

**ActivInspire**



The **ActivClassroom** by PROMETHEAN



**ActivInspire**



The **ActivClassroom** by PROMETHEAN



**Volume I**

# Índice – Volume I

<b>Antes de iniciar</b>	
<p>Esta secção é para iniciados e para utilizadores que pretendem actualizar o seu conhecimento sobre como iniciar a ActivPen, o ActivBoard e os flipcharts:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Utilizar o ActivPen</a></li><li>• <a href="#">Calibrar o ActivBoard</a></li><li>• <a href="#">Utilizar outro quadro</a></li></ul>	

<b>Uma visita ao ActivInspire</b>	
<p>Esta secção é para utilizadores novos e actuais do software Activstudio e Activprimary. Inclui alguns tópicos introdutórios e faz uma visita ao ActivInspire Studio e ActivInspire Primary:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Uma aplicação, dois produtos</a></li><li>• <a href="#">Acerca dos flipcharts</a></li><li>• <a href="#">Explorar o ActivInspire Studio</a></li><li>• <a href="#">Explorar o ActivInspire Primary</a></li></ul>	

## Explorar o ActivInspire Studio

O que vê quando executa pela primeira vez o ActivInspire Studio depende se tem o ActivInspire Professional ou Personal.

Quando adequado, mostramos os dois nesta visita ilustrativa:

- [Dashboard](#)
- [Janela do ActivInspire](#)
- [Caixa de ferramentas principal](#)
- [Browsers do ActivInspire](#)
- [Ver um flipchart](#)
- [Gerir múltiplos flipcharts](#)
- [Criar no seu computador](#)
- [Apresentar no quadro](#)
- [Colaborar no quadro](#)
- [Explorar ferramentas](#)
- [Ferramentas utilizadas com mais frequência](#)

## Quais os Browsers que existem?

Existem sete Browsers no ActivInspire:

- [Browser de Páginas](#) 
- [Browser de Recursos](#) 
- [Browser de Objectos](#) 
- [Browser de Notas](#) 
- [Browser de Propriedades](#) 
- [Browser de Acções](#) 
- [Browser de Votação](#) 

## Primeiros passos com o ActivInspire

Esta secção inclui a informação necessária para iniciar rapidamente o ActivInspire:

- [Criar o primeiro flipchart](#)
- [Escrever num flipchart](#)
- [Adicionar e formatar texto](#)
- [Adicionar e manipular figuras](#)
- [Copiar, colar e duplicar objectos](#)
- [Eliminar material](#)
- [Introduzir páginas](#)
- [Introduzir recursos](#)
- [Utilizar grelhas](#)
- [Criar objectos](#)
- [Criar notas de página](#)
- [Guardar um flipchart](#)
- [Imprimir um flipchart](#)
- [Abrir um flipchart](#)
- [Truques fáceis dos professores](#)

## Mais acerca do ActivInspire

Esta secção tem informações mais detalhadas sobre como trabalhar com o ActivInspire:

- [Trabalhar com recursos](#)
- [Trabalhar com objectos](#)
- [Tornar os flipcharts interactivos](#)
- [Fazer com que os perfis funcionem](#)
- [Trabalhar no quadro](#)
- [Importar e exportar ficheiros](#)

## Trabalhar com recursos

Esta secção tem mais informações sobre como trabalhar com recursos:

- [Acerca dos recursos](#)
- [Adicionar recursos a um flipchart](#)
- [Importar e exportar pacotes de recursos](#)
- [Trabalhar com os nossos próprios materiais](#)
- [Publicar flipcharts](#)

## Trabalhar com objectos

Esta secção tem mais informações sobre como trabalhar com objectos:

- [Utilizar camadas e empilhamento](#)
- [Adicionar imagens](#)
- [Adicionar e remover ligações](#)
- [Adicionar multimédia](#)
- [Transformar objectos](#)
- [Criar e editar grelhas](#)
- [Alterar propriedades do objecto](#)

## Tornar os flipcharts interactivos

Esta secção contém informação sobre como adicionar elementos interactivos aos flipcharts:

- [Criar recipientes](#)
- [Criar restrições](#)
- [Trabalhar com acções](#)

## Fazer com que os perfis funcionem

O ActivInspire tem uma variedade de menus predefinidos, definições e comportamentos cuidadosamente pensados que fornecem resultados consistentes sempre que trabalha com flipcharts.

No entanto, os resultados podem não ser exactamente os que pretende. Se utilizou software criativo anteriormente, pode estar familiarizado com a alteração de definições e opções de acordo com as suas necessidades. No ActivInspire, damos o nome de criar um perfil.

Consulte:

- [Acerca dos perfis](#)
- [Criar e mudar perfis](#)

## Trabalhar no quadro

Nesta secção, descrevemos como tirar partido da utilização das avançadas Ferramentas de apresentação do ActivInspire, enquanto trabalha no quadro:

- [Lista de verificação pré-voo](#)
- [Anotar o ambiente de trabalho](#)
- [Utilizar ferramentas do ambiente de trabalho](#)
- [Utilizar a Câmara](#)
- [Utilizar o Relógio](#)
- [Utilizar Reconhecimento de escrita manual](#)
- [Utilizar Reconhecimento de figura](#)
- [Utilizar Magic Ink](#)
- [Utilizar Mensagem-rodapé](#)
- [Utilizar o Revelador](#)
- [Trabalhar no Modo de utilizador duplo](#)
- [Utilizar o Teclado no ecrã](#)
- [Utilizar o Foco](#)
- [Utilizar Bloqueio do professor](#)
- [Utilizar ferramentas de matemática](#)

## Definições

Pode personalizar o ActivInspire de formas muito diferentes, de acordo com as suas necessidades. Para garantir que as ferramentas e funcionalidades seleccionadas têm sempre o mesmo comportamento predefinido, pode configurar e guardar as preferências num ou mais perfis.

Esta secção descreve as definições disponíveis e as suas opções:

- [Sistema de Resposta do Aluno](#)
- [Ferramenta Relógio](#)
- [Efeitos](#)
- [Objectos do flipchart](#)
- [Idioma](#)
- [Definições online](#)
- [Verificador de ortografia](#)
- [Ferramentas](#)
- [Entrada de utilizador](#)
- [Gravações](#)
- [Perfil e Recursos](#)
- [Flipchart](#)
- [Multimédia](#)
- [Modo de estruturação](#)

## Utilizar ferramentas de matemática

Esta secção descreve como:

- [Utilizar o Lançador de dados](#)
- [Utilizar a Calculadora](#)
- [Utilizar a Régua](#)
- [Utilizar o Transferidor](#)
- [Utilizar o Compasso](#)
- [Definir a Origem XY](#)

# Índice Volume II

## Importar e exportar ficheiros

Nesta secção mostramos como importar ficheiros de outras aplicações e exportar uma página de flipchart para um ficheiro de gráficos.

- [Importar ficheiros](#)
- [Exportar ficheiros](#)

## Utilizar Sistemas de Resposta do Aluno

Esta secção tem informações sobre os Sistemas de Resposta do Aluno (LRS):

- [Descrição geral](#)
- [Registar dispositivos](#)
- [Atribuir estudantes a dispositivos](#)
- [Perguntas preparadas – Utilizar o Assistente de Perguntas](#)
- [Perguntas rápidas e ExpressPoll](#)

## Referência

Estas secções de referência listam e descrevem brevemente o propósito das ferramentas, menus, acções, propriedades e definições disponíveis no ActivInspire:

- [Atalhos do teclado](#)
- [Opções de personalização](#)
- [Menus e Menus de contexto](#)
- [Caixas de ferramentas e Barras de ferramentas](#)
- [Ferramentas](#)
- [Acções](#)
- [Propriedades](#)
- [Definições](#)

## Menus e Menus de contexto

Esta secção lista e descreve brevemente as ferramentas e funções disponíveis em cada Menu e Menu de contexto no ActivInspire:

- [Barra de menus](#)
- [Menus de contexto](#)
- [Alças de selecção e dimensionamento](#)

## Ferramentas

Esta secção descreve detalhadamente todas as ferramentas disponíveis no ActivInspire. Para cada ferramenta, descrevemos o que faz, como utilizá-la, o que pode personalizar e onde se encontra, por predefinição.

## Acções

Para cada acção, existe uma ferramenta ou comando correspondente.

Para obter informações acerca dos tipos de acções disponíveis no ActivInspire, consulte:

- [Acções de Arrastar e largar](#)
- [Acções de comando](#)
- [Acções da página](#)
- [Acções do objecto](#)
- [Acções do documento/suporte](#)
- [Acções de votação](#)

## Propriedades

Utilize o Browser de Propriedade para ver, alterar e aplicar uma variedade de propriedades avançadas à página de flipchart ou objectos. As opções são apresentadas no Browser e dependem se seleccionou uma página, objecto único ou múltiplos objectos. Diferentes tipos de objectos têm diferentes tipos de propriedades.

Para obter informações detalhadas sobre como alterar propriedades, consulte [Alterar propriedades do objecto](#).

Esta secção descreve brevemente as propriedades disponíveis por categoria:

- [Propriedades de identificação](#)
- [Propriedades de aspecto](#)
- [Propriedades do contorno](#)
- [Propriedades de preenchimento](#)
- [Propriedades de fundo](#)
- [Propriedades de posição](#)
- [Propriedades de rótulo](#)
- [Propriedades do recipiente](#)
- [Propriedades de rotação](#)
- [Propriedades de restrições](#)
- [Propriedades de diversos](#)
- [Propriedades de multimédia](#)
- [Propriedades da página](#)
- [Propriedade das ferramentas](#)
- [Propriedades do revelador](#)
- [Propriedades do foco](#)
- [Propriedades da grelha](#)

## Definições

Pode personalizar o ActivInspire de formas muito diferentes, de acordo com as suas necessidades. Para garantir que as ferramentas e funcionalidades seleccionadas têm sempre o mesmo comportamento predefinido, pode configurar e guardar as preferências num ou mais perfis.

Esta secção descreve as definições disponíveis e as suas opções:

- [Sistema de Resposta do Aluno](#)
- [Ferramenta Relógio](#)
- [Efeitos](#)
- [Objectos do flipchart](#)
- [Idioma](#)
- [Definições online](#)
- [Verificador de ortografia](#)
- [Ferramentas](#)
- [Entrada de utilizador](#)
- [Gravações](#)
- [Perfil e Recursos](#)
- [Flipchart](#)
- [Multimédia](#)
- [Modo de estruturação](#)

[Home](#) > Bem-vindo ao ActivInspire

## Bem-vindo ao ActivInspire

**O ActivInspire é o novo software de ensino e aprendizagem para computadores e quadros interactivos da Promethean**

Com o ActivInspire pode:

- Ensinar tal como com um quadro tradicional, variar o ritmo das apresentações e oferecer sessões de formação prática.
- Escreva e desenhe, em seguida, apague, como normalmente faria.
- Guarde as páginas como um ficheiro de flipchart, em seguida, recupere-as para utilizar com uma aula diferente ou noutra sala de aula.
- Adicione imagens, filmes e sons às páginas de flipchart da aula.
- Estructure rapidamente o conteúdo da aula e a sincronização de acordo com o plano da aula.
- Adicione texto, por exemplo a partir do Microsoft Word<sup>®</sup>, ou directamente a partir da Internet. O



ActivInspire pode ainda reconhecer a sua escrita e convertê-la em texto.

- Utilize os Sistemas de Resposta do Aluno - faça perguntas aos estudantes ou apresente perguntas preparadas nos flipcharts. Os estudantes podem votar ou escrever respostas nos dispositivos do ActiVote e ActivExpression e os resultados serão apresentados em formatos diferentes.
- Adapte rapidamente os flipcharts em resposta aos resultados da aula ou consoante os requisitos de resumo.
- Utilize ferramentas simples mas eficazes para simular o pensamento, cativar os estudantes e focar a sua atenção.

## Quais as novidades resumidamente

Estamos sempre atentos e temos analisado o seu feedback no ActivInspire, a nova geração de software de ensino e aprendizagem da Promethean para o computador e quadro interactivo.

Nesta secção apresentamos algumas novas funcionalidades chave que solicitou.

-  Quer esteja habituado a trabalhar com o PowerPoint<sup>®</sup>, Keynote, SMART Notebook, software Activstudio ou Activprimary, o ActivInspire personaliza o seu ambiente de trabalho, de acordo com as suas preferências. O utilizador escolhe o aspecto e funcionamento.
-  Não precisa de sair da sua zona de conforto para criar excelentes aulas e apresentá-las eficazmente. É o utilizador que decide quanta tecnologia do ActivInspire utiliza e quando.
-  Quando estiver pronto, pode personalizar o ActivInspire de acordo com as suas formas preferidas de trabalhar no computador e no quadro. Pode guardar as suas preferências num perfil e criar os perfis que pretender. Pode mudar de perfis clicando num botão, para obter as ferramentas necessárias para o trabalho.
-  O novo esquema nítido do ActivInspire e as ferramentas intuitivas facilitam a criação e apresentação de aulas.
-  A avaliação e votação integrada permitem controlar rapidamente a aula e ajustar as actividades aos resultados.
-  A aprendizagem colaborativa é ainda mais fácil com o Modo de utilizador duplo e o nosso novo ActivBoard V3 (ou um ActivBoard V2 actualizado). O professor e estudante podem trabalhar lado a lado no quadro. Em alternativa, pode emprestar a sua caneta para uma sessão colaborativa de estudante, tendo em conta que os estudantes só poderão fazer o que lhes foi permitido no flipchart.
-  E não necessita de criar flipcharts especiais para utilizar duas canetas ao mesmo tempo! Pode colaborar em flipcharts novos ou existentes.
-  As ferramentas avançadas ajudam a envolver os estudantes e mantê-los interessados.
-  Pode adicionar rapidamente conteúdo multimédia ao flipcharts, a partir do computador ou internet.
-  O reconhecimento de escrita manual integrado significa que pode escrever no quadro e permitir ao ActivInspire transformar a escrita em texto impresso.
-  Os browsers com separadores tornam todos os aspectos dos flipcharts e dos recursos transparentes e instantaneamente acessíveis:
  -  Visualize e faça a gestão das páginas do flipchart no Browser de Páginas.
  -  Navegue e escolha rapidamente a partir de uma grande variedade de elementos prontos para o flipchart com o Browser de Recursos.
  -  Visualize e faça a gestão de todas as definições para objectos, como texto, imagens, ficheiros e figuras no Browser de Objectos.
  -  Acabou-se a caça às notas vitais do flipchart! Visualize, crie e edite as notas rapidamente com o Browser de Notas.
  -  Visualize e altere as propriedades do objecto com o Browser de Propriedades.
  -  Alguma vez pensou em como pode adicionar elementos interactivos aos flipcharts? É fácil com o Browser de Acções.
  -  Votar e avaliar é flexível e fácil de gerir com o Browser de Votação.



Para obter uma demonstração visual das novidades do ActivInspire, consulte os cursos online interactivos no Promethean Planet  
[www.prometheanplanet.com/activlearning/online](http://www.prometheanplanet.com/activlearning/online)

[Home](#) > Quais as novidades em mais detalhe

## Quais as novidades em mais detalhe

Esta secção é para utilizadores que pretendem rapidamente saber mais sobre as diferenças significativas entre o ActivInspire e os seus antecessores, Activstudio e Activprimary. No entanto, também inclui informações que podem ser do interesse geral, se estiver a utilizar pela primeira vez o software Promethean.

Nesta secção e ficheiro de ajuda, mostramos os ícones do ActivInspire Studio e ActivInspire Primary.

- [Novo aspecto e funcionalidade](#)
- [Novas ferramentas e propriedades](#)
- [Edição de objecto mais fácil e flexível](#)
- [Browsers](#)
- [Modo de utilizador duplo](#)
- [Outros melhoramentos](#)



Tenha em atenção que existem literalmente centenas de pequenas alterações e melhoramentos no ActivInspire que são demasiado numerosas para serem mencionadas nesta secção. Procure em todo este ficheiro de ajuda e utilize o programa para descobrir todas essas alterações e melhoramentos.



Para obter uma demonstração visual das novidades do ActivInspire, consulte os cursos online interactivos no Promethean Planet [www.prometheanplanet.com/activlearning/online](http://www.prometheanplanet.com/activlearning/online)

### Novo aspecto e funcionalidade

- O ActivInspire integra o ActivInspire Studio e ActivInspire Primary. Agora pode mudar entre os dois utilizando o Painel de configuração no Dashboard. A troca tem efeito na próxima vez que iniciar o ActivInspire.
- Experiência consistente da plataforma cruzada. O ActivInspire parece, funciona e comporta-se de forma idêntica nas plataformas do Windows™ e Mac®, simplificando a aprendizagem. Além disso, não se esqueça de Linux™. Sim, finalmente suportamos Linux e funciona da mesma forma também!
- O ActivInspire inclui um novo e moderno estilo para o ActivInspire Studio e ActivInspire Primary. Esta transformação inteligente foi concebida para misturar a familiaridade das versões anteriores (incluindo caixas de ferramentas e tabuleiros) com a intuição e clareza de mais aplicações convencionais.
- Se não estiver satisfeito com o aspecto e funcionalidade predefinidos, o ActivInspire agora oferece maiores capacidades de personalização, incluindo:

- Mudar rapidamente de perfis (por exemplo, o esquema do ActivInspire) com **Mudar perfil**



Pode escolher entre estes perfis imediatos:

1. No quadro
  2. Criar
  3. Idiomas
  4. Matemática
  5. Suporte.
- Crie, guarde e utilize os seus próprios perfis, que pode partilhar com outros.
  - Ancoragem automática da caixa de ferramentas. As caixas de ferramentas e os tabuleiros podem ser ocultados automaticamente quando não estiverem em utilização ou pode 'Fixá-los' para os manter visíveis.

- Flexibilidade da posição da caixa de ferramentas - decidir a melhor posição para colocar ou ancorar as caixas de ferramentas: esquerda, direita, parte superior ou inferior do ecrã.
- Barras de menu convencionais. Esta funcionalidade opcional fornece uma barra de menu padrão, permitindo aceder a menus, como Ficheiro Editar... e Ver.
- Interface do flipchart com separadores – Abrir múltiplos flipcharts e alternar utilizando os Separadores do documento.



[Uma visita ao ActivInspire > Explorar o ActivInspire Studio > Browsers do ActivInspire](#)

[Uma visita ao ActivInspire > Explorar o ActivInspire Primary > Browsers do ActivInspire](#)

[Voltar ao início](#)



## Novas ferramentas e propriedades

- Foi efectuada uma análise maior às figuras com a Ferramenta **Figura** . Algumas figuras têm pontos de modificação inteligentes denominados pontos de figura, onde pode alterar o tamanho da seta numa Figura de seta, por exemplo. Também pode manipular os pontos individuais que formam a figura, permitindo distorcer e transformar a figura. Existem também novas ferramentas de figura de forma livre e Bézier e ainda ferramentas de linha pontuada e de ligação. As figuras também podem ter preenchimentos subtis com gradação (tal como o fundo de página).
- **Conector** . Esta ferramenta permite ligar objectos com linhas de conector inteligentes, especialmente útil ao trabalhar no Modo de utilizador duplo (consulte abaixo).
- Apagar realmente anotações com a **Borracha** . Agora remove fisicamente anotações e partes de anotações, em vez de as ocultar magicamente (como nas versões anteriores).
- **Magic Ink** . Esta ferramenta permite aplicar tinta mágica para apagar, que dissimula objectos na camada superior. É igual à ferramenta Borracha das versões anteriores.
- Os dispositivos do ActiVote e ActivExpression agora são directamente suportados na totalidade no ActivInspire.
- Rótulos. Agora pode colocar uma propriedade de Rótulo aos objectos de página para que funcionem como Sugestões ou descrições definitivas.
- Ferramentas de matemática melhoradas. Múltiplas ferramentas de réguas, transferidores e compasso podem ser abertas na página. É especialmente útil no Modo de utilizador suplo (consulte abaixo).
- **Ferramentas de ambiente de trabalho** . Esta funcionalidade de ferramenta flutuante permite ocultar rapidamente o ActivInspire e visitar o Ambiente de trabalho para utilizar outras funcionalidades conhecidas, como **Câmara** , **Gravador de ecrã**  e **Teclado no ecrã** .
- **Express Poll** . Esta funcionalidade permite criar rapidamente uma pergunta ad-hoc para a audiência responder utilizando os dispositivos do ActiVote ou ActivExpression.



[Primeiros passos com o ActivInspire > Adicionar e manipular figuras](#)

[Primeiros passos com o ActivInspire > Eliminar material](#)

[Mais acerca do ActivInspire > Trabalhar no quadro](#)

[Utilizar Sistemas de Resposta do Aluno > Perguntas rápidas e ExpressPoll](#)

[Voltar ao início](#) 

## Edição de objecto mais fácil e flexível

As Alças de Selecção foram drasticamente melhoradas. Além de dimensionar e rodar um objecto, sempre que selecciona objectos, é disponibilizada uma variedade de ferramentas de manuseamento predefinidas:



Estas são:

- Cursor de deslocamento de transparência. Altere rapidamente a transparência da selecção.
- Trazer para a frente / Enviar para trás. Altere a ordem de empilhamento da selecção.
- Alternar agrupado. Escolha agrupar ou desagrupar a selecção.
- Duplicar. Escolha duplicar rapidamente a selecção.

Mas, ainda não acabámos. Se existem ferramentas que pensa que devem ser incluídas (por exemplo, Inverter no eixo X), pode adicioná-las simplesmente personalizando as Alças de Selecção em Editar perfis > Comandos.

Consulte. Ficarás espantado com o que pode adicionar.



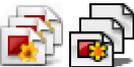
[Primeiros passos com o ActivInspire > Adicionar e manipular figuras](#)

[Mais acerca do ActivInspire > Trabalhar com objectos](#)

[Voltar ao início](#) 

## Browsers

Os Browsers incluem muitos conceitos familiares das versões anteriores numa única localização conveniente.

- **Browser de Páginas**  Além de oferecer a mesma funcionalidade do que as versões anteriores, o Browser de Páginas permite adicionalmente reorganizar as páginas do flipchart, arrastando e largando-as directamente no Browser. Também pode arrastar páginas do Browser de Páginas e largá-las em qualquer separador do flipchart para copiar páginas entre flipcharts abertos. O Browser de Páginas continua a aparecer como um tabuleiro no ActivInspire Primary.
- **Browser de Recursos**  Uma substituição directa da Biblioteca de recursos, combina a árvore de pastas com a vista de conteúdo da pasta. O Browser de Recursos continua a aparecer como um tabuleiro no ActivInspire Primary.
- **Browser de Objectos**  Fornece uma vista de árvore de objectos, oferecendo uma abordagem mais estruturada para ver e manipular todos os objectos na página. Aqui pode ver e alterar rapidamente os estados de ordem, camada, visibilidade e aspecto de um ou mais objectos de página.
- **Browser de Notas**  A nova localização das Notas de página com edição total de WYSIWIG.

- **Browser de Propriedades** 

A nova origem das Propriedades do objecto. Fornece uma lista de grelhas mais convencional para modificar propriedades do objecto únicas ou agrupadas. As propriedades são organizadas em grupos convenientes, incluindo: Propriedades de aspecto, localização, recipiente e restrições.

- **Browser de Acções** 

A nova origem das Acções do objecto e Propriedades de acção. Agora cada acção tem uma representação do ícone e as acções podem ser aplicadas mais facilmente a um ou mais objectos na página. Aqui também irá encontrar uma selecção de objectos de acção pré-effectuada que pode ser arrastada directamente para a página.

- **Browser de Votação** 

Aqui combinámos tudo o que tenha a ver com registar, atribuir e activar os dispositivos do ActiVote e ActivExpression. Também inclui registo dos dispositivos do ActivSlate.



[Uma visita ao ActivInspire > Explorar o ActivInspire Studio > Browsers do ActivInspire](#)

[Uma visita ao ActivInspire > Explorar o ActivInspire Primary > Browsers do ActivInspire](#)

[Voltar ao início](#) 

## Modo de utilizador duplo

O novo, revolucionário e verdadeiramente incrível Modo de 'utilizador duplo' permite duas pessoas trabalharem simultaneamente no ActivBoard cada um utilizando uma caneta. Abre um mundo totalmente novo de possibilidades colaborativas na sala de aula.

A experiência do 'Utilizador duplo' oferece vantagens reais na interactividade partilhada, estruturando com cuidado tabuleiros e caixas de ferramentas duplas (ActivInspire Primary).

A total correcção da Biblioteca de recursos inclui muitos modelos e actividades de página de flipchart concebidos para o Modo de utilizador duplo.



[Uma visita ao ActivInspire > Explorar o ActivInspire Studio > Colaborar no quadro](#)

[Uma visita ao ActivInspire > Explorar o ActivInspire Primary > Colaborar no quadro](#)

[Mais acerca do ActivInspire > Trabalhar no quadro > Trabalhar no Modo de utilizador duplo](#)

[Voltar ao início](#) 

## Outros melhoramentos

- O ActivInspire já não necessita de ligação a um ActivBoard para ter todas as funcionalidades. Agora

irá perceber que o **Reconhecimento de escrita manual**  funcionará afastado do quadro.

- Concebemos o ActivInspire para que possa funcionar confortavelmente noutros quadros interactivos, incluindo quadros digitais, tendo em conta a utilização de funções com o clique direito do rato e o tamanho dos ícones na interface do utilizador.
- Histórico de ferramentas. A Barra de ferramentas na Caixa de ferramentas principal, denominada Barra de atalhos da caixa de ferramentas, agora apresenta o Histórico de ferramentas. Assim, as ferramentas utilizadas mais recentemente estão sempre a um clique de distância.
- Suporte melhorado para importar outros formatos de ficheiros no formato de ficheiro do ActivInspire, incluindo:

1. Diapositivos do PowerPoint®
  2. SMART® Notebook (todas as versões), incluindo formatos de perguntas.
  3. Ficheiros de perguntas do ExamView® e IMS XML.
- Grupos aninhados. Agora pode agrupar objectos e, em seguida, 'agrupar os grupos!' Se os desagrupar novamente, os grupos originais são mantidos. Por outras palavras, o comportamento de agrupar no ActivInspire é agora consistente com a maioria dos outros produtos no mercado, por exemplo Microsoft PowerPoint.



[Antes de iniciar > Utilizar outro quadro](#)

[Mais acerca do ActivInspire > Importar e exportar ficheiros](#)

[Voltar ao início](#) 

[Home](#) > Antes de iniciar

## Antes de iniciar

Esta secção é para iniciados e para utilizadores que pretendem actualizar o seu conhecimento sobre como iniciar a ActivPen, o ActivBoard e os flipcharts:

- [Utilizar o ActivPen](#)
- [Calibrar o ActivBoard](#)
- [Utilizar outro quadro](#)

## Utilizar o ActivPen

Ignore esta secção caso não esteja a utilizar o ActivInspire com um ActivBoard ou ActivSlate.



Esta secção disponibiliza algumas sugestões na utilização do ActivPen com o ActivBoard.

O ActivPen pode fazer tudo o que um rato padrão de computador faz.

### Mover o cursor

Coloque a ponta do ActivPen ligeiramente no quadro; não empurre a ponta da caneta. Mova o ActivPen pelo quadro. O cursor irá seguir a caneta.

### Clique com o botão esquerdo do rato

Carregue na ponta do ActivPen's de forma firme e rápida no ActivBoard.

### Clicar com o botão direito do rato

Coloque a ponta do ActivPen sobre o ActivBoard, menos de um centímetro do quadro. Prima o botão lateral do ActivPen.

### Clicar e arrastar

Clique no objecto que pretende mover, carregue na ponta do ActivPen no quadro e mova o ActivPen. O objecto em que clicou, move-se com o ActivPen.

### Duplo clique

Dois toques firmes, mas rápidos com a ponta do ActivPen efectuam a mesma acção do que um duplo clique com um rato.

## Calibrar o ActivBoard

**Ignore esta secção caso não esteja a utilizar o ActivInspire com um ActivBoard.**

Esta secção descreve como verificar se o ActivBoard necessita de ser calibrado.

Quando usar um ActivBoard, pode necessitar de recalibrar caso o quadro branco ou o projector tiverem sido movidos por algum motivo. Calibrar alinha o bico da ActivPen ao cursor no ecrã.

### O seu ActivBoard necessita de ser calibrado?

Com o ActivBoard e o computador ligados, segure levemente o ActivPen no ActivBoard, sem carregar na ponta do ActivPen. O cursor, no ActivBoard, deve estar alinhado com o bico do ActivPen. Se não estiver, tem de calibrar o ActivBoard.

### Três formas para calibrar o ActivBoard

A forma como calibra o ActivBoard depende do tipo de ActivBoard.

#### Método 1

1. Coloque o ActivPen sobre a luz de Calibração no canto superior esquerdo do ActivBoard durante alguns segundos.
2. Siga as instruções no ecrã.

#### Método 2

1. Clique com o botão direito do rato no ícone **ActivManager**  no canto inferior direito do visor.
2. Seleccione Calibrar.
3. Siga as instruções no ecrã.

Verifique se o bico do ActivPen está alinhado com o cursor no ActivBoard. Se não estiver, tente o Método 3.

#### Método 3

No computador:

1. Clique com o botão direito do rato no ícone **ActivManager**  no canto inferior direito do ecrã.
2. Seleccione Calibrar.
3. Depois do programa de calibração começar, mova o quadro e siga as instruções no ecrã.



Depois de calibrar, verifique se o bico do ActivPen está alinhado com o cursor no ActivBoard. Se não estiver, redefina o quadro desligando-o durante trinta segundos. Em seguida, volte a ligar e tentar calibrar ou contacte o suporte técnico.

[Home](#) > [Antes de iniciar](#) > Utilizar outro quadro

## Utilizar outro quadro

**Ignore esta secção caso esteja a utilizar o ActivInspire com um ActivBoard ou ActivSlate.**

Esta secção inclui informação para os utilizadores que utilizam o ActivInspire com outras marcas de quadros interactivos.

### Quadro interactivo SMART Board™

Se estiver a utilizar o ActivInspire num **Portátil com Mac OS® X**:

#### Funcionalidade

Reconhecimento de escrita manual

ExpressPoll

#### Sugestões

Para melhorar a exactidão do reconhecimento, recomendamos que utilize a caneta em vez do dedo.

Se pretender utilizar o ExpressPoll, certifique-se de que o controlador Promethean Mac OS® X está instalado, bem como o ActivInspire.

Se estiver a utilizar o ActivInspire num **Computador de secretária com Windows®**, mas sem **SMART Notebook**:

#### Funcionalidade

Utilização geral

Canetas de cor

#### Sugestões

Pode utilizar o dedo para trabalhar no quadro interactivo SMART Board.

O ActivInspire não reconhece as diferentes canetas de cor. Em vez disso, pode seleccionar cores da Paleta de Cores no ActivInspire.

### Hitachi™ DuoBoard™

Se estiver a utilizar o ActivInspire num **Portátil com Windows XP®**:

#### Funcionalidade

Utilização geral

Controlos no quadro

#### Sugestões

Pode trabalhar com o ActivInspire sem ter o software StarBoard™ aberto ao mesmo tempo.

Contudo, os controlos no quadro não funcionam quando utiliza o ActivInspire.

### Interwrite™

Se estiver a utilizar o ActivInspire num **Portátil com Windows XP**:

#### Funcionalidade

Canetas

Quadro

#### Sugestões

Tem de instalar o software Interwrite para utilizar o quadro e as canetas no ActivInspire.

Se estiver a utilizar o ActivInspire num **Portátil com Mac OS X**:

**Funcionalidade**

Canetas

Quadro

ExpressPoll

**Sugestões**

Tem de instalar o software Interwrite para utilizar o quadro e as canetas no ActivInspire.

Se pretender utilizar o ExpressPoll, certifique-se de que o controlador Promethean Mac OS X está instalado, bem como o ActivInspire.

Se estiver a utilizar o ActivInspire num **Computador de secretária com Windows XP**:

**Funcionalidade**

Canetas

Quadro

**Sugestões**

Tem de instalar o software Interwrite para utilizar o quadro e as canetas no ActivInspire.

[Home](#) > Uma visita ao ActivInspire

## Uma visita ao ActivInspire

Esta secção é para utilizadores novos e actuais do software Activstudio e Activprimary. Inclui alguns tópicos introdutórios e faz uma visita ao ActivInspire Studio e ActivInspire Primary:

- [Uma aplicação, dois produtos](#)
- [Acerca dos flipcharts](#)
- [Explorar o ActivInspire Studio](#)
- [Explorar o ActivInspire Primary](#)

[Home](#) > [Uma visita ao ActivInspire](#) > Uma aplicação, dois produtos

## Uma aplicação, dois produtos

As gerações anteriores do software da Promethean obrigaram-no a escolher entre o software Activstudio e Activprimary. As boas notícias são que essa situação já não acontece no ActivInspire.

Para iniciar rapidamente o ActivInspire, pode escolher o aspecto e funcionalidade preferidos quando executa pela primeira vez a aplicação. O ActivInspire ajusta as ferramentas e esquema de ecrã de acordo com a sua escolha. Independentemente da sua escolha, beneficia das funcionalidades avançadas do ActivInspire.

As escolhas são:

- Promethean Activstudio
- Promethean Activprimary
- Outras Aplicações, como Powerpoint®

Depois de iniciar, pode personalizar ainda mais o ActivInspire , em seguida, guardar todas as preferências como um perfil para utilizações futuras. Para obter mais informações, consulte [Fazer com que os perfis funcionem](#).



Neste ficheiro de ajuda, concentramos-nos em mostrar a forma como trabalhar com o ActivInspire Studio e ActivInspire Primary.

## Acerca dos flipcharts

Um flipchart é o espaço de trabalho em forma de rectângulo grande na janela do ActivInspire, onde pode criar aulas.

Alguns factos acerca dos flipcharts:

- Quando inicia o ActivInspire, abre-se um flipchart em branco, pronto para introduções.
- Os flipcharts podem incluir uma vasta gama de objectos, figuras e funcionalidades interactivas, incluindo sons, animações e acções.
- Pode trabalhar ao mesmo tempo com quantos flipcharts pretender.
- Cada flipchart abre-se com o seu próprio separador na janela do ActivInspire.
- Pode avançar e retroceder rapidamente entre flipcharts utilizando os separadores do documento.
- Um flipchart tem as páginas que pretender.
- Também pode criar flipcharts de ambiente de trabalho, onde anota o ambiente de trabalho ao vivo ou uma imagem instantânea do ambiente de trabalho.
- Os flipcharts criados com o ActivInspire têm a extensão de ficheiro .flipchart.
- Pode converter quaisquer flipcharts criados com versões anteriores do software Promethean (versão 2.0 e posterior) para o novo formato de ficheiro.



Pode abrir flipcharts criados com o Activprimary e Activstudio no ActivInspire. Depois de guardar estes flipcharts no ActivInspire, não pode abri-los no Activprimary ou Activstudio.

[Home](#) > [Uma visita ao ActivInspire](#) > Explorar o ActivInspire Studio

## Explorar o ActivInspire Studio

O que vê quando executa pela primeira vez o ActivInspire Studio depende se tem o ActivInspire Professional ou Personal.

Quando adequado, mostramos os dois nesta visita ilustrativa:

- [Dashboard](#)
- [Janela do ActivInspire](#)
- [Caixa de ferramentas principal](#)
- [Browsers do ActivInspire](#)
- [Ver um flipchart](#)
- [Gerir múltiplos flipcharts](#)
- [Criar no seu computador](#)
- [Apresentar no quadro](#)
- [Colaborar no quadro](#)
- [Explorar ferramentas](#)
- [Ferramentas utilizadas com mais frequência](#)

[Home](#) > [Uma visita ao ActivInspire](#) > [Explorar o ActivInspire Studio](#) > Dashboard

## Dashboard

Quando executa o ActivInspire, depois de escolher as suas preferências iniciais, o que vê primeiro é o Dashboard.

O Dashboard contém atalhos para os flipcharts e ferramentas úteis para poupar tempo.

O Dashboard permanecerá aberto até o fechar.



Se desmarcar a caixa 'Mostrar o dashboard no arranque' para o desmarcar, o Dashboard não irá abrir na próxima vez que executar o ActivInspire.

[Home](#) > [Uma visita ao ActivInspire](#) > [Explorar o ActivInspire Studio](#) > Janela do ActivInspire

## Janela do ActivInspire



Quando executa o ActivInspire, a janela do ActivInspire abre-se por trás do Dashboard.

O aspecto desta janela depende de vários factores:

- As suas preferências no arranque.
- Se está a utilizar o ActivInspire Professional ou Personal.
- Se personalizou qualquer um dos seus componentes.

Aqui apresentamos os componentes principais da janela do ActivInspire para o ActivInspire Professional e ActivInspire Personal.

### ActivInspire Professional

A seguinte imagem mostra uma miniatura da janela do ActivInspire Professional. A lista à esquerda identifica cada componente numerado:

1 Caixa de ferramentas principal

2 Browser

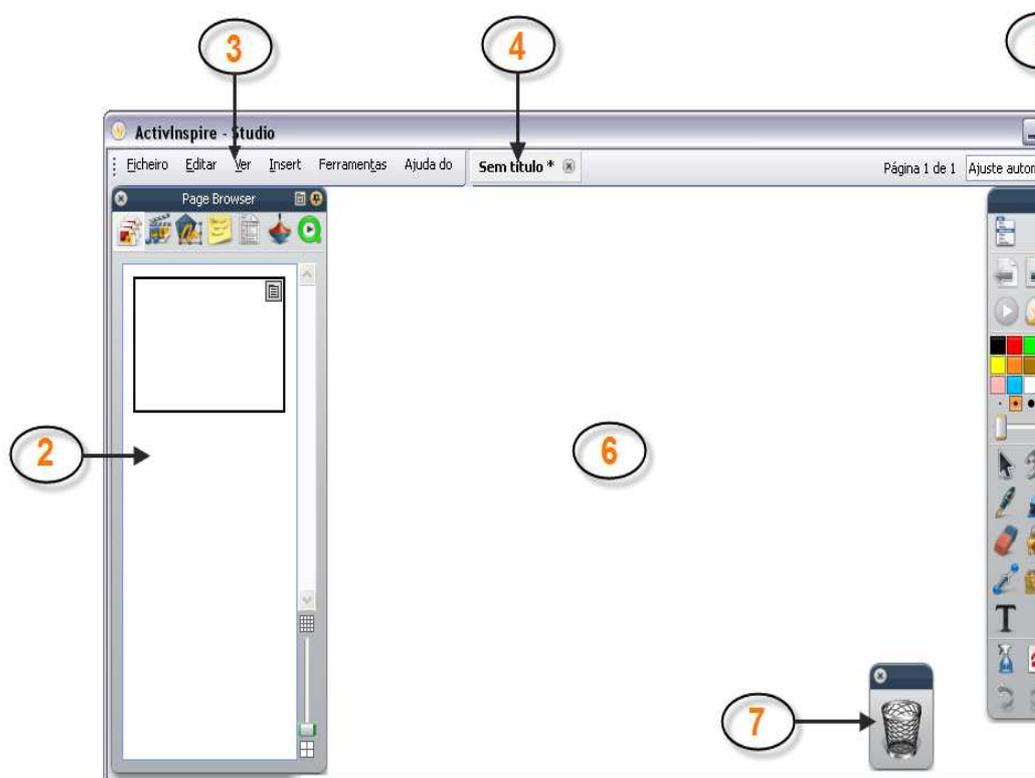
3 Barra de menus

4 Nome do flipchart

5 Detalhes do tamanho

6 Página de flipchart

7 Lixo do flipchart



[Voltar ao início](#) ↑

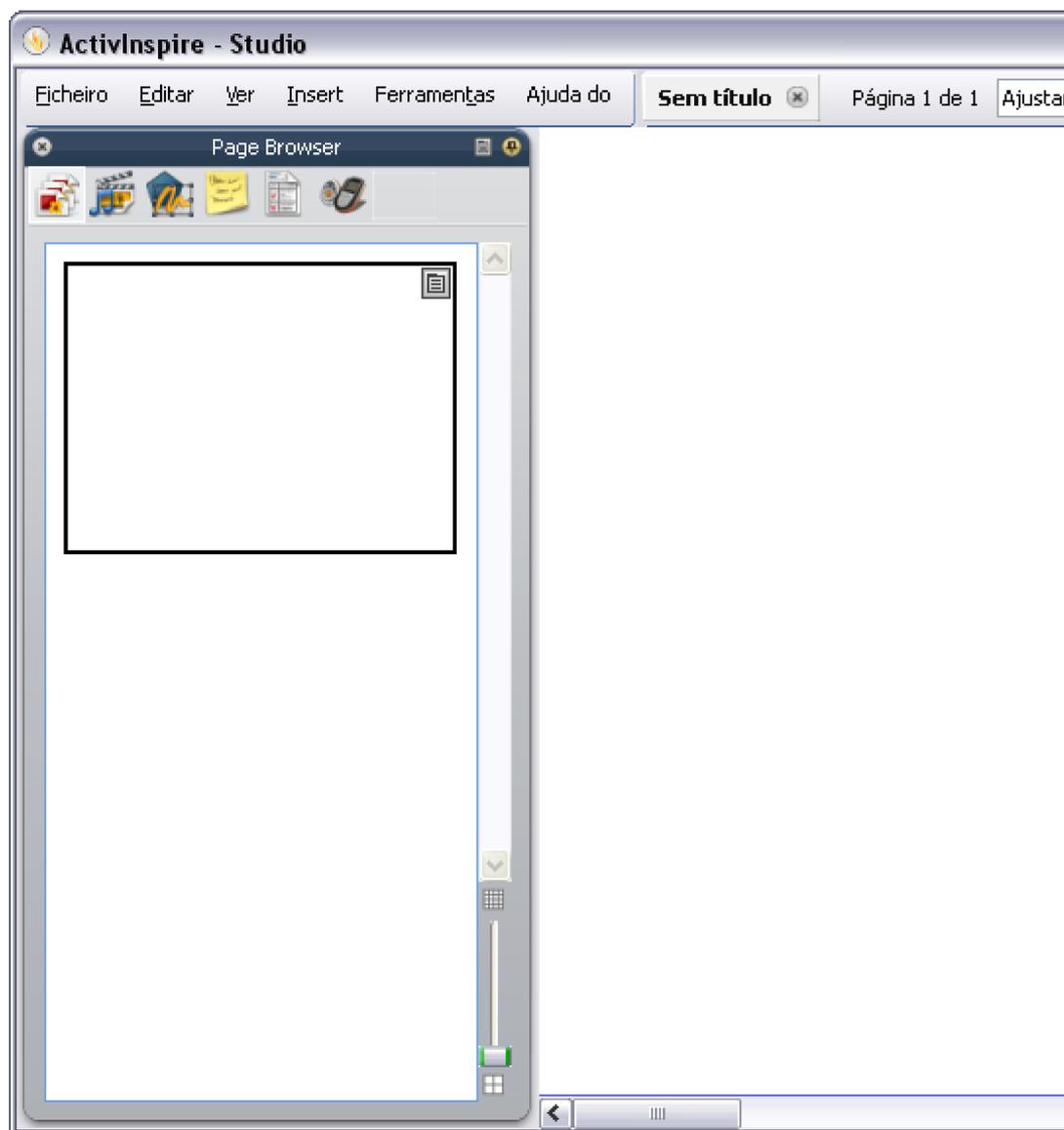
### ActivInspire Personal

A seguinte imagem mostra uma miniatura da janela do ActivInspire Personal.

O ActivInspire Personal não oferece a mesma variedade de ferramentas e Browsers

que o ActivInspire Professional. Por exemplo, não inclui a ferramenta

**Figura** e o **Browser de Acções**



[Voltar ao início](#) 

## Sugestão

Procure estes pequenos ícones na parte superior dos Browsers, Menus e Caixas de ferramentas. Permitem personalizar rapidamente um comportamento do item:

 **Opções da Caixa de ferramentas**

Selecione a partir de um menu pendente onde o item deverá estar, e quanto deverá estar visível.

 **Recolher**

Um botão de alternância para recolher o item para ocupar menos espaço ou mostrá-lo novamente.

 **Fixar Caixa de ferramentas**

Um botão de alternância para fixar o item no devido local. Evita que fique oculto automaticamente ou que seja movido por acidente.

Para mover um item, clique na área azul escuro ao longo da parte superior e arraste e largue onde pretender. A próxima vez que executar o ActivInspire, as preferências estarão memorizadas.

[Voltar ao início](#) 

[Home](#) > [Uma visita ao ActivInspire](#) > [Explorar o ActivInspire Studio](#) > Caixa de ferramentas principal

## Caixa de ferramentas principal

A Caixa de ferramentas principal abre-se no ecrã quando inicia o ActivInspire. Quando inicia o ActivInspire pela primeira vez, a caixa de ferramentas tem um conjunto das ferramentas mais utilizadas.

Os itens na Caixa de ferramentas principal são apenas uma selecção de muitas ferramentas disponíveis. Pode aceder a uma grande variedade de ferramentas adicionais a partir do Menu Ferramentas. A próxima vez que iniciar o ActivInspire, este memoriza onde a caixa de ferramentas estava a última vez e quais as ferramentas incluídas.

### ActivInspire Professional



### ActivInspire Personal



### Ferramentas



Menu principal



Página anterior



Iniciar/Parar votação de flipchart



Paleta de cores



Selectores da largura da caneta



Selecção



Caneta



Mudar perfil



Página seguinte



Express Poll



Borracha



Preenchir



Figura



Conect



Inserir sup partir do fic



Ferramentas



Marcador



Texto



Limpar



Necessita do ActivInspire Professional, se pretende criar as suas próprias figuras com a ferrar

## Preferências

Pode manter o conjunto de ferramentas predefinido, remover ferramentas ou substituir algumas ou todas por outras ferramentas. Pode definir as suas preferências num perfil e guardá-las quando estiver satisfeito.

Pode criar todos os perfis que necessitar e alternar rapidamente entre os perfis com o ícone **Mudar perfil**



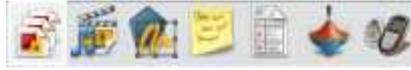
Para obter informações detalhadas sobre como personalizar perfis, consulte [Fazer com que os perfis funcionem](#).

[Voltar ao início](#)



[Home](#) > [Uma visita ao ActivInspire](#) > [Explorar o ActivInspire Studio](#) > Browsers do ActivInspire

## Browsers do ActivInspire



Esta secção apresenta os Browsers do ActivInspire.

### O que é um Browser?

Um flipchart pode ter muitas páginas e elementos, cada um com uma variedade de características e propriedades.

O ActivInspire simplifica a forma de trabalhar com estas características e propriedades, fornecendo um Browser para cada área principal.

Utilize o Browsers para ver rapidamente:

- O que já está incluído no flipchart.
- O que pode ainda adicionar ou personalizar.
- Como efectuar esses procedimentos.

Utilize os Browsers para criar, ajustar e melhorar rapidamente os seus próprios flipcharts e os de outros utilizadores.

Cada Browser:

- Está estruturado para lhe dar informações detalhadas e claras sobre a área que está a navegar.
- Tem o seu próprio Menu de contexto  e/ou conjuntos de ícones para o ajudar a trabalhar de forma eficaz com o flipchart.

Além disso, pode alargar ou estreitar o Browser e ajustar o nível de detalhe que pode ver de acordo com as suas necessidades.

### Quais os Browsers que existem?

Existem sete Browsers no ActivInspire:

- [Browser de Páginas](#) 
- [Browser de Recursos](#) 
- [Browser de Objectos](#) 
- [Browser de Notas](#) 
- [Browser de Propriedades](#) 
- [Browser de Acções](#) 
- [Browser de Votação](#) 

[Home](#) > [Uma visita ao ActivInspire](#) > [Explorar o ActivInspire Studio](#) > [Browsers do ActivInspire](#) > [Browser de Páginas](#)

## Browser de Página

Este Browser ajuda a juntar rapidamente as bases do flipchart.

Utilize o Browser de Página para:

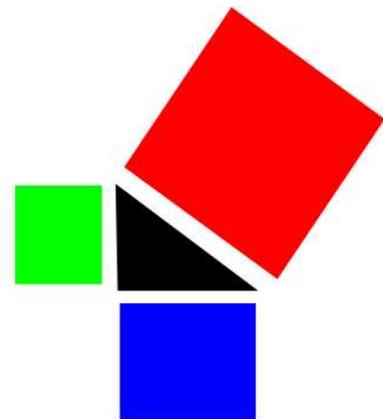
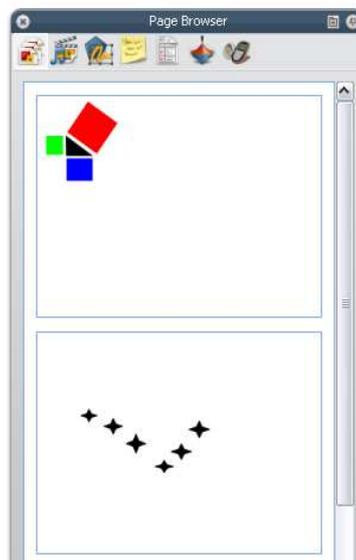
- Ver todo o flipchart como miniaturas de página.
- Navegar nas páginas do flipchart.
- Definir os fundos e grelhas para páginas.
- Organizar as páginas do flipchart utilizando a reordenação de arrastar e largar, além de Cortar, Copiar, Eliminar e Duplicar comandos.

### Exemplo

A imagem à direita mostra um flipchart com múltiplas páginas.

O Browser de Página é aberto e mostra miniaturas das primeiras duas páginas no flipchart. O ícone Menu de contexto  na miniatura indica que esta é a página actual.. Significa que pode seleccionar um item ou área nessa página e trabalhar.

Para apresentar outra página, clique na respectiva miniatura.



[Home](#) > [Uma visita ao ActivInspire](#) > [Explorar o ActivInspire Studio](#) > [Browsers do ActivInspire](#) > [Browser de Recursos](#)

## Browser de Recursos

Este browser ajuda a ver, navegar e utilizar rapidamente os recursos fornecidos com o ActivInspire para enriquecer os flipcharts. A Biblioteca de recursos contém uma grande variedade de jogos e actividades, anotações, avaliações, fundos, mapas de conceito, imagens, figuras, sons e outros itens demasiado numerosos para listar.

Pode expandir facilmente a biblioteca com os seus próprios recursos ou recursos de terceiros e adicionar pacotes de recursos a partir do Web site Promethean Planet em [www.prometheanplanet.com](http://www.prometheanplanet.com) ou a partir dos nossos parceiros.

Utilize o Browser de Recursos para:

- Navegar rapidamente e ver todos os recursos numa determinada pasta, por exemplo Os meus recursos, Recursos partilhados e outras localizações no disco ou na rede.
- Apresentar miniaturas e nomes de ficheiros dos recursos seleccionados no browser.
- Arrastar e largar recursos, como modelos de página, página de actividade e páginas de perguntas a partir do browser no flipchart.
- Arrastar e largar as suas próprias criações a partir de uma página de flipchart numa pasta na Biblioteca de recursos.
- Alterar a transparência de um recurso no flipchart.
- Utilizar o Carimbo de borracha para criar rapidamente múltiplas cópias de um recurso no flipchart.

### Exemplo

Por predefinição, o Browser de Recursos abre a pasta Recursos partilhados. Todos os recursos fornecidos com o ActivInspire são organizados por categoria e armazenados em pastas claramente identificadas.

A imagem à direita mostra alguns dos recursos na pasta Recursos partilhados.

Clique nos ícones na parte superior para procurar os seguintes recursos:

- Os meus recursos
- Recursos partilhados
- Outra pasta de recursos
- Outra pasta no computador
- Promethean Planet

O painel na parte superior do Browser mostra as pastas. O Menu de contexto permite importar e exportar Pacotes de recursos.



A função 'Importar' está apenas disponível no Menu de contexto para a pasta de nível superior.

O painel na parte inferior mostra miniaturas dos recursos nessa pasta e os respectivos nomes de ficheiro.

A partir daqui pode:

- Alterar o tamanho e esquema das miniaturas dos recursos
- Inserir recursos da Biblioteca de recursos no

flipchart

- Eliminar recursos da Biblioteca de recursos.

A área entre dois painéis mostra o número de itens na pasta actualmente seleccionada.

Também contém duas ferramentas úteis para copiar e alterar recursos:



**Alternar transparência** permite tornar a cor de fundo de um recurso de imagem transparente no momento em que o arrasta na página.



**Carimbo de borracha** permite inserir rapidamente múltiplas cópias de um recurso no flipchart.

Voltar ao início 



[Home](#) > [Uma visita ao ActivInspire](#) > [Explorar o ActivInspire Studio](#) > [Browsers do ActivInspire](#) > [Browser de Objectos](#)

## Browser de Objectos

Nesta secção apresentamos objectos e o Browser de Objectos:

- [Acerca dos objectos](#)
- [Acerca das camadas e empilhamento](#)
- [Ver objectos](#)
- [Trabalhar com objectos](#)
- [Exemplo](#)

### Acerca dos objectos

No ActivInspire, tudo o que adiciona a um flipchart é um objecto de qualquer tipo. Por exemplo, se escrever algo com a **Caneta** , desenhar uma figura, adicionar uma imagem ou adicionar uma ligação a um ficheiro de som, cada um destes itens é um objecto. Pode adicionar muitos tipos diferentes de objectos a um flipchart. O Browser de Objectos ajuda a registar o número e tipos de objectos no flipchart e a familiarizar-se rapidamente com os objectos num flipchart criado por outra pessoa.

### Acerca das camadas e empilhamento

O Browser de Objectos mostra os detalhes dos objectos na página actual. Apesar de uma página estar lisa, na realidade uma página de flipchart tem quatro camadas! São como folhas transparentes que apenas contêm certo tipo de objectos a não ser que mova objectos de uma camada para outra. Numa camada, pode empilhar objectos uns por cima de outros.

Por predefinição:

Esta camada...	Tem...
Em cima	Anotações: tudo o que desenha com a <b>Caneta</b>  , <b>Marcador</b>  ou <b>Magic Ink</b>  , uma arma secreta que iremos apresentar posteriormente.
Ao centro	Imagens, figuras e objectos de texto.
Em baixo	Tudo o que desenha com o <b>Conector</b>  , mas também pode arrastar e largar outros objectos nesta camada.
Fundo	Fundos, grelhas e cor de página.

Ao seleccionar objectos listados no Browser de Objectos, pode arrastar e largá-los entre as primeiras três camadas do Browser, mas não na camada de fundo. Isto altera directamente a respectiva disposição em camadas na página do flipchart. As camadas estão completamente separadas umas das outras. Por outras palavras, pode substituir o fundo sem afectar as imagens ou anotações. Ou pode efectuar anotações sobre as fotografias e fundos sem afectar outras camadas.

Para obter mais informações, consulte [Utilizar camadas e empilhamento](#).

### Ver objectos

Utilize o Browser de Objectos para ver rapidamente:

- A ordem de apresentação dos objectos e quais os objectos que estão nas camadas superiores, centrais e inferiores de uma página.
- Quais os objectos que estão agrupados. Permite trabalhar em todas ao mesmo tempo.
- Se uma página tiver quaisquer objectos ocultos.
- Se uma página tiver quaisquer objectos que estão bloqueados para que não possam ser movidos.

## Trabalhar com objectos

Utilize o Browser de Objectos para:

- Arrastar e largar objectos de uma camada para outra.
- Agrupar, empilhar e reordenar objectos.
- Mostra ou oculta objectos.
- Bloquear ou desbloquear objectos seleccionados, por exemplo, se estiver a planear uma actividade de estudante onde apenas determinados objectos podem ser arrastados e largados e outros têm de permanecer no devido local.

[Voltar ao início](#) 

## Exemplo

A imagem à direita mostra os detalhes dos objectos na página actual do flipchart.

Pode ver no Browser, que todos os objectos são identificados pelo:

- Ícone da ferramenta que os criou
- O respectivo nome.

O Browser mostra claramente quais os objectos que estão em cada camada:

Existem oito objectos na camada superior. São as anotações escritas

com a **Caneta** 

Existem quatro objectos na camada central:

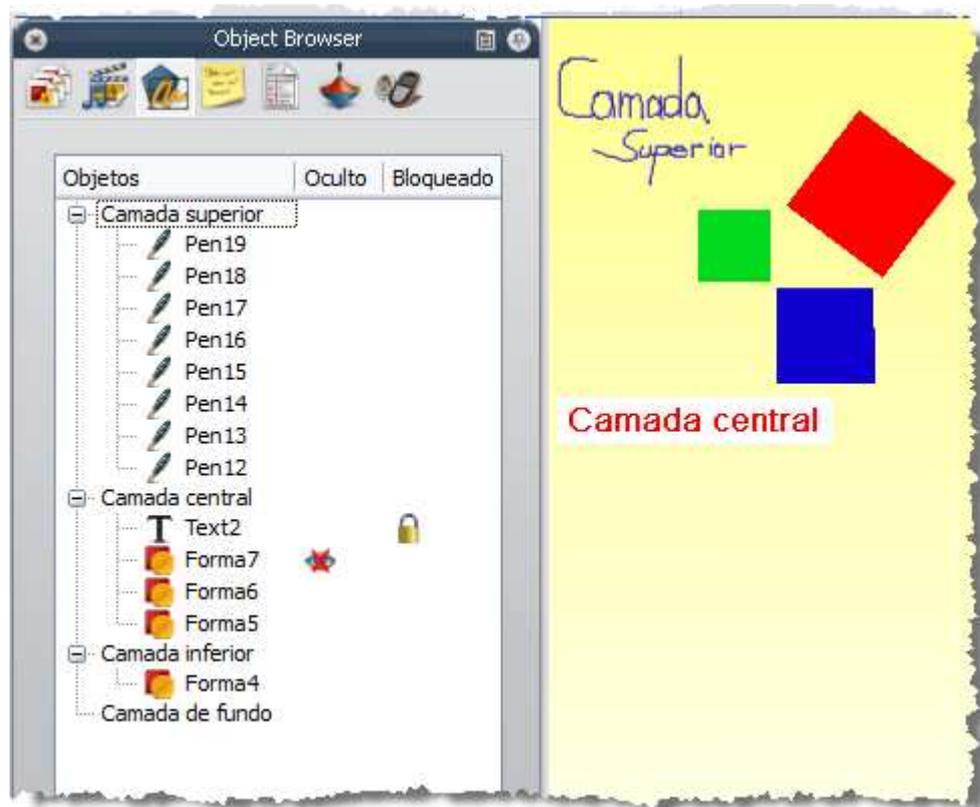
O texto impresso criado com a ferramenta **Texto**

**T**.

Tenha em atenção o cadeado  junto ao objecto Texto no Browser. Indica que o objecto foi bloqueado no devido local. O cadeado é um botão de alternância que permite bloquear e desbloquear objectos rapidamente.

Por predefinição, o triângulo e os quadrados criados com a ferramenta **Figura**  estão na camada

central. Tenha em atenção o olho cruzado  junto ao objecto no Browser. Indica que o triângulo é um objecto oculto. Como pode ver na página do flipchart, o triângulo não está visível. O olho é um botão de alternância que permite mostrar e ocultar objectos rapidamente.



Só existe um objecto na camada inferior, um quadrado criado com a ferramenta Figura. No Browser de objectos, arrastámos este objecto para baixo da camada central, onde foi criado.

O fundo de página amarelo está na sua própria camada. Inserimos este fundo com o Browser de Página.

[Voltar ao início](#) 

[Home](#) > [Uma visita ao ActivInspire](#) > [Explorar o ActivInspire Studio](#) > [Browsers do ActivInspire](#) > [Browser de Notas](#)

## Browser de Notas



Este Browser facilita a utilização do flipchart, permitindo criar, ver e editar notas sobre o flipchart. Pode utilizar estas notas da forma que pretender. Como sabe por experiência própria, as notas das aulas podem fazer a diferença entre uma aula vulgar e uma aula estimulante. Assim, encorajamos a tirar o máximo proveito do Browser de Notas para enriquecer a sua própria experiência e a das outras pessoas ao ensinar com o ActivInspire.

Utilize o Browser de Notas para:

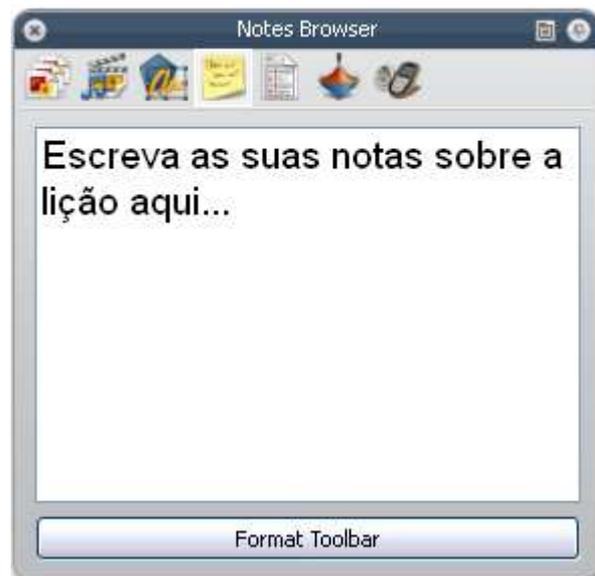
- Adicionar as suas próprias notas e comentários a um flipchart, ajudando a facilitar a partilha e a reutilização.
- Se estiver a utilizar um flipchart criado por outra pessoa:
  - Visualize as notas e comentários dos professores sobre o respectivo flipchart e adicione as suas próprias notas onde adequado.
  - Visualize as notas dos editores sobre como utilizar da melhor forma os seus flipcharts e adicione as suas próprias notas onde adequado.

### Exemplo

A imagem à direita mostra o Browser de Notas. Pode escrever as suas notas como texto simples ou abrir a Barra de ferramentas Formatar e formatar o texto.

O ActivInspire apresenta o ícone **Notas de página**  na Barra de menus se a página de flipchart actual contiver notas.

 Pode adicionar notas a cada página de um flipchart e imprimi-las, quer com as páginas do flipchart, quer separadamente.



[Home](#) > [Uma visita ao ActivInspire](#) > [Explorar o ActivInspire Studio](#) > [Browsers do ActivInspire](#) > [Browser de Propriedades](#)

## Browser de Propriedades

Este Browser ajuda a ver rapidamente todas as propriedades de um objecto. É uma ferramenta avançada para acrescentar rapidamente interactividade às suas aulas.

Utilize o Browser de Propriedades para:

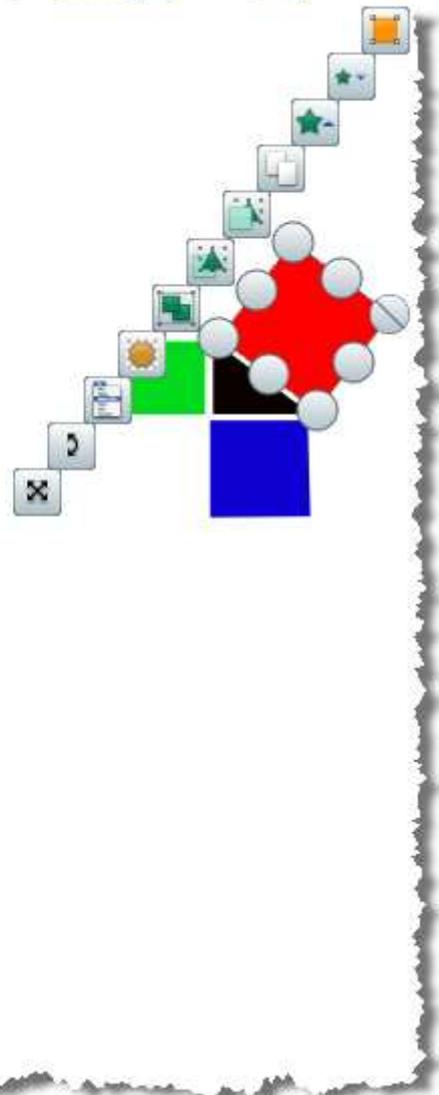
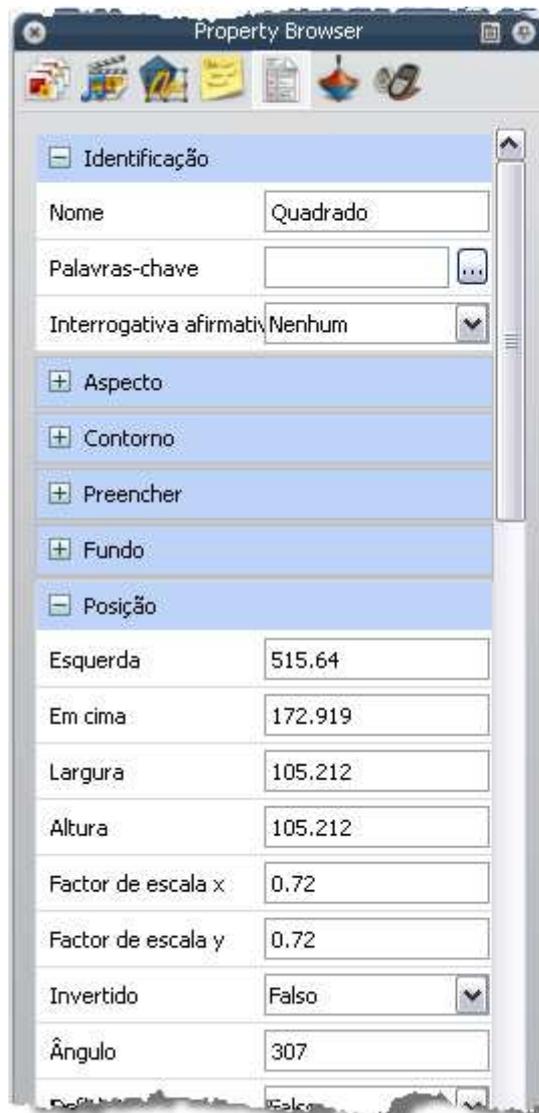
- Apresentar todas as propriedades de um objecto. Deslize a barra de deslocamento vertical do Browser para cima e para baixo para ver a variedade completa de propriedades disponíveis.
- Ver e manipular a posição e aspecto de um objecto, alterando as suas definições no Browser de Propriedades. É óbvio que ainda pode controlar a posição de um objecto arrastando e largando-o e editá-lo para alterar a cor.
- Adicionar funcionalidades interactivas ao flipchart e controlar como podem ser utilizadas.
- Adicionar etiquetas permanentemente visíveis a objectos ou adicionar divertimento interactivo, fazendo com que uma etiqueta apareça apenas quando o cursor do rato estiver sobre o objecto.
- Controlar o comportamento de um objecto, definindo regras, restrições identificadas, que impedem o movimento. É uma funcionalidade muito útil se pretender, por exemplo, criar o seu próprio jogo no ecrã.
- Todas as propriedades estão claramente categorizadas, para que possa seleccionar propriedades por tipo.

### Exemplo

A imagem à direita mostra algumas das propriedades do quadrado vermelho, o objecto actualmente seleccionado no Browser de Propriedades. Pode ver o nome do objecto e alguns detalhes da posição na página. Também pode ver se o quadrado está na camada central.

Na página do flipchart, também pode ver as Alças de Dimensionamento redondas à volta do objecto seleccionado. Indicam que pode mover ou redimensionar o objecto. A linha de ícones quadrados ao longo do objecto é o Menu Edição de objecto

e outras Alças de  
 Selecção para  
 trabalhar no  
 objecto.



[Home](#) > [Uma visita ao ActivInspire](#) > [Explorar o ActivInspire Studio](#) > [Browsers do ActivInspire](#) > [Browser de Acções](#)

## Browser de Acções

Este Browser ajuda-o a associar rapidamente uma acção a um objecto. Significa que quando um objecto for seleccionado, a acção associada ao objecto irá acontecer. Por exemplo, uma mensagem-rodapé irá ser executada apresentando a mensagem, será emitido um som ou irá ser iniciada uma votação do flipchart, para nomear algumas possibilidades. Todas as acções estão claramente categorizadas para que possa seleccionar acções por tipo. Pode configurar qualquer número de acções no flipchart para tornar a sua aula tão variada e interactiva como pretende.

Utilize o Browser de Acções para:

- Aplicar uma acção de comando a um objecto, por exemplo, o **Lançador de dados** , para que rolem até cinco dados quando se selecciona o objecto no quadro.
- Aplicar uma acção de página a um objecto, por exemplo, para ir para a página seguinte.
- Aplicar uma acção de objecto a um objecto, por exemplo, para alterar o tamanho, posição ou translucidez de um objecto.
- Aplicar uma acção de documento ou suporte a um objecto, por exemplo, para introduzir um ligação a um ficheiro ou Web site.
- Aplicar uma acção de votação a um objecto, por exemplo, para Iniciar/Parar uma Votação de flipchart.
- Remover uma acção de que já não necessita.
- Pré-visualizar uma acção para verificar se faz exactamente o que pretende.

### Exemplo

A imagem à direita mostra o Browser de Acções. Associámos o **Lançador de**

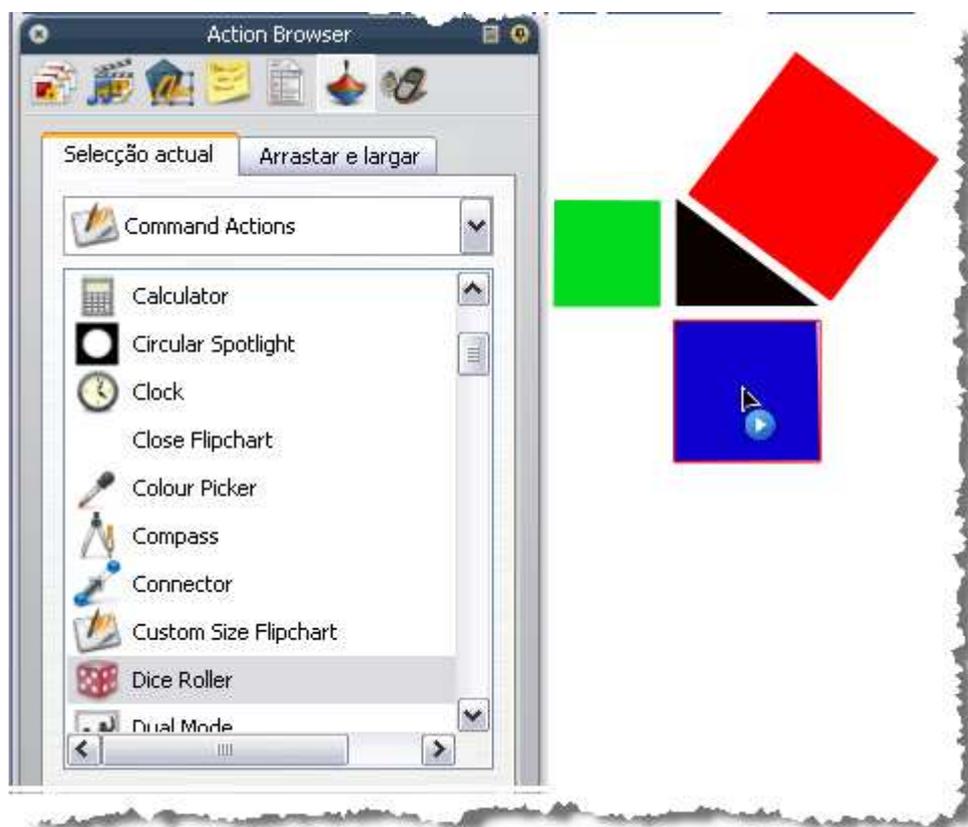
**dados**  ao quadrado azul. Podemos saber que uma acção está associada a este objecto, porque o cursor sobre o quadrado azul mudou para o ícone azul **Pré-visualizar**



Quando clica no quadrado, a janela de contexto 'Lançador de dados' abre-se e os dados rolam.

Pode:

- Escolher o número de dados a lançar.
- Aumentar ou diminuir a velocidade.



- Lançar os dados as vezes que pretender.
- Enviar o total de todos os números lançados para o flipchart actual.

**Lance os dados!**



**Necessita do ActivInspire Professional para utilizar o Browser de Acções.**

[Voltar ao início](#) 

[Home](#) > [Uma visita ao ActivInspire](#) > [Explorar o ActivInspire Studio](#) > [Browsers do ActivInspire](#) > [Browser de Votação](#)

## Browser de Votação

Este Browser ajuda a gerir todos os aspectos do registo dos dispositivos do ActivSlate, ActiVote e ActivExpression, executando as sessões de votação, bem como gravando, armazenando e procurando os resultados dessas sessões.

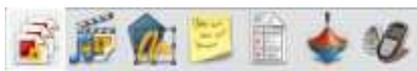
Utilize o Browser de Votação para:

- Registrar os dispositivos do ActivSlate, ActiVote e ActivExpression.
- Atribuir estudantes a dispositivos.
- Alternar entre votação anónima e nomeada.
- Seleccionar os dispositivos do ActiVote ou ActivExpression para uma sessão de votação.
- Definir, suspender ou alterar o tempo permitido para respostas.
- Iniciar e parar a votação.
- Mostrar ou ocultar o pedido 'Votar agora'.
- Procurar resultados de votação e exportar os resultados para folhas de cálculo do Microsoft Excel.

Para obter informações detalhadas para registar os dispositivos e utilizá-los nas sessões de votação, consulte [Utilizar Sistemas de Resposta do Aluno](#).

[Home](#) > [Uma visita ao ActivInspire](#) > [Explorar o ActivInspire Studio](#) > [Browsers do ActivInspire](#) > Avance, tente!

## Avance, tente!



Para abrir um Browser, clique num dos ícones agrupados ao longo da parte superior do Browser.

Por predefinição, quando executa o ActivInspire pela primeira vez, o Browser de Páginas está aberto.

Sugerimos que tente cada Browser para se familiarizar com as respectivas opções de oferta.

Clique nos Menus de contexto  e ícones para explorar as funcionalidades de cada Browser.

Não se preocupe em errar!

Pode sempre utilizar **Anular**  para corrigir os erros.

[Home](#) > [Uma visita ao ActivInspire](#) > [Explorar o ActivInspire Studio](#) > Ver um flipchart

## Ver um flipchart

Quando abre um flipchart, o Browser de Páginas mostra as miniaturas das páginas no flipchart e a área de trabalho na janela do ActivInspire mostra a primeira página do flipchart.

Nesta secção descrevemos cinco formas fáceis para ver um flipchart:

- [Ver uma página de cada vez](#)
- [Pré-visualizar várias páginas de cada vez](#)
- [Aumentar e diminuir o tamanho da página](#)
- [Ampliar e reduzir](#)
- [Percorrer o flipchart](#)

### Ver uma página de cada vez

Duas formas para ver uma página de cada vez:

- Clique nos ícones **Página seguinte**  e **Página anterior** .
- A partir do **Menu Ver**, seleccione **Página seguinte** ou **Página anterior**.



Insere automaticamente uma nova página de flipchart quando clica no ícone

**Página seguinte**  na última página de um flipchart.

Para evitar páginas indesejadas no final dos flipcharts, adicione sempre um indicador à última página. Pode ser uma figura, uma imagem ou um simples "O Fim".

### Pré-visualizar várias páginas de cada vez

Pode aumentar ou diminuir o tamanho das miniaturas que visualiza no Browser de Páginas. Quanto menores forem as miniaturas, mais páginas pode pré-visualizar de uma só vez.

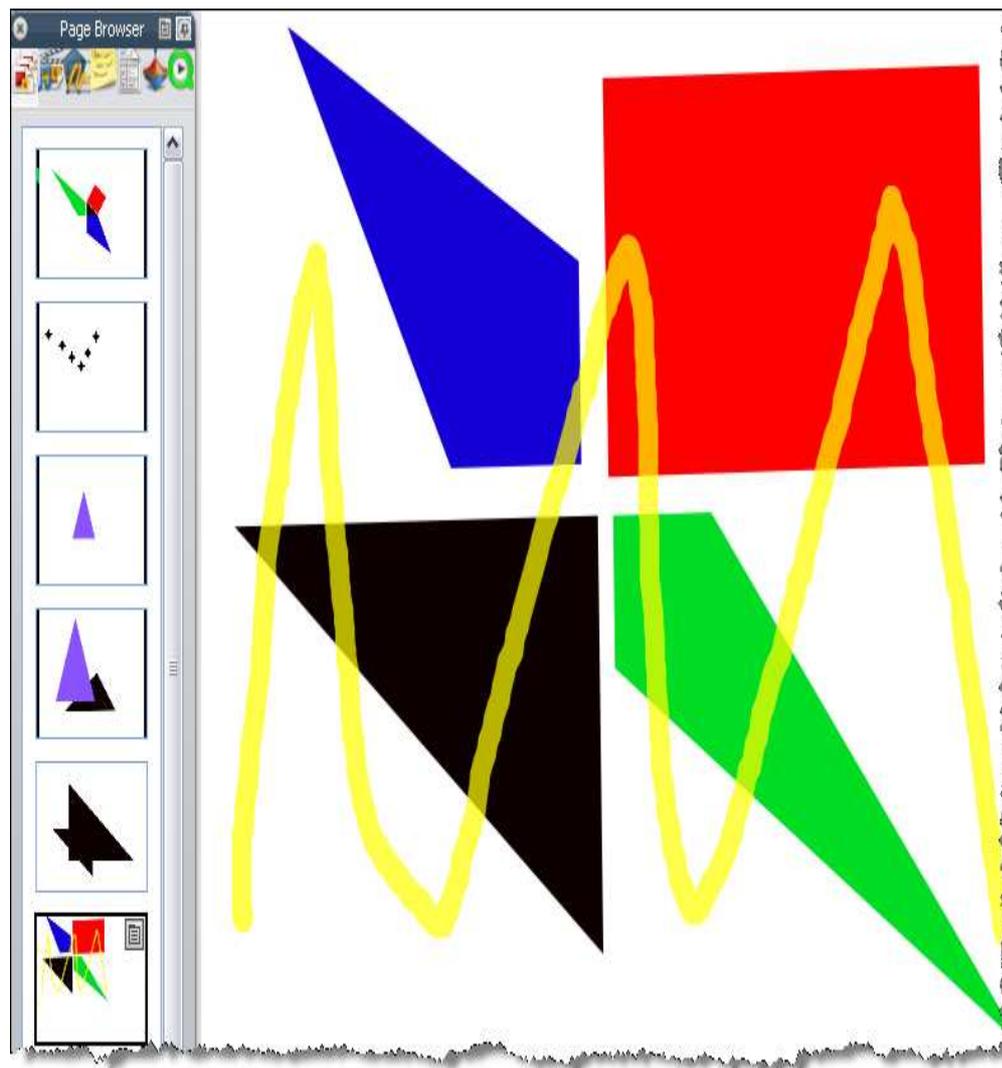
Duas formas para pré-visualizar várias páginas:

- Clique e arraste a extremidade do Browser de Páginas ou utilize o cursor de deslocamento na parte lateral inferior direita do Browser de Páginas para alterar o tamanho das miniaturas.
- Mova o cursor de deslocamento na extremidade superior direita do painel inferior ou superior do Browser de Páginas para percorrer miniaturas passadas das páginas no flipchart. Em seguida, faça duplo clique na miniatura da página que pretende ver.

### Exemplo

A imagem à direita mostra todas as páginas no flipchart actualmente aberto como miniaturas no Browser de Páginas. Pode ver, no Browser e na área de trabalho, que a última página é a

página  
actual.



[adicion.

[Voltar ao início](#) 

## Aumentar e diminuir o tamanho da página

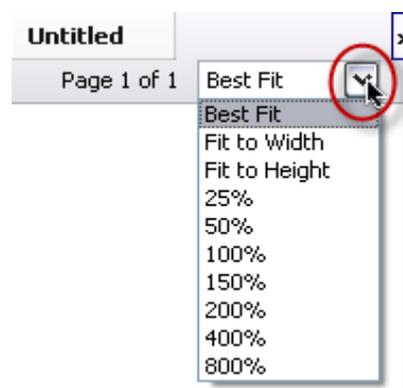
Por predefinição, o ActivInspire está definido para escalar a página de flipchart na janela do ActivInspire. É denominado 'Ajuste automático'. Pode alterar facilmente esta opção com o menu pendente no canto superior direito da janela.

Clique no ícone para baixo e seleccione uma definição de acordo com as suas necessidades. Se não conseguir ver o ícone para baixo, clique no ícone >>.

### Bem-vindo ao Mundo!

Se seleccionar uma definição inferior a 100%, o tamanho da página do flipchart será reduzido proporcionalmente na janela do ActivInspire.

Abre uma área à volta da página do flipchart denominada Mundo. Pode utilizar o Mundo como uma pasta, para posicionar objectos temporariamente fora do limite da página do flipchart para uma utilização posterior. Estes



objectos podem permanecer ocultos quando a escala da página é ajustada à janela do ActivInspire. Pode exemplo, objectos que não pretende que os estudantes visualizem ou itens que pretende revelar num determinado momento da aula.

## Ampliar e reduzir

Pode utilizar **Zoom de página**  para ampliar ou reduzir o que visualiza no flipchart. O Zoom de página não modifica o flipchart, só afecta a forma como o flipchart é visualizado.

### Ampliar

1. A partir do **Menu Ver**, seleccione **Zoom de página** .
2. Clique na página e aguarde um momento. O zoom começa e continua até soltar o ActivPen ou o botão do rato.

**Zoom de página**  encontra-se na Barra de ferramentas de acesso rápido.

### Reduzir

Com **Zoom de página** seleccionado:

1. Clique com o botão direito do rato na página.
2. Prima sem soltar o botão direito do rato.



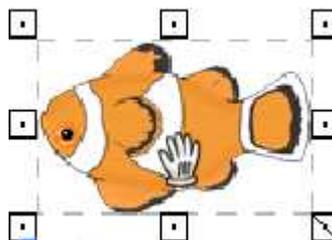
Se fizer duplo clique na página enquanto **Zoom de página** estiver seleccionado, a Escala de página volta ao Ajuste automático.

## Percorrer o flipchart

Quando amplia um flipchart até ao ponto em que a página do flipchart é maior do que a janela do ActivInspire, deixa de ver a toda a página do flipchart de uma só vez.

Nesta situação, pode percorrer a página de uma das duas formas:

- Utilizar as barras de deslocamento vertical e horizontal que aparecem à volta da página
- Utilizar o **Zoom de página**. Tenha em atenção que quando esta ferramenta é seleccionada, à medida que move o cursor à volta da página, aparece um pequeno ícone em forma de mão. Se clicar agora na página e arrastar, pode percorrer a página para visualizar outras áreas. Tenha em atenção que este comportamento aplica-se quando a página está reduzida.



[Voltar ao início](#)



[Home](#) > [Uma visita ao ActivInspire](#) > [Explorar o ActivInspire Studio](#) > Gerir múltiplos flipcharts

## Gerir múltiplos flipcharts

Sempre que abrir ou criar outro flipchart, aparece um novo separador Documento na Barra de documentos. Pode trabalhar com um número ilimitado de flipcharts ao mesmo tempo.

Para mover de um flipchart para outro, clique no separador Documento do flipchart no qual pretende trabalhar. Este flipchart transforma-se no flipchart actual.



O nome do flipchart aparece a negrito no separador Documento. Para fechar o flipchart, clique em .

A linha vertical de pontos à esquerda dos Separadores Documento, a Alça de selecção, indica que pode arrastar e largar os Separadores Documento para outra posição na parte superior ou inferior da janela do ActivInspire.

[Home](#) > [Uma visita ao ActivInspire](#) > [Explorar o ActivInspire Studio](#) > Criar no seu computador

## Criar no seu computador

Quando está a trabalhar no computador, necessita de acesso fácil a uma variedade de ferramentas para preparação da aula.

A forma mais rápida para ter acesso é mudar para o perfil 'Criação' fornecido com o ActivInspire:

Clique em **Mudar perfil**  e seleccione o perfil **Criação** da lista pendente.

Em alternativa, poderia experimentar com as suas combinações preferidas de ferramentas e definições, em seguida, guardá-las num perfil.

Para obter mais informações acerca de como criar e trabalhar com perfis, consulte [Fazer com que os perfis funcionem](#).

[Home](#) > [Uma visita ao ActivInspire](#) > [Explorar o ActivInspire Studio](#) > Apresentar no quadro

## Apresentar no quadro

Quando está a apresentar no quadro, necessita de acesso fácil a uma variedade de ferramentas de apresentação. Pretende maximizar o espaço disponível e minimizar as distrações.

Seguem-se algumas formas para efectuar estes procedimentos:

- Defina o ecrã para o Modo de ecrã total (F5).
- Oculte menus.
- Fixe ou efectue a ancoragem da Caixa de ferramentas principal.
- Adicione as ferramentas que pretender utilizar, como as Ferramentas de matemática, Foco, Utilizador duplo ou Mensagem-rodapé à Caixa de ferramentas principal antes da aula.
- Remova quaisquer ferramentas que sabe que não irá necessitar da Caixa de ferramentas principal.
- Active os elementos interactivos, como acções ou ligações.
- Oculte objectos de acção.
- Abra o Browser de Página ou Recursos.
- Mostre o Lixo do flipchart.

Experimentar com as suas combinações preferidas de ferramentas e definições, em seguida, guarde-as num perfil.

Em alternativa, clique em **Mudar perfil**  e seleccione o perfil **No quadro** a partir da lista pendente.



Para obter mais informações sobre:

- Apresentar no quadro, consulte [Trabalhar no quadro](#).
- Criar e trabalhar com perfis, consulte [Fazer com que os perfis funcionem](#).

[Home](#) > [Uma visita ao ActivInspire](#) > [Explorar o ActivInspire Studio](#) > Colaborar no quadro

## Colaborar no quadro

Existem muitas formas através das quais pode encorajar os estudantes a trabalharem em conjunto no quadro. Geralmente, significa que têm de utilizar a ActivPen à vez.

O ActivInspire dá um passo em frente relativamente ao trabalho em conjunto, permitindo duas pessoas trabalharem interactivamente no mesmo flipchart. Damos o nome de Modo de 'utilizador duplo' a esta forma de trabalhar, porque cada colaborador utiliza a sua própria caixa de ferramentas do ActivInspire e ActivPen para trabalhar no quadro.

- Apenas o professor pode activar o Modo de utilizador duplo.
- Iniciar o Modo de utilizador duplo activa a Caixa de ferramentas Dupla, que inclui um subconjunto de ferramentas disponível na Caixa de ferramentas principal.
- Apenas o utilizador da Caixa de ferramentas principal tem acesso total a todas as funções do ActivInspire.
- A pessoa a utilizar a Caixa de ferramentas Dupla só pode trabalhar na página actual do flipchart.
- A Caixa de ferramentas principal permanece sob controlo da pessoa que está a utilizar a Caixa de ferramentas principal.
- O acesso à Caixa de ferramentas Dupla pode ser cancelado a partir da Caixa de ferramentas principal, em qualquer momento.



### Sugestões para trabalhar no Modo de utilizador duplo

Nesta secção compilámos algumas sugestões rápidas para avivar a sua criatividade ao trabalhar no Modo de utilizador duplo.

#### Dois ActivPens são melhores do que um

Encoraje os estudantes a trabalhar para atingir um objectivo. Certifique-se de que os estudantes estão a comunicar e a partilhar constantemente uns com os outros. Poderá incluir trabalhar num puzzle ou explorar o conhecimento para responder a perguntas no ActivBoard.

#### Trocar de papéis

Troque de papéis a meio da actividade, para que um aluno não fique bloqueado numa área que não conhece bem.

#### Apoio do professor

O professor pode controlar a Caixa de ferramentas principal, anotando o trabalho dos alunos à medida que trabalham no ActivBoard, para ajudar a aumentar a confiança dos alunos.

#### Um novo espaço de trabalho

O Modo de utilizador duplo abrir um espaço onde dois alunos podem trabalhar, em conjunto ou individualmente, no ActivBoard, tornando o ActivBoard num espaço de trabalho.

#### Trabalho a pares construtivo

Faça pares de um aluno mais forte com um aluno mais fraco. O aluno mais forte ensina o aluno mais fraco. O aluno mais fraco fortalece o conhecimento do aluno mais forte.

#### Apresentações em conjunto

Encoraje os alunos a criar apresentações a pares, para que possam debater qual o papel a efectuar e a forma como podem trabalhar em conjunto no ActivBoard.

#### Encorajar a criatividade

Dois grupos podem escrever as suas ideias no ActivBoard ao mesmo tempo. Ao verem as ideias do outro

grupo, os alunos podem inspirar-se, ajudando a criatividade.

### **Desempenhar papéis**

Dê aos alunos papéis diferentes para desempenharem no ActivBoard, para poderem ver os resultados do trabalho eficiente em equipa. Por exemplo, um aluno pode ficar responsável pelo texto, enquanto que outro fica responsável pelas imagens.

### **Apreciar outro ponto de vista**

Podem ser apresentados e debatidos dois pontos de vista, em simultâneo no ActivBoard. Os estudantes podem identificar onde as ideias se sobrepõem e divergem.

### **Encorajar o pensamento claro**

A aula dá instruções a dois alunos que trabalham de costas voltadas, para ver se os estudantes compreendem as instruções da mesma forma.



Para obter mais informações, consulte [Trabalhar no Modo de utilizador duplo](#).

[Home](#) > [Uma visita ao ActivInspire](#) > [Explorar o ActivInspire Studio](#) > Explorar ferramentas

## Explorar ferramentas

O ActivInspire inclui muitas ferramentas para o ajudar a criar aulas estimulantes para cativar a audiência e para acrescentar interesse ao trabalhar no quadro.

A Caixa de ferramentas principal contém as ferramentas mais utilizadas e estão disponíveis mais ferramentas no Menu Ferramentas.

Aqui, descrevemos apenas algumas das ferramentas mais divertidas para explorar:



### [Anotar no ambiente de trabalho](#)

É o que o nome indica, uma ferramenta que permite escrever anotações no ambiente de trabalho do computador.

Na janela do ActivInspire, um flipchart transparente, denominado um flipchart de ambiente de trabalho, é colocado sobre o ecrã. Pode utilizar as ferramentas na Caixa de ferramentas principal para criar anotações. Até pode clicar em

**Seleccionar** , abrir um documento noutra aplicação de software e anotar o documento.



### [Câmara](#)

Esta ferramenta permite captar um instantâneo do que se encontra no ecrã e colocar no flipchart, na área de transferência ou na pasta Os meus recursos ou Recursos partilhados. Uma variedade de opções permite ajustar o tamanho ou formato do instantâneo de acordo com as suas necessidades.



### [Express Poll](#)

Esta ferramenta permite fazer rapidamente uma pergunta aos estudantes e captar as suas respostas utilizando dispositivos do ActiVote ou ActivExpression. Uma ferramenta útil para confirmar a compreensão ou estimular o debate.



### [Gravador de som](#)

Esta ferramenta permite captar som num ficheiro para incluir no flipchart. Por exemplo, pode criar clips de som e ligá-los a palavras, para ajudar a pronúncia dos estudantes ou captar som durante a gravação de um ecrã

com o **Gravador de ecrã** 



### [Gravador de ecrã](#)

Esta ferramenta permite captar o que se passa no ecrã num ficheiro de vídeo (.AVI), que pode manter no flipchart ou guardar numa pasta de recursos e reproduzir as vezes que pretender.



### [Revelador](#)

Esta ferramenta cobre a página do flipchart, para que possa revelar partes da página quando pretender.



### [Foco](#)

Esta ferramenta permite ocultar ou mostrar selectivamente áreas da página do flipchart.

Pode mover o foco em redor e:

- Ocultar o ecrã, mas para um foco circular ou quadrado.
- Mostrar o ecrã, mas para uma área sólida rectangular ou circular.



As ferramentas memorizam as suas definições. Quando troca as ferramentas, cada uma memoriza a sua última escolha. Por exemplo, a [Caneta](#) e [Marcador](#) memorizam as definições de cor e largura.

[Home](#) > [Uma visita ao ActivInspire](#) > [Explorar o ActivInspire Studio](#) > Ferramentas utilizadas com mais frequência

## Ferramentas utilizadas com mais frequência

Enquanto trabalha no ActivInspire, a Barra de atalhos da Caixa de ferramentas à direita da Caixa de ferramentas principal fica preenchida gradualmente com ícones. O ActivInspire coloca automaticamente as Ferramentas utilizadas com mais frequência, para que estejam acessíveis facilmente.

Na imagem à direita, a Barra de atalhos da caixa de ferramentas inclui as ferramentas exploradas no tópico anterior.

Para ver uma descrição de uma ferramenta, clique na ligação:



[Anotar no ambiente de trabalho](#)



[Gravador de ecrã](#)



[Gravador de som](#)



[Revelador](#)



[Zoom de página](#)



[Câmara](#)



[Home](#) > Primeiros passos com o ActivInspire

## Primeiros passos com o ActivInspire

Esta secção inclui a informação necessária para iniciar rapidamente o ActivInspire:

- [Criar o primeiro flipchart](#)
- [Escrever num flipchart](#)
- [Adicionar e formatar texto](#)
- [Adicionar e manipular figuras](#)
- [Copiar, colar e duplicar objectos](#)
- [Eliminar material](#)
- [Introduzir páginas](#)
- [Introduzir recursos](#)
- [Utilizar grelhas](#)
- [Criar objectos](#)
- [Criar notas de página](#)
- [Guardar um flipchart](#)
- [Imprimir um flipchart](#)
- [Abrir um flipchart](#)
- [Truques fáceis dos professores](#)

[Home](#) > [Primeiros passos com o ActivInspire](#) > Criar o primeiro flipchart

## Criar o primeiro flipchart

Parabéns! Quando executa o ActivInspire, já criou o seu primeiro flipchart!

A lona em branco por trás do Dashboard na janela do ActivInspire, na verdade, é a primeira página de um novo flipchart. Pode começar a trabalhar de imediato e guardá-lo mais tarde.

Nesta secção mostramos outras duas formas para criar um flipchart.

### Crie um flipchart a partir do Dashboard

No Dashboard, clique em **Criar um novo Flipchart**  .  
O ActivInspire cria um novo flipchart 'Sem título'.

### Criar um flipchart a qualquer momento

1. Clique no ícone **Menu Principal**  .
2. A partir do menu, seleccione:
  - **Novo flipchart**  
ou
  - **Novo** e, em seguida, escolha umas das seguintes opções:

Opção	Descrição
Flipchart do tamanho do ecrã	Cria um flipchart com o mesmo tamanho da resolução actual do ecrã. Esta é a predefinição e é útil caso não saiba qual o tamanho do ecrã.
Flipchart de 1024 x 768	
Flipchart de 1152 x 864	Cria um novo flipchart da altura e largura especificadas em pixels.
Flipchart de 1280 x 1024	
Flipchart com tamanho personalizado	Crie o seu próprio tamanho de flipchart utilizando a caixa 'Personalizar tamanho de página'. É útil quando pretende criar um flipchart para um quadro extra-largo, por exemplo.

O ActivInspire cria um novo flipchart 'Sem título'.

[Voltar ao início](#)



[Home](#) > [Primeiros passos com o ActivInspire](#) > Escrever num flipchart

## Escrever num flipchart

Quando estiver a trabalhar no quadro e não pretende utilizar o teclado do computador, pode escrever no

flipchart com a **Caneta** 

Nesta secção mostramos como:

- [Escrever com a Caneta](#)
- [Adicionar marcadores](#)
- [Alterar a largura da Caneta e Marcador](#)
- [Alterar a cor](#)

Todas as ferramentas descritas nesta secção encontram-se na [Caixa de ferramentas principal](#).

### Escrever com a Caneta

Quando executa o ActivInspire, a **Caneta** é activada por predefinição, para que possa começar a escrever imediatamente. Noutros momentos, poderá ser necessário clicar ou tocar na caneta para a seleccionar.

Com a **Caneta** seleccionada:

1. Posicione o cursor onde pretende iniciar.
2. Arraste a largura para desenhar uma linha ou figura ou escrever uma palavra. Tudo o que desenhar ou escrever aparece na cor da Caneta actualmente seleccionada no flipchart.

Lição 1

Sempre que escrever num flipchart, cria uma anotação.

A **Caneta** permanece activada até seleccionar outra ferramenta.

### Adicionar marcadores

Para fazer com que todo o texto ou parte do texto fique realçado:

1. Clique em **Marcador**  O cursor muda para um pequeno marcador com um círculo.
2. Mova o cursor para onde pretende iniciar.
3. Clique ou toque e arraste para realçar uma área do flipchart.



Tal como um marcador verdadeiro, pode utilizar o **Marcador** em qualquer área do flipchart, e não apenas no texto.

[Voltar ao início](#) 

### Alterar a largura da Caneta e Marcador

#### ActivInspire Studio

No ActivInspire Studio, a largura da **Caneta** está definida para 4 pixels e o **Marcador** para 20 pixels, por predefinição.

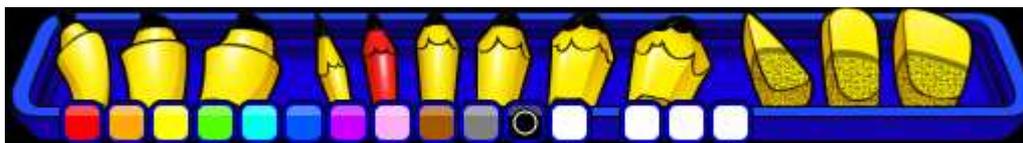
Para alterar a largura:

1. Clique em **Caneta**  ou **Marcador** 
2. Defina a largura da linha:
  - Clique numa das predefinições: 2, 4, 6 ou 8 para a **Caneta** e 10, 20, 35 ou 50 para o **Marcador**, ou
  - Clique e arraste o cursor de deslocamento de largura para escolher qualquer tamanho entre 0 e 100 pixels.



### ActivInspire Primary

No ActivInspire Primary, basta seleccionar uma **Caneta** ou **Marcador** mais largo ou estreito a partir do Tabuleiro de caneta.



### Alterar a cor

A cor da **Caneta** está definida para **preto** e o **Marcador** para amarelo translúcido, por predefinição.

#### Forma mais rápida (ActivInspire Studio)

1. Clique em **Caneta** ou **Marcador**.
2. Clique noutra cor na **Paleta de cores**.



#### Forma mais rápida (ActivInspire Primary)

1. Clique em **Caneta** ou **Marcador**.
2. Clique noutra cor na **Paleta de cores**.



#### Mais escolhas (ActivInspire Studio)

1. Clique em **Caneta** ou **Marcador**.
2. Clique com o botão direito do rato na **Paleta de cores**. A Paleta de cores alargada abre-se.
3. Tem três escolhas:
  - Clique numa das cores na paleta.
  - Utilize o **Seleccionador de cores**  para escolher uma cor de qualquer sítio na janela do ActivInspire.
  - Utilize a **Caixa de diálogo Cor**  para misturar a sua própria cor.



Para escolher uma cor a partir da janela do ActivInspire:

1. Com a Paleta de cores alargada, clique no

**Selecionador de cores**  .A Caixa Selecionador de cores abre-se.

- Mova o **Selecionador de cores** para a área da janela com a cor que pretende. A Caixa Selecionador de cores mostra a cor no e próximo do **Selecionador de cores**.
- Quando o quadrado no centro da caixa mostra a cor pretendida, clique para a adicionar à Paleta de cores.



Para misturar a sua própria cor:

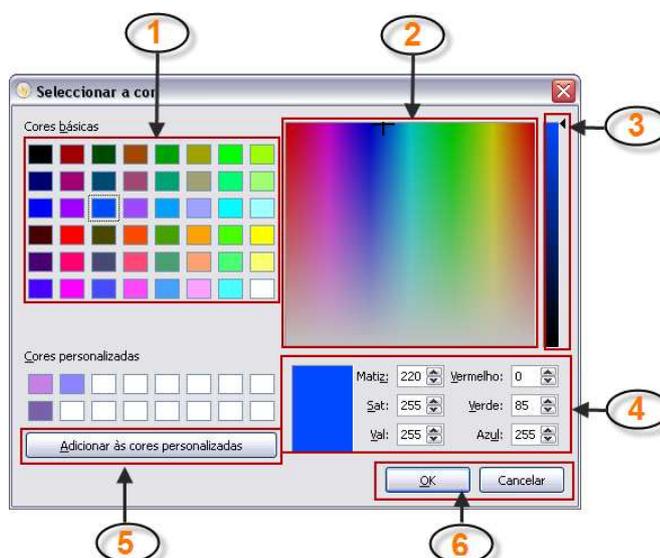
Com a Paleta de cores alargada aberta, clique no ícone da **Caixa de diálogo Cor**  . Abre-se a caixa de diálogo específica do sistema operativo.

### Exemplo

A imagem à direita mostra a caixa de diálogo do sistema operativo Windows.

- Pode utilizá-la para:
  - Escolher de 48 cores básicas.
  - Clicar em qualquer local no Espectro de cores.
  - Clicar em qualquer local no Espectro de cores, em seguida, utilize o cursor de deslocamento à direita para tornar a cor mais clara ou mais escura.
  - Clicar nos ícones adequados **Para cima** e **Para baixo** para ajustar o balanço da cor vermelha, verde e azul, bem como a tonalidade e saturação.
- Clicar em **Adicionar à cor personalizada**.
- Criar as cores personalizadas que pretender.
- Clicar em **OK** para guardar a cor ou **Cancelar** para ignorar.

### Windows



- Cores básicas
- Espectro de cores
- Cursor de deslocamento
- Botões Para cima e Para baixo
- Botão Adicionar à cor personalizada
- Botões OK e Cancelar



O ActivInspire guarda as definições de largura e cor da **Caneta** e **Marcador** escolhidas. A próxima vez que utilizar estas ferramentas, estarão definidas para utilizar qualquer cor e largura anteriormente definidas.

**Voltar ao início** 

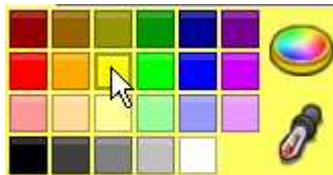
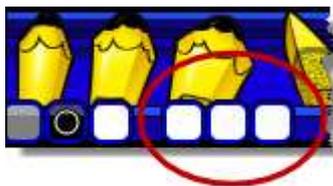
### Mais escolhas (ActivInspire Primary)

- Clique em **Caneta** ou **Marcador**.
- Clique com o botão direito do rato numa das três ranhuras de cor em branco no Tabuleiro de caneta. A

Paleta de cores alargada abre-se.

3. Tem três escolhas:

- Clique numa das cores na paleta.
- Utilize o **Seleccionador de cores**  para escolher uma cor de qualquer sítio na janela do ActivInspire.
- Utilize a **Caixa de diálogo Cor**  para misturar a sua própria cor.



O ActivInspire guarda as definições de largura e cor da **Caneta** e **Marcador** escolhidas. A próxima vez que utilizar estas ferramentas, estarão definidas para utilizar qualquer cor e largura anteriormente definidas.

[Voltar ao início](#) 

## Adicionar e formatar texto

Nesta secção mostramos como:

- [Adicionar texto](#)
- [Formatar texto](#)
- [Verificar a ortografia](#)

Por último, damos um exemplo de duas [ferramentas avançadas](#) para trabalhar no quadro.

### Adicionar texto

O ActivInspire tem várias ferramentas úteis para adicionar texto, quer seja no quadro ou no computador.



Também pode copiar e colar ou arrastar e largar texto de documentos existentes, por exemplo de um ficheiro do Word para um flipchart.

### Ferramenta Texto

A ferramenta Texto na Caixa de ferramentas principal é uma forma rápida para adicionar texto ao computador:

1. Clique no ícone **Texto** . A Barra de ferramentas Formatar abre-se e o cursor muda para um barra pequena com algumas letras.
2. Mova o cursor para onde pretende criar texto e clique. Acontecem duas situações:
  - Abre-se uma caixa de texto com duas alças. Permite mover livremente   ou expandir   a caixa de texto.
  - A Barra de ferramentas Formatar abre-se, na parte superior ou na parte inferior da janela do ActivInspire, dependendo das preferências no arranque. Pode utilizá-la para formatar texto. Iremos mostrar como fazê-lo na próxima secção.
3. No teclado do computador, escreva o texto. O texto aparece na caixa de texto no tipo de letra, cor e tamanho predefinidos. Iremos mostrar como mudar estas opções em [Formatar texto](#).



Para corrigir um erro:

1. Com a ferramenta Texto seleccionada, coloque o cursor onde pretende iniciar o texto e clique.
2. Mantenha premido o botão do rato e arraste o cursor sobre as letras que pretende alterar.
3. Quando estiverem realçadas, comece a escrever para substituir o texto seleccionado ou prima a tecla Retrocesso para o eliminar.

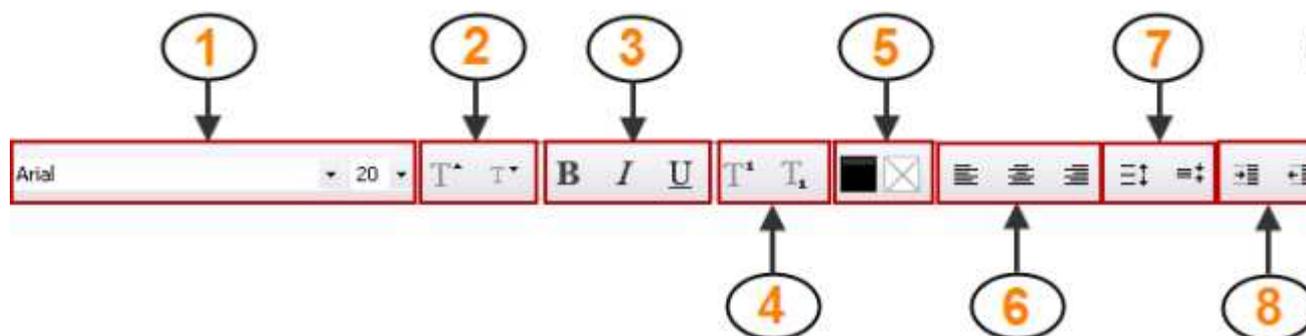


[Voltar ao início](#) 

### Formatar texto

A Barra de ferramentas Formatar abre-se quando selecciona a ferramenta Texto. Inclui ferramentas padrão para formatação de texto e o ícone de Teclado no ecrã. Utilize a Barra de ferramentas Formatar para alterar as propriedades de texto e o alinhamento. Por exemplo, para alterar a cor, tamanho, tipo de letra, contorno da caixa de texto e características de preenchimento do texto seleccionado.

### ActivInspire Studio



Aqui descrevemos brevemente as ferramentas.

- |          |  |           |   |
|----------|--|-----------|---|
| <b>1</b> | Alterar o tipo de letra e tamanho do tipo de letra do texto seleccionado   | <b>7</b>  | Aumentar ou diminuir o espaçamento entre linhas |
| <b>2</b> | Aumentar ou diminuir o tamanho o tipo de letra   | <b>8</b>  | Aumentar ou diminuir o avanço                   |
| <b>3</b> | Colocar texto a negrito, itálico ou sublinhá-lo  | <b>9</b>  | Formatar como lista de marcas                   |
| <b>4</b> | Adicionar índice inferior ou índice superior   | <b>10</b> | Abrir o Teclado no ecrã                         |
| <b>5</b> | Alterar a cor do texto (predefinições para preto) e também a cor de fundo do texto (predefinições para transparente) | <b>11</b> | Seleccionar todo o texto na caixa de texto      |
| <b>6</b> | Alinhar à esquerda, centro ou direita  |           |   |

### ActivInspire Primary

No ActivInspire Primary, o esquema e aspecto da Barra de ferramentas Formatar são ligeiramente diferentes, mas as ferramentas são iguais.



#### Alterar todo o texto numa caixa de texto

- Com a ferramenta Texto seleccionada e uma caixa de texto aberta, clique na caixa de texto.
- Na Barra de ferramentas Formatar, clique em **Seleccionar tudo** 
  - Para alterar o tipo de letra ou o tamanho do tipo de letra, clique nos menus pendentes.
  - Para alterar a cor, o alinhamento do texto e outras características, clique nos botões adequados.
- Para terminar de editar, clique noutra ferramenta.

#### Alterar parte do texto

- Com a ferramenta Texto seleccionada e uma caixa de texto aberta, clique na caixa de texto.
- Mantenha premido o botão do rato e arraste o cursor sobre as palavras que pretende alterar. Quando realçadas, clique nos botões adequados ou menus pendentes.
- Para terminar de editar, clique noutra ferramenta.

[Voltar ao início](#) 

## Verificar a ortografia

Pode verificar rapidamente e corrigir a ortografia de todo ou parte do flipchart, com o **Verificador ortográfico**

do flipchart 

Esta ferramenta começa verificar a ortografia no início do flipchart, mesmo se começar no final da página.

Irá encontrar o Verificador ortográfico do flipchart em:

- Menu Ferramentas > Mais ferramentas

Para utilizar o Verificador ortográfico do flipchart:

1. Com a ferramenta Texto seleccionada e uma caixa de texto aberta, clique na caixa de texto.
2. A partir de Ferramentas > Mais ferramentas, seleccione Verificador ortográfico do flipchart. A Caixa de diálogo 'Verificador ortográfico' abre-se. Os possíveis erros de ortografia aparecem a vermelho. Pode desmarcar esta opção com **Editar perfis**   na Caixa de diálogo 'Editar perfis'.
3. Pode aceitar ou rejeitar as sugestões de ortografia, aplicá-las à instância actual ou a todas as instâncias da palavra ou seleccionar texto na caixa de diálogo e escrever as suas próprias alterações.
4. Efectue escolhas até a caixa de diálogo indicar que a verificação ortográfica está concluída ou clicar em **Concluído** para parar a verificação ortográfica.

[Voltar ao início](#) 

## Ferramentas avançadas

O ActivInspire também oferece duas ferramentas avançadas para trabalhar com texto.

### Utilize esta ferramenta para...

**Teclado no ecrã** 

### Para...

Adicione texto ao quadro, quando não pretender utilizar a Caneta. Basta tocar nas letras e símbolos no teclado no ecrã para formar palavras e frases.

Para obter informações detalhadas, consulte [Utilizar o Teclado no ecrã](#).

### Reconhecimento de escrita

**manual** 

Escreva no quadro e o ActivInspire torna a escrita em texto impresso.

Para obter informações detalhadas, consulte [Utilizar Reconhecimento de escrita manual](#).

[Voltar ao início](#) 

Home > [Primeiros passos com o ActivInspire](#) > Adicionar e manipular figuras

## Adicionar e manipular figuras

Pode adicionar muitos tipos diferentes de objectos ao flipchart. Estes variam de simples figuras criadas com

a ferramenta **Figura**  e anotações criadas com a **Caneta**  ou **Marcador** , a objectos como:

- Ficheiros da Biblioteca de recursos
- Imagens importadas
- Ficheiros de vídeos e som.

Pode manipular a maioria destes tipos de objectos da mesma forma.

Nesta secção mostramos como criar e manipular figuras simples com a ferramenta **Figura**:

- [Criar uma figura](#)
- [Seleccionar uma figura](#)
- [Preencher uma figura](#)
- [Mover ou rodar uma figura](#)
- [Aumentar ou diminuir o tamanho](#)
- [Alterar a sua forma](#)
- [Agrupar e desagrupar figuras](#)

Por último, damos também um exemplo de uma [ferramenta avançada](#) para criar figuras no quadro.

### Criar uma figura

Para adicionar uma figura ao flipchart:

1. Clique em **Figura** . O Menu Figuras abre-se. Dependendo da sua preferência, o menu está alinhado ao longo da parte lateral ou inferior da janela do ActivInspire.
2. Seleccione a figura que pretende desenhar, por exemplo um Triângulo. O cursor muda para uma seta e uma pequena versão da figura que seleccionou.
3. Mova o cursor para o local na página onde pretende desenhar a figura, em seguida, clique ou prima.
4. Continue a premir e a desenhar suavemente até a figura ter o tamanho desejado.

### Seleccionar uma figura

Para efectuar alterações à figura que acabou de criar:

1. Clique em **Seleção** .
2. Mova o cursor sobre a figura. O cursor muda para uma pequena seta com uma cruz. Clique ou toque na figura. No exemplo à direita, seleccionámos o triângulo preto. Aparece uma caixa à volta do objecto.

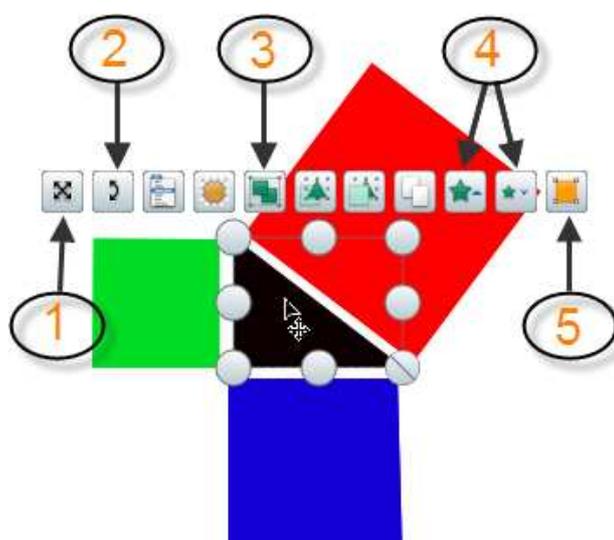
#### ActivInspire Studio

Nota:

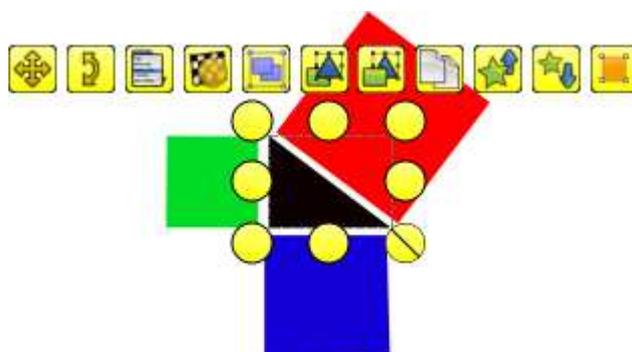
- A linha de ícones acima do objecto de figura são as Alças de Seleção. Cada uma destas alças permite alterar o objecto de forma diferente.
- O contorno quadrado à volta do objecto.

Tem círculos cinzentos  ou amarelos (ActivInspire Primary) nos cantos e nos centros de cada um dos quatro lados. Estas são as Alças de Dimensionamento. Pode clicar e arrastá-las para expandir e distorcer o objecto. Também existe uma alça especial  para redimensionar o objecto proporcionalmente, sem distorção.

Para obter informações detalhadas sobre todas as alças, consulte [Referência > Menus e Menus de contexto > Alças de Selecção e Dimensionamento](#).



ActivInspire Primary



Nesta secção descrevemos brevemente as Alças de Selecção, que vamos utilizar aqui:

- 1 Mover objecto livremente permite mover o objecto para qualquer local na página do flipchart. Esta ferramenta substitui todas as restrições e bloqueios do objecto.
- 2 Rodar objecto
- 3 Alternar agrupado, um botão que permite agrupar e desagrupar objectos, para que possa alterar ou movê-los como um todo.
- 4 Aumentar tamanho de objecto  
Reduzir tamanho de objecto
- 5 Editar pontos de forma permite alterar a forma de um objecto movendo e arrastando os cantos.

[Voltar ao início](#) 

## Preencher uma figura

Para preencher uma figura com cor:

1. Na Caixa de ferramentas principal, clique em **Preencher** 
2. A partir da Paleta de cores, seleccione uma cor de preenchimento.
3. Clique na figura.

## Mover ou rodar uma figura

### Mover uma figura

Seguem-se duas formas para mover uma figura.

1. Selecciona a figura.
2. Mantenha premido o botão do rato ou ActivPen e arraste e largue a figura onde pretender na página actual.

Ou

1. Selecciona a figura.
2. Clique em **Mover objecto livremente**  
3. Mantenha premido o botão do rato ou ActivPen no ícone e arraste e largue a figura onde pretender na página actual.

### Rodar uma figura

1. Selecciona a figura.
2. Clique em **Rodar objecto**  
3. Mantenha premido o botão do rato ou ActivPen e arraste o cursor à volta para alterar o ângulo de rotação da figura.

[Voltar ao início](#) 

### Aumentar ou diminuir o tamanho

Seguem-se duas formas para aumentar e diminuir o tamanho de uma figura ou outro objecto sem o distorcer.

#### Efectuar uma pequena alteração

1. Selecciona a figura.
2. Clique em **Aumentar tamanho do objecto**   ou **Diminuir tamanho do objecto**   para alterar o tamanho em pequenos incrementos.
3. Repita até a figura ter o tamanho correcto.

#### Efectuar uma grande alteração

1. Selecciona a figura.
2. Clique em **Dimensionar objecto (manter rácio de proporção)**  
3. Mantenha premido o botão do rato ou ActivPen e arraste a alça até a figura ter o tamanho desejado.

[Voltar ao início](#) 

### Alterar a sua forma

Seguem-se duas formas para alterar a figura de um objecto.

#### Alongar ou encurtar um objecto

1. Selecciona a figura.
2. Clique numa das alças de **Dimensionar objecto**  .
3. Mantenha premido o botão do rato ou ActivPen e arraste a alça até o objecto ter o comprimento ou altura desejados.

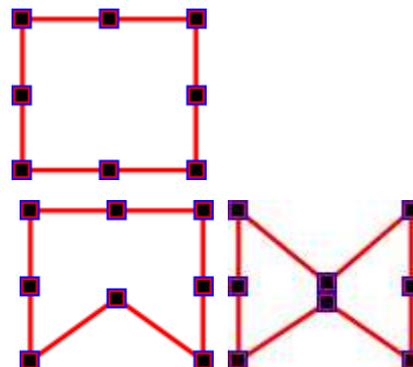
#### Editar pontos de forma

Para efectuar alterações mais complexas ou subtis a uma figura,

utilize **Editar pontos de forma** 

1. Selecciona a figura.

2. Clique em **Editar pontos de forma**  O contorno do objecto muda para uma série de quadrados. Cada quadrado é um ponto de forma. O exemplo à direita mostra os oito pontos de forma de um quadrado.
3. Clique e arraste qualquer um dos pontos de forma para alterar a forma do quadrado.



[Voltar ao início](#) 

## Agrupar e desagrupar figuras

Para mover vários objectos ao mesmo tempo, pode seleccionar todos os objectos e agrupá-los em

conjunto com a Alça de Selecção **Alternar agrupado** .

1. Clique em **Seleção**  .
2. Clique e arraste o cursor na diagonal por cima de todos os objectos para os seleccionar.
3. Clique em **Alternar agrupado** . A Alça de Selecção de **Alternar agrupado** muda de cor para indicar que os objectos foram agrupados.
4. Clique nos objectos agrupados e arraste-os para a nova posição.



Para desagrupar objectos, para que possa manipular cada um individualmente:

1. Clique em qualquer parte do grupo para o seleccionar.
2. Clique na Alça de Selecção de **Alternar agrupado**.

Para obter informações detalhadas sobre todas as Alças de Selecção, consulte [Referência > Menus e Menus de contexto > Alças de Selecção e Dimensionamento](#).



[Voltar ao início](#) 

## Ferramenta avançada

O ActivInspire também oferece a ferramenta **Reconhecimento de figura**   para criar figuras no quadro. Desenha uma figura à mão e permita ao ActivInspire alterá-la num objecto de figura. Para obter informações detalhadas, consulte [Utilizar Reconhecimento de figura](#).

[Home](#) > [Primeiros passos com o ActivInspire](#) > Copiar, colar e duplicar objectos

## Copiar, colar e duplicar objectos

Pode poupar muito tempo reutilizando objectos.

Nesta secção mostramos como:

- [Copiar e duplicar objectos](#)
- [Cortar e colar objectos](#)

### Copiar e duplicar objectos

Copiar e duplicar um objecto parece semelhante, mas não é igual.

#### Copiar e colar um objecto

Quando copia um objecto, o ActivInspire armazena-o na memória intermédia Colar, até decidir onde pretende colocá-lo.

Seguem-se duas formas para copiar um objecto.

Com o objecto seleccionado:

- A partir do Menu Editar, seleccione **Copiar**.
- Clique no Menu Edição do objecto e seleccione **Copiar**.

Seguem-se três formas para colar um objecto.

Navegue até onde pretende colocar a cópia do objecto. Pode ser na mesma página, noutra página ou até mesmo noutro flipchart aberto:

- Clique onde pretende inserir o objecto e, a partir do Menu Editar, seleccione **Colar**.
- Clique com o botão direito do rato onde pretende inserir o objecto e, a partir do Menu de contexto, seleccione **Colar**.

Para empilhar um objecto em cima de outro:

1. Seleccione o outro objecto.
2. Clique no Menu Edição do objecto e seleccione **Colar**. O objecto copiado é empilhado em cima do segundo objecto. Os dois objectos encontram-se na mesma camada.

#### Duplicar um objecto

Quando duplica um objecto, o ActivInspire coloca o duplicado de uma forma que sobrepõe parcialmente o objecto original.

Seguem-se três formas para duplicar um objecto.

Com o objecto seleccionado:

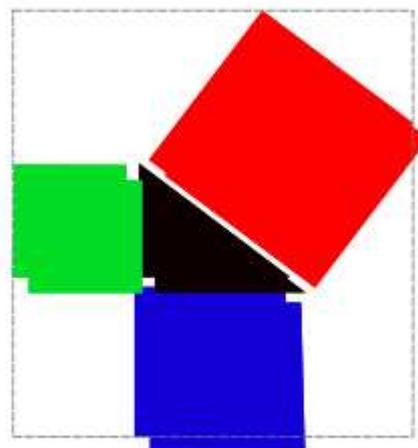
- Clique na Alça de Selecção de **Duplicar** .
- A partir do Menu Editar, seleccione **Duplicar**.

No exemplo à direita, tenha em atenção que o segundo objecto sobrepõe o primeiro.

Em alternativa...

Pode duplicar a página toda, em seguida, eliminar quaisquer objectos indesejados da cópia:

Clique com o botão direito do rato na página e, a partir do Menu de contexto, seleccione **Duplicar**. O ActivInspire insere um duplicado da página actual depois da página actual.



[Voltar ao início](#) 

## Cortar e colar objectos

Cortar e colar um objecto significa removê-lo e inseri-lo noutro local.

Seguem-se duas formas para cortar e colar um objecto.

Com o objecto seleccionado:

- A partir do Menu Edição do objecto, seleccione **Cortar**.
- A partir do Menu Ficheiro, seleccione **Cortar**.

Para colar o objecto:

- A partir do Menu Edição do objecto, seleccione **Colar**.
- A partir do Menu Ficheiro, seleccione **Colar**.

[Voltar ao início](#) 

## Eliminar material

Nesta secção mostramos várias formas fáceis para eliminar diferentes objectos da página:

- [Apagar com a Borracha](#)
- [Limpar a página](#)
- [Redefinir a página](#)
- [Anular e Refazer](#)
- [Utilizar o Lixo do flipchart](#)

Também pode seleccionar objectos e eliminá-los com a tecla **Delete** do teclado.

A maioria das ferramentas descritas nesta secção estão na [Caixa de ferramentas principal](#), excepto o **Lixo**

do flipchart  

### Apagar com a Borracha

A **Borracha**   funciona em quaisquer anotações, desde que estejam na camada superior.

Pode utilizar a ferramenta **Borracha** de duas formas:

- Para apagar uma anotação completamente.
- Para separar uma anotação em objectos separados. Tem a vantagem de que pode seleccionar e manipular as partes restantes da anotação como objectos separados.

Para apagar com a **Borracha**:

1. Clique na **Borracha**. O cursor muda para uma pequena borracha com um círculo.
2. Posicione o cursor onde pretende iniciar.
3. Clique e arraste para apagar toda ou parte da anotação.



 Pode alterar a largura da **Borracha** da mesma forma que altera a largura da **Caneta** ou **Marcador**.

### Limpar a página

Para eliminar tudo da página actual, clique em **Limpar**  e seleccione **Limpar página**.

Pode utilizar **Limpar**  para vários fins, por exemplo, para eliminar todas as anotações ou eliminar todos os objectos e deixar tudo o resto no devido local.

**Limpar** também está disponível a partir do Menu Editar.

### Redefinir a página

É uma forma rápida para anular todas as alterações efectuadas na página actual, desde a última vez que guardou o flipchart.

**Redefinir página**  também está disponível a partir do Menu Editar.

**Anular**   e **Refazer**  

**Anular** e **Refazer** são ferramentas importantes que podem ajudá-lo rapidamente a libertar-se de todos os tipos de problemas!

Por exemplo, se utilizou qualquer uma das ferramentas acima descritas demasiadamente à vontade, e necessita de restaurar tudo ou parte do que eliminou.

**Utilizar o Lixo do flipchart**  

Se o **Lixo do flipchart** estiver visível, pode eliminar objectos das seguintes formas:

- Arraste um objecto ou objectos para o Lixo do flipchart e largá-los quando aparecer uma seta vermelha no Lixo do flipchart.
- Seleccione um objecto ou objectos, em seguida, clique no Lixo do flipchart para os eliminar.



 Pode sempre recuperar os objectos com **Anular**   


[Voltar ao início](#) 

## Introduzir páginas

Nesta secção mostramos como inserir diferentes tipos de páginas no flipchart:

- [Inserir uma página em branco](#)
- [Inserir um instantâneo no ambiente de trabalhar](#)

### Inserir uma página em branco

1. No Browser de Páginas, clique na miniatura da página antes ou a seguir à qual pretende inserir uma página em branco.
2. A partir do Menu Inserir, seleccione **Página > Página em branco depois da actual** ou **Página em branco antes da actual**.

Ou

A partir do Menu de contexto do Browser de Páginas, seleccione **Inserir Página > Página em branco depois da actual** ou **Página em branco antes da actual**.

É inserida uma página em branco.

### Inserir um instantâneo no ambiente de trabalhar

1. No Browser de Páginas, clique na miniatura da página a seguir à qual pretende inserir um instantâneo.
2. A partir do Menu Inserir, seleccione **Página > Instantâneo do ambiente de trabalho**. A Caixa de diálogo 'Inserir página' abre-se.

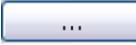
3. Clique na **Câmara**  Aparece um instantâneo do ambiente de trabalho do computador numa nova página depois da página actual.

## Introduzir recursos

Pode adicionar os seus próprios recursos, utilizar os fornecidos com o ActivInspire ou utilizar os pacotes de recursos que foram importados para a Biblioteca de recursos. Utilize recursos como os blocos de construção das suas aulas.

Nesta secção mostramos como localizar um recurso e adicioná-lo a um flipchart. Em seguida mostramos como adicionar um recurso à Biblioteca de recursos. Finalmente, também mostramos como adicionar os seus próprios recursos à Biblioteca de recursos.

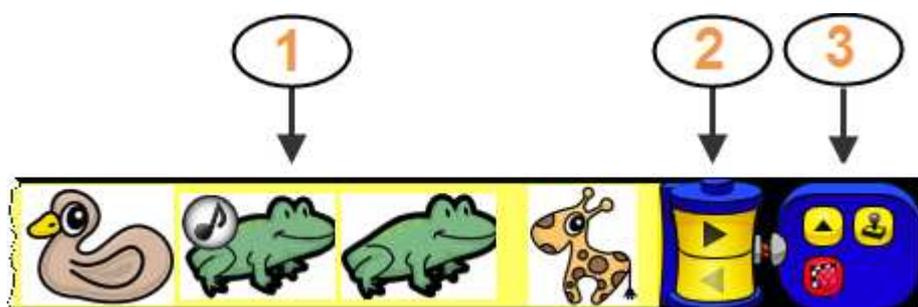
### Primeiro localize o recurso (ActivInspire Studio)

1. Clique no **Browser de Recursos** . A pasta Recursos partilhados  abre-se no Browser. Esta pasta contém recursos para partilhar com os seus colegas. O Browser também contém botões para abrir outras pastas:
  - **Os meus recursos**  abre a pasta de recursos pessoal.
  - **Outra pasta de recursos**  apresenta algumas das pastas utilizadas com mais frequência.
  - **Procurar para localizar outra pasta**  abre uma caixa de diálogo para permitir ver os ficheiros noutra local no computador ou para criar outra pasta.
  - **Procurar recursos no Promethean Planet**  abre a página Recursos do Promethean Planet no Web browser.
2. No Browser, explore as categorias nos Recursos partilhados até encontrar o que procura e clique no recurso. A metade superior do Browser mostra as subpastas dessa categoria.
3. Navegue e clique na pasta que inclui o tipo de recurso que pretende inserir, por exemplo, matemática > tangramas na pasta Anotações partilhadas. A metade inferior do Browser mostra miniaturas dos recursos nesta pasta.
4. Utilize o cursor de deslocamento para ver todos os recursos nesta subpasta.

[Voltar ao início](#) 

### Primeiro localize o recurso (ActivInspire Primary)

1. Na Caixa de ferramentas principal, clique no **Browser de Recursos** . O Browser de Recursos abre-se como uma faixa cinematográfica ao longo da parte inferior da janela do ActivInspire. No exemplo à direita, pode ver quatro recursos. O browser com ícone de nota musical inclui uma acção de som.



2. Clique nas **Localizações do recurso**  A pasta Recursos partilhados  abre-se numa janela de contexto Esta pasta contém recursos para partilhar com os colegas. A janela também contém botões para abrir outras pastas:

**1** Recursos

**2** Os botões Avançar e Retroceder permitem percorrer os recursos.

**3** A Caixa de ferramentas contém as seguintes ferramentas:

- **Os meus recursos**



abre a pasta de recursos pessoal.



Localizações do recurso

- **Outra pasta de recursos**



apresenta algumas das pastas utilizadas com mais frequência.



Carimbo de borracha activado/desactivado



Alternar transparência

- **Procurar para localizar outra pasta**  abre uma caixa de diálogo para permitir ver os ficheiros noutra local no computador, ou para criar outra pasta.

- **Procurar recursos no Promethean Planet**  abre a página Recursos do Promethean Planet no Web browser.

3. Na janela de contexto, explore as categorias nos Recursos partilhados até encontrar o que procura e clique no recurso. Agora, a janela de contexto mostra as subpastas dessa categoria.
4. Navegue e clique na pasta que inclui o tipo de recurso que pretende inserir, por exemplo, matemática > tangramas na pasta Anotações partilhadas. A faixa cinematográfica mostra miniaturas dos recursos nesta pasta.

5. Utilize os botões **Retroceder** e **Avançar** na bobina de filme  para ver todos os recursos nesta subpasta.

[Voltar ao início](#) 

## Inserir um recurso no flipchart

Seguem-se várias formas rápidas para inserir um recurso:

- Clique na miniatura do recurso no Browser, e arraste e largue-a na página do flipchart.
- Clique com o botão direito do rato na miniatura e seleccione **Inserir um recurso no flipchart** a partir do Menu de contexto.
- Clique no Menu de contexto e seleccione **Inserir um recurso no flipchart**

Depois de inserir um recurso, pode manipulá-lo como outros objectos de acordo com as suas necessidades.

[Voltar ao início](#) 

## Inserir um recurso na Biblioteca de recursos

Também pode adicionar os seus próprios recursos à Biblioteca de recursos de uma página do flipchart. Por exemplo, se pretender arquivar e reutilizar algumas imagens, objectos de acção ou recipientes.

Para adicionar um recurso a uma pasta existente na Biblioteca de recursos:

1. Abre a pasta no Browser de Recursos.
2. Clique e arraste o objecto para a pasta na qual pretende inseri-lo e, em seguida, solte-o. Agora o recurso recentemente adicionado aparece na secção de itens do Browser. Tem o nome predefinido de 'recurso $n$ ' em que ' $n$ ' é um número.

Para mudar o nome do recurso:

1. Seleccione o recurso o Browser de Recursos.
2. Seleccione **Mudar o nome do ficheiro de recurso** a partir do Menu de contexto. A Caixa de diálogo 'Mudar o nome do ficheiro de recurso' abre-se.
3. Introduza um nome e clique em **OK**.

Para criar uma nova pasta, adicione o recurso:

1. No Browser de Recursos, procure e selecciona a pasta onde pretende criar uma nova pasta.
2. Clique no Menu Pastas do Browser de Recursos e seleccione **Criar nova pasta**. A Caixa de diálogo 'Criar nova pasta' abre-se.
3. Introduza um nome de pasta e clique em **OK**.
4. No Browser de Recursos, procure e selecciona a nova pasta, em seguida, arraste e largue o recurso como descrito acima.

## Utilizar grelhas

Nesta secção apresentamos grelhas e mostramos como utilizá-las:

- [Acerca das grelhas](#)
- [Quando utilizar grelhas](#)
- [Inserir uma grelha a partir da Biblioteca de recursos](#)
- [Ajustar à grelha](#)
- [Mostrar ou ocultar grelhas](#)

### Acerca das grelhas

Uma grelha é um dos componentes que pode formar a camada de fundo de um flipchart. Quando aplica uma grelha à página, pode alterar a cor do fundo e aplicar uma imagem de fundo à página. Quaisquer objectos, como anotações e imagens, são colocados por cima da grelha porque existem numa camada diferente. No entanto, pode mover a grelha para que seja apresentada por cima de todos os outros objectos.

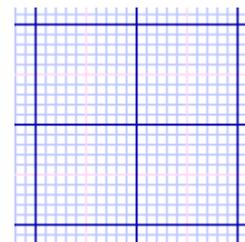
### Quando utilizar grelhas

Pode utilizar grelhas numa grande variedade de actividades, seguem-se algumas ideias:

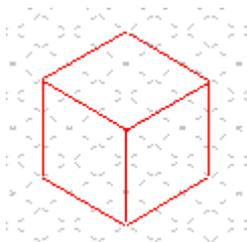
Coloque os objectos de forma precisa ao criar uma apresentação e certifique-se de que os objectos estão alinhados no local correcto durante as actividades de arrastar e largar.



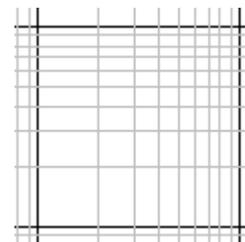
Crie o seu próprio documento de gráfico, que pode utilizar para representar dados numéricos num formato visual.



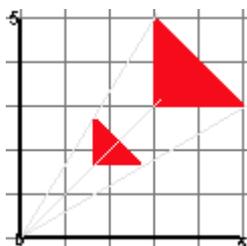
Crie linhas de orientação para ajudar a desenhar objectos a três dimensões.



Crie um documento especializado para representar funções matemáticas complexas.



Adicione a escala às demonstrações, como transformações do objecto.



[Voltar ao início](#)



### Inserir uma grelha a partir da Biblioteca de recursos

A Biblioteca de recursos inclui um número de grelhas de exemplo, prontas a serem utilizadas.

Nesta secção mostramos como inserir uma destas grelhas num flipchart:

1. Navegue até à página onde pretende inserir uma grelha.

2. Clique no **Browser de Recursos** 
3. Na pasta Recursos partilhados, clique em **Grelhas**.
4. Selecciona a categoria à escolha, por exemplo **Papel de gráfico > Verde**. As miniaturas no Browser mostram as grelhas disponíveis.
5. Seguem-se três formas rápidas para adicionar a grelha à página. Clique na miniatura da grelha escolhida, em seguida:
  - Arraste e largue a grelha na página.
  - A partir do Menu de contexto, seleccione **Inserir um recurso no flipchart**.
  - Clique com o botão direito do rato na miniatura e seleccione **Inserir um recurso no flipchart**.

## Ajustar à grelha

Utilize Ajustar à grelha para que os itens no flipchart fiquem automaticamente alinhados com uma grelha na página quando os move.

### Obrigiar os itens a alinhar com uma grelha

1. Arraste uma grelha para a página a partir da Biblioteca de recursos.
2. Clique com o botão direito na página e seleccione **Ajustar à grelha**.
3. Mova ou crie um objecto, repare como fica alinhado com a grelha.

### Desactivar Ajustar à grelha

Ajustar à grelha permanece activo até desmarcar Ajustar à grelha ou até eliminar a grelha.



Quando Ajustar à grelha está activo, pode acontecer que alguns objectos continuam a não se ajustarem à grelha. Esta situação ocorre porque a Grelha não foi estruturada para permitir o ajuste.

Para obter informações detalhadas, consulte [Referência > Ferramentas > Estruturador de grelha](#).

[Voltar ao início](#) 

## Mostrar ou ocultar grelhas

As grelhas são úteis quando está a construir um flipchart ou quando pretende alinhar ou medir objectos de forma precisa. Pode querer mostrar ou ocultar uma grelha quando está a fazer a apresentação no quadro. Ainda pode utilizar a funcionalidade Ajustar à grelha sem mostrar a própria grelha.

Assumimos que já tenha adicionado uma grelha à página.

Nesta secção mostramos duas formas para mostrar e ocultar grelhas.

### Browser de Propriedades

1. Clique na página para a seleccionar.
2. Abra o **Browser de Propriedades** 
3. Percorra a Grelha. Defina **Visível** para **Verdadeiro** para mostrar a grelha ou **Falso** para a ocultar.

### Clicar com o botão direito do rato

1. Clique com o botão direito do rato na página.
2. Selecciona **Ocultar grelha**. É um botão de alternância, pode utilizá-lo para mostrar ou ocultar a grelha.

[Voltar ao início](#) 

Para obter informações detalhadas sobre como criar as suas próprias grelhas com o **Estruturador de grelha**



, consulte [Criar e editar grelhas](#).

## Criar objectos

Nesta secção mostramos como:

- [Criar uma figura](#)
- [Alterar a respectiva cor](#)

### Criar uma figura

1. Clique na **Figura** . O cursor muda para disponibilizar uma pré-visualização da figura predefinida , uma linha recta. O Menu Figuras abre-se:

- Por predefinição, no ActivInspire Studio, o menu abre-se verticalmente à direita da janela do ActivInspire.
- No ActivInspire Primary, abre-se numa faixa cinematográfica horizontal ao longo da parte inferior da janela do ActivInspire. Clique nos botões na bobina para revelar mais figuras.



2. Clique noutra figura, por exemplo, o triângulo. Tenha em atenção que o cursor muda para um triângulo .
3. Posicione o cursor onde pretende começar a desenhar o triângulo, em seguida, clique e arraste até estar satisfeito com a figura.

### Alterar a respectiva cor

Seguem-se duas formas para alterar a cor de uma figura:

#### Alterar a cor de contorno

1. Clique em **Preencher**  .
2. Seleccione uma cor da Paleta de Cores.
  - No ActivInspire Studio, encontra-se na Caixa de ferramentas principal.
  - No ActivInspire Primary, encontra-se num painel na parte inferior da janela do ActivInspire.
3. Posicione o cursor por cima do contorno da figura e clique. A cor do contorno muda para a que escolheu.



Se clicar próximo do contorno, mas não em cima, toda a página será preenchida com a cor seleccionada. Basta clicar em **Anular**   e tentar novamente.

#### Alterar a cor de preenchimento

Por predefinição, as novas figuras são preenchidas. Alterar a cor de preenchimento é ainda mais fácil do que alterar a cor do contorno:

1. Clique em **Preencher**  .
2. Seleccione uma cor da Paleta de Cores.
3. Posicione o cursor por cima do centro da figura e clique. A figura fica preenchida com a cor escolhida.

[Voltar ao início](#) 

[Home](#) > [Primeiros passos com o ActivInspire](#) > Criar notas de página

## Criar notas de página

Pode criar, ver e editar notas de página sobre o flipchart com o Browser de Notas



1. Clique no **Browser de Notas**   O Browser abre-se.
2. No teclado do computador, escreva as notas. Podem ser detalhadas ou resumidas, como pretender. Por predefinição, as notas aparecem como texto normal.
3. Para formatar texto, utilize Barra de ferramentas Formatar.
4. Depois de concluir as notas, clique noutra ferramenta para fechar o Browser e a barra de ferramentas.

[Voltar ao início](#) 

[Home](#) > [Primeiros passos com o ActivInspire](#) > Guardar um flipchart

## Guardar um flipchart

Depois de concluir o flipchart, tem de o guardar.

Nesta secção mostramos duas formas para o fazer.

### Guardar um flipchart com o respectivo nome actual

Prima **CTRL+S** (Windows™ e Linux™) ou **Cmd+S** (Mac®).

- Se estiver a guardar um flipchart já com um nome atribuído, é o único passo que necessita de efectuar.
- Se está a guardar um novo flipchart, abre-se uma caixa de diálogo para guardar normal, podendo assim atribuir um nome e guardar o flipchart. Quando guardado, o Separador Documento do flipchart mostra o novo nome do flipchart.

### Guardar um flipchart com um novo nome

Pode desejar utilizar um flipchart como ponto de partida, em seguida, efectuar as alterações e guardar diferentes versões para diferentes fins.

1. A partir do Menu Ficheiro, seleccione **Guardar como...**
2. Escreva o nome do flipchart.
3. Clique em **Guardar**. Agora o separador Documento mostra o novo nome.

Home > [Primeiros passos com o ActivInspire](#) > Imprimir um flipchart

## Imprimir um flipchart

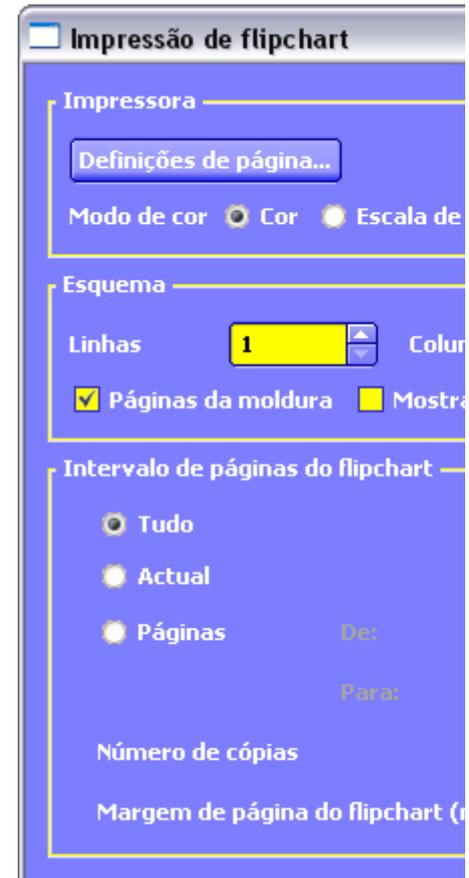
Pode imprimir no flipchart e utilizar tudo ou parte como manuais ou imprimir quaisquer notas de página adicionadas com o Browser de Notas.

1. A partir do Menu Ficheiro, seleccione **Imprimir** ou prima **CTRL+Shift+P** (Windows™ e Linux™), ou **Cmd+Shift+P** (Mac®). A Caixa de diálogo 'Impressão de flipchart' abre-se (apresentado abaixo). Pode seleccionar de uma variedade de opções de impressão, incluindo Exportar para PDF.
2. Efectue as suas escolhas e clique em **Imprimir**.

### ActivInspire Studio



### ActivInspire Primary



[Home](#) > [Primeiros passos com o ActivInspire](#) > Abrir um flipchart

## Abrir um flipchart

Nesta secção mostramos várias formas para abrir um flipchart

### Abrir a partir do Dashboard

Quando executa o ActivInspire, o Dashboard abre-se, a menos que tenha desmarcado a caixa 'Mostrar o dashboard no arranque'.

Duas formas para abrir um flipchart existente a partir do Dashboard.

#### Procurar

1. Clique em **Abrir um flipchart**. Abre-se uma caixa de diálogo, que mostra quaisquer flipcharts na pasta Os meus flipcharts.
2. Seleccione um flipchart da lista na pasta ou navegue para outra pasta que tenha flipcharts e clique em **Abrir**. O flipchart seleccionado abre-se na janela do ActivInspire.

#### Lista de dashboards

Para poupar tempo, o ActivInspire lista os flipcharts mais recentes no Dashboard. Clique num dos flipcharts.

### Duas outras formas para abrir um flipchart

1. A partir do Menu Ficheiro, seleccione **Abrir** ou prima **CTRL+O** (Windows™ e Linux™ ) ou **Cmd+O** (Mac®). Abre-se uma caixa de diálogo, que mostra quaisquer flipcharts na pasta Os meus flipcharts.
2. Seleccione um flipchart da lista na pasta ou navegue para outra pasta que tenha flipcharts e clique em **Abrir**. O flipchart seleccionado abre-se na janela do ActivInspire.

[Home](#) > [Primeiros passos com o ActivInspire](#) > Truques fáceis dos professores

## Truques fáceis dos professores

O ActivInspire ajuda a incluir imagens, cor e interactividade nas aulas. Seguem-se algumas ideias sobre como tirar o maior proveito do software:

### 1. Utilizar cores e tipos de letra

Os quadros interactivos possibilitam a utilização de muitas cores nas aulas. É fácil entrar na rotina de utilizar apenas um ou dois tipos de letra. Explore a gama completa de tipos de letra disponíveis, mas lembre-se de escolher cores fortes que funcionem bem no quadro e manter o esquema organizado, para que os objectivos da aula não fiquem perdidos no detalhe.

### 2. Consultar a Biblioteca de recursos

Na Biblioteca de recursos irá encontrar uma variedade de imagens, fundos e outros recursos.

### 3. Utilizar muitas páginas

Espalhe exercícios em várias páginas para ajudar a controlar o ritmo das aulas.

### 4. Guardar novamente os flipcharts

Quando ensina com flipcharts, irá personalizá-los para cada aula. Guarde novamente o flipchart com um nome diferente quando terminar a aula e distribua o flipchart aos estudantes.

### 5. Imprimir os flipcharts

Utilize as páginas como manuais.

### 6. Explorar as ferramentas de apresentação

Tire partido das funcionalidades de apresentação do ActivInspire para tornar as aulas mais criativas e

cativantes. Quais as funções do **Revelador**  do **Foco**  da **Mensagem-rodapé**  e do **Magic Ink**  ?

### 7. Envolve os estudantes

Motive os estudantes a fazer apresentações no quadro; deixe-os criar as suas próprias páginas; deixe-os controlar as ferramentas; deixe-os trabalhar em conjunto no Modo de utilizador duplo; faça perguntas ad-hoc para estimular a discussão.

### 8. Partilhar os flipcharts

E certifique-se de que os seus colegas partilham os seus flipcharts!

### 9. Incorporar os recursos actuais no flipchart

Se já utilizou CD-ROMs, DVDs e dispositivos de armazenamento USB, utilize-os com os flipcharts. Utilize scanners para copiar manuais que já criou - mas lembre-se de tirar partido das oportunidades de interactividade do ActivInspire.

### 10. Manter a atenção no que está a ser ensinado

O ActivInspire oferece excelentes oportunidades para o ensino flexível, fazendo com que pareça que está a ser espontâneo, enquanto se mantém estritamente fiel ao plano da aula incluído no flipchart.

[Voltar ao início](#) 

[Home](#) > Mais acerca do ActivInspire

## Mais acerca do ActivInspire

Esta secção tem informações mais detalhadas sobre como trabalhar com o ActivInspire:

- [Trabalhar com recursos](#)
- [Trabalhar com objectos](#)
- [Tornar os flipcharts interactivos](#)
- [Fazer com que os perfis funcionem](#)
- [Trabalhar no quadro](#)
- [Importar e exportar ficheiros](#)

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > Trabalhar com recursos

## Trabalhar com recursos

Esta secção tem mais informações sobre como trabalhar com recursos:

- [Acerca dos recursos](#)
- [Adicionar recursos a um flipchart](#)
- [Importar e exportar pacotes de recursos](#)
- [Trabalhar com os nossos próprios materiais](#)
- [Publicar flipcharts](#)

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar com recursos](#) > [Acerca dos recursos](#)

## Acerca dos recursos

O ActivInspire tem um conjunto de recursos úteis, incluídos na Biblioteca de recursos.

A Biblioteca de recursos tem muitos tipos de recursos, por exemplo, actividades, figuras, objectos, fundos, grelhas, ficheiros gráficos, ficheiros de vídeo, sons e modelos.

Existem duas secções principais na Biblioteca de recursos:

- Utilize Os meus recursos   para armazenar quaisquer recursos que criou.
- Utilize Recursos partilhados   para aceder aos recursos instalados com o ActivInspire.

Utilize o Browser de Recursos   para organizar as pastas da Biblioteca de recursos e o conteúdo dos recursos nas pastas.

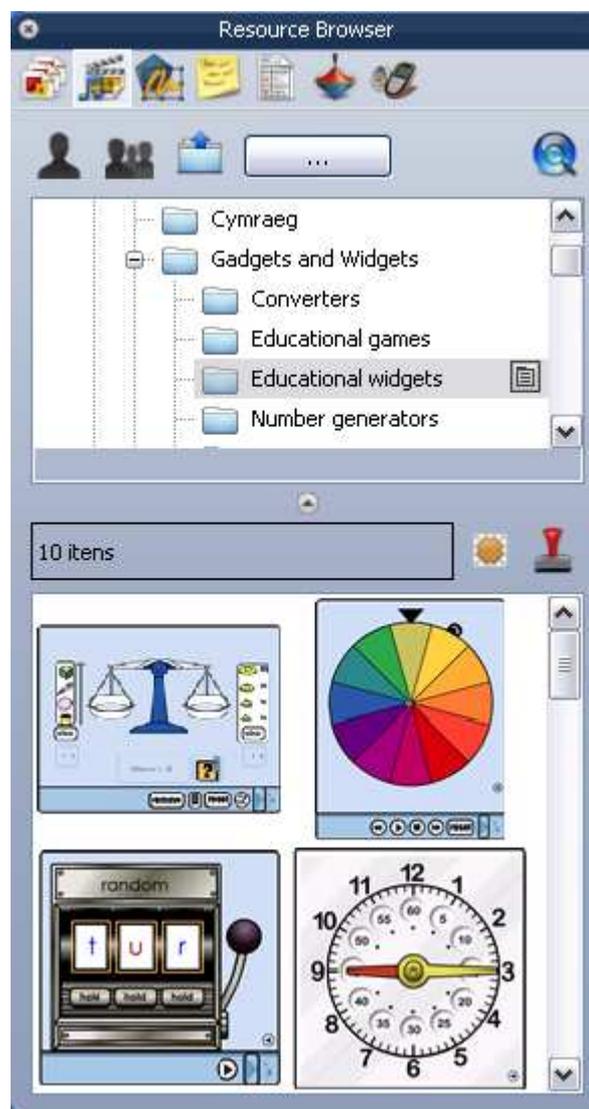
Pode personalizar a Biblioteca de recursos, adicionando as suas próprias pastas e recursos e removendo qualquer uma de que não precise.

Também pode armazenar recursos noutras pastas no computador.

Pode obter recursos de qualquer local no computador, e se tiver acesso à Internet, também pode transferir recursos do Promethean Planet.



Tem de se registar como membro e iniciar sessão para transferir recursos do Promethean Planet.



### Aceda e explore!

Se ainda não explorou a Biblioteca de recursos, faça-o agora.

1. Abra o Browser de Recursos.

No ActivInspire Primary, clique no botão **Localizações do recurso**  na bobina de filme.

2. Procure as pastas Recursos partilhados. Clique nos símbolos **+** e **-** para expandir ou fechar as pastas apresentadas.
3. Procure as categorias que lhe interessam e explore.

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar com recursos](#) > Adicionar recursos a um flipchart

## Adicionar recursos a um flipchart

O processo de adicionar recursos a partir da Biblioteca de recursos a um flipchart é sempre o mesmo, independentemente do tipo de recursos.

Concentramo-nos em modelos, um tipo de recurso que pode ser utilizado de diferentes formas:

- [Acerca de modelos](#)
- [Inserir um modelo](#)

### Acerca de modelos

Alguns modelos foram concebidos para serem utilizados como fornecidos, enquanto pode utilizar outros como ponto de partida para o seu próprio trabalho. Os modelos podem salvar a sua vida, quando necessita de organizar uma aula rapidamente.

Alguns modelos têm Notas de página com sugestões sobre como utilizar o modelo. Quem decide como utilizar modelos é o utilizador.

Pode sempre [visitar o Promethean Planet](#) para obter mais modelos 

### Inserir um modelo

Nesta secção mostramos algumas formas rápidas para inserir um modelo no flipchart.

#### Arrastar e largar

1. No **Browser de Páginas**, clique na miniatura da página a seguir à qual pretende inserir um modelo de página.
2. Abra o **Browser de Recursos** e procure a pasta Modelos.
3. Seleccione uma categoria e visualize o conteúdo no Browser. Por exemplo, **Modelos > Utilizador duplo**. Esta categoria contém modelos para trabalho em colaboração com duas ActivPens.
4. Clique no modelo escolhido e arraste e largue-o na página do flipchart.



O exemplo à direita mostra um modelo para trabalhar com números no Modo de utilizador duplo.

Para obter ideias sobre como utilizar este modelo, clique no ícone **Notas** 



Depois de adicionar uma página de actividade modelo, guarde o flipchart.

Em seguida, depois de efectuar a actividade, pode utilizar o ícone **Reposição de página**   para restaurar a página de actividade para o estado original guardado.

### Utilizar o menu Inserir

1. No **Browser de Páginas**, clique na miniatura da página a seguir à qual pretende inserir um modelo de página.
2. A partir de **Inserir menu**, seleccione **Página >** e uma das categorias disponível, por exemplo, **Modelos > Modo duplo**.

ou

A partir do **Menu Inserir**, seleccione **Página > Mais modelos de página**. A pasta Recursos partilhados abre-se no Browser de Recursos.

3. Clique na pasta Modelos de página partilhados e verifique as miniaturas dos modelos disponíveis.
4. Arraste o modelo escolhido para a página do flipchart ou faça duplo clique na miniatura para a adicionar à página.

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar com recursos](#) > Importar e exportar pacotes de recursos

## Importar e exportar pacotes de recursos

Nesta secção mostramos como importar e exportar pacotes de recursos

### Importar pacotes de recursos

Pode importar pacotes de recursos para Os meus recursos ou Recursos partilhados.

1. A partir do **Menu Ficheiro**, seleccione **Importar > Pacote de recursos para Os meus recursos** ou **Pacote de recursos para Recursos partilhados**. Abre-se uma caixa de diálogo.
2. Navegue até onde o pacote de recursos se encontra localizado.
3. Seleccione o pacote de recursos e clique em **Abrir**.

### Exportar pacotes de recursos

Qualquer pasta de recursos pode tornar-se num pacote de recursos.

1. No Browser de Recursos, seleccione a pasta de recursos que pretende exportar.
2. Clique com o botão direito do rato em **Exportar para Pacote de recursos**, ou  
A partir do Menu de contexto, seleccione **Exportar para Pacote de recursos**. Abre-se uma caixa de diálogo.
3. Navegue até onde pretende exportar a pasta.
4. Escreva o nome do pacote de recursos.
5. Clique em **Guardar**. Se um pacote de recursos com o mesmo nome já existir na localização escolhida, o ActivInspire pergunta se pretende:
  - **Substituir** o pacote de recursos existente
  - **Expandir** o pacote de recursos
  - **Abortar**.

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar com recursos](#) > [Trabalhar com os nossos próprios materiais](#)

## Trabalhar com os nossos próprios materiais

Reconhecemos que os materiais de ensino são disponibilizados em muitos formatos diferentes. Todos os utilizadores têm a sua própria forma para criar e apresentar informação e o ActivInspire suporta muitos formatos comuns.

Pode:

- Arrastar e largar imagens e texto nos flipcharts a partir de outras aplicações em execução no mesmo computador.
- Importar ficheiros de outras aplicações, por exemplo SMART Notebook e Microsoft PowerPoint. Para obter informações detalhadas, consulte [Importar e exportar ficheiros](#).
- Procurar os recursos existentes com o Browser de Recursos.
- Abrir os flipcharts (.flp) criados com versões anteriores do software Promethean (Activstudio ou Activprimary versões 2 e 3).



Lembre-se de que enquanto o ActivInspire pode abrir flipcharts criados com versões anteriores do software Promethean, guarda flipcharts num formato (.flipchart), que é incompatível com as versões anteriores do software. Depois de guardar estes flipcharts no ActivInspire, não pode abri-los no Activprimary ou Activstudio.

Se os flipcharts tiverem acções, verifique se estão a funcionar como pretendido.

Se não estiverem, consulte [Referência > Acções > Resumo de diferenças](#), onde descrevemos quaisquer diferenças entre acções criadas no ActivInspire e versões anteriores do software Promethean.

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar com recursos](#) > Publicar flipcharts

## Publicar flipcharts

Utilize o Editor de flipchart para criar uma versão protegida do flipchart, que proíbe a utilização de certas funções de edição e de saída. Pode então distribuir o flipchart protegido que impede o utilizador de copiar,

imprimir ou utilizar a Câmara .



Guarde uma cópia do flipchart num local conhecido antes de o editar. Quando editado, quaisquer restrições que tenha definido para utilizadores também são aplicadas a si.

Dê ao flipchart Informação do editor e limite o que pode ser feito com o flipchart.

### Duas formas para abrir o Editor de flipchart

#### A partir da Caixa de ferramentas principal

1. Clique no ícone **Menu Principal** .
2. Selecciona **Publicar...**

#### A partir do Menu Ficheiro

1. A partir do **Menu Ficheiro** seleccione **Publicar...** A caixa de Diálogo 'Editor de flipchart...' abre-se.
2. Introduza a Informação do editor, conforme adequada. Esta informação é para a sua própria utilização e não estará visível aos outros utilizadores.
3. Selecciona ou desmarque as restrições conforme adequado e, em seguida, efectue um dos seguintes procedimentos:
  - Clique em **Cancelar** para fechar a caixa de diálogo sem guardar.
  - Clique em **Guardar detalhes** para guardar as suas escolhas sem publicar.
  - Clique em **Publicar...** para implementar as suas escolhas e publicar o flipchart noutra localização.

Para obter mais informações, consulte [Opções do Editor de flipchart](#)

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > Trabalhar com objectos

## Trabalhar com objectos

Esta secção tem mais informações sobre como trabalhar com objectos:

- [Utilizar camadas e empilhamento](#)
- [Adicionar imagens](#)
- [Adicionar e remover ligações](#)
- [Adicionar multimédia](#)
- [Transformar objectos](#)
- [Criar e editar grelhas](#)
- [Alterar propriedades do objecto](#)

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar com objectos](#) > Utilizar camadas e empilhamento

## Utilizar camadas e empilhamento

Nesta secção mostramos como utilizar camadas e empilhar objectos:

- [Mais acerca das camadas](#)
- [Mover um objecto para uma outra camada](#)
- [Empilhar objectos](#)

### Mais acerca das camadas

Deve lembrar-se que, por predefinição, todos os objectos são colocados em camadas e que pode mover objectos de uma camada para outra.

<b>Camada superior</b>	Por predefinição, esta camada inclui todos os objectos de anotação criados utilizando as ferramentas Caneta, Marcador e Magic Ink. Esses objectos são apresentados por cima de quaisquer outros objectos colocados nas camadas inferiores.
<b>Camada central</b>	Por predefinição, esta camada inclui imagens, figuras e objectos de texto. As anotações reconhecidas serão automaticamente convertidas em objectos de texto e colocadas na camada central. Estes objectos são apresentados abaixo (ou por baixo) de qualquer objecto colocado na camada superior, mas são apresentados acima (ou por cima) do topo de qualquer objecto colocado na camada inferior.
<b>Camada inferior</b>	Inicialmente vazia, a camada inferior pode conter conectores e quaisquer objectos que estejam fisicamente lá colocados. Para obter informações detalhadas, consulte <a href="#">Mover um objecto para uma outra camada</a> abaixo.
<b>Camada de fundo</b>	A camada de fundo consiste em três elementos: <ul style="list-style-type: none"><li>• Cor de fundo de página</li><li>• Imagem de fundo (opcional)</li><li>• Grelha (opcional)</li></ul> Além disso, pode colocar quaisquer outros objectos na camada de fundo, na qual irão ficar bloqueados no fundo e aparecerão abaixo de todos os objectos nas outras camadas. Se a camada de fundo incluir uma imagem de fundo, a forma como a imagem preenche a página é ditada pela propriedade Ajuste do fundo. Para obter informações detalhadas, consulte <a href="#">Referência &gt; Propriedades &gt; Propriedades de diversos</a> .

As camadas estão completamente separadas umas das outras. Por outras palavras, pode substituir o fundo sem afectar as imagens ou anotações nas outras camadas. Ou pode efectuar anotações sobre as fotografias e fundos sem afectar outras camadas.

### Mover um objecto para uma outra camada

1. Clique com o botão direito do rato no objecto.
2. A partir do Menu de contexto, seleccione **Reordenar > Para a camada superior**  **Para a camada central**  ou **Para a camada inferior**  Permite cobrir, por exemplo, um objecto de anotação com um objecto de imagem.

As anotações com Magic Ink   irão ocultar quaisquer objectos da 'camada superior' (ou partes dos objectos) nos quais Magic Ink passa (incluindo anotações e imagens), permitindo ver através das camadas por baixo.



Utilize a ferramenta **Limpar**   para eliminar objectos de cada camada.

[Voltar ao início](#) 

## Empilhar objectos

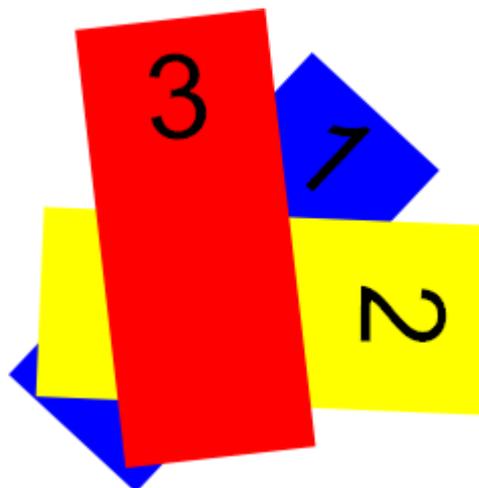
É atribuída a todos os objectos uma posição na ordem de empilhamento de acordo com a ordem que são adicionados à página. Cada objecto sucessivo é colocado por cima do precedente incorporado com a sua própria camada. Pense nisto como um baralho de cartas, onde tem que tirar uma carta do baralho e colocá-la por cima de maneira a vê-la na totalidade. O objecto colocado mais recentemente numa página encontra-se no topo da pilha.

As cartas, no exemplo à direita, foram adicionadas pela seguinte ordem:

- Azul 1
- Amarelo 2
- Vermelho 3

São aplicadas as seguintes regras:

- A carta azul irá aparecer por baixo das cartas amarela e vermelha.
- A carta amarela irá aparecer por cima da carta azul, mas estará por baixo da carta vermelha.
- A carta vermelha irá aparecer por cima das cartas amarela e azul.



Estas regras aplicam-se a cada camada. Além de existir uma ordem de empilhamento em termos das camadas, também tem que considerar a ordem de empilhamento contida em cada camada.

## Alterar a ordem de empilhamento

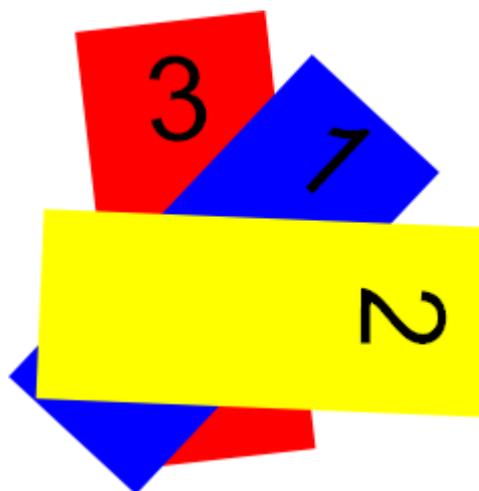
Pode alterar a ordem de empilhamento enviando um objecto para outro local na pilha.

A ordem das cartas, no exemplo à direita, foi alterada. A carta Vermelha 3 agora está por baixo da pilha.

Nesta secção mostramos duas formas para alterar a ordem de empilhamento.

### Alterar um passo

1. Selecciona o objecto.
2. A partir do Menu de contexto, selecciona **Enviar para trás**  ou **Traz para a frente** . O objecto move-se um passo para cima ou para baixo na ordem de empilhamento.
3. Repita conforme necessário.



### Ir até ao fim

1. Selecciona o objecto.
2. A partir do menu Editar, selecciona **Reordenar > Traz para a frente** ou **Enviar para trás**. Move o objecto para a frente ou para trás da ordem de empilhamento, respectivamente.

Pode também seleccionar múltiplos objectos e enviar a selecção para a frente ou para trás. Cada objecto

mantém a posição na ordem de empilhamento em relação aos outros objectos.

[Voltar ao início](#) 

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar com objectos](#) > Adicionar imagens

## Adicionar imagens

Nesta secção listamos os tipos de imagens que pode utilizar e mostramos como adicioná-las:

- [Quais os ficheiros de gráficos que pode utilizar?](#)
- [Adicionar uma imagem da Biblioteca de recursos](#)
- [Adicionar uma imagem de outro local](#)

### Quais os ficheiros de gráficos que pode utilizar?

Pode adicionar imagens com estas extensões de ficheiros aos flipcharts, .jpg, .gif, .bmp, .tif, .png e .wmf (apenas computadores Windows).

Quaisquer outros formatos não são suportados.

### Adicionar uma imagem da Biblioteca de recursos

1. Abra o **Browser de Recursos** 
2. No painel superior do Browser, procure os Recursos partilhados até encontrar a categoria desejada.
3. Abra a pasta e o procure o conteúdo no painel inferior do Browser de Recursos.
4. Faça duplo clique na imagem ou arraste e largue-a na página do flipchart.

### Adicionar uma imagem de outro local

1. A partir do Menu Inserir, seleccione **Suporte**. A Caixa de diálogo 'Escolher suporte a inserir' abre-se.
2. Procure a pasta que inclui o ficheiro. Pode ser no computador ou na rede.
3. Faça duplo clique no ficheiro ou clique no ficheiro e, em seguida, clique em **Abrir**.



Também pode criar os seus próprios instantâneos no quadro com a Câmara    
Para obter mais informações, consulte [Utilizar a Câmara](#).

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar com objectos](#) > Adicionar e remover ligações

## Adicionar e remover ligações

Utilize ligações a ficheiros ou Web sites nos flipcharts para enriquecer a experiência de aprendizagem, alterar o ritmo da aula ou chamar novamente a atenção dos alunos.

Para abrir o ficheiro ou aceder ao Web site, basta clicar na ligação no momento adequado da aula.

Nesta secção mostramos como:

- [Criar uma ligação a um ficheiro](#)
- [Criar uma ligação a um Web site](#)
- [Remover ou editar uma ligação](#)

### Criar uma ligação a um ficheiro

Quando cria uma ligação a um ficheiro, tem as seguintes opções para controlar a forma como a ligação aparece na página e onde o ficheiro é armazenado:

#### Escolha esta opção...

#### Para efectuar isto...

Adicionar ligação como...

Texto

Adicione a ligação como uma cadeia de texto.

Ícone de imagem

Adicione a ligação como um ícone de imagem  na página.

Objecto de acção

Adicione a ligação como um objecto de acção.

Objecto existente

Associe a ligação a um objecto existente na página.

Marcador de posição

Insira um marcador de posição (para ficheiros de multimédia).

Pode alterar a imagem do marcador de posição  , se pretender.

Armazenar como

Armazenar ficheiro externamente

Armazene o ficheiro separadamente do flipchart.

Armazenar ficheiro em flipchart

Inclua o ficheiro no flipchart. Dependendo do tamanho e natureza do ficheiro, esta acção pode aumentar o tamanho do ficheiro .flipchart consideravelmente.

Armazenar ficheiro em flipchart + directório

Inclua o ficheiro no flipchart, bem como num directório à escolha.

Multimédia

Aplica-se apenas a ficheiros multimédia:

Reproduzir automaticamente

Reproduza o ficheiro automaticamente quando o flipchart é aberto.

Girar

Reproduza o ficheiro num ciclo contínuo.

Controlador

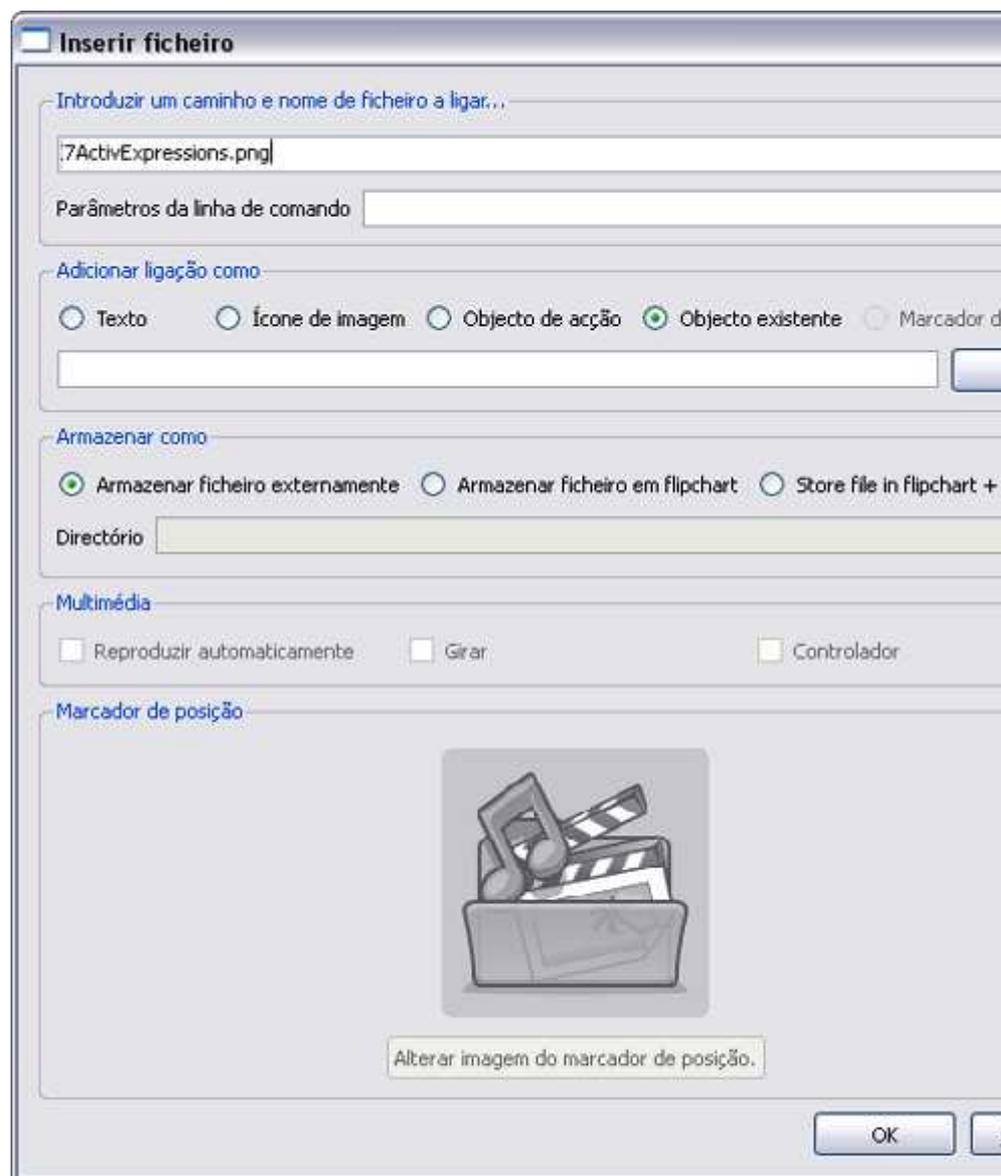
Apresente o Controlador de multimédia, para poder parar e iniciar a reprodução.

Marcador de posição

Adicione a ligação como uma imagem de marcador de posição. Pode aceitar a imagem predefinida ou procurar e seleccionar outra imagem.

Nesta secção mostramos como estabelecer a ligação de um objecto existente a um ficheiro, para que o ficheiro se abra quando clica no objecto.

1. A partir do Menu Inserir, seleccione **Ligação > Ficheiro**. A Caixa de diálogo 'Seleccionar Ficheiro' abre-se.
2. Procure a pasta que inclui o ficheiro ao qual pretende estabelecer a ligação.
3. Faça duplo clique no ficheiro ou seleccione-o e clique em **Abrir**. A Caixa de diálogo 'Inserir Ficheiro' abre-se.
4. Seleccione **Objecto existente**, como apresentado à direita.



5. Clique no botão **Selector** . A Caixa de diálogo 'Seleccionar Objecto' abre-se.
6. Seleccione o objecto ao qual pretende associar a ligação. No imagem à direita, é o triângulo preto.
7. Clique em **OK**. A Caixa de diálogo 'Seleccionar



- Ficheiro' abre-se novamente.
8. Seleccione onde pretende armazenar o ficheiro, por exemplo, Armazenar externamente.
  9. Clique em **OK**.

## Criar uma ligação a um Web site

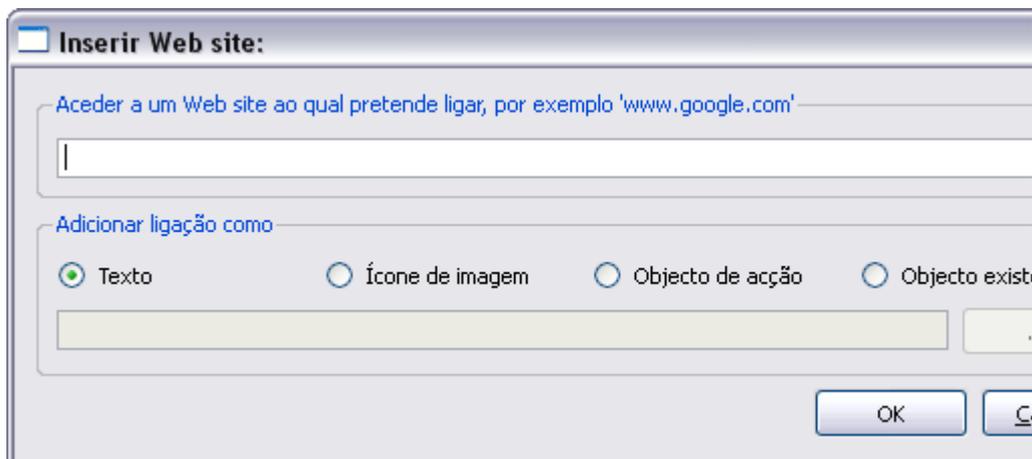
Criar uma ligação a um Web site é praticamente igual a criar uma ligação a um ficheiro. Pode adicionar a ligação como:

- Texto
- Ícone de imagem
- Objecto de acção
- Objecto existente

Para obter descrições das opções, consulte [Criar uma ligação a um objecto](#) acima descrito.

Nesta secção mostramos como adicionar uma ligação como um ícone de imagem, para que o internet browser fornecido com o sistema operativo abra o URL seleccionado, quando clica no ícone.

1. A partir do Menu Inserir, seleccione **Ligação > Web site**. A Caixa de diálogo 'Inserir Web site' abre-se.
2. Escreva o URL do Web site ao qual pretende estabelecer ligação.
3. Seleccione **Ícone de imagem**.
4. Clique em **OK**.



## Remover ou editar uma ligação

Os Web sites mudam, bem como os flipcharts. Por vezes, tem de remover ou editar uma ligação e mostramos como fazê-lo nesta secção.

### Remover uma ligação

Existem duas formas rápidas para remover uma ligação, clique com o botão direito do rato no ícone, objecto ou cadeia de texto e:

- Arraste e largue no Lixo do flipchart.
- Seleccione **Eliminar** do Menu de contexto.

Em alternativa:

1. Clique com o botão direito na ligação.
2. A partir do Menu de contexto, seleccione **Browser de Acções**.
3. Clique em **Remover Existente**.

#### **Editar uma ligação**

1. Clique com o botão direito na ligação.
2. A partir do Menu de contexto, seleccione **Browser de Acções**.
3. Em 'Propriedades de Acção', seleccione o URL e mude-o.
4. Clique em **Aplicar alterações**.

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar com objectos](#) > Adicionar multimédia

## Adicionar multimédia

Pode ter som e vídeo nos flipcharts, desde que o hardware os suporte.

### Ficheiros de som

Alguns ficheiros de som são fornecidos pelos recursos do ActivInspire.

Apresente o **Browser de Recursos** e navegue até **Recursos partilhados > Sons > Animais > Bird.wav**.

Arraste o ficheiro para o flipchart. É inserido como um objecto de imagem com uma acção aplicada para reproduzir o ficheiro.

Quando coloca o cursor sobre a imagem, o ícone azul 'acção associada' é apresentado.



Quando clica na imagem, o som é reproduzido e o Controlador de som do ActivInspire é apresentado, por predefinição.



Selecione **Ver > Controlador de som** para ocultar o Controlador de som.

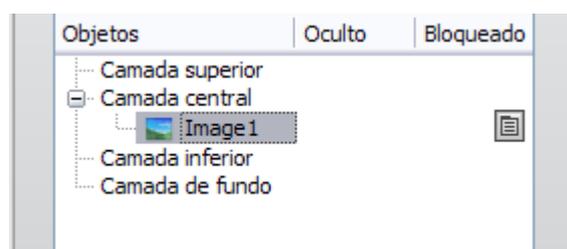
Pode desactivar a apresentação do Controlador de som a partir do perfil:

Selecione **Ficheiro > Definições > Separador Definições > Multimédia** e desmarque a caixa de verificação **Mostrar controlador de som**.

Quando clica com o botão direito do rato na imagem seleccionada, como indicado pelas Alças de Selecção.



O **Browser de Objectos** (abaixo) mostra a imagem e o **Browser de Acções** mostrar a acção aplicada.



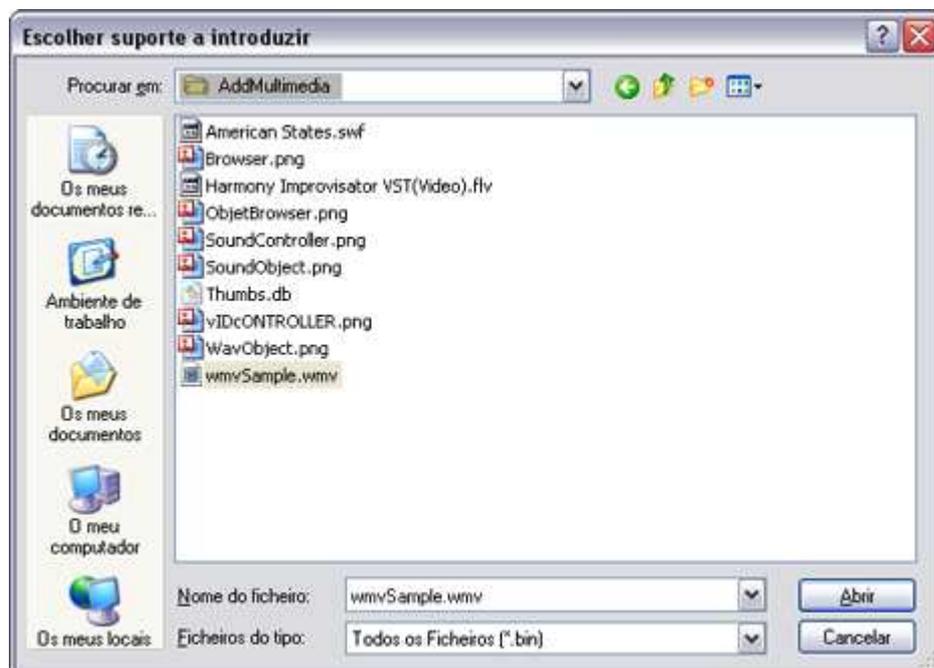
Pode reproduzir dois tipos diferentes de ficheiros de som, de uma só vez. São apresentados dois controladores, mostrando **Faixa 1** e **Faixa 2**.

- **Track 1** reproduz ficheiros de áudio ou de voz, como: .wma .wav .snd .au .aif .aifc .aiff.

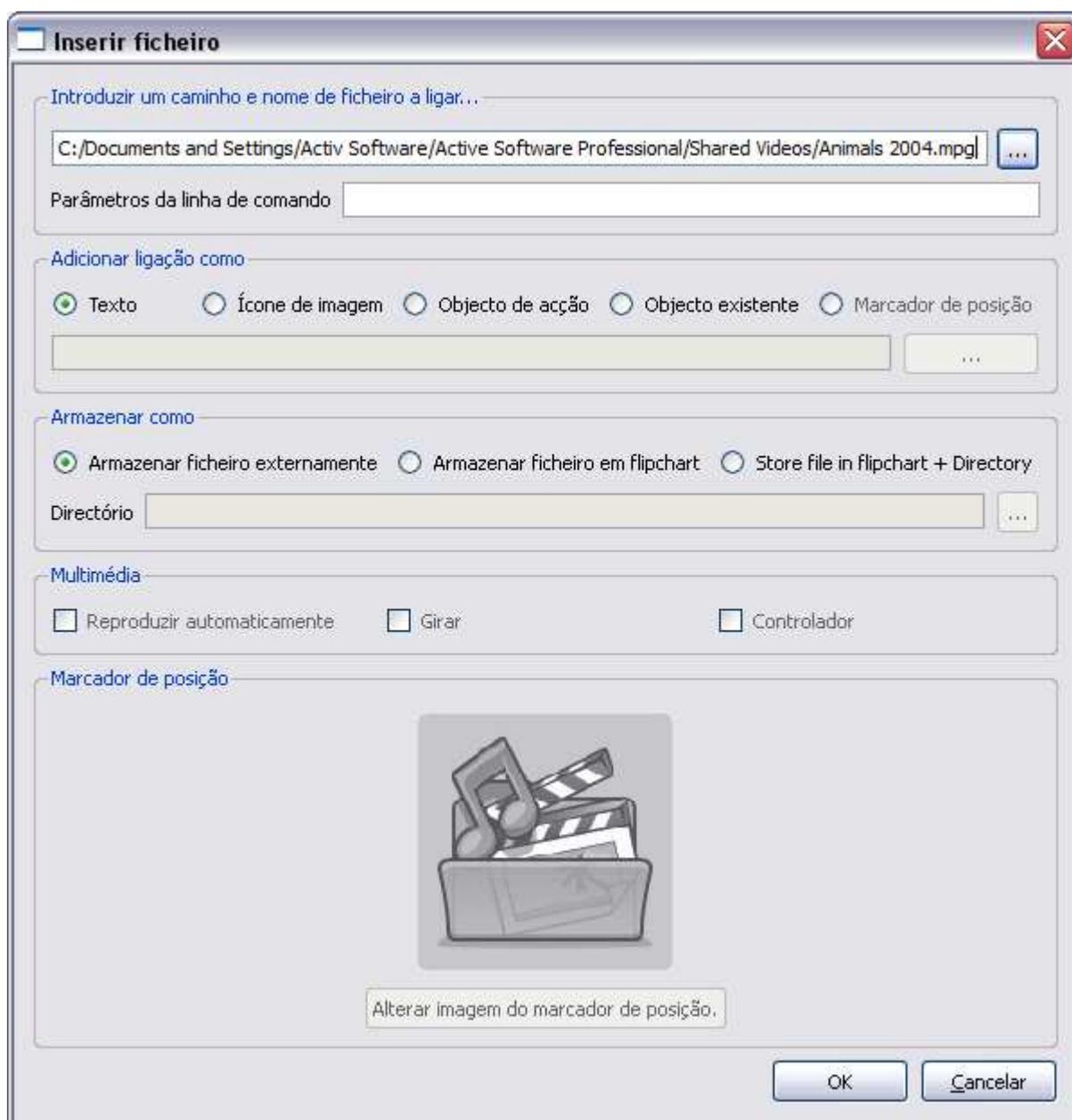
- **Faixa 2** reproduz ficheiros de áudio complexos, como: .mp3 .cda .mid .rmi .midi.

A partir da Barra de menus, seleccione **Inserir > Suporte**.

A Caixa de diálogo 'Escolher suporte a inserir' abre-se.



Seleccione **Inserir > Ligação**.



## Transformar objectos

### Seleccionar objectos

Clique para seleccionar objectos quando o cursor **Objecto de seta**



mostrar que o objecto está dentro do intervalo.

Clique e arraste na diagonal - um rectângulo cinzento indica a área de selecção. Qualquer objecto tocado pela área de selecção é seleccionado. Clique no Browser de Propriedades.

### Mover objectos

Clique e arraste o objecto ou arraste-o com a Alça de Selecção **Mover objecto livremente**



para que não fique de pé em frente ao quadro.

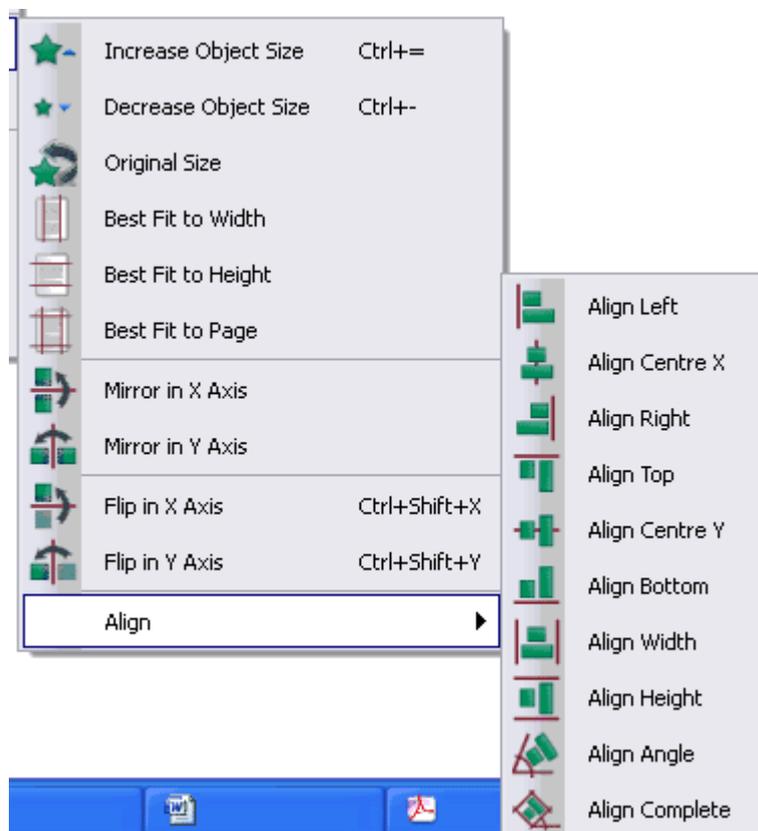
### Redimensionar objectos

Clique e arraste as Alças de Selecção para redimensionar objectos.

Utilize a alça da parte inferior direita para transformar os objectos com uma escala uniforme. Ou seja, mantendo as proporções originais. Se redimensionar com outras alças, irá alterar as proporções e produzir um objecto distorcido.

Se distorcer um objecto por engano, clique com o botão direito do rato no objecto para apresentar o Browser de Propriedades. O Factor de escala X e Y mostram a escala exacta. Defina os mesmos valores para a escala proporcional. Defina ambos para 1 para reverter para os tamanhos originais.

O Menu de contexto Edição de objecto inclui ferramentas de transformação apropriadas (abaixo) que podem ser adicionadas como parte de um perfil.



**Aumentar / Diminuir tamanho do objecto:** O tamanho do objecto é aumentado ou diminuído em 10%.

**Tamanho original:** O objecto é restaurado para o respectivo tamanho original.

**Ajuste automático à largura:** Se a largura de um objecto for distorcida, a altura é aumentada proporcionalmente.

**Ajuste automático à altura:** Se a altura de um objecto for distorcida, a largura é aumentada proporcionalmente.

**Ajuste automático à página:** O tamanho do objecto é aumentado proporcionalmente ao tamanho máximo da página.

**Espelhar no eixo X / Y:** O objecto é reflectido ao longo do eixo X ou Y.

**Inverter no eixo X / Y:** O objecto é reflectido e duplicado ao longo do eixo X ou Y.

As opções de alinhamento são mostradas graficamente no menu.

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar com objectos](#) > [Criar e editar grelhas](#)

## Criar e editar grelhas

A grelha é um fundo com padrão. Pode ter fundos com diferentes cores e imagens.

Para seleccionar um fundo:

- A partir do Menu Principal, seleccione **Ficheiro > Editar > Fundo de página**.

Para criar uma grelha:

- Clique com o botão direito do rato numa área em branco da página do flipchart e, a partir do Menu de contexto, seleccione **Estruturador de grelha**.

### Acerca do Estruturador de grelha



O **Estruturador de grelha** tem três secções:

**Grelha** Ajuste e configure as definições de escala.

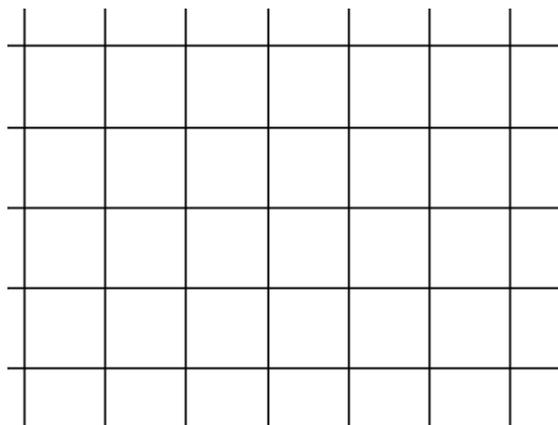
**Grelha (Nível)** Adicione /elimine níveis e redefine a grelha.

**Nível actual** Defina as opções, incluindo padrão e cor de um nível de cada vez.

Pode alterar as definições da grelha e pré-visualizar os resultados instantaneamente.

Selecione **Fechar** para continuar com o flipchart.

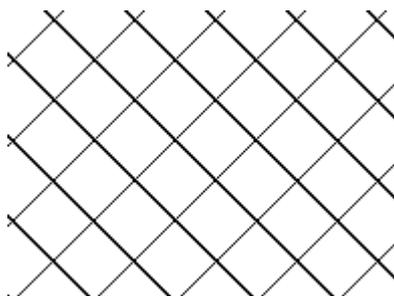
Seleccione a caixa de verificação **Visível**. A grelha predefinida é apresentada.



A grelha predefinida tem um nível, um padrão de caixa de

linhas sólidas, horizontais e verticais (**Direcção X-Y**).

Seleccione a caixa de verificação **Permitir ajuste** para permitir o ajuste do objecto aos pontos da grelha.



Seleccione a caixa de verificação **Sobre** para apresentar a grelha sobre todos os objectos do flipchart. Não interfere com a utilização do flipchart.



Para caixas maiores ou menores no padrão de grelha, clique em **+** ou **-**.

Para um padrão em rede, altere **Estilo de grelha** para **45 graus**.

Para um padrão de grelha em losangos, altere o **Estilo de grelha** para **Ângulo** e introduza o ângulo das linhas. Pode introduzir um valor decimal para seis algarismos significativos.

Se tiver o Browser de Páginas aberto e não conseguir ver a grelha claramente, altere

### a Escala de miniatura.

Também se aplica a grelhas na Biblioteca de recursos.

Se pretender as linhas apenas numa direcção, seleccione **Apenas X** ou **Apenas Y** do Menu pendente **Direcção**.

Para **Estilo de linha**, em vez de **Linhas sólidas**, pode escolher **Linhas tracejadas** ou **Linhas ponteadas**, **Cruzes** ou **Pontos** do Menu pendente **Estilo de linha**.

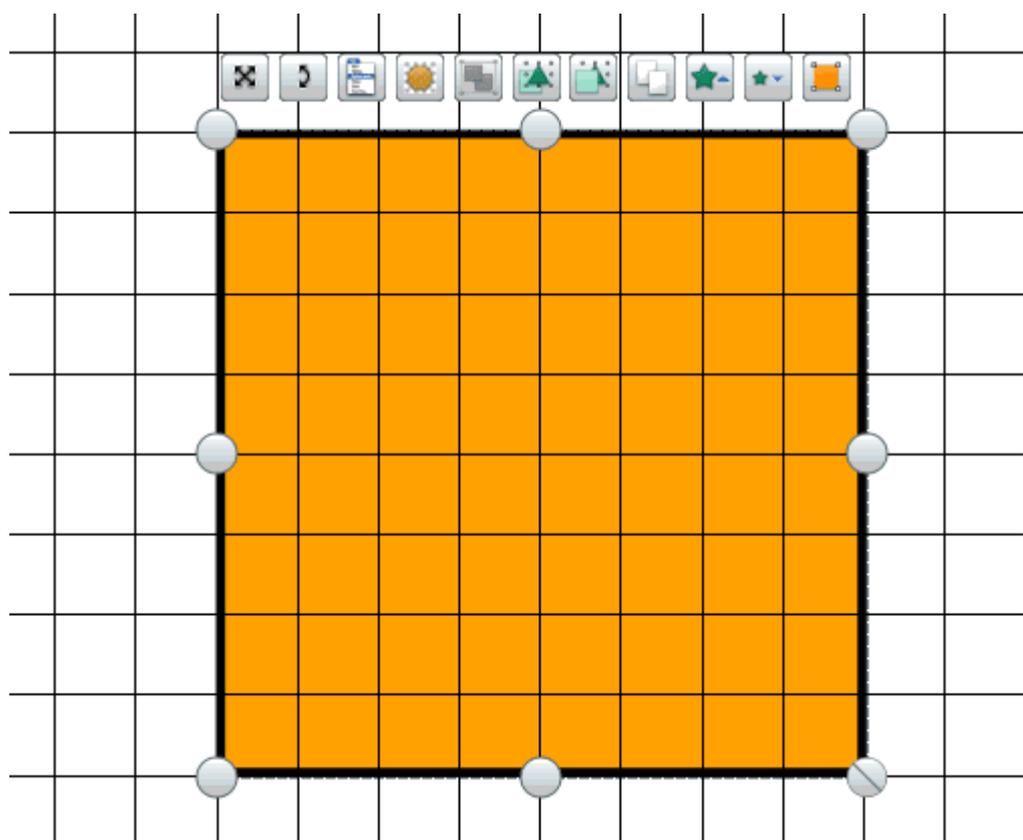
Obtém uma grelha com diferentes estilos e cores de padrão. Clique em **Adicionar nível** para criar mais um nível. O número de níveis é apresentado no cabeçalho **Grelha (Nível x)**, em que **x** é o número total de níveis.

Cada novo nível tem as propriedades de grelha predefinidas. Pode alterar a cor para identificar novos níveis.

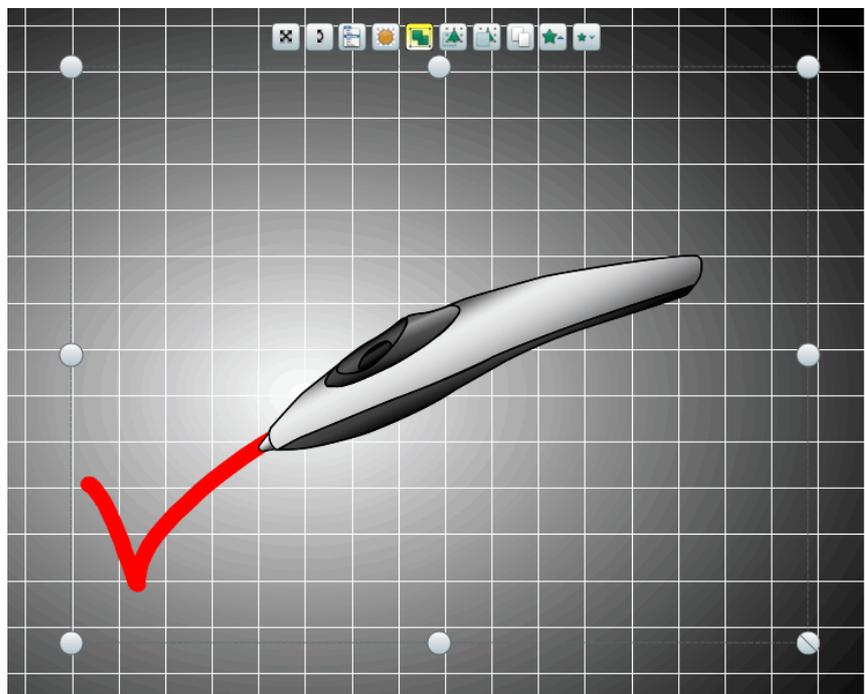
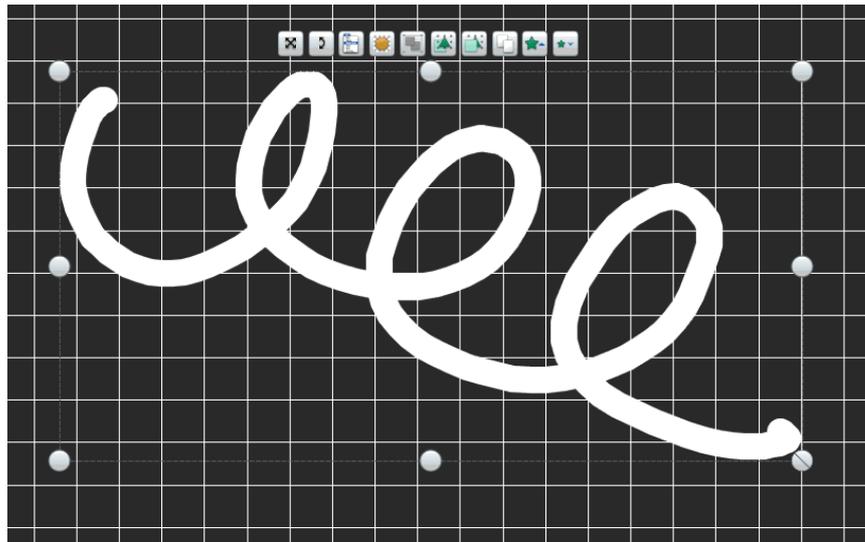
Clique na caixa **Cor...** para abrir a Paleta de cores. Quando tiver efectuado uma cor, clique **OK**.

### Grelhas invertidas

Uma grelha



invertida tem uma grelha de cor esbatida no fundo escuro. Utilize branco / preto para representar um quadro de giz.



[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar com objectos](#) > Alterar propriedades do objecto

## Alterar propriedades do objecto

As propriedades do objecto definem um objecto. Pode ver e alterar estas propriedades no Browser de Propriedades.

1. Selecione a página ou objecto, cujas propriedades pretende ver ou alterar.
2. Abra o Browser de Propriedades.
3. No Browser, selecione a categoria do projecto, por exemplo, propriedades de 'Identificação'.
4. Alterar as propriedades do objecto. Quaisquer alterações efectuadas são aplicadas imediatamente.

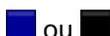


Sempre que altera uma propriedade, esta acção é adicionada ao Histórico de anulação, permitindo anular cada alteração efectuada.

### Tipos de propriedades

Algumas propriedades têm valores numéricos, enquanto outras propriedades podem ser alteradas com controlos diferentes:

Para alterar a propriedade, selecione a predefinição e escreva por cima.



ou

Para alterar a cor, clique na cor e selecione outra da Paleta de cores padrão do sistema operativo.



Para alterar a propriedade, mova o cursor de deslocamento.



Para alterar a propriedade, selecione uma diferente do menu pendente.



Para alterar a propriedade, clique no ícone.

### Utilize estas propriedades para...

<b>Identificação</b>	Identifique unicamente um objecto ou página. É útil se for reutilizar o objecto ou flipchart, ou se for adicioná-lo à Biblioteca de recursos ou partilhá-lo com outros.
<b>Aspecto</b>	Controle o aspecto de um objecto na página do flipchart.
<b>Contorno</b>	Controle as características do contorno que está à volta de um objecto.
<b>Preenchimento</b>	Adicione textura ao objecto com sombra graduada de uma cor para outra.
<b>Fundo</b>	Controle as características do fundo de um objecto.
<b>Posição</b>	Controle a posição e o tamanho de um objecto na página do flipchart. Seguem-se três formas para alterar estas propriedades: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arrastar as Alças de Selecção e Dimensionamento do objecto.</li> <li>• Utilizar o Menu Edição de objecto.</li> <li>• Editar as propriedades no Browser de Propriedades.</li> </ul>
<b>Rótulo</b>	Adicione um rótulo a um objecto e defina o aspecto do rótulo e o seu comportamento.
<b>Recipiente</b>	Crie actividades em que os objectos são reconhecidos por outros objectos.
<b>Rodar</b>	Controle a forma como um aspecto pode ser rodado na página.
<b>Restrições</b>	Defina regras para restringir o movimento de um objecto.
<b>Diversos</b>	Defina algumas características diversas para o objecto.

<b>Multimédia</b>	Defina propriedades para ficheiros Flash, vídeo e som.
<b>Página</b>	Controle o aspecto de uma página do flipchart.
<b>Ferramentas</b>	Defina o Foco e Revelador para manter a propriedade actualmente seleccionada ou reverta a predefinição da ferramenta como definida no perfil actualmente seleccionado.
<b>Revelador</b>	Controle o comportamento do Revelador.
<b>Foco</b>	Defina o tipo e tamanho do Foco, bem como a sua posição quando seleccionado.
<b>Grelha</b>	Mostre ou oculte a grelha e altere as propriedades.

[Voltar ao início](#) 

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > Tornar os flipcharts interactivos

## Tornar os flipcharts interactivos

Esta secção contém informação sobre como adicionar elementos interactivos aos flipcharts:

- [Criar recipientes](#)
- [Criar restrições](#)
- [Trabalhar com acções](#)

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Tornar os flipcharts interactivos](#) > Criar recipientes

## Criar recipientes

Tal como o nome sugere, recipientes são objectos que podem conter outros objectos. É útil para criar actividades que dependem se os objectos são reconhecidos e aceites ou rejeitados por outro objecto. Qualquer objecto que não corresponda a todas as propriedades escolhidas é rejeitado, sempre que o utilizador tente colocá-lo no recipiente.

Pode seleccionar propriedades do recipiente e, desta forma, definir o comportamento do recipiente, na secção 'Recipiente' do Browser de Propriedades.



Para obter informações detalhadas sobre propriedades do recipiente, consulte [Referência > Propriedades > Propriedades do recipiente](#).

Para obter informações detalhadas sobre como alterar propriedades, consulte [Alterar propriedades do objecto](#).

Nesta secção explicamos as regras do recipiente, como criar um recipiente e adicionar um sinal de confirmação:

- [Regras de recipiente](#)
- [Criar um recipiente](#)
- [Adicionar um sinal de confirmação](#)

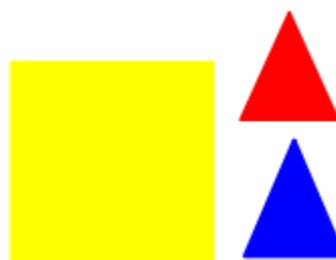
### Regras de recipiente

- Qualquer tipo de objecto, excepto anotações, pode ser um recipiente.
- O objecto a incluir tem de estar à frente do recipiente. Assim, tem de:
  - Estar numa camada superior à do recipiente ou
  - Se superior na ordem de empilhamento na mesma camada do que o recipiente.
- Os recipientes podem conter outros recipientes, permitindo criar recipientes aninhados.
- As anotações que estejam directamente desenhadas num objecto recipiente são automaticamente incluídas.

### Criar um recipiente

Nesta secção mostramos como transformar um objecto de figura num recipiente que possa conter um objecto específico, mas irá rejeitar quaisquer outros objectos.

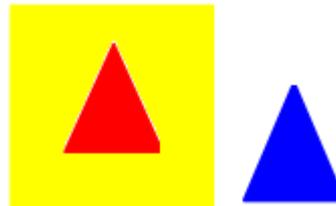
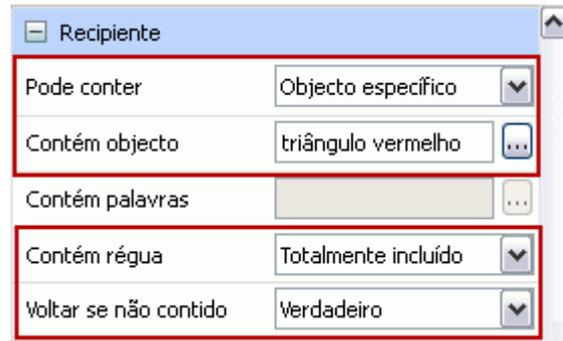
1. Seleccione **Figura**  e crie três figuras, uma maior do que as outras. Na imagem à direita, criámos um quadrado amarelo, o recipiente e dois triângulos, um vermelho e um azul.



Para este exemplo, alterámos a propriedade 'Nome' do objecto a incluir para 'Triângulo vermelho' na secção 'Identificação' do Browser de Propriedades.

2. Seleccione a figura maior, no nosso caso o quadrado amarelo.
3. Abra o **Browser de Propriedades**   e procure a secção Recipiente.
4. Na secção 'Recipiente', defina as propriedades. Na imagem à direita, definimos:

- a. **Pode conter para Objecto específico.** Significa que apenas um determinado objecto pode ser colocado no recipiente do quadrado amarelo.
  - b. **Pode conter para Triângulo vermelho.** O quadrado amarelo só pode conter o triângulo vermelho.
  - c. **Regra para conter para Totalmente incluído.** O triângulo vermelho tem de ser colocado no interior do recipiente.
  - d. **Voltar se não contido para Verdadeiro.** Se o triângulo vermelho não estiver totalmente contido ou tentar colocar outro objecto no quadrado amarelo, o objecto voltará à posição inicial.
5. Experimente o recipiente. Só o triângulo vermelho, e não o azul, pode ser colocado no recipiente.



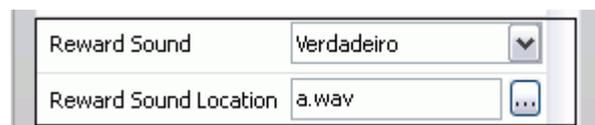
Quando um item foi incluído, pode movê-lo para fora do recipiente com um único movimento. Os outros movimentos, quando não estiver a incluir o objecto, voltam a colocar o objecto na posição inicial.

## Adicionar um sinal de confirmação

Um sinal de confirmação é um ficheiro de som quando um objecto é incluído correctamente.

Nesta secção mostramos como adicionar um som de confirmação a um recipiente:

1. Crie o recipiente como descrito acima.
2. Na secção 'Recipiente' do Browser de Propriedades, defina as propriedades de som:
  - a. Defina **Sinal de confirmação** para **Verdadeiro**.
  - b. Defina **Localização do sinal de confirmação** para a localização do ficheiro de som que pretende reproduzir quando um objecto é incluído correctamente. Na imagem à direita, é o ficheiro a.wav.
3. Experimente o recipiente. Quando o objecto correcto é colocado no recipiente, o Controlador de som abre-se e reproduz o sinal de confirmação escolhido.



Defina a propriedade 'Sinal de confirmação' no recipiente, e não no conteúdo.



[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Tornar os flipcharts interactivos](#) > [Criar restrições](#)

## Criar restrições

Utilize restrições para controlar a forma como os itens se movem na página.



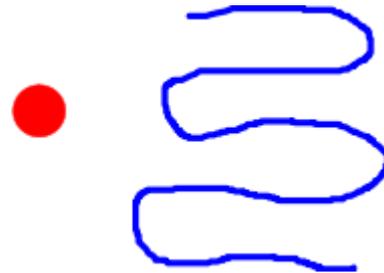
Para obter informações detalhadas sobre propriedades das restrições, consulte [Referência > Propriedades > Propriedades de restrições](#).

Para obter informações detalhadas sobre como alterar propriedades, consulte [Alterar propriedades do objecto](#).

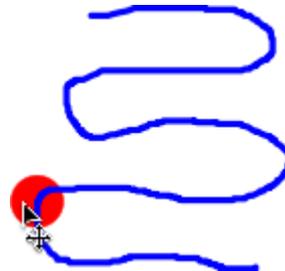
Pode utilizar restrições de várias formas.

Nesta secção mostramos como criar uma restrição que bloqueie um círculo, para que só possa mover-se ao longo de um determinado caminho

1. Seleccione **Modo de estruturação** .
2. Com a **Caneta** , desene uma linha na página.
3. Seleccione **Figura**  e crie um círculo.
4. Seleccione o círculo.
4. Abra o **Browser de Propriedades**  e procure a secção 'Restrições'.
5. Na secção 'Restrições', seleccione as propriedades, conforme apresentado à direita:
  - a. Para **Pode mover** seleccione **Ao longo do caminho** a partir da lista pendente.
  - b. Para **Mover caminho**, click no botão **Selector** . A Caixa de diálogo 'Seleccionar objecto' abre-se.
  - c. Seleccione o objecto de linha, aqui Caneta 4.
6. Clique em **OK**.
7. Deixe no Modo de estruturação.
8. Experimente a restrição. Quando clica no círculo vermelho, salta para a linha azul. Agora o círculo só pode mover-se ao longo da linha.



Restrições	
Pode bloquear	Falso
Pode ajustar	Verdadeiro
Ajustar ponto x	0
Ajustar ponto y	0
Ajustar a	Parte inferior esquerda
Pode mover	Livremente
Mover caminho	Pen4 
Pode dimensionar	Livremente



[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Tornar os flipcharts interactivos](#) > [Trabalhar com acções](#)

## Trabalhar com acções

No ActivInspire, pode associar uma acção a um objecto. Este objecto transforma-se num objecto de acção. Ao clicar no objecto de acção, a acção associada acontece. Por exemplo, abre-se um ficheiro de som ou reproduções de animação ou uma página de flipchart diferente. Pode testar acções imediatamente e ficam activas quando sai do Modo de estruturação.

Estão disponíveis várias centenas de acções no Browser de Acções, onde são apresentadas em cinco categorias diferentes. Pode aceder às acções por categoria, seleccionar de uma lista de todas as acções ou seleccionar uma das acções mais conhecidas do Separador 'Arrastar e largar'.



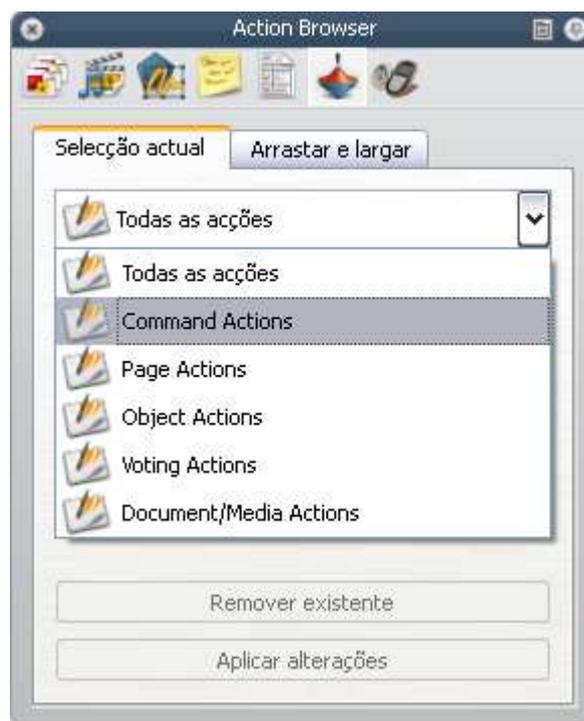
Para obter informações detalhadas sobre todas as acções disponíveis, incluindo as diferenças entre as acções do ActivInspire e as criadas com gerações anteriores do software Promethean, consulte [Referência > Acções](#).

Nesta secção apresentamos as categorias de acções, descrevemos como adicionar acções, mostramos como arrastar e largar uma acção num objecto, damos um exemplo para cada categoria de acção e mostramos como remover acções:

- [Categorias de acções](#)
- [Adicionar uma acção](#)
- [Remover uma acção](#)
- Exemplos
  - [Arrastar e largar uma acção](#)
  - [Adicionar uma acção de comando](#)
  - [Adicionar uma acção de página](#)
  - [Adicionar uma acção de objecto](#)
  - [Adicionar uma acção de documento/suporte](#)
  - [Adicionar uma acção de votação](#)

### Categorias de acções

Categoria	Descrição
<b>Acções de comando</b>	Acções que executam um comando ou iniciam uma ferramenta.
<b>Acções da página</b>	Acções que funcionam com as páginas do flipchart.
<b>Acções do objecto</b>	A maior variedade de acções: mostrar e ocultar itens, rodar itens, manipular imagens e texto e alterar um alinhamento ou posição de um item.
<b>Acções do documento/suporte</b>	Acções que inserem suporte ou ligações ou abrem um documento, ficheiro ou som.
<b>Acções de votação</b>	Acções que iniciam diferentes actividades LRS ou ferramentas.



[Voltar ao início](#) 

## Adicionar uma acção

Para adicionar uma acção:

1. Selecione o objecto na página ao qual pretende aplicar uma acção.
2. Abra o Browser de Acções.
3. Percorra a lista de acções para seleccionar a acção necessária.
4. Na parte inferior do Browser de Acções, clique em **Aplicar alterações**. Este procedimento associa a acção escolhida com o objecto seleccionado.

Algumas acções exigem que adicione 'Propriedades de acção' e são apresentadas onde necessário na parte inferior do Browser de Acções. Por exemplo, a acção 'Dimensionar parte superior incrementalmente' permite fornecer um 'objecto de destino' ao qual a acção de dimensionamento será aplicada e fornecer também uma propriedade 'Y', que permite especificar o valor de dimensionamento que irá ocorrer no objecto de destino (em pixels).



Se seleccionar mais do que um objecto, pode utilizar o Browser de Acções para aplicar a mesma acção a todos os objectos na selecção.

Para adicionar uma acção de Arrastar e largar:

1. Selecione o objecto.
2. Abra o Browser de Acções.
3. Clique no Separador 'Arrastar e largar'.
4. Percorra a lista de acções para seleccionar a acção necessária.
5. Arraste e largue a acção no objecto.

## Remover uma acção

Para remover uma acção de Arrastar e largar, clique no ícone de acção (no nosso exemplo, o ícone Régua no triângulo vermelho) e arraste e largue-o no Lixo do flipchart.



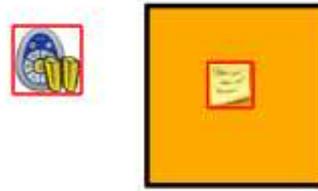
Para remover outras acções:

1. Com a ferramenta **Seleção**  , arraste-a à volta do objecto de acção para o seleccionar.
2. No Browser de Acções, clique em **Remover existente**.

Se não tiver a certeza de quais as páginas do flipchart que contêm objectos de acção:

Mude para o **Modo de estruturação**  .

As acções são desactivadas e todos os objectos de acção são identificados com um quadrado vermelho.



[Voltar ao início](#) 

## Arrastar e largar uma acção

Esta é a forma mais rápida para adicionar elementos interactivos a um flipchart:

1. Seleccione o objecto.
2. No Browser de Acções, abra o Separador 'Arrastar e largar'.
3. A partir da lista, seleccione **Régua**.



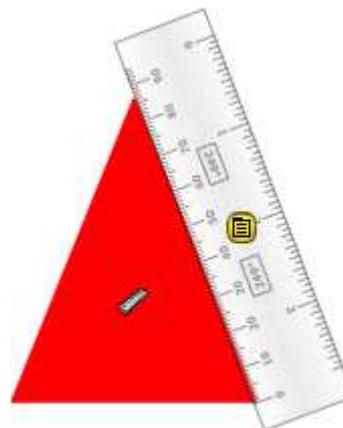
4. Arraste e largue a acção Régua no objecto de acção, no nosso caso um triângulo vermelho. O ícone Régua no triângulo e o cursor de acção indica que a acção foi adicionada com sucesso.



5. Experimente a acção. Ao clicar no triângulo vermelho, a Régua aparece. Utilize a Régua como normalmente, em seguida, arraste e largue no Lixo de flipchart.



Pode repetir a acção as vezes que pretender. Ficarà associada ao objecto até eliminar o objecto ou a acção.



Para obter informações detalhadas sobre todas as acções nesta categoria, consulte [Referência > Acções > Acções de Arrastar e largar](#).

[Voltar ao início](#) 

## Adicionar uma acção de comando

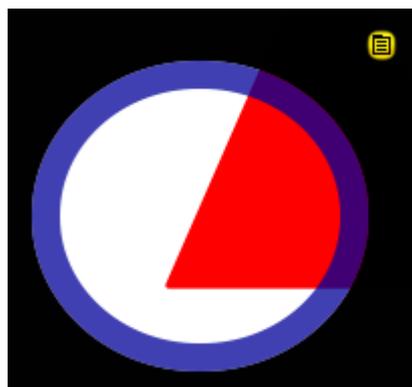
Com o objecto seleccionado e o Browser de Acções aberto:

1. No Separador 'Seleccção actual', seleccione

**Browser de Comandos.**

2. Clique em **Foco circular**.
3. Clique em **Aplicar alterações**.
4. Experimente a acção. Quando clica no objecto, o ecrã muda e o Foco circular aparece. Utilize o Foco como normalmente, em seguida, seleccione **Fechar** a partir do respectivo Menu de contexto.

Para obter informações detalhadas sobre todas as acções nesta categoria, consulte [Referência > Acções > Acções de comando](#).

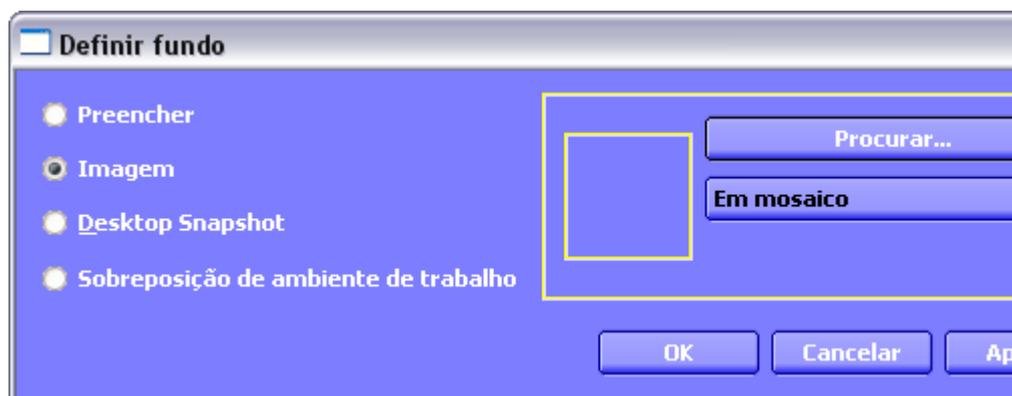


[Voltar ao início](#) 

**Adicionar uma acção de página**

Com o objecto seleccionado e o Browser de Acções aberto:

1. No Separador 'Seleccção actual', seleccione **Acções de página**.
2. Clique em **Definir fundo**.
3. Clique em **Aplicar alterações**.
4. Experimente a acção. Quando clica no objecto, a Caixa de diálogo 'Definir fundo' abre-se. Escolha o fundo e esquema e clique em **OK** para fechar a caixa de diálogo.



Para obter informações detalhadas sobre todas as acções nesta categoria, consulte [Referência > Acções > Acções de página](#).

[Voltar ao início](#) 

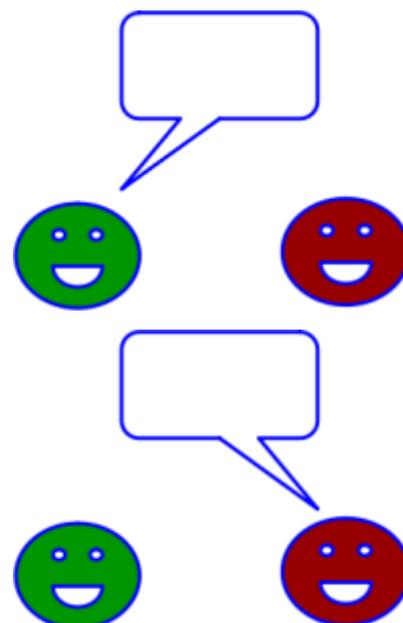
**Adicionar uma acção de objecto**

Algumas acções de objecto oferecem uma escolha: pode tornar o próprio objecto de acção no destino da acção ou fazer com que a acção ocorra a outro objecto. Nesta secção mostramos um exemplo dos dois procedimentos.

**Objecto de acção é o objecto de destino**

Com o objecto seleccionado e o Browser de Acções aberto:

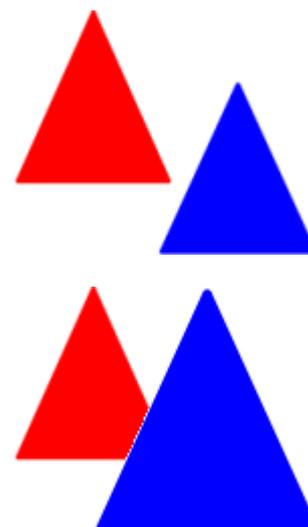
1. No Separador 'Seleccção actual', seleccione **Acções de objecto**.
2. Percorra a lista e clique em **Reflectir**.
3. Nas 'Propriedades de acção', clique no botão **Selector** . A Caixa de diálogo 'Seleccionar objecto' abre-se.
4. Seleccione o objecto, no nosso exemplo um balão de fala.
5. Clique em **Aplicar alterações**.
6. Experimente a acção. Ao clicar no balão de fala, este é reflectido. Agora aponta para o outro rosto.



### Objecto de acção *não* é o objecto de destino

Com o objecto de acção seleccionado, no nosso caso o triângulo vermelho, e o Browser de Acções aberto:

1. No Separador 'Seleccção actual', seleccione **Acções de objecto**.
2. Percorra a lista e clique em **Tamanho original**.
3. Nas 'Propriedades de acção', clique no botão **Selector** . A Caixa de diálogo 'Seleccionar objecto' abre-se.
4. Seleccione o objecto de destino, no nosso exemplo um triângulo azul.
5. Clique em **Aplicar alterações**.
6. Experimente a acção. Aumente ou diminua o triângulo azul. Ao clicar no triângulo vermelho, o triângulo azul volta ao tamanho original.



Para obter informações detalhadas sobre todas as acções nesta categoria, consulte [Referência > Acções > Acções de objecto](#).

[Voltar ao início](#) 

### Adicionar uma acção de documento/suporte

Com o objecto seleccionado e o Browser de Acções aberto:

1. No Separador 'Seleccção actual', seleccione **Acções de documento/suporte**.
2. Clique em **Abrir Web sites**.
3. Nas 'Propriedades de acção', escreva o URL do Web site que pretende associar ao objecto, por exemplo, [www.prometheanplanet.com](http://www.prometheanplanet.com).
4. Clique em **Aplicar alterações**.
5. Experimente a acção. Ao clicar no

objecto, no nosso exemplo uma imagem de uma chama, o Web site da Promethean abre-se.



Para obter informações detalhadas sobre todas as acções nesta categoria, consulte [Referência > Acções > Acções de documento/suporte](#).

[Voltar ao início](#) 

### Adicionar uma acção de votação

Com o objecto seleccionado e o Browser de Acções aberto:

1. No Separador 'Seleccção actual', seleccione **Acções de votação**.
2. Clique em **Iniciar/Parar votação de flipchart**.
3. Clique em **Aplicar alterações**.
4. Experimente a acção. Ao clicar no objecto, a votação começa. No nosso exemplo, o objecto é uma imagem do ícone **Iniciar/Parar votação de flipchart** para o ActivInspire Primary.



Para obter informações detalhadas sobre todas as acções nesta categoria, consulte [Referência > Acções > Acções de votação](#).

[Voltar ao início](#) 

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > Fazer com que os perfis funcionem

## Fazer com que os perfis funcionem

O ActivInspire tem uma variedade de menus predefinidos, definições e comportamentos cuidadosamente pensados que fornecem resultados consistentes sempre que trabalha com flipcharts.

No entanto, os resultados podem não ser exactamente os que pretende. Se utilizou software criativo anteriormente, pode estar familiarizado com a alteração de definições e opções de acordo com as suas necessidades. No ActivInspire, damos o nome de criar um perfil.

Consulte:

- [Acerca dos perfis](#)
- [Criar e mudar perfis](#)

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Fazer com que os perfis funcionem](#) > Acerca dos perfis

## Acerca dos perfis

Nesta secção analisamos os perfis com mais detalhe:

- [O que é um perfil?](#)
- [O que pode personalizar num perfil?](#)
- [Quais os perfis incluídos no ActivInspire?](#)

### O que é um perfil?

O ActivInspire pode ser adaptado de acordo com as diferentes técnicas de ensino.

Quer necessite de muitas ferramentas no quadro ou apenas espaço suficiente - o ActivInspire adequa-se a todos os estilos de ensino. Quando inicia o ActivInspire, este apresenta itens, como ferramentas de acordo com um ficheiro de perfil.

Se utilizou outras aplicações informáticas, estará familiarizado com opções e preferências. O ActivInspire cria um perfil baseado na utilização de ferramentas.

Por exemplo, quando fixa ou desloca o Browser, o ActivInspire efectua uma nota no perfil. Na próxima vez que iniciar o ActivInspire, os menus, as ferramentas e os outros itens terão o mesmo aspecto e o mesmo comportamento da última vez.

Pode continuar a trabalhar com este perfil ou seleccionar Editar > Perfis para criar e guardar um ou mais dos seus próprios perfis. Pode criar diferentes perfis para várias circunstâncias e guardar as suas preferências nos perfis que pretender. Em seguida, pode utilizar os perfis noutra computador. Outros professores podem utilizar os seus perfis no computador, em seguida, pode mudar para o seu próprio perfil quando terminar.

Os seus perfis pessoais estão armazenados na pasta Os meus perfis.

### O que pode personalizar num perfil?

Os perfis são uma excelente forma para personalizar o ActivInspire e torná-lo verdadeiramente do utilizador. Pode personalizar praticamente tudo no ActivInspire e guardar as suas preferências num ou em mais perfis. Para facilitar, agrupámos tudo em quatro categorias principais. Cada categoria é representada pelo seu próprio separador na caixa de diálogo 'Editar perfis'.

Esta categoria	Permite-lhe...
<b>Esquema</b>	Escolha a posição, visibilidade e comportamento dos itens, como Caixa de ferramentas principal, Barras de menus e Separadores do documento.
<b>Comandos</b>	Personalize a Caixa de ferramentas principal e as Alças de Selecção e Dimensionamento, adicionando ou removendo itens de acordo com as circunstâncias.
<b>Botões definidos pelo utilizador</b>	Crie os seus próprios atalhos, para que ao carregar num dos seus próprios botões, o ActivInspire efectua uma das seguintes acções: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduce uma combinação de tecla especial.</li> <li>• Apresenta o texto que associou anteriormente a esse botão.</li> <li>• Abre um ficheiro ou inicia um programa</li> </ul>
<b>Definições</b>	Personalize a forma como trabalha com o Sistema de Resposta do Aluno, ferramentas de matemática, multimédia, etc.

### Quais os perfis incluídos no ActivInspire?

O ActivInspire inclui cinco perfis. Os nomes indicam o respectivo fim destinado. Pode utilizá-los como disponibilizados ou personalizá-los mais de acordo com as suas necessidades:

<b>No quadro</b>	Apresentação organizada, em que a janela do ActivInspire está definida para Ajuste automático, o Browser está oculto, o Lixo do flipchart está visível, a Barra de
------------------	--

ferramentas de acesso rápido está oculta e a Caixa de ferramentas principal inclui algumas ferramentas de apresentação para utilização no quadro, bem como os botões do Browser de Páginas e Browser de Recursos.

- Criar** Coloca ferramentas de criação à disposição para um desenvolvimento rápido da aula. Abre-se com o Browser de Páginas aberto e fixado e inclui a Paleta de cores alargada na Caixa de ferramentas principal, bem como a Barra de ferramentas de acesso rápido.
- Idiomas** Apresentação organizada, em que a janela do ActivInspire está definida para Ajuste automático, o Browser está oculto, o Lixo do flipchart está visível, a Barra de ferramentas de acesso rápido está oculta e a Caixa de ferramentas principal inclui ferramentas adicionais para o ensino do idioma, como Teclado no ecrã, Reconhecimento de texto, Mensagens-rodapé e Verificador de ortografia.
- Matemática** Apresentação organizada, em que a janela do ActivInspire está definida para Ajuste automático, o Browser está oculto, o Lixo do flipchart está visível, a Barra de ferramentas de acesso rápido está oculta e a Caixa de ferramentas principal adicional inclui Régua, Transferidor e Origem XY.
- Suporte** Apresentação organizada, em que a janela do ActivInspire está definida para Ajuste automático, o Browser está oculto, o Lixo do flipchart está visível, a Barra de ferramentas de acesso rápido está oculta e a Caixa de ferramentas principal inclui ferramentas de suporte adicionais, como Gravador de som, Gravador do ecrã, Câmara e Inserir suporte a partir do ficheiro.

[Voltar ao início](#) 

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Fazer com que os perfis funcionem](#) > Criar e mudar perfis

## Criar e mudar perfis

Nesta secção mostramos como criar, personalizar e mudar perfis:

- [Criar um perfil](#)
- [Escolher o esquema](#)
- [Escolher as ferramentas](#)
- [Definir os seus próprios botões](#)
- [Escolher definições da aplicação](#)
- [Mudar perfis](#)

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Fazer com que os perfis funcionem](#) > Criar e mudar perfis

## Criar e mudar perfis

Nesta secção mostramos como criar, personalizar e mudar perfis:

- [Criar um perfil](#)
- [Escolher o esquema](#)
- [Escolher as ferramentas](#)
- [Definir os seus próprios botões](#)
- [Escolher definições da aplicação](#)
- [Mudar perfis](#)

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Fazer com que os perfis funcionem](#) > [Criar e mudar perfis](#) > Criar um perfil

## Criar um perfil

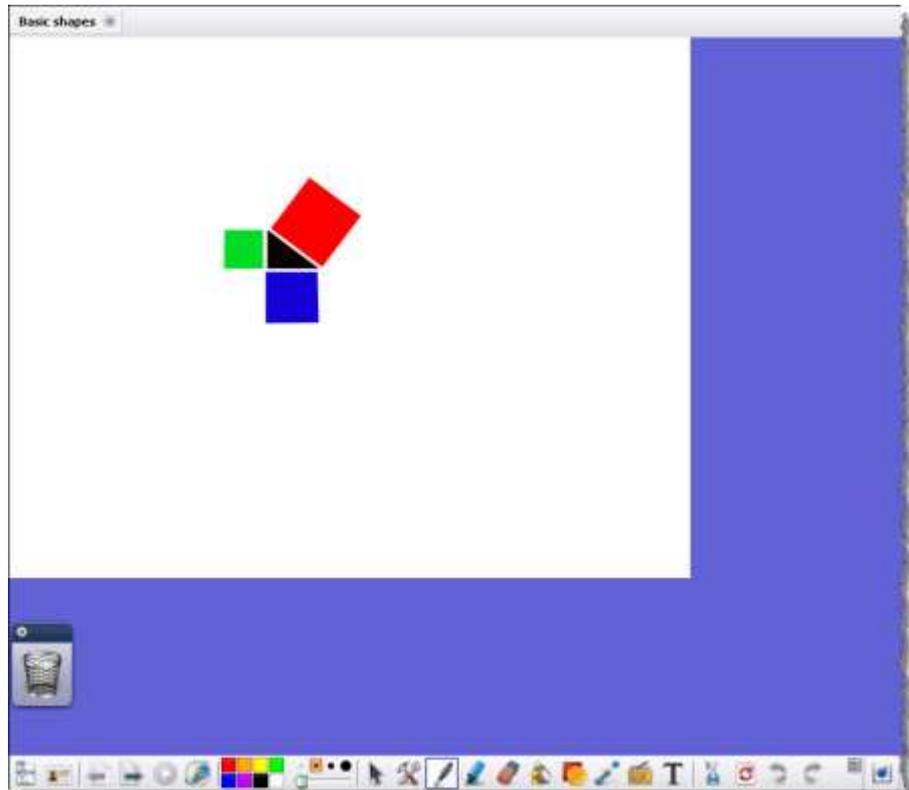
O perfil predefinido transforma-se sempre que seleccionada ou altera algo no ActivInspire. Aparecem novas ferramentas na Barra de atalho da caixa de ferramentas, e talvez tenha aberto ou fechado o Browser, fixado ou movido a Caixa de ferramentas principal ou alterado a visualização, para que possa utilizar a área Mundo. Todas estas preferências são registadas no perfil predefinido.

No exemplo à direita, podemos ver que:

- A Caixa de ferramentas principal está ancorada ao longo da parte inferior.
- O Lixo do flipchart está acima da caixa à esquerda.
- O Browser está fechado e
- O tamanho da página foi reduzido para dar acesso à área Mundo.

Para criar um perfil:

1. A partir do Menu Editar, seleccione . O Separador 'Esquema' abre-se na Caixa de diálogo 'Editar perfis'.
2. Clique nas opções para seleccionar ou alterar.
3. Clique no Separador 'Comandos' e adicione ou remova ferramentas.
4. Clique no Separador 'Botões definidos pelo utilizador' e defina os seus próprios botões.
5. Clique no Separador 'Definições', seleccione uma área do painel à esquerda e altere as definições.



6. Quando estiver satisfeito com o perfil, clique em **Guardar perfil como**   A Caixa de diálogo 'Guardar perfil como' abre-se.
7. Escreva o nome do novo perfil, por exemplo, 'Mostrar mundo' e clique em **Guardar**.
8. O novo perfil 'Mostrar mundo' é agora o perfil actual.
9. Clique em **Concluído**.



Para informações detalhadas sobre como personalizar cada área (Passos 2. a 5.), consulte:

- [Escolher o esquema](#)
- [Escolher as ferramentas](#)
- [Definir os seus próprios botões](#)
- [Escolher definições da aplicação](#)

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Fazer com que os perfis funcionem](#) > [Criar e mudar perfis](#) > [Escolher o esquema](#)

## Escolher o esquema

Nesta secção apresentamos os componentes da janela do ActivInspire, cujo esquema pode personalizar e mostramos como pode fazê-lo:

- [O que pode personalizar?](#)
- [Abrir Separador Esquema](#)
- [Guardar alterações](#)

### O que pode personalizar?

Pode controlar a posição, visibilidade e comportamento predefinidos das caixas de ferramentas, barras de ferramentas, browsers e outras áreas do ActivInspire.

Aqui descrevemos brevemente as opções de esquema disponíveis.

Opção	Descrição						
<b>Tamanho do ícone</b>	Definir o tamanho adequado do ícone para trabalhar no computador ou no quadro e para a idade dos estudantes.  O intervalo é de 16 a 32 pixels. Quanto maior for o número, maiores são os ícones na janela do ActivInspire.						
<b>Caixa de ferramentas principal</b>	Posicionar a Caixa de ferramentas principal e controlar o seu comportamento: <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="vertical-align: top; width: 30%;"><b>Ancorar na parte superior, parte inferior, esquerda, direita ou a flutuar</b></td> <td>Coloque a Caixa de ferramentas principal na extremidade interior da janela do ActivInspire na posição escolhida ou deixe a flutuar, para que possa arrastar e largar, conforme necessário.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><b>Apresentar 8, 16 ou 24 cores</b></td> <td>Defina o número de cores a serem apresentadas na Paleta de cores.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><b>Fixada, Recolhida</b></td> <td> <p>Fixe a Caixa de ferramentas principal, para que fique no devido local quando move o cursor para outra parte da janela do ActivInspire. Ou deixe não fixada, para que seja recolhida para a margem quando não estiver em utilização.</p> <p>Recolha a Caixa de ferramentas principal, para que só estejam visíveis os ícones da primeira linha na caixa de ferramentas.</p> <p>Recolha a Caixa de ferramentas principal, para que a Barra de atalhos da caixa de ferramentas esteja oculta.</p> </td> </tr> </table>	<b>Ancorar na parte superior, parte inferior, esquerda, direita ou a flutuar</b>	Coloque a Caixa de ferramentas principal na extremidade interior da janela do ActivInspire na posição escolhida ou deixe a flutuar, para que possa arrastar e largar, conforme necessário.	<b>Apresentar 8, 16 ou 24 cores</b>	Defina o número de cores a serem apresentadas na Paleta de cores.	<b>Fixada, Recolhida</b>	<p>Fixe a Caixa de ferramentas principal, para que fique no devido local quando move o cursor para outra parte da janela do ActivInspire. Ou deixe não fixada, para que seja recolhida para a margem quando não estiver em utilização.</p> <p>Recolha a Caixa de ferramentas principal, para que só estejam visíveis os ícones da primeira linha na caixa de ferramentas.</p> <p>Recolha a Caixa de ferramentas principal, para que a Barra de atalhos da caixa de ferramentas esteja oculta.</p>
<b>Ancorar na parte superior, parte inferior, esquerda, direita ou a flutuar</b>	Coloque a Caixa de ferramentas principal na extremidade interior da janela do ActivInspire na posição escolhida ou deixe a flutuar, para que possa arrastar e largar, conforme necessário.						
<b>Apresentar 8, 16 ou 24 cores</b>	Defina o número de cores a serem apresentadas na Paleta de cores.						
<b>Fixada, Recolhida</b>	<p>Fixe a Caixa de ferramentas principal, para que fique no devido local quando move o cursor para outra parte da janela do ActivInspire. Ou deixe não fixada, para que seja recolhida para a margem quando não estiver em utilização.</p> <p>Recolha a Caixa de ferramentas principal, para que só estejam visíveis os ícones da primeira linha na caixa de ferramentas.</p> <p>Recolha a Caixa de ferramentas principal, para que a Barra de atalhos da caixa de ferramentas esteja oculta.</p>						
<b>Caixa de ferramentas dupla</b>	Posicione a Caixa de ferramentas dupla e controle o seu comportamento: <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="vertical-align: top; width: 30%;"><b>Ancorar à esquerda, à direita ou a flutuar</b></td> <td>Coloque a Caixa de ferramentas dupla na extremidade interior da janela do ActivInspire na posição escolhida ou deixe a flutuar, para que possa arrastar e largar, conforme necessário.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><b>Apresentar 8, 16 ou 24 cores</b></td> <td>Defina o número de cores a serem apresentadas na Paleta de cores.</td> </tr> </table>	<b>Ancorar à esquerda, à direita ou a flutuar</b>	Coloque a Caixa de ferramentas dupla na extremidade interior da janela do ActivInspire na posição escolhida ou deixe a flutuar, para que possa arrastar e largar, conforme necessário.	<b>Apresentar 8, 16 ou 24 cores</b>	Defina o número de cores a serem apresentadas na Paleta de cores.		
<b>Ancorar à esquerda, à direita ou a flutuar</b>	Coloque a Caixa de ferramentas dupla na extremidade interior da janela do ActivInspire na posição escolhida ou deixe a flutuar, para que possa arrastar e largar, conforme necessário.						
<b>Apresentar 8, 16 ou 24 cores</b>	Defina o número de cores a serem apresentadas na Paleta de cores.						

	<b>Fixada</b>	Fixe a Caixa de ferramentas dupla, para que fique no devido local quando move o cursor para outra parte da janela do ActivInspire. Ou deixe não fixada, para que seja recolhida para a margem quando não estiver em utilização.
<b>Browsers</b>	Posicione os Browsers e controle o seu comportamento:	
	<b>Ancorar à esquerda, à direita ou a flutuar</b>	Coloque os Browsers na extremidade interior da janela do ActivInspire na posição escolhida ou deixe a flutuar, para que possa arrastar e largar, conforme necessário.
	<b>Fixados</b>	Fixe os Browsers, para que fiquem no devido local quando move o cursor para outra parte da janela do ActivInspire. Ou deixe não fixados, para que sejam recolhidos para a margem quando não estiverem em utilização.
	<b>Visível</b>	Mostre ou oculte os Browsers.
<b>Barra de menus</b>	Posicione a Barra de menus e controle o seu comportamento:	
	<b>Ancorar na parte superior ou ancorar na parte inferior</b>	Coloque a Barra de menus na extremidade interior superior ou inferior da janela do ActivInspire.
	<b>Visível</b>	Mostre ou oculte a Barra de menus.
<b>Separadores do documento</b>	Posicione os Separadores do documento e controle o seu comportamento:	
	 As definições dos Separadores do documento não estão disponíveis para Mac <sup>®</sup> .	
	<b>Ancorar na parte superior ou ancorar na parte inferior</b>	Coloque os Separadores do documento na extremidade interior superior ou inferior da janela do ActivInspire.
	<b>Visível</b>	Mostre ou oculte os Separadores do documento.
<b>Mostrar Lixo do flipchart</b>	Mostre ou oculte o Lixo do flipchart.	
<b>Mostrar ecrã inteiro</b>	Mostre flipcharts no Modo de ecrã inteiro ou no tamanho em que foram criados.	

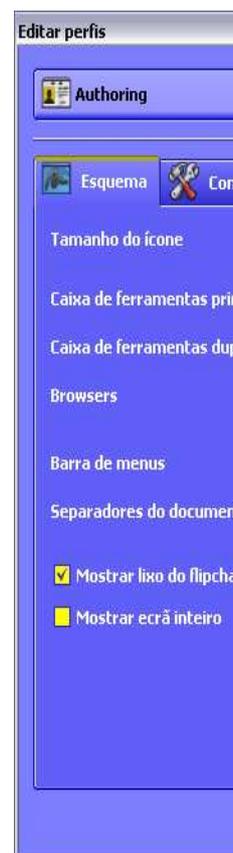
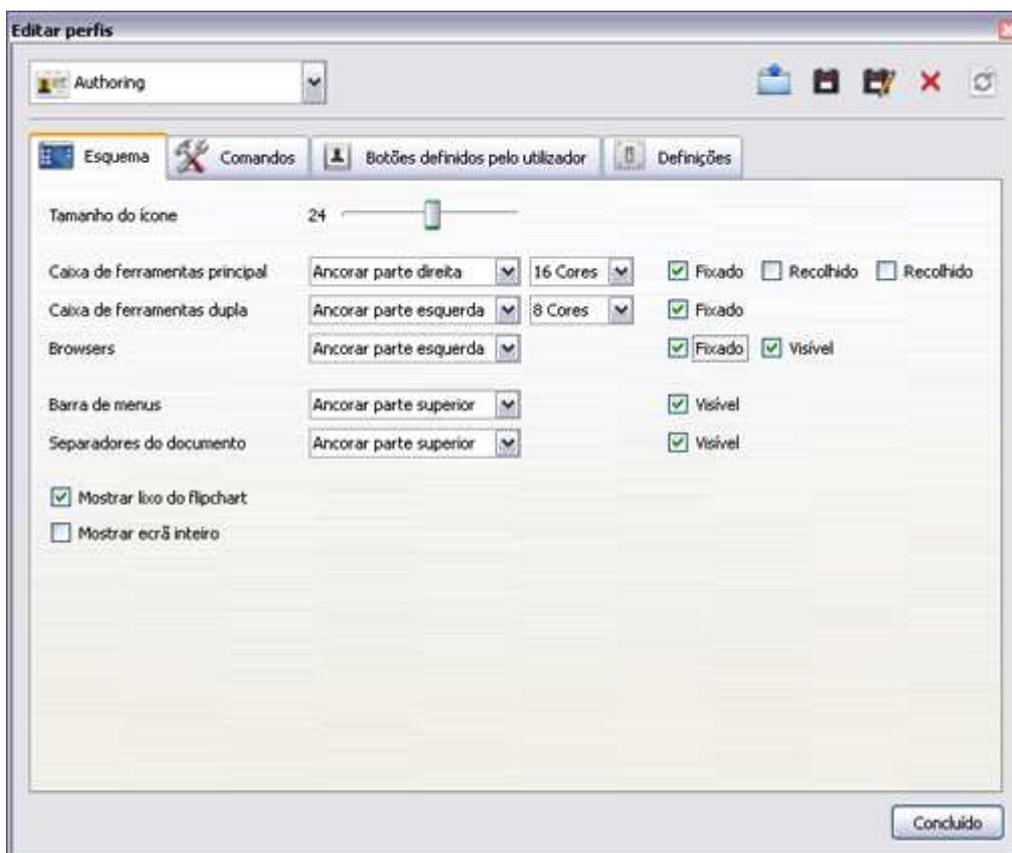
[Voltar ao início](#) 

## Abrir Separador Esquema

1. A partir do **Menu Editar**, seleccione **Perfis**. O Separador Esquema abre-se.
2. Seleccione o perfil cujas definições pretende personalizar ou aceite a predefinição.
3. Seleccione os componentes cujo esquema pretende personalizar.

**ActivInspire Studio**

**ActivInspire Prime**



## Guardar alterações

Pode guardar as alterações no perfil actual ou num novo perfil.

### Guardar as alterações no perfil actual

Clique em **Concluído**.

### Guardar as alterações num novo perfil

1. Clique em **Guardar como** . A Caixa de diálogo 'Guardar perfil como' abre-se.
2. Escreva o nome do novo perfil, por exemplo, 'Mostrar Mundo' e clique em **Guardar**.
3. O novo perfil 'Mostrar Mundo' é agora o perfil actual.
4. Clique em **Concluído**.

[Voltar ao início](#) 

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Fazer com que os perfis funcionem](#) > [Criar e mudar perfis](#) > [Escolher as ferramentas](#)

## Escolher as ferramentas

O ActivInspire permite adicionar e remover ferramentas de e para a Caixa de ferramentas principal e personalizar as Alças de Selecção que aparecem quando selecciona um objecto.

1. A partir do Menu Ficheiro, seleccione **Definições**. A Caixa de diálogo 'Editar perfis' abre-se. O perfil actual é mostrado na parte superior esquerda.
2. A partir do menu pendente, seleccione o perfil que pretende editar ou aceitar a predefinição.
3. Clique no Separador **Comandos**.
4. A partir do menu pendente, seleccione as ferramentas a adicionar ou remover da Caixa de ferramentas principal ou Alças de Selecção.

Para adicionar uma ferramenta:

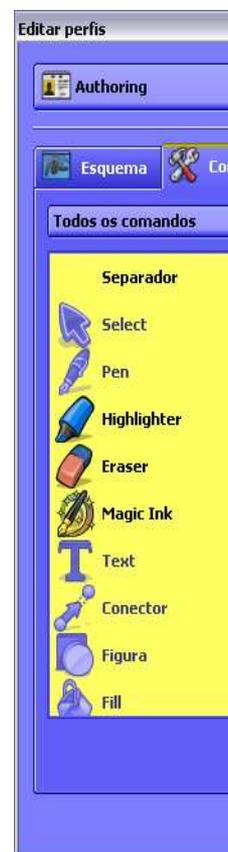
1. Seleccione a ferramenta no painel esquerdo e clique em **Adicionar**. A ferramenta aparece no painel direito.
2. Para alterar a posição na caixa de ferramentas, clique em **Mover para cima** ou **Mover para baixo**.

Para remover uma ferramenta:

Seleccione a ferramenta no painel direito e clique em **Remover**.

Para guardar o perfil e sair, clique em **Concluído**.

Para guardar como um novo perfil, clique no ícone **Guardar como**.





[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Fazer com que os perfis funcionem](#) > [Criar e mudar perfis](#) > Definir os seus próprios botões

## Definir os seus próprios botões

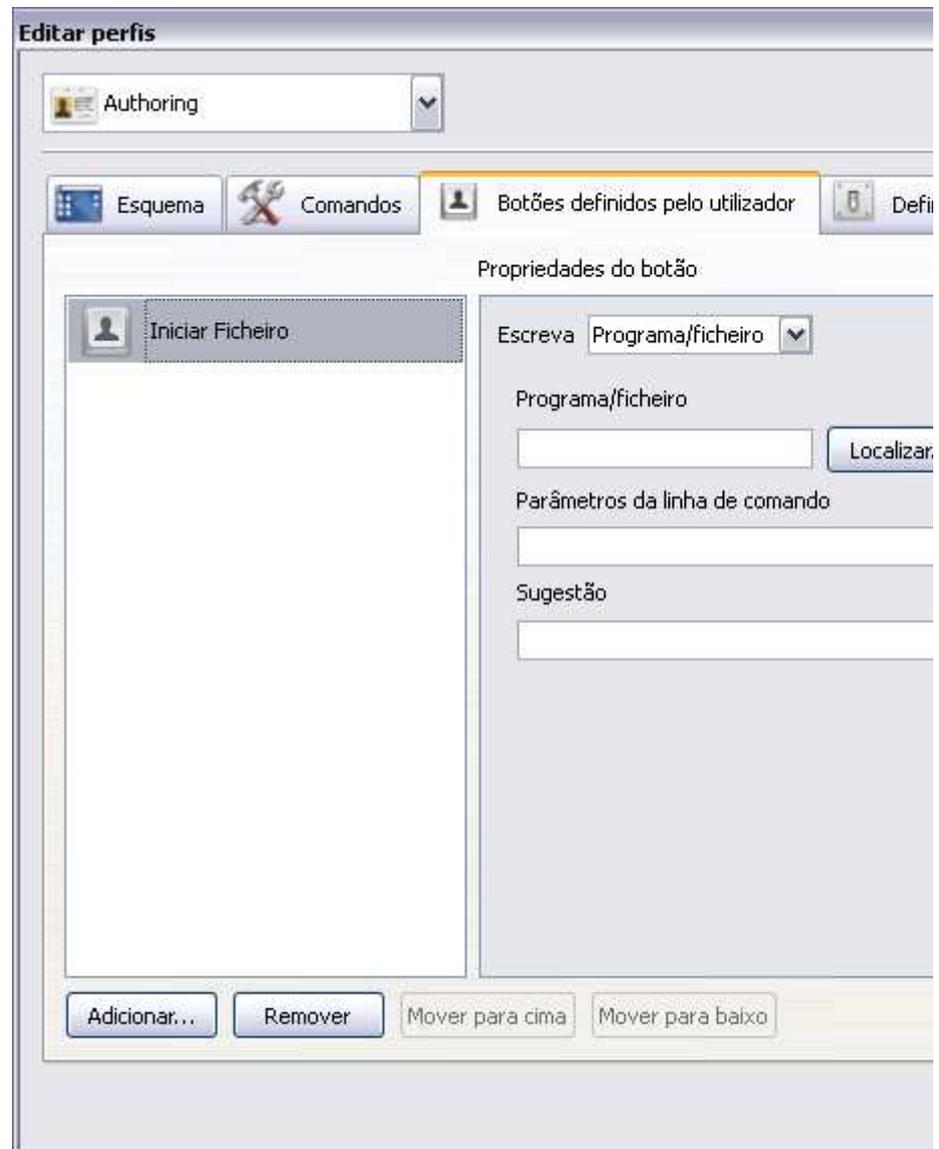


A partir do Menu Ficheiro, seleccione **Definições**. A Caixa de diálogo 'Editar perfis' abre-se.

- Seleccione o Separador '**Botões definidos pelo utilizador**' e clique em **Adicionar...**

O ícone Botão definido pelo utilizador é apresentado.

- Seleccione **Programa/Ficheiro** do menu.
1. Em **Programa/Ficheiro**, introduza o caminho para o ficheiro que pretende abrir.
  2. Em **Parâmetros da linha de comando** introduza a linha de comando para iniciar a aplicação que irá abrir o ficheiro acima. Pode adicionar uma Sugestão.



[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Fazer com que os perfis funcionem](#) > [Criar e mudar perfis](#) > [Escolher definições da aplicação](#)

## Escolher definições da aplicação



Nesta secção apresentamos as áreas do ActivInspire que pode personalizar alterando as suas definições e mostramos como pode fazê-lo.

- [O que pode personalizar?](#)
- [Abrir Separador Definições](#)
- [Alterar definições](#)
- [Guardar alterações](#)

### O que pode personalizar?

A tabela seguinte descreve brevemente cada uma das áreas que pode personalizar. Para obter informações detalhadas sobre as definições disponíveis para cada área, clique nas ligações na tabela.

#### Utilize estas definições para...

##### [Ferramenta Relógio](#)

Personalizar o aspecto e funcionalidade do Relógio



##### [Modo de estruturação](#)

Controlar a forma como os objectos se comportam quando o Modo de estruturação está seleccionado. Estas definições substituem as propriedades do objecto individual, que são definidas nos Browsers de Propriedades e Acções.

##### [Efeitos](#)

Especificar como pretende que Foco



e Revelador



funcionem.

##### [Flipchart](#)

Especificar as predefinições para os flipcharts.

##### [Objectos do flipchart](#)

Definir as opções para melhorar a qualidade dos objectos de apresentação.

##### [Idioma](#)

Alterar as utilizações de idioma do ActivInspire.

##### [Sistema de Resposta do Aluno](#)

Personalizar a forma como trabalha com os dispositivos ActivExpression e ActiVote e como apresentar as respostas.

##### [Multimédia](#)

Personalizar a forma como trabalha com os ficheiros de som, vídeo e Flash.

##### [Definições online](#)

Introduzir os detalhes necessários para aceder aos recursos online utilizando o ActivInspire.

##### [Perfil e Recursos](#)

Especificar onde pretende armazenar os perfis, as pastas A minha biblioteca de recursos e Biblioteca de recursos partilhados, bem como os ficheiros de modelo e página de perguntas.

##### [Gravações](#)

Alterar as várias definições de vídeo e som. A alteração destas definições pode, especialmente, melhorar o desempenho do Gravador de ecrã.

##### [Reconhecimento de figura](#)

Preencher automaticamente figuras criadas com a ferramenta Reconhecimento de figura.

##### [Verificador de ortografia](#)

Definir regras para verificação de ortografia.

##### [Ferramentas](#)

Alterar o aspecto das régua, transferidores e compasso. Também existem opções para alterar a localização da Biblioteca de recursos e a velocidade do Lançador de dados e Zoom de página.

##### [Entrada de utilizador](#)

Alterar a forma como o Teclado flutuante e Reconhecimento da escrita manual funcionam.

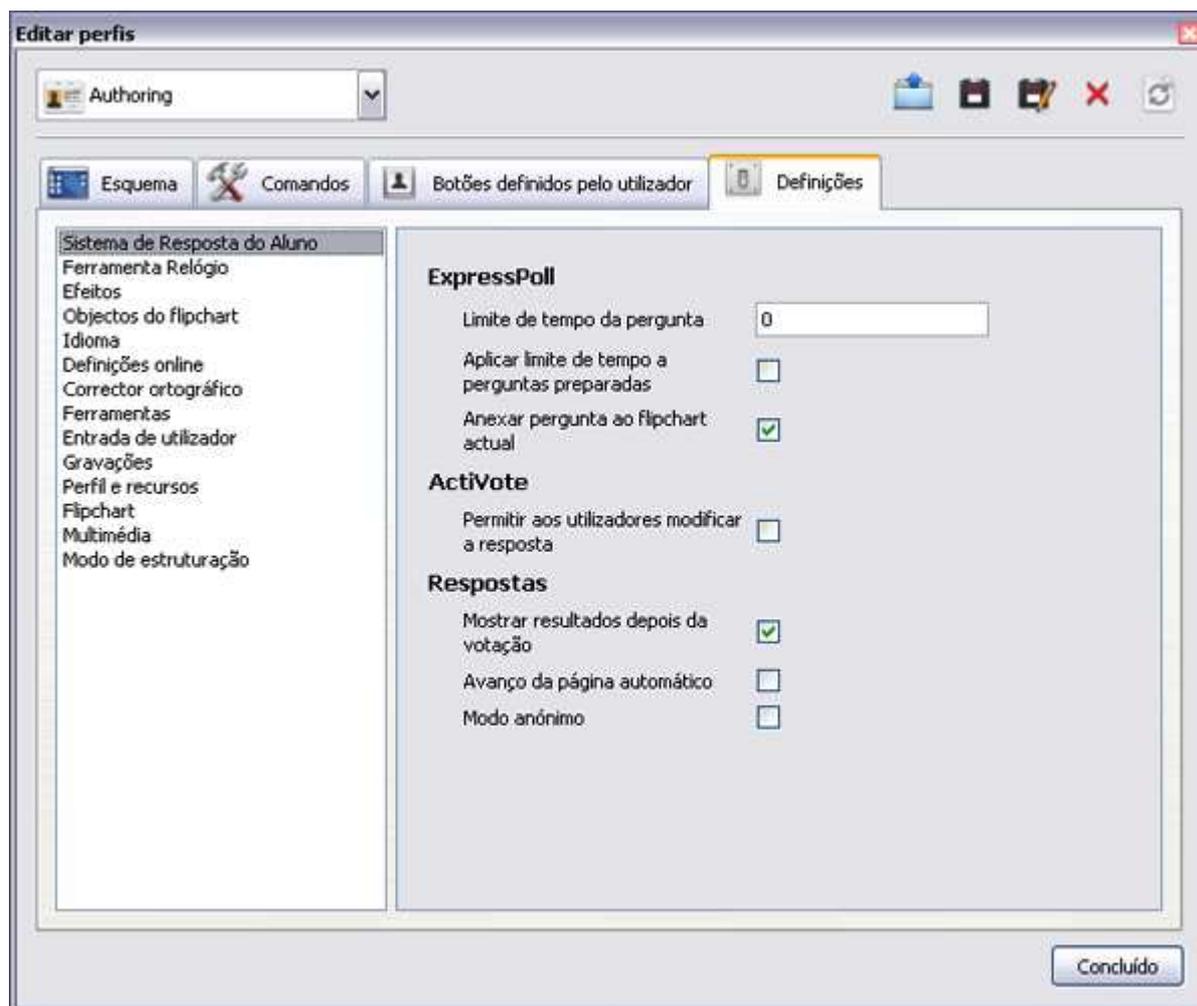
[Voltar ao início](#) 

## Abrir Separador Definições

1. A partir do **Menu Ficheiro**, seleccione **Definições**. O Separador 'Definições' abre-se.
2. Seleccione o perfil cujas definições pretende personalizar ou aceite a predefinição.
3. No painel esquerdo do Separador 'Definições', seleccione a área que pretende personalizar, por exemplo **Sistema de Resposta do Aluno**.

### ActivInspire Studio

Act



## Alterar definições

Algumas definições têm uma caixa de verificação simples que funciona como um botão de alternância, enquanto outras definições têm controlos diferentes:



Para escolher uma definição, seleccione ou desmarque a caixa.



Para alterar a definição, seleccione a predefinição e escreva por cima.



Para alterar a cor, clique na cor e seleccione outra da Paleta de cores padrão do sistema operativo.



Para alterar a definição, mova o cursor de deslocamento.



Para alterar a definição, seleccione uma diferente do menu pendente.



Para alterar a definição, clique no ícone e procure outra pasta.

### **Guardar alterações**

Quando tiver efectuado as alterações, clique em **Concluído** para as guardar.

[Voltar ao início](#) 

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Fazer com que os perfis funcionem](#) > [Criar e mudar perfis](#) > Mudar perfis

## Mudar perfis

Mudar perfis é útil quando necessita de mudar rapidamente entre esquemas e definições de aplicação guardados anteriormente. Por exemplo, pode ter um perfil que inclua todas as suas preferências e definições para preparar flipcharts e outro para o estilo de apresentação escolhido, ou pode mudar para um perfil que inclua todas as ferramentas de matemática.

Existem duas maneiras para mudar perfis:

1. Na Caixa de ferramentas principal, clique em **Mudar Perfis**  . A caixa de contexto listando os perfis disponíveis abre-se.
2. Clique no perfil pretendido, por exemplo, **Multimédia**. A caixa fecha-se e o perfil fica imediatamente activado.

Ou

1. A partir do Menu Editar, seleccione **Perfis...** A Caixa de diálogo 'Editar perfis' abre-se.
2. Na lista pendente, seleccione o perfil pretendido. O perfil fica imediatamente activado.
3. Clique em **Concluído**.

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > Trabalhar no quadro

## Trabalhar no quadro

Nesta secção, descrevemos como tirar partido da utilização das avançadas Ferramentas de apresentação do ActivInspire, enquanto trabalha no quadro:

- [Lista de verificação pré-voos](#)
- [Anotar o ambiente de trabalho](#)
- [Utilizar ferramentas do ambiente de trabalho](#)
- [Utilizar a Câmara](#)
- [Utilizar o Relógio](#)
- [Utilizar Reconhecimento de escrita manual](#)
- [Utilizar Reconhecimento de figura](#)
- [Utilizar Magic Ink](#)
- [Utilizar Mensagem-rodapé](#)
- [Utilizar o Revelador](#)
- [Trabalhar no Modo de utilizador duplo](#)
- [Utilizar o Teclado no ecrã](#)
- [Utilizar o Foco](#)
- [Utilizar Bloqueio do professor](#)
- [Utilizar ferramentas de matemática](#)

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar no quadro](#) > Lista de verificação pré-vo

## Lista de verificação pré-vo

Trabalhar com um flipchart no quadro é diferente de trabalhar no computador. Os tipos de letra, objectos e cores que parecem excelentes no ecrã do computador, podem não resultar no quadro.

Recomendamos que tente o flipchart num quadro antes de utilizá-lo para ensinar em frente a uma audiência. É o momento para efectuar as alterações finais:

### Interrogue-se...

### Sugestões



### Mais info

**Os objectivos de aprendizagem são claros?**

- Defina os objectivos de aprendizagem no início e aceda para uma votação no final da sessão.
- Inclua os objectivos de aprendizagem em todas as páginas:
  - Coloque-os numa mensagem-rodapé e execute-a durante toda a aula.
  - Coloque-os na parte superior de cada página, talvez na camada inferior ou restrinja-os, para que não possam ser movidos ou eliminados acidentalmente.

- [Utilizar Men](#)
- [Tornar os fli recipientes](#)
- [Tornar os fli restrições](#)
- [Trabalhar c empilhamer](#)

**Cada página do flipchart está claramente estruturada?**

Se uma página parecer demasiado confusa, tenha em consideração espalhar o conteúdo por duas páginas.

**Todo o texto é legível?**

Certifique-se de que o texto tem um tamanho de pelo menos 16.

Se necessário, altere o tipo de letra, tamanho do tipo de letra ou cores de texto para maior claridade.

[Primeiros passos c formatar texto](#)

**O contraste de cor é suficiente?**

Considere alterar as cores do objecto e do texto para um contraste e impacto maiores.

[Trabalhar com obji objecto](#)

**Se estiver a utilizar acções, funcionam correctamente?**

Verifique se as acções estão activadas e que a acção correcta foi associada a cada objecto.

[Tornar os flipchart: acções](#)

**Todas as imagens são apresentadas correctamente no quadro?**

Pode necessitar de redimensionar para um efeito melhor.

[Trabalhar com obji objecto](#)

**Todas as ligações funcionam?**

Se adicionou ligações, certifique-se de que pode aceder às áreas necessárias a partir da sala de aula. Se precisar de acesso à Internet, certifique-se de que está ligado à rede.

[Trabalhar com obji ligações](#)

**Todos os objectos e botões estão acessíveis?**

Para permitir aos estudantes e ao professor trabalharem no quadro, garanta que tudo o que precisar aceder durante a aula está na terceira camada inferior do flipchart.

**Escolheu um perfil para ensinar com este flipchart?**

Pode ser necessário utilizar um dos perfis fornecidos com o ActivInspire ou poderá ajustar um perfil a uma determinada aula ou grupo de estudantes.

[Fazer com que os](#)

**Pretende utilizar este flipchart para trabalho em conjunto no Modo**

Se a resposta for "Sim", certifique-se de que as tarefas definidas podem ser realizadas pelos estudantes com as ferramentas disponíveis na Caixa de ferramentas

[Trabalhar no Modc](#)

**de utilizador duplo?**

Dupla.

**Tem de limitar o acesso a quaisquer funções do ActivInspire enquanto os estudantes a estão trabalhar no quadro?**

Considere utilizar o Bloqueio do professor para manter os estudantes concentrados na actividade actual.

[Utilizar o Bloqueio](#)



Para obter o conselho de um especialista sobre qual é a melhor maneira de ensinar com o ActivClassroom, consulte a secção Desenvolvimento Profissional no [Promethean Planet](#).

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar no quadro](#) > [Anotar o ambiente de trabalho](#)

## Anotar o ambiente de trabalho



Utilize o botão Anotar o ambiente de trabalho quando pretende utilizar ferramentas do ActivInspire, como a Caneta, Marcador e Borracha, no ambiente de trabalho ou qualquer aplicação aberta no ambiente de trabalho. Quando tomar notas no ambiente de trabalho, cria um flipchart do ambiente de trabalho, que pode ser guardado para utilização futura.

Utilize esta funcionalidade em aulas sobre:

- Websites
- Aplicações de software

### Anotar o ambiente de trabalho

1. A partir do Menu Ferramentas, seleccione **Anotação do ambiente de**

**trabalho**



O ambiente de trabalho é apresentado entre o Browser do ActivInspire e a Caixa de ferramentas principal, como apresentado à direita.

2. Clique no botão **Anotação do ambiente de trabalho** na caixa de ferramentas para restaurar os itens ocultos anteriormente. A Barra de menus mostra que foi criado um novo flipchart, como o nome 'flipchart de ambiente de trabalho'. O flipchart de ambiente de trabalho é transparente.



Pode anotar o ambiente de trabalho e apresentar uma aula com base no conteúdo, como um Web site ou uma aplicação de software.

Quando selecciona o ponteiro e clica no ambiente de trabalho, pode:

- Iniciar e utilizar as aplicações do ambiente de trabalho.
- Seleccionar objectos das aplicações ou Web sites e copiá-los. A partir da área de transferência, pode colar nos flipcharts.

## Apresentar a estrutura em camadas

Abra o Browser de Objectos para ver a estrutura de camadas dos objectos de anotação.

A estruturação predefinida é a seguinte:

- As anotações da Caneta, incluindo Marcador encontram-se na camada superior.
- O texto e figuras encontram-se na camada central.
- Os conectores encontram-se na camada inferior.

Quando guarda um flipchart de ambiente de trabalho, os objectos são guardados num fundo



invisível. O ambiente de trabalho não faz parte do flipchart e não será guardado.

## Opções

Pode ter o ambiente de trabalho como parte do flipchart das seguintes formas:

- Como o fundo do flipchart.
- Utilizando Sobreposição de ambiente de trabalho e Instantâneo do ambiente de trabalho.

A partir do Menu Ficheiro, seleccione **Editar > Fundo de página**. A Caixa de diálogo Definir fundo abre-se.

Clique no botão de opção Instantâneo do ambiente de trabalho. Para ver o ambiente de trabalho antes de captar o instantâneo, clique no ícone **Mostrar ambiente de trabalho**.

Quando estiver pronto para captar o instantâneo, clique no ícone **Tirar instantâneo**.

Depois de tirar o instantâneo, clique em **Concluído**.

Se pretender que a página actual não tenha fundo:

Clique no botão de opção **Sobreposição de ambiente de trabalho** e, em seguida, clique em **Concluído**.

O ambiente de trabalho não faz parte do flipchart e não será guardado.



Home > Mais acerca do ActivInspire > Trabalhar no quadro > Utilizar ferramentas do ambiente de trabalho

## Utilizar Ferramentas do ambiente de trabalho

As ferramentas do ambiente de trabalho são um conjunto de ferramentas do ActivInspire utilizadas normalmente, que pode achar úteis ao trabalhar noutras aplicações, em ocasiões onde possa não necessitar

de todas as funcionalidades oferecidas pela **Anotação do ambiente de trabalho**  

Ao clicar no ícone **Ferramentas do ambiente de trabalho**, o ActivInspire é minimizado e a caixa de ferramentas flutuante Ferramentas do ambiente de trabalho é apresentada:

Pode mover esta caixa de ferramentas pelo ambiente de trabalho, arrastando o ícone para a posição necessária, onde permanece e mostra outras aplicações.

Pode clicar no ícone para expandir as Ferramentas do ambiente de trabalho.

A caixa de ferramentas inclui as seguintes ferramentas (na direcção dos ponteiros do relógio a partir da parte superior):



  **Restaurar Inspire**

Fecha a caixa de ferramentas Ferramentas do ambiente de trabalho e volta a apresentar a aplicação principal do ActivInspire.

  **ExpressPoll**

Mostra ou oculta a Roda Gigante de votação.

  **Gravador de ecrã**

Inicia o Gravador de ecrã do ActivInspire.

  **Mais ferramentas**

Consultar abaixo.

  **Câmara**

Consultar abaixo.

  **Teclado no ecrã**

Carrega o programa do teclado no ecrã seleccionado.

  **Promethean Planet**

Abre o Web site Promethean Planet no Web Browser.

### Mais ferramentas

Quando move o cursor sobre o ícone Mais ferramentas, abre-se mais um nível da caixa de ferramentas Ferramentas do ambiente de trabalho.

Pode seleccionar as seguintes ferramentas:





**Mensagem-rodapé**

Inicia a funcionalidade Mensagem-rodapé do ActivInspire.



**Relógio**

Apresenta o Relógio do ActivInspire.



**Gravador de som**

Inicia o Gravador de som do ActivInspire.



**Calculadora**

Abre o programa Calculadora escolhido.



**Lançador de dados**

Abre a funcionalidade Lançamento de dados.

## Câmara

Quando move o cursor sobre o ícone Câmara, abre-se mais um nível da caixa de ferramentas Ferramentas do ambiente de trabalho.

Pode seleccionar os seguintes tipos de instantâneos:



**Instantâneo de ecrã inteiro**



**Instantâneo da janela**



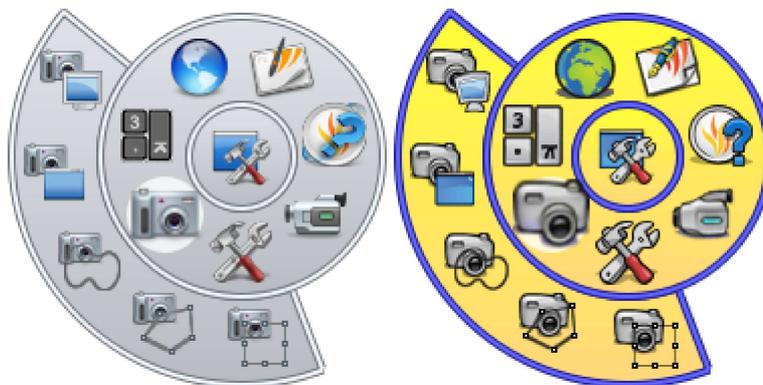
**Instantâneo de mão-livre**



**Instantâneo Ponto a ponto**



**Área de instantâneo**



Para obter informações detalhadas sobre todas as ferramentas disponíveis na caixa de ferramentas Ferramentas do ambiente de trabalho, consulte as secções relevantes neste ficheiro de ajuda.

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar no quadro](#) > Utilizar a Câmara

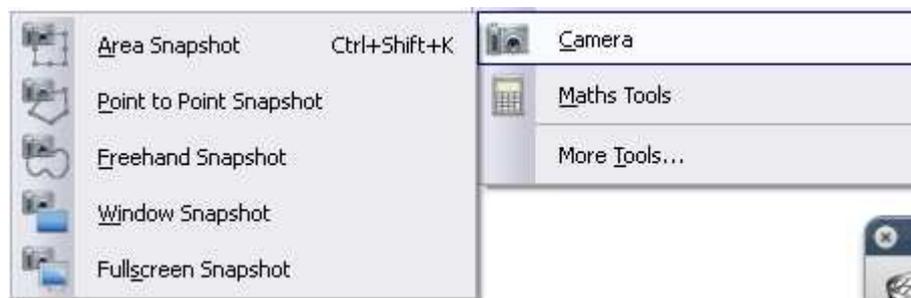
## Utilizar a Câmara

Utilize a ferramenta Câmara para captar uma imagem do ambiente de trabalho, flipchart e enquadramentos de vídeo ou animações paradas. Pode tirar uma fotografia do todo o ecrã ou pode definir uma área específica para captar apenas parte dele.

A fotografia capta todos os tipos de objectos que são apresentados no ecrã incluindo fundos, anotações, grelhas, linhas, figuras, texto e outras imagens.

1. A partir do Menu Ferramentas, seleccione **Câmara**. Escolha o tipo de instantâneo a partir do menu pendente:

- **Área de instantâneo** - Aparece uma caixa realçada. Clique no interior da caixa e arraste para movê-la - altere as medições com as alças. Para um ajuste fino, utilize os controlos de Posição na caixa Instantâneo da câmara.
- **Instantâneo ponto a ponto** - Clique e arraste, desenhando linhas rectas para incluir uma área de contorno realçada no



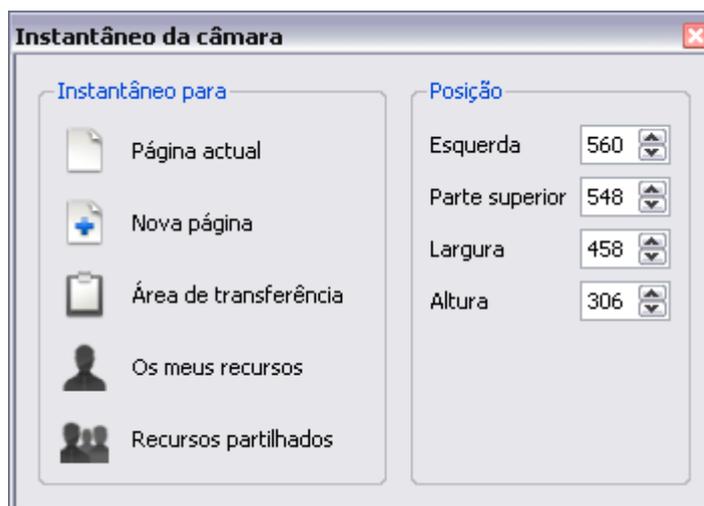
ecrã esbatido.  
A área de  
imagem  
instantânea  
não pode ser  
movida nem  
modificada -  
se errar,  
basta fechar  
a caixa  
Instantâneo  
da câmara e  
tentar  
novamente.

- **Instantâneo de mão-livre**  
– Clique e arraste, desenhando em mão-livre para incluir uma área de contorno realçada no ecrã esbatido.  
A área de imagem instantânea não pode ser movida nem modificada - se errar, basta fechar a caixa Instantâneo da câmara e tentar novamente.
- **Instantâneo da janela** –  
Capte caixas de diálogo ou a janela do ActivInspire.
- **Instantâneo de ecrã inteiro** –  
Capte o ecrã inteiro.

2. Escolha o destino do instantâneo a partir da caixa Instantâneo da câmara:

- **Página actual** –  
Capte a imagem para a página actual de flipchart.

- **Nova página**  
– Capte a imagem para uma nova página no final do flipchart.
- **Área de transferência**  
– Capte a imagem para a área de transferência.
- **Os meus recursos** – Capte a imagem para a pasta Os meus recursos.
- **Recursos partilhados** – Capte a imagem para a pasta Recursos partilhados.

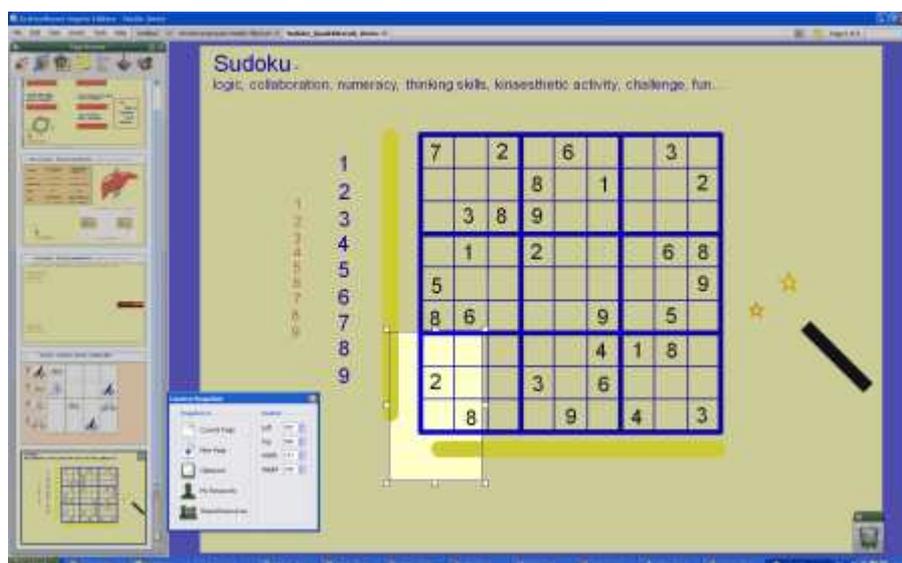


A imagem resultante de todos esses objectos, que pode ser adicionada à Página do flipchart, Biblioteca de recursos, Barra de atalhos ou área de transferência como um objecto que pode ser manipulado. A fotografia apenas uma imagem do ecrã, assim quaisquer objectos na fotografia não serão editáveis. Pode redimensionar ou rodar a fotografia como qualquer outro objecto de imagem.

Certifique-se que o ecrã apresenta a imagem que pretende captar. Escolha a partir de um dos seguintes tipos instantâneos, que são apresentados pela ordem em que aparecem no menu da ferramenta Câmara:

## Área

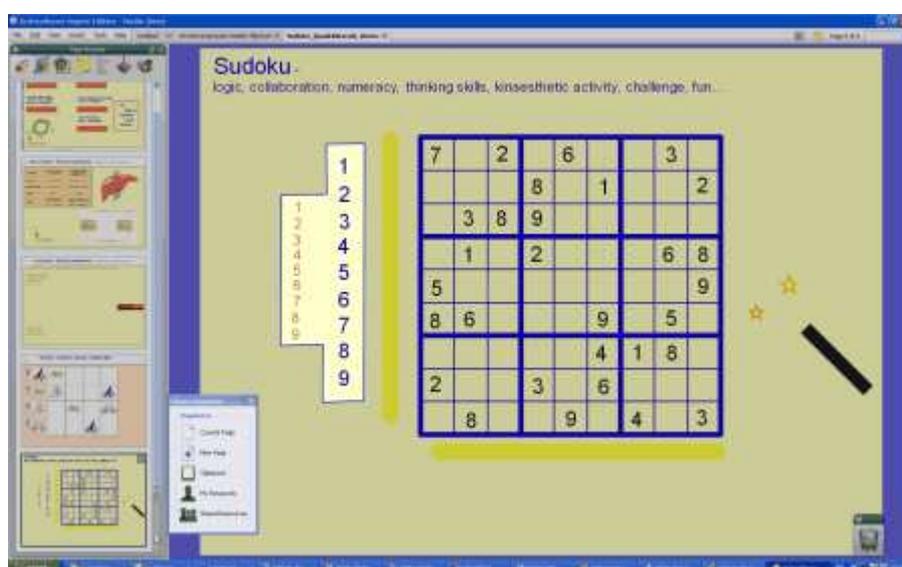
Uma linha pontilhada em forma de rectângulo aparece no ecrã. O rectângulo pode ser posicionado em qualquer local no ecrã, clicando no interior da forma de rectângulo e arrastando-a para outra parte do ecrã. Também pode redimensionar utilizando as Alças de selecção que contornam o limite. Mova-as em torno até que a figura contenha a imagem que pretende fotografar, em seguida, escolha uma das opções para colar disponíveis da caixa de ferramentas de fotografia.



## Ponto a ponto

Permite captar uma figura

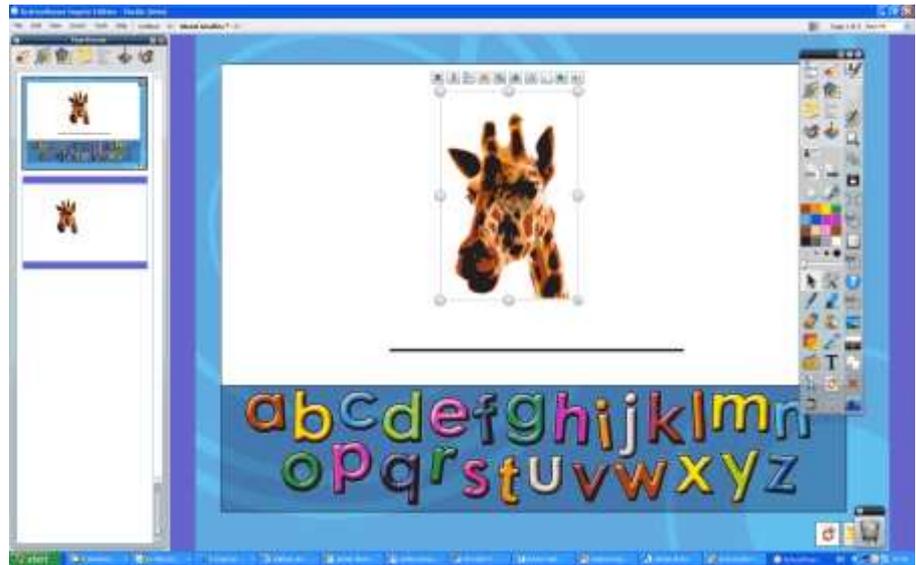
irregular feita a partir de linhas direitas. O primeiro clique inicia a forma. Cada vez que clica, adiciona outro ponto à figura para que possa mover a linha noutra direcção. Para finalizar a figura, clique em Fechar para o primeiro ponto e o ActivInspire automaticamente fecha a figura. Uma pré-visualização da fotografia aparece no ecrã com um contorno de fundo cor-de-rosa. Escolha uma das opções disponíveis para colar da caixa de ferramentas de fotografia.



### Mão-livre

Permita captar uma figura irregular utilizando linhas desenhadas à mão-livre. Clique e arraste o cursor para iniciar a captura. À medida que move o cursor, uma linha pontuada acompanha-o para definir a área a captar. Para terminar a figura, basta soltar o clique e o Activstudio fecha a figura colocando uma linha direita entre o primeiro e o último ponto. Uma pré-visualização da fotografia aparece no ecrã com um contorno de fundo cor-de-rosa. Escolha uma das opções disponíveis para colar da caixa de ferramentas de fotografia.





Home > Mais acerca do ActivInspire > Trabalhar no quadro > Utilizar o Relógio

## Utilizar o Relógio

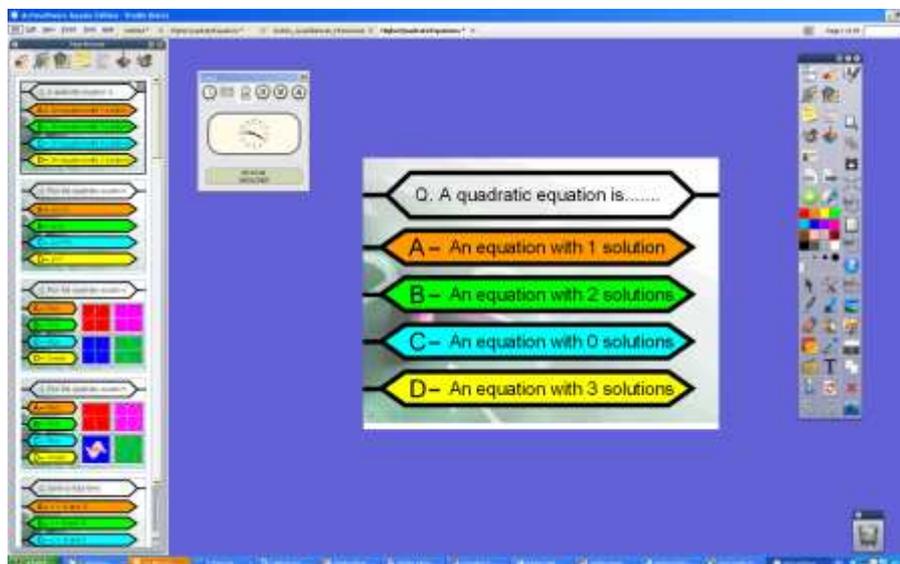
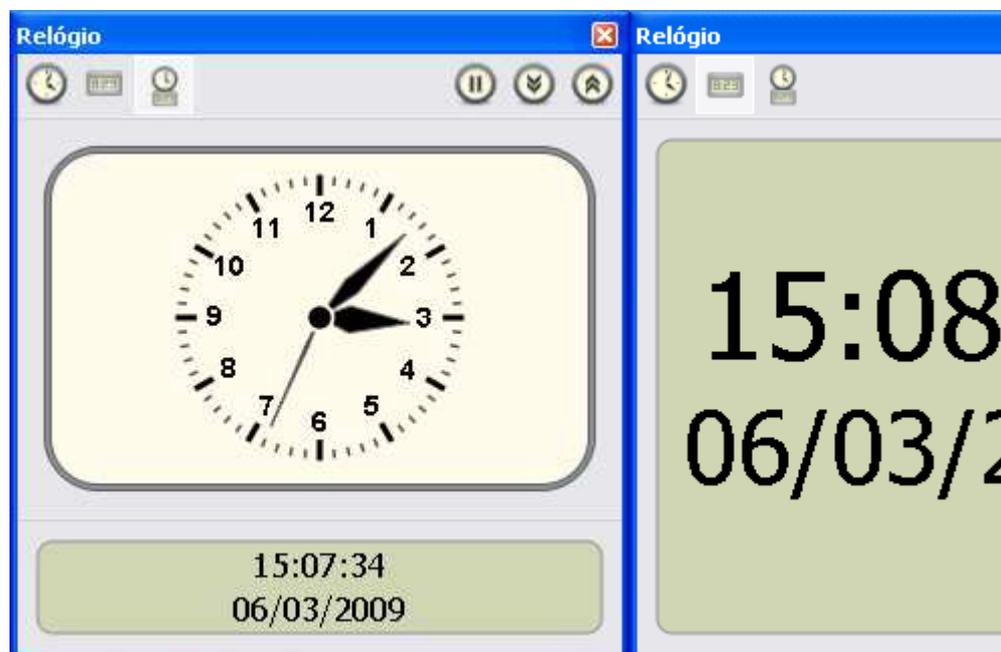


Utilize o relógio para mostrar a hora no quadro. Também pode fazer uma contagem decrescente e ter acções automatizadas no flipchart.

A partir do Menu Ferramentas, seleccione **Mais ferramentas > Relógio**.

O relógio é apresentado numa caixa.

- Clique nos ícones na caixa para alternar entre relógios apresentados - analógico, digital e ambos.
- Clique e arraste os lados e os cantos da caixa para alterar o tamanho da caixa e o relógio.





- Clique no botão com o símbolo de pausa para efectuar uma pausa no relógio.
- Clique na seta para baixo para fazer a contagem decrescente a partir de uma hora.
- Clique na seta para cima para fazer a contagem crescente a partir de uma hora.
- Clicar em **X** para fechar o relógio.



Se clicar numa das setas, abre a Caixa de diálogo 'Cronómetro'.

Defina a hora no formato 00:00:00 (hr:min:s).

Selecione a caixa **Repetir** para repetir a acção de contagem até fechar o relógio.

Os menus pendentes permitem:

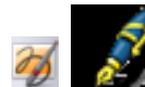
- Escolher um som para ser reproduzido após o limite de tempo.
- Escolher a viragem de uma página ou a redefinição de uma página após o limite de tempo.

Se escolher Passar para a página seguinte e tiver seleccionado **Repetir**, serão adicionadas páginas em brai fechar o relógio.

Clique em **Redefinir** para voltar às predefinições do Cronómetro.

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar no quadro](#) > Utilizar Reconhecimento de escrita manual

## Utilizar Reconhecimento de escrita manual



A ferramenta **Reconhecimento de escrita manual** encontra-se no menu Ferramentas.

Utilize para converter anotações à mão livre em texto, se preferir o aspecto de texto formatado no flipchart. O ActivInspire pode fazê-lo em tempo real, à medida que escreve no quadro. Bem como o reconhecimento de escrita manual e figuras no ActivInspire, a ferramenta Reconhecimento de escrita manual pode também reconhecer escrita manual em outras aplicações, por exemplo Microsoft Word<sup>®</sup>.

1. Seleccionar o **Reconhecimento de escrita manual**  
2. Escreva uma palavra na página. Aguarde que seja convertida em texto.
3. Se a palavra não foi convertida correctamente, clique no ícone **Alternativas** para mais opções. Clique na opção correcta.
4. Duas formas para desmarcar e terminar a palavra:  
Escreva outra palavra ou clique numa ferramenta diferente.

hello



O novo objecto de texto adquire as definições de texto mais recentes.

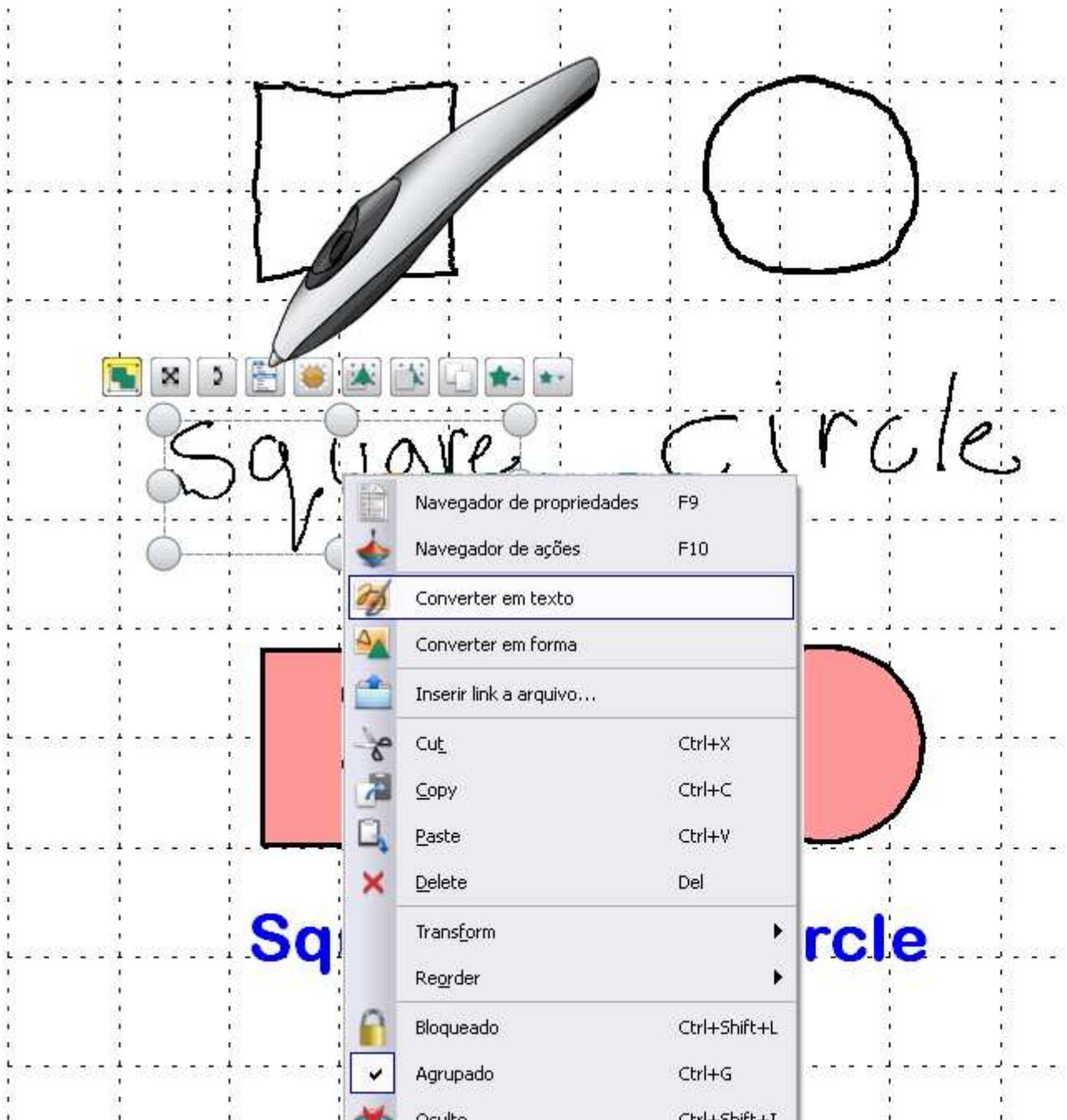
Quando a anotação se transforma num objecto de texto, move-se para a camada

Selecione a anotação (convertida), em seguida, clique na ferramenta **Texto**

Realce o texto e formate-o.

Pode terminar uma secção de escrita e convertê-la em texto posteriormente:

A partir do menu Edição de objecto  , selecione **Converter em texto**



## Opções e Definições

As opções e definições das ferramentas de reconhecimento encontram-se no separador 'Definições' da Caixa de diálogo 'Editar perfis':

- **Limite de tempo de reconhecimento**
  - O cursor de deslocamento ajusta o limite de tempo entre 1 e

5 segundos.

- **Preencher figuras reconhecidas** – Seleccione a caixa para preencher figuras incluídas produzidas pela conversão. Opções de cor de preenchimento ficam disponíveis – pode preencher a figura com a cor de contorno ou seleccionar a caixa **Outra cor** e seleccionar respectivamente.
- **Idioma do reconhecimento de escrita manual** - Para obter informações detalhadas sobre todos os idiomas disponíveis, consulte **Referência > Definições > Idioma**.



[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar no quadro](#) > Utilizar Reconhecimento de figura

## Utilizar Reconhecimento de figura



As anotações de desenho à mão-livre podem ser convertidas em objectos de figura, à medida que desenha no quadro com o ActivPen.

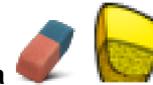
A ferramenta **Reconhecimento de figura** encontra-se no menu Ferramentas.

À medida que a anotação se torna num objecto de figura, move-se para a camada central.

Quando selecciona a nova figura, pode transformá-la utilizando:

- Alças de selecção e dimensionamento.
- A Caixa de ferramentas principal.
- O Browser de Propriedades.

Enquanto o objecto estiver na camada central, não poderá utilizar a **Borracha**



Se mover o objecto para a camada superior, poderá utilizar **Magic Ink**



### Definições e Opções

Selecione Ficheiro > Definições > Editar perfis > Definições > Entrada de utilizador

Se preferir trabalhar sem activar o Reconhecimento de figura, pode converter uma anotação à mão-livre num objecto de figura em qualquer momento.

Clique com o botão direito do rato na anotação e selecione **Converter em figura**.

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar no quadro](#) > Utilizar Magic Ink

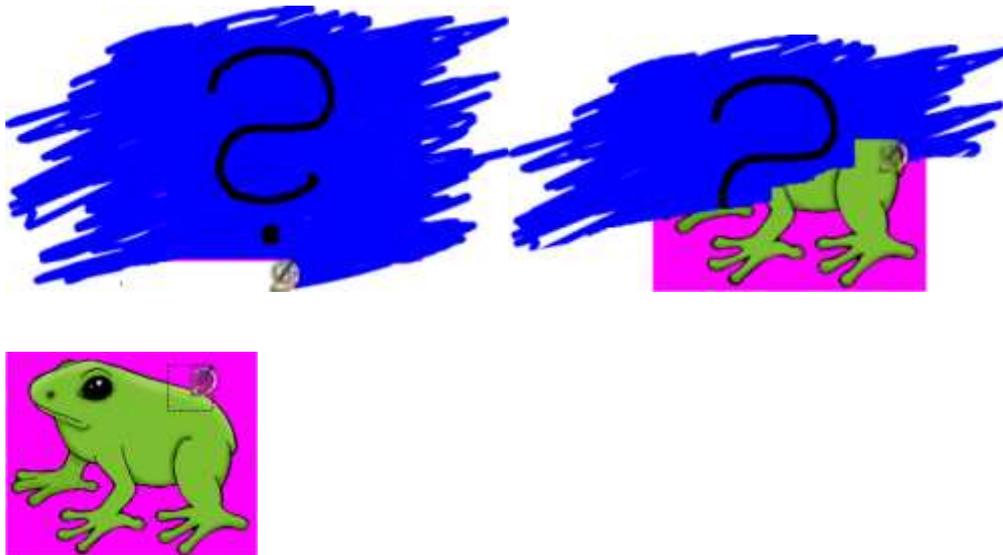
## Utilizar Magic Ink

Nesta secção apresentamos Magic Ink e mostramos como utilizar.

Pode utilizar Magic Ink para tornar invisível qualquer objecto da 'camada superior' (ou parte de um objecto). Pense em Magic Ink como uma caneta que pode desenhar uma anotação para se 'ver através' na camada superior. Magic Ink permite fazer buracos através dos objectos na camada superior, para que se possa ver os objectos nas camadas por baixo.

### Exemplo 1

Adicione uma imagem da Biblioteca de recursos. A imagem estará na camada central da página. Em seguida, seleccione a ferramenta Caneta e defina a largura para largo, e pinte por cima da imagem até ficar completamente escura. Esta anotação de caneta estará na camada superior. Finalmente utilize Magic Ink para remover a anotação de caneta para revelar a imagem por baixo.



### Exemplo 2

Adicione duas fotografias da mesma paisagem, uma tirada no Inverno e outra no Verão. Coloque a fotografia de Inverno na camada superior, de forma a ficar posicionada exactamente sobre a fotografia de Verão. Em seguida, utilize Magic Ink para apagar gradualmente a imagem de Inverno para revelar a imagem de Verão por baixo.

### Porque é que Magic Ink só funciona em alguns itens?

As anotações criadas com Magic Ink são elas próprias objectos. Assim, pode utilizar Magic Ink para esconder objectos que pretende revelar posteriormente.



As camadas e empilhamento são importante ao utilizar Magic Ink:

- Magic Ink só funciona na camada superior.
- Na camada superior, Magic Ink só funciona em itens inferiores na ordem de empilhamento.
- Qualquer item colocado na camada superior pode ficar invisível com Magic Ink.

Para obter mais informações, consulte [Utilizar camadas e empilhamento](#).

## Alterar o tamanho da ponta de Magic Ink

Na Caixa de ferramentas principal:

- Clique numa das larguras predefinidas ou
- Utilize o cursor de deslocamento de largura da caneta para escolher qualquer tamanho entre 1 e 100 pixels.

## Ver através da anotação

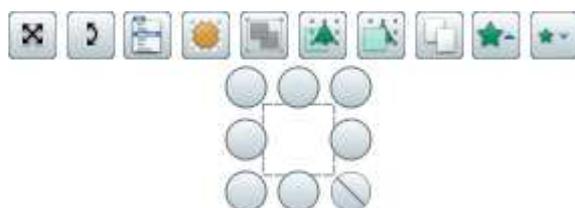
Para ver através da anotação:

1. A partir do menu Ferramentas, seleccione **Magic Ink**.
2. Clique e arraste o cursor para cima da anotação através da qual pretende ver.

## Localizar uma anotação Magic Ink

Para saber se um flipchart tem itens criados com Magic Ink:

1. Abra o Browser de Objectos e procure objectos com o ícone Magic Ink, como o objecto indicado no exemplo à direita.
2. Quando clica no item no Browser de Objectos, este é seleccionado na página do flipchart:



Agora pode mover a anotação Magic Ink, eliminá-la ou alterá-la de qualquer outra forma.

Em alternativa:

Mova o cursor para cima da anotação Magic Ink (fica a saber que está no local correcto quando o cursor fica com

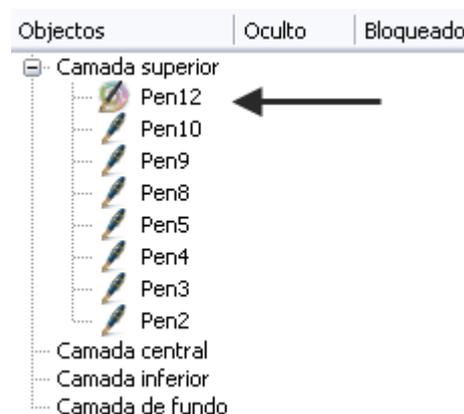
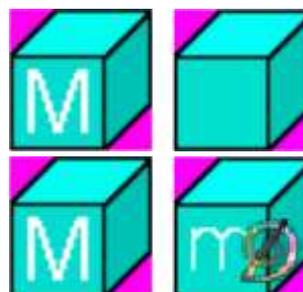
o seguinte aspecto ).

## Eliminar Magic Ink

Pode eliminar anotações Magic Ink como elimina quaisquer outros objectos:

- Seleccione a anotação Magic Ink na página do flipchart ou no Browser de Objectos e prima **Eliminar**, ou
- Arraste e largue a anotação no Lixo do flipchart.

## Antes e depois...



[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar no quadro](#) > Utilizar Mensagem-rodapé

## Utilizar Mensagem-rodapé



A partir do Menu Ferramentas, seleccione **Mais ferramentas > Mensagem-rodapé**. São apresentados três itens na Caixa de diálogo 'Mensagem-rodapé':

- A mensagem-rodapé de deslocamento predefinida.
- Pré-visualização contínua responde instantaneamente às alterações.
- O controlador da mensagem-rodapé.



Pode:

- Ajustar a velocidade com o cursor de deslocamento.
- Pausar ou continuar a reprodução.

Para introduzir a mensagem-rodapé:

Escreva uma mensagem-rodapé na caixa de texto.

As mensagens compridas com grandes tamanhos de tipo de letra, precisam de grandes quantidades de memória. Em casos extremos, a mensagem-rodapé pode não aparecer.

### Sombra

Introduza um número na caixa de texto Largar para adicionar ou alterar o tamanho da sombra. O zero indica que não é necessária qualquer sombra. Quaisquer alterações efectuadas à sombra são apresentadas imediatamente na mensagem de deslocamento, permitindo rever a mensagem-rodapé. Clique na caixa de cor para ver a paleta de cores e seleccione uma cor diferente para a mensagem.

### Fundo

Selecione o botão de opção Ecrã para seleccionar o ecrã actual como o fundo para a mensagem-rodapé.

Selecione o botão de opção Cor, se preferir que a mensagem-rodapé seja deslocada numa faixa de fundo com uma cor simples. Clique na caixa de cor para ver a paleta de cores e seleccione uma cor diferente para o fundo da mensagem-rodapé.

### Tipo de letra...

Permite alterar o tipo de letra, tamanho, estilo e atributos de script da mensagem-rodapé actual.

### Teste

Clique neste botão para testar a mensagem-rodapé.

**Girar**

Selecione a caixa de verificação para garantir que a mensagem-rodapé é deslocada continuamente até clicar com o botão direito do rato na própria mensagem para interromper.

**Posição**

Clique na seta pendente e selecione Superior, Central ou Inferior da lista para especificar a posição de deslocamento da mensagem-rodapé.

**Utilizar como predefinição**

Clique neste botão para memorizar as definições actuais da mensagem-rodapé para a próxima vez que definir uma mensagem-rodapé.

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar no quadro](#) > Utilizar o Revelador

## Utilizar o Revelador



A partir do Separador 'Definições' da Caixa de diálogo 'Editar perfis', seleccione **Efeitos**. São apresentadas as definições do Revelador.

Faça duplo clique na caixa Cor para abrir a Paleta de cores.

Mova o cursor de deslocamento para ajustar a velocidade de animação, de 1 (lento) a 20 (rápido).

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar no quadro](#) > [Trabalhar no Modo de utilizador duplo](#)

## Trabalhar no Modo de utilizador duplo

Esta secção explica o Modo de utilizador duplo e a interactividade oferecida por esta funcionalidade:

- [O conceito](#)
- [A pedagogia](#)
- [O que necessita](#)
- [Como funciona](#)
- [Tabuleiros adicionais do ActivInspire Primary](#)
- [Regras de compromisso](#)
- [Desactivar o Modo de utilizador duplo](#)
- [Conteúdo do Modo de utilizador duplo](#)

### O conceito

A Tecnologia Promethean suporta interacção verdadeira de múltiplos utilizadores e múltiplas operações ao mesmo tempo. Transporta a ideia de multi-utilizador para um nível que ultrapassa qualquer tecnologia concorrente, incluindo Microsoft Surface™ e iPhone™. Os utilizadores individuais são diferenciados no sistema Promethean, embora rivalizando qualquer outra superfície de multi-toque - também "reconhece" quem é o professor e quem são os alunos.

### A pedagogia

A abordagem da Promethean oferece uma paradigma completamente novo do Quadro Interactivo (IWB) – que abre um novo mundo fácil de gerir com oportunidades de ensino e aprendizagem pedagogicamente avançadas.

Os benefícios de utilizar dois ou mais utilizadores incluem:

- É não técnico - Tão fácil como duas pessoas a desenhar numa grande folha de papel!
- Permite ao utilizador trabalhar ao mesmo tempo no ecrã e na mesma aplicação (especialmente desenvolvida) - todos os outros sistemas requerem que os utilizadores trabalhem um de cada vez.
- Os utilizadores podem colaborar para resolver problemas ou puzzles.
- Os utilizadores podem competir em tempo real.
- Permite a utilização do quadro/ecrã em equipa ou baseada em papéis.
- Aumenta bastante a produtividade no quadro.
- O professor pode trabalhar com uma criança disponibilizando um acompanhamento próximo e conselhos, explorando ideias com a caneta ou troca de papéis.

### O que necessita

Para activar o Modo de utilizador duplo tem de garantir que tem o seguinte hardware e software:

- Um ActivBoard v3 OU um ActivBoard v2 actualizado (com ActivBoard firmware v2.3 ou posterior).
- ActivPens de Utilizador duplo (Caneta do professor e Caneta do estudante).
- O ActivDriver de Utilizador duplo activado.
- ActivInspire.

Para obter mais informações em relação aos requisitos de hardware e software de Utilizador duplo, contacte a Promethean Ltd.

### Como funciona

A funcionalidade de Utilizador duplo do ActivInspire está disponível sempre que o software detectar um Utilizador duplo activado no ActivBoard que está ligado ao computador. Se não for esse o caso, a funcionalidade de Utilizador duplo não estará disponível com o ActivInspire.



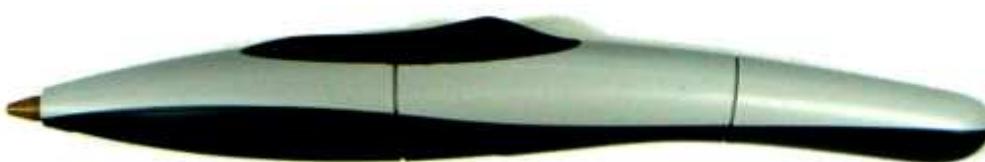
Esta secção é descrita assumindo que o Utilizador duplo está activado.

O Utilizador duplo foi concebido em torno do conceito de uma Caneta do professor e uma Caneta do estudante:

**Caneta do professor**



**Caneta do estudante**



Por predefinição, quando o Modo de utilizador duplo não estiver activado, as canetas do professor e estudante comportam-se como ActivPens padrão de única entrada, em que pode utilizar as canetas, mas apenas uma de cada vez.

Com qualquer uma das canetas, pode activar a funcionalidade de Utilizador duplo da seguinte forma:

- A partir do Menu principal, seleccione **Ferramentas > Utilizador duplo**



Quando o Utilizador duplo estiver activado, é apresentada uma segunda Caixa de ferramentas de estudante flutuante no ActivInspire:

**Caixa de ferramentas do estudante (ActivInspire Studio)**



**Caixa de ferramentas do estudante (ActivInspire Primary)**



Quando o Modo de utilizador duplo estiver activado:

- A Caneta do estudante está restringida às seguintes áreas do programa:
  - Posicionar a Caixa de ferramentas do estudante.
  - Seleccionar e utilizar ferramentas a partir da Caixa de ferramentas do estudante na página do

flipchart.

- Interagir com o conteúdo da página do flipchart.
- A Caneta do professor irá continuar a controlar todas as funcionalidades do ActivInspire, com a excepção que não pode ser utilizada para interagir com a Caixa de ferramentas do estudante.
- O rato do computador não pode interagir com o material do flipchart ou a Caixa de ferramentas do estudante, mas continuará a controlar todos os outros aspectos do ActivInspire.

### A Caixa de ferramentas do estudante oferece as seguintes ferramentas...

### Permitem ao estudante...

<b>Seleção</b>		Mover e dimensionar objectos de página.
<b>Caneta</b>		Anotar na página.
<b>Marcador</b>		Realçar áreas da página.
<b>Preenchimento</b>		Preencher objectos de página.
<b>Figura</b>		Adicionar figuras à página.
<b>Conector</b>		Ligar objectos de página.
<b>Reconhecimento de escrita manual</b>		Adicionar objectos de texto reconhecidos à página.
<b>Reconhecimento de figura</b>		Adicionar figuras reconhecidas à página.

Estas ferramentas comportam-se da mesma forma que as ferramentas padrão para uma única entrada de caneta.



Para obter informações detalhadas, consulte as secções individuais sobre estas ferramentas neste ficheiro de Ajuda.



É importante perceber que qualquer actividade da Caneta do estudante pode ocorrer na página, independentemente da actividade da Caneta do professor e em simultâneo com a Caneta do professor.

Desta forma, destina-se a muitos tipos de actividade colaborativa, incluindo:

- Professor e estudante a escreverem em conjunto.
- Professor a escrever e estudante a realçar palavras.
- Professor a escrever e estudante a seleccionar e mover objectos.
- Professor e estudante a mover, dimensionar, rodar, arrastar e largar objectos.

Todas as acções e propriedades dos objectos de página, como recipientes e restrições aplicam-se às Canetas do professor e estudante.

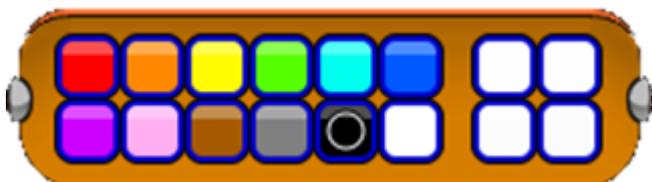
## Tabuleiros adicionais do ActivInspire Primary

O Modo de utilizador duplo na interface do ActivInspire Primary oferece alguns tabuleiros de ferramentas adicionais.

Quando a Caneta do estudante selecciona a **Caneta** , o Tabuleiro da caneta do estudante é apresentado na área Tabuleiro, permitindo ao Estudante seleccionar canetas, marcadores e cores:



Quando a Caneta do estudante selecciona a Ferramenta Preenchimento, o Tabuleiro de preenchimento do estudante é apresentado na área Tabuleiro, permitindo ao Estudante seleccionar a cor de **Preenchimento**



Estes tabuleiros irão aparecer ao longo de quaisquer tabuleiros actualmente em utilização pela Caneta do professor.

## Regras de compromisso

Ao trabalhar no Modo de utilizador duplo, o ActivInspire impõe as seguintes regras de compromisso:

- A Caneta do professor não pode seleccionar as Ferramentas do estudante. A Caneta do estudante não pode seleccionar as Ferramentas do professor.
- Quaisquer janelas do Inspire e caixas de diálogo (por exemplo, as caixas Relógio ou Lançador de dados) estão inacessíveis à Caneta do estudante.
- Quando selecciona um objecto (ou objectos) de página com uma das canetas, de forma que as Alças de Selecção ficam apresentadas, estes objectos ficarão inacessíveis à outra caneta. Esta regra mantém-se até as Alças de Selecção serem removidas de qualquer forma. Ou seja, cada caneta pode definir a sua própria selecção independente das Alças de Selecção, que estão inacessíveis à outra caneta.
- Se uma caneta estiver a interagir com um objecto da página, por exemplo, a primeira caneta estiver no estado de 'bico da caneta para baixo' sobre um objecto, a segunda caneta não pode interagir com este objecto até a primeira caneta soltar o objecto.

- A Ferramenta de **figura**  do estudante não aparece na Caixa de ferramentas da Figura. A Caixa de ferramentas da Figura tem de ser apresentada pela Ferramenta de figura do professor, enquanto que as canetas do estudante e professor podem seleccionar figuras da Caixa de ferramentas comum da Figura. As duas canetas irão utilizar sempre a figura mais recente seleccionada por cada caneta.

- Quando a Caneta do estudante utilizar a Ferramenta **Reconhecimento da escrita manual**  , não são fornecidas alternativas de palavras quando a palavra é reconhecida (ao contrário da Caneta do professor).
- Se as duas canetas estiverem a escrever, a ordem de empilhamento das anotações é definida pelos eventos efectuados pela caneta das suas canetas. Assim, se a Caneta 2 estiver a desenhar uma anotação, a Caneta 1 pode sempre desenhar sobre esta anotação (e vice-versa)
- Se aparecerem duas ferramentas de Matemática na página (por exemplo, réguas, compassos, transferidores) cada caneta pode interagir com a sua própria ferramenta de matemática.
- Ao utilizar o aspecto e funcionalidade do ActivInspire Primary, a posição dos Tabuleiros do professor e estudante irá depender da posição das Caixas de ferramentas do professor e estudante. Se a Caixa de ferramentas do professor estiver à direita da Caixa de ferramentas do estudante, os tabuleiros

relacionados irão aparecer pela mesma ordem.

## Desactivar o Modo de utilizador duplo

Quando o Modo de utilizador duplo estiver activado, pode utilizar a Caneta do professor ou o rato do computador para 'desligar' o Modo de utilizador duplo da seguinte forma:

A partir do Menu principal, seleccione **Ferramentas > Utilizador duplo** . Depois do Utilizador duplo estar desligado, as duas canetas revertem para utilização de única caneta padrão (a condição predefinida).

## Conteúdo do Modo de utilizador duplo

Todas as páginas irão suportar a entrada de Utilizador duplo, mas não irão excluir a utilização por um único utilizador, ou utilização sequencial por vários utilizadores. Múltiplos utilizadores não serão um pré-requisito para utilização de páginas, contudo as páginas utilizadas desta forma têm de estar activas devido à natureza da aprendizagem colaborativa e dos seus benefícios.

Os critérios para modelos de multi-utilizador são os seguintes:

- Modelos de actividade que os estudantes podem utilizar como ponto de focagem para confronto de informações, troca de ideias e debate.
- Modelos de actividade nos quais os estudantes podem trabalhar em conjunto para manipular ou controlar com elementos de página para co-construir e consolidar o conhecimento.
- Modelos de actividade que promovem capacidades superiores de pensamento de ordenamento, encorajando os estudantes a pensar nos conceitos de forma mais avançada ou complexa (a partir dos níveis básicos de pensamento aos níveis mais complexos de análise, síntese e avaliação).
- Modelos de actividade que permitem a conclusão síncrona das actividades idênticas ou semelhantes - com ou sem um elemento competitivo, de acordo com a preferência dos professores.
- Modelos de actividade que permitem juntar exercícios criativos.
- Modelos de actividade que servem para melhorar a compreensão quando utilizados como parte central do ensino – para encorajar o compromisso do estudante e interacção com conceitos e uns com os outros, e não necessariamente uma 'interacção' de ordenamento menor com as ferramentas IWB/IWB sozinhas (interacção técnica versus interacção conceptual).
- Actividades que utilizam a técnica 'Costas com costas' em tarefas colaborativas ou competitivas.



Existem muitos modelos de página de multi-utilizador e actividades de multi-utilizador que podem ser encontrados nas sub-pastas da Biblioteca de recursos partilhados em:

Recursos partilhados > ActivInspire

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar no quadro](#) > Utilizar o Teclado no ecrã

## Utilizar o Teclado no ecrã

O Teclado no ecrã encontra-se na Barra de ferramentas Formatar e no menu Ferramentas em Mais ferramentas.

Utilize o Teclado no ecrã para adicionar texto no flipchart (ou outras aplicações) enquanto faz a apresentação no quadro.

Com a ferramenta Texto seleccionada e uma caixa de texto aberta:

1. Clique no Teclado no ecrã    
O teclado abre-se. Tem um esquema e teclas de teclado padrão. O aspecto depende do sistema operativo do computador.



2. Para mover o teclado, clique em qualquer local na Barra de título do Teclado no ecrã e arraste e largue-o onde pretender no ecrã.
3. Para adicionar texto, com uma caixa de texto aberta, clique em qualquer uma das teclas.
4. Para fechar o teclado quando terminar de adicionar texto, clique na tecla **X**.

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar no quadro](#) > Utilizar o Foco

## Utilizar o Foco



O Foco é uma ferramenta de apresentação. Esconde parte do flipchart, para que fique visível apenas uma parte. As predefinições de um fundo preto e foco branco circular simulam um foco real e ajudam a chamar a atenção.

A partir do Menu Ferramentas, seleccione **Foco**.

Pode definir opções para apresentar a ferramenta Foco na Caixa de diálogo 'Definições de foco':

### Largura dos limites

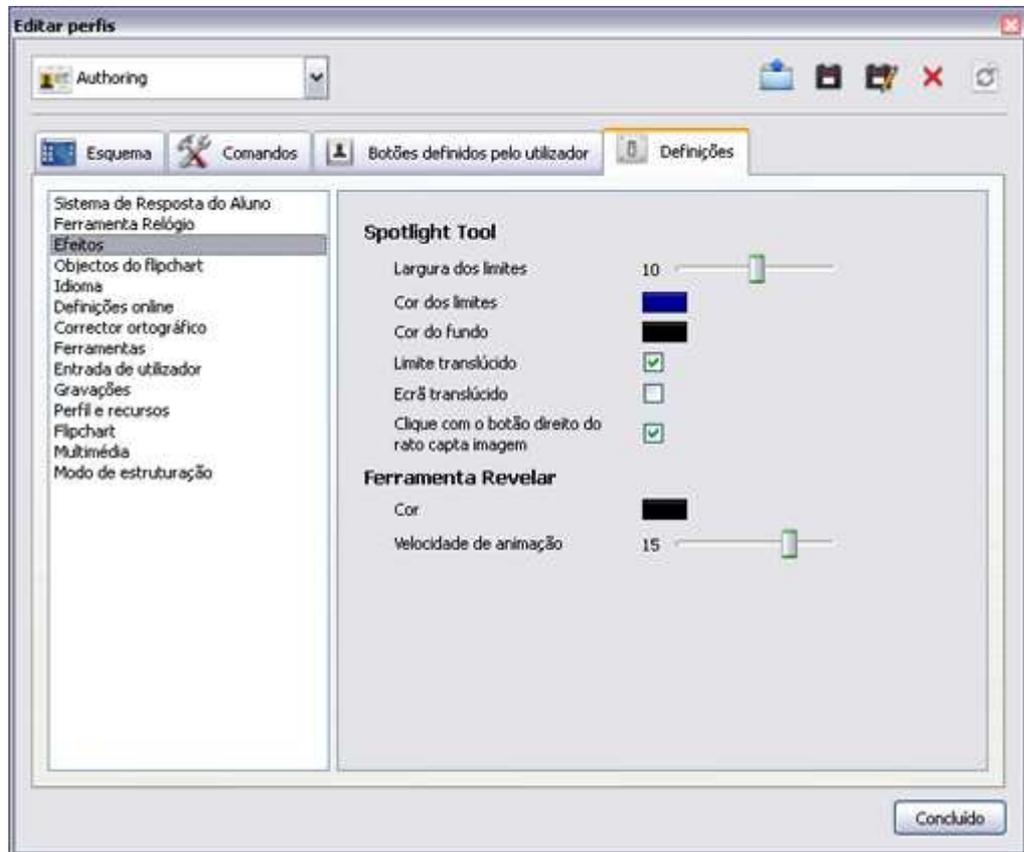
Mova o cursor de deslocamento para aumentar ou diminuir a largura do limite, que circunda a área em foco. O intervalo é entre 0 e 20 pixels.

### Cor dos limites

Para alterar a cor do limite do foco, clique na Caixa de diálogo Cor e seleccione uma cor a partir da Paleta de cores.

### Cor do fundo

Clique aqui para



seleccionar a cor da área não focada ao utilizar a ferramenta Foco.

#### **Limite translúcido**

Selecione a caixa de verificação, se quiser ver através dos limites do foco. Desmarque a caixa de verificação, se preferir que os limites do foco tenham uma cor sólida.

#### **Ecrã translúcido**

Selecione a caixa de verificação, se quiser ver através do ecrã de foco (a área escurecida que cobre a janela de ambiente de trabalho ou flipchart). Desmarque a caixa de verificação, se preferir que o ecrã do foco tenha uma cor sólida.

#### **Clicar com o botão direito do rato capta imagem**

Com um dos focos activados, clique com o botão direito do rato na página e será colada uma imagem da área de foco na página de flipchart actual.

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar no quadro](#) > [Utilizar Bloqueio do professor](#)

## Utilizar Bloqueio do professor



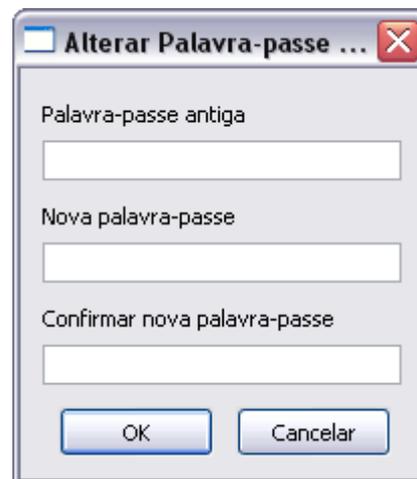
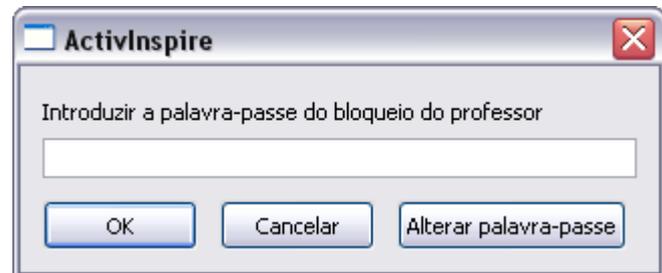
Pode bloquear o ActivInspire para impedir alterações se estiver afastado do quadro.

A partir do Menu Ferramentas, seleccione **Mais ferramentas > Bloqueio do professor**.

A Caixa de diálogo 'Bloqueio do professor' abre-se e determinadas funcionalidades do ActivInspire são desactivadas.

Para continuar a trabalhar com o ActivInspire, tem de introduzir a palavra-passe de 'Bloqueio do professor' a partir do teclado do computador. A palavra-passe predefinida é 1234.

Para alterar a palavra-passe, seleccione **Alterar palavra-passe** e preencha os campos na Caixa de diálogo 'Alterar bloqueio do professor'.



[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar no quadro](#) > Utilizar ferramentas de matemática

## Utilizar ferramentas de matemática

Esta secção descreve como:

- [Utilizar o Lançador de dados](#)
- [Utilizar a Calculadora](#)
- [Utilizar a Régua](#)
- [Utilizar o Transferidor](#)
- [Utilizar o Compasso](#)
- [Definir a Origem XY](#)

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar no quadro](#) > [Utilizar ferramentas de matemática](#) > Utilizar o Lançador de dados

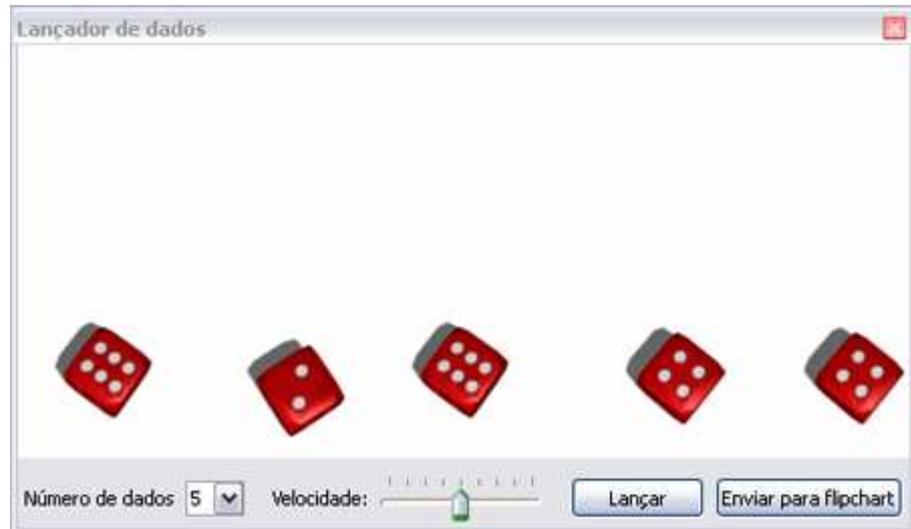
## Utilizar o Lançador de dados

### Lançar alguns dados

1. Clique em **Lançador de dados** 
2. Na Caixa 'Lançador de dados', clique no botão **Lançar**.

### Alterar o número de dados

1. Na Caixa 'Lançador de dados', clique na seta pendente.
2. Selecciono o número de dados que pretende.



### Alterar a velocidade dos dados

Na caixa 'Lançador de dados', utilize o cursor de deslocamento da velocidade para aumentar ou diminuir a velocidade dos dados.

### Colocar o total dos dados na página

Na Caixa 'Lançador de dados', clique no botão **Enviar para flipchart**.

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar no quadro](#) > [Utilizar ferramentas de matemática](#) > Utilizar a Calculadora

## Utilizar a Calculadora

Para utilizar a calculadora incluída no ActivInspire:

- A partir do **Menu Ferramentas**, seleccione **Ferramentas de matemática > Calculadora**.

Para utilizar a calculadora incluído no sistema operativo ou outra à escolha:

1. A partir do **Menu Ficheiro**, seleccione **Definições**.
2. Seleccione **Ferramentas**.
3. Percorra até às definições da **Calculadora**
  - Seleccione **Utilizar calculadora fornecida com o sistema operativo** ou
  - Junto a **Utilizar calculadora especificada pelo utilizador**, procure a calculadora que pretende.
4. Clique em **Concluído**.

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar no quadro](#) > [Utilizar ferramentas de matemática](#) > Utilizar a Régua

## Utilizar a Régua



Utilize a régua do ActivInspire como uma régua de quadro de giz 'virtual', para dar um carácter tradicional a qualquer aula.

A partir do **Menu Ferramentas**, seleccione **Ferramentas de matemática > Régua**.

Coloque o cursor:

**No centro** – movimento livre

**À direita ou esquerda** – tornar mais comprido ou mais curto

**Na parte superior ou inferior** – virar. O ângulo é apresentado numa caixa

Com a ferramenta Caneta seleccionada, coloque o cursor junto da extremidade da régua. Aparece um pequeno círculo na extremidade da régua. Indica que a caneta está pronta para desenhar uma linha recta ao longo da extremidade da Régua.



### Opções

- Clique com o botão direito do rato no ícone **Definições** para apresentar um menu pendente
- Seleccione **Fechar** para fechar a Régua.

Home > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar no quadro](#) > [Utilizar ferramentas de matemática](#) > Utilizar o Transferidor

## Utilizar o Transferidor

Utilize o Transferidor para medir ângulos e desenha arcos.

A partir do **Menu Ferramentas**, seleccione **Ferramentas de matemática > Transferidor**. Existe mais do que um transferidor.

As cores predefinidas são cinzento / preto. Para alterar a cor das réguas e transferidores, seleccione **Ficheiro > Definições > Ferramentas**.

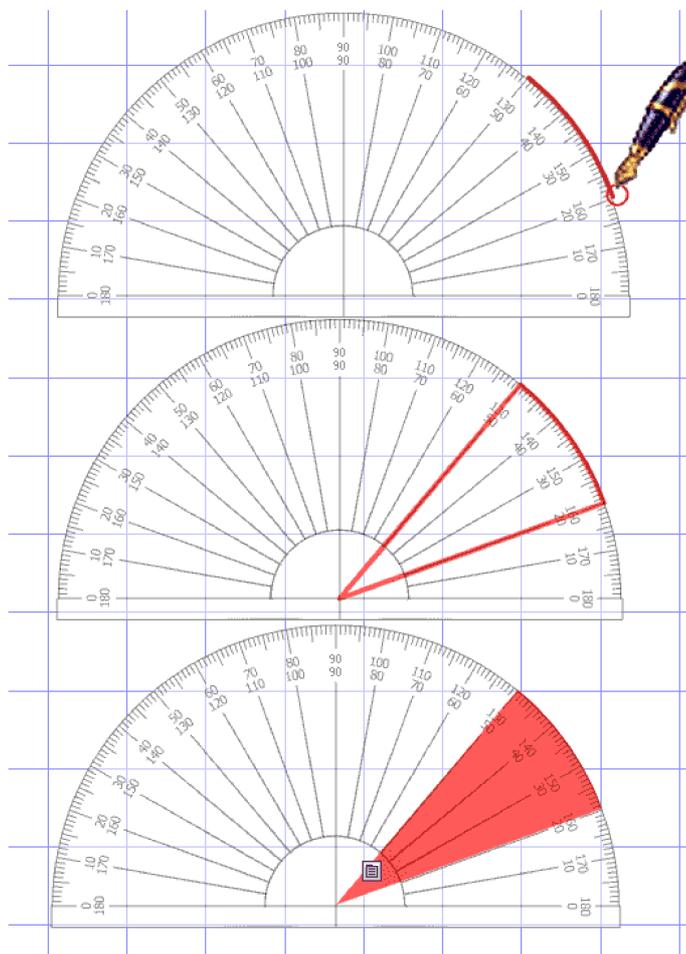
As alterações de cor são apresentadas na régua ou transferidor seguinte seleccionado.

O Menu de contexto com o clique direito do rato oferece opções para o desenho do arco e transferidor.

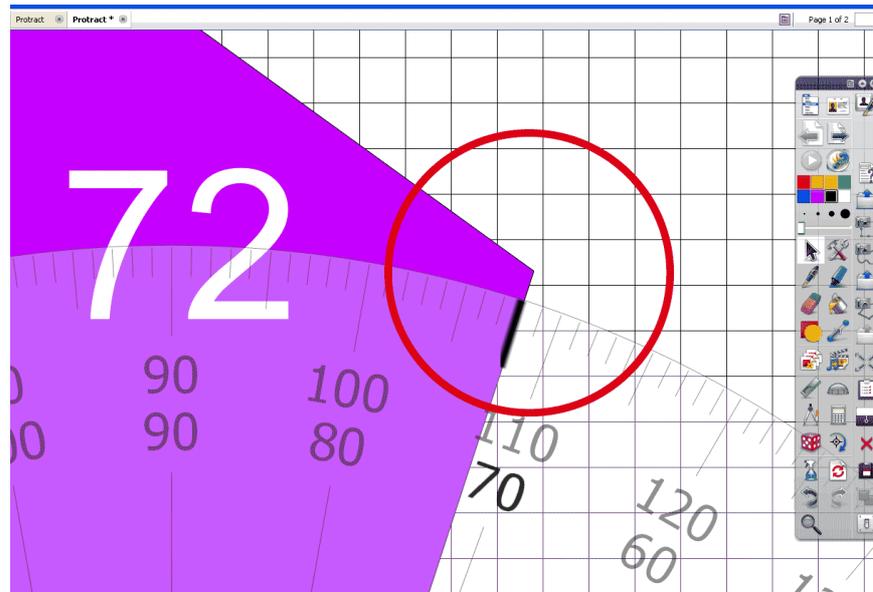
Quando estiver pronto para desenhar, coloque a caneta junto à extremidade do transferidor.

O cursor salta para o transferidor.

Clique e arraste ao longo da extremidade do transferidor e será desenhado um arco perfeito. São apresentados à direita os três diferentes estilos de arco.



O ângulo é visualizado a partir da escala no transferidor (amplie para uma maior exactidão).



[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar no quadro](#) > [Utilizar ferramentas de matemática](#) > Utilizar o Compasso

## Utilizar o Compasso

O compasso desenha um arco simples com características de preenchimento e contorno da **Caneta**  .

A partir do **Menu Ferramentas**, seleccione **Ferramentas de matemática > Compasso**. Existe mais do que um compasso.

Para configurar o compasso, clique nas várias partes:

- Clique no braço direito para mover o compasso em torno da página.
- Coloque a ponta onde pretende o centro da rotação.
- Clique no braço direito para rodar o compasso sem desenhar.
- Clique no suporte de lápis para alargar o alcance do compasso.
- Clique na haste para ocultar o compasso.

Quando estiver pronto para desenhar, coloque a caneta junto da ponta de lápis.

O cursor salta para a ponta do lápis.

Clique e arraste para desenhar o arco.



[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar no quadro](#) > [Utilizar ferramentas de matemática](#) > Definir a Origem XY

## Definir a origem X / Y

Pode rodar qualquer objecto apenas seleccionando-o e utilizando a Alça de Selecção **Rodar objecto** para girar o objecto em torno do seu ponto central. No entanto, pode não querer rodar um objecto em torno o seu próprio ponto central. Utilize a ferramenta Origem XY para adicionar um ponto de origem em qualquer local de uma página. O objecto gira em torno do ponto de origem da página ao clicar e mover a Alça de Selecção **Rodar objecto**.

Certifique-se de que o objecto que deseja rodar está localizado na página e clique na ferramenta **Origem XY** para mostrar o ponto de origem. Mova o ponto de origem para uma nova posição, esta será a posição que deseja para ser o centro da rotação. Selecciono o objecto com a ferramenta **Selector**, verifique se o botão da ferramenta **Origem XY** permanece seleccionado. Em seguida, utilize a Alça de Selecção **Rodar objecto** para fazer girar o objecto em torno do novo ponto de origem. Quando terminar, clique na ferramenta **Origem XY** uma vez mais para remover o ponto de rotação.

O ponto de origem memoriza a sua última posição numa página. Quando o activar novamente, aparece automaticamente na mesma posição que estava.

Um grupo de objectos roda em torno do ponto central do grupo seleccionado, a menos que a ferramenta **Origem XY** esteja activada. Neste caso, o grupo roda em torno do ponto de origem XY.

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > Importar e exportar ficheiros

## Importar e exportar ficheiros

Nesta secção mostramos como importar ficheiros de outras aplicações e exportar uma página de flipchart para um ficheiro de gráficos.

- [Importar ficheiros](#)
- [Exportar ficheiros](#)

## Importar ficheiros

Nesta secção, mostramos como importar ficheiros criados com outro software.

Pode importar os seguintes tipos de ficheiros:

- Ficheiros PowerPoint® como objectos ou imagens
- Ficheiros ExamView® XML
- Ficheiros IMS® QTI XML
- Ficheiros SMART® Notebook
- Itens SMART® Gallery

Para obter informações detalhadas sobre como importar pacotes de recursos, consulte [Importar e exportar pacotes de recursos](#).

### Importar ficheiros PowerPoint®

Pode escolher importar os ficheiros PowerPoint:

- **Como objectos**, que significa que os itens na apresentação do PowerPoint tornam-se em objectos individuais do flipchart, para que possa editá-los, por exemplo, com a ferramenta **Texto**  .
- **Como imagens**, que significa que cada diapositivo da apresentação PowerPoint é importado como uma imagem que preenche uma página inteira do flipchart.

#### Importar ficheiros PowerPoint como objectos

1. No Dashboard, clique em **Importar do Powerpoint...** ou a partir do **menu Ficheiro**, seleccione **Importar > Powerpoint® como objectos**. A Caixa de diálogo 'Seleccionar um ficheiro Powerpoint®' abre-se.
2. Navegue até à pasta que inclui o ficheiro que pretende importar e seleccione-o.
3. Clique em **Abrir**. Uma



barra de progresso indica de que forma a importação está a avançar e fecha quando terminar.

O ActivInspire importa o ficheiro seleccionado para um novo flipchart 'Sem título'.

Quando a importação terminar, pode seleccionar e manipular os objectos importados, como quaisquer outros objectos.

### Importar ficheiros PowerPoint como imagens

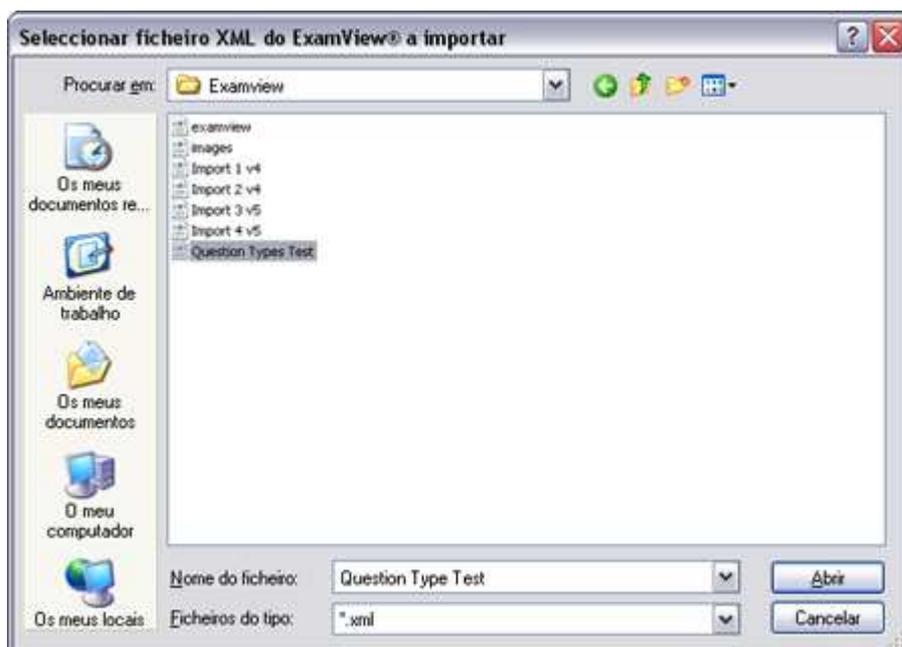
A partir do Menu Ficheiro, seleccione **Importar > Powerpoint® como imagens**.

O processo de importação é exactamente igual ao dos objectos acima descrito, apenas o resultado é diferer diapositivo do PowerPoint é importado como uma única imagem em cada página do flipchart.

### Importar outros tipos de ficheiros

1. A partir do **Menu Ficheiro**, seleccione um dos seguintes:

- **Importar > Ficheiro ExamView® XML** ou
- **Importar > Ficheiro IMS® QTI XML** ou
- **Importar > Ficheiro SMART® Notebook v8, v9, v9.5, v10** ou
- **Importar > Ficheiro SMART® Gallery.**



2. Uma Caixa de diálogo para a operação de importação escolhida abre-se.
3. Navegue até à pasta que inclui o ficheiro que pretende importar e seleccione-o.
4. Clique em **Abrir**.  
Uma barra de progresso indica de que forma a importação está a avançar e fecha quando terminar.

O ActivInspire importa o ficheiro seleccionado para um flipchart com o mesmo nome do ficheiro original. Por exemplo, 'Teste dos tipos de perguntas', como mostrado à direita.

Quando a importação terminar, pode seleccionar e manipular os objectos importados, como quaisquer outros objectos.

[Home](#) > [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Importar e exportar ficheiros](#) > Exportar ficheiros

## Exportar ficheiros

No ActivInspire pode exportar:

- Os flipcharts para PDF. Para obter informações detalhadas, consulte [Imprimir um flipchart](#).
- Uma página do flipchart para um ficheiro de gráficos.
- Resultados de votação para o Microsoft Excel<sup>®</sup>.

### Exportar uma página para um ficheiro de gráficos

1. Clique com o botão direito do rato numa parte em branco da página que pretende exportar.
2. A partir do menu, seleccione **Exportar página**. A Caixa de diálogo 'Exportar página' abre-se.
3. Procure a pasta onde pretende guardar o ficheiro.
4. Seleccione um tipo de ficheiro (Bitmap, JPEG, PNG ou TIF).
5. Escreva um nome de ficheiro.
6. Clique em **Guardar**.

[Home](#) > Utilizar Sistemas de Resposta do Aluno

## Utilizar Sistemas de Resposta do Aluno

Esta secção tem informações sobre os Sistemas de Resposta do Aluno (LRS):

- [Descrição geral](#)
- [Registar dispositivos](#)
- [Atribuir estudantes a dispositivos](#)
- [Perguntas preparadas – Utilizar o Assistente de Perguntas](#)
- [Perguntas rápidas e ExpressPoll](#)

[Home](#) > [Utilizar Sistemas de Resposta do Aluno](#) > Descrição geral

## Descrição geral

### O que é?

O Sistema de Resposta do Aluno do ActivClassroom consiste em:

- ActivBoard
- Computador com o ActivInspire instalado
- Modelo ActivHub AH1 ou AH2
- Dispositivos de votação

Para obter informações detalhadas sobre quais os dispositivos compatíveis, consulte [Registar dispositivos](#).

### Como funciona?

1. Ligue o ActivHub a uma ranhura USB do computador.
2. Entregue os dispositivos de votação aos estudantes.
3. Inicie o ActivInspire e registe os dispositivos.
4. Quando apresentar a sua pergunta, clique em **Iniciar voto** .
5. Depois de todos os estudantes votarem ou o limite de tempo for atingido, os resultados são apresentados no quadro.



Também pode atribuir estudantes aos dispositivos. Pode ser útil quando os mesmos estudantes forem utilizar os mesmos dispositivos durante um período de tempo prolongado.

### Pode utilizar os dispositivos ActiVote e ActivExpression na mesma sessão de votação?

Pode utilizar os dispositivos ActiVote e ActivExpression na sua aula, apesar de não ser ao mesmo tempo. Pode executar duas sessões de votação - não tem de fechar o flipchart ou a apresentação dos resultados antes de executar mais sessões de votação.

### Qual a diferença entre votação anónima e nomeada?

Na **votação Anónima**, os números do dispositivo são apresentados - não vê quem enviou a resposta.

Na **Votação nomeada**, os nomes dos dispositivos são apresentados, para ver mais facilmente quais os dispositivos que enviaram determinados votos.

Home > [Utilizar Sistemas de Resposta do Aluno](#) > Registrar dispositivos

## Registrar dispositivos

Aqui mostramos como configurar o Sistema de Resposta do Aluno do ActivClassroom.

- [Acerca do registo de dispositivo](#)
- [Registrar dispositivos ActivExpression](#)
- [Mudar o nome de dispositivos ActivExpression](#)
- [Registrar dispositivos ActiVote - modelo AV3](#)
- [Registrar dispositivos ActiVote - modelo AV2](#)

### Acerca do registo de dispositivo

O registo do dispositivo é o processo de informar o ActivHub quantos dispositivos e grupos de dispositivos existem na sala de aula. Tem de registar dispositivos antes de iniciar uma sessão de votação.

Inicia o registo do dispositivo a partir do Browser de Votação. As imagens à direita mostram a informação que pode ver na Caixa de diálogo 'Registo do dispositivo':

- Quantos ActivHubs estão ligados ao computador.
- Grupos de dispositivos.
- Quantos dispositivos estão registados em cada ActivHub.



As boas notícias são que, depois de registá-los, pode transportar os dispositivos e o ActivHub para outra localização, ligar o ActivHub a outro computador com o ActivInspire instalado e começar a votar imediatamente.



Existem dois tipos de ActivHub:

#### Este ActivHub...

AH2

AH1

#### É compatível com...

ActiVote AV3, ActivExpression

ActiVote AV2

### Registrar dispositivos ActivExpression

Antes de iniciar o registo:

1. Inicie o ActivInspire.
2. Ligue o modelo AH2 do ActivHub ao computador.
3. Distribua dispositivos ActivExpression e certifique-se de que estão LIGADOS.

Para registar:

1. Abra o Browser de Votação e clique em **Registo do dispositivo**  A Caixa de diálogo 'Registo do dispositivo' abre-se.
2. Seleccione **ActivExpressions** e clique em **Registar**.
3. Introduza o número de dispositivos que pretende registar (ou utilize as setas) e clique em **Seguinte**.

A janela seguinte mostra um código PIN, que tem de introduzir em cada dispositivo ActivExpression para ficar registado. A janela tem instruções claras, com fotografias, para que os estudantes possam terminar o registo (poderá ser melhor experimentar primeiro o procedimento!).

Se os estudantes terminarem o registo, têm de:

- a. Premir o botão **MENU / SYM** nos dispositivos ActivExpression.
- b. Premir a tecla de opção Registrar, indicada no ecrã do ActivExpression.
- c. Introduzir um código PIN, premindo as teclas de opção do ActivExpression correspondentes ao código PIN, conforme indicado no ecrã.

 O código PIN *não* é introduzido com as teclas de texto.



Quando forem introduzidas três letras, conforme apresentado na caixa de diálogo PIN no ecrã do ActivExpression, as letras são transmitidas para o ActivHub. O ActivHub envia o código para o ActivInspire.

O código PIN pode ser editado antes da transmissão, mas só se tiverem sido introduzidas uma ou duas letras. As teclas de opção para **Limpar** e **Abortar** podem ser utilizadas para editar e também a tecla **Delete** no teclado numérico.

O ActivInspire regista os dispositivos no ActivHub um a um. Pode ver o número actualizado na janela, abaixo do código PIN.

Quando este número é igual ao número introduzido no Passo 3 acima, a janela fecha-se automaticamente, porque todos os dispositivos foram registados. Se o registo falhar para qualquer dispositivo, a janela tem de ser fechada manualmente.

Se um código PIN for introduzido incorrectamente, os passos a. a c. têm de ser repetidos, para um registo com sucesso.

Este procedimento pode ser repetido várias vezes, mas não deverá ser necessário - está provado que o sistema é extremamente fiável. Depois de duas falhas para um dispositivo, pode:

- Clicar em **Terminar** para fechar a janela e continuar ou
- Substituir por outro dispositivo ActivExpression, registando-o, se necessário.

[Voltar ao início](#) 

## Mudar o nome de dispositivos ActivExpression

Existem dois locais onde pode mudar o nome dos dispositivos:

- Mudar o nome do dispositivo individual na janela 'Registo do dispositivo'
- Mudar o nome do dispositivo individual ou de todos os dispositivos na Caixa do 'Grupo de dispositivos ActivExpression'

### Mudar o nome de dispositivos individuais

Para mudar o nome do dispositivo individual na janela 'Registo do dispositivo':

1. Seleccione o dispositivo individual e clique em **Mudar o nome**. O nome do dispositivo existente é apresentado numa caixa que pode ser editada.
2. Introduza um novo nome e clique em **OK**. O novo nome é apresentado na Caixa de diálogo 'Registo do dispositivo'. Significa que é armazenado no ActivHub. O dispositivo ActivExpression pode ser DESLIGADO, mas a próxima vez que o LIGAR, comunica com o ActivHub e recebe o novo nome.



Para mudar o nome de dispositivos individuais na Caixa do 'Grupo de dispositivos ActivExpression':

1. Clique em **Mudar o nome**. A Caixa 'Nomeação de dispositivo' abre-se.
2. Faça duplo clique no nome e edite.
3. Clique na coluna 'Comprometido'. O nome do dispositivo é mudado conforme descrito acima.

### Mudar o nome de todos os dispositivos

Pode mudar o nome de todos os dispositivos com numeração sequencial e um prefixo comum.

1. Na Caixa de 'Grupo de dispositivos do ActivExpression', clique em **Mudar o nome** para ver a Caixa 'Nomeação do dispositivo'.
2. Clique na caixa 'Mudar o nome de todos os dispositivos utilizando o prefixo' e introduza um prefixo.
3. Clique em **Aplicar prefixo**. O nome de todos os dispositivos ActivExpression no grupo é mudado no ActivHub, como descrito acima, com o prefixo e os números, começando com 1.

 Os números podem ser editados separadamente.

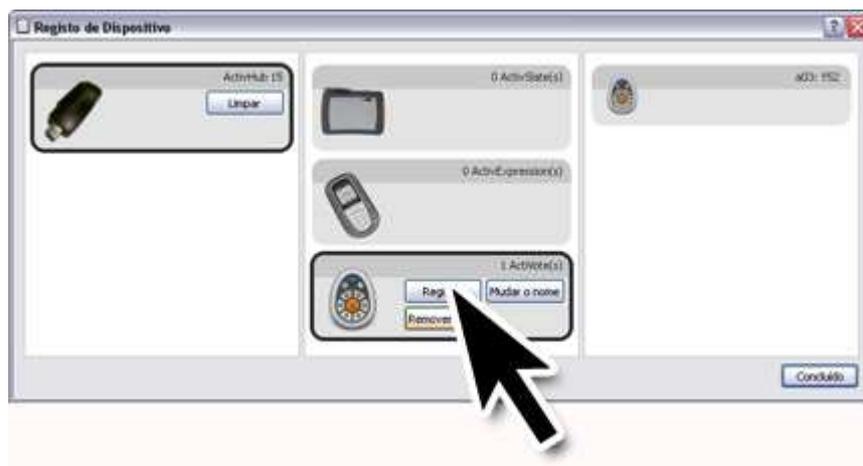
## Registar dispositivos ActiVote - modelo AV3

Antes de iniciar o registo:

1. Distribua dispositivos ActiVote e certifique-se de que estão LIGADOS.
2. Ligue o modelo AH2 do ActivHub ao computador.
3. Inicie o ActivInspire.

Para registar:

1. Abra o Browser de Votação e clique em **Registo do dispositivo** . A Caixa de diálogo 'Registo do dispositivo' abre-se. Mostra:
  - Uma imagem de um ActivHub AH1.
  - Os dispositivos ActiVote e ActiSlate em Grupos de dispositivos.
2. Seleccione ActiVotes e clique em **Registar**.
3. Introduza o número de dispositivos que pretende registar (ou utilize as setas) e clique em **Seguinte**.



A janela seguinte mostra instruções claras, com fotografias, para que os estudantes possam terminar o registo (poderá ser melhor experimentar primeiro o procedimento!).

O código PIN com três letras é apresentado, que tem de introduzir em cada dispositivo para ficar registado.

Se os estudantes terminarem o registo, têm de:

- a. Prima sem soltar o botão central **Registo** nos dispositivos ActiVote, até as duas luzes superiores ficarem iluminadas.
- b. Introduza o código PIN, premindo as teclas do dispositivo ActiVote.



O ActivInspire regista os dispositivos no ActivHub um a um. Pode ver o número actualizado na janela, abaixo do código PIN.

Quando este número é igual ao número introduzido no Passo 3 acima, a janela fecha-se automaticamente, porque todos os dispositivos foram registados. Se o registo falhar para qualquer dispositivo, a janela tem de ser fechada manualmente.

Se um código PIN for introduzido incorrectamente, os dois passos a. e b. têm de ser repetidos, ou seja, tem de premir sem soltar o botão central até as duas luzes se acenderem e o código PIN tem de ser introduzido, para um registo com sucesso.

Este procedimento pode ser repetido várias vezes, mas não deverá ser necessário - está provado que o sistema é extremamente fiável. Depois de duas falhas para um dispositivo, pode:

- Clicar em **Terminar** para fechar a janela e continuar ou
- Substituir por outro dispositivo ActiVote, registando-o, se necessário.

[Voltar ao início](#) 

## Registrar dispositivos ActiVote - modelo AV2

Antes de iniciar o registo:

1. Inicie o ActivInspire.
2. Ligue o ActivHub AH1 ao computador.
3. Distribua dispositivos ActiVote e certifique-se de que estão LIGADOS.

Para registar:

1. Abra o Browser de Votação e clique em **Registo do dispositivo** . A Caixa de diálogo 'Registo do dispositivo' abre-se. Mostra:
  - Uma imagem de um ActivHub AH1.
  - Os dispositivos ActiVote e ActiSlate em Grupos de dispositivos.
2. Seleccione ActiVotes e clique em **Registrar**.
3. Introduza o número de dispositivos que pretende registar (ou utilize as setas) e clique em **Seguinte**.



A janela seguinte mostra instruções claras, com fotografias, para que os estudantes possam terminar o registo (poderá ser melhor experimentar primeiro o procedimento!).

Se os estudantes terminarem o registo, têm de:

- a. Mantenha premido o botão central **Registo** nos dispositivos ActiVote. A luz superior vermelha pisca, seguida de uma luz verde.
- b. Solte o botão **Registo**.



O ActiInspire regista os dispositivos no ActiHub um a um. Pode ver o número actualizado na janela.

Quando este número é igual ao número introduzido no Passo 3 acima, a janela fecha-se automaticamente, porque todos os dispositivos foram registados. Se o registo falhar para qualquer dispositivo, a janela tem de ser fechada manualmente.

[Voltar ao início](#) 

Home > Utilizar Sistemas de Resposta do Aluno > Registrar dispositivos

## Registrar dispositivos

Aqui mostramos como configurar o Sistema de Resposta do Aluno do ActivClassroom.

- [Acerca do registo de dispositivo](#)
- [Registrar dispositivos ActivExpression](#)
- [Mudar o nome de dispositivos ActivExpression](#)
- [Registrar dispositivos ActiVote - modelo AV3](#)
- [Registrar dispositivos ActiVote - modelo AV2](#)

### Acerca do registo de dispositivo

O registo do dispositivo é o processo de informar o ActivHub quantos dispositivos e grupos de dispositivos existem na sala de aula. Tem de registar dispositivos antes de iniciar uma sessão de votação.

Inicia o registo do dispositivo a partir do Browser de Votação. As imagens à direita mostram a informação que pode ver na Caixa de diálogo 'Registo do dispositivo':

- Quantos ActivHubs estão ligados ao computador.
- Grupos de dispositivos.
- Quantos dispositivos estão registados em cada ActivHub.



As boas notícias são que, depois de registá-los, pode transportar os dispositivos e o ActivHub para outra localização, ligar o ActivHub a outro computador com o ActivInspire instalado e começar a votar imediatamente.



Existem dois tipos de ActivHub:

#### Este ActivHub...

AH2

AH1

#### É compatível com...

ActiVote AV3, ActivExpression

ActiVote AV2

### Registrar dispositivos ActivExpression

Antes de iniciar o registo:

1. Inicie o ActivInspire.
2. Ligue o modelo AH2 do ActivHub ao computador.
3. Distribua dispositivos ActivExpression e certifique-se de que estão LIGADOS.

Para registar:

1. Abra o Browser de Votação e clique em **Registo do dispositivo**  A Caixa de diálogo 'Registo do dispositivo' abre-se.
2. Seleccione **ActivExpressions** e clique em **Registar**.
3. Introduza o número de dispositivos que pretende registar (ou utilize as setas) e clique em **Seguinte**.

A janela seguinte mostra um código PIN, que tem de introduzir em cada dispositivo ActivExpression para ficar registado. A janela tem instruções claras, com fotografias, para que os estudantes possam terminar o registo (poderá ser melhor experimentar primeiro o procedimento!).

Se os estudantes terminarem o registo, têm de:

- a. Premir o botão **MENU / SYM** nos dispositivos ActivExpression.
- b. Premir a tecla de opção Registrar, indicada no ecrã do ActivExpression.
- c. Introduzir um código PIN, premindo as teclas de opção do ActivExpression correspondentes ao código PIN, conforme indicado no ecrã.

 O código PIN *não* é introduzido com as teclas de texto.



Quando forem introduzidas três letras, conforme apresentado na caixa de diálogo PIN no ecrã do ActivExpression, as letras são transmitidas para o ActivHub. O ActivHub envia o código para o ActivInspire.

O código PIN pode ser editado antes da transmissão, mas só se tiverem sido introduzidas uma ou duas letras. As teclas de opção para **Limpar** e **Abortar** podem ser utilizadas para editar e também a tecla **Delete** no teclado numérico.

O ActivInspire regista os dispositivos no ActivHub um a um. Pode ver o número actualizado na janela, abaixo do código PIN.

Quando este número é igual ao número introduzido no Passo 3 acima, a janela fecha-se automaticamente, porque todos os dispositivos foram registados. Se o registo falhar para qualquer dispositivo, a janela tem de ser fechada manualmente.

Se um código PIN for introduzido incorrectamente, os passos a. a c. têm de ser repetidos, para um registo com sucesso.

Este procedimento pode ser repetido várias vezes, mas não deverá ser necessário - está provado que o sistema é extremamente fiável. Depois de duas falhas para um dispositivo, pode:

- Clicar em **Terminar** para fechar a janela e continuar ou
- Substituir por outro dispositivo ActivExpression, registando-o, se necessário.

[Voltar ao início](#) 

## Mudar o nome de dispositivos ActivExpression

Existem dois locais onde pode mudar o nome dos dispositivos:

- Mudar o nome do dispositivo individual na janela 'Registo do dispositivo'
- Mudar o nome do dispositivo individual ou de todos os dispositivos na Caixa do 'Grupo de dispositivos ActivExpression'

### Mudar o nome de dispositivos individuais

Para mudar o nome do dispositivo individual na janela 'Registo do dispositivo':

1. Seleccione o dispositivo individual e clique em **Mudar o nome**. O nome do dispositivo existente é apresentado numa caixa que pode ser editada.
2. Introduza um novo nome e clique em **OK**. O novo nome é apresentado na Caixa de diálogo 'Registo do dispositivo'. Significa que é armazenado no ActivHub. O dispositivo ActivExpression pode ser DESLIGADO, mas a próxima vez que o LIGAR, comunica com o ActivHub e recebe o novo nome.



Para mudar o nome de dispositivos individuais na Caixa do 'Grupo de dispositivos ActivExpression':

1. Clique em **Mudar o nome**. A Caixa 'Nomeação de dispositivo' abre-se.
2. Faça duplo clique no nome e edite.
3. Clique na coluna 'Comprometido'. O nome do dispositivo é mudado conforme descrito acima.

### Mudar o nome de todos os dispositivos

Pode mudar o nome de todos os dispositivos com numeração sequencial e um prefixo comum.

1. Na Caixa de 'Grupo de dispositivos do ActivExpression', clique em **Mudar o nome** para ver a Caixa 'Nomeação do dispositivo'.
2. Clique na caixa 'Mudar o nome de todos os dispositivos utilizando o prefixo' e introduza um prefixo.
3. Clique em **Aplicar prefixo**. O nome de todos os dispositivos ActivExpression no grupo é mudado no ActivHub, como descrito acima, com o prefixo e os números, começando com 1.

 Os números podem ser editados separadamente.

## Registrar dispositivos ActiVote - modelo AV3

Antes de iniciar o registo:

1. Distribua dispositivos ActiVote e certifique-se de que estão LIGADOS.
2. Ligue o modelo AH2 do ActivHub ao computador.
3. Inicie o ActivInspire.

Para registar:

1. Abra o Browser de Votação e clique em **Registo do dispositivo**  A Caixa de diálogo 'Registo do dispositivo' abre-se. Mostra:
  - Uma imagem de um ActivHub AH1.
  - Os dispositivos ActiVote e ActiSlate em Grupos de dispositivos.
2. Seleccione ActiVotes e clique em **Registrar**.
3. Introduza o número de dispositivos que pretende registar (ou utilize as setas) e clique em **Seguinte**.



A janela seguinte mostra instruções claras, com fotografias, para que os estudantes possam terminar o registo (poderá ser melhor experimentar primeiro o procedimento!).

O código PIN com três letras é apresentado, que tem de introduzir em cada dispositivo para ficar registado.

Se os estudantes terminarem o registo, têm de:

- a. Prima sem soltar o botão central **Registo** nos dispositivos ActiVote, até as duas luzes superiores ficarem iluminadas.
- b. Introduza o código PIN, premindo as teclas do dispositivo ActiVote.



O ActivInspire regista os dispositivos no ActivHub um a um. Pode ver o número actualizado na janela, abaixo do código PIN.

Quando este número é igual ao número introduzido no Passo 3 acima, a janela fecha-se automaticamente, porque todos os dispositivos foram registados. Se o registo falhar para qualquer dispositivo, a janela tem de ser fechada manualmente.

Se um código PIN for introduzido incorrectamente, os dois passos a. e b. têm de ser repetidos, ou seja, tem de premir sem soltar o botão central até as duas luzes se acenderem e o código PIN tem de ser introduzido, para um registo com sucesso.

Este procedimento pode ser repetido várias vezes, mas não deverá ser necessário - está provado que o sistema é extremamente fiável. Depois de duas falhas para um dispositivo, pode:

- Clicar em **Terminar** para fechar a janela e continuar ou
- Substituir por outro dispositivo ActiVote, registando-o, se necessário.

[Voltar ao início](#) 

## Registrar dispositivos ActiVote - modelo AV2

Antes de iniciar o registo:

1. Inicie o ActivInspire.
2. Ligue o ActivHub AH1 ao computador.
3. Distribua dispositivos ActiVote e certifique-se de que estão LIGADOS.

Para registar:

1. Abra o Browser de Votação e clique em **Registo do dispositivo** . A Caixa de diálogo 'Registo do dispositivo' abre-se. Mostra:
  - Uma imagem de um ActivHub AH1.
  - Os dispositivos ActiVote e ActiSlate em Grupos de dispositivos.
2. Seleccione ActiVotes e clique em **Registrar**.
3. Introduza o número de dispositivos que pretende registar (ou utilize as setas) e clique em **Seguinte**.



A janela seguinte mostra instruções claras, com fotografias, para que os estudantes possam terminar o registo (poderá ser melhor experimentar primeiro o procedimento!).

Se os estudantes terminarem o registo, têm de:

- a. Mantenha premido o botão central **Registo** nos dispositivos ActiVote. A luz superior vermelha pisca, seguida de uma luz verde.
- b. Solte o botão **Registo**.



O ActiInspire regista os dispositivos no ActiHub um a um. Pode ver o número actualizado na janela.

Quando este número é igual ao número introduzido no Passo 3 acima, a janela fecha-se automaticamente, porque todos os dispositivos foram registados. Se o registo falhar para qualquer dispositivo, a janela tem de ser fechada manualmente.

[Voltar ao início](#) 

Home > Utilizar Sistemas de Resposta do Aluno > Atribuir estudantes a dispositivos

## Atribuir estudantes a dispositivos

Nesta secção descrevemos as vantagens em atribuir estudantes a dispositivos e mostramos como fazê-lo:

- [Porquê atribuir estudantes a dispositivos?](#)
- [Atribuir estudantes a dispositivos](#)

### Porquê atribuir estudantes a dispositivos?

Não é obrigatório atribuir estudantes a dispositivos, mas se o fizer reduz o tempo necessário para comparar e processar resultados, pode dar-lhe uma visão imediata do progresso de cada estudante .

Pode atribuir nomes de estudantes dos ficheiros da base de dados. Pode utilizar bases de dados existentes ou pode gerar e exportar uma base de dados utilizando o ActivInspire.

Quando liga um ActivHub ao computador, os dispositivos registados são apresentados na Caixa de diálogo 'Registo do dispositivo'. Dependendo das selecções do Browser de Votação, a caixa apresenta uma das seguintes opções:

- **Número do dispositivo** - Votação anónima.
- **Nome do dispositivo** - Votação nomeada (estudantes não atribuídos a dispositivos).
- **Nome do estudante** - Votação nomeada (estudantes atribuídos a dispositivos).

### Atribuir estudantes a dispositivos

No Browser de Votação:

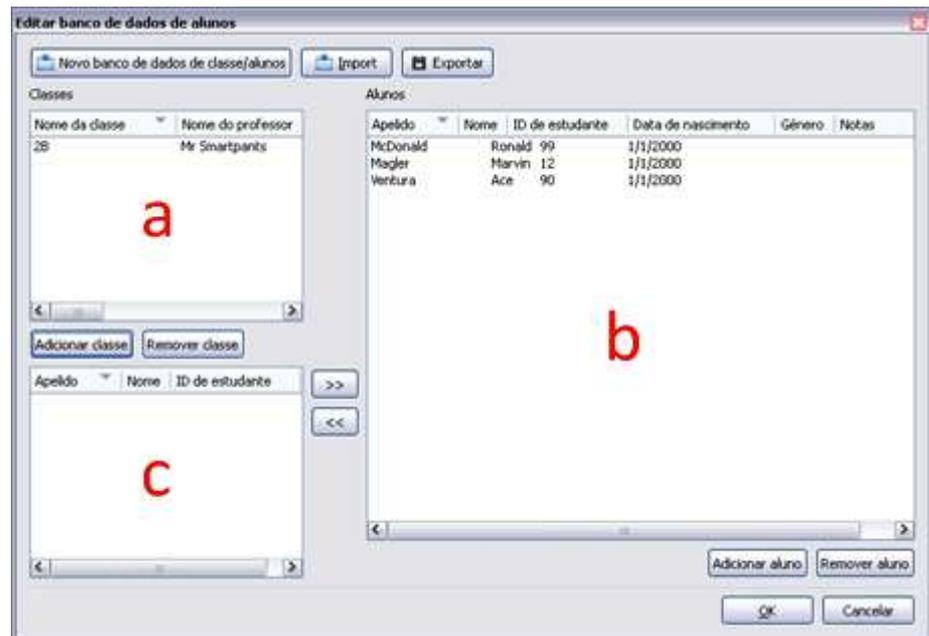
1. Clique em **Atribuir estudantes a dispositivos**. A Caixa de diálogo 'Atribuir estudantes a dispositivos' abre-se.

Os nomes de estudantes e o id foram colocados nesta Caixa de diálogo a partir de um ficheiro da base de dados. Pode importar os nomes de uma base de dados com a extensão de ficheiro .edb ou .csv, ou pode gerar e exportar uma base de dados da classe a partir do ActivInspire.

2. Clique em **Editar base de dados do estudante**. A Caixa de diálogo 'Editar base de dados do estudante' abre-

Apelido	ID do aluno	PIN do dispositivo	Atribuído
Ronald McDonald	99		
Marvin Magler	12		
Ace Ventura	90		

se.



3. Adicione uma classe à caixa **a**:
  - a. Clique em **Adicionar classe**. A Caixa de diálogo 'Adicionar classe' abre-se.
  - b. Introduza o Nome da classe e o Nome do professor; as Notas são opcionais.
  - c. Clique em **Submeter**.



4. Adicione estudantes à caixa **b**:
  - a. Clique em **Adicionar estudante**. A Caixa de diálogo 'Estudante' abre-se.
  - b. Introduza o Nome e ID de estudante.
  - c. Clique em **Submeter**.

De regresso à Caixa de diálogo 'Editar base de dados do estudante':

5. Realce a aula.
6. Realce os nomes de estudantes que pretende atribuir aos dispositivos de votação.
7. Clique nas setas para adicionar ou remover estudantes de ou para a caixa **C**.
8. Clique em **OK**. A Caixa de diálogo 'Editar base de dados do estudante' fecha-se e o ActivInspire volta de diálogo 'Atribuir estudantes a dispositivos'.



Os estudantes apresentados nesta caixa podem ser atribuídos. Se o número de estudantes for do que o número de dispositivos registados, aparece um aviso.

Se pretender registar mais dispositivos antes de atribuir estudantes aos dispositivos, seleccione **Registo suplementar**. A Caixa de diálogo 'Registo do dispositivo' abre-se. Para obter informações detalhadas, consulte [Registar dispositivos](#).

Na Caixa de diálogo 'Atribuir estudantes a dispositivos':

9. Seleccione **Atribuir dispositivos** - Os números PIN do dispositivo aparecem na caixa de diálogo. Nos dispositivos ActivExpression, aparece também um pedido no ecrã.
10. Cada estudante tem de introduzir os números PIN correctos:
  - Dispositivos ActiVote – prima os botões de votação
  - Dispositivos ActivExpression – prima os botões de opção

A Caixa de diálogo 'Atribuir estudantes a dispositivos' mostra dispositivos atribuídos, realçados a verde. Agora, quando selecciona **Votação nomeada**, o Browser de Votação apresenta nomes de estudante:

[Voltar ao início](#) 

Home > Utilizar Sistemas de Resposta do Aluno > Perguntas preparadas – Utilizar o Assistente de Perguntas

## Perguntas preparadas – Utilizar o Assistente de Perguntas

### Como funciona

O Assistente de Perguntas apresenta uma série de caixas de diálogo, cada uma com instruções detalhadas para o ajudar.

Tem de:

1. Escolher o tipo de pergunta.
2. Escolher um estilo de esquema.
3. Introduzir texto para a pergunta e respostas, se aplicável.
4. Clicar em **Terminar** para fechar o Assistente de Perguntas.

O Assistente de Perguntas coloca objectos de texto na página do flipchart, transformando-a numa página de Perguntas. Se escolher um dos modelos de esquema oferecidos, também existem objectos gráficos. Utilize os Browsers para identificar objectos. Pode editar qualquer texto ou objectos.

Sempre que



navegar para essa página, o botão **Iniciar**

**voto**  é realçado a verde e pode clicar no botão para começar uma sessão de votação.



## Mais opções importantes

Pode nomear respostas correctas em todos os tipos de perguntas. Quando estas respostas são devolvidas na votação, são realçadas a verde em todos os ecrãs de resultados opcionais, com excepção do gráfico circular, onde são realçadas a vermelho

Para obter informações importantes sobre propriedades e etiquetas, consulte [Referência > Propriedades](#)  
[> Propriedades](#)



de  
identificação.

As respostas  
de texto  
nomeadas  
'correctas'  
são  
sensíveis a  
maiúsculas e  
minúsculas.  
As respostas  
numéricas  
nomeadas  
'correctas'  
permitem um  
nível de erro  
que pode ser  
definido no  
Assistente  
de  
Perguntas.

Todos os  
tipos de  
perguntas  
são  
concluídas  
com uma  
solicitação  
de pergunta  
de  
seguimento.  
É para  
encorajar  
mais  
discussão  
entre o grupo  
e gerar  
feedback.

[Voltar ao início](#) 

[Home](#) > [Utilizar Sistemas de Resposta do Aluno](#) > Perguntas rápidas e ExpressPoll

## Perguntas rápidas e ExpressPoll

Em qualquer momento durante a aula, pode fazer uma pergunta aos estudantes e clicar em **ExpressPoll**



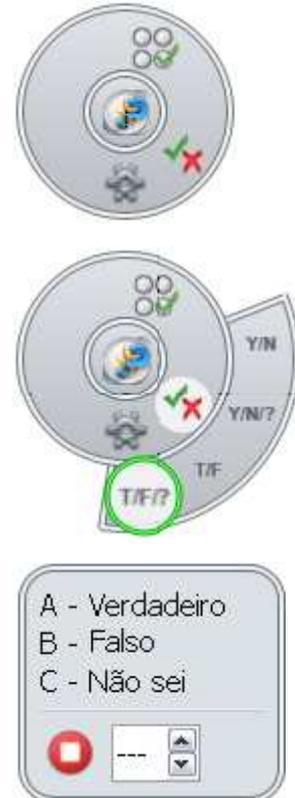
Apresenta a 'Roda Gigante' de votação.

Utilize-a algumas vezes e verá porque é assim denominada. O design da Roda Gigante ajuda a comunicar a pergunta claramente, para que os estudantes compreendam rapidamente como devem responder.

### Como funciona

1. Coloca a caneta sobre a Roda Gigante e realça um estilo de pergunta.
2. Mova a caneta radialmente e para o exterior para mostrar as opções para o estilo que realçou.
3. Clique para seleccionar uma das opções.

A imagem à direita mostra a Roda Gigante para os dispositivos do ActiVote. O estilo de pergunta realçada é 'Verdadeiro/Falso'. Este estilo de pergunta tem quatro opções de resposta. A opção seleccionada permite as respostas possíveis, 'Verdadeiro', 'Falso' e 'Não sei'.



Estas respostas possíveis são apresentadas na caixa 'Resumo de votação' apresentada.

Pode definir um limite de tempo agora, junto ao botão vermelho **Parar votação**, introduzindo um número ou utilizando as setas. Se o perfil já tiver um limite de tempo definido para **ExpressPoll**, a contagem decrescente começa logo a caixa de resumo seja apresentada. Quando utiliza um limite de tempo, também tem o botão **Pausa na votação** para controlo extra.

Para obter informações detalhadas sobre como criar e personalizar perfis, consulte [Mais acerca do ActivInspire](#) > [Fazer com que os perfis funcionem](#).

[Voltar ao início](#) 

[Home](#) > Referência

## Referência

Estas secções de referência listam e descrevem brevemente o propósito das ferramentas, menus, acções, propriedades e definições disponíveis no ActivInspire:

- [Atalhos do teclado](#)
- [Opções de personalização](#)
- [Menus e Menus de contexto](#)
- [Caixas de ferramentas e Barras de ferramentas](#)
- [Ferramentas](#)
- [Acções](#)
- [Propriedades](#)
- [Definições](#)

[Home](#) > [Referência](#) > Atalhos do teclado

## Atalhos do teclado

<b>Função</b>	<b>Windows™</b>	<b>Linux™</b>	<b>Mac®</b>
Ajuda	F1	F1	F1
Alternar modo de estruturação	F2	F2	F2
ExpressPoll	F3	F3	F3
Utilizador duplo	F4	F4	F4
Alternar ecrã inteiro	F5	F5	F5
Ferramentas do ambiente de trabalho	F6	F6	F6
Verificador ortográfico do flipchart	F7	F7	F7
Browser de Páginas	F8	F8	F8
Browser de Propriedades	F9	F9	F9
Browser de Acções	F10	F10	F10
Dashboard	F11	F11	F11
Promethean Planet	F12	F12	F12
Seleccionar tudo	CTRL+A	CTRL+A	Cmd+A
Alternar Browsers	CTRL+B	CTRL+B	Cmd+B
Copiar	CTRL+C	CTRL+C	Cmd+C
Duplicar	CTRL+D	CTRL+D	Cmd+D
Borracha	CTRL+E	CTRL+E	Cmd+E
Preenchimento	CTRL+F	CTRL+F	Cmd+F
Alternar agrupado	CTRL+G	CTRL+G	Cmd+G
Marcador	CTRL+H	CTRL+H	Cmd+H
Inserir página em branco depois da actual	CTRL+I	CTRL+I	Cmd+I
Editar perfis	CTRL+J	CTRL+J	Cmd+J
Teclado no ecrã	CTRL+K	CTRL+K	Cmd+K
Introduzir ligação a ficheiro	CTRL+L	CTRL+L	Cmd+L
Introduzir suporte	CTRL+M	CTRL+M	Cmd+M
Abrir um novo flipchart	CTRL+N	CTRL+N	Cmd+N
Abrir um flipchart existente	CTRL+O	CTRL+O	Cmd+O
Caneta	CTRL+P	CTRL+P	Cmd+P

Introduzir pergunta	CTRL+Q	CTRL+Q	Cmd+Q
Revelador	CTRL+R	CTRL+R	Cmd+R
Guardar um flipchart	CTRL+S	CTRL+S	Cmd+S
Texto	CTRL+T	CTRL+T	Cmd+T
Vista personalizada	CTRL+U	CTRL+U	Cmd+U
Colar	CTRL+V	CTRL+V	Cmd+V
Fechar	CTRL+W	CTRL+W	Cmd+W
Cortar	CTRL+X	CTRL+X	Cmd+X
Refazer a última acção	CTRL+Y	CTRL+Y	Cmd+Y
Refazer a última acção	CTRL+Z	CTRL+Z	Cmd+Z
Aumentar tamanho de objecto	CTRL+ +	CTRL+ +	Cmd+ +
Reduzir tamanho de objecto	CTRL+ -	CTRL+ -	Cmd+ -
Anotação de ambiente de trabalho	CTRL+Shift+A	CTRL+Shift+A	Cmd+Shift+A
Enviar para o fundo	CTRL+Shift+B	CTRL+Shift+B	Cmd+Shift+B
Conectores	CTRL+Shift+C	CTRL+Shift+C	Cmd+Shift+C
Instantâneo do ambiente de trabalho	CTRL+Shift+D	CTRL+Shift+D	Cmd+Shift+D
Exportar página	CTRL+Shift+E	CTRL+Shift+E	Cmd+Shift+E
Colocar em primeiro plano	CTRL+Shift+F	CTRL+Shift+F	Cmd+Shift+F
Estruturador de grelha	CTRL+Shift+G	CTRL+Shift+G	Cmd+Shift+G
Reconhecimento de escrita manual	CTRL+Shift+H	CTRL+Shift+H	Cmd+Shift+H
Alternar oculto	CTRL+Shift+I	CTRL+Shift+I	Cmd+Shift+I
Alternar arrastar uma cópia	CTRL+Shift+J	CTRL+Shift+J	Cmd+Shift+J
Câmara - Área	CTRL+Shift+K	CTRL+Shift+K	Cmd+Shift+K
Alternar bloqueio	CTRL+Shift+L	CTRL+Shift+L	Cmd+Shift+L
Magic Ink	CTRL+Shift+M	CTRL+Shift+M	Cmd+Shift+M
Browser de Notas	CTRL+Shift+N	CTRL+Shift+N	Cmd+Shift+N
Foco circular	CTRL+Shift+O	CTRL+Shift+O	Cmd+Shift+O
Imprimir	CTRL+Shift+P	CTRL+Shift+P	Cmd+Shift+P
Editar pergunta na página	CTRL+Shift+Q	CTRL+Shift+Q	Cmd+Shift+Q
Gravador de som	CTRL+Shift+R	CTRL+Shift+R	Cmd+Shift+R
Figuras	CTRL+Shift+S	CTRL+Shift+S	Cmd+Shift+S
Mensagem-rodapé	CTRL+Shift+T	CTRL+Shift+T	Cmd+Shift+T

Relógio	CTRL+Shift+U	CTRL+Shift+U	Cmd+Shift+U
Trazer para a frente	CTRL+Shift+V	CTRL+Shift+V	Cmd+Shift+V
Enviar para trás	CTRL+Shift+W	CTRL+Shift+W	Cmd+Shift+W
Inverter X	CTRL+Shift+X	CTRL+Shift+X	Cmd+Shift+X
Inverter Y	CTRL+Shift+Y	CTRL+Shift+Y	Cmd+Shift+Y
Zoom de página	CTRL+Shift+Z	CTRL+Shift+Z	Cmd+Shift+Z
Seleccção	Esc	Esc	Esc
Ir para a próxima página	PgDown	PgDown	Down
Ir para a página anterior	PgUp	PgUp	Up
Eliminar	Del	Del	Del

## Opções de personalização

Pode personalizar o comportamento e localização de todas as caixas de ferramentas, browsers e barras de menu no ActivInspire.

Todos podem ser fixados, e arrastados e largados. Alguns podem ficar a flutuar, podem ser recolhidos ou ancorados.

Opção	Studio	Primary	Descrição	
Opções da Caixa de ferramentas			Ancorar parte esquerda	Posiciona a caixa de ferramentas na parte direita/esquerda/superior/inferior da janela do ActivInspire.
			Ancorar parte direita	
			Ancorar parte superior	
			Ancorar parte inferior	
			Flutuante	
			 Pode definir a caixa de ferramentas para 'Flutuante' em qualquer momento, arrastando-a a partir de uma localização ancorada para o centro do ecrã.	
			Recolher	Alternar botão.  Quando a caixa de ferramentas estiver no estado normal (expandida para baixo), clique neste botão para 'recolher' a caixa de ferramentas, mostrando apenas os ícones do Menu principal e Navegação de página.  Quando a caixa de ferramentas está recolhida, clique neste botão para voltar a colocar a caixa de ferramentas no estado expandido, em que todas as ferramentas estão disponíveis.
			Recolher	Alternar botão.  Mostra e oculta a Barra de atalhos da Caixa de ferramentas principal.
Recolher				Consulte "Recolher" acima.
Fixar Caixa de ferramentas				Alternar botão.  Fixa a caixa de ferramentas no devido local, para impedir de deslizar automaticamente para fora de vista quando ancorada.

[Home](#) > [Referência](#) > Menus e Menus de contexto

## Menus e Menus de contexto

Esta secção lista e descreve brevemente as ferramentas e funções disponíveis em cada Menu e Menu de contexto no ActivInspire:

- [Barra de menus](#)
- [Menus de contexto](#)
- [Alças de selecção e dimensionamento](#)

[Home](#) > [Referência](#) > [Menus e Menus de contexto](#) > Barra de menus

## Barra de menus

Esta página lista as funções predefinidas em cada menu da Barra de menus do ActivInspire:

- [Ficheiro](#)
- [Editar](#)
- [Ver](#)
- [Inserir](#)
- [Ferramentas](#)
- [Ajuda](#)

Para obter informações detalhadas sobre as ferramentas no ActivInspire, consulte [Ferramentas](#).

### Ficheiro

O Menu Ficheiro inclui:

Item do menu	Opção	Descrição
<b>Novo flipchart</b> <b>Novo</b>		Abre um novo flipchart 'Sem título'
	<b>Flipchart do tamanho do ecrã</b>	
	<b>Flipchart de 1024 x 768</b>	
	<b>Flipchart de 1152 x 864</b>	Abre um novo flipchart do tamanho especificado.
	<b>Flipchart de 1280 x 1280</b>	
	<b>Flipchart com tamanho personalizado</b>	
<b>Abrir...</b>		Abre a pasta 'Os meus flipcharts'.
<b>Abrir recente</b>		Abre uma lista pendente dos flipcharts recentes.
	<b>Limpar lista</b>	Redefine a lista recente de flipcharts.
<b>Fechar flipchart</b>		Fecha o flipchart actual. Se tiver alterações não guardadas, abre uma caixa de diálogo a pedir para confirmar se pretende guardar as alterações ou cancelar.  Se clicar em <b>Sim</b> para guardar antes de fechar, abre a pasta 'Os meus flipcharts' na Caixa de diálogo 'Guardar flipchart como...'
<b>Guardar</b>		Guarda o flipchart actual. Se estiver 'Sem título', abre a caixa de diálogo 'Guardar o flipchart como...'
<b>Guardar como...</b>		Abre a pasta 'Os meus flipcharts' na Caixa de diálogo 'Guardar o flipchart como...'. Pode mudar o nome do flipchart, guardar o flipchart nesta pasta ou navegar para

	qualquer local no disco ou na rede.
	Clique em:
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Guardar</b> para guardar o flipchart</li> <li>• <b>Cancelar</b> para sair sem guardar</li> </ul>
<b>Resumo...</b>	<p>Abre a Caixa de diálogo 'Resumo do flipchart'.</p> <p>Permite gravar informações sobre o flipchart.</p> <p>Clique em:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>OK</b> para guardar o resumo do flipchart</li> <li>• <b>Cancelar</b> para sair sem guardar</li> </ul>
<b>Título</b>	Introduza o título do flipchart.
<b>Descrição</b>	Introduza uma breve descrição do conteúdo.
<b>Classificação</b>	Anote o ano para o qual este flipchart foi concebido.
<b>Palavras-chave</b>	Adicione palavras-chave para classificar o flipchart.
<b>Publicar...</b>	<p>Abre a Caixa de diálogo 'Publicar flipchart'.</p> <p>Permite restringir as acções de outros utilizadores neste flipchart, depois de ter sido publicado.</p> <p>Clique em:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cancelar</b> para sair sem guardar</li> <li>• <b>Guardar detalhes</b> para guardar alterações sem publicar</li> <li>• <b>Publicar...</b> para aplicar e guardar as alterações e publicar o flipchart</li> </ul>
<b>Informações do editor</b>	Introduza informações na caixa de texto. Esta informação está oculta dos utilizadores. A caixa de texto mostra de forma automática quaisquer informações introduzidas anteriormente.
<b>Impedir copiar páginas e objectos</b>	<p>Protege as páginas e objectos do flipchart de serem cortados ou copiados.</p> <p>Os utilizadores ainda podem duplicar e espelhar objectos, bem como desconstruir texto.</p>
<b>Impedir de guardar e exportar flipchart</b>	<p>Impede os utilizadores de guardarem ou exportarem o flipchart. Esta restrição também impede a exportação dos resultados do Sistema de Resposta do Aluno.</p> <p>Caso seja permitido guardar, o flipchart recentemente guardado é guardado como um flipchart normal, sem quaisquer restrições.</p>
<b>Impedir impressão de flipchart</b>	Impede os utilizadores de imprimirem o flipchart.
<b>Impedir ferramenta Câmara</b>	<p>Impede os utilizadores de utilizarem a Câmara na sessão actual.</p> <p>Também se aplica a outros flipcharts abertos ao mesmo tempo.</p>
<b>Submeter flipcharts para</b>	Abre o Web site Promethean Planet no Web Browser.

## o Promethean Planet

### Importar

Para cada uma das operações de importação, pode procurar a localização do ficheiro e seleccioná-lo.

Clique em:

- **Abrir** para começar a operação de importação
- **Cancelar** para sair sem guardar

PowerPoint®  
como imagens

PowerPoint®  
como objectos

Ficheiro XML  
do ExamView®

Abre a caixa de diálogo que permite procurar e seleccionar o ficheiro que pretende importar.

Ficheiro XML  
IMS QTI



Não disponível no ActivInspire Personal.

Ficheiro de  
bloco de notas  
SMART v8, v9,  
v9.5, v10

Ficheiro de  
itens da galeria  
SMART

Pacote de  
recursos para  
Os meus  
recursos...

Abre a Caixa de diálogo 'Abrir pacote de recursos' para permitir importar recursos para a Biblioteca de recursos.

Pacote de  
recursos para  
Recursos  
partilhados...

### Imprimir...

Envia o flipchart actual para a impressora predefinida.

### Definições...

Abre o Separador 'Definições' da Caixa de diálogo 'Editar perfis'. Aqui pode personalizar funcionalidades, como o Sistema de Resposta do Aluno, Ferramentas e Multimédia.

Para obter informações detalhadas sobre todas as definições disponíveis, consulte [Referência > Definições](#).

### Sair

Sai do ActivInspire. Pergunta se pretende guardar quaisquer alterações aos flipcharts, antes de fechar.

Clique em:

- **Sim** para guardar alterações.
- **Não** para sair sem guardar.
- **Cancelar** para continuar a trabalhar.

[Voltar ao início](#)



## Editar

O Menu Editar inclui:

Item do menu	Opção	Descrição
<b>Modo de estruturação</b>		Botão de alternância que activa/desactiva o Modo de estruturação. Para obter informações detalhadas sobre as definições do Modo de estruturação, consulte <a href="#">Modo de estruturação</a> .
<b>Anular</b>		Anula/refaz o comando ou acção anterior.
<b>Refazer</b>		
<b>Seleccção</b>		Activa <b>Seleccção</b> 
<b>Seleccionar tudo</b>		Selecciona todos os objectos na página actual.
<b>Fundo de página...</b>		Abre a Caixa de diálogo 'Definir fundo', para permitir seleccionar um fundo para a página actual. Escolher a partir de: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Preenchimento</b> - seleccione uma única cor ou duas cores para um preenchimento graduado</li> <li>• <b>Imagem</b> - procure uma imagem e escolha o posicionamento e ajuste</li> <li>• <b>Instantâneo do ambiente de trabalho</b></li> <li>• <b>Sobreposição de ambiente de trabalho</b></li> </ul>
<b>Grelha...</b>		Abre o Estruturador de grelha para permitir criar as suas próprias grelhas a cores de múltiplos níveis.
<b>Limpar</b>		Todas as acções de limpar aplicam-se à página actual.
	<b>Limpar anotações</b>	Elimina tudo o que foi criado com as ferramentas Caneta, Marcador ou Magic Ink.
	<b>Limpar objectos</b>	Elimina quaisquer objectos, incluindo texto criado com a Ferramenta Texto.
	<b>Limpar grelha</b>	Elimina todos os níveis da grelha.
	<b>Limpar fundo</b>	Elimina o fundo.
	<b>Limpar página</b>	Elimina tudo na página.
<b>Redefinir página</b>		Redefine a página actual para o estado em que foi guardada pela última vez.
<b>Cortar</b>		
<b>Copiar</b>		
<b>Colar</b>		Corta, copia, cola, duplica ou elimina o(s) objecto(s) actualmente seleccionado(s) ou a página.
<b>Duplicar</b>		
<b>Eliminar</b>		
<b>Transformar</b>		

<b>Aumentar tamanho de objecto</b>	Aumenta ou diminui o tamanho do objecto em 10% do tamanho actual..
<b>Reduzir tamanho de objecto</b>	
<b>Tamanho original</b>	Redefine o tamanho do objecto para o original.
<b>Ajuste automático à largura</b>	Define o(s) objecto(s) seleccionado(s) para se ajustarem melhor à largura ou altura da página, enquanto mantém o rácio de proporção do(s) objecto(s).
<b>Ajuste automático à altura</b>	 Só se aplica a objectos cujo tamanho inicial é maior do que a página do flipchart, por exemplo, imagens digitalizadas.
<b>Ajuste automático à página</b>	Define o(s) objecto(s) seleccionado(s) para se ajustarem melhor ao tamanho de página (largura e altura), enquanto mantém o rácio de proporção do(s) objecto(s).
	 Só se aplica a objectos cujo tamanho inicial é maior do que a página do flipchart, por exemplo, imagens digitalizadas.
<b>Espelhar no eixo X</b>	Cria uma imagem de espelho do objecto no eixo X, em direcção à parte superior da página.
<b>Espelhar no eixo Y</b>	Cria uma imagem de espelho do objecto no eixo Y, em direcção à parte esquerda da página.
<b>Inverter no eixo X</b>	Inverte o objecto no eixo X, em direcção à parte superior da página.
<b>Inverter no eixo Y</b>	Inverte o objecto no eixo Y, em direcção à parte esquerda da página.
<b>Alinhar</b>	 Alinha grupos de objectos.
<b>Alinhar à esquerda</b>	Alinha todos os objectos seleccionados de forma que as extremidades esquerdas coincidem com as do objecto mais à esquerda na selecção.
<b>Alinhar ao centro X</b>	Alinha todos os objectos seleccionados de forma que os seus centros correspondem horizontalmente com os pontos do centro colocados no centro do rectângulo inicial de limitação.
<b>Alinhar à direita</b>	Alinha todos os objectos seleccionados de forma que as extremidades direitas coincidem com as do objecto mais à direita na selecção.
<b>Alinhar com a parte superior</b>	Alinha todos os objectos seleccionados de forma que as extremidades superiores coincidem com as do objecto mais alto na selecção.
<b>Alinhar ao centro Y</b>	Alinha todos os objectos seleccionados de forma que os seus centros correspondem verticalmente com os pontos do centro colocados no centro do rectângulo inicial de limitação.
<b>Alinhar com a parte inferior</b>	Alinha todos os objectos seleccionados de forma que as extremidades inferiores coincidem com as do objecto mais baixo na selecção.

	<b>Alinhar com a largura</b>	Expande todos os objectos seleccionados para a mesma largura do que o primeiro objecto criado nos objectos seleccionados.
	<b>Alinhar com a altura</b>	Alinha objectos com a altura do primeiro objecto criado no grupo.
	<b>Alinhar com o ângulo</b>	Alinha objectos com o ângulo do primeiro objecto criado.
	<b>Alinhamento completo</b>	Alinha todos os objectos seleccionados de forma a corresponderem com a parte esquerda, direita, inferior, superior, largura, altura e propriedades do ângulo do primeiro objecto criado nos objectos seleccionados.
<b>Reordenar</b>		Move os objectos seleccionados para um local diferente na ordem de empilhamento ou para outra camada
	<b>Colocar em primeiro plano</b>	Envia o objecto para a frente da ordem.
	<b>Trazer para a frente</b>	Envia o objecto para a frente uma posição na ordem.
	<b>Enviar para o fundo</b>	Envia o objecto para trás da ordem.
	<b>Enviar para trás</b>	Envia o objecto para trás uma posição na ordem.
	<b>Para a camada superior</b>	
	<b>Para a camada central</b>	Envia o objecto para a camada superior, centro ou inferior.
	<b>Para a camada inferior</b>	
<b>Pergunta na página actual...</b>		Abre o Assistente 'Introduzir pergunta', que permite escolher um tipo de pergunta e estruturar.  Para obter informações detalhadas, consulte <a href="#">Utilizar Sistemas de Resposta do Aluno &gt; Perguntas preparadas - Utilizar o Assistente de Perguntas</a> .
<b>Base de dados do utilizador...</b>		Abre a Caixa de diálogo 'Editar base de dados do estudante'.  Para obter informações detalhadas, consulte <a href="#">Utilizar Sistemas de Resposta do Aluno &gt; Atribuir estudantes aos dispositivos</a> .
<b>Perfis...</b>		Abre o Separador 'Esquema' da Caixa de diálogo 'Editar perfis'.  Não disponível no ActivInspire Personal.
<b>Definições do modo de estruturação...</b>		Abre o Separador 'Definições' da Caixa de diálogo 'Editar perfis'.
<a href="#">Voltar ao início</a> 		

**Ver**

O Menu Ver inclui:

Item do menu	Descrição
<b>Mudar perfil</b>	Apresenta um menu pendente dos perfis disponíveis. Não disponível no ActivInspire Personal.
<b>Ecrã inteiro</b>	Muda para o modo de ecrã inteiro.  Clique no ícone <b>Ecrã inteiro</b>  para sair ou mudar para o modo de ecrã inteiro.
<b>Flipcharts</b>	Apresenta um menu pendente dos flipcharts actualmente abertos.
<b>Página seguinte</b>	Vai para a página seguinte ou página anterior.
<b>Página anterior</b>	
<b>Zoom de página</b>	Inicia o Zoom de página. Clique com o botão esquerdo ou direito do rato para ampliar ou reduzir. Clique e arraste para percorrer a página do flipchart.
<b>Browsers</b>	Botões de alternância que mostram ou ocultam os Browsers, Barra de menus, Separadores do documento e Lixo do flipchart.
<b>Barra de menus</b>	
<b>Separadores do documento</b>	
<b>Lixo do flipchart</b>	
<b>Dashboard</b>	Apresenta o Dashboard do ActivInspire.
<b>Controlador de som</b>	Apresenta o Controlador de som quando clica num ficheiro de som para reproduzir o som. O Controlador de som é apresentado até o fechar ou aceder a outra página do flipchart.
<b>Personalizar...</b>	Abre o Separador 'Comandos' da Caixa de diálogo 'Editar perfis'.

[Voltar ao início](#) 

## Inserir

O Menu Inserir inclui:

Item do menu	Opção	Descrição
<b>Página</b>	<b>Página em branco antes da actual</b>	Insere uma página em branco antes ou depois da página actual.
	<b>Página em branco depois da actual</b>	
	<b>Instantâneo do ambiente de trabalho</b>	Apresenta o ambiente de trabalho e activa o Instantâneo do ambiente de trabalho quando clica em <b>Tirar instantâneo</b> , insere o instantâneo do ambiente de trabalho depois da página actual.
		Podem estar disponíveis outras opções de menu. Depende dos recursos instalados.
	<b>Mais modelos</b>	Abre a pasta 'Recursos partilhados' no Browser de

	<b>de página</b>	Recursos. Não disponível no ActivInspire Personal.
<b>Pergunta...</b>		Abre o Assistente 'Introduzir perguntas'.
<b>Suporte...</b>		Abre a Caixa de diálogo 'Escolher suporte a inserir'.
<b>Ligação</b>		
	<b>Ficheiro...</b>	Abre a Caixa de diálogo 'Seleccionar ficheiro'.
	<b>Website...</b>	Abre a Caixa de diálogo 'Inserir Web site'.
<b>Texto</b>		Activa a ferramenta <b>Texto</b>  .
<b>Figuras</b>		Abre o Menu Figuras. Permite seleccionar uma figura e desenhá-la. Não disponível no ActivInspire Personal Edition.
<b>Conectores</b>		Activa a ferramenta <b>Conectores</b>  .
<b>Carimbo de data/hora</b>		Adiciona um carimbo de data/hora à página actual.

[Voltar ao início](#) 

## Ferramentas

O Menu Ferramentas inclui:

<b>Item do menu</b>	<b>Opção</b>	<b>Descrição</b>
<b>Anotação de ambiente de trabalho</b>		Permite: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escrever anotações no ambiente de trabalho ao vivo do computador com a Caneta  ou Marcador </li> <li>• Interagir com outras aplicações no ambiente de trabalho com Seleccionar </li> </ul>
<b>Ferramentas do ambiente de trabalho</b>		Minimiza o ActivInspire e apresenta as Ferramentas do ambiente de trabalho.
<b>Utilizador duplo</b>		Permite o trabalho colaborativo com dois ActivPens num ActivBoard versão 3 ou ActivBoard versão 2 actualizado.
<b>ExpressPoll</b>		Inicia a 'Roda Gigante' de votação, na qual pode seleccionar um estilo de pergunta e opções para perguntar à aula.
<b>Caneta</b>		Permite escrever e desenhar anotações no quadro.
<b>Marcador</b>		Permite realçar áreas do flipchart com cores translúcidas.
<b>Borracha</b>		Permite apagar definitivamente ou interromper

		anotações efectuadas com a Caneta, Marcador ou Magic Ink.
<b>Preenchimento</b>		<p>Permite preencher:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Figuras com cores únicas ou com gradação (pode definir as cores com gradação no Browser de Propriedades)</li> <li>• Intersectar figuras parciais com diferentes figuras de preenchimento coloridas</li> <li>• Páginas</li> </ul>
<b>Magic Ink</b>		Permite tornar as áreas do flipchart invisíveis, para que possa revelá-las quando a aula estiver pronta.
<b>Reconhecimento de escrita manual</b>		Permite escrever no quadro e, em seguida, transforma as anotações em texto impresso.
<b>Reconhecimento de figura</b>		Permite desenhar no quadro e, em seguida, transforma os desenhos em figuras.
<b>Revelador</b>		Permite revelar partes selectivamente da página do flipchart.
<b>Foco</b>	<b>Foco circular</b>	
	<b>Foco quadrado</b>	
	<b>Foco circular sólido</b>	Permite mover uma luz com um formato diferente ou focos opacos para mostrar ou ocultar áreas do flipchart.
	<b>Foco quadrado sólido</b>	
<b>Câmara</b>	<b>Área de instantâneo</b>	
	<b>Instantâneo Ponto a ponto</b>	
	<b>Instantâneo de mão-livre</b>	Permite captar uma imagem instantânea do ecrã - pode ser uma imagem num Web site ou flipchart, por exemplo.
	<b>Instantâneo da janela</b>	
	<b>Instantâneo de ecrã inteiro</b>	
<b>Ferramentas de matemática</b>	<b>Régua</b>	Permite desenhar e medir linhas no quadro.
	<b>Transferidor</b>	Permite desenhar arcos, segmentos e círculos e medir ângulos.
	<b>Compasso</b>	Permite desenhar círculos e arcos de qualquer tamanho, cor ou espessura da linha com a Caneta, Marcador ou Borracha.
	<b>Lançador de dados</b>	Permite lançar até cinco dados, definir a velocidade do lançamento e imprimir o resultado no flipchart.
	<b>Calculadora</b>	Permite efectuar cálculos matemáticos no quadro.
<b>Mais ferramentas...</b>		

<b>Gravador de som</b>	Permite gravar sons e integrá-los no flipchart.
<b>Gravador de ecrã</b>	Permite gravar as acções num flipchart, flipchart de ambiente de trabalho, ambiente de trabalho, ou outra aplicação e, em seguida, reproduzi-las como uma animação.
<b>Teclado no ecrã</b>	Permite adicionar texto escrito ao flipchart enquanto estiver no quadro.
<b>Relógio</b>	Apresenta um relógio que pode utilizar em competições e actividades cronometradas.
<b>Mensagem-rodapé...</b>	Executa uma mensagem-rodapé com o texto que escolheu ao longo do quadro até parar o rodapé.
<b>Web Browser</b>	Inicia o o Web browser do computador.
<b>Verificar a ortografia do flipchart</b>	Permite verificar a ortografia do flipchart.
<b>Bloqueio do professor...</b>	Restringe o acesso à actividade actual.
<b>Registo de dispositivo...</b>	Inicia o processo de informar o ActivHub quantos dispositivos e grupos de dispositivos existem na sala de aula. Tem de registar dispositivos antes de iniciar uma sessão de votação.
<b>Editar botões definidos pelo utilizador...</b>	Permite definir os seus próprios botões de atalho, que aparecerão na Barra de atalhos da Caixa de ferramentas principal.

[Voltar ao início](#) 

## Ajuda

O Menu Ajuda inclui:

<b>Item do menu</b>	<b>Descrição</b>
<b>Conteúdo</b>	Abre este ficheiro de ajuda.
<b>Web site da Promethean</b>	Abre o Web site da Promethean ou o Web site Promethean Planet no browser da Internet.
<b>Promethean Planet</b>	
<b>Verificar actualizações...</b>	Verifique se está disponível uma versão actualizada do ActivInspire. Confirma se tem a versão mais recente instalada ou abre a Caixa de diálogo 'Actualização do ActivInspire'. Siga as instruções do ecrã para transferir e instalar as actualizações do software.
<b>Acerca de</b>	Abre a Caixa de diálogo 'Acerca do ActivInspire'. Contém detalhes da versão de lançamento do software e contrato de licença.

[Voltar ao início](#) 

[Home](#) > [Referência](#) > [Menus e Menus de contexto](#) > [Menus de contexto](#)

## Menus de contexto

Os Menus de contexto são específicos ao contexto, por exemplo, o Menu de Edição de objecto está apenas disponível quando está a trabalhar com objectos.

Pode apresentar os Menus de contexto clicando neste ícone  ou clicando com o botão direito do rato numa página do flipchart ou objecto.

Para obter informações detalhadas sobre as ferramentas no ActivInspire, consulte [Referência > Ferramentas](#).

Nesta secção fornecemos uma descrição geral das ferramentas e funções disponíveis nos Menus de contexto do ActivInspire:

- [Menu Edição de objectos](#)
- [Menu de página](#)
- [Menu de pastas do Browser de Recursos](#)
- [Menu de itens do Browser de Recursos](#)

### Menu Edição de objectos

Quando tiver seleccionado um objecto, pode também apresentar o Menu de Edição de objectos a partir desta

Alça de Selecção 

Pode aceder às seguintes funções no Menu de Edição de objectos:

Ferramenta	Studio	Primary	Descrição
<b>Browser de Propriedades</b>			Abre o Browser de Propriedades.
<b>Browser de Acções</b>			Abre o Browser de Acções.
<b>Editar pontos de forma</b>			Activa os pontos de forma de um objecto de modo a que possa arrastá-los para alterar a forma do objecto.
<b>Introduzir ligação a ficheiro...</b>			Abre a caixa de diálogo Introduzir ligação a ficheiro.



### Mais informações...

[Uma visita ao ActivInspire > Explorar o ActivInspire Studio > Browsers do ActivInspire > Browser de Propriedades](#)

[Uma visita ao ActivInspire > Explorar o ActivInspire Primary > Browsers do ActivInspire > Browser de Propriedades](#)

[Uma visita ao ActivInspire > Explorar o ActivInspire Studio > Browsers do ActivInspire > Browser de Acções](#)

[Uma visita ao ActivInspire > Explorar o ActivInspire Primary > Browsers do ActivInspire > Browser de Acções](#)

[Primeiros passos com o ActivInspire > Adicionar e manipular figuras](#)

[Mais acerca do ActivInspire > Trabalhar com objectos > Adicionar e remover ligações](#)

<b>Cortar</b>				<a href="#">Primeiros passos com o ActivInspire &gt; Copiar, colar e duplicar objectos</a>
<b>Copiar</b>			Corta, copia, cola, duplica ou elimina o objecto seleccionado.	<a href="#">Primeiros passos com o ActivInspire &gt; Eliminar material</a>
<b>Colar</b>				
<b>Eliminar</b>				
<b>Transformar</b>			Apresenta ferramentas para alterar a posição, tamanho e alinhamento do objecto seleccionado.	<a href="#">Mais acerca do ActivInspire &gt; Trabalhar com objectos &gt; Transformar objectos</a>
<b>Reordenar</b>			Apresenta ferramentas para mover os objectos seleccionados para um local diferente na ordem de empilhamento ou para outra camada	<a href="#">Referência &gt; Menus e Menus de contexto &gt; Barra de menus &gt; Editar</a>
<b>Alternar bloqueio</b>			Alternar botão. Bloqueia ou desbloqueia o(s) objecto(s) seleccionado(s) para que possam ou não ser movidos ou agrupados com outros objectos.	<a href="#">Uma visita ao ActivInspire &gt; Explorar o ActivInspire Studio &gt; Browsers do ActivInspire &gt; Browser de Objectos</a>
<b>Alternar agrupado</b>			Alternar botão. Agrupa os objectos seleccionados de modo a poder trabalhar nos mesmos como um objecto único.	<a href="#">Uma visita ao ActivInspire &gt; Explorar o ActivInspire Primary &gt; Browsers do ActivInspire &gt; Browser de Objectos</a>
<b>Alternar oculto</b>			Alternar botão. Mostra ou oculta o(s) objecto(s) seleccionado(s).	
<b>Alternar arrastar uma cópia</b>			Alternar botão. Activa ou desactiva a capacidade de clicar num objecto e criar outra cópia arrastando-o e afastando-o do original.	

[Voltar ao início](#) 

## Menu de página

Este menu está disponível no Browser de Páginas e clicando com o botão direito do rato numa página de flipchart.

<b>Ferramenta</b>	<b>Descrição</b>	 <b>Mais informações...</b>
<b>Introduzir página</b>		<a href="#">Referência &gt; Barra de menus &gt; Introduzir</a> <a href="#">Primeiros passos com o ActivInspire &gt; Introduzir páginas</a>
<b>Página em branco antes da actual</b>	Inserir uma página em branco	

<b>Página em branco depois da actual</b>	antes ou depois da página actual.	
<b>Instantâneo do ambiente de trabalho</b>	Minimiza o ActivInspire e abre a Caixa de contexto 'Introduzir página' com a Câmara definida para 'Tirar instantâneo'.	<a href="#">Mais acerca do ActivInspire &gt; Trabalhar no quadro &gt; Utilizar a Câmara</a> <a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Câmara</a>
<b>Mais modelos de página</b>	Abre uma pasta 'Seleccionada pelo utilizador'.  Tem os mesmos efeitos que clicar no ícone <b>Outra pasta de recursos</b> no Browser de Recursos.	<a href="#">Mais acerca do ActivInspire &gt; Trabalhar com recursos &gt; Adicionar recursos a um flipchart</a>
<b>Introduzir pergunta</b>	Inicia o Assistente 'Introduzir perguntas'.	<a href="#">Utilizar Sistemas de Resposta do Aluno &gt; Perguntas preparadas - Utilizar o Assistente de Perguntas.</a>
<b>Exportar página</b>	Abre a Caixa de diálogo 'Exportar página'.	<a href="#">Mais acerca do ActivInspire &gt; Importar e exportar ficheiros</a>
<b>Definir fundo</b>	Abre a Caixa de diálogo 'Definir fundo'.  Seleccione de: <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Preenchimento</b></li> <li>● <b>Imagem</b></li> <li>● <b>Instantâneo do ambiente de trabalho</b></li> <li>● <b>Sobreposição de ambiente de trabalho</b></li> </ul>	
<b>Estruturador de grelha</b>	Abre o Estruturador de grelha.	
<b>Ocultar grelha</b>	Ocultar a grelha.	<a href="#">Mais acerca do ActivInspire &gt; Trabalhar com objectos &gt; Criar e editar grelhas</a>
<b>Ajustar à grelha</b>	Faz mover os objectos para ajustá-los à grelha.	
<b>Adicionar à Biblioteca de recursos</b>	Adiciona o item seleccionado à pasta 'Os meus recursos'.	<a href="#">Mais acerca do ActivInspire &gt; Trabalhar com recursos</a>
<b>Adicionar página</b>		
<b>Adicionar fundo</b>		
<b>Adicionar grelha</b>		
<b>Cortar</b>	Corta, copia, cola, duplica ou elimina a página de flipchart actual.	
<b>Copiar</b>		
<b>Colar</b>		
<b>Duplicar</b>		
<b>Eliminar</b>		

[Voltar ao início](#) 

## Menu de pastas do Browser de Recursos

Este menu está disponível na secção Pastas do Browser de Recursos.

### Ferramenta

### Descrição

**Exportar para Pacote de recursos...**

Abre a Caixa de diálogo 'Guardar como...' .

**Importar pacote de recursos para aqui...**

Apenas disponível para a pasta de nível superior em 'Os meus recursos' e 'Recursos partilhados'.

**Mudar o nome da pasta**

Apenas disponível para as pastas de nível inferior em 'Os meus recursos', 'Recursos partilhados' e pastas 'Seleccionadas pelo utilizador'.

**Eliminar pasta**

Abre uma caixa de diálogo que permite mudar o nome, eliminar ou criar uma pasta.

**Criar nova pasta**



### Mais informações...

Mais acerca do ActivInspire >  
Trabalhar com recursos >  
Importar e exportar pacotes de recursos

## Menu de itens do Browser de Recursos

Este menu está disponível na secção Recursos do Browser de Recursos.

### Ferramenta

### Descrição

**Modo de visualização**

**Ver como lista**

**Ver como grelha**

Apresenta os recursos na pasta como lista ou grelha.

**Tamanho de miniatura**

**Pequeno**

**Grande**

Apresenta miniaturas pequenas ou grandes dos recursos.

**Inserir no flipchart**

Insere o recurso seleccionado na página de flipchart actual.

**Mudar o nome do ficheiro de recurso**

Abre a Caixa de diálogo 'Mudar o nome do ficheiro de recurso'. Permite introduzir um nome de ficheiro novo e guardar o recurso.

**Eliminar da biblioteca**

Elimina o recurso seleccionado da Biblioteca de recursos.



### Mais informações...

[Uma visita ao ActivInspire >](#)  
[Explorar o ActivInspire Studio >](#)  
[Browsers do ActivInspire >](#)  
[Browser de Recursos](#)

[Uma visita ao ActivInspire >](#)  
[Explorar o ActivInspire Primary >](#)  
[Browsers do ActivInspire >](#)  
[Browser de Recursos](#)

[Primeiros passos com o ActivInspire >](#)  
[Introduzir recursos](#)

[Mais acerca do ActivInspire >](#)  
[Trabalhar com recursos >](#)  
[Adicionar recursos a um flipchart](#)

[Voltar ao início](#)



[Home](#) > [Referência](#) > [Menus e Menus de contexto](#) > Alças de selecção e dimensionamento

## Alças de selecção e dimensionamento

Por predefinição, estão disponíveis as seguintes alças quando um objecto é seleccionado:

Alças de selecção	Studio	Primary	Descrição	 Mais informações...
Mover objecto livremente			Permite arrastar o objecto para qualquer local na página ou para o Lixo do flipchart, mesmo se o objecto estiver bloqueado.	<a href="#">Primeiros passos com o ActivInspire &gt; Adicionar e manipular figuras</a>
Rodar objecto			Permite rodar o objecto.	
Menu Edição de objectos			Abre o Menu Edição de objectos.	<a href="#">Referência &gt; Menus e Menus de contexto &gt; Menus de contexto</a>
Cursor de deslocamento da translucidez			Permite aumentar ou diminuir a translucidez do objecto.	
Alternar agrupado			Botão de alternância. Agrupa os objectos seleccionados de modo a poder trabalhar nos mesmos como um objecto único.	<a href="#">Uma visita ao ActivInspire &gt; Explorar o ActivInspire Studio &gt; Browsers do ActivInspire &gt; Browser de Objectos</a>  <a href="#">Uma visita ao ActivInspire &gt; Explorar o ActivInspire Primary &gt; Browsers do ActivInspire &gt; Browser de Objectos</a>
Trazer para a frente			Traz o objecto para a frente ou envia para trás uma posição na ordem.	<a href="#">Mais acerca do ActivInspire &gt; Utilizar com objectos &gt; Utilizar camadas e empilhamento</a>
Enviar para trás				
Duplicar			Duplica o objecto actualmente seleccionado.	<a href="#">Primeiros passos com o ActivInspire &gt; Copiar, colar e duplicar objectos</a>
Aumentar tamanho de objecto			Aumenta ou diminui o tamanho do objecto em incrementos, de acordo com o Factor de escala definido no Browser de Objectos. O factor predefinido é 1.	
Reduzir tamanho de objecto				
Editar pontos de forma			Activa os pontos de forma de um objecto de modo a que possa arrastá-los	<a href="#">Primeiros passos com o ActivInspire &gt; Adicionar e</a>

para alterar a forma do objecto.

[manipular figuras](#)

## Alças de dimensionamento

Dimensionar objecto



Clique e arraste para expandir e distorcer o objecto

[Primeiros passos com o ActivInspire > Adicionar e manipular figuras](#)

Dimensionar objecto (manter proporção)



Clique e arraste para expandir o objecto proporcionalmente.

Para obter informações detalhadas ou remover as Alças de selecção, consulte [Escolher as ferramentas](#).

[Home](#) > [Referência](#) > [Caixas de ferramentas e Barras de ferramentas](#) > Caixas de ferramentas e Barras de ferramentas

## Caixas de ferramentas e Barras de ferramentas

Esta secção fornece uma descrição geral das ferramentas e funções disponíveis nas caixas de ferramentas e nas barras de ferramentas do ActivInspire:

- [Caixa de ferramentas principal](#)
- [Tabuleiro de caneta \(ActivInspire Primary\)](#)
- [Tabuleiro de caneta duplo \(ActivInspire Primary\)](#)
- [Tabuleiro de preenchimento \(ActivInspire Primary\)](#)
- [Tabuleiro de preenchimento duplo \(ActivInspire Primary\)](#)
- [Ferramentas do ambiente de trabalho](#)
- [Barra de ferramentas Formatar](#)
- [Roda Gigante de votação](#)
- [Caixa de ferramentas dupla](#)



Para obter informações detalhadas sobre as ferramentas e funções o ActivInspire, consulte [Referência > Ferramentas](#).

Para obter um resumo das ferramentas e funções disponíveis em cada menu e menu de contexto no ActivInspire, consulte [Referência > Menus](#) e [Menus de contexto](#).

Pode personalizar a Caixa de ferramentas principal e a Barra de ferramentas Edição do objecto de modo a incluírem um conjunto de ferramentas, de acordo com as suas necessidades. Para obter informações detalhadas, consulte [Escolher a ferramentas](#).

### Caixa de ferramentas principal

Por predefinição, a Caixa de ferramentas principal contém as ferramentas e os itens de menu seguintes.

Ferramenta/Item de menu	Studio	Primary	Descrição	 Mais informações...
<b>Menu principal</b>			Abre o Menu principal. Dá acesso aos mesmos menus que a Barra de menus.	<a href="#">Referência &gt; Menus &gt; Ficheiro, Editar, Ver, Inserir, Ferramentas, Ajuda</a>
<b>Mudar perfil</b>			Abre uma caixa de contexto que mostra os perfis disponíveis, para alternar rapidamente entre um perfil e outro.	<a href="#">Mais acerca do ActivInspire &gt; Fazer com que os perfis funcionem</a>
<b>Anotação de ambiente de trabalho</b>			O ambiente de trabalho ao vivo do computador transforma-se no fundo da página do flipchart. Permite anotar no ambiente de trabalho e interagir com outras aplicações.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Anotação de ambiente de trabalho</a>
<b>Ferramentas do ambiente de trabalho</b>			Minimiza o ActivInspire e inicia as Ferramentas do ambiente de trabalho.	<a href="#">Ferramentas do ambiente de trabalho</a>

<b>Página anterior</b>			Apresenta a página anterior do flipchart.	
<b>Página seguinte</b>			Apresenta a página seguinte do flipchart.  Adiciona uma nova página de flipchart, se clicar na última página de um flipchart.	
<b>Iniciar/Parar votação de flipchart</b>			Abre a caixa 'Resumo de votação'. Apenas activada se a página actual incluir uma pergunta de votação preparada.	<a href="#">Utilizar Sistemas de Resposta do Aluno &gt; Perguntas preparadas - Utilizar o Assistente de Perguntas.</a>
<b>Express Poll</b>			Permite fazer uma pergunta rápida aos estudantes e apresentar os resultados de votação instantaneamente.	<a href="#">Utilizar Sistemas de Resposta do Aluno &gt; Perguntas rápidas e ExpressPoll</a>  <a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; ExpressPoll</a>
<b>Paleta de cores</b>		consulte <a href="#">Tabuleiro de caneta</a>	No ActivInspire Studio, permite seleccionar a cor do texto, marcador, linhas e formas, objectos de preenchimento, etc.  Para seleccionar uma cor não incluída na Paleta de cores, clique com o botão direito do rato na cor que pretende alterar e seleccione uma cor ou crie a sua própria cor personalizada.	<a href="#">Primeiros passos com o ActivInspire &gt; Escrever num flipchart</a>
<b>Selectores de largura</b>		consulte <a href="#">Tabuleiro de caneta</a>	No ActivInspire Studio, permite seleccionar um tamanho diferente para a Borracha, Marcador ou Caneta. Para alterar o tamanho, verifique se a ferramenta está seleccionada e, em seguida, efectue um dos seguintes procedimentos:  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Clique numa das definições circulares no Selector de largura. Para a Borracha e o Marcador, pode escolher desde 20 ou 50 pixels. Para a caneta, pode</li> </ul>	<a href="#">Primeiros passos com o ActivInspire &gt; Escrever num flipchart</a>

escolher desde 2, 4, 6 ou 8 pixels.

- Clique e arraste o cursor de deslocamento para alterar a largura entre 0 e 100 pixels em incrementos de 1. Ao definir a largura para 0, terá resultado uma largura fixa de 1 pixel. Tal significa que a largura será sempre de 1 pixel, mesmo que utilize o Zoom de página para alterar a ampliação.

Pode alterar a largura do contorno das anotações, linhas e formas seleccionando o objecto e clicando numa largura da caneta.

### Seleção



Permite seleccionar e interagir com objectos na página do flipchart.

[Referência > Ferramentas > Seleção](#)

### Ferramentas



Abre o menu Ferramentas.

[Referência > Menus e Menus de contexto > Ferramentas](#)

### Caneta



Escreve ou desenha no flipchart.

[Referência > Ferramentas > Caneta](#)

No ActivInspire Primary, abre também o [Tabuleiro de caneta](#) na parte inferior da janela do ActivInspire.

[Primeiros passos com o ActivInspire > Escrever num flipchart](#)

### Marcador



consulte [Tabuleiro de caneta](#)

Realça áreas do flipchart com cores translúcidas.

[Referência > Ferramentas > Marcador](#)

[Primeiros passos com o ActivInspire > Escrever num flipchart](#)

### Borracha



consulte [Tabuleiro de caneta](#)

Apaga definitivamente as anotações da Caneta, Marcador e Magic do flipchart.

[Referência > Ferramentas > Borracha](#)

[Primeiros passos com o ActivInspire > Eliminar material](#)

### Preenchimento

Preenche um objecto ou

[Referência >](#)

			página seleccionado(a) com cor.	<a href="#">Ferramentas &gt; Preenchimento</a>
			No ActivInspire Primary, abre também o <a href="#">Tabuleiro de preenchimento</a> na parte inferior da janela do ActivInspire.	<a href="#">Primeiros passos com o ActivInspire &gt; Adicionar e manipular figuras</a>
<b>Figura</b>			Abre o Menu Figuras que permite seleccionar uma figura e depois desenhá-la.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Figura</a>
<b>Conector</b>			Liga objectos ou figuras com uma linha do Conector.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Conector</a>
<b>Inserir suporte a partir do ficheiro</b>			Abre uma caixa de diálogo a partir da qual pode procurar, seleccionar e inserir gráficos, vídeos ou outros ficheiros na página do flipchart.	
<b>Texto</b>			Adiciona texto escrito com o teclado do computador.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Texto</a> <a href="#">Primeiros passos com o ActivInspire &gt; Adicionar e formatar texto</a>
<b>Browser de Recursos</b>	não é aplicável		Abre o Browser de Recursos.	<a href="#">Uma visita ao ActivInspire &gt; Explorar o ActivInspire Primary &gt; Browser de Recursos</a>
<b>Browser de Páginas</b>	não é aplicável		Abre o Browser de Páginas.	<a href="#">Uma visita ao ActivInspire &gt; Explorar o ActivInspire Primary &gt; Browser de Páginas</a>
<b>Limpar</b>			Elimina um item da página actual: <b>Anotações</b> Elimina tudo o que foi desenhado com as ferramentas Caneta, Marcador ou Magic Ink. <b>Objectos</b> Elimina todas as imagens,	<a href="#">Primeiros passos com o ActivInspire &gt; Eliminar material</a>

				figuras e texto.	
				<b>Grelha</b>	Elimina as grelhas.
				<b>Fundo</b>	Elimina os fundos.
				<b>Página</b>	Elimina todos os objectos da página actual.
<b>Redefinir página</b>				Redefine a página actual para o estado em que foi guardada pela última vez. Para flipcharts novos e não guardados, limpa a página actual.	<a href="#">Primeiros passos com o ActivInspire &gt; Eliminar material</a>
<b>Anular</b>				Anula ou refaz a última acção, por exemplo, Preenchimento. Clique repetidamente para anular e refazer as acções que pretender.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Anular e Refazer</a>
<b>Refazer</b>					
<b>Editar botões definidos pelo utilizador</b>				Visível quando a Caixa de ferramentas principal não está recolhida.  Abre o Separador 'Botões definidos pelo utilizador' na Caixa de diálogo 'Editar perfis'. Pode atribuir propriedades a um botão, por exemplo para abrir um ficheiro ou executar um programa. Pode também adicionar uma sugestão para identificar o botão.	<a href="#">Mais acerca do ActivInspire &gt; Fazer com que os perfis funcionem &gt; Criar e mudar perfis &gt; Definir os seus próprios botões</a>

[Voltar ao início](#) 

## Tabuleiro de caneta (ActivInspire Primary)

No ActivInspire Primary, algumas ferramentas que estão disponíveis na Caixa de ferramentas principal no ActivInspire Studio, encontram-se no Tabuleiro de caneta para um acesso fácil pelos alunos mais novos.

O Tabuleiro de caneta abre-se quando clica na Caneta . O Tabuleiro de caneta contém as seguintes ferramentas:

<b>Ferramenta</b>	<b>Descrição</b>	 <b>Mais informações...</b>
<b>Marcadores</b>	Três marcadores de espessuras diferentes.	<a href="#">Uma visita ao ActivInspire &gt; Explorar o ActivInspire Primary &gt;</a>
<b>Canetas</b>	Seis canetas de	



espessuras diferentes.

[Tabuleiro de caneta](#)

**Borrachas**



Três borrachas de espessuras diferentes.

**Cor**



Ao longo da extremidade inferior do tabuleiro:



- Uma gama de cores a partir da qual pode seleccionar a cor para as ferramentas Caneta e Marcador.
- Algumas ranhuras de cor em branco nas quais pode clicar com o botão direito do rato ou misturar a sua própria cor.

[Voltar ao início](#) 

### Tabuleiro de preenchimento (ActivInspire Primary)

O Tabuleiro de preenchimento abre-se quando clica na ferramenta Preenchimento. Contém

- Uma gama de cores a partir da qual pode seleccionar a cor para a ferramenta Preenchimento.
- Algumas ranhuras de cor em branco nas quais pode clicar com o botão direito do rato ou misturar a sua própria cor.

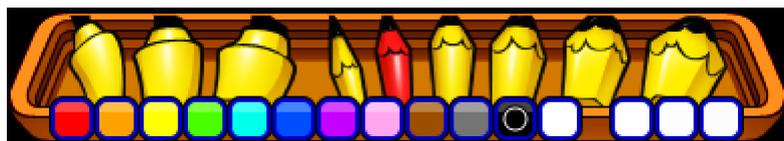
### Tabuleiro de preenchimento duplo (ActivInspire Primary)

O Tabuleiro de preenchimento duplo é idêntico ao Tabuleiro de preenchimento, excepto na cor do tabuleiro.



### Tabuleiro de caneta duplo (ActivInspire Primary)

O Tabuleiro de caneta duplo contém as mesmas ferramentas que o Tabuleiro de caneta, excepto as Borrachas.



[Voltar ao início](#)



## Ferramentas do ambiente de trabalho

As Ferramentas do ambiente de trabalho estão disponíveis na forma de uma 'Roda Gigante' quando minimiza o ActivInspire. Contém ferramentas que podem ser utilizadas no ambiente de trabalho. As Ferramentas do ambiente de trabalho fecham automaticamente quando restaura a janela do ActivInspire.

Para mover as Ferramentas do ambiente de trabalho, clique no centro da Roda Gigante e arraste as ferramentas para a sua nova localização.

Ferramenta	Studio	Primary	Descrição
------------	--------	---------	-----------

 **Mais informações...**

<b>Restaurar o ActivInspire</b>			Maximiza o ActivInspire e fecha as Ferramentas do ambiente de trabalho.
---------------------------------	---	---	---



<b>ExpressPoll</b>			Permite fazer uma pergunta rápida aos estudantes e apresentar os resultados de votação instantaneamente.
--------------------	---	---	--



[Referência > Ferramentas > ExpressPoll](#)

<b>Promethean Planet</b>			Abre o Web site Promethean Planet no Web Browser.
--------------------------	---	---	---



<b>Teclado no ecrã</b>			Permite adicionar texto escrito ao flipchart enquanto estiver no quadro.
------------------------	---	---	--



[Referência > Ferramentas > Teclado no ecrã](#)

[Mais acerca do ActivInspire > Trabalhar no quadro > Utilizar o Teclado no ecrã](#)

<b>Câmara</b>			Permite captar uma imagem instantânea do ecrã, por exemplo, uma imagem num Web site ou flipchart.
---------------	---	---	---



[Referência > Ferramentas > Câmara](#)

[Mais acerca do ActivInspire > Trabalhar no quadro > Utilizar a Câmara](#)

<b>Mensagem-rodapé</b>			Permite criar mensagens que se deslocam continuamente no ecrã.
------------------------	---	---	--



[Referência > Ferramentas > Mensagem-rodapé](#)

[Mais acerca do ActivInspire > Trabalhar no quadro > Utilizar Mensagens-rodapé](#)

<b>Relógio</b>			Permite escolher um relógio analógico ou digital. Pode definir a apresentação, escolher contagem decrescente ou contagem crescente, como pretender
----------------	---	---	--



[Referência > Ferramentas > Relógio](#)

[Mais acerca do ActivInspire > Trabalhar no quadro > Utilizar o Relógio](#)

<b>Gravador de ecrã</b>			Permite gravar as acções num flipchart, flipchart de ambiente de trabalho,
-------------------------	---	---	--



[Referência > Ferramentas > Gravador de ecrã](#)

ambiente de trabalho, ou outra aplicação e, em seguida, guardá-las num ficheiro e reproduzi-las como uma animação.

#### Gravador de som



Permite gravar sons se possuir o hardware necessário.

[Referência > Ferramentas > Gravador de som](#)

#### Calculadora



Permite efectuar cálculos matemáticos no quadro.

[Referência > Ferramentas > Calculadora](#)

[Mais acerca do ActivInspire > Numerar ferramentas para todas as ocasiões > Utilizar a Calculadora](#)

#### Lançador de dados



Permite lançar até cinco dados.

[Referência > Ferramentas > Lançador de dados](#)

[Mais acerca do ActivInspire > Numerar ferramentas para todas as ocasiões > Utilizar o Lançador de dados](#)

[Voltar ao início](#) 

## Barra de ferramentas Formatar

A Barra de ferramentas Formatar abre-se por predefinição, sempre que trabalhar com a ferramenta Texto. Pode abrir também a Barra de ferramentas Formatar a partir do Browser de Notas.

Para obter informações detalhadas, consulte [Primeiros passos com o ActivInspire > Adicionar e formatar texto](#).

Pode aceder às seguintes funções na Barra de ferramentas Formatar:

Função	Studio	Primary	Descrição
Tipos de letra			Permite seleccionar um tipo de letra a partir do menu pendente.
Tamanho do tipo de letra			Permite seleccionar um tamanho do tipo de letra a partir do menu pendente.
Aumentar tamanho do tipo de letra			Aumenta ou diminui o tamanho do tipo de letra dois pontos de cada vez.
Diminuir tamanho do tipo de letra			
Negrito			Permite adicionar texto a negrito ou itálico ou altera o texto seleccionado para negrito ou itálico.
Itálico			
Sublinhar			

<b>Expoente</b>			texto seleccionado.
<b>Índice</b>			Permite adicionar texto a expoente ou abaixo da linha ou altera o texto seleccionado para expoente ou abaixo da linha.
<b>Cor do texto</b>			Permite seleccionar uma cor de texto ou cor de fundo a partir da Paleta de cores ou misturar e corresponder a sua própria cor.
<b>Cor do fundo</b>			
<b>Alinhar à esquerda</b>			
<b>Centro</b>			Alinha o texto à esquerda, centro ou direita.
<b>Alinhar à direita</b>			
<b>Aumentar espaçamento de linha</b>			Aumenta ou diminui o espaço entre as linhas seleccionadas do texto.
<b>Diminuir espaçamento entre linhas</b>			
<b>Aumentar avanço</b>			Aumenta ou diminui o avanço do texto seleccionado.
<b>Diminuir avanço</b>			
<b>Marcas</b>			Permite transformar o texto numa lista com marcas.
<b>Teclado no ecrã</b>			Apresenta o Teclado no ecrã que permite criar texto escrito no quadro.
<b>Seleccionar tudo</b>			Selecciona todo o texto no objecto de texto actualmente seleccionado.
<b>Símbolos de texto</b>			Permite seleccionar símbolos de uma lista pendente.

[Voltar ao início](#) 

## Roda Gigante de votação

Ferramenta	Studio	Primary	Descrição
------------	--------	---------	-----------

<b>Clique para Listar Escala de Likert</b>			Apresenta as opções de resposta da 'Escala de Likert' na caixa 'Resumo de votação' e envia-as para os dispositivos do ActivExpression.
<b>Número de pergunta</b>			Apresenta as opções de resposta da 'Entrada de número' na caixa 'Resumo de votação' e envia-as para os dispositivos do ActivExpression.
<b>Pergunta de texto</b>			Apresenta as opções de resposta da 'Entrada de texto' na caixa 'Resumo de votação' e envia-as para os dispositivos do ActivExpression.
<b>Escolha múltipla</b>			Apresenta as opções de resposta da 'Escolha múltipla' na caixa 'Resumo de votação' e envia-as para os dispositivos do ActivExpression.
<b>Ordenar por ordem</b>			Apresenta as opções de resposta de 'Ordenar por ordem' na caixa 'Resumo de votação' e envia-as para os dispositivos do ActivExpression.
<b>Sim/Não-Verdadeiro/Falso</b>			Apresenta as opções de resposta de 'Sim/Não ou Verdadeiro/Falso' na caixa 'Resumo de votação' e envia-as para os dispositivos do ActivExpression.
<b>Acções</b>			
<b>Registo de Dispositivo</b>			Abre a Caixa de diálogo 'Registo de dispositivo' para começar a registar os dispositivos do ActiVote ou ActivExpression.
<b>Atribuir estudantes a dispositivos</b>			Abre a Caixa de diálogo 'Atribuir estudantes a dispositivos' para importar os nomes dos estudante de uma base de dados.
<b>Fechar</b>			Fecha a Roda Gigante de votação.
<b>Dispositivos ActivExpression de destino</b>			Define o tipo de dispositivo a partir do qual os votos serão aceites na sessão de votação actual.
<b>Dispositivos ActiVote de destino</b>			

[Voltar ao início](#) 

## Caixa de ferramentas dupla

Por predefinição, a Caixa de ferramentas dupla aparece na parte inferior esquerda da janela do ActivInspire. Pode fixar ou arrastar e largar a Caixa de ferramentas dupla. Não pode adicionar ou remover ferramentas desta caixa de ferramentas.

A Caixa de ferramentas dupla contém as seguintes ferramentas:

<b>Ferramenta/Item de menu</b>	<b>Studio</b>	<b>Primary</b>	<b>Descrição</b>
<b>Paleta de cores</b>		consulte <a href="#">Tabuleiro de caneta</a>	Clique numa cor para seleccionar a cor para as ferramentas Caneta, Marcador ou Figura.  Clique com o botão direito do rato para aceder à Paleta de cores alargada ou criar uma cor personalizada.
<b>Selectores de</b>		consulte	Utilize as predefinições ou o cursor de

<b>largura</b>		<a href="#">Tabuleiro de caneta</a>	deslocamento para definir a largura da caneta.
<b>Seleção</b>			Permite seleccionar e interagir com objectos na página do flipchart.
<b>Preenchimento</b>			Preenche um objecto ou página seleccionado(a) com cor.  No ActivInspire Primary, abre também o <a href="#">Tabuleiro de preenchimento duplo</a> na parte inferior da janela do ActivInspire.
<b>Caneta</b>			Escreve ou desenha no flipchart.  No ActivInspire Primary, abre também o <a href="#">Tabuleiro de caneta duplo</a> na parte inferior da janela do ActivInspire.
<b>Marcador</b>		<a href="#">consulte Tabuleiro de caneta</a>	Realça áreas do flipchart com cores translúcidas.  No ActivInspire Primary, abre também o <a href="#">Tabuleiro de preenchimento duplo</a> na parte inferior da janela do ActivInspire.
<b>Figura</b>			Abre o Menu Figuras que permite seleccionar uma figura e depois desenhá-la.
<b>Conector</b>			Liga objectos ou figuras com uma linha do Conector.
<b>Reconhecimento de escrita manual</b>			Transforma as anotações em texto.
<b>Reconhecimento de figura</b>			Transforma os desenhos livres em figuras.
<a href="#">Voltar ao início</a> 			

[Home](#) > [Referência](#) > Ferramentas

## Ferramentas

Esta secção descreve detalhadamente todas as ferramentas disponíveis no ActivInspire. Para cada ferramenta, descrevemos o que faz, como utilizá-la, o que pode personalizar e onde se encontra, por predefinição.

## Calculadora



### O quê?

Efectuar cálculos matemáticos no quadro.

### Onde?

- [Ferramentas](#) > [Ferramentas de matemática](#) > [Calculadora](#)
- [Ferramentas do ambiente de trabalho](#)

### Como?

Clique ou toque nas teclas da calculadora para efectuar cálculos.

### O que posso personalizar?

Escolha da calculadora:

- Calculadora fornecida com o ActivInspire (predefinição)
- Calculadora fornecida com o sistema operativo
- Outra calculadora instalada no computador

### Onde posso personalizar?

[Editar perfis](#) > [Definições](#) > [Ferramentas](#)



**Mais informações...**

[Utilizar a Calculadora](#)

[Escolher definições da aplicação](#)

[Referência](#) > [Definições](#) > [Ferramentas](#)

[Trabalhar com acções](#)

[Referência](#) > [Acções](#) > [Acções de comando](#)

## Câmara

<b>O quê?</b>	Captar uma imagem instantânea do ecrã - pode ser uma imagem num Web site ou flipchart, por exemplo.
<b>Onde?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ferramentas &gt; Câmara</li> <li>• Ferramentas do ambiente de trabalho</li> </ul>
<b>Atalho?</b>	<p>Área de instantâneo (veja a descrição abaixo):</p> <p><b>CTRL+Shift+K</b> (Windows™ e Linux™)</p> <p><b>Cmd+Shift+K</b> (Mac®)</p>
<b>Como?</b>	<p>Escolha o tipo de imagem instantânea do menu pendente e, em seguida, escolha o destino para a imagem instantânea a partir da Caixa Instantâneo da câmara.</p> <p><b>Área de instantâneo</b> Aparece uma caixa realçada. Clique no interior da caixa e arraste para movê-la - altere as medições com as alças. Para um ajuste fino, utilize os controlos de Posição na Caixa de diálogo 'Instantâneo da câmara'.</p> <p><b>Instantâneo Ponto a ponto</b> Clique e arraste, desenhando linhas rectas para incluir uma área de contorno realçada no ecrã esbatido. A área de imagem instantânea não pode ser movida nem modificada - se errar, basta fechar a Caixa de diálogo 'Instantâneo da câmara' e tentar novamente. A Câmara fica activa quando o contorno estiver concluído.</p> <p><b>Instantâneo de mão-livre</b> Clique e arraste, desenhando em mão-livre para incluir uma área de contorno realçada no ecrã esbatido. A área de imagem instantânea não pode ser movida nem modificada - se errar, basta fechar a Caixa de diálogo 'Instantâneo da câmara' e tentar novamente.</p> <p><b>Instantâneo da janela</b> Capte caixas de diálogo ou a janela do ActivInspire.</p> <p><b>Instantâneo de ecrã inteiro</b> Capte o ecrã inteiro.</p> <p>Escolha o destino:</p> <p><b>Página actual</b></p> <p><b>Nova página</b> Uma nova página, inserida depois da página actual.</p> <p><b>Área de transferência</b></p> <p><b>Os meus recursos</b></p> <p><b>Recursos partilhados</b> Os meus recursos ou Recursos partilhados</p> <p><a href="#">Utilizar a Câmara</a></p>



Trabalhar com acções

Acções > Acções de comando

# Relógio

## O quê?

Relógio da sala de aula, actividades e competições cronometradas.

## Onde?

- Ferramentas > Mais ferramentas > Relógio
- Ferramentas do ambiente de trabalho

## Atalho?

Foco circular (veja a descrição abaixo):

**CTRL+Shift+U** (Windows™ e Linux™)

**Cmd+Shift+U** (Mac®)

## Como?

Defina a apresentação, escolha contagem decrescente ou contagem crescente, como pretender:

## O que posso personalizar?



Apresentar um relógio analógico



Mostra um relógio digital



Apresenta um relógio analógico e um relógio digital



Alternar botão. Pausa ou reinicia o relógio



Abre a Caixa de diálogo 'Cronómetro'.

Utilizar para definir:

- Intervalo de contagem decrescente/contagem crescente
- Repetir contagem decrescente/contagem crescente
- Redefinir
- Reproduzir som depois do limite de tempo
- Efectuar uma acção depois do tempo limite

## Onde posso personalizar?

- Caixa Relógio
- Editar perfis > Definições > Ferramenta Relógio



**Mais informações...**

[Utilizar o Relógio](#)

[Definições > Ferramentas](#)

[Trabalhar com acções](#)

[Acções > Acções de comando](#)

[Home](#) > [Referência](#) > [Ferramentas](#) > [Compasso](#)

## Compasso



### O quê?

Desenhar círculos e arcos de qualquer tamanho, cor ou

espessura da linha com a **Caneta**



**Marcador**



ou **Borracha**



### Onde?

Ferramentas > Ferramentas de matemática > Compasso

### Como?

Arraste o compasso para a área da página, onde pretende desenhar um círculo ou arco, expanda para o raio pretendido, seleccione a ferramenta Caneta ou Marcador, ajuste a espessura e cor, se necessário, arraste o braço da caneta até ter criado a figura pretendida. Em seguida, clique na cruz entre os dois braços para remover a ferramenta ou arraste-a para o Lixo do flipchart.



**Mais informações...**

[Utilizar o Compasso](#)

[Trabalhar com acções](#)

[Referência > Acções > Acções de comando](#)

[Home](#) > [Referência](#) > [Ferramentas](#) > Conector

## Conector

### O quê?

Desenhar ligações entre objectos, por exemplo, enquanto cria mapas de conceito. A linha de ligação adapta-se automaticamente quando um dos objectos ligados é movido.

### Onde?

- Ferramentas > Conector
- Caixa de ferramentas principal
- Caixa de ferramentas dupla

### Atalho?

**CTRL+Shift+C** (Windows<sup>TM</sup> e Linux<sup>TM</sup>)

**Cmd+Shift+C** (Mac<sup>®</sup>)

### Como?

Clique e arraste para criar ligações entre objectos.



**Mais informações...**

[Trabalhar no Modo de utilizador duplo](#)

[Referência > Acções > Acções de comando](#)

[Home](#) > [Referência](#) > [Ferramentas](#) > Anotação de ambiente de trabalho

## Anotação de ambiente de trabalho

### O quê?

Escrever anotações no ambiente de trabalho ao vivo do computador

com a Caneta   ou Marcador  

Interagir com outras aplicações no ambiente de trabalho com

Seleccionar  

### Onde?

Ferramentas > Anotação de ambiente de trabalho

### Atalho?

**CTRL+Shift+A** (Windows<sup>TM</sup> e Linux<sup>TM</sup>)

**Cmd+Shift+A** (Mac<sup>®</sup>)

### Como?

O ambiente de trabalho do computador transforma-se no fundo da página do flipchart. A Caixa de ferramentas principal permanece aberta, para que possa seleccionar ferramentas e guardar ou ignorar o flipchart de ambiente de trabalho.

Pode procurar no computador, iniciar aplicações e utilizar as ferramentas do ActivInspire para criar e manipular anotações e outros objectos. Os objectos criados no flipchart são uma sobreposição do ambiente de trabalho, não permanecerão no ambiente de trabalho quando fechar o flipchart de ambiente de trabalho.



Se guardar o flipchart, não irá incluir uma imagem do ambiente de trabalho.



**Mais informações...**

[Mais acerca do ActivInspire > Trabalhar no quadro > Anotar o ambiente de trabalho](#)

[Trabalhar com acções](#)

[Referência > Acções > Acções de comando](#)

[Home](#) > [Referência](#) > [Ferramentas](#) > Utilizador duplo

## Utilizador duplo



### O quê?

Trabalho em conjunto com dois ActivPens no ActivBoard versão 3 ou ActivBoard versão 2 actualizado.

### Onde?

Ferramentas > Utilizador duplo

### Como?

Inicie o Modo de utilizador duplo, em seguida, dois colaboradores podem escrever e trabalhar simultaneamente no quadro, utilizando a Caneta do estudante e a Caneta do professor.



**i+** Mais  
informações...

[Trabalhar no Modo de utilizador duplo](#)

[Home](#) > [Referência](#) > [Ferramentas](#) > Lançador de dados

## Lançador de dados



### O quê?

Lançar até cinco dados.

### Onde?

- Ferramentas > Ferramentas de matemática > Lançador de dados
- Ferramentas do ambiente de trabalho

### Como?

Selecione o número de dados, a velocidade de lançamento e se pretende ou não colocar o resultado no flipchart.

### O que posso personalizar?

**Número de dados** 1 - 5

**Velocidade** 3 - 11 segundos

**Lançar** Clique para lançar os dados.

**Enviar para flipchart** Clique para colocar o resultado no flipchart.

### Onde posso personalizar?

- Caixa 'Lançador de dados'
- Editar perfis > Definições > Ferramentas



### Mais informações...

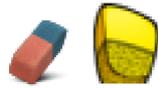
[Utilizar o Lançador de dados](#)

[Definições > Ferramentas](#)

[Trabalhar com acções](#)

[Acções > Acções de comando](#)

## Borracha



### O quê?

Apagar definitivamente ou interromper anotações efectuadas com a Caneta, Marcador ou Magic Ink.

### Onde?

- Ferramentas > Borracha
- Caixa de ferramentas principal
- Caixa de ferramentas dupla

### Atalho?

**CTRL+E** (Windows™ e Linux™)

**Cmd+E** (Mac®)

### Como?

Selecione a largura e esfregue suavemente sobre a anotação.

### O que posso personalizar?

**Largura** Aumenta ou diminua a largura da Borracha com o cursor de deslocamento.

### Onde posso personalizar?

Caixa de ferramentas principal



### Mais informações...

[Eliminar material](#)

[Trabalhar com acções](#)

[Acções > Acções de comando](#)

# ExpressPoll

## O quê?

Fazer uma pergunta rápida aos estudantes e apresentar os resultados de votação instantaneamente.

## Onde?

- Ferramentas > ExpressPoll
- Caixa de ferramentas principal
- Ferramentas do ambiente de trabalho

## Atalho?

F3

## Como?

Seleccione um estilo de pergunta e opções da Roda gigante de votação.

## O que posso personalizar?

**Limite de tempo da pergunta**      Especifica o tempo disponível para responder.

**Aplicar limite de tempo a perguntas preparadas**      Alternar botão.

**Anexar pergunta ao flipchart actual**      Alternar botão.

## Onde posso personalizar?

Definições > Sistema de Resposta do Aluno



## Mais informações...

[Utilizar Sistemas de Resposta do Aluno](#)

[Definições > Sistema de Resposta do Aluno](#)

[Trabalhar com acções](#)

[Acções > Acções de votação](#)

## Preenchimento



### O quê?

Preencher:

- Figuras com cores únicas ou com graduação (pode definir as cores com graduação no Browser de Propriedades)
- Intersectar figuras parciais com diferentes figuras de preenchimento coloridas
- Páginas

Alterar a cor dos contornos do objecto.

### Onde?

- Caixa de ferramentas principal
- Ferramentas > Preenchimento
- Caixa de ferramentas dupla

### Atalho?

**CTRL+F** (Windows™ e Linux™)

**Cmd+F** (Mac®)

### Como?

Selecione Preenchimento, altere a cor, se desejar, clique no objecto, página ou contorno.

### Onde posso personalizar?

Nas Propriedades de preenchimento do Browser de Propriedades



### Mais informações...

[Adicionar e manipular figuras > Preencher uma figura](#)

[Trabalhar com acções](#)

[Referência > Propriedades > Propriedades de preenchimento](#)

[Referência > Acções > Acções de comando](#)

[Home](#) > [Referência](#) > [Ferramentas](#) > Lixo do flipchart

## Lixo do flipchart



### O quê?

Arrastar e largar itens no Lixo do flipchart, como objectos e Ferramentas de matemática, depois de concluir o trabalho

### Onde?

Pode mostrar ou ocultar o Lixo do flipcharta partir do Menu Ver.

### Como?

Arraste itens para o lixo e solte para eliminá-los quando a seta vermelha aparece.



**Mais informações...**

[Eliminar material](#)

[Home](#) > [Referência](#) > [Ferramentas](#) > Verificador ortográfico do flipchart

## Verificador ortográfico do flipchart

### O quê?

Verificar a ortografia.

### Onde?

Ferramentas > Mais ferramentas

### Como?

Tal como o verificador ortográfico no software de processamento do Word, permite seleccionar um idioma e sugere alterações que pode aceitar, rejeitar, ignorar, aplicar individualmente ou em todo o flipchart. Quando terminar, clique em **Concluído**.

### Onde posso personalizar?

- Caixa de diálogo 'Verificador de ortografia'
- Ficheiro > Definições > Verificador de ortografia

### O que posso personalizar?

Pode escolher quais os tipos de palavras a ignorar, qual o idioma a utilizar e se pretende ou não realçar as palavras mal escritas.



### Mais informações...

[Primeiros passos com o ActivInspire > Adicionar e formatar texto > Verificar a ortografia](#)

[Trabalhar com acções](#)

[Referência > Acções > Acções de comando](#)

[Home](#) > [Referência](#) > [Ferramentas](#) > Estruturador de grelha

## Estruturador de grelha



### O quê?

Desenhar as suas próprias grelhas personalizadas ou adaptar grelhas na Biblioteca de recursos.

### Onde?

Menu de contexto do Browser de Páginas

### Atalho?

**CTRL+Shift+G** (Windows™ e Linux™)

**Cmd+Shift+G** (Mac®)

### Como?

O Estruturador de grelha oferece muitas opções. Além de muitas outras funções, permite seleccionar cores de grelha e estilos de linha, empilhar vários níveis de grelha, mostrar ou ocultar a grelha, activar ou desactivar o ajuste para que os objectos fiquem alinhados automaticamente com a grelha, mostrar a grelha sobre ou por trás dos objectos, definir a direcção e origens de X e Y, bem como o tamanho das gradações de X e Y.

### Onde posso personalizar?

Caixa de diálogo 'Estruturador de grelha'



### Mais informações...

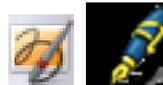
[Mais acerca do ActivInspire > Trabalhar com objectos > Criar e editar grelhas](#)

[Trabalhar com acções](#)

[Referência > Acções > Acções de comando](#)

[Home](#) > [Referência](#) > [Ferramentas](#) > Reconhecimento de escrita manual

## Reconhecimento de escrita manual



### O quê?

Escrever no quadro e permitir ao ActivInspire torna as anotações à mão livre em texto. Bem como o reconhecimento de escrita manual e figuras no ActivInspire, a ferramenta Reconhecimento de escrita manual pode também reconhecer escrita manual em outras aplicações, por exemplo Microsoft Word<sup>®</sup>.

### Onde?

- Ferramentas > Reconhecimento de escrita manual
- Caixa de ferramentas dupla

### Atalho?

**CTRL+Shift+H** (Windows<sup>™</sup> e Linux<sup>™</sup>)

**Cmd+Shift+H** (Mac<sup>®</sup>)

### Como?

- Utilize o Reconhecimento de escrita manual enquanto escreve:

Leve o tempo que pretender para escrever de forma lenta e nítida. Se o ActivInspire interpretar a sua escrita correctamente, continue a escrever, caso contrário seleccione a ortografia correcta da lista pendente.

- Utilize posteriormente:

Com a ferramenta Selecção, seleccione as anotações a transformar em texto, em seguida, seleccione **Converter em texto** a partir do menu Edição de objecto.

### O que posso personalizar?

Na Caixa de ferramentas principal:

#### Largura de caneta

Predefinição = Linha fina

Altere a largura da Caneta com o cursor de deslocamento ou seleccione uma largura predefinida, para criar linhas mais grossas.

#### Cor

Predefinição = Preto

Altere a cor, seleccionando outra cor da Paleta de cores.

Na secção de Definições Entrada de utilizador:

#### Tempo limite de reconhecimento

Predefinição = 5

O intervalo de tempo em segundos antes do ActivInspire começar a transformar a escrita manual em texto.

Mova o cursor de deslocamento para alterar o limite de tempo entre 0 e 5 segundos.

#### Idioma de reconhecimento de escrita manual

Predefinição = Idioma utilizado pelo sistema operativo do computador

O idioma em que está a escrever as anotações. Seleccione dos seguintes idiomas:

Dinamarquês, Alemão, Grego, Inglês (Canadá), Inglês (Estados Unidos), Espanhol, Espanhol

(México), Finlandês, Francês, Francês (Canadá), Italiano, Japonês, Coreano, Holandês, Norueguês, Português, Português (Brasil), Russo, Sueco, Chinês (RPC), Chinês (Taiwan).

### Onde posso personalizar?



- Caixa de ferramentas principal
- Definições > Entrada de utilizador

[Mais acerca do ActivInspire > Trabalhar no quadro > Utilizar o Reconhecimento de escrita manual](#)

[Trabalhar com acções](#)

[Referência > Acções > Acções de comando](#)

[Home](#) > [Referência](#) > [Ferramentas](#) > Marcador

## Marcador

### O quê?

Realçar áreas do flipchart com cores translúcidas.

### Onde?

- Ferramentas > Marcador
- Caixa de ferramentas principal (ActivInspire Studio)
- Tabuleiro de caneta (ActivInspire Primary)
- Caixa de ferramentas dupla
- Tabuleiro de caneta dupla (ActivInspire Primary)

### Atalho?

**CTRL+H** (Windows™ e Linux™)

**Cmd+H** (Mac®)

### Como?

Arraste o cursor pela área a ser realçada.

### Onde posso personalizar?

Selecione a cor e a largura na Caixa de ferramentas principal (ActivInspire Studio) ou no Tabuleiro de caneta (ActivInspire Primary).



### Mais informações...

[Primeiros passos com o ActivInspire > Escrever num flipchart](#)

[Trabalhar com acções](#)

[Referência > Acções > Acções de comando](#)

[Home](#) > [Referência](#) > [Ferramentas](#) > Magic Ink

## Magic Ink

### O quê?

Tornar invisível qualquer objecto da 'camada superior' (ou parte de um objecto), para que possa ver os objectos nas camadas abaixo.

### Onde?

Ferramentas > Magic Ink

### Atalho?

**CTRL+Shift+M** (Windows™ e Linux™)

**Cmd+Shift+M** (Mac®)

### Como?

Magic Ink funciona como uma caneta que pode desenhar uma anotação para se 'ver através' na camada superior, permitindo fazer furos através dos objectos na camada superior.



### Mais informações...

[Mais acerca do ActivInspire > Trabalhar no quadro > Utilizar Magic Ink](#)

[Tornar os flipcharts interactivos > Trabalhar com acções](#)

[Home](#) > [Referência](#) > [Ferramentas](#) > Página seguinte e Página anterior

## Página seguinte e Página anterior

### O quê?

Apresentar a página seguinte ou anterior no flipchart.

### Onde?

- Ver > Página seguinte
- Ver > Página anterior
- Caixa de ferramentas principal

### Como?

Clique repetidamente para avançar ou retroceder através do flipchart uma página de cada vez.

Se estiver na última página de um flipchart e clicar em **Página seguinte**, é inserida uma página em branco.



### Mais informações...

[Uma visita ao ActivInspire > Explorar o ActivInspire Studio > Ver um flipchart](#)

[Uma visita ao ActivInspire > Explorar o ActivInspire Primary > Ver um flipchart](#)

[Trabalhar com acções](#)

[Referência > Acções > Acções de comando](#)

[Home](#) > [Referência](#) > [Ferramentas](#) > Teclado no ecrã

## Teclado no ecrã



### O quê?

Adicionar texto escrito ao flipchart enquanto estiver no quadro.

### Onde?

- Ferramentas > Mais ferramentas > Teclado no ecrã
- Ferramentas do ambiente de trabalho

### Atalho?

**CTRL+K** (Windows™ e Linux™)

**Cmd+K** (Mac®)

### Como?

Toque nas teclas do ecrã para criar texto.

### O que posso personalizar?

Alterar a formatação, cor de texto e tipo de letra com a Barra de ferramentas Formatar.

### Onde posso personalizar?

No próprio teclado existem opções para apresentar um teclado normal ou expandido e escolher o número de teclas.



### Mais informações...

[Mais acerca do ActivInspire > Trabalhar no quadro > Utilizar o Teclado no ecrã](#)

[Trabalhar com acções](#)

[Referência > Acções > Acções de comando](#)

[Home](#) > [Referência](#) > [Ferramentas](#) > Zoom de página

## Zoom de página



### O quê?

Ampliar ou miniaturizar a página actual.

### Onde?

Ver > Zoom de página

### Atalho?

**CTRL+Shift+Z** (Windows™ e Linux™)

**Cmd+Shift+Z** (Mac®)

### Como?

Clique na página, prima sem soltar para ampliar, clique com o botão direito do rato na página, prima sem soltar para reduzir.

Clique e arraste com o Zoom de página activado para percorrer a página de um flipchart.



### Mais informações...

[Uma visita ao ActivInspire > Explorar o ActivInspire Studio > Ver um flipchart](#)

[Uma visita ao ActivInspire > Explorar o ActivInspire Primary > Ver um flipchart](#)

[Trabalhar com acções](#)

[Referência > Acções > Acções de comando](#)

[Home](#) > [Referência](#) > [Ferramentas](#) > [Caneta](#)

## Caneta



### O quê?

Desenhar ou escrever anotações no quadro.

### Onde?

- Ferramentas > Caneta
- Caixa de ferramentas principal
- Caixa de ferramentas dupla

### Atalho?

**CTRL+P** (Windows™ e Linux™)

**Cmd+P** (Mac®)

### Como?

Desenhe ou escreva lentamente, tente manter a "tinta" fluente para evitar criar muitas anotações pequenas.

### Onde posso personalizar?

Defina a cor e a largura na caixa de ferramentas principal (ActivInspire Studio) ou no Tabuleiro de caneta (ActivInspire Primary).



### Mais informações...

[Primeiros passos com o ActivInspire > Escrever num flipchart](#)

[Trabalhar com acções](#)

[Referência > Acções > Acções de comando](#)

## Transferidor

### O quê?

Desenhar arcos, segmentos e círculos e medir ângulos.

### Onde?

Ferramentas > Ferramentas de matemática > Transferidor

### Como?

Posicione o Transferidor, arraste-o para o tamanho necessário, seleccione o tipo de transferidor que pretende utilizar e seleccione o tipo de arco a criar. Em seguida, seleccione a Caneta e altere a cor ou largura conforme necessário, alinhe o cursor à extremidade do transferidor e comece a desenhar.

Feche o Transferidor no Menu de contexto ou arraste-o para o Lixo do flipchart.

### O que posso personalizar?

**Transferidor inteiro** Apresenta um transferidor circular de 360 graus.

**Meio transferidor** Apresenta um transferidor de 180 graus.

**Arco** Permite desenhar um arco aberto.

**Arco fechado** Permite desenhar um arco fechado

**Arco preenchido** Permite desenhar um arco preenchido.

### Onde posso personalizar?

No Menu de contexto Transferidor.



### Mais informações...

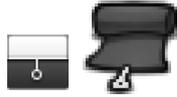
[Utilizar o Transferidor](#)

[Trabalhar com acções](#)

[Referência > Acções > Acções de comando](#)

[Home](#) > [Referência](#) > [Ferramentas](#) > Revelador

## Revelador



### O quê?

Revelar partes selectivamente da página do flipchart.

### Onde?

Ferramentas > Revelador

### Atalho?

**CTRL+R** (Windows™ e Linux™)

**Cmd+R** (Mac®)

### Como?

O Revelador é um botão de alternância. Revele objecto(s) oculto(s), clicando e arrastando a parte oculta do lado superior, inferior, direito e esquerdo.

### O que posso personalizar?

Cor da parte oculta do Revelador

Velocidade de animação (1 a 20 segundos) - para utilização com o ActivRemote.

### Onde posso personalizar?

Editar perfis > Efeitos > Ferramenta Revelar



### Mais informações...

[Mais acerca do ActivInspire > Trabalhar no quadro > Utilizar o Revelador](#)

[Trabalhar com acções](#)

[Referência > Acções > Acções de comando](#)

[Home](#) > [Referência](#) > [Ferramentas](#) > Régua

## Régua

### O quê?

Desenhar e medir linhas no quadro.

### Onde?

Ferramentas > Ferramentas de matemática > Régua

### Como?

Arraste a régua para a tornar maior ou diminuir, posicione-a na página onde pretende desenhar ou medir, seleccione as unidade de medição da régua.

Utilize a Caneta ou o Marcador para desenhar linhas.

### O que posso personalizar?

Comprimento da régua.

Selecione as unidades de medição para as extremidades superior e inferior.

### Onde posso personalizar?

No Menu de contexto Régua.



### Mais informações...

[Utilizar a Régua](#)

[Trabalhar com acções](#)

[Referência > Acções > Acções de comando](#)

[Home](#) > [Referência](#) > [Ferramentas](#) > Gravador de ecrã

## Gravador de ecrã



### O quê?

Gravar as acções efectuadas num flipchart, flipchart de ambiente de trabalho ou outra aplicação, guardá-las como um ficheiro .avi e, em seguida, reproduzi-las como uma animação.

### Onde?

- Ferramentas > Mais ferramentas > Gravador de ecrã
- Ferramentas do ambiente de trabalho

### Como?

Clique no botão vermelho **Gravar** e escreva no nome de ficheiro. Em alternativa, seleccione o formato de vídeo e compressão de áudio primeiro e, em seguida, comece a gravar. Clique no botão **Parar** para terminar a gravação.

### O que posso personalizar?

No Menu Gravador de ecrã:

<b>Compressão de vídeo</b>	Para poupar espaço em disco, escolha dos compressores de vídeo suportados instalados no computador.
<b>Formato de áudio</b>	Escolha mono ou estéreo e a qualidade de gravação. Quanto maior for o número de quilobits por segundo, melhor será a qualidade de som e maior o tamanho do ficheiro.

Na secção Gravações das Definições:

<b>Velocidade de captação de fotogramas</b>	Predefinição = 5 O número de fotogramas a capturar por segundo (1-10). Quanto maior for o número de fotogramas, melhor será a qualidade de vídeo e maior o tamanho do ficheiro.
<b>Gravar áudio</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Predefinido. Caso tenha equipamento áudio adequado, as gravações serão tão boas quanto a imagem. <input type="checkbox"/> Grava apenas vídeo.
<b>Captação rápida</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Seleccione ao gravar actividades que tenham muitos movimentos do cursor sobre grandes áreas estatísticas. Por exemplo, uma demonstração de software. <input type="checkbox"/> Predefinido.
<b>Captar ponteiro de rato</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Predefinido. Grava os movimentos do cursor no vídeo. <input type="checkbox"/> Não grava movimentos do cursor.
<b>Captar janelas em camadas</b>	<input checked="" type="checkbox"/> As janelas em camadas são utilizadas por aplicações para criar janelas translúcidas. Por exemplo, a imagem translúcida que aparece ao arrastar e largar um ícone no ambiente de trabalho. Seleccione quando gravar aplicações que utilizam janelas em camadas.

### Desactivar aceleração de hardware durante gravação



O cursor pode piscar durante a gravação, mas este efeito não irá aparecer no vídeo.

Predefinido.

Predefinido.

A aceleração de hardware melhora o desempenho dos gráficos 3D no computador, mas pode afectar de forma negativa o desempenho do Gravador de ecrã.

Seleccione para desactivar a aceleração de hardware no início da gravação e restabeleça-a depois da conclusão da gravação.

### Ocultar caixa de ferramentas Gravador de ecrã durante gravação



Oculta a caixa de ferramentas Gravador de ecrã no início de cada nova gravação.



Depois da caixa de ferramentas ser ocultada, pare a gravação clicando no ícone Gravador de ecrã.

Predefinido. O Gravador de ecrã é apresentado durante a gravação para que possa parar, efectuar uma pausa ou reiniciar a gravação.

### Onde posso personalizar?

- Menu Gravador de ecrã
- Editar perfis > Definições > Gravações



Mais informações...

[Mais acerca do ActivInspire > Trabalhar com objectos > Adicionar multimédia](#)

[Home](#) > [Referência](#) > [Ferramentas](#) > [Seleccção](#)

## Seleccção

### O quê?

Seleccionar e manipular um ou mais itens no flipchart.

### Onde?

Ferramentas > Seleccção

Caixa de ferramentas principal

### Como?

Selecione a ferramenta, clique no item ou arraste o cursor por um ou mais itens para os seleccionar como um grupo.



### Mais informações...

[Primeiros passos com o ActivInspire > Adicionar e manipular figuras > Seleccionar uma figura](#)

[Referência > Acções > Acções de comando](#)

## Figura

### O quê?

A ferramenta Figura permite aceder à Caixa de ferramentas da Figura, incluindo uma variedade de objectos predefinidos de linha e figura que podem ser adicionados à página do flipchart.

### Onde?

- Caixa de ferramentas principal
- Menu principal > Introduzir > Figuras

### Atalho?

**CTRL+Shift+S** (Windows™ e Linux™)

**Cmd+Shift+S** (Mac®)

### Como?

Clique na ferramenta Figura para apresentar a Caixa de ferramentas da Figura. Na Caixa de ferramentas da Figura, clique na figura específica (ou linha) que pretende adicionar à página. Mova o cursor para a página no local onde pretende desenhar a figura. Em seguida, clique e arraste o cursor pelo flipchart para adicionar o novo objecto de figura no tamanho adequado da página.

### O que posso personalizar?

#### Contorno

Seleccione a cor do contorno a partir da Paleta de cores ou altere a cor do contorno e outras propriedades na secção 'Contorno' do Browser de Objectos.

#### Preenchimento

Seleccione a cor do Preenchimento a partir da Caixa de ferramentas da Figura ou altere a cor do preenchimento e outras propriedades na secção 'Preenchimento' do Browser de Objectos.

### Onde posso personalizar?

- Caixa de ferramentas principal
- Browser de Propriedades > Secção Preenchimento



### Mais informações...

[Primeiros passos com o ActivInspire > Adicionar e manipular figuras](#)

[Alterar propriedades do objecto](#)

[Referência > Propriedades > Propriedades do contorno](#)

[Referência > Propriedades > Propriedades de preenchimento](#)

[Home](#) > [Referência](#) > [Ferramentas](#) > Reconhecimento de figura

## Reconhecimento de figura



### O quê?

Desenhar no quadro e deixar o ActivInspire transformar os seus desenhos em figuras.

### Onde?

Ferramentas > Reconhecimento de figura

Caixa de ferramentas dupla

### Como?

Leve o tempo que quiser para desenhar de forma lenta e nítida. Funciona para todos os tipos de figuras, mas é particularmente útil para triângulos, quadrados e círculos.

### O que posso personalizar?

Na Caixa de ferramentas principal:

**Largura de caneta**      Predefinição = Linha fina  
 Altere a largura da Caneta com o cursor de deslocamento ou seleccione uma largura predefinida para criar linhas mais espessas.

**Cor**      Predefinição = Preto  
 Altere a cor seleccionando outra cor a partir da Paleta de cores.

Na secção 'Entrada de utilizador' das Definições:

**Tempo limite de reconhecimento**      Predefinição = 5  
 Intervalo de tempo em segundos antes de o ActivInspire começar a transformar o desenho numa figura.  
 Mova o cursor de deslocamento para alterar o limite de tempo para entre 0 e 5 segundos.

**Preencher figuras reconhecidas**       Predefinido. As figuras reconhecidas são automaticamente preenchidas com outra cor ou com a mesma cor do contorno (consulte **Modo de preenchimento** abaixo).  
 As figuras reconhecidas são desenhadas na cor do contorno, mas não preenchidas.

**Modo de preenchimento**      Apenas activado se **Preencher figuras reconhecidas** estiver seleccionado.

**Outra cor**      Predefinido. Preenche a figura com uma cor diferente da do contorno.

**Igual ao contorno**      Preenche a figura com a mesma cor da do contorno.

**Outra cor**       Clique para seleccionar uma Cor de preenchimento a partir da Paleta de cores.

### Onde posso personalizar?

- Caixa de ferramentas principal
- Definições > Entrada de utilizador



[Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar no quadro](#) > [Utilizar Reconhecimento de figura](#)

**informações...**

[Trabalhar com acções](#)

[Referência > Acções > Acções de comando](#)

[Home](#) > [Referência](#) > [Ferramentas](#) > Ajustar à grelha

## Ajusta à grelha



### O quê?

Esta opção é uma opção de alternância que, quando activada, força os objectos, que são movidos na página, a serem alinhados automaticamente para a parte mais próxima da grelha.

### Onde?

Página do Flipchart > Menu de contexto > Ajustar à grelha

### Como?

Esta função aplica-se apenas se a página tiver uma grelha que tenha sido concebida para permitir o ajuste. Quando definida, os objectos são alinhados à grelha depois de concluir o movimento do objecto. Na maioria dos casos, o canto inferior esquerdo do objecto é alinhado com a intersecção mais próxima na grelha. Com objectos de texto, a linha de base do texto é ajustada à grelha.



### Mais informações...

[Mais acerca do ActivInspire > Trabalhar com objectos > Criar e editar grelhas](#)

[Referência > Ferramentas > Estruturador de grelha](#)

**O quê?**

Fornece uma camada de disfarce ao flipchart (ou ao ambiente de trabalho) que contém uma área móvel e dimensionável conhecida como Foco, através da qual pode ver o material que está por baixo.

O Foco escolhido pode ser:

- Movido, arrastando qualquer parte da área disfarçada
- Dimensionado, arrastando qualquer parte do perímetro do foco

Apesar do Foco ser apresentado, pode continuar a interagir com quaisquer áreas visíveis do flipchart

**Onde?**

Menu principal > Ferramentas > Foco

**Atalho?**

Foco circular (veja a descrição abaixo):

**CTRL+Shift+O** (Windows™ e Linux™)

**Cmd+Shift+O** (Mac®)

**Como?**

Escolha o tipo de foco a partir do menu pendente:

**Foco circular**

Fornece um foco móvel, dimensionável circular/oval ou quadrado/rectangular através de uma camada de disfarce que ocupa a página inteira.

**Foco quadrado****Foco circular sólido**

Fornece uma máscara móvel, dimensionável circular/oval ou quadrada/rectangular.

**Foco quadrado sólido****O que posso personalizar?****Largura dos limites**

Aumentar ou diminuir a largura do limite à volta da área de foco. O intervalo é de 0 a 20 pixels.

**Cor dos limites**

Cor do limite à volta do foco.

**Cor do fundo**

Cor da área não focada ao utilizar o Foco.

**Limite translúcido**

Torna o limite do foco numa cor translúcida ou sólida.

**Ecrã translúcido**

Tornar o ecrã do foco (a área escurecida que cobre a janela do Flipchart ou Ambiente de trabalho) translúcido ou opaco.

**Onde posso personalizar?**



**Mais informações...**

[Definições > Efeitos](#)

[Mais acerca do ActivInspire > Trabalhar no quadro > Utilizar o Foco](#)

[Barra de menus > Ferramentas](#)

[Referência > Definições > Efeitos](#)

[Home](#) > [Referência](#) > [Ferramentas](#) > Bloqueio do professor

## Bloqueio do professor



### O quê?

Trata-se de uma ferramenta de alternância que, quando activada, permite impedir que determinados aspectos do programa sejam executados.

### Onde?

Menu principal > Ferramentas > Mais Ferramentas... > Bloqueio do professor

### Como?

Clique na ferramenta Bloqueio do professor e introduza a palavra-passe (predefinida para 1234). A ferramenta Bloqueio do professor fica então activada.

Clique uma segunda vez na ferramenta Bloqueio do professor e introduza a palavra-passe novamente para desactivar a funcionalidade Bloqueio do professor.



**Mais informações...**

[Mais acerca do ActivInspire](#) > [Trabalhar no quadro](#) > [Utilizar o Bloqueio do professor](#)

[Home](#) > [Referência](#) > [Ferramentas](#) > Texto

## Texto

### O quê?

Permite adicionar ou editar objectos de texto em formato .rtf nas páginas do flipchart.

### Onde?

Menu principal > Ferramentas > Texto

Caixa de ferramentas principal

### Atalho?

**CTRL+T** (Windows™ e Linux™)

**Cmd+T** (Mac®)

### Como?

Selecione a ferramenta Texto e, em seguida, clique na página do flipchart para iniciar um novo objecto de texto ou clique num objecto de texto existente para reeditar esse objecto.

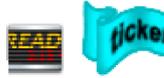
Quando estiver no modo de edição de texto, a Barra de ferramentas Formatar abre-se na parte superior do ecrã, disponibilizando uma variedade de funcionalidades de edição de texto, incluindo a selecção do tipo de letra, tamanho, atributos e símbolos. Para enviar texto da caixa de edição de texto para a página, clique fora da caixa ou selecione outra ferramenta.



**Mais informações...**

[Primeiros passos com o ActivInspire > Adicionar e formatar texto](#)

## Mensagem-rodapé



### O quê?

Permite criar e mostrar mensagens de texto que se deslocam pelo ecrã na apresentação. As mensagens-rodapé podem ser criadas, editadas, guardadas como ficheiros e reutilizadas.

### Onde?

- Menu Ferramentas > Mais ferramentas > Mensagem-rodapé
- Ferramentas do ambiente de trabalho

### Atalho?

**CTRL+Shift+T** (Windows™ e Linux™)

**Cmd+Shift+T** (Mac®)

### Como?

Quando utiliza esta ferramenta, uma nova mensagem-rodapé predefinida desloca-se pelo ecrã. Pode utilizar a janela 'Edição de mensagem-rodapé' para introduzir a mensagem e alterar as respectivas propriedades. Utilize o menu Ficheiro de mensagem-rodapé para guardar e carregar as mensagens-rodapé.

### O que posso personalizar?

Propriedade da mensagem-rodapé como cor e velocidade.

### Onde posso personalizar?

Janela 'Edição de mensagem-rodapé'



Mais informações...

Mais acerca do ActivInspire > Trabalhar no quadro > Utilizar Mensagens-rodapé

[Home](#) > [Referência](#) > [Ferramentas](#) > Anular e Refazer

# Anular e Refazer

## O quê?

Anular e refazer a última acção, por exemplo **Preenchimento** .

## Onde?

- Editar > Anular
- Editar > Refazer
- Caixa de ferramentas principal

## Atalho?

Anular:

**CTRL+Z** (Windows™ e Linux™)

**Cmd+Z** (Mac®)

Refazer:

**CTRL+Y** (Windows™ e Linux™)

**Cmd+Y** (Mac®)

## Como?

Clique repetidamente para anular e refazer as acções que pretender.



[Mais informações...](#)

[Primeiros passos com o ActivInspire > Eliminar material](#)

[Home](#) > [Referência](#) > [Ferramentas](#) > [Origem XY](#)

## Origem XY

### O quê?

Definir um ponto e rotação da página, para que possa rodar objectos à volta do ponto de origem.

### Onde?

Ferramentas > Ferramentas de matemática

### Como?

Selecione **Origem XY**, utilize Selecção para mover o ponto para a posição pretendida e clique ou toque. Rode os objectos à volta do ponto com a Alça para Rodar objecto.



**Mais informações...**

[Mais acerca do ActivInspire](#) > [Numerar ferramentas para todas as ocasiões](#) > [Definir a Origem XY](#)

# Informações importantes para os utilizadores do Activstudio e Activprimary

## Resumo de diferenças

O ActivInspire foi optimizado para trabalhar em computadores Windows™, Mac® e Linux™. Os flipcharts criados com o Activstudio e Activprimary 3.n devem abrir no ActivInspire, em qualquer uma destas plataformas. Além disso, o ActivInspire está integrado para suportar dispositivos que anteriormente necessitavam de software separado.

No entanto, como resultado da optimização, alguns objectos do flipchart com acções anteriormente associadas podem perder a acção em questão quando abrir o flipchart no ActivInspire.

Se isto acontecer, pode atribuir outra acção adequada ou eliminar o objecto.

As secções seguintes apresentam as diferenças entre as acções no Activstudio, Activprimary 3.n e ActivInspire:

- [Não suportado](#)
- [Substituído](#)
- [Suportado com diferenças](#)

### Não suportado

Estas acções não funcionam no ActivInspire:

Exportar página	Criador de fracção	Conversor de PowerPoint	Biblioteca de ligações
Ferramentas avançadas	Exportar para ppt	Exportar para obj ppt	Exportar para doc
Exportar para pdf	Exportar para html	Exportar para swf	Exportar resultados para texto
Assistente de exportação	Assistente de actividade	Activcataloger	Actualizador de anotações
Abrir Os meus ponteiros e notas	Abrir Ponteiros e notas partilhados	Abrir Outros ponteiros e notas	Exportar para QuickTime (Mac)
Exportar diapositivos de imagens (Mac)	Exportar para Applescript (Mac)	Activmarker	Mensagem-rodapé da área de transferência
Abrir As minhas mensagens-rodapé	Abrir Mensagens-rodapé partilhadas	Abrir Outras mensagens-rodapé	Miniaturas pequenas de biblioteca de recursos
Miniaturas grandes de biblioteca de recursos	Seleccção de página pequena	Seleccção de página média	Seleccção de página grande

### Substituído

Estas acções não funcionam no ActivInspire, uma vez que foram substituídas por outras acções. Recomendamos que leia as notas e guarde os flipcharts no novo formato .flipchart acedendo a **Ficheiro > Guardar como...** Em seguida, considere mapear outras acções e experimente-as, antes de utilizar os flipcharts na sala de aulas. Consulte a coluna **Notas** para obter sugestões.

Acção	Notas
-------	-------

Caixa de ferramentas de reconhecimento	Escolha entre <b>Reconhecimento de escrita manual</b>  e <b>Reconhecimento de figura</b> 
Gravador do flipchart	Considere utilizar o <b>Gravador de ecrã</b> 
Actualizar miniaturas	As miniaturas são automaticamente actualizadas no Browser
Incorporar acções de ficheiro	Escolha entre <b>Introduzir ligação a ficheiro</b> e <b>Inserir suporte a partir do ficheiro</b>
Gestor de recursos	No ActivInspire, utilize o Gestor de recursos para gerir recursos
Editor de palavras-chave	No ActivInspire, pode aceder ao Editor de palavras-chave a partir do Browser de Propriedades
Criador de Flipchart	No ActivInspire, pode criar flipcharts com o Browser de páginas e o Browser de Recursos
Iniciar/Sair da aplicação (Mac)	Considere utilizar <b>Introduzir ligação a ficheiro</b> . Pode iniciar uma aplicação, mas não pode sair.

## Suportado com diferenças

Estas acções funcionam, mas comportam-se de maneira diferente no ActivInspire. Recomendamos que leia as notas, guarde os flipcharts no novo formato .flipchart e, em seguida, experimente as acções antes de utilizá-las na sala de aulas. Consulte a coluna **Notas** para obter uma descrição breve sobre as diferenças.

<b>Acção do Activstudio e Activprimary</b>	<b>Acção do ActivInspire</b>	<b>Notas</b>
Desconstruir texto	Extrair texto	Novo nome, mesma funcionalidade.
Iniciar/Parar ActiVote	Iniciar votação de flipchart 	Activa <b>Iniciar votação de flipchart</b>  se existir uma pergunta na página de flipchart actual.
Resultados do ActiVote	Browser de Votação	Mostra os resultados de votação no <b>Browser de votação</b> 
Sessão do ActiVote	Browser de Votação	Abre o <b>Browser de votação</b>  e apresenta as informações sobre a sessão actual.
Várias acções Mostrar relógio	Relógio	Apresenta o <b>Relógio</b>  de acordo com as definições no Separador 'Definições de edição de perfis'.
Definições de pergunta do ActiVote	Pergunta na página actual	Inicia o <b>Assistente Introduzir perguntas</b> . Quando terminar o assistente, a pergunta é apresentada na página actual.
Menu Gravador	Gravador de ecrã	Apresenta o <b>Gravador de ecrã</b> 
Gravador de ecrã parcial		Não existe nenhum Gravador de ecrã parcial no ActivInspire.
Linha recta	Figura	Activa a ferramenta <b>Figura</b>  .
Linha horizontal		
Linha vertical		
Ferramenta Quadrado		

Ferramenta Círculo

Semiarco

Rectângulo

Elipse

Arco de canto

Chamada

Seta

Ponto a ponto

Controlo de tablete

Registo de Dispositivo

Inicia o **Registo de Dispositivo**



Registador de dispositivos

Utilizadores do ActiVote

Acções individuais da Pasta de Recursos

Biblioteca de recursos

Abre os **Recursos partilhados**.

Matriz de perguntas

Assistente de perguntas

Inicia o **Assistente Introduzir perguntas**. Quando terminar o assistente, a pergunta é apresentada na página actual.

Cortar página

Cortar página

Corta, copia ou cola o objecto de destino designado.

Copiar anotação

Copiar

Se não existir nenhum objecto de destino designado, aplica a acção ao objecto actualmente seleccionado. Se não existir nenhum objecto seleccionado, aplica a acção ao próprio objecto de acção.

Colar anotação

Colar

Mostrar Selector de página

Browser de Páginas

Abre o **Browser de Páginas**



Editar texto

Texto

Inicia a ferramenta **Texto**



Definir grelha (Mac)

Estruturador de grelha

Abre o **Estruturador de grelha**



Definir cor da página (Mac)

Definir fundo

Abre a Caixa de diálogo 'Definir fundo', onde pode definir uma cor de fundo ou imagem.

Tablete XR (Mac)

Registo de Dispositivo

Inicia o **Registo de Dispositivo**



Tablete IR (Mac)

Imprimir para pdf (Mac)

Caixa de diálogo Imprimir

Abre a Caixa de diálogo 'Imprimir', onde pode seleccionar as opções para imprimir para PDF

[Voltar ao início](#)



No ActivInspire, todas as acções que se seguem abrem a Caixa de diálogo 'Editar perfis'. Consulte a coluna **Notas** para obter informações detalhadas sobre o que fazer a seguir.

### Acção do Activstudio e Activprimary

### Notas

Definições da votação

Clique no Separador 'Definições' e seleccione **Sistemas de Resposta do Aluno**.

Armazém de ferramentas

Clique no Separador 'Comandos' e adicione ou remova ferramentas a/da caixa de ferramentas principal ou alças de selecção

Abrir Esquema da caixa de ferramentas	Clique no separador 'Esquema'.
Caixa de ferramentas pequena	Clique no Separador 'Esquema' e seleccione o esquema pretendido.
Caixa de ferramentas Médio	
Caixa de ferramentas grande	
Orientação vertical	
Orientação à direita	
Orientação à esquerda	
8, 16, 24 cores da caixa de ferramentas	
Ancorar a biblioteca de recursos à esquerda	No ActivInspire Studio, a Biblioteca de recursos abre no Browser de Recursos. Clique no Separador 'Esquema' e seleccione o comportamento do Browser pretendido.
Ancorar a biblioteca de recursos à direita	
Ancorar a biblioteca de recursos na parte inferior esquerda	
Ancorar a biblioteca de recursos na parte inferior direita	
Guardar esquema da caixa de ferramentas	Clique no separador 'Esquema'. Guarde o esquema no perfil predefinido ou noutro perfil.
Definições de relógio	Clique no Separador 'Definições' e, em seguida, clique em <b>Definições de relógio</b> .

[Voltar ao início](#)



[Home](#) > [Referência](#) > [Acções](#) > Acções de Arrastar e largar

## Acções de Arrastar e largar

A forma mais rápida para associar uma acção a um objecto é a partir do separador Arrastar e largar do

**Browser de Acções** .

A seguinte tabela lista as acções e descreve brevemente o que acontece quando clica no objecto de acção:

Acção	Efeito	 Mais informações...
Seleccção	Activa <b>Seleccção</b> 	<a href="#">Ferramentas &gt; Seleccção</a>
Caneta	Activa a <b>Caneta</b> 	<a href="#">Ferramentas &gt; Caneta</a>
Marcador	Activa o <b>Marcador</b> 	<a href="#">Ferramentas &gt; Marcador</a>
Borracha	Activa a <b>Borracha</b> 	<a href="#">Ferramentas &gt; Borracha</a>
Texto	Activa a ferramenta <b>Texto</b>  	<a href="#">Ferramentas &gt; Texto</a>
Figura	Activa a ferramenta <b>Figura</b>  	<a href="#">Ferramentas &gt; Figura</a>
Preenchimento	Activa a ferramenta <b>Preenchimento</b> 	<a href="#">Ferramentas &gt; Preenchimento</a>
Browser de Notas	Abre o <b>Browser de Notas</b>  	<a href="#">Browsers do ActivInspire &gt; Browser de Notas (Studio)</a> <a href="#">Browsers do ActivInspire &gt; Browser de Notas (Primary)</a>
Página seguinte	Acede à página seguinte/anterior do flipchart.	
Página anterior		
Primeira página	Acede à primeira/última página do flipchart.	
Última página		
Revelador	Activa o <b>Revelador</b> 	<a href="#">Ferramentas &gt; Revelador</a>
Redefinir página	Redefine a página actual para o estado em que foi guardada pela última vez.	
Régua	Activa a <b>Régua</b> 	<a href="#">Ferramentas &gt; Régua</a>
Transferidor		<a href="#">Ferramentas &gt; Transferidor</a>

	Activa o <b>Transferidor</b> 	
Compasso	Activa o <b>Compasso</b> 	<a href="#">Ferramentas &gt; Compasso</a>
ExpressPoll	Inicia a Roda Gigante de votação.  Utilize como um atalho em vez do botão ExpressPoll, por exemplo, quando a Caixa de ferramentas principal está indisponível.	<a href="#">Ferramentas &gt; ExpressPoll</a> <a href="#">Utilizar Sistemas de Resposta do Aluno &gt; Perguntas rápidas e ExpressPoll</a>
Iniciar votação de flipchart	Inicia uma sessão de votação, mas apenas se existir uma pergunta na página actual.	<a href="#">Perguntas preparadas – Utilizar o Assistente de Perguntas</a>
Ajustar à grelha	Obriga o objecto a ajustar-se à grelha, mesmo quando a grelha está invisível.	<a href="#">Ferramentas &gt; Ajustar à grelha</a>

[Home](#) > [Referência](#) > [Acções](#) > Acções de comando

## Acções de comando

Utilize acções de comando para activar uma ferramenta, por exemplo, o **Relógio**   ou para emitir um comando, por exemplo **Fechar flipchart**, quando clica num objecto de acção.

A seguinte tabela lista as acções e descreve o que acontece quando clica no objecto de acção:



Acção	Efeito	Mais informações...
Flipchart de 1024 x 768		
Flipchart de 1152 x 864	Cria um novo flipchart 'Sem título' do tamanho especificado.	<a href="#">Criar o primeiro flipchart</a>
Flipchart de 1280 x 1280		
Acerca de	Abre a Caixa de diálogo 'Acerca do ActivInspire'.	
Browser de Acções	Abre o Browser de Acções.	<a href="#">Uma visita ao ActivInspire &gt; Browser de Acções (Studio)</a> <a href="#">Uma visita ao ActivInspire &gt; Browser de Acções (Primary)</a> <a href="#">Trabalhar com Acções</a>
Área de instantâneo	Inicia um instantâneo de área.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Câmara</a> <a href="#">Utilizar a Câmara</a>
Calculadora	Activa a Calculadora.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Calculadora</a> <a href="#">Utilizar a Calculadora</a>
Foco circular	Coloca um foco circular na página actual.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Foco</a> <a href="#">Utilizar o Foco</a>
Relógio	Activa o Relógio.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Relógio</a> <a href="#">Utilizar o Relógio</a>
Fechar flipchart	Fecha o flipchart actual.	
Compasso	Activa o Compasso.	<a href="#">Utilizar o Compasso</a> <a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Compasso</a>
Conector	Activa a ferramenta Conector.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Conector</a>
Flipchart com tamanho personalizado	Cria um novo flipchart personalizado do tamanho especificado.	
Dashboard	Abre o Dashboard.	<a href="#">Dashboard</a>
Modo de estruturação	Activa o Modo de estruturação.	

Lançador de dados	Abre a Caixa de diálogo 'Lançador de dados'.	<a href="#">Utilizar o Lançador de dados</a> <a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Lançador de dados</a>
Utilizador duplo	Inicia o Modo de utilizador duplo e activa a Caixa de ferramentas Dupla.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Modo duplo</a> <a href="#">Trabalhar em Modo duplo</a>
Editar perfis	Abre a Caixa de diálogo 'Editar perfis'.	<a href="#">Referência &gt; Definições</a> <a href="#">Fazer com que os perfis funcionem</a>
Borracha	Activa a Borracha.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Borracha</a> <a href="#">Eliminar material</a>
Sair	Sai do ActivInspire e pede para guardar as alterações, se aplicável.	
Preenchimento	Activa a ferramenta Preenchimento.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Preenchimento</a> <a href="#">Adicionar e manipular figuras &gt; Preencher uma figura</a>
Instantâneo de mão-livre	Inicia um instantâneo de mão-livre.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Câmara</a> <a href="#">Utilizar a Câmara</a>
Instantâneo de ecrã inteiro	Inicia um instantâneo de ecrã inteiro.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Câmara</a> <a href="#">Utilizar a Câmara</a>
Estruturador de grelha	Abre o Estruturador de grelha.	<a href="#">Criar e editar grelhas</a>
Reconhecimento de escrita manual	Activa o Reconhecimento de escrita manual.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Reconhecimento de escrita manual</a> <a href="#">Utilizar Reconhecimento de escrita manual</a>
Ajuda	Abre este ficheiro de ajuda.	
Ocultar grelha	Ocultar a grelha.	
Marcador	Activa o Marcador.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Marcador</a> <a href="#">Escrever num flipchart &gt; Adicionar marcadores</a>
Magic Ink	Activa o Magic Ink.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Magic Ink</a> <a href="#">Utilizar Magic Ink</a>
Novo flipchart	Cria um novo flipchart 'Sem nome'.	
Browser de Notas	Abre o Browser de Notas.	<a href="#">Uma visita ao ActivInspire &gt; Browser de Notas (Studio)</a> <a href="#">Uma visita ao ActivInspire &gt; Browser de Notas (Primary)</a> <a href="#">Criar notas de página</a>

Browser de Objectos	Abre o Browser de Objectos.	<a href="#">Uma visita ao ActivInspire &gt; Browser de Objectos (Studio)</a> <a href="#">Uma visita ao ActivInspire &gt; Browser de Objectos (Primary)</a>
Teclado no ecrã	Apresenta o Teclado no ecrã.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Teclado no ecrã</a>
Abrir a partir de Os meus flipcharts	Abre a Caixa de diálogo 'Seleccionar um flipchart', para que possa procurar e seleccionar um flipchart.	<a href="#">Primeiros passos com o ActivInspire &gt; Abrir um flipchart</a>
Browser de Páginas	Abre o Browser de Páginas.	<a href="#">Uma visita ao ActivInspire &gt; Browser de Páginas (Studio)</a> <a href="#">Uma visita ao ActivInspire &gt; Browser de Páginas (Primary)</a>
Zoom de página	Activa o Zoom de página.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Zoom de página</a> <a href="#">Ver um flipchart &gt; Ampliar e reduzir (Studio)</a> <a href="#">Ver um flipchart &gt; Ampliar e reduzir (Primary)</a>
Caneta	Activa a Caneta.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Caneta</a> <a href="#">Escrever num flipchart</a>
Instantâneo Ponto a ponto	Inicia um instantâneo ponto a ponto.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Câmara</a> <a href="#">Utilizar a Câmara</a>
Imprimir...	Abre a Caixa de diálogo 'Impressão do flipchart'.	<a href="#">Primeiros passos com o ActivInspire &gt; Imprimir um flipchart</a>
Browser de Propriedades	Abre o Browser de Propriedades.	<a href="#">Uma visita ao ActivInspire &gt; Browser de Propriedades (Studio)</a> <a href="#">Uma visita ao ActivInspire &gt; Browser de Propriedades (Primary)</a> <a href="#">Alterar propriedades do objecto</a> <a href="#">Referência &gt; Propriedades</a>
Transferidor	Activa o Transferidor.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Transferidor</a> <a href="#">Utilizar o Transferidor</a>
Refazer	Refaz o comando anterior.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Anular e Refazer</a>
Browser de Recursos	Abre o Browser de Recursos.	<a href="#">Uma visita ao ActivInspire &gt; Browser de Recursos (Studio)</a> <a href="#">Uma visita ao ActivInspire &gt; Browser de Recursos (Primary)</a> <a href="#">Trabalhar com recursos</a>

Revelador	Activa o Revelador.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Revelador</a> <a href="#">Utilizar o Revelador</a>
Régua	Activa a Régua.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Régua</a> <a href="#">Utilizar a Régua</a>
Guardar em Os meus flipcharts	Abre a Caixa de diálogo 'Guardar o flipchart como...' para que possa guardar o flipchart na localização escolhida.	<a href="#">Guardar um flipchart</a>
Gravador de ecrã	Activa o Gravador de ecrã.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Gravador de ecrã</a> <a href="#">Utilizar o Gravador de ecrã</a>
Flipchart do tamanho do ecrã	Cria um novo flipchart 'Sem nome' do tamanho do ecrã.	<a href="#">Criar o primeiro flipchart</a>
Procurar recursos no Promethean Planet	Abre o Web site Promethean Planet no browser da Internet.	
Seleção	Activa a ferramenta Seleção.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Seleção</a>
Figura	Activa a ferramenta Figura.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Figura</a> <a href="#">Adicionar e manipular figuras</a>
Reconhecimento de figura	Activa o Reconhecimento de figura.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Reconhecimento de figura</a> <a href="#">Referência &gt; Definições &gt; Reconhecimento de figura</a> <a href="#">Utilizar Reconhecimento de figura</a>
Ajustar à grelha	Obriga os objectos movidos ajustarem-se à grelha, independentemente se a grelha estiver visível.	<a href="#">Referência Ferramentas &gt; Ajustar à grelha</a>
Foco circular sólido		<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Foco</a>
Foco quadrado sólido	Activa o foco que escolheu.	<a href="#">Utilizar o Foco</a>
Controlador de som	Abre o Controlador de som.	
Gravador de som	Abre a Caixa de contexto 'Gravador de som'.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Gravador de som</a> <a href="#">Utilizar o Gravador de som</a>
Verificar a ortografia do flipchart	Activa o Verificador ortográfico do flipchart.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Flipchart Verificador ortográfico</a> <a href="#">Adicionar e formatar texto &gt; Verificar a ortografia</a>
Foco quadrado	Activa o foco quadrado.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Foco</a> <a href="#">Utilizar o Foco</a>
Bloqueio do professor	Abre a Caixa de diálogo 'Introduzir palavra-passe do bloqueio do professor'.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Bloqueio do professor</a>

Texto	Activa a Ferramenta Texto 	<a href="#">Utilizar Bloqueio do professor</a> <a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Texto</a> <a href="#">Adicionar e formatar texto</a>
Mensagem-rodapé	Abre a Caixa de diálogo 'Mensagem-rodapé'.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Mensagem-rodapé</a>
Carimbo de data/hora	Aplica o carimbo de data/hora à página actual do flipchart.	
Recolhimento da caixa de ferramentas	Recolhe a Caixa de ferramentas principal.	
Anular	Refaz a acção ou comando anterior.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Anular e Refazer</a>
Browser de Votação	Abre o Browser de Votação.	<a href="#">Uma visita ao ActivInspire &gt; Browser de Votação (Studio)</a> <a href="#">Uma visita ao ActivInspire &gt; Browser de Votação (Primary)</a> <a href="#">Utilizar Sistemas de Resposta do Aluno</a>
Web Browser	Abre o Web browser.	
Instantâneo da janela	Coloca a Câmara no modo de 'Instantâneo da janela', permitindo seleccionar uma das janelas actualmente visíveis a captar.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Câmara</a> <a href="#">Utilizar a Câmara</a>
Origem XY	Activa a ferramenta Origem XY, à volta da qual todos os objectos seleccionados rodam.	<a href="#">Referência &gt; Ferramentas &gt; Origem XY</a>

## Acções da página

Utilize as acções de página para navegar rapidamente no flipchart, inserir ou limpar uma página ou alterar o fundo.

A seguinte tabela lista as acções e descreve o que acontece quando clica no objecto de acção:

<b>Acção</b>	<b>Efeito</b>
Outra página	Vai para o número de página especificado nas Propriedades de Acção no Browser de Acção.
Limpar página	Limpa a página e limpa o próprio objecto de acção.
Copiar página	Copia a página actual, incluindo o objecto de acção, na memória intermédia Colar, para que possa copiá-la para uma página nova.
Cortar página	Corta a página actual do flipchart.
Duplicar página depois da página actual	Inserir um duplicado da página actual antes ou depois da página actual.
Duplicar página antes da página actual	
Duplicar página no final do flipchart	Inserir um duplicado da página actual no final do flipchart.
Primeira página	Vai para a primeira página do flipchart.
Última página	Vai para a última página do flipchart.
Nova página depois da página actual	Inserir uma página em branco antes ou depois da página actual.
Nova página antes da página actual	
Página seguinte	Vai para a página seguinte.
Retroceder no histórico da página	Sempre que apresentar uma página no flipchart, este número de página é adicionado a uma Lista interna do histórico da página. Utilize a acção 'Retroceder no histórico da página' para regressar ao Histórico da página. Se visitou uma série de páginas e cada página contiver um objecto de acção 'Retroceder no histórico da página', ao clicar nestes objectos irá aceder ao histórico de páginas.
Avançar no histórico da página	Esta acção irá fazê-lo avançar pelas páginas do Histórico da página. Esta acção apenas funciona se tiver emitido, pelo menos, uma acção 'Retroceder no histórico da página' em uma ou mais páginas.
Página anterior	Vai para a página anterior.
Redefinir página	Redefine a página para o estado em que se encontrava quando foi guardada pela última vez.
Definir fundo	Abre a Caixa de diálogo 'Definir fundo', que permite definir uma cor de fundo ou imagem.

## Acções do objecto

Utilize acções do objecto para alterar por exemplo, o tamanho, alinhamento ou posição de um objecto, para que quando clicar num objecto de acção, o objecto de destino ou o objecto de acção é alterado.

A seguinte tabela lista as acções e descreve o que acontece quando clica no objecto de acção.

### Acção

### Efeito

Alinhar com o ângulo

Alinha todos os objectos seleccionados de forma que os respectivos ângulos correspondam ao primeiro objecto criado nos objectos seleccionados.

Alinhar com a parte inferior

Alinha todos os objectos seleccionados de forma que as extremidades inferiores coincidam com as do objecto mais abaixo na selecção.

Alinhar ao centro X

Alinha todos os objectos seleccionados de forma que os seus centros correspondam horizontalmente (para X) ou

Alinhar ao centro Y

verticalmente (para Y) com os pontos do centro colocados no centro do rectângulo inicial de limitação.

Alinhamento completo

Alinha todos os objectos seleccionados de forma a corresponderem com a parte esquerda, direita, inferior, superior, largura, altura e propriedades do ângulo do primeiro objecto criado nos objectos seleccionados.

Alinhar com a altura

Alinha objectos com a altura do primeiro objecto criado no grupo.

Alinhar à esquerda

Alinha todos os objectos seleccionados de forma que as extremidades esquerdas, direitas ou superiores coincidam com as do objecto mais à esquerda, mais à direita ou mais acima na selecção.

Alinhar à direita

Alinhar com a parte superior

Alinhar com a largura

Expande um grupo de objectos até alcançar a mesma largura que o primeiro objecto criado no grupo.

Ângulo

Roda o objecto para o ângulo especificado em 'Propriedades de acção'.

Ângulo incrementalmente

Roda objectos incrementalmente no ângulo especificado nas 'Propriedades da acção'. Por exemplo, se especificou 10 graus, o ângulo do objecto de destino muda em 10 graus no sentido dos ponteiros do relógio sempre que clicar no objecto de acção. Pode especificar



### Mais informações...



Para cada uma destas acções, os critérios de alinhamento para todo o grupo baseiam-se sempre no primeiro objecto criado no grupo.

um valor negativo para o ângulo para rodar os objectos no sentido contrário dos ponteiros do relógio.

Acrescentar texto

Acrescenta o texto escrito nas 'Propriedades de acção' ao objecto de texto de destino quando clica no objecto de acção.



**Sugestão** Insira um espaço no início do texto.

Ajuste automático à altura

Ajuste automático à página

Aplica o ajuste automático à página para os objectos de destino.

Ajuste automático à largura

Trazer para a frente

Envia o objecto para a frente uma posição na ordem na respectiva camada actual.

Utilizar camadas e empilhamento

Colocar em primeiro plano

Envia o objecto para a frente da ordem na respectiva camada actual.

Alterar valor de texto

Aumenta ou diminui o valor do objecto de texto de destino pelo valor do texto especificado em 'Propriedades de acção'. Por exemplo, se o objecto de texto de destino contiver '5' e o texto da Propriedade de acção for '-2', o objecto de destino será reduzido para '3' quando a acção for aplicada.

Limpar anotações

Limpa todas as anotações na página.

Limpar fundo

Limpa o fundo.

Limpar grelha

Limpa a grelha.

Limpar objectos

Limpa todos os objectos na página.

Copiar

Cortar

Eliminar

Duplicar

Copia/Corta/Elimina/Duplica qualquer um dos seguintes objectos: texto, imagem, objectos de anotação, figuras, acção e grupos mistos de objectos.

Editar texto

Selecciona o objecto de texto de destino e activa a ferramenta Texto.

Extrair texto

Cria um novo objecto de texto a partir de cada palavra em que clica no objecto de texto de destino.

Inverter no eixo X

Inverte o objecto de destino no eixo X, em direcção à parte superior da página.

Inverter no eixo Y

Inverte o objecto de destino no eixo Y, em direcção à parte esquerda da página.

Alternar agrupado

Permite agrupar ou desagrupar os objectos actualmente seleccionados.

Alternar oculto	Permite mostrar ou ocultar os objectos actualmente seleccionados.
Inverter	Inverte o objecto ao contrário.
Menos translúcido	Torna o objecto de destino menos translúcido incrementalmente, quanto mais clicar no objecto de acção.
Alternar bloqueio	Permite bloquear ou desbloquear os objectos actualmente seleccionados.
Espelhar no eixo X	Cria uma imagem de espelho do objecto no eixo X, em direcção à parte superior da página.
Espelhar no eixo Y	Cria uma imagem de espelho do objecto no eixo Y, em direcção à parte esquerda da página.
Mais translúcido	Torna o objecto de destino mais translúcido incrementalmente, quanto mais clicar no objecto de acção.
Novo objecto de texto	Inserir um novo objecto de texto que inclui o texto que escreveu nas 'Propriedades de acção'.
Tamanho original	Redefine o tamanho do objecto para o tamanho inicialmente autorizado. Em relação às formas, este é o tamanho da forma, quando foi adicionada inicialmente à página.
Colar	Cola o conteúdo da memória intermédia de Colar.
Colocar na parte inferior	Movimenta a parte inferior do objecto de destino para a posição Y, como especificado em 'Propriedades de acção'.
Colocar na parte inferior esquerda	Movimenta a parte inferior esquerda do objecto de destino para a posição X, Y, como especificado em 'Propriedades de acção'.
Colocar na parte inferior direita	Movimenta a parte inferior direita do objecto de destino para a posição X, Y, como especificado em 'Propriedades de acção'.
Colocar no centro	Movimenta o objecto de destino para a posição X, Y, como especificado em 'Propriedades de acção'.
Colocar incrementalmente	Movimenta o objecto de destino incrementalmente a partir da respectiva posição original o número de pixels especificado em 'Propriedades de acção'.
Colocar à esquerda	Movimenta a extremidade esquerda do objecto de destino para a posição X, como especificado em 'Propriedades de acção'.



Pode ser movido com a Alça

**Mover objecto livremente**



Útil quando pretende utilizar ícones de texto e apresentar texto no momento adequado.

Colocar à direita Move a extremidade direita do objecto de destino para a posição X, como especificado em 'Propriedades de acção'.

Colocar na parte superior Move a extremidade superior do objecto de destino para a posição Y, como especificado em 'Propriedades de acção'.

Colocar na parte superior esquerda Move a extremidade superior esquerda do objecto de destino para a posição X, Y, como especificado em 'Propriedades de acção'.

Colocar na parte superior direita Move a extremidade superior direita do objecto de destino para a posição X, Y, como especificado em 'Propriedades de acção'.

Reflectir Inverte ao objecto ao contrário em torno do seu próprio eixo Y central.

Seleccionar tudo Selecciona tudo na página.

[Referência > Selecção](#)

Enviar para trás Envia o objecto de destino para trás uma posição na ordem na respectiva camada actual.

[Utilizar camadas e empilhamento](#)

Enviar para o fundo Envia o objecto de destino para o fundo da ordem na respectiva camada actual.

Dimensionar parte inferior As acções de dimensionamento definem o tamanho geral do objecto de destino para o valor especificado em 'Propriedades de acção'. A posição final do objecto é ditada pela acção de dimensionamento escolhida. Por exemplo, se escolher 'Dimensionar parte inferior 100', o objecto será dimensionado de modo a ter 100 pixels em largura e altura, ao mesmo tempo que mantém a posição da extremidade superior do objecto.

 As acções de dimensionamento mantêm o o rácio de proporção do objecto de destino.

Dimensionar parte inferior esquerda As acções de dimensionamento incremental têm o mesmo comportamento que as acções de dimensionamento, excepto o facto de o objecto de destino ser aumentado ou diminuído o número de pixels especificado em 'Propriedades de acção', mantendo a posição original, como por exemplo, a parte inferior direita.

Dimensionar parte inferior direita

Dimensionar parte inferior esquerda incrementalmente

Dimensionar ao centro

Dimensionar ao centro incrementalmente

Dimensionar à esquerda

Dimensionar à esquerda incrementalmente

Dimensionar à direita

Dimensionar à direita incrementalmente

Dimensionar parte superior

Dimensionar parte superior incrementalmente

Dimensionar parte superior à esquerda

Dimensionar parte superior à esquerda incrementalmente

Dimensionar parte superior à direita

Dimensionar parte superior à direita incrementalmente

Esticar parte inferior

Esticar parte inferior incrementalmente

Esticar parte inferior esquerda

Esticar parte inferior esquerda incrementalmente

Esticar parte inferior direita

Esticar parte inferior direita incrementalmente

Esticar ao centro

Esticar ao centro incrementalmente

Esticar à esquerda

Esticar à esquerda incrementalmente

Esticar à direita

Esticar à direita incrementalmente

Esticar parte superior

Esticar parte superior incrementalmente

Esticar parte superior esquerda

Esticar parte superior

As acções para esticar definem a largura ou a altura geral do objecto de destino para o valor especificado em 'Propriedades de acção'. A posição final do objecto é ditada pela acção de definição de largura escolhida. Por exemplo, se escolher 'Esticar parte inferior 100', o objecto será dimensionado de modo a ter 100 pixels em altura, ao mesmo tempo que mantém a posição da extremidade superior do objecto.

As acções para esticar incrementalmente têm o mesmo comportamento que as acções para esticar, excepto o facto de o objecto de destino ser aumentado ou diminuído o número de pixels especificado em 'Propriedades de acção', mantendo a posição original, como por exemplo, a parte inferior direita.



As acções para esticar distorcem o rácio de proporção do objecto de destino.

esquerda  
incrementalmente

Esticar parte superior  
direita

Esticar parte superior  
direita  
incrementalmente

Para a camada  
inferior

Para a camada  
central

Para a camada  
superior

Translucidez

Envia o objecto para a camada  
inferior, centro ou superior.

Utilizar camadas e empilhamento

Altera a translucidez do objecto de  
destino para um valor fixo, em que:

0 = sólido

255 = limpar

[Home](#) > [Referência](#) > [Acções](#) > Acções do documento/suporte

## Acções do documento/suporte

A seguinte tabela lista as acções e descreve o que acontece quando clica no objecto de acção:

<b>Acção</b>	<b>Efeito</b>	 <b>Mais informações...</b>
Abrir documento, ficheiro ou som	Abre o documento ou ficheiro ou reproduz o som atribuído ao objecto em 'Propriedades de acção'.	<a href="#">Mais acerca do ActivInspire &gt; Tornar os flipcharts interactivos &gt; Trabalhar com acções</a> <a href="#">Mais acerca do ActivInspire &gt; Trabalhar com objectos &gt; Adicionar multimédia</a>
Abrir Web sites	Abre o URL atribuído ao objecto em 'Propriedades de acção'.	

## Acções de votação

A seguinte tabela lista as acções e descreve o que acontece quando clica no objecto de acção:

Acção	Efeito	 Mais informações...
Atribuir estudantes a dispositivos	Abre a Caixa de diálogo 'Atribuir estudantes a dispositivos'.	<a href="#">Utilizar Sistemas de Resposta do Aluno &gt; Atribuir estudantes aos dispositivos</a>
Registo de Dispositivo	Inicia o <b>Registo de Dispositivo</b>  	<a href="#">Utilizar Sistemas de Resposta do Aluno &gt; Registrar dispositivos</a>
Exportar resultados para o Excel <sup>®</sup>	Abre a Caixa de diálogo 'Exportar resultados para o Excel <sup>®</sup> ', se existirem resultados de votação na página actual.  Escolha uma pasta e introduza um nome de ficheiro - os resultados de votação são guardados como um ficheiro .xls e automaticamente abertos no Excel, desde que esteja instalado no computador.  Pode escolher exportar os resultados actuais ou anteriores apresentados no Browser de Resultados.	<a href="#">Utilizar Sistemas de Resposta do Aluno</a>
ExpressPoll	Inicia a Roda Gigante de votação.  Utilize como um atalho em vez do botão ExpressPoll, por exemplo, quando a Caixa de ferramentas principal está indisponível.	<a href="#">Utilizar Sistemas de Resposta do Aluno &gt; Perguntas rápidas e ExpressPoll</a>
Introduzir pergunta	Inicia o <b>Assistente Introduzir perguntas</b> . Quando terminar o assistente, a pergunta é apresentada na página actual (ou nova).	Sempre que navegar para uma página da pergunta, o botão <b>Iniciar/Parar votação de flipchart</b>  é realçado a verde, pronto para começar uma votação.
Pausa na votação	Alternar botão. Pausa a votação, quando um limite de tempo foi definido. Prima novamente para reiniciar.	
Iniciar/Parar votação de flipchart	Utilize como um atalho em vez do botão <b>Iniciar votação de flipchart</b> , por exemplo, quando a Caixa de ferramentas principal está indisponível.  Inicia ou pára uma sessão de votação, mas apenas se existir uma pergunta na página actual.	
Base de dados do estudante	Abre a Caixa de diálogo 'Editar base de dados do estudante'. Utilize como um atalho, se atribuir frequentemente dispositivos de votação a nomes de estudantes e se a sua sala mudar com frequência.	



## Propriedades

Utilize o Browser de Propriedade para ver, alterar e aplicar uma variedade de propriedades avançadas à página de flipchart ou objectos. As opções são apresentadas no Browser e dependem se seleccionou uma página, objecto único ou múltiplos objectos. Diferentes tipos de objectos têm diferentes tipos de propriedades.

Para obter informações detalhadas sobre como alterar propriedades, consulte [Alterar propriedades do objecto](#).

Esta secção descreve brevemente as propriedades disponíveis por categoria:

- [Propriedades de identificação](#)
- [Propriedades de aspecto](#)
- [Propriedades do contorno](#)
- [Propriedades de preenchimento](#)
- [Propriedades de fundo](#)
- [Propriedades de posição](#)
- [Propriedades de rótulo](#)
- [Propriedades do recipiente](#)
- [Propriedades de rotação](#)
- [Propriedades de restrições](#)
- [Propriedades de diversos](#)
- [Propriedades de multimédia](#)
- [Propriedades da página](#)
- [Propriedade das ferramentas](#)
- [Propriedades do revelador](#)
- [Propriedades do foco](#)
- [Propriedades da grelha](#)

[Home](#) > [Referência](#) > [Propriedades](#) > Propriedades de identificação

## Propriedades de identificação

Para obter informações detalhadas sobre como alterar propriedades, consulte [Alterar propriedades do objecto](#).

Propriedade	Opção	Descrição
Nome		<p>O ActivInspire atribui nomes predefinidos aos objectos do flipchart, por exemplo Figura1, Figura2.</p> <p>Pode seleccionar e alterar o nome predefinido.</p>
Palavras-chave		<p>Uma ou mais palavras que identificam o objecto.</p> <p>Duas formas para introduzir palavras-chave:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Clique na caixa Palavras-chave e comece a escrever. Separe as palavras-chave individuais com um espaço.</li> <li>• Clique no ícone Editor de palavras-chave[...], clique em <b>Adicionar</b> e comece a escrever. Utilize o Editor de palavras-chave para adicionar, mover e remover palavras-chave.</li> </ul>
		<p> Utilize palavras-passe com recipientes. Se definir um recipiente para incluir um objecto com uma determinada palavra-chave, por exemplo 'animal', qualquer objecto com a palavra-chave 'animal', pode ser incluído no recipiente.</p>
Descrição		<p>Só se aplica a páginas.</p> <p>Permite incluir instruções ou comentários acerca de uma página específica na área de descrição. Isto pode ser utilizado para descrever como a página foi configurada, por exemplo, caso partilhe páginas com colegas e tenha criado propriedades complexas de objectos ou acções.</p>
Interrogativa afirmativa/negativa		<p>Uma pergunta com respostas múltiplas produzida pelo Assistente de perguntas ou ExpressPoll tem três tipos de objectos de texto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Com pergunta</li> <li>• Opção</li> <li>• Etiqueta de rótulo</li> </ul> <p>Os números de etiqueta permitem ver a resposta / pares de opções - pode ser útil quando edita e reformata o texto ou move as respostas.</p> <p>Se nomeou uma resposta correcta com o Assistente de perguntas, esta informação é incluída na etiqueta de 'Rótulo'. Quando a resposta correspondente é devolvida pelos eleitores, é realçada a verde no ecrã dos resultados. Nomeie a nova resposta correcta, colocando-a junto ao objecto com o número do 'Rótulo' adequado.</p> <p> Pode gerar uma pergunta e iniciar uma votação, aplicando etiquetas ao texto introduzido fora do Assistente de perguntas ou ExpressPoll.</p>
	Nenhum	Predefinido
	Pergunta	Atribuída ao texto da pergunta.
	Opção 1	Associada ao texto etiquetado Rótulo 1 (apresentado como resposta A ou 1).
	Opção 2	Associada ao texto etiquetado Rótulo 2 (apresentado como resposta B

- ou 2).
- Opção 3 Associada ao texto etiquetado Rótulo 3 (apresentado como resposta C ou 3).
- Opção 4 Associada ao texto etiquetado Rótulo 4 (apresentado como resposta D ou 4).
- Opção 5 Associada ao texto etiquetado Rótulo 5 (apresentado como resposta E ou 5).
- Opção 6 Associada ao texto etiquetado Rótulo 6 (apresentado como resposta F ou 6).
- Rótulo 1 Os números de opções e os rótulos têm de corresponder, para as respostas serem interpretadas correctamente.
- Rótulo 2
- Rótulo 3  Se mover quaisquer opções ou rótulos, efectue uma nota da alteração.
- Rótulo 4
- Rótulo 5
- Rótulo 6

[Home](#) > [Referência](#) > [Propriedades](#) > Propriedades de aspecto

## Propriedades de aspecto

Para obter informações detalhadas sobre como alterar propriedades, consulte [Alterar propriedades do objecto](#).

Propriedade	Opção	Descrição
Camada	Em cima	Predefinido
	Ao centro	Especifique em qual camada o objecto é colocado.
	Em baixo	
	Fundo	
Profundidade	não é aplicável	Indicador só de leitura. Mostra a posição do objecto na ordem de empilhamento.  Grelhas e objectos, se colocados na parte da frente, têm um número maior na ordem de empilhamento.
Translucidez		Este valor pode variar entre totalmente translúcido (visível) e sem translucidez (sólido). Utilize o cursor de deslocamento para alterar a translucidez.
Visível	Verdadeiro	Predefinido
	Falso	Defina 'Falso' para tornar o objecto invisível.
Tipo de tinta	Caneta	Predefinido
	Marcador	As anotações podem ser uma dos três tipos:
	Magic Ink	<ul style="list-style-type: none"><li>• Anotações de Caneta são sólidas.</li><li>• Anotações do Marcador são parcialmente translúcidas.</li><li>• Anotações de Magic Ink permitem ver através dos objectos na camada superior.</li></ul>

[Home](#) > [Referência](#) > [Propriedades](#) > Propriedades do contorno

## Propriedades do contorno

Para obter informações detalhadas sobre como alterar propriedades, consulte [Alterar propriedades do objecto](#).

Propriedade	Opção	Descrição
Estilo		Estilo de contorno
	Sólido	Predefinido
	Nenhum	
	Tracejado-Picotado	
	Tracejado-Picotado	
Cor	Tracejado-Picotado-Picotado	
		Cor de contorno
Largura	Preto	Predefinido
	4	Largura do contorno em pixels. Intervalo = Melhor possível, 1 - 100. Predefinido
Estilo da linha		Aplica linhas do tipo seleccionado no início e no fim das anotações ou linhas, quando 'Estilo' está definido para uma das opções tracejadas.
	Redondo	Predefinido
	Plano	
Juntar estilo	Quadrado	
		Aplica aos cantos exteriores dos objectos de figura.
	Redondo	Predefinido
	Esquadria	
	Esquadro	

[Home](#) > [Referência](#) > [Propriedades](#) > Propriedades de preenchimento

## Propriedades de preenchimento

Para obter informações detalhadas sobre como alterar propriedades, consulte [Alterar propriedades do objecto](#).

Propriedade	Opção	Descrição
Estilo	Nenhum	Predefinido
	Sólido	Defina para outra opção para aplicar o estilo à sua escolha.
	Compacto1	Aplique um efeito de preenchimento sólido.
	Compacto2	Selecione a partir de padrões de matriz de diferentes densidades.
	Compacto3	
	Compacto4	
	Compacto5	
	Compacto6	
	Compacto7	
	Horizontal	Selecione a partir de uma variedade de padrões de preenchimento sombreado.
	Vertical	
	Cruzes	
	Diagonal para trás	
	Diagonal para a frente	
Diagonal em cruz		
Gradação	Gradação	Selecione para permitir
	Nenhum	Predefinido
	Vertical	Defina outra opção para aplicar a cor graduada à sua escolha.
	Horizontal	
	Diagonal1	
	Diagonal2	
	Radial	
Cor	Preto	Predefinido
		Defina para outra cor para aplicar a sombra à sua escolha.
Cor 2	Preto	 Apenas activo se 'Estilo' estiver definido para 'Gradação' (consultar acima).

[Home](#) > [Referência](#) > [Propriedades](#) > Propriedades de fundo

## Propriedades de fundo

Para obter informações detalhadas sobre como alterar propriedades, consulte [Alterar propriedades do objecto](#).

<b>Propriedade</b>	<b>Opção</b>	<b>Descrição</b>
Cor	Preto	Predefinido Defina para outra cor para alterar o fundo.
Modo	Transparente	Predefinido
	Opaco	Defina para 'Opaco' para fazer com que a cor de fundo apareça sólida.

[Home](#) > [Referência](#) > [Propriedades](#) > Propriedades de posição

## Propriedades de posição

Para obter informações detalhadas sobre como alterar propriedades, consulte [Alterar propriedades do objecto](#).

Propriedade	Opção	Descrição
Esquerda		Distância do objecto até à margem esquerda em pixels. Exacta às três casas decimais.
Em cima		Distância do objecto até à margem superior em pixels. Exacta às três casas decimais.
Largura		Largura do objecto em pixels. Exacta às três casas decimais.
Altura		Altura do objecto em pixels. Exacta às três casas decimais.
Factor de escala x	1	Predefinido Altere o número para pôr à escala o objecto conforme o novo factor ao longo do eixo x. Por exemplo, defina o factor de escala para 2 para duplicar o tamanho.
Factor de escala y	1	Predefinido Altere o número para pôr à escala o objecto conforme o novo factor ao longo do eixo y.
Invertido	Falso	Predefinido Altere para 'Verdadeiro' para inverter o objecto em 180 graus na vertical.
Ângulo	0	Predefinido Altere para qualquer valor entre 1 e 360 para rodar o objecto conforme o número especificado de graus à volta da alça superior direita de selecção.
Reflectido	Falso	Predefinido Altere para 'Verdadeiro' para inverter o objecto em 180 graus na horizontal
Bloqueado	Falso	Predefinido Altere para 'Verdadeiro' para bloquear o objecto no devido lugar, para que não possa ser seleccionado e movido, excepto com a alça <b>Mover objecto livremente</b> . Para o desbloquear novamente, defina para 'Falso' ou faça duplo clique no ícone de cadeado no Browser de Objectos.

[Home](#) > [Referência](#) > [Propriedades](#) > Propriedades de rótulo

## Propriedades de rótulo

Para obter informações detalhadas sobre como alterar propriedades, consulte [Alterar propriedades do objecto](#).

Propriedade	Opção	Descrição
Legenda		Permite adicionar uma legenda de uma linha a um objecto.
Nome do tipo de letra	Arial	Predefinido Clique na caixa pendente para alterar o tipo de letra.
Tamanho do tipo de letra	12	Predefinido Clique na seta para cima ou para baixo para aumentar ou diminuir o tamanho do tipo de letra ou seleccione os dígitos de tamanho e escreva o novo tamanho.
Cor do tipo de letra	Preto	Predefinido Clique na caixa de cores para seleccionar outra cor de tipo de letra.
Estilo de contorno	Nenhum	Predefinido
	Sólido	Clique na seta pendente para seleccionar um estilo de contorno para o rótulo.
	Tracejado	
	Ponto	
	Tracejado-Picotado	
	Tracejado-Picotado-Picotado	
Modo de fundo	Opaco	Predefinido
	Transparente	Selecione para tornar transparente o fundo do rótulo.
Cor do fundo		Clique na caixa para seleccionar uma cor de fundo.
Comportamento	Sempre ligado	Predefinido
	Sugestão	Selecione para tornar visível apenas quando o cursor se move pelo objecto.

[Home](#) > [Referência](#) > [Propriedades](#) > Propriedades do recipiente

## Propriedades do recipiente

Para obter informações detalhadas sobre como alterar propriedades, consulte [Alterar propriedades do objecto](#).

Propriedade	Opção	Descrição
Pode conter	Nada	Predefinido Não se aplica nenhuma definição do recipiente.
	Qualquer	Qualque objecto colocado no topo é reconhecido.
	Objecto específico	Escolha um objecto específico para o recipiente reconhecer.
	Palavras-chave	O recipiente reconhece qualquer recurso, que tenha as palavras-chave especificadas.
Contém objecto		Apenas activo se 'Pode conter' estiver definido para 'Objecto específico' (consultar acima). Seleccione o objecto da Caixa de diálogo 'Seleccionar Objecto'.
Contém palavras		Apenas activo se 'Pode conter' estiver definido para 'Palavras-chave' (consultar acima). Escreve as palavras-chave que o recipiente pode reconhecer.
Regra para conter		
	Centros têm de corresponder	O centro do conteúdo tem de ser colocado no centro do recipiente ou o conteúdo a ser reconhecido. Útil quando o 'conteúdo' é maior do que os recipientes.
	Totalmente incluído	O conteúdo tem de caber no interior do recipiente.
Sinal de confirmação	Falso	Predefinido Definido para 'Verdadeiro' para reproduzir um som quando um objecto é incluído correctamente.
		Apenas activo se 'Som de confirmação' estiver definido para 'Verdadeiro' (consultar acima). Abre a Caixa de diálogo 'Seleccionar um som', para que possa procurar e seleccionar um ficheiro de som.
Localização do sinal de confirmação		
Voltar se não contido	Falso	Predefinido Volta a colocar o objecto na posição original na página do flipchart, se estiver definido para 'Verdadeiro'.

[Home](#) > [Referência](#) > [Propriedades](#) > Propriedades de rotação

## Propriedades de rotação

Para obter informações detalhadas sobre como alterar propriedades, consulte [Alterar propriedades do objecto](#).

Propriedade	Opção	Descrição
Pode rodar	Livremente	Predefinido Objecto pode rodar sem quaisquer restrições
	Sentido dos ponteiros do relógio	Objecto só pode rodar na direcção do sentido dos ponteiros do relógio.
	Sentido contrário ao dos ponteiros do relógio	Objecto só pode rodar na direcção do sentido contrário dos ponteiros do relógio.
	Não	Objecto não pode rodar.
Gradação de rotação		Objecto roda um incremento de cada vez.
Rodar em redor	Centro	Predefinido Objecto só pode rodar em redor do seu próprio centro.
	Outro lugar	Objecto pode rodar em redor de outra localização que pode definir.
	Outro objecto	Objecto pode rodar em redor de outro objecto.
	Primeira linha de texto	Objecto pode rodar em redor da primeira linha de texto.
	Ponto específico	Objecto pode rodar em redor de um ponto específico.
	Superior à esquerda	Objecto pode rodar em redor da parte superior esquerda.
	Em cima	Objecto pode rodar em redor da parte superior.
	Superior à direita	Objecto pode rodar em redor da parte superior direita.
	Esquerda	Objecto pode rodar em redor da parte esquerda.
	Direita	Objecto pode rodar em redor da parte direita.
	Parte inferior esquerda	Objecto pode rodar em redor da parte inferior esquerda.
Rodar objecto		Apenas activo se 'Rodar em redor' estiver definido para 'Outro objecto' (consultar acima). Selecione o objecto da Caixa de diálogo 'Seleccionar Objecto'.
Ponto de rotação x		Objecto pode rodar em redor da coordenada x.
Ponto de rotação y		Objecto pode rodar em redor da coordenada y.



[Home](#) > [Referência](#) > [Propriedades](#) > Propriedades de restrições

## Propriedades de restrições

Para obter informações detalhadas sobre como alterar propriedades, consulte [Alterar propriedades do objecto](#).

Propriedade	Opção	Descrição
Pode bloquear	Falso	Predefinido
	Verdadeiro	Objecto pode ficar bloqueado.
Pode ajustar	Falso	Predefinido
	Verdadeiro	Objecto pode ajustar-se.
Ajustar ponto x		Ponto no eixo x ao qual o objecto pode ajustar-se.
Ajustar ponto y		Ponto no eixo y ao qual o objecto pode ajustar-se.
Ajustar a	Centro	Predefinido. O objecto ajusta-se ao centro.
	Outro lugar	Objecto ajusta-se a outra localização que pode definir.
	Outro objecto	Objecto pode ajustar-se a outro objecto.
	Primeira linha de texto	Objecto pode ajustar-se à primeira linha de texto.
	Ponto específico	Objecto pode ajustar-se a um ponto específico.
	Superior à esquerda	Objecto pode ajustar-se à parte superior esquerda.
	Em cima	Objecto pode ajustar-se à parte superior.
	Superior à direita	Objecto pode ajustar-se à parte superior direita.
	Esquerda	Objecto pode ajustar-se à parte esquerda.
	Direita	Objecto pode ajustar-se à parte direita.
	Parte inferior esquerda	Objecto pode ajustar-se à parte inferior esquerda.
	Em baixo	Objecto pode ajustar-se à parte inferior.
	Parte inferior direita	Objecto pode ajustar-se à parte inferior direita.
	Pode mover	Livremente
Verticalmente		Objecto só pode mover-se verticalmente.
Horizontalmente		Objecto só pode mover-se horizontalmente.
Ao longo do caminho		Objecto só pode mover-se ao longo do caminho definido.
Não		Objecto não se pode mover.
Mover caminho		Apenas activo se 'Pode mover' estiver definido para 'Ao longo do caminho' (consultar acima). Selecione o caminho na Caixa de diálogo 'Seleccionar Objecto'.
Pode dimensionar	Livremente	Predefinido
	Nenhum	Objecto não pode ser redimensionado.



[Home](#) > [Referência](#) > [Propriedades](#) > Propriedades de diversos

## Propriedades de diversos

Para obter informações detalhadas sobre como alterar propriedades, consulte [Alterar propriedades do objecto](#).

Propriedade	Opção	Descrição
Linha final A	Nenhum	Predefinido
	Raio	Aplique uma linha final à extremidade esquerda das figuras, linhas e conectores abertos.
	Seta	
Linha final B	Nenhum	Predefinido
	Raio	Aplique uma linha final à extremidade direita das figuras, linhas e conectores abertos.
	Seta	
Seleccionar de	Verdadeiro	Predefinido Se a propriedade 'Transparente' de um objecto estiver definida para 'Verdadeiro', permite clicar na área transparente de um objecto para seleccionar outro objecto por baixo.
	Falso	
Cor transparente	Azul	Predefinido Apenas activo se a propriedade 'Transparente' do objecto estiver definida para 'Verdadeiro'. Clique na caixa de cor para activar o Seleccionador de cores e escolha uma cor de qualquer local no ecrã e aplique-a ao objecto.
Transparente	Verdadeiro	Predefinido
	Falso	Selecione para tornar o objecto opaco.
Em mosaico		
Modo de preenchimento	Nenhum	Predefinido
Arrastar uma cópia	Falso	Predefinido
	Verdadeiro	Defina para 'Verdadeiro' para poder criar cópias do objecto clicando e arrastando-o.

[Home](#) > [Referência](#) > [Propriedades](#) > Propriedades de multimédia

## Propriedades de multimédia

Para obter informações detalhadas sobre como alterar propriedades, consulte [Alterar propriedades do objecto](#).

As propriedades de multimédia estão dependentes do tipo de ficheiro, sistema operativo e leitor de multimédia.

Propriedade	Opção	Descrição
Forçar sobreposição	Falso	O objecto de multimédia não é forçado no topo das anotações.
(apenas objectos swf e flv)	Verdadeiro	O objecto de multimédia é forçado no topo das anotações.
Reproduzir automaticamente	Falso	A reprodução inicia automaticamente quando a página é apresentada
	Verdadeiro	A reprodução não inicia automaticamente quando a página é apresentada.
Girar	Falso	Reprodução automática simples ou reprodução controlada do ficheiro de multimédia.
	Verdadeiro	Reprodução é repetida até ser parada.
Ocultar controlos	Falso	Controlador é apresentado.
	Verdadeiro	Controlador é oculto.
Forçar proporção	Falso	Redimensionados mantêm o rácio de proporção.
	Verdadeiro	São possíveis distorções de redimensionamento.
Fundo transparente (apenas objectos swf)	Falso	Quando os objectos integrados não são definidos para sobreposição forçada, serão transparentes.
	Verdadeiro	Quando os objectos integrados não são definidos para 'Sobreposição forçada', serão transparentes.

[Home](#) > [Referência](#) > [Propriedades](#) > Propriedades da página

## Propriedades da página

Para obter informações detalhadas sobre como alterar propriedades, consulte [Alterar propriedades do objecto](#).

Propriedade	Opções	Descrição
Largura		Largura da página em pixels.
Altura		Altura da página em pixels.
Molduras em cruz		Predefinição = 0 Permite dividir a página em molduras e especificar o número de molduras horizontais.
Molduras para baixo		Predefinição = 0 Permite dividir a página em molduras e especificar o número de molduras verticais.
Fundo	Preenchimento	Predefinido = Branco
	Imagem	Permite utilizar uma imagem, Instantâneo do ambiente de trabalho ou Sobreposição de ambiente de trabalho como o fundo da página do flipchart.
	Instantâneo do ambiente de trabalho	
	Sobreposição de ambiente de trabalho	

[Home](#) > [Referência](#) > [Propriedades](#) > Propriedade das ferramentas

## Propriedade das ferramentas

Para obter informações detalhadas sobre como alterar propriedades, consulte [Alterar propriedades do objecto](#).

Propriedade	Opção	Descrição
Ferramentas de página	Como antes	Predefinição para todas as páginas. Mantém o estado actual da ferramenta Revelador ou Foco quando acede à página seleccionada. Por exemplo, caso a ferramenta Revelador esteja activa para a página 1 do flipchart, muda automaticamente para a página 2, caso a página 2 contenha a ferramenta 'Como antes'. No entanto, caso a ferramenta Revelador esteja desligada na página 1, também está desligada na página 2.
	Falso	Defina o Foco ou o Revelador para restaurarem as respectivas predefinições.

[Home](#) > [Referência](#) > [Propriedades](#) > Propriedades do revelador

## Propriedades do revelador

Para obter informações detalhadas sobre como alterar propriedades, consulte [Alterar propriedades do objecto](#).

Propriedade	Opção	Descrição
Modo	Desactivado	Predefinido. Desactiva o Revelador.
	Em cima	Activa o Revelador e permite revelar o ecrã a partir da parte superior, inferior, esquerda ou direita; ou define o Revelador para 'Inteiro' de modo a poder revelar a página do flipchart a partir de qualquer lado.
	Em baixo	
	Esquerda	
	Direita	
	Inteiro	
Distância	0	Predefinido. Apenas activado se o 'Modo' estiver definido para qualquer outra opção excepto 'Desactivado'. Define a distância inicial em pixels do Revelador a partir da extremidade superior, inferior, esquerda ou direita da margem do flipchart.

[Home](#) > [Referência](#) > [Propriedades](#) > Propriedades do foco

## Propriedades do foco

Para obter informações detalhadas sobre como alterar propriedades, consulte [Alterar propriedades do objecto](#).

Propriedade	Opções	Descrição
Modo	Desactivado	Desactiva o Foco.
	Foco circular	Oculto o ecrã, mas para um foco circular ou quadrado.
	Foco quadrado	
	Foco circular sólido	Todo o ecrã fica visível, excepto num círculo sólido ou quadrado sólido.
	Foco quadrado sólido	
Esquerda		Alinha o foco à distância do número de pixels especificado da esquerda ou parte superior do ecrã.
Em cima		
Largura		Define a largura ou altura do Foco.
Altura		

[Home](#) > [Referência](#) > [Propriedades](#) > Propriedades da grelha

## Propriedades da grelha

Para obter informações detalhadas sobre como alterar propriedades, consulte [Alterar propriedades do objecto](#).

Propriedade	Opção	Descrição
Visível	Falso	Predefinição: Falso Oculta a grelha.
	Verdadeiro	Mostra a grelha.
Escala de miniatura		Define a escala em que a representação da miniatura da grelha será desenhada na Biblioteca de recursos, ao procurar recursos.
Escala predefinida		Define um factor de escala, que se aplica aos valores de gradação e início definidos na grelha. Por exemplo, se a grelha tiver uma Gradação de X de 50 pixels e uma Propriedade de escala predefinida de 2.0, a grelha será desenhada todos os 100 pixels no ecrã.
Gradação de escala		Define o valor em que a Escala padrão da grelha irá ser alterada sempre que clica nos botões <b>+</b> ou <b>-</b> para aumentar ou reduzir a grelha na página. O valor é adicionado ou subtraído da Escala predefinida, dependendo do botão clicado.
Permitir ajuste	Falso	Predefinição: Falso.
	Verdadeiro	Activa ou desactiva Ajustar à grelha.
Sobre	Falso	Predefinição: Falso
	Verdadeiro	Coloca a grelha em frente ou por trás dos objectos.
Estruturador de grelha		Abre o Estruturador de grelha.

## Definições

Pode personalizar o ActivInspire de formas muito diferentes, de acordo com as suas necessidades. Para garantir que as ferramentas e funcionalidades seleccionadas têm sempre o mesmo comportamento predefinido, pode configurar e guardar as preferências num ou mais perfis.

Esta secção descreve as definições disponíveis e as suas opções:

- [Sistema de Resposta do Aluno](#)
- [Ferramenta Relógio](#)
- [Efeitos](#)
- [Objectos do flipchart](#)
- [Idioma](#)
- [Definições online](#)
- [Verificador de ortografia](#)
- [Ferramentas](#)
- [Entrada de utilizador](#)
- [Gravações](#)
- [Perfil e Recursos](#)
- [Flipchart](#)
- [Multimédia](#)
- [Modo de estruturação](#)



Para obter informações detalhadas sobre como aceder e alterar as Definições, consulte [Escolher definições da aplicação](#).

[Home](#) > [Referência](#) > [Definições](#) > Sistema de Resposta do Aluno

## Sistema de Resposta do Aluno



Para obter informações detalhadas sobre como aceder às Definições, consulte [Escolher definições da aplicação](#).

### Definições

#### ExpressPoll

Limite de tempo da pergunta

### Opções

O tempo permitido para responder a uma pergunta. Definir um tempo limite predefinido restringe o tempo disponível para votar.

Se não definir um limite de tempo predefinido, a votação continua até todos os utilizadores terem respondido ou até clicar em **Parar votação** .

Predefinição = 0

Aplicar limite de tempo a perguntas preparadas

Aplicar limite de tempo acima definido a perguntas preparadas.

Predefinição = Não aplicar limite de tempo.

Anexar pergunta ao flipchart actual

Anexar a pergunta ao fim do flipchart actual numa página nova.

Predefinição = Não anexar a pergunta.

#### ActiVote

Permitir aos utilizadores modificar a resposta

Permitir aos utilizadores alterar a resposta durante o período de limite de tempo. Quando o período de limite de tempo terminar, as respostas posteriores são ignoradas.

Predefinição = Não permitir aos utilizadores alterar as respostas.

#### Respostas

Mostrar resultados depois da votação

Predefinição = Apresentar resultados no quadro depois da votação terminar.

Não apresentar resultados.

Avanço da página automático

Virar a página automaticamente depois de receber votações.

Predefinição = Não mudar a página automaticamente.

Modo anónimo

Apresentar os resultados de votação anonimamente.

Predefinição = Apresentar os resultados por dispositivo ou nome.

[Home](#) > [Referência](#) > [Definições](#) > Ferramenta Relógio

## Ferramenta Relógio



Para obter informações detalhadas sobre como aceder às Definições, consulte [Escolher definições da aplicação](#).

### Definições

#### Analógico

Números do relógio

Ponteiro dos segundos

#### Digital

24 horas

Segundos

Mostrar AM/PM

Mostrar data

### Opções

Predefinição = Ver números à volta do mostrador do relógio.

Apresentar blocos coloridos à volta do mostrador do relógio.

Predefinição = Apresentar o ponteiro dos segundos.

Apresentar apenas o ponteiro das horas e dos minutos.

Ver um relógio de 24 horas.

Predefinição = Ver um relógio de 12 horas.

Predefinição = Apresentar a contagem dos segundos.

Apresentar apenas as horas e os minutos.

Ver um relógio de 12 horas com AM ou PM apresentado.

Predefinição = Não mostrar AM/PM.

Predefinição = Apresentar a data actual por baixo da hora.

Ver apenas as horas.

## Efeitos



Para obter informações detalhadas sobre como aceder às Definições, consulte [Escolher definições da aplicação](#).

### Definições

#### Ferramenta Foco

Largura dos limites

Cor dos limites

Cor do fundo

Limite translúcido

Ecrã translúcido

Clicar com o botão direito do rato capta imagem

#### Ferramenta Revelar

Cor

Velocidade de animação.

### Opções

Aumentar ou diminuir a largura do limite à volta da área de foco. O intervalo é de 0 a 20 pixels.

Predefinição = 15

Cor do limite à volta do foco.

Predefinição = azul

Cor da área não focada ao utilizar o Foco.

Predefinição = preto

Predefinição = Tornar o limite de foco translúcido.

Fornecer uma cor sólida ao limite de foco.

Tornar o ecrã do foco (a área escurecida que cobre a janela do Flipchart ou Ambiente de trabalho) translúcido.

Predefinição = Tornar o ecrã de foco opaco.

Predefinição = Colar uma imagem da área de foco na página actual do flipchart, ao clicar com o botão direito do rato quando o foco está activado.

Clicar com o botão direito do rato não capta a área de foco.

Cor da parte oculta do Revelador.

Predefinição = preto

Velocidade à qual o objecto oculto será revelado quando estiver a utilizar um dispositivo ActivRemote. O intervalo é de 1 a 20 segundos.

Predefinição = 15

## Objectos do flipchart



Para obter informações detalhadas sobre como aceder às Definições, consulte [Escolher definições da aplicação](#).

### Definições

Produzir alta qualidade

Produzir alta qualidade ao anotar

Tolerância do centro do recipiente

Mostrar alças de selecção ao arrastar objectos da Biblioteca

Mostrar rectângulo de selecção

Adicionar marca de hora/data a todas as novas páginas criadas

Agrupamento automático de anotações

### Biblioteca de recursos

Biblioteca de recursos predefinida

### Opções

Predefinição = Melhorar a resolução dos objectos. Pode fazer com que os computadores mais antigos funcionem mais lentamente.

Desenhar objectos com resolução inferior. Pode fazer com que as extremidades pareçam desniveladas.

Melhorar o aspecto de todas as linhas e extremidades de figuras, incluindo anotações à mão livre. Pode fazer com que os computadores mais antigos funcionem mais lentamente.

Predefinição = Desenhar anotações com resolução inferior.

Se estiver a utilizar recipientes com a opção 'Corresponder centros', pode especificar a forma precisa como os centros dos objectos têm de estar alinhados para serem incluídos. Quanto menor for o número de pixels, maior é a exactidão necessária no alinhamento dos objectos.

Predefinição = 10

Predefinição = Activar a ferramenta Selector e apresentar as caixas de selecção nos itens arrastados da Biblioteca de recursos.

Não activar a ferramenta Selector.

Predefinição = Apresentar um rectângulo à volta dos objectos seleccionados.

Não mostrar um rectângulo.

Carimbar a data e hora em todas as novas páginas de flipchart.

Predefinição = Não adicionar um carimbo de data/hora.

Agrupar anotações automaticamente como um objecto.

Tratar anotações como objectos individuais.

Localização da biblioteca de recursos que é apresentada no Browser de Recursos:

- Predefinição = Recursos partilhados
- Os meus recursos
- Outros

Itens de recurso mantêm acetato

Predefinição = Os objectos transparentes mantêm a sua transparência original quando arrastados para uma página do flipchart da biblioteca de recursos.

Os objectos transparentes não mantêm a sua transparência original.

Modo de visualização

Esquema do conteúdo da biblioteca de recursos no Browser de Recursos:

- Predefinição = Lista
- Grelha

Tamanho de miniatura

Tamanho das miniaturas apresentadas no Browser de Recursos:

- Predefinição = Grande
- Pequeno

[Home](#) > [Referência](#) > [Definições](#) > Idioma

## Idioma



Para obter informações detalhadas sobre como aceder às Definições, consulte [Escolher definições da aplicação](#).

### Definição

Idioma da aplicação

### Opções

Apresenta o ActivInspire no idioma predefinido do computador. Pode escolher outro idioma no menu pendente, caso o computador suporte mais do que um idioma.

[Home](#) > [Referência](#) > [Definições](#) > Definições online

## Definições online



Para obter informações detalhadas sobre como aceder às Definições, consulte [Escolher definições da aplicação](#).

### Definições

#### Ligações web

URL da home

#### Actualização da Web

URL

#### Definições de proxy

Nome do servidor proxy

Número da porta HTTP

Nome de utilizador

Palavra-passe

### Opções

O web site que é apresentado quando abre o browser da web a partir do ActivInspire.

O web site que o ActivInspire contacta quando clica em **Verificar actualizações** no Dashboard.

Nome e número da porta HTTP do servidor proxy.

Número de porta HTTP predefinido = 0

O administrador do sistema ou fornecedor de serviços irá fornecer esses detalhes.

O nome de início de sessão e palavra-passe são necessários para aceder ao servidor, e não à biblioteca de recursos online.

O administrador do sistema ou fornecedor de serviços irá fornecer esses detalhes.

## Verificador de ortografia



Para obter informações detalhadas sobre como aceder às Definições, consulte [Escolher definições da aplicação](#).

### Definições

Assinalar palavras mal escritas

Ignorar palavras que comecem com maiúscula

Ignorar palavras em MAIÚSCULAS

Ignorar palavras que contenham números

Ignorar palavras com maiúsculas e minúsculas misturadas

Ignorar endereços da Internet

Relatar palavras repetidas

Editar dicionário de utilizador

Idioma do dicionário

### Opções

Assinalar palavras mal escritas assim que forem adicionadas ao flipchart.

Predefinição = Não assinalar.

Ignorar palavras que comecem com maiúscula durante a verificação ortográfica.

Predefinição = Não ignorar.

Ignorar palavras em maiúsculas durante a verificação ortográfica.

Predefinição = Não ignorar.

Ignorar palavras que contenham números durante a verificação ortográfica.

Predefinição = Não ignorar.

Ignorar palavras que contenham maiúsculas e minúsculas durante a verificação ortográfica.

Predefinição = Não ignorar.

Ignorar endereços da Internet durante a verificação ortográfica.

Predefinição = Não ignorar.

Predefinição = Ser notificado de palavras repetidas durante a verificação ortográfica.

Não relatar palavras repetidas.

Abre o dicionário de utilizador para o idioma actualmente seleccionado (consulte abaixo) num editor de texto.

Idioma a utilizar para a correcção ortográfica, seleccionado a partir do menu pendente.

Predefinição = O idioma do sistema operativo do seu computador.

## Ferramentas



Para obter informações detalhadas sobre como aceder às Definições, consulte [Escolher definições da aplicação](#).

### Definições

Ferramenta predefinida

Mostrar caneta com indicador

Caixas de ferramentas na captação da câmara

### Ferramentas de matemática

Cor de ferramenta

Cor de texto de ferramenta

Translucidez

Escala da ferramenta

Tolerância do preenchimento de imagem

### Opções

A ferramenta é activada quando o ActivInspire é iniciado. Seleccione a partir do menu pendente: Caneta, Marcador, Borracha, ferramenta Selector ou Borracha.

Predefinição = Caneta

Predefinição = Mostrar um pequeno contorno colorido na ponta da caneta. O contorno será na cor actualmente seleccionada.

Não mostrar a cor na ponta da caneta.

A caixa de ferramentas principal do ActivInspire será incluída no instantâneo quando utilizar a Câmara.

Predefinição = O instantâneo não incluirá a Caixa de ferramentas principal.

Predefinição = Cinzento

Clique para alterar a cor da régua, transferidor ou compasso.

Predefinição = Preto

Clique para alterar a cor do texto na régua, transferidor ou compasso.

Torne o transferidor, régua ou compasso mais ou menos translúcido.

Intervalo = 20 - 255

Predefinição = 255

Utilize o cursor de deslocamento para aumentar ou diminuir o tamanho das ferramentas de matemática de acordo com o tamanho do ecrã.

Intervalo = 50 - 200

Predefinição = 150

Aplica-se aos ficheiros gráficos .jpg e .png. Utilize o cursor de deslocamento para definir o quanto a cor de Preenchimento deve aproximar-se de uma cor correspondente no ficheiro seleccionado. Uma tolerância baixa significa que apenas as áreas correspondentes próximas do ficheiro de gráfico serão preenchidas, enquanto que uma tolerância alta tem o efeito contrário.

Intervalo = 0 - 100

Predefinição = 5

Translucidez do marcador

Utilize o cursor de deslocamento para aumentar ou diminuir a translucidez do Marcador.

Intervalo = 20 - 255

Predefinição = 128

### Lançador de dados

Velocidade dos dados

Utilize o cursor de deslocamento para alterar a velocidade à qual os dados vão ser lançados.

Intervalo = 3 - 11

Predefinição = 7 segundos

Número de dados

Utilize o cursor de deslocamento para alterar o número de dados.

Intervalo = 1 - 5

Predefinição = 5

### Calculadora

Utilizar calculadora fornecida com o sistema operativo

Predefinição = Utilizar a calculadora incluída no ActivInspire

Utilizar a calculadora predefinida incluída no sistema operativo.

Utilizar calculadora especificada pelo utilizador

Clicar e procurar para seleccionar outra calculadora.

[Home](#) > [Referência](#) > [Definições](#) > Entrada de utilizador

## Entrada de utilizador



Para obter informações detalhadas sobre como aceder às Definições, consulte [Escolher definições da aplicação](#).

### Definições

#### Teclado

Utilizar o teclado fornecido com o sistema operativo

Utilizar teclado especificado pelo utilizador

Mostrar teclado automaticamente com objectos de texto

Mostrar teclado automaticamente ao guardar ficheiros

#### Ferramentas de reconhecimento

Limite de tempo de reconhecimento (segundos)

Preencher figuras reconhecidas

Modo de preenchimento

Outra cor

Idioma de reconhecimento de escrita manual

### Opções

Utilizar o teclado fornecido com o sistema operativo

Predefinição = Utilizar o Teclado flutuante fornecido com o ActivInspire

Permite seleccionar outro teclado.

Mostrar o teclado flutuante quando editar objectos de texto.

Predefinição = Não mostrar o teclado.

Mostrar o teclado quando guardar um flipchart. Isto é útil se estiver a trabalhar no quadro e pretender escrever rapidamente o nome de um ficheiro sem regressar ao computador.

Predefinição = Não mostrar o teclado.

Limite de tempo para reconhecimento de escrita manual e figura.

Intervalo = 1 - 5 segundos.

Predefinição = 5

Preencher figuras com cor se forem reconhecidas.

Predefinição = Não preencher figuras reconhecidas.

Apenas activado se 'Preencher figuras reconhecidas' estiver seleccionado. Seccione a partir do menu pendente:

- Igual ao contorno
- Outra cor (consulte abaixo)

Apenas activado se 'Outra cor' estiver seleccionado acima. Clique na caixa para escolher uma cor.

Idioma a utilizar para o reconhecimento de escrita manual, seleccionado a partir do menu pendente.

Predefinição = O idioma do sistema operativo do seu computador.

## Gravações



Para obter informações detalhadas sobre como aceder às Definições, consulte [Escolher definições da aplicação](#).

### Definições

Velocidade de captação de fotogramas

Gravar áudio

Captação rápida

Captar ponteiro de rato

Captar janelas em camadas

Desactivar aceleração de hardware durante gravação

Ocultar caixa de ferramentas Gravador de ecrã durante gravação

### Gravação de som

### Opções

Velocidade à qual os fotogramas serão gravados em fotogramas por segundo.

Intervalo = 1 - 10

Predefinição = 5

Predefinição = Gravar som enquanto cria o vídeo.

Não gravar som.

Otimize as actividades de gravação que tenham muitos movimentos do cursor sobre grandes áreas estatísticas.

Predefinição = Não otimizar.

Predefinição = Gravar movimentos do cursor no vídeo.

Não gravar movimentos do cursor.

As janelas em camadas são utilizadas por aplicações para criar janelas translúcidas. Por exemplo, a imagem translúcida que aparece ao arrastar e largar um ícone no ambiente de trabalho.

Gravar aplicações que utilizam janelas em camadas. A captação de janelas em camadas pode fazer com que o cursor pisque ao gravar. Contudo, este efeito não irá aparecer no ficheiro de vídeo real.

Predefinição = Não capturar janelas em camadas.

A aceleração de hardware melhora o desempenho dos gráficos 3D no computador, mas pode afectar de forma negativa o desempenho do gravador de ecrã.

Predefinição = Permitir que o ActivInspire desactive a aceleração de hardware no início da gravação e restabeleça-a depois da conclusão da gravação.

Manter a aceleração do hardware activada.

Ocultar a caixa de ferramentas Gravador de ecrã no início de cada nova gravação. Depois da caixa de ferramentas ser ocultada, pare a gravação clicando no ícone Gravador de ecrã.

Predefinição = Apresentar a caixa de ferramentas.

Localização onde as gravações de som são

	guardadas. Seleccione a partir do menu pendente:
Adicionar ao flipchart	Predefinição = Adicionar um ícone de som ao flipchart quando terminar a gravação. Para reproduzir a gravação, clique no ícone, com o item Activar acções activado.
Guardar no disco	Ao clicar no ícone Gravar, o sistema pede para especificar um nome de ficheiro e uma localização para o ficheiro de som antes da gravação iniciar.
Ambos	Vai ser solicitado para dar um nome à gravação e especificar onde quer gravar; um ícone é colocado no flipchart.

## Perfil e Recursos



Para obter informações detalhadas sobre como aceder às Definições, consulte [Escolher definições da aplicação](#).

O ActivInspire armazena perfis, modelos e outros ficheiros nas pastas predefinidas apresentadas na tabela seguinte. Se pretender, pode copiar ou mover os ficheiros para outras pastas e alterar a definição apropriada para que o ActivInspire possa aceder aos ficheiros na sua nova localização.



Quando altera as localizações predefinidas em 'Perfil e Recursos', está simplesmente a instruir o ActivInspire a procurar os ficheiros numa nova localização. Os ficheiros em si não se movem. Copie os ficheiros para a nova localização antes de alterar a localização no ActivInspire. Para obter informações sobre como copiar ou mover ficheiros, consulte a documentação do sistema operativo.

### Definições

#### Utilizar caminho de perfil predefinido

Perfil guardado em

Windows

Mac

Linux

#### Utilizar caminho predefinido 'Os meus recursos'

Os meus ficheiros de recursos em

Windows XP

Windows Vista

Mac

Linux

#### Utilizar caminho predefinido 'Recursos partilhados'

Ficheiros de recursos partilhados em

Windows XP

Windows Vista

Mac

Linux

### Localizações predefinidas

Predefinição = Aceder aos perfis na localização indicada abaixo.

Aceder aos perfis noutra localização.

Os meus recursos\Os meus perfis

O meus recursos/Os meus perfis

Predefinição = Aceder a 'Os meus recursos' na localização indicada abaixo.

Aceder a 'Os meus recursos' noutra localização.

Documents and Settings\username\My Documents\Activ Software\ActivInspire\My Resources

Users\username\Document\ Activ Software\ActivInspire\My Resources

/Users/username/Documents/Activ Software/ActivInspire

/home/username/Documents/Activ Software/ActivInspire

Predefinição = Aceder a 'Recursos partilhados' na localização indicada abaixo.

Aceder a 'Recursos partilhados' noutra localização.

Documents and Settings\All Users\Documents\Activ Software\ActivInspire

\Users\Public\Documents\ Activ Software\ActivInspire

/Users/shared/Promethean/Activ Software/ActivInspire

/var/Promethean/Inspire/Shared Resources

**Utilizar caminho de modelo de página predefinido**

- Predefinição = Aceder aos modelos de página na localização indicada abaixo.
- Aceder aos modelos de página noutra localização.

Ficheiros do modelo de página em

Windows	Shared Resources\Activities and templates
Mac	Shared Resources/ Activities and templates
Linux	

**Utilizar caminho de página de perguntas predefinido**

- Predefinição = Aceder às páginas de perguntas na localização indicada abaixo.
- Procurar para aceder às páginas de perguntas noutra localização.

Ficheiros de página de perguntas em

Windows	Shared Resources\FlipchartPages\Activities and templates\Templates (learner response)\
Mac	Shared Resources/FlipchartPages/Templates (learner response)/
Linux	

## Flipchart



Para obter informações detalhadas sobre como aceder às Definições, consulte [Escolher definições da aplicação](#).

### Definições

Criar flipchart de ambiente de trabalho no arranque

Cor universal

Escala de página predefinida

Tamanho de página predefinido

Cor de página predefinida

Mostrar resumo de flipchart quando guardar

### Opções

Criar um flipchart de ambiente de trabalho quando iniciar o ActivInspire.

Predefinição = Não criar um flipchart de ambiente de trabalho no arranque.

Cor de fundo da janela do flipchart, por trás da página do flipchart.

Predefinição = Azul

Escala de página predefinida para quando criar um novo flipchart ou abrir um flipchart existente:

- Predefinição = Ajuste automático
- Ajuste à largura
- Ajuste à altura
- 25%
- 50%
- 100%
- 150%
- 200%
- 400%
- 800%
- Escala original

Tem de reiniciar o ActivInspire para activar esta definição depois de alterá-la.

Tamanho de página predefinido para quando criar um novo flipchart ou abrir um flipchart existente:

- Tamanho do ecrã
- Predefinição = 1024 \* 768
- 1152 \* 864
- 1280 \* 1024
- Personalizar

Apenas activada se definir o fundo predefinido como cor.

Predefinido = branco

Abrir uma janela para introduzir informações que descrevem o flipchart quando guardar.

Predefinição = Fechar sem mostrar resumo do

flipchart.

## Multimédia



Para obter informações detalhadas sobre como aceder às Definições, consulte [Escolher definições da aplicação](#).

### Definições

Mostrar controlador de som

Mostrar controlos para flash

Mostrar botão de captação de fotograma

Forçar modo de sobreposição para flash

### Opções

Predefinição = Mostrar o Controlador de som ao reproduzir um ficheiro de som; substitui outras definições dinâmicas.

Ocultar o Controlador de som durante a reprodução.

Predefinição = Mostrar controlos quando os ficheiros Flash® estão a ser reproduzidos. Substitui definições dinâmicas.

Não mostrar para ficheiros flash.

Predefinição = Mostrar o botão Captação de fotograma para imagens fixas a partir de vídeos e ficheiros Flash.

Não mostrar o botão Captação de fotograma.

Permite anotar sobre um ficheiro Flash.

Predefinição = Permitir anotar sobre um ficheiro Flash.

## Modo de estruturação



Para obter informações detalhadas sobre como aceder às Definições, consulte [Escolher definições da aplicação](#).

### Definições

Permitir objectos bloqueados serem editados

Mostrar objectos ocultos

Realçar acções

Desactivar acções e arrastar uma cópia

Desactivar restrições do objecto

Desactivar objectos bloqueadores

Desactivar ajuste de grelha

Desactivar interacção do ambiente de trabalho

Mostrar sugestões do modo de estruturação

### Opções

Predefinição = Remover quaisquer propriedades de bloqueio, para permitir movimentos livres e edição de todos os objectos.

Não permitir.

Predefinição = Tornar todos os objectos visíveis.

Não mostrar objectos ocultos.

Predefinição = Marcar acções com um quadrado vermelho no Modo de estruturação.

Não realçar acções.

Predefinição = Desligar quaisquer acções e desactivar 'Arrastar uma cópia' no Modo de estruturação.

Manter as acções e 'Arrastar uma cópia' activadas.

Predefinição = Desligar quaisquer restrições do objecto no Modo de estruturação, para que possa mover livremente objectos.

Manter as restrições do objecto activadas.

Predefinição = Desligar as definições de 'Pode bloquear' das restrições.

Não desactivar objectos bloqueadores.

Predefinição = Remover quaisquer propriedades de 'Ajuste à grelha' definidas nos objectos para permitir o movimento livre dos objectos.

Manter quaisquer propriedades de 'Ajustar à grelha'.

Predefinição = Desactivar Anotação do ambiente de trabalho e Ferramentas do ambiente de trabalho.

Não desactivar interacção do ambiente de trabalho.

Predefinição = Mostrar sugestões.

Não mostrar sugestões.

[Home](#) > Mais informações

## Mais informações

Para obter mais informações:

- Leia a documentação do utilizador incluída na transferência.
- Coloque a sua dúvida nos [fóruns](#) (registo necessário).
- Visite a [base de conhecimentos](#), para uma variedade de artigos técnicos sobre os nossos produtos.
- Preencha o formulário para contactar o suporte técnico através da [base de conhecimentos](#).
- Telefone do suporte técnico: 0870 165 2210.

### Outras informações de contacto da Promethean

<b>Endereço</b>	Promethean House, Lower Philips Road, Blackburn, Lancashire, BB1 5TH
<b>Websites</b>	<a href="http://www.prometheanworld.com">www.prometheanworld.com</a> - informação de marketing; actualizações de software <a href="http://www.prometheanplanet.com">www.prometheanplanet.com</a> - comunidade do utilizador, recursos, fóruns <a href="http://www.prometheanlearning.com">www.prometheanlearning.com</a> - Formação do produto Promethean
<b>Telefone</b>	+44 (0)1254 298598 (não se aplica a dúvidas de suporte técnico)
<b>Fax</b>	+44 (0)1254 581574
<b>Correio electrónico</b>	info@prometheanworld.com (não se aplica a dúvidas de suporte técnico)

### Envie o seu comentário sobre o ficheiro de ajuda

Escreva para: [techpubs@prometheanworld.com](mailto:techpubs@prometheanworld.com)

### Versão de ajuda

ActivInspire Professional Edition