
Lousa Interativa Activboard v2

Instalação e Manutenção

MAX Câmera CP150

Instalação

INSTALAÇÃO Activboard

Activboard

Para uso em salas de aula comuns, a Activboard possibilita a melhor utilização da sala de aula.

As seguintes características são próprias de lousas Activboard:

1. Uma marca “proACTIV” em seu canto superior direito. (Figura 1)
2. Um emblema do tamanho de uma moeda mostrando a logo da Promethean no canto superior esquerdo, o qual ilumina-se quando a lousa está ligada. (Figura 2)
3. Modelos antigos de Activboard não possuem marcas em “L” para definição de área ativa da lousa.
4. Modelos antigos são identificados pelo emblema alaranjado em forma de globo. (Figura 3)



Figura 1



Figura 2



Figura 3

Conteúdo da Caixa

Toda lousa é fornecida com tudo necessário para a conexão com um computador. Os conteúdos a seguir são fornecidos com cada lousa e são próprios para usar com Activboards (Observação: Aquele que realizar a instalação deve deixar todas as partes não utilizadas na caixa da lousa, para que o usuário tenha a possibilidade de uso futuro.)

Cabo Serial

Um cabo serial com cerca de 8m é fornecido com a lousa, usado para conectar ao computador. Essa cabo pode ser utilizado também para prover energia para a lousa, quando esta for conectada ao computador via USB.



Observação: Este cabo não é mais fornecido com a Activboard desde junho de 2008.

Cabo UsB

Também é fornecido com toda lousa um cabo USB com cerca de 5m. Essa cabo pode ser para conexão com Mac ou PC. No entanto, o cabo USB não provê energia para a Actiboard. Ao utilizar USB para conexão com a lousa, deverá ser utilizado também o cabo Serial (mencionado anteriormente) ou o cabo “DC Power” (mencionado a seguir) para prover energia.



Cabo DC Power (para uso com UsB)

O cabo DC Power de cerca de 5m que é fornecido com a lousa é utilizado quando esta é conectada ao computador via USB. Esse cabo provê energia para a Actiboard e conecta-se à mesma saída que o cabo serial seria conectado. Para fornecer energia para a lousa pode ser utilizado este cabo ou então o cabo Serial.



2 ACTIVpen

Duas canetas Activpen são fornecidas com cada Activboard. Recomenda-se à pessoa que receber a lousa para que teste as canetas. Se houver qualquer problema com alguma das canetas, o usuário poderá utilizar a outra caneta até que lhe seja substituída a defeituosa. (A garantia das Activpen é de um ano.)



Fonte de alimentação + Cabo para fonte

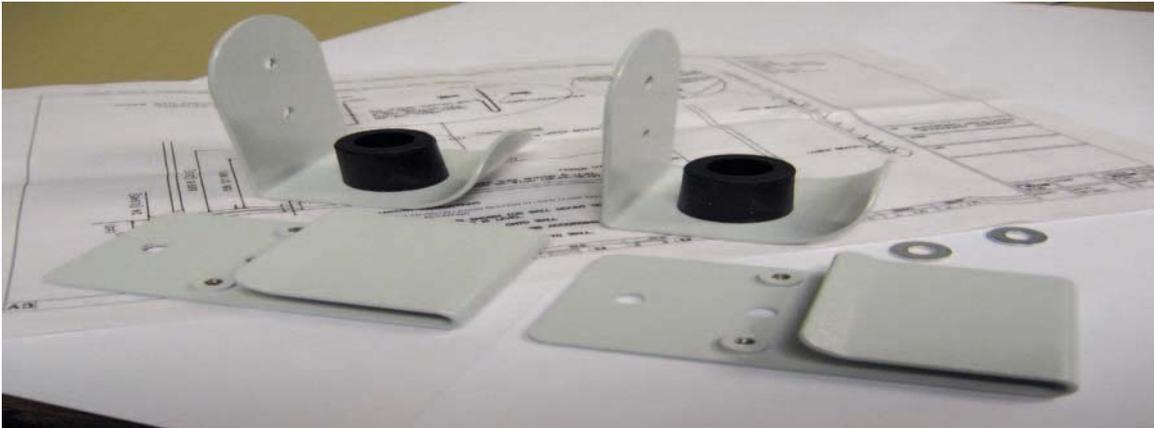
Toda lousa é fornecida com 2 peças para alimentação elétrica. Quando conectadas tem cerca de 4m de comprimento. A fonte converte a energia padrão AC para DC e supre a lousa com aproximadamente 6 Volts de corrente através da conexão do cabo Serial ou DC Power (mencionados anteriormente) à entrada de energia na parte traseira da lousa.



Suportes para Fixação e Gabarito de Montagem

Inclusos na caixa da Activboard está um conjunto de suportes de metal para fixar a lousa em parede ou Activstand. Observação: os suportes não são fornecidos com nenhum parafuso. Isto porque a superfície onde a lousa será instalada pode variar (ex.: Drywall, madeira, alvenaria, etc.)

Um gabarito ilustrado de montagem com linhas guia para o correto posicionamento da lousa na parede também é fornecido com a Activboard. Observação: A altura recomendada para posicionamento da lousa que consta nesse gabarito é apenas uma sugestão. A lousa pode ser posicionada em alturas diferentes. Guarde esse gabarito para reinstalação futura.

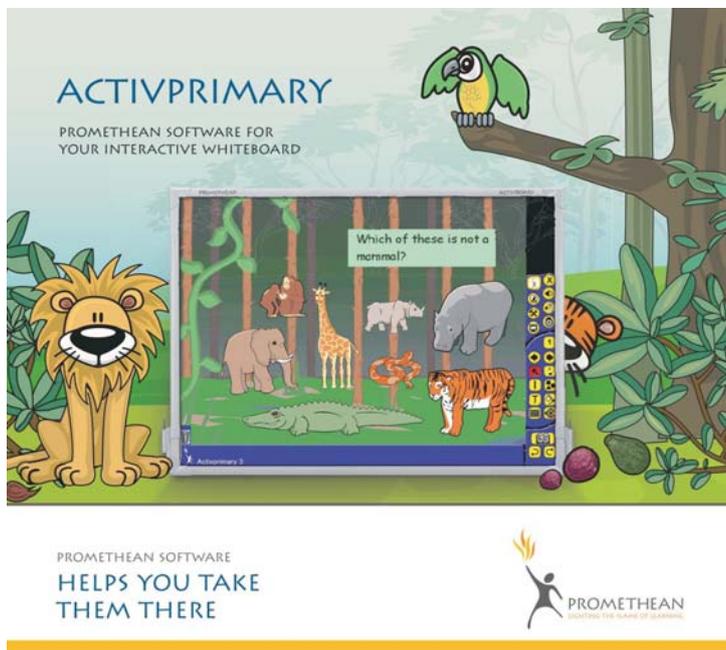


ACTIVsoftwares

Uma das características mais fortes da solução de lousas interativas Promethean é a suite de softwares. O Activstudio vem acompanhado de diversas ferramentas e recursos que somam literalmente milhares de recursos.



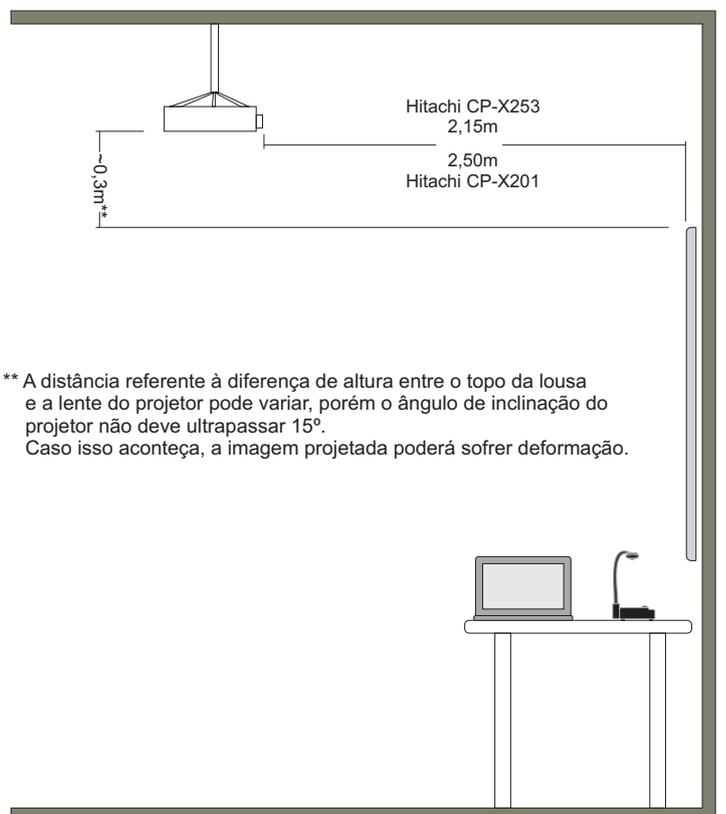
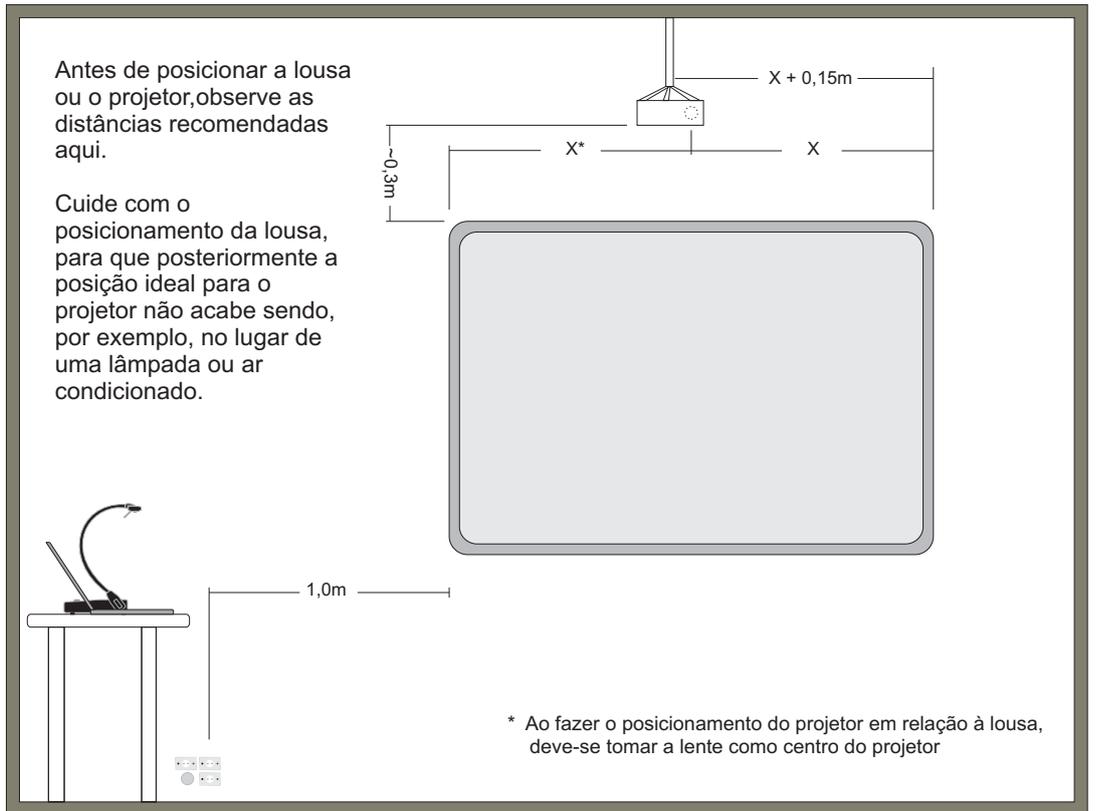
Outro software disponibilizado pela Promethean é o Activprimary. O Activprimary possui muitas das ferramentas do Activstudio, mas foi desenvolvido para uma audiência mais jovem, com uma interface ousada, mais simples e colorida.



Observação: Caso com sua lousa interativa tenham vindo DVDs dentro da caixa, utilize-os somente para a instalação dos softwares nos idiomas Inglês, Espanhol e Francês. Para a instalação dos softwares no idioma Português utilize os CDs que acompanham a lousa interna ou externamente. Em caso de dúvidas contate o suporte (41)3312-3676, suporte.edu@positivo.com.br

Instalação

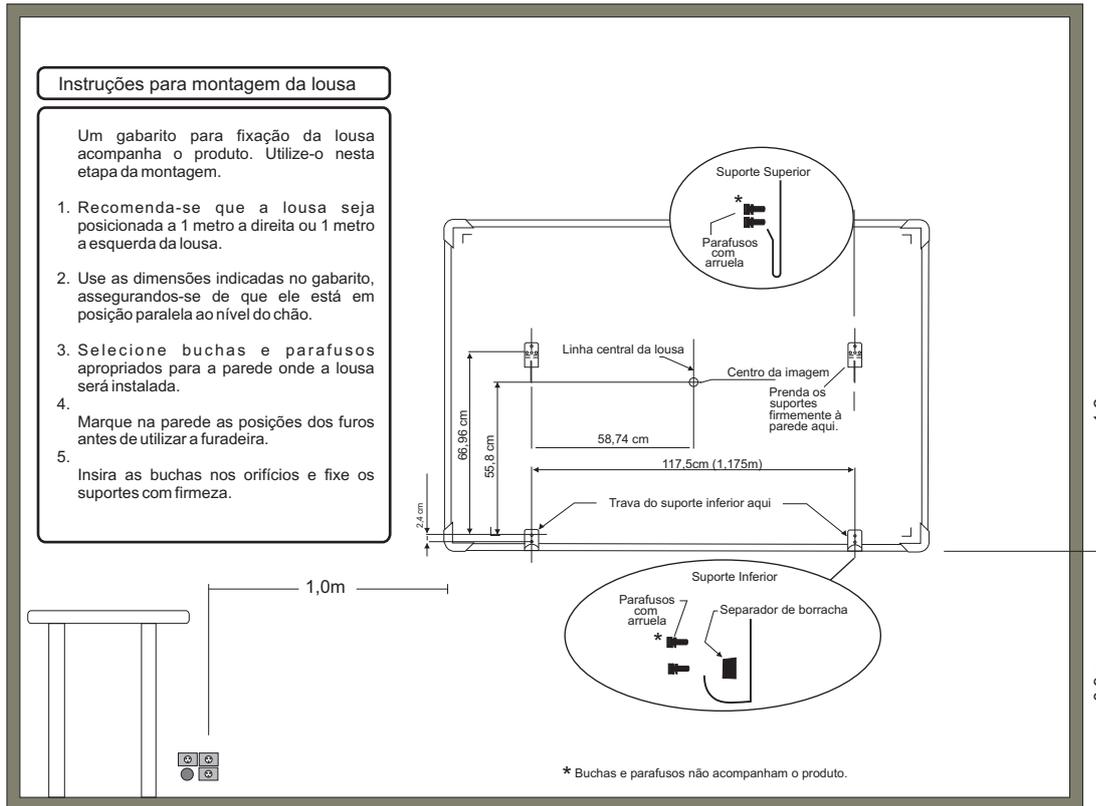
Posicionamento dos equipamentos



- ponto elétrico
- ponto lógico

Observação: A distância de 2,15m é da lente do projetor CP-X253 até a superfície da lousa. A distância de 2,50m é da lente do projetor CP-X201 até a superfície da lousa. Para outros projetores consulte o manual do produto ou entre em contato com a Positivo pelo (41) 3312-3676.

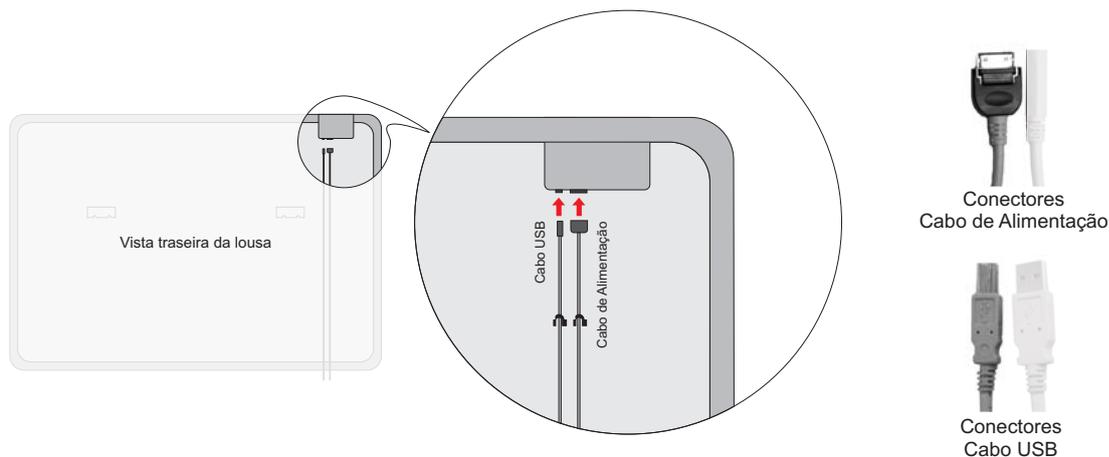
Instalação da lousa



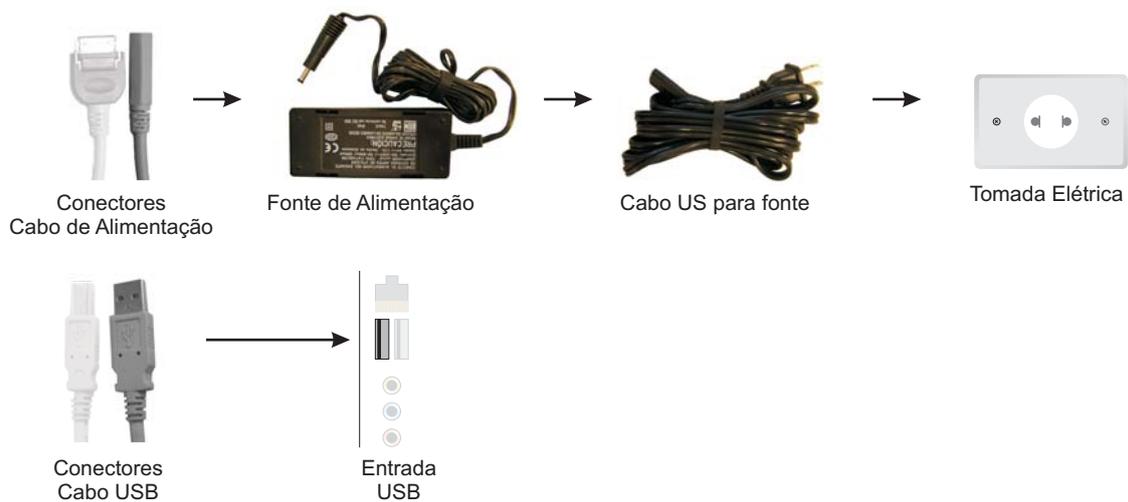
Conexão dos Cabos - Lousa Interativa

Olhando a lousa pela vista traseira, encontram-se no canto superior direito, as entradas para conectar o cabo USB e o cabo de energia:

- 1) Conecte o cabo de energia;
- 2) Conecte o cabo USB;
- 3) Prenda os cabos às presilhas para garantir que não desconectem acidentalmente depois;



- 4) Conecte o *Cabo de Alimentação* à *Fonte de Alimentação*, esta ao *Cabo US para fonte* e então à energia elétrica (*Tomada Elétrica*).
- 5) Conecte o *Cabo USB* à *Entrada USB* do computador - **FAÇA ISSO SOMENTE APÓS INSTALAR O SOFTWARE DA LOUSA INTERATIVA.**



Instalação dos Softwares - Activstudio e Activprimary

Para ambos os softwares a instalação ocorre da mesma maneira:

- 1) Insira o CD no drive de CD-ROM
- 2) A tela inicial da instalação aparecerá automaticamente (caso isto não aconteça abra o Windows Explorer, abra a unidade de CD-ROM e clique duas vezes sobre o ícone setup.exe)
- 3) Selecione o idioma em que deseja que o software seja instalado e então clique na seta próxima ao canto inferior esquerdo da tela.
- 4) Siga os passos de instalação apresentados na tela.

INSTALAÇÃO

MAX Câmera CP150

MAX Câmera CP150

A MAX Câmera é um dispositivo eletrônico que pode ser conectado a televisores, computadores, monitores ou projetores e tem a capacidade de lhes enviar as imagens capturadas de objetos tridimensionais ou documentos. Objetos estes que podem ser manuseados enquanto a imagem é exibida no monitor, tela ou projeção. Para uso em salas de aula, reuniões e qualquer outro ambiente onde se faz importante o compartilhamento de imagens de documentos e objetos.

Conteúdo da Caixa

A MAX Câmera é fornecida com todo o necessário para seu funcionamento. Observação: Aquele que realizar a instalação deve deixar todas as partes não utilizadas na caixa da câmera, para que o usuário tenha a possibilidade de uso futuro.



controle remoto



adaptadores
para microscópio

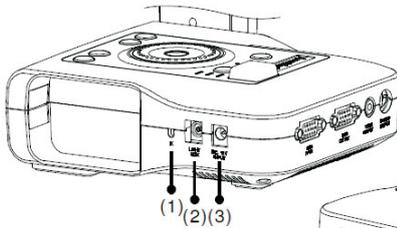
- AVerMedia AVerVision CP150
- Manual do Usuário
- Controle Remoto (pilhas inclusas)
- Cabo RCA
- Cabo VGA
- Cabo S-Vídeo
- Cabo USB
- Adaptador de 34mm para microscópio
- Adaptador de 28mm para microscópio
- Fonte de alimentação
- Cabo para fonte de alimentação
- CD-ROM
- Folha anti-reflexo

Conexão dos Cabos - MAX Câmera

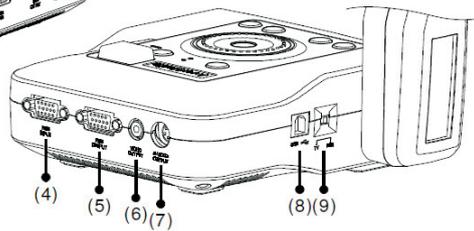
A MAX Câmera deve ser conectada da seguinte forma:

- A) Cabo VGA: Conectar ao VGA IN da MAX Câmera e à placa de vídeo do computador.
- B) Cabo USB: Conectar o cabo USB à porta USB da MAX Câmera e a uma porta USB do computador (realize a instalação do software antes).
- C) Fonte e cabo de alimentação: Conectar a fonte à MAX Câmera e ao cabo de alimentação e este à energia elétrica.

Vista Lateral Direita

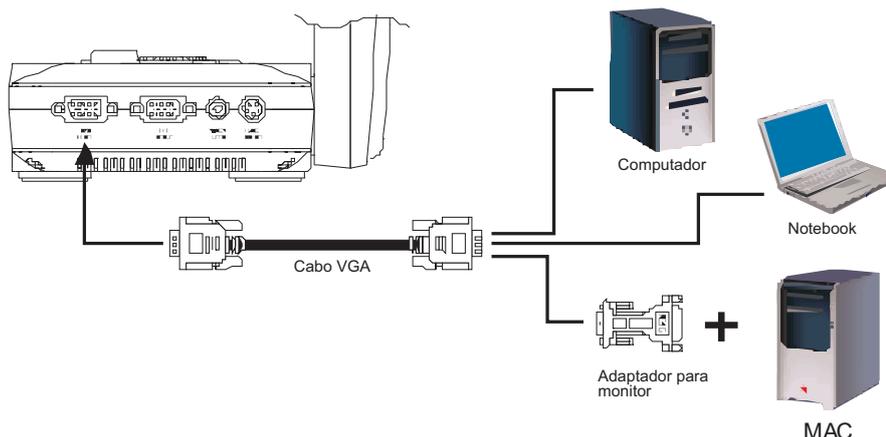


Vista Traseira e Lateral Esquerda

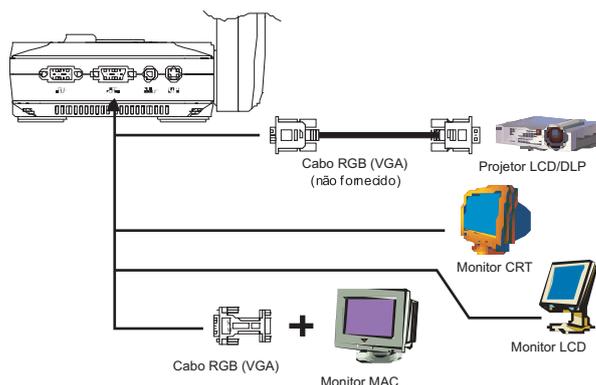


| | |
|---------------------------------|---|
| (1) Slot de segurança | Serve para conectar com trava de segurança compatível Kensington ou outro dispositivo similar |
| (2) Caixa de luz | Para conectar a caixa de luz (opcional) nesta porta |
| (3) Entrada DC 12V | Conecte a fonte de alimentação nesta porta |
| (4) VGA IN | Conecte o cabo VGA que vem do computador nesta porta |
| (5) VGA OUT | Conecte o cabo VGA que vai para o projetor/monitor |
| (6) VIDEO OUTPUT (RCA/Composto) | Emite o sinal de vídeo da câmera ou das imagens capturadas da memória, para um televisor ou projetor através de RCA |
| (7) S-VIDEO OUTPUT | Emite o sinal da câmera ou imagens capturadas da memória para TV ou projetor através de S-Video. |
| (8) USB | Conecte este cabo à câmera e ao comp. para utilizar com o software ou transmitir imagens da memória |
| (9) Interruptor TV-RGB | Serve para alterar a imagem de saída de vídeo entre RCA/S-VIDEO ou VGA |

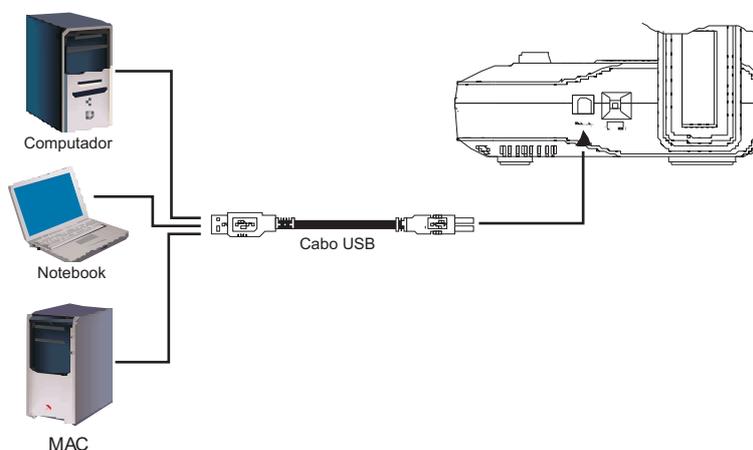
- Localize a porta VGA IN de seu dispositivo de exibição (projetor, monitor, etc) e conecte o cabo VGA na porta VGA OUT da MAX Câmera.



- Localize a porta de saída de vídeo VGA do computador e conecte-a através do cabo VGA à porta VGA IN da MAX Câmera.

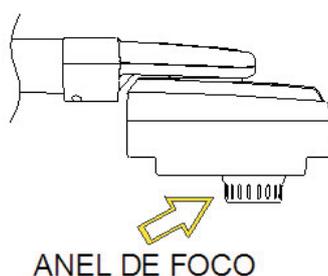


- Localize a porta USB do computador e conecte o cabo usb à câmera e ao computador. Isto permitirá usar a MAX Câmera CP150 através do software e também transferir as imagens da memória da câmera para o computador.



Conexão dos Cabos - MAX Câmera

- Para regular o foco da câmera gire o anel de foco até que a imagem fique nítida.



Para conectar o adaptador para microscópio consulte o manual que acompanha o produto.

Instalação do software da Cp150

Para instalar o software da Cp150 insira o CD no drive de CD-ROM e siga os passos do instalador que iniciará automaticamente. Caso não inicie automaticamente, abra o Windows Explorer, clique sobre a unidade de CD-ROM e então duplo clique sobre o arquivo setup.exe.

Manutenção Activboard

Testando a lousa interativa

Verifique se:

- todos os cabos estão devidamente conectados
- o símbolo da Promethean no canto superior esquerdo está ligado e na cor branca
- o driver está corretamente instalado e se não há um “X” vermelho sobre seu ícone na bandeja, próximo ao relógio do sistema

Após verificar que tudo mencionado acima está correto, siga os passos abaixo.

- Abra o Activstudio.

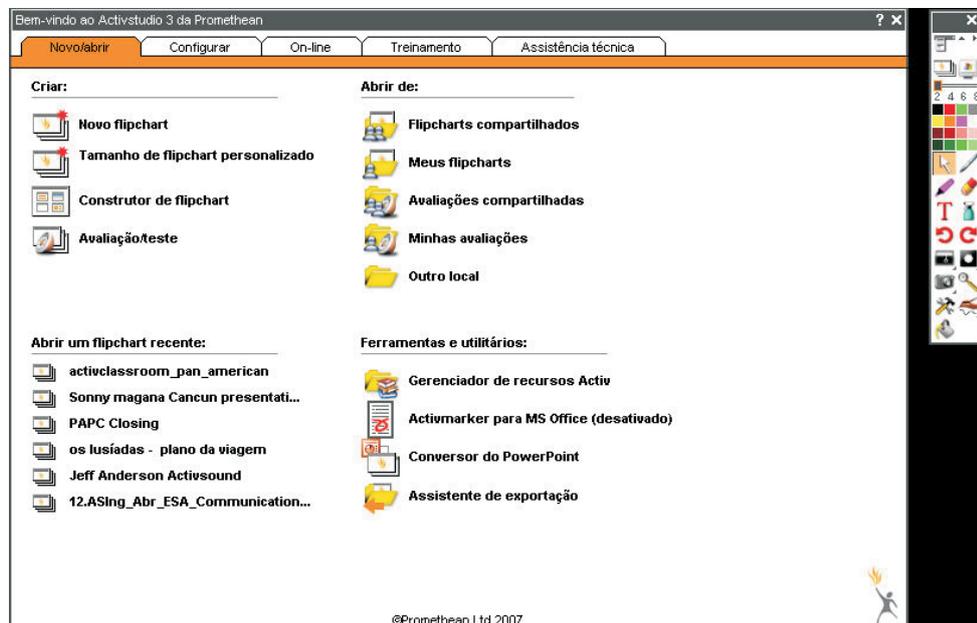


- Caso a tela a seguir aparecer é porque a lousa não foi identificada pelo sistema. Verifique os cabos novamente e, se necessário, os reconecte e/ou instale o driver novamente.

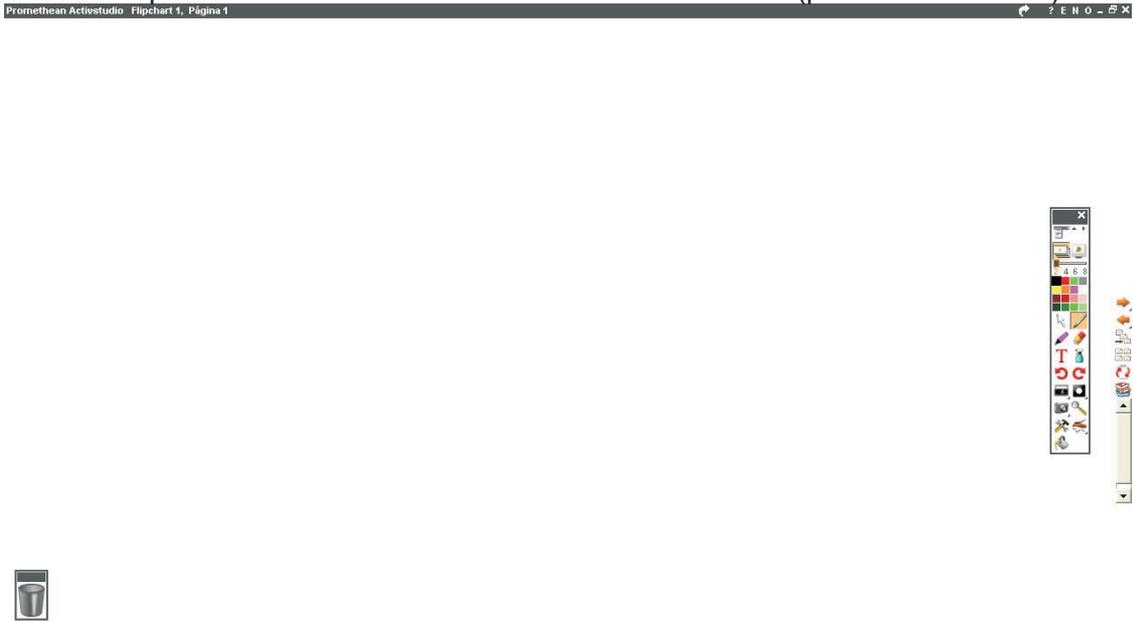


Caso deseje utilizar o Activstudio sem ter a lousa conectada no momento apenas concorde com a mensagem clicando no botão “Concordo”.

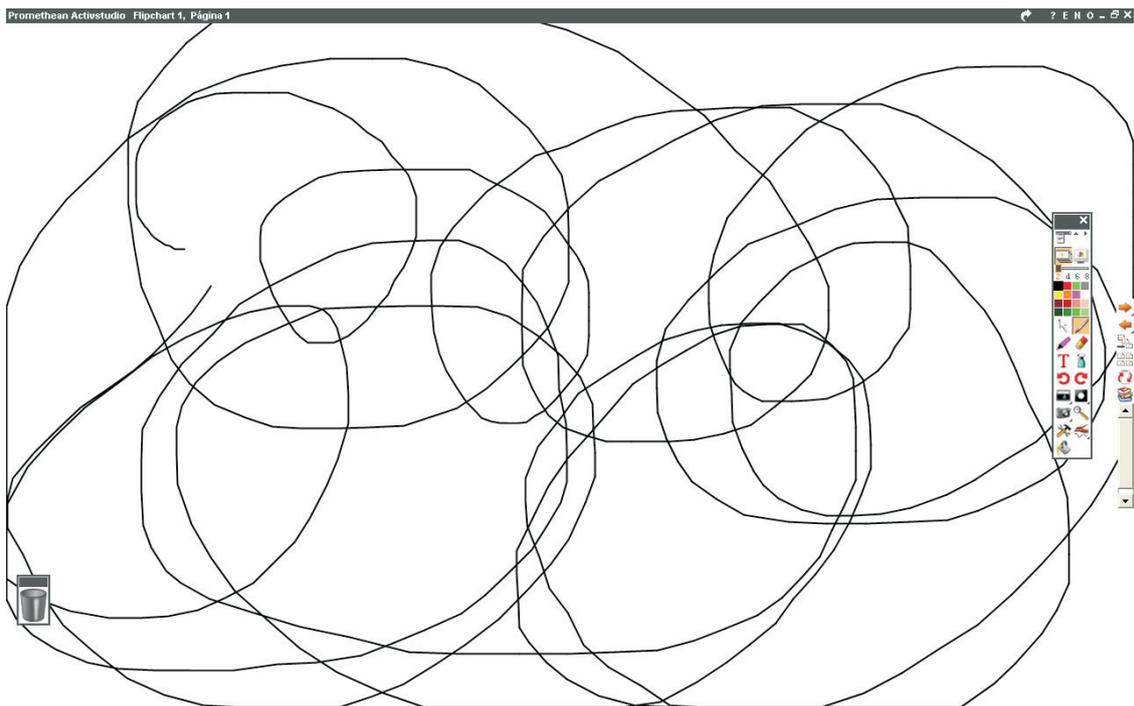
- Sempre que o software for iniciado a janela abaixo aparecerá. Clique no botão “Novo Flipchart” para que um novo flipchart (página) em branco seja criado.



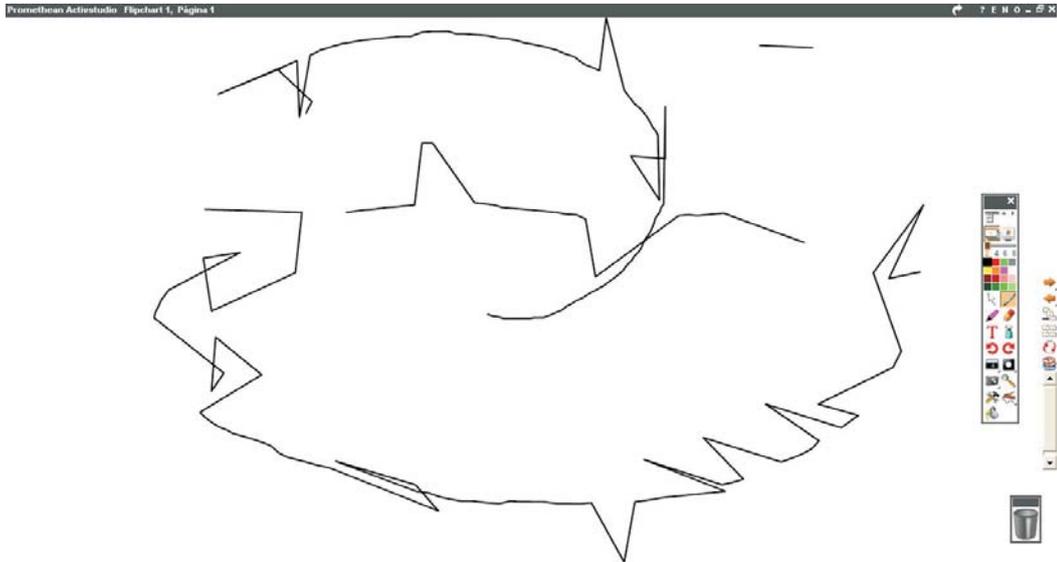
- O novo flipchart criado ocupara a tela toda. Selecione a ferramenta caneta, usualmente posicionada ao lado direito da ferramenta seletor (ponteiro do mouse)



- Utilizando a Activpen faça círculos por toda a superfície da lousa, como na figura a seguir.



- Se ao realizar os riscos circulares na lousa os mesmos não saíam como o desejado ou falhem (exceto por falha humana ao riscar) isto não é normal e pode haver falha em algum dos componentes da lousa. Veja a imagem a seguir.



No desenho acima a tentativa foi de realizar riscos circulares. Este problema é chamado Spike. Ele é perceptível mesmo quando não se está utilizando a ferramenta caneta. Quando, por exemplo, tenta-se simplesmente arrastar o mouse com a Activpen percebe-se a irregularidade.

- A seguir estão os passos para tentar resolver o problema de Spike:
 - 1) Inverta o plug da fonte da lousa na tomada
 - 2) Atualize o driver para a última versão possível - pode ser baixado através do FTP <ftp://arquivos.educacional.com.br> (usuário: ATP / senha: positivo).
 - 3) Verifique se o computador e a lousa estão conectados em uma tomada aterradas. Se não, teste a lousa e o computador em uma rede aterrada.
 - 4) Verifique se o computador e a lousa estão conectados em um estabilizador. Se não, liga tanto lousa quanto computador em um estabilizador ou módulo isolador (melhor) e teste novamente.
 - 5) Caso o cliente possua outra lousa interativa, teste a outra lousa interativa na mesmo sistema (tomada, computador, cabos, etc). Se funcionar, teste a lousa que apresentava defeito no local onde a que funcionou estava. Se tudo funcionar o problema está resolvido.
 - 6) Porém, se nada disso resolveu, a troca da placa controladora é necessária. Para tanto utilize placa código 21411 ou 27164. Se não tiver solicite.
 - 6) Caso a placa tenha sido substituída e o problema permanecer a lousa interativa deve ser substituída.

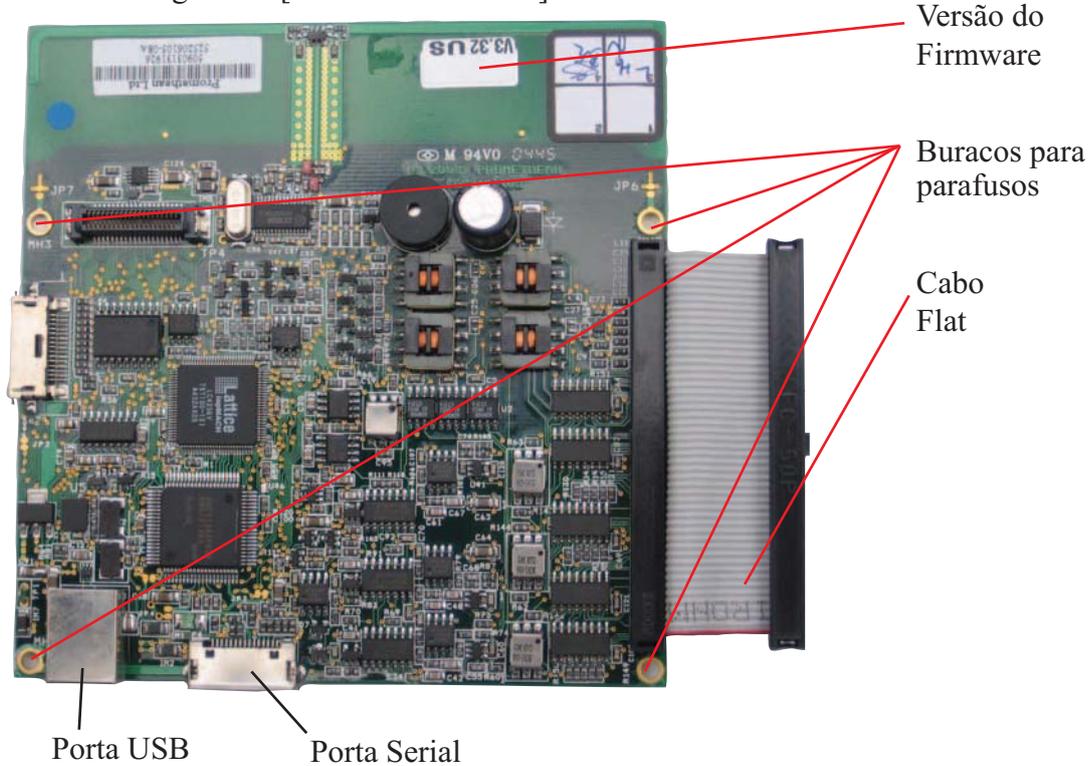
Ao substituir a placa, etiquete a placa que estava na lousa, indicando ali o número de série da lousa interativa (a placa não possui número de série). Nunca mantenha consigo uma placa controladora defeituosa. Quando realizar a troca envie imediatamente a placa defeituosa para a Positivo.

Sempre que uma placa ou lousa tiver que ser substituída favor preencher o formulário “Form-lousa-xxxxxxx.xls” recebido juntamente com este manual e envie para lucask@positivo.com.br ou imprima-o e envie para o fax (41) 3312-9666. Fazer isto é de extrema importância para que identifiquemos o que pode ter causado o problema. (onde está escrito no nome do arquivo “xxxxxx” coloque o número de série da lousa)

Placa Controladora lousa Interativa

O “cérebro” da Activboard é a Placa Controladora - um circuito impresso A 4.5”x 4.5” fixado por 4 parafusos e anexado ao corpo da lousa através de um cabo flat de 50 pinos. (Figura - 4)

Figura - 4 [Placa Controladora]



A Placa Controladora está também no lugar onde todas as conexões físicas são feitas na Activboard. Ambos os cabos, USB e Serial, conectam na base da Placa Controladora. Observe as referências para as conexões USB e Serial na Figura - 4)

Substituindo a Placa Controladora

Em alguns casos, quando atualização de firmware e outras tentativas de solucionar o problema não resolverem, talvez seja necessária a substituição da atual placa controladora da lousa.

Para este processo será necessário ajuda de alguém para carregar a Activboard (da sua posição na parede) e uma chave Phillips e, em alguns casos uma Chave Allen.

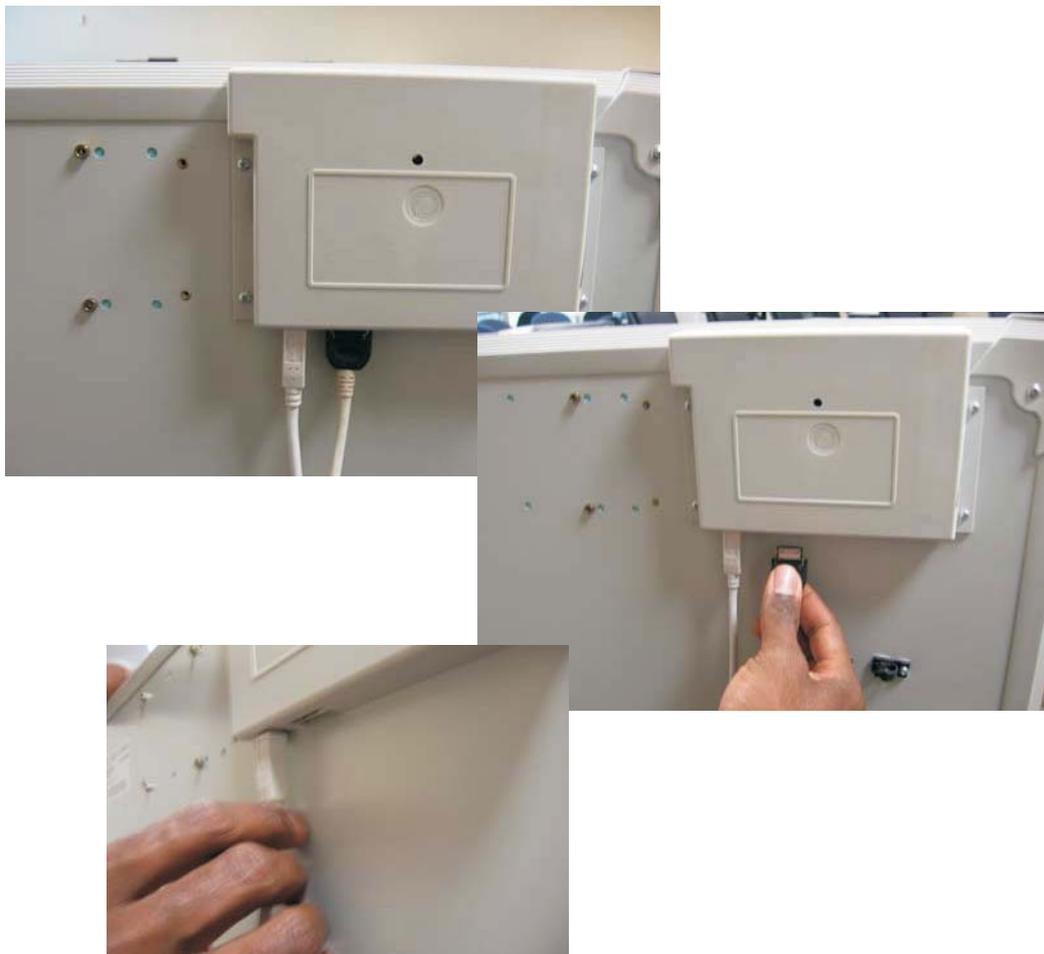
Observação: A Activboard 78" da Promethean pesa aproximadamente 17Kg. Imagine-se para alguns clientes este pode ser um produto com peso manuseável. Entretanto, devido ao peso natural da Activboard, a Promethean recomenda que a lousa seja levantada e carregada por ao menos duas pessoas, para reduzir o risco de ferir-se ou danificar o produto.

1. Desconecte a Activboard do Computador
2. Desligue a Activboard da energia elétrica
3. Se a lousa estiver instalada em uma parede, em duas pessoas levante a Activboard diretamente acima dos suportes de metal; e lentamente traga a lousa para frente da parede e abaixe-a até o chão.



4. Enquanto uma das pessoas segura a lousa verticalmente, a outra dirige-se à parte traseira da Activboard.
5. A Placa Controladora da lousa está localizada na parte direita superior na região traseira da lousa.
6. Remova os cabos que estiverem conectados à Placa Controladora (USB e/ou Serial).

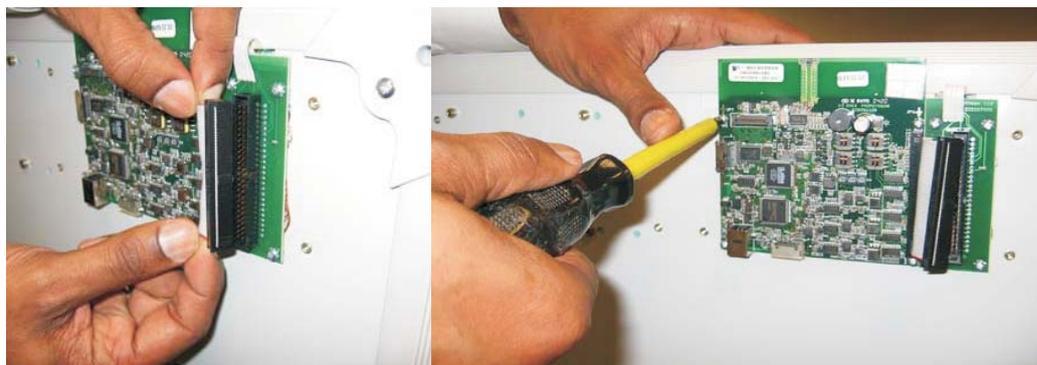
Observação: a conexão serial da lousa tem um botão na face do conector. Pressione o botão e mantendo-o pressionado desconecte o cabo. Se este processo não for realizado o cabo serial ou a placa controladora podem ser danificados.



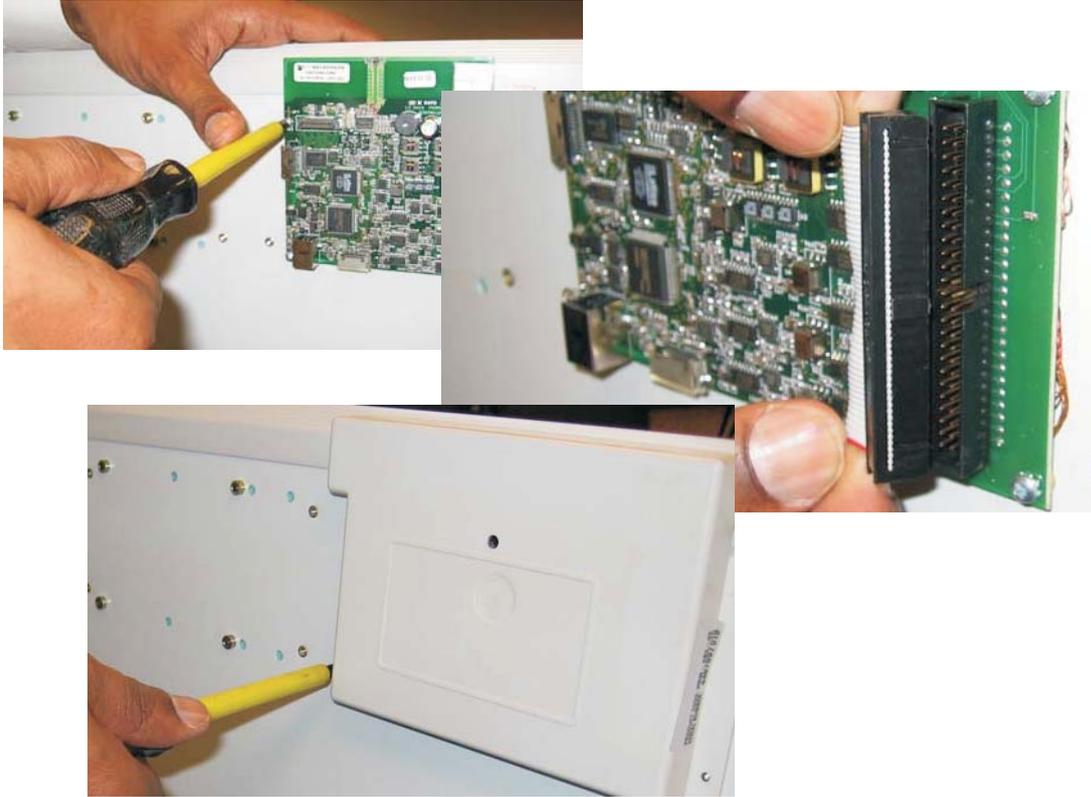
7. Após remover os cabos utilize a chave Phillips para remover os quatro parafusos que fixam a proteção da Placa Controladora.



8. Após removida a proteção a Placa Controladora estará visível. Do lado direito da placa verá o cabo flat que conecta a Placa Controladora ao corpo da lousa.
9. Segure do lado direito do cabo flat, no conector plástico preto, e puxe-o do corpo da lousa. O LADO ESQUERDO DO CABO NÃO DESCONECTA.



10. Remova os quatro parafusos que fixam a Placa ao corpo da lousa.
11. Coloque a placa com defeito no saco anti-estático em que é fornecida a nova Placa, ponha nela uma etiqueta informando o número de série da Activboard e envie para o Distribuidor.
12. Alinhe os furos da nova Placa com os furos para parafusos no corpo da lousa e recolque os quatro parafusos retirados anteriormente.
13. Alinhe os furos do conector do cabo flat com os pinos da placa do corpo da Activboard. Insira o conector empurrando-o perpendicularmente para evitar que algum dos pinos sofra algum dano.



14. Fixe novamente a proteção plástica da Placa Controladora recolocando os parafusos.

A Placa Controladora da Activboard foi substituída com sucesso.

Software fornecido com produtos Promethean

Quando um cliente adquire um produto Promethean, recebe os softwares mais completos e atuais. Quando uma nova versão dos softwares é lançada, o cliente tem o direito de fazer a atualização através do link a seguir:

<http://www.prometheanplanet.com> (página em inglês) É necessário criar usuário para acessar. O registro gratuito.

Os softwares fornecidos para quem adquire uma lousa interativa Promethean possuem licença para uso ilimitado por todos os alunos, professores e funcionários da instituição ou empresa, seja em nos computadores da instituição/empresa quanto em seus pessoais.

Encoraja-se a clientes e pessoal de suporte técnico a acessarem a página citada acima com regularidade afim de verificarem sobre novas versões de software.

Atualização de Driver (Activdriver)

O Activdriver é o software que permite a comunicação do Sistema Operacional e a lousa e freqüentemente são desenvolvidas atualizações visando atender às mudanças constantes das necessidades de nossos clientes. As versões mais recente disponível para atualização, tanto para Mac quanto para Windows, podem ser encontradas no seguinte link:

<ftp://arquivos.educacional.com.br> - usuário *ATP*, senha *positivo*

Ou

<http://www.prometheanplanet.com/server.php?show=ConWebDoc.4330> (página em inglês)

É necessário ter usuário e senha para baixar o driver. Pode ser criado gratuitamente.

Caso não haja problemas não é necessária a atualização do driver.

Quem devo contactar em caso de suporte?

Se você é a pessoa de suporte em seu estabelecimento então sua primeira ligação deve ser para o revendedor onde adquiriu o produto Promethean. Se você é um revendedor ajudando algum de seus clientes então poderá ligar para o suporte da Promethean. Esteja preparado para fornecer não somente suas informações, mas também as informações do cliente a quem está ajudando.

O telefone da Positivo (Distribuir Promethean no Brasil) em caso de necessidade de auxílio no suporte é: (41) 3312-3676 - de 8:30 às 12:30, das 14:00 às 18:30, de Segunda a Sexta, exceto feriados.

Guia Rápido
Activpen e Activstudio

Activpen

Antes de começar a usar o Activstudio é importante saber como funciona a Activpen.

Activpen é um dispositivo que permite a interação do usuário com a Activboard ou com o Activslate.

O melhor é pensar na Activpen como sendo um mouse, pois tem as mesmas funcionalidades, como cliques com botão esquerdo e direito e o controle do cursor de maneira idêntica.



Pen nib (ponta)

Pressionando com firmeza na superfície da lousa com a ponta da caneta exerce o mesmo efeito do **botão esquerdo do mouse**. Então, **pressinando e movendo** a caneta o mesmo efeito de **segurar e arrastar** é exercido.

Se você normalmente abre aplicações dando **duplo clique** com o mouse, faça o mesmo com a Activpen. Pressione duas vezes, firme e rapidamente contra a superfície da lousa. Com prática logo saberá qual velocidade e pressão utilizar.

Botão

Para usar menus e funções que normalmente acessa pode utilizar o "**botão direito**". Segure a caneta próxima da lousa (entre 0,5 cm e 1 cm) e pressione o botão. Isto lhe permitirá utilizar menus de diálogos e comandos, como **copiar** e **colar**.

Movimento

Segurando a caneta **próxima à lousa**, ou deslizando com leveza sobre a superfície, o mesmo efeito de arrastar o cursor do mouse pela tela é exercido.

Activstudio

Flipchart é o nome de uma lição do Activstudio. Como um flipchart daqueles de papel, um flipchart do Activstudio pode conter inúmeras páginas, porém agora com muito mais do que apenas anotações e imagens. Você pode incorporar um grande número de formatos diferentes de mídia, incluindo sons, vídeos, atividades interativas, links para Internet e uma Biblioteca de Recursos cheia de complementos digitais para serem usados sempre que quiser. Você pode simplesmente salvar, imprimir ou compartilhar seus flipcharts com outros professores. O único limite é a sua imaginação! Visite o site da Promethean. Lá encontrará milhares de flipcharts preparados, criados por professores, como você. Você mesmo pode colocar seus flipcharts em nosso site, deixando-os disponíveis para download para outros professores.

www.prometheanlearning.com - Para treinamento gratuito (site em inglês)
www.prometheanplanet.com - Para recursos gratuitos (site em inglês)

Iniciando o Activstudio

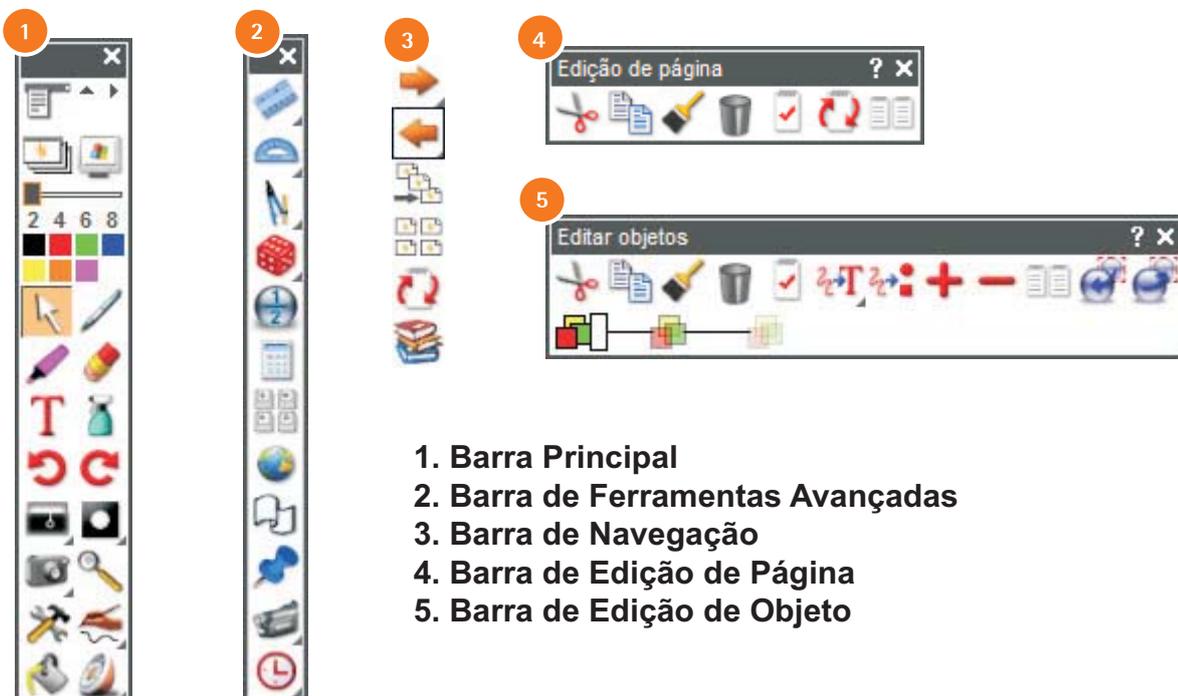
- Inicie o Activstudio a partir do ícone em sua área de trabalho ou então a partir de Iniciar > Programas > Activstudio



- O software iniciará e a tela principal aparecerá em sua área de trabalho. Da primeira vez que o software iniciar aparecerá uma tela pedindo para que escolha o seu nível de usuário. Selecione **Intermediário**. Caso deseje alterar posteriormente seu nível de usuário vá em Menu > Mostrar Painel > Configurar > Selecionar dos perfis instalados
- O botão Menu da tela principal permite acesso para as funções chave do Activstudio e possibilita customizar a barra de ferramentas e configurações.

Barras de Ferramentas

Quando explorar o Activstudio encontrará uma gama de diferentes caixas de ferramentas. Cada caixa tem um propósito diferentes, possibilitando o acesso mais fácil a editar funções ou características específicas para cada ferramenta. Nesta primeira sessão serão introduzidas as barras de ferramentas do Activstudio.



1. Barra Principal
2. Barra de Ferramentas Avançadas
3. Barra de Navegação
4. Barra de Edição de Página
5. Barra de Edição de Objeto

Barra Principal

A Barra Principal é o coração do Activstudio e contém uma vasta gama de ferramentas para criação, seleção e manipulação de objetos em seus flipcharts. Ferramentas podem ser adicionadas ou removidas da Barra Principal, então quanto mais se tornar confortável quanto ao uso das ferramentas, poderá customizar a barra de ferramentas incluindo seus favoritos.

A Barra Principal sempre flutua sobre as outras janelas de aplicativos do Windows. Pode ser movida pela tela, minimizada ou reduzida.



1 Barra de Título
Arraste para reposicionar a Barra Principal. Clique no X para fechar sua sessão do Activstudio.

2 Menu Principal
Acessa as funções chave do Activstudio - customize sua barra de ferramentas e configurações.

3 Flipchart
Exiba ou esconda o flipchart atual; alterne entre o Activstudio e aplicativos Windows. Crie um novo flipchart se não houver algum aberto;.

4 Recolher
Minimize/maximize a Barra Principal.



5

Expandir

Exiba/esconda a barra de atalhos.



6

Anotar na Área de Trabalho

Faça anotações e desenhos sobre os aplicativos Windows.



7

Largura de Caneta

Arraste e escolha a espessura para a caneta, realçador ou borracha.



8

Paleta de Cores

Selecione diferentes cores para texto, anotações, formas e objetos.



9

Ferramenta Seletor

Clique sobre ou arraste sobre objetos para selecioná-los.



10

Ferramenta Realçador

Marque sobre anotações, textos, imagens e outros objetos com uma caneta transparente.



11

Ferramenta Texto

Adicione texto ao flipchart, aplicativos Windows ou área de trabalho



12

Desfazer

Desfaça a última ação realizada.



13

Ferramenta Revelar

Oculte o flipchart e então o revele desde cima, debaixo, esquerda ou direita.



14

Ferramenta Câmera

Tire uma foto de tudo ou de uma parte da tela; adicione a imagem ao flipchart, à Biblioteca ou clipboard.



15

Ferramentas Avançadas

Abra a barra de Ferramentas Avançadas, que contém uma seleção especial de ferramentas úteis.



16

Ferramenta Caneta

Desenhe, escreva ou faça anotações a mão livre em flipcharts, aplicativos Windows ou na área de trabalho.



17

Ferramenta Borracha

Apague erros feitos com a caneta ou realçador.



18

Ferramenta Limpar

Limpe todas as instâncias de um tipo específico do flipchart ou área de trabalho.



19

Refazer

Refaça a ação desfeita pela ferramenta Desfazer.



20

Ferramenta Foco

Destaque uma parte da tela para aumentar a atenção, ou marque uma área da tela que deseja esconder.



21

Zoom de página

Amplie ou reduza a exibição da sua página ativa, ou movimente pela a tela.



22

Ferramenta Reconhecimento

Reconhece e converte formas ou escritas feitas à mão livre em formas geométricas e textos editáveis.

Barra Lateral

A Barra Lateral pode ser encontrada inicialmente na parte inferior direita da página do flipchart. Ela possui algumas ferramentas que ajudam a organizar e navegar através do flipchart.



1 Próxima Página
Navegue pelas páginas. Se estiver exibindo a última página, então a Próxima Página adiciona uma nova ao fim do flipchart.

2 Página Anterior
Navegue de volta a página anterior do flipchart.

3 Seletor de Página
Exiba miniaturas de todas as páginas do flipchart - selecione uma página para trabalhar.

4 Organizador de Página
Exiba imagens em miniatura de todas as páginas do flipchart - rearrange a ordem das páginas.

5 Redefinição de Página
Reverta a página atual do seu flipchart para a última versão salva. Isto só funciona em um flipchart salvo previamente.

6 Biblioteca de Recursos
Acesse ampla gama de recursos, incluindo imagens, fundos e flipcharts pré-preparados; tudo podendo ser usado em suas apresentações.

7 Barra de Rolagem
Amplie (pan) ou diminua a página do flipchart.