

คู่มือการใช้งาน MP SERIES

MP SERIES Interactive Flat Panel User manual



Anhui Wenxiang Information Technology Limited Company
Wenxiang Technology Park, South West Fengming Avenue, Wanjiang Jiangnan
Emerging Industry Concentration Zone, Chizhou, Anhui, P.R. China

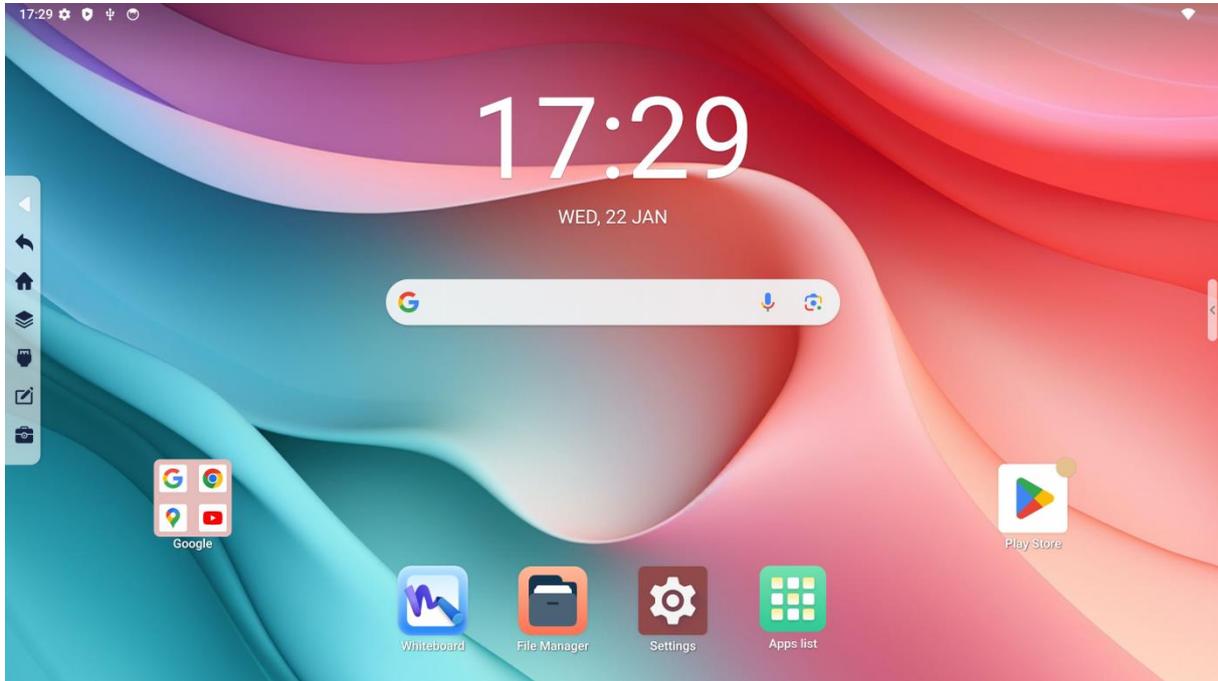
สารบัญ

1. ภาพรวม	- 3 -
2. คำ อธิบาย พอร์ต -	- 3 -
3. เมนูแถบด้านข้าง	- 4 -
3.1. งานล่าสุด	- 4 -
3.2. รายการแหล่งสัญญาณ	- 5 -
3.2.1. เมนูแหล่งที่มา - แหล่งที่มา	- 5 -
3.2.2. เมนูแหล่งที่มา - เสียง	- 5 -
3.2.3. เมนูแหล่งที่มา - รูปภาพ	- 6 -
3.2.4. เมนูแหล่งสัญญาณ - การควบคุม HDMI	- 6 -
3.3. คำอธิบายประกอบ	- 6 -
3.4. กล้องเครื่องมือ	- 8 -
3.4.1. ภาพหน้าจอ	- 8 -
3.4.2. แอปพลิเคชัน	- 8 -
3.4.3. รายการแหล่งข้อมูลขาเข้า	- 8 -
3.4.4. การตั้งค่าแหล่งที่มา	- 8 -
3.4.5. ปิดหน้าจอ	- 8 -
3.4.6. ตัวจับเวลา	- 8 -
3.4.7. หน้าจอสีออก	- 9 -
3.4.8. เครือข่าย	- 9 -
3.4.9. เครือข่ายไร้สาย WIFI	- 9 -
3.4.10. ฮอตสปอต WAN	- 9 -
3.4.11. แอปบล็อก แอปบล็อก	-9-
3.4.12. การล้างหน่วยความจำ	- 10 -
3.4.13. สปอตไลท์ สปอตไลท์	- 10 -
3.4.14. ปิดเสียง ปิดเสียง	- 10 -
3.4.15. ลูกบอลลอยน้ำ ลูกบอลลอยน้ำ	- 10 -
3.4.16. การป้องกันดวงตา	- 10 -
3.4.17. การตรวจสอบตนเอง	- 11 -
3.4.18. ตัวอย่างโค้ด	- 11 -
3.4.19. ปากกาสำหรับเขียนคำอธิบายประกอบ	- 11 -
3.4.20. เมนูแบบเลื่อนลง	- 11 -
4. บทนำเกี่ยวกับฟังก์ชันของกระดานไวท์บอร์ด	- 12 -
4.1. แถบเครื่องมือที่เคลื่อนย้ายได้	- 12 -
4.1.1. เลื่อนเคอร์เซอร์	- 12 -
4.1.2. ช้อนเคอร์เซอร์	- 12 -
4.1.3. แปร	- 13 -
4.1.4. ลบ	- 13 -
4.1.5. เลือก	- 14 -
4.1.6. การสลับใช้งานแบบสัมผัสเดี่ยวและสัมผัสหลายจุด	- 15 -
4.1.7. ล้างหน้าจอ	- 15 -
4.1.8. ยกเลิก, ทำซ้ำ	- 15 -
4.1.9. กล้องเครื่องมือ	- 16 -

4.1.10. การจัดการหน้าไทม์บอร์ด	- 23 -
4.2. แถบเครื่องมือด้านข้าง	- 24 -
4.2.1. ปุ่มสลัก	- 24 -
4.2.2. ปุ่มออก	- 24 -
4.2.3. เมนู	- 25 -
5. บทนำเกี่ยวกับฟังก์ชันตัวจัดการไฟล์	- 29 -
6. บทนำเกี่ยวกับการตั้งค่าฟังก์ชันเมนู	- 29 -
6.1. เครือข่าย	- 29 -
6.2. อุปกรณ์ที่เชื่อมต่อ	- 30 -
6.3. เสียงและการสั่น/การแสดงผล	- 30 -
6.4. วอลเปเปอร์	- 30 -
6.5. คุณสมบัติขั้นสูง	- 31 -
6.6. ระบบ	- 31 -
6.7. เกี่ยวกับอุปกรณ์	- 31 -
7. ไปสมัคร	- 32 -
7.1. เอพีคีย์	- 32 -
7.2. แอปบล็อก แอปบล็อก	- 33 -
7.3. เครื่องคิดเลข	- 33 -
7.4. คะแนนโหวต	- 34 -
7.5. อัปเดต OTA	- 35 -
7.6. บันทึก	- 35 -
7.7. ยินดีต้อนรับ	- 36 -
7.8. MDM	- 36 -
8. หากต้องการความช่วยเหลือเพิ่มเติม	- 36 -
9. ข้อควรระวัง	- 36 -

1. ภาพรวมจอสัมผัสอัจฉริยะ

RK3576.10 ใช้ระบบปฏิบัติการ Android 14.0 และผ่านการรับรองตามข้อกำหนด Google EDLA แล้ว
หน้าหลัก



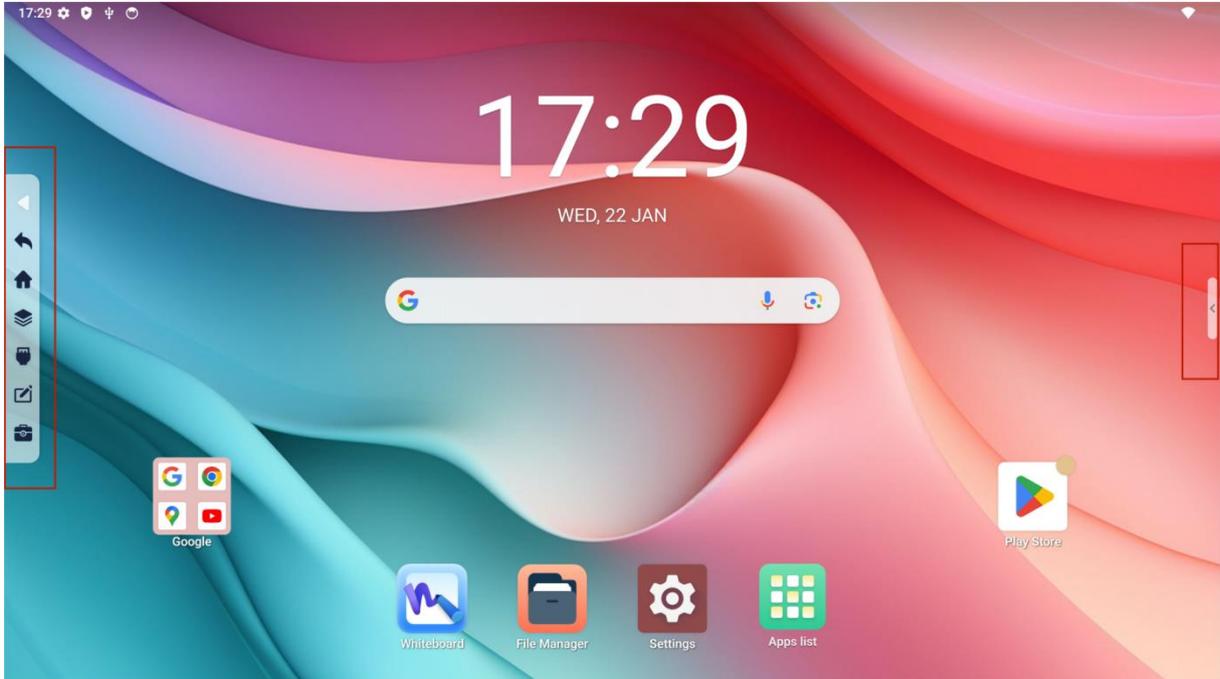
2. คำอธิบาย ช่องการเชื่อมต่อ

- VByOne (ความละเอียดคงที่ 3840*2160 ที่ 60Hz)
- OPS (รองรับความละเอียดสูงสุด 3840*2160 ที่ 50/60Hz)
- ช่องต่อ HDMI1 IN (รองรับความละเอียดสูงสุด 3840*2160 ที่ 60Hz)
- ช่องต่อ HDMI2 IN (รองรับความละเอียดสูงสุด 3840*2160 ที่ 60Hz)
- DP IN (รองรับความละเอียดสูงสุด 3840*2160 ที่ 60Hz)
- พอร์ต TYPE-C ด้านหลัง (รองรับความละเอียดสูงสุด 3840*2160 ที่ 60Hz, PD 20V/3.25A/65W, USB 3.0)
- ช่องต่อ HDMI OUT (รองรับความละเอียดสูงสุด 3840*2160 ที่ 60Hz)
- RJ45-1 (รองรับความเร็วสูงสุด 1000Mbps)
- RJ45-2 (รองรับความเร็วสูงสุด 1000Mbps)
- แอนตรอยด์ USB 3.0
- แอนตรอยด์ USB 2.0
- ช่องต่อ VGA IN (รองรับความละเอียดสูงสุด 1920*1080 ที่ 60Hz)
- ช่องต่อ VGA LINE IN (รองรับหูฟัง 3.5 มม.)
- ช่องเสียบไมโครโฟน (รองรับหูฟังขนาด 3.5 มม.)
- ช่องต่อ LINE OUT (รองรับหูฟังขนาด 3.5 มม.)
- ช่องต่อ SPDIF OUT (ช่องเสียบออปติคัล)

3. เมนูแถบด้านข้าง

ใช้สำหรับจัดเก็บเครื่องมือที่สะดวกและคำสั่งสำหรับการใช้งานทั่วไปบนหน้าจอขนาดใหญ่ เช่น ปุ่มย้อนกลับ หน้าแรก งานล่าสุด แหล่ง สัญญาณ คำอธิบายประกอบ และกล่องเครื่องมือ

ตั้งแสดงในรูป เมื่อไม่ได้ใช้งานแถบด้านข้าง แถบด้านข้างจะยุบลงโดยอัตโนมัติ ตั้งแสดงด้วยไอคอนทางด้านขวา เมื่อผู้ต้องการใช้งาน แถบด้านข้าง ให้คลิกไอคอนซ่อนแถบด้านข้าง แถบด้านข้างจะขยายและแสดงขึ้นดังแสดงทางด้านซ้าย



3.1. งานล่าสุด



ที่นี่คุณ จะเห็นแอปพลิเคชันที่ผู้ใช้ใช้งานล่าสุดคลิกที่แอปพลิเคชันใดแอปพลิเคชันหนึ่ง ผู้ใช้สามารถเข้าใช้งานแอปพลิเคชันนั้นอีกครั้งได้ คลิกไอคอนที่มีมุมบนขวาของแอปพลิเคชัน

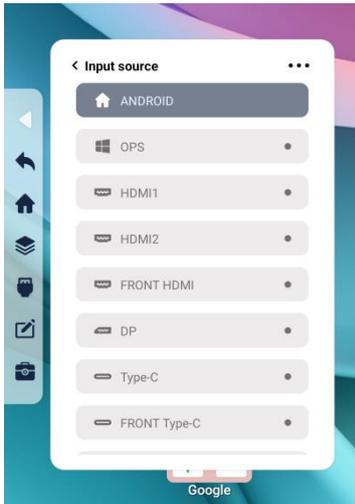


ผู้ใช้สามารถลบแอปพลิเคชันนั้นออกจากพื้นหลังได้

คลิกปุ่มล้างด้านล่างเพื่อล้างแอปพลิเคชันที่ทำงานอยู่เบื้องหลังทั้งหมด



3.2. รายการแหล่งสัญญาณ



ผู้ใช้สามารถดูช่องสัญญาณทั้งหมดในแหล่งสัญญาณและคลิกที่ช่องสัญญาณเพื่อเข้าสู่หน้าช่องสัญญาณที่เกี่ยวข้อง เมื่อมีสัญญาณเข้า

จุดสีเทาทางด้านขวาของคอลัมน์ช่องสัญญาณที่เกี่ยวข้องจะเปลี่ยนเป็นสีเขียวสดใส



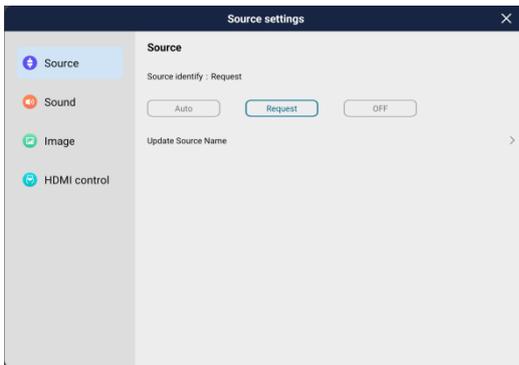
เมื่อเข้าสู่ช่องนั้นสีพื้นหลังของคอลัมน์ช่องที่เกี่ยวข้องในเมนูจะเปลี่ยนจากสีเทาอ่อนเป็นสีเทาเข้มเพื่อให้

มองเห็นได้ชัดเจนยิ่งขึ้น



คุณสามารถเข้าสู่เมนูแหล่งสัญญาณได้ที่นี้

3.2.1. เมนูแหล่งที่มา



ผู้ใช้สามารถปรับการตอบสนองโดยรวมของเครื่องต่อสัญญาณอินพุตภายนอกได้ตามความต้องการ โดยรองรับสามโหมด ได้แก่ อัตโนมัติ, ร้องขอ และ ปิด

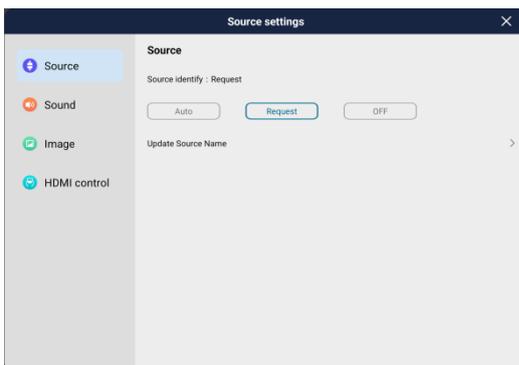
อัตโนมัติ (Auto): เมื่อเชื่อมต่อแหล่งสัญญาณเข้ากับหน้าจอขนาดใหญ่ ระบบจะสลับไปยังช่องสัญญาณนั้นโดยอัตโนมัติ

คำขอสลับสัญญาณ (Request): เมื่อเชื่อมต่อแหล่งสัญญาณเข้ากับหน้าจอขนาดใหญ่ ระบบจะถามว่าต้องการสลับไปยังช่องสัญญาณนั้นหรือไม่

ปิด (OFF): เมื่อเชื่อมต่อแหล่งสัญญาณเข้ากับหน้าจอขนาดใหญ่ ระบบจะไม่แจ้งเตือนว่ามีการเชื่อมต่อสัญญาณ

และจะไม่สลับไปยังช่องสัญญาณของแหล่งสัญญาณโดยอัตโนมัติ

3.2.2. เมนูแหล่งที่มา - เสียง



ผู้ใช้สามารถเลือกโหมดเสียงของเครื่องทั้งหมดได้ตามความต้องการ โดยให้เลือก 3 โหมด

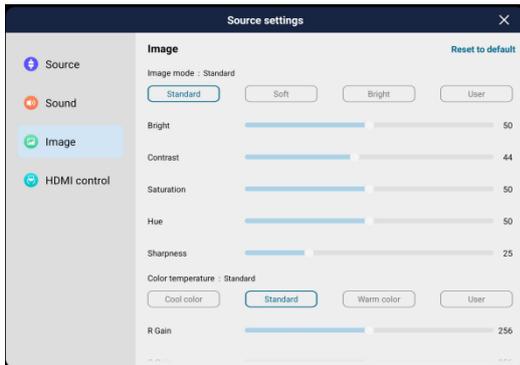
โหมดมาตรฐาน (Standard): โหมดเสียงเริ่มต้นสำหรับเครื่องทั้งหมด เหมาะสำหรับสภาพแวดล้อมส่วนใหญ่

โหมดเสียงภาพยนตร์ (Movie):

โหมดเสียงที่มีพารามิเตอร์คงที่ซึ่งจำลองสภาพแวดล้อมในภาพยนตร์

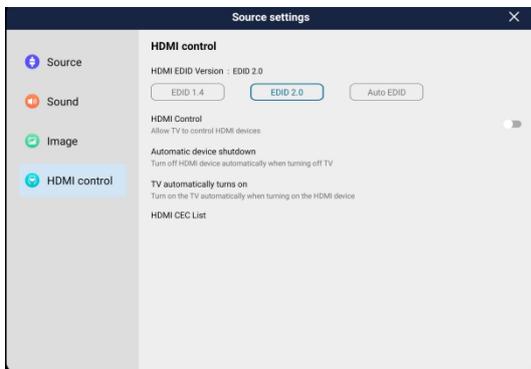
โหมดผู้ใช้ (User): โหมดที่อนุญาตให้ผู้ใช้ปรับพารามิเตอร์ต่างๆได้เองตามความต้องการ ฟังก์ชัน ARC: ช่วยให้ผู้ใช้สามารถควบคุมการเปิด/ปิดฟังก์ชัน ARC ได้

3.2.3. เมนูแหล่งที่มา - รูปภาพ



ผู้ใช้สามารถเลือกโหมดภาพโดยรวมได้ตาม ความต้องการ โหมดภาพประกอบด้วยโหมดมาตรฐาน โหมดนุ่มนวล โหมดสว่าง และโหมดผู้ใช้ เฉพาะในโหมดผู้ใช้เท่านั้นที่คุณสามารถปรับแต่งพารามิเตอร์ของโหมดการแสดงผลได้ โหมดภาพประกอบด้วยโหมดมาตรฐาน โหมดสีโทนเย็น โหมดสีโทนอบอุ่น และโหมดผู้ใช้ เฉพาะในโหมดผู้ใช้เท่านั้นที่คุณสามารถปรับแต่งพารามิเตอร์ได้

3.2.4. เมนูแหล่งสัญญาณ - การควบคุม HDMI



การตั้งค่าหน้าจอนี้จะใช้งานได้ก็ต่อเมื่อมีช่องสัญญาณ HDMI เท่านั้นช่วยให้ผู้ใช้สามารถปรับเวอร์ชันการรองรับ EDID ของพอร์ต HDMI ได้รองรับการควบคุมอุปกรณ์ที่รองรับฟังก์ชัน HDMI CEC และเลือกได้ว่าจะให้อุปกรณ์นั้นเปิดหรือปิดพร้อมกับเครื่องทั้งหมด

การปิดเครื่องอัตโนมัติ (HDMI CEC)

หลังจากที่จอขนาดใหญ่และอุปกรณ์ HDMI CEC เปิดใช้งานฟังก์ชันปิดเครื่องอัตโนมัติพร้อมกันแล้ว ให้เชื่อมต่ออุปกรณ์ CEC เข้ากับพอร์ต HDMI IN ของจอขนาดใหญ่โดยใช้สาย HDMI จากนั้นใช้รีโมทคอนโทรลของจอขนาดใหญ่กดปุ่มเปิด/ปิดเพื่อควบคุมการปิดจอขนาดใหญ่ จอขนาดใหญ่จะใช้ฟังก์ชัน HDMI CEC เพื่อควบคุมอุปกรณ์ CEC ให้เข้าสู่โหมดสแตนด์บายด้วยเช่นกัน

เครื่องครบชุด เปิดเครื่องอัตโนมัติ ที่วีจะเปิดเองโดยอัตโนมัติ (HDMI CEC)

หลังจากเปิดใช้งานฟังก์ชันนี้แล้ว อุปกรณ์ CEC จะเชื่อมต่อกับพอร์ต HDMI IN ของหน้าจอขนาดใหญ่โดยใช้สาย HDMI เมื่อหน้าจอขนาดใหญ่อยู่ในโหมดสแตนด์บาย สามารถเปิดอุปกรณ์ CEC ได้โดยใช้รีโมทคอนโทรลของอุปกรณ์ CEC อุปกรณ์ CEC จะปลุกหน้าจอขนาดใหญ่ผ่านฟังก์ชัน HDMI CEC

3.3. คำอธิบายประกอบ



- **แปรง**  : เลือกได้ตามต้องการจากปากกา, แปรงเขียนอักษรวิจิตร, ปากกาธรรมดา และปากกาไฮไลท์
- **ลบ**  : คุณสามารถเลือกใช้อย่างลบ/ยางลบวงกลมเพื่อลบลายมือได้
- **ล้างหน้าจอ**  : คุณสามารถล้างเนื้อหาทั้งหมดในหน้าปัจจุบันได้
- **เลือกภาพพื้นหลัง**  : คุณสามารถเลือกหน้าจอปัจจุบันเป็นภาพพื้นหลังได้
- **สลับไปใช้กระดานไวท์บอร์ด**  : คุณสามารถออกจากหน้าจอเขียนคำอธิบายประกอบและสลับไปใช้กระดานไวท์บอร์ด ได้โดยตรง



- ยกเลิก/ทำซ้ำ   : คุณสามารถยกเลิกการกระทำล่าสุดหรือทำซ้ำการกระทำที่ถูกยกเลิกครั้งล่าสุดได้



- ยึด  : คุณสามารถยึดเครื่องมือคำอธิบายประกอบทั้งหมดได้

- หยุดภาพหน้าจอ  / ยกเลิกการหยุดภาพหน้าจอ  :

เมื่อภาพพื้นหลังเคลื่อนไหว การหยุดภาพหน้าจอจะจับภาพปัจจุบันไว้เป็นพื้นหลัง การยกเลิกการหยุดภาพหน้าจอหมายความว่าพื้นหลังจะไม่ถูกตรึงไว้

-  วิธีการใช้งาน: เมื่อเปิดเครื่อง

อุปกรณ์นี้จะสามารถใช้งานฟังก์ชันหน้าจอขนาดใหญ่ได้เป็นครั้งแรก และการใช้งานฟังก์ชันหน้าจอขนาดใหญ่จะดำเนินต่อไปเรื่อยๆ การเขียนสามารถทำได้โดยใช้แปรงเท่านั้น



- ฟังก์ชันเพิ่มเติม: คุณสามารถบันทึก แคร่ ส่งอีเมลวิเคราะห์

และออกจากคำอธิบายประกอบได้ 



-  การจับภาพหน้าจอ: คุณสามารถเลือกพื้นที่สี่เหลี่ยมใดๆ บนหน้าจอเพื่อจับภาพได้

- ยืนยัน: สามารถแทรกภาพหน้าจอที่บันทึกไว้ลงในไวท์บอร์ดได้ 

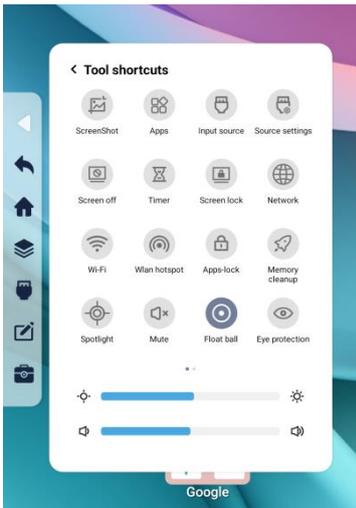
- ยกเลิก: ยกเลิกการจับภาพหน้าจอในปัจจุบัน 



- ค้นหา: ค้นหาข้อความในภาพหน้าจอที่บันทึกไว้ 

- การจดจำข้อความ: ดึงข้อความจากหน้าจอที่จับภาพไว้ และผู้ใช้สามารถคัดลอกหรือค้นหาได้ 

3.4. กล้องเครื่องมือ



การคลิกไอคอนกล้องเครื่องมือจะแสดงหน้าต่างเครื่องมือทางลัดที่ตั้งแสดงในภาพด้านซ้าย ผู้ใช้สามารถดำเนินการต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว เช่น การจับภาพหน้าจอ การเปิดแอปพลิเคชัน การดูแหล่งที่มา การตั้งค่าแหล่งที่มา การปิดหน้าจอ การตั้งเวลา การล็อกหน้าจอ การตั้งค่าเครือข่าย การตั้งค่า Wi-Fi ฟังก์ชันฮอตสปอต การล็อกแอปพลิเคชัน การล้างหน่วยความจำ สปอตไลท์ การปิดเสียง ลูกบอลลอย การป้องกันดวงตา การทดสอบฮาร์ดแวร์ด้วยตนเอง การแสดงตัวอย่างแหล่งที่มา การเลื่อนหน้าจอ การปรับความสว่าง และการปรับเสียง

3.4.1. ภาพหน้าจอ

ฟังก์ชันการจับภาพหน้าจอรองรับการถ่ายภาพแบบเต็มหน้าจอหรือจับภาพเฉพาะพื้นที่สี่เหลี่ยม

3.4.2. แอปพลิเคชัน แอป

รองรับการดูและเปิดแอปพลิเคชันทั้งหมดได้อย่างรวดเร็ว

3.4.3. รายการแหล่งข้อมูลขาเข้า

รองรับการดูรายการแหล่งที่มาและตรวจสอบสถานะแหล่งที่มาปัจจุบันได้อย่างรวดเร็ว

3.4.4. การตั้งค่าแหล่งที่มา

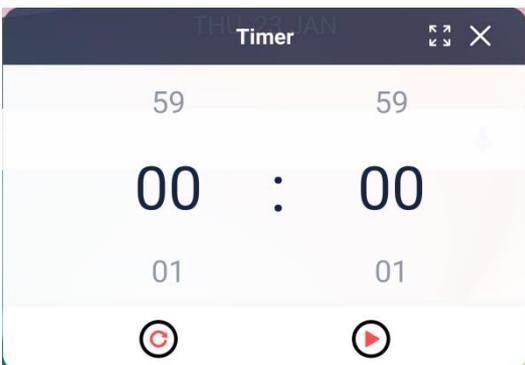
รองรับการเปิดและใช้งานการตั้งค่าแหล่งที่มาอย่างรวดเร็ว

3.4.5. ปิดหน้าจอ

รองรับการปิดหน้าจออย่างรวดเร็ว ผู้ใช้สามารถเปิดหน้าจออีกครั้งได้โดยการคลิกที่หน้าจอ ปุ่มเปิด/ปิด หรือรีโมทคอนโทรล

3.4.6. ตัวจับเวลา

รองรับการเปิดตัวจับเวลาอย่างรวดเร็ว โดยสามารถตั้งเวลาถอยหลังได้สูงสุด 1 ชั่วโมง



- เริ่มจับเวลา: หลังจากตั้งเวลาแล้ว ให้คลิกปุ่มเริ่ม
 - รีเซ็ตตัวจับเวลา: คุณต้องหยุดตัวจับเวลาชั่วคราวก่อน
- จากนั้นคลิกที่ปุ่มรีเซ็ตตัวจับเวลาเพื่อเริ่มนับถอยหลังอีกครั้ง
- ปิดตัวจับเวลา: คลิกเครื่องหมาย × ที่มุมบนขวาของตัวจับเวลาเพื่อปิดตัวจับเวลา





- **ยอตัวจับเวลา:** หลังจากเริ่มนับถอยหลัง หากไม่มีการใช้งานใดๆ เป็นเวลา 10 วินาที ตัวจับเวลาจะลดลงและแสดงผลแบบโปร่งใสโดยอัตโนมัติ
- **ขยายตัวจับเวลา:** คลิกปุ่มมุมเข้าที่มุมบนขวาของตัวจับเวลาเพื่อขยายตัวจับเวลาให้เต็มหน้าจอ



3.4.7. หน้าจอล็อก

รองรับการล็อกหน้าจออย่างรวดเร็วเพื่อเข้าสู่โหมดสแตนด์บาย ผู้ใช้สามารถเปิดหน้าจออีกครั้งได้โดยการกดปุ่มเปิด/ปิดหรือรีโมทคอนโทรล

3.4.8. เครื่องช่วย

รองรับการเปิดหน้าต่างการตั้งค่าเครื่องช่วยด้วยการคลิกเพียงครั้งเดียว

3.4.9. เครื่องช่วยไร้สาย WIFI

รองรับการเปิดหน้าจอการตั้งค่า WIFI ด้วยการคลิกเพียงครั้งเดียว

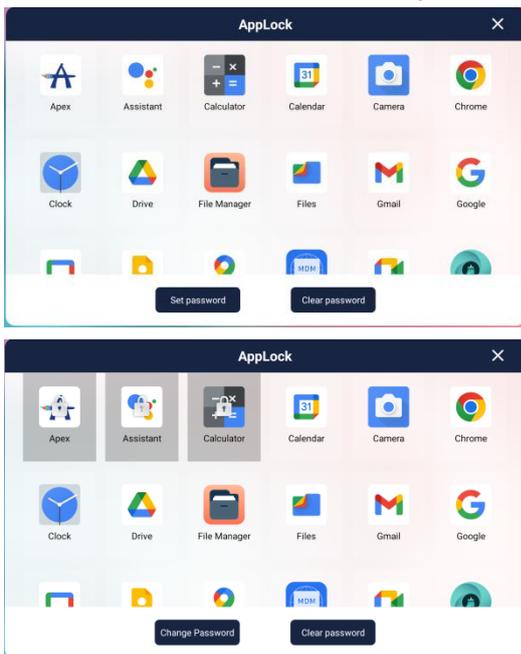
3.4.10. ฮอตสปอต WAN

รองรับการเปิดหน้าจอการตั้งค่าฮอตสปอตด้วยการคลิกเพียงครั้งเดียว

3.4.11. การล็อกแอปพลิเคชัน

ใช้สำหรับตั้งค่าสิทธิ์การล็อกแอปพลิเคชัน เมื่อแอปพลิเคชันถูกล็อก

คุณจะต้องป้อนรหัสผ่านล็อกแอปพลิเคชันและรหัสผ่านที่ถูกต้องเพื่อเข้าสู่หน้าจอแอปพลิเคชันที่ถูกล็อก



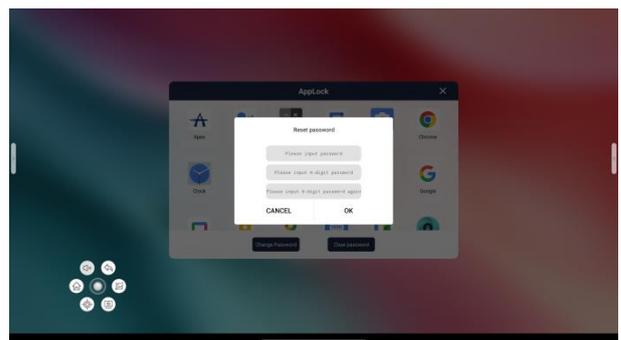
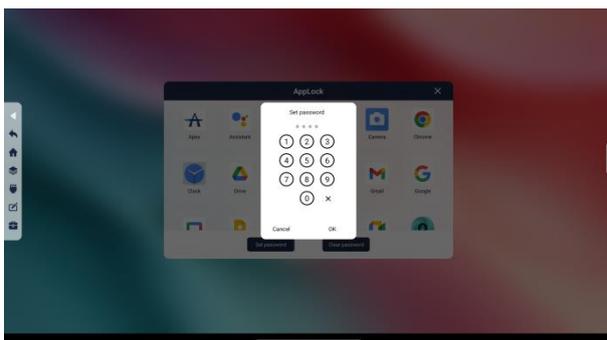
วิธีใช้:

- ตั้งรหัสผ่านสี่หลัก 
- เลือกช่วงแอปพลิเคชันที่ล็อกไว้โดยคลิกที่แอปพลิเคชันนั้น ไอคอนรูปกุญแจเล็ก ๆ จะปรากฏขึ้นบนไอคอนแอปพลิเคชันที่เลือก
- ในการเปลี่ยนรหัสผ่าน คุณต้องป้อนรหัสผ่านปัจจุบันอีกครั้ง และป้อน

รหัสผ่านใหม่สองครั้งเพื่อยืนยันการเปลี่ยนแปลง 

- เมื่อไม่ต้องการใช้งานการล็อกแอปพลิเคชัน คุณสามารถป้อนรหัสผ่านปัจจุบันผ่านฟังก์ชันล้างรหัสผ่านเพื่อยกเลิกการล็อก

แอปพลิเคชัน 



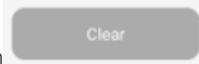
3.4.12. การล้างหน่วยความจำ



ใช้เพื่อล้างแอปพลิเคชันที่ทำงานอยู่เบื้องหลังของระบบและเพิ่มพื้นที่ว่างในหน่วยความจำ ผู้ใช้สามารถตรวจสอบการใช้งานหน่วยความจำของระบบในปัจจุบันได้

ใช้ฟังก์ชันล้างเพื่อล้างแอปพลิเคชันที่ทำงานอยู่เบื้องหลังทั้งหมด

คลิก "ออก" เพื่อออกจากหน้าจอปัจจุบัน



3.4.13. สปอตไลท์ สปอตไลท์

เมื่อเปิดไฟสปอตไลท์ คุณสามารถโฟกัสสายตาของทุกคนไปที่ตำแหน่งของไฟสปอตไลท์ได้โดยการสัมผัสและเลื่อนหน้าจอขนาดใหญ่ ขนาดของไฟสปอตไลท์สามารถปรับได้ด้วยการสัมผัส

3.4.14. ปิดเสียง ปิดเสียง

หน้าจอขนาดใหญ่สามารถปิดเสียงหรือเปิดเสียงได้ตามระดับเสียงปัจจุบัน

3.4.15. เมนูเครื่องมือ แบบลูกบอลลอย



เรียก/ซ่อนลูกบอลลอย

- จากแถบด้านข้าง ให้คลิกปุ่มลูกบอลลอย
- ลูกบอลทรงกลมสีขาวยิ่งใส (ลูกบอลลอยได้)
- จะปรากฏขึ้นตรงกลางหน้าจอขนาดใหญ่
- คลิกที่ลูกบอลลอย แล้วมันจะขยายออกโดยอัตโนมัติ
- จากแถบด้านข้าง ให้คลิกปุ่มลูกบอลลอยอีกครั้งเพื่อดึงลูกบอลลอยกลับเข้าไป



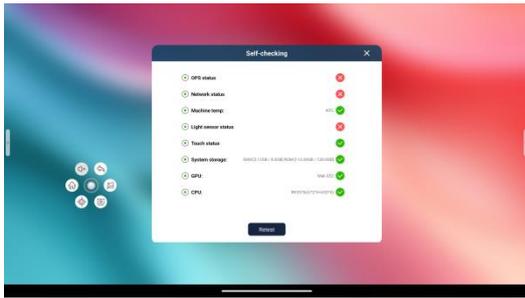
เปลี่ยนฟังก์ชันลูกบอลลอย

- กดปุ่มลอยในแถบด้านข้างค้างไว้
- ผู้ใช้สามารถเลือกฟังก์ชันที่ต้องการสำหรับลูกบอลลอยน้ำแบบกำหนดเองจากรายการ และคลิกที่มุมบนขวา ✓ เพื่อยืนยัน

3.4.16. การป้องกันดวงตา

เมื่อเปิดใช้งานฟังก์ชันปกป้องดวงตาหน้าจอขนาดใหญ่จะปรับอุณหภูมิสีของหน้าจอเพื่อลดแสงสีฟ้าโดยใช้การผสมผสานอย่างนุ่มนวลของแสงสีแดงและสีเหลืองเพื่อสร้างแสงที่แสดงผลบนหน้าจอให้มีความอบอุ่นและนุ่มนวลยิ่งขึ้น

3.4.17. การตรวจสอบตนเอง



ใช้สำหรับตรวจสอบว่าหน่วยความจำ ปริมาณพื้นที่จัดเก็บที่เหลืออยู่ เซ็นเซอร์แสง สถานะเครือข่าย สถานะ OPS และ สถานะการสัมผัสของตัวเครื่องอยู่ในสภาพปกติหรือไม่

3.4.18. ตัวอย่างแหล่งที่มา



พีเจอาร์แสดงตัวอย่างได้ตรงบริการเรียกดูหน้าจอได้ต้นฉบับบน Android หลังจากเปิดหน้าต่างแสดงตัวอย่างแบบลอยแล้ว คุณสามารถลากหน้าต่างแสดงตัวอย่างไปยังตำแหน่งใดก็ได้บนหน้าจอขนาดใหญ่

คลิกที่  มุมบนขวาของหน้าต่างแสดงตัวอย่างเพื่อย่อหน้าต่างแสดงตัวอย่าง

คลิกที่  มุมบนขวาของหน้าต่างแสดงตัวอย่างเพื่อเข้าสู่ช่องที่เกี่ยวข้อง เลือกจากเมนูแบบเลื่อนลงที่มุมบนซ้ายเพื่อสลับไปยังหน้าจอช่องอื่น



3.4.19. ปากกาสำหรับเขียนคำอธิบายประกอบ

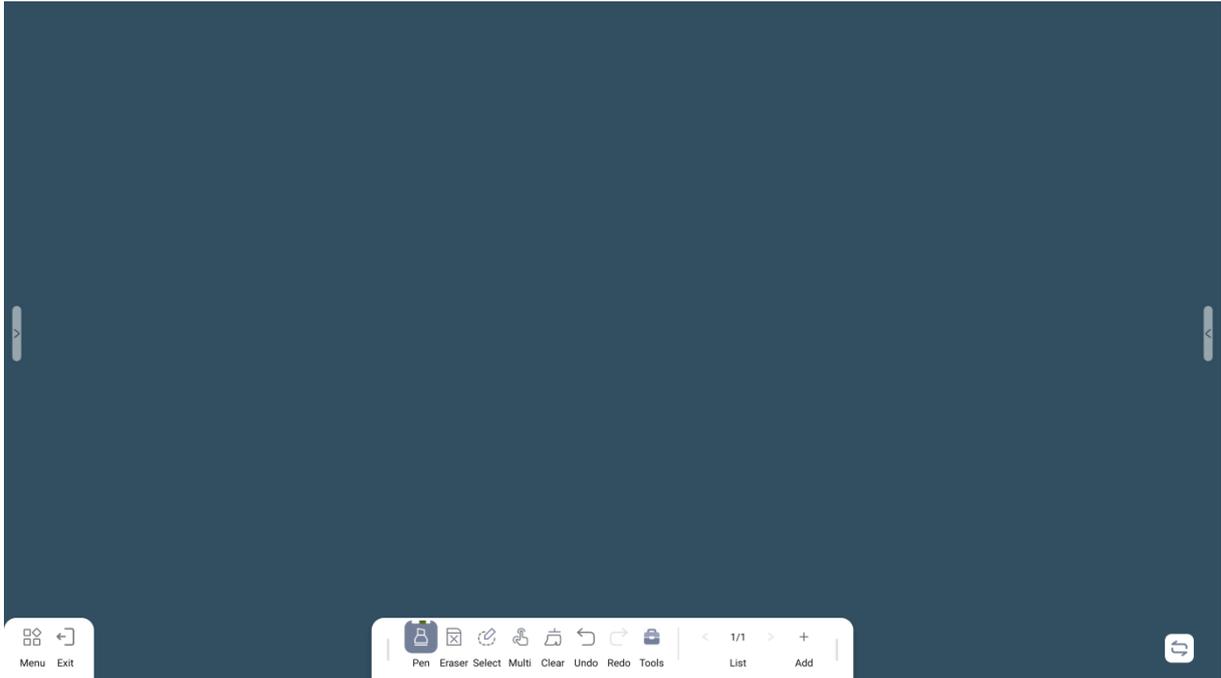
ปากกา เพื่อเขียนคำอธิบายประกอบ ช่วยให้กระบวนการเรียกใช้คำอธิบายประกอบสำหรับการเขียนรวดเร็วยิ่งขึ้น ด้วยการเขียนโดยตรงบนหน้าจอขนาดใหญ่ด้วยปากกา ทำให้สามารถเรียกใช้คำอธิบายประกอบได้โดยตรง ส่งผลให้ประสบการณ์การเขียนราบรื่นยิ่งขึ้น

3.4.20. แผงควบคุมแบบครอบปาดนิ้ว



เพื่อตอบสนองต่อความแตกต่างในการโต้ตอบของกลุ่มคนต่าง ๆ บนหน้าจอขนาดใหญ่ที่มีขนาดแตกต่างกันฟังก์ชันเลื่อนหน้าจอจะเลื่อนการแสดงผลหน้าจอลงมา ทำให้ผู้ใช้สามารถโต้ตอบกับส่วนบนของหน้าจอได้ง่ายขึ้น คุณสามารถออกจากโหมดเมนูแบบเลื่อนลงได้โดยคลิกที่พื้นที่สีดำด้านบน

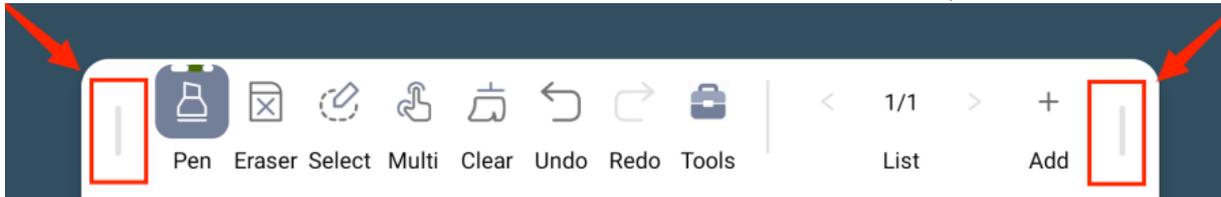
4. บทนำเกี่ยวกับฟังก์ชันของกระดานไวท์บอร์ด



4.1. แลปเครื่องมือที่เคลื่อนย้ายได้

4.1.1. เลื่อนเคอร์เซอร์

หลังจากแตะ “ | ” ด้วยนิ้วเดียวแล้ว ให้เลื่อนนิ้วไปทางซ้ายหรือขวาเพื่อเลื่อนแถบฟังก์ชันไปในทิศทางที่นิ้วของคุณเคลื่อนที่

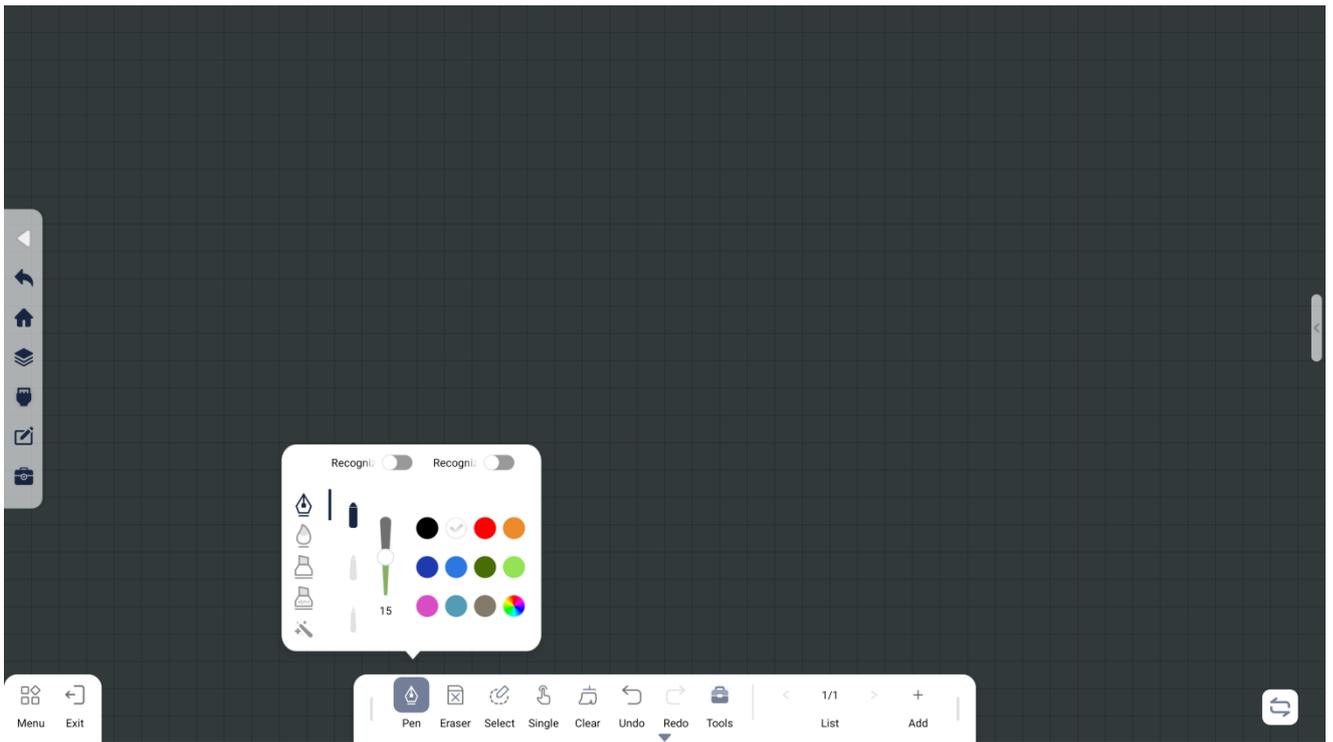


4.1.2. ซ่อนเคอร์เซอร์

แตะปุ่มในภาพด้านล่างด้วยนิ้วเดียวเพื่อซ่อนแถบฟังก์ชันด้านล่าง



4.1.3. แปรง



แปรงนี้รองรับปากกา 4 ประเภท จากบนลงล่าง ได้แก่ ปากกา, แปรง, ปากกาธรรมชาติ, ปากกาไฮไลท์ และปากกาเมจิก

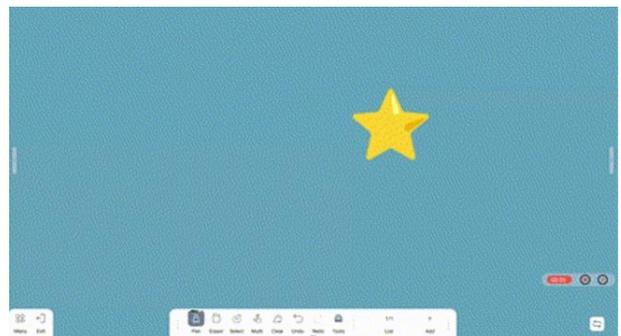
ปากกา: ลายมือเขียนแน่น และปลายปากกาปรากฏให้เห็นเมื่อปิดปากกา

ฟู่กัน: ลายมือสีนไทล ปลายปากกาเรียวยแหลมทั้งส่วนต้นและส่วนท้าย

ปากกาธรรมชาติ: ไม่มีเส้นตคแต่ง เพื่อให้เขียนได้เร็วที่สุด

ปากกาไฮไลท์: สีอ่อนละมุน แสดงผลโปร่งใส ช่วยเน้นจุดสำคัญได้อย่างชัดเจน

ปากกาพิเศษ: แปลงภาพวาดของผู้ใช้ให้เป็นภาพกราฟิกที่เกี่ยวข้อง



ฟังก์ชันปากกาปรับความหนาอัตโนมัติ:

แสดงระดับความหนาที่เหมาะสมของปากกาอิเล็กทรอนิกส์โดยการตรวจจับขนาดปลายปากกาของหน้าจอสัมผัส

การจดจำรูปทรง: เมื่อเปิดใช้งานฟังก์ชันนี้ กระดานไวท์บอร์ดจะสามารถจดจำภาพวาดที่ผู้ใช้สร้างขึ้นโดยอัตโนมัติ ไม่ว่าจะเป็นการลากเส้นเดียวหรือหลายเส้น ให้กลายเป็นภาพกราฟิกสองมิติ ฟังก์ชันนี้รองรับการจดจำรูปทรงต่างๆ เช่น สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม สี่เหลี่ยมคางหมู วงกลม และวงรี เมื่อผู้ใช้ไม่ต้องการภาพกราฟิกสองมิติที่จดจำได้แล้ว ก็สามารถใช้ฟังก์ชันลบวงกลมหรือล้างหน้าจอเพื่อลบออกได้

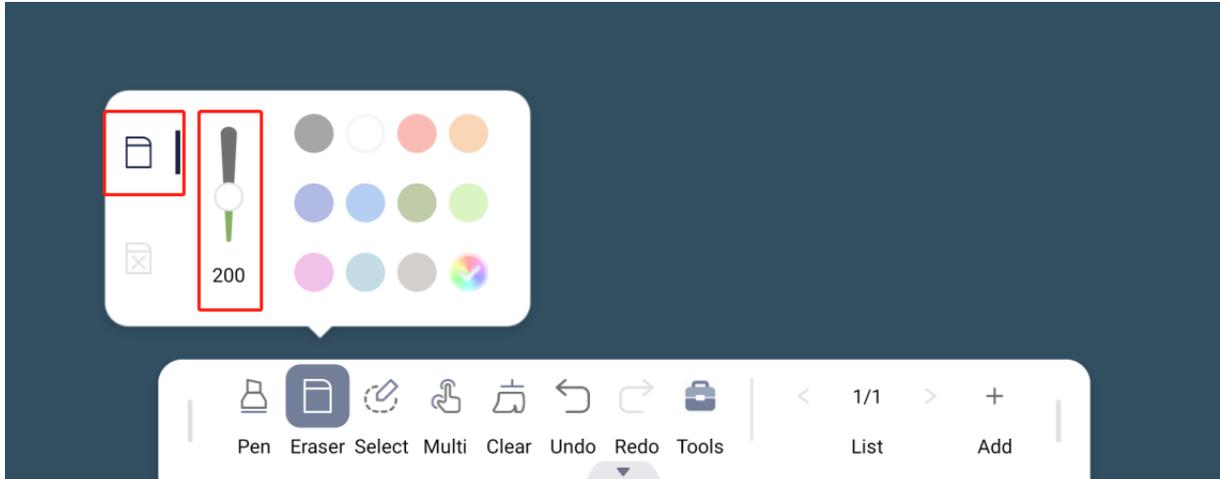
การจดจำลายมือ: เมื่อเปิดใช้งานฟังก์ชันนี้ กระดานไวท์บอร์ดจะจดจำรูปร่างของเส้นที่วาดบนหน้าจอขนาดใหญ่และแปลงเป็นข้อความโดยอัตโนมัติ สามารถจดจำภาษาของระบบปัจจุบัน และภาษาอังกฤษได้ ในการเปิดใช้งานฟังก์ชันนี้ครั้งแรก เครื่องจะต้องเชื่อมต่อกับเครือข่ายเพื่อดาวน์โหลดชุดภาษาที่ตั้งค่าโดยระบบโดยอัตโนมัติ ภาษาที่รองรับ: จีน อังกฤษ เกาหลี ญี่ปุ่น ละติน

4.1.4. ลบ

ฟังก์ชันยางลบ

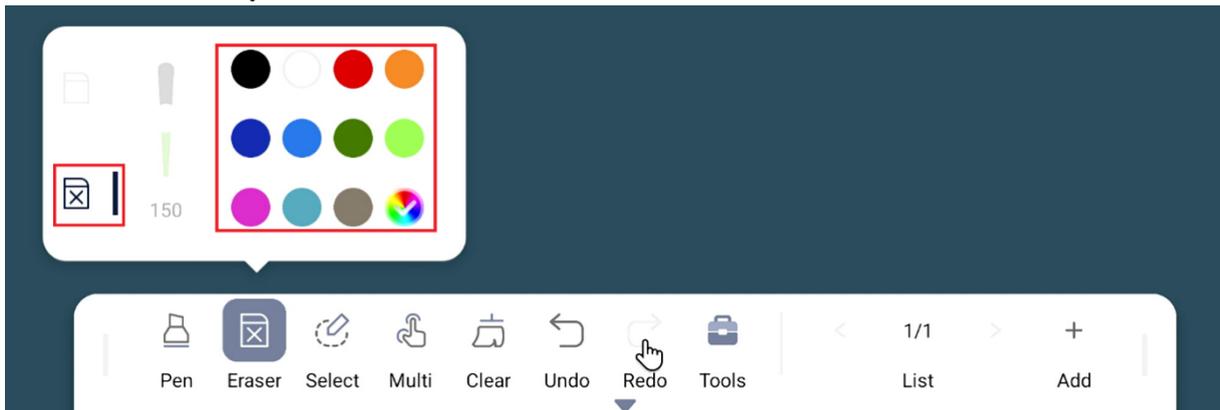
เลือกฟังก์ชันยางลบ ผู้ใช้สามารถลบเส้นที่วาดบนกระดานไวท์บอร์ดอิเล็กทรอนิกส์ได้ และแถบปรับขนาดทางด้านขวาจะสว่างขึ้น

- การปรับความหนาของยางลบใช้สำหรับปรับขนาดของยางลบ โดยสามารถปรับได้ตั้งแต่ 100 ถึง 350 หน่วย
- ฟังก์ชันยางลบไม่มีจานสี และโดยค่าเริ่มต้น เส้นที่วาดด้วยสีทุกสีสามารถลบได้
- ฟังก์ชันยางลบสามารถลบได้เฉพาะเส้นที่วาดเท่านั้น ไม่สามารถลบเครื่องมือสร้างกราฟิกหรือรูปภาพที่แทรกเข้ามาได้
- การแตะเส้น รูปภาพ และเครื่องมือวาดกราฟิกบนกระดานไวท์บอร์ดแบบโต้ตอบจะลบเนื้อหาที่เกี่ยวข้องหรือคุณสามารถใช้ฟังก์ชันลบด้วยวงกลมเพื่อวงกลมวัตถุ ซึ่งจะลบเนื้อหาเช่นกัน



ฟังก์ชันลบวงกลม

เมื่อเลือกฟังก์ชันลบวงกลม ผู้ใช้สามารถลบเส้นบนกระดานไวท์บอร์ดแบบโต้ตอบได้ และแผงปรับสีทางด้านขวาจะสว่างขึ้น



- ฟังก์ชันปรับความหนาไม่ได้รับการสนับสนุน และแถบปรับขนาดเริ่มต้นถูกปิดใช้งาน (เป็นสีเทา)
- การลบแบบวงกลมจะเลือกสีทั้งระบบโดยค่าเริ่มต้นสำหรับการลบ
- รองรับการลบเฉพาะเส้นที่มีสีเฉพาะเท่านั้น ตัวอย่างเช่น เมื่อเลือกการลบด้วยวงกลมสีดำ จะสามารถลบได้เฉพาะเส้นสีดำเท่านั้น ส่วนเส้นสีอื่น ๆ จะยังคงอยู่โดยอัตโนมัติ

ใช้หลังมือเพื่อเรียกใช้ฟังก์ชันยางลบ

ผู้ใช้อยังสามารถใช้หลังมือแตะเส้นเพื่อลบข้อความที่ไม่มีเส้นกำกับได้ โดยมีข้อกำหนดว่าการสัมผัสด้วยหลังมือเพื่อให้ยางลบปรากฏขึ้น นั้นต้องมีระยะสัมผัสอย่างน้อย 30 มม. (ความยาวและความกว้าง) และอิงระยะสัมผัสมากที่สุดเท่าที่เอาจาย์ที่ปรากฏขึ้นก็จะยิ่งใหญ่ขึ้นเท่านั้น

4.1.5. เลือก

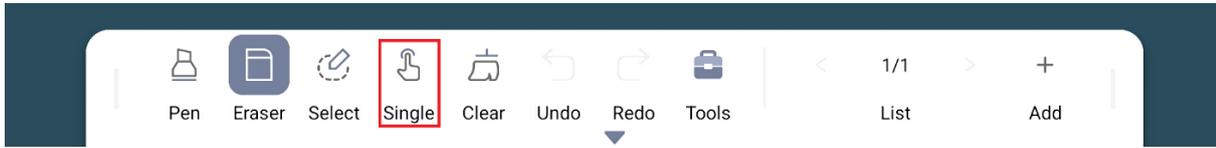


หลังจากเลือกเป้าหมายแล้ว คุณสามารถหมุน คัดลอก เลื่อนเลเยอร์ขึ้น เลื่อนเลเยอร์ลง ตรง ย้าย (ทุกทิศทาง แนวอน แนวตั้ง) เปลี่ยนสี และลบเป้าหมายได้

4.1.6. แบบ เตี่ยว-หลายจุด

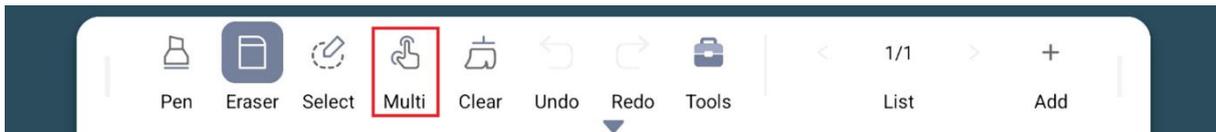
ผู้ใช้งานสามารถสลับระหว่างการวาดเส้นด้วยนิ้วเดียวและการวาดเส้นด้วยหลายนิ้วได้

- สถานะการสัมผัสด้วยนิ้วเดียว: หน้าจอขนาดใหญ่รองรับการสัมผัสด้วยนิ้วเดียวเท่านั้นเมื่อวาดเส้นและดำเนินการอื่นๆ



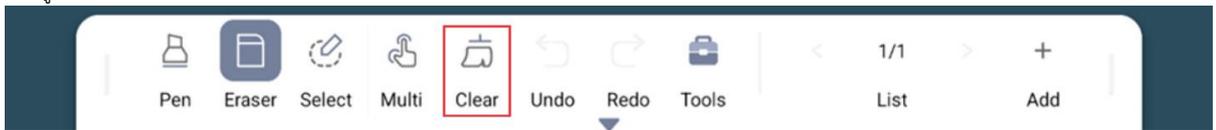
- สถานะการใช้งานหลายจุด:

คุณสามารถแตะหน้าจอขนาดใหญ่ด้วยนิ้วหลายนิ้วพร้อมกันเพื่อวาดเส้นได้การใช้สองนิ้วแตะหน้าจอขนาดใหญ่เป็นการซูมหน้าจอกการใช้สามนิ้วแตะเป็นการเลื่อนภาพ คุณสามารถลากภาพบนหน้าจอขนาดใหญ่เพื่อย้ายไปยังตำแหน่งอื่นได้



4.1.7. ล้างหน้าจอ

ฟังก์ชันนี้สามารถล้างเนื้อหาทั้งหมดในหน้าปัจจุบัน รวมถึงลายมือ รูปภาพ ข้อความ ตาราง แผนผังความคิด บันทึกย่อของหน้าปัจจุบัน และรูปภาพและข้อความที่แปลงมาจากการจดจำลายมือ

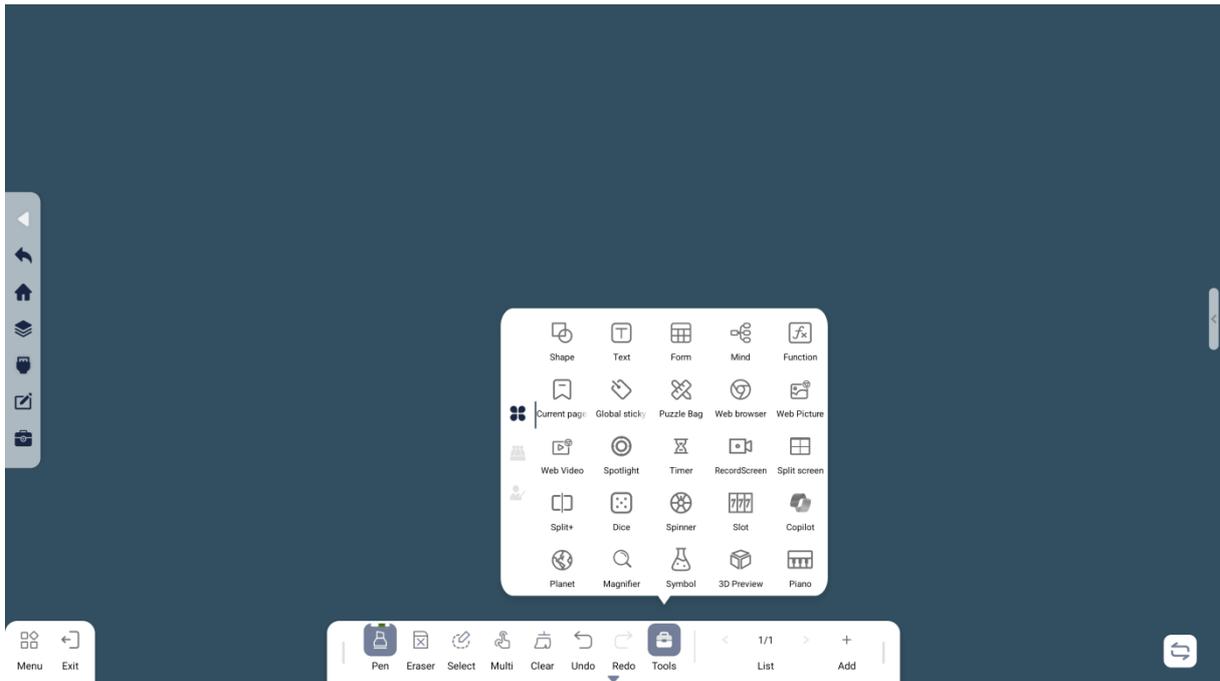


4.1.8. ยกเลิก, ทำซ้ำ

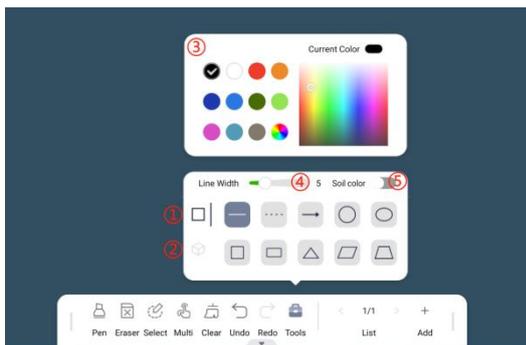
ยกเลิกการกระทำก่อนหน้า หากคุณล้างหน้าจอโดยไม่ได้ตั้งใจ คุณสามารถใช้ฟังก์ชันยกเลิกเพื่อกู้คืนเนื้อหา ก่อนล้างหน้าจอได้ ทำซ้ำการกระทำก่อนหน้า ซึ่งเทียบเท่ากับการยกเลิกการกระทำก่อนหน้า (undo)



4.1.9. กล้องเครื่องมือ

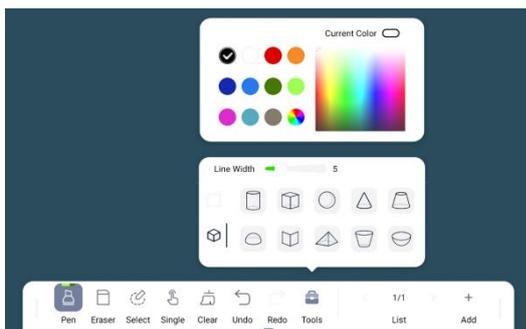


4.1.9.1. รูปร่าง



เครื่องมือสร้างกราฟิก 2 มิติ ①:

หลังจากเลือกเครื่องมือวาดภาพ 2 มิติแล้ว คุณสามารถเลือกเครื่องมือ 10 ชิ้นทางด้านขวา และแตะที่หน้าจอขนาดใหญ่เพื่อวาดด้วยเครื่องมือที่เกี่ยวข้องได้ ใช้ร่วมกับฟังก์ชัน ③ (ฟังก์ชันปรับขนาดขอบ) เพื่อปรับขนาดขอบของภาพกราฟิก ใช้ร่วมกับฟังก์ชัน ④ (ฟังก์ชันงานสีสำหรับกราฟิก) เพื่อเปลี่ยนสีของกราฟิกที่วาด ใช้ร่วมกับฟังก์ชัน ⑤ (ฟังก์ชันเติมสี) เพื่อเติมสีภายในภาพกราฟิก 2 มิติ

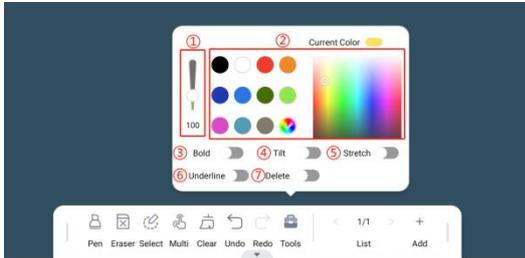


เครื่องมือสร้างกราฟิก 3 มิติ ②:

หลังจากเลือกเครื่องมือสร้างกราฟิก 3 มิติแล้ว คุณสามารถเลือกเครื่องมือ 10 รายการทางด้านขวา และแตะที่หน้าจอขนาดใหญ่เพื่อวาดด้วยเครื่องมือที่เกี่ยวข้องได้ ใช้ร่วมกับฟังก์ชัน ④ (ฟังก์ชันปรับขนาดขอบ) เพื่อปรับขนาดขอบของภาพกราฟิก ใช้ร่วมกับฟังก์ชัน ③ (ฟังก์ชันงานสีสำหรับกราฟิก) เพื่อเปลี่ยนสีของกราฟิกที่วาด

4.1.9.2. ข้อความ

ผู้ใช้สามารถใช้เครื่องมือข้อความเพื่อป้อนข้อความมาตรฐาน และสามารถกำหนดคุณลักษณะต่างๆ ให้กับข้อความได้โดยทำตามขั้นตอนต่อไปนี้ ①-⑦



ขนาดตัวอักษร : รองรับการปรับขนาดตั้งแต่ 60-200 หน่วย ซึ่งสามารถใช้ควบคุมขนาดโดยรวมของตัวอักษรได้

การเลือกสี : มีสีให้เลือก 11 สีตามค่าเริ่มต้น รวมถึงสีที่กำหนดเองได้อีกด้วย

ตัวหนา : ทำให้ข้อความตัวหนาและโดดเด่นยิ่งขึ้น

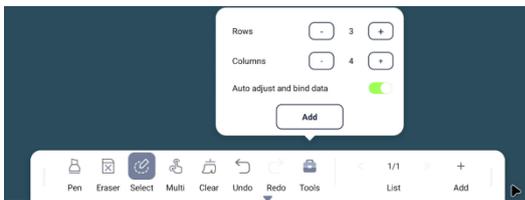
ตัวเอียง : ทำให้ข้อความเป็นตัวเอียง

ยัด : ยัดข้อความ

ขีดเส้นใต้ : เพิ่มเส้นใต้ให้กับข้อความ

ขีดฆ่า : เพิ่มขีดฆ่าให้กับข้อความ เพื่อให้เห็นได้ชัดเจนยิ่งขึ้นว่าควรแก้ไขหรือไม่

4.1.9.3. ตาราง



จำนวนแถว : ควบคุมจำนวนแถวของตารางใหม่ โดยสามารถกำหนดค่าได้ตั้งแต่ 1-10 แถว ค่าเริ่มต้นคือ 3 แถว

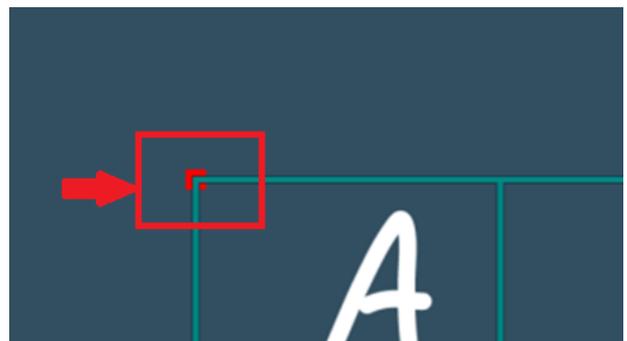
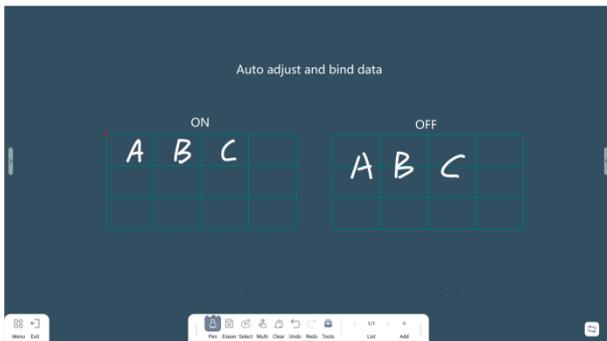
จำนวนคอลัมน์ : ควบคุมจำนวนคอลัมน์ของตารางใหม่ โดยสามารถกำหนดค่าได้ตั้งแต่ 1-10 ค่าเริ่มต้นคือ 4

ผูกข้อมูลอัตโนมัติ : เมื่อเปิดใช้งาน

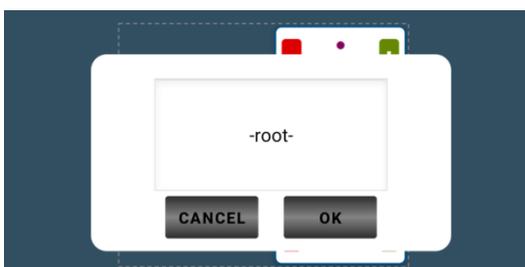
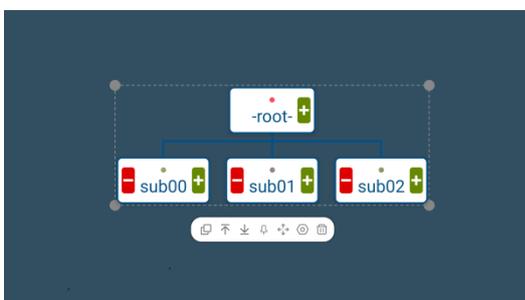
เส้นที่วาดในตารางจะถูกผูกเข้ากับตารางโดยอัตโนมัติหลังจากปล่อยมือ

และผู้ใช้สามารถแยกแยะได้ว่าตารางนั้นผูกข้อมูลอัตโนมัติหรือไม่

โดยดูจากลูกศรสีแดงที่มุมบนขวาของตาราง



4.1.9.4. แผนผังความคิด



เพิ่ม/ลบ : คลิกเครื่องหมาย + ทางด้านขวาของตารางเพื่อเพิ่มโหนดลูกในระดับถัดไป
คลิกเครื่องหมาย - ทางด้านซ้าย ของตารางเพื่อลบโหนดและโหนดลูกทั้งหมด

คัดลอก : คลิกปุ่มเพื่อคัดลอกแผนผังความคิด

เปลี่ยนรูปแบบการแสดงผล : คลิกปุ่มเพื่อเปลี่ยนรูปแบบการแสดงผล

เลื่อนเลเยอร์ขึ้น/ลง : เลื่อนเลเยอร์ของแผนผังความคิดขึ้นหรือลง

แก้ไขแล้ว : ตรึงแผนผังความคิดไว้ในตำแหน่งคงที่ ไม่สามารถเคลื่อนย้ายได้

การเคลื่อนย้าย : ควบคุมทิศทางการเคลื่อนที่ของแผนผังความคิด รองรับทุกทิศทาง ทั้งแนวนอนและแนวตั้ง

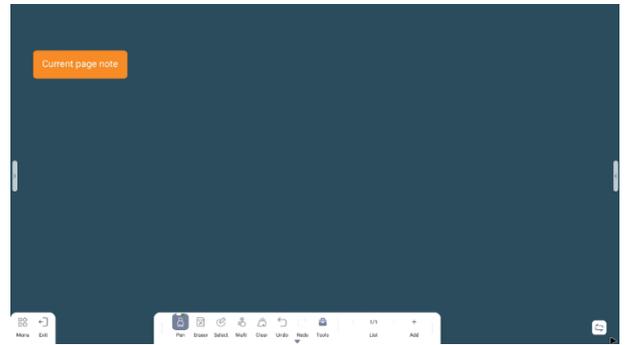
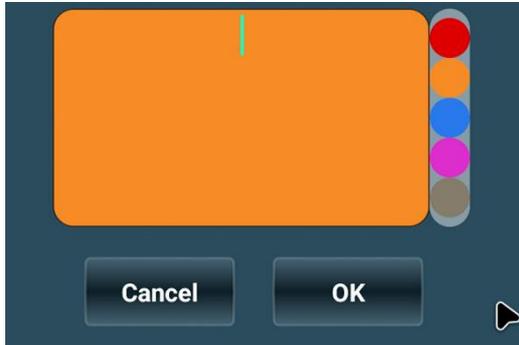
เปลี่ยนรูปแบบแผนผังความคิด : คลิกปุ่มเพื่อเปลี่ยนรูปแบบแผนผังความคิด

ลบ : ลบแผนผังความคิด

แก้ไขโหนด : ดับเบิลคลิกที่โหนดเพื่อแก้ไขข้อความ

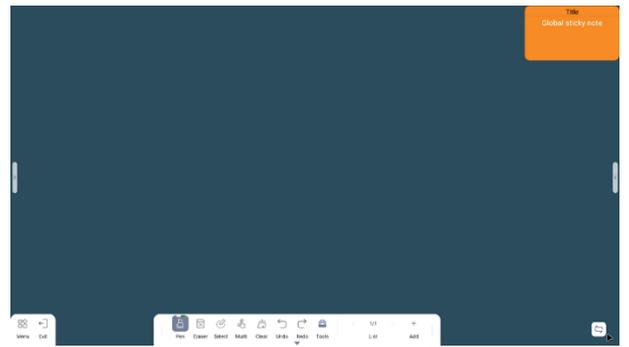
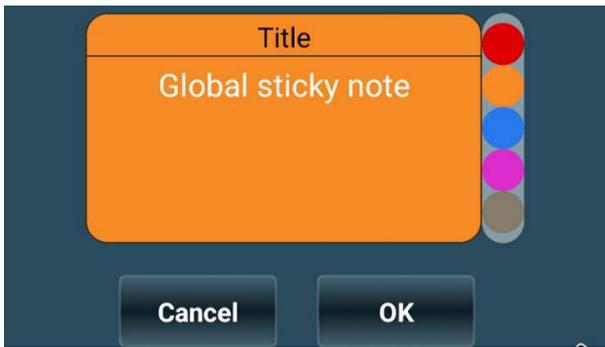
4.1.9.5. บันทึกช่วยเตือน

โน้ตแปะหน้าปัจจุบันสามารถใช้ทำเครื่องหมายเนื้อหาที่ต้องการความสนใจในหน้าปัจจุบัน และจะแสดงเฉพาะบนหน้าไวท์บอร์ดปัจจุบันเท่านั้น เมื่อใช้ฟังก์ชันล้างหน้าจอนโน้ตแปะก็จะถูกล้างไปด้วย ในการสร้างโน้ตแปะหน้าปัจจุบันใหม่ ผู้ใช้สามารถเลือกสีของโน้ตแปะและป้อนข้อความได้



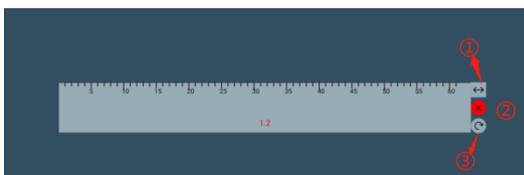
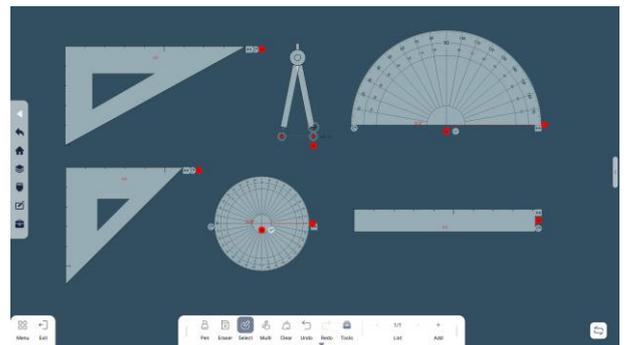
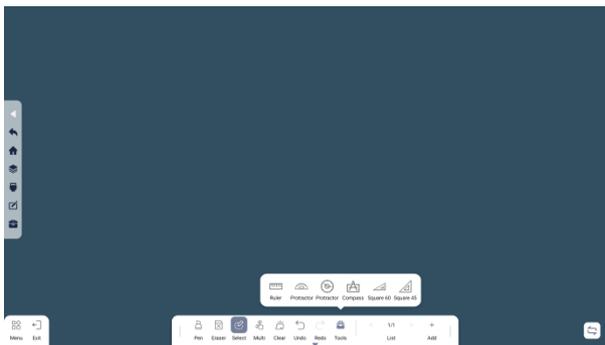
4.1.9.6. โน้ตแปะติดทั่วโลก

แผ่นโน้ตแบบทั่วโลก (Global sticky notes) คือแผ่นโน้ตที่สามารถแสดงบนหน้ากระดาษไวท์บอร์ดทุกหน้า และไม่สามารถลบออกได้ด้วยยางลบ เมื่อต้องการแก้ไขแผ่นโน้ต สามารถดับเบิลคลิกที่แผ่นโน้ตนั้นเพื่อเข้าสู่โหมดแก้ไขข้อความ ปรับเปลี่ยนรูปแบบ และลบได้



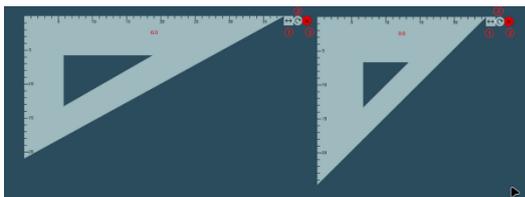
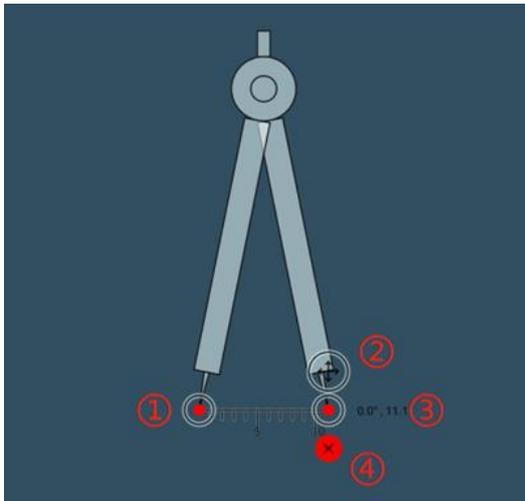
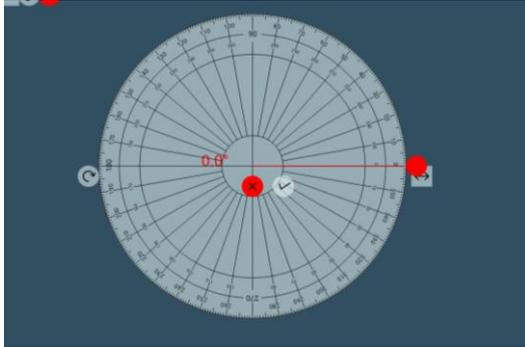
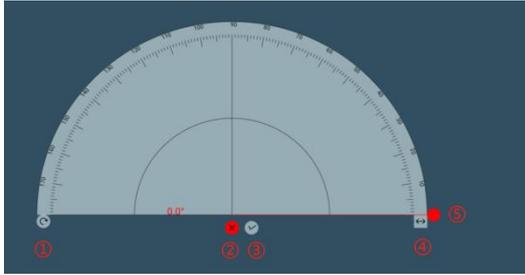
4.1.9.7. เครื่องมือ เรขาคณิต

กระดาษไวท์บอร์ดมีเครื่องมือทางคณิตศาสตร์ 6 ชนิด ได้แก่ ไม้บรรทัด ไม้โปรแทรกเตอร์ ไม้บรรทัดเต็ม วงเวียน ไม้บรรทัดสามเหลี่ยม 45 องศา และไม้บรรทัดสามเหลี่ยม 60 องศา



ไม้บรรทัด: เขียนข้างมาตราส่วนเพื่อเขียนเส้นตรง

- การปรับความยาว (①): ลากเพื่อเปลี่ยนความยาวของไม้บรรทัด
- ลบ (②): ลบเครื่องมือไม้บรรทัด
- การหมุน (③): คลิกและลากเพื่อเปลี่ยนมุมของไม้บรรทัด



ไม้โปรแทรกเตอร์ : คุณสามารถวัดมุมที่เกี่ยวข้องได้โดยการปรับทวนสีแดง และมุมจะแสดงผลแบบเรียลไทม์

- การหมุน (①): คลิกและลากเพื่อเปลี่ยนมุมของไม้โปรแทรกเตอร์
- ลบ (②): ลบเครื่องมือวัดมุม
- ลากเส้น (③): โดยการลาก (⑤) เพื่อสร้างมุม คุณสามารถใช้ฟังก์ชันคลิก (③) เพื่อลากเส้นไปยังกระดานไวท์บอร์ดได้
- การปรับขนาด (④): ลากเพื่อเปลี่ยนขนาดของไม้โปรแทรกเตอร์
- ปรับมุม (⑤): ลากเพื่อปรับขนาดมุมที่ต้องการ

วงเวียน : คุณสามารถวัดมุมที่เกี่ยวข้องได้โดยการปรับทวนสีแดง และมุมจะแสดงผลแบบเรียลไทม์

- จุดกำเนิด (①): เข็มที่วาดวงกลมรอบจุดนี้
- การปรับคุณสมบัติ (②): คลิกและเลื่อนจุดนี้เพื่อเปลี่ยนรัศมีของวงกลมและมุมกับเส้นแนวอน
- วาดเส้น (③): คลิกและเลื่อนจุดนี้เพื่อวาดวงกลม
- ลบ (④): ลบเครื่องมือเข็มทิศ

สามเหลี่ยมมุม 45°/สามเหลี่ยมมุม 60° :

เขียนด้านข้างถัดจากมาตราส่วนเพื่อเขียนเส้นตรง

- การปรับความยาว (1): ลากเพื่อเปลี่ยนความยาวของไม้บรรทัด
- หมุน (②): คลิกและลากเพื่อเปลี่ยนมุมการวางไม้บรรทัด
- ลบ (③): ลบเครื่องมือไม้บรรทัด

4.1.9.8. ไมโครเบราร์เซอร์ / ไมโครเบราร์เซอร์ - รูปภาพ / ไมโครเบราร์เซอร์

คำอธิบายประกอบ : รองรับการวาดและการลบภายในหน้าต่างขนาดเล็ก

ย้อนกลับ : คลิกเพื่อกลับไปยังหน้าก่อนหน้า

ไปข้างหน้า : คลิกเพื่อไปยังหน้าถัดไป

รีเฟรช : คลิกเพื่อรีเฟรชหน้าปัจจุบัน

หน้าหลัก : กลับไปยังหน้าแรกของเบราร์เซอร์

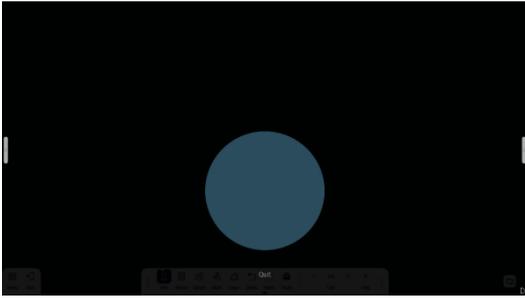
URL : คลิกเพื่อแสดง URL ของหน้าปัจจุบัน

การจับภาพหน้าจอ : จับภาพหน้าจอปัจจุบันไปยังกระดานไวท์บอร์ด

ปิด : ปิดไมโครเบราร์เซอร์

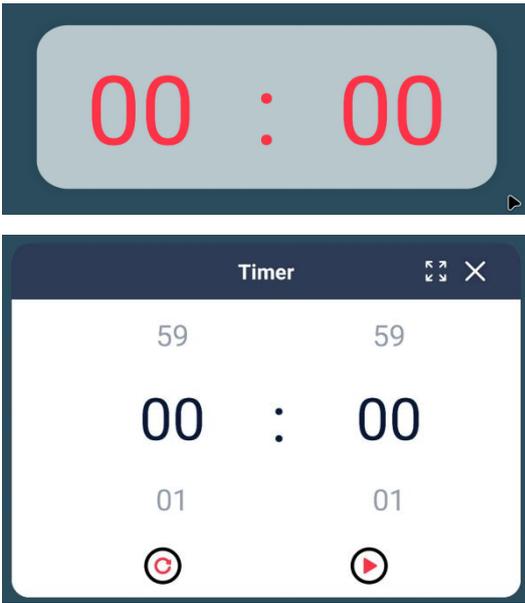
ซูม : ปรับขนาดหน้าต่าง

4.1.9.9. สปอตไลท์



ภายใต้ฟังก์ชันสปอตไลท์ ผู้ใช้สามารถลากเพื่อสร้างวงกลมไฮไลต์ในตำแหน่งใดก็ได้ และลากตำแหน่งนั้นได้ตามต้องการเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน คลิกที่ข้อความ "ออก" ด้านล่างเพื่อออกจากโหมดสปอตไลท์

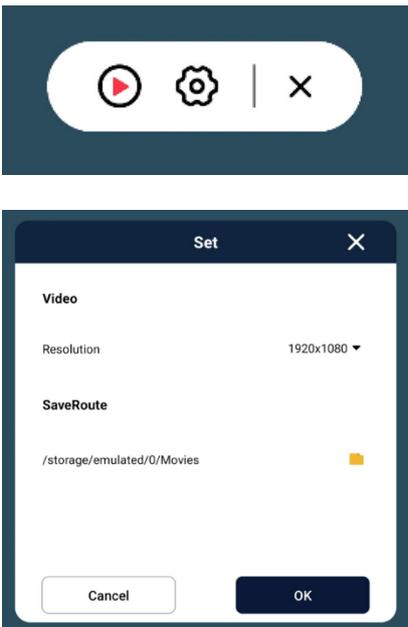
4.1.9.10. ตัวจับเวลา



ตัวจับเวลาสามารถแสดงในรูปแบบหน้าต่างโปร่งใส/เต็มหน้าจอได้ โดยค่าเริ่มต้นจะแสดงเป็นหน้าต่างโปร่งใส หรือสามารถเปิดโหมดเต็มหน้าจอได้โดยคลิกปุ่มเต็มหน้าจอที่มุมบนขวา เมื่อแสดงผลในโหมดเต็มหน้าจอ ให้คลิกปุ่มออกที่อยู่ด้านล่างเพื่อปิดโหมดเต็มหน้าจอและเข้าสู่โหมดแสดงผลวิดีโอ โดยค่าเริ่มต้น หน้าต่างโปร่งใสจะอยู่ตรงกลางหน้าจอ ผู้ใช้สามารถลากและปรับตำแหน่งได้ตามต้องการ

ฟังก์ชัน: ผู้ใช้สามารถลากแถบเวลาเพื่อเลือกเวลาที่ต้องการ แล้วคลิกปุ่มด้านล่างเพื่อเริ่มจับเวลา หรือคลิกปุ่มด้านล่างเพื่อหยุดชั่วคราวหรือรีเซ็ตตัวจับเวลา
ปิด: คลิกปุ่มปิดที่มุมบนขวาเพื่อปิดฟังก์ชันจับเวลา

4.1.9.11. การบันทึกหน้าจอ



การแสดงผล :

สามารถแสดงตัวจับเวลาในโหมดวิดีโอโดยค่าเริ่มต้นจะอยู่ที่มุมล่างขวาของหน้าจอ และผู้ใช้สามารถลากและปรับตำแหน่งได้ตามต้องการตามพฤติกรรมการใช้งานของตนเอง

ปิด: เมื่อไม่ได้บันทึก

ผู้ใช้สามารถคลิกปุ่มปิดทางด้านขวาเพื่อปิดฟังก์ชันการบันทึกหน้าจอ เมื่อกำลังบันทึก ผู้ใช้สามารถคลิกปุ่ม "หยุดบันทึก" เพื่อปิดการบันทึก

การตั้งค่า:

ผู้ใช้สามารถเปลี่ยนความละเอียดในการบันทึกวิดีโอและตำแหน่งที่บันทึกได้ในการตั้งค่า
ฟังก์ชัน: หลังจากเปิดใช้งานการบันทึกหน้าจอแล้ว ผู้ใช้สามารถเลือกที่จะหยุดบันทึกชั่วคราว บันทึกต่อ หรือหยุดบันทึกได้ หลังจากหยุดบันทึกแล้ว วิดีโอจะถูกบันทึกไปยังตำแหน่งที่ตั้งไว้ล่วงหน้า และการบันทึกหน้าจอจะปิดลง

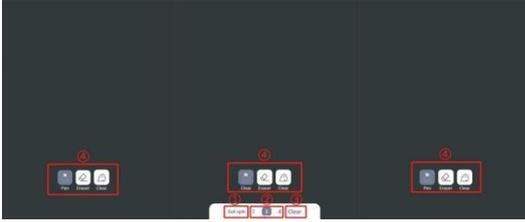
4.1.9.12. แบ่งหน้าจอ

ฟังก์ชันแบ่งหน้าจอจะแบ่งหน้าจอขนาดใหญ่ทั้งหมดออกเป็น 2-4 หน้าจอย่อยอิสระ

ช่วยให้ผู้ใช้หลายคนสามารถใช้หน้าจอขนาดใหญ่พร้อมกันสำหรับการใช้งานง่าย ๆ (เขียน ลบ และล้างหน้าจอ)

การทำงานระหว่างแต่ละหน้าจอย่อยเป็นอิสระและไม่ส่งผลกระทบต่อกัน

คุณสามารถสลับจำนวนหน้าจอย่อยได้แบบเรียลไทม์และตั้งค่าจำนวนหน้าจอย่อยเริ่มต้นได้ หลังจากออกจากโหมดแบ่งหน้าจอ ข้อมูลจะถูกล้างออก



ออก (①): ออกจากโหมดแบ่งหน้าจอและกลับไปยังหน้าแรกของกระดานไวท์บอร์ด

สลับจำนวนหน้าจอแบ่ง (②):

คลิกหมายเลขที่เกี่ยวข้องเพื่อสลับไปยังจำนวนหน้าจอแบ่งที่ต้องการ

ฟังก์ชันนี้รองรับการแบ่งหน้าจอ 2-4 หน้าจอ

ล้างหน้าจอ (③): คลิกฟังก์ชันล้างหน้าจอเพื่อล้างเนื้อหาของหน้าจอที่แบ่งทั้งหมด

แถบเครื่องมือแบ่งหน้าจอ (④): แต่ละหน้าจอที่แบ่งจะมีแถบเครื่องมือของตัวเอง

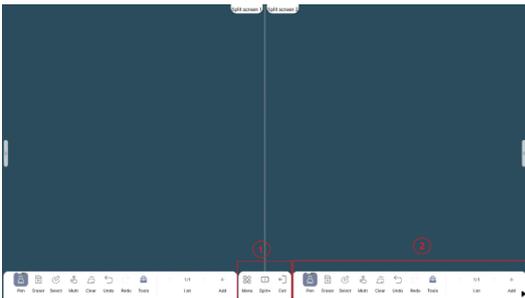
ซึ่งรองรับการใช้งานแปร่ง ยางลบ และการทำความสะอาดหน้าจอที่แบ่งอยู่

การทำงานเป็นอิสระ ไม่ส่งผลกระทบต่อกัน

4.1.9.13. แบ่งหน้าจอ+

Split Screen+ ยังคงฟังก์ชันการทำงานเต็มรูปแบบในโหมดแบ่งหน้าจอ รองรับการแบ่งหน้าจอได้สูงสุดถึง 2 หน้าจอ และกระดานไวท์บอร์ดทั้งสองด้านทำงานแยกจากกันโดยไม่ส่งผลกระทบต่อกัน ตัวอย่างเช่น เมื่อด้านหนึ่งใช้ฟังก์ชันต่างๆ เช่น กระดานไวท์บอร์ด ล้างหน้าจอ เลิกทำ และทำซ้ำ กระดานไวท์บอร์ดของอีกด้านหนึ่งจะไม่ได้รับผลกระทบต่อฟังก์ชันเหล่านั้นและยังคงสามารถเขียนได้ตามปกติ

ความแตกต่างระหว่าง split-screen+ และ split-screen คือ split-screen สามารถรองรับการแบ่งหน้าจอได้ 2-4 หน้าจอ ในขณะที่ split-screen+ รองรับได้เพียง 2 หน้าจอเท่านั้น นอกจากนี้ split-screen แบบธรรมดาจะใช้งานได้เฉพาะฟังก์ชันพื้นฐาน เช่น การเขียน การลบ และการล้างหน้าจอ



แถบเครื่องมือส่วนกลาง (①):

การใช้ฟังก์ชันในแถบเครื่องมือส่วนกลางจะมีผลต่อหน้าจอแบ่งทั้งหมด

แถบเครื่องมือแบบแบ่งหน้าจอ (②): แต่ละส่วนจะมีแถบเครื่องมือของตัวเอง

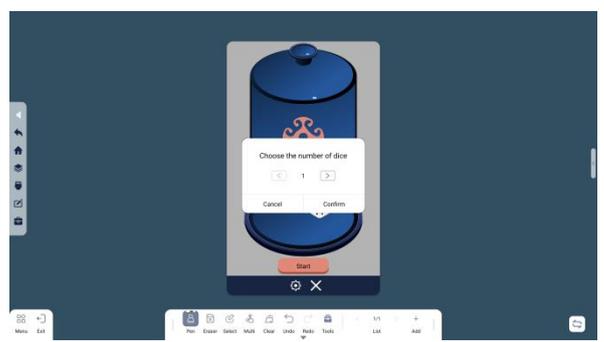
ซึ่งรองรับการใช้งานปากกา ยางลบ และการล้างหน้าจอที่แบ่งอยู่ การทำงานเป็นอิสระ

ไม่ส่งผลกระทบต่อกัน

4.1.9.14. ลุกเต๋า

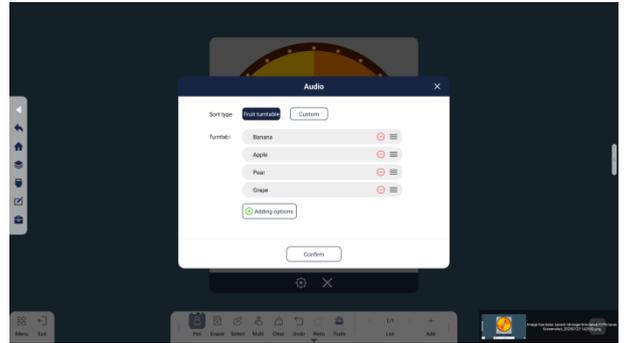
ผู้ใช้สามารถใช้ฟังก์ชันนี้เพื่อจำลองการเขย่าลูกเต๋าลีเกทอโรนิกสบนหน้าจอขนาดใหญ่

และสามารถเขย่าลูกเต๋าคู่ได้พร้อมกันสูงสุดถึงหกลูกผ่านเมนูการตั้งค่า



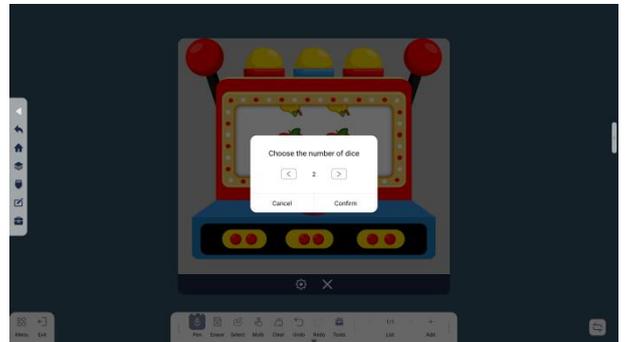
4.1.9.15. เครื่องเล่นแผ่นเสียง

ผู้ใช้สามารถใช้ฟังก์ชันนี้เพื่อจำลองเครื่องเล่นแผ่นเสียงอิเล็กทรอนิกส์บนหน้าจอขนาดใหญ่ โดยมีแผ่นเสียงผลไม้เป็นค่าเริ่มต้น นอกจากนี้ผู้ใช้อยังสามารถปรับแต่งเนื้อหาของแผ่นเสียงได้เองผ่านเมนูการตั้งค่า

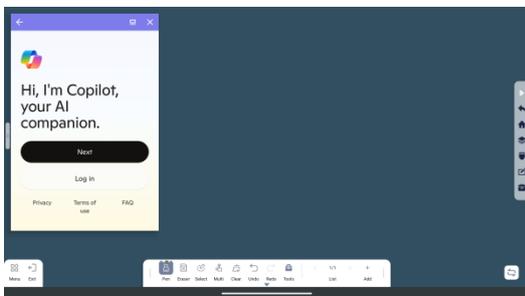


4.1.9.16. เครื่องสล็อต

ผู้ใช้สามารถใช้ฟังก์ชันนี้เพื่อจำลองเครื่องสล็อตอิเล็กทรอนิกส์บนหน้าจอขนาดใหญ่ โดยค่าเริ่มต้นจะอยู่ที่ 2 คอลัมน์ และรองรับได้สูงสุด 3 คอลัมน์



4.1.9.17. Microsoft Copilot: ผู้ช่วย AI ส่วนบุคคล



สนับสนุนผู้ใช้ในการเปิดใช้งาน Copilot ซึ่งเป็นผู้ช่วย AI เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานและความคิดสร้างสรรค์ ใช้ประโยชน์จากเครื่องมือ AI เพื่อสนับสนุนการเขียน การออกแบบ การค้นหา และการตัดสินใจ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายได้มากขึ้น

4.1.9.18. โลก



ผู้ใช้สามารถเรียกดูภาพโลกแบบ 3 มิติ หรือ 2 มิติ หรือถ่ายภาพหน้าจอเพื่อแทรกเข้าไปในกระดานไวท์บอร์ด หรือตั้งเป็นภาพพื้นหลังได้ เมื่อลือกหน้าจอ ผู้ใช้สามารถเขียนข้อความได้ เมื่อปลดล๊อค ผู้ใช้สามารถเลื่อนดูแผนที่โลกได้อย่างอิสระ

4.1.9.19. แวนชขาย

รองรับการขายหน้าจอเฉพาะจุด โดยรองรับการขายสูงสุด 4.0 เท่า

4.1.9.20. เครื่องหมาย



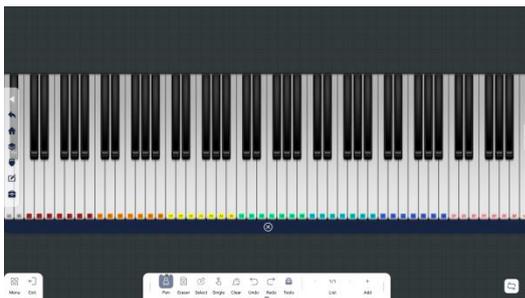
รองรับสัญลักษณ์สำหรับ 3 วิชา ได้แก่ สัญลักษณ์ฟิสิกส์ 10 แบบ สัญลักษณ์เคมี 16 แบบ และสัญลักษณ์ชีววิทยา 9 แบบ

4.1.9.21. ภาพ 3 มิติ



รองรับการเปิดไฟล์ภาพ 3 มิติที่มีนามสกุลต่างๆ เช่น obj, stl, dae, gltf เป็นต้น

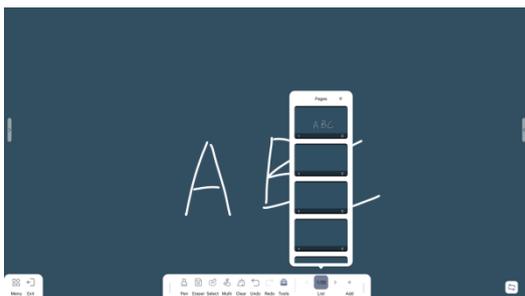
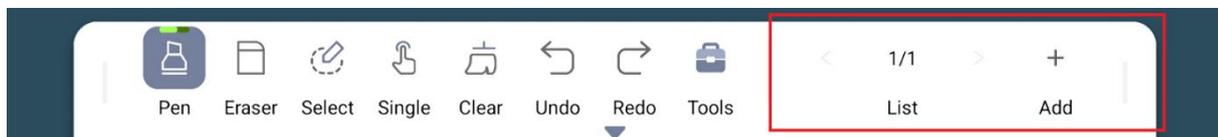
4.1.9.22. เปียโน



จำลองเปียโนจริงโดยการแสดงภาพเปียโนอิเล็กทรอนิกส์บนหน้าจอขนาดใหญ่ ช่วยให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้และเล่นเปียโนบนหน้าจอขนาดใหญ่ได้

4.1.10. การจัดการหน้าไวท์บอร์ด

สลับหน้า: ฟังก์ชันนี้ใช้งานได้เมื่อจำนวนหน้าไวท์บอร์ดมีตั้งแต่ 2 หน้าขึ้นไป คลิกที่ลูกศรซ้าย < เพื่อสลับไปยังหน้าไวท์บอร์ดก่อนหน้าของหน้าไวท์บอร์ดปัจจุบัน และคลิกที่ลูกศรขวา > เพื่อสลับไปยังหน้าไวท์บอร์ดถัดไปของหน้าไวท์บอร์ดปัจจุบัน
 เพิ่มหน้า: คลิก "เพิ่ม" เพื่อเพิ่มหน้ากระดาษไวท์บอร์ดเปล่า
 ตัวอย่าง: คลิกที่ข้อมูลรายการเพื่อดูทุกหน้าในหน้าต่างแสดงตัวอย่าง

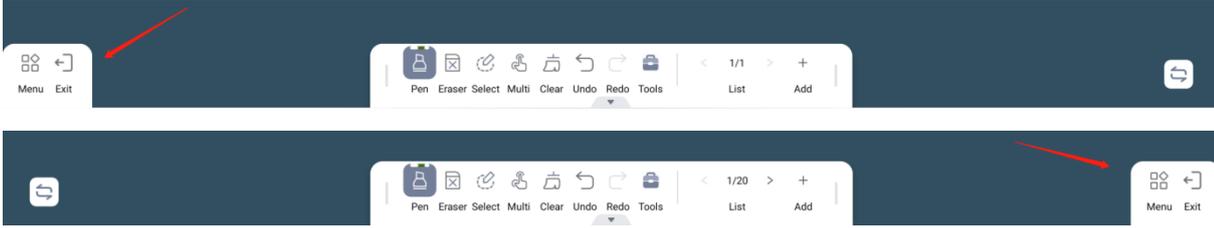


ลบ: เข้าสู่หน้าต่างแสดงตัวอย่าง แล้วคลิกปุ่มลบที่มุมล่างขวาของหน้าต่างเพื่อลบหน้าออกจากรายการหน้า
 หน้าที่ถูกลบจะถูกส่งไปยังถังรีไซเคิลของหน้า
 และผู้ใช้สามารถเลือกที่จะลบอย่างถาวรได้โดยการล้างถังรีไซเคิลหรือคลิกปุ่มลบที่มุมล่างขวาของหน้าต่างอีกครั้ง
กู้คืน: เข้าไปที่ถังรีไซเคิลของหน้าเว็บ
 แล้วคลิกปุ่มกู้คืนที่มุมล่างซ้ายของหน้าเว็บเพื่อกู้คืนหน้าเว็บกลับไปรายการหน้าเว็บ

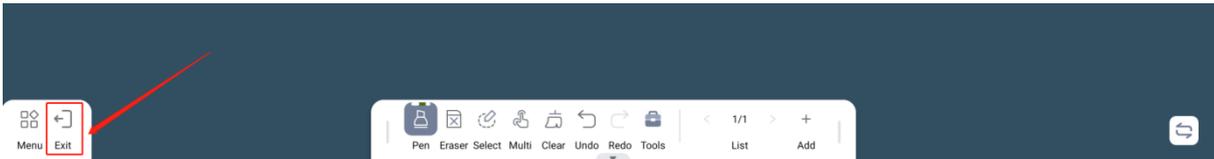
4.2. แถบเครื่องมือด้านข้าง

4.2.1. ปุ่มสลับ

หลังจากคลิกปุ่ม  แล้ว แถบเครื่องมือด้านข้างของไวท์บอร์ดจะเปลี่ยนตำแหน่งไปเป็นตำแหน่งตรงข้าม ดังแสดงในรูปด้านล่าง:



4.2.2. ปุ่มออก

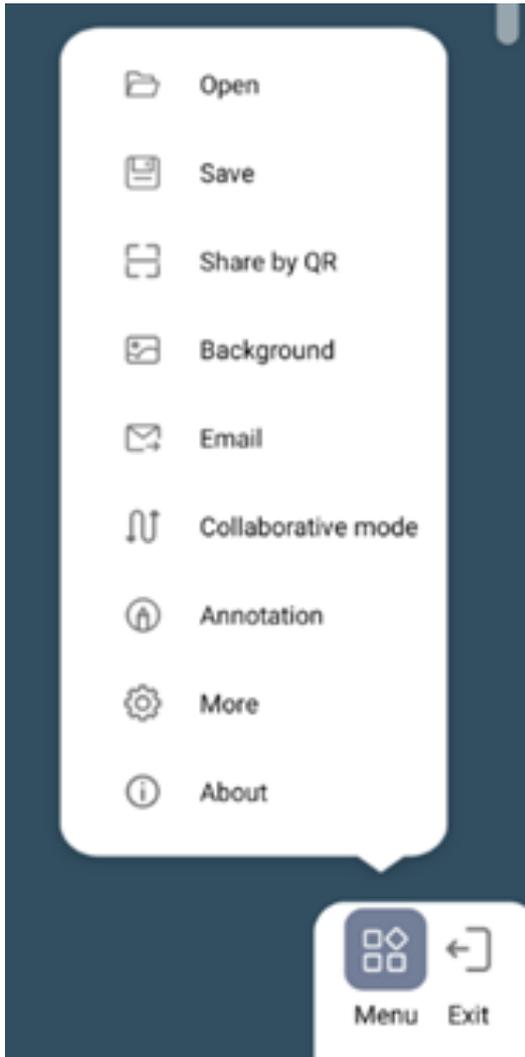


ยกเลิก: ยกเลิกการออกจากกระดานไวท์บอร์ด

ไม่บันทึก: ออกจากกระดานไวท์บอร์ดโดยไม่บันทึกเนื้อหาบนกระดานไวท์บอร์ด

บันทึก: ออกจากกระดานไวท์บอร์ดและบันทึกเนื้อหาบนกระดานไวท์บอร์ด

4.2.3. เมนู



เปิด:

ฟังก์ชันนี้ช่วยให้ผู้ใช้ค้นหาไฟล์เพื่อเปิดหรือนำเข้าลงในกระดานไวท์บอร์ดในหน้าถัดไปทันที:

ฟังก์ชันนี้ช่วยให้ผู้ใช้สามารถบันทึกเนื้อหาบนกระดานไวท์บอร์ดปัจจุบันเป็นไฟล์ไปยังตำแหน่งที่กำหนดได้

แชร์ผ่าน QR Code:

คุณสมบัตินี้ช่วยให้ผู้ใช้สามารถแชร์เนื้อหาบนกระดานไวท์บอร์ดไปยังอุปกรณ์ภายนอก (เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต) ผ่าน QR Code เมื่อเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต

พื้นหลัง: ผู้ใช้สามารถเลือกใช้พื้นหลังที่มีให้เลือกอยู่แล้ว

หรือปรับแต่งพื้นหลังไวท์บอร์ดตามที่ต้องการได้

อีเมล: คุณสมบัตินี้รองรับการแชร์เนื้อหาเวอร์ชันผ่านทางอีเมล

โหมดการทำงานร่วมกัน:

โหมดการทำงานร่วมกันรองรับการทำงานร่วมกันระหว่างอุปกรณ์สองเครื่องบนเครือข่ายท้องถิ่นเดียวกัน ทำให้สามารถเขียนข้อมูลพร้อมกันได้

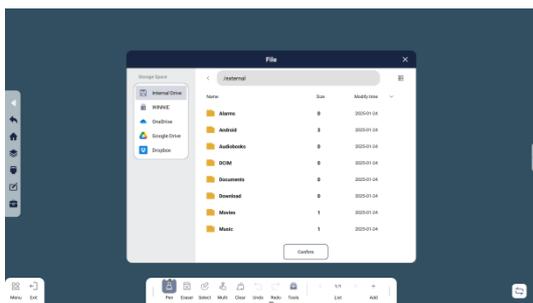
คำอธิบายประกอบ:

ทางลัดสำหรับผู้ใช้ในการออกจากกระดานไวท์บอร์ดและเปิดคำอธิบายประกอบ

เพิ่มเติม: ส่วนนี้มีเนื้อหาเพิ่มเติมสำหรับกระดานไวท์บอร์ด

เกี่ยวกับ:

คุณสามารถดูหมายเลขเวอร์ชันของไลบรารีเร่งความเร็วและหมายเลขเวอร์ชันของไวท์บอร์ดได้



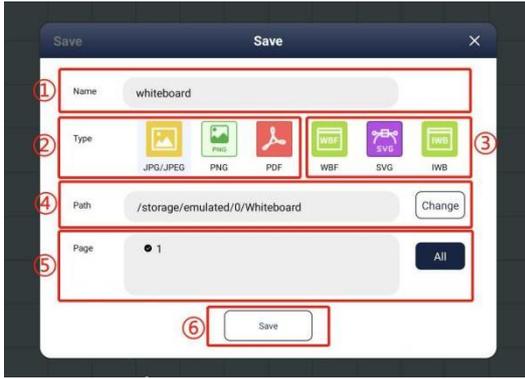
เรียกดูตามหมวดหมู่: ทั้งหมด, WBF, รูปภาพ, SVG, PDF, ไฟล์เสียงและวิดีโอ, โมเดล

แหล่งที่มาที่รองรับ: รองรับการนำเข้าไฟล์จากหน่วยความจำภายในของเครื่อง

อุปกรณ์จัดเก็บข้อมูลที่เชื่อมต่อกับเครื่อง (USB, ฮาร์ดไดรฟ์) OneDrive, Google Drive และ Dropbox

รูปแบบการเรียกดู: สลับรูปแบบการแสดงผล

รองรับการแสดงผลแบบรายการและแบบตาราง



ชื่อไฟล์ (①): รองรับการตั้งชื่อไฟล์โดยผู้ใช้

ประเภทไฟล์ (②/③): รองรับรูปแบบภาพ/รูปแบบข้อมูลรูปแบบภาพ

② JPG/JPEG:

รองรับอัตราการบีบอัดสูงมากและความเร็วในการดาวน์โหลดที่รวดเร็ว

PNG: ขนาดเล็ก บีบอัดแบบไม่สูญเสียคุณภาพ

PDF: ใช้รูปแบบเอกสารในการบำรุงรักษา ป้องกันการแก้ไขรูปแบบข้อมูลโดยพลการ

③ WBF, SVG, IWB

(หมายเหตุ: รูปแบบ IWB รองรับเฉพาะการส่งออก ไม่รองรับการนำเข้า)

รูปแบบนี้จะบันทึกข้อมูลต้นฉบับ

และเนื้อหาบนกระดานไวท์บอร์ดสามารถแก้ไขได้อีกครั้งเมื่อเปิดไฟล์ประเภทนี้

เส้นทางการบันทึก (④): รองรับเส้นทางการจัดเก็บข้อมูล ได้แก่

พื้นที่จัดเก็บข้อมูลภายในเครื่อง พื้นที่จัดเก็บข้อมูลภายนอก

และพื้นที่จัดเก็บข้อมูลบนคลาวด์

เนื้อหาที่ต้องการบันทึก (⑤):

ผู้ใช้สามารถเลือกเนื้อหาที่จะบันทึกเพื่อจัดเก็บได้ตามต้องการ

บันทึก (⑥): บันทึกไฟล์ข้อมูลข้างต้น



การแชร์ผ่านเครือข่ายท้องถิ่น (LAN) :

เมื่ออุปกรณ์ของผู้ใช้และหน้าจอขนาดใหญ่อยู่ในเครือข่ายท้องถิ่นเดียวกัน

ให้ใช้อุปกรณ์ของผู้ใช้สแกนคิวอาร์โค้ดบนหน้าจอขนาดใหญ่เพื่อรับเนื้อหาบนกระดานไวท์บอร์ดบนหน้าจอขนาดใหญ่

การแชร์ผ่านเครือข่ายบริเวณกว้าง:

เมื่ออุปกรณ์ของผู้ใช้และหน้าจอขนาดใหญ่ไม่ได้อยู่ในเครือข่ายบริเวณเดียวกัน

ให้ใช้อุปกรณ์ของผู้ใช้สแกนคิวอาร์โค้ดของหน้าจอขนาดใหญ่เพื่อรับเนื้อหาบนกระดานไวท์บอร์ดบนหน้าจอขนาดใหญ่

การแชร์แบบเข้ารหัส: เมื่อผู้ใช้เลือกตัวเลือกนี้

หน้าจอขนาดใหญ่จะแสดงกล่องตั้งค่าน์รหัสผ่านขึ้นมา หลังจากตั้งรหัสผ่านสำเร็จแล้ว

อุปกรณ์อื่นๆ

จะต้องป้อนรหัสผ่านเดียวกันเพื่อยืนยันอีกครั้งหลังจากสแกนคิวอาร์โค้ดเพื่อเข้าถึงเนื้อหาบนกระดานไวท์บอร์ด

รองรับการขยายภาพคิวอาร์โค้ดที่แชร์ ผู้ใช้สามารถคลิกเครื่องหมาย '+'

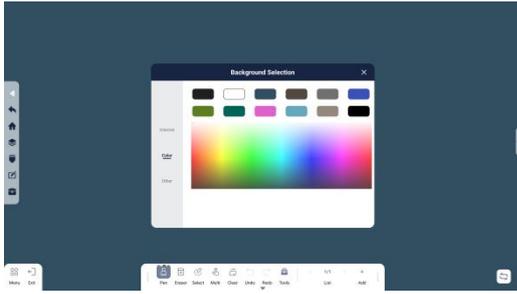
ตรงกลางคิวอาร์โค้ดเพื่อขยายภาพได้



พื้นหลังสำเร็จรูป: ผู้ใช้สามารถเลือกพื้นหลังสำหรับการประชุมและการสอนสำเร็จรูปได้ 22 แบบ

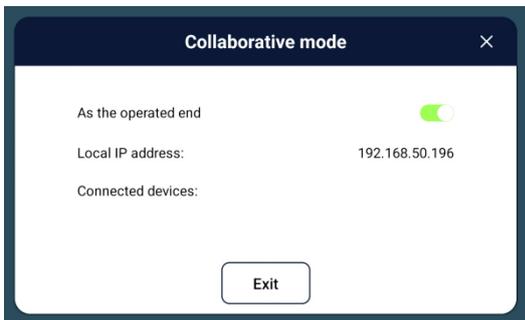
พื้นหลังสี: ผู้ใช้สามารถตั้งค่าพื้นหลังเป็นสีทึบและปรับแต่งสีต่างๆ ในงานสีได้

ภาพพื้นหลังอื่นๆ: ผู้ใช้สามารถนำเข้าภาพจากพื้นที่จัดเก็บข้อมูลภายในเครื่อง ไดรฟ์ USB ภายนอก และไดรฟ์เครือข่ายเพื่อใช้เป็นภาพพื้นหลังได้



อีเมล/ชื่อผู้ส่ง (①/②): กรณูป้อนอีเมล/ชื่อผู้ส่งที่นี้
 รหัสยืนยัน (③): ป้อนรหัสยืนยันอีเมลของผู้ส่งที่นี้
 บันทึกข้อมูลผู้ส่ง (④): คลิกเพื่อบันทึกข้อมูลผู้ส่ง
 บัญชีอีเมลด่วน (⑤): ช่วยให้ผู้ใช้สามารถเลือกข้อมูลผู้ส่ง/ผู้รับได้อย่างรวดเร็ว
 บัญชีอีเมลผู้รับ (⑥): กรอกอีเมลของผู้รับที่นี้
 หัวเรื่อง/เนื้อหา/ไฟล์แนบ (⑦/⑧/⑨):
 ป้อนหัวเรื่อง/เนื้อหา/ไฟล์แนบของอีเมลที่นี้
 ยืนยัน (10): ส่งอีเมล

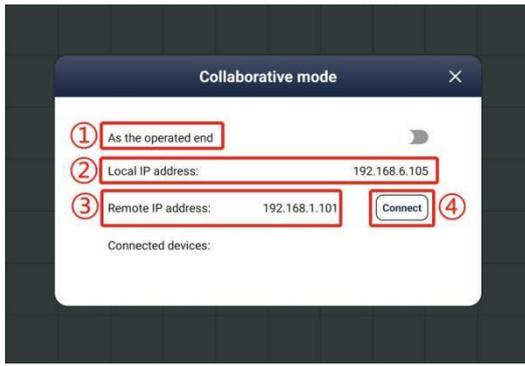
อุปกรณ์หนึ่ง (ตัวหลัก) ควบคุมอุปกรณ์อีกตัวหนึ่ง (ตัวรอง)
 โดยทำการชิงโครโนซ์ข้อมูลการสัมผัสของกระดานไวท์บอร์ดไป
 ยังอุปกรณ์ (ตัวรอง) หรือควบคุมอุปกรณ์ (ตัวรอง)
 เพื่อลบเส้นที่วาดบนกระดานไวท์บอร์ด



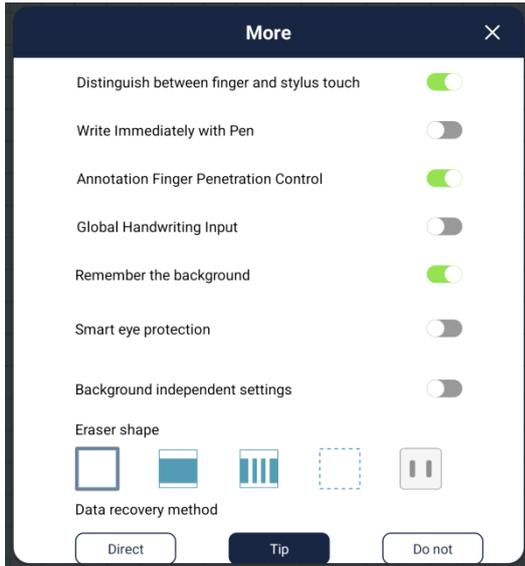
ในโหมดการทำงานร่วมกัน ระบบรองรับฟังก์ชันการโต้ตอบหลัก 3 ฟังก์ชัน ได้แก่:
 การเขียน: ข้อมูลการเขียนของอุปกรณ์หลักสามารถส่งไปยังอุปกรณ์รองได้แบบเรียลไทม์
 และอุปกรณ์รองสามารถเลือกที่จะชิงโครโนซ์การเขียนตามสถานการณ์การเขียนปัจจุบัน
 ได้ หลังจากดำเนินการชิงโครโนซ์แล้ว
 อุปกรณ์รองจะสามารถแสดงเนื้อหาเดียวกับกับอุปกรณ์หลักได้
 ล้างหน้าจอ: อุปกรณ์หลักสามารถควบคุมอุปกรณ์รองให้ล้างหน้าจอได้
 ในขณะที่อุปกรณ์หลักไม่ได้ล้างหน้าจอเอง
 การชิงโครโนซ์ด้วยตนเอง: สามารถชิงโครโนซ์การตั้งค่าการเขียน (ขนาด สี
 และโหมดการป้อนข้อมูล) ของอุปกรณ์หลักกับการตั้งค่าของอุปกรณ์รองได้
 เมื่อเปิดใช้งานการตั้งค่า "อนุญาตการทำงานระยะไกล" ในอุปกรณ์รอง
 ขั้นตอนการใช้งานโหมดการทำงานร่วมกัน :

- ① ตรวจสอบให้แน่ใจว่า อุปกรณ์ A และ อุปกรณ์ B
 อยู่ในเครือข่ายท้องถิ่นเดียวกัน
- ② อุปกรณ์ A เปิดใช้งานบริการสร้างใหม่
- ③ การตั้งค่า 'ทำงานในโหมด Slave' ของอุปกรณ์ A ถูกเปิดใช้งาน
 ทำให้สามารถใช้งานอุปกรณ์ A ในโหมด Slave ได้
- ④ การตั้งค่า 'ทำงานในโหมด Slave' ของอุปกรณ์ B ถูกปิดอยู่ ทำให้อุปกรณ์ B
 สามารถทำหน้าที่เป็นอุปกรณ์ Master ได้
- ⑤ ในหน้าจอการเชื่อมต่อของอุปกรณ์ B ให้ป้อนที่อยู่ IP ของอุปกรณ์ A
 แล้วคลิกปุ่มเชื่อมต่อ
- ⑥ เมื่อการเชื่อมต่อสำเร็จ อุปกรณ์ที่เชื่อมต่อ: XXXXX (ชื่ออุปกรณ์ A)
 จะปรากฏที่ด้านล่างของหน้า

ในส่วนปลายที่ใช้งาน (①): หลังจากเปิดสวิตช์หลักแล้ว
 เส้นที่วาดบนอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อจะชิงโครโนซ์กับอุปกรณ์นี้
 ที่อยู่ IP ภายใน (②): แสดงที่อยู่ IP เครือข่ายของอุปกรณ์นี้
 ที่อยู่ IP ระยะไกล (③): ป้อนที่อยู่ IP ระยะไกลของอุปกรณ์โฮสต์ที่สร้างบริการ



เชื่อมต่อ (4): เชื่อมต่อกับอุปกรณ์ที่มีที่อยู่ IP ระยะไกล



การจดจำลายมือ แยกแยะระหว่างการสัมผัสด้วยนิ้วและปากกา:
จะแยกแยะระหว่างการสัมผัสด้วยนิ้วและปากกาเมื่อเขียนโดยพิจารณาจากพื้นที่สัมผัสกับ
หน้าจอที่แตกต่างกันหรือไม่

เขียนได้ทันทีด้วยปากกา: นอกกระดานไวท์บอร์ด

ข้อความที่เขียนด้วยปากกาบนหน้าจอขนาดใหญ่สามารถแสดงผลได้ทันที

การควบคุมการแทรกซึมของนิ้วในการเขียนคำอธิบายประกอบ:

ในส่วนการเขียนคำอธิบายประกอบ ให้ใช้ปากกาเส้นเล็กในการเขียน

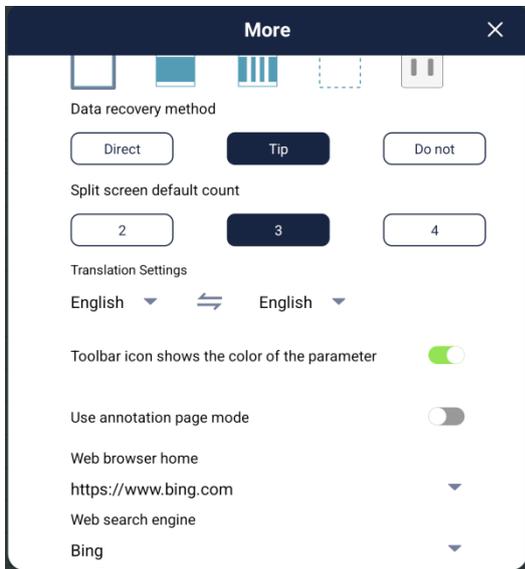
และใช้ปากกาเส้นใหญ่ในการควบคุมการโต้ตอบบนหน้าจอขนาดใหญ่

การป้อนข้อมูลด้วยลายมือทั่วโลก:

สามารถใช้ปากกาเส้นเล็กเขียนข้อความได้ทุกที่บนหน้าจอขนาดใหญ่

และใช้ปากกาเส้นใหญ่สำหรับการโต้ตอบกับหน้าจอขนาดใหญ่

หน่วยความจำพื้นหลัง จดจำพื้นหลัง: จดจำพื้นหลังที่ตั้งค่าไว้ครั้งล่าสุดหรือไม่
(มีผลแม้กระทั่งตอนปิดเครื่อง)



โหมดถนอมสายตา การปกป้องสายตาอัจฉริยะ:

ต้องการเปลี่ยนไปใช้โหมดแสดงผลที่เป็นมิตรต่อสายตามากขึ้นหรือไม่

การตั้งค่าพื้นหลังแบบแยกอิสระ: เมื่อเปิดใช้งานตัวเลือกนี้

ผู้ใช้สามารถตั้งค่าพื้นหลังสำหรับแต่ละหน้าแยกกันได้ โดยจะไม่ซิงโครไนซ์กัน

เมื่อปิดใช้งานตัวเลือกนี้

การเปลี่ยนพื้นหลังของหน้าใดหน้าหนึ่งจะซิงโครไนซ์ไปยังทุกหน้า

รูปทรงยางลบ: คุณสามารถเลือกรูปทรงยางลบได้หลากหลายแบบ

วิธีการกู้คืนข้อมูล: คุณสามารถเลือกวิธีการกู้คืนข้อมูลได้หลายวิธี

โดยรองรับการกู้คืนโดยตรง/แบบแจ้งเตือน/ไม่กู้คืน

จำนวนหน้าจอแบ่งเริ่มต้น: คุณสามารถเลือก

จำนวนหน้าจอแบ่งเริ่มต้นในโหมดแบ่งหน้าจอแบบง่ายได้ โดยสามารถตั้งค่าเป็น 2, 3
หรือ 4

การตั้งค่าการแปล: คุณสามารถตั้งค่าภาษาสำหรับการแปลได้

ไอคอนแถบเครื่องมือแสดงสีของพารามิเตอร์:



จะแสดงการตั้งค่าความหนาและสีของปากกาในแถบเครื่องมือด้านล่างหรือไม่

ใช้โหมดหน้าคำอธิบายประกอบ:

เปิดใช้งานโหมดหลายหน้าสำหรับคำอธิบายประกอบหรือไม่

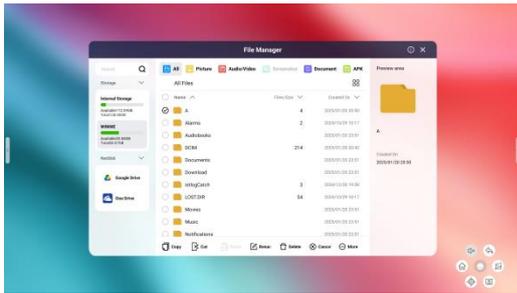
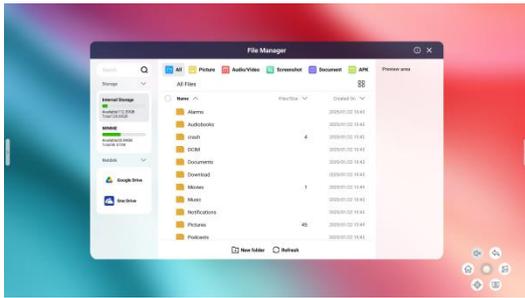
หน้าแรกของไมโครเบราร์เซอร์ หน้าแรกของเว็บเบราว์เซอร์:

คุณสามารถแก้ไขหน้าแรกของเครื่องนี้ได้ - ไมโครเบราร์เซอร์

เครื่องมือค้นหาของไมโครเบราร์เซอร์ เครื่องมือค้นหาบนเว็บ:

คุณสามารถแก้ไขเครื่องมือค้นหาของเครื่องนี้ได้ - ไมโครเบราร์เซอร์

5. บทนำเกี่ยวกับฟังก์ชันตัวจัดการไฟล์



โปรแกรมจัดการไฟล์รองรับการแสดงผลไฟล์ที่จัดเก็บภายในเครื่องทั้งหมด ไฟล์จากอุปกรณ์จัดเก็บข้อมูลภายนอกที่เชื่อมต่อ ไฟล์จากดิสก์เครือข่าย Google Drive และไฟล์จากดิสก์เครือข่าย OneDrive

ค้นหาไฟล์ : ป้อนคำสำคัญเพื่อค้นหาไฟล์ทั้งหมดที่มีค่าสำคัญนั้นในโพลเดอร์ปัจจุบัน

การจัดเรียงไฟล์ : จัดเรียงไฟล์หรือโพลเดอร์ตามกฎที่กำหนด (ชื่อ ขนาด เวลา)

ผู้ใช้งานยังสามารถเลือกแสดงหมวดหมู่แยกกันได้ (รูปภาพ ไฟล์เสียงและวิดีโอ ภาพหน้าจอ ไฟล์ APK)

การแสดงผลไฟล์ : ไฟล์สามารถแสดงผลได้ทั้งในรูปแบบรายการหรือแบบตาราง

รูปแบบรายการจะแสดงชื่อ ขนาด และวันที่

ส่วนรูปแบบตารางจะแสดงเฉพาะชื่อไฟล์เท่านั้น

การจัดการไฟล์ : กดไฟล์ค้างไว้เพื่อดูตัวอย่าง คัดลอก ครอบตัด วาง เปลี่ยนชื่อ ลบ

ยกเลิกการเลือก แชร และสร้างทางลัดบนเดสก์ท็อป

การแชร์ไฟล์ :

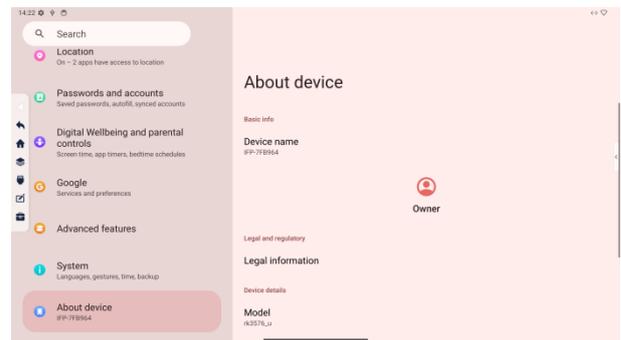
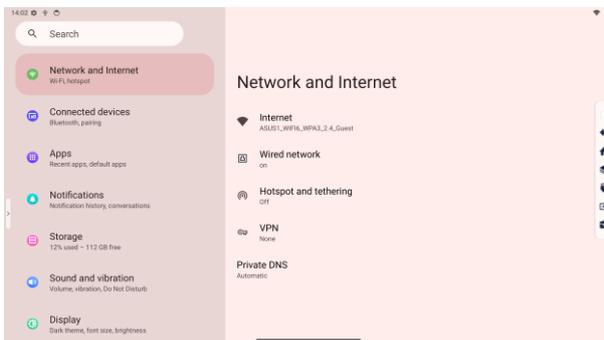
เชื่อมต่อโทรศัพท์มือถือและหน้าจอขนาดใหญ่เข้ากับเครือข่ายท้องถิ่นเดียวกัน

เลือกไฟล์ที่ต้องการแชร์ คลิก แชร์ สแกนคิวอาร์โค้ด

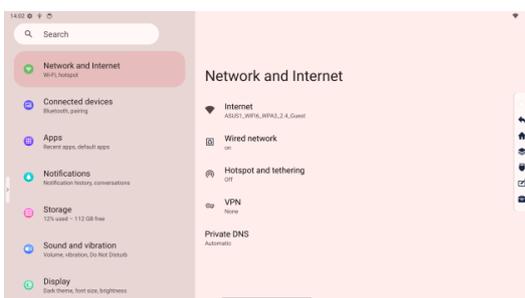
และดาวน์โหลดหรือเรียกดูไฟล์ตามคำแนะนำ

การแชร์ไฟล์ยังรองรับบลูทูธและอีเมลด้วย

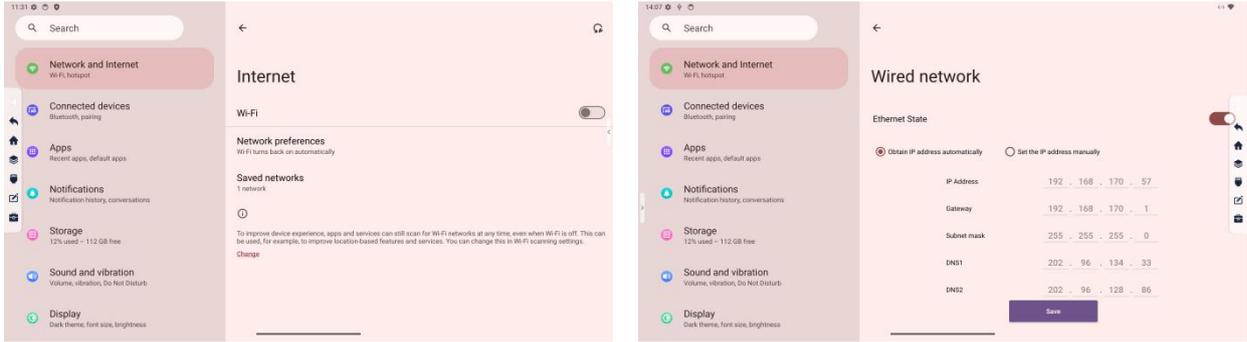
6. คำแนะนำเบื้องต้นเกี่ยวกับฟังก์ชันเมนูการตั้งค่า



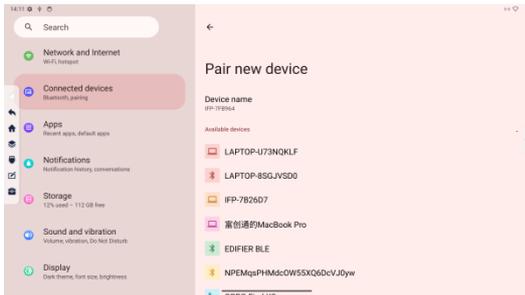
6.1. เครือข่าย



รองรับการเชื่อมต่อเครือข่ายไร้สาย การเชื่อมต่อเครือข่ายแบบใช้สาย ฮอตสปอต การแชร์เครือข่าย และฟังก์ชัน VPN

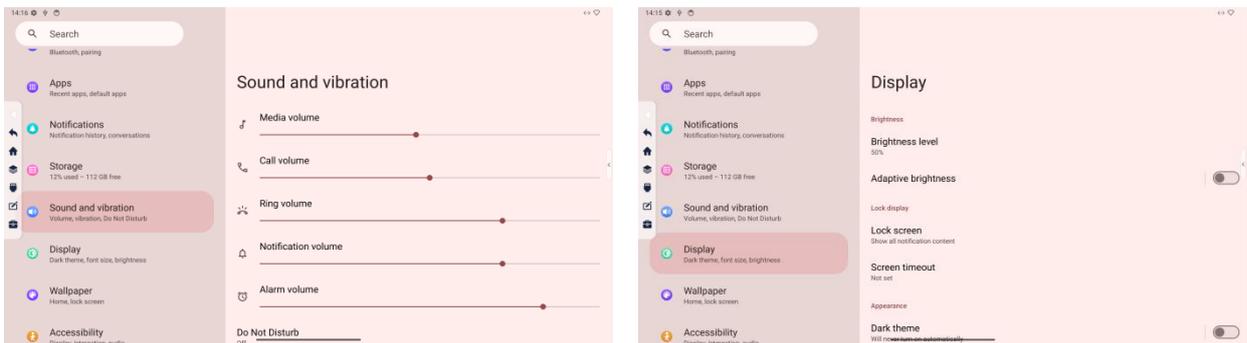


6.2. อุปกรณ์ที่เชื่อมต่อ



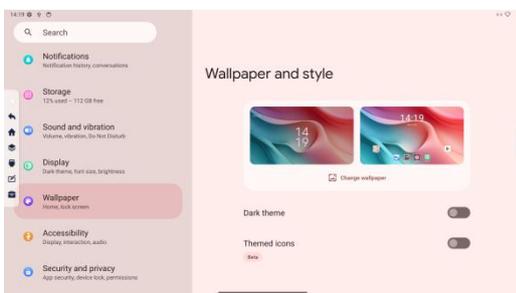
รองรับการเชื่อมต่ออุปกรณ์อื่นๆ
เข้ากับเครื่องทั้งหมดผ่านบลูทูธเพื่อการใช้งานและการโต้ตอบ เช่น การถ่ายโอนไฟล์

6.3. เสียงและการสัมผัส/การแสดงผล



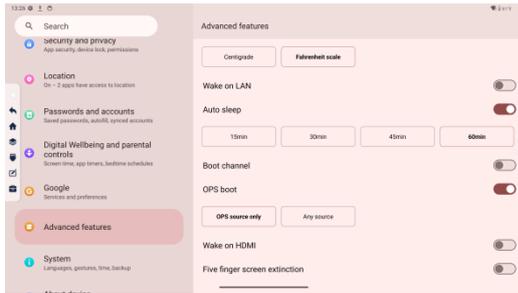
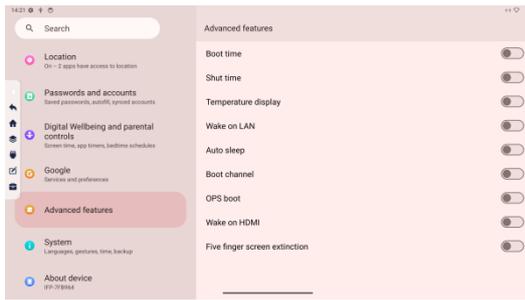
ระบบเสียงและการสัมผัส/การแสดงผลช่วยให้ผู้ใช้สามารถปรับระดับเสียงของแต่ละส่วนแยกกันได้ เช่น เสียงพูด เสียงแจ้งเตือน เสียงปลุก เป็นต้น โปรแกรมแสดงผลนี้ช่วยให้ผู้ใช้สามารถปรับความสว่างของหน้าจอขนาดใหญ่ เลือกความสว่างแบบปรับได้ ล็อกหน้าจอ ตั้งเวลาปิดหน้าจอ โปรแกรมรักษาหน้าจอ และตั้งค่าการแสดงผล HDMI ได้

6.4. วอลเปเปอร์



รองรับการเลือกภาพพื้นหลังเพิ่มเติมทางออนไลน์
หรือการนำเข้าภาพพื้นหลังที่ผู้ใช้กำหนดเองจากภายนอก การเลือกโหมดมืด
และการเปลี่ยนไอคอนธีม

6.5. คุณสมบัติขั้นสูง



เวลาเปิด/ปิดเครื่อง: รองรับการตั้งค่าให้เครื่องทั้งหมดเปิด/ปิดอัตโนมัติในเวลาที่กำหนด

การแสดงผลอุณหภูมิ: รองรับการแสดงผลอุณหภูมิที่มุมบนขวาของหน้าจอทั้งหมด

รองรับหน่วยวัดอุณหภูมิเซลเซียส/ฟาเรนไฮต์

Wake-on-LAN: เมื่อหน้าจอขนาดใหญ่และคอมพิวเตอร์ Windows

อยู่ในเครื่องข่ายท้องถิ่นเดียวกัน คอมพิวเตอร์ Windows

สามารถใช้เพื่อปลุกหน้าจอขนาดใหญ่ที่อยู่ในโหมดสแตนด์บายได้

โหมดพักเครื่องอัตโนมัติ: ในช่องสัญญาณ

หากไม่มีสัญญาณป้อนเข้าเป็นเวลานานและเครื่องไม่ได้ใช้งาน

หน้าจอขนาดใหญ่จะเข้าสู่โหมดสแตนด์บายโดยอัตโนมัติ

ช่องบูต: รองรับการตั้งค่าให้เครื่องทั้งหมดเข้าสู่ช่องบูตหรือ Android

โดยตรงหลังจากบูตเครื่อง

การเริ่มต้น OPS: ใช้เพื่อตั้งค่าฟังก์ชันการเริ่มต้น OPS โดยค่าเริ่มต้นของระบบจะปิดอยู่

การปลุกเครื่องด้วย HDMI: การใช้แหล่งสัญญาณ HDMI

สามารถปลุกหน้าจอขนาดใหญ่ที่อยู่ในโหมดสแตนด์บายให้ทำงานได้

ปิดหน้าจอด้วยห้านิ้ว: เมื่อแตะหน้าจอขนาดใหญ่พร้อมกันห้านิ้ว

หน้าจอขนาดใหญ่จะเข้าสู่โหมดปิดหน้าจออย่างรวดเร็ว

6.5.1. การปลุกเครือข่าย วิธีการใช้งาน :

6.5.1.1. หน้าจอขนาดใหญ่จำเป็นต้องเปิดใช้งานฟังก์ชันปลุกผ่านเครือข่าย

6.5.1.2. หน้าจอขนาดใหญ่เชื่อมต่อกับเครือข่ายแบบใช้สาย

6.5.1.3. คอมพิวเตอร์ระบบ Windows และจอภาพขนาดใหญ่เชื่อมต่ออยู่บนเครือข่ายท้องถิ่นเดียวกัน

6.5.1.4. คอมพิวเตอร์ระบบ Windows ใช้เครื่องมือปลุกเครือข่ายเพื่อค้นหาที่อยู่ IP และที่อยู่ MAC ของหน้าจอขนาดใหญ่

6.5.1.5. ตั้งค่าหน้าจอขนาดใหญ่ให้เข้าสู่โหมดสแตนด์บายด้วยตนเองอีกครั้ง

6.5.1.6. สุดท้ายนี้ ให้ใช้เครื่องมือ Wake-on-LAN บนคอมพิวเตอร์ Windows เพื่อปลุกและเปิดหน้าจอขนาดใหญ่

หมายเหตุ: เมื่อเปิดใช้งานฟังก์ชันนี้ จะทำให้การใช้พลังงานในโหมดสแตนด์บายของหน้าจอขนาดใหญ่เพิ่มขึ้น

6.5.2. การเริ่มต้น OPS: เมื่อเปิดเครื่อง ระบบจะตรวจสอบว่า OPS จะเริ่มต้นโดยอัตโนมัติเมื่อเปิดหน้าจอขนาดใหญ่หรือไม่

6.5.2.1. คำจำกัดความของช่อง OPS เท่านั้น: เมื่อช่องเริ่มต้น OPS อยู่ภายใต้ช่อง OPS ระบบ OPS จะเริ่มต้นทำงานหลังจากเปิดหน้าจอขนาดใหญ่ มิฉะนั้น หากช่องเริ่มต้นของหน้าจอขนาดใหญ่ไม่ใช่ช่อง OPS ระบบ OPS จะไม่เริ่มต้นทำงานโดยอัตโนมัติ

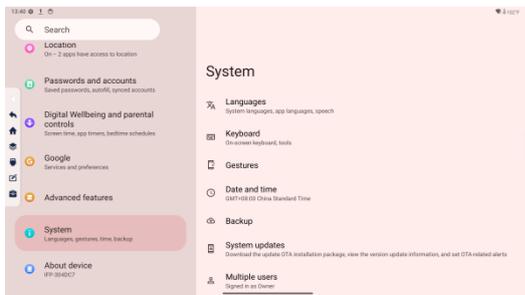
6.5.2.2. คำจำกัดความของช่องสัญญาณใดๆ: เมื่อเปิดหน้าจอขนาดใหญ่ OPS จะเริ่มต้นทำงานโดยอัตโนมัติโดยไม่คำนึงถึงช่องสัญญาณ

6.5.3. วิธีการใช้งานฟังก์ชันปลุกเครื่องผ่าน HDMI:

6.5.3.1. ตั้งค่าหน้าจอขนาดใหญ่ให้อยู่ในโหมดสแตนด์บาย

6.5.3.2. ต่อสาย HDMI ที่มีไฟเลี้ยงเข้ากับพอร์ต HDMI IN ของจอขนาดใหญ่เพื่อปลุกจอขนาดใหญ่ให้ทำงาน

6.6. ระบบ



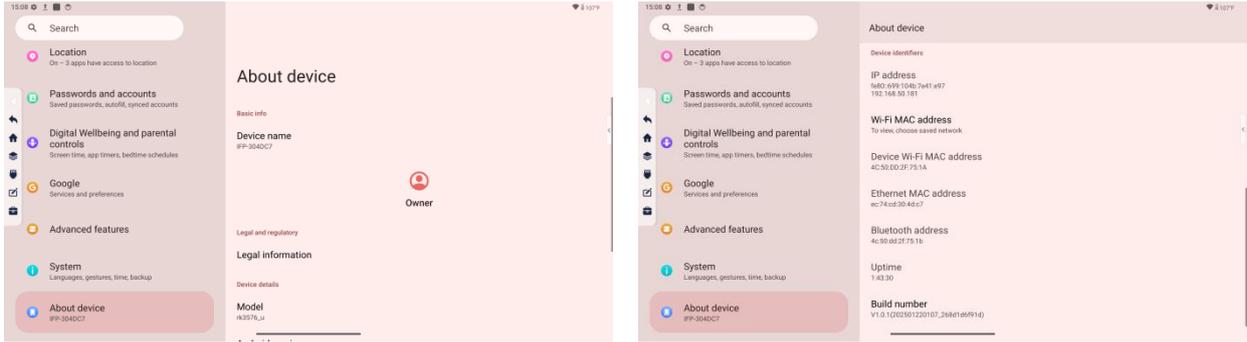
รองรับการเปลี่ยนภาษาของระบบ วิธีการป้อนข้อมูล ทำทางการเรียกดู วันที่และเวลา

การสำรองข้อมูล การอัปเดตระบบ ผู้ใช้

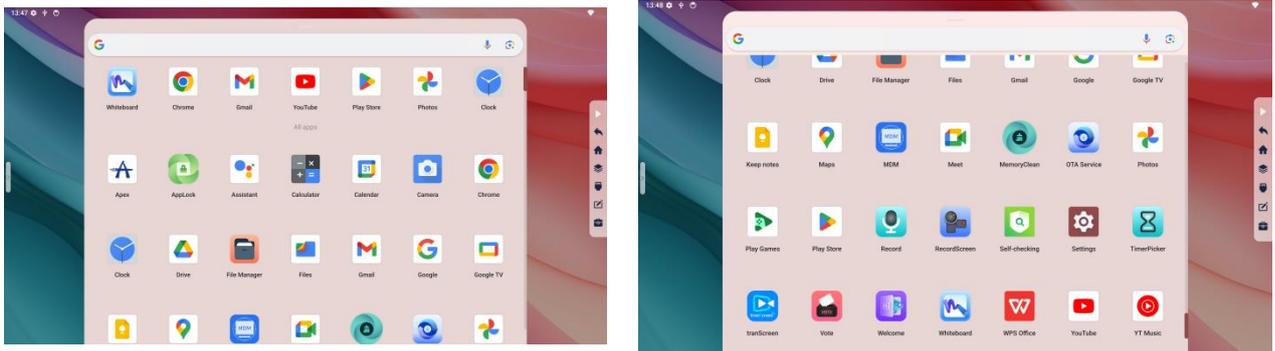
และการรีเซ็ตเป็นค่าเริ่มต้นจากโรงงานของเครื่องทั้งหมด

6.7. เกี่ยวกับอุปกรณ์

รองรับการดูและเปลี่ยนชื่ออุปกรณ์ ดูข้อมูลอุปกรณ์ ดูที่อยู่ IP ที่อยู่ MAC เวลาบูตเครื่อง และเวอร์ชันเฟิร์มแวร์



7. แอปพลิเคชัน



7.1. เอเพ็กซ์



Apex

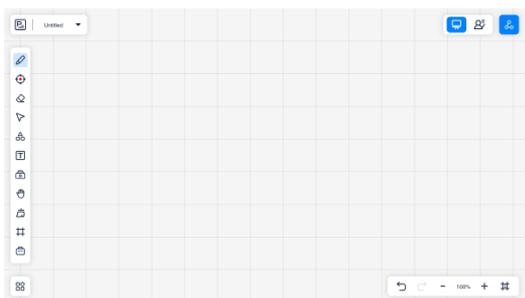
คือกระดานไวท์บอร์ดบนระบบคลาวด์ออนไลน์ที่รองรับการสร้างห้องทำงานร่วมกันออนไลน์ และการทำงานร่วมกันและการโต้ตอบออนไลน์แบบหลายคน ช่วยลดอุปสรรคในการถ่ายทอดข้อมูลระหว่างครูและนักเรียนในการประชุมออนไลน์หรือสถานการณ์การสอนออนไลน์

แอปพลิเคชันนี้เหมาะสำหรับสถานการณ์การใช้งาน 3 แบบ ได้แก่ กระดานไวท์บอร์ด/การเตรียมบทเรียน/การสอน

รองรับการนำเข้าสู่การเรียนการสอนหลายประเภท เช่น PPT และ PDF สำหรับการสอน และรองรับการแชร์บนคลาวด์และการทำงานร่วมกันหลายคน ไฟล์สามารถจัดเก็บไว้ในคลังสื่อการเรียนการสอนบนคลาวด์ และสามารถเปิดและใช้งานได้ง่ายทุกที่ทุกเวลา

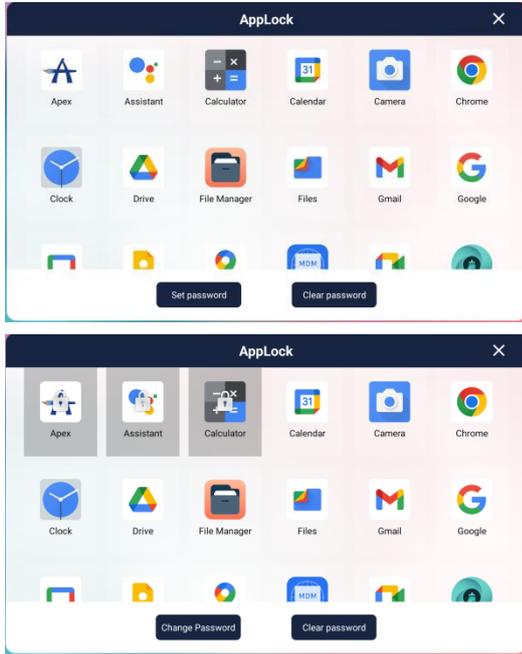
เครื่องมือทั่วไป - แถบเครื่องมือด้านซ้าย : เครื่องมือแปรง, เครื่องมือเลเซอร์ชี้เป้า, เครื่องมือยางลบ, เครื่องมือเลือก, เครื่องมือรูปหลายเหลี่ยม, เครื่องมือข้อความ, เครื่องมือวัด, เครื่องมือเลื่อนภาพ, เครื่องมือล้างหน้าจอ, เครื่องมือกรอบ, กล้องเครื่องมือ

แถบเครื่องมือเมนู : เข้าสู่ระบบ, เปิดไฟล์, บันทึก, ส่งออก, ศูนย์ช่วยเหลือ, เปลี่ยนภาษา, สิ้นสุด



7.2. แอปล็อก แอปล็อก

ใช้สำหรับตั้งคำสืการล็อกแอปพลิเคชันเมื่อแอปพลิเคชันถูกล็อกคุณจะต้องป้อนรหัสผ่านล็อกแอปพลิเคชันและรหัสผ่านที่ถูกต้องเพื่อเข้าสู่หน้าจอแอปพลิเคชันที่ถูกล็อก

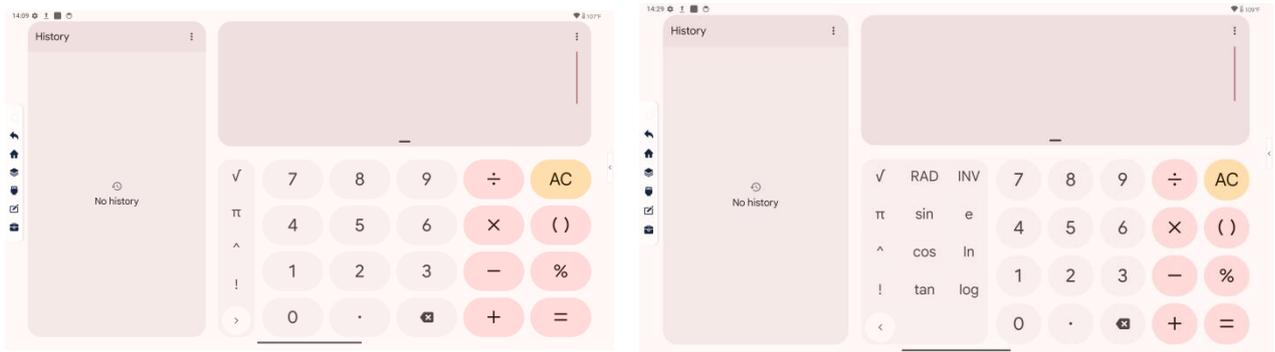


วิธีใช้:

- ตั้งรหัสผ่านที่หลัก 
- เลือกช่วงแอปพลิเคชันที่ล็อกไว้โดยคลิกที่แอปพลิเคชันนั้น ไอคอนรูปกุญแจเล็กๆ จะปรากฏขึ้นบนไอคอนแอปพลิเคชันที่เลือก
- ในการเปลี่ยนรหัสผ่าน คุณต้องป้อนรหัสผ่านปัจจุบันอีกครั้ง และป้อนรหัสผ่านใหม่สองครั้งเพื่อยืนยันการเปลี่ยนแปลง 
- เมื่อไม่ต้องการใช้งานการล็อกแอปพลิเคชัน คุณสามารถป้อนรหัสผ่านปัจจุบันผ่านฟังก์ชันล้างรหัสผ่านเพื่อยกเลิกการล็อกแอปพลิเคชันได้ 

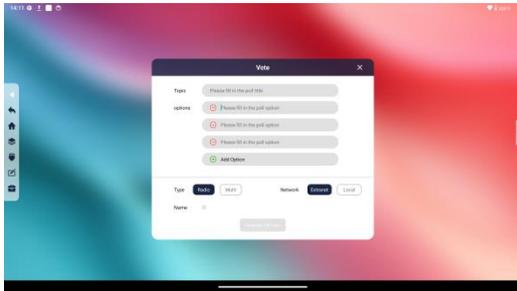
7.3. เครื่องคิดเลข เครื่องคิดเลข

เครื่องคิดเลขนี้รองรับการคำนวณพื้นฐานและสามารถบันทึกประวัติการคำนวณได้



7.4. โหวต

เครื่องลงคะแนนสามารถสะท้อนความคิดเห็นของประชาชน เป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมประชาธิปไตย และช่วยให้ทีมงานตัดสินใจประเด็นสำคัญได้



ขั้นตอนการตั้งค่าการลงคะแนน

หัวข้อการลงคะแนน / ตัวเลือก (จำเป็น): ต้องระบุหัวข้อการลงคะแนนให้ชัดเจน และต้องมีตัวเลือกการลงคะแนนอย่างน้อย 2 ตัวเลือก

ประเภทตัวเลือก:

ตั้งค่าว่าตัวเลือกการลงคะแนนเป็นแบบเลือกเดียวหรือแบบหลายตัวเลือก

เครือข่าย: เครือข่ายแบ่งออกเป็นเครือข่ายภายนอกและเครือข่ายภายใน เมื่อเลือกใช้เครือข่ายภายนอก

จอขนาดใหญ่และผู้ลงคะแนนไม่จำเป็นต้องอยู่ในเครือข่ายท้องถิ่นเดียวกัน

แต่เมื่อเลือกใช้เครือข่ายภายใน

จอขนาดใหญ่และผู้ลงคะแนนจะต้องอยู่ในเครือข่ายท้องถิ่นเดียวกัน

ชื่อผู้มีสิทธิเลือกตั้ง: เมื่อทำเครื่องหมายในช่องนี้

ผู้มีสิทธิเลือกตั้งสามารถกรอกชื่อของตนลงในแบบฟอร์มคำตอบได้

สร้างคิวอาร์โค้ด: หลังจากตั้งค่าเนื้อหาข้างต้นแล้ว ให้คลิก 'สร้างคิวอาร์โค้ด'

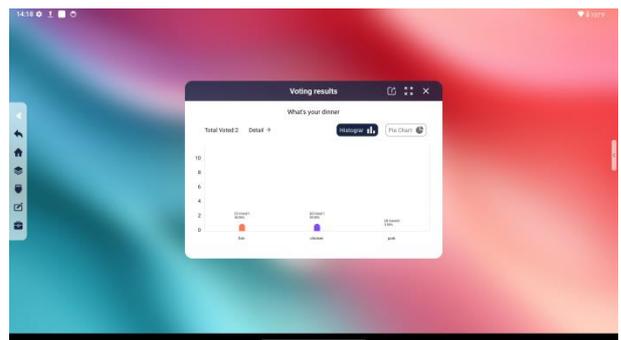
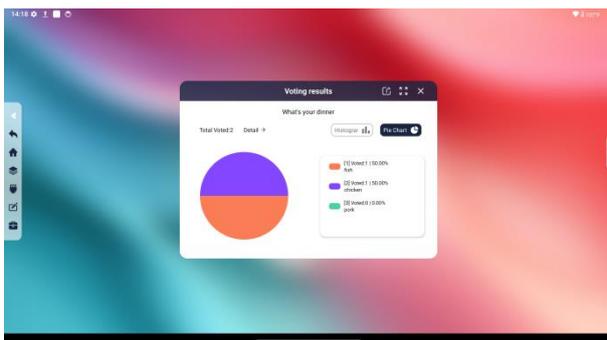
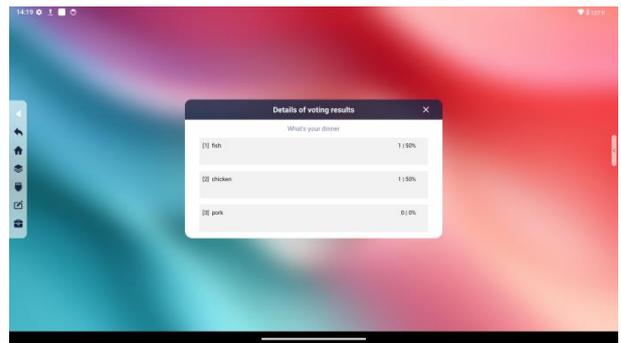
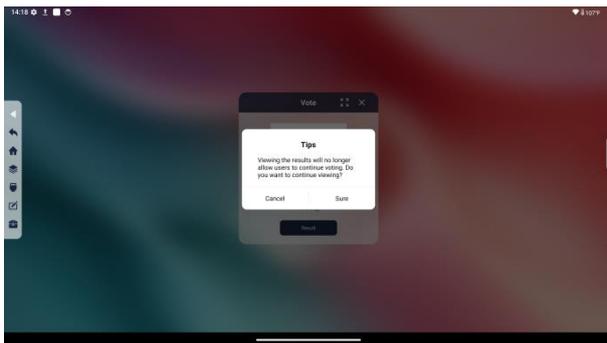
จากนั้นหน้าจอขนาดใหญ่จะแสดงคิวอาร์โค้ดและอัปเดตสถานะการลงคะแนนแบบเรียลไทม์ หากคิวอาร์โค้ดมีขนาดเล็กเกินไป คุณสามารถคลิกปุ่มซูมเพื่อขยายคิวอาร์โค้ดได้



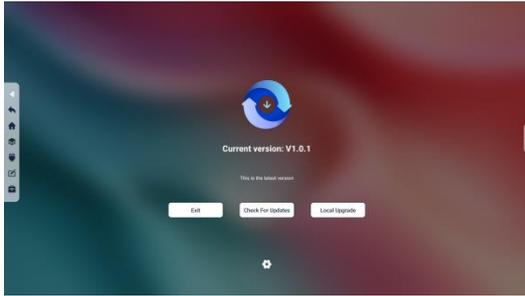
ขั้นตอนการลงคะแนนสำหรับผู้เข้าร่วม:

- 7.4.1. ผู้เข้าร่วมใช้ฟังก์ชันสแกนโทรศัพท์มือถือเพื่อลงคะแนน
- 7.4.2. จากนั้นตรวจสอบตัวเลือกที่ต้องการ
- 7.4.3. คลิกปุ่ม 'โหวต'

คลิกปุ่ม 'ดูผลลัพธ์' บนหน้าจอขนาดใหญ่ จากนั้นกล่องข้อความแจ้งเตือนจะปรากฏขึ้นบนหน้าจอขนาดใหญ่เพื่อถามว่าต้องการยุติการลงคะแนนหรือไม่ การลงคะแนนจะถูกระงับชั่วคราวขณะดูผลการลงคะแนน ผลการลงคะแนนจะถูกนำมาวิเคราะห์ในรูปแบบข้อมูล โดยแสดงเป็นแผนภูมิแท่งหรือแผนภูมิวงกลม และผู้ใช้สามารถดูรายละเอียดการลงคะแนนได้เท่านั้น ผลการลงคะแนนสามารถแทรกเข้าไปในกระดานไวท์บอร์ดหรือขยายให้เต็มหน้าจอได้



7.5. อัปเดต OTA



ฟังก์ชัน OTA ช่วยให้ผู้ใช้สามารถอัปเดตเฟิร์มแวร์ของระบบได้ ผู้ใช้สามารถอัปเดตผ่านเครือข่ายหรือผ่านแฟลชไดรฟ์ USB ในเครื่องได้ ในระหว่างการอัปเดต ห้ามใช้งานหรือปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ ผ่านการตั้งค่า ผู้ใช้สามารถเลือกให้ตรวจสอบการอัปเดตโดยอัตโนมัติเมื่อระบบเปิดเครื่อง ตรวจสอบการอัปเดตโดยอัตโนมัติเมื่อระบบปิดเครื่อง และติดตั้งฟังก์ชันต่างๆ โดยอัตโนมัติได้

7.6. บันทึก

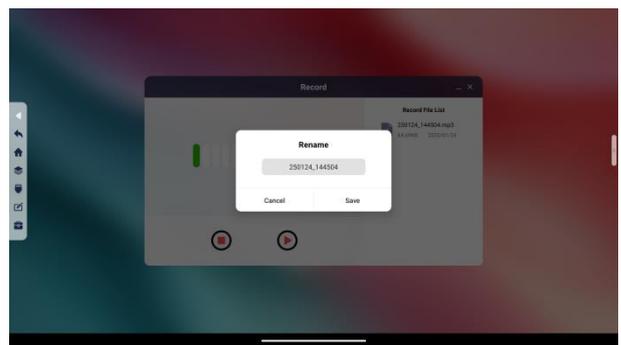
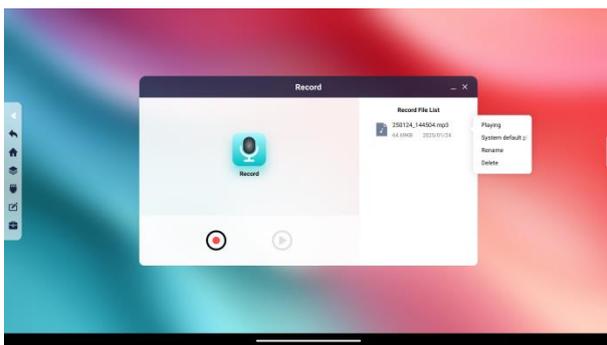
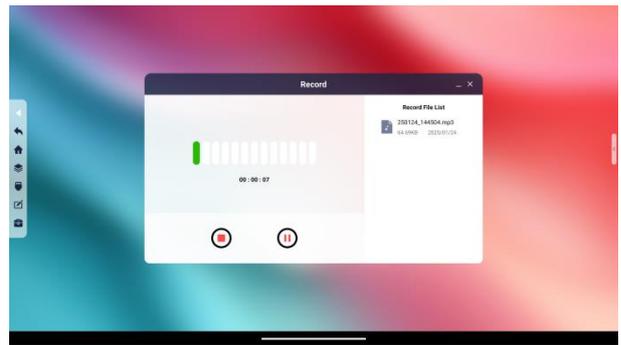
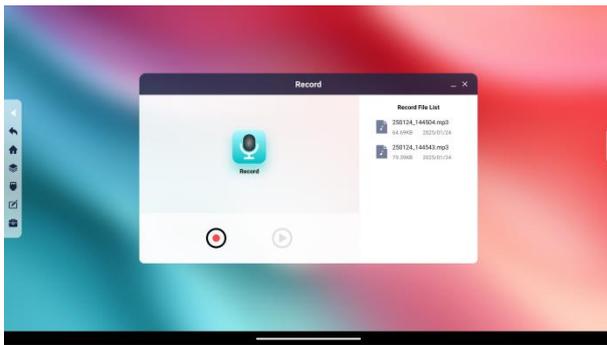
แอปพลิเคชันบันทึกเสียง (Recording APK) สามารถใช้บันทึกเสียงจากแหล่งภายนอก เช่น เสียงจากหน้าจอขนาดใหญ่ บันทึกเนื้อหาในห้องเรียน หรือบันทึกการประชุมได้

วิธีการใช้งาน:

1. คลิกปุ่มบันทึก
2. หน้าจอแอปพลิเคชันการบันทึก จากนั้นปุ่มสิ้นสุดการบันทึกและปุ่มหยุดชั่วคราวจะปรากฏขึ้น
3. เมื่อมีแหล่งกำเนิดเสียงภายนอก

อินเทอร์เฟซของแอปพลิเคชันบันทึกเสียงจะแสดงภาพเสียงสี่เหลี่ยมเพื่อให้ผู้ใช้ทราบว่าหน้าจอขนาดใหญ่ปัจจุบันรับแหล่งกำเนิดเสียงภายนอกได้หรือไม่

4. กดค้างที่ไฟล์บันทึกเสียงทางด้านขวาของแอปพลิเคชันบันทึกเสียงเป็นเวลา 1 วินาที เพื่อดำเนินการเพิ่มเติมกับไฟล์บันทึกเสียง เช่น การเล่นเกมไปยังโปรแกรมเล่นของระบบเพื่อเล่น การเปลี่ยนชื่อ และการลบไฟล์บันทึกเสียง



7.7. ยินดีต้อนรับ



ฟังก์ชันนี้รองรับการแสดงผลข้อมูลสำคัญ เช่น ค่ากล่าวต้อนรับและหัวข้อการประชุมบนหน้าจอขนาดใหญ่ของเครื่องทั้งหมดในสถานการณ์การประชุมหรือกิจกรรมต่างๆ ผู้ใช้สามารถเลือกหัวข้อที่ต้องการและแก้ไขเนื้อหาที่เกี่ยวข้องได้

7.8. เอ็มดีเอ็ม



ระบบจัดการอุปกรณ์ MDM ของ Fuchuangtong ถูกใช้งานบนแพลตฟอร์มคลาวด์ไม่ว่าคุณจะอยู่ที่ไหน ผู้ดูแลระบบอุปกรณ์ ผู้ดูแลระบบไอที หรือหัวหน้าโครงการก็สามารถตรวจสอบ จัดการ และสนับสนุนการใช้งานอุปกรณ์จากส่วนกลางได้อย่างรวดเร็วโดยไม่มีข้อจำกัดทางภูมิศาสตร์

8. สำหรับความช่วยเหลือเพิ่มเติม

สำหรับข้อมูลเพิ่มเติม โปรดดูที่ [คู่มือผู้ใช้/ความช่วยเหลือออนไลน์]

9. ข้อควรระวัง

เนื่องจากการอัปเดตเวอร์ชันผลิตภัณฑ์หรือเหตุผลอื่นๆ เนื้อหาในเอกสารนี้อาจได้รับการปรับปรุงเป็นระยะๆ เว้นแต่จะมีการตกลงกันเป็น อย่างอื่น เอกสารนี้มีไว้เพื่อเป็นแนวทางเท่านั้น ข้อความ ข้อมูล และคำแนะนำทั้งหมดที่ระบุไว้ในที่นี่ไม่ถือเป็นคำรับประกันใดๆ ทั้งโดยชัดแจ้งหรือโดยนัย