

INSTRUKCJA OBSŁUGI

PROGRAMU

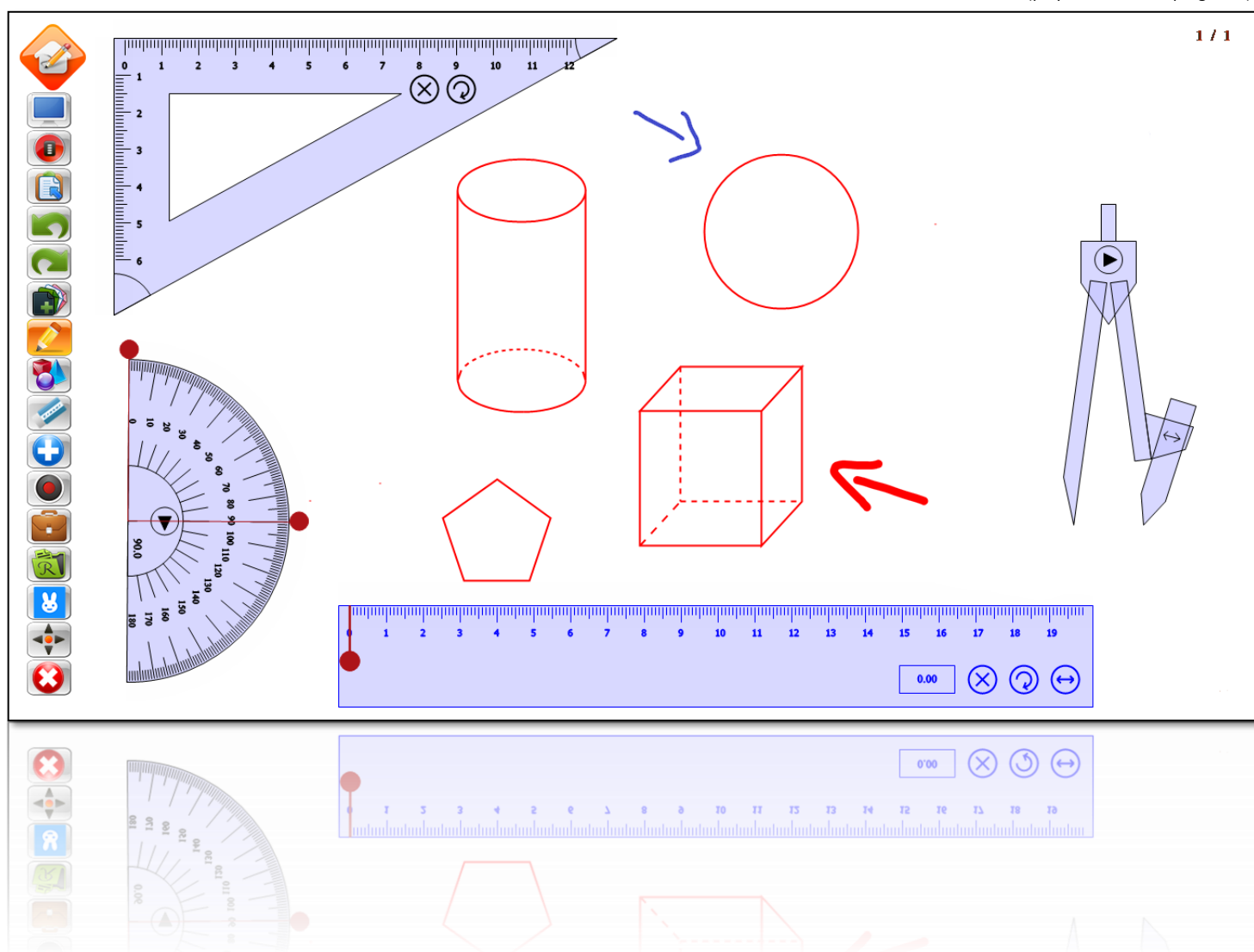
eMarker Lite

Oprogramowanie eMarker Lite, używane w połączeniu z tablicą lub monitorem interaktywnym, to potężne i interaktywne narzędzie, idealne do zastosowań edukacyjnych oraz biznesowych. Używając programu na tablicy interaktywnej, użytkownicy mogą wykonywać wiele funkcji, w tym: pisma odręcznego, usuwania namalowanych obiektów, dodawania stron, wstawiania obiektów, nagrywania i wiele innych.

W celu korzystania z oprogramowania, należy kliknąć na ikonę programu eMarker Lite znajdującą się na pulpicie komputera. Program obsługuje również paski skrótów po obu stronach tablicy interaktywnej.

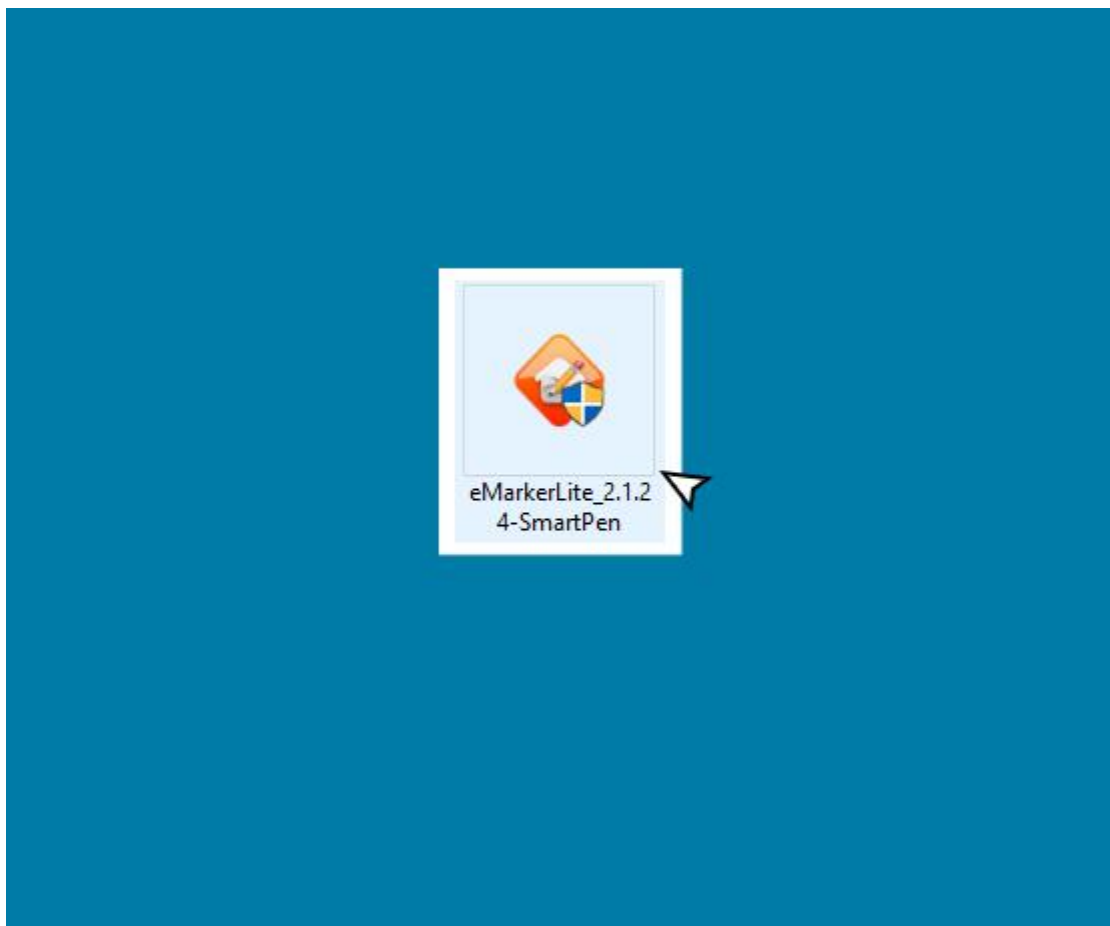
Poniżej prezentujemy pełną listę funkcjonalności oprogramowania eMarker Lite.

(przykładowe okno programu)



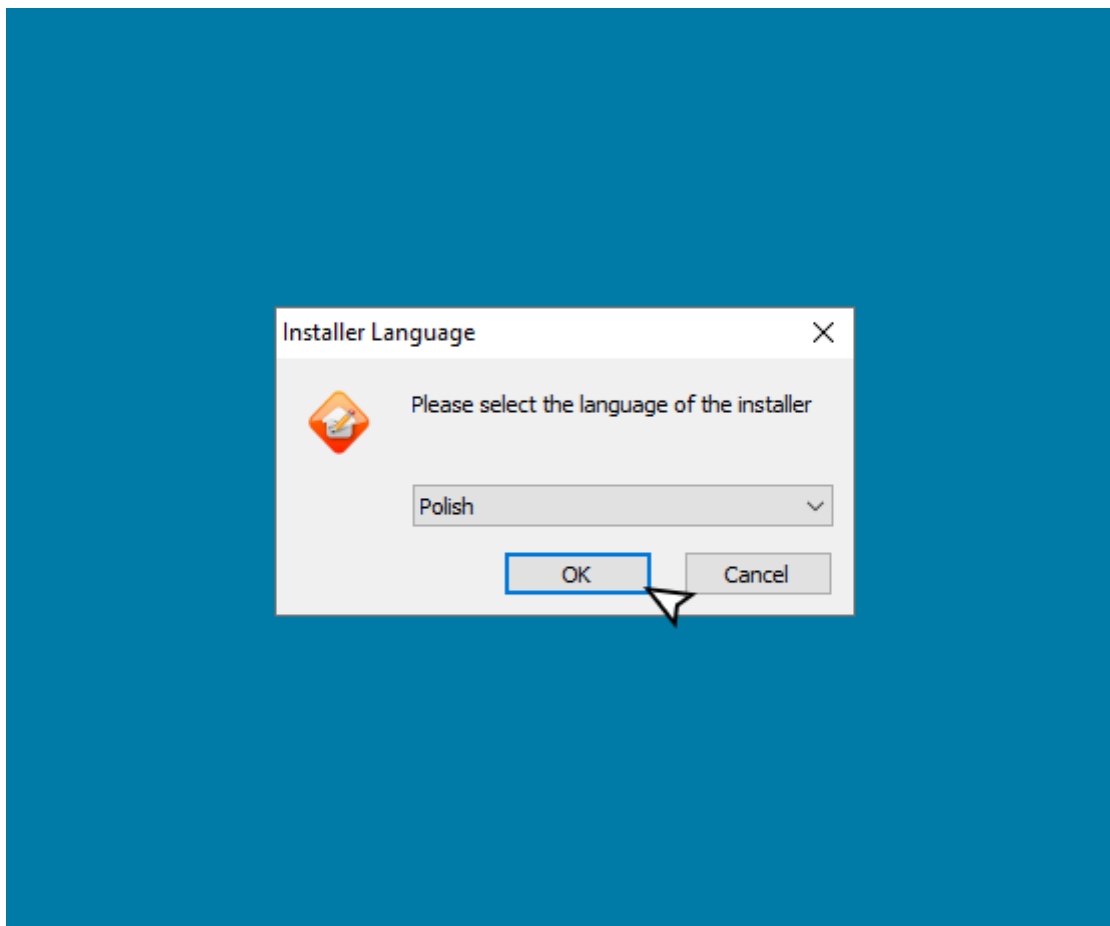
1. PROCES INSTALACJI PROGRAMU

- a) W celu rozpoczęcia procesu instalacji oprogramowania **eMarker Lite**, należy uruchomić pobrany plik instalacyjny. Najnowsza wersja oprogramowania dostępna jest zawsze pod adresem: <https://myboard.pl>.

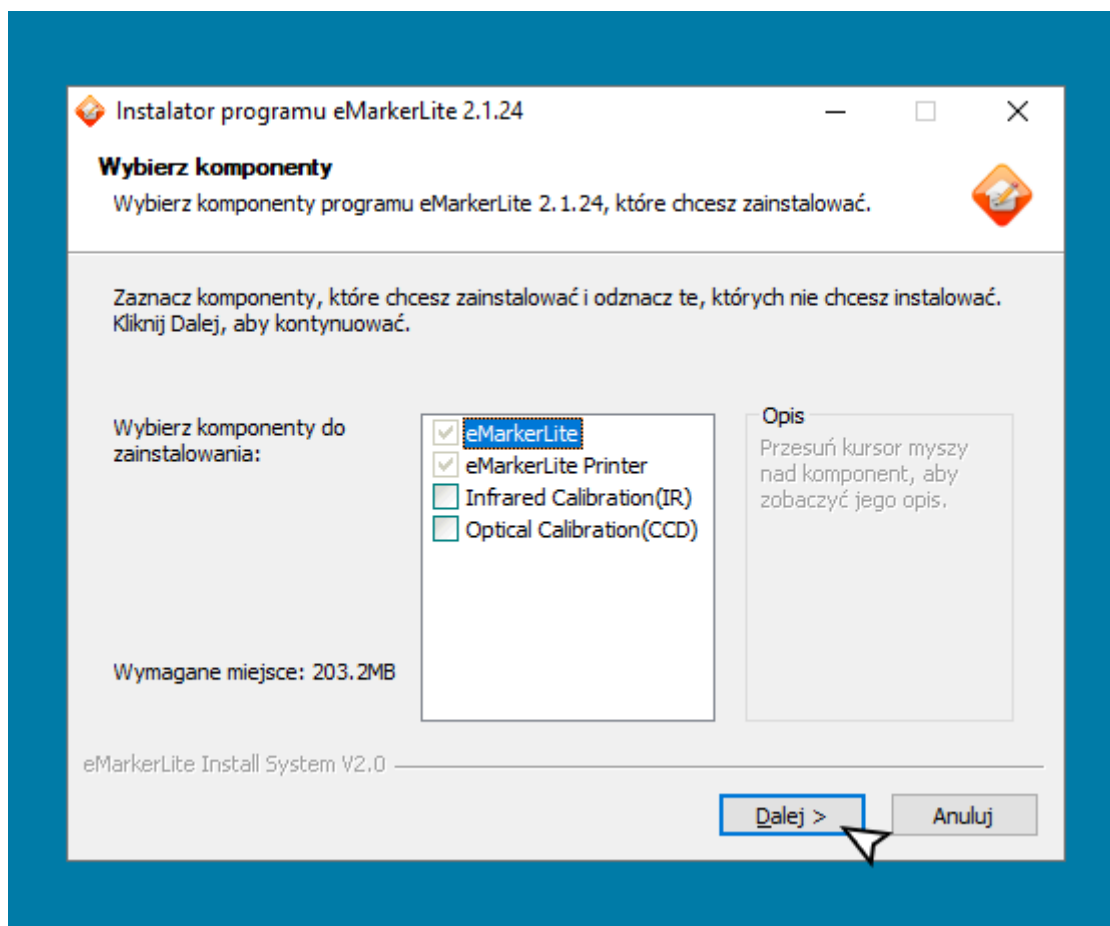


- b) Po uruchomieniu instalatora za pomocą pobranego pliku instalacyjnego w niektórych przypadkach może pojawić się komunikat zatytułowany „kontrola konta użytkownika” z pytaniem „Czy chcesz zezwolić tej aplikacji pochodzącej od nieznanego wydawcy na wprowadzenie zmian na tym urządzeniu?” Należy wówczas zaakceptować komunikat twierdząco i przejść do kolejnego etapu instalacji.

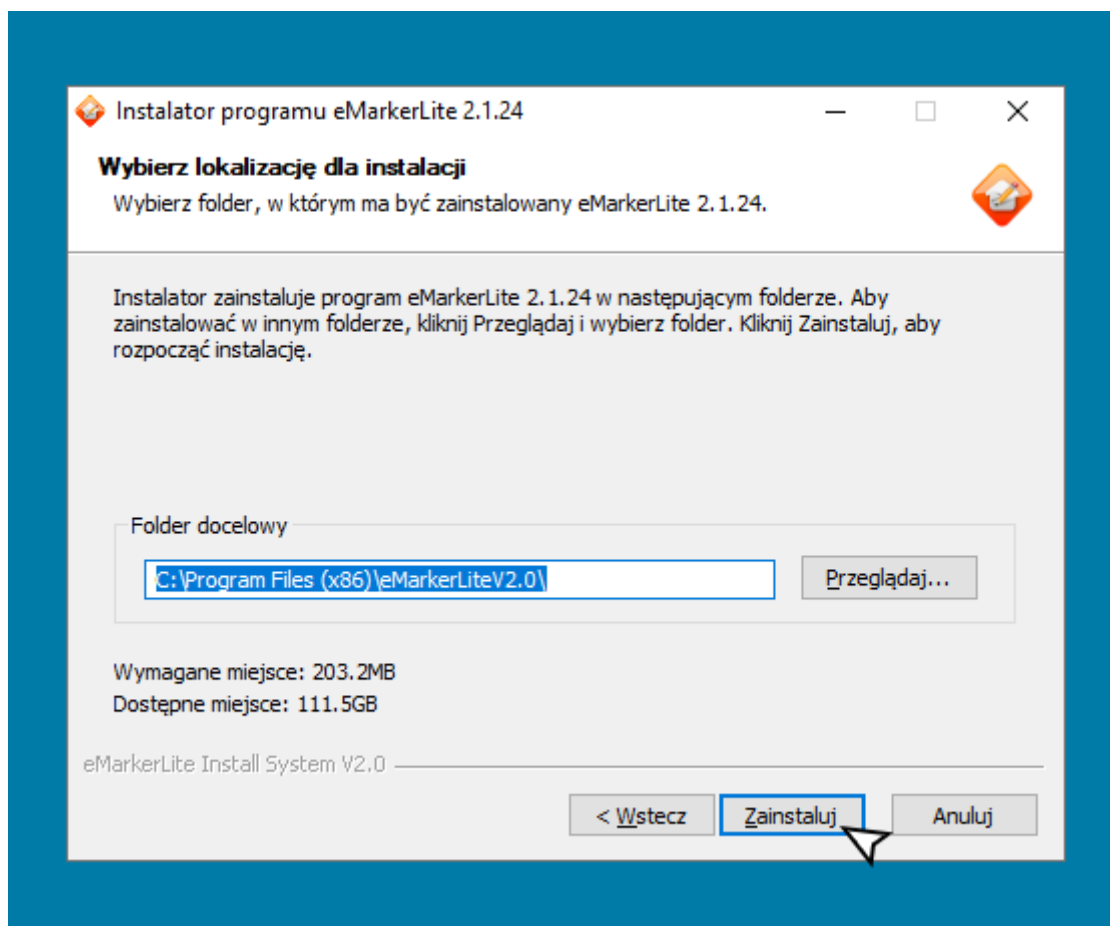
- c) W kolejnym oknie dialogowym należy wybrać preferowany język komunikatów instalacyjnych, a następnie zatwierdzić i przejść dalej.



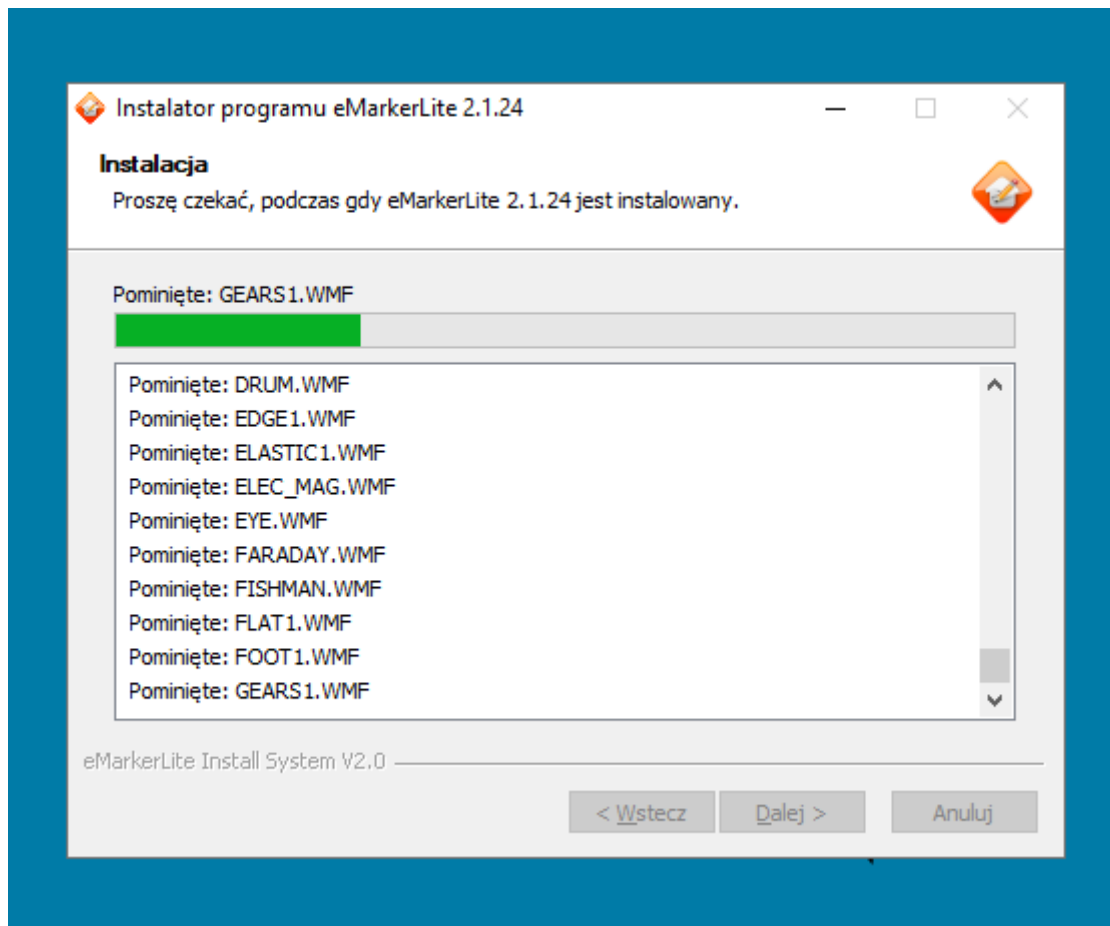
- d) Następnie należy wybrać preferowane przez nas opcje instalacyjne odpowiednie do posiadanego sprzętu.



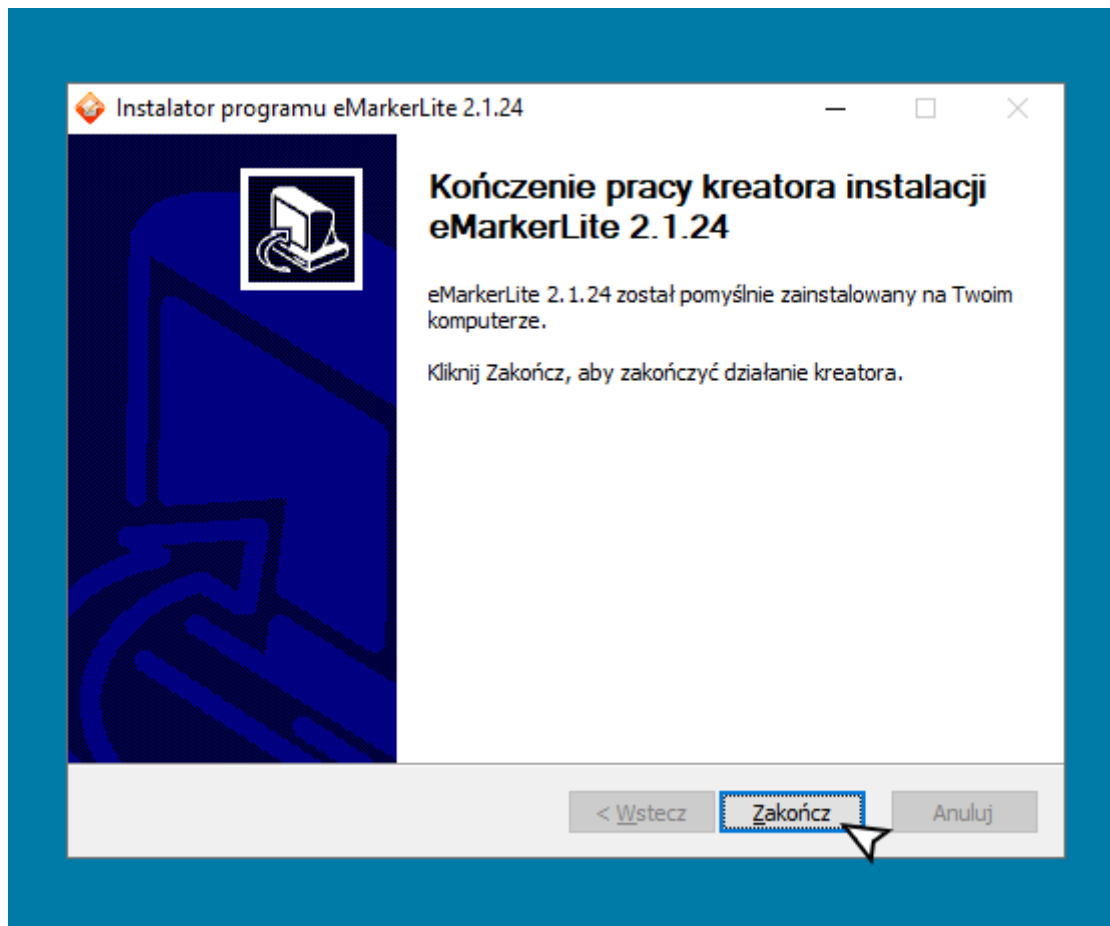
- e) W kolejnym oknie możliwe jest wybranie folderu instalacyjnego, czyli miejsca, gdzie zainstalowany ma być program. Jeżeli nie chcesz zmieniać lokalizacji, uruchom instalację za pomocą przycisku „zainstaluj”.



- f) W tym momencie następuje proces instalacji, należy uzbroić się w chwilę cierpliwości, instalator przenosi pliki do odpowiednich lokalizacji.



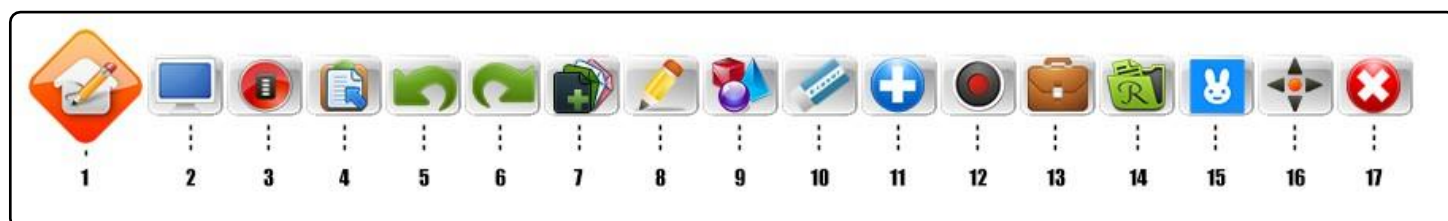
- g) Kiedy instalacja przebiegnie pomyślnie, na ekranie powinien pojawić się następujący komunikat:



- h) **Gratulacje!** Twój program **eMarker Lite** został poprawnie zainstalowany. Skrót w postaci ikony służącej do jego uruchomienia powinien znajdować się na pulpicie.

2. GŁÓWNY PASEK NARZĘDZIOWY

Główny pasek narzędzi jest najważniejszą częścią oprogramowania, niektóre przyciski służą do szybkich operacji w oprogramowaniu, inne zaś posiadają wysuwane menu z dodatkowymi interaktywnymi narzędziami.

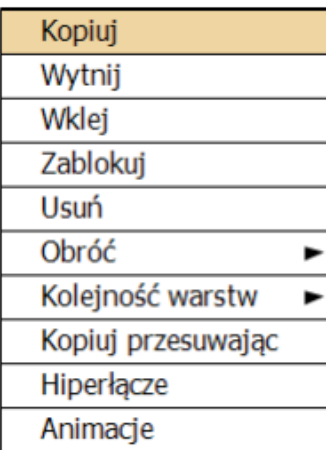


1	zwiń / rozwiń	Pływający przycisk służący do ukrywania i pokazywania głównego paska narzędziowego. Możesz go przenosić w dowolne wygodne dla Ciebie miejsce. W trybie wyświetlania pulpitu, aktywność na przycisku wyświetli główne okno programu.
2	pokaż pulpit	Ukrywa / pokazuje pulpit urządzenia umożliwiając tym samym operacje na plikach bez potrzeby wyłączenia programu.
3	menu	Ukrywa / pokazuje rozwijane główne menu programu. W rozwijanym menu znajdować powinny się następujące opcje: <i>nowy plik, otwórz plik, zapisz plik, zaimportuj tło, eksportuj plik, drukuj stronę, drukuj wszystkie strony, język, podziel ekran, ustawienia, pomoc, o programie, wyjście.</i>
4	operacje na stronie	Umożliwia przeprowadzanie różnych operacji na stronach – czyli polach, na których przeprowadzane są interakcje. W rozwijanym menu znajdować powinny się następujące opcje: <i>zaznacz, wyczyść stronę, pomniejsz, powiększ, następna strona, poprzednia strona, dowolny ruch, wróć, notatki word/excel.</i>
5	cofnij	Cofa wykonaną operację.
6	powtórz	Ponawia cofniętą operację.
7	strony	Umożliwia ustawienie różnego typu tła dla wybranej strony. W rozwijanym menu znajdować powinny się następujące opcje: <i>biała strona, czarna strona, zielona strona, przezroczysta strona, pulpit jako tło, tło ze zdjęcia.</i>
8	przybory do pisania	Wyświetla menu umożliwiające między innymi wybór narzędzia do pisania, koloru i grubości używanego pióra. W rozwijanym menu znajdować powinny się następujące opcje: <i>ołówek, miękkie pióro, zakreślacz, pisanie teksturą, inteligentne pióro, pisanie obiektem, laser, pędzel, kolor, przezroczystość, grubość, rodzaj linii, wypełnienie kolorem.</i>
9	figury	Umożliwia narysowanie kilku popularnych figur geometrycznych. W rozwijanym menu znajdować powinny się następujące opcje: <i>linia, trójkąt, trójkąt prostokątny, prostokąt, elipsa, gwiazda pięcioramienna, sześciokąt, romb, strzałki, dwustronne strzałki, zaokrąglony prostokąt, równoległobok, sześciąt, walec, stożek, okrąg, pięciokąt.</i>

10	gumki	Umożliwia kasowanie narysowanych obiektów. W rozwijanym menu znajdować powinny się następujące opcje: <i>wymazywanie obiektów, gumka (mała), gumka (średnia), gumka (duża), wymazywanie cienia.</i>
11	wstaw obiekt	Umożliwia wstawianie różnych elementów multimedialnych, takich jak np. obraz, wykres czy plik wideo. W rozwijanym menu znajdować powinny się następujące opcje: <i>wstaw obraz, wstaw tekst, wstaw wideo, wstaw tabelę, wstaw wykres, wstaw cień, utrymuj ekran.</i>
12	nagrywarka	Umożliwia zarejestrowanie i późniejsze odtworzenie w postaci animacji czynności, które wykonywaliśmy w programie, podczas np. zajęć lekcyjnych. W rozwijanym menu znajdować powinny się następujące opcje: <i>nagraj, odtwórz, pauza, zatrzymaj, zapisz, otwórz.</i>
13	narzędzia pomocnicze	Zawiera zestaw narzędzi (np. linijka, kątomierz, szkło powiększające), które mogą okazać się niezbędne podczas prowadzenia zajęć lekcyjnych czy prezentacji. W rozwijanym menu znajdować powinny się następujące opcje: <i>reflektor, kurtyna, linijka, kątomierz, ekiemka, cyrkiel, szkło powiększające, aparat, kalkulator, narzędzia matematyczne, funkcje matematyczne, kamera, narzędzie do nagrywania.</i>
14	biblioteka zasobów	Uruchamia przeglądarkę wbudowanych i zdefiniowanych multimediiów (obrazki, teksty, zasoby naukowe), których możesz użyć w dowolnym celu np. edukacyjnym.
15	PixBlocks	Uruchamia zintegrowaną nowoczesną aplikację do nauki programowania blokowego i tekstowego. Najprostsze narzędzie do nauki programowania zarówno podczas kształcenia indywidualnego, jak i zajęć informatycznych w szkołach.
16	przesuń	Umożliwia przesunięcie paska narzędziowego na preferowaną pozycję (lewo, prawo, góra, dół).
17	wyjdź	Umożliwia wyjście z programu do pulpitu komputera.

3. MENU PRAWEGO PRZYCISKU MYSZY


Pojawi się w momencie użycia prawego przycisku myszki i pozwala na wykonanie akcji takich jak kopiowanie, wycinanie, wklejanie itp.


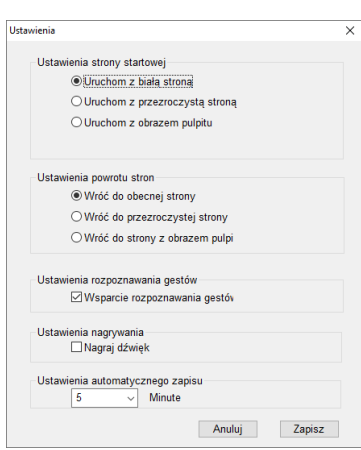
	Kopiuj	Kopiuje zaznaczony element / obiekt.
	Wytnij	Wycina zaznaczony element / obiekt.
	Wklej	Wkleja skopiowane lub wycięte elementy / obiekty.
	Zablokuj	Blokuje zaznaczone elementy / obiekty. Zablokowany element nie może być przesunięty, powiększony, obrócony ani usunięty.
	Usuń	Usuwa zaznaczony element / obiekt.
	Obróć	Dostępne opcje: [obróć o 45°, obróć o 90°, obróć o 180°, obróć o 270°]
	Kolejność warstw	Możliwość ustawienia kolejności wyświetlania warstw i obiektów. Dostępne opcje: [przesuń na przód, przesuń na koniec, przesuń do przodu, przesuń w tył]
	Kopiuj przesuwając	Umożliwia kopiowanie zaznaczonego elementu za pomocą jego przesunięcia. Zaznacz wybrany obiekt, wybierz tę opcję, a następnie przesuń, a kopia pojawi się w miejscu, gdzie element zostanie upuszczony.
	Hiperłącze	Umożliwia wstawianie odnośników tzw. Hiperłączy na stronie czy wybranym elemencie do muzyki bądź innych elementów. Po dodaniu odnośnika w prawym górnym rogu pojawi się ikona, której naciśnięcie spowoduje uruchomienie dodanego wcześniej odnośnika. Na jednej stronie możesz dodać tylko jeden odnośnik, kolejne winny być dodane na nowych stronach.
	Animacje	Umożliwia ustawienie animacji przejścia pomiędzy stronami oraz animacji dla zaznaczonego obiektu. Po ustawieniu animacji dla obiektu w prawym górnym rogu pojawi się ikona, którą należy kliknąć aby uruchomić animację.

4. OPIS POSZCZEGÓLNYCH MODUŁÓW PROGRAMU


Poniżej szczegółowe przedstawienie narzędzi dostępnych w rozwijanych menu.

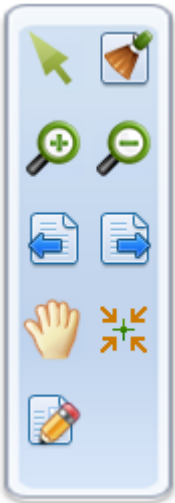









a) PRZYCISK „MENU”

	MENU	Zawiera następujące opcje: nowy plik, otwórz plik, zapisz plik, zaimportuj tło, eksportuj plik, drukuj stronę, drukuj wszystkie strony, język, podziel ekran, ustawienia, pomoc, o programie, wyjście.
---	-------------	---


	Nowy plik	Umożliwia utworzenie nowego pola do rysowania tzw. strony.
	Otwórz plik	Umożliwia otwarcie wcześniej zapisanego pliku w formacie „*.draw”.
	Zapisz plik	Umożliwia zapisanie wszystkich otwartych stron do pliku o formacie „*.draw”.
	Zapisz jako	Umożliwia zapisanie wszystkich otwartych stron do pliku o formacie „*.draw”.
	Zaimportuj tło	Umożliwia ustawienie swoich plików graficznych jako tło danej strony. Wspiera następujące formaty graficzne: [*.*jpg, *.png, *.tif, *.bmp, *.gif, *.emf, *.wmf, *.ppt, *.pptx, *.iwb].
	Eksportuj plik	Umożliwia zapisanie wybranej strony. Wspiera następujące formaty: [*.*jpg, *.png, *.tif, *.bmp, *.gif, *.pdf, *.doc, *.docx, *.html, *.ppt, *.pptx, *.iwb].
	Drukuj stronę	Umożliwia wydruk aktualnej strony. Musi być zainstalowany sterownik IWB PRINTER oraz podłączona drukarka, aby można było wykorzystać tę opcję.
	Drukuj wszystkie strony	Umożliwia wydruk wszystkich stron. Musi być zainstalowany sterownik IWB PRINTER oraz podłączona drukarka, aby można było wykorzystać tę opcję.
	Język	Umożliwia zmianę języka interfejsu. Dostępne opcje: [English, Polski].
	DrawView Pad	Opcjonalna funkcja używana z DrawView Pad.
Podziel ekran	Umożliwia podział obszaru pracy na dwa albo trzy pola, dzięki czemu będziemy mieć możliwość jednoczesnego rysowania różnymi kolorami w tym samym czasie.	
	Ustawienia	Zawiera podstawowe ustawienia parametrów programu, takich jak ustawienie strony startowej, myszki, gestów, nagrywania, automatycznego zapisu itp.
	Pomoc	Uruchamia instrukcję obsługi oprogramowania.
	O programie	Wyświetla informację o zainstalowanej wersji oprogramowania.
	Wyjście	Kończy działanie programu.








b) PRZYCISK „OPERACJE NA STRONIE”

	OPERACJE NA STRONIE	umożliwia przeprowadzanie różnych operacji na stronach – czyli polach, na których przeprowadzane są interakcje. Dostępne narzędzia: <i>zaznacz, wyczyść stronę, pomniejsz, powiększ, następna strona, poprzednia strona, dowolny ruch, wróć, notatki word/excel.</i>
---	----------------------------	--


		Narzędzie do zaznaczania, gdy ustawiony jest pisak albo inny element rysujący, w celu zaznaczenia elementu należy użyć tego narzędzia.
		Umożliwia wyczyszczenie całej aktualnie widocznej strony.
		Umożliwia powiększenie całej aktualnie widocznej strony wraz z elementami.
		Umożliwia pomniejszenie całej aktualnie widocznej strony wraz z elementami.
		Przechodzi do poprzedniej strony.
		Przechodzi do następnej strony.
		Umożliwia swobodne przesuwanie elementów po całej stronie.
		Powraca do widoku środka strony.
	Umożliwia dodanie notatek w programie Word lub Excel.	















c) PRZYCISK „STRONY”

	STRONY	Umożliwia ustawienie różnego typu tła dla wybranej strony. W rozwijanym menu znajdować powinny się następujące opcje: biała strona, czarna strona, zielona strona, przezroczysta strona, pulpit jako tło, tło ze zdjęcia.
---	---------------	---


		Tworzy nową białą stronę.
		Tworzy nową czarną stronę.
		Tworzy nową zieloną stronę.
		TRYB PRZEZROCZYSTEJ STRONY. W trybie przezroczystości, użytkownik ma możliwość wykorzystania funkcji programu na aplikacjach Windows. Może zakreślać np. informacje wyświetlane w programie Word czy Excel.
		Tworzy tło z Twojego pulpitu.
		Tworzy tło z wybranego przez Ciebie zdjęcia / pliku graficznego.


d) PRZYCISK „PRZYBORY DO PISANIA”

	PRZYBORY DO PISANIA	Zawiera zestaw narzędzi do pisania, koloru jak i grubości używanego pióra. W rozwijanym menu znajdować powinny się następujące opcje: ołówek, miękkie pióro, zakreślacz, pisanie teksturą, inteligentne pióro, pisanie obiektem, laser, pędzel, kolor, przezroczystość, grubość, rodzaj linii, wypełnienie kolorem.
---	----------------------------	---


		OŁÓWEK Podstawowe narzędzie, używane do rysowania figur, linii oraz pisania. Możemy zmienić kolor, grubość, styl oraz przezroczystość linii.		MIĘKKIE PIÓRO Narzędzie to posiada specjalną końcówkę służącą do pisania. Kolor, grubość, jak i przezroczystość mogą być zmienione.
		ZAKREŚLACZ Jest półprzezroczysty. Może być używany do podkreślenia innego tekstu. Kolor, grubość, jak i przezroczystość mogą być zmienione.		PISANIE TEKSTURĄ Pozwala na artystyczne efekty linii. Klikając na ikonę, możemy wybrać interesujący nas obrazek oraz zwiększyć grubość. Użytkownik może dodać własne obrazki. Możemy zmienić również przezroczystość.
		INTELIWENTNE PIÓRO Potrafi poprawić i rozpoznać rysowane linie jako standardowe linie, prostokąt, owal, koło. Kolor, grubość, jak i przezroczystość mogą być zmienione		PISANIE OBIEKTEM Służy do efektów artystycznych. Kliknij na ikonę, wybierz figurę, linia zostanie utworzona z wielu figur. Przezroczystość może być zmieniona.
		LASER Występuje w różnych kolorach i używa się go do podkreślenia zawartości.		PĘDZEL Służy do kaligrafii. Jego grubość zmienia się w zależności od prędkości pisania.
		KOLOR Zmienia kolor pisaka oraz kolor tła.		PRZEZROCZYSTOŚĆ Ustawienie przezroczystości obiektu i strony.
		GRUBOŚĆ Ustawienie grubości linii i obiektu		RODZAJ LINII Funkcja działa tylko z ołówkiem i z linią prostą.
		WYPEŁNIJ KOLEM Kliknięcie na ikonę powoduje wypełnienie zaznaczonym kolorem pewnej części rysunku.		






e) PRZYCISK „FIGURY”

	FIGURY	Umożliwia narysowanie kilku popularnych figur geometrycznych. W rozwijanym menu znajdować powinny się następujące opcje: linia, trójkąt, trójkąt prostokątny, prostokąt, elipsa, gwiazda pięcioramienna, sześciokąt, romb, strzałki, dwustronne strzałki, zaokrąglony prostokąt, równoległobok, sześcian, walec, stożek, okrąg, pięciokąt.
---	---------------	--


	Istnieją dwa rodzaje figur: 2D oraz 3D. Figury 2D stworzone są z linii, natomiast figury 3D to przygotowane trójwymiarowe kształty. Zarówno figury 2D, jak i figury 3D można edytować i zmieniać ich kształt podczas np. przesuwania i rozciągania.
---	---

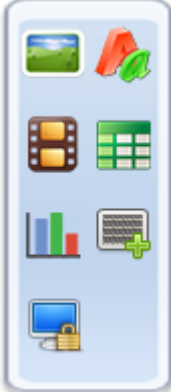







f) PRZYCISK „GUMKI”

	GUMKI	Umożliwiają kasowanie narysowanych obiektów. W rozwijanym menu znajdować powinny się następujące opcje: <i>wymazywanie obiektów, gumka (mała), gumka (średnia), gumka (duża), wymazywanie cienia.</i>
---	--------------	---


		WYMAZYWANIE OBIEKTU Umożliwia skasowanie stworzonego obiektu. W celu usunięcia elementu należy zakreślić koło wokół niego.		GUMKA (MAŁA, ŚREDNIA, DUŻA) Umożliwia skasowanie każdej zawartości, znajdującej się na stronie, która została narysowana.
		WYMAZYWANIE CIENIA Umożliwia skasowanie istniejącego cienia wokół obiektu.		
				















g) PRZYCISK „WSTAW OBIEKT”

	WSTAW OBIEKT	Umożliwia wstawianie różnych elementów multimedialnych, takich jak np. obraz, wykres czy plik wideo. W rozwijanym menu znajdować powinny się następujące opcje: <i>wstawa obraz, wstawa tekst, wstawa wideo, wstawa tabelę, wstawa wykres, wstawa cień, utrymuj ekran.</i>
---	---------------------	--


		Umożliwia wstawienie pliku graficznego do strony.		Umożliwia wstawienie pola tekstowego do strony. Funkcja obsługuje również rozpoznawanie pisma odręcznego. Napisz pisakiem tekst na ekranie, a zostanie on przekształcony w pismo maszynowe.
		Umożliwia wstawienie pliku wideo do strony.		Umożliwia wstawienie tabeli do strony.
		Umożliwia wstawienie wykresu do strony.		Umożliwia wstawienie cienia.
		Blokuje ekran uniemożliwiając edycję i przesunięcie elementów.		

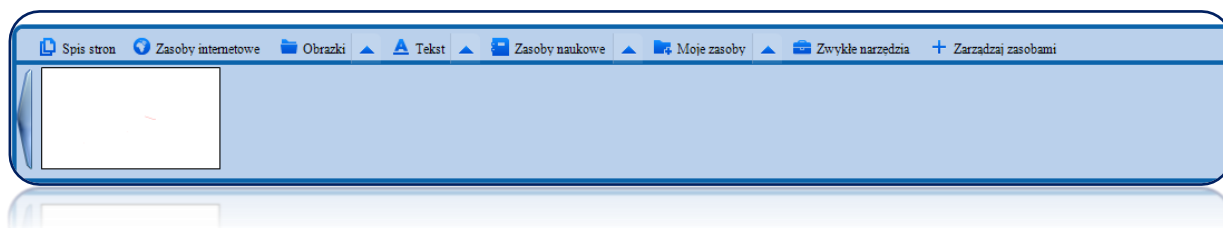
h) PRZYCISK „NARZĘDZIA POMOCNICZE”

	<p>NARZĘDZIA POMOCNICZE</p>	<p>Zawiera zestaw narzędzi (np. linijka, kątomierz, szkło powiększające), które mogą okazać się niezbędne podczas prowadzenia zajęć lekcyjnych czy prezentacji. W rozwijanym menu znajdują powinny się następujące opcje: reflektor, kurtyna, linijka, kątomierz, ekierka, cyrkiel, szkło powiększające, aparat, kalkulator, narzędzia matematyczne, funkcje matematyczne, kamera, narzędzie do nagrywania.</p>
---	------------------------------------	---

		<p>REFLEKTOR Stosowany aby skupić uwagę uczniów na pewnej części tablicy, aby mogli zobaczyć część ekranu, gdy pozostała część ekranu jest zakryta. Kolor zakrycia, jak i jego obraz mogą być zmienione. Kształt obszaru odkrytego może być zmieniony w diament, prostokąt, owal, trójkąt i podwójny diament.</p>		<p>KURTYNA Używana do zasłonięcia zawartości, której użytkownik nie chce chwilowo pokazać. Kolor, wielkość oraz obraz mogą być zmienione.</p>
		<p>LINIJKĄ Używane do mierzenia długości obiektów lub rysowania linii.</p>		<p>KĄTOMIERZ Używany do mierzenia kątów, rysowania kątów, łuków i wycinków.</p>
		<p>EKIERKA Używana do mierzenia odległości</p>		<p>CYRKIEL Używany do rysowania łuków i okręgów.</p>
		<p>SZKŁO POWIĘKSZAJĄCE Powiększenie obrazu na ekranie, można powiększyć określony obszar.</p>		<p>APARAT Tworzy zrzut ekranu, jest zapisany i można go otworzyć na nowej stronie</p>
		<p>KALKULATOR Uruchamia wbudowany w system operacyjny kalkulator.</p>		<p>NARZĘDZIA MATEMATYCZNE Używane aby stworzyć funkcję i formułę matematyczną, można obliczyć samodzielnie, kiedy naciśniemy na ikonę "?", wyświetli wynik, można narysować krzywe, takie jak pokazuje funkcja. Kiedy używamy tego narzędzia, musimy przesunąć wartości w puste miejsce, aby stworzyć formułę lub obliczenie. Kiedy używamy funkcji krzywej, także powinniśmy przesunąć dane do odpowiedniej pozycji, aby stworzyć krzywą.</p>
		<p>FUNKCJE MATEMATYCZNE Jest to narzędzie matematyczne (z systemu Windows) do pisania formuł matematycznych w oprogramowaniu.</p>		<p>KAMERA Używa kamery komputera, aby zrobić zdjęcie lub nagrać film.</p>
		<p>NARZĘDZIA DO NAGRYWANIA Służą do nagrywania ruchów w programie po naciśnięciu ikony, plik może być zapisany jako *.avi lub flash.</p>		

i) PRZYCISK „BIBLIOTEKA ZASOBÓW”

	<p>BIBLIOTEKA ZASOBÓW</p>	<p>Uruchamia przeglądarkę wbudowanych i zdefiniowanych multimediów (obrazki, teksty, zasoby naukowe), których możesz użyć w dowolnym celu np. edukacyjnym. Biblioteka zasobów została stworzona z myślą o edukacji. Zawiera spis stron, zasoby internetowe, obrazki, tekst, zasoby naukowe, moje zasoby, zwykłe narzędzia. Można dodawać własne zasoby używając menadżera zasobów.</p>
---	----------------------------------	--



Spis stron	Naciskając na tę ikonę zobaczymy podgląd wszystkich stworzonych stron. Każda strona podglądu posiada przycisk usuń. Klikając na ten przycisk usuwamy stronę.
Zasoby internetowe	Klikając na tę ikonę zobaczymy wszystkie linki (*.url) jakie są umieszczone w folderze Zasobów internetowych. Domyślna ścieżka: "C:\Program Files (x86)\eMarkerLiteV2.0\eMarkerLite\ResLib" Aby dodać zasoby internetowe: klikamy prawym przyciskiem myszy na stronie internetowej, wybieramy „zapisz jako”, zostanie stworzony plik (.url), kopiujemy ten plik do katalogu zasobów internetowych.
Obrazki	Klikając na ikonę mamy podgląd wszystkich obrazków, które są umieszczone w katalogu Obrazki. Domyślna ścieżka: "C:\Program Files (x86)\eMarkerLiteV2.0\eMarkerLite\ResLib\PicRes" Aby dodać obrazki do zasobów należy: stworzyć nowy folder w katalogu PicRes, skopiować obrazki, które nas interesują do tego katalogu, następnie w programie klikamy na trójkąt i wybieramy zasób, który dodaliśmy. Nowa nazwa, która pojawiła się na liście, to nazwa nowego katalogu.
Tekst	Klikając na ikonę zobaczymy wszystkie zawarte w folderze pliki (.txt). Domyślna ścieżka: "C:\Program Files (x86)\eMarkerLiteV2.0\eMarkerLite\ResLib\TextRes" Aby dodać tekst do zasobów: tworzymy nowy folder w katalogu TextRes, kopiujemy źródła tekstu, które nas interesują do tego katalogu, następnie w programie klikamy na trójkąt i wybieramy zasób, który dodaliśmy. Nowa nazwa, która pojawiła się na liście, to nazwa nowego katalogu. Aby użyć tego zasoby, należy go przesunąć na stronę oprogramowania.
Zasoby naukowe	Kliknij na ikonę, aby zobaczyć różne kształty z różnych dziedzin. Domyślna ścieżka: "C:\Program Files (x86)\eMarkerLiteV2.0\eMarkerLite\ResLib\VirtualClassRes" Aby dodać zasoby: należy w katalogu utworzyć plik (.dat) w folderze Zasobów naukowych. Aby otworzyć zasoby naukowe: klikamy na ikonę trójkąta, pojawia się lista posortowanych tematów. Wybieramy jeden z interesujących nas tematów, po kliknięciu pojawią się obrazki przedstawiające go. Klikamy na obrazek i przesuwamy go na stronę aplikacji.
Moje zasoby	Klikając na tę ikonę mamy podgląd na zasoby dodane przez użytkownika Domyślna ścieżka: "C:\Program Files (x86)\eMarkerLiteV2.0\eMarkerLite\ResLib\CustomRes" Jak dodać zasoby: tworzymy plik (.dat) w katalogu zasobów. Jak zapisać/użyć zasobu: klikamy na ikonę trójkąta, gdzie mamy posortowane różne działy z narzędziami. Wybierając interesujący nas dział możemy zobaczyć jakie posiada narzędzia. Wybierając narzędzie na stronie oprogramowania i przesuując je do okna Zasobów zostanie ono tam zapisane. Jeżeli chcemy użyć go, należy przesunąć je z okna Zasobów na stronę programu.
Zwykłe narzędzia	Klikając na tę ikonę zobaczymy wszystkie aplikacje znajdujące się w tych zasobach. Domyślna ścieżka: "C:\Program Files (x86)\eMarkerLiteV2.0\eMarkerLite\ResLib\AuxiliaryToolsRes" Jak dodać narzędzie: kopiujemy do katalogu plik (.exe) lub (.lnk) interesującego nas narzędzia/programu.