrat jinou barvu pozadí rotujícího textu.

Písmo...

Umožňuje změnit typ, velikost, styl a vlastnosti aktuálního rotujícího textu.

Test

Kliknutím na toto tlačítko otestujete nastavení rotujícího textu.

### **Smyčka**

Pokud zaškrtnete toto políčko, zajistí, že rotující text bude běžet, dokud jej nezastavíte tím, že na jeho zprávu kliknete pravým tlačítkem.

Pozice

Klikněte na šipku rozbalovacího seznamu a z nabídky Nahoře, Uprostřed nebo Dole vyberte pozici rotujícího textu.

Výchozí nastavení

Pokud chcete, aby si aplikace zapamatovala aktuální nastavení rotujícího textu a použila jej při příštím zadání, klikněte na toto tlačítko.



## Používání clony



Clonu si můžeme představit jako žaluzii nebo záslepku. Stránka předváděcího sešitu se skryje a pomocí kurzoru lze clonu odhrnout. Tímto způsobem můžete postupně odhalit stránku přesunutím kurzoru z libovolné strany směrem do středu stránky. Pokud clonu aktivujete, budou ve výchozím nastavení zakryté všechny stránky předváděcího sešitu.

Chcete-li clonu použít, klikněte na příkaz **Nástroje > Clona**.

Postup vypnutí clony:

V prohlížeči vlastností klikněte v rozbalovací nabídce na položku **Nástroje stránky > Vypnout nástroje**.

Změna nastavení clony:

1. V nabídce **Soubor** klikněte na příkaz **Nastavení**. Zobrazí se dialogové okno **Upravit profily**.
2. Klikněte na položku **Efekty**.
3. Chcete-li změnit barvu, dvakrát klikněte do pole vedle položku **Barva**. Zobrazí se paleta barev.
4. Vyberte požadovanou barvu.
5. Změny uložíte kliknutím na tlačítko **Hotovo**.



Pokud používáte prezentační dálkové ovládání **ActivRemote**, můžete clonu aktivovat z libovolného místa ve třídě.

Nastavení rychlosti animace:

1. Podle výše uvedeného postupu přejděte na nastavení **Efekty**.
2. Přesuňte posuvník mezi hodnotou 1 (pomalu) a hodnotou 20 (rychle).
3. Změny uložíte kliknutím na tlačítko **Hotovo**.

## Používání klávesnice na obrazovce



Klávesnice na obrazovce se nachází na panelu nástrojů Formát a v nabídce Nástroje v části Další nástroje.

Pomocí klávesnice na obrazovce můžete zadávat text do předváděcího sešitu (a dalších aplikací) při prezentaci na tabuli.

Vyberte nástroj Text a otevřete textové pole:



1. Klikněte na tlačítko Klávesnice na obrazovce .

Zobrazí se klávesnice. Bude obsahovat standardní rozložení kláves. Její podoba závisí na operačním systému vašeho počítače.



2. Chcete-li klávesnici na obrazovce přesunout, klikněte do jakéhokoli místa jejího záhlaví a přetáhněte ji na požadované místo.
3. Chcete-li zadat text, otevřete textové pole a klikněte na příslušné klávesy.
4. Pokud jste dokončili zadání textu a chcete klávesnici zavřít, klikněte na tlačítko X.

## Používání reflektoru



Reflektor je nástroj určený pro prezentace. Skryje část předváděcího sešitu a zobrazí pouze jeho část. Toto výchozí nastavení černého pozadí a bílého kruhového reflektoru napodobuje skutečný reflektor a pomáhá upoutat pozornost.

V nabídce Nástroje klikněte na příkaz Reflektor.

Možnosti zobrazení nástroje Reflektor můžete zadat v dialogovém okně Nastavení reflektoru:

### Šířka obrysu

Přesunutím posuvníku zvětšíte nebo zmenšíte šířku obrysu, který obklopuje oblast osvětlenou reflektorem. Rozsah nastavení je od 0 do 20 pixelů.

### Barva obrysu

Chcete-li změnit barvu obrysu reflektoru, klikněte na pole Barva a vyberte požadovanou barvu z palety barev.

### Barva pozadí

Kliknutím vyberte barvu, kterou se při použití nástroje Reflektor zobrazí neosvětlená oblast.

### Průsvitný obrys

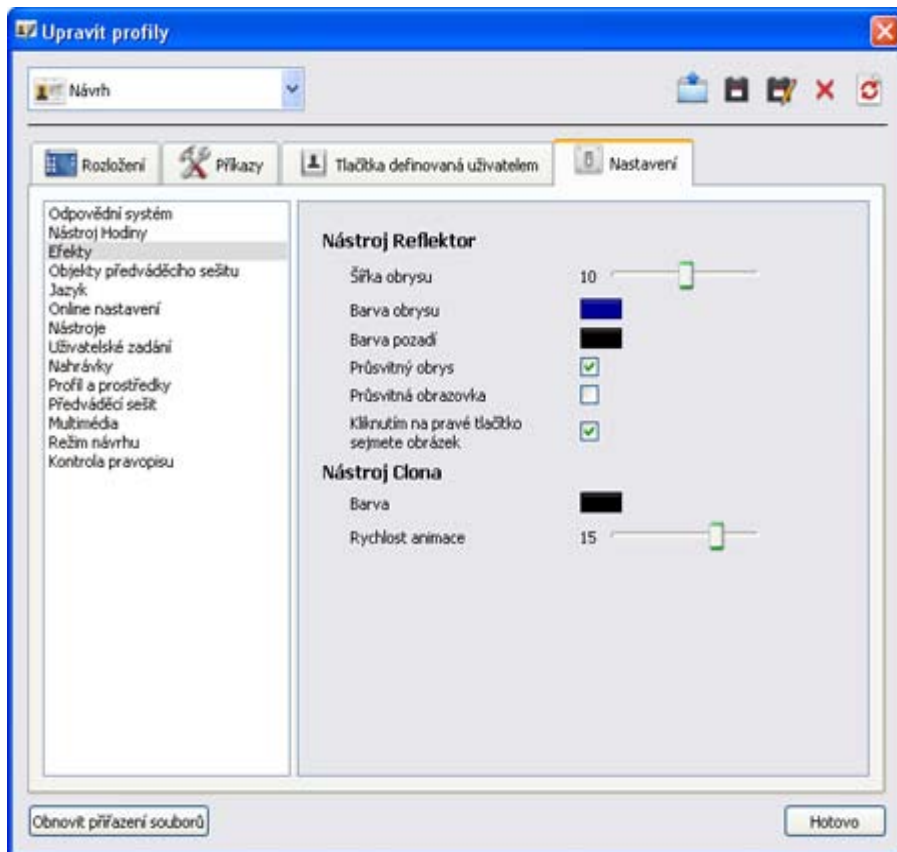
Toto políčko zaškrtněte v případě, že chcete použít průhledný obrys reflektoru. Chcete-li obrys reflektoru zobrazit neprůhlednou barvou, zaškrtnutí políčka zrušte.

### Průsvitná obrazovka

Toto políčko zaškrtněte, pokud chcete použít průhlednou obrazovku reflektoru (tmavou oblast pokrývající okno předváděcího sešitu nebo plochy). Chcete-li obrazovku reflektoru zobrazit neprůhlednou barvou, zaškrtnutí políčka zrušte.

### Kliknutím na pravé tlačítko sejmete obrázek

Pokud je některý z reflektorů aktivní a pravým tlačítkem kliknete na stránku, vloží se snímek osvětlené oblasti na aktuální stránku předváděcího sešitu.





[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Další informace o aplikaci ActivInspire](#) > [Práce s tabulí](#) > [Používání zámku učitele](#)

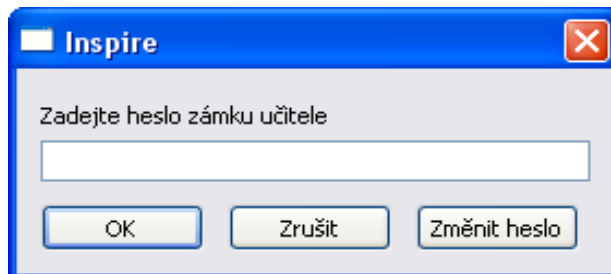
## Používání zámku učitele



Aplikaci ActivInspire můžete uzamknout, a zabránit tak změnám, pokud odejdete od tabule.

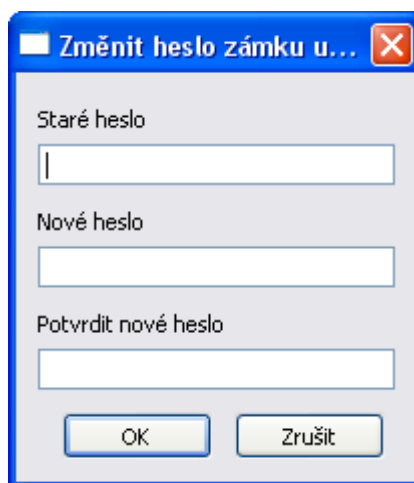
V nabídce Nástroje klikněte na příkaz Další nástroje > **Zámek učitele**.

Zobrazí se dialogové okno Zámek učitele a určité funkce aplikace ActivInspire budou deaktivovány.



Pro obnovení práce v aplikaci ActivInspire je třeba zadat heslo k zámku učitele pomocí klávesnice počítače. Výchozí heslo je 1234.

Chcete-li heslo změnit, klikněte na položku **Změnit heslo** a vyplňte příslušná pole v dialogovém okně Změnit heslo zámku učitele.





[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Další informace o aplikaci ActivInspire](#) > [Práce s tabulí](#) > Používání matematických nástrojů

## Používání matematických nástrojů

Tato kapitola popisuje:

- [Používání kostek](#)
- [Používání kalkulačky](#)
- [Používání pravítka](#)
- [Používání úhlooměru](#)
- [Používání kružítka](#)
- [Nastavení počátku os XY](#)

[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Další informace o aplikaci ActivInspire](#) > Výhody používání profilů

## Výhody používání profilů

Aplikace ActivInspire obsahuje pečlivě promyšlenou škálu výchozích nabídek, nastavení a chování, které průběžně přinášejí skvělé výsledky při práci s předváděcími sešity.

Přesto můžete cítit potřebu si tato nastavení dále přizpůsobit. Pokud jste již dříve používali některý softwarový produkt pro vytváření obsahu, jste již pravděpodobně seznámeni s postupy změny nastavení a možností tak, aby vyhovovaly vašim potřebám. V aplikaci ActivInspire nazýváme tento proces vytvořením profilu.

Další informace získáte v následujících kapitolách:

- [O profilech](#)
- [Vytváření a přepínání profilů](#)

## Používání vrstev a vrstvení

Tato kapitola popisuje používání vrstev a vrstvení objektů:

- [Další informace o vrstvách](#)
- [Přesunutí objektu do jiné vrstvy](#)
- [Vrstvení objektů](#)

### Další informace o vrstvách

Možná jste si již všimli, že všechny objekty jsou ve výchozím nastavení umístěny ve vrstvách a lze je mezi jednotlivými vrstvami přesouvat.

#### Horní vrstva

Ve výchozím nastavení tato vrstva obsahuje všechny objekty vytvořené pomocí nástrojů Propojka, Pero, Zvýrazňovač nebo Magický inkoust, včetně anotací vytvořených pomocí nástroje Modifikátor pera. Tyto objekty se zobrazují nahoře nad všemi ostatními objekty umístěnými v nižších vrstvách.

#### Prostřední vrstva

Ve výchozím nastavení tato vrstva obsahuje obrázky, tvary a textové objekty.

Rozpoznané anotace se automaticky převedou na textové objekty a umístí se do střední vrstvy.

Tyto objekty se zobrazí pod objekty umístěnými v horní vrstvě, ale nad objekty umístěnými ve spodní vrstvě.

#### Spodní vrstva

Na začátku je tato vrstva prázdná, ale později může obsahovat propojky a objekty, které do ní umístíte. Podrobné informace naleznete v části [Přesunutí objektu do jiné vrstvy](#) níže.

#### Vrstva pozadí

Vrstva pozadí sestává ze tří prvků:

- Barva pozadí stránky
- Obrázek pozadí (volitelně)
- Mřížka (volitelně)




Kromě toho můžete do vrstvy pozadí umístit jakékoli jiné objekty, které se uzamknou na pozadí a zobrazí se pod všemi objekty v ostatních vrstvách.

Pokud vrstva pozadí obsahuje obrázek pozadí, bude způsob výplně stránky obrázkem určen pomocí vlastnosti Přizpůsobení pozadí. Podrobné informace naleznete v kapitole [Referenční materiály > Vlastnosti > Různé vlastnosti](#).

Vrstvy jsou od sebe navzájem kompletně odděleny. Jinými slovy můžete nahradit pozadí bez ovlivnění obrázků nebo anotací v ostatních vrstvách. Případně můžete anotovat své fotografie a pozadí bez ovlivnění ostatních vrstev.

### Přesunutí objektu do jiné vrstvy

1. Klikněte na objekt pravým tlačítkem.

2. V rozbalovací nabídce klikněte na příkaz **Změnit pořadí > Do horní vrstvy** , **Do střední vrstvy**  nebo **Do spodní vrstvy** . Tak můžete například zakrýt objekt anotace objektem obrázku.

Pokud zadáte anotace pomocí nástroje Magický inkoust  , skryjí se po přepsání nástrojem Magický inkoust objekty (včetně anotací a obrázků) v horní vrstvě (nebo jejich části) a vrstvy níže se stanou průhlednými.



Pomocí příslušného nástroje Vymazat



odstraňte objekty z jednotlivých vrstev.

## Vrstvení objektů

Všechny objekty jsou umístěny ve vrstvě v takovém pořadí, v jakém byly přidány na stránku. Každý následný objekt je umístěn nad předchozí objekt v rámci dané vrstvy. Podobá se to balíčku hracích karet, v němž také musíte umístit kartu nahoru, abyste ji celou viděli. Nejnovější přidané objekty se tak na stránce nacházejí v dané vrstvě nejvýše.

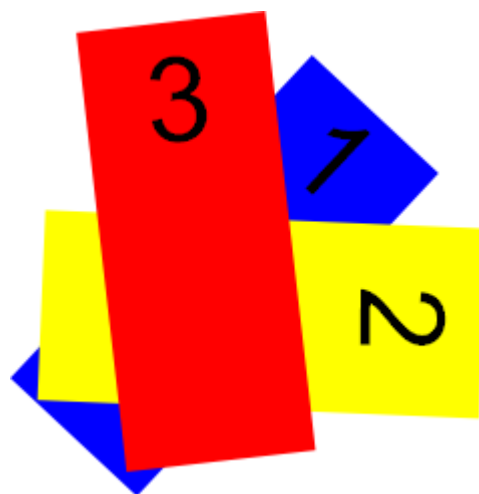
Karty v příkladu byly přidány v následujícím pořadí:

- Modrá 1
- Žlutá 2
- Červená 3

Platí tedy následující pravidla:

- Modrá karta se zobrazí pod žlutou a červenou kartou.
- Žlutá karta se zobrazí nad modrou, ale pod červenou kartou.
- Červená karta se zobrazí nad žlutou i modrou kartou.

Stejná pravidla platí ve všech vrstvách. Je tedy třeba zvažovat nejen pořadí vrstev, ale také pořadí vrstvení objektů v jednotlivých vrstvách.





## Změna pořadí vrstvení

Pořadí vrstvení můžete změnit odesláním objektu na jiné místo ve vrstvě.

Pořadí karet v ukázce se změnilo. Červená karta 3 je nyní ve spodní části vrstvy.

Existují dva způsoby změny pořadí vrstvení objektů ve vrstvě.

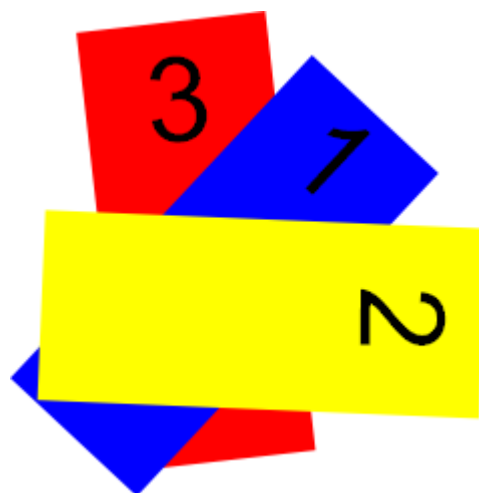
### Změna o jeden krok

1. Vyberte objekt.
2. V kontextové nabídce klikněte na příkaz **O jeden dozadu**  nebo **O jeden dopředu** . Objekt se posune o jeden krok v pořadí vrstvení dozadu nebo dopředu.
3. Opakujte tento příkaz tak dlouho, jak je potřeba.

### Úplná změna pořadí

1. Vyberte objekt.
2. V nabídce Upravit klikněte na příkaz **Změnit pořadí > Úplně dopředu** nebo **Úplně dozadu**. Tím přenesete objekt ve vrstvě zcela dopředu nebo jej odešlete zcela dozadu.

Můžete také vybrat několik objektů a přenést dozadu nebo dopředu celou skupinu. Jednotlivé objekty si vzhledem k ostatním objektům zachovávají své umístění ve vrstvě.



## Přidávání a odebírání odkazů

V předváděcích sešitech můžete k obohacení výuky, změně tempa hodiny nebo zaujetí pozornosti studentů používat odkazy na soubory nebo webové stránky.

Budete-li chtít otevřít soubor nebo přejít na webovou stránku, stačí kliknout ve vhodném okamžiku hodiny na připravený odkaz.

V této kapitole naleznete informace o následujících tématech:

- [Vytvoření odkazu na soubor](#)
- [Vytvoření odkazu na webovou stránku](#)
- [Odebrání nebo úprava odkazu](#)

### Vytvoření odkazu na soubor

Při vytváření odkazu na soubor máte následující možnosti nastavení vzhledu odkazu na stránce a umístění souboru:

#### Možnost...

#### Akce...

##### Přidat odkaz jako...

Text

Přidá odkaz jako textový řetězec.

Ikona obrázku

Přidá na stránku odkaz v podobě ikony obrázku .

Objekt akce

Přidá odkaz jako objekt akce.

Existující objekt

Přiřadí odkaz k existujícímu objektu na stránce.

Zástupce

Vloží zástupce (určeno pro multimediální soubory). Pokud chcete, můžete změnit obrázek zástupce .

##### Uložit jako

Uložit soubor do externího umístění

Uloží soubor mimo předváděcí sešit.

Uložit soubor do předváděcího sešitu

Zahrne soubor do předváděcího sešitu. V závislosti na velikosti a typu souboru může dojít k výraznému zvětšení velikosti souboru .flipchart.

Uložit soubor do předváděcího sešitu + adresáře

Zahrne soubor do předváděcího sešitu i adresáře podle vaší volby.

##### Multimediální soubory

Následující možnosti se týkají pouze multimediálních souborů:

Automatické přehrávání

Po otevření předváděcího sešitu přehraje automaticky soubor.

Smyčka

Přehraje soubor v nekonečné smyčce.

Ovladač

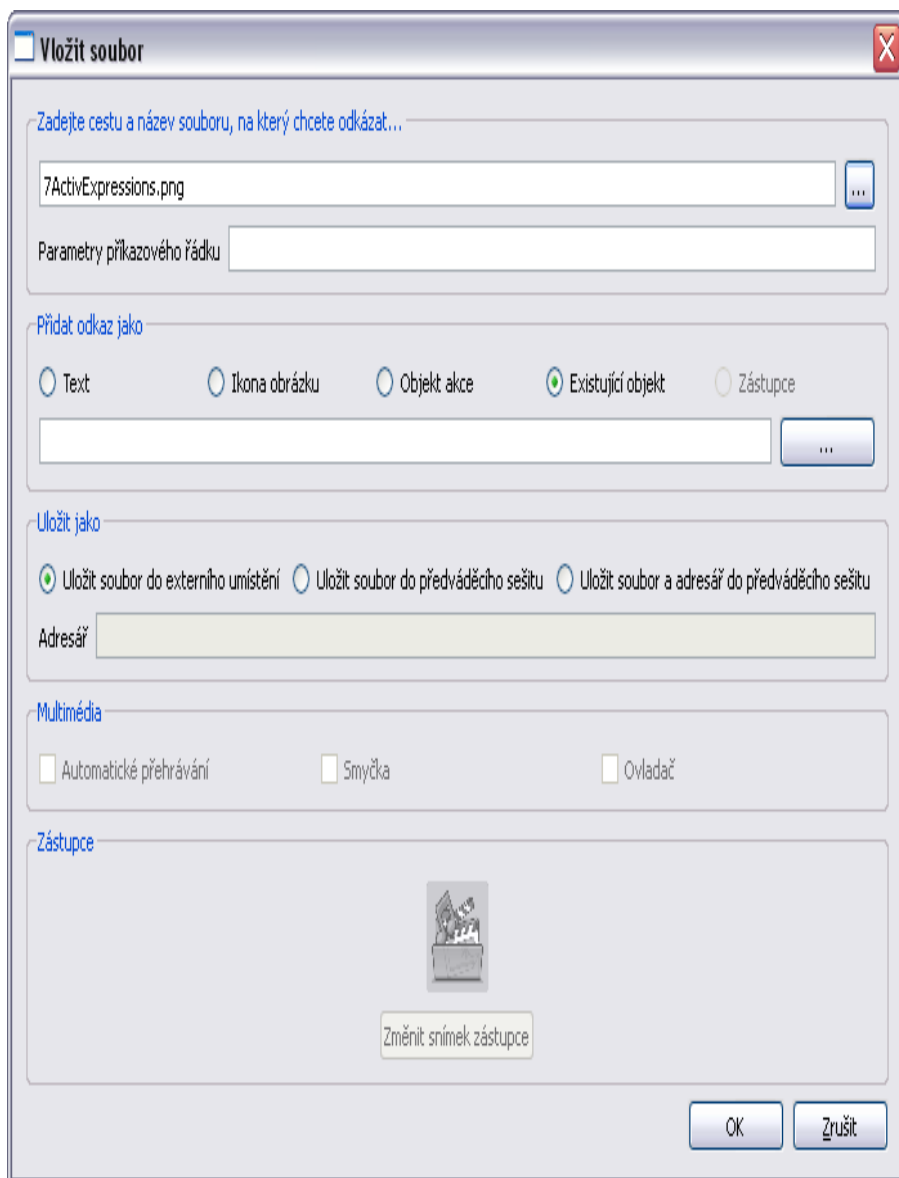
Zobrazí multimediální ovladač umožňující zastavit a spustit přehrávání.


##### Zástupce

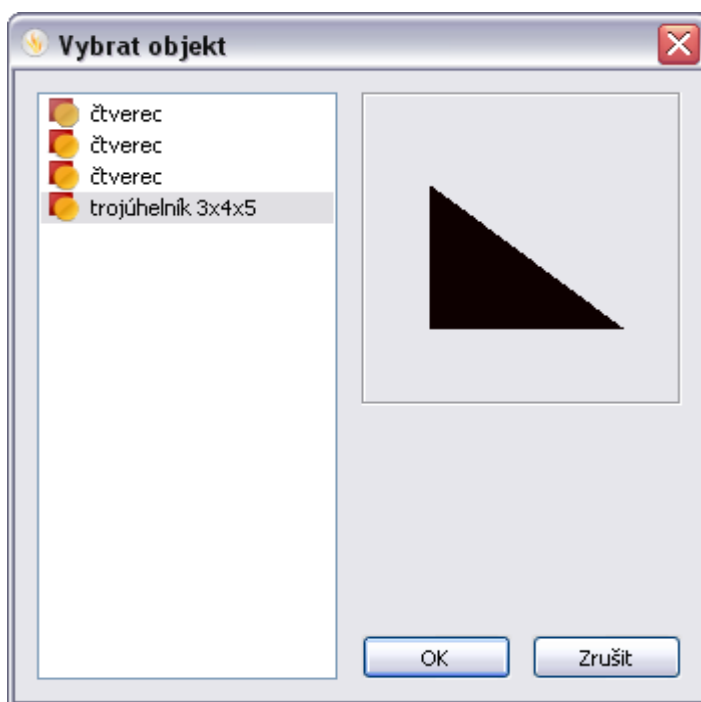
Přidá odkaz jako obrázek zástupce. Můžete použít výchozí obrázek nebo vyhledat a vybrat obrázek vlastní.

Následující postup popisuje, jak u existujícího objektu vytvořit odkaz na soubor, který po kliknutí na objekt otevře daný soubor.

1. V nabídce Vložit klikněte na položku Odkaz > Soubor. Zobrazí se dialogové okno Vybrat soubor.
2. Vyhledejte složku, která obsahuje soubor, na který chcete vložit odkaz.
3. Na soubor dvakrát klikněte nebo jej vyberte a klikněte na tlačítko **Otevřít**. Zobrazí se dialogové okno Vložit soubor.
4. Vyberte možnost Existující objekt, jak vidíte na obrázku.



5. Klikněte na tlačítko **Volič** . Zobrazí se dialogové okno Vybrat objekt.
6. Vyberte objekt, k němuž chcete odkaz přiřadit. Na obrázku vpravo je jím černý trojúhelník.
7. Klikněte na tlačítko OK. Znovu se zobrazí dialogové okno Vybrat soubor.
8. Vyberte, kam chcete soubor uložit, například pomocí možnosti Uložit soubor do externího umístění.
9. Klikněte na tlačítko OK.



## Vytvoření odkazu na webovou stránku

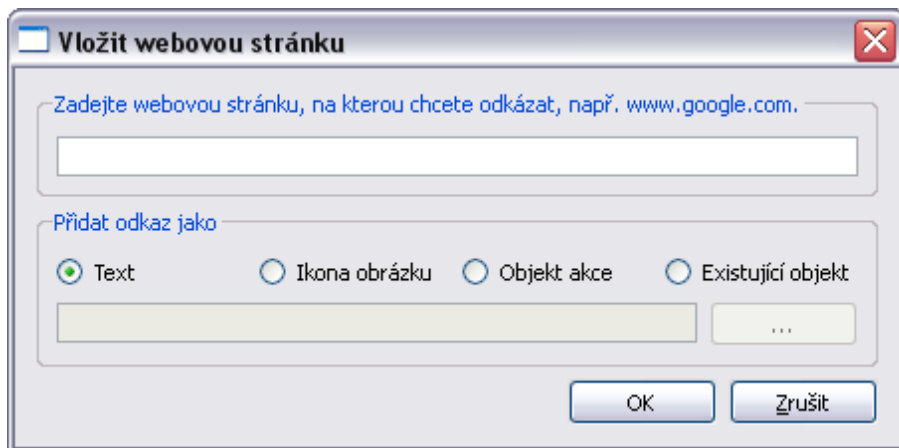
Vytvoření odkazu na webovou stránku je velmi podobné vytvoření odkazu na soubor. Odkaz můžete přidat jako:

- Text
- Ikonu obrázku
- Objekt akce
- Existující objekt

Popis jednotlivých možností naleznete v části [Vytvoření odkazu na soubor](#) výše.

Následující postup popisuje přidání odkazu jako ikony obrázku, na kterou kliknete a internetový prohlížeč vašeho operačního systému otevře vybranou adresu URL.

1. V nabídce Vložit klikněte na položku Odkaz > Webové stránky. Zobrazí se dialogové okno Vložit webovou stránku.
2. Zadejte adresu URL webové stránky, na kterou chcete vložit odkaz.
3. Vyberte možnost Ikona obrázku.
4. Klikněte na tlačítko OK.



## Odebrání nebo úprava odkazu

Webové stránky i předváděcí sešity se časem mění. Někdy je nutné odkaz odebrat nebo upravit, a to následujícím způsobem.

### Odebrání odkazu

Existují dva rychlé způsoby odebrání odkazu. Klikněte na ikonu, obrázek, objekt nebo textový řetězec pravým tlačítkem a potom:

- Přetáhněte položku do koše předváděcího sešitu.
- V rozbalovací nabídce klikněte na položku Odstranit.

### Alternativní postup:

1. Klikněte na odkaz pravým tlačítkem.
2. V rozbalovací nabídce klikněte na položku **Prohlížeč akcí**.
3. Klikněte na položku Odebrat existující.

### Úprava odkazu

1. Klikněte na odkaz pravým tlačítkem.
2. V rozbalovací nabídce klikněte na položku **Prohlížeč akcí**.
3. V poli Vlastnosti akce klikněte na adresu URL a změňte ji.
4. Klikněte na tlačítko **Použít změny**.

## Přidávání multimédií

Pokud váš hardware podporuje zvuk a video, můžete je používat také ve svých předváděcích sešitech.

### Zvukové soubory

Některé zvukové soubory jsou poskytovány jako prostředky aplikace ActivInspire.

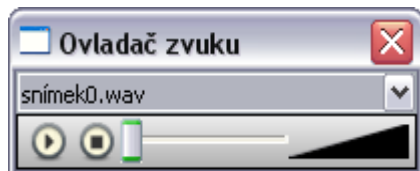
Zobrazte **prohlížeč prostředků** a přejděte do složky **Sdílené prostředky > Zvuky > Zvířata > Pták.wav**.

Přetáhněte soubor do předváděcího sešitu. Vloží se jako obrázkový objekt s přiřazenou akcí umožňující přehrání souboru.

Umístíte-li na objekt kurzor, zobrazí se modrá ikona označující přiřazenou akci.



Po kliknutí na obrázek se přehraje zvuk a ve výchozím nastavení se zobrazí ovladač zvuku aplikace ActivInspire.



Chcete-li ovladač zvuku skrýt, klikněte na položku **Zobrazit > Ovladač zvuku**.

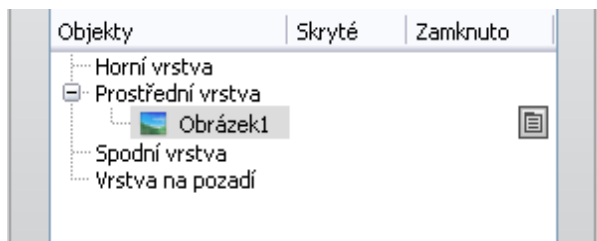
Zobrazování ovladače zvuku také můžete deaktivovat ve svém profilu:

Klikněte na položku Soubor > Nastavení > Karta Nastavení > Multimédia a zrušte zaškrtnutí políčka **Zobrazit ovladač zvuku**.

Pokud na obrázek kliknete pravým tlačítkem, dojde k jeho výběru a zobrazení úchytů obtažení.



**Prohlížeč objektů** (níže) zobrazuje obrázek a **Prohlížeč akcí** zobrazuje použitou akci.



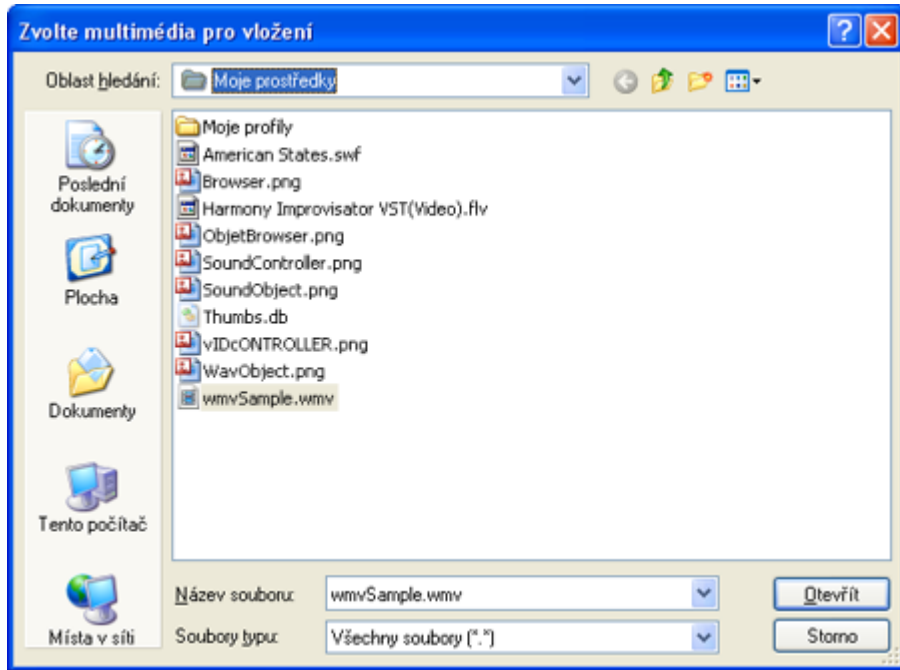
Současně můžete přehrát dva různé typy zvukových souborů. Zobrazí se dva ovladače s názvy Stopa 1 a Stopa 2.

- Stopa 1 přehrává záznam řeči a zvukové soubory následujících typů: .wma .wav .snd .au .aif .aifc .aiff.
- Stopa 2 přehrává složitější zvukové soubory následujících typů: .mp3 .cda .mid .rmi .midi.

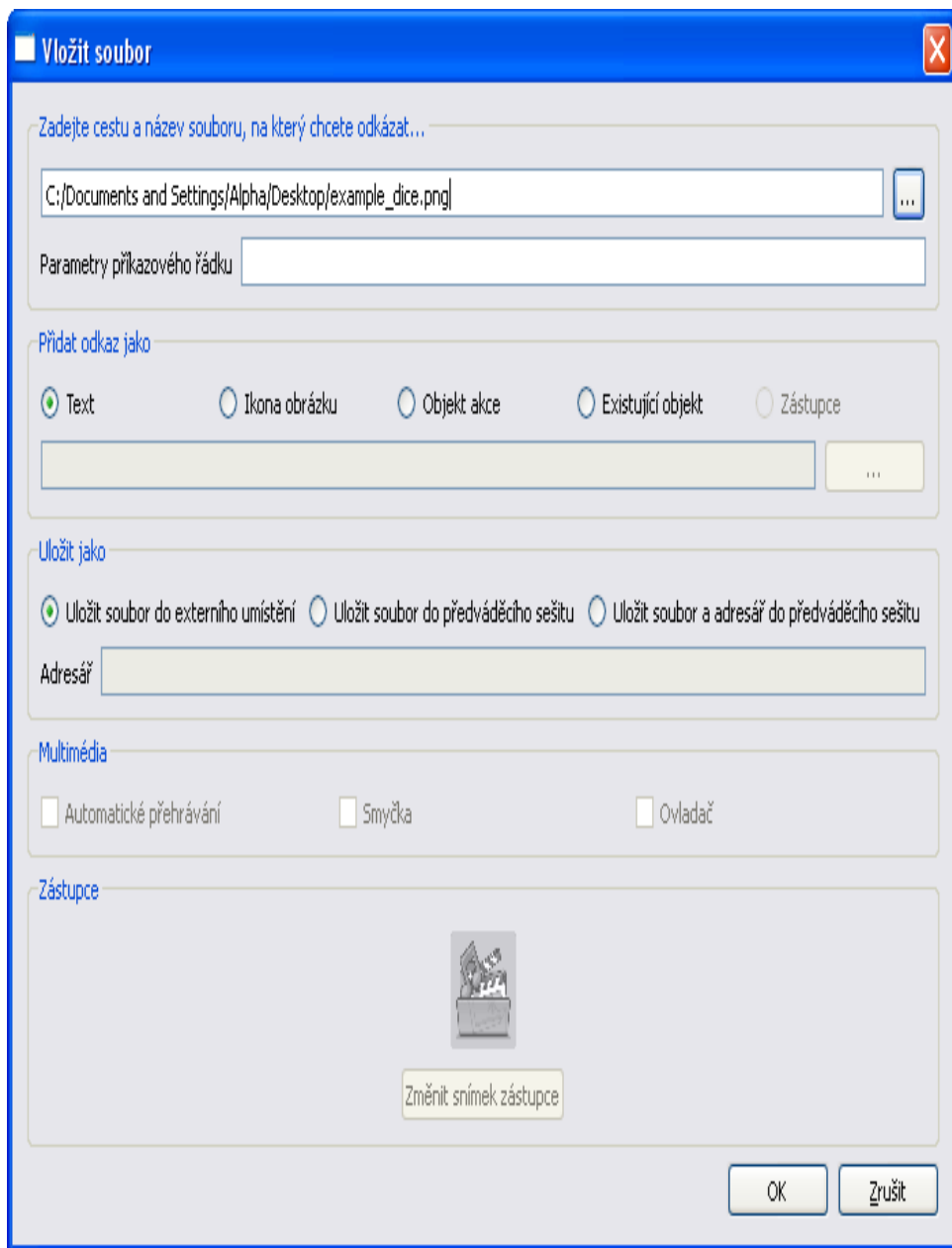


Na panelu nabídek klikněte na položku Vložit > Multimédia.

Zobrazí se dialogové okno Zvolte multimédia pro vložení.



Klikněte na položku Vložit > Odkaz.




V aplikaci ActivInspire můžete také vytvářet vlastní zvukové soubory a soubory animací, jestliže to umožňuje váš hardware.

Další podrobnosti naleznete v následujících kapitolách:

- [Další informace o aplikaci ActivInspire > Práce s tabulí > Používání nahrávání obrazovky](#)
- [Další informace o aplikaci ActivInspire > Práce s tabulí > Používání nahrávání zvuku](#)

# Úpravy objektů

## Výběr objektů

Objekty vyberete tak, že na ně kliknete kurzorem Objekt  umístěným v jejich dosahu.

Pokud kliknete a přetáhnete kurzorem napříč, zobrazí se šedá obdélníková oblast označující výběr. Vyberou se všechny objekty, jichž se výběr dotýká. Klikněte na prohlížeč vlastností.

## Přesouvání objektů

Klikněte na objekt a přetáhněte jej. Pokud nestojíte přímo před tabulí, můžete jej přetáhnout pomocí úchytu obtažení **Volně**

**přesunout objekt**  

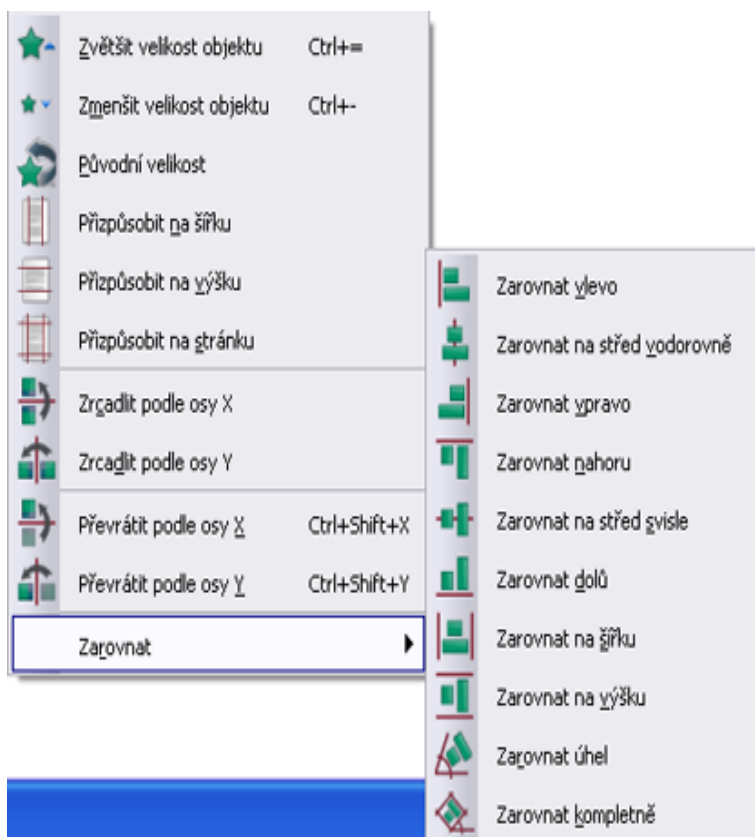
## Změna velikosti objektů

Klikněte a přetáhněte úchyty obtažení určené pro změnu velikosti objektů.

Pomocí úchytu v pravém dolním rohu změníte velikost objektu v jednotném měřítku, teda se zachováním původních proporcí. Změna velikosti pomocí ostatních úchytů změní poměr stran objektu a povede k jeho deformaci.

Pokud dojde k deformaci objektu omylem, klikněte na něj pravým tlačítkem a zobrazte prohlížeč vlastností. Hodnoty měřítek na osách X a Y přesně uvádějí vzniklý poměr stran. Chcete-li zachovat proporce objektu, zadejte do obou polí stejné hodnoty. Zadáním hodnoty 1 vrátíte objekt do původní velikosti.

Rozbalovací nabídka Upravit objekt obsahuje užitečné nástroje pro úpravy objektu (níže), které můžete přidat do svého profilu.



**Zvětšit/zmenšit velikost objektu:** Velikost objektu se zvětší nebo zmenší o 10 %.

**Původní velikost:** Objekt se vrátí do původní velikosti.

**Přizpůsobit na šířku:** Pokud došlo k deformaci šířky objektu, výška se zvětší v potřebném poměru.

**Přizpůsobit na výšku:** Pokud došlo k deformaci výšky objektu, šířka se zvětší v potřebném poměru.

**Přizpůsobit na stránku:** Velikost objektu se proporčně zvětší na maximální možnou velikost na stránce.

Zrcadlit podle osy X/Y: Vytvoří se zrcadlový odraz objektu podle osy X nebo Y.

**Převrátit podle osy X/Y:** Vytvoří se zrcadlový duplikát objektu podle osy X nebo Y.

Možnosti zarovnání jsou graficky zobrazeny v nabídce.

## Vytváření a úpravy mřížek

Mřížka je vzor umístěný na pozadí. Pozadí může mít různé barvy a obrázky.

Postup výběru pozadí:

- V hlavní nabídce klikněte na položku Soubor > Upravit > Pozadí stránky.

Postup vytvoření mřížky:

- Pravým tlačítkem klikněte na prázdnou oblast na stránce předváděcího sešitu a v rozbalovací nabídce klikněte na položku **Návrh mřížky**.

O nástroji Návrh

**mřížky**  

Nástroj **Návrh mřížky** má tři části:

**Mřížka:** Nastavení přichycení a měřítka.

**Mřížka (úroveň):** Slouží k přidávání nebo odstraňování úrovní a obnovení nastavení mřížky.

**Aktuální úroveň:** Možnosti nastavení jedné úrovně, včetně vzoru a barvy.

Změněná nastavení mřížky můžete okamžitě zobrazit v náhledu.

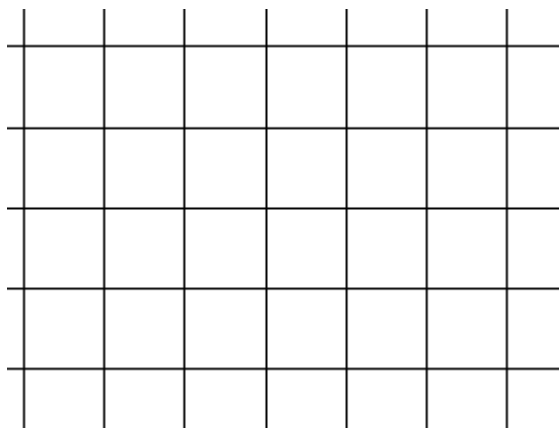
Chcete-li se vrátit do předváděcího sešitu, klikněte na tlačítko **Zavřít**.

Zaškrtněte políčko **Viditelně**. Zobrazí se výchozí mřížka.

Výchozí mřížka má jednu úroveň se čtverečkovým vzorem.

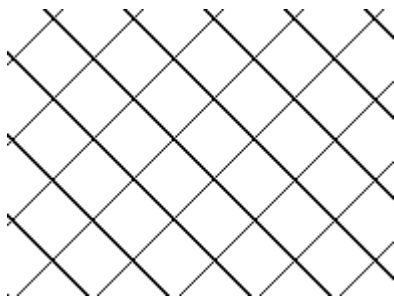
Obsahuje plné čáry, vodorovné i svislé (ve směru os X a Y).

Zaškrtnutím políčka **Povolit přichycení** aktivujete přichytávání objektů k bodům mřížky.



Zaškrtnutím políčka **Nahoře** zobrazíte mřížku nad všemi objekty v předváděcím sešitu. Používání předváděcího sešitu tím nijak neovlivníte.

Pokud budete chtít zvětšit nebo zmenšit čtverečky ve vzoru mřížky, klikněte na tlačítka + nebo -.



Chcete-li použít síťový vzor, změňte **Styl mřížky** na 45 **stupňů**.

Chcete-li použít kosočtvercový vzor mřížky, změňte **Styl mřížky** na Úhel a zadejte úhel zobrazení čar. Můžete zadat desetinné číslo s šesti desetinnými místy.

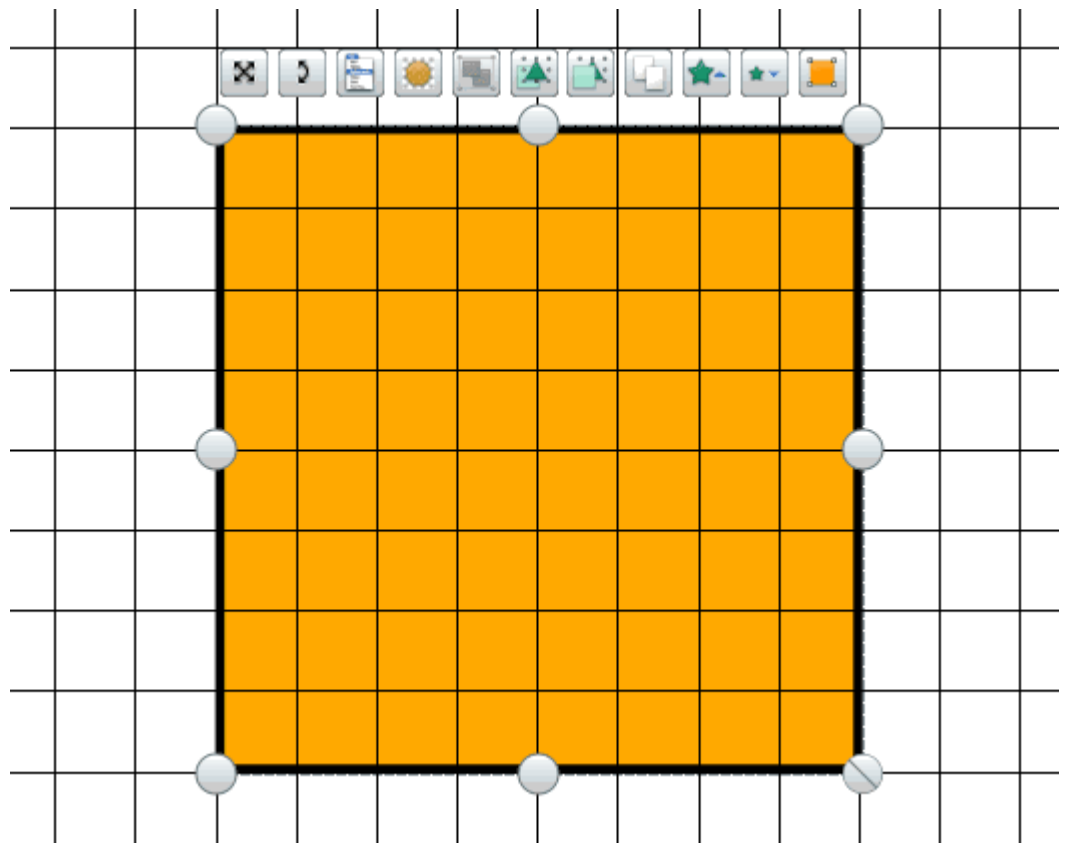
Pokud máte otevřený prohlížeč stránek a mřížka není zřetelně zobrazená, změňte hodnotu v poli **Měřítko miniatury**. Toto nastavení se týká také mřížek v knihovně prostředků.

Chcete-li zobrazit pouze čáry v jednom směru, klikněte na položku **Pouze vodorovně** nebo Pouze svisle v rozbalovací nabídce **Směr**.

Pokud jde o **Styl čáry**, můžete místo hodnoty Plně **čáry** zvolit hodnoty **Čárkované čáry**, **Tečkované čáry**, **Křížky** nebo **Tečky** v rozbalovací nabídce **Styl čáry**.

Mřížka může obsahovat několik různých stylů vzoru a barev. Kliknutím na položku **Přidat úroveň** vytvoříte další úroveň mřížky. Počet úrovní se zobrazuje v záhlaví pole **Mřížka (počet úrovní: x)**, kde číslo x představuje celkový počet úrovní.



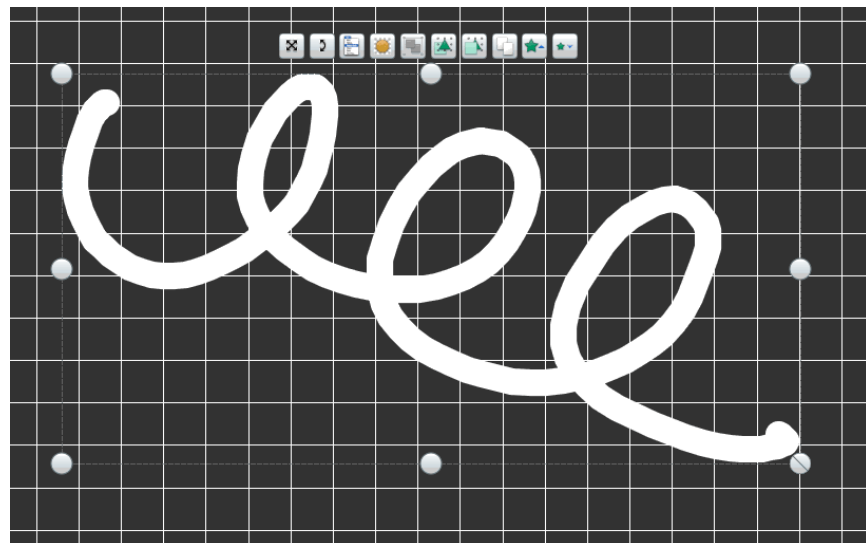


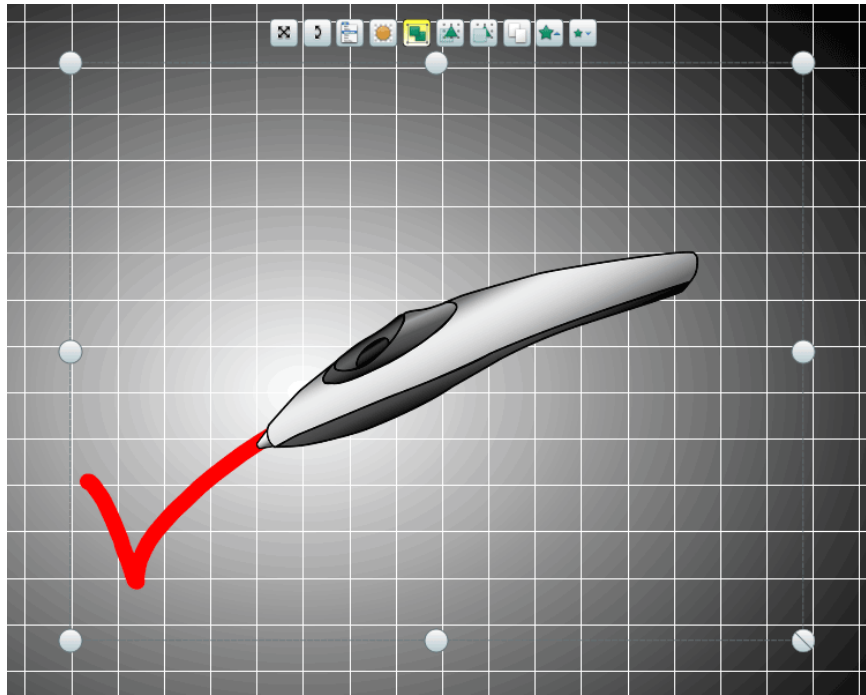
Každá nová úroveň vždy obsahuje výchozí vlastnosti mřížky. Chcete-li odlišit nové úrovně, můžete změnit jejich barvu.

Kliknutím na tlačítko Barva... otevřete paletu barev. Vyberte požadovanou barvu a klikněte na tlačítko OK.

### **Obrácené mřížky**

Obrácené mřížky obsahují světlé čáry na tmavém pozadí. Chcete-li vytvořit dojem klasické školní tabule, použijte bílou a černou barvu.







## Změna vlastností objektu

Objekt je určen svými vlastnostmi. Můžete je zobrazit nebo změnit v prohlížeči vlastností.

1. Vyberte stránku nebo objekt, jejichž vlastnosti chcete zobrazit nebo změnit.
2. Otevřete prohlížeč vlastností.
3. V prohlížeči vyberte kategorii vlastností, například kategorii Identifikace.
4. Změňte vlastnosti objektu. Veškeré změny se ihned projeví.



Všechny změněné vlastnosti se zaznamenávají v historii změn, která umožňuje vrátit zpět všechny provedené změny.

### Typy vlastností

Některé vlastnosti mají číselnou hodnotu, zatímco jiné lze upravit pomocí nejrůznějších ovládacích prvků:



Chcete-li změnit vlastnost, vyberte výchozí hodnotu a přepište ji.



Chcete-li změnit barvu, klikněte na barvu a vyberte jinou ze standardní palety barev svého operačního systému.



Chcete-li změnit vlastnost, přesuňte posuvník.



Chcete-li změnit vlastnost, vyberte jinou z rozbalovací nabídky.




Chcete-li změnit vlastnost, klikněte na příslušné tlačítko.

### Použití vlastností...

Identifikace	Jednoznačná identifikace objektu nebo stránky. Tato vlastnost je vhodná v případě, že chcete objekt nebo předváděcí sešit znovu použít, chystáte se jej přidat do knihovny prostředků nebo byste jej rádi sdíleli s ostatními.
Vzhled	Řídí vzhled objektu na stránce předváděcího sešitu.
<b>Ohraničení</b>	Umožňuje nastavit vlastnosti ohraničení kolem objektu.
<b>Výplň</b>	Přidá k objektu texturu s barevným přechodem od jedné barvy k jiné.
Pozadí	Nastaví vlastnosti pozadí objektu.
Pozice	Řídí pozici a velikost objektu na stránce předváděcího sešitu. Tyto vlastnosti lze změnit třemi různými způsoby: <ul style="list-style-type: none"><li>• Přetažením úchytů obtažení a velikosti objektu.</li><li>• Pomocí nabídky úprav objektu.</li><li>• Úpravou vlastností v prohlížeči vlastností.</li></ul>
Popisek	Přidá k objektu popisek a určí vzhled a chování popisku.
Kontejner	Vytváří aktivity, v nichž jsou objekty rozpoznány jinými objekty.
<b>Otočit</b>	Slouží k nastavení otočení objektu na stránce.

Omezení	Definuje pravidla pro omezení pohybu objektu.
<b>Různé</b>	Určeno pro zadání různých dalších vlastností objektu.
Multimediální soubory	Slouží k zadání vlastností objektů Flash, videí a zvukových souborů.
Stránka	Ovládá vzhled stránky předváděcího sešitu.
Nástroje	Nastaví nástroje Reflektor a Clona tak, aby si ponechaly aktuálně vybranou vlastnost, nebo obnoví výchozí nastavení nástroje v souladu s aktuálně vybraným profilem.
Clona	Nastaví chování nástroje Clona.
Reflektor	Určuje typ a velikost reflektoru a jeho umístění při výběru.
<b>Mřížka</b>	Zobrazí nebo skryje mřížku a změní její vlastnosti.

[Zpátky nahoru](#) 

## Než začnete

Tato kapitola je určena těm, kteří začínají pracovat s pery ActivPen, tabulemi ActivBoard a s předváděcími sešity, ale i těm, kteří si chtějí osvěžit své předchozí znalosti.

- [Používání pera ActivPen](#)
- [Kalibrace tabule ActivBoard](#)
- [Použití jiné tabule](#)

## Vytváření kontejnerů

Jak již název napovídá, kontejnery jsou objekty, které obsahují jiné objekty. Tato funkce je užitečná při vytváření aktivit, které závisí na tom, zda je objekt rozpoznán a přijmut nebo odmítnut jiným objektem. Objekty, které nesplňují všechny zadané vlastnosti, budou při pokusu o umístění do kontejneru odmítnuty.

Vlastnosti kontejneru můžete zadat a jeho chování nastavit v části Kontejner v prohlížeči vlastností.



Podrobné informace o dostupných vlastnostech kontejnerů naleznete v kapitole [Referenční materiály > Vlastnosti > Vlastnosti kontejnerů](#).

Podrobné informace o změně vlastností naleznete v kapitole [Změna vlastností objektu](#).

Tato kapitola popisuje pravidla používaná kontejnerem, postup vytvoření kontejneru a přidání fanfár.


- [Pravidla kontejneru](#)
- [Vytvoření kontejneru](#)
- [Přidání fanfár](#)

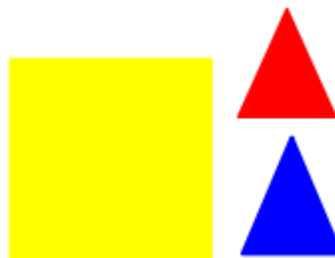
### Pravidla kontejneru


- Kontejnerem může být jakýkoli typ objektu.
- Objekt, který chcete obsáhnout do kontejneru, se musí nacházet před kontejnerem. Musí proto být:
  - na vyšší vrstvě než kontejner nebo
  - výše v pořadí vrstvení ve stejné vrstvě, jako je kontejner.
- Kontejnery mohou obsahovat jiné kontejnery, což umožňuje vytvářet vnořené kontejnery.
- Anotace nakreslené přímo na objektu kontejneru budou obsaženy automaticky.

### Vytvoření kontejneru

Tato část popisuje převedení objektu tvaru na kontejner, který může obsahovat jeden konkrétní objekt, ale odmítne všechny ostatní.

1. Klikněte na položku Tvar  a vytvořte tři tvary, jeden z nich větší než ostatní. Na obrázku vidíte vytvořený žlutý čtverec (kontejner) a dva trojúhelníky, jeden červený a jeden modrý.



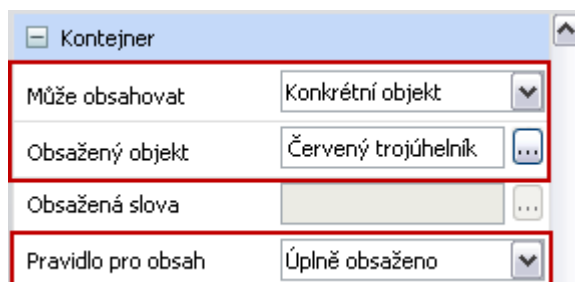
 Pro potřeby této ukázky změníme v části Identifikace v prohlížeči vlastností u objektu, který chceme obsáhnout v kontejneru, vlastnost Název na „Červený trojúhelník“.

2. Vybereme největší tvar, v našem případě žlutý čtverec.

3. Otevřeme **Prohlížeč vlastností**  a přejdeme dolů do části Kontejner.

4. V části Kontejner zadáme požadované vlastnosti. Na obrázku jsme nastavili následující hodnoty:

- a. **Může obsahovat** na hodnotu Konkrétní objekt. To znamená, že do žlutého čtvercového kontejneru lze vložit pouze jediný konkrétní objekt.



- b. Obsažený objekt na hodnotu **Červený** trojúhelník. Žlutý čtverec může obsahovat pouze červený trojúhelník.
- c. Pravidlo pro obsah na hodnotu **Úplně** obsaženo. Červený trojúhelník musí být celý umístěn dovnitř kontejneru.

5. Nyní vybereme objekt, který chceme obsáhnout. V našem příkladu půjde o červený trojúhelník.

Vrátit, pokud není obsaženo Pravda

V části Kontejner v prohlížeči vlastností nastavíme položku Vrátit, pokud není obsaženo na hodnotu Pravda. Pokud červený trojúhelník nebude plně obsažen, automaticky se vrátí do své výchozí pozice.

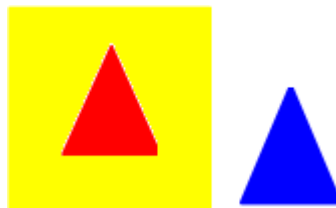
6. Vybereme modrý trojúhelník a nastavíme položku Vrátit, pokud není obsaženo na hodnotu Pravda.

Jestliže se pokusíte umístit modrý trojúhelník do kontejneru, automaticky se vrátí do své původní pozice.



Dojde k tomu i v případě, že bude celý objekt plně obsažen.

7. Otestujte kontejner. V našem příkladu lze do kontejneru umístit pouze červený trojúhelník, nikoli modrý.



Obsaženou položku můžeme z kontejneru jednoduše přesunout pryč. Pokud objekt nebude obsažen v kontejneru, vrátí se při jakémkoli dalším přesunu vždy na svou úvodní pozici.

## Přidání fanfár

Fanfára je zvukový soubor, který se přehraje při správném umístění objektu do kontejneru.

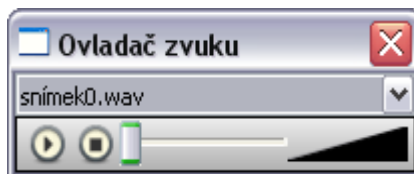
Následující postup popisuje přidání fanfár ke kontejneru:

1. Podle výše uvedeného popisu vytvořte kontejner.
2. V části Kontejner v prohlížeči vlastností nastavte vlastnosti zvuku:
  - a. Položku Fanfáry nastavte na hodnotu Pravda.
  - b. V poli **Umístění fanfár** zadejte umístění zvukového souboru, který chcete přehrát v případě, že bude objekt správně obsažen. Na obrázku se jedná o soubor a.wav.

Fanfáry Pravda  
Umístění fanfár a.wav

3. Otestujte kontejner. Bude-li do kontejneru umístěn správný objekt, zobrazí se ovladač zvuku a přehraje se zvolené fanfáry.

Ovladač zvuku zůstane zobrazený na obrazovce, dokud jej nezavřete.





Vlastnost Fanfáry nastavte u kontejneru, nikoli u jeho obsahu.

## Vytváření omezení

Pomocí omezení lze ovládat pohyb položek na stránce.








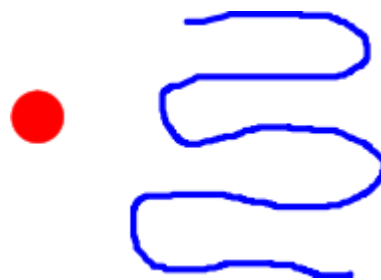
Podrobné informace o dostupných vlastnostech omezení naleznete v kapitole [Referenční materiály > Vlastnosti > Vlastnosti omezení](#).

Podrobné informace o změně vlastností naleznete v kapitole [Změna vlastností objektu](#).

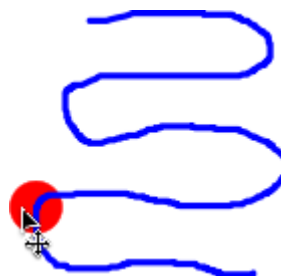
Omezení lze použít řadou nejrůznějších způsobů.

Tato kapitola obsahuje postup vytvoření omezení, které omezí pohyb kruhu pouze na vyznačenou cestu.

1. Klikněte na položku Režim návrhu .
2. Pomocí nástroje Pero  nakreslete na stránce čáru.
3. Klikněte na nástroj Tvar  a vytvořte kruh.
4. Vyberte kruh.
5. Otevřete **Prohlížeč vlastností**  a přejděte dolů do části Omezení.
6. V části Omezení zadejte vlastnosti následujícím způsobem:
  - a. V poli **Lze přesunout** vyberte v rozbalovacím seznamu položku **Po cestě**.
  - b. V poli **Cesta přesunutí** klikněte na tlačítko **Volič** . Zobrazí se dialogové okno Vybrat soubor.
  - c. Klikněte na objekt v čáře, v našem příkladu se jedná o objekt **Pero 4**.
7. Klikněte na tlačítko OK.
8. Ukončete režim návrhu.
9. Otestujte omezení. Pokud kliknete na červený kruh, přeskočí na modrou čáru. Kruh se nyní může pohybovat pouze po modré čáře.



Omezení	
Může blokovat	Nepravda
Lze přichytit	Pravda
Přichytit bod X	0
Přichytit bod Y	0
Přichytit k	Dole vlevo
Lze přesunout	Po cestě
Cesta přesunutí	Pero1
Lze změnit velikost	Volně



## Práce s akcemi

Aplikace ActivInspire umožňuje přiřazovat k objektům akce. Takové objekty se stávají objekty akcí. Po kliknutí na objekt akce se provede přiřazená akce, přehraje se například zvukový soubor nebo animace nebo se otevře jiná stránka předváděcího sešitu. Akce můžete ihned otestovat a po ukončení režimu návrhu vám budou plně k dispozici.

V prohlížeči akcí se nachází několik set akcí rozdělených do pěti různých kategorií. K akcím můžete přistupovat podle kategorií, vybírat je ze seznamu všech akcí nebo vybrat některou z nejoblíbenějších akcí z karty Přetáhnout.



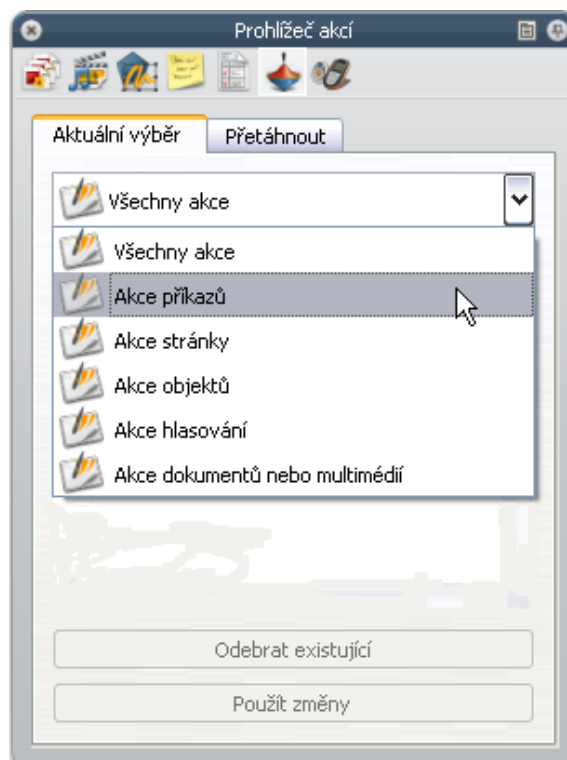
Podrobné informace o dostupných akcích, včetně rozdílů mezi akcemi aplikace ActivInspire a akcemi vytvořenými v předchozích verzích softwaru společnosti Promethean, naleznete v kapitole [Referenční materiály > Akce](#).

V této kapitole uvedeme kategorie akcí, popíšeme si přidávání akcí, seznámíme se s postupem přetažení akce na objekt, ukážeme si jeden příklad v každé kategorii a nakonec se naučíme akce odstraňovat:

- [Kategorie akcí](#)
- [Přidání akce](#)
- [Odebrání akce](#)
- Příklady
  - [Přetažení akce](#)
  - [Přidání akce příkazu](#)
  - [Přidání akce stránky](#)
  - [Přidání akce objektu](#)
  - [Přidání akce dokumentu nebo multimédia](#)
  - [Přidání akce hlasování](#)

### Kategorie akcí

Kategorie	Popis
<b>Akce příkazů</b>	Akce, které spustí příkaz nebo nástroj.
Akce stránky	Akce, které pracují se stránkami předváděcího sešitu.
<b>Akce objektů</b>	Nejširší nabídka akcí. Umožňuje zobrazovat nebo skrývat položky, otáčet objekty, upravovat obrázky nebo text či měnit zarovnání nebo pozici položek.
<b>Akce dokumentů nebo multimédií</b>	Akce, které vloží multimediální soubor nebo odkazy či otevřou dokument, soubor nebo zvuk.
Akce hlasování	Akce, které spustí různé aktivity nebo nástroje odpovědného systému.





Postup přidání akce:

1. Vyberte na stránce objekt, u něhož chcete akci použít.
2. Otevřete prohlížeč akcí.
3. Prohledejte seznam akcí a vyberte požadovanou akci.
4. V dolní části prohlížeče akcí klikněte na tlačítko **Použít změny**. Tím přiřadíte vybranou akci k vybranému objektu.

U některých akcí je také nutné přidat Vlastnosti akce, což se v případě potřeby zobrazí ve spodní části prohlížeče akcí. Například akce Změnit velikost směrem nahoru po krocích umožňuje zadat cílový objekt, jehož se akce změny velikosti bude týkat, a také hodnotu Y, pomocí níž zadáte velikost kroku změny velikosti, který bude použit u cílového objektu (v pixelech).



Pokud vyberete více než jeden objekt, můžete pomocí prohlížeče akcí použít stejnou akci u všech objektů ve výběru.

Postup přidání akce z karty Přetáhnout:

1. Vyberte objekt.
2. Otevřete prohlížeč akcí.
3. Klikněte na kartu Přetáhnout.
4. Prohledejte seznam akcí a vyberte požadovanou akci.
5. Přetáhněte akci na objekt.

## Odebrání akce

Chcete-li odebrat akci z karty Přetáhnout, klikněte na její ikonu (v našem příkladu na ikonu pravítka v červeném trojúhelníku) a přetáhněte ji do koše předváděcího sešitu.




Odebrání ostatních akcí:

1. Pomocí nástroje Vybrat   přetáhněte kolem objektu akce, a tak jej vyberte.
2. V prohlížeči akcí klikněte na položku Odebrat existující.

Pokud si nejste jisti, které stránky předváděcího sešitu obsahují objekty akcí:

Přepněte do Režimu návrhu  . Akce přestanou být aktivní a všechny objekty akcí se označí červeným čtverečkem.

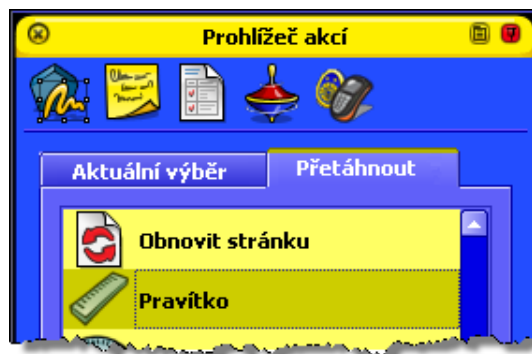


[Zpátky nahoru](#) 

## Přetažení akce

Toto je nejrychlejší způsob přidání interaktivních prvků do předváděcího sešitu:

1. Vyberte objekt.
2. V prohlížeči akcí přejděte na kartu Přetáhnout.
3. Ze seznamu vyberte položku Pravítko.



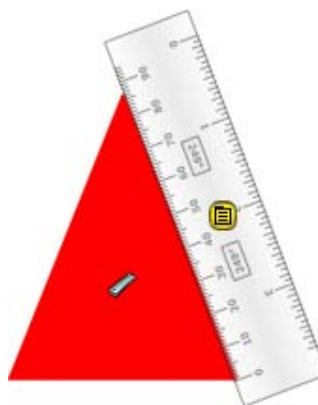
4. Přetáhněte akci Pravítko na objekt akce, v našem případě červený trojúhelník. Ikona pravítka na trojúhelníku a kurzor akce označují úspěšné přidání akce.




5. Otestujte akci. Po kliknutí na červený trojúhelník se zobrazí pravítko. Pravítko můžete používat běžným způsobem a potom je přetáhnout do koše předváděcího sešitu.



Akci můžete opakovat libovolně dlouho. Zůstane přiřazena k objektu, dokud neodstraníte objekt nebo akci.



Podrobné informace o všech akcích v této kategorii naleznete v kapitole [Referenční materiály > Akce > Akce přetažení](#).

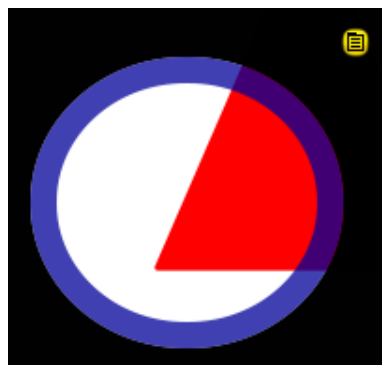
[Zpátky nahoru](#) 


## Přidání akce příkazu

Nejprve vyberte objekt a zobrazte prohlížeč akcí:

1. Na kartě Aktuální výběr klikněte na položku **Akce příkazů**.
2. Klikněte na položku Kruhový reflektor.
3. Klikněte na tlačítko **Použít změny**.
4. Otestujte akci. Po kliknutí na objekt se změní vzhled obrazovky a zobrazí se kruhový reflektor. Reflektor můžete použít normálním způsobem a potom v rozbalovací nabídce kliknout na příkaz **Zavřít**.

Podrobné informace o všech akcích v této kategorii naleznete v kapitole [Referenční materiály > Akce > Akce příkazů](#).



[Zpátky nahoru](#) 

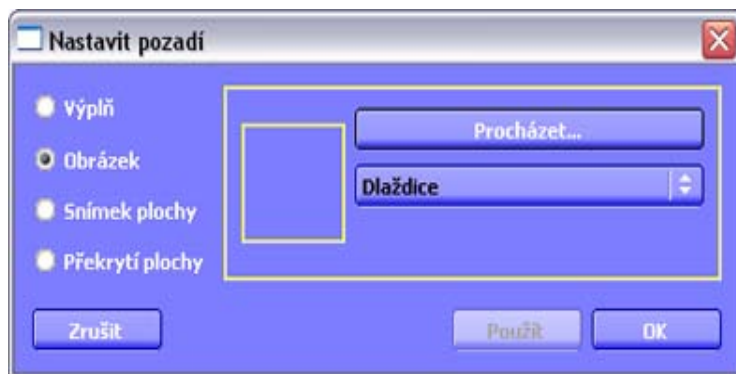
## Přidání akce stránky


Nejprve vyberte objekt a zobrazte prohlížeč akcí:

1. Na kartě Aktuální výběr klikněte na položku Akce stránky.
2. Klikněte na položku Nastavit pozadí.

3. Klikněte na tlačítko **Použít změny**.
4. Otestujte akci. Po kliknutí na objekt se zobrazí dialogové okno Nastavit pozadí. Zvolte pozadí a rozložení a potom klikněte na tlačítko OK, a tak dialogové okno zavřete.

Podrobné informace o všech akcích v této kategorii naleznete v kapitole [Referenční materiály > Akce > Akce stránky](#).




[Zpátky nahoru](#) 

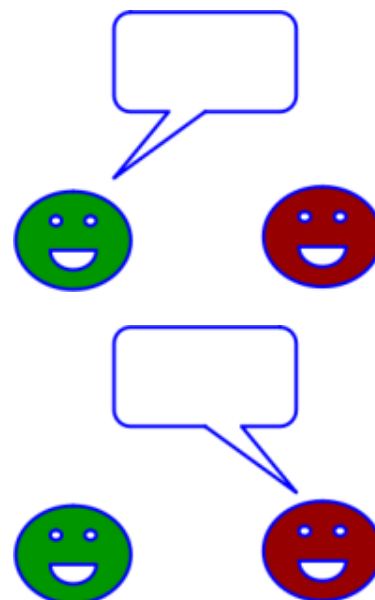
## Přidání akce objektu

U některých akcí objektů se můžete rozhodnout, zda se má cílem akce stát samotný objekt nebo se akce provede u zcela jiného objektu. Seznámíme se s příkladem obou možností.

### Objekt akce je zároveň cílovým objektem


Nejprve vyberte objekt a zobrazte prohlížeč akcí:

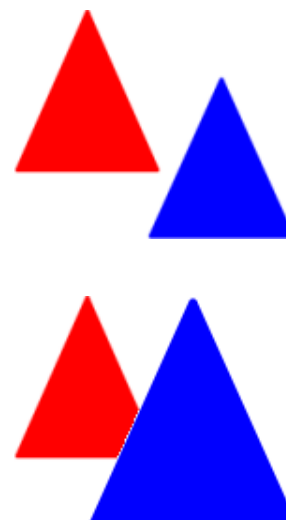
1. Na kartě Aktuální výběr klikněte na položku **Akce objektů**.
2. Přejděte dolů a klikněte na položku Zrcadlit.
3. V poli Vlastnosti akce klikněte na tlačítko **Volič** . Zobrazí se dialogové okno Vybrat objekt.
4. Vyberte objekt, v našem příkladu se jedná o dialogovou bublinu.
5. Klikněte na tlačítko **Použít změny**.
6. Otestujte akci. Po kliknutí na bublinu dojde k vytvoření jejího zrcadlového obrazu. Směřuje nyní k druhému obličej.




Objekt akce **není** cílovým objektem

Nejprve vyberte objekt akce, v našem příkladu červený trojúhelník, a zobrazte prohlížeč akcí:

1. Na kartě Aktuální výběr klikněte na položku **Akce objektů**.
2. Přejděte dolů a klikněte na položku **Původní velikost**.
3. V poli Vlastnosti akce klikněte na tlačítko **Volič** . Zobrazí se dialogové okno Vybrat objekt.
4. Vyberte cílový objekt, v našem příkladu modrý trojúhelník.
5. Klikněte na tlačítko **Použít změny**.
6. Otestujte akci. Zmenšíte nebo zvětšíte modrý trojúhelník. Po kliknutí na červený trojúhelník se modrý trojúhelník vrátí do původní velikosti.



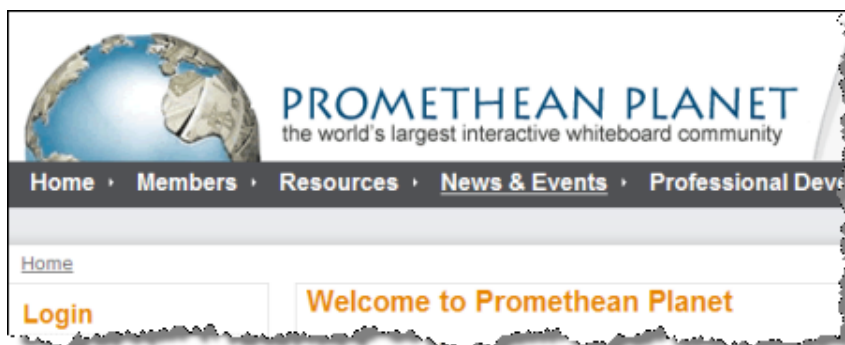
Podrobné informace o všech akcích v této kategorii naleznete v kapitole [Referenční materiály > Akce > Akce objektů](#).

[Zpátky nahoru](#) 


## Přidání akce dokumentu nebo multimédia

Nejprve vyberte objekt a zobrazte prohlížeč akcí:

1. Na kartě Aktuální výběr klikněte na položku **Akce dokumentů nebo multimédií**.
2. Klikněte na položku **Otevřít webovou stránku**.
3. V poli Vlastnosti akce zadejte adresu URL webové stránky, kterou chcete k objektu přiřadit, například [www.prometheanplanet.com](http://www.prometheanplanet.com).
4. Klikněte na tlačítko **Použít změny**.
5. Otestujte akci. Po kliknutí na objekt, kterým je v našem příkladu obrázek ohně, se zobrazí webová stránka společnosti Promethean.



Podrobné informace o všech akcích v této kategorii naleznete v kapitole [Referenční materiály > Akce > Akce dokumentů nebo multimédií](#).

[Zpátky nahoru](#) 


## Přidání akce hlasování

Nejprve vyberte objekt a zobrazte prohlížeč akcí:

1. Na kartě Aktuální výběr klikněte na položku Akce hlasování.
2. Klikněte na položku **Spustit/zastavit hlasování v předváděcím sešitu**.
3. Klikněte na tlačítko **Použít změny**.
4. Otestujte akci. Po kliknutí na objekt se spustí hlasování. V našem příkladu je objekt obrázkem tlačítka **Spustit/zastavit hlasování v předváděcím sešitu** aplikace ActivInspire Primary.



Podrobné informace o všech akcích v této kategorii naleznete v kapitole [Referenční materiály > Akce > Akce hlasování](#).

[Zpátky nahoru](#) 

[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Další informace o aplikaci ActivInspire](#) > [Výhody používání profilů](#) > Vytváření a přepínání profilů

## Vytváření a přepínání profilů

Tato kapitola popisuje vytváření, přizpůsobování a přepínání profilů:

- [Vytvoření profilu](#)
- [Volba rozložení](#)
- [Volba nástrojů](#)
- [Definice vlastních tlačítek](#)
- [Volba nastavení aplikace](#)
- [Přepínání profilů](#)

## Nástroj Hodiny



Podrobnější informace o používání funkce Nastavení naleznete v kapitole [Volba nastavení aplikace](#).

Nastavení	Možnosti
Analogové	
Hodinové číslice	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Zobrazí číslice kolem ciferníku hodin. <input type="checkbox"/> Kolem ciferníku zobrazí barevné bloky.
Vteřinová ručička	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Zobrazí se vteřinová ručička. <input type="checkbox"/> Zobrazí se pouze hodinová a minutová ručička.
Digitální	
24 hodin	<input checked="" type="checkbox"/> Zobrazí se 24hodinové hodiny. <input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Zobrazí se 12hodinové hodiny.
Sekundy	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Zobrazí se odpočítávání sekund. <input type="checkbox"/> Zobrazí se pouze hodiny a minuty.
Zobrazit dop./odp.	<input checked="" type="checkbox"/> Zobrazí se 12hodinové hodiny s uvedením, zda se jedná o dopoledne nebo odpoledne. <input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Dopoledne a odpoledne se nezobrazuje.
Zobrazit datum	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Pod časem se zobrazí dnešní datum. <input type="checkbox"/> Zobrazí se pouze čas.

## Režim návrhu



Podrobnější informace o používání funkce Nastavení naleznete v kapitole [Volba nastavení aplikace](#).

Nastavení	Možnosti
Povolit úpravy zamčených objektů	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Odebere všechny vlastnosti zámku a umožní volný pohyb a úpravy všech objektů. <input type="checkbox"/> Nepovolí.
Zobrazit skryté objekty	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Všechny objekty budou viditelné. <input type="checkbox"/> Nezobrazí skryté objekty.
Zvýraznit akce	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = V režimu návrhu zvýrazní akce pomocí červeného čtverečku. <input type="checkbox"/> Nezvýrazní akce.
Zakázat akce a přetažení kopie	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = V režimu návrhu vypne všechny akce a zakáže používat přetažení kopie. <input type="checkbox"/> Ponechá akce a přetažení kopie aktivované.
Zakázat omezení u objektů	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = V režimu návrhu vypne u objektů všechna omezení, a tak umožní volně přesunovat objekty. <input type="checkbox"/> Ponechá omezení u objektů aktivovaná.
Zakázat blokující objekty	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Vypne omezení zadaná pomocí nastavení Může blokovat. <input type="checkbox"/> Nezakáže blokující objekty.
Zakázat přichycení ke mřížce	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Odebere od objektů všechny vlastnosti Přichytit ke mřížce, a tak povolí volný pohyb objektů. <input type="checkbox"/> Zachová všechny vlastnosti Přichytit ke mřížce.
Zakázat interakci s plochou	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Deaktivuje anotaci plochy a používání nástrojů plochy. <input type="checkbox"/> Nezakáže interakci s plochou.
V režimu návrhu zobrazit popisky nástrojů	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Zobrazí popisky nástrojů. <input type="checkbox"/> Nezobrazí popisky nástrojů.

# Efekty



Podrobnější informace o používání funkce Nastavení naleznete v kapitole [Volba nastavení aplikace](#).

Nastavení	Možnosti
Nástroj Reflektor	
Šířka obrysu	Zvýší nebo sníží šířku obrysu kolem oblasti reflektoru. Rozsah nastavení je od 0 do 20 pixelů. Výchozí nastavení = 15
Barva obrysu	Barva obrysu kolem reflektoru. Výchozí nastavení = Modrá
Barva pozadí	Barva neosvětlené oblasti při použití nástroje Reflektor. Výchozí nastavení = Černá
Průsvitný obrys	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Vytvoří průsvitný obrys reflektoru. <input type="checkbox"/> Obrys reflektoru bude mít neprůhlednou barvu.
Průsvitná obrazovka	<input checked="" type="checkbox"/> Obrazovka reflektoru (tmavá oblast zakrývající okno předváděcího sešitu nebo plochy) bude průsvitná. <input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Obrazovka reflektoru bude neprůhledná.
Kliknutím na pravé tlačítko sejmete obrázek	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Při kliknutí pravým tlačítkem na aktivní reflektor vloží obrázek oblasti reflektoru na aktuální stránku předváděcího sešitu. <input type="checkbox"/> Kliknutím pravým tlačítkem nesejmete oblast reflektoru.
Nástroj Clona	
Barva	Barva zástlepy nástroje Clona. Výchozí nastavení = Černá
Rychlost animace	Rychlost odkrytí skrytého objektu při použití zařízení ActivRemote. Rozsah nastavení je od 1 do 20 sekund. Výchozí nastavení = 15



## Objekty předváděcího sešitu



Podrobnější informace o používání funkce Nastavení naleznete v kapitole [Volba nastavení aplikace](#).

Nastavení	Možnosti
Vysoká kvalita záznamu	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Zvýší rozlišení objektů. Může zpomalit výkon starších počítačů. <input type="checkbox"/> Kreslí objekty s nižším rozlišením. Okraje se mohou zdát roztřepené.
Vysoká kvalita záznamu při anotování	<input checked="" type="checkbox"/> Zlepší zobrazení všech čar a okrajů tvarů, včetně rukopisných anotací. Může zpomalit výkon starších počítačů. <input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Kreslí anotace s nižším rozlišením.
Tolerance pro střed kontejneru	<p>Pokud používáte kontejnery s funkcí shody středů, můžete zadat přesnost zarovnání středů obou objektů, aby došlo k jejich obsazení. Čím nižší počet pixelů zadáte, tím vyšší přesnost je při zarovnání středů objektů vyžadována.</p> <p>Výchozí nastavení = 10</p>
Při přetahování objektů z knihovny zobrazit úchyty výběru	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Aktivuje nástroj Vybrat a zobrazí úchyty u položek přetažených z knihovny prostředků. <input type="checkbox"/> Neaktivuje nástroj Vybrat.
Zobrazit obdélník s úchyty	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Kolem výběru objektů zobrazí obdélník s úchyty. <input type="checkbox"/> Nezobrazí obdélník s úchyty.
Přidat časové razítko ke všem nově vytvořeným stránkám	<input checked="" type="checkbox"/> Přidá razítko s datem a časem na všechny nové stránky předváděcího sešitu. <input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Nepřidá časové razítko.
Automatické seskupení anotací	<input checked="" type="checkbox"/> Automaticky seskupí anotace do jednoho objektu. <input type="checkbox"/> Bude s anotacemi pracovat jako se samostatnými objekty.
<b>Knihovna prostředků</b>	
Výchozí knihovna prostředků	<p>Umístění knihovny prostředků zobrazené v prohlížeči prostředků:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Výchozí nastavení = Sdílené prostředky</li> <li>• Moje prostředky</li> <li>• Jiné</li> </ul>
Zachovat průhlednost u položek prostředků	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Průhledné objekty si při přetažení z knihovny prostředků na stránku předváděcího sešitu zachovávají původní průhlednost.

	<input type="checkbox"/> Průhledné objekty si nezachovají původní průhlednost.
Režim zobrazení	Rozložení obsahu knihovny prostředků v prohlížeči prostředků: <ul style="list-style-type: none"><li>• Výchozí nastavení = Seznam</li><li>• Mřížka</li></ul>
Velikost miniatur	Velikost miniatur zobrazených v prohlížeči prostředků: <ul style="list-style-type: none"><li>• Výchozí nastavení = Velké</li><li>• Malé</li></ul>

## Jazyk



Podrobnější informace o používání funkce Nastavení naleznete v kapitole [Volba nastavení aplikace](#).

Nastavení	Možnosti
Jazyk aplikace	Zobrazí aplikaci ActivInspire ve výchozím jazyce vašeho počítače. Pokud váš počítač podporuje více jazykových prostředí, můžete si v rozbalovací nabídce zvolit jiný jazyk.

## Multimediální soubory



Podrobnější informace o používání funkce Nastavení naleznete v kapitole [Volba nastavení aplikace](#).

Nastavení	Možnosti
Zobrazit ovladač zvuku	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Při přehrávání zvukového souboru se zobrazí ovladač zvuku a přepíšu se ostatní dynamická nastavení. <input type="checkbox"/> Při přehrávání zůstane ovladač zvuku skrytý.
Zobrazit ovládací prvky pro animace ve formátu Flash	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Při přehrávání souborů ve formátu Flash® se zobrazí ovládací prvky. Přepíšu se dynamická nastavení. <input type="checkbox"/> Při přehrávání souborů ve formátu Flash se nezobrazí ovládací prvky.
Zobrazit tlačítko pro zachycení snímku	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Zobrazí se tlačítko pro zachycení snímku, které slouží k vytváření snímků z videí nebo souborů ve formátu Flash. <input type="checkbox"/> Tlačítko pro zachycení snímku se nezobrazí.
Vynutit režim překrytí pro soubory ve formátu Flash	<input checked="" type="checkbox"/> Umožňuje zadávat anotace přes soubor ve formátu Flash. <input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Neumožňuje zadávat anotace přes soubor ve formátu Flash.

## Online nastavení



Podrobnější informace o používání funkce Nastavení naleznete v kapitole [Volba nastavení aplikace](#).

Nastavení	Možnosti
Webové odkazy	
Adresa URL domovské stránky	Webová stránka, která se zobrazí v případě otevření webového prohlížeče z aplikace ActivInspire.
Webová aktualizace	
Adresa URL	Webová stránka, kterou aplikace ActivInspire kontaktuje v případě kliknutí na tlačítko Zkontrolovat aktualizace na řídicím panelu.
Nastavení proxy serveru	
Název proxy serveru	Název a číslo portu HTTP vašeho proxy serveru.
Číslo portu HTTP	Výchozí číslo portu HTTP = 0 Tyto informace vám sdělí správce systému nebo poskytovatel internetových služeb.
Uživatelské jméno	Přihlašovací jméno a heslo požadované pro přístup k serveru, nikoli k online knihovně prostředků.
Heslo	Tyto informace vám sdělí správce systému nebo poskytovatel internetových služeb.

## Profil a prostředky



Podrobnější informace o používání funkce Nastavení naleznete v kapitole [Volba nastavení aplikace](#).

Aplikace ActivInspire ukládá profily, šablony a ostatní soubory do výchozích složek uvedených v následující tabulce. Pokud chcete, můžete soubory zkopírovat nebo přesunout do jiných složek a změnit příslušná nastavení, aby aplikace ActivInspire mohla přistupovat k souborům v jejich novém umístění.



Pokud změníte výchozí umístění pomocí nastavení Profil a prostředky, bude aplikaci ActivInspire v tomto novém umístění pouze vyhledávat soubory. Samotné soubory se nikam nepřesunou. Před změnou umístění v aplikaci ActivInspire je proto vhodné zkopírovat soubory do nového umístění. Informace o kopírování nebo přesouvání souborů naleznete v nápovědě ke svému operačnímu systému.

Nastavení	Výchozí umístění
Použít výchozí cestu pro profil	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Přístup k profilům v níže uvedeném umístění. <input type="checkbox"/> Přístup k profilům v jiném umístění.
Umístění uloženého profilu	
Windows	Moje prostředky\Moje profily
Mac	
Linux	Moje prostředky/Moje profily
Použít výchozí cestu pro <b>složku Moje prostředky</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Přístup ke složce Moje prostředky v níže uvedeném umístění. <input type="checkbox"/> Přístup ke složce Moje prostředky v jiném umístění.
Soubory mých prostředků:	
Windows XP	Documents and Settings\uživatelské_jméno\My Documents\Activ Software\ActivInspire\Moje prostředky
Windows Vista	Users\uživatelské_jméno\Document\ Activ Software\ActivInspire\Moje prostředky
Mac	/Users/uživatelské_jméno/Documents/Activ Software/ActivInspire
Linux	/home/uživatelské_jméno/Documents/Activ Software/ActivInspire
Použít výchozí cestu pro <b>složku Sdílené prostředky</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Přístup ke složce Sdílené prostředky v níže uvedeném umístění. <input type="checkbox"/> Přístup ke složce Sdílené prostředky v jiném umístění.
Soubory sdílených prostředků:	
Windows XP	Documents and Settings\All Users\Documents\Activ Software\ActivInspire
Windows Vista	\Users\Public\Documents\ Activ Software\ActivInspire

Mac	/Users/shared/Promethean/Activ Software/ActivInspire
Linux	/var/Promethean/Inspire/Sdílené prostředky
Použít výchozí cestu pro šablonu stránek	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Přístup k šablonám stránek v níže uvedeném umístění. <input type="checkbox"/> Přístup k šablonám stránek v jiném umístění.
Soubory šablon stránek:	
Windows	Sdílené prostředky\Aktivity a šablony
Mac	Sdílené prostředky/Aktivity a šablony
Linux	
Použít výchozí cestu pro stránku s otázkami	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Přístup ke stránkám s otázkami v níže uvedeném umístění. <input type="checkbox"/> Přístup ke stránkám s otázkami lze vyhledat v jiném umístění.
Soubory stránek s otázkami:	
Windows	Sdílené prostředky\Stránky předváděcího sešitu\Aktivity a šablony\Šablony (odpovědní systém)\
Mac	Sdílené prostředky/Stránky předváděcího sešitu/Šablony (odpovědní systém)/
Linux	

## Kontrola pravopisu



Podrobnější informace o používání funkce Nastavení naleznete v kapitole [Volba nastavení aplikace](#).

Nastavení	Možnosti
Ignorovat slova začínající velkými písmeny	<input checked="" type="checkbox"/> Při kontrole pravopisu se budou ignorovat slova napsaná s úvodními velkými písmeny. <input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Neignorovat.
Ignorovat slova psaná VELKÝMI PÍSMENY	<input checked="" type="checkbox"/> Při kontrole pravopisu se budou ignorovat slova napsaná velkými písmeny. <input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Neignorovat.
Ignorovat slova obsahující číslice	<input checked="" type="checkbox"/> Při kontrole pravopisu se budou ignorovat slova, která obsahují číslice. <input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Neignorovat.
Ignorovat slova psaná malými a velkými písmeny	<input checked="" type="checkbox"/> Při kontrole pravopisu se budou ignorovat slova, která obsahuje malá i velká písmena. <input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Neignorovat.
Ignorovat internetové adresy	<input checked="" type="checkbox"/> Při kontrole pravopisu se budou ignorovat internetové adresy. <input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Neignorovat.
Oznámit opakovaná slova	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Při kontrole pravopisu se zobrazí oznámení v případě opakování slov. <input type="checkbox"/> Nezobrazí se oznámení o opakovaných slovech.
Upravit uživatelský slovník	V textovém editoru se otevře uživatelský slovník pro aktuálně vybraný jazyk (viz níže).
Jazyk slovníku	Z rozbalovací nabídky vyberte jazyk, který chcete použít ke kontrole pravopisu. Výchozí nastavení = Jazyk operačního systému počítače.



## Uživatelské zadání



Podrobnější informace o používání funkce Nastavení naleznete v kapitole [Volba nastavení aplikace](#).

Nastavení	Možnosti
Klávesnice	
Použít klávesnici dodanou s operačním systémem	<input checked="" type="checkbox"/> Použije se klávesnice dodaná s operačním systémem. <input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Použije se plovoucí klávesnice dodaná s aplikací ActivInspire.
Použít klávesnici zvolenou uživatelem	Umožňuje vybrat jinou klávesnici.
Automaticky zobrazovat klávesnici u textových objektů	<input checked="" type="checkbox"/> Při úpravě textových objektů se zobrazí plovoucí klávesnice. <input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Klávesnice se nezobrazí.
Automaticky zobrazovat klávesnici při ukládání souborů	<input checked="" type="checkbox"/> Klávesnice se zobrazí při ukládání předváděcího sešitu. Je to výhodné, pokud pracujete na tabuli a chcete rychle zadat název souboru, aniž byste se museli vracet k počítači. <input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Klávesnice se nezobrazí.
Nástroje pro rozpoznávání	
Časový limit rozpoznávání (s)	Časový limit rozpoznávání rukopisu a tvarů. Rozsah = 1 – 5 s Výchozí nastavení = 5
Vyplnit rozpoznané tvary	<input checked="" type="checkbox"/> Vyplňte rozpoznané tvary zadanou barvou. <input type="checkbox"/> Výchozí nastavení = Rozpoznané tvary se nevyplní.
Režim výplně	Je aktivováno pouze tehdy, pokud je vybráno nastavení Vyplnit rozpoznané tvary. Vyberte z rozbalovací nabídky: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stejně jako ohraničení</li> <li>• Jiná barva (viz níže)</li> </ul>
Jiná barva	Aktivuje se pouze pokud vyberete nastavení Jiná barva. Kliknutím na pole zvolte barvu.
Jazyk rozpoznávání rukopisu	Z rozbalovací nabídky vyberte jazyk, který chcete použít k rozpoznávání pravopisu. Výchozí nastavení = Jazyk operačního systému počítače.

## Vytvoření prvního předváděcího sešitu

Gratulujeme! Spustili jste aplikaci ActivInspire, a to znamená, že jste již vytvořili svůj první předváděcí sešit.

Prázdná plocha za řídicím panelem okna aplikace ActivInspire je ve skutečnosti první stránkou zbrusu nového předváděcího sešitu. Můžete na ní hned začít pracovat a později ji uložit.

V této kapitole se seznámíte s dalšími dvěma způsoby vytvoření předváděcího sešitu.

### Vytvoření předváděcího sešitu z řídicího panelu

Na řídicím panelu klikněte na položku **Vytvořit nový předváděcí sešit**   .  
Aplikace ActivInspire vytvoří nový předváděcí sešit „Bez názvu“.

### Vytvoření předváděcího sešitu kdykoli během práce

1. Klikněte na tlačítko Hlavní nabídka   .

2. V nabídce klikněte na následující položku:

- **Nový předváděcí sešit**  
nebo
- Nový a potom vyberte jednu z následujících možností:

Možnost	Popis
Předváděcí sešit o velikosti obrazovky	Vytvoří předváděcí sešit, která má stejnou velikost jako aktuální rozlišení obrazovky. Jedná se o výchozí nastavení, které je užitečné, pokud nevíte, jaké rozlišení vaše obrazovka má.
Předváděcí sešit 1024 × 768	Vytvoří nový předváděcí sešit podle výšky a šířky uvedené v pixelech.
Předváděcí sešit 1152 × 864	
Předváděcí sešit 1280 × 1024	
Předváděcí sešit vlastní velikosti	Pomocí pole Vlastní velikost stránky můžete zadat vlastní velikost předváděcího sešitu. Je to užitečné, pokud chcete například vytvořit předváděcí sešit pro zvlášť širokou tabuli.

Aplikace ActivInspire vytvoří nový předváděcí sešit „Bez názvu“.



## Přidávání a formátování textu

V této kapitole naleznete informace o následujících tématech:

- [Přidávání textu](#)
- [Formátování textu](#)
- [Kontrola pravopisu](#)

Nakonec můžete vyzkoušet ochutnávku dvou [pokročilých nástrojů](#) pro práci s textem na tabuli.

### Přidávání textu




Aplikace ActivInspire obsahuje několik užitečných nástrojů pro přidávání textu, a to jak na tabuli, tak v počítači.



Text lze do předváděcího sešitu také kopírovat a vkládat nebo přetahovat z existujících dokumentů, například ze souboru aplikace Word.

### Nástroj Text

Nástroj Text v hlavním panelu nástrojů umožňuje rychlé přidání textu z počítače.

1. Klikněte na tlačítko Text . Zobrazí se panel nástrojů Formát a kurzor se změní na malý panel s písmeny. Panel nástrojů Formát je zarovnán v horní nebo dolní části okna aplikace ActivInspire, a to podle vašeho nastavení při spuštění aplikace. Můžete jej použít k formátování textu. Postup naleznete v následující části.
2. Přesuňte kurzor na místo, kam chcete zadat text, a klikněte na něj. Otevře se textové pole se dvěma úchyty. Pomocí těchto úchytných polí lze textové pole volně přesunovat  nebo měnit jeho velikost .
3. Pomocí počítačové klávesnice zadejte text. Text se v textovém poli zobrazí ve výchozím písmu, barvě a velikosti. Postup změny těchto nastavení naleznete v části [Formátování textu](#).



Oprava chyby:

1. Po výběru nástroje Text umístíte kurzor na začátek textu, který chcete opravit, a klikněte na něj.
2. Podržte stisknuté tlačítko myši a přetáhněte kurzor přes písmena, která chcete změnit.
3. Po zvýraznění začněte psát, a tak nahradíte vybraný text, nebo smažte výběr stisknutím klávesy Backspace.

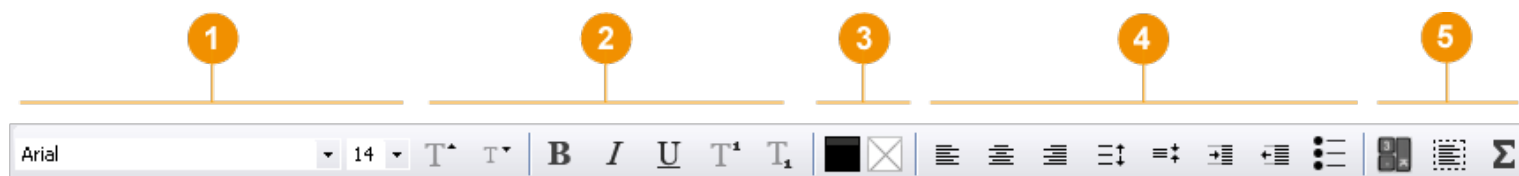


[Zpátky nahoru](#) 

### Formátování textu

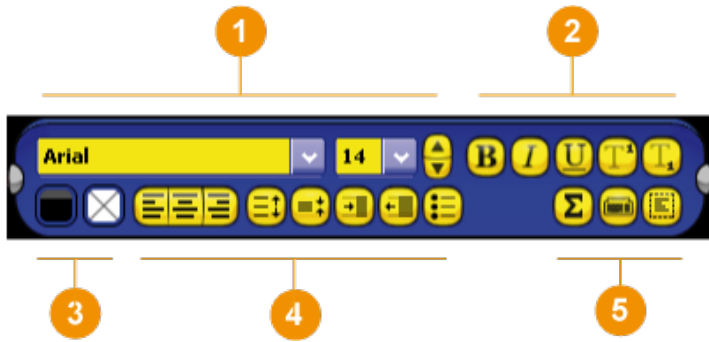
Po výběru nástroje Text se zobrazí panel nástrojů Formát. Obsahuje standardní nástroje pro formátování textu a tlačítko klávesnice na obrazovce. Pomocí panelu nástrojů Formát můžete měnit vlastnosti a zarovnání textu. Můžete například změnit barvu, velikost, písmo, ohraničení nebo výplň vybraného textu.

Na následujícím obrázku vidíte panel nástrojů Formát aplikace ActivInspire Studio.




V aplikaci ActivInspire Primary se rozložení a vzhled panelu nástrojů Formát mírně liší, ale nástroje jsou stejné.

Na následujícím obrázku vidíte panel nástrojů Formát aplikace ActivInspire Primary. Čísla součástí v tabulce jsou pro obě verze panelu nástrojů Formát shodná.




1	Typ a velikost vybraného textu
2	Styl písma (tučné, kurzíva, podtržené, horní index, dolní index)
3	Barva textu (ve výchozím nastavení černá) a také barva pozadí textu (ve výchozím nastavení průhledné)
4	Zarovnání, řádkování a odrážky
5	Nástroje: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Klávesnice na obrazovce</li> <li>• Vybrat vše</li> <li>• Symboly</li> </ul>

### Změna veškerého textu v textovém poli


- Po výběru nástroje Text klikněte do otevřeného textového pole.
- Na panelu nástrojů Formát klikněte na položku Vybrat vše .
  - Chcete-li změnit písmo nebo jeho velikost, klikněte na rozbalovací nabídky.
  - Chcete-li změnit barvu, zarovnání písma nebo jiné vlastnosti, klikněte na příslušná tlačítka.
- Chcete-li úpravy ukončit, klikněte na jiný nástroj.

### Změna části textu

- Po výběru nástroje Text klikněte do otevřeného textového pole.
- Podržte stisknuté tlačítko myši a přetáhněte kurzor přes slova, která chcete změnit. Jakmile se zvýrazní, klikněte na příslušná tlačítka a do rozbalovacích nabídek.
- Chcete-li úpravy ukončit, klikněte na jiný nástroj.

[Zpátky nahoru](#) 

## Kontrola pravopisu

V celém předváděcím sešitu nebo v jeho části můžete rychle zkontrolovat pravopis a opravit chyby pomocí nástroje Kontrola pravopisu 



Kontrolu pravopisu naleznete zde:

- Nabídka Nástroje > Další nástroje > Zkontrolovat pravopis v předváděcím sešitu
- Nabídka úprav objektu > Zkontrolovat pravopis v textu

### Kontrola pravopisu v předváděcím sešitu


Postup kontroly pravopisu v celém předváděcím sešitu:

- V nabídce Nástroje > Další nástroje klikněte na položku **Zkontrolovat pravopis v předváděcím sešitu**. Kontrola se spustí na první stránce předváděcího sešitu a skončí až na poslední stránce (pokud ji v průběhu nepřerušíte). Aplikace ActivInspire bude vždy zobrazovat stránku, kterou právě kontrolujete.
  - Pokud se při kontrole pravopisu nenajdou žádné chyby, zobrazí se dialogové okno s potvrzením. Proces dokončíte kliknutím na tlačítko OK.
  - Pokud se při kontrole pravopisu najde pravděpodobná chyba, zobrazí se dialogové okno Kontrola pravopisu s červeně zvýrazněným chybným slovem.
- Návrhy na opravu pravopisu můžete přijmout nebo odmítnout, použít je u aktuálního výskytu nebo u všech výskytů daného slova, případně vybrat v dialogovém okně odpovídající text a zadat vlastní změny.
- Po provedení všech změn se zobrazí dialogové okno s potvrzením o dokončení kontroly pravopisu. Kontrolu lze také zastavit kliknutím na tlačítko Hotovo.

Kontrola pravopisu v textu

Postup kontroly textového objektu:

1. Klikněte do textového pole.
2. V nabídce úprav objektu klikněte na položku Zkontrolovat pravopis v textu a potom pokračujte podle popisu v části Kontrola pravopisu v předváděcím sešitu.



[Zpátky nahoru](#) 

## **Pokročilé nástroje**

Aplikace ActivInspire obsahuje také dva pokročilé nástroje pro práci s textem.



Nástroj...

Použití...

Klávesnice na obrazovce  


Slouží k přidání textu na tabuli v případě, že nechcete používat pero. Písmena a symboly zadáte jednoduše pomocí klávesnice na obrazovce, a tak sestavíte slova a věty.

Podrobné informace naleznete v kapitole [Používání klávesnice na obrazovce](#).

Rozpoznávání rukopisu  

Napište text na tabuli a aplikace ActivInspire převede rukopis na strojový text.

Podrobné informace naleznete v kapitole [Používání rozpoznávání rukopisu](#).

[Zpátky nahoru](#) 

## Kopírování, vkládání a duplikování objektů

Opakovaným používáním objektů můžete ušetřit spoustu času.

V této kapitole se seznámíte s následujícími postupy:

- [Kopírování a duplikování objektů](#)
- [Vyjímání a vkládání objektů](#)
- [Přidávání objektů do pruhu zástupců na panelu nástrojů](#)

### Kopírování a duplikování objektů

Kopírování a duplikování objektů vypadá sice na první pohled podobně, ale nejedná se o zcela stejný proces.

Zkopírování a vložení objektu

Při kopírování uloží aplikace ActivInspire objekt do mezipaměti pro vložení, dokud se nerozhodnete, kam jej chcete vložit.

Objekt lze zkopírovat jedním z následujících dvou způsobů.

Nejprve objekt vyberte:

- V nabídce Upravit klikněte na položku Kopírovat.
- Klikněte na nabídku úprav objektu a potom na položku Kopírovat.

Objekt lze vložit jedním z následujících tří způsobů.

Vyhledejte místo, kam chcete vložit kopii objektu. Může se jednat o stejnou stránku, jinou stránku, ale dokonce i o jiný otevřený předváděcí sešit.

- Klikněte na místo, kam chcete objekt vložit, a v nabídce Upravit klikněte na položku Vložit.
- Pravým tlačítkem na místo, kam chcete objekt vložit, a v rozbalovací nabídce klikněte na položku Vložit.

Postup umístění jednoho objektu na jiný objekt:


1. Vyberte druhý objekt.
2. Klikněte na nabídku úprav objektu a potom na položku Vložit. Vložený objekt bude umístěn ve vrstvě nad vybraný objekt. Oba objekty se nacházejí ve stejné vrstvě.

Duplikování objektu

Při duplikování umístí aplikace ActivInspire duplikát tak, aby částečně překrýval původní objekt. Duplikovaný objekt se automaticky vybere, a tak pokud kliknete nebo přetáhnete myš, přesune se duplikát a nikoli původní objekt.

Objekt lze duplikovat jedním z následujících tří způsobů.

Nejprve objekt vyberte:

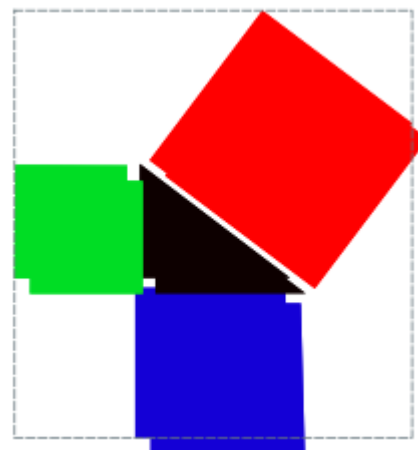
- Klikněte na úchyt obtažení Duplikovat .
- V nabídce Upravit klikněte na položku Duplikovat.

Na obrázku si všimněte, že druhý objekt překrývá první objekt.

Alternativní postup...

Můžete duplikovat celou stránku a potom z kopie odstranit nepožadované objekty:

Pravým tlačítkem myši klikněte na libovolné místo na stránce a v rozbalovací nabídce klikněte na položku Duplikovat. Aplikace ActivInspire vloží za aktuální stránku její duplikát.



## Vyjímání a vkládání objektů

Vyjímání a vkládání objektů představuje jejich odstranění a vložení na jiné místo.

Objekt lze vyjmout a vložit následujícími dvěma způsoby.

Nejprve objekt vyberte:

- V nabídce úprav objektu klikněte na položku Vyjmout.
- V nabídce Soubor klikněte na položku Vyjmout.

Vložení objektu:

- V nabídce úprav objektu klikněte na položku Vložit.
- V nabídce Soubor klikněte na položku Vložit.

## Přidávání objektů do pruhu zástupců na panelu nástrojů

Pokud některé objekty používáte v hodinách často, zvažte jejich přidání do panelu nástrojů.

Stačí vybrat objekt nebo skupinu objektů a potom tento výběr přetáhnout do pruhu zástupců na panelu nástrojů. Objekty se zobrazí na panelu nástrojů a lze je používat stejně jako ostatní nástroje.

Při každém kliknutí na tlačítko se objekt vloží do středu aktuální stránky předváděcího sešitu.

[Zpátky nahoru](#) ↑










## Vkládání prostředků

Můžete přidávat vlastní prostředky, používat prostředky, které jsou součástí aplikace ActivInspire, nebo balíčky prostředků nainportované do knihovny prostředků. Prostředky se mohou stát základními stavebními kameny vašich hodin.

V této části si ukážeme, jak vyhledat prostředek a přidat jej do předváděcího sešitu. Potom se podíváme na přidání prostředku do knihovny prostředků. Nakonec se naučíme přidávat do knihovny prostředků vlastní prostředky.

### Nejprve vyhledáme prostředek (ActivInspire Studio)

1. Klikněte na tlačítko **Prohlížeč prostředků** . V prohlížeči se zobrazí složka Sdílené prostředky . Tato složka obsahuje prostředky, které chcete sdílet se svými spolupracovníky. Prohlížeč také obsahuje tlačítka, pomocí nichž lze otevřít další složky:
  - **Moje prostředky**  – zobrazí se složka s vašimi osobními prostředky.
  - **Jiná složka prostředků**  – zobrazí se některá z vašich často používaných složek.
  - **Vyhledat jiné umístění složky**  – zobrazí se dialogové okno, v němž lze vyhledat jiné soubory v počítači nebo vytvořit jinou složku.
  - **Vyhledat prostředky na portálu Promethean Planet**  – ve vašem webovém prohlížeči se otevře stránka s prostředky na portálu Promethean Planet.
2. V prohlížeči můžete procházet jednotlivé kategorie sdílených prostředků, dokud nenajdete požadovanou položku. Potom na ni klikněte. V horní polovině prohlížeče se zobrazí podsložky dané kategorie.
3. Vyhledejte složku, která obsahuje typ prostředků, které chcete vložit, například matematika > tangramy ve složce Sdílené anotace, a klikněte na ni. Ve spodní polovině prohlížeče se zobrazí miniatury prostředků, které složka obsahuje.
4. Pomocí posuvníku si můžete prohlédnout všechny prostředky v dané podsložce.

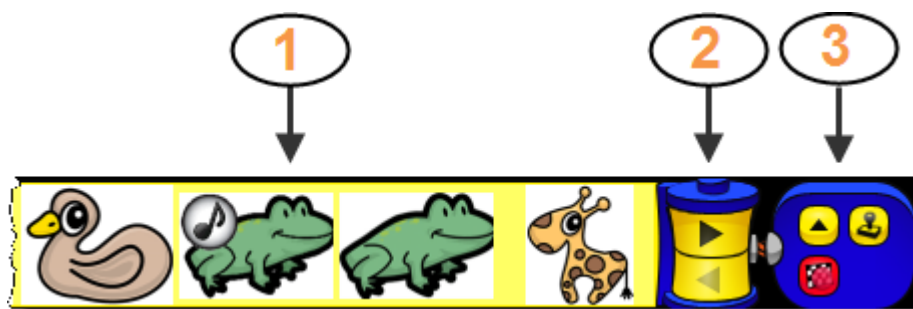
[Zpátky nahoru](#) 

### Nejprve vyhledáme prostředek (ActivInspire Primary)

1. V hlavním panelu nástrojů klikněte na tlačítko **Prohlížeč prostředků**




Prohlížeč prostředků se zobrazí jako filmový pás v dolní části okna aplikace ActivInspire. V ukázce si můžete všimnout čtyř prostředků. Prostředek s ikonou noty obsahuje zvukovou akci.



2. Klikněte na položku **Umístění prostředků**



Ve vyskakovacím okně se zobrazí složka

Sdílené prostředky . Tato složka obsahuje prostředky, které můžete sdílet se svými

Zde si stručně popíšeme jednotlivé části prohlížeče prostředků zobrazené na výše uvedeném obrázku.

- 1 Prostředky
- 2 Pomocí tlačítek Vpřed a Zpět se můžete pohybovat mezi prostředky.
- 3 Skříňka s nástroji obsahuje následující nástroje:



spolupracovníky. Okno také obsahuje tlačítka, pomocí nichž lze otevřít další složky:



Umístění prostředků



Zapnout/vypnout kopírovací razítko



Přepnout průhlednost

- **Moje prostředky**



– zobrazí se složka s vašimi osobními prostředky.

- Jiná složka




**prostředků** – zobrazí se některá z vašich často používaných složek.

- **Vyhledat jiné umístění složky**  – zobrazí se dialogové okno, v němž lze vyhledat jiné soubory v počítači nebo vytvořit jinou složku.

- **Vyhledat prostředky na portálu Promethean Planet**  – ve vašem webovém prohlížeči se otevře stránka s prostředky na portálu Promethean Planet.

3. Ve vyskakovacím okně můžete procházet jednotlivé kategorie sdílených prostředků, dokud nenajdete požadovanou položku. Potom na ni klikněte. Ve vyskakovacím okně se nezobrazují podsložky dané kategorie.
4. Vyhledejte složku, která obsahuje typ prostředků, které chcete vložit, například matematika > tangramy ve složce Sdílené anotace, a klikněte na ni. Na filmovém pásu se zobrazí miniatury prostředků ve vybrané složce.

5. Pomocí tlačítek **Zpět** a **Vpřed** na filmovém pásu  můžete zobrazit všechny prostředky v této podsložce.

[Zpátky nahoru](#)



## Vložení prostředku do předváděcího sešitu

Prostředek můžete vložit některým z těchto rychlých způsobů:

- V prohlížeči klikněte na miniaturu prostředku a přetáhněte jej na stránku předváděcího sešitu.
- Klikněte na miniaturu pravým tlačítkem a v rozbalovací nabídce klikněte na položku **Vložit prostředek do předváděcího sešitu**.
- Klikněte na rozbalovací nabídku a potom na položku **Vložit prostředek do předváděcího sešitu**.

Po vložení můžete s prostředkem pracovat podle svých potřeb stejně jako s ostatními objekty.

[Zpátky nahoru](#)



## Vložení prostředku do knihovny prostředků

Ze stránky předváděcího sešitu můžete do knihovny prostředků vkládat své vlastní prostředky. Můžete si tak například ukládat některé obrázky, objekty akcí nebo kontejnery a v případě potřeby je znovu použít.

Postup přidání prostředku do existující složky v knihovně prostředků:

1. V prohlížeči prostředků otevřete požadovanou složku.
2. Klikněte na objekt a přetáhněte jej do složky, do níž jej chcete vložit. Potom uvolněte tlačítko myši. Nově přidávaný prostředek se zobrazí v části položek v prohlížeči. Prostředek se zařadí pod výchozím názvem *ProstředekN*, v němž část *Prostředek* označuje typ prostředku, například Obrázek, a část *N* představuje pořadové číslo.

Postup přejmenování prostředku:

1. V prohlížeči prostředků vyberte požadovaný prostředek.
2. V rozbalovací nabídce klikněte na položku **Přejmenovat soubor prostředku**. Zobrazí se dialogové okno Přejmenovat soubor prostředku.
3. Zadejte název a klikněte na tlačítko OK.

Postup vytvoření nové složky a přidání prostředku do ní:

1. V prohlížeči prostředků vyhledejte složku, v níž chcete novou složku vytvořit, a vyberte ji.
2. V prohlížeči prostředků klikněte na nabídku Složky a potom na položku **Vytvořit novou složku**. Zobrazí se dialogové okno Vytvořit novou složku.
3. Zadejte název složky a klikněte na tlačítko OK.
4. V prohlížeči prostředků vyhledejte novou složku a přetáhněte do ní prostředek podle popisu výše.

## Používání mřížek

V této kapitole se seznámíme s mřížkami a jejich používáním:

- [O mřížkách](#)
- [Kdy používat mřížky](#)
- [Vložení mřížky z knihovny prostředků](#)
- [Přichycení k mřížce](#)
- [Zobrazení nebo skrytí mřížek](#)

### O mřížkách

Mřížka je jedna ze součástí, které mohou vytvořit vrstvu na pozadí předváděcího sešitu. Přestože na stránce použijete mřížku, můžete nadále změnit barvu pozadí stránky nebo na stránce použít obrázky pozadí. Všechny objekty, jako jsou anotace nebo obrázky, se umístí nad mřížku, protože se nacházejí ve vyšší vrstvě. Mřížku však také můžete přesunout a zobrazit ji nad všemi ostatními objekty.

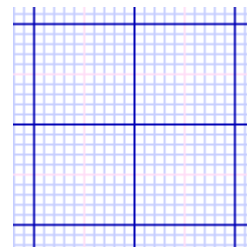
### Kdy používat mřížky

Mřížky můžete používat při celé řadě činností, zde je jen několik námětů:

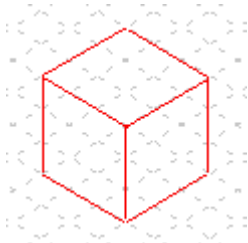
Mřížky slouží k přesnému umístění objektů při návrhu prezentace a zajišťují zarovnání objektů na správném místě při jejich přetahování.



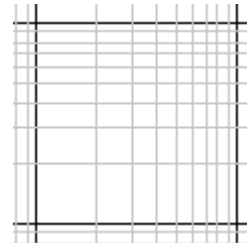
Umožňují vytvořit váš vlastní čtverečkový papír, na němž můžete vynášet číselná data v grafické podobě.



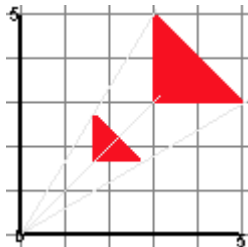
Slouží jako vodítka při kreslení trojrozměrných objektů.



Vytváří různé speciální papíry pro zobrazení komplexních matematických funkcí.



Slouží jako měřítko při ukázkách, například úpravách objektů.



[Zpátky nahoru](#)



### Vložení mřížky z knihovny prostředků

Knihovna prostředků obsahuje řadu vzorových mřížek, které jsou připraveny pro vaše používání.

Popíšeme si vložení jedné z těchto mřížek do předváděcího sešitu:

1. Přejděte na stránku, kam chcete vložit mřížku.

2. Klikněte na **prohlížeč prostředků** .

3. Ve složce Sdílené prostředky klikněte na položku **Mřížky**.

4. Zvolte některou kategorii, například **Čtverečkovaný papír > Zelený**. Miniatury v prohlížeči zobrazí dostupné mřížky.

5. Existují tři rychlé postupy přidání mřížky na stránku. Klikněte na miniaturu zvolené mřížky a potom proveďte následující akci:

- Přetáhněte mřížku na stránku.
- V rozbalovací nabídce klikněte na položku **Vložit do předváděcího sešitu**.
- Klikněte na miniaturu pravým tlačítkem a potom na příkaz **Vložit do předváděcího sešitu**.

## Přichycení k mřížce


Pokud použijete funkci Přichytit k mřížce, položky předváděcího sešitu se při přesunutí automaticky zarovnají s mřížkou na stránce.

### Zarovnání položek s mřížkou


1. Přetáhněte na stránku mřížku z knihovny prostředků.
2. Klikněte na stránku pravým tlačítkem a potom na příkaz **Přichytit k mřížce**.
3. Přesuňte nebo vytvořte objekt a všimněte si, jak se zarovná k mřížce.

### Vypnutí funkce Přichytit k mřížce

Přichycení k mřížce zůstane aktivní, dokud nezrušíte výběr nástroje Přichytit k mřížce, nebo mřížku neodstraníte.

 Může se stát, že ačkoli je přichycení k mřížce aktivováno, objekty se k ní nepřichycují. Může to být proto, že mřížka není navržena tak, aby podporovala přichycování.

Podrobné informace naleznete v kapitole [Referenční materiály > Nástroje > Návrh mřížky](#).

[Zpátky nahoru](#) 


## Zobrazení nebo skrytí mřížek

Mřížky jsou užitečné, pokud vytváříte předváděcí sešit nebo pokud chcete přesně zarovnat či změřit objekty. Při prezentaci na tabuli může být vhodné mřížku zobrazit nebo naopak skrýt. I v případě, že se mřížka nezobrazuje, můžete funkci přichycení k mřížce nadále používat.

Předpokládejme, že jste již mřížku přidali na stránku.


Nyní si ukážeme dva způsoby jejího zobrazení nebo skrytí.

### Prohlížeč vlastností

1. Kliknutím vyberte stránku.
2. Otevřete **prohlížeč vlastností** .
3. Přejděte dolů na část Mřížka. Chcete-li mřížku zobrazit, nastavte položku **Viditelně** na hodnotu Pravda, chcete-li ji skrýt, pak na hodnotu Nepravda.

### Kliknutí pravým tlačítkem

1. Klikněte na stránku pravým tlačítkem.
2. Klikněte na příkaz **Skrýt mřížku**. Pomocí tohoto přepínače můžete mřížku zobrazovat a skrývat.

[Zpátky nahoru](#) 



Podrobné informace o vytváření vlastních mřížek pomocí nástroje **Návrh mřížek**  naleznete v kapitole [Vytváření a úpravy mřížek](#).

## Vytváření objektů

V této kapitole naleznete informace o následujících tématech:


- [Vytvoření tvaru](#)
- [Změna barvy tvaru](#)

### Vytvoření tvaru

1. Klikněte na položku Tvar . Kurzor se změní a bude obsahovat náhled výchozího tvaru , rovné čáry. Zobrazí se nabídka Tvary:

- V aplikaci ActivInspire Studio se ve výchozím nastavení zobrazí svisle na pravé straně okna aplikace ActivInspire.
- V aplikaci ActivInspire Primary se zobrazí vodorovný filmový pás u spodního okraje okna aplikace ActivInspire. Kliknutím na tlačítka na filmovém pásu zobrazíte další tvary.




2. Klikněte na jiný tvar, například na trojúhelník. Všimněte si, že se kurzor také změní na trojúhelník .
3. Umístěte kurzor na místo, kde chcete začít kreslit trojúhelník, potom na něj klikněte a přetahujte jej tak dlouho, dokud nebudete spokojeni s výsledným tvarem.


### Změna barvy tvaru

Barvu objektu lze změnit následujícími dvěma způsoby:

#### Změna barvy ohraničení


1. Klikněte na položku **Výplň** .
2. Vyberte barvu z palety barev.
  - V aplikaci ActivInspire Studio se nachází na hlavním panelu nástrojů.
  - V aplikaci ActivInspire Primary jde o skříňku v dolní části okna aplikace ActivInspire.
3. Umístěte kurzor nad ohraničení tvaru a klikněte na něj. Barva ohraničení se změní na vybranou barvu.



Pokud kliknete poblíž, ale ne přímo na ohraničení, vyplní se vybranou barvou celá stránka. V takovém případě klikněte na tlačítko **Zpět**  a zkuste to znovu.

#### Změna barvy výplně

Nové tvary jsou ve výchozím nastavení vyplněny. Změna barvy výplně je ještě snadnější než změna barvy ohraničení:

1. Klikněte na položku **Výplň** .
2. Vyberte barvu z palety barev.
3. Umístěte kurzor na střed tvaru a klikněte na něj. Tvar se vyplní zvolenou barvou.


[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [První kroky s aplikací ActivInspire](#) > Vytváření poznámek ke stránce

## Vytváření poznámek ke stránce

Pomocí prohlížeče poznámek můžete vytvářet, zobrazovat a upravovat poznámky ke stránkám svého předváděcího sešitu



1. Klikněte na položku **Prohlížeč poznámek** . Prohlížeč se zobrazí.
2. Zadejte poznámky pomocí klávesnice počítače. Poznámky mohou být podrobné nebo stručné podle vašich potřeb. Ve výchozím nastavení se poznámky zobrazují jako prostý text.
3. Chcete-li text zformátovat, použijte panel nástrojů Formát.
4. Po zadání všech poznámek klikněte na jiný nástroj, a tak zavřete prohlížeč a panel nástrojů.

## Uložení předváděcího sešitu

Dokončený předváděcí sešit je třeba uložit.

Lze to provést následujícími dvěma způsoby.

### Uložení předváděcího sešitu pod aktuálním názvem

Stiskněte klávesovou zkratku CTRL+S (Windows™ a Linux™) nebo Cmd+S (Mac®).

- Pokud ukládáte již pojmenovaný předváděcí sešit, je to vše.
- Jestliže ukládáte nový předváděcí sešit, zobrazí se standardní dialogové okno, které umožňuje zadat název předváděcího sešitu a uložit jej. Po uložení se na příslušné kartě dokumentu zobrazí nový název předváděcího sešitu.

### Uložení předváděcího sešitu pod novým názvem

Může se stát, že budete některý předváděcí sešit používat jako výchozí sešit, do kterého provedete změny a různé verze si uložíte pro různé účely.

1. V nabídce Soubor klikněte na položku Uložit jako...
2. Zadejte požadovaný název předváděcího sešitu.
3. Klikněte na tlačítko Uložit. Na kartě dokumentu se zobrazí nový název.

## Otevření předváděcího sešitu

Předváděcí sešit lze otevřít několika různými způsoby.

### Otevření z řídicího panelu

Po spuštění aplikace ActivInspire se zobrazí řídicí panel (pokud nezrušíte zaškrtnutí tlačítka Po spuštění zobrazit okno řídicího panelu).

Existující panel lze z řídicího panelu otevřít dvěma způsoby.

Procházení

1. Klikněte na tlačítko **Otevřít předváděcí sešit**. Zobrazí se dialogové okno se seznamem všech předváděcích sešitů ve složce Moje předváděcí sešity.
2. V seznamu ve složce vyberte předváděcí sešit nebo vyhledejte jinou složku, která obsahuje předváděcí sešity a klikněte na tlačítko **Otevřít**. V okně aplikace ActivInspire se otevře vybraný předváděcí sešit.

### Seznam řídicího panelu

Aplikace ActivInspire šetří váš čas a uvádí seznam posledních předváděcích sešitů přímo na řídicím panelu. Klikněte na některý z předváděcích sešitů.

### Dva způsoby otevření předváděcího sešitu

1. V nabídce Soubor klikněte na položku **Otevřít** nebo stiskněte klávesovou zkratku CTRL+O (Windows™ a Linux™) nebo Cmd+O (Mac®). Zobrazí se dialogové okno se seznamem všech předváděcích sešitů ve složce Moje předváděcí sešity.
2. V seznamu ve složce vyberte předváděcí sešit nebo vyhledejte jinou složku, která obsahuje předváděcí sešity a klikněte na tlačítko **Otevřít**. V okně aplikace ActivInspire se otevře vybraný předváděcí sešit.



## Triky pro učitele

Aplikace ActivInspire dodá vašim hodinám obrázky, barvy a interaktivní metody výuky. Následující nápady vám pomohou využívat software co nejlépe:

### 1. Používejte různé barvy a písma

Interaktivní tabule umožňuje používat ve výuce množství barev. Člověk si snadno zvykne na stereotypní používání jednoho nebo dvou písem. Prozkoumejte celou škálu písem, které máte k dispozici, ale nezapomeňte vybírat výrazné barvy, které budou na tabuli dobře vidět a zřehlední rozložení na stránce, a tak se v množství informací neztratí nejdůležitější informace a cíle hodiny.

### 2. Vypleňte knihovnu prostředků

V knihovně prostředků najdete velké množství obrázků, pozadí a dalších prostředků.

### 3. Používejte hodně stránek

Rozložte cvičení na několik stránek, a tak snadněji regulujte vyučovací tempo.





### 4. Ukládejte jednotlivé předváděcí sešity

Při vyučování přizpůsobujete své předváděcí sešity pro různé třídy. Uložte je odděleně s odlišnými názvy a po skončení hodiny je rozdejte svým studentům.

### 5. Tiskněte své předváděcí sešity

Rozdávejte stránky předváděcích sešitů svým studentům.

### 6. Seznamte se s nástroji prezentací

Využívejte všechny výhody prezentačních funkcí aplikace ActivInspire a vytvářejte kreativní hodiny se zapojením studentům. Už jste se seznámili s nástroji Clona , Reflektor , Rotující text , nebo Magický inkoust  ?

### 7. Zapojte své studenty

Povzbudte studenty k přípravě prezentací na tabuli; nechte je vytvářet vlastní stránky; dovolu jim používat nejrůznější nástroje; umožněte jim spolupracovat v režimu duálního uživatele; pokládejte jim náhodné otázky k vyprovokování diskuse.

### 8. Sdílejte své předváděcí sešity

A nezapomeňte požádat své kolegy, aby i oni sdíleli své předváděcí sešity s vámi!

### 9. Zahrňte své aktuální prostředky do předváděcího sešitu

Pokud již při výuce používáte disky CD-ROM a DVD nebo paměťová zařízení USB, využijte je také v předváděcích sešitech. Pomocí skeneru můžete zkopírovat obsah již vytvořených materiálů – nezapomeňte v nich však uplatnit výhody interaktivních funkcí aplikace ActivInspire.

### 10. Soustředte se na téma výuky

Aplikace ActivInspire nabízí skvělou příležitost k flexibilní výuce, která může vypadat velice spontánně, ale přitom se pevně držet plánu hodiny připraveného v předváděcím sešitu.

[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Referenční materiály](#) > [Nástroje](#)

## Nástroje

Tato kapitola podrobně popisuje všechny nástroje, které jsou součástí aplikace ActivInspire. U každého nástroje naleznete popis, co dělá, jak se používá, jak lze přizpůsobit a kde jej ve výchozím nastavení hledat.

[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Referenční materiály](#) > Nabídky a rozbalovací nabídky

## Nabídky a rozbalovací nabídky

Tato kapitola uvádí a stručně popisuje nástroje a funkce dostupné v jednotlivých nabídkách a rozbalovacích nabídkách aplikace ActivInspire:

- [Panel nabídek](#)
- [Rozbalovací nabídky](#)
- [Úchyty obtažení a velikosti](#)

[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Další informace o aplikaci ActivInspire](#) > [Výhody používání profilů](#) > [Vytváření a přepínání profilů](#) > [Volba nástrojů](#)

## Volba nástrojů

Aplikace ActivInspire umožňuje přidávat a odebírat nástroje z hlavního panelu nástrojů a přizpůsobit úchyty obtažení, které se zobrazují u vybraného objektu.

1. V nabídce Soubor klikněte na příkaz Nastavení. Zobrazí se dialogové okno Upravit profily. Aktuální profil je uveden v levém horním rohu.
2. V rozbalovací nabídce vyberte profil, který chcete upravit, nebo ponechejte výchozí nastavení.
3. Klikněte na kartu **Příkazy**.
4. V rozbalovací nabídce vyberte nástroje, které chcete přidat nebo odebrat z hlavního panelu nástrojů nebo z úchytů obtažení.

Postup přidání nástroje:

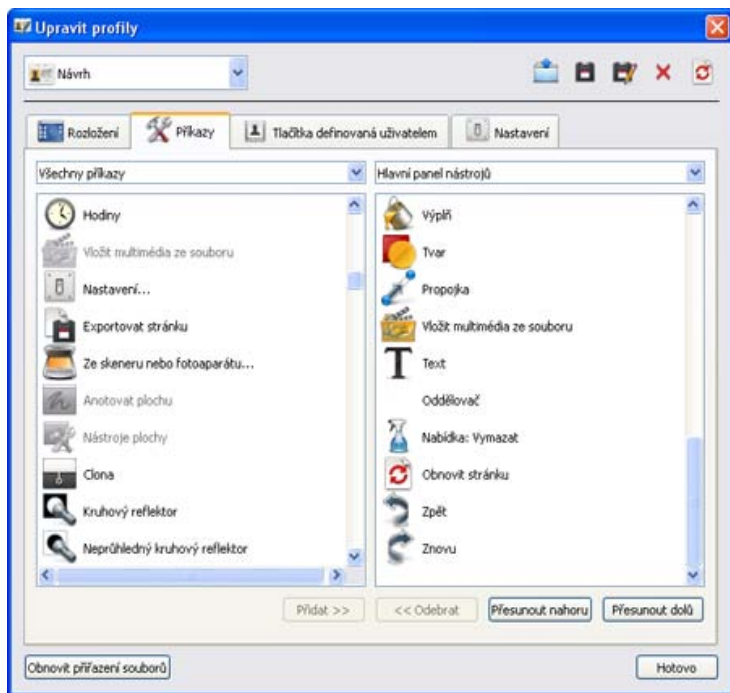
1. V levém panelu vyberte požadovaný nástroj a klikněte na tlačítko **Přidat**. Nástroj se zobrazí v pravém panelu.
2. Chcete-li změnit pozici nástroje na panelu nástrojů, klikněte na tlačítka **Přesunout nahoru** nebo **Přesunout dolů**.

Postup odebrání nástroje:

V pravém panelu vyberte požadovaný nástroj a klikněte na tlačítko Odebrat.

Chcete-li uložit profil a ukončit nastavování, klikněte na tlačítko Hotovo.

Chcete-li uložit nastavení do nového profilu, klikněte na tlačítko Uložit jako.



## Panel nabídek

Tato kapitola popisuje výchozí funkce jednotlivých nabídek na panelu nabídek aplikace ActivInspire. Rychlým pohledem zjistíte, jaké položky jsou k dispozici v aplikaci ActivInspire Personal, jaké možnosti lze používat a jaký je stručný popis jejich využití:

- [Soubor](#)
- [Upravit](#)
- [Zobrazit](#)
- [Vložit](#)
- [Nástroje](#)
- [Nápověda](#)

Další informace o nástrojích, které jsou součástí aplikace ActivInspire, naleznete v kapitole [Nástroje](#).



Použití některých funkcí popsaných v této části vyžaduje edici ActivInspire Professional. Pokud používáte edici ActivInspire Personal, přečtěte si kapitolu [Referenční materiály > Rozdíly mezi edicemi Personal a Professional](#).

### Soubor


Nabídka Soubor obsahuje následující položky:

Položka nabídky	Personal Edition?	Možnost	Popis
Nový <b>předváděcí sešit</b>	✓		Otevře nový předváděcí sešit „Bez názvu“.
Nový	✓		Vytvoří nový předváděcí sešit zadané velikosti.
	✓	<b>Předváděcí sešit o velikosti obrazovky</b>	
	✓	<b>Předváděcí sešit</b> 1024 × 768	
	✓	<b>Předváděcí sešit</b> 1152 × 864	
	✓	<b>Předváděcí sešit</b> 1280 × 1280	
	✓	<b>Předváděcí sešit vlastní velikosti</b>	
<b>Otevřít...</b>	✓		Zobrazí složku Moje předváděcí sešity.
<b>Otevřít poslední</b>	✓		Otevře rozbalovací seznam naposledy používaných předváděcích sešitů.
	✓	Vymazat seznam	Vyčistí seznam posledních předváděcích sešitů.

Zavřít předváděcí sešit	✓		Zavře aktuální předváděcí sešit. Pokud předváděcí sešit obsahuje neuložené změny, zobrazí se dialogové okno s výzvou k výběru, zda chcete změny uložit nebo zrušit.  Pokud se před ukončením rozhodnete uložit změny a kliknete na tlačítko Ano, zobrazí se dialogové okno Uložit předváděcí sešit jako a v něm otevřená složka Moje předváděcí sešity.
Uložit	✓		Uloží aktuální předváděcí sešit. V případě předváděcího sešitu „Bez názvu“ se zobrazí dialogové okno Uložit předváděcí sešit jako.
Uložit jako...	✓		Zobrazí se dialogové okno Uložit předváděcí sešit jako a v něm otevřená složka Moje předváděcí sešity. Předváděcí sešit můžete přejmenovat a uložit jej v této složce nebo pro něj vyhledat jiné umístění na disku nebo v síti.  Klikněte na tlačítko: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uložit pro uložení předváděcího sešitu</li> <li>• Zrušit pro ukončení bez uložení</li> </ul>
Souhrn...	✓		Zobrazí se dialogové okno Souhrn předváděcího sešitu. Slouží k zaznamenávání informací o předváděcím sešitu.  Klikněte na tlačítko: <ul style="list-style-type: none"> <li>• OK pro uložení souhrnu předváděcího sešitu</li> <li>• Zrušit pro ukončení bez uložení</li> </ul>
	✓	Název	Zadejte název předváděcího sešitu.
	✓	Popis	Zadejte stručný popis jeho obsahu.
	✓	<b>Třída</b>	Uvedte třídu, pro kterou je předváděcí sešit navržen.
	✓	<b>Klíčová slova</b>	Přidejte slova pro zařazení předváděcího sešitu.
Publikovat...	⊘		Zobrazí se dialogové okno Publikovat předváděcí sešit. Umožňuje omezit činnosti, které mohou ostatní uživatelé s předváděcím sešitem po publikování provádět.  Klikněte na tlačítko: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zrušit pro ukončení bez uložení</li> <li>• Uložit podrobnosti pro uložení změn bez publikování</li> <li>• Publikovat... pro použití a uložení změn a publikování předváděcího sešitu</li> </ul>
	⊘	Informace o vydavateli	Do textového pole zadejte příslušné informace. Tyto informace jsou uživatelům skryty. Textové pole automaticky zobrazuje dříve zadané informace.
	⊘	Zakázat kopírování	Chrání stránky a objekty v předváděcím sešitu před



		<b>stránek a objektů</b>	vyjmutím a zkopírováním. Uživatelé však nadále mohou duplikovat nebo zrcadlit objekty a také rozložit text.
	⊘	Zakázat ukládání a export <b>předváděcího</b> sešitu	Neumožní uživatelům uložit nebo exportovat předváděcí sešit. Toto omezení také chrání před exportem výsledků odpovědního systému. Je-li ukládání povoleno, uloží se nový předváděcí sešit jako běžný předváděcí sešit bez omezení.
	⊘	Zakázat tisk <b>předváděcího</b> sešitu	Neumožní uživatelům tisknout předváděcí sešit.
	⊘	Zakázat nástroj Fotoaparát	Neumožní uživatelům použít v aktuální relaci nástroj Fotoaparát. Nastavení se bude týkat také všech ostatních předváděcích sešitů, které budou zároveň otevřené.
Odeslat <b>předváděcí</b> sešity na portál Promethean Planet	✓		Ve webovém prohlížeči se otevřou webové stránky portálu Promethean Planet.
Importovat	✓		Při jednotlivých operacích importu můžete vyhledat umístění souboru a vybrat soubor. Klikněte na tlačítko: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Otevřít</b> pro zahájení importu</li> <li>• Zrušit pro ukončení bez uložení</li> </ul>
	✓	PowerPoint® jako obrázky	V počítačích s operačním systémem Windows® se zobrazí dialogové okno, které umožňuje vyhledat soubor, který chcete importovat, a vybrat jej.
	✓	PowerPoint® jako objekty	
	⊘	PDF...	Zobrazí se dialogové okno, které umožňuje vyhledat soubor, který chcete importovat, a vybrat jej. Můžete importovat všechny stránky nebo jen určitý rozsah stránek.
	⊘	Soubor XML ExamView®	Zobrazí se dialogové okno, které umožňuje vyhledat soubor, který chcete importovat, a vybrat jej.
	⊘	Soubor XML IMS QTI	
	✓	Soubor SMART Notebook v8, v9, v9.5, v10	Zobrazí se dialogové okno, které umožňuje vyhledat soubor, který chcete importovat, a vybrat jej.
	✓	Soubor položek galerie SMART Gallery	

	✓	<b>Balíček prostředků do mých prostředků...</b>	Zobrazí se dialogové okno Otevřít balíček prostředků, které umožňuje importovat prostředky do knihovny prostředků.
	✓	<b>Balíček prostředků do sdílených prostředků...</b>	
Tisknout...	✓		Odešle aktuální předváděcí sešit do výchozí tiskárny.
Nastavení...	✓		Zobrazí se dialogové okno Upravit profily na kartě Nastavení. Můžete zde přizpůsobit nastavení funkcí, jako jsou odpovědní systém, nástroje nebo multimédia.  Podrobné informace o dostupných nastaveních naleznete v kapitole <a href="#">Referenční materiály &gt; Nastavení</a> .
<b>Ukončit</b>	✓		Ukončí aplikaci ActivInspire. Před ukončením vyzve uživatele k uložení změn provedených v předváděcích sešitech.  Klikněte na tlačítko: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ano pro uložení změn.</li> <li>• Ne pro ukončení bez uložení.</li> <li>• Storno pro pokračování v práci.</li> </ul>

[Zpátky nahoru](#) 

## Upravit

Nabídka Upravit obsahuje následující položky:


Položka nabídky	Personal Edition?	Možnost	Popis
Režim návrhu	⊘		Přepínač, který aktivuje nebo deaktivuje režim návrhu. Podrobnosti o nastavení režimu návrhu naleznete v kapitole <a href="#">Režim návrhu</a> .
<b>Zpět</b>	✓		Vrátí zpět nebo znovu provede předchozí příkaz nebo akci.
Znovu			
Vybrat	✓		Aktivuje nástroj Vybrat   .
Vybrat vše	✓		Vybere všechny objekty na aktuální stránce.
Pozadí stránky...	✓		Zobrazí vysunovací pole Nastavit pozadí, pomocí nějž lze vybrat pozadí aktuální stránky.  Vybírat můžete z následujících položek: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Výplň</b> – vybere jednotnou barvu nebo dvě barvy pro přechodovou výplň</li> <li>• <b>Obrázek</b> – vyhledá obrázek a umožní zvolit jeho pozici a velikost</li> <li>• <b>Snímek plochy</b></li> </ul>



			<b>• Překrytí plochy</b>	
<b>Mřížka...</b>	⊘		Otevře nástroj Návrh mřížky, který umožňuje vytvořit vlastní mřížky v několika úrovních.	
Vymazat	✓		Veškeré akce mazání se týkají aktuální stránky.	
	✓	Vymazat anotace	Odstraní všechny objekty vytvořené pomocí nástrojů Pero, Zvýrazňovač a Magický inkoust.	
	✓	Vymazat objekty	Odstraní všechny objekty, včetně textu vytvořeného pomocí nástroje Text.	
	✓	<b>Vymazat mřížku</b>	Odstraní mřížky ve všech úrovních.	
	✓	Vymazat pozadí	Odstraní pozadí.	
	✓	Vymazat stránku	Odstraní všechno na stránce.	
Obnovit stránku	⊘		Obnoví aktuální stránku do stavu při posledním uložení nebo vymaže novou stránku, jestliže předváděcí sešit nebyl dosud uložen.	
Vyjmout	✓		Vyjme, zkopíruje, vloží, duplikuje nebo odstraní aktuálně vybrané objekty nebo stránky.	
Kopírovat				
Vložit				
Duplikovat				⊘
Odstranit				✓
<b>Převést</b>	⊘			
	⊘	<b>Zvětšit velikost</b> objektu	Zvětší nebo zmenší velikost objekt o 10 % oproti aktuální velikosti.	
	⊘	Zmenšit velikost objektu		
	⊘	<b>Původní velikost</b>	Obnoví původní velikost objektu.	
	⊘	<b>Přizpůsobit na šířku</b>	Přizpůsobí vybrané objekty co nejlépe na šířku nebo výšku stránky tak, aby zůstal zachován poměr jejich stran.	
	⊘	<b>Přizpůsobit na výšku</b>	 Lze použít pouze u objektů, jejichž původní velikost je větší než stránka předváděcího sešitu, například u naskenovaných obrázků.	
	⊘	<b>Přizpůsobit na stránku</b>	Přizpůsobí vybrané objekty co nejlépe na stránku (jak na šířku, tak na výšku), aby zůstal zachován poměr jejich	

			<p>stran.</p>  Lze použít pouze u objektů, jejichž původní velikost je větší než stránka předváděcího sešitu, například u naskenovaných obrázků.
		Zrcadlit podle osy X	Vytvoří zrcadlový obraz objektu podle vodorovné osy X směrem nahoru.
		Zrcadlit podle osy Y	Vytvoří zrcadlový obraz objektu podle svislé osy Y směrem doleva.
		<b>Převrátit podle osy X</b>	Převrátí objekt podle vodorovné osy X směrem nahoru.
		<b>Převrátit podle osy Y</b>	Převrátí objekt podle svislé osy Y směrem doleva.
		Zarovnat	 Zarovná skupiny objektů.
		Zarovnat vlevo	Zarovná všechny vybrané objekty tak, aby se pozice jejich levého okraje shodovala s objektem, který je ve výběru nejvíce vlevo.
		Zarovnat na <b>střed vodorovně</b>	Zarovná všechny vybrané objekty tak, aby se pozice jejich středů shodovala vodorovně. Středové body se umístí podle středu prvního vázaného obdélníku.
		Zarovnat vpravo	Zarovná všechny vybrané objekty tak, aby se pozice jejich pravého okraje shodovala s objektem, který je ve výběru nejvíce vpravo.
		Zarovnat nahoru	Zarovná všechny vybrané objekty tak, aby se pozice jejich horního okraje shodovala s objektem, který je ve výběru nejvíce nahoře.
		Zarovnat na <b>střed svisle</b>	Zarovná všechny vybrané objekty tak, aby se pozice jejich středů shodovala svisle. Středové body se umístí podle středu prvního vázaného obdélníku.
		<b>Zarovnat dolů</b>	Zarovná všechny vybrané objekty tak, aby se pozice jejich dolního okraje shodovala s objektem, který je ve výběru nejvíce dole.
		Zarovnat na <b>šířku</b>	Roztáhne všechny vybrané objekty na stejnou šířku, jako má první objekt vytvořený v rámci výběru objektů.
		Zarovnat na výšku	Zarovná objekty na stejnou výšku, jako má první objekt vytvořený ve skupině.
		Zarovnat do úhlu	Zarovná objekty podle úhlu prvního vytvořeného objektu.
		Zarovnat <b>kompletně</b>	Zarovná všechny vybrané objekty tak, aby se shodovala jejich pozice vlevo, vpravo, nahoře, dole, na šířku, na výšku a v rohu podle prvního vytvořeného objektu v rámci výběru objektů.

<b>Změnit pořadí</b>	⊘		Přesune vybrané objekty na jinou vrstvu nebo na jiné místo v pořadí vrstvení.
	⊘	<b>Úplně dopředu</b>	Odešle objekt do popředí vrstvy.
	⊘	<b>O jeden dopředu</b>	Odešle objekt v pořadí vrstvení o jedno místo dopředu.
	⊘	<b>Úplně dozadu</b>	Odešle objekt do pozadí vrstvy.
	⊘	O jeden dozadu	Odešle objekt v pořadí vrstvení o jedno místo dozadu.
	⊘	Do horní vrstvy	Odešle objekt do horní, střední nebo spodní vrstvy.
	⊘	<b>Do střední vrstvy</b>	
	⊘	Do spodní vrstvy	
Otázka na aktuální stránce...	✓		Otevře průvodce vložení otázky, pomocí nějž můžete vybrat typ a návrh otázky. Podrobné informace naleznete v kapitole <a href="#">Používání odpovědního systému &gt; Připravené otázky – používání průvodce otázkami</a> .
Databáze <b>studentů...</b>	✓		Zobrazí dialogové okno Upravit databázi studentů. Podrobné informace naleznete v kapitole <a href="#">Používání odpovědního systému &gt; Přiřazování zařízení studentům</a> .
Registrace <b>zařízení...</b>	✓		Spustí proces oznámení počtu zařízení a skupin zařízení ve třídě rozbočovači ActivHub. Zařízení je před zahájením hlasovací relace nutné zaregistrovat. Další informace naleznete v kapitole <a href="#">Používání odpovědního systému &gt; Registrace zařízení</a>
Profily...	⊘		Zobrazí se karta Rozložení v dialogovém okně Upravit profily. Není k dispozici v edici ActivInspire Personal.
Nastavení režimu návrhu...	⊘		Zobrazí se dialogové okno Upravit profily na kartě Nastavení.


[Zpátky nahoru](#) 

Zobrazit

Nabídka Zobrazit obsahuje následující položky:

Položka nabídky	Personal Edition?	Popis
<b>Přepnout profil</b>	⊘	Zobrazí rozbalovací nabídku dostupných profilů.

Celá obrazovka	✓	Přepne do režimu zobrazení na celé obrazovce.  Kliknutím na tlačítko Celá obrazovka   režim celé obrazovky zapnete a také vypnete.
<b>Předváděcí sešity</b>	✓	Zobrazí rozbalovací nabídku aktuálně otevřených předváděcích sešitů.
Další stránka	✓	Přejde na další nebo předchozí stránku.
<b>Předchozí stránka</b>		
<b>Efekty otočení stránky</b>	⊘	Otevře prohlížeč efektů. Chcete-li zobrazit náhled efektu, umístěte kurzor na miniaturu. Každý vybraný efekt se použije u všech stránek ve všech předváděcích sešitech.
Lupa stránky	⊘	Spustí lupu stránky. Kliknutím na levé nebo pravé tlačítko přiblížíte nebo oddálíte zobrazení. Kliknutím a přetažením posunete stránku předváděcího sešitu.
Úpravy nastavení pera	⊘	Tato možnost je k dispozici pouze v případě, že je vybrán nástroj Pero, Zvýrazňovač nebo Magický inkoust. Panel nástrojů Úpravy nastavení pera se zobrazí jako pruh s nástroji vedle hlavního panelu nástrojů (ActivInspire Studio) nebo nad zásobníkem per (ActivInspire Primary).
<b>Prohlížeče</b>	✓	Pomocí těchto přepínačů zobrazíte nebo skryjete prohlížeče, panel nabídek, karty dokumentů a koš předváděcího sešitu.
Panel nabídek		
Karty <b>dokumentů</b>		
Koš <b>předváděcího sešitu</b>		
<b>Řídicí panel</b>	✓	Zobrazí řídicí panel aplikace ActivInspire.
<b>Ovladač zvuku</b>	⊘	Pokud kliknete na zvukový soubor a přehrajete zvuk, zobrazí se ovladač zvuku. Ovladač zvuku zůstane zobrazený, dokud jej nezavřete nebo nepřejdete na jinou stránku předváděcího sešitu.
<b>Přizpůsobit...</b>	⊘	Zobrazí kartu Příkazy v dialogovém okně Upravit profily.


[Zpátky nahoru](#) 

## Vložit

Nabídka Vložit obsahuje následující položky:

Položka nabídky	Personal Edition?	Možnost	Popis
Stránka	✓	Prázdná stránka <b>před aktuální stránku</b>	Vloží prázdnou stránku před nebo za aktuální stránku.

	✓	Prázdná stránka za aktuální stránku	
	✓	Snímek plochy	Zobrazí plochu a aktivuje nástroj Snímek plochy. Po kliknutí na tlačítko <b>Vytvořit snímek</b> vloží snímek plochy za aktuální stránku.
		 Mohou zde být k dispozici také další možnosti nabídek. Ty závisí na nainstalovaných prostředcích.	
	⊘	Další šablony stránek	V prohlížeči prostředků se zobrazí složka Sdílené prostředky.
Otázka...	✓		Spustí průvodce vložením otázky.
Sada otázek zpracovaná vlastním tempem...	⊘		Spustí průvodce sadou otázek pro zpracování vlastním tempem.
Multimédia...	✓		Zobrazí se dialogové okno Zvolte multimédia pro vložení.
Odkaz	✓		
	✓	Soubor...	Zobrazí dialogové okno Vybrat soubor.
	✓	Webové stránky...	Zobrazí dialogové okno Vložit webovou stránku.
Ze skeneru nebo fotoaparátu	⊘		Pouze v počítačích se systémem Windows. Zobrazí dialogové okno Vybrat zdroj, které umožňuje vložit grafický soubor ze skeneru nebo fotoaparátu připojeného k počítači.
Text	✓		Aktivuje nástroj Text  .
Tvary	⊘		Zobrazí nabídku Tvary. Umožňuje vybrat tvar a nakreslit jej.
Propojky	✓		Aktivuje nástroj Propojky  .
<b>Časové razítko</b>	✓		Na aktuální stránku přidá časové razítko.

[Zpátky nahoru](#) 

## Nástroje


Nabídka Nástroje obsahuje následující položky:

Položka nabídky	Personal Edition?	Možnost	Popis
-----------------	-------------------	---------	-------

Anotovat plochu	⊘		<p>Umožňuje:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Zapsat anotace na živou plochu počítače pomocí nástrojů Pero   nebo Zvýrazňovač  .</li> <li>Interaktivně pracovat s ostatními aplikacemi na ploše pomocí nástroje Vybrat  .</li> </ul>
Nástroje plochy	✓		Minimalizuje aplikaci ActivInspire a zobrazí Nástroje plochy.
Duální uživatel	⊘		Umožní spolupracovat pomocí dvou per ActivPen na tabuli ActivBoard verze 3 nebo upgradované tabuli ActivBoard verze 2.
ExpressPoll	✓		Spustí hlasovací kolo, pomocí nějž můžete vybrat styl otázky a možnosti dotazu na třídu.
Pero	✓		Umožňuje zapisovat a kreslit anotace na tabuli.
<b>Zvýrazňovač</b>	✓		Umožňuje zvýraznit oblasti předváděcího sešitu pomocí průsvitné barvy.
Guma	✓		Trvale vymaže nebo rozdělí anotace vytvořené pomocí nástrojů Pero, Zvýrazňovač nebo Magický inkoust.
<b>Výplň</b>	✓		<p>Slouží k vyplnění:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tvarů jednotnou nebo přechodovou barvou (barevný přechod můžete nastavit v prohlížeči vlastností)</li> <li>Průniku tvarů různě barevnými částečnými tvary</li> <li>Stránky</li> </ul>
Magický inkoust	✓		Umožňuje zneviditelnit části předváděcího sešitu a odkrýt je, až k tomu bude ve třídě vhodná chvíle.
Rozpoznávání rukopisu	⊘		Umožňuje psát na tabuli a potom převést anotace do strojového písma.
Rozpoznávání <b>tvarů</b>	⊘		Umožňuje kreslit na tabuli a potom převést kresby na tvary.
Clona	⊘		Slouží k výběrovému zobrazení částí stránky předváděcího sešitu.
Reflektor	✓	Kruhový reflektor	Umožňuje přesouvat světelné nebo neprůhledné reflektory různých tvarů, a tak zobrazovat nebo skrývat různé oblasti v předváděcím sešitu.
	✓	<b>Čtvercový</b> reflektor	
	✓	<b>Neprůhledný</b> kruhový reflektor	

	✓	<b>Neprůhledný čtvercový reflektor</b>	
Fotoaparát	✓	Snímek oblasti	Pořídí snímek obrazovky – může se například jednat o obrázek webové stránky nebo předváděcího sešitu.
	✓	Snímek oblasti mezi spojnicemi <b>bodů</b>	
	✓	Snímek od ruky	
	✓	Snímek okna	
	✓	Snímek celé obrazovky	
Matematické nástroje	✓	Pravítko	Umožňuje kreslit a měřit čáry na tabuli.
	✓	<b>Úhloměr</b>	Slouží ke kreslení oblouků, výsečí a kružnic a k měření úhlů.
	⊘	Kružítko	Slouží ke kreslení kružnic a oblouků nejrůznějších velikostí, barev a tloušťek čáry pomocí nástrojů Pero, Zvýrazňovač nebo Guma.
	⊘	Kostky	Umožňuje hodit až pět kostek, nastavit rychlost hodu a vytisknout výsledek v předváděcím sešitu.
	⊘	<b>Kalkulačka</b>	Slouží k provádění matematických výpočtů na tabuli.
Další nástroje...			
	⊘	Nahrávání zvuku	Umožňuje nahrávat zvuky a vkládat je do předváděcích sešitů.
	⊘	Nahrávání obrazovky <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nahrávání celé obrazovky</li> <li>• Nahrávání oblasti na obrazovce</li> </ul>	Umožňuje nahrát akce prováděné v předváděcím sešitu, předváděcím sešitu plochy, na ploše nebo v jiné aplikaci a potom je přehrát jako animaci.  Můžete nahrávat celou obrazovku nebo omezit nahrávání na určitou oblast obrazovky.
	⊘	Klávesnice na obrazovce	Během práce na tabuli umožňuje přidat strojový text do předváděcího sešitu.
	✓	Hodiny	Zobrazí hodiny, které lze použít k měření aktivit a soutěží s časovým limitem.
	⊘	Rotující text...	Na celé tabuli spustí rotující text s vybraným textem, dokud jej nezastavíte.
		<b>Webový prohlížeč</b>	Spustí webový prohlížeč počítače.


	✓		
	⊘	Zkontrolovat pravopis v <b>předváděcím</b> sešitu	Umožňuje zkontrolovat pravopis v předváděcím sešite.
	⊘	<b>Zámek učitele...</b>	Omezí přístup k aktuální aktivitě.
	⊘	<b>Upravit tlačítka</b> definovaná uživatelem...	Umožňuje definovat vaše vlastní zástupná tlačítka, která se zobrazí na panelu zástupců v hlavním panelu nástrojů.

[Zpátky nahoru](#) 

## Nápověda

Nabídka Nápověda obsahuje následující položky:

Položka nabídky	Personal Edition?	Popis
Obsah	✓	Otevře soubor s nápovědou.
Webové stránky <b>společnosti</b> Promethean Promethean Planet	✓	Ve vašem internetovém prohlížeči otevře webové stránky společnosti Promethean nebo portál Promethean Planet.
Zkontrolovat aktualizace...	✓	Zkontroluje, zda není k dispozici aktualizovaná verze aplikace ActivInspire. Zobrazí potvrzení, že máte nainstalovanou nejnovější verzi, nebo zobrazí dialogové okno Aktualizace aplikace ActivInspire. Podle pokynů na obrazovce stáhněte a nainstalujte aktualizace softwaru.
O aplikaci	✓	Zobrazí dialogové okno O aplikaci ActivInspire. Toto okno obsahuje podrobné informace o verzi vydání softwaru a licenční smlouvu.

[Zpátky nahoru](#) 



## Anotovat plochu



Co?	<p>Zápis anotací na živou plochu počítače pomocí nástrojů Pero  nebo Zvýrazňovač .</p> <p>Interakce s ostatními aplikacemi na ploše pomocí nástroje Vybrat .</p>
Kde?	Nástroje > Anotovat plochu
Klávesová zkratka?	<p>CTRL+Shift+A (Windows™ a Linux™)</p> <p>Cmd+Shift+A (Mac®)</p>
Jak?	<p>Plocha počítače se stane pozadím stránky předváděcího sešitu. Hlavní panel nástrojů zůstane zobrazený, abyste mohli vybírat potřebné nástroje a uložit předváděcí sešit plochy nebo zrušit provedené změny.</p> <p>Můžete procházet svým počítačem, spouštět aplikace a pomocí nástrojů aplikace ActivInspire vytvářet a upravovat anotace nebo jiné objekty. Objekty vytvořené v předváděcím sešitu tvoří překrytí plochy a po zavření předváděcího sešitu plochy nezůstanou na ploše vašeho počítače.</p> <p> Předváděcí sešit plochy nebude po uložení obsahovat snímek plochy.</p>
 Další informace...	<p><a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s tabulí &gt; Anotace plochy</a></p> <p><a href="#">Práce s akcemi</a></p> <p><a href="#">Referenční materiály &gt; Akce &gt; Akce příkazů</a></p>

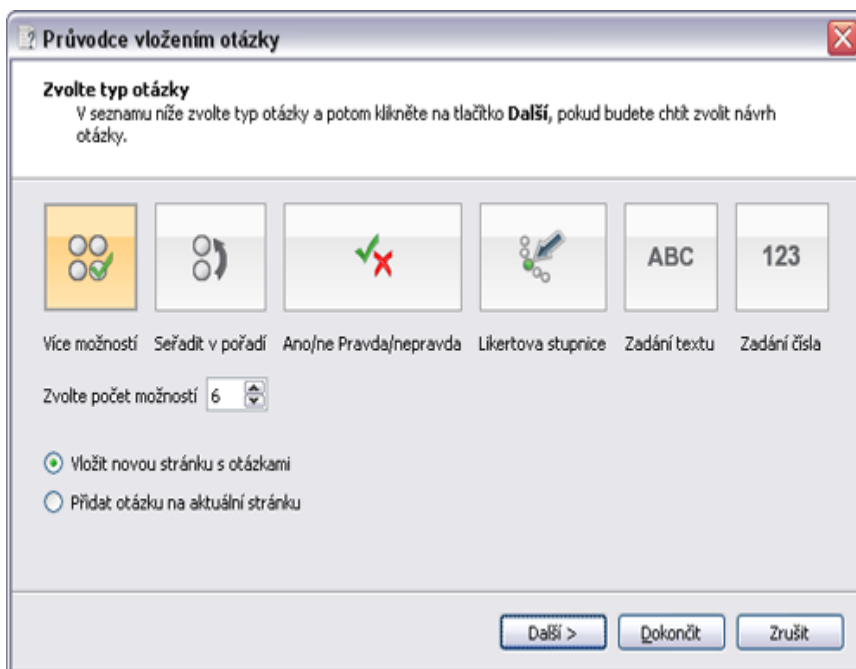
## Připravené otázky – používání průvodce otázkami

### Postup


Průvodce otázkami představuje řadu dialogových oken, která obsahují užitečné podrobné pokyny.

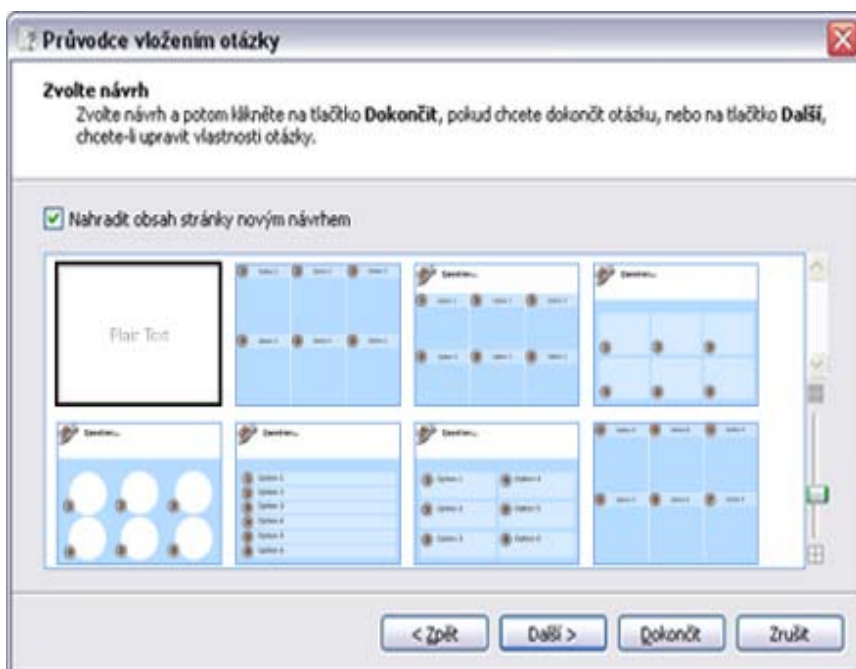
Je třeba udělat:

1. Zvolte si typ otázky.
2. Vyberte styl rozložení.
3. Podle potřeby zadejte text otázek a odpovědí.
4. Kliknutím na tlačítko **Dokončit** průvodce otázkami zavřete.



Průvodce otázkami umístí textové objekty na stránku předváděcího sešitu, a změní ji tak na stránku otázek. Pokud zvolíte některou z nabízených šablon rozložení, můžete využít také příslušné grafické objekty. Pomocí prohlížečů určete objekty. Můžete upravovat veškerý text i objekty.

Jakmile přejdete na danou stránku, zvýrazní se zeleně tlačítko Spustit hlasování  a kliknutím na něj můžete spustit hlasovací relaci.



### Další důležité možnosti


U všech typů otázek můžete označit správné odpovědi. Pokud studenti zadají při hlasování správné odpovědi, zvýrazní se zeleně ve všech volitelných zobrazeních výsledků, kromě výšečového grafu, v němž se zvýrazní červeně.

Důležité informace o vlastnostech a značkách naleznete v kapitole [Referenční materiály](#) > [Vlastnosti](#) > [Identifikační vlastnosti](#).


V návrhu správných textových odpovědí se rozlišují malá a velká písmena. V navržených správných číselných odpovědích můžete povolit určitou toleranci a nastavit ji pomocí průvodce otázkami.

Všechny typy otázek jsou ukončeny možností zadání doplňují otázky. To umožňuje rozvinout diskusi ve skupině a získat zpětnou vazbu.



[Zpátky nahoru](#) 

# ExpressPoll

Co?	Položte studentům rychlou otázku a ihned zobrazte výsledky hlasování.	
Kde?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nástroje &gt; ExpressPoll</li> <li>• Hlavní panel nástrojů</li> <li>• Nástroje plochy</li> </ul>	
Klávesová zkratka?	F3 (Windows™ a Linux™)	
Jak?	Vyberte styl otázky a možnosti z hlasovacího kola.	
<b>Co lze přizpůsobit?</b>	<b>Časový limit otázky</b>	Určuje časový limit na odpověď.
	<b>Použít časový limit u připravených otázek</b>	Přepínač.
	<b>Připojit otázku k aktuálnímu předváděcímu sešitu</b>	Přepínač.
Kde lze nástroj přizpůsobit?	Nastavení > Odpovědní systém	
 Další informace...	<a href="#">Používání odpovědního systému</a> <a href="#">Nastavení &gt; Odpovědní systém</a> <a href="#">Práce s akcemi</a> <a href="#">Akce &gt; Akce hlasování</a>	

[Zobrazit](#)


[Domů](#) > [Referenční materiály](#) > [Nástroje](#) > [Vybrat](#)

## Vybrat

Co?	Výběr a úpravy různých položek v předváděcím sešitu.
Kde?	Nástroje > Vybrat Hlavní panel nástrojů
Klávesová zkratka?	Esc (všechny platformy)
Jak?	Vyberte nástroj a potom klikněte na položku nebo přetáhněte kurzorem přes jednu nebo více položek, a tak je vyberte jako skupinu.
 Další informace...	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Přidávání a úpravy tvarů &gt; Výběr tvaru</a> <a href="#">Referenční materiály &gt; Akce &gt; Akce příkazů</a>


## Pero



Co?	Kreslení nebo psaní anotací na tabuli.
Kde?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nástroje &gt; Pero</li><li>• Hlavní panel nástrojů</li><li>• Panel nástrojů duálního režimu</li></ul>
Klávesová zkratka?	CTRL+Shift+P (Windows™ a Linux™) Cmd+Shift+P(Mac®)
Jak?	Kreslete a pište pomalu, snažte se docílit nepřerušovaného tahu, abyste nevytvořili množství malých anotací.
Kde lze nástroj <b>přizpůsobit</b> ?	Barvu a šířku lze nastavit v hlavním panelu nástrojů (ActivInspire Studio) nebo v zásobníku per (ActivInspire Primary).
 Další informace...	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Psaní do předváděcího sešitu</a> <a href="#">Práce s akcemi</a> <a href="#">Referenční materiály &gt; Akce &gt; Akce příkazů</a>


## Zvýrazňovač



Co?	Zvýrazní oblast v předváděcím sešitu pomocí průsvitné barvy.
Kde?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nástroje &gt; Zvýrazňovač</li><li>• Hlavní panel nástrojů (ActivInspire Studio)</li><li>• Zásobník per (ActivInspire Primary)</li><li>• Panel nástrojů duálního režimu</li><li>• Zásobník per duálního režimu (ActivInspire Primary)</li></ul>
Klávesová zkratka?	CTRL+H (Windows™ a Linux™) Cmd+H (Mac®)
Jak?	Přetáhněte kurzor přes oblast, kterou chcete zvýraznit.
Kde lze nástroj <b>přizpůsobit</b> ?	Barvu a šířku nástroje lze vybrat v hlavním panelu nástrojů (ActivInspire Studio) nebo v zásobníku per (ActivInspire Primary).
 Další informace...	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Psaní do předváděcího sešitu</a> <a href="#">Práce s akcemi</a> <a href="#">Referenční materiály &gt; Akce &gt; Akce příkazů</a>

# Guma




Co?	Trvale vymaže nebo rozdělí anotace vytvořené pomocí nástrojů Pero, Zvýrazňovač nebo Magický inkoust.	
Kde?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nástroje &gt; Guma</li><li>• Hlavní panel nástrojů</li><li>• Panel nástrojů duálního režimu</li></ul>	
Klávesová zkratka?	CTRL+E (Windows™ a Linux™) Cmd+E (Mac®)	
Jak?	Vyberte šířku nástroje a potom lehce vygumujte anotaci.	
<b>Co lze přizpůsobit?</b>	<b>Šířka</b>	Pomocí posuvníku zvětší nebo zmenší šířku guma.
Kde lze gumu přizpůsobit?	Hlavní panel nástrojů	
 Další informace...	<a href="#">Odstraňování položek</a> <a href="#">Práce s akcemi</a> <a href="#">Akce &gt; Akce příkazů</a>	




# Výplň

Co?	Slouží k vyplnění: <ul style="list-style-type: none"><li>• Tvarů jednotnou nebo přechodovou barvou (barevný přechod můžete nastavit v prohlížeči vlastností)</li><li>• Průniku tvarů různými barvami</li><li>• Stránek</li></ul> Změní barvu ohraničení objektu.
Kde?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hlavní panel nástrojů</li><li>• Nástroje &gt; Výplň</li><li>• Panel nástrojů duálního režimu</li></ul>
Klávesová zkratka?	CTRL+F (Windows™ a Linux™) Cmd+F (Mac®)
Jak?	Klikněte na položku Výplň, změňte podle potřeby požadovanou barvu a potom klikněte na příslušný objekt, stránku nebo ohraničení.
Kde lze nástroj <b>přizpůsobit</b> ?	Ve vlastnostech výplně v prohlížeči vlastností
 Další informace...	<a href="#">Přidávání a používání tvarů &gt; Výplň tvaru</a> <a href="#">Práce s akcemi</a> <a href="#">Referenční materiály &gt; Vlastnosti &gt; Vlastnosti výplně</a> <a href="#">Referenční materiály &gt; Akce &gt; Akce příkazů</a>


# Tvar

Co?	Nástroj Tvar poskytuje přístup k panelu nástrojů Tvar, který obsahuje řadu předem zadaných objektů tvarů a čar, jež lze přidat na stránku předváděcího sešitu.	
Kde?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hlavní panel nástrojů</li> <li>• Hlavní nabídka &gt; Vložit &gt; Tvary</li> </ul>	
Klávesová zkratka?	CTRL+Shift+S (Windows™ a Linux™)	
Jak?	Kliknutím na nástroj Tvar zobrazíte panel nástrojů Tvar. Na panelu nástrojů Tvar klikněte na konkrétní tvar (nebo čáru), který chcete přidat na stránku. Přesuňte kurzor na místo na stránce, kde chcete nakreslit tvar. Potom klikněte a přetáhněte kurzor napříč přes stránku, a tak na ni přidejte nový objekt tvaru požadované velikosti.	
<b>Co lze přizpůsobit?</b>	<b>Ohraničení</b>	Z palety barev vyberte barvu ohraničení. Barvu a další vlastnosti ohraničení můžete změnit v části Ohraničení v prohlížeči objektů.
	<b>Výplň</b>	Na panelu nástrojů Tvar vyberte barvu výplně. Barvu a další vlastnosti výplně můžete změnit v části Výplň v prohlížeči objektů.
<b>Kde lze nástroj přizpůsobit?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hlavní panel nástrojů</li> <li>• Prohlížeč vlastností &gt; část Výplň</li> </ul>	
 Další informace...	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Přidávání a úpravy tvarů</a> <a href="#">Změna vlastností objektu</a> <a href="#">Referenční materiály &gt; Vlastnosti &gt; Vlastnosti ohraničení</a> <a href="#">Referenční materiály &gt; Vlastnosti &gt; Vlastnosti výplně</a>	


## Propojka

Co?	Kreslení propojek mezi objekty, například při vytváření pojmových map. Spojovací čára se při přesunutí jednoho z objektů automaticky přizpůsobí.
Kde?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nástroje &gt; Propojka</li><li>• Hlavní panel nástrojů</li><li>• Panel nástrojů duálního režimu</li></ul>
Klávesová zkratka?	CTRL+Shift+C (Windows™ a Linux™) Cmd+Shift+C (Mac®)
Jak?	Klikněte a přetažením spojte objekty.
 Další informace...	<a href="#">Práce v režimu duálního uživatele</a> <a href="#">Referenční materiály &gt; Akce &gt; Akce příkazů</a>

# Text **T T**

Co?	Umožňuje přidávat nebo upravovat formátované textové objekty na stránky předváděcího sešitu.
Kde?	Hlavní nabídka > Nástroje > Text Hlavní panel nástrojů
Klávesová zkratka?	CTRL+T (Windows™ a Linux™) Cmd+T (Mac®)
Jak?	Vyberte nástroj Text a potom klikněte na stránku předváděcího sešitu, a tak vložte nový textový objekt. Případně klikněte na existující textový objekt a upravte jej.  V režimu úprav textu se v horní části obrazovky zobrazí panel nástrojů Formát, který obsahuje celou řadu funkcí pro úpravy textu, včetně výběru písma, jeho velikosti, vlastností a symbolů. Chcete-li text z pole pro úpravy textu vložit na stránku, klikněte mimo pole nebo vyberte jiný nástroj.
 Další informace...	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Přidávání a formátování textu</a>

# Zpět a Znovu

Co?	Vrátí zpět nebo znovu provede poslední akci, například použití nástroje <b>Výplň</b> 
Kde?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Upravit &gt; Zpět</li><li>• Upravit &gt; Znovu</li><li>• Hlavní panel nástrojů</li></ul>
Klávesová zkratka?	Zpět: CTRL+Z (Windows™ a Linux™) Cmd+Z (Mac®) Znovu: CTRL+Y (Windows™ a Linux™) Cmd+Shift +Z (Mac®)
Jak?	Můžete kliknout opakovaně, a tak vrátit zpět nebo znovu provést tolik akcí, kolik potřebujete.
 Další informace...	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Odstraňování položek</a>

[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Další informace o aplikaci ActivInspire](#) > [Výhody používání profilů](#) > [Vytváření a přepínání profilů](#) > [Definice vlastních tlačítek](#)

## Definice vlastních tlačítek

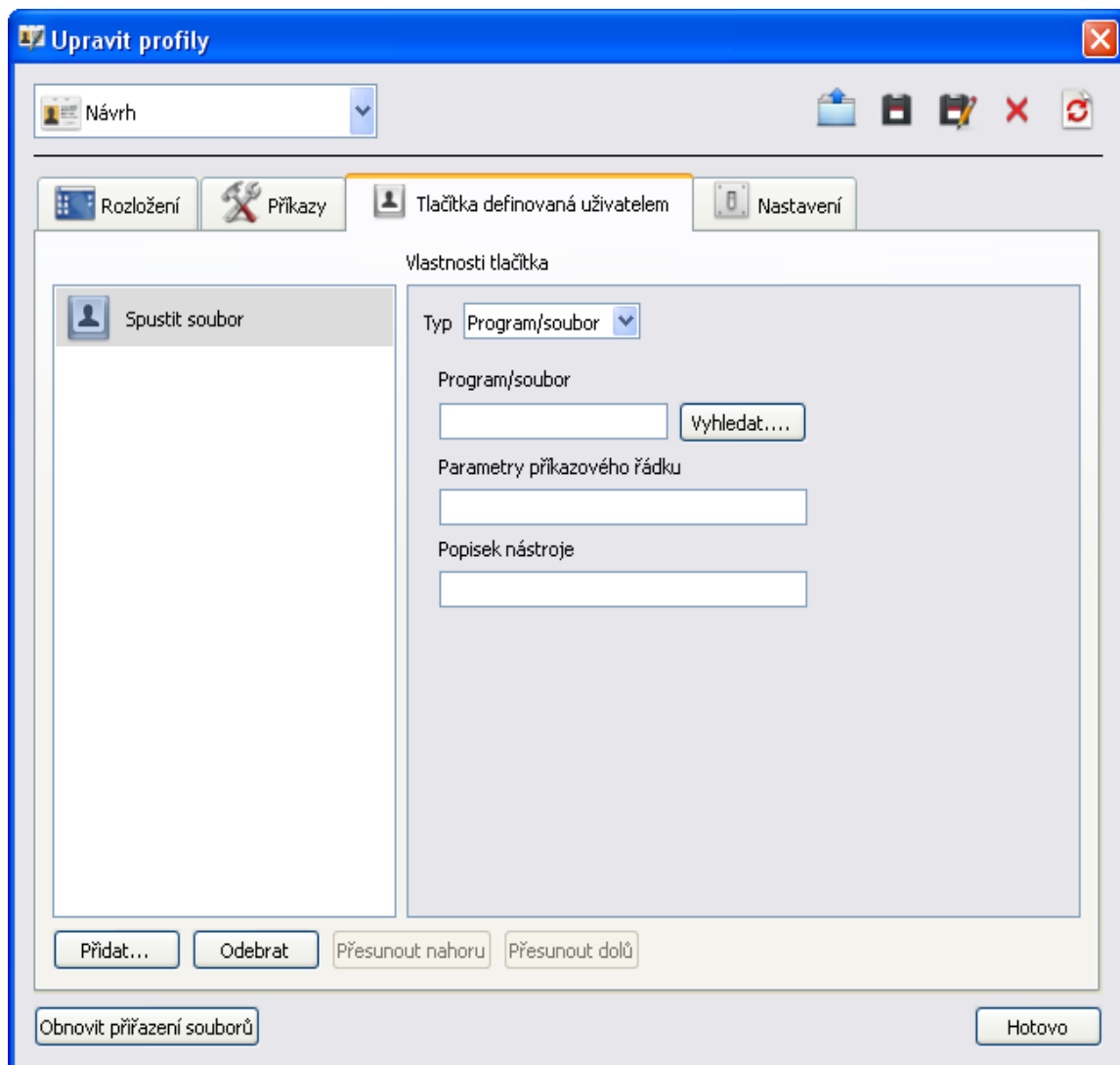


V nabídce Soubor klikněte na příkaz Nastavení. Zobrazí se dialogové okno Upravit profily.

- Klikněte na kartu **Tlačítka** definovaná uživatelem a potom na tlačítko **Přidat....**

Zobrazí se ikona tlačítka definovaného uživatelem.

- V nabídce klikněte na položku Program/soubor.
1. Do pole Program/soubor zadejte cestu k souboru, který chcete otevřít.
  2. V poli Parametry příkazového řádku zadejte příkazový řádek pro spuštění aplikace, v níž otevřete výše uvedený soubor. Můžete také přidat popis nástroje.



[Zobrazit](#)


[Domů](#) > [Prohlídka aplikace ActivInspire](#) > [Seznámení s aplikací ActivInspire Primary](#) > Zásobník per a zásobník výplní

## Zásobník per a zásobník výplní

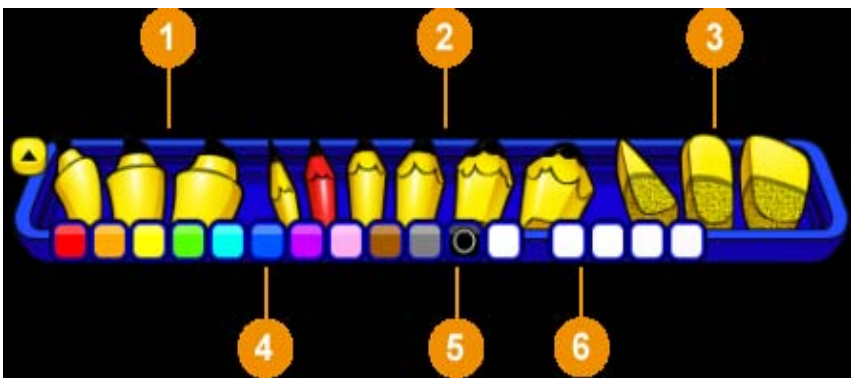
V aplikaci ActivInspire Primary se po kliknutí na nástroje Pero  nebo **Výplň**  otevrou u spodního okraje obrazovky zásobníky těchto nástrojů.

Současně lze otevřít pouze jeden z těchto zásobníků.

### Zásobník per

Zásobník per se zobrazí po kliknutí na nástroj Pero . Obsahuje základní nástroje, které potřebujete pro psaní na tabuli a provádění rychlých změn a oprav.

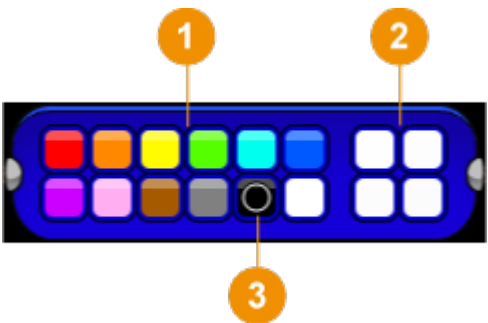
Na následujícím obrázku vidíte zásobník per. V očíslovaném seznamu naleznete popis jednotlivých součástí:

	1	Zvýrazňovače
	2	Pera
	3	Gumy
	4	Paleta barev
	5	Aktuálně vybraná barva
	6	Prostor pro vlastní barvy

### Zásobník výplní


Zásobník výplní se zobrazí po kliknutí na nástroj **Výplň** . Obsahuje základní barvy výplně a prostor pro smíchání vašich vlastních barev.

Na následujícím obrázku vidíte zásobník výplní. V očíslovaném seznamu naleznete popis jednotlivých součástí:

	1	Paleta barev
	2	Prostor pro vlastní barvy
	3	Aktuálně vybraná barva výplně

## Klávesnice na obrazovce



Co?	Přidávání strojového textu do předváděcího sešitu během práce na tabuli.
Kde?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nástroje &gt; Další nástroje &gt; Klávesnice na obrazovce</li><li>• Nástroje plochy</li></ul>
Klávesová zkratka?	CTRL+K (Windows™ a Linux™) Cmd+K (Mac®)
Jak?	Klepnutím na klávesy zobrazené na obrazovce zadáte text.
<b>Co lze přizpůsobit?</b>	Změna formátu, barvy textu a písma pomocí panelu nástrojů Formát.
Kde lze nástroj <b>přizpůsobit?</b>	Na samotné klávesnici existují možnosti zobrazit standardní nebo rozšířenou klávesnici a zvolit počet kláves.
 Další informace...	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s tabulí &gt; Používání klávesnice na obrazovce</a> <a href="#">Práce s akcemi</a> <a href="#">Referenční materiály &gt; Akce &gt; Akce příkazů</a>



## Fotoaparát



Co?	Pořízení snímku obrazovky – může se například jednat o obrázek webové stránky nebo předváděcího sešitu.	
Kde?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nástroje &gt; Fotoaparát</li> <li>• Nástroje plochy</li> </ul>	
Klávesová zkratka?	Snímek oblasti (viz popis níže): CTRL+Shift+K (Windows™ a Linux™) Cmd+Shift+K (Mac®)	
Jak?	Zvolte typ snímku z rozbalovací nabídky a potom v poli Snímek fotoaparátu vyberte cílové umístění snímku.	
	Snímek oblasti	Zobrazí se zvýrazněné pole. Klikněte dovnitř pole a přetáhněte je na požadované místo – pomocí úchytů můžete také změnit jeho rozměry. Pro upřesnění všech nastavení použijte ovládací prvek Pozice v poli Snímek fotoaparátu.
	Snímek oblasti mezi <b>spojnicemi bodů</b>	Klikněte a přetáhněte ukazatel, a tak nakreslete úsečky, kterými ohraničíte zvýrazněnou oblast na ztmavené obrazovce. Oblast snímku nelze přesunout ani upravit – pokud se vám snímek nepodaří, stačí pole Snímek fotoaparátu zavřít a zkusit to znovu. Fotoaparát se aktivuje po dokončení ohraničení.
	Snímek od ruky	Klikněte a přetáhněte ukazatel, a tak nakreslete volný tvar, kterým ohraničíte zvýrazněnou oblast na ztmavené obrazovce. Oblast snímku nelze přesunout ani upravit – pokud se vám snímek nepodaří, stačí pole Snímek fotoaparátu zavřít a zkusit to znovu.
	Snímek okna	Snímá dialogové pole nebo okno aplikace ActivInspire.
	Snímek celé obrazovky	Snímá celou obrazovku.
	Zvolte umístění:	
	Aktuální stránka	
	Nová stránka	Za aktuální stránku se vloží nová stránka.
	Schránka	
	<b>Moje prostředky</b>	Složky Moje prostředky nebo Sdílené prostředky.
	<b>Sdílené prostředky</b>	
<a href="#">Používání fotoaparátu</a>		




Další informace...

[Práce s akcemi](#)







[Akce > Akce příkazů](#)

## Rotující text



Co?	Umožňuje vytvořit a zobrazit textové zprávy, které běhají po obrazovce nad prezentací. Rotující text můžete vytvářet, upravovat, ukládat a opakovaně používat.
Kde?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nabídka Nástroje &gt; Další nástroje &gt; Rotující text</li><li>• Nástroje plochy</li></ul>
Klávesová zkratka?	CTRL+Shift+T (Windows™ a Linux™) Cmd+Shift+T (Mac®)
Jak?	Po výběru nástroje se na obrazovce zobrazí nová, výchozí zpráva rotujícího textu. V okně Upravit rotující text můžete zadat zprávu a upravit její vlastnosti. Pomocí nabídky Soubor rotujícího textu můžete uložit a nahrát soubory rotujícího textu.
<b>Co lze přizpůsobit?</b>	Vlastnosti rotujícího textu, jako jsou barva nebo rychlost.
Kde lze nástroj přizpůsobit?	Okno Upravit rotující text
 Další informace...	Další informace o aplikaci ActivInspire > Práce s tabulí > Používání rotujícího textu



# Hodiny

Co?	Hodiny ve třídě, aktivity a soutěže s časovým limitem.	
Kde?	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nástroje &gt; Další nástroje &gt; Hodiny</li> <li>Nástroje plochy</li> </ul>	
Klávesová zkratka?	CTRL+Shift+U (Windows™ a Linux™) Cmd+Shift+U (Mac®)	
Jak?	Nastavte zobrazení a podle potřeby zvolte odpočítávání nebo připočítávání času:	
<b>Co lze přizpůsobit?</b>		Zobrazí analogové hodiny.
		Zobrazí digitální hodiny.
		Zobrazí analogové i digitální hodiny.
		Přepínač. Pozastaví hodiny nebo je znovu spustí.
		Zobrazí dialogové okno Hodinové počítadlo. Slouží k nastavení: <ul style="list-style-type: none"> <li>Intervalu pro odpočítávání nebo připočítávání</li> <li>Opakování odpočítávání nebo připočítávání</li> <li>Obnovení nastavení</li> <li>Přehrání zvuku po vypršení časového limitu</li> <li>Provedení akce po vypršení časového limitu</li> </ul>
<b>Kde lze hodiny přizpůsobit?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Panel Hodiny</li> <li>Upravit profily &gt; Nastavení &gt; Nástroj Hodiny</li> </ul>	
 Další informace...	<a href="#">Používání hodin</a> <a href="#">Nastavení &gt; Nástroje</a> <a href="#">Práce s akcemi</a> <a href="#">Akce &gt; Akce příkazů</a>	

# Nahrávání obrazovky




Co?	Nahrávání akcí v předváděcím sešitu, předváděcím sešitu plochy, na ploše nebo v jiné aplikaci, uložení nahrávky do souboru .avi a její přehrání jako animace.	
Kde?	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nástroje &gt; Další nástroje &gt; Nahrávání obrazovky</li> <li>Nástroje plochy</li> </ul>	
Jak?	Klikněte na červené tlačítko Nahrát a zadejte název souboru. Případně nejprve vyberte formát videa a kompresi zvuku a potom teprve spusťte nahrávání. Nahrávání zastavíte kliknutím na černé tlačítko Zastavit.	
<b>Co lze přizpůsobit?</b>	V nabídce Nahrávání obrazovky:	
	Komprese videa	Chcete-li ušetřit prostor na disku, zvolte některý z podporovaných formátů komprese videa nainstalovaných v počítači.
	Formát zvuku	Zvolte mono nebo stereo a kvalitu nahrávky. Čím vyšší počet kilobitů za sekundu zvolíte, tím lepší bude kvalita zvuku a větší velikost souboru.
	V části Nahrávky dialogového okna Nastavení:	
	Frekvence snímání	Výchozí nastavení = 5 Počet snímků nahraných za sekundu (1–10). Čím vyšší počet snímků zvolíte, tím lepší bude kvalita videa a větší velikost souboru.
	Nahrát zvuk	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení. Máte-li potřebné zvukové vybavení, umožňuje kromě videa nahrát i zvuk. <input type="checkbox"/> Nahraje pouze video.
	Rychlé snímání	<input checked="" type="checkbox"/> Vyberte v případě, že nahráváte aktivity s množstvím pohybů kurzoru ve velkých, statických oblastech. Například v případě ukázky softwaru. <input type="checkbox"/> Výchozí nastavení.
	Snímat ukazatel myši	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení. Zaznamená ve videu pohyby kurzoru. <input type="checkbox"/> Nezaznamená pohyby kurzoru.
	Snímat okna ve vrstvách	<input checked="" type="checkbox"/> Okna ve vrstvách používají aplikace k vytvoření průsvitných oken. Jde například o průsvitný obrázek, který se zobrazí při přetahování ikony na plochu. Zvolte při nahrávání aplikací, které používají okna ve vrstvách.  Kurzor může při nahrávání blikat, ale tento efekt se ve videu nezobrazí.

		<input type="checkbox"/> Výchozí nastavení.
	<b>Při nahrávání</b> zakázat hardwarovou akceleraci	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení. <input type="checkbox"/> Hardwarová akcelerace zlepšuje výkon trojrozměrné grafiky v počítači, ale může negativně ovlivnit výkon nahrávání obrazovky.  Doporučujeme vypnout hardwarovou akceleraci před začátkem nahrávání a znovu ji zapnout po dokončení nahrávky.
	<b>Při nahrávání</b> skrýt panel <b>nástrojů pro</b> nahrávání obrazovky	<input checked="" type="checkbox"/> Při spuštění každého nového nahrávání skryje panel nástrojů pro nahrávání obrazovky.  Pokud je panel nástrojů skryt, zastavíte nahrávání kliknutím na tlačítko nástroje Nahrávání obrazovky. <input type="checkbox"/> Výchozí nastavení. Nástroj Nahrávání obrazovky se při nahrávání zobrazí, abyste mohli nahrávku zastavit, pozastavit nebo znovu spustit.
<b>Kde lze nástroj přizpůsobit?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nabídka Nahrávání obrazovky</li> <li>• Upravit profily &gt; Nastavení &gt; Nahrávky</li> </ul>	
 Další informace...	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s objekty &gt; Přidávání multimédií</a>	


## Nahrávání zvuku



Co?	Umožňuje zaznamenat do souboru zvukovou nahrávku (hlas nebo hudbu) pomocí zařízení pro záznam zvuku ve vašem počítači.	
Kde?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hlavní nabídka &gt; Nástroje &gt; Další nástroje... &gt; Nahrávání zvuku</li> <li>• Nástroje plochy</li> </ul>	
Klávesová zkratka?	CTRL+Shift+R (Windows™ a Linux™) Cmd+Shift+R (Mac®)	
Jak?	<p>Na panelu nástrojů Nahrávání zvuku klikněte na červené tlačítko Nahrát, a tak spustíte nahrávání zvuku. Potom můžete kdykoli použít tlačítka Pozastavit nebo Zastavit.</p> <p> Chcete-li nahrát záznam řeči, je třeba, aby byl k počítači připojen vhodný mikrofon. Další informace naleznete v souborech nápovědy k operačnímu systému.</p>	
<b>Co lze přizpůsobit?</b>	<b>Přidat do předváděcího sešitu</b>	Po skončení nahrávání přidá ikonu zvuku na stránku předváděcího sešitu. Chcete-li nahrávku přehrát, klikněte na ikonu (je třeba aktivovat nastavení Povolit akce).
	Uložit na disk	Po kliknutí na tlačítko Nahrát zobrazí aplikace ActivInspire před zahájením nahrávání výzvu k zadání názvu a umístění zvukového souboru.
	Obojí	Obě výše uvedené možnosti.
<b>Kde lze nástroj přizpůsobit?</b>	Nastavení > Nahrávky > Nahrávání zvuku	
 Další informace...	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s objekty &gt; Přidávání multimédií</a> <a href="#">Referenční materiály &gt; Nastavení &gt; Nahrávky</a>	

## Kalkulačka



Co?	Provádění matematických výpočtů na tabuli.
Kde?	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Nástroje</a> &gt; <a href="#">Matematické nástroje</a> &gt; <a href="#">Kalkulačka</a></li><li>• <a href="#">Nástroje plochy</a></li></ul>
Jak?	Výpočty se provádí kliknutím na klávesy kalkulačky.
<b>Co lze přizpůsobit?</b>	Výběr kalkulačky: <ul style="list-style-type: none"><li>• Kalkulačka aplikace ActivInspire (výchozí nastavení)</li><li>• Kalkulačka operačního systému</li><li>• Jiná kalkulačka nainstalovaná v počítači</li></ul>
<b>Kde lze kalkulačku přizpůsobit?</b>	<a href="#">Upravit profily</a> > <a href="#">Nastavení</a> > <a href="#">Nástroje</a>
 Další informace...	<a href="#">Používání kalkulačky</a> <a href="#">Volba nastavení aplikace</a> <a href="#">Referenční materiály</a> > <a href="#">Nastavení</a> > <a href="#">Nástroje</a> <a href="#">Práce s akcemi</a> <a href="#">Referenční materiály</a> > <a href="#">Akce</a> > <a href="#">Akce příkazů</a>



[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Další informace o aplikaci ActivInspire](#) > [Práce s tabulí](#) > [Používání matematických nástrojů](#) > Používání kalkulačky

## Používání kalkulačky



Postup použití kalkulačky dodané s aplikací ActivInspire:


- V nabídce Nástroje klikněte na příkaz **Matematické nástroje > Kalkulačka**.

Postup použití kalkulačky dodané s vaším operačním systémem nebo jiné kalkulačky podle vašeho výběru:

1. V nabídce Soubor klikněte na položku Nastavení.
2. Klikněte na položku Nástroje.
3. Přejděte dolů na nastavení **Kalkulačka**.
  - Zaškrtněte políčko **Použít kalkulačku dodanou s operačním systémem** nebo
  - v poli **Použít kalkulačku zvolenou uživatelem** vyhledejte kalkulačku, kterou chcete používat.
4. Klikněte na tlačítko Hotovo.

# Kostky



Co?	Hodí až pět kostek.	
Kde?	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Nástroje</a> &gt; <a href="#">Matematické nástroje</a> &gt; <a href="#">Kostky</a></li><li>• <a href="#">Nástroje plochy</a></li></ul>	
Jak?	Vyberte počet kostek, rychlost hodu, a zda chcete vložit výsledek do předváděcího sešitu nebo ne.	
<b>Co lze přizpůsobit?</b>	<b>Počet kostek</b>	1 – 5
	Rychlost	3 až 11 sekund
	Hodit	Kliknutím hodíte kostky.
	Výstup do <b>předváděcího sešitu</b>	Kliknutím vložíte výsledek do předváděcího sešitu.
<b>Kde lze kostky přizpůsobit?</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Pole Kostky</a></li><li>• <a href="#">Upravit profily</a> &gt; <a href="#">Nastavení</a> &gt; <a href="#">Nástroje</a></li></ul>	
 Další informace...	<a href="#">Používání kostek</a> <a href="#">Nastavení &gt; Nástroje</a> <a href="#">Práce s akcemi</a> <a href="#">Akce &gt; Akce příkazů</a>	

[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Další informace o aplikaci ActivInspire](#) > [Práce s tabulí](#) > [Používání matematických nástrojů](#) > [Používání kostek](#)

## Používání kostek

### Hod kostek

1. Klikněte na nástroj Kostky 



2. V poli Kostky klikněte na tlačítko Hodit.

### Změna počtu kostek

1. V poli Kostky klikněte na šipku u rozbalovacího seznamu.
2. Klikněte na počet kostek, které chcete hodit.

### Změna rychlosti kostek

V poli Kostky zvýšte nebo snižte rychlost kostek pomocí posuvníku Rychlost.

### Vložení součtu hozených bodů na stránku

V poli Kostky klikněte na tlačítko Výstup do předváděcího sešitu.



[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Další informace o aplikaci ActivInspire](#) > [Práce s prostředky](#) > Přidávání prostředků do předváděcího sešitu

## Přidávání prostředků do předváděcího sešitu

Proces přidávání prostředků z knihovny prostředků do předváděcího sešitu je stejný pro všechny typy prostředků.

Tato kapitola je věnována šablonám, jednomu typu prostředků, který lze používat několika různými způsoby.

- [O šablonách](#)
- [Vložení šablony](#)

### O šablonách

Některé šablony jsou navrženy tak, aby je bylo možné použít bez úprav, zatímco jiné mohou sloužit jako základ vaší vlastní práce. Šablony se také mohou stát záchranným kruhem ve chvíli, kdy potřebujete v rychlosti připravit hodinu.

Některé šablony obsahují poznámky ke stránce s návrhy na použití šablony. Skutečný způsob využití šablony je však zcela na vás.

[Další šablony si můžete kdykoli stáhnout z webových stránek portálu Promethean Planet](#) .

### Vložení šablony



Následující postup popisuje několik rychlých možností vložení šablony do předváděcího sešitu.

#### Přetažení

1. V **prohlížeči stránek** klikněte na miniaturu stránky, za kterou chcete vložit šablonu stránky.
2. Otevřete **prohlížeč prostředků** a vyhledejte složku Šablony.
3. Vyberte kategorii a v prohlížeči zobrazte její obsah. Zvolte například kategorii Šablony > Duální režim. Tato kategorie obsahuje šablony pro společnou práci pomocí dvou per ActivPen.
4. Klikněte na vybranou šablonu a přetáhněte ji na stránku předváděcího sešitu.



Na příkladu vidíte šablonu pro práci s čísly v režimu duálního uživatele.



Chcete-li zobrazit nápady na využití této šablony, klikněte na tlačítko Poznámky  .



Po přidání stránky aktivit s šablonou uložte předváděcí sešit.

Po provedení akce můžete pomocí tlačítka Obnovit stránku   obnovit stránku s aktivitami do původního uloženého stavu.

Pomocí nabídky Vložit

1. V **prohlížeči stránek** klikněte na miniaturu stránky, za kterou chcete vložit šablonu stránky.
2. V nabídce Vložit klikněte na položku Stránka > a na některou z uvedených kategorií, například Šablony > Duální režim.

## NEBO

V nabídce Vložit klikněte na položku Stránka > Další šablony stránek. V prohlížeči prostředků se zobrazí složka Sdílené prostředky.

3. Klikněte na složku Sdílené šablony stránek a prohlédněte si miniatury dostupných šablon.
4. Vyberte si šablonu a přetáhněte ji na stránku v předváděcím sešitu nebo ji na stránku přidejte dvojitým kliknutím na miniaturu.

## Práce s vašimi vlastními materiály

Jsme si dobře vědomi, že výukové materiály mohou být uloženy v řadě nejrůznějších formátů. Každý učitel má svůj vlastní způsob přípravy materiálů a výuky, a proto aplikace ActivInspire podporuje mnoho obvyklých formátů.

Můžete provést následující akce:

- Přetáhnout do předváděcího sešitu obrázky a text z jiných aplikací spuštěných ve stejném počítači.
- Importovat soubory z jiných aplikací, například SMART Notebook nebo Microsoft PowerPoint. Podrobné informace naleznete v kapitole [Import a export souborů](#).
- Procházet existující prostředky pomocí prohlížeče prostředků.
- Otevírat předváděcí sešity (.flp) vytvořené ve starších verzích softwaru společnosti Promethean (ActivStudio nebo ActivPrimary verze 2 a 3).



Nezapomeňte, že přestože aplikace ActivInspire dokáže otevřít předváděcí sešity vytvořené ve starších verzích softwaru společnosti Promethean, ukládá je do jiného formátu (.flipchart), který není kompatibilní se staršími verzemi tohoto softwaru. Předváděcí sešity uložené pomocí aplikace ActivInspire nebude možné otevřít v aplikacích ActivPrimary nebo ActivStudio.

Pokud předváděcí sešity obsahují akce, vyzkoušejte si, že pracují podle vašich představ.

Pokud tomu tak není, přečtěte si kapitolu [Referenční materiály > Akce > Přehled rozdílů](#), v níž popisujeme rozdíly mezi akcemi vytvořenými v aplikaci ActivInspire a v dřívějších verzích softwaru Promethean.

[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Další informace o aplikaci ActivInspire](#) > [Práce s prostředky](#) > Publikování předváděcích sešitů

## Publikování předváděcích sešitů

Publikováním vytvoříte chráněnou verzi předváděcího sešitu, v níž nelze používat určité funkce úprav a výstupů. Potom můžete tento chráněný předváděcí sešit rozdat – uživatelé nebudou moci kopírovat jeho obsah, tisknout jej ani používat nástroj

Fotoaparát  .




Před publikováním si uložte kopii předváděcího sešitu na známé místo. Po publikování se všechna omezení zadaná uživatelům budou totiž vztahovat také na vás.

Zadejte u předváděcího sešitu informace o vydavateli a omezte akce, které s ním mohou uživatelé provádět.

### Dva způsoby otevření nástroje pro publikování předváděcího sešitu

#### Z hlavního panelu nástrojů

1. Klikněte na tlačítko Hlavní nabídka  .
2. Klikněte na položku Publikovat...

Z nabídky Soubor

1. V nabídce Soubor klikněte na položku Publikovat... Zobrazí se dialogové okno Vydavatel předváděcího sešitu.
2. Zadejte příslušné informace o vydavateli. Tyto informace slouží pro vaši vlastní potřebu a nezobrazí se uživatelům.
3. Podle potřeby zvolte nebo zrušte omezení a potom proveďte některou z následujících akcí:
  - Kliknutím na tlačítko Zrušit zavřete dialogové okno bez uložení nastavení.
  - Kliknutím na položku Uložit podrobnosti uložení zvolená nastavení bez jejich publikování.
  - Kliknutím na tlačítko Publikovat... provedete implementaci zvolených nastavení a publikování předváděcího sešitu do jiného umístění.

Další informace naleznete v kapitole [Možnosti publikování předváděcího sešitu](#)

## Přehled

### Co je to?

Odpovědní systém se skládá z následujících součástí:

- Počítače s nainstalovanou aplikací ActivInspire
- Rozbočovače ActivHub, model AH1 nebo AH2, nebo softwaru ActivEngage, což je virtuální rozbočovač ActivHub
- Hlasovacího zařízení nebo klientů softwaru ActivEngage

Podrobné informace o kompatibilních zařízeních naleznete v kapitole [Registrace zařízení](#).

### Jaké typy hlasovacích zařízení existují?

Existují tři typy hlasovacích relací. Tabulka uvádí, které typy zařízení jsou vhodné pro jednotlivé relace:


Relace	ActivExpression	ActiVote	ActivEngage	Popis
<b>Připravené</b> otázky	✓	✓	✓	Žáci odpovídají na připravené otázky. Na každou stránku předváděcího sešitu můžete vložit jednu otázku a případně doplňující otázku. Otázky se zobrazí na stránce předváděcího sešitu. Všichni žáci odpovídají na stejnou otázku <i>zároveň</i> .
ExpressPoll	✓	✓	✓	Žáci odpovídají na rychlé nebo náhodné otázky. Relaci ExpressPoll můžete spustit kdykoli, dokonce i bez otevírání předváděcího sešitu.
Otázky pro zpracování vlastním tempem	✓	⊘	✓	Žáci odpovídají na připravené otázky. Je zde ale několik důležitých rozdílů: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Každá stránka předváděcího sešitu může obsahovat sadu s potřebným počtem otázek.</li> <li>• Otázky mohou mít úroveň obtížnosti od 1 do 9.</li> <li>• Otázky se <i>nezobrazují</i> na stránce předváděcího sešitu. Místo toho si žáci čtou jednotlivé otázky na displeji svého zařízení ActivExpression.</li> <li>• Otázky se do zařízení ActivExpression jednotlivých žáků odesílají po jedné.</li> <li>• Otázky ze sady lze zobrazovat náhodně nebo je zamíchat, aby je každý žák viděl v jiném pořadí.</li> <li>• Každý žák zpracovává sadu otázek <i>svým vlastním tempem</i>.</li> </ul>



## Jak to funguje?

Následující informace se týkají zařízení ActivExpression a ActiVote.

Informace o softwaru ActivEngage naleznete na webových stránkách [www.prometheanplanet.com/activenengage](http://www.prometheanplanet.com/activenengage).

1. Připojte rozbočovač ActivHub k portu USB svého počítače.
2. Rozdejte hlasovací zařízení studentům.
3. Spusťte aplikaci ActivInspire a zaregistrujte zařízení.
4. Potom zadejte otázku nebo otevřete stránku předváděcího sešitu, která obsahuje sadu otázek pro zpracování vlastním tempem a klikněte na položku Spustit hlasování .
5. Jakmile studenti odhlasují nebo vyprší časový limit, zobrazí se výsledky na tabuli.

V případě sady otázek pro zpracování vlastním tempem můžete zobrazovat příchozí odpovědi dynamicky.



Můžete také využít možnost přiřazení zařízení studentům. Je to vhodné, pokud studenti budou používat stejná zařízení v určitém delším časovém období.

## Je možné používat zařízení ActiVote a ActivExpression ve stejné hlasovací relaci?

V případě připravených otázek a hlasování ExpressPoll můžete používat zařízení ActiVote a ActivExpression ve stejné hodině, i když ne zároveň. Můžete spustit dvě hlasovací relace – před spuštěním další hlasovací relace nemusíte zavírat předváděcí sešit nebo zobrazení výsledků.

Chcete-li změnit jeden typ hlasovacího zařízení na jiný, klikněte na příslušné tlačítko v prohlížeči hlasování:

### Hlasovat pomocí zařízení ActiVote



### Hlasovat pomocí zařízení ActivExpression



Chcete-li používat sadu otázek pro zpracování vlastním tempem, potřebujete zařízení ActivExpression.

## Co potřebuji k použití sady otázek pro zpracování vlastním tempem?

Chcete-li odeslat sadu otázek pro zpracování vlastním tempem do zařízení ActivExpression, může být nutný upgrade následujících součástí:

1. Ovladače ActivDriver
2. Rozbočovače ActivHub
3. Zařízení ActivExpression



Všechny soubory a pokyny potřebné k provedení upgradu naleznete na webových stránkách portálu Promethean Planet na adrese [www.prometheanplanet.com/selfpacedlearning](http://www.prometheanplanet.com/selfpacedlearning).

## Mohu do zařízení ActivExpression odeslat otázky v jiných jazycích?

Ano, do zařízení ActivExpression můžete odeslat otázky v jiných jazycích.

Následující tabulka zobrazuje přehled dostupných jazyků:

Jazyk	ActivInspire 1.2	ActivInspire 1.4
Angličtina (Velká Británie a USA)	✓	✓

Arabština	⊘	✓
Němčina	✓	✓
Španělština	✓	✓
Francouzština	✓	✓
Ruština	⊘	✓
Italština	✓	✓
Holandština	✓	✓
Portugalština	✓	✓
Turečtina	⊘	✓
Švédština	⊘	✓
Portugalština (Brazílie)	⊘	✓
Kazachština	⊘	✓
Dánština	⊘	✓
Norština	⊘	✓
Finština	⊘	✓

## Co potřebuji pro používání jiných jazyků v zařízeních ActivExpression?

Chcete-li změnit jazyk u existujících zařízení ActivExpression, může být nutný upgrade následujících součástí:

1. Ovladače ActivDriver
2. Rozbočovače ActivHub
3. Zařízení ActivExpression



Všechny soubory a pokyny potřebné k provedení upgradu naleznete na webových stránkách portálu Promethean Planet na adrese [www.prometheanplanet.com/selfpacedlearning](http://www.prometheanplanet.com/selfpacedlearning).

Jaký je rozdíl mezi anonymním a pojmenovaným hlasováním?

Při anonymním hlasování se zobrazují čísla zařízení – nevidíte, kdo odeslal jakou odpověď.

Při pojmenovaném hlasování se zobrazí názvy zařízení a vy lépe vidíte, ze kterého zařízení byly odeslány jaké odpovědi.

Jaké výsledky hlasování je možné exportovat do aplikace Microsoft Excel<sup>®</sup>?

Typ hlasovací relace	Export výsledků
ExpressPoll	✓
Připravené otázky	✓
Sada otázek pro zpracování vlastním tempem	✓

Podrobné informace naleznete v kapitole [Import a export souborů > Export souborů](#).

## Přřazování zařízení studentům

Tato kapitola popisuje výhody a uvádí postupy přřazování zařízení studentům:

- [Proč přřazovat zařízení studentům?](#)
- [Přřazování zařízení studentům](#)

### Proč přřazovat zařízení studentům?

Zařízení není nutné přřazovat studentům, pomáhá to však výrazně zkrátit čas potřebný k uspořádání a zpracování výsledků a zároveň vám umožní získat přehled o postupu jednotlivých studentů.

Jména studentů můžete přiřadit ze databázových souborů. Můžete použít existující databáze nebo vygenerovat a exportovat databázi pomocí aplikace ActivInspire.

Pokud k počítači připojíte rozbočovač ActivHub, zobrazí se zaregistrovaná zařízení v dialogovém okně Registrace zařízení. Podle výběru v prohlížeči hlasování se v tomto okně zobrazí některý z následujících údajů:

- **Číslo zařízení** – anonymní hlasování.
- **Název zařízení** – pojmenované hlasování (zařízení nejsou přiřazena studentům).
- Jméno studenta – pojmenované hlasování (zařízení jsou přiřazena studentům).

### Přřazování zařízení studentům

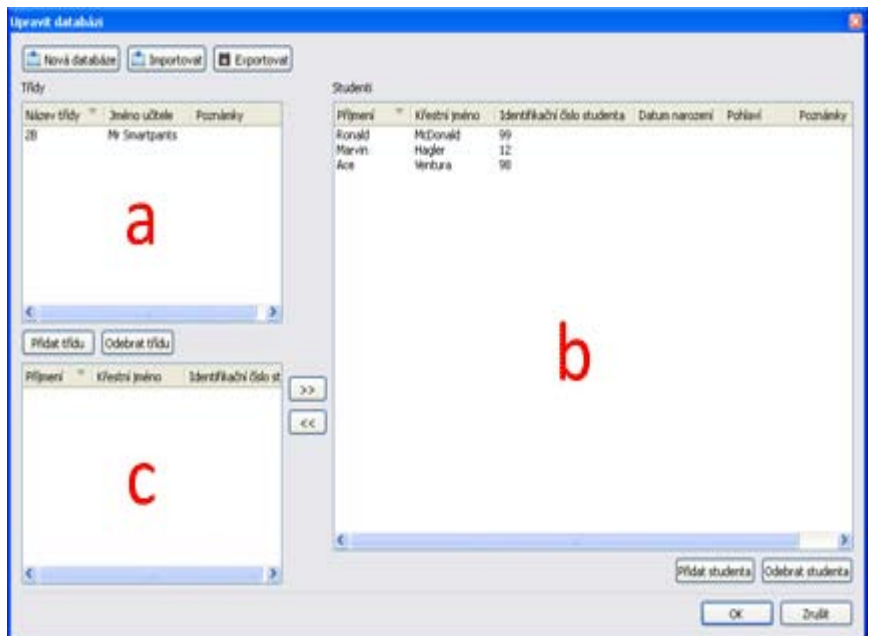
V prohlížeči hlasování:

1. Klikněte na položku **Přiřadit zařízení studentům**. Zobrazí se dialogové okno Přiřadit zařízení studentům.

V dialogovém okně se zobrazí jména a identifikační čísla studentů z databázového souboru. Jména lze importovat z databázových souborů s příponami .edb nebo .csv, případně lze vygenerovat a vyexportovat databázi třídy přímo z aplikace ActivInspire.

Jméno studenta	Identifikační číslo studenta	Kód PIN zařízení
Ronald McDonald	99	
Marvin Hagler	12	
Ace Ventura	98	

2. Klikněte na položku Upravit databázi **studentů**. Zobrazí se dialogové okno Upravit databázi studentů.



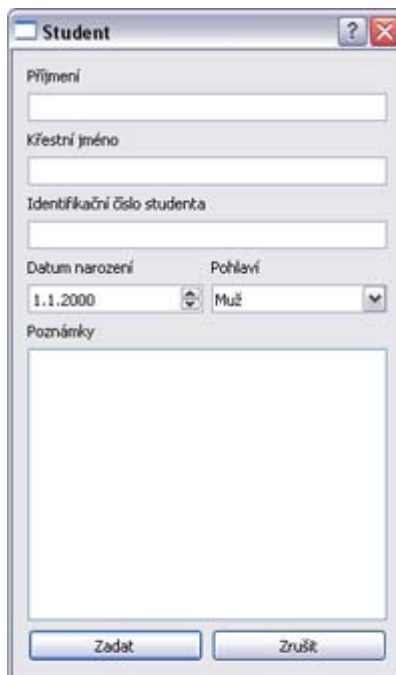
3. Přidejte třídu do pole **a**:

- a. Klikněte na tlačítko **Přidat třídu**. Zobrazí se dialogové okno Přidat třídu.
- b. Zadejte název třídy a jméno učitele; pokud chcete, můžete zadat také poznámky.
- c. Klikněte na tlačítko Odeslat.



4. Přidejte studenty do pole **b**:

- a. Klikněte na tlačítko **Přidat studenta**. Zobrazí se dialogové okno Student.
- b. Zadejte jméno, příjmení a identifikační číslo studenta.
- c. Klikněte na tlačítko Odeslat.



Až se vrátíte zpět do dialogového okna Upravit databázi studentů:

5. Zvýrazněte třídu.

6. Zvýrazněte jména studentů, kterým chcete přiřadit hlasovací zařízení.
7. Kliknutím na šipky přidejte nebo odeberte studenty v poli **C**.
8. Klikněte na tlačítko OK. Zavře se dialogové okno Upravit databázi studentů a aplikace ActivInspire se vrátí do dialogového okna Přiřadit zařízení studentům.




Přiřazovat lze studenty zobrazené v tomto poli. Pokud je počet studentů vyšší než počet zaregistrovaných zařízení, zobrazí se upozornění.

Chcete-li před přiřazením zařízení studentům zaregistrovat další zařízení, klikněte na položku **Dokončení registrace**. Zobrazí se dialogové okno Registrace zařízení. Podrobné informace naleznete v kapitole [Registrace zařízení](#).

V dialogovém okně Přiřadit zařízení studentům:

9. Klikněte na položku **Přiřadit zařízení** – v dialogovém okně se zobrazí kódy PIN zařízení. V případě zařízení ActivExpression se na obrazovce zobrazí také upozornění.
10. Všichni studenti musí zadat správný kód PIN:
  - Zařízení ActiVote – stiskněte hlasovací tlačítka.
  - Zařízení ActivExpression – stiskněte tlačítka možností.








V dialogovém okně Přiřadit zařízení studentům se zeleně zvýrazněná zobrazují přiřazená zařízení. Pokud nyní zvolíte Pojmenované hlasování, zobrazí se v prohlížeči hlasování jména studentů.

[Zpátky nahoru](#) 

## Možnosti přizpůsobení

Chování a umístění všech panelů nástrojů, prohlížečů a panelů nabídek lze v aplikaci ActivInspire přizpůsobit.

Všechny je lze přichytit a přetahovat. Některé mohou být plovoucí, zasunuté, sbalené nebo ukotvené.

Možnost	Studio	Primary	Popis	
Možnosti panelu <b>nástrojů</b>			Ukotvit doleva	Umístí panel nástrojů doprava/doleva/nahoru/dolů v okně aplikace ActivInspire.
			Ukotvit doprava	
			Ukotvit nahoru	
			Ukotvit dolů	
			Plovoucí	Umožňuje kdykoli kliknout na záhlaví a přesunout položku do libovolného místa v okně aplikace ActivInspire.  Panel nástrojů můžete kdykoli změnit na plovoucí tím, že jej přetáhnete z ukotveného umístění doprostřed obrazovky.
			Zasunout	Přepínač. Pokud je panel nástrojů v normálním stavu (vysunutý), můžete jej kliknutím na toto tlačítko zasunout, a tak zobrazit jen tlačítka hlavní nabídky a pohybu po stránkách. Pokud je panel nástrojů zasunutý, kliknutím jej opět vysunete a zobrazíte všechny nástroje.
Sbalit	Přepínač. Skrýje nebo zobrazí pruh zástupců hlavního panelu nástrojů.			
Zasunout				Viz „Zasunout“ výše.
<b>Přichytit panel nástrojů</b>				Přepínač. Přichytí panel nástrojů na místo, a tak zamezí jeho automatickému zmizení v případě ukotvení.

## Akce

Pomocí prohlížeče akcí můžete k libovolnému objektu v předváděcím sešitu přiřadit akci.



Pokud jste již byli zvyklí používat akce v aplikacích ActivStudio nebo ActivPrimary, přečtěte si kapitolu [Přehled rozdílů](#), kde naleznete důležité informace o používání akcí v existujících předváděcích sešitech aplikace ActivInspire.

Pro každou akci existuje odpovídající nástroj nebo příkaz.

Informace o typech akcí dostupných v aplikaci ActivInspire naleznete v následujících kapitolách:

- [Přehled rozdílů](#)
- [Akce přetažení](#)
- [Akce příkazů](#)
- [Akce stránky](#)
- [Akce objektů](#)
- [Akce dokumentů nebo multimédií](#)
- [Akce hlasování](#)



## Vlastnosti

Pomocí prohlížeče vlastností můžete na stránkách nebo u objektů svého předváděcího sešitu zobrazit, změnit a použít celou řadu výkonných vlastností. Možnosti nastavení se zobrazí v prohlížeči a závisejí na tom, zda jste vybrali stránku, samostatný objekt nebo několik objektů. U různých typů objektů lze zadat různé typy vlastností.

Podrobné informace o změně vlastností naleznete v kapitole [Změna vlastností objektu](#).

Tato kapitola obsahuje stručný popis dostupných vlastností podle jejich kategorií:

- [Identifikační vlastnosti](#)
- [Vlastnosti vzhledu](#)
- [Vlastnosti ohraničení](#)
- [Vlastnosti výplně](#)
- [Vlastnosti pozadí](#)
- [Vlastnosti pozice](#)
- [Vlastnosti popisků](#)
- [Vlastnosti kontejneru](#)
- [Vlastnosti otočení](#)
- [Vlastnosti omezení](#)
- [Různé vlastnosti](#)
- [Vlastnosti multimédií](#)
- [Vlastnosti stránky](#)
- [Vlastnosti nástrojů](#)
- [Vlastnosti clony](#)
- [Vlastnosti reflektoru](#)
- [Vlastnosti mřížky](#)


## Rozdíly mezi edicemi Professional a Personal

**Aplikace ActivInspire Personal Edition obsahuje pouze část užitečných funkcí oproti aplikaci ActivInspire Professional Edition.**

**Můžete si ji stáhnout zdarma.**

Následující části popisují rozdíly mezi oběma edicemi v následujících kategoriích:

- [Návrh](#)
- [Multimediální soubory](#)
- [Import a export z jiných formátů souborů](#)
- [Prezentace na tabuli](#)
- [Interaktivní funkce a zapojení studentů](#)
- [Pokročilé nástroje](#)

Symbol	Označuje
✓	Obsahuje funkci.
	Obsahuje pouze některé části funkce. Další informace naleznete ve sloupci Podrobnosti.
⊘	Neobsahuje funkci. Další informace naleznete ve sloupci Podrobnosti.

### Návrh


Funkce	Professional Edition	Personal Edition	Podrobnosti	 Další informace...
Výběr více stránek	✓	✓		<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Práce se stránkami</a>
Režim návrhu	✓	⊘	Režim návrhu potřebujete, pokud při úpravách předváděcího sešitu potřebujete vypnout nebo zapnout určité funkce.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Výhody používání profilů &gt; Vytváření a přepínání profilů &gt; Volba nastavení aplikace</a> <a href="#">Referenční materiály &gt; Nastavení &gt; Režim návrhu</a>
Akce návrhu	✓		Můžete přehrát existující akce kromě: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Režimu duálního uživatele</li> <li>• Režimu návrhu</li> </ul>	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Vytváření interaktivních předváděcích sešitů &gt; Práce s akcemi</a> <a href="#">Referenční materiály &gt;</a>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zobrazení prohlížeče akcí</li> </ul> <p>K vytváření nových akcí je třeba aplikace ActivInspire Professional.</p>	<a href="#">Akce</a>
Úpravy textu	✓	✓		
Vrstvení objektů	✓	✓		
Úplně dopředu/dozadu	✓	✓		
Tematické šablony	✓	⊘	Knihovna prostředků v edici ActivInspire Professional obsahuje pestrou škálu tematických šablon, například režim duálního uživatele, které urychlují přípravu hodiny.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s prostředky &gt; Přidávání prostředků do předváděcího sešitu</a>
Vlastnosti objektu	✓		<p>Všechny vlastnosti objektu lze zobrazit v prohlížeči vlastností.</p> <p>Nelze změnit vlastnosti u funkcí, které nejsou součástí edice ActivInspire Personal. Takové vlastnosti jsou zšedlé, například:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vlastnosti akcí</li> <li>• Vlastnosti kontejneru</li> <li>• Vlastnosti popisků</li> </ul>	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s objekty &gt; Změna vlastností objektu</a> <a href="#">Referenční materiály &gt; Vlastnosti</a>
Zarovnání objektu	✓	⊘	K použití nástrojů zarovnání v nabídce Upravit > Převést > Zarovnat je třeba edice ActivInspire Professional.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s objekty &gt; Úpravy objektů</a>
Objekt kopírovacího razítka	✓	⊘	Chcete-li do předváděcího sešitu rychle vložit více kopií prostředku pomocí kopírovacího razítka, potřebujete edici ActivInspire Professional.	<a href="#">Seznámení s aplikací ActivInspire Studio &gt; Prohlížeče aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč prostředků</a> <a href="#">Seznámení s aplikací ActivInspire Primary &gt; Prohlížeče aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč prostředků</a>
Přetáhnout kopii	✓	⊘	Chcete-li upravit vlastnosti objektu tak,	<a href="#">Referenční materiály &gt; Vlastnosti &gt; Různé</a>

			aby bylo během hodiny možné jednoduše vytvořit několik kopií objektu prostým kliknutím a přetažením, potřebujete edici ActivInspire Professional.	
Návrh mřížky	✓	⊘	K úpravám mřížek nebo vytváření vlastních mřížek je třeba edice ActivInspire Professional.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s objekty &gt; Vytváření a úpravy mřížek</a>
Maska mřížky	✓	✓		
Nástroj Vybrat	✓	✓		
Popisky objektů	✓	⊘	Chcete-li přidávat k objektům popisky nebo formátovat existující popisky a přizpůsobovat jejich chování, potřebujete edici ActivInspire Professional.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Vlastnosti &gt; Vlastnosti popisků</a>
Poznámky ke stránce	✓	⊘	Přidávat poznámky ke stránce předváděcího sešitu lze pouze v edici ActivInspire Professional.	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Vytváření poznámek ke stránce</a>
Přetahování položek ze systému	✓	✓	Do předváděcího sešitu můžete z plochy počítače nebo jiných aplikací přetahovat textové a grafické položky.	
Knihovna tvarů	✓	⊘	Knihovna tvarů není součástí edice ActivInspire Personal, a proto ji nelze použít k vytváření nových tvarů.  Existující tvary můžete změnit pomocí nástroje Upravit body tvaru  .	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Přidávání a úpravy tvarů.</a>
Vyhledávání místních prostředků	✓	✓		<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s prostředky &gt; O prostředcích</a>

## Multimediální soubory

	Professional	Personal	Podrobnosti	
--	--------------	----------	-------------	--

Funkce	Edition	Edition		 Další informace...
Nahrávání obrazovky	✓	⊘	Chcete-li prostřednictvím nahrávání obrazovky vytvářet vlastní animace, potřebujete edici ActivInspire Professional.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt;</a> <a href="#">Práce s tabulí &gt;</a> <a href="#">Používání nahrávání obrazovky</a>
Nahrávání zvuku	✓	⊘	Chcete-li prostřednictvím nahrávání zvuku vytvářet vlastní zvukové soubory, potřebujete edici ActivInspire Professional.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt;</a> <a href="#">Práce s tabulí &gt;</a> <a href="#">Používání nahrávání zvuku</a>
Přehrávání objektů ve formátu Flash	✓	✓		
Podpora grafiky a obrázků	✓	✓		
Podpora souborů ve formátu Flash Video (.FLV)	✓	✓		
Odkazy na dokumenty v předváděcích sešitech	✓	✓		

## Import a export z jiných formátů souborů

Funkce	Professional Edition	Personal Edition	Podrobnosti	 Další informace...
Import souboru SMART Notebook	✓	✓		
Import galerie SMART Gallery	✓	✓		
Import z aplikace PowerPoint	✓	✓	V počítačích se systémem Windows je možné importovat prezentace z aplikace PowerPoint.	
Import z formátu QTI /XML	✓	⊘	K importu těchto typů souborů do předváděcího sešitu je nutná edice ActivInspire Professional.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt;</a> <a href="#">Import a export souborů &gt;</a> <a href="#">Import souborů</a>
Import z formátu ExamView	✓	⊘		
Import dokumentu PDF	✓	⊘		

Export výsledků hlasování do aplikace Microsoft Excel®	✓	⊘	K exportu otázek a odpovědí do sešitů aplikace Excel k dalším úpravám a uložení je třeba edice ActivInspire Professional.	<a href="#">Import a export souborů &gt; Export souborů.</a>
--	---	---	---	--

## Prezentace na tabuli

Funkce	Professional Edition	Personal Edition	Podrobnosti	 Další informace...
Úpravy nastavení pera	✓	⊘	Chcete-li pomocí nástrojů Pero, Zvýrazňovač nebo Magický inkoust kreslit tvary, které se chovají jako anotace, potřebujete edici ActivInspire Professional.	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Psaní do předváděcího sešitu.</a>
Nástroj Výplň	✓	✓		
Duplikovat	✓	⊘	Objekty můžete kopírovat, ale nemůžete je duplikovat.	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Kopírování, vkládání a duplikování objektů</a>
Obnovení stránky	✓	⊘	Vrátit stránku rychle zpět do stavu, v jakém byla při posledním uložení, například před zahájením aktivity, lze pouze v edici ActivInspire Professional.	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Odstraňování položek</a>
Kliknutí pravým tlačítkem a rozbalovací nabídky	✓	✓		
Lupa stránky	✓	⊘	Chcete-li přiblížit části stránky předváděcího sešitu a podrobněji si je prohlédnout nebo oddálit stránku a prohlédnout si ji z ptačí perspektivy, potřebujete edici ActivInspire Professional.	<a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Seznámení s aplikací ActivInspire Studio &gt; Zobrazení předváděcího sešitu</a> <a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Seznámení s aplikací ActivInspire Primary &gt; Zobrazení předváděcího sešitu</a>
Měřítko stránky	✓	✓		



Nástroj Počátek os XY	✓	⊘	<p>Bez nástroje Počátek os XY lze otáčet objekty pouze kolem jejich středu.</p> <p>V edici ActivInspire Professional můžete umístit počáteční bod na libovolné místo na stránce a otáčet objekty kolem něj.</p>	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s tabulí &gt; Používání matematických nástrojů &gt; Nastavení počátku os XY</a>
Prohlížeče	✓	✓		
Nástroj Pero a indikátor šířky pera	✓	✓		
Zámek učitele	✓	⊘	<p>Chcete-li zamknout aplikaci ActivInspire a zabránit změnám, pokud nejste u tabule, potřebujete edici ActivInspire Professional.</p>	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s tabulí &gt; Používání zámku učitele</a>
Anotace plochy	✓	⊘	<p>Chcete-li pomocí nástrojů Pero, Zvýrazňovač nebo Guma zapisovat na plochu nebo do aplikace otevřené na ploše, potřebujete edici ActivInspire Professional.</p>	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s tabulí &gt; Anotace plochy</a>
Funkce odpovědního systému	✓		<p>Můžete používat všechny funkce s následujícími výjimkami.</p> <p>Edice ActivInspire Professional je třeba k následujícím akcím:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Úpravám databáze studentů</li> <li>• Exportu otázek a odpovědí do aplikace Excel</li> <li>• Nastavení asynchronních otázek pomocí průvodce otázkami</li> <li>• Spuštění relací otázek řešených vlastním tempem</li> </ul>	<a href="#">Používání odpovědního systému</a>
Režimu duálního uživatele	✓	⊘	<p>Můžete spolupracovat na tabuli, ale pouze sdílením učitelova pera.</p> <p>Chcete-li na tabuli</p>	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s tabulí &gt; Práce v režimu duálního</a>

			spolupracovat zároveň pomocí pera studenta a učitele, potřebujete edici ActivInspire Professional a tabuli ActivBoard, která podporuje režim duálního uživatele.	<a href="#">uživatele</a>
--	--	--	--	---------------------------

## Interaktivní funkce a zapojení studentů

Funkce	Professional Edition	Personal Edition	Podrobnosti	 Další informace...
Efekty otočení stránky	✓	⊘	Chcete-li přidat animované efekty otočení stránky, potřebujete edici ActivInspire Professional.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Vytváření interaktivních předváděcích sešitů &gt; Používání efektů otočení stránky</a>
Přehrávání akcí	✓		Můžete přehrát existující akce kromě: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Režimu duálního uživatele</li> <li>• Režimu návrhu</li> <li>• Zobrazení prohlížeče akcí</li> </ul>	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Vytváření interaktivních předváděcích sešitů &gt; Práce s akcemi</a>
Objekty akcí lze přetahovat	✓	⊘	Chcete-li vybrané objekty s přiřazenými akcemi přetáhnout na jiné místo v předváděcím sešitu, potřebujete edici ActivInspire Professional.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Vytváření interaktivních předváděcích sešitů &gt; Práce s akcemi</a>
Přístup na portál Promethean Planet	✓	✓		
Vyhledávání prostředků na portálu Promethean Planet a jejich stahování do aplikace ActivInspire	✓	✓		
Magický inkoust	✓	✓		
Guma	✓	✓		
Možnost měnit velikost tlačítek	✓	⊘	Chcete-li zvětšovat nebo zmenšovat tlačítka podle potřeb různých žáků, potřebujete edici ActivInspire Professional.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Výhody používání profilů &gt; Vytváření a přepínání profilů &gt; Volba nastavení aplikace</a>



Profily uživatelů	✓		<p>K přepínání, ukládání nebo načítání profilů je třeba edice ActivInspire Professional.</p> <p>Můžete měnit všechna nastavení aplikace ActivInspire. Některé změny se však v edici ActivInspire Personal neprojeví, například:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nastavení multimédií</li> <li>• Nastavení režimu návrhu</li> </ul>	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Výhody používání profilů &gt; Vytváření a přepínání profilů</a>
Tlačítka definovaná uživatelem	✓	⊘	K vytvoření vlastních tlačítek definovaných uživatelem je třeba edice ActivInspire Professional.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Výhody používání profilů &gt; Vytváření a přepínání profilů &gt; Definice vlastních tlačítek</a>
Přetažení objektů na tlačítka	✓	⊘	Pokud chcete přetahovat objekty ze stránky do třetího sloupce hlavního panelu nástrojů, tzv. pruhu zástupců na panelu nástrojů, potřebujete edici ActivInspire Professional.	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Kopírování, vkládání a duplikování objektů</a>
Nastavení aplikace	✓		<p>Můžete měnit všechna nastavení aplikace ActivInspire. Některé změny se však v edici ActivInspire Personal neprojeví, například:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nastavení multimédií</li> <li>• Nastavení režimu návrhu</li> </ul>	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Výhody používání profilů &gt; Vytváření a přepínání profilů &gt; Volba nastavení aplikace</a>
Klávesové zkratky	✓	✓		<a href="#">Referenční materiály &gt; Klávesové zkratky</a>
Nástroj pro rozpoznávání rukopisu	✓	⊘	Pro okamžitý převod anotací na text je třeba edice ActivInspire Professional.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s tabulí &gt; Používání rozpoznávání rukopisu</a>
Převod na text	✓	⊘	Pro převod anotací na text je třeba edice ActivInspire Professional.	
Nástroj pro rozpoznávání tvarů	✓	⊘	Pro okamžitý převod anotací na tvary je třeba edice ActivInspire Professional.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt;</a>

Převod na tvar	✓	⊘	Pro převod anotací na tvar je třeba edice ActivInspire Professional.	<a href="#">Práce s tabulí &gt; Používání rozpoznávání tvarů</a>
Tečkované a čárkované čáry	✓	✓		
Lokalizace	✓	✓	Aplikace ActivInspire Personal Edition je dostupná ve stejných jazycích jako aplikace ActivInspire Professional.  Nastavení aplikace můžete změnit z místního jazyka na jakýkoli jiný jazyk.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Výhody používání profilů &gt; Vytváření a přepínání profilů &gt; Volba nastavení aplikace</a>

## Pokročilé nástroje

Funkce	Professional Edition	Personal Edition	Podrobnosti	 Další informace...
Výběr barvy	✓	⊘	Výběr barvy v okně aplikace ActivInspire a její použití ke změně barvy objektu umožňuje pouze aplikace ActivInspire Professional.	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Psaní do předváděcího sešitu</a>
Hodiny, připočítávání a odpočítávání	✓	✓		
Rotující text	✓	⊘	Chcete-li zobrazit zprávy své třídy pomocí rotujícího textu, potřebujete edici ActivInspire Professional.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s tabulí &gt; Používání rotujícího textu</a>
Přichytit k mřížce	✓	✓		
Kružítka	✓	⊘	Chcete-li pomocí kružítka rychle nakreslit jednoduché oblouky s podobnými vlastnostmi ohraničení a výplně, jako je tomu u nástroje Pero, potřebujete aplikaci ActivInspire Professional.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s tabulí &gt; Používání matematických nástrojů &gt; Používání kružítka</a>
Clona	✓	⊘	Chcete-li použít nástroj Clona k udržení pozornosti a napětí pomocí postupného	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s tabulí &gt; Používání clony</a>

			odhalování obsahu stránky předváděcího sešitu, potřebujete edici ActivInspire Professional.	
Kalkulačka	✓	⊘	Chcete-li na tabuli zobrazit kalkulačku, která studentům umožní zadávat výpočty a rychle získávat výsledky, potřebujete edici ActivInspire Professional.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire</a> > <a href="#">Práce s tabulí</a> > <a href="#">Používání matematických nástrojů</a> > <a href="#">Používání kalkulačky</a>
Klávesnice na obrazovce	✓	⊘	Chcete-li na tabuli zadávat text pomocí klávesnice na obrazovce, potřebujete edici ActivInspire Professional.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire</a> > <a href="#">Práce s tabulí</a> > <a href="#">Používání klávesnice na obrazovce</a>
Reflektor	✓	✓		
Kostky	✓	⊘	Pokud chcete na tabuli hodit až pět kostek při hraní her, číselných aktivitách nebo losování, potřebujete edici ActivInspire Professional.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire</a> > <a href="#">Práce s tabulí</a> > <a href="#">Používání matematických nástrojů</a> > <a href="#">Používání kostek</a>
Časové razítko	✓	✓		
Kontrola pravopisu v celém předváděcím sešitu	✓		Můžete zkontrolovat pravopis ve vybraném textu, ale nikoli v celém předváděcím sešitu.	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire</a> > <a href="#">Přidávání a formátování textu</a>

## Jedna aplikace, dva produkty, dvě edice

V předchozích generacích softwaru společnosti Promethean jste se mohli rozhodnout pro software ActivStudio nebo ActivPrimary. Dobrá zpráva je, že v případě aplikace ActivInspire to již není nutné.

Aplikace ActivInspire zahrnuje aplikaci ActivInspire Studio *i* aplikaci ActivInspire Primary.

### Dva produkty

Chcete-li rychle začít pracovat s aplikací ActivInspire, zvolíte si svoje upřednostňované nastavení při prvním spuštění aplikace. Aplikace ActivInspire upraví vaše nástroje a rozložení obrazovky podle vaší volby. Ať už se rozhodnete pro kterékoli nastavení, budete moci využívat všechny výkonné funkce aplikace ActivInspire.

Můžete si vybrat z následujících možností:

- Promethean ActivStudio
- Promethean ActivPrimary
- Jiné aplikace (například PowerPoint®)



V tomto tématu nápovědy se zaměříme na představení práce s aplikacemi ActivInspire Studio a ActivInspire Primary.

### Přepínání z jednoho produktu ActivInspire do druhého

Přepínání z aplikace ActivInspire Primary do aplikace ActivInspire Studio nebo zpět je snadné:

1. V nabídce Zobrazit klikněte na položku **Řídicí panel**. Zobrazí se řídicí panel aplikace ActivInspire.
2. Klikněte na položku Konfigurovat. V závislosti na právě používané verzi se na řídicím panelu zobrazí následující možnosti:
  - Zaškrťovací políčko Při příštím spuštění použít vzhled Primary.  
nebo
  - Zaškrťovací políčko Při příštím spuštění použít vzhled Studio.
3. Zaškrtněte toto políčko, pokud při příštím spuštění aplikace ActivInspire chcete použít druhý vzhled.

### Dvě edice

Aplikace ActivInspire je k dispozici ve dvou edicích: ActivInspire Personal a ActivInspire Professional.

Edice ActivInspire Personal je zdarma. Můžete si ji stáhnout z webu společnosti Promethean. Je vhodná, pokud začínáte pracovat s aplikací ActivInspire, případně ji vaši studenti mohou používat doma. Obsahuje však pouze část nástrojů a funkcí, které jsou k dispozici v aplikaci ActivInspire Professional.



Pokud používáte aplikaci ActivInspire Personal, bude vám chybět celá řada funkcí a předváděcích nebo matematických nástrojů.

V aplikaci ActivInspire Personal nemůžete používat nástroje, jako jsou mimo jiné nahrávání obrazovky, nahrávání zvuku, zámeček učitele, anotace plochy, rozpoznávání rukopisu a tvarů nebo kružítko.

Další velkou výhodou aplikace ActivInspire Professional je, že ji můžete dále přizpůsobit a uložit své nastavení v profilu pro budoucí použití.



Chcete-li získat informace o širší nabídce funkcí, které jsou k dispozici pouze v edici ActivInspire Professional, přejděte na kapitolu [Referenční materiály > Rozdíly mezi edicemi Professional a Personal](#).

Další informace o přizpůsobení aplikace ActivInspire naleznete v kapitole [Další informace o aplikaci ActivInspire > Výhody používání profilů](#).



## O předváděcích sešitech

Předváděcí sešit je rozsáhlá obdélníková pracovní plocha v okně aplikace ActivInspire, na níž lze vytvářet vyučovací hodiny.

Několik užitečných informací o předváděcích sešitech:

- Po spuštění aplikace ActivInspire se otevře prázdný předváděcí sešit připravený k zadávání dat.
- Předváděcí sešity mohou zahrnovat dlouhou řadu objektů, tvarů a interaktivních funkcí, včetně zvuků, animací nebo akcí.
- Najednou lze pracovat s libovolným počtem otevřených předváděcích sešitů.
- Každý předváděcí sešit se otevře na vlastní kartě v okně aplikace ActivInspire.
- Mezi předváděcími sešity se můžete rychle pohybovat směrem dozadu i dopředu pomocí karet dokumentů.
- Každý předváděcí sešit může obsahovat libovolný počet stránek.
- Můžete také vytvořit předváděcí sešit plochy, v němž lze anotovat živou plochu nebo její snímek.
- Předváděcí soubory vytvořené pomocí aplikace ActivInspire se ukládají do souborů s příponou .flipchart.
- Jakýkoli předváděcí sešit vytvořený ve starší verzi softwaru společnosti Promethean (verze 2.0 a vyšší) můžete převést do nového formátu souborů.

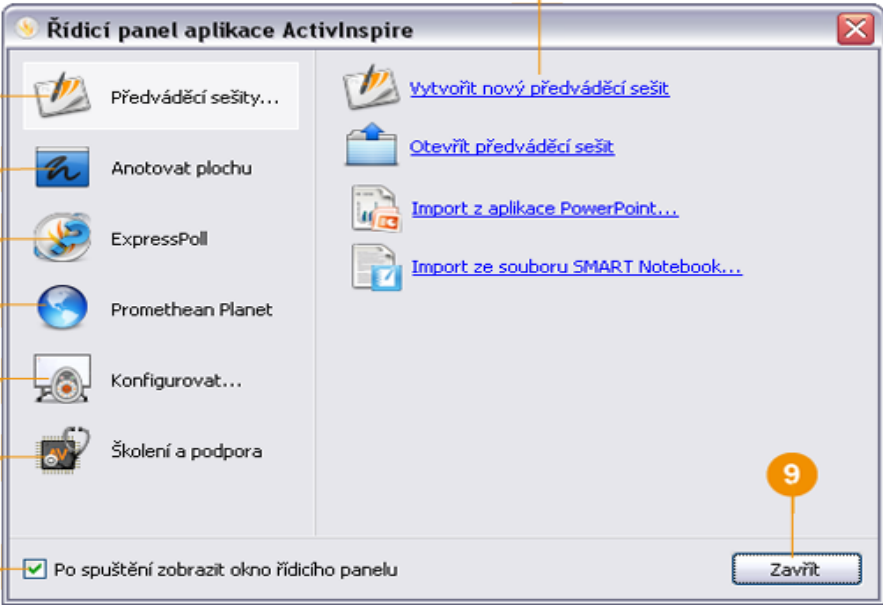


V aplikaci ActivInspire můžete otevřít předváděcí sešity vytvořené pomocí aplikací ActivPrimary a ActivStudio. Pokud je však uložíte pomocí aplikace ActivInspire, nebude je již možné znovu otevřít v aplikacích ActivPrimary nebo ActivStudio.

## Řídicí panel

Po spuštění aplikace ActivInspire a volbě úvodních nastavení se nejprve zobrazí řídicí panel. Řídicí panel obsahuje odkazy na předváděcí sešity a užitečné nástroje, které šetří váš čas. Řídicí panel zůstane otevřený, dokud jej nezavřete.

Na následujícím obrázku vidíte řídicí panel. V očíslovaném seznamu naleznete popis jednotlivých součástí.

	<p><b>1</b> Zaškrtněte toto políčko, pokud chcete řídicí panel zobrazit i při příštím spuštění aplikace ActivInspire.</p>
	<p><b>2</b> Ve vašem prohlížeči zobrazí webové stránky společnosti Promethean na adrese <a href="http://www.prometheanworld.com">http://www.prometheanworld.com</a>.</p>
	<p><b>3</b> V pravé části řídicího panelu zobrazí oblíbené konfigurační nástroje.</p>
	<p><b>4</b> Ve vašem prohlížeči zobrazí webový portál Promethean Planet na adrese <a href="http://www.prometheanplanet.com">http://www.prometheanplanet.com</a>.</p>
	<p><b>5</b> Spustí hlasovací kolo, pomocí nějž můžete vybrat styl otázky a možnosti dotazu na třídu.</p>
	<p><b>6</b> Minimalizuje aplikaci ActivInspire a umožní zapsat anotace na živou plochu počítače a používat další aplikace otevřené na ploše.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>7</b> <input type="checkbox"/> <b>8</b> <input type="checkbox"/> <b>9</b> <input type="checkbox"/></p> <p>☞ <b>6</b> <input type="checkbox"/> <b>7</b> <input type="checkbox"/> <b>8</b> <input type="checkbox"/> <b>9</b> <input type="checkbox"/></p> <p>☞ <input type="checkbox"/> <b>6</b> <input type="checkbox"/> <b>7</b> <input type="checkbox"/> <b>8</b> <input type="checkbox"/> <b>9</b> <input type="checkbox"/></p> <p>☞ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <b>6</b> <input type="checkbox"/> <b>7</b> <input type="checkbox"/> <b>8</b> <input type="checkbox"/> <b>9</b> <input type="checkbox"/></p> <p>☞ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <b>6</b> <input type="checkbox"/> <b>7</b> <input type="checkbox"/> <b>8</b> <input type="checkbox"/> <b>9</b> <input type="checkbox"/></p> <p>☞ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <b>6</b> <input type="checkbox"/> <b>7</b> <input type="checkbox"/> <b>8</b> <input type="checkbox"/> <b>9</b> <input type="checkbox"/></p>
	<p><b>7</b> V pravé části řídicího panelu zobrazí nástroje předváděcího sešitu a odkazy na nedávno používané předváděcí sešity.</p>
	<p><b>8</b> Pravý panel.</p>
	<p><b>9</b> Zavře řídicí panel.</p>



Řídicí panel můžete kdykoli zobrazit kliknutím na položku **Řídicí panel** v nabídce Zobrazit.

## Okno aplikace ActivInspire



Po spuštění aplikace ActivInspire se za řídicím panelem otevře okno této aplikace.

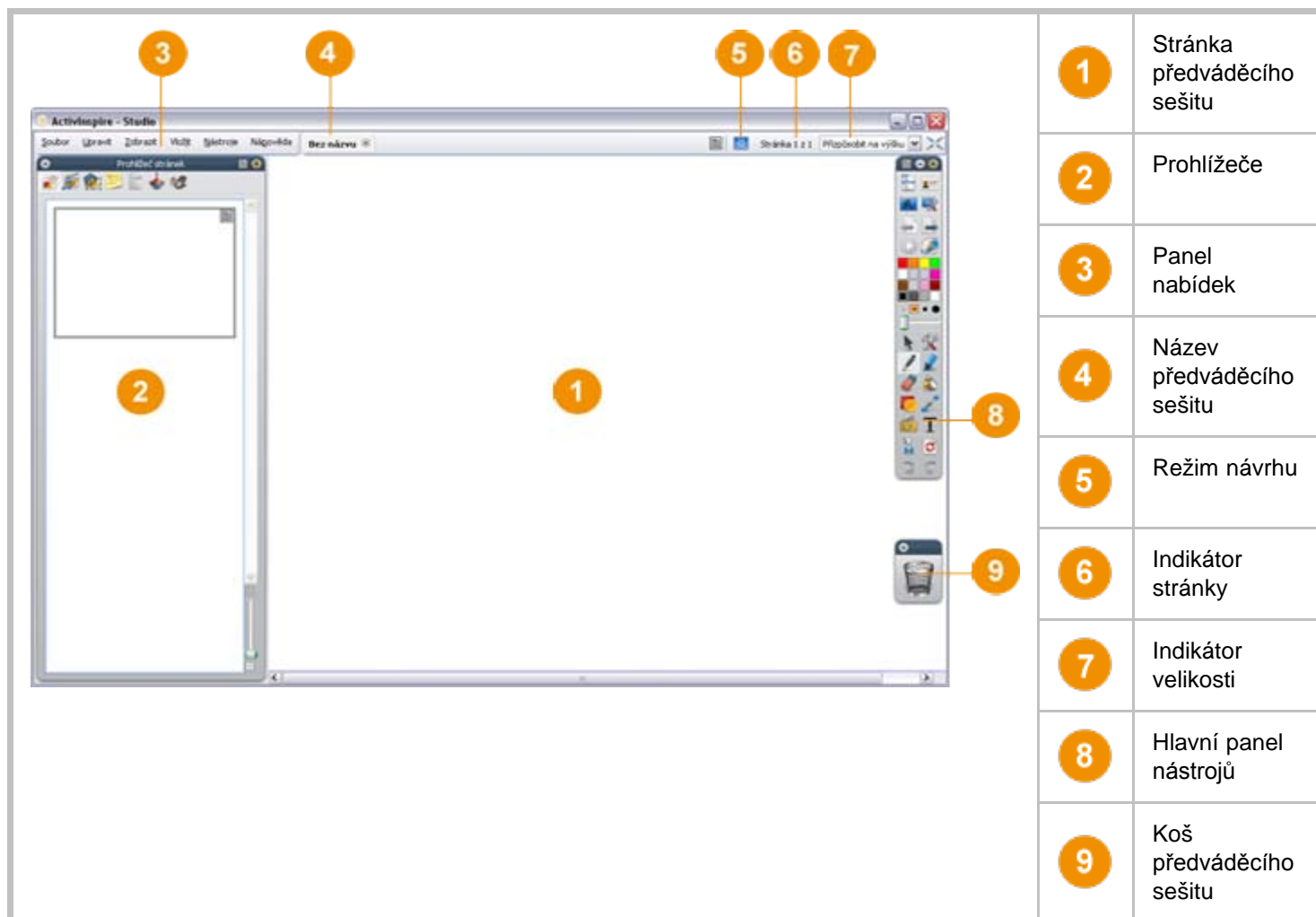
Podoba tohoto okna závisí na několika okolnostech:

- Nastaveních při spuštění aplikace.
- Použití edice ActivInspire Professional nebo Personal.
- Přizpůsobení jednotlivých součástí.

V této kapitole představíme hlavní součásti okna aplikace ActivInspire pro edice ActivInspire Professional a ActivInspire Personal.

### ActivInspire Professional

Následující obrázek popisuje okno aplikace ActivInspire Professional. V očíslovaném seznamu naleznete popis jednotlivých součástí.






[Zpátky nahoru](#)


### ActivInspire Personal


Následující obrázek popisuje okno aplikace ActivInspire Personal. V očíslovaném seznamu naleznete popis jednotlivých součástí.



Na první pohled vidíte, že edice ActivInspire Personal neobsahuje stejné spektrum nástrojů a prohlížečů jako edice ActivInspire Professional.

1	Stránka předváděcího sešitu
2	Prohlížeče NE Prohlížeč akcí 
3	Panel nabídek
4	Název předváděcího sešitu
5	NE Režim návrhu 
6	Indikátor stránky
7	Indikátor velikosti
8	Hlavní panel nástrojů NE Nástroj Tvar 
9	Koš předváděcího sešitu

 Chcete-li zjistit, které funkce jsou k dispozici pouze v edici ActivInspire Professional, přejděte na kapitolu [Referenční materiály > Rozdíly mezi edicemi Professional a Personal](#).

[Zpátky nahoru](#) 

### Tip

V horní části prohlížečů, nabídek a panelů nástrojů si všimněte těchto malých tlačítek. Umožňují rychle přizpůsobit chování jednotlivých položek:

 Možnosti panelu nástrojů

V rozbalovací nabídce můžete vybrat, kam chcete položku umístit a jaká část z ní má být viditelná.


 Sbalit

Pomocí přepínače sbalíte položku tak, aby zabírala méně místa, nebo ji znovu rozbalíte.

 Přichytit panel nástrojů

Pomocí tohoto přepínače přichytíte položku na místo. Tím se nebude automaticky skrývat a nebude ji možné nechtěně přesunout.

Chcete-li přesunout položku, klikněte do tmavě modré oblasti u jejího horního okraje a přetáhněte ji na požadované místo. Aplikace ActivInspire si při příštím spuštění bude pamatovat vaše nastavení.

[Zpátky nahoru](#) 

## Hlavní panel nástrojů

Po spuštění aplikace ActivInspire se na obrazovce zobrazí hlavní panel nástrojů. Při prvním spuštění aplikace ActivInspire bude panel nástrojů obsahovat sadu nejoblíbenějších nástrojů. Položky hlavního panelu nástrojů jsou pouze výběrem z velkého množství dostupných nástrojů. K dlouhé řadě dalších nástrojů můžete také přistupovat z nabídky Nástroje.


















Při příštím spuštění si bude aplikace ActivInspire pamatovat, kde byl panel nástrojů naposledy umístěn a jaké nástroje obsahoval.





Na obrázku níže vidíte výchozí hlavní panel nástrojů aplikace ActivInspire Professional. Nástroje jsou seskupeny podle funkcí. Jednotlivé skupiny odděluje rozdělovník. Tabulka vedle obrázku obsahuje názvy všech nástrojů v jednotlivých skupinách.

Chcete-li zobrazit podrobnosti o všech nástrojích na hlavním panelu nástrojů, klikněte na obrázek.

Podrobné informace o nástrojích v jednotlivých skupinách získáte kliknutím na číslo skupiny v tabulce.




1		Hlavní nabídka		Přepnout profil ⊘ Není k dispozici v edici ActivInspire Personal.
		Anotovat plochu ⊘ Není k dispozici v edici ActivInspire Personal.		Nástroje plochy
2				
		Spustit/zastavit hlasování v předváděcím sešitu		ExpressPoll
3				
				
4		Vybrat		Nástroje
		Pero		Zvýrazňovač
		Guma		Výplň
		Tvar ⊘ Není k dispozici v edici ActivInspire		Propojka

		Personal.		
		Vložit multimédia ze souboru		Text
		Vymazat		Obnovit stránku  Není k dispozici v edici ActivInspire Personal.
		Zpět/znovu		

## Nastavení


Můžete ponechat výchozí sadu nástrojů, odebrat nástroje nebo nahradit některé nebo všechny nástroje jinými. V aplikaci ActivInspire Professional můžete zadat požadované nastavení do profilu, a budete-li s ním spokojeni, uložit je pro příští použití.

Profilů můžete vytvořit libovolný počet a rychle mezi nimi přepínat pomocí tlačítka **Přepnout profil** .



Podrobné informace o vytváření a používání profilů naleznete v kapitole [Další informace o aplikaci ActivInspire > Výhody používání profilů](#).

Chcete-li získat informace o širší nabídce funkcí, které jsou k dispozici pouze v edici ActivInspire Professional, přejděte na kapitolu [Referenční materiály > Rozdíly mezi edicemi Professional a Personal](#).

[Zpátky nahoru](#) 

## Zobrazení předváděcího sešitu

Při otevření předváděcího sešitu se v prohlížeči stránek zobrazí miniatury stránek předváděcího sešitu a na pracovní ploše okna aplikace ActivInspire se zobrazí první stránka předváděcího sešitu.

V této kapitole naleznete pět snadných způsobů prohlížení předváděcího sešitu:

- [Zobrazení po jedné stránce](#)
- [Náhled několika stránek](#)
- [Zvětšení a zmenšení velikosti stránky](#)
- [Přiblížení a oddálení](#)
- [Přetažení předváděcího sešitu](#)

### Zobrazení po jedné stránce

Dva postupy zobrazení předváděcího sešitu po jedné stránce:

- Klikněte na tlačítka Další stránka  a **Předchozí stránka** .
- V nabídce Zobrazit klikněte na příkaz Další stránka nebo **Předchozí stránka**.



Pokud kliknete na tlačítko Další stránka  na poslední stránce předváděcího sešitu, automaticky se do předváděcího sešitu vloží nová stránka.

Chcete-li předejít nechtěnému přidávání stránek na konec předváděcího sešitu, nezapomeňte označit poslední stránku v sešitu. Poslední stránku můžete označit pomocí tvaru či obrázku nebo jednoduše pomocí nápisu „Konec“.

### Náhled několika stránek

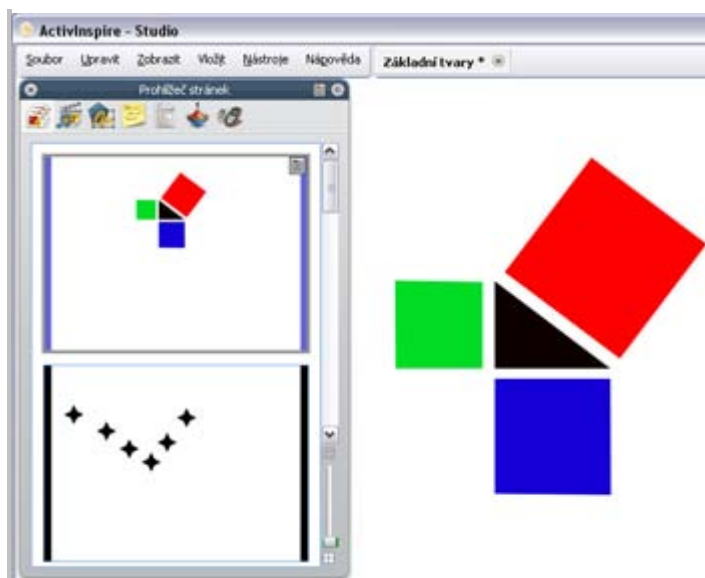
Velikost miniatur zobrazených v prohlížeči stránek můžete zvětšit nebo zmenšit. Čím menší miniatury použijete, tím více stránek budete moci najednou zobrazit.


Dva postupy zobrazení několika stránek:

- Klikněte a přetáhněte okraj prohlížeče stránek nebo pomocí posuvníku v pravém dolním rohu prohlížeče stránek změňte velikost zobrazených miniatur.
- Přesuňte posuvník umístěný v pravém horním rohu prohlížeče stránek směrem dolů nebo nahoru, a tak posuňte zobrazení miniatur stránek předváděcího sešitu. Potom klikněte na miniaturu stránky, kterou chcete zobrazit.

### Příklad

Na obrázku vidíte dvě stránky v aktuálně otevřeném předváděcím sešitu v podobě miniatur v prohlížeče stránek. V prohlížeči i na pracovní ploše si můžete všimnout, že aktuálně vybranou stránkou je první stránka.



[Zpátky nahoru](#) 

## Zvětšení a zmenšení velikosti stránky

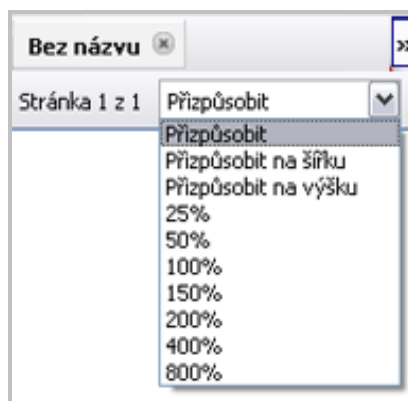
Ve výchozím nastavení je aplikace ActivInspire nastavena tak, aby se v ní zobrazila celá stránka předváděcího sešitu přizpůsobená na velikost okna. Toto nastavení je označeno položkou Přizpůsobit. Můžete jej snadno změnit pomocí rozbalovací nabídky v pravém horním rohu okna.

Klikněte na tlačítko šipky dolů a vyberte nastavení odpovídající vašim potřebám. Pokud se tlačítko šipky dolů nezobrazuje, klikněte na tlačítko >>.


### Rozhlédněte se po okolí

Pokud zvolíte menší nastavení než 100 %, zmenší se proporčně velikost stránky předváděcího sešitu zobrazeného v okně aplikace ActivInspire.

Tím se zobrazí oblast v okolí stránky předváděcího sešitu, která se nazývá „okolí“. Můžete ji používat jako podložku a dočasně sem, mimo hranice stránky předváděcího sešitu, odkládat objekty pro pozdější použití. Pokud stránku opět přizpůsobíte na velikost okna aplikace ActivInspire, zůstanou tyto objekty skryté. Může se například jednat o předměty, které nemají vidět vaši studenti nebo které chcete odhalit v pozdější části hodiny.




## Přiblížení a oddálení

Pomocí nástroje Lupa stránky  můžete zvětšovat nebo zmenšovat zobrazení předváděcího sešitu. Lupa stránky nijak neovlivní samotný předváděcí sešit, pouze změní jeho zobrazení.

### Přiblížení

1. V nabídce Zobrazit klikněte na položku Lupa stránky .
2. Klikněte na stránku a chvíli počkejte. Stránka se začne přibližovat, dokud neuvolníte tlačítko pera ActivPen nebo myši.

Nástroj Lupa stránky  se přidá na panel nástrojů rychlého přístupu.

Oddálení

Vyberte nástroj Lupa stránky:

1. Klikněte na stránku pravým tlačítkem.
2. Podržte stisknuté pravé tlačítko.



Pokud vyberete nástroj Lupa stránky a kliknete na stránku dvakrát, zobrazení stránky se přizpůsobí zpět na velikost okna.

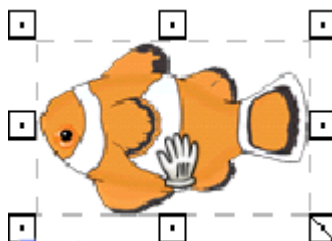
## Přetažení předváděcího sešitu


Pokud přiblížíte předváděcí sešit tak, že jeho stránka bude větší než okno aplikace ActivInspire, nebude již možné vidět celou stránku najednou.

V takovém případě můžete jedním z následujících dvou způsobů stránku přetahovat:

- Pomocí svislého a vodorovného posuvníku zobrazených u okrajů stránky.
- Pomocí nástroje Lupa stránky. Všimněte si, že pokud vyberete tento nástroj, zobrazí se při posouvání kurzoru po stránce ikona s malou rukou. Pokud nyní kliknete na stránku a přetáhnete kurzorem, můžete stránku přetahovat, a zobrazovat tak jiné oblasti.

Všimněte si, že toto chování můžete použít i v případě, že stránku oddálíte.



[Zpátky nahoru](#) 

[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Prohlídka aplikace ActivInspire](#) > [Seznámení s aplikací ActivInspire Studio](#) > [Správa několika předváděcích sešitů](#)


## Správa několika předváděcích sešitů

Při každém otevření nebo vytvoření nového předváděcího sešitu se v pruhu dokumentů zobrazí nová karta dokumentu. Současně můžete používat neomezený počet předváděcích sešitů.

Chcete-li přejít z jednoho předváděcího sešitu do jiného, klikněte na kartu dokumentu toho předváděcího sešitu, s nímž chcete pracovat. Dokument se stane aktuálním předváděcím sešitem.



Název předváděcího sešitu se na příslušné kartě dokumentu zobrazí tučně.

Chcete-li předváděcí sešit zavřít, klikněte na tlačítko .




[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Prohlídka aplikace ActivInspire](#) > [Seznámení s aplikací ActivInspire Studio](#) > [Návrh v počítači](#)

## Návrh v počítači

Při práci s počítačem potřebujete snadný přístup k řadě nástrojů pro přípravu hodiny.

Nejrychlejší cestou k jejich zobrazení je přepnutí do profilu Návrh, který je součástí aplikace ActivInspire:

Klikněte na položku **Přepnout profil**  a v rozbalovacím seznamu vyberte profil Návrh.

Případně můžete zkusit zadat kombinaci oblíbených nástrojů a nastavení a potom je uložit do profilu.

Další informace o vytváření profilů a jejich používání naleznete v kapitole [Výhody používání profilů](#).

## Prezentace na tabuli

Při prezentaci na tabuli potřebujete snadný přístup k řadě prezentačních nástrojů. Je vhodné využívat co největší dostupnou plochu a co nejméně rušivých prvků.

Můžete toho dosáhnout například následujícími způsoby:

- Nastavte zobrazení na režim celé obrazovky (F5).
- Skryjte nabídky.
- Přichyťte nebo ukotvěte hlavní panel nástrojů.
- Přidejte před hodinou do hlavního panelu nástrojů všechny nástroje, které se chystáte používat, jako například Matematické nástroje či nástroje Reflektor, Duální uživatel nebo Rotující text.
- Z hlavního panelu nástrojů odeberte všechny nástroje, o nichž víte, že je nebudete potřebovat.
- Aktivujte interaktivní prvky, jako jsou akce nebo odkazy.
- Skryjte objekty akcí.
- Otevřete prohlížeč stránek nebo prostředků.
- Zobrazte koš předváděcího sešitu.

Zkuste zadat kombinaci svých oblíbených nástrojů a nastavení a potom je uložit do profilu.

Případně klikněte na položku **Přepnout profil**  a v rozbalovacím seznamu vyberte profil Na tabuli.



Další informace:










- Informace o prezentování na tabuli naleznete v kapitole [Práce s tabulí](#).
- Informace o vytváření profilů a jejich používání naleznete v kapitole [Výhody používání profilů](#).

## Seznámení s nástroji

Aplikace ActivInspire obsahuje množství nástrojů, s nimiž můžete vytvořit zajímavé hodiny, které zaujmou třídu a vzbudí pozornost žáků při práci na tabuli.

Nejoblíbenější nástroje najdete v hlavním panelu nástrojů a další nástroje jsou k dispozici v nabídce Nástroje.

Tato kapitola popisuje jen několik zábavných nástrojů, s nimiž se stojí za to seznámit:

- |  |  |  |
|--|--|--|
|    | <a href="#">Nahrávání zvuku</a>          | Tento nástroj umožňuje nahrávat zvuk a nahraný soubor zahrnout do předváděcího sešitu. Můžete například vytvářet zvukové klipy a připojovat je ke slovům, a tak pomoci studentům s výslovností, nebo nahrát zvuk během záznamu obrazovky pomocí nástroje Nahrávání obrazovky  . |
|    | <a href="#">Nahrávání obrazovky</a>      | Tento nástroj umožňuje zaznamenat do souboru videa (.AVI) vše, co se odehrává na obrazovce. Nahraný soubor můžete ponechat v předváděcím sešitu nebo jej uložit do složky prostředků a podle potřeby jej přehrávat.  |
|    | <a href="#">Rotující text</a>            | Tento prezentační nástroj umožňuje vytvořit zprávu, která se posouvá jako rotující text v horní části tabule. Text můžete kdykoli zastavit, spustit nebo změnit.   |
|   | <a href="#">Hodiny</a>                   | Hodiny můžete používat při vyučování například k výuce hodin nebo jako stopky či odpočítávací nástroj u aktivit s časovým limitem.   |
|  | <a href="#">Fotoaparát</a>               | Tento nástroj umožňuje pořídit snímek obrazovky a umístit jej do předváděcího sešitu, schránky nebo do složky Moje prostředky nebo Sdílené prostředky. Pomocí řady nastavení můžete podle svých potřeb upřesnit velikost a tvar snímku.  |
|  | <a href="#">Otevřít předváděcí sešit</a> | Zástupce dialogového okna Otevřít předváděcí sešit, které slouží k navigaci a otevírání předváděcích sešitů.   |
|  | <a href="#">Clona</a>                    | Zábavný nástroj sloužící ke skrývání a odhalování oblastí na stránce předváděcího sešitu. Skvěle se hodí pro aktivity zahrnující hádání a pro zaujetí upadající pozornosti.  |
|  | <a href="#">Duální uživatel</a>          | Nástroj pro spolupráci na tabuli. Zobrazí druhý panel nástrojů, který může žák použít ke psaní, kreslení, výběru, vyplňování a propojování objektů na tabuli.  |



Nástroje si pamatují svá nastavení. Po zapnutí si každý nástroj pamatuje vaše poslední zadání. Nástroje [Pero](#) a [Zvýrazňovač](#) si například pamatují nastavení barvy a šířky.

[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Prohlídka aplikace ActivInspire](#) > [Seznámení s aplikací ActivInspire Studio](#) > Nejčastěji používané nástroje

## Nejčastěji používané nástroje

Při práci s aplikací ActivInspire se pruh zástupců na pravé straně hlavního panelu nástrojů postupně zaplní tlačítky. Aplikace ActivInspire sem automaticky umístí vaše nejčastěji používané nástroje, abyste je měli snadněji po ruce.

Na obrázku vidíte pruh zástupců na panelu nástrojů s některými nástroji, s nimiž jsme se seznámili v předchozím tématu.

Pro zobrazení popisu nástroje klikněte na příslušný odkaz:



[Anotace plochy](#)



[Nahrávání obrazovky](#)



[Nahrávání zvuku](#)



[Clona](#)



[Lupa stránky](#)



[Fotoaparát](#)



Do pruhu zástupců na hlavním panelu nástrojů můžete také přetáhnout objekty a potom je rychle vkládat na stránku předváděcího sešitu.

Podrobné informace naleznete v kapitole [Kopírování, vkládání a duplikování objektů](#).

## Řídicí panel

Po spuštění aplikace ActivInspire a volbě úvodních nastavení se nejprve zobrazí řídicí panel. Řídicí panel obsahuje odkazy na předváděcí sešity a užitečné nástroje, které šetří váš čas. Řídicí panel zůstane otevřený, dokud jej nezavřete.

Na následujícím obrázku vidíte řídicí panel. V očíslovaném seznamu naleznete popis jednotlivých součástí.

	<p>1 Zaškrtněte toto políčko, pokud chcete řídicí panel zobrazit i při příštím spuštění aplikace ActivInspire.</p>
	<p>2 Ve vašem prohlížeči zobrazí webové stránky společnosti Promethean na adrese <a href="http://www.prometheanworld.com">http://www.prometheanworld.com</a>.</p>
	<p>3 V pravé části řídicího panelu zobrazí oblíbené konfigurační nástroje.</p>
	<p>4 Ve vašem prohlížeči zobrazí webový portál Promethean Planet na adrese <a href="http://www.prometheanplanet.com">http://www.prometheanplanet.com</a>.</p>
	<p>5 Spustí hlasovací kolo, pomocí něž můžete vybrat styl otázky a možnosti dotazu na třídu.</p>
	<p>6 Minimalizuje aplikaci ActivInspire a umožní zapsat anotace na živou plochu počítače a používat další aplikace otevřené na ploše.</p> <p><input type="checkbox"/> Není k dispozici v edici ActivInspire Personal.</p>
	<p>7 V pravé části řídicího panelu zobrazí nástroje předváděcího sešitu a odkazy na nedávno používané předváděcí sešity.</p>
	<p>8 Pravý panel.</p> <p>9 Zavře řídicí panel.</p>



Řídicí panel můžete kdykoli zobrazit kliknutím na položku **Řídicí panel** v nabídce Zobrazit.

## Okno aplikace ActivInspire



Po spuštění aplikace ActivInspire se za řídicím panelem otevře okno této aplikace.

Podoba tohoto okna závisí na několika okolnostech:

- Nastaveních při spuštění aplikace.
- Použití edice ActivInspire Professional nebo Personal.
- Přizpůsobení jednotlivých součástí.

V této kapitole vám představíme hlavní součásti okna aplikace ActivInspire.

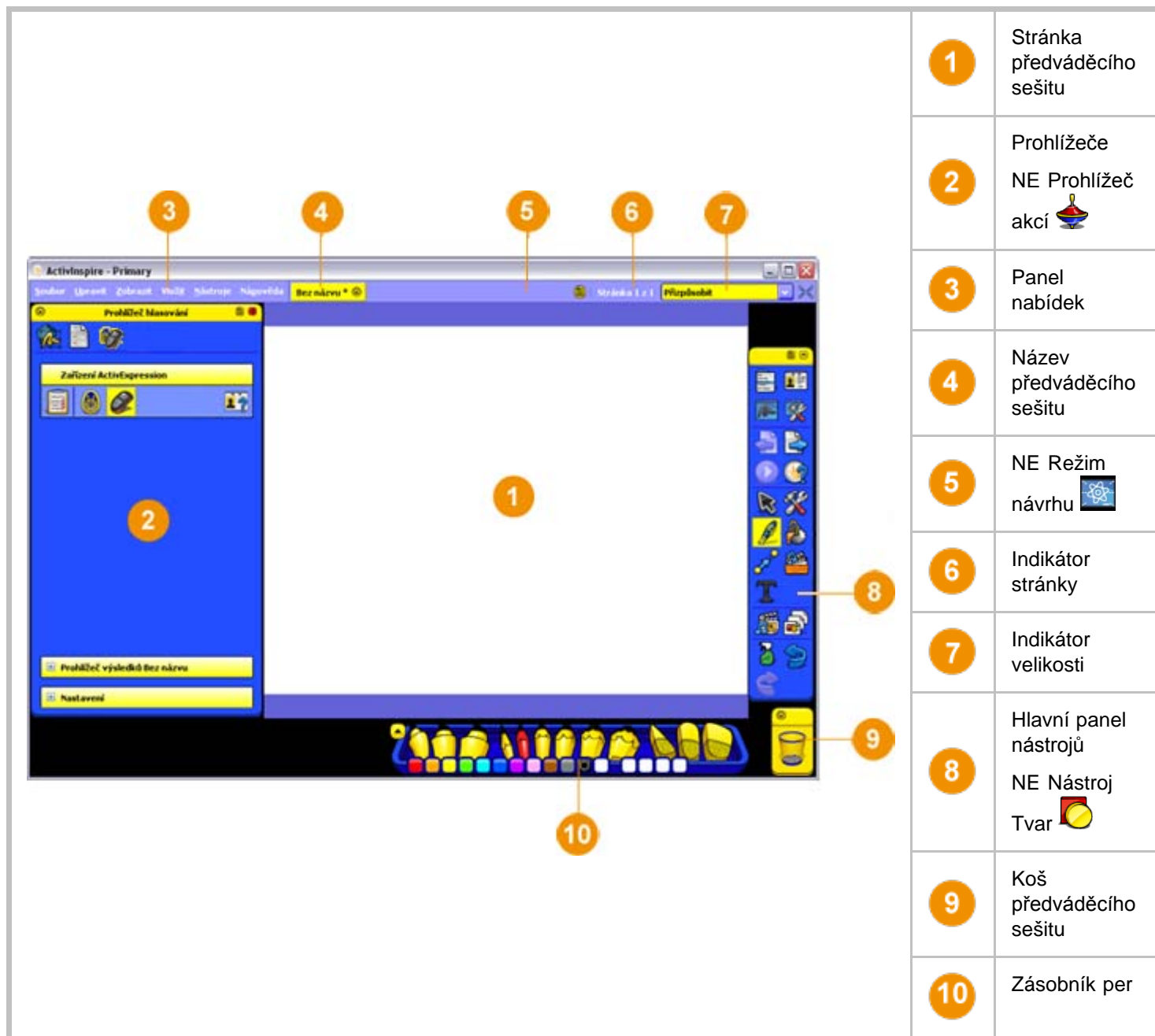
### ActivInspire Professional

Následující obrázek popisuje okno aplikace ActivInspire Professional. V očíslovaném seznamu naleznete popis jednotlivých součástí.

1	Stránka předváděcího sešitu
2	Prohlížeče
3	Panel nabídek
4	Název předváděcího sešitu
5	Režim návrhu
6	Indikátor stránky
7	Indikátor velikosti
8	Hlavní panel nástrojů
9	Koš předváděcího sešitu
10	Zásobník per

Následující obrázek popisuje okno aplikace ActivInspire Personal. V očíslovaném seznamu naleznete popis jednotlivých součástí.

Na první pohled vidíte, že edice ActivInspire Personal neobsahuje stejné spektrum nástrojů a prohlížečů jako edice ActivInspire Professional.



Chcete-li zjistit, které funkce jsou k dispozici pouze v edici ActivInspire Professional, přejděte na kapitulu [Referenční materiály > Rozdíly mezi edicemi Professional a Personal.](#)

## Tip

V horní části prohlížečů, nabídek a panelů nástrojů si všimněte těchto malých tlačítek. Umožňují rychle přizpůsobit chování jednotlivých položek:

 Možnosti panelu **nástrojů**

V rozbalovací nabídce můžete vybrat, kam chcete položku umístit a jaká část z ní má být viditelná.

 Sbalit

Pomocí přepínače sbalíte položku tak, aby zabírala méně místa, nebo ji znovu rozbalíte.

 **Přichytit panel**


Pomocí tohoto přepínače přichytíte položku na místo. Tím se nebude automaticky skrývat

**nástrojů**

a nebude ji možné nechtěně přesunout.

Chcete-li přesunout položku, klikněte do žluté oblasti u jejího horního okraje a přetáhněte ji na požadované místo.

Aplikace ActivInspire si při příštím spuštění bude pamatovat vaše nastavení.

[Zpátky nahoru](#) 



## Hlavní panel nástrojů

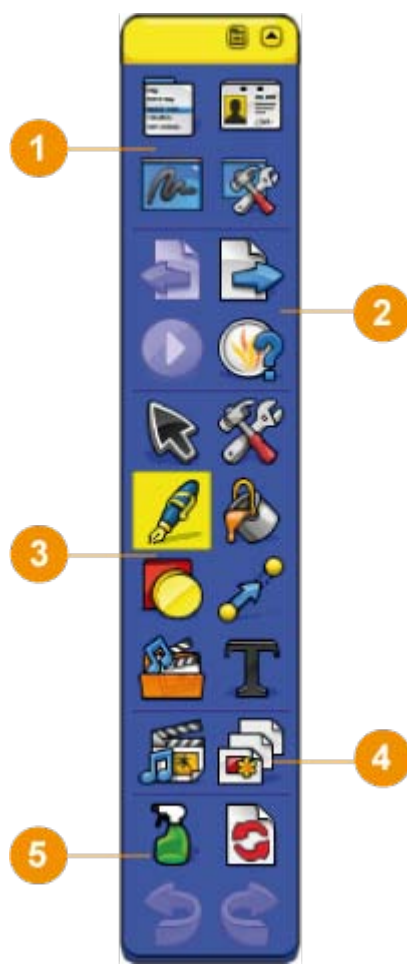
Po spuštění aplikace ActivInspire se na obrazovce zobrazí hlavní panel nástrojů. Při prvním spuštění aplikace ActivInspire bude panel nástrojů obsahovat sadu nejoblíbenějších nástrojů. Položky hlavního panelu nástrojů jsou pouze výběrem z velkého množství dostupných nástrojů. K dlouhé řadě dalších nástrojů můžete také přistupovat z nabídky Nástroje.


















Při příštím spuštění si bude aplikace ActivInspire pamatovat, kde byl panel nástrojů naposledy umístěn a jaké nástroje obsahoval.

Na obrázku níže vidíte výchozí hlavní panel nástrojů aplikace ActivInspire Professional. Nástroje jsou seskupeny podle funkcí. Jednotlivé skupiny odděluje rozdělovník. Tabulka vedle obrázku obsahuje názvy všech nástrojů v jednotlivých skupinách.

Chcete-li zobrazit podrobnosti o všech nástrojích na hlavním panelu nástrojů, klikněte na obrázek.


Podrobné informace o nástrojích v jednotlivých skupinách získáte kliknutím na číslo skupiny v tabulce.



1		Hlavní nabídka		Přepnout profil ⊘ Není k dispozici v edici ActivInspire Personal.
		Anotovat plochu ⊘ Není k dispozici v edici ActivInspire Personal.		Nástroje plochy
2			Předchozí/následující stránka	
		Spustit/zastavit hlasování v předváděcím sešitu		ExpressPoll
3		Vybrat		Nástroje
		Pero		Výplň
		Tvar ⊘ Není k dispozici v edici ActivInspire Personal.		Propojka
		Vložit multimédia ze souboru		Text
4		Prohlížeč prostředků		Prohlížeč stránek
		Vymazat		Obnovit stránku

5				⊘ Není k dispozici v edici ActivInspire Personal.
		Zpět/znovu		


## Nastavení

Můžete ponechat výchozí sadu nástrojů, odebrat nástroje nebo nahradit některé nebo všechny nástroje jinými. V aplikaci ActivInspire Professional můžete zadat požadované nastavení do profilu a uložit je pro příští použití. Profilů můžete vytvořit libovolný počet a rychle mezi nimi přepínat pomocí tlačítka **Přepnout profil** .



Podrobné informace o vytváření a používání profilů naleznete v kapitole [Další informace o aplikaci ActivInspire > Výhody používání profilů](#).

Chcete-li získat informace o širší nabídce funkcí, které jsou k dispozici pouze v edici ActivInspire Professional, přejděte na kapitolu [Referenční materiály > Rozdíly mezi edicemi Professional a Personal](#).

[Zpátky nahoru](#) 

## Zobrazení předváděcího sešitu

V této kapitole naleznete pět snadných způsobů prohlížení předváděcího sešitu:


- [Zobrazení po jedné stránce](#)
- [Náhled několika stránek](#)
- [Zvětšení a zmenšení velikosti stránky](#)
- [Přiblížení a oddálení](#)
- [Přetažení předváděcího sešitu](#)

### Zobrazení po jedné stránce

Dva postupy zobrazení předváděcího sešitu po jedné stránce:


- Klikněte na tlačítka **Další stránka**  a **Předchozí stránka** .
- V nabídce Zobrazit klikněte na příkaz **Další stránka** nebo **Předchozí stránka**.



Pokud kliknete na tlačítko **Další stránka**  na poslední stránce předváděcího sešitu, automaticky se do předváděcího sešitu vloží nová stránka.

Chcete-li předejít nechtěnému přidávání stránek na konec předváděcího sešitu, nezapomeňte označit poslední stránku v sešitu. Poslední stránku můžete označit pomocí tvaru či obrázku nebo jednoduše pomocí nápisu „Konec“.

### Náhled několika stránek

Na hlavním panelu nástrojů zobrazte prohlížeč stránek .

Zobrazí se miniatury stránek předváděcího sešitu. Kliknutím na černé trojúhelníky na filmovém pásu zobrazíte další miniatury. Chcete-li některou stránku zobrazit v okně aplikace ActivInspire, stačí kliknout na její miniaturu.



### Zvětšení a zmenšení velikosti stránky

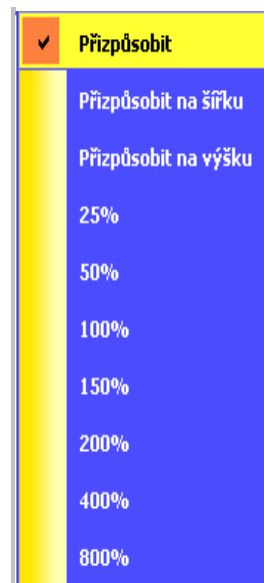
Ve výchozím nastavení je aplikace ActivInspire nastavena tak, aby se v ní zobrazila celá stránka předváděcího sešitu přizpůsobená na velikost okna. Toto nastavení je označeno položkou **Přizpůsobit**. Můžete jej snadno změnit pomocí rozbalovací nabídky v pravém horním rohu okna.

Klikněte na malé bílé trojúhelníky **Přizpůsobit**  a potom zvolte nastavení, které odpovídá vašim potřebám.


### Rozhlédněte se po okolí

Pokud zvolíte menší nastavení než 100 %, zmenší se proporčně velikost stránky předváděcího sešitu zobrazeného v okně aplikace ActivInspire.


Tím se zobrazí oblast v okolí stránky předváděcího sešitu, která se nazývá „okolí“. Můžete ji používat jako podložku a dočasně sem, mimo hranice stránky předváděcího sešitu, odkládat objekty pro pozdější použití. Pokud stránku opět přizpůsobíte na velikost okna aplikace ActivInspire, zůstanou tyto objekty skryté.




Může se například jednat o předměty, které nemají vidět vaši studenti nebo které chcete odhalit v pozdější části hodiny.


[Zpátky nahoru](#) 

## Přiblížení a oddálení

Pomocí nástroje Lupa stránky  můžete zvětšovat nebo zmenšovat zobrazení předváděcího sešitu. Lupa stránky nijak neovlivní samotný předváděcí sešit, pouze změní jeho zobrazení.

### Přiblížení


1. V nabídce Zobrazit klikněte na položku Lupa stránky .
2. Klikněte na stránku a chvíli počkejte. Stránka se začne přibližovat, dokud neuvolníte tlačítko pera ActivPen nebo myši.

Nástroj Lupa stránky  se přidá na panel nástrojů rychlého přístupu.

### Oddálení

Vyberte nástroj Lupa stránky:

1. Klikněte na stránku pravým tlačítkem.
2. Podržte stisknuté pravé tlačítko.

 Pokud vyberete nástroj Lupa stránky a kliknete na stránku dvakrát, zobrazení stránky se přizpůsobí zpět na velikost okna.

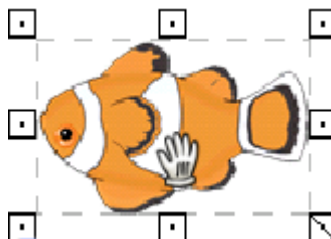
## Přetažení předváděcího sešitu


Pokud přiblížíte předváděcí sešit tak, že jeho stránka bude větší než okno aplikace ActivInspire, nebude již možné vidět celou stránku najednou.

V takovém případě můžete jedním z následujících dvou způsobů stránku přetahovat:

- Pomocí svislého a vodorovného posuvníku zobrazených u okrajů stránky.
- Pomocí nástroje Lupa stránky. Všimněte si, že pokud vyberete tento nástroj, zobrazí se při posouvání kurzoru po stránce ikona s malou rukou. Pokud nyní kliknete na stránku a přetáhnete kurzorem, můžete stránku přetahovat, a zobrazovat tak jiné oblasti.

Všimněte si, že toto chování můžete použít i v případě, že stránku oddálíte.



[Zpátky nahoru](#) 

[Zobrazit](#)


[Domů](#) > [Prohlídka aplikace ActivInspire](#) > [Seznámení s aplikací ActivInspire Primary](#) > [Správa několika předváděcích sešitů](#)

## Správa několika předváděcích sešitů

Při každém otevření nebo vytvoření nového předváděcího sešitu se v pruhu dokumentů zobrazí nová karta dokumentu. Současně můžete používat neomezený počet předváděcích sešitů.

Chcete-li přejít z jednoho předváděcího sešitu do jiného, klikněte na kartu dokumentu toho předváděcího sešitu, s nímž chcete pracovat. Dokument se stane aktuálním předváděcím sešitem.



Aktuální předváděcí sešit je označen žlutým zvýrazněním příslušné karty dokumentu. Chcete-li předváděcí sešit zavřít, klikněte na tlačítko .

[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Prohlídka aplikace ActivInspire](#) > [Seznámení s aplikací ActivInspire Primary](#) > [Návrh v počítači](#)

## Návrh v počítači

Při práci s počítačem potřebujete snadný přístup k řadě nástrojů pro přípravu hodiny.

Nejrychlejší cestou k jejich zobrazení je přepnutí do profilu Návrh, který je součástí aplikace ActivInspire:

Klikněte na položku **Přepnout profil**  a v rozbalovacím seznamu vyberte profil Návrh.

Případně můžete zkusit zadat kombinaci oblíbených nástrojů a nastavení a potom je uložit do profilu.

Další informace o vytváření profilů a jejich používání naleznete v kapitole [Výhody používání profilů](#).

[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Prohlídka aplikace ActivInspire](#) > [Seznámení s aplikací ActivInspire Primary](#) > Nejčastěji používané nástroje

## Nejčastěji používané nástroje

Při práci s aplikací ActivInspire se pruh zástupců na pravé straně hlavního panelu nástrojů postupně zaplní tlačítky. Aplikace ActivInspire sem automaticky umístí vaše nejčastěji používané nástroje, abyste je měli snadněji po ruce.

Na obrázku vpravo obsahuje pruh zástupců na panelu nástrojů některé nástroje, s nimiž jsme se seznámili v předchozím tématu.

Pro zobrazení popisu nástroje klikněte na příslušný odkaz:



[Hodiny](#)



[Fotoaparát](#)



[Otevřít předváděcí sešit](#)



[Clona](#)



[Duální režim](#)



[Nahrávání zvuku](#)



[Rotující text](#)



Do pruhu zástupců na hlavním panelu nástrojů můžete také přetáhnout objekty a potom je rychle vkládat na stránku předváděcího sešitu.

Podrobné informace naleznete v kapitole [Kopírování, vkládání a duplikování objektů](#).



## Rozbalovací nabídky

Rozbalovací nabídky jsou závislé na okolním kontextu, například nabídka úprav objektu je k dispozici pouze při práci s objekty.



Rozbalovací nabídku můžete zobrazit kliknutím na toto tlačítko   nebo kliknutím pravým tlačítkem na objekt nebo stránku předváděcího sešitu.

Úplné informace o nástrojích, které jsou součástí aplikace ActivInspire, naleznete v kapitole [Referenční materiály > Nástroje](#).










V této kapitole získáte přehled o nástrojích a funkcích dostupných prostřednictvím rozbalovacích nabídek aplikace ActivInspire:

















- [Nabídka úprav objektu](#)
- [Nabídka stránky](#)
- [Nabídka Složky v prohlížeči prostředků](#)
- [Nabídka Položky v prohlížeči prostředků](#)


### Nabídka úprav objektu

Po výběru objektu můžete zobrazit nabídku úprav objektu pomocí tohoto úchytu obtažení  .

V nabídce úprav objektu získáte přístup k následujícím funkcím:


Nástroj	Studio	Primary	Popis	 Další informace...
<b>Prohlížeč vlastností</b>			Otevře prohlížeč vlastností.	<a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Seznámení s aplikací ActivInspire Studio &gt; Prohlížeče aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč vlastností</a> <a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Seznámení s aplikací ActivInspire Primary &gt; Prohlížeče aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč vlastností</a>
<b>Prohlížeč akcí</b>			Otevře prohlížeč akcí.	<a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Seznámení s aplikací ActivInspire Studio &gt; Prohlížeče aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč akcí</a> <a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Seznámení s aplikací ActivInspire Primary &gt; Prohlížeče aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč akcí</a>
<b>Úprava bodů tvaru</b>			Aktivuje u objekty body tvaru, jejichž přetažením lze změnit tvar objektu.	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Přidávání a úpravy tvarů</a>
Vložit odkaz na soubor...			Zobrazí se dialogové okno Vložit odkaz na soubor.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s objekty &gt; Přidávání a odebírání odkazů</a>
Vyjmout				<a href="#">První kroky s aplikací</a>

				<a href="#">ActivInspire &gt; Kopírování, vkládání a duplikování objektů</a>
Kopírovat			Vyjme, zkopíruje, vloží, duplikuje nebo odstraní vybraný objekt.	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Odstraňování položek</a>
Vložit				
Odstranit				
<b>Převést</b>			Zobrazí nástroje pro změnu pozice, velikosti a zarovnání vybraného objektu.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s objekty &gt; Úpravy objektů</a>
<b>Změnit pořadí</b>			Zobrazí nástroje pro přesunutí vybraných objektů na jinou vrstvu nebo na jiné místo v pořadí vrstvení.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nabídky a rozbalovací nabídky &gt; Panel nabídek &gt; Upravit</a>
<b>Přepnout zamknuté položky</b>			Přepínač. Zamkne nebo odemkne vybrané objekty, aby je bylo nebo nebylo možné přesunovat nebo seskupovat s jinými objekty.	<a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Seznámení s aplikací ActivInspire Studio &gt; Prohlížeče aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč objektů</a>
<b>Vytvořit skupinu</b>			Přepínač. Seskupí vybrané objekty, abyste s nimi mohli pracovat jako s jediným objektem.	<a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Seznámení s aplikací ActivInspire Primary &gt; Prohlížeče aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč objektů</a>
<b>Přepnout skryté položky</b>			Přepínač. Zobrazí nebo skryje vybrané objekty.	
<b>Přepnout přetažení kopie</b>			Přepínač. Aktivuje nebo deaktivuje možnost kliknout na objekt a vytvořit jeho kopii přetažením z původního objektu.	


[Zpátky nahoru](#) 

## Nabídka stránky

Tuto nabídku zobrazíte z prohlížeče stránek nebo kliknutím na stránku předváděcího sešitu pravým tlačítkem.


Nástroj	Popis	 Další informace...
Vložit stránku		<a href="#">Referenční materiály &gt; Panel nabídek &gt; Vložit</a> <a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Vkládání stránek</a>
<b>Prázdná stránka před aktuální stránku</b>	Vloží prázdnou stránku před nebo za aktuální stránku.	
Prázdná stránka za aktuální stránku		

Snímek plochy	Minimalizuje aplikaci ActivInspire a zobrazí vysunovací pole Vložit stránku a nástroj Fotoaparát připravený v režimu Vytvořit snímek.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s tabulí &gt; Používání fotoaparátu</a> <a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Fotoaparát</a>
Další šablony stránek	Otevře složku Vybráno uživatelem. Tato akce se shoduje s kliknutím na tlačítko <b>Jiná složka prostředků</b> v prohlížeči prostředků.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s prostředky &gt; Přidávání prostředků do předváděcího sešitu</a>
Vložit otázku	Spustí průvodce vložením otázky.	<a href="#">Používání odpovědního systému &gt; Připravené otázky – používání průvodce otázkami</a>
Exportovat stránku	Zobrazí dialogové okno Exportovat stránku.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Import a export souborů</a>
Nastavit pozadí	Zobrazí dialogové okno Nastavit pozadí. Můžete vybírat z následujících položek: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Výplň</b></li> <li>• Obrázek</li> <li>• Snímek plochy</li> <li>• <b>Překrytí plochy</b></li> </ul>	
<b>Návrh mřížky</b>	Spustí nástroj Návrh mřížky.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s objekty &gt; Vytváření a úpravy mřížek</a>
<b>Skrýt mřížku</b>	Skryje mřížku.	
<b>Přichytit k mřížce</b>	Přichytí přesouvané objekty ke mřížce.	
<b>Přidat do knihovny prostředků</b> <b>Přidat stránku</b> <b>Přidat pozadí</b> <b>Přidat mřížku</b>	Přidá vybranou položku do složky Moje prostředky.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s prostředky</a>
Vyjmout	Vyjme, zkopíruje, vloží, duplikuje nebo odstraní aktuální stránku předváděcího sešitu.	
Kopírovat		
Vložit		
Duplikovat		
Odstranit		
Odebrat otázku	Odebere otázku z aktuální stránky předváděcího sešitu.	

[Zpátky nahoru](#) 

## Nabídka Složky v prohlížeči prostředků


Tato nabídka je k dispozici v části Složky v prohlížeči prostředků.

Nástroj	Popis	 Další informace...
<b>Exportovat do balíčku prostředků...</b>	Zobrazí dialogové okno Uložit jako.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s prostředky &gt; Import a export balíčků prostředků</a>
<b>Importovat balíček prostředků...</b>	K dispozici pouze pro složku v nejvyšší úrovni složek Moje prostředky a Sdílené prostředky.	
Indexovat tuto složku pro vyhledávání	K dispozici pouze pro složku v nejvyšší úrovni složek Moje prostředky, Sdílené prostředky a Vybráno uživatelem.	
<b>Přejmenovat složku</b>	K dispozici pouze pro složku v nižší úrovni složek Moje prostředky, Sdílené prostředky a Vybráno uživatelem.  Zobrazí dialogové okno, které umožňuje přejmenovat, odstranit nebo vytvořit složku.	
Odstranit složku		
<b>Vytvořit novou složku</b>		

## Nabídka Položky v prohlížeči prostředků

Tato nabídka je k dispozici v části Prostředky v prohlížeči prostředků.

Nástroj	Popis	 Další informace...
Režim zobrazení Zobrazit jako seznam <b>Zobrazit jako mřížku</b>	Zobrazí prostředky ve složce jako seznam nebo mřížku.	<a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Seznámení s aplikací ActivInspire Studio &gt; Prohlížeče aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč prostředků</a>
Velikost miniatur Malé Velké	Zobrazí malé nebo velké miniatury prostředků.	<a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Seznámení s aplikací ActivInspire Primary &gt; Prohlížeče aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč prostředků</a>
<b>Vložit do předváděcího sešitu</b>	Vloží vybraný prostředek na aktuální stránku předváděcího sešitu.	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Vkládání prostředků</a>  <a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s prostředky &gt; Přidávání prostředků do předváděcího sešitu</a>
<b>Přejmenovat soubor prostředku</b>	Zobrazí dialogové okno Přejmenovat soubor prostředku. Umožňuje zadat nový název souboru a uložit prostředek.	
Odstranit z knihovny	Odstraní vybraný prostředek z knihovny prostředků.	

[Zpátky nahoru](#) 

## Používání úhlooměru

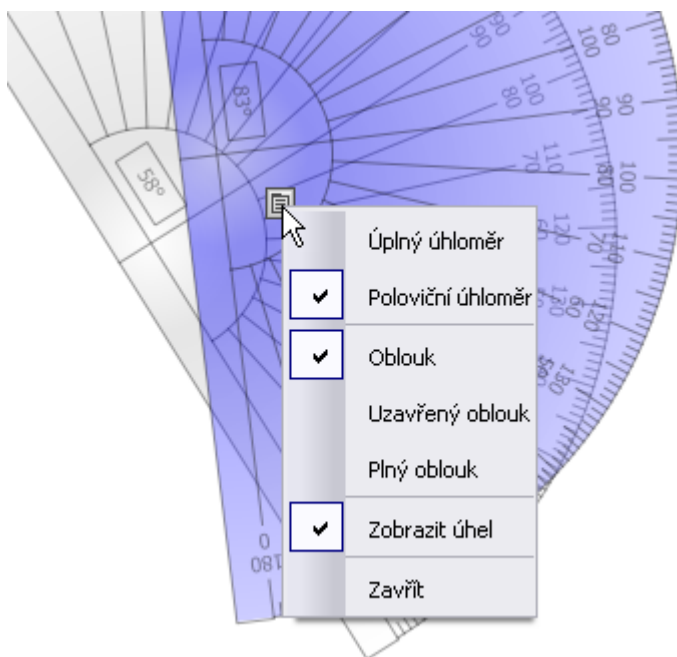
Pomocí úhlooměru můžete měřit úhly a kreslit oblouky.

V nabídce Nástroje klikněte na příkaz **Matematické nástroje > Úhloměr**. Můžete používat více než jeden úhloměr.

Výchozí barvy jsou šedá a černá. Chcete-li barvu pravítka a úhlooměru změnit, klikněte na příkaz Soubor > Nastavení > Nástroje.

Změny barev se projeví při dalším výběru pravítka nebo úhlooměru.

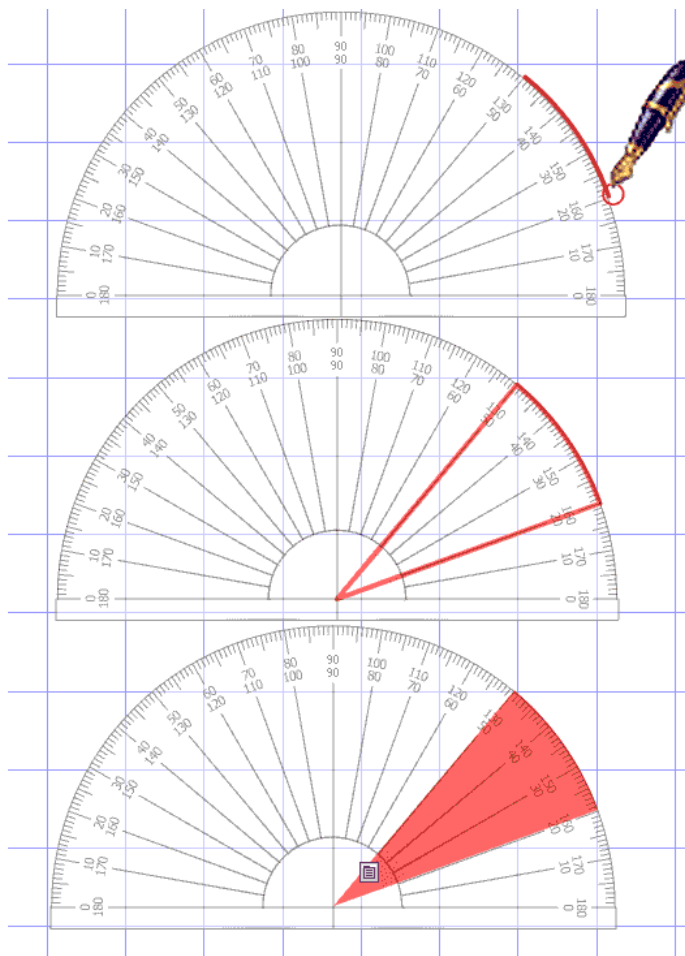
Pravým kliknutím na rozbalovací nabídku zobrazíte možnosti používání úhlooměru a kreslení oblouků.



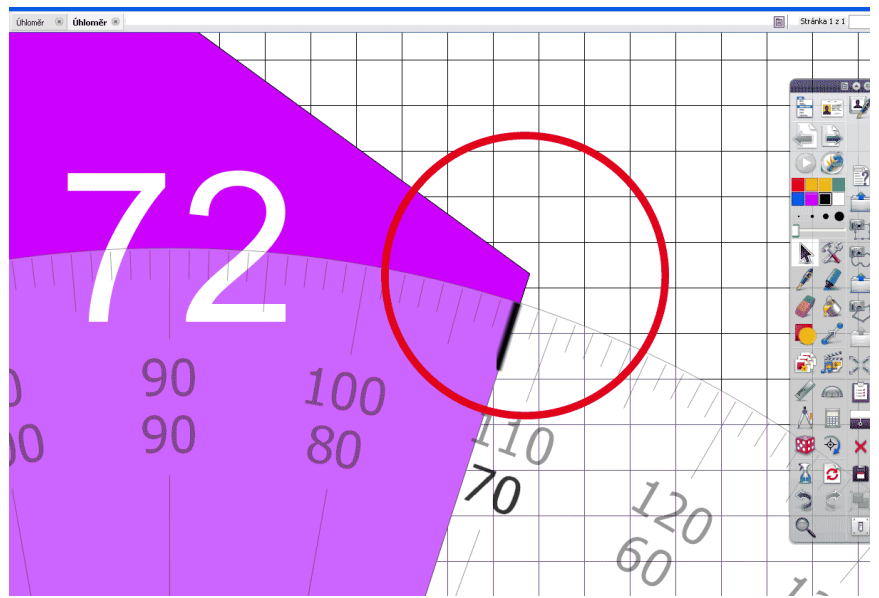
Jakmile budete připraveni začít kreslit, umístěte pero poblíž okraje úhlooměru.

Kurzor přeskočí a přichytí se k úhlooměru.

Klikněte a přetáhněte podél okraje úhlooměru, a tak nakreslíte dokonalý oblouk. Napravo vidíte tři různé styly oblouků.



Úhel se zobrazuje na měřítku úhlooměru (po přiblížení můžete zjistit přesnější údaj).



[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Další informace o aplikaci ActivInspire](#) > [Práce s tabulí](#) > [Používání matematických nástrojů](#) > Používání kružítka

## Používání kružítka



Pomocí kružítka můžete nakreslit jednoduchý oblouk s podobnými vlastnostmi ohraničení a výplně jako při použití nástroje

Pero  .

V nabídce Nástroje klikněte na příkaz Matematické nástroje > Kružítko. Můžete používat více než jedno kružítko.

Chcete-li kružítko nastavit, klikněte na některé z jeho různých částí:

- Kliknutím na levé rameno přesunete kružítko po stránce.
- Umístěte bodec do místa, kde chcete zadat střed otáčení.
- Kliknutím na pravé rameno otočte kružítkem bez kreslení.
- Kliknutím na držák tužky rozšiřte poloměr kružítka.
- Kliknutím na kloub kružítka skryjte.

Jakmile budete připraveni začít kreslit, umístěte pero poblíž hrotu tužky.

Kurzor přeskočí a přichytí se k hrotu tužky.

Kliknutím a přetažením nakreslete oblouk.



## Pokročilé možnosti



Tyto funkce lze použít pouze v aplikaci ActivInspire Professional.

Klikněte na kružítko a vyberte některé z následujících možností:

- Zrcadlový obraz – umístí tužku nalevo a bodec napravo.
- Zobrazit úhel – zobrazí se úhel ramen ve stupních.
- **Zobrazit poloměr** – zobrazí se poloměr kružnice.
- **Označit střed** – do středu kružnice se vloží znaménko +.
- Prodloužit délku – zvětší se délka ramen.
- Zkrátit délku – zmenší se délka ramen.
- Obnovit délku – obnoví se výchozí nastavení délky ramen.

- **Zavřít**



## Nastavení počátku os XY

Všechny objekty můžete otočit tak, že je vyberete a pomocí úchytu obtažení **Otočit objekt** jej otočíte kolem středového bodu. Může se však stát, že objekt nebudete chtít otočit právě kolem středu. V tom případě můžete pomocí nástroje Počátek os XY přidat bod počátku na libovolné místo na stránce. Pokud potom kliknete na úchyt obtažení **Otočit objekt**, otočí se objekt kolem vytvořeného počátečního bodu.

Ujistěte se, že se objekt, který chcete otočit, nachází na stejné stránce a potom kliknutím na nástroj **Počátek os XY** zobrazte počáteční bod. Přesuňte počáteční bod do nové pozice, kterou chcete nastavit jako střed otáčení. Pomocí nástroje Vybrat vyberte objekt tak, aby zároveň zůstalo vybráno tlačítko nástroje **Počátek os XY**. Potom pomocí úchytu obtažení **Otočit objekt** otočte objekt kolem nového počátečního bodu. Po dokončení klikněte znovu na nástroj **Počátek os XY** a odeberte počáteční bod otáčení.

Nástroj pro zadání počátečního bodu si zapamatuje poslední použitou pozici bodu na stránce. Až jej znovu spustíte, automaticky se zobrazí ve stejné pozici, kam jste jej naposledy umístili.

Také skupina objektů se otáčí kolem středového bodu vybrané skupiny, jestliže nezapnete nástroj **Počátek os XY**. Pokud jej zapnete, otočí se skupina kolem zadaného počátečního bodu os XY.

## O profilech

V této kapitole se podrobněji seznámíme s profily:

- [Co je to profil?](#)
- [Co lze v profilu přizpůsobit?](#)
- [Jaké profily jsou součástí aplikace ActivInspire?](#)

### Co je to profil?

Aplikaci ActivInspire lze přizpůsobit tak, aby vyhovovala nejrůznějším vyučovacím metodám.

Ať už na tabuli potřebujete co nejvíce nástrojů, anebo dáváte raději přednost volnému prostoru – aplikace ActivInspire bude vždy vyhovovat vašemu způsobu výuky. Aplikace ActivInspire po spuštění zobrazí takové položky, například nástroje, které jsou uvedeny v souboru profilu.

Pokud jste zvyklí používat jiné počítačové aplikace, je vám pravděpodobně jasný princip možností a nastavení. Aplikace ActivInspire vytváří profil právě na základě vašeho používání nástrojů.

Pokud například ukotvíte nebo zasunete prohlížeč, aplikace ActivInspire si vytvoří poznámku ve vašem profilu. Při příštím spuštění aplikace ActivInspire budou všechny nabídky, nástroje i ostatní položky vypadat a chovat se přesně tak, jak jste je opustili.

Potom můžete buď pokračovat v práci s tímto profilem, nebo kliknout na položku Upravit > Profily a vytvořit a uložit si jeden nebo více vlastních profilů. Můžete si vytvořit různé profily pro různé příležitosti a svoje nastavení uložit do libovolného počtu profilů. Uložené profily pak můžete používat také v jiných počítačích. I ostatní učitelé mohou ve vašem počítači používat své profily a po skončení práce vrátit zpět váš vlastní profil.

Vaše osobní profily jsou uloženy ve složce Moje profily.

### Co lze v profilu přizpůsobit?

Profily jsou skvělým způsobem, jak přizpůsobit aplikaci ActivInspire vašim požadavkům a potřebám. V aplikaci ActivInspire můžete přizpůsobovat téměř všechna nastavení a ukládat své předvolby do libovolného počtu profilů. Pro usnadnění jsme všechny funkce seskupili do čtyř hlavních kategorií. Každá kategorie má svou vlastní kartu v dialogovém okně Upravit profily.


Kategorie	Možnosti...
Rozložení	Zvolte si umístění, viditelnost a chování položek, jako jsou například hlavní panel nástrojů, panely nabídek nebo karty dokumentů.
<b>Příkazy</b>	Přizpůsobte si hlavní panel nástrojů a úchyty obtažení a velikosti přidáním nebo odebráním položek podle svých potřeb.
<b>Tlačítka definovaná uživatelem</b>	Vytvořte si vlastní zástupce a po stisknutí některého z vašich vlastních tlačítek otevře aplikace ActivInspire soubor nebo spustí program.
Nastavení	Nastavte si způsob své práce s odpovědním systémem, matematickými nástroji, multimediálními soubory a řadou dalších nástrojů.

### Jaké profily jsou součástí aplikace ActivInspire?

Aplikace ActivInspire obsahuje pět profilů. Způsob jejich využití je zřejmý již z jejich názvů. Můžete je používat v jejich výchozím nastavení nebo je dále přizpůsobovat tak, aby vyhovovaly vašim potřebám:

Na tabuli	Nabízí přehledné zobrazení, v němž je okno aplikace ActivInspire přizpůsobeno na celou obrazovku, prohlížeč je skryt, koš předváděcího sešitu je zobrazen, panel nástrojů rychlého přístupu je skryt a hlavní panel nástrojů obsahuje některé nástroje pro předvádění na tabuli a také tlačítka Prohlížeč stránek a Prohlížeč prostředků.
-----------	---

Návrh	Nástroje pro tvorbu budete mít na dosah ruky a s nimi rychle navrhnete hodinu. Spustí se s otevřeným a přichyceným prohlížečem stránek. Hlavní panel nástrojů obsahuje rozšířenou paletu barev a panel nástrojů rychlého přístupu.
Jazyky	Nabízí přehledné zobrazení, v němž je okno aplikace ActivInspire přizpůsobeno na celou obrazovku, prohlížeč je skryt, koš předváděcího sešitu je zobrazen, panel nástrojů rychlého přístupu je skryt a hlavní panel nástrojů obsahuje další nástroje pro výuku jazyků, jako jsou klávesnice na obrazovce, rozpoznávání textu, rotující text nebo kontrola pravopisu.
Matematika	Nabízí přehledné zobrazení, v němž je okno aplikace ActivInspire přizpůsobeno na celou obrazovku, prohlížeč je skryt, koš předváděcího sešitu je zobrazen, panel nástrojů rychlého přístupu je skryt a hlavní panel nástrojů obsahuje další matematické nástroje, jako jsou pravítko, úhломěr nebo počátek osa X a Y.
Multimédia	Nabízí přehledné zobrazení, v němž je okno aplikace ActivInspire přizpůsobeno na celou obrazovku, prohlížeč je skryt, koš předváděcího sešitu je zobrazen, panel nástrojů rychlého přístupu je skryt a hlavní panel nástrojů obsahuje další nástroje pro práci s multimédií, jako jsou nahrávání zvuku, nahrávání obrazovky, fotoaparát nebo možnost vložit multimédia ze souboru.

[Zpátky nahoru](#) 

## Různé vlastnosti

Podrobné informace o změně vlastností naleznete v kapitole [Změna vlastností objektu](#).

Vlastnost	Možnost	Popis
Zakončení A	Nic	Výchozí nastavení
	Poloměr	Použije zakončení na levém okraji otevřených tvarů, čar a propojek.
	Šipka	
Zakončení B	Nic	Výchozí nastavení
	Poloměr	Použije zakončení na pravém okraji otevřených tvarů, čar a propojek.
	Šipka	
Vybrat přes	Pravda	Výchozí nastavení Pokud vlastnost objektu Průhledný nastavíte na hodnotu Pravda, můžete kliknout na průhlednou oblast objektu a vybrat jiný objekt pod ním.
	Nepravda	
Průhledná barva	Modrá	Výchozí nastavení Aktivováno pouze v případě, že je vlastnost objektu Průhledný nastavena na hodnotu Pravda. Kliknutím na barevné pole aktivujete nástroj Výběr barvy, zvolíte barvu z libovolného místa na obrazovce a potom ji použijete u objektu.
Průhledný	Pravda	Výchozí nastavení
	Nepravda	Vyberte, pokud chcete, aby byl objekt neprůhledný.
Dlaždice		
Režim výplně	Nic	Výchozí nastavení
Přetáhnout kopii	Nepravda	Výchozí nastavení
	Pravda	Pokud nastavíte na hodnotu Pravda, můžete vytvářet kopie objektu kliknutím a jeho přetažením.

## Používání pera ActivPen

**Tuto kapitolu můžete přeskočit, pokud aplikaci ActivInspire nepoužíváte s tabulí ActivBoard nebo tabletem ActivSlate.**



Tato kapitola obsahuje tipy pro používání pera ActivPen s tabulí ActivBoard.

Pero ActivPen umožňuje provádět všechny činnosti jako standardní počítačová myš.

### **Přesun kurzoru**

Přidrže hrot pera ActivPen jemně na tabuli; netlačte na pero. Přesuňte perem ActivPen po tabuli. Kurzor bude následovat hrot pera.

### **Kliknutí levým tlačítkem**

Hrotem pera ActivPen rychle, ale přitom pevně klepněte na tabuli ActivBoard.

### **Kliknutí pravým tlačítkem**

Umístěte hrot pera ActivPen nad tabuli ActivBoard do vzdálenosti méně než jednoho centimetru. Stiskněte tlačítko na straně pera ActivPen.

### **Kliknutí a přetažení**

Klikněte na objekt, který chcete přesunout, podržte hrot pera ActivPen na tabuli a přesuňte jej. Objekt, na který jste kliknuli, se přesune společně s perem ActivPen.

### **Dvojitě kliknutí**

Pokud hrotem pera ActivPen dvakrát rychle, ale přitom pevně klepnete na tabuli, provedete stejnou akci, jako kdybyste dvakrát kliknuli myší.

## Kalibrace tabule ActivBoard

**Tuto kapitolu můžete přeskočit, pokud aplikaci ActivInspire používáte bez tabule ActivBoard.**

Kapitola popisuje, jak zjistíte, zda tabule ActivBoard potřebuje kalibraci.

Pokud používáte tabuli ActivBoard, může být nutné ji znovu kalibrovat v případě, že tabuli nebo projektor z jakéhokoli důvodu přesunete. Kalibrace zarovná špičku pera ActivPen s kurzorem na obrazovce.

### Potřebuje tabule ActivBoard kalibraci?

Zapněte tabuli ActivBoard i počítač, přidržte pero ActivPen jemně na tabuli ActivBoard, ale netlačte na hrot pera ActivPen. Kurzor na tabuli ActivBoard by se měl zarovnat se špičkou pera ActivPen. Pokud není zarovnání přesné, je třeba tabuli ActivBoard kalibrovat.


### Tři postupy kalibrace tabule ActivBoard

Postup kalibrace tabule ActivBoard závisí na používaném typu tabule ActivBoard.

#### 1. metoda

1. Několik sekund podržte pero ActivPen nad kalibračním indikátorem v levém horním rohu tabule ActivBoard.
2. Postupujte podle pokynů na obrazovce.


#### 2. metoda


1. Pravým tlačítkem klikněte na ikonu aplikace ActivManager  v pravém dolním rohu obrazovky.
2. Klikněte na položku Kalibrovat.
3. Postupujte podle pokynů na obrazovce.

Zkontrolujte, zda se špička pera ActivPen zarovná s kurzorem na tabuli ActivBoard. Pokud ne, zkuste použít 3. metodu.

#### 3. metoda

V počítači:

1. Pravým tlačítkem klikněte na ikonu aplikace ActivManager  v pravém dolním rohu obrazovky.
2. Klikněte na položku Kalibrovat.
3. Po spuštění kalibračního programu přejděte k tabuli a postupujte podle pokynů na obrazovce.

 Po kalibraci zkontrolujte, zda se špička pera ActivPen zarovná s kurzorem na tabuli ActivBoard. Pokud ne, obnovte výchozí nastavení vypnutím tabule alespoň na 30 sekund. Po zapnutí zkuste provést kalibraci znovu nebo kontaktujte technickou podporu.

## Vlastnosti kontejneru

Podrobné informace o změně vlastností naleznete v kapitole [Změna vlastností objektu](#).

Vlastnost	Možnost	Popis
Může obsahovat	Nic	Výchozí nastavení Není použito žádné nastavení kontejneru.
	Libovolný objekt	Bude rozpoznán libovolný objekt umístěný nahoru.
	Konkrétní objekt	Vyberte jeden konkrétní objekt v kontejneru, který chcete rozpoznat.
	Klíčová slova	Kontejner rozpozná všechny prostředky, které budou obsahovat zadaná klíčová slova.
Obsažený objekt		Aktivováno pouze v případě, že je možnost Může obsahovat nastavena na hodnotu Konkrétní objekt (viz výše). Vyberte objekt v dialogovém okně Vybrat objekt.
Obsažená slova		Aktivováno pouze v případě, že je možnost Může obsahovat je nastavena na hodnotu Klíčová slova (viz výše). Zadejte klíčová slova, která má kontejner rozpoznávat.
Pravidlo pro obsah		
	Středy se musí shodovat	Aby došlo k rozpoznání obsahu, je třeba umístit střed obsahu do středu kontejneru. Toto nastavení je užitečné zejména v případě, že obsah je větší než příslušný kontejner.
	Úplně obsaženo	Obsah se musí vejít do kontejneru.
Fanfára	Nepravda	Výchozí nastavení Nastavíte-li tuto možnost na hodnotu Pravda, přehraje se zvuk v případě, že dojde ke správnému obsažení objektu.
Umístění fanfár		Ano pouze v případě, že je možnost Fanfára nastavena na hodnotu Pravda (viz výše). Zobrazí se dialogové okno Vybrat zvuk, v němž můžete vyhledat a vybrat požadovaný zvukový soubor.
Vrátit, pokud není obsaženo	Nepravda	Výchozí nastavení Nastavíte-li tuto možnost na hodnotu Pravda, vrátí se objekt na svou původní pozici v předváděcím sešitu.






## Vlastnosti omezení

Podrobné informace o změně vlastností naleznete v kapitole [Změna vlastností objektu](#).

Vlastnost	Možnost	Popis	
Může blokovat	Nepravda	Výchozí nastavení	
	Pravda	Objekt může blokovat.	
Lze přichytit	Nepravda	Výchozí nastavení	
	Pravda	Objekt lze přichytit.	
Přichytit bod X		Bod na ose X, k němuž lze objekt přichytit.	
Přichytit bod Y		Bod na ose Y, k němuž lze objekt přichytit.	
Přichytit k	Střed	Výchozí nastavení. Objekt se přichytí ke středu.	
	První textový řádek	Objekt lze přichytit k prvnímu řádku textu.	
	Konkrétní bod	Objekt lze přichytit ke konkrétnímu bodu.	
	Nahoře vlevo	Objekt lze přichytit nahoře vlevo.	
	Nahoře	Objekt lze přichytit nahoře.	
	Nahoře vpravo	Objekt lze přichytit nahoře vpravo.	
	Vlevo	Objekt lze přichytit vlevo.	
	Vpravo	Objekt lze přichytit vpravo.	
	Dole vlevo	Objekt lze přichytit dole vlevo.	
	Dole	Objekt lze přichytit dole.	
	Dole vpravo	Objekt lze přichytit dole vpravo.	
	Lze přesunout	Volně	Výchozí nastavení. Objekt lze přesunout kamkoli na stránce předváděcího sešitu.
		Svisle	Objekt lze přesunout svisle.
Vodorovně		Objekt lze přesunout vodorovně.	
Po cestě		Objekt lze přesunout po zadané cestě.	
Ne		Objekt nelze přesunout.	
Cesta přesunutí		Aktivováno pouze v případě, že je možnost Lze přesunout nastavena na hodnotu Po cestě (viz výše).	



		Vyberte cestu v dialogovém okně Vybrat objekt.
Lze změnit velikost	Volně	Výchozí nastavení
	Nic	Velikost objektu nelze změnit.

## Akce přetažení



Nejrychlejší způsob přiřazení akce k objektu je pomocí karty Přetáhnout v **prohlížeči akcí** .

Následující tabulka obsahuje seznam akcí a stručně popisuje, co se stane po kliknutí na objekt akce:


Akce	Efekt	 Další informace...
Vybrat	Aktivuje nástroj Vybrat  .	<a href="#">Nástroje &gt; Vybrat</a>
Pero	Aktivuje nástroj Pero  .	<a href="#">Nástroje &gt; Pero</a>
Zvýrazňovač	Aktivuje nástroj <b>Zvýrazňovač</b>  .	<a href="#">Nástroje &gt; Zvýrazňovač</a>
Guma	Aktivuje nástroj Guma  .	<a href="#">Nástroje &gt; Guma</a>
Text	Aktivuje nástroj Text  .	<a href="#">Nástroje &gt; Text</a>
Tvar	Aktivuje nástroj Tvar  .	<a href="#">Nástroje &gt; Tvar</a>
Výplň	Aktivuje nástroj <b>Výplň</b>  .	<a href="#">Nástroje &gt; Výplň</a>
Prohlížeč poznámek	Otevře <b>prohlížeč poznámek</b>  .	<a href="#">Prohlížeče aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč poznámek (Studio)</a> <a href="#">Prohlížeče aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč poznámek (Primary)</a>
Další stránka	Přejde na další nebo předchozí stránku předváděcího sešitu.	
Předchozí stránka		
První stránka	Přejde na první nebo poslední stránku předváděcího sešitu.	
Poslední stránka		
Clona	Aktivuje nástroj Clona  .	<a href="#">Nástroje &gt; Clona</a>
Obnovit stránku	Obnoví aktuální stránku do stavu, v němž byla při posledním uložení.	
Pravítko	 .	<a href="#">Nástroje &gt; Pravítko</a>

	Aktivuje nástroj Pravítko .	
Úhloměř	Aktivuje nástroj <b>Úhloměř</b>  .	<a href="#">Nástroje &gt; Úhloměř</a>
Kružítka	Aktivuje nástroj Kružítka  .	<a href="#">Nástroje &gt; Kružítka</a>
ExpressPoll	Spustí hlasovací kolo. Lze použít jako zástupce tlačítka ExpressPoll, například tehdy, když není k dispozici hlavní panel nástrojů.	<a href="#">Nástroje &gt; ExpressPoll</a> <a href="#">Používání odpovědního systému &gt; Rychlé otázky a ExpressPoll</a>
Spustit hlasování v předváděcím sešitu	Spustí hlasovací relaci, ale pouze v případě, že se na aktuální stránce nachází otázka.	<a href="#">Připravené otázky – používání průvodce otázkami</a>
Přichytit k mřížce	Přichytí objekty k mřížce, a to i pokud není mřížka viditelná.	<a href="#">Nástroje &gt; Přichytit k mřížce</a>

## Akce příkazů

Akce příkazů slouží k aktivaci nástroje, například nástroje Hodiny  , nebo k zadání příkazu, například příkazu **Zavřít předváděcí sešit**, pokud kliknete na objekt akce.

Následující tabulka obsahuje seznam akcí a popisuje, co se stane po kliknutí na objekt akce:

Akce	Efekt	 Další informace...
Předváděcí sešit 1024 × 768	Vytvoří nový předváděcí sešit „Bez názvu“ zadané velikosti.	<a href="#">Vytvoření prvního předváděcího sešitu</a>
Předváděcí sešit 1152 × 864		
Předváděcí sešit 1280 × 1280		
O aplikaci	Zobrazí dialogové okno O aplikaci ActivInspire.	
Prohlížeč akcí	Otevře prohlížeč akcí.	<a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč akcí (Studio)</a> <a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč akcí (Primary)</a> <a href="#">Práce s akcemi</a>
Snímek oblasti	Spustí snímek oblasti.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Fotoaparát</a> <a href="#">Používání fotoaparátu</a>
Kalkulačka	Aktivuje kalkulačku.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Kalkulačka</a> <a href="#">Používání kalkulačky</a>
Kruhový reflektor	Umístí na aktuální stránku kruhový reflektor.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Reflektor</a> <a href="#">Používání reflektoru</a>
Hodiny	Aktivuje hodiny.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Hodiny</a> <a href="#">Používání hodin</a>
Zavřít předváděcí sešit	Zavře aktuální předváděcí sešit.	
Kružítka	Aktivuje kružítko.	<a href="#">Používání kružítko</a> <a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Kružítka</a>
Propojka	Aktivuje nástroj Propojka.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Propojka</a>
Předváděcí sešit vlastní	Vytvoří nový předváděcí sešit zadané vlastní	

velikosti	velikosti.	
Řídicí panel	Otevře řídicí panel.	<a href="#">Řídicí panel</a>
Režim návrhu	Aktivuje režim návrhu.	
Kostky	Otevře pole Kostky.	<a href="#">Používání kostek</a> <a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Kostky</a>
Duální uživatel	Spustí režim duálního uživatele a aktivuje panel nástrojů duálního režimu.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Duální režim</a> <a href="#">Práce v duálním režimu</a>
Upravit profily	Zobrazí dialogové okno Upravit profily.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nastavení</a> <a href="#">Výhody používání profilů</a>
Guma	Aktivuje gumu.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Guma</a> <a href="#">Odstraňování položek</a>
Ukončit	Ukončí aplikaci ActivInspire, a je-li potřeba, vyzve předtím k uložení změn.	
Výplň	Aktivuje nástroj Výplň.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Výplň</a> <a href="#">Přidávání a používání tvarů &gt; Výplň tvaru</a>
Snímek od ruky	Spustí snímek od ruky.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Fotoaparát</a> <a href="#">Používání fotoaparátu</a>
Snímek celé obrazovky	Spustí snímek celé obrazovky.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Fotoaparát</a> <a href="#">Používání fotoaparátu</a>
Návrh mřížky	Spustí nástroj Návrh mřížky.	<a href="#">Vytváření a úpravy mřížek</a>
Rozpoznávání rukopisu	Aktivuje rozpoznávání rukopisu.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Rozpoznávání rukopisu</a> <a href="#">Používání rozpoznávání rukopisu</a>
Nápověda	Otevře soubor s nápovědou.	
Skrýt mřížku	Skrýje mřížku.	
Zvýrazňovač	Aktivuje zvýrazňovač.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Zvýrazňovač</a> <a href="#">Psaní do předváděcího sešitu &gt; Přidat zvýraznění</a>
Magický inkoust	Aktivuje magický inkoust.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Magický inkoust</a> <a href="#">Používání magického inkoustu</a>

Nový předváděcí sešit	Vytvoří nový předváděcí sešit „Bez názvu“.	
Prohlížeč poznámek	Otevře prohlížeč poznámek.	<a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč poznámek (Studio)</a> <a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč poznámek (Primary)</a> <a href="#">Vytváření poznámek ke stránce</a>
Prohlížeč objektů	Otevře prohlížeč objektů.	<a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč objektů (Studio)</a> <a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč objektů (Primary)</a>
Klávesnice na obrazovce	Zobrazí klávesnici na obrazovce.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Klávesnice na obrazovce</a>
Otevřít z mých předváděcích sešitů	Otevře dialogové okno Vybrat předváděcí sešit, které umožňuje vyhledat a vybrat požadovaný předváděcí sešit.	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Otevírání předváděcího sešitu</a>
Prohlížeč stránek	Otevře prohlížeč stránek.	<a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč stránek (Studio)</a> <a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč stránek (Primary)</a>
Lupa stránky	Povolí lupy stránky.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Lupa stránky</a> <a href="#">Prohlížení předváděcího sešitu &gt; Přiblížení a oddálení (Studio)</a> <a href="#">Prohlížení předváděcího sešitu &gt; Přiblížení a oddálení (Primary)</a>
Pero	Aktivuje pero.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Pero</a> <a href="#">Psaní do předváděcího sešitu</a>
Snímek oblasti mezi spojnicemi bodů	Spustí snímek oblasti mezi spojnicemi bodů.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Fotoaparát</a> <a href="#">Používání fotoaparátu</a>
Tisknout...	Zobrazí dialogové okno Tisk předváděcího sešitu.	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Tisk předváděcího sešitu</a>
Prohlížeč vlastností	Otevře prohlížeč vlastností.	<a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč vlastností (Studio)</a> <a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč vlastností (Primary)</a> <a href="#">Změna vlastností objektu</a> <a href="#">Referenční materiály &gt; Vlastnosti</a>
Úhломěr	Aktivuje úhломěr.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Úhломěr</a> <a href="#">Používání úhломěru</a>
Znovu	Zopakuje předchozí příkaz.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt;</a>

		<a href="#">Zpět a Znovu</a>
Prohlížeč prostředků	Zobrazí se prohlížeč prostředků.	<a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč prostředků (Studio)</a> <a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč prostředků (Primary)</a> <a href="#">Práce s prostředky</a>
Clona	Aktivuje clonu.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Clona</a> <a href="#">Používání clony</a>
Pravítko	Aktivuje pravítko.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Pravítko</a> <a href="#">Používání pravítka</a>
Uložit do mých předváděcích sešitů	Otevře dialogové okno Uložit předváděcí sešit jako, které umožňuje uložit předváděcí sešit do zvoleného umístění.	<a href="#">Uložení předváděcího sešitu</a>
Nahrávání obrazovky	Aktivuje se nahrávání obrazovky.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Nahrávání obrazovky</a> <a href="#">Používání nahrávání obrazovky</a>
Předváděcí sešit o velikosti obrazovky	Vytvoří nový předváděcí sešit „Bez názvu“ o velikosti obrazovky.	<a href="#">Vytvoření prvního předváděcího sešitu</a>
Vyhledat prostředky na webu Promethean Planet	Otevře v internetovém prohlížeči webové stránky Promethean Planet.	
Vybrat	Aktivuje nástroj Vybrat.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Vybrat</a>
Tvar	Aktivuje nástroj Tvar.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Tvar</a> <a href="#">Přidávání a úpravy tvarů</a>
Rozpoznávání tvarů	Aktivuje rozpoznávání tvarů.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Rozpoznávání tvarů</a> <a href="#">Referenční materiály &gt; Nastavení &gt; Rozpoznávání tvarů</a> <a href="#">Používání rozpoznávání tvarů</a>
Přichytit k mřížce	Přichytí přesunované objekty k mřížce, a to bez ohledu na to, zda je mřížka viditelná.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Přichytit k mřížce</a>
Neprůhledný kruhový reflektor	Aktivuje reflektor podle vaší volby.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Reflektor</a>
Neprůhledný čtvercový reflektor		<a href="#">Používání reflektoru</a>
Ovladač zvuku	Otevře ovladač zvuku.	
Nahrávání zvuku	Otevře vysunovací pole Nahrávání zvuku.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Nahrávání zvuku</a>



		<a href="#">Používání nahrávání zvuku</a>
Zkontrolovat pravopis v předváděcím sešitu	Aktivuje kontrolu pravopisu.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Kontrola pravopisu</a> <a href="#">Přidávání a formátování textu &gt; Kontrola pravopisu</a>
Čtvercový reflektor	Aktivuje čtvercový reflektor.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Reflektor</a> <a href="#">Používání reflektoru</a>
Zámek učitele	Otevře dialogové okno Zadejte heslo zámku učitele.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Zámek učitele</a> <a href="#">Používání zámku učitele</a>
Text	Aktivuje nástroj Text 	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Text</a> <a href="#">Přidávání a formátování textu</a>
Rotující text	Zobrazí dialogové okno Rotující text.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Rotující text</a>
Časové razítko	Na aktuální stránku předváděcího sešitu umístí časové razítko.	
Sbalení panelu nástrojů	Zasune hlavní panel nástrojů.	
Zpět	Vrátí zpět předchozí příkaz nebo akci.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Zpět a Znovu</a>
Prohlížeč hlasování	Otevře prohlížeč hlasování.	<a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč hlasování (Studio)</a> <a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Prohlížeč hlasování (Primary)</a> <a href="#">Používání odpovědního systému</a>
Webový prohlížeč	Otevře váš webový prohlížeč.	
Snímek okna	Uvede fotoaparát do režimu Snímek okna a umožní vám vybrat, které z aktuálně viditelných oken chcete zachytit na snímku.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Fotoaparát</a> <a href="#">Používání fotoaparátu</a>
Počátek os XY	Spustí nástroj Počátek os XY, kolem kterého se otočí všechny vybrané objekty.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Počátek os XY</a>

## Akce stránky

Pomocí akcí stránky můžete rychle procházet předváděcím sešitem, vkládat stránky, mazat jejich obsah nebo měnit pozadí.

Následující tabulka obsahuje seznam akcí a popisuje, co se stane po kliknutí na objekt akce:




Akce	Efekt
Jiná stránka	Přejde na stránku, jejíž číslo zadáte do pole Vlastnosti akce v prohlížeči akcí.
Vymazat stránku	Vymaže stránku a smaže i vlastní objekt akce.
Kopírovat stránku	Zkopíruje aktuální stránku včetně objektu akce do mezipaměti pro vložení, abyste ji mohli vložit na novou stránku.
Vyjmout stránku	Vyjme aktuální stránku z předváděcího sešitu.
Duplikovat stránku za aktuální stránku	Vloží duplikát aktuální stránky před nebo za aktuální stránku.
Duplikovat stránku před aktuální stránku	
Duplikovat stránku na konec předváděcího sešitu	Vloží duplikát aktuální stránky na konec předváděcího sešitu.
První stránka	Přejde na první stránku předváděcího sešitu.
Poslední stránka	Přejde na poslední stránku předváděcího sešitu.
Nová stránka za aktuální stránku	Vloží prázdnou stránku před nebo za aktuální stránku.
Nová stránka před aktuální stránku	
Další stránka	Přejde na další stránku.
Zpět v historii stránek	Při každém zobrazení stránky v předváděcím sešitu se přidá číslo stránky do interního seznamu historie stránek. Pomocí akce Zpět v historii stránek můžete procházet zpět navštívenými stránkami. Pokud jste postupně navštívili několik stránek a všechny obsahují objekt akce Zpět v historii stránek, kliknutím na tyto objekty můžete procházet historií směrem zpět.
Vpřed v historii stránek	Pomocí této akce můžete procházet historií stránek směrem dopředu. Lze ji použít pouze v případě, že jste na některých stránkách již alespoň jednou použili akci Zpět v historii stránek.
Předchozí stránka	Přejde na předchozí stránku.
Obnovit stránku	Obnoví stránku do stavu, v němž byla při posledním uložení.
Nastavit pozadí	Zobrazí dialogové okno Nastavit pozadí, které umožňuje nastavit barvu nebo obrázek pozadí.




## Akce objektů

Pomocí akcí objektů můžete změnit například velikost, zarovnání nebo pozici objektu – po kliknutí na objekt akce se změní buď samotný objekt akce nebo jiný cílový objekt.

Následující tabulka obsahuje seznam akcí a popisuje, co se stane po kliknutí na objekt akce.

Akce	Efekt	 Další informace...
Zarovnat do úhlu	Zarovná všechny vybrané objekty tak, aby jejich úhly odpovídaly prvnímu objektu vytvořenému v rámci vybraných objektů.	 U všech následujících akcí budou kritéria zarovnání celé skupiny vždy založena na <i>prvním objektu vytvořeném ve skupině</i> .
Zarovnat dolů	Zarovná všechny vybrané objekty tak, aby se pozice jejich dolního okraje shodovala s objektem, který je ve výběru nejvíce dole.	
Zarovnat na střed vodorovně	Zarovná všechny vybrané objekty tak, aby se pozice jejich středů shodovala vodorovně (podle osy X) nebo svisle (podle osy Y). Středové body se umístí podle středu prvního vázaného obdélníku.	
Zarovnat na střed svisle		
Zarovnat kompletně	Zarovná všechny vybrané objekty tak, aby se shodovala jejich pozice vlevo, vpravo, nahore, dole, na šířku, na výšku a v rohu podle prvního vytvořeného objektu v rámci výběru objektů.	
Zarovnat na výšku	Zarovná objekty na stejnou výšku, jako má první objekt vytvořený ve skupině.	
Zarovnat vlevo	Zarovná všechny vybrané objekty tak, aby se pozice jejich levého, pravého nebo horního okraje shodovala s objektem, který je ve výběru nejvíce vlevo, vpravo nebo nahore.	
Zarovnat vpravo		
Zarovnat nahoru		
Zarovnat na šířku	Roztáhne skupinu objektů na stejnou šířku, jakou má první objekt vytvořený ve skupině.	
Úhel	Otočí objekty v úhlu zadaném v poli Vlastnosti akce.	
Úhel po krocích	Otočí objekty po krocích v úhlu zadaném v poli Vlastnosti akce. Pokud například zadáte hodnotu 10 stupňů, změní se při každém kliknutí na objekt akce úhel cílového objektu vždy o 10 stupňů ve směru hodinových ručiček. Pokud zadáte zápornou hodnotu, otočí se objekty v daném úhlu proti směru hodinových ručiček.	
Připojit text	Při kliknutí na objekt akce připojí k cílovému objektu text zadaný v poli Vlastnosti akce.	 Tip: Na začátek textu zadejte mezeru.

Přizpůsobit na výšku		
Přizpůsobit na stránku	Přizpůsobí cílové objekty na stránku.	
Přizpůsobit na šířku		
O jeden dopředu	Odešle objekt v pořadí vrstvení o jedno místo na aktuální vrstvě dopředu.	<a href="#">Používání vrstev a vrstvení</a>
Úplně dopředu	Odešle objekt dopředu v pořadí vrstvení aktuální vrstvy.	
Změnit textovou hodnotu	Zvýší nebo sníží hodnotu cílového textového objektu o hodnotu textu zadaného v poli Vlastnosti akce. Pokud například cílový textový objekt obsahuje hodnotu 5 a text v poli Vlastnost akce hodnotu -2, sníží se po provedení akce hodnota cílového objektu na 3.	
Vymazat anotace	Vymaže všechny anotace na stránce.	
Vymazat pozadí	Vymaže pozadí.	
Vymazat mřížku	Vymaže mřížku.	
Vymazat objekty	Vymaže všechny objekty na stránce.	
Kopírovat	Zkopíruje, vyjme, odstraní nebo duplikuje následující objekty: text, obrázky, objekty anotací, tvary, akce a smíšené skupiny objektů.	
Vyjmout		
Odstranit		
Duplikovat		
Upravit text	Vybere cílový textový objekt a aktivuje nástroj Text.	
Extrahovat text	Vytvoří nový textový objekt z každého slova, na které kliknete v cílovém textovém objektu.	
Převrátit podle osy X	Převrátí cílový objekt podle vodorovné osy X směrem nahoru.	
Převrátit podle osy Y	Převrátí cílový objekt podle svislé osy Y směrem doleva.	
Vytvořit skupinu	Seskupí nebo zruší seskupení aktuálně vybraných objektů.	
Přepnout skryté položky	Zobrazí nebo skryje aktuálně vybrané objekty.	
Obrátit	Obrátí objekt vzhůru nohama.	
Méně průsvitné	Podle počtu kliknutí na objekt akce sníží v	

	krocích průsvitnost cílového objektu.	
Přepnout zamknuté položky	Zamkne nebo odemkne aktuálně vybrané objekty.	 Přesunutí bude možné pomocí úchytu <b>Volně přesunout objekt</b>  
Zrcadlit podle osy X	Vytvoří zrcadlový obraz objektu podle vodorovné osy X směrem nahoru.	
Zrcadlit podle osy Y	Vytvoří zrcadlový obraz objektu podle svislé osy Y směrem doleva.	
Průsvitnější	Podle počtu kliknutí na objekt akce zvýší v krocích průsvitnost cílového objektu.	
Nový textový objekt	Vloží nový textový objekt obsahující text zadaný v poli Vlastnosti akce.	Toto nastavení je vhodné, pokud chcete použít místo textu ikony a zobrazit text až ve vhodné chvíli.
Původní velikost	Obnoví velikost souboru na původně navrženou velikost. U tvarů jde o velikost tvaru v okamžiku jeho prvního přidání na stránku.	
Vložit	Vloží obsah z mezipaměti pro vložení.	
Umístit dolů	Přesune spodní okraj cílového objektu do pozice Y, zadané v poli Vlastnosti akce.	
Umístit dolů vlevo	Přesune levý dolní okraj cílového objektu do pozice X a Y, zadané v poli Vlastnosti akce.	
Umístit dolů vpravo	Přesune pravý dolní okraj cílového objektu do pozice X a Y, zadané v poli Vlastnosti akce.	
Umístit na střed	Přesune cílový objekt do pozice X a Y, zadané v poli Vlastnosti akce.	
Umístit krokově	Přesune cílový objekt v krocích z původního umístění o počet pixelů zadaných v poli Vlastnosti akce.	
Umístit doleva	Přesune levý okraj cílového objektu do pozice X, zadané v poli Vlastnosti akce.	
Umístit doprava	Přesune pravý okraj cílového objektu do pozice X, zadané v poli Vlastnosti akce.	
Umístit nahoru	Přesune horní okraj cílového objektu do pozice Y, zadané v poli Vlastnosti akce.	
Umístit nahoru doleva	Přesune levý horní okraj cílového objektu do pozice X a Y, zadané v poli Vlastnosti akce.	
Umístit nahoru doprava	Přesune pravý horní okraj cílového objektu do pozice X a Y, zadané v poli Vlastnosti akce.	

Zrcadlit	Převrátí objekt vzhůru nohama kolem jeho vlastní středové osy Y.	
Vybrat vše	Odstraní všechno na stránce.	<a href="#">Referenční materiály &gt; Vybrat</a>
O jeden dozadu	Odešle cílový objekt v pořadí vrstvení o jedno místo na aktuální vrstvě vzad.	<a href="#">Používání vrstev a vrstvení</a>
Úplně dozadu	Odešle cílový objekt dozadu v pořadí vrstvení aktuální vrstvy.	
Změnit velikost směrem dolů	<p>Akce změny velikosti nastaví celkovou velikost cílového objektu na hodnotu zadanou v poli Vlastnosti akce. Konečné umístění objektu bude určeno vybranou akcí změny velikosti. Pokud například zvolíte položku Změnit velikost směrem dolů a hodnotu 100, změní se velikost objektu tak, že bude mít 100 pixelů na šířku a na výšku a zachová se umístění jeho horního okraje.</p> <p>Akce změny velikosti po krocích se chová stejně jako akce změny velikosti s tím rozdílem, že cílový objekt se zvětší nebo zmenší o počet pixelů zadaných v poli Vlastnosti akce a zachová se přitom jeho původní umístění, například vpravo dole.</p>	 Při použití akce změny velikosti se zachová poměr stran cílového objektu.
Změnit velikost směrem dolů po krocích		
Změnit velikost směrem doleva dolů		
Změnit velikost směrem doleva dolů po krocích		
Změnit velikost směrem doprava dolů		
Změnit velikost směrem doprava dolů po krocích		
Změnit velikost směrem ze středu		
Změnit velikost směrem ze středu po krocích		
Změnit velikost směrem doleva		
Změnit velikost směrem doleva po krocích		
Změnit velikost směrem doprava		
Změnit velikost směrem doprava po krocích		
Změnit velikost směrem nahoru		
Změnit velikost směrem nahoru po krocích		
Změnit velikost směrem doleva nahoru		
Změnit velikost směrem doleva nahoru po krocích		
Změnit velikost směrem		


doprava nahoru		
Změnit velikost směrem doprava nahoru po krocích		
Roztáhnout směrem dolů	<p>Akce roztažení nastaví celkovou šířku nebo výšku cílového objektu na hodnotu zadanou v poli Vlastnosti akce. Konečné umístění objektu bude určeno vybranou akcí roztažení. Pokud například zvolíte položku Roztáhnout směrem dolů a hodnotu 100, změní se velikost objektu tak, že bude mít 100 pixelů na výšku a zachová se umístění jeho horního okraje.</p> <p>Akce roztažení po krocích se chová stejně jako akce roztažení s tím rozdílem, že cílový objekt se zvětší nebo zmenší o počet pixelů zadaných v poli Vlastnosti akce a zachová se přitom jeho původní umístění, například vpravo dole.</p>	 Při použití akce roztažení se nezachová poměr stran cílového objektu.
Roztáhnout směrem dolů po krocích		
Roztáhnout směrem doleva dolů		
Roztáhnout směrem doleva dolů po krocích		
Roztáhnout směrem doprava dolů		
Roztáhnout směrem doprava dolů po krocích		
Roztáhnout směrem ze středu		
Roztáhnout směrem ze středu po krocích		
Roztáhnout směrem doleva		
Roztáhnout směrem doleva po krocích		
Roztáhnout směrem doprava		
Roztáhnout směrem doprava po krocích		
Roztáhnout směrem nahoru		
Roztáhnout směrem nahoru po krocích		
Roztáhnout směrem doleva nahoru		
Roztáhnout směrem doleva nahoru po krocích		
Roztáhnout směrem doprava nahoru		
Roztáhnout směrem doprava nahoru po krocích		
Do spodní vrstvy	Odešle objekt do spodní, prostřední nebo	



Do prostřední vrstvy	horní vrstvy.	<a href="#">Používání vrstev a vrstvení</a>
Do horní vrstvy		
Průsvitnost	Změní průsvitnost cílového objektu na pevnou hodnotu, kde: 0 = Neprůhledné 255 = Průsvitné	





## Akce dokumentů nebo multimédií

Následující tabulka obsahuje seznam akcí a popisuje, co se stane po kliknutí na objekt akce:

Akce	Efekt	 Další informace...
Otevřít dokument, soubor nebo zvuk	Otevře dokument či soubor nebo přehraje zvuk přiřazený k objektu ve vlastnostech akcí.	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Vytváření interaktivních předváděcích sešitů &gt; Práce s akcemi</a> <a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s objekty &gt; Přidávání multimédií</a>
Otevřít webovou stránku	Otevře adresu URL přiřazenou k objektu ve vlastnostech akcí.	

## Akce hlasování

Následující tabulka obsahuje seznam akcí a popisuje, co se stane po kliknutí na objekt akce:

Akce	Efekt	 Další informace...
Přiřadit zařízení studentům	Zobrazí se dialogové okno Přiřadit zařízení studentům:	<a href="#">Používání odpovědního systému &gt; Přiřazování zařízení studentům</a>
Registrace zařízení	Spustí se <b>Registrace zařízení</b>   .	<a href="#">Používání odpovědního systému &gt; Registrace zařízení</a>
Exportovat výsledky do aplikace Excel <sup>®</sup>	<p>Pokud se na aktuální stránce nacházejí výsledky hlasování, zobrazí se dialogové okno Exportovat výsledky do aplikace Excel<sup>®</sup>.</p> <p>Zvolte složku a zadejte název souboru – výsledky hlasování se uloží do souboru .xls, a pokud je aplikace Excel nainstalována v počítači, automaticky se v ní otevřou.</p> <p>Exportovat můžete všechny aktuální i předchozí výsledky zobrazené v prohlížeči výsledků.</p>	<a href="#">Používání odpovědního systému</a>
ExpressPoll	<p>Spustí hlasovací kolo.</p> <p>Lze použít jako zástupce tlačítka ExpressPoll, například tehdy, když není k dispozici hlavní panel nástrojů.</p>	<a href="#">Používání odpovědního systému &gt; Rychlé otázky a ExpressPoll</a>
Vložit otázku	Spustí se <b>Průvodce vložení otázky</b> . Po ukončení průvodce se otázka zobrazí na aktuální (nebo nové) stránce.	<p>Kdykoli přejdete na stránku s otázkou, zvýrazní se tlačítko Spustit/zastavit hlasování v <b>předváděcím sešitu</b>  zeleně a budete moci spustit hlasování.</p>
Pozastavit hlasování	Přepínač. Po vypršení časového limitu pozastaví hlasování. Opakovaným stisknutím hlasování znovu spustíte.	
Spustit/zastavit hlasování v předváděcím sešitu	<p>Lze použít jako zástupce tlačítka Spustit <b>hlasování v předváděcím sešitu</b>, například tehdy, když není k dispozici hlavní panel nástrojů.</p> <p>Spustí nebo zastaví hlasovací relaci, ale pouze v případě, že se na aktuální stránce nachází otázka.</p>	
Databáze studentů	Zobrazí dialogové okno Upravit databázi studentů. Pokud často přiřazujete hlasovací zařízení ke jménům studentů a vaše třídy se často mění, doporučujeme použít jako zástupce.	

## Vytvoření profilu


Při výběru nebo změně jakéhokoli nastavení v aplikaci ActivInspire dojde k úpravě vašeho výchozího profilu. V pruhu zástupců na panelu nástrojů se zobrazí nové nástroje, zaznamenají se otevřené nebo zavřené prohlížeče, přichycený nebo přesunutý hlavní panel nástrojů nebo změna zobrazení umožňující používat oblast v okolí. Všechna tato nastavení se uloží do vašeho výchozího profilu.

V ukázce si můžete všimnout následujících nastavení:



- Hlavní panel nástrojů je ukotven v dolní části.
- Koš předváděcího sešitu je nalevo nad hlavním panelem nástrojů.
- Prohlížeč je zavřen.
- Velikost stránky byla zmenšena, aby bylo možné používat oblast v okolí.

Postup vytvoření profilu:

1. V nabídce Upravit klikněte na

položku Profily . V dialogovém okně Upravit profily se zobrazí karta Rozložení.

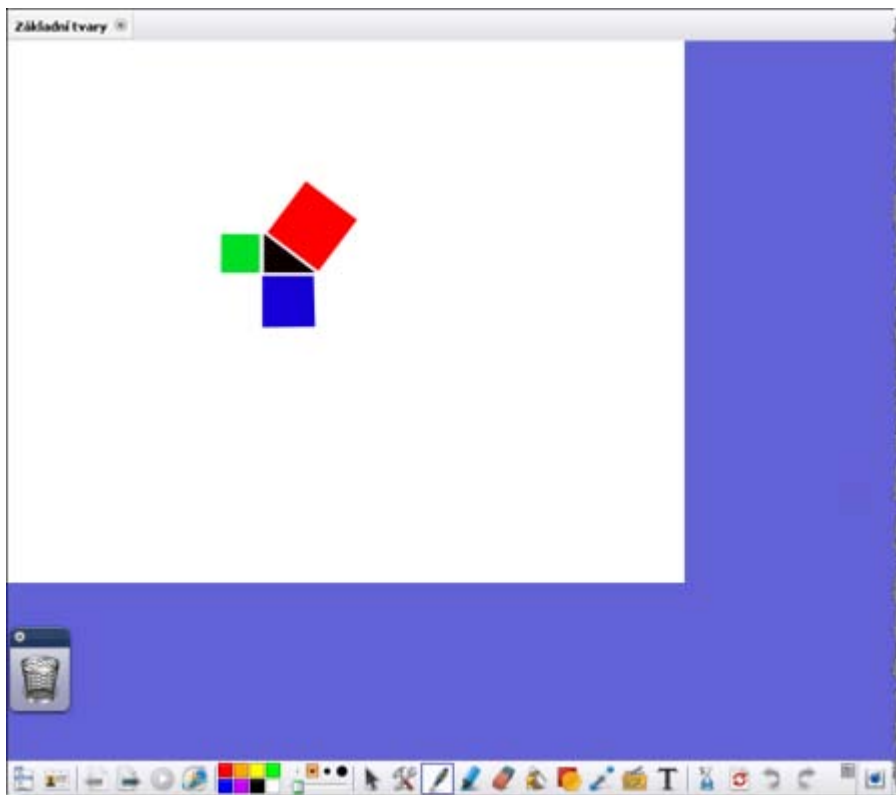
2. Možnosti nastavení můžete vybrat nebo změnit kliknutím.
3. Klikněte na kartu Příkazy a přidejte nebo odeberte nástroje.
4. Klikněte na kartu Tlačítka definovaná uživatelem a vytvořte si svoje vlastní tlačítka.
5. Klikněte na kartu Nastavení, v levém panelu vyberte požadovanou oblast a změňte její nastavení.


6. Budete-li s vytvořeným profilem spokojeni, klikněte na tlačítko Uložit profil jako  . Zobrazí se dialogové okno Uložít profil jako.

7. Zadejte název nového profilu, například „Zobrazené okolí“ a klikněte na tlačítko Uložit.

8. Nový profil „Zobrazené okolí“ se stane aktuálním profilem.

9. Klikněte na tlačítko Hotovo.



 Podrobné informace o možnostech přizpůsobení jednotlivých oblastí (kroků 2 až 5) naleznete v následujících kapitolách:

- [Volba rozložení](#)
- [Volba nástrojů](#)
- [Definice vlastních tlačítek](#)
- [Volba nastavení aplikace](#)



## Volba rozložení

Tato kapitola uvádí součásti okna aplikace ActivInspire, jejichž rozložení lze přizpůsobit, a obsahuje informace o postupu provedení:

- [Co lze přizpůsobit?](#)
- [Otevření karty Rozložení](#)
- [Uložení změn](#)

### Co lze přizpůsobit?

V aplikaci ActivInspire lze nastavit výchozí pozici, viditelnost a chování panelů nástrojů, prohlížečů a dalších oblastí.

Tato kapitola stručně popisuje dostupné možnosti rozložení.

Možnost	Popis
<b>Velikost tlačítek</b>	<p>Velikost tlačítek lze nastavit podle toho, zda pracujete na počítači nebo na tabuli, a také je vhodné ji úměrně přizpůsobit věku žáků.</p> <p>Rozsah nastavení je od 16 do 32 pixelů. Čím vyšší číslo zadáte, tím větší budou tlačítka zobrazená v okně aplikace ActivInspire.</p>
<b>Hlavní panel nástrojů</b>	<p>Zadejte pozici hlavního panelu nástrojů a nastavte jeho chování.</p> <p><b>Ukotvit nahoru, dolů, doleva nebo doprava / plovoucí</b> Ukotvíte hlavní panel nástrojů k vnitřním okrajům okna aplikace ActivInspire ve zvolené pozici, nebo jej ponechejte plovoucí a přetáhněte jej podle potřeby.</p> <p>Zobrazit 8, 16 nebo 24 barev Zadejte počet barev, které chcete zobrazit v paletě barev.</p> <p><b>Přichyceno, zasunuto, sbaleno</b> Pokud hlavní panel nástrojů přichytíte, zůstane na svém místě i v případě, že přesunete kurzor do jiné části okna aplikace ActivInspire. Jestliže jej ponecháte nepřichycený, zasune se v případě nečinnosti do okraje.</p> <p>Chcete-li na panelu nástrojů zobrazit pouze první řádek tlačítek, zasuňte jej.</p> <p>Chcete-li skrýt pruh zástupců hlavního panelu nástrojů, sbalte hlavní panel nástrojů.</p>
<b>Panel nástrojů duálního režimu</b>	<p>Zadejte pozici panelu nástrojů duálního režimu a nastavte jeho chování.</p> <p>Ukotvit doleva nebo doprava / plovoucí Ukotvíte panel nástrojů duálního režimu k vnitřním okrajům okna aplikace ActivInspire ve zvolené pozici, nebo jej ponechejte plovoucí a přetáhněte jej podle potřeby.</p> <p>Zobrazit 8, 16 nebo 24 barev Zadejte počet barev, které chcete zobrazit v paletě barev.</p> <p><b>Přichyceno</b> Pokud panel nástrojů duálního režimu přichytíte, zůstane na svém místě i v případě, že přesunete kurzor do jiné části okna aplikace ActivInspire. Jestliže jej ponecháte nepřichycený, zasune se v případě nečinnosti do okraje.</p>
<b>Prohlížeče</b>	<p>Umístěte prohlížeče a nastavte jejich chování.</p> <p>Ukotvit doleva nebo doprava / plovoucí Ukotvíte prohlížeče k vnitřním okrajům okna aplikace ActivInspire ve zvolené pozici, nebo je ponechejte plovoucí a přetáhněte je podle potřeby.</p> <p><b>Přichyceno</b> Pokud prohlížeče přichytíte, zůstanou na svém místě i v případě, že přesunete kurzor do jiné části okna aplikace ActivInspire. Jestliže je ponecháte nepřichycené, zasunou se v případě nečinnosti do okraje.</p> <p><b>Viditelně</b> Zobrazte nebo skryjte prohlížeče.</p>
<b>Panel nabídek</b>	<p>Zadejte pozici panelu nabídek a nastavte jeho chování.</p> <p><b>Ukotvit nahoru nebo dolů</b> Ukotvíte panel nabídek k hornímu nebo dolnímu vnitřnímu okraji okna aplikace ActivInspire.</p> <p><b>Viditelně</b> Zobrazte nebo skryjte panel nabídek.</p>

## Karty dokumentů

Umístěte karty dokumentů a nastavte jejich chování.



Nastavení Karty dokumentů není k dispozici pro počítače Mac®.

## Ukotvit nahoru nebo dolů

Ukotvěte karty dokumentů k hornímu nebo dolnímu vnitřnímu okraji okna aplikace ActivInspire.

## Viditelně

Zobrazte nebo skryjte karty dokumentů.

## Zobrazit koš předváděcího sešitu

Zobrazte nebo skryjte koš předváděcího sešitu.

## Zobrazit na celou obrazovku

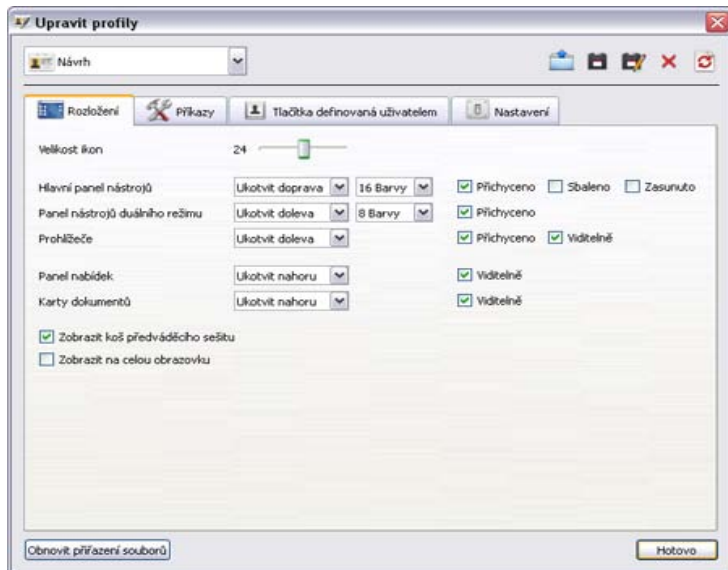
Zobrazte předváděcí sešity v režimu celé obrazovky nebo ve velikosti, v níž byly vytvořeny.

[Zpátky nahoru](#)

## Otevření karty Rozložení

1. V nabídce Upravit klikněte na položku Profily. Zobrazí se karta Rozložení.
2. Vyberte profil, jehož nastavení chcete přizpůsobit, nebo ponechte výchozí profil.
3. Vyberte součásti, jejichž rozložení chcete přizpůsobit.

### ActivInspire Studio



### ActivInspire Primary



## Uložení změn

Změny můžete uložit do aktuálního profilu nebo do nového profilu.

### Uložení změn do aktuálního profilu

Klikněte na tlačítko Hotovo.

### Uložení změn do nového profilu

1. Klikněte na položku Uložit jako . Zobrazí se dialogové okno Uložit profil jako.
2. Zadejte název nového profilu, například „Prezentace“ a klikněte na tlačítko Uložit.
3. Nový profil „Prezentace“ se stane aktuálním profilem.
4. Klikněte na tlačítko Hotovo.

[Zpátky nahoru](#)



[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Další informace o aplikaci ActivInspire](#) > [Výhody používání profilů](#) > [Vytváření a přepínání profilů](#) > [Přepínání profilů](#)

## Přepínání profilů

Přepínání profilů je užitečné, pokud potřebujete rychle změnit rozložení a nastavení aplikace na předchozí uložené hodnoty. Můžete si například vytvořit profil obsahující všechny možnosti a nastavení potřebné pro přípravu předváděcích sešitů nebo jiný profil vyhovující vašemu stylu prezentace, případně můžete přepnout do profilu obsahujícího všechny matematické nástroje.

Existují dva způsoby přepínání profilů:

1. V hlavním panelu nástrojů klikněte na tlačítko **Přepnout profil**  . Zobrazí se vysunovací pole se všemi dostupnými profily.
2. Klikněte na požadovaný profil, například Multimédia. Pole se zavře a profil začne být ihned aktivní.


NEBO

1. V nabídce Upravit klikněte na příkaz Profily.... Zobrazí se dialogové okno Upravit profily.
2. Z rozbalovacího seznamu vyberte požadovaný profil. Profil se ihned aktivuje.
3. Klikněte na tlačítko Hotovo.





## Návrh mřížky




Co?	Návrh vaší vlastní mřížky nebo přizpůsobení mřížky z knihovny prostředků.
Kde?	Rozbalovací nabídka prohlížeče stránek
Klávesová zkratka?	CTRL+Shift+G (Windows™ a Linux™) Cmd+Shift+G (Mac®)
Jak?	Návrh mřížky vám nabízí řadu možností. Mezi jiným umožňuje vybrat barvy mřížky a styly čáry, vrstvit na sebe několik úrovní mřížek, zobrazit nebo skrýt mřížku, povolit nebo zakázat přichycení a automatické zarovnání objektů s mřížkou, zobrazit mřížku před nebo za objekty, nastavit počáteční body os X a Y a směr mřížky, včetně velikosti kroků na osách X a Y.
Kde lze nástroj <b>přizpůsobit</b> ?	Dialogové okno Návrh mřížky
 Další informace...	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s objekty &gt; Vytváření a úpravy mřížek</a> <a href="#">Práce s akcemi</a> <a href="#">Referenční materiály &gt; Akce &gt; Akce příkazů</a>

## Identifikační vlastnosti


Podrobné informace o změně vlastností naleznete v kapitole [Změna vlastností objektu](#).

Vlastnost	Možnost	Popis
Název		<p>Aplikace ActivInspire přiděluje objektům předváděcího sešitu výchozí názvy, jako například Tvar1, Tvar2 atd.</p> <p>Výchozí název můžete vybrat a změnit.</p>
Klíčová slova		<p>Slovo nebo skupina slov určujících objekt.</p> <p>Klíčová slova lze zadávat dvěma způsoby:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Klikněte na pole Klíčová slova a začněte psát. Jednotlivá klíčová slova oddělujte mezerou.</li><li>• Klikněte na tlačítko editoru klíčových slov [...], potom na tlačítko <b>Přidat</b> a začněte psát. Pomocí editoru klíčových slov můžete klíčová slova přidávat, přesunovat nebo odstraňovat.</li></ul> <p> Používání klíčových slov s kontejnery. Pokud nastavíte kontejner tak, aby mohl obsahovat pouze objekty s konkrétním klíčovým slovem, například „zvíře“, mohou se obsahem kontejneru stát všechny objekty obsahující klíčové slovo „zvíře“.</p>
Popis		<p>Lze použít pouze u stránek.</p> <p>Do oblasti určené pro popis umožňuje zadat pokyny nebo komentáře týkající se určité stránky. Můžete jej například využít k popisu, jak jste stránku vytvořili, a to v případě, kdy stránky sdílíte s ostatními učiteli a použili jste u objektů některé složitější vlastnosti nebo akce.</p>
Značka otázky		<p>Otázka s více odpověďmi vytvořená pomocí průvodce otázkami nebo nástroje ExpressPoll obsahuje tři typy textových objektů:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Otázku</li><li>• Možnost</li><li>• Značky popisků</li></ul> <p>Čísla značek umožňují zobrazit dvojice odpovědí a možností – můžete toho využít při úpravách nebo změně formátu textu nebo přesouvání odpovědí.</p> <p>Pokud jste v průvodci otázkami označili správnou odpověď, bude tato informace uvedena pomocí značky Popisek. Pokud hlasující studenti zadají správnou odpověď, zvýrazní se ve zobrazení výsledků zeleně. Chcete-li označit novou správnou odpověď, umístěte ji vedle objektu s příslušným číslem popisku.</p> <p> Vygenerovat otázku a spustit hlasování pomocí značek použitých u textu nelze v případě, že nepoužijete průvodce otázkami nebo nástroj ExpressPoll.</p>
	Nic	Výchozí nastavení
	Otázka	Vyhrazeno pro text otázky.
	Možnost 1	Přiřazeno k textu označenému Popisek 1 (zobrazenému jako odpověď A nebo 1).
	Možnost 2	Přiřazeno k textu označenému Popisek 2 (zobrazenému jako odpověď B nebo 2).
	Možnost 3	Přiřazeno k textu označenému Popisek 3 (zobrazenému jako odpověď C nebo 3).

	Možnost 4	Přiřazeno k textu označenému Popisek 4 (zobrazenému jako odpověď D nebo 4).
	Možnost 5	Přiřazeno k textu označenému Popisek 5 (zobrazenému jako odpověď E nebo 5).
	Možnost 6	Přiřazeno k textu označenému Popisek 6 (zobrazenému jako odpověď F nebo 6).
	Popisek 1	Pro správné vyhodnocení odpovědí se musí čísla možností a popisků shodovat.
	Popisek 2	 Jestliže možnosti nebo popisky přesunete, poznamenejte si provedenou změnu.
	Popisek 3	
	Popisek 4	
	Popisek 5	
	Popisek 6	

## Vlastnosti výplně

Podrobné informace o změně vlastností naleznete v kapitole [Změna vlastností objektu](#).

Vlastnost	Možnost	Popis
Styl	Nic	Výchozí nastavení Chcete-li použít zvolený styl, změňte na jinou možnost.
	Plné	Použijte efekt neprůhledné výplně.
	Hustota1 Hustota2 Hustota3 Hustota4 Hustota5 Hustota6 Hustota7	Vyberte z maticových vzorků s různou hustotou.
	Vodorovně Svisle Křížem Úhlopříčně dozadu Úhlopříčně dopředu Úhlopříčně křížem	Vyberte z řady šrafovaných vzorků výplně.
	Přechod	Vyberte, pokud chcete aktivovat dvoubarevnou přechodovou výplň.
	Přechod	Nic Svisle Vodorovně Úhlopříčně1 Úhlopříčně2 Paprskovitě
Barva	Černá	Výchozí nastavení
Barva 2	Černá	Chcete-li použít jinou barvu, změňte odstín podle své volby.  Tato možnost je aktivována pouze v případě, že má nastavení Styl hodnotu Přechod (viz výše).

## Vlastnosti ohraničení

Podrobné informace o změně vlastností naleznete v kapitole [Změna vlastností objektu](#).

Vlastnost	Možnost	Popis
Styl	Plné Nic Čárkované Tečka Čárka – tečka Čárka – tečka – tečka	Styl ohraničení Výchozí nastavení
Barva	Černá	Barva ohraničení Výchozí nastavení
Šířka	4	Šířka ohraničení v pixelech. Rozsah = Nejtencí, 1–100. Výchozí nastavení
Styl zakončení	Kulaté Ploché Čtvercové	Pokud nastavíte hodnotu Styl na některou z čárkovaných voleb, použije se na začátku a zakončení anotací a čas vybraný typ zakončení. Výchozí nastavení
Styl spojení	Kulaté Ostré Zkosené	Použije se u vnějších rohů tvarů. Výchozí nastavení

# Důležité informace pro uživatele akcí v aplikacích ActivStudio a ActivPrimary

## Přehled rozdílů

Aplikace ActivInspire je připravena na použití v počítačích s operačními systémy Windows™, Mac® a Linux™. Předváděcí sešity vytvořené v aplikacích ActivStudio a ActivPrimary verze 3.n by mělo být možné otevřít v aplikaci ActivInspire spuštěné na libovolné z těchto platforem. Aplikace ActivInspire dále obsahuje integrovanou podporu zařízení, která dříve vyžadovala samostatný software.



V důsledku zefektivnění funkcí aplikace však může dojít k tomu, že některé objekty předváděcího sešitu, k nimž byly dříve přiřazeny akce, mohou ztratit tyto akce v případě otevření předváděcího sešitu v aplikaci ActivInspire.

Pokud k tomu dojde, můžete k objektu přiřadit jinou vhodnou akci nebo objekt odstranit.

Následující části obsahují seznam rozdílů mezi akcemi v aplikacích ActivStudio a ActivPrimary verze 3.n a akcemi v aplikaci ActivInspire:

- [Nepodporované akce](#)
- [Nahrazené akce](#)
- [Akce podporované s určitými rozdíly](#)

### Nepodporované akce

Následující akce v aplikaci ActivInspire nefungují:

Exportovat stránku	Návrh zlomků	Převaděč do aplikace PowerPoint	Knihovna odkazů
Pokročilé nástroje	Export do formátu PPT	Export do objektu PPT	Export do formátu DOC
Export do formátu PDF	Export do formátu HTML	Export do formátu SWF	Export výsledků do textového souboru
Průvodce exportem	Průvodce aktivitami	ActivCataloger	Nástroj pro upgrade anotací
Otevřít moje poznámky a ukazatele	Otevřít sdílené poznámky a ukazatele	Otevřít jiné poznámky a ukazatele	Export do formátu QuickTime (Mac)
Export do obrázkové prezentace (Mac)	Export do formátu Applescript (Mac)	ActivMarker	Schránka rotujícího textu
Otevřít moje rotující texty	Otevřít sdílené rotující texty	Otevřít jiné rotující texty	Malé miniatury knihovny prostředků
Velké miniatury knihovny prostředků	Malý výběr stránky	Prostřední výběr stránky	Velký výběr stránky







### Nahrazené akce


Tyto akce v aplikaci ActivInspire nefungují, protože byly nahrazeny jinými akcemi. Doporučujeme vám seznámit se s poznámkami a uložit předváděcí sešity do nového formátu .flipchart pomocí příkazu Soubor > Uložit jako... Před použitím předváděcích sešitů ve vyučování zvažte namapování jiných akcí a jejich vyzkoušení. Návrhy naleznete ve sloupci Poznámky.


Akce	Poznámky
Panel nástrojů pro rozpoznávání	Zvolte mezi rozpoznáváním rukopisu  a <b>rozpoznáváním tvarů</b>  .
Nahrávání předváděcího sešitu	Zvažte použití Nahrávání obrazovky  .
Aktualizovat miniatury	Miniatury se v prohlížeči aktualizují automaticky.
Akce vložení souboru	Zvolte mezi funkcemi Vložit odkaz na soubor a Vložit multimédia ze souboru.
Správce prostředků	V aplikaci ActivInspire lze spravovat prostředků pomocí prohlížeče prostředků.
Editor klíčových slov	V aplikaci ActivInspire slouží k přístupu k editoru klíčových slov prohlížeč vlastností.
Návrh předváděcího sešitu	V aplikaci ActivInspire se předváděcí sešity vytvářejí pomocí prohlížeče stránek a prohlížeče prostředků.
Spustit/ukončit aplikaci (Mac)	Zvažte použití funkce Vložit odkaz na soubor. Aplikaci můžete spustit, ale ne ukončit.

## Akce podporované s určitými rozdíly

Tyto akce fungují, ale mohou se v aplikaci ActivInspire chovat jinak. Doporučujeme vám, abyste si přečetli poznámky, uložili předváděcí sešity do nového formátu .flipchart a potom si před použitím ve třídě akce nejprve vyzkoušeli. Stručný popis rozdílů naleznete ve sloupci Poznámky.

Akce aplikace ActivStudio a ActivPrimary	Akce aplikace ActivInspire	Poznámky
Rozložit text	Extrahovat text	Nový název, stejná funkce.
Spustit/zastavit hlasování ActiVote	Spustit hlasování v předváděcím sešitu 	Pokud je na aktuální stránce předváděcího sešitu otázka, aktivuje se tlačítko Spustit hlasování <b>v předváděcím sešitu</b>  .
Výsledky hlasování ActiVote	Prohlížeč hlasování	Výsledky hlasování se zobrazí v <b>prohlížeči</b> hlasování  .
Relace hlasování ActiVote	Prohlížeč hlasování	Zobrazí se <b>prohlížeč hlasování</b>  a v něm informace o aktuální relaci.
Různé akce zobrazení hodin	Hodiny	Zobrazí se Hodiny  podle nastavení na kartě Nastavení > Upravit profily.
Nastavení otázek ActiVote	Otázka na aktuální stránce	Spustí se <b>Průvodce vložení otázky</b> . Po ukončení průvodce se otázka zobrazí na aktuální stránce.
Nabídka nahrávání	Nahrávání obrazovky	Zobrazí se nástroj Nahrávání obrazovky  .
Nahrávání oblasti na obrazovce		V aplikaci ActivInspire není nástroj pro nahrávání oblasti na obrazovce.

Rovná čára Vodorovná čára Svislá čára Nástroj Čtverec Nástroj Kruh Půloblouk Obdélník Elipsa Rohový oblouk Popisek Šipka Spojnice bodů	Tvar	Aktivuje nástroj Tvar  .
Ovládání tabletu Registrace zařízení Uživatelé hlasování ActiVote	Registrace zařízení	Spustí se <b>Registrace zařízení</b>  .
Jednotlivé akce složky s prostředky	Knihovna prostředků	Zobrazí se složka <b>Sdílené prostředky</b> .
Návrh otázek	Průvodce otázkami	Spustí se <b>Průvodce vložením otázky</b> . Po ukončení průvodce se otázka zobrazí na aktuální stránce.
Vyjmout stránku	Vyjmout stránku	Vyjme, zkopíruje nebo vloží určený cílový objekt.
Kopírovat anotaci	Kopírovat	Pokud není určen žádný cílový objekt, použije se akce u aktuálně vybraného objektu. Pokud není žádný objekt vybrán, použije se akce u samotného objektu akce.
Vložit anotaci	Vložit	
Zobrazit volič stránek	Prohlížeč stránek	Otevře se <b>Prohlížeč stránek</b>  .
Upravit text	Text	Spustí se nástroj Text <b>T</b> .
Nastavit mřížku (Mac)	Návrh mřížky	Spustí se <b>Návrh mřížky</b>  .
Nastavit barvu stránky (Mac)	Nastavit pozadí	Zobrazí se dialogové okno Nastavit pozadí, které umožňuje nastavit barvu nebo obrázek pozadí.
Tablet XR (Mac) Tablet IR (Mac)	Registrace zařízení	Spustí se <b>Registrace zařízení</b>  .
Tisknout do formátu PDF (Mac)	Dialogové okno Tisk	Zobrazí se dialogové okno Tisk, v němž lze zadat možnosti nastavení tisku do formátu PDF.


[Zpátky nahoru](#) 

V aplikaci ActivInspire zobrazí všechny následující akce dialogové okno Upravit profily. Ve sloupci Poznámky naleznete informace, jak postupovat dále.

Akce aplikace ActivStudio a	Poznámky
-----------------------------	----------




ActivPrimary	
Nastavení hlasování	Klikněte na kartu Nastavení a potom na položku <b>Odpovědní systém</b> .
Úložiště nástrojů	Klikněte na kartu Příkazy a přidejte nebo odeberte nástroje z hlavního panelu nástrojů nebo z úchytů obtažení.
Otevřít rozložení panelu nástrojů	Klikněte na kartu Rozložení.
Malý panel nástrojů Střední panel nástrojů Velký panel nástrojů Svislá orientace Orientace doprava Orientace doleva 8, 16, 24 barev panelu nástrojů	Klikněte na kartu Rozložení a vyberte požadované rozložení.
Ukotvit knihovnu prostředků doleva Ukotvit knihovnu prostředků doprava Ukotvit knihovnu prostředků doleva dolů Ukotvit knihovnu prostředků doprava dolů	V aplikaci ActivInspire Studio se knihovna prostředků otevře v prohlížeči prostředků. Klikněte na kartu Rozložení a vyberte požadované chování prohlížeče.
Uložit rozložení panelu nástrojů	Klikněte na kartu Rozložení. Uložte rozložení do výchozího nebo do jiného profilu.
Nastavení hodin	Klikněte na kartu Nastavení a potom na položku Nastavení hodin.

[Zpátky nahoru](#) 

## Vlastnosti vzhledu

Podrobné informace o změně vlastností naleznete v kapitole [Změna vlastností objektu](#).

Vlastnost	Možnost	Popis
Vrstva	Horní Prostřední Spodní Pozadí	Výchozí nastavení Určete, na které vrstvě je objekt umístěn.
Hloubka	není k dispozici	Indikátor pouze pro čtení. Zobrazuje umístění objektu v pořadí vrstvení.  Mřížky a objekty umístěné v popředí mají v pořadí vrstvení vyšší číslo.
Průsvitnost		Tato hodnota se může pohybovat od úplné průsvitnosti (zcela viditelný objekt v pozadí) až k úplné neprůsvitnosti (neprůhledný objekt v popředí). Průsvitnost můžete upravit pomocí posuvníku.
Viditelně	Pravda Nepravda	Výchozí nastavení Chcete-li, aby byl objekt neviditelný, nastavte na hodnotu Nepravda.
Typ inkoustu	Pero Zvýrazňovač Magický inkoust	Výchozí nastavení Anotace lze provést jedním z těchto typů: <ul style="list-style-type: none"><li>• Anotace perem jsou neprůhledné.</li><li>• Anotace zvýrazňovačem jsou částečně průsvitné.</li><li>• Anotace magickým inkoustem umožňují zprůhlednit objekty v horní vrstvě.</li></ul>

[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Referenční materiály](#) > [Vlastnosti](#) > Vlastnosti pozadí

## Vlastnosti pozadí

Podrobné informace o změně vlastností naleznete v kapitole [Změna vlastností objektu](#).

Vlastnost	Možnost	Popis
Barva	Černá	Výchozí nastavení Chcete-li změnit pozadí, nastavte jinou barvu.
Režim	Průhledné Neprůhledné	Výchozí nastavení Změnou nastavení na Neprůhledné dosáhnete plného zobrazení barev pozadí..

## Vlastnosti pozice

Podrobné informace o změně vlastností naleznete v kapitole [Změna vlastností objektu](#).

Vlastnost	Možnost	Popis
Vlevo		Vzdálenost objektu od levého okraje v pixelech. Přesnost na tři desetinná místa.
Nahoře		Vzdálenost objektu od horního okraje v pixelech. Přesnost na tři desetinná místa.
Šířka		Šířka objektu v pixelech. Přesnost na tři desetinná místa.
Výška		Výška objektu v pixelech. Přesnost na tři desetinná místa.
Měřítko na ose X	1	Výchozí nastavení Změnou čísla změníte měřítko objektu na ose X na novou hodnotu. Pokud například zadáte hodnotu měřítka 2, objekt se dvojnásobně zvětší.
Měřítko na ose Y	1	Výchozí nastavení Změnou čísla změníte měřítko objektu na ose Y na novou hodnotu.
Převráceno	Nepravda	Výchozí nastavení Pokud změníte na hodnotu Pravda, převrátíte objekt o 180 stupňů podle svislé osy.
Úhel	0	Výchozí nastavení Změnou na libovolnou hodnotu v rozmezí 1 až 360 otočíte objekt o zadaný počet stupňů kolem pravého horního úchyty obtažení.
Zrcadlový obraz	Nepravda	Výchozí nastavení Pokud změníte na hodnotu Pravda, převrátíte objekt o 180 stupňů podle vodorovné osy.
Zamknuto	Nepravda	Výchozí nastavení Změnou na hodnotu Pravda zamknete objekty na místě a nebude je možné vybrat ani přesunout. Jedinou výjimkou je úchyt <b>Volně přesunout objekt</b> . Pokud budete chtít objekt znovu odemknout, nastavte na hodnotu Nepravda nebo dvakrát klikněte na tlačítko zámku v prohlížeči objektů.

## Vlastnosti popisků

Podrobné informace o změně vlastností naleznete v kapitole [Změna vlastností objektu](#).

Vlastnost	Možnost	Popis
Popisek		Umožňuje přidat k objektu jednořádkový popisek.
Název písma	Arial	Výchozí nastavení Písmo změníte kliknutím na rozbalovací seznam.
Velikost písma	12	Výchozí nastavení Kliknutím na šipky nahoru nebo dolů zvětšíte nebo zmenšíte velikost písma, případně můžete vybrat číslice a zadat novou velikost.
Barva písma	Černá	Výchozí nastavení Chcete-li vybrat jinou barvu písma, klikněte na panel barev.
Styl ohraničení	Nic	Výchozí nastavení Klikněte na šipku u rozbalovacího seznamu a vyberte styl ohraničení popisku.
	Plné	
	Čárkované	
	Tečka	
	Čárka – tečka	
	Čárka – tečka – tečka	
Režim pozadí	Neprůhledné	Výchozí nastavení
	Průhledné	Vyberte, pokud chcete nastavit průhledné pozadí popisku.
Barva pozadí		Klikněte do pole a vyberte barvu pozadí.
Chování	Vždy zobrazeno	Výchozí nastavení
	Popisek nástroje	Vyberte v případě, že popisek chcete zobrazit pouze tehdy, když na objekt umístíte kurzor.

## Vlastnosti otočení

Podrobné informace o změně vlastností naleznete v kapitole [Změna vlastností objektu](#).

Vlastnost	Možnost	Popis
Lze otočit	Volně	Výchozí nastavení Objekt lze otáčet bez omezení.
	Po směru hodinových ručiček	Objekt lze otáčet pouze po směru hodinových ručiček.
	Proti směru hodinových ručiček	Objekt lze otáčet pouze proti směru hodinových ručiček.
	Ne	Objekt nelze otáčet.
Krok otočení		Objekt se vždy pootočí o určitý krok.
Otočit kolem	Střed	Výchozí nastavení Objekt lze otočit pouze kolem svého vlastního středu.
	Jiné místo	Objekt lze otočit kolem jiného místa, které zadáte.
	Jiný objekt	Objekt lze otočit kolem jiného objektu.
	První textový řádek	Objekt lze otočit kolem prvního řádku textu.
	Konkrétní bod	Objekt lze otočit kolem konkrétního bodu.
	Nahoře vlevo	Objekt lze otočit kolem levého horního rohu.
	Nahoře	Objekt lze otočit kolem horního okraje.
	Nahoře vpravo	Objekt lze otočit kolem pravého horního rohu.
	Vlevo	Objekt lze otočit kolem levého okraje.
	Vpravo	Objekt lze otočit kolem pravého okraje.
	Dole vlevo	Objekt lze otočit kolem levého dolního rohu.
Otočit objekt		Aktivováno pouze v případě, že možnost Otočit kolem je nastavena na hodnotu Jiný objekt (viz výše). Vyberte objekt v dialogovém okně Vybrat objekt.
Otočit kolem bodu na ose X		Objekt lze otočit kolem souřadnice na ose X.
Otočit kolem bodu na ose Y		Objekt lze otočit kolem souřadnice na ose Y.



## Vlastnosti multimédií

Podrobné informace o změně vlastností naleznete v kapitole [Změna vlastností objektu](#).

Vlastnosti multimédií závisí na typu souboru, operačním systému a přehrávači multimédií.

Vlastnost	Možnost	Popis
Vynutit překrytí (pouze u objektů ve formátech SWF a FLV)	Npravda	Zobrazení multimediálního objektu není vynuceno nad anotacemi.
	Pravda	Zobrazení multimediálního objektu je vynuceno nad anotacemi.
Automatické přehrávání	Npravda	Po zobrazení stránky se automaticky spustí přehrávání.
	Pravda	Přehrávání se nespustí automaticky po zobrazení stránky.
Smyčka	Npravda	Jedno automatické přehrání nebo řízené přehrávání multimediálního souboru.
	Pravda	Přehrávání pokračuje tak dlouho, dokud jej uživatel nezastaví.
Skrýt ovládací prvky	Npravda	Zobrazí se ovladač.
	Pravda	Ovladač je skryt.
Vynutit poměr stran	Npravda	Při změně velikosti zůstane zachován poměr stran.
	Pravda	Při změně velikosti se mohou změnit proporce.
Průhledné pozadí (pouze u objektů ve formátu SWF)	Npravda	Pokud není u vkládaných objektů vynuceno překrytí, nebudou průhledné.
	Pravda	Pokud není u vkládaných objektů vynuceno překrytí, budou průhledné.



## Vlastnosti stránky

Podrobné informace o změně vlastností naleznete v kapitole [Změna vlastností objektu](#).

Vlastnost	Možnosti	Popis
Šířka		Šířka stránky v pixelech.
Výška		Výška stránky v pixelech.
Rámy na šířku		Výchozí nastavení = 0 Umožňuje rozdělit stránku do ráků a zadat počet vodorovně umístěných ráků.
Rámy na výšku		Výchozí nastavení = 0 Umožňuje rozdělit stránku do ráků a zadat počet svisle umístěných ráků.
Pozadí	Výplň	Výchozí nastavení = Bílá
	Obrázek	
	Snímek plochy	Umožňuje použít obrázek, snímek plochy nebo překrytí plochy jako pozadí předváděcího sešitu.
	Překrytí plochy	
Efekt otočení stránky		Výchozí nastavení = Nic
		Umožňuje zvolit vizuální efekt, který se zobrazí pokud odejdete <b> pryč </b> ze stránky. Efekt se použije pouze na aktuální stránce. Podrobnosti o použití stejného efektu u všech stránek předváděcího sešitu naleznete v kapitole <a href="#">Referenční materiály &gt; Nastavení &gt; Předváděcí sešit</a> .

## Vlastnosti nástrojů

Podrobné informace o změně vlastností naleznete v kapitole [Změna vlastností objektu](#).

Vlastnost	Možnost	Popis
Nástroje stránky	Jako předtím	Výchozí nastavení pro všechny stránky. Při přechodu na vybranou stránku zachová aktuální stav nástrojů Reflektor a Clona. Pokud například na stránce 1 předváděcího sešitu zapnete clonu, zůstane automaticky zapnutá i při přechodu na stránku 2, pokud je na stránce 2 použit nástroj Jako předtím. Pokud však clonu na stránce 1 vypnete, vypne se také na stránce 2.
	Nástroj Clona	Při přechodu na tuto stránku zapne nástroj Clona nebo Reflektor.
	Nástroj Reflektor	
	Vypnout nástroje	Při přechodu na tuto stránku vypne nástroj Clona nebo Reflektor.
Režim clony	Plná	Umožňuje odhalit stránku přesunutím kurzoru z libovolné strany směrem do středu stránky.
	Nahoře	Umožňuje odhalit stránku přesunutím kurzoru shora, zdola, zleva nebo zprava směrem do středu stránky.
	Dole	
	Vlevo	
	Vpravo	
Režim reflektoru	Kruhový reflektor	Na vrstvu zakrývající celou stránku se umístí kruhový, oválný, čtvercový nebo obdélníkový reflektor, který lze přesouvat a jehož velikost lze měnit.
	Čtvercový reflektor	
	Neprůhledný kruhový reflektor	Použije se kruhová, oválná, čtvercová nebo obdélníková maska, kterou lze přesouvat a jejíž velikost lze měnit.
	Neprůhledný čtvercový reflektor	

## Vlastnosti clony

Podrobné informace o změně vlastností naleznete v kapitole [Změna vlastností objektu](#).

Vlastnost	Možnost	Popis
Režim	Vypnuto	Výchozí nastavení. Vypne clonu.
	Nahoře	Zapne clonu a umožní odhalit zobrazení shora, zdola, zleva nebo zprava; případně nastaví clonu na hodnotu Plná, aby bylo možné odhalit předváděcí sešit z libovolné strany.
	Dole	
	Vlevo	
	Vpravo	
	Plná	
Vzdálenost	0	Výchozí nastavení. Lze použít, pouze pokud je položka Režim nastavena na jinou hodnotu než Vypnuto. Nastaví v pixelech počáteční vzdálenost nástroje Clona od horního, dolního, levého nebo pravého okraje předváděcího sešitu.

## Vlastnosti reflektoru

Podrobné informace o změně vlastností naleznete v kapitole [Změna vlastností objektu](#).


Vlastnost	Možnosti	Popis
Režim	Vypnuto	Vypne reflektor.
	Kruhový reflektor	Skrýje obrazovku s výjimkou kruhového nebo čtvercového prostoru osvětleného reflektorem.
	Čtvercový reflektor	
	Neprůhledný kruhový reflektor	Celá obrazovka je viditelná s výjimkou neprůhledného kruhu nebo čtverce.
	Neprůhledný čtvercový reflektor	
Vlevo		Zarovná reflektor do zadané vzdálenosti (v pixelech) od levého nebo horního okraje obrazovky.
Nahoře		
Šířka		Určuje šířku nebo výšku reflektoru.
Výška		

## Vlastnosti mřížky

Podrobné informace o změně vlastností naleznete v kapitole [Změna vlastností objektu](#).


Vlastnost	Možnost	Popis
Viditelně	Nepravda	Výchozí nastavení: Nepravda Skryje mřížku.
	Pravda	Zobrazí mřížku.
Měřítko miniatury		Určuje měřítko, v němž se v knihovně prostředků při vyhledávání prostředků zobrazí miniatura představující mřížku.
Výchozí měřítko		Určuje měřítko použité u zadání počátku a hodnoty kroku mřížky. Pokud je například u mřížky zadán krok na ose X v hodnotě 50 pixelů a vlastnost výchozího měřítka v hodnotě 2,0, zobrazí se přes celou obrazovku mřížka v rozestupu 100 pixelů.
Krok měřítka		Určuje hodnotu, o kterou se změní výchozí měřítko mřížky při každém kliknutí na tlačítka + nebo -, které slouží ke zvětšení nebo zmenšení mřížky na stránce. Hodnota se přičte nebo odečte od výchozího měřítka podle tlačítka, na které kliknete.
Povolit přichycení	Nepravda	Výchozí nastavení: Nepravda. Aktivuje nebo deaktivuje přichycení k mřížce.
	Pravda	
Nahoře	Nepravda	Výchozí nastavení: Nepravda
	Pravda	Umístí mřížku před nebo za objekty.
Návrh mřížky		Spustí nástroj Návrh mřížky.

# Skupina 3

Položka nástroje nebo nabídky	Ikona	Popis	 Další informace...
Paleta barev		<p>V aplikaci ActivInspire Studio si můžete vybrat barvu textu, zvýrazňovače, čar, tvarů, výplně objektů a dalších položek.</p> <p>Pokud chcete vybrat barvu, která není součástí palety barev, klikněte pravým tlačítkem na barvu, kterou chcete změnit, a vyberte jinou barvu nebo si vytvořte barvu vlastní.</p>	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Psaní do předváděcího sešitu</a>
<b>Voliče šířky</b>		<p>V aplikaci ActivInspire Studio můžete vybrat různé velikosti nástrojů Guma, Zvýrazňovač nebo Pero. Chcete-li změnit velikost, přesvědčte se, zda jste vybrali požadovaný nástroj, a potom proveďte některou z následujících akcí:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Klikněte na některé z kruhových nastavení ve voliči šířky. Pro nástroje Guma a Zvýrazňovač můžete vybírat hodnotu v rozmezí od 20 do 50 pixelů. Šířka nástroje Pero může být 2, 4, 6 nebo 8 pixelů.</li> <li>• Kliknutím a přetažením posuvníku můžete změnit šířku od 0 do 100 pixelů v přírůstcích po 1 pixelu. Nastavení šířky na hodnotu 0 vyústí do pevné šířky v hodnotě 1 pixelu. To znamená, že šířka bude mít vždy hodnotu 1 pixelu, a to i v případě, že použijete lupu stránky ke změně zvětšení.</li> </ul> <p>Šířku ohraničení anotací, čar a tvarů můžete změnit pouhým výběrem objektu a kliknutím na šířku pera.</p>	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Psaní do předváděcího sešitu</a>

## Clona




Co?	Výběrové odhalení částí předváděcího sešitu.
Kde?	Nástroje > Clona
Klávesová zkratka?	CTRL+R (Windows™ a Linux™) Cmd+R (Mac®)
Jak?	Nástroj clona je přepínač. Odhalí skryté objekty kliknutím a přetažením zástlepy pryč shora, zdola, zprava nebo zleva.
<b>Co lze přizpůsobit?</b>	Barva zástlepy nástroje Clona Rychlost animace (1 až 20 sekund) – možnost použít společně s nástrojem ActivRemote.
<b>Kde lze nástroj přizpůsobit?</b>	Upravit profily > Efekty > Nástroj Clona
 Další informace...	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s tabulí &gt; Používání clony</a> <a href="#">Práce s akcemi</a> <a href="#">Referenční materiály &gt; Akce &gt; Akce příkazů</a>

[Zobrazit](#)

[Domů](#) > [Referenční materiály](#) > [Nástroje](#) > Duální uživatel

## Duální uživatel




Co?	Spolupráce pomocí dvou per ActivPen na tabuli ActivBoard verze 3 nebo upgradované tabuli ActivBoard verze 2.
Kde?	Nástroje > Duální uživatel
Jak?	Spusťte režim duálního uživatele a potom mohou dvě osoby zároveň psát na tabuli a pracovat s ní pomocí pera studenta a pera učitele.
 Další informace...	<a href="#">Práce v režimu duálního uživatele</a>




## Lupa stránky



Co?	Zvětšení nebo zmenšení aktuální stránky.
Kde?	Zobrazit > Lupa stránky
Klávesová zkratka?	CTRL+Shift+Z (Windows™ a Linux™)
Jak?	<p>Klikněte na stránku, stiskněte a podržte pro přiblížení; klikněte na stránku pravým tlačítkem, stiskněte a podržte pro oddálení.</p> <p>Pokud pomocí lupy stránky kliknete a přetáhnete, posunete stránku předváděcího sešitu.</p>
 Další informace...	<p><a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Seznámení s aplikací ActivInspire Studio &gt; Zobrazení předváděcího sešitu</a></p> <p><a href="#">Prohlídka aplikace ActivInspire &gt; Seznámení s aplikací ActivInspire Primary &gt; Zobrazení předváděcího sešitu</a></p> <p><a href="#">Práce s akcemi</a></p> <p><a href="#">Referenční materiály &gt; Akce &gt; Akce příkazů</a></p>

## Pravítko



Co?	Kreslení a měření čar na tabuli.
Kde?	Nástroje > Matematické nástroje > Pravítko
Jak?	Přetažením pravítko prodloužíte nebo zkrátíte, umístíte jej na stránku, kde chcete kreslit nebo měřit, vyberete jednotky pravítka. Pomocí nástrojů Pero nebo Zvýrazňovač nakreslíte čáry.
<b>Co lze přizpůsobit?</b>	Délka pravítka. Vyberte jednotky na horním a dolním okraji.
<b>Kde lze nástroj přizpůsobit?</b>	V rozbalovací nabídce Pravítko.
 Další informace...	<a href="#">Používání pravítka</a> <a href="#">Práce s akcemi</a> <a href="#">Referenční materiály &gt; Akce &gt; Akce příkazů</a>

# Úhloměr

Co?	Kreslení oblouků, výsečí a kružnic, měření úhlů.	
Kde?	Nástroje > Matematické nástroje > Úhloměr	
Jak?	<p>Umístěte úhloměr a přetáhněte jej do požadované velikosti. Vyberte typ úhloměru, který chcete použít, a typ oblouku, který chcete vytvořit. Potom pomocí nástroje Pero změňte podle potřeby barvu nebo šířku, zarovnejte kurzor na okraji úhloměru a začněte kreslit.</p> <p>Úhloměr zavřete pomocí rozbalovací nabídky nebo přetažením do koše předváděcího sešitu.</p>	
<b>Co lze přizpůsobit?</b>	<b>Úplný úhloměr</b>	Zobrazí 360stupňový kruhový úhloměr.
	<b>Poloviční úhloměr</b>	Zobrazí 180stupňový polokruhový úhloměr.
	Oblouk	Umožňuje nakreslit otevřený oblouk.
	<b>Uzavřený oblouk</b>	Umožňuje nakreslit uzavřený oblouk.
	Plný oblouk	Umožňuje nakreslit plný oblouk.
	Zobrazit úhel	Zobrazí sevřený úhel.
<b>Kde lze nástroj přizpůsobit?</b>	V kontextové nabídce nástroje Úhloměr.	
 Další informace...	<a href="#">Používání úhloměru</a> <a href="#">Práce s akcemi</a> <a href="#">Referenční materiály &gt; Akce &gt; Akce příkazů</a>	


# Kružítko



Co?	Kreslení kružnic a oblouků všech velikostí, barev a tlouštěk pomocí nástrojů Pero   , <b>Zvýrazňovač</b>   nebo Guma   .
Kde?	Nástroje > Matematické nástroje > Kružítko
Jak?	Na stránce přetáhněte kružítkem v místě, kde chcete nakreslit kružnici nebo oblouk, roztáhněte nakreslený tvar do požadované velikosti, vyberte nástroj Pero nebo Zvýrazňovač, upravte podle potřeby tloušťku čáry a barvu tvaru a potom přetáhněte ramenem pera, dokud nevytvoříte požadovaný tvar. Nakonec odeberte nástroj kliknutím na křížek mezi oběma rameny nebo jeho přetažením do koše předváděcího sešitu.
 Další informace...	<a href="#">Používání kružítka</a> <a href="#">Práce s akcemi</a> <a href="#">Referenční materiály &gt; Akce &gt; Akce příkazů</a>

## Přichytit k mřížce




Co?	Pokud je tento přepínač zapnut, zarovnají se objekty přesouvané po stránce automaticky k nejbližší součásti mřížky.
Kde?	Stránka předváděcího sešitu > Rozbalovací nabídka > Přichytit k mřížce
Jak?	Tato funkce se použije pouze v případě, že se na stránce nachází mřížka, která byla navržena tak, aby umožňovala přichycení. Je-li použito toto nastavení, objekty se po přesunutí samy zarovnají k mřížce. Ve většině případů se levý dolní roh objektu zarovná k nejbližšímu průsečíku čar mřížky. U textových objektů se k mřížce zarovná základní linka textu.
 Další informace...	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s objekty &gt; Vytváření a úpravy mřížek</a> <a href="#">Referenční materiály &gt; Nástroje &gt; Návrh mřížky</a>

## Reflektor



Co?	<p>Vloží na předváděcí sešit (nebo plochu) krycí vrstvu, která obsahuje oblast nazývanou reflektor. Tuto oblast lze přesouvat a měnit její velikost a lze přes ni vidět zakryté předměty.</p> <p>Se zvoleným reflektorem lze provádět následující akce:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Přesouvat jej přetažením libovolné části zakryté oblasti</li> <li>• Změnit jeho velikost přetažením jakéhokoli místa na obvodě</li> </ul> <p>Při zobrazení reflektoru můžete nadále pracovat se všemi viditelnými oblastmi předváděcího sešitu.</p>		
Kde?	Hlavní nabídka > Nástroje > Reflektor		
Klávesová zkratka?	<p>Kruhový reflektor (viz popis níže):</p> <p>CTRL+Shift+O (Windows™ a Linux™)</p> <p>Cmd+Shift+O (Mac®)</p>		
Jak?	Zvolte typ reflektoru z rozbalovací nabídky:		
	Kruhový reflektor	Na vrstvu zakrývající celou stránku se umístí kruhový, oválný, čtvercový nebo obdélníkový reflektor, který lze přesouvat a jehož velikost lze měnit.	
	<b>Čtvercový reflektor</b>		
	<b>Neprůhledný kruhový reflektor</b>		Použije se kruhová, oválná, čtvercová nebo obdélníková maska, kterou lze přesouvat a jejíž velikost lze měnit.
	<b>Neprůhledný čtvercový reflektor</b>		
<b>Co lze přizpůsobit?</b>	<b>Šířka obrysu</b> Zvětší nebo zmenší šířku obrysu kolem		

		oblasti reflektoru. Rozsah nastavení je od 0 do 20 pixelů.
	Barva obrysu	Barva obrysu kolem reflektoru.
	Barva pozadí	Barva neosvětlené oblasti při použití nástroje Reflektor.
	<b>Průsvitný obrys</b>	Obrys reflektoru bude mít průsvitnou nebo neprůhlednou barvu.
	<b>Průsvitná obrazovka</b>	Obrazovka reflektoru (tmavá oblast zakrývající okno předváděcího sešitu nebo plochy) bude průsvitná nebo neprůhledná.
<b>Kde lze nástroj přizpůsobit?</b>	Nastavení > Efekty	
 Další informace...	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s tabulí &gt; Používání reflektoru</a> <a href="#">Panel nabídek &gt; Nástroje</a> <a href="#">Referenční materiály &gt; Nastavení &gt; Efekty</a>	

# Rozpoznávání rukopisu



Co?	Psaní na tabuli a převedení rukopisu na text pomocí aplikace ActivInspire. Pokud jde o funkci rozpoznávání rukopisu a tvarů aplikace ActivInspire, nástroj pro rozpoznávání rukopisu dokáže rozpoznat rukopis také v jiných aplikacích, například v aplikaci Microsoft Word®.	
Kde?	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nástroje &gt; Rozpoznávání rukopisu</li> <li>Panel nástrojů duálního režimu</li> </ul>	
Klávesová zkratka?	CTRL+Shift+H (Windows™ a Linux™) Cmd+Shift+H (Mac®)	
Jak?	<ul style="list-style-type: none"> <li>Použijte rozpoznávání rukopisu při psaní:  Pište pomalu a čitelně. Pokud aplikace ActivInspire rozpozná vaše písmo správně, pokračujte v psaní, jinak vyberte správný pravopis z rozbalovacího seznamu.</li> <li>Použijte jej později:  Pomocí nástroje Vybrat zvolte všechny anotace, které chcete převést na text a potom v nabídce úprav objektu klikněte na položku <b>Převést na text</b>.</li> </ul>	
<b>Co lze přizpůsobit?</b>	V hlavním panelu nástrojů:	
	<b>Šířka pera</b>	Výchozí nastavení = Tenká čára  Změňte šířku pera pomocí posuvníku nebo vyberte přednastavenou šířku pro vytvoření tlustších čar.
	Barva	Výchozí nastavení = Černá  Změňte barvu výběrem jiné možnosti z palety barev.
	V části Uživatelské zadání karty Nastavení:	
	<b>Časový limit rozpoznávání</b>	Výchozí nastavení = 5  Časový interval v sekundách, který uběhne předtím, než aplikace ActivInspire začne převádět rukopis na text.  Přesunutím posuvníku můžete časovou prodlevu změnit v rozmezí 0 až 5 sekund.
Jazyk rozpoznávání rukopisu	Výchozí nastavení = Jazyk používaný operačním systémem počítače  Jazyk, v němž zapisujete anotace. Vybírat můžete z následujících jazyků:  Angličtina (Kanada), angličtina (USA), čínština (Čína), čínština (Tchajvan), dánština, finština, francouzština, francouzština (Kanada), holandština, italština, japonština, korejština, němčina, norština, portugalština, portugalština (Brazílie), ruština, řečtina,	



španělština, španělština (Mexiko) a švédština.

## Kde lze nástroj přizpůsobit?

- Hlavní panel nástrojů
- Nastavení > Uživatelské zadání




Další informace...

[Další informace o aplikaci ActivInspire > Práce s tabulí > Používání rozpoznávání rukopisu](#)

[Práce s akcemi](#)

[Referenční materiály > Akce > Akce příkazů](#)

## Magický inkoust

Co?	Zneviditelní objekty (nebo jejich části) v horní vrstvě, aby bylo možné vidět objekty v nižších vrstvách.
Kde?	Nástroje > Magický inkoust
Klávesová zkratka?	CTRL+Shift+M (Windows™ a Linux™) Cmd+Shift+M (Mac®)
Jak?	Magický inkoust se chová jako pero, pomocí nějž lze nakreslit průhlednou anotaci v horní vrstvě, a tak v objektech horní vrstvy vytvořit průhledná okna.
 Další informace...	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s tabulí &gt; Používání magického inkoustu</a> <a href="#">Vytváření interaktivních předváděcích sešitů &gt; Práce s akcemi</a>

## Rozpoznávání tvarů



Co?	Kreslení na tabuli a převod kreseb na tvary pomocí aplikace ActivInspire.	
Kde?	Nástroje > Rozpoznávání tvarů Panel nástrojů duálního režimu	
Jak?	Kreslete pomalu a zřetelně. Rozpoznávání lze použít u všech typů objektů, ale nejlépe funguje u trojúhelníků, čtverců nebo kruhů.	
<b>Co lze přizpůsobit?</b>	V hlavním panelu nástrojů:	
	<b>Šířka pera</b>	Výchozí nastavení = Tenká čára Změňte šířku pera pomocí posuvníku nebo vyberte přednastavenou šířku pro vytvoření tlustších čar.
	Barva	Výchozí nastavení = Černá Změňte barvu výběrem jiné možnosti z palety barev.
	V části Uživatelské zadání karty Nastavení:	
	<b>Časový limit rozpoznávání</b>	Výchozí nastavení = 5 Časový interval v sekundách, který uběhne předtím, než aplikace ActivInspire začne převádět obrázek na tvar. Přesunutím posuvníku můžete časovou prodlevu změnit v rozmezí 0 až 5 sekund.
	Vyplnit rozpoznané tvary	<input checked="" type="checkbox"/> Výchozí nastavení. Rozpoznané tvary se automaticky vyplní jinou barvou nebo stejnou barvou, jakou má ohraničení (další informace v části <b>Režim výplně</b> níže). <input type="checkbox"/> Rozpoznané tvary se nakreslí v barvě ohraničení, ale bez výplně.
	<b>Režim výplně</b>	Je aktivován pouze tehdy, pokud je vybráno nastavení Vyplnit rozpoznané tvary.
	Jiná barva	Výchozí nastavení. Vyplní tvar jinou barvou, než je barva ohraničení.
	<b>Stejně jako ohraničení</b>	Vyplní tvar stejnou barvou, jako je barva ohraničení.
	Jiná barva	<input type="checkbox"/> Kliknutím vyberete barvu výplně z palety barev.
<b>Kde lze nástroj přizpůsobit?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hlavní panel nástrojů</li> <li>• Nastavení &gt; Uživatelské zadání</li> </ul>	
 Další informace...	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s tabulí &gt; Používání rozpoznávání tvarů</a>	

[Práce s akcemi](#)

[Referenční materiály > Akce > Akce příkazů](#)

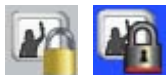
# Kontrola pravopisu


Co?	Zkontroluje pravopis v celém předváděcím sešitu nebo v textovém objektu.
Kde?	Nástroje > Další nástroje > Zkontrolovat pravopis v předváděcím sešitu Nabídka úprav objektu > Zkontrolovat pravopis v textu
Jak?	Podobně jako při kontrole pravopisu ve vašem běžném softwaru pro zpracování textu si i zde můžete vybrat jazyk a přijmout, odmítnout, ignorovat nebo použít navržené změny, ať už jednotlivě nebo v celém sešitu. Po dokončení klikněte na tlačítko Hotovo.
Kde lze nástroj přizpůsobit?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dialogové okno Kontrola pravopisu</li><li>• Soubor &gt; Nastavení &gt; Kontrola pravopisu</li></ul>
Co lze přizpůsobit?	Můžete si zvolit, jaký typ slov chcete ignorovat a jaký jazyk chcete použít.
 Další informace...	<a href="#">První kroky s aplikací ActivInspire &gt; Přidávání a formátování textu &gt; Kontrola pravopisu</a> <a href="#">Práce s akcemi</a> <a href="#">Referenční materiály &gt; Akce &gt; Akce příkazů</a>

[Zobrazit](#)


[Domů](#) > [Referenční materiály](#) > [Nástroje](#) > Zámek učitele

## Zámek učitele



Co?	Přepínač, při jehož zapnutí můžete zabránit spuštění některých součástí programu.
Kde?	Hlavní nabídka > Nástroje > Další nástroje... > Zámek učitele
Jak?	Klikněte na nástroj Zámek učitele a zadejte heslo (výchozí heslo je 1234). Zámek učitele se aktivuje. Klikněte na nástroj Zámek učitele znovu a zadáním hesla funkce zámku učitele vypněte.
 Další informace...	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Práce s tabulí &gt; Používání zámku učitele</a>

## Počátek os XY

Co?	Definice bodu otočení na stránce, kolem kterého můžete otáčet objekty.
Kde?	Nástroje > Matematické nástroje
Jak?	Klikněte na položku <b>Počátek os XY</b> , pomocí nástroje Vybrat přesuňte bod na požadované místo a klikněte nebo klepněte na něj. Pomocí úchytu Otočit objekt můžete kolem zadaného bodu otáčet objekty.
 Další informace...	<a href="#">Další informace o aplikaci ActivInspire &gt; Číselné nástroje pro všechny příležitosti &gt; Nastavení počátku os XY</a>