

# Imagem do Produto

## O símbolo da lousa interativa: Botão Inteligente de Acesso Rápido



Imagem do Produto



Hi-tech Enterprise Certificate BMSTC  
(Beijing Municipal Science & Technology Commission)



ISO 9001 International Quality



Software Intellectual  
Property Certification NCAC



TRACEBoard Product Patents  
State Intellectual Property Office of PRC



CE Certification CCQS



China Compulsory Certification  
China Certification Center for Electromagnetic Compatibility



Federal Communications



RoHS Restriction of Hazardous Substances  
Commission

# Conteúdo

<b>Aviso.....</b>	
<b>Capítulo I Instrução de Instalação.....</b>	
1	Instalação do Hardware .....
1.1	Instalação na Parede.....
2	Instalação do Software .....
2.1	Requisitos do Sistema Operacional.....
2.2	Requisitos do Hardware .....
2.3	Idiomas do Software no Windows .....
2.4	Instalação do Software .....
3	Cabo de Conexão.....
4	 Calibragem.....
<b>Capítulo II Introdução às Funções Básicas.....</b>	
1	Distribuição dos Botões de Acesso Rápido .....
2	Aplicação dos Botões de Acesso Rápido Laterais .....
2.1	 Botão Direito ou Esquerdo do Mouse.....
2.2	 Caneta.....
2.3	 Apagador.....
2.4	Função dos Botões de Acesso Rápido Laterais.....
3	Aplicação dos Botões de Acesso Rápido da Bandeja Inferior.....
3.1	 Teclado Virtual ou Customizado.....
3.2	 Calibragem.....
3.3	 Botão Direito do Mouse.....
3.4	 Ferramentas Flutuantes.....
3.5	 Zoom.....
3.6	 Farolete.....
3.7	 Cortina.....
3.8	 Captura de Tela.....
<b>Capítulo III Uso da Tecnologia da Tinta Cognitiva (CI) .....</b>	
<b>Capítulo IV Ferramentas TRACEBoard .....</b>	
1	TRACEBook.....
2	Teclado Virtual.....
3	Ferramentas Flutuantes.....
4	TRACEPlayer (Não Comportado nas Series IV) .....
5	TRACERecorder.....
6	Atualização do Software .....
6.1	Solução I : .....
6.2	Solução II : .....
6.3	Solução III:.....
7	Botão Direito do Mouse.....

8	Painel de Controle.....	.....
	8.1 Configuração.....	.....
	8.2 Configuração das Ferramentas Flutuantes.....	.....
	8.3 Sobre.....	.....
9	Calibragem.....	.....
<b>Capítulo V Uma Breve Introdução ao Software e Aplicações do TRACEBook.....</b>		
1	Uma Breve Introdução à Interface do Software TRACEBook .....	.....
	1.1 Layout da Janela do TRACEBook .....	.....
	1.2 Barra de Menu .....	.....
	1.3 Barra de Ferramentas.....	.....
	1.4 Caixa de Ferramentas.....	.....
2	Introdução aos Elementos do TRACEBook .....	.....
	2.1 Anotações Manuscritas.....	.....
	2.2 Texto.....	.....
	2.3 Forma.....	.....
	2.4 Imagem.....	.....
	2.5 Áudio.....	.....
	2.6 Animação.....	.....
	2.7 Hyperlink.....	.....
3	Operações Básica com Objetos noTRACEBook .....	.....
	3.1 Selecionar.....	.....
	3.2 Alteração de Fonte e Cor do Preenchimento ou Borda da Forma.....	.....
	3.3 Preenchimento de Cor em Desenhos Manuais.....	.....
	3.4 Zoom.....	.....
	3.5 Mover.....	.....
	3.6 Girar.....	.....
	3.7 Uso do Botão Direito do Mouse.....	.....
	3.8 Agrupamento.....	.....
	3.9 Cancelar Agrupamento.....	.....
	3.10 Alinhar.....	.....
	3.11 Propriedades.....	.....
	3.12 Copiar, Colar, Excluir.....	.....
	3.13 Ordem de Exibição dos Objetos e Efeitos Especiais.....	.....
4	Edição de Texto.....	.....
	4.1 Inserção de Textos.....	.....
	4.2 Excluir Texto.....	.....
	4.3 Modificar o Tamanho, Tipo e Cor da Fonte e o Layout do Texto.....	.....
	4.4 Travar a Posição do Objeto.....	.....
	4.5 Uso de Reconhecimento de Escrita à Mão.....	.....
	4.6 Método para Reconhecimento da Escrita Manual.....	.....
5	Criação e Edição de Arquivos TGK.....	.....
	5.1 Criação de ArquivoTGK.....	.....
	5.2 Camadas, Configurar Plano de Fundo, Pegar Plano de Fundo .....	.....
6	Hyperlink.....	.....
	6.1 Arquivar Link.....	.....
	6.2 Link de Endereço na Web.....	.....
	6.3 Link da Página.....	.....
	6.4 Link de Animação.....	.....
7	Áudio Embutido.....	.....
	7.1 Primeiro Passo.....	.....
	7.2 Segundo Passo.....	.....
	7.3 Terceiro Passo.....	.....
8	Inserir Flash .....	.....
9	Captura de Tela.....	.....
<b>Capítulo VI TRACEBook.....</b>		
1	Função e Uso do TRACEBook.....	.....
	1.1 O que é TMK?.....	.....

---

1.2 Criação do TMK .....	•
1.3 Uso de TMK .....	
2 Criação e Uso do TKG.....	
3 Uso do TKG.....	
<b>Capítulo VII Manutenção do Produto.....</b>	
1 Manutenção da Caneta.....	
1.1 Segure a Parte da Frente da Caneta com uma Mão e Afrouxar a Parte de Trás da Caneta no Sentido Horário com a outra Mão.....	
1.2 Tire a Parte de Trás da Caneta e você verá a Pilha.....	
1.3 Tire a Pilha.....	
1.4 Substitua a Pilha de Acordo com a direção do Ânodo e do Cátodo (uma Pilha AA).....	
1.5 Coloque a Parte de Trás da Caneta e a Troca de Pilha está Completa.....	
2 Manutenção da Lousa Interativa TRACEBoard.....	
<b>Capítulo VIII Solução de Problemas.....</b>	
<b>Capítulo IX Serviço Pós-Venda do TRACEBoard .....</b>	
1 Garantia.....	
2 Escopo da Garantia.....	
3 Contato do Suporte Técnico.....	
4 Contato de Vendas.....	
5 Registro de Serviço.....	
<b>Capítulo X Suplementar .....</b>	

## Aviso

### Segurança

Não olhe diretamente no feixe de luz quando a Lousa Interativa TRACEBoard e o projetor estiverem funcionando. Não coloque o cabo de dados em uma área onde haja a probabilidade de ser pisado ou de alguém tropeçar nele. Se você tiver que estender um cabo sobre o piso, estenda-o em uma linha plana e reta, fixando-o ao piso com fita adesiva ou faixa de gerenciamento de cabo, de cor contrastante.

### Uso

O ângulo entre a lousa e a caneta eletrônica deve ser de 45 graus, pelo menos.

A pressão de seu toque sobre o quadro deve ser de pelo menos 0,02 libras.

### Ambiente

Melhor não colocar nenhum aparelho elétrico (como, por exemplo: uma tela) em um raio de 0,5m da lousa interativa, a fim de evitar interferência eletromagnética. Evite configurar e usar a lousa interativa em áreas com níveis excessivos de pó, umidade ou fumaça.

### Projetor

Se você escolher a lousa com escala de 16:9, o projetor deve ser consequentemente de 16:9.

A linha de cima da projeção deve estar paralela à linha de cima da lousa. Ao mesmo tempo, o centro da projeção deve estar no meio da lousa, sendo a distância entre a lousa determinada pelo modelo do projetor.

A área de projeção deve estar dentro da área ativa da lousa. Veja Fig10.1



A área azul é a área ativa (a projeção deve estar dentro dela).

Fig 10.1

Se tiver que transportar a lousa interativa por uma longa distância, embale-a inteiramente outra vez, usando a embalagem original. Se a embalagem original não estiver disponível, embale todos os componentes com a maior quantidade de proteção acolchoada possível, à fim de protegê-los contra vibração e choque.

### Peças de Substituição

Se a Lousa Interativa TRACEBoard precisar de peças de reposição, use apenas as especificadas pela TRACEBoard. Os danos causados por emenda ou substituição por conta própria, não pertencerão ao

escopo da garantia.

### Cabo de Extensão

Use um par torcido blindado para a extensão do cabo de dados ( o comprimento total não deverá ser mais de 30 m, de outro modo haverá uma atenuação de sinal).

## Capítulo I Instruções de Instalação

### 1 Instalação do Hardware

#### 1.1 Instalação na Parede

##### 1.1.1 Items:

Item	Nome	Qtd	Foto
1	Parafuso auto-atarraxante	5	
2	Bucha	5	
3	Bara de Fixação	1	

Tabela 1.1.1

##### 1.1.2 Etapas:

A altura da Barra de Fixação que está ilustrada na figura 1.1.1 deve ser de 1,90 m do chão. Fixe a barra primeiramente pelo orifício central; em seguida, fixe os outros quatro orifícios da barra.

- ① Parede de Cimento ou de Tijolo: Faça furos na parede com uma broca de 8 mm. Fixe as buchas dentro dos furos, em seguida, fixe nas buchas, com os parafusos auto-atarraxantes, a barra de fixação na parede. Para finalizar, parafuse firmemente os parafusos auto-atarraxantes, como ilustrado na figura 1.1.2.
- ② Parede de Gesso: Faça furos na parede com uma broca de 6,1 mm. Parafuse as buchas dentro dos furos; em seguida, fixe nas buchas, com os parafusos auto-atarraxantes, a barra de fixação na parede. Para finalizar, parafuse firmemente os parafusos auto-atarraxantes.
- ③ Parede de Madeira: Não há necessidade de bucha. Fixe a barra de fixação com parafusos auto-atarraxantes e em seguida, instale a lousa.

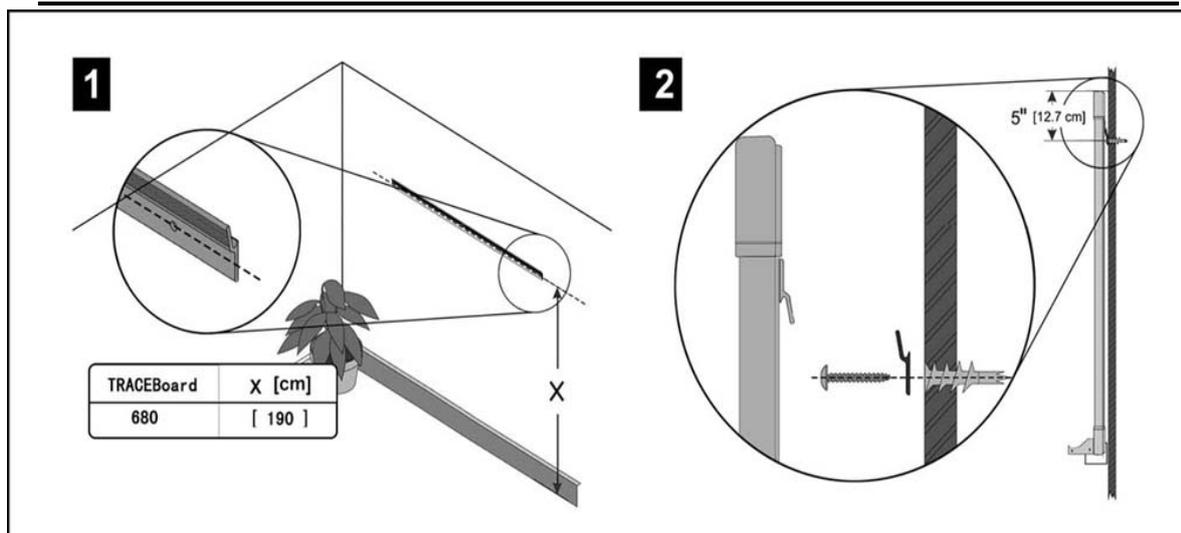


Fig. 1.1.1

Fig. 1.1.2

## 2 Instalação do Software

### 2.1 Requisitos do Sistema Operacional

Microsoft Windows2000 ou superior, incluindo Windows 2000, Windows XP e Windows Vista.

### 2.2 Requisitos do Hardware

#### 2.2.1 Sistema de configuração mínima exigida

CPU: PIII800; Memória: 128M; Disco Rígido: 20G; Cartão de Memória Gráfica: 32M; Interface USB

#### 2.2.2 Configuração recomendada do sistema

CPU P4 2.4G; Memória: 512M; Disco Rígido: 80G; Cartão de Memória Gráfica: 128M; Interface USB

#### Atenção:

**Não** conecte o cabo USB no computador antes da instalação do software. Algumas funções estão sujeitas às restrições do sistema operacional.

### 2.3 Idiomas do Software no Windows:

Comporta dezessete idiomas:

1. Chinês Simplificado
2. Chinês Tradicional
3. Inglês
4. Russo
5. Holandês
6. Turco
7. Árabe
8. Alemão
9. Húngaro
10. Coreano
11. Italiano
12. Espanhól
13. Português
14. Japonês
15. Polonês
16. Suéco
17. Castelhana
18. Grego

## 2.4 Instalação do Software

- ① Instale todos os softwares sugeridos de forma complete para garantir que o software da lousa funcione normalmente.
- ② O TRACEBoard driver possui Wireless driver.

Etapas da Instalação:

2.4.1 Ligue o computador. Após a inicialização do sistema operacional, insira o disco de configuração da TRACEBoard , contido no pacote do produto, em seu drive de CD-ROM.

2.4.2 Normalmente, o programa de Setup será executado automaticamente. Caso contrário, clique duas vezes no ícone CD-ROM em “Meu Computador”, abrindo a pasta de CD-ROM. Em seguida clique duas vezes no arquivo Setup (“setup.exe”) para executá-lo manualmente. Veja figura 1.2.2



Fig 1.2.2

2.4.3 Se o Microsoft .Net 1.1 Framework não tiver sido instalado no seu sistema operacional, o setup solicitará imediatamente a sua instalação. Veja figura 1.2.3.

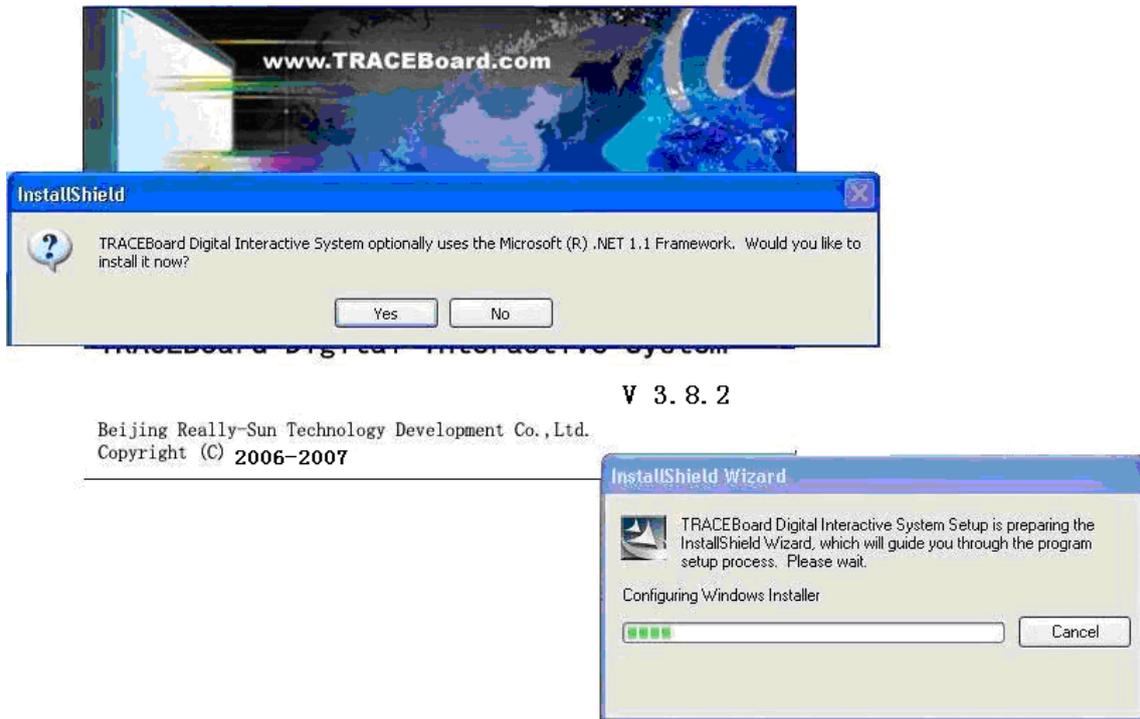


Fig 1.2.3

Clique no botão “Sim” para começar a instalação; do contrário, aborte e saia da configuração. Veja figura 1.2.4.



Fig 1.2.4

2.4.4 Quando todos os componentes do Microsoft .Net 1.1 Framework estiverem instalados, o Setup avisará imediatamente para reinicializar o sistema e terminar o processo de configuração. Veja figura 1.2.5.



Fig 1.2.5

2.4.5 Após reiniciar o sistema, uma caixa de diálogo aparecerá para continuar a configuração. Pressione o botão “Próximo” para confirmar a instalação. Veja figura 1.2.6.



Fig 1.2.6

2.4.6 Quando a caixa de diálogo do Contrato de Licença for exibida, leia-o cuidadosamente; e em seguida, clique no botão “Aceito” para continuar. Do contrário, clique em “Não aceito” para abortar. Veja figura 1.2.7

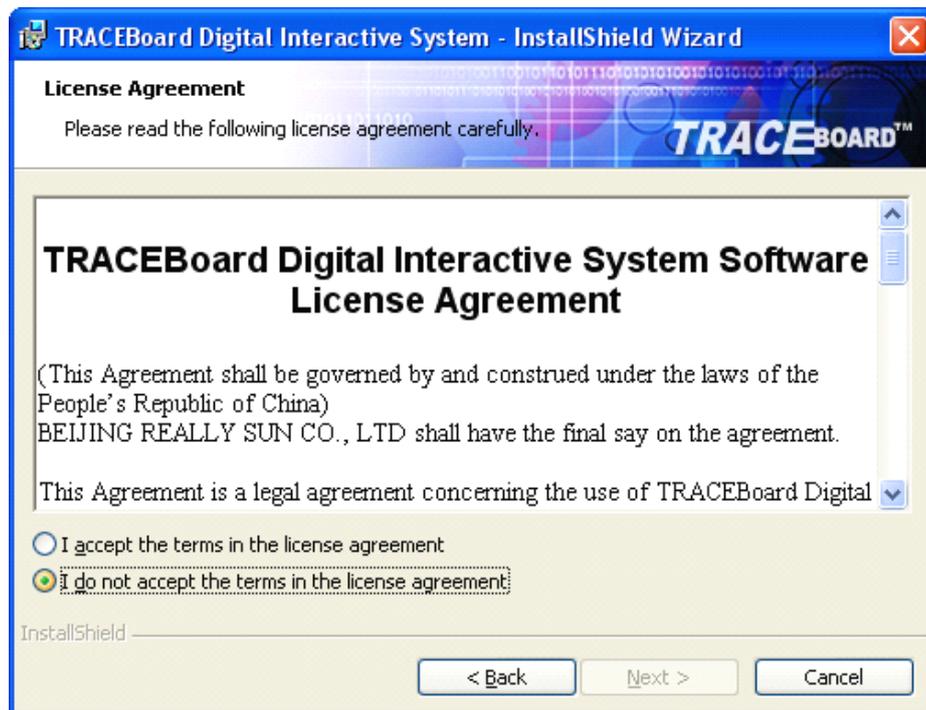


Fig 1.2.7

2.4.7 Insira o nome e a empresa do usuário. Escolha os usuários deste programa; em seguida, pressione “Próximo”. Veja figura 1.2.8.

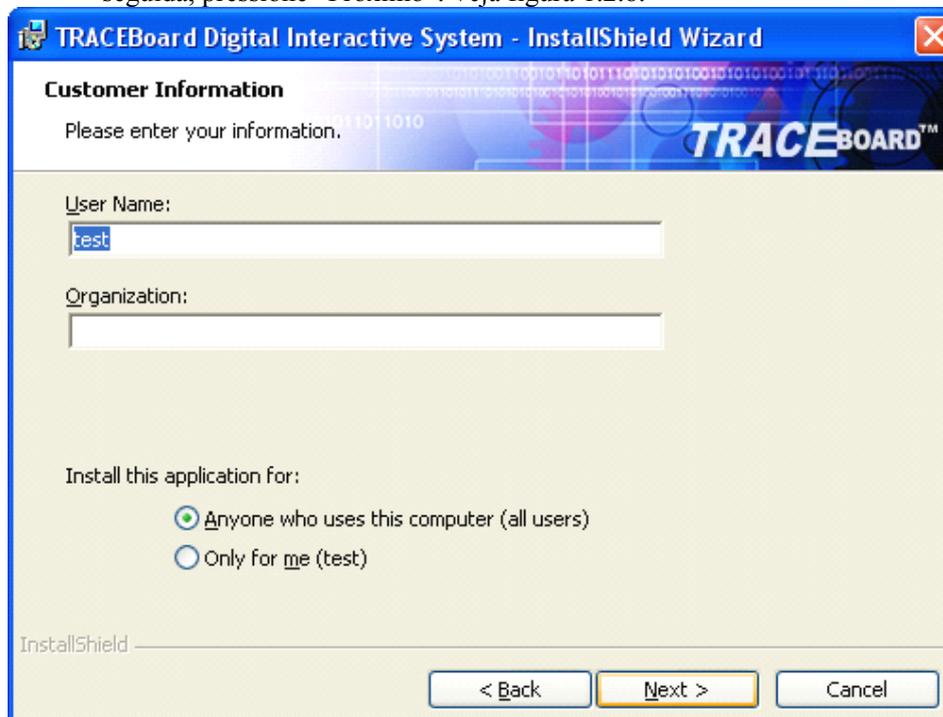


Fig 1.2.8

2.4.8 Escolha a configuração desejada. A configuração completa é recomendada. Em seguida, pressione o botão “Próximo” para continuar. Veja figura 1.2.9.

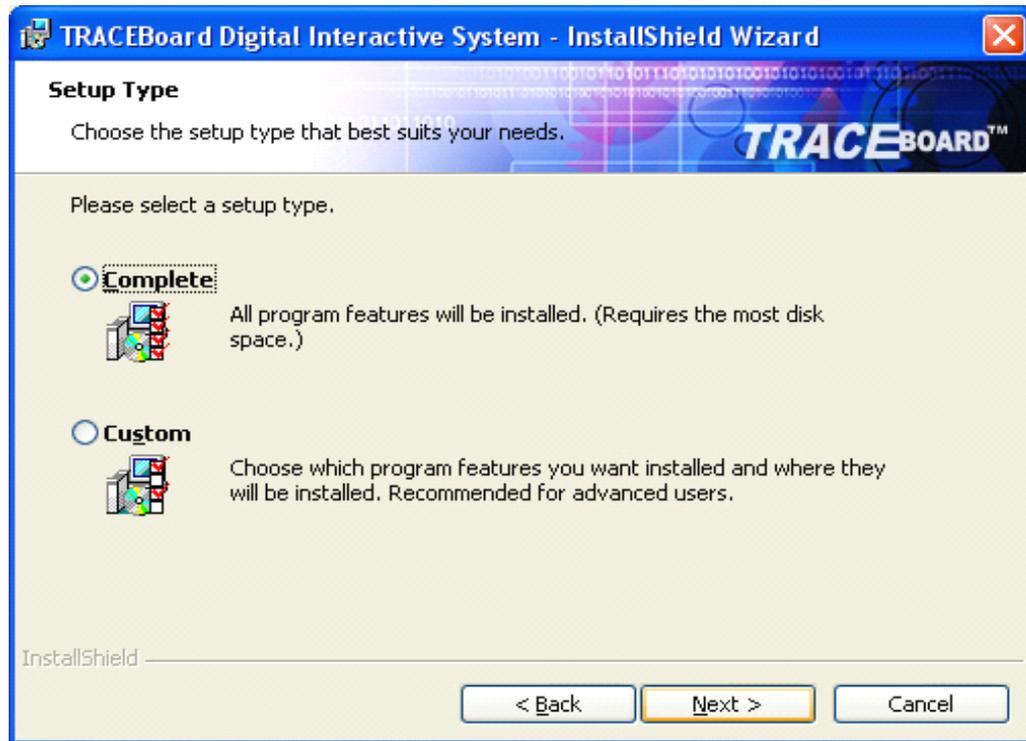


Fig 1.2.9

2.4.9 Após concluídas as etapas anteriores, será exibida a caixa de diálogo a seguir. Pressione “Instalar” para iniciar a instalação. Veja figura 1.2.10

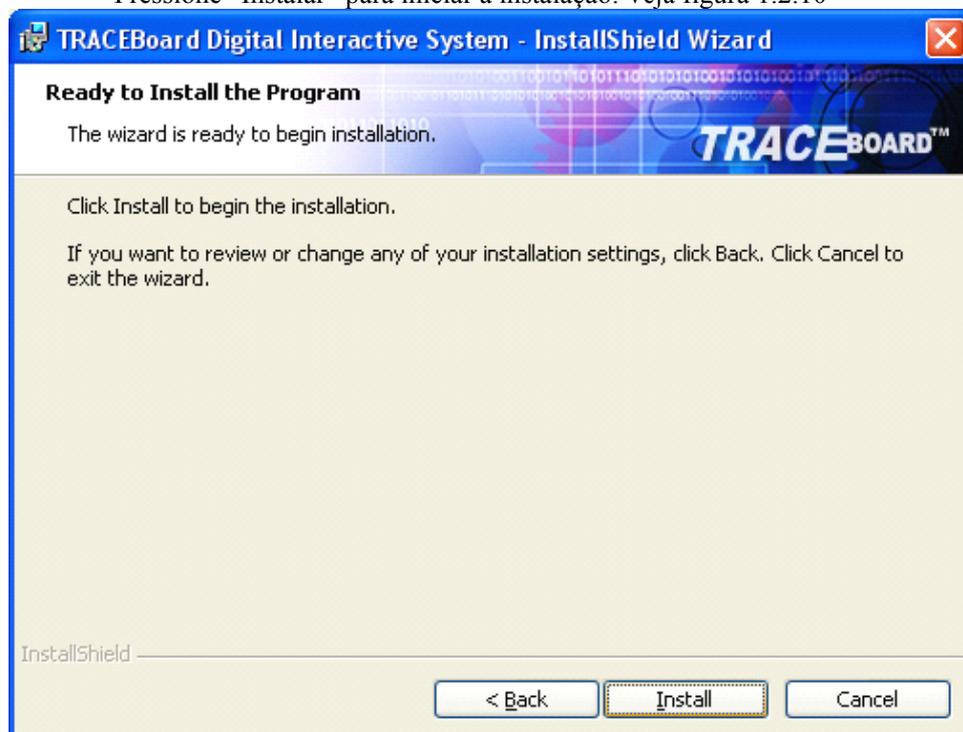


Fig 1.2.10

2.4.10 Durante o processo de configuração, caso queira desistir, clique no botão

“cancelar”. Veja figura 1.2.11.

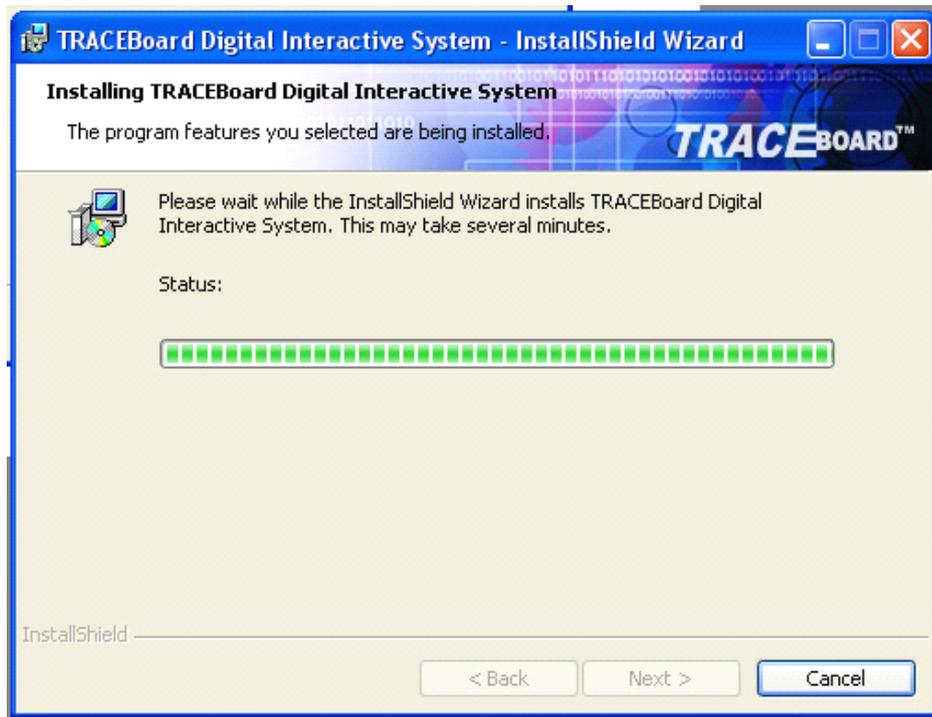


Fig 1.2.11

2. 4. 11 Pressione o botão “Concluir” para completar a instalação do software TRACEBoard. Veja figura 1.2.12

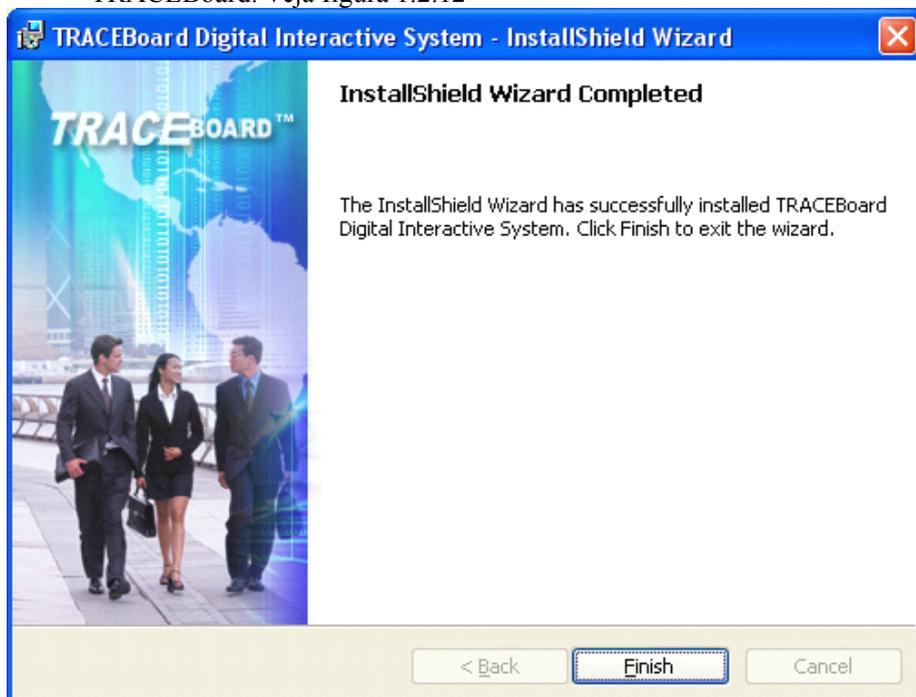


Fig 1.2.12

2. 4. 12 Quando concluir a instalação e clicar no botão “Concluir”, você verá a seguinte caixa de diálogo. Isto é normal, uma vez que seu computador ainda não conectou-se com a lousa. Ao mesmo tempo, os ícones do aplicativo Ferramentas TRACEBoard e ícones do software TRACEBook aparecerão na Área de Trabalho. Além disso, o ícone relacionado

será mostrado no canto inferior direito na tela do seu computador. Agora este software já está instalado com sucesso em seu computador. Veja figura 1.2.13

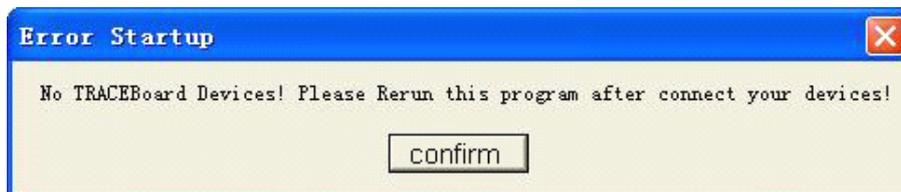


Fig 1.2.13

**Aviso:** Este aviso é para alertá-lo de que o computador não está conectado a este produto. Certifique-se de que esteja feita a conexão com a lousa. Se você não precisar desta caixa de diálogo, feche-a. Porém, você a verá novamente quando reiniciar as Ferramentas TRACEBoard.

Após ter sido concluída com sucesso a instalação deste software, os ícones do TRACEBook e Ferramentas TRACEBoard aparecerão na Área de Trabalho, conforme figura 1.2.14. Clicando duas vezes no ícone Ferramentas TRACEBoard, iniciará a execução das Ferramentas TRACEBoard. (Normalmente, a ferramenta iniciará automaticamente quando o sistema operacional for iniciado). Você pode visualizar o ícone de atalho no canto direito inferior da tela. Clicando duas vezes no ícone TRACEBook, você inicia este aplicativo com o qual pode facilmente preparar suas aulas, palestras ou apresentações.

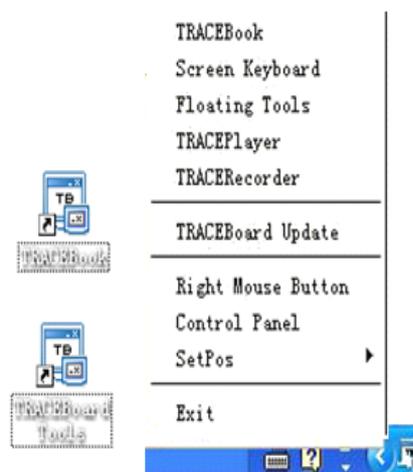


Fig.1.2.14

**Aviso:** Para garantir que as notas escritas sejam salvas no TRACEBook, primeiramente conecte a lousa, e depois abra o TRACEBook. Se reverter esta ordem, feche e então reabra o TRACEBook.

### 3 Cabo de Conexão

Para conectar a lousa interativa, é necessário um cabo USB. Não é preciso cabo de força para este produto. Após conectar o cabo entre a interface USB do PC e a interface da lousa interativa, a conexão está concluída. Duas extremidades do cabo são exibidas na figura 1.3.1. Caso a instalação tenha sido concluída com sucesso, o indicador da lousa interativa torna-se verde. Se não tiver cor, não há conexão. Se o indicador estiver vermelho, há uma conexão instável do cabo (Para informações detalhadas, consulte o Capítulo 8). Clique duas vezes no ícone “Ferramentas TRACEBoard” para ativar as mesmas. As Interfaces e indicadores de cor da lousa interativa são mostrados na figura 1.3.2.

	
Interface USB para conexão ao PC	Interface USB para conexão da lousa

Fig. 1.3.1 Interfaces USB

		
O indicador está sem cor.	O indicador está vermelho.	O indicador está verde.

Fig 1.3.2 Interfaces da lousa e as cores do indicador.

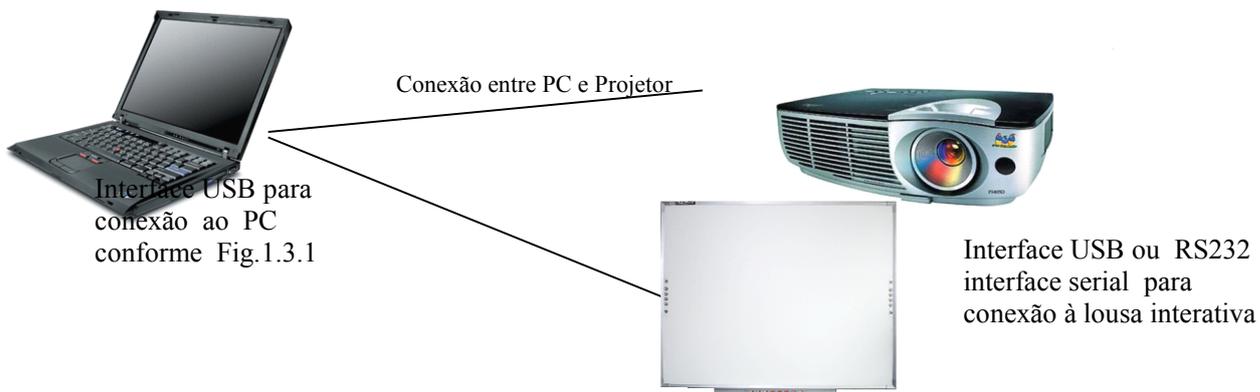


Fig 1.3.3 Diagrama de ligações da lousa interativa

## 4 Calibragem

É preciso calibrar a lousa antes do primeiro uso, não sendo necessário recalibrar posteriormente (Faça uma nova calibragem se a posição relativa entre o projetor e a lousa interativa tiver mudado, se houve um upgrade no sistema operacional ou se a resolução do monitor tiver sido alterada). Após conectar seu PC, a lousa interativa e o projetor (instalação completa do software da TRACEBoard e Ferramentas TRACEBoard), aperte o botão de

calibragem  na bandeja inferior da lousa interativa TRACEBoard para ativá-la. É possível iniciar o processo de calibragem selecionando a opção de calibrar no lado direito inferior da tela. A calibragem é um procedimento simples, basta tocar com a caneta eletrônica no centro de 9 cruzeiros “+” que aparecerão uma após a outra na lousa (A caneta deve estar perpendicular ao quadro e reiniciar a posição se clicar errado). Faça com que a lousa identifique a posição exata da caneta. A tela de calibragem será fechada automaticamente quando o processo tiver sido encerrado, conforme figura 1.4.1

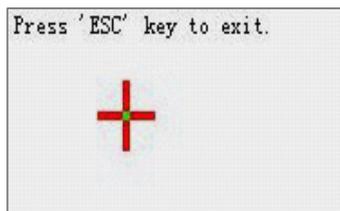


Fig1.4.1 Interface da Calibragem

---

# Capítulo II Introdução às Funções Básicas

Este capítulo do manual oferece uma visão geral do aplicativo e do uso dos botões inteligentes de acesso rápido, que se localizam nos dois lados e na bandeja inferior da lousa interativa TRACEBoard.

## 1 Distribuição dos Botões de Acesso Rápido

### Nota:

- As Series 5 e 6 têm as funções dos botões inteligentes de acesso rápido laterais.
- Somente a Serie 6 tem as funções dos botões inteligentes de acesso rápido inferior.
- Não há a tecnologia dos botões inteligentes de acesso rápido na Serie 4. Para obter maiores detalhes sobre o uso das Ferramentas Flutuantes, verifique a seção 8 do Capítulo 4; para entender como implementar a função botões inteligentes de acesso rápido na Serie 4.

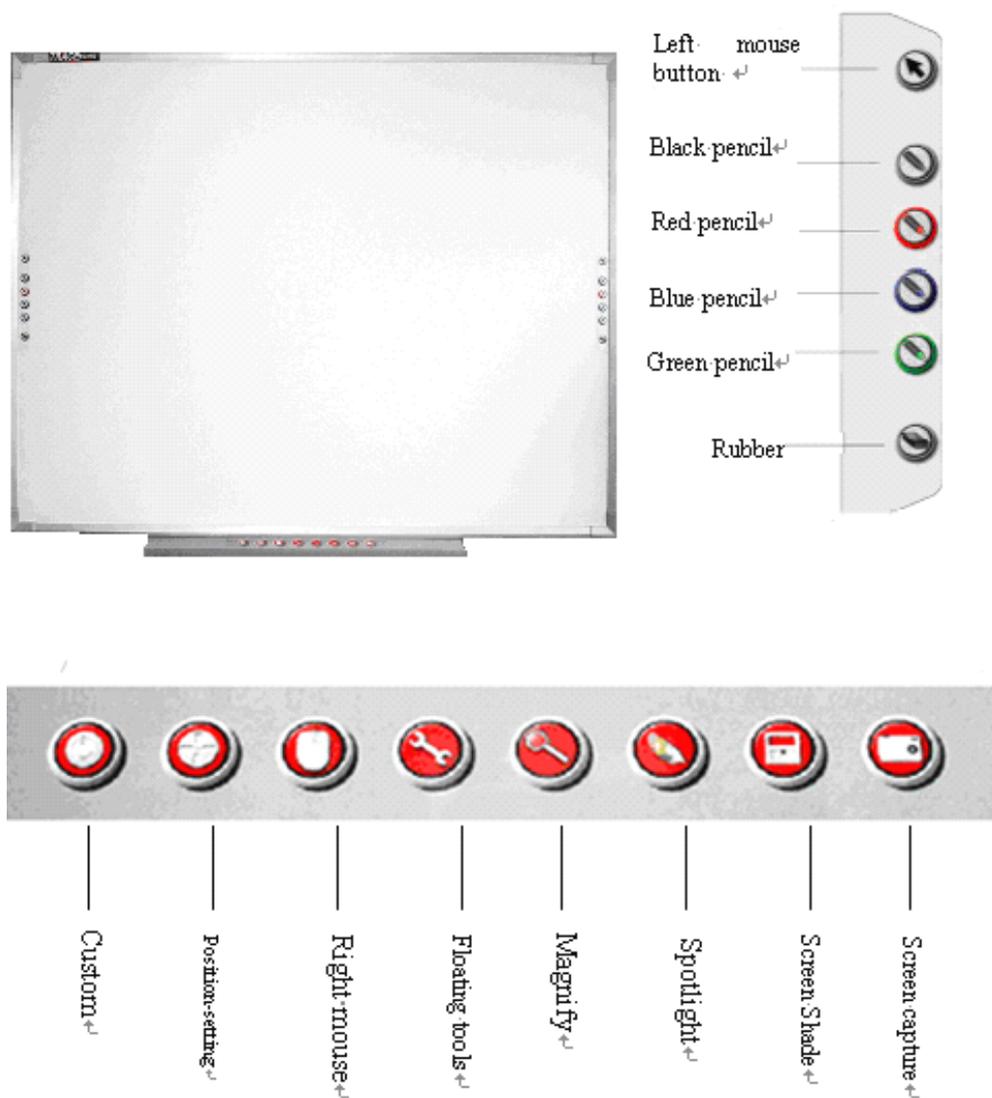


Fig 2.1.1 Botões Inteligentes de Acesso Rápido

Os botões de acesso rápido laterais encontram-se em ambos os lados da lousa interativa TRACEboard especialmente para facilitar a operação pelo usuário. São 6 os botões de acesso rápido laterais que executam funções diferentes. São 8 os botões de acesso rápido da bandeja inferior, que visam tornar a operação mais fácil e conveniente. Eles proporcionam um atalho para controlar a lousa e abrir ou fechar as ferramentas correspondentes. (Veja figura 2.1.1) Veja detalhes de cada botão a seguir:

## 2 Os Botões de Acesso Rápido

### 2.1 Mouse

#### 2.1.1 Botão Esquerdo :

Pressione o botão do mouse  e libere-o, a caneta eletrônica executará as funções normais do botão esquerdo do mouse, como clique, duplo-clique, selecionar e arrastar, etc. Mova o mouse sobre uma pasta ou arquivo e os mesmos poderão ser abertos rapidamente pressionando o botão  duas vezes.

### 2.1.2 Botão Direito:

Mantenha  o botão do mouse pressionado. Enquanto isso, toque na lousa e a mesma executará a função do botão direito. Se liberar o botão do mouse  o mesmo voltará a funcionar como o botão esquerdo do mouse. Outro método para habilitar a função do botão direito do mouse é pressionar o ícone correspondente e então o primeiro clique que fizer com a caneta eletrônica será o clique direito, após, restaure o clique esquerdo.

## 2.2 Caneta

### 2.2.1 Uso do Painel de Canetas:

Dentre os botões de acesso rápido estão quatro botões de caneta, com quatro cores diferentes separadas: preto, vermelho, azul e verde.. Por exemplo: quando você pressionar o botão  você poderá escrever as palavras em preto na lousa, com a caneta eletrônica. Todo o traço da caneta é vetor e pode ser aumentado ou diminuído conforme desejado. Você pode salvar o que tiver desenhado com o formato de foto com a ferramenta de Captura de Tela (Consulte o Capítulo 2, “Captura de Tela”).

### 2.2.2 Modificação das Configurações da Caneta:

#### ◆ **Modificação por pouco tempo:**

Se a cor ou tamanho da caneta não é apropriado ao que você quer, clique duas vezes no botão de acesso rápido para selecionar as opções desejadas na caixa de diálogo. Você pode também modificar as configurações da caneta escolhida no “Painel de Controle” da TRACEBoard.

#### ◆ **Modificação de longo prazo:**

Clicando no ícone “Ferramentas TRACEboard”, na base direita da tela do computador, você pode modificar as propriedades da caneta. Desse modo, a alteração é salva pelo sistema até uma próxima alteração. Você pode estabelecer as propriedades do Painel de Canetas, Aplicações Locais (selecionando idioma) e Ferramentas Flutuantes no “Painel de Controle”. A interface é mostrada na figura 2.12.

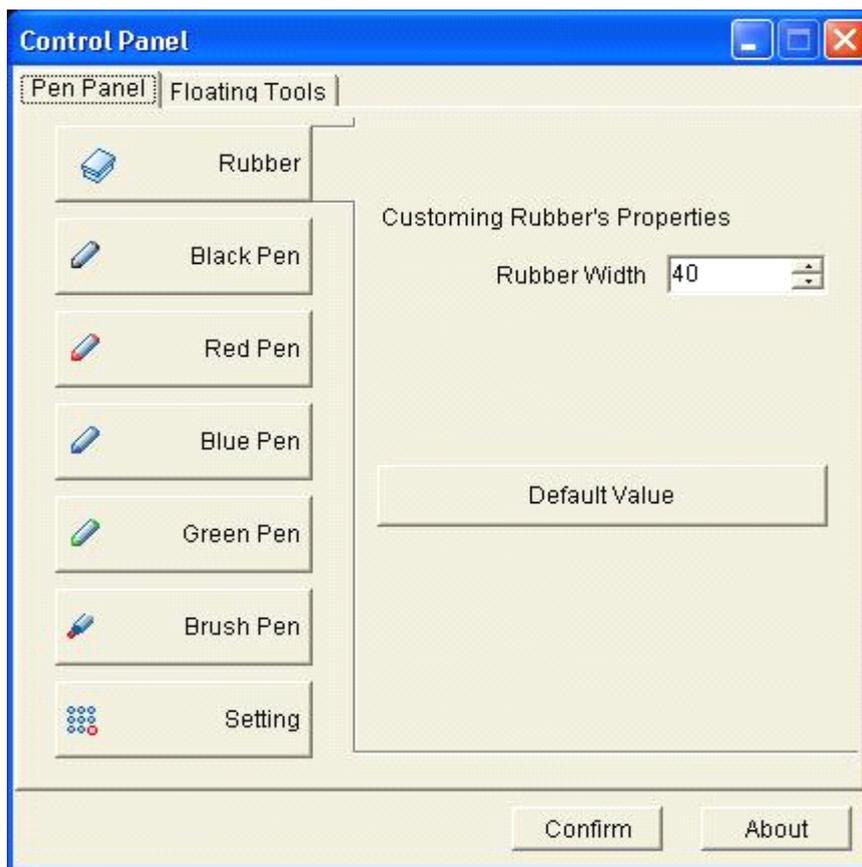


Fig 2.1.2



Fig 2.1.3 Propriedades da Caneta

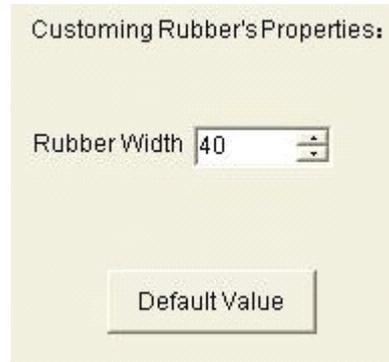


Fig 2.1.4 Propriedades do Apagador

Personalize a cor e a largura das canetas no Painel de Canetas, de acordo com sua necessidade. A largura do traço da caneta varia de 1 a 100. Você pode inserir o valor diretamente na caixa de diálogo, ou clicar no botão de ajuste para alterá-lo. Figura 2.1.3. A opção “Selecione a Cor” oferece diversas cores para seleção. Se você clicar no botão “Default Value”, todas as propriedades voltarão à configuração inicial.

## 2.3 Apagador

### 2.3.1 Uso do apagador:

Pressione o botão  e a caneta eletrônica será convertida em um apagador, apagando todos os objetos selecionados ou desenhados com a caneta eletrônica na TRACEBook: selecione o objeto a ser apagado e pressione o botão apagador para deletar os itens selecionados. Mova a caneta sobre o que tiver desenhado e isso será apagado, da mesma forma que usar um apagador real para apagar o que tiver sido escrito em uma lousa. Você pode fechar uma janela aberta pressionando o apagador, no modo mouse (**Nota:** Inválido no TRACEBook). Outra forma de apagar é clicando dentro de um círculo que inclua todos os objetos desenhados que você quer apagar, e então você fará todos os objetos do círculo serem apagados.

### 2.3.2 Modificação do Apagador:

#### ◆ **Modificação por pouco tempo:**

Clicando duas vezes no botão do apagador  você pode modificar a largura do mesmo temporariamente. A alteração será desfeita na próxima vez que o aplicativo “Ferramentas TRACEboard” for iniciado.

#### ◆ **Modificação de longo prazo:**

É possível configurar por longo prazo a largura do apagador. Figura 2.1.4. Configure a largura do apagador de acordo com seus requisitos. A faixa de valores varia de 1 a 100. Você pode inserir diretamente o valor ou clicar nos botões de ajuste para modificá-lo. Deste modo, a modificação será salva pelo sistema até uma próxima alteração.

## 2.4 Função dos Botões de Acesso Rápido Laterais

Ícone	Nome	Clique		Clique Duas Vezes		Apertar e Segurar	
		Windows	TRACEBook	Windows	TRACEBook	Windows	TRACEBook
	Mouse	Quando o botão é pressionado, a caneta eletrônica tem a mesma função do botão esquerdo do mouse, incluir objeto selecionado, selecionar área, arrastar, etc. Também pode continuar os filmes pausados na “TRACEPlayer”, pressionando  .		Abre-se uma pasta ou arquivo.	1. Altera a dimensão de qualquer objeto que não seja um texto de duas formas: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Clique duas vezes na parte direita do objeto para aumentá-lo.</li> <li>2. Clique duas vezes na parte esquerda do objeto para diminuí-lo.</li> </ol>	A caneta passa a ter a mesma função do botão direito do mouse.	
	Botão da caneta preta	Quando pressionado a caneta funciona com a cor e largura pré-determinadas. Também pausa os filmes exibidos no “TRACEPlayer”.		Abre a caixa de diálogos que permite alterar as configurações da caneta selecionada.			
	Botão da caneta vermelha						
	Botão da caneta azul						

	Botão da caneta verde				
	Apagador	Fecha a janela atual, exceto "TRACEBook".	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apaga o objeto selecionado..</li> <li>2. Apaga as palavras selecionadas na caixa de edição de texto.</li> <li>3. Apaga.</li> </ol>	Abre a caixa de diálogos que permite alterar as configurações da borracha.	
		<p>A caneta eletrônica passa a funcionar como apagador.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pressione o botão e a caneta eletrônica apagará o que foi desenhado com a mesma, no TRACEBook:</li> <li>2. Circula os objetos que você quer apagar. Clique dentro do mesmo para apagar todos os objetos.</li> </ol>			

### 3 Aplicação dos Botões de Acesso Rápido da Bandeja Inferior

**Note:** Todas as funções dos botões de acesso rápido da bandeja inferior são iniciados ao apertar o botão e podem ser encerradas ao apertar o botão novamente.

#### 3.1 Teclado Virtual ou Customizado

Você pode personalizar outra aplicação ou arquivo para ser iniciado com o botão customizado na bandeja inferior, de acordo com os seus requisitos. A aplicação padrão do botão "Customizado" é o "Teclado Virtual". É desnecessário e inconveniente usar a lousa e o computador para inserir apenas algumas palavras. Selecione a área para

inserção de texto, pressione o botão customizado  para exibir o "Teclado Virtual", (veja figura 2.1.5) e então digite as palavras. Depois que terminar, você pode fechar o Teclado Virtual ou pressionar o botão novamente para sair. Se você clicar duas vezes no botão customizado, aparecerá uma caixa de diálogo(veja figura 2.1.6). Clique "Startup" e selecione o arquivo ou programa que você deseja que seja executado ao clicar neste botão. Em seguida, clique no botão "OK" para confirmar sua nova seleção e sair, ou clique em sair, sem alteração. Se quiser retornar à configuração inicial do teclado virtual, clique duas vezes no botão customizado e selecione "Default" na caixa de diálogo.

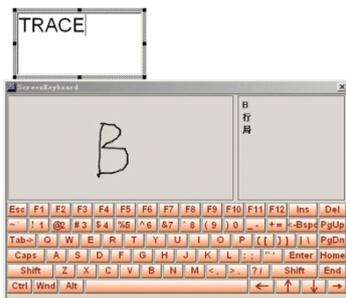


Fig.2.1.5 teclado virtual



Fig.2.1.6

### 3.2 Calibragem

Para a caneta eletrônica operar o computador, é preciso calibrar a lousa. ( Veja o capítulo 1, seção 4).

### 3.3 Botão Direito do Mouse

Pressione o botão , e a caneta eletrônica se converterá no botão direito do mouse, clicando uma vez no teclado, atingirá as funções de clicar à direita. Outra forma de transformar a caneta no botão direito do mouse é selecionando o item “Botão direito do Mouse” do menu ferramentas TRACEBoard (no canto inferior direito da tela), e a caneta eletrônica será o botão direito do mouse permanentemente. Clicando no botão do mouse na lateral da lousa, a caneta eletrônica retorna às funções do mouse esquerdo. Após selecionar os objetos no TRACEBook, clique no “Botão Direito do Mouse” para solicitar o menu direito do mouse, de objetos selecionados.

**Nota:** considerando que normalmente não se usa o botão direito do mouse de forma contínua, o botão que simula o botão direito do mouse somente executará um clique à direita; depois de clicá-lo, a caneta eletrônica retornará à configuração padrão.

### 3.4 Ferramentas Flutuantes

Pressione o botão , que abrirá a barra de ferramentas, (Veja Figura 2.1.7.), que é a combinação dos botões de acesso rápido laterais e da bandeja inferior. Você pode arrastar livremente a barra de ferramentas flutuantes na lousa; clique no ícone da barra de ferramentas para usá-la. As ferramentas flutuantes podem cumprir diferentes requisitos dos usuários, sendo possível adicionar ou suprimir algumas. (Para instrução detalhada, consulte o capítulo 3, no segundo ponto da seção 8).



Fig.2.1.7 Ferramentas Flutuantes

### 3.5 Zoom

Pressionando o botão  , uma janela expandirá a área em torno do cursor do mouse.

Você pode ajustar o tamanho da janela ou movê-la na Área de Trabalho. O grau de aumento pode ser ajustado na configuração do zoom.  
(Nota: É melhor não usar a proporção de comparação elevada e o modo de cor de reflexão , pois isso afetará o resultado da aplicação.)

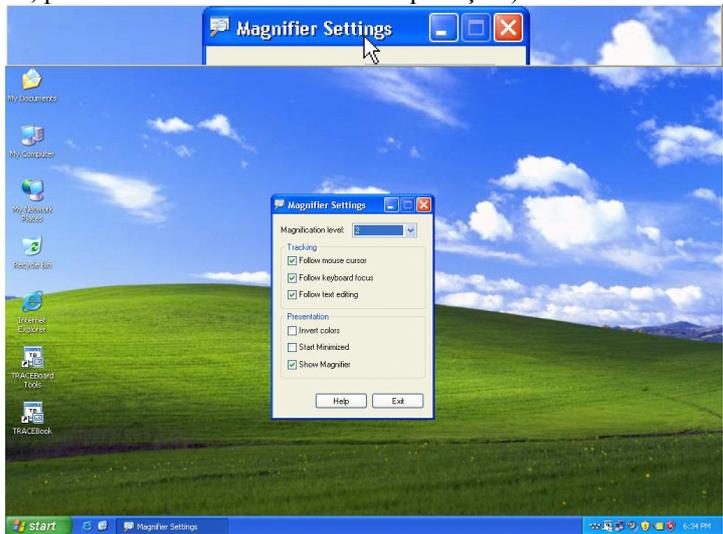


Fig.2.1.8 Zoom

### 3.6 Farolete

Pressionando o botão  , a opção farolete será exibida na tela, o que destacará parte do conteúdo da lousa (Veja Figura 2.1.9). Arraste a estrutura azul do farolete para ajustar o tamanho da abertura. Clique e segure, movendo a caneta na área negra para mover a abertura. Ao mesmo tempo, você pode escrever na abertura.

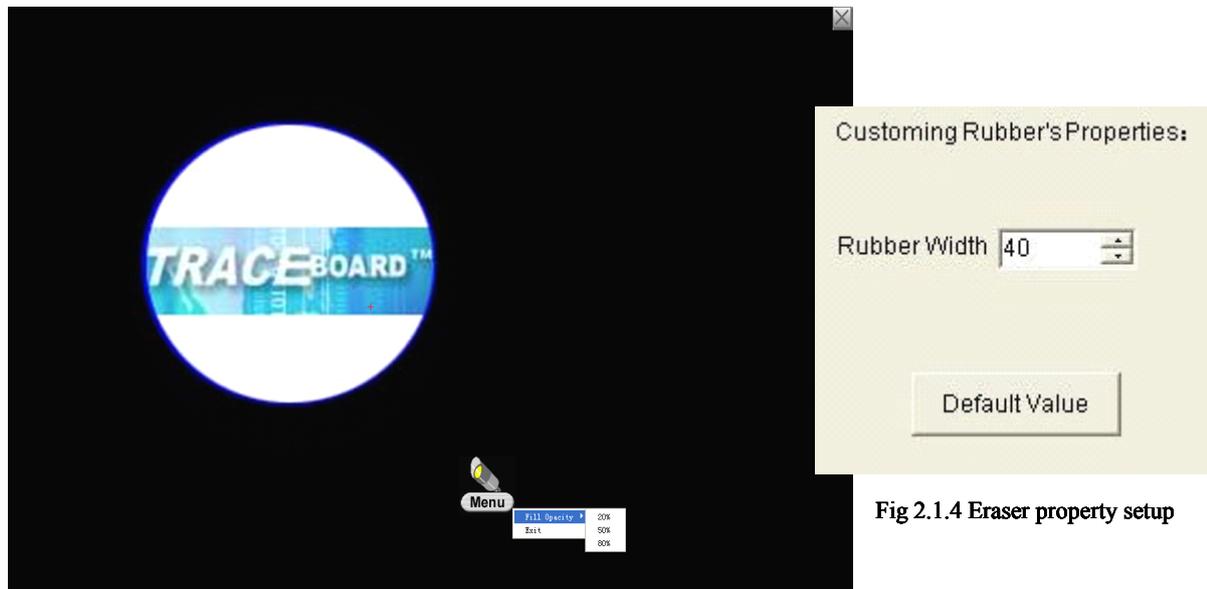


Fig 2.1.4 Eraser property setup

Fig 2.1.9 Interface do Farolete

### 3.7 Cortina

Pressione o botão  para mostrar a cortina, veja Fig 2.1.10. Arraste as alças na borda da cortina com a caneta eletrônica. Você pode arrastar a cortina para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita. O conteúdo da apresentação pode ser gradualmente exibido, de acordo com a apresentação interativa.

Pode-se definir a “Cortina” em um único thumbnail. Na área de edição do espaço em branco (não escolha nenhum dos elementos), clique com o botão direito do mouse para escolher uma propriedade ajustável de uma janela de atributos. Selecione "exibir cortina" e clique OK . Em seguida, clique nos botões para reabrir a página do thumbnail e exibir a cortina.

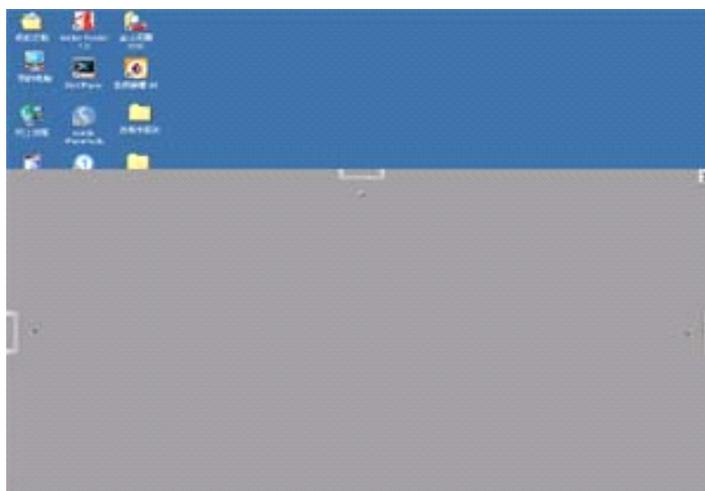


Fig2.1.10 Interface da cortina

### 3.8 Captura de Tela

Pressionando o botão , aparecerá a ferramenta de Captura de Tela, veja Fig 2.1.11. Há três métodos de captura de tela:

3.8.1 **Captura da tela inteira**  : captura todo o conteúdo da tela e cola-o no TRACEBook.

3.8.2 **Captura região**  : selecione uma área retangular com a caneta, libere a caneta para terminar a seleção de região: em seguida, a região selecionada será capturada e colada no TRACEBook.

3.8.3 **Captura irregular**  : Pressione e segure o botão esquerdo do mouse para escolher o ponto inicial, em seguida, selecione a imagem desejada e arraste o mouse para traçar a região escolhida ( deve ser uma região fechada). Solte o mouse. A região entre o ponto inicial e final será a escolhida, e a imagem dentro da mesma, será automaticamente capturada no TRACEBook.

3.8.4 **Captura de Janela**  : clique na janela que deseja capturar e seu conteúdo será capturado e colado no TRACEBook.

Há opções “Adicionar Página” e “Página Atual” nas ferramentas de captura de tela. A opção “Adicionar Página” colocará o que foi capturado em uma nova página do TRACEBook; a opção “Página Atual” colocará o que foi capturado na página atual do TRACEBook. Você também pode executar esta ferramenta no item “Captura de Tela” no menu ferramentas TRACEBoard, no canto inferior direito da tela.

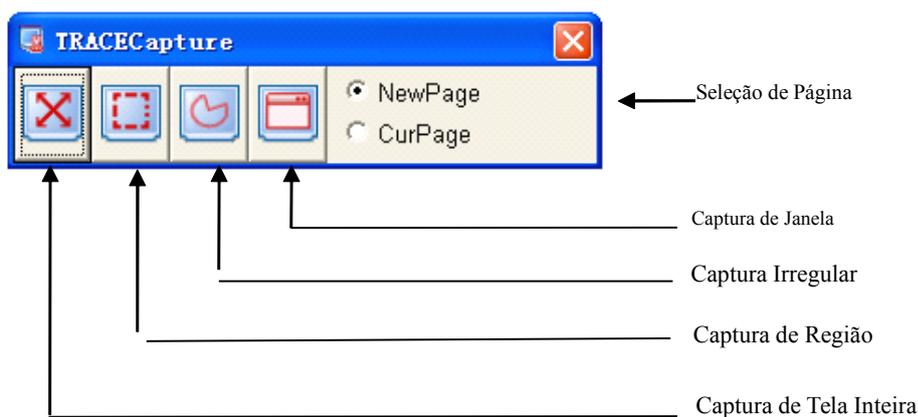


Fig2.1.11 Captura de Tela

## Capítulo III Uso da Tecnologia da Tinta

### Cognitiva (CI)

A CI é um tipo de tecnologia de tinta cognitiva, o que significa que você pode desenhar ou escrever com sua caneta eletrônica no software TRACEBook ou em qualquer software para fazer suas anotações ou ilustrações.

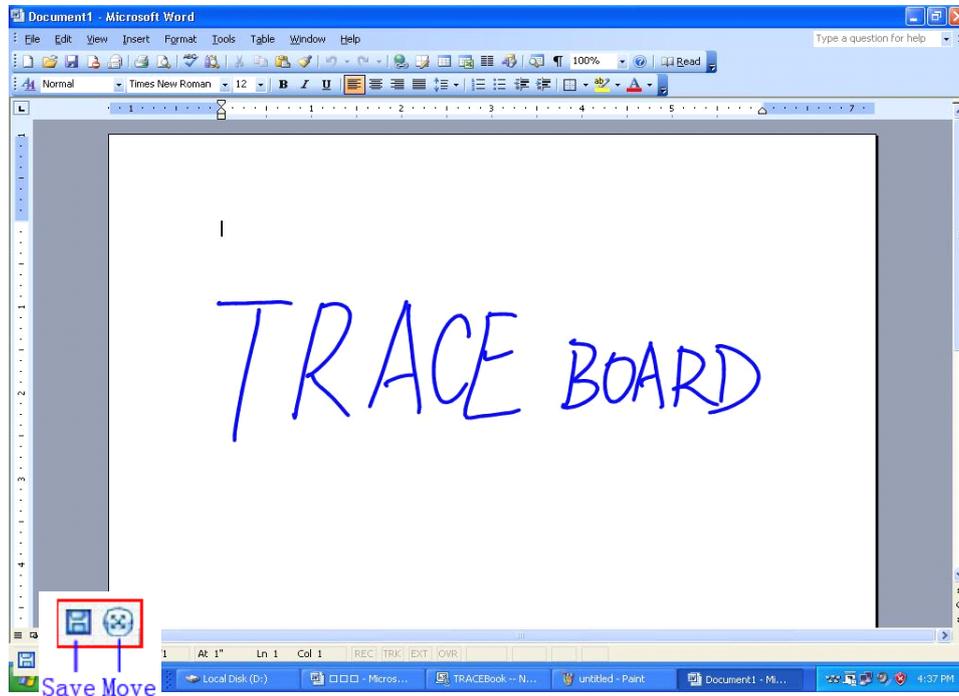
Quando você operar em outro software com sua caneta eletrônica, os ícones   aparecerão na base esquerda da interface do software. Qualquer alteração neste software será salva se você clicar no botão , sem alteração no formato. Por outro lado, todas as ilustrações feitas no software serão perdidas quando pressionar o botão  para converter ao modo mouse, se você não salvá-las.



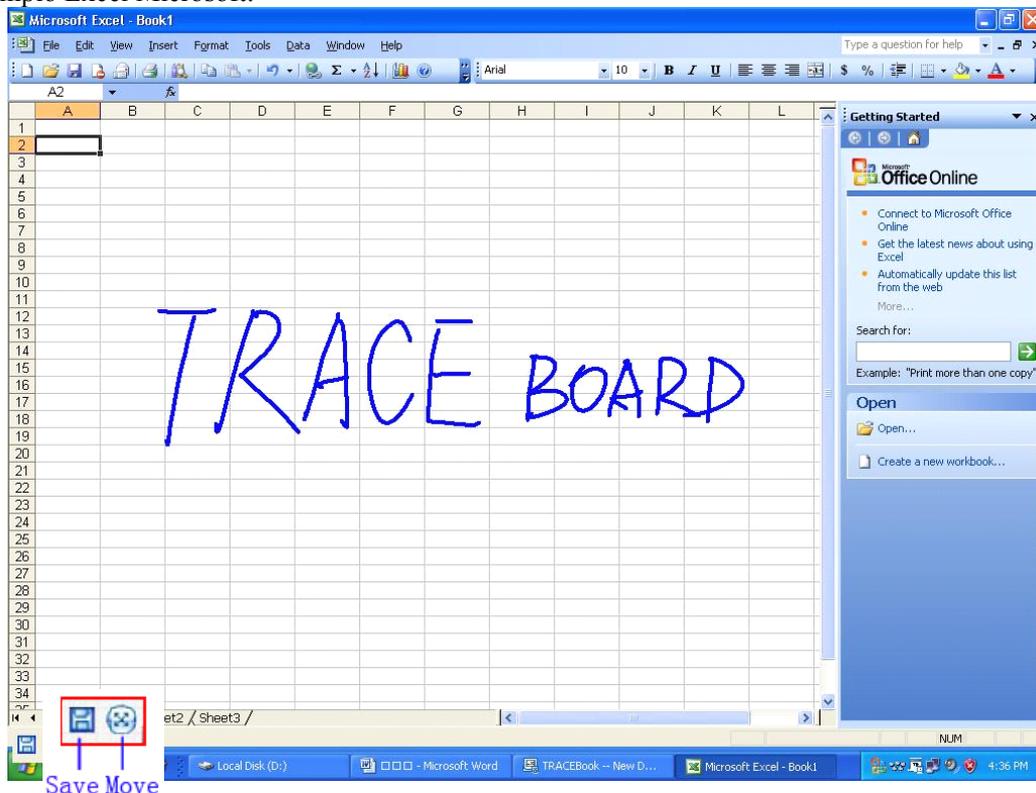
Arrastando o botão  , a barra  pode ser reposicionada com o mouse, para salvar suas anotações de modo conveniente e rápido.

Você pode verificar como salvar sua anotação com a CI de TRACEBoard em Word\Powerpoint\Excel, nos seguintes exemplos:

Exemplo Word Microsoft:



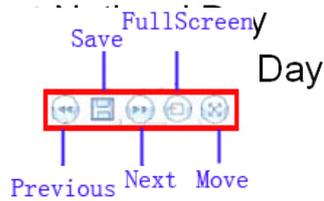
Exemplo Excel Microsoft:



Exemplo PowerPoint Microsoft:

## Festivals in China

- ❖ The Spring Festival
  - ❖ The Lantern Festival
  - ❖ The Dragon Boat Festival
  - ❖ The Mid-autumn Festival
  - ❖ The Double Ninth Festival
  - ❖ Teachers' Day
- ❖ The 1<sup>st</sup> day of the 1<sup>st</sup> lunar month
  - ❖ The 15<sup>th</sup> day of the 1<sup>st</sup> lunar month
  - ❖ The 5<sup>th</sup> day of the 5<sup>th</sup> lunar month
  - ❖ The 15<sup>th</sup> day of the 8<sup>th</sup> lunar month
  - ❖ The 9<sup>th</sup> day of the 9<sup>th</sup> lunar month
  - ❖ September 10<sup>th</sup>
  - ❖ October 1<sup>st</sup>
  - ❖ January 1<sup>st</sup>



## Capítulo IV Ferramentas TRACEBoard

As Ferramentas TRACEBoard estão localizadas na bandeja do sistema (no canto inferior direito da tela, veja Fig 4.1.1).

Introdução das ferramentas à seguir:

### 1 TRACEBook

Inicializa a aplicação do TRACEBook.

### 2 Teclado Virtual

Inicializa o “Teclado Virtual”, da mesma forma que ocorre ao clicar no botão customizado, localizado na bandeja inferior.

### 3 Ferramentas Flutuantes

Abre o menu de “Ferramentas Flutuantes” da mesma forma que ocorre ao clicar no botão de ferramentas flutuantes localizado na bandeja inferior.

### 4 TRACEPlayer (não comportado nas Series IV)

O TRACEPlayer contém uma barra de Menu com as seguintes opções: “Arquivo”, “Play” e “Info”, como na Fig 6.2.2. “Arquivo” permite selecionar um arquivo de vídeo; “Play” controla a velocidade de exibição; “Info” traz informações sobre o TRACEPlayer. Os botões de controle na base da janela são Play, Avançar, Voltar, Tela cheia e Barra de Progresso. Clique no botão “Tela Cheia” para alterar para o modo tela cheia. Há dois botões na base esquerda e direita na exibição tela cheia, que podem restaurar a dimensão da tela anterior se clicados. Todos os formatos de vídeo comportados pelo “Windows Media Player” podem ser exibidos no TRACEPlayer.



**Funções especiais do TRACEPlayer:** Ao tocar um arquivo de vídeo, pressione qualquer botão de caneta, tal qual , no Painel de Canetas, e o tocador fará uma pausa e você poderá fazer anotações sobre a imagem pausada no vídeo. Você pode salvar sua anotação no TRACEBook através da “Captura de Tela” ([Veja o Capítulo II, “Captura de Tela”](#)). Pressione o “Botão do Mouse”  no Painel das Canetas para voltar a tocar o arquivo de vídeo.

### 5 TRACERecorder



Inicializa o aplicativo TRACERecorder (Fig. 4.1.3), que pode ser usado para gravar sua interações com a lousa interativa. Você pode pausar ou parar a gravação conforme a conveniência. Veja os botões na figura 4.1.4. Clicando no botão “Parar”, a opção “Salvar” será exibida, então você poderá salvar o conteúdo gravado em um arquivo e o mesmo será salvo no formato AVI. O vídeo é gravado na mesma dimensão da tela projetada no momento da gravação, 1:1 para manter uma alta qualidade. Se o computador estiver conectado com o microfone, o som da fala pode ser gravado ao mesmo tempo. O tamanho e a qualidade dos conteúdos gravados dependerão da configuração de seu computador. (Nota: a caixa de diálogo deverá ser minimizada para não aparecer na gravação. O resultado da gravação será muito melhor se a memória de vídeo de seu computador for maior ou igual a 128MB.)



Fig 4.1.3



Fig 4.1.4

## 6 Atualização do Software

### 6.1 Solução I :

Você pode solicitar uma nova versão do software entrando em contato diretamente com o seu representante comercial.

O original deve ser desinstalado antes de instalar a nova versão. (Veja Capítulo I).

#### **Desinstalação do Software:**

Antes de instalar uma nova versão, é necessário desinstalar a versão atual e então instalar a atualização de software passo a passo de acordo com as instruções à seguir e com as instruções da tela. Solução para desinstalar o software TRACEBoard: (a execução do aplicativo Ferramentas TRACEBoard no canto inferior direito da tela, deve ser interrompida).

- 6.1.1 Clique no botão “Iniciar” na Área de Trabalho e selecione a opção Painel de Controle no sub-menu de Configurações. Clique duas vezes em “Adicionar ou remover programas” e clique em “remover”, embaixo de “Sistema Interativo Digital TRACEBoard” para desinstalar o sistema, veja Fig 4.1.5.
- 6.1.2 Clique no botão “Iniciar” na Área de Trabalho. Encontre “TRACEBoard” no item “programas” e abra-o. Selecione “Desinstalar Sistema Interativo Digital TRACEBoard” e para confirmar a desinstalação veja a janela de confirmação, conforme Fig 3.3.2-3.3.3.

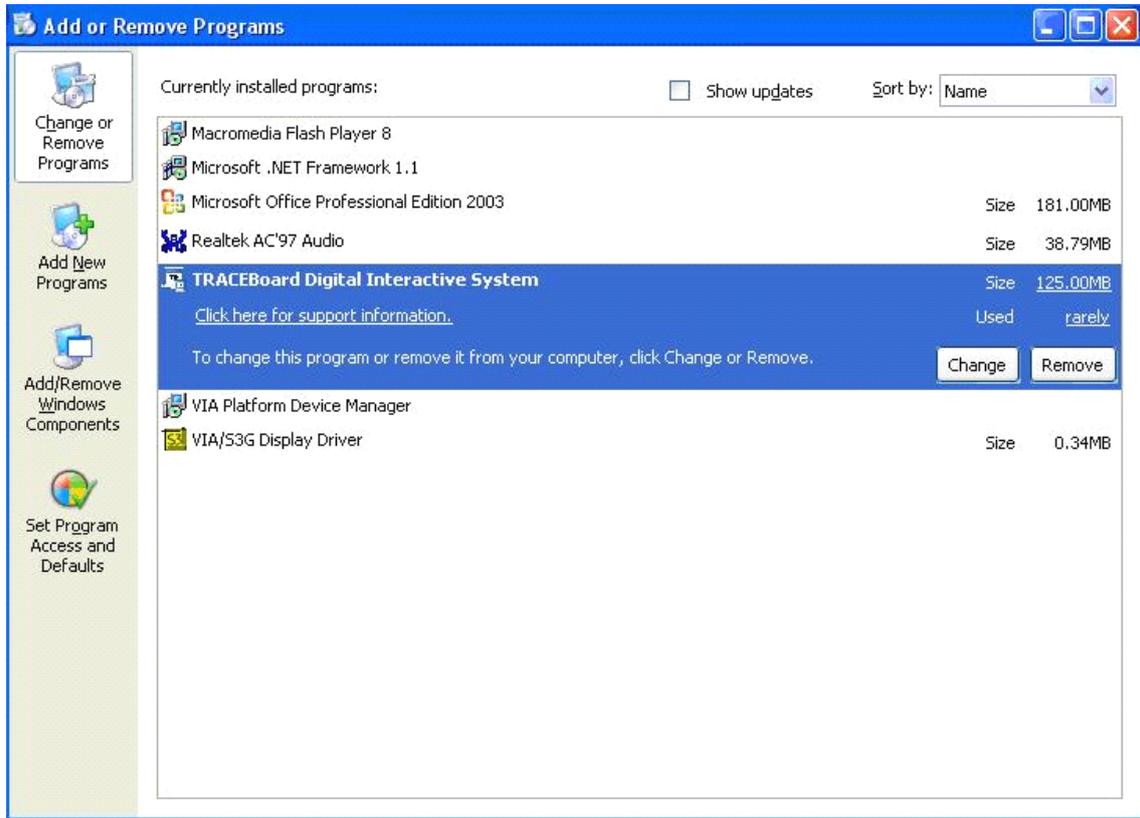


Fig 4.1.5

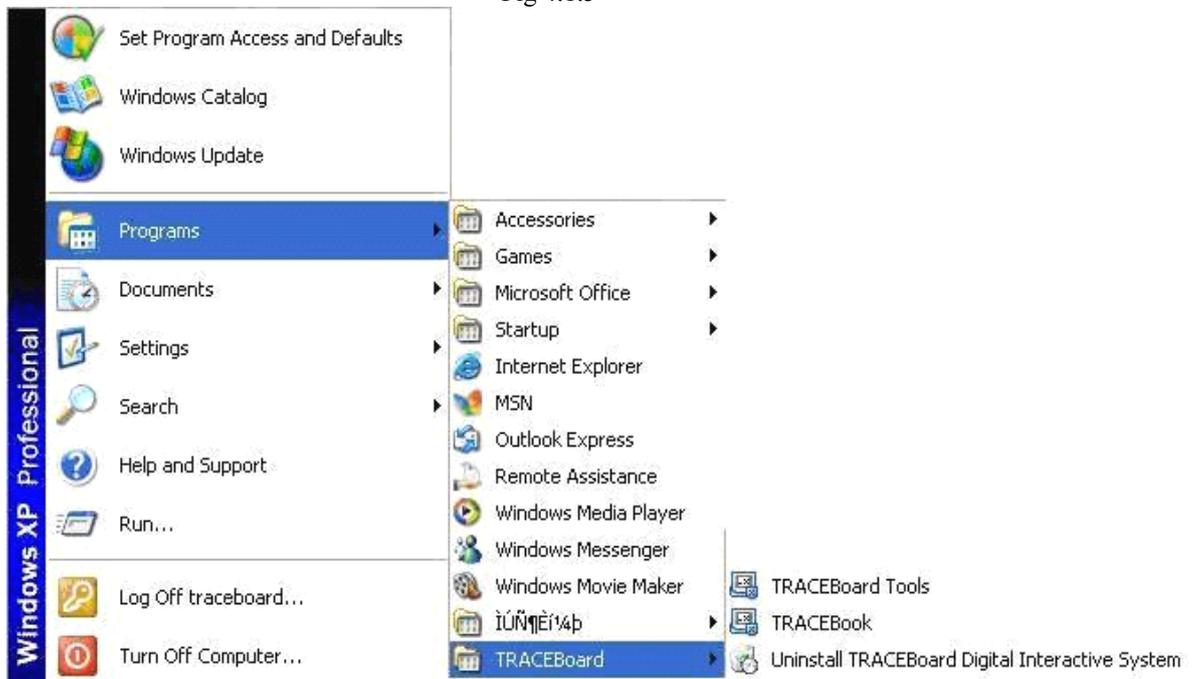


Fig 4.1.6

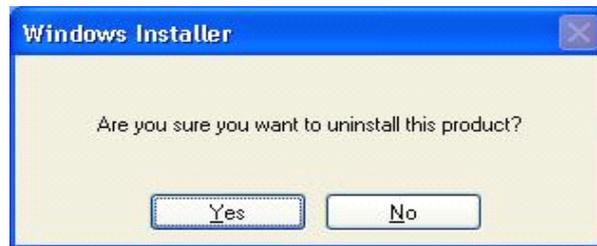


Fig 4.1.7

## 6.2 Solução II:

Inicie a função de atualização automática. Você pode clicar em “Atualizar Automaticamente” no menu da Ferramentas TRACEBoard contanto que o computador esteja conectado com a Internet. Veja Fig 4.1.8.

Uma caixa de diálogo aparecerá, como segue: Fig. 4.1.9

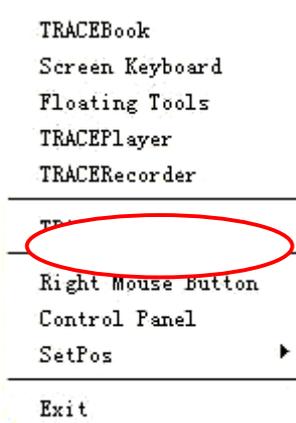


Fig 4.1.8



Fig 4.1.9

Clique em “Atualizar”, e o programa verificará se há uma nova versão no servidor. Caso houver, será feito o download da nova versão e ela será salva automaticamente. Caso não houver, aparecerá a mensagem “última versão” e fechará automaticamente.

## 6.3 Solução III:

Ligue para o telephone 0800 416255 e peça a nova versão ao nosso serviço de Atendimento.

## 7 Botão Direito do Mouse.

A função é a mesma de “Botão Direito do Mouse” na barra de ferramentas. A função do botão direito do mouse sera mantida até que esta opção seja clicada novamente. ([Veja Capítulo II](#))

## 8 Painel de Controle

Você pode configurar as propriedades do Painel de Canetas, Aplicação Local (selecionar idioma) e Ferramentas Flutuantes no “Painel de Controle”. A interface é mostrada na Fig 4.1.10.

**Nota:** Pressionar duas vezes rapidamente o botão “Caneta” e “Apagador” no Painel de Canetas, também pode customizar as propriedades.

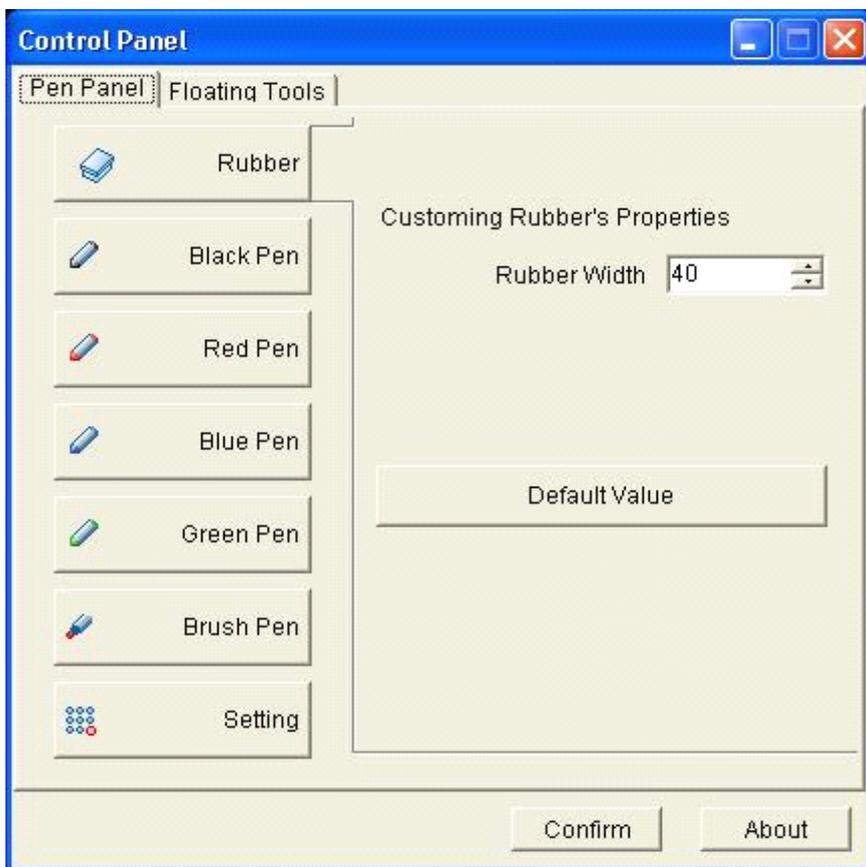


Fig 4.1.10 Painel de Controle

## 8.1 Configuração

Ajuste a cor e espessura da “Caneta”. A espessura da caneta varia de 1 a 100. Você pode colocar o valor diretamente na caixa de diálogo, ou clicar no botão de ajuste para ajustar o valor, veja Fig 4.1.11. A opção “Seleção de Cor” fornece várias galerias de cor.

É possível configurar a largura do “Apagador”, veja Fig 4.1.12. Os valores para a largura, variam de 1 a 100. Você pode colocar o valor diretamente ou clicar no botão de ajuste para modificá-lo.



Fig 4.1.11 Configuração da Caneta

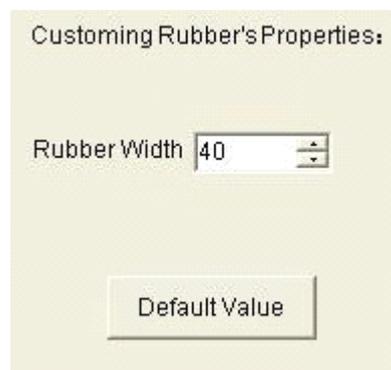


Fig 4.1.12 Configuração do Apagador

Se clicar no botão “Default Value”, todas as propriedades voltarão à configuração inicial.

Clique no botão “Configuração”. Escolha um idioma no lado direito da caixa de diálogo. Dezesete Idiomas estão inclusos: Chinês Simplificado, Chinês Tradicional, Inglês, Alemão, Holandês, Turco, Russo, Coreano, Árabe, Húngaro, Italiano, Espanhol, Japonês, Polonês, Português, Sueco e Castelhana. Veja Fig 4.1.13.

Após configurar, clique em “Confirmar” e o idioma usado em todas as aplicações do TRACEBoard será alterado quando o programa for reiniciado. Se clicar em “Default Value”, você retornará todos os elementos à configuração inicial.

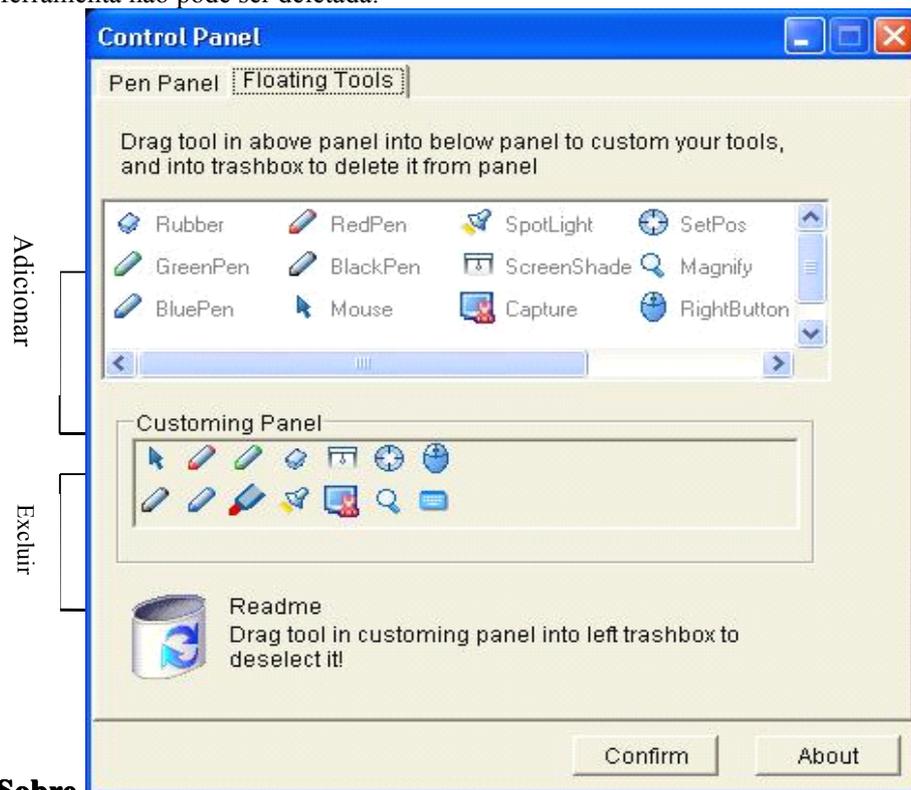


4.1.13 Configuração de Idioma

### 8.2 Configuração da Ferramentas Flutuantes

Você pode acrescentar ou excluir ferramentas disponíveis no menu das “Ferramentas Flutuantes” de acordo com seus requisitos. Veja Fig 4.1.14. Ao arrastar ícones de ferramentas, do painel de ferramentas, para o “Painel de Customização” abaixo, você o terá acrescentado às “Ferramentas Flutuantes”. Arrastando o ícone de uma ferramenta no “Painel de Customização” para a “Lixeira” abaixo, você o terá suprimido das “Ferramentas Flutuantes”.

Há 13 ícones de ferramentas no Painel de ferramentas. É possível adicionar todas elas às “Ferramentas Flutuantes” ou excluí-las das “Ferramentas Flutuantes”, mas a última ferramenta não pode ser deletada.



### 8.3 Sobre

Clique no botão “Sobre” na base do Painel de Controle para visualizar as informações do software e da empresa fabricante do TRACEBook.

## 9 Calibragem

É a mesma função de calibragem mencionada no CapítuloII.

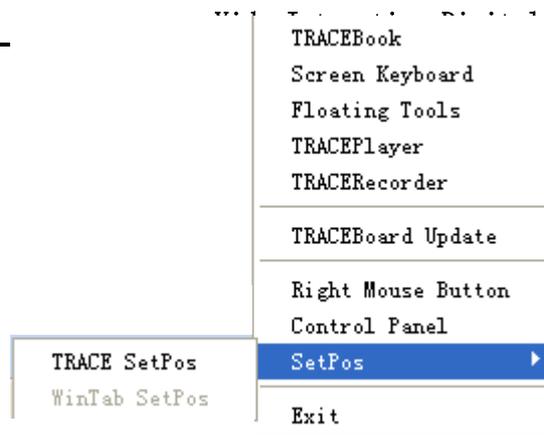


Fig 4.1.15 calibragem

# Capítulo V Uma Breve Introdução ao Software e Aplicações do TRACEBook

## 1 Uma Breve Introdução à Interface do Software TRACEBook

### 1.1 Layout da Janela TRACEBook

A interface do software TRACEBooke: Fig 5.1.1

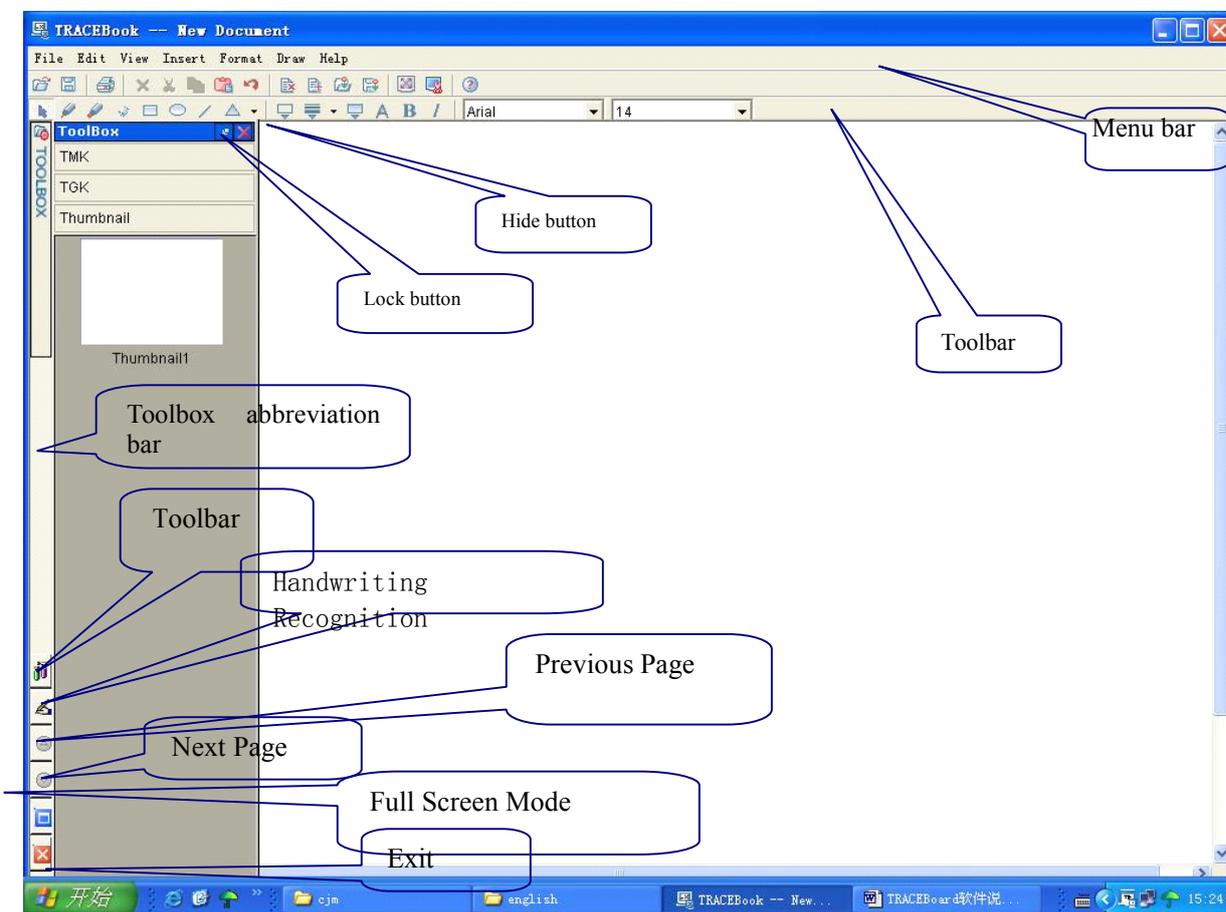


Fig 5.1.1

## 1.2 Barra do Menu

Veja detalhe na Figura 5.1.2

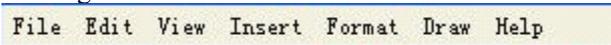


Fig. 5.1.2

### 1.2.1 Arquivo

Clique em “Arquivo” para abrir o menu com as seguintes opções:

**Novo:** Cria uma nova apresentação TBK.

**Abrir:** Abre uma apresentação TBK.

**Salvar:** Salva todos os tipos de apresentações abertas (TBK, TMK, TGK).

**Salvar como:** Salva a apresentação TBK atual em outro formato.

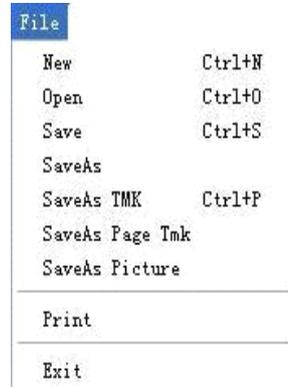
**Salvar como TMK:** Salva a apresentação TBK atual, no formato TMK.

**Salvar como página TMK:** Salva a página atual TBK como um arquivo TMK.

**Salvar como imagem:** Salva a página atual TBK como um arquivo de imagem.

**Imprimir:** Imprime a apresentação TBK atual.

**Sair:** Fecha a apresentação TRACEBook atual.



### 1.2.2 Editar

Clique em “Editar” para abrir o menu com as opções a seguir:

**Cortar:** Exclui os objetos selecionados e os salva no clipboard do sistema.

**Copiar:** Copia os objetos selecionados no clipboard do sistema.

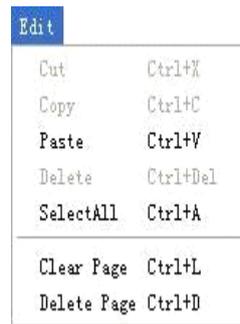
**Colar:** Recupera objeto salvo no clipboard do sistema.

**Excluir:** Exclui o objeto selecionado.

**Selecionar todos:** Seleciona todos os objetos na página atual.

**Limpar página:** Exclui todos os objetos da página atual, deixando-a em branco.

**Excluir página:** Exclui a página atual.

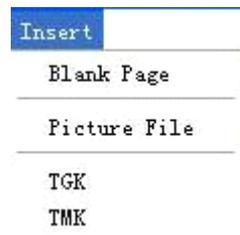


### 1.2.3 Visualizar

Clique em “Visualizar” para abrir o menu com as opções a seguir:

**Anterior:** Mostra o conteúdo da página anterior.

**Próxima:** Mostra o conteúdo da próxima página.



### 1.2.4 Inserir

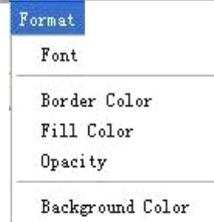
Clique em “Inserir” para abrir o menu com as opções a seguir:

**Página em branco:** Insere uma página em branco após a página atual.

**Imagem:** Insere imagem do arquivo em página atual.

**TGK:** Insere um arquivo TGK na página atual.

**TMK:** Insere um arquivo TMK.



### 1.2.5 Formatar

Clique em “**Formatar**” para abrir o menu com as seguintes opções:

**Fonte:** Seleciona a fonte a ser usada na apresentação atual.

**Cor de Borda:** Seleciona a cor da borda das diferentes formas ou a cor do texto.

**Cor de preenchimento:** Seleciona a cor de preenchimento das diferentes formas.

**Transparência:** Define a transparência das formas selecionadas.

**Fixar texto:** Fixa o texto em uma determinada posição. O texto não pode ser movimentado, mas pode ser revisado e excluído após ser travado.

**Cor de Fundo:** Configura a cor de fundo da página atual.

### 1.2.6 Desenhar

Clique em “**Desenhar**” para abrir o menu com as seguintes opções:

**Agrupar:** Agrupa os objetos selecionados para criar um único objeto.

**Desagrupar:** Desfaz a operação de agrupamento realizada anteriormente com os objetos atuais.

**Classificar:**

**Definir Nível Superior:** Leva os objetos atuais selecionados para onde possam ser vistos, no nível superior.

**Definir Nível Inferior:** Leva os objetos atuais selecionados para o nível inferior, para que os objetos localizados atrás dos mesmos possam ser visualizados.

**Nível Acima:** Eleva os objetos atuais selecionados um nível acima.

**Nível Abaixo:** Baixa os objetos atuais selecionados um nível abaixo.

**Configurar Plano de Fundo:** Altera os objetos atuais selecionados em Plano de Fundo, logo, não serão editados.

**Adquirir Plano de Fundo:** Recupera objetos do Plano de Fundo e altera-os para objetos de primeiro plano.

**Caneta:** Define o modo de apresentação atual como desenho, desta forma você pode escrever facilmente usando caneta eletrônica..

**Marca -texto:** Utilizado da mesma forma que a Caneta, mas escreve de modo semi-transparente.

**Apagador:** Define o modo de apresentação atual como apagador, desta forma você pode apagar o que escreveu.

**Retângulo:** Clicando nesta opção, você pode desenhar um retângulo na página atual.

**Elipse:** Clicando nesta opção, você pode desenhar uma elipse na página atual.

**Linha:** Clicando nesta opção, você pode desenhar uma linha na página atual.

**Texto:** Clicando nesta opção, você pode inserir um texto na página atual.

### 1.2.7 Ajuda

**Sobre:** Clique nesta opção para visualizar dados do software TRACEBook e informações da empresa fabricante do mesmo.



### 1.3 Barra de Ferramentas

A Barra de Ferramentas contém os seguintes itens: Fig 5.1.3



Fig 5.1.3

#### 1.3.1 Primeira Linha:

- Abrir**  : Abre uma apresentação TBK existente.
- Salvar**  : Salva uma apresentação TBK atual.
- Imprimir**  : Imprime uma apresentação TBK atual.
- Excluir**  : Exclui objetos atuais selecionados.
- Cortar**  : Exclui objetos atuais selecionados e salva-os no clipboard do sistema.
- Copiar**  : Salva os objetos atuais selecionados no clipboard do sistema.
- Colar**  : Recupera objetos salvos no clipboard do sistema.
- Desfazer**  : Desfaz as últimas operações (10 operações no máximo).
- Excluir Página**  : Exclui a página atual. Se o documento tiver somente uma página, a mesma não poderá ser excluída.
- Inserir Página**  : Insere uma página em branco após a página atual.
- Inserir Imagem TGK**  : Insere imagem TGK na página atual.
- Salvar como TGK**  : Salva imagem TGK.
- Apresentação de Slides**  : Exibe a apresentação atual em tela cheia.
- Captura de Tela**  : Inicia “Captura de Tela” para capturar algo a ser usado na apresentação atual.
- Sobre**  : Clique nesta opção e obtenha informações sobre o TRACEBook.

#### 1.3.2 Segunda Linha:

- Mouse**  : A caneta eletrônica torna-se o botão esquerdo do mouse e você pode usá-la como mouse.
- Caneta**  : Clicando com o botão direito do mouse, abrirá o menu. Três tipos de caneta aparecerão: normal, pincel e linha (lápiz). A caneta normal terá efeito normal. A caneta Pincel pode escrever no estilo de escrita tradicional Chinês (é melhor selecionar a máxima largura). A caneta de linha tem o mesmo efeito do giz tradicional (é melhor selecionar a largura média).

- Marca-texto** : Usado como caneta, mas escreve de modo semi-transparente.
- Apagador** : A caneta eletrônica torna-se o apagador, desta forma, você pode apagar o que desenhou usando o modo Caneta (Normal ou Marca-Texto).
- Retângulo** : Ao clicar neste botão na barra de ferramentas, você pode desenhar retângulos na página atual.
- Elipse** : Ao clicar neste botão na barra de ferramentas, você pode desenhar elipses na página atual.
- Linha** : Ao clicar neste botão na barra de ferramentas, você pode desenhar linhas na página atual.
- Forma** : Clique neste botão na barra de ferramentas para desenhar um triângulo. Selecione os botões para desenhar tracejado ou polígonos na página atual.
- Régua** : Clique neste botão para abrir a régua. Para utilizar esta função, deve-se clicar na parte esquerda da régua para diminuí-la e na parte direita para aumentá-la.
- Transferidor** : Clique neste botão para iniciar esta função e medir um ângulo. Clique na parte esquerda do transferidor para diminuí-lo e na parte direita para aumentá-lo.
- Compasso** : Para desenhar um círculo padrão ou um gráfico em forma de leque. Clique no ícone  na barra de ferramentas para iniciar o compasso. Amplie o compasso para alterar o tamanho do raio, à fim de alterar o tamanho do gráfico em forma de leque ou círculo.
- Calculadora** : Clique neste botão para iniciar a função Calculadora.
- Relógio** : Funciona como relógio, timer e timer reverso.
- Cor da Borda** : Configura a cor da fonte, do texto e das diferentes formas, como retângulo, elipse, linhas, tracejados e polígonos que desenhar.
- Espessura da Linha** : Configura a espessura da caneta e formas, incluindo retângulo, elipse, linhas, tracejados e polígonos que desenhar.
- Cor de Preenchimento** : Seleciona a cor de preenchimento das diferentes formas, como retângulo e elipse.
- Texto** : Clique neste botão para inserir e editar textos na página atual.

**Negrito** : A fonte atual fica em negrito.

**Ítálico** : A fonte atual fica em itálico.

**Fonte** : Permite selecionar o tipo de fonte.

**Tamanho** : Permite configurar o tamanho da fonte.

## 1.4 Caixa de Ferramentas

O layout está exibido na Fig 5.1.4:

**Travar** : Trava a Caixa de Ferramentas.

**Fechar** : Oculta a Caixa de Ferramentas.

**Barra de Ferramentas** : Clique para mostrar o atalho para a Barra de Ferramentas.

**Reconhecimento de Escrita** : Clique para configurar.

**Página Anterior** : Mostra o conteúdo da página anterior.

**Próxima Página** : Mostra o conteúdo da próxima página.

**Tela Cheia** : Mostra a apresentação em tela cheia.

**Sair** : Fecha o arquivo aberto e sai do TRACEBook.

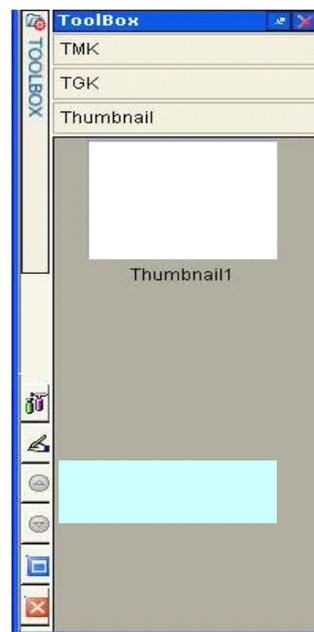


Fig 5.1.4

## 2 Introdução aos Elementos do TRACEBook

O software do TRACEBook pode ser usado para montar apresentações e palestras, permitindo a utilização de vários objetos: anotações manuscritas, texto, forma, imagem, som, animação e hyperlink.

### 2.1 Anotações Manuscritas

O software do TRACEBook possui uma função exclusiva que permite que você faça anotações manuscritas. As anotações podem ser convertidas em texto, usando a ferramenta de reconhecimento de escrita, ou podem ser salvas como imagem, utilizando a caneta eletrônica do TRACEBook.

### 2.2 Texto

Textos podem ser editados usando o TRACEBook. Pode-se inserir e editar caracteres. Pode-se também configurar o tipo, tamanho e cor da fonte. Ao terminar a edição de um texto, poderá movê-lo e girá-lo.

### 2.3 Forma

O software do TRACEBook contém uma série de formas geométricas pré-determinadas que podem ser configuradas de diferentes formas. Ao desenhar uma forma é possível definir a cor e a espessura da borda, assim como a cor do preenchimento. Você também poder alterar o tamanho, movê-la e girá-la conforme a conveniência.

## 2.4 Imagem

O software do TRACEBook comporta a inserção de imagens dos mais variados formatos (tais como JPEG, GIF, BMP), incluindo vetoriais (como WMF), para apresentações e anotações. Você pode alterar o tamanho da imagem, movê-la ou girá-la. Comporta imagens GIF.

## 2.5 Áudio

O TRACEBook pode configurar áudios para todos os objetos. Selecione o objeto para tocar o som. Você pode também configurar propriedades de voz, como tempo do áudio, início e fim. Os arquivos de som incluem todos os formatos: WMA, WMV, ASF, WM, ASX, AVI, MP3, MP2, MP1, MPA, MPGA, MPG, MPEG, DAT e WAVE.

## 2.6 Animação

O software do TRACEBook não comporta apenas objetos estáticos, mas também animação. Pode-se associar qualquer objeto no TRACEBook à uma animação. Clique em “**Set Link Target**” no menu (clique com o botão direito no objeto) para configurar os objetos associados (como FLASH). Quando selecionar o objeto, um ícone de atalho será exibido no canto inferior esquerdo do objeto. Clique no ícone para iniciar qualquer animação (como FLASH). Você pode também aumentar e controlar a animação.

## 2.7 Hyperlink

Em apresentações, é absolutamente necessário que o TRACEBook tenha Hyperlinks. O hyperlink não precisa ser uma página da web, pode ser uma página de apresentação TRACEBook, o que torna a apresentação mais animada e ativa.

### **Leitor de Vídeo, há duas maneiras de abrir**

Abriu através do leitor de vídeo: clique demoradamente uma única vez no ícone  (elevando a caneta eletrônica ou mouse após 2 segundos). O leitor aparecerá para exibir o vídeo e o mesmo é parado ao fechá-lo.

Leitor embutido: Clique uma vez rapidamente no ícone  (elevando a caneta eletrônica ou mouse após 1 segundo) e o leitor embutido exibirá o vídeo. O tamanho do vídeo dependerá da borda externa do link. Pare o vídeo clicando na área em branco.

## 3 Operações Básicas com Objetos no TRACEBook

### 3.1 Selecionar

#### 3.1.1 Seleção de um objeto

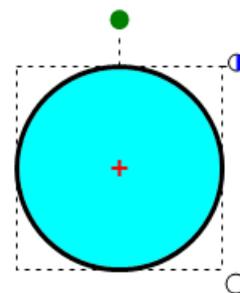
Após clicar em um objeto, uma estrutura de linha tracejada envolverá o objeto. Isso significa que o objeto está selecionado. Veja Fig 5.2.1.

#### 3.1.2 Seleção de mais de um objeto

Selecione os objetos com a caneta eletrônica. Quando a linha tracejada estiver envolvendo os objetos, os mesmos estarão selecionados.

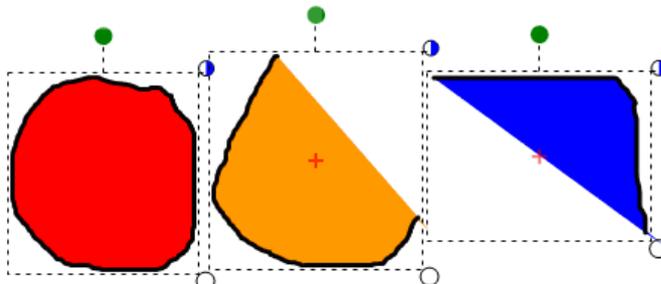
### 3.2 Alteração de Fonte e Cor do Preenchimento ou Borda da Forma

Selecione um objeto. Clique em “**Cor da Borda**” e “**Cor de Preenchimento**” na barra de ferramentas no TRACEBook para configurar a cor da borda e a cor do preenchimento do objeto. Você pode desenhar formas (tais como retângulo, elipse e triângulo, etc) com a ferramenta de formas na barra de ferramentas do TRACEBook. Se você quiser desenhar formas com cores diferentes, você pode clicar em outros botões de canetas coloridas no Painel de Canetas e então a cor da borda será a que você selecionou. (Nota: esta função funciona somente para texto e formas)



### 3.3 Preenchimento de Cor em Desenhos Manuais

Formas padrão, fechadas ou abertas, desenhadas com a caneta eletrônica, podem ser preenchidas com cores. “Preenchimento de Cor”, “Zoom”, e “Agrupamento” também estão disponíveis. Como nas figuras abaixo, selecione a forma que você desenhou e clique no botão “Preenchimento de cor” na barra de ferramentas.



### 3.4 Zoom

É possível redimensionar a figura, imagem, conteúdos escritos, animação e caracteres. Aparecerá uma moldura tracejada ao redor do objeto após o mesmo ser escolhido. Arraste com a caneta eletrônica, o círculo branco no canto inferior direito da moldura tracejada, para redimensionar o objeto. (Clique duas vezes na esquerda para diminuir e na direita para aumentar)

### 3.5 Mover

O software do TRACEBook comporta qualquer movimento de objeto interno. Arraste o objeto selecionado com a caneta eletrônica. É possível ajustar a posição do objeto com um movimento lento do mouse ou através do atalho de teclado (ctrl + tecla de cursor), que pode ser usada para criar e editar previamente, caminhos com o mouse e teclado.

### 3.6 Girar

É possível girar a forma, imagem, conteúdos escritos e caracteres no TRACEBook. Aparecerá uma moldura tracejada ao redor do objeto após o mesmo ter sido escolhido. Clique com o botão esquerdo do mouse para arrastar o botão verde na moldura tracejada. Então, gire o objeto em qualquer ângulo ao redor da cruz vermelha “+”. Você pode mover a cruz vermelha para outra posição após clicar duas vezes no botão verde na linha tracejada.

### 3.7 Uso do Botão Direito do Mouse

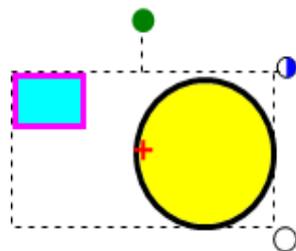
Todos os objetos no TRACEBook podem executar a operação do botão direito do mouse. Quando um objeto é selecionado, um círculo parcialmente preenchido com a cor azul é desenhado no canto superior direito do objeto. Clique no círculo para obter a função do botão direito do mouse. Veja Fig 5.2.2

Cut	Ctrl+X
Copy	Ctrl+C
Paste	Ctrl+V
Delete	Ctrl+D
Select All	Ctrl+A
Combine	Ctrl+Shift+G
Cancel Combine	Ctrl+R
Sort	▶
Align	▶
Lock	
Select Page	Ctrl+P
Clear Page	Ctrl+L
Copy By Drag	
Set Link Target	
Set Voice Target	
Background Color...	
Property	

Fig.5.2.2 Botão direito do mouse

### 3.8 Agrupamento

Agrupe vários objetos distintos como se fossem um único objeto. Mantenha posições relativas entre os objetos ao mesmo tempo. O procedimento é: selecione os objetos, clique com o botão direito do mouse para exibir o menu, então selecione o item “Agrupamento” ou selecione “Agrupamento” no menu “Desenhar” na barra de menus. Todos os objetos agrupados serão exibidos como um todo após o agrupamento. (Fig 5.2.3)



### 3.9 Cancelar Agrupamento

Selecione os objetos agrupados. Escolha “Cancelar Agrupamento” no menu (Fig 5.2.3) objeto com o botão direito). Então separe os objetos agrupados. Para um gráfico de vetor, selecione o gráfico de vetor, clique com o botão direito para selecionar “Cancelar Agrupamento” no menu e o gráfico de vetor será separado em vários elementos.

### 3.10 Alinhar

O software TRACEBook comporta qualquer operação para a opção selecionada. Escolha a opção. Clique com o botão direito. A opção de Alinhar será exibida como na Figura 6.2.4. Veja “Alinhar Parte Superior” como exemplo. Observe o efeito da função na Figura 6.2.5 (antes de alinhar) & Figura 6.2.6 (após alinhar parte superior).

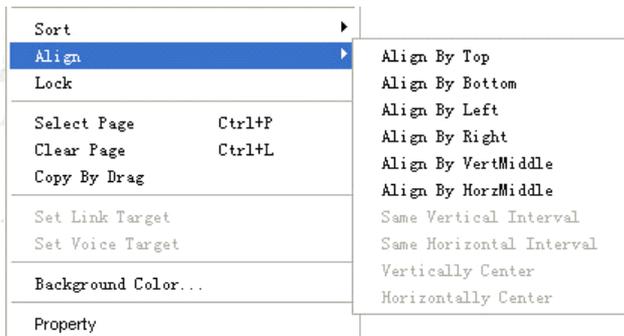


Fig 6.2.4

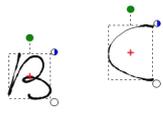


图 6.2.5

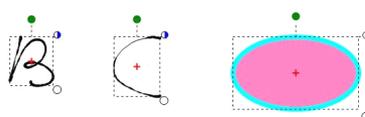
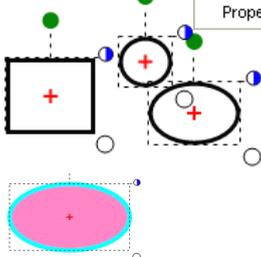


图 6.2.6

### 3.11 Propriedades

Há uma nova função de propriedade chamada propriedade de transparência. Você pode configurar a transparência do objeto, inclusive controlar a transparência do preenchimento e moldura. Veja as figuras à seguir para ver os efeitos antes e depois da seleção de transparência: Fig 6.2.7 e Fig 6.2.8.

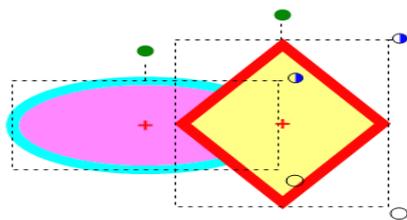


Fig 6.2.7

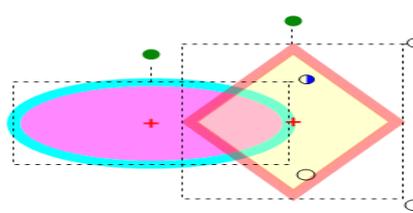


Fig 6.2.8

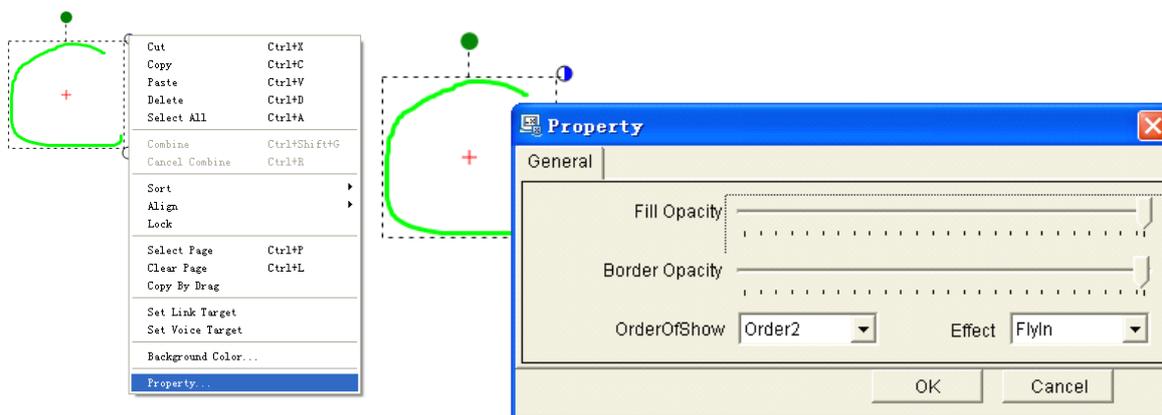
### 3.12 Copiar, Colar, Excluir

O TRACEBook é similar a qualquer outro software. Comporta as operações comuns como Copiar, Colar, Excluir, etc. Após selecionar o objeto, clique com o botão direito do mouse e escolha o menu relativo ao item em “[Editar](#)” na barra de menus. Selecione “[Copiar ao Arrastar](#)” no menu, para os objetos que estiverem sendo copiados. Arraste este objeto para copiá-lo e colá-lo. Você pode copiá-lo de forma ilimitada e clicar em “[Copiar ao Arrastar](#)” novamente para cancelar esta função.

### 3.13 Ordem de Exibição dos Objetos e Efeitos Especiais

A ordem de exibição dos objetos e efeitos especiais pode ser configurada no TRACEBook.

Na área de edição atual, se existirem duas ou mais janelas a serem exibidas quando apertar o botão direito do mouse, a seleção das propriedades pode-se fazer através de caixas de diálogo.



A ordem de exibição dos objetos pode ser configurada em organizar configurações e os efeitos especiais podem ser configurados em configuração de efeitos especiais. (Não há configuração para efeitos especiais quando a ordem dos elementos for 1) Efeitos especiais incluem: normal, girar, voar adentro e desaparecer de 4 maneiras.

Nota: Configure a ordem de exibição dos efeitos especiais, somente em apresentações de tela cheia, à fim de apresentar bons resultados. Use o botão Editar para seguir o passo à passo.

## 4 Edição de Texto

### 4.1 Inserção de Texto

Selecione o botão “[Texto](#)” na barra de ferramentas

- 4.1.1 Clique na página atual para criar uma nova caixa de inserção. Então digite e edite o texto na mesma.
- 4.1.2 Após completar a edição de texto, pressione o botão do Mouse no Painel de Canetas para alterar para o modo Mouse. O texto mudará para objeto de texto automaticamente.



Fig 4.4.1 Moldura de Texto

**Nota:** Se a moldura da caixa de texto for menor do que o conteúdo a ser copiado, arraste suas bordas para aumentá-la.

### 4.2 Excluir Texto

- 4.2.1 Excluir todo o objeto de texto  
Selecione o objeto de texto, clique no botão do Apagador na lousa ou escolha o botão “Excluir” na barra de ferramentas para deletá-lo.
- 4.2.2 Excluir caracteres parciais no objeto de texto  
Clique duas vezes no objeto de texto selecionado para iniciar o modo edição de texto. Selecione as palavras a serem excluídas e repita as operações para deletá-las.



Fig 4.4.2 Excluir Letras

### 4.3 Modificar o Tamanho, Tipo e Cor da Fonte e o Layout do Texto

Após selecionar o objeto texto, você pode configurar suas propriedades:

- ◆ Selecione o objeto de texto. Escolha a [fonte](#) no Combo Fonte na Barra de Ferramentas.
- ◆ Selecione o objeto de texto. Escolha o [tamanho da fonte](#) no Combo Fonte na Barra de Ferramentas.
- ◆ Selecione o objeto de texto. Clique em “[Cor da Borda](#)” na Barra de Ferramentas para configurar a cor da fonte.
- ◆ Selecione o objeto de texto. Arraste e mova com o mouse o círculo branco no canto inferior direito da moldura de texto para alterar o layout do mesmo.

### 4.4 Travar a Posição do Objeto

Trave o objeto em uma posição fixa, ao selecionar “[Travar](#)” no menu (Clique no objeto com o botão direito). O objeto poderá ser editado mesmo após estar travado. Procedimento: selecione o objeto, clique com o botão direito no mesmo e selecione “[Travar](#)” no menu, ou selecione “[Travar](#)” em “[Formatar](#)” na Barra de Menu. Repita as operações acima para cancelar a função “[Trava](#)”.

### 4.5 Uso de Reconhecimento de Escrita à Mão

No TRACEBook, você pode converter o que você escreveu com a caneta eletrônica. Por exemplo, Fórmula, Dígitos e Valores podem ser convertidos para o formato de texto

do sistema. Clique em  no painel esquerdo do TRACEBook para configurá-lo. Você pode selecionar o idioma (Chinês simplificado, Chinês Tradicional, Inglês e Forma, conforme Fig 5.4.5). Se o idioma for configurado em Inglês, você verá Aritmética, Imagem, Dígito ou Valor no item “[Digitar](#)”. Neste caso, o que você escrever será reconhecido de acordo. Veja Fig 5.4.6.



Fig 5.4.5

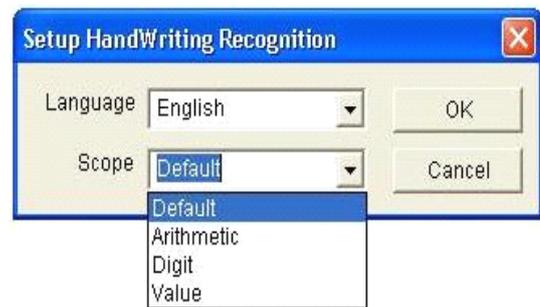
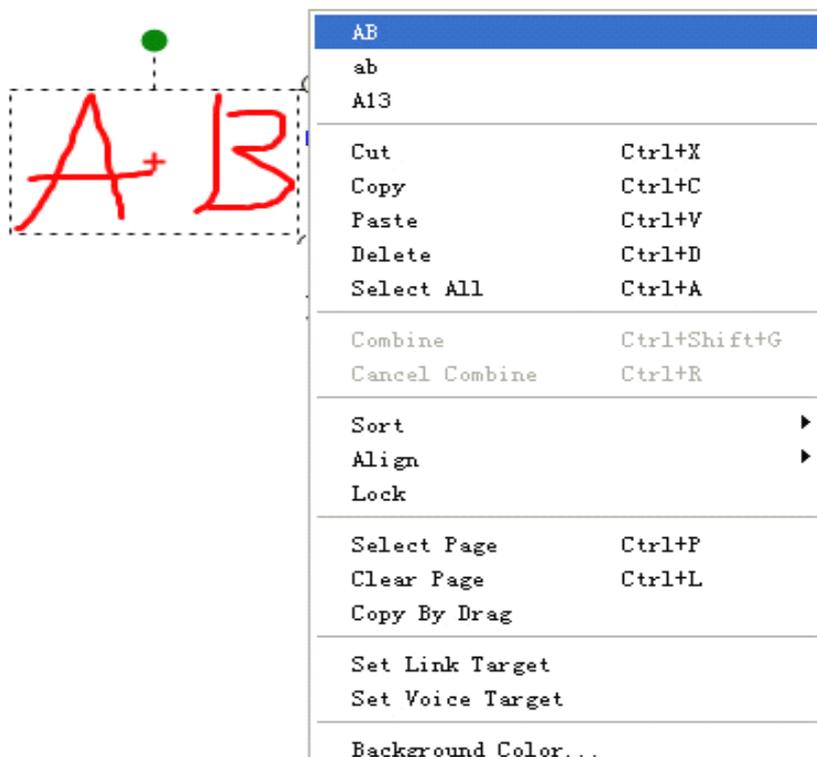


Fig 5.4.6

## 4.6 Método para Reconhecimento da Escrita Manual

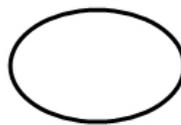
- 4.6.1 Usando o “teclado virtual”, você pode inserir qualquer texto que desejar, usando este botão . Para maiores detalhes, veja o Capítulo II – teclado virtual.
- 4.6.2 Primeiramente, escreva com a caneta eletrônica na área de trabalho do TRACEBook. Então selecione o que escreveu e aperte o botão direito do mouse. O reconhecimento de texto aparecerá nos três menus superiores. Ao selecionar um deles, o que você escreveu será excluído, aparecerá o Painel de Inserção de Texto e o texto dentro do item do menu será inserido no mesmo.it.(Fig 5.4.3 & 5.4.4)





Manual

Fig 5.4.3



Após Reconhecimento

Fig 5.4.4

<b>Método de Inserção</b>	<b>Teclado Virtual</b>	<b>Caixa de Texto</b>	<b>Escrita Direta</b>
Todos os softwares no Windows	√	×	×
Comporta TRACEBook	√	√	√
Reconhecimento de Forma, Aritimética, etc.	×	×	√
Botão		 	Após selecionar, aperte o botão direito do mouse 

- 4.6.3 Clique na “Caixa de Texto”  na Barra de Ferramentas e clique na área de trabalho do TRACEBook para exibir o Painel de Inserção de Texto onde desejar. Em seguida pressione o botão “Caneta” (por exemplo, a Caneta Vermelha) na lousa, o Painel de Inserção de Texto aumentará. Quando escrever fora da área do Painel de Inserção de Texto, o texto reconhecido de acordo com o que foi escrito, aparecerá no Painel de Inserção de Texto automaticamente.

Veja tabela abaixo para os três métodos acima:

## 5 Criação e Edição de Arquivos TGK

### 5.1 Criação de Arquivo TGK

- 5.1.1 Método I : Clique em “Inserir” na barra de menu, selecione “TGK”, e insira o arquivo TGK que você selecionou na caixa de diálogo.
- 5.1.2 Método II : Clique com o botão direito do mouse em “Inserir TGK” na caixa de ferramentas da Barra de Ferramentas. Selecione o arquivo TGK que você quer inserir. (Fig 5.4.7)



Fig5.4.7

### 5.2 Camadas, Configurar Plano de Fundo, Pegar Plano de Fundo

- 5.2.1 Camadas,  
O TRACEBook comporta uma pilha com vários objetos em uma única página. O ultimo objeto inserido fica no topo da pilha e você pode alterar a camada de um objeto conforme a necessidade. Selecione o objeto que você quer trocar de camada. Clique com o botão direito do mouse para exibir o menu. Selecione “Ordenar” ou “Ordenar” no menu “Desenhar” na barra de menu, para configurar sua camada.
- 5.2.2 Configurar Plano de Fundo  
Ao escolher objetos como Plano de Fundo, os mesmos não poderão ser modificados, selecionados ou movidos. Procedimento: selecione os objetos e clique com o botão direito nos mesmos para exibir o menu, então selecione “Ordenar” → “Configurar Plano de Fundo”, ou clique “Desenhar” → “Ordenar” → “Configurar Plano de Fundo” para que tais objetos fiquem como Plano de Fundo.
- 5.2.3 Pegar Plano de Fundo  
Comparando com “Configurar Plano de Fundo”, “Pegar Plano de Fundo” recuperará os objetos do plano de fundo, para que possam ser modificados. Procedimento: clique em “Ordenar” → “Pegar Plano de Fundo” no menu.

## 6 Hyperlink

Você pode criar hyperlinks para qualquer objeto no TRACEBook. Acesse o link clicando no objeto com hyperlink (texto, imagem, gravura, etc.). Objetos vinculados incluem: arquivos no PC, endereço na web, animação e páginas internas noTRACEBook. (Fig 5.5.1)

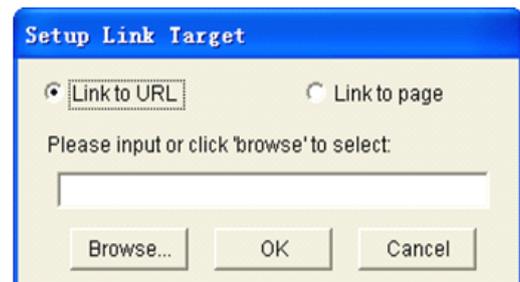


Fig 5.5.1

### 6.1 Arquivar Link

Selecione um objeto; clique com o botão direito para abrir o menu, selecione “Definir HyperLink” no menu para a caixa de diálogo aparecer.

Para definir o link, clique em “Procurar...” na janela aberta, selecione o objeto a ser vinculado e clique em “OK” para completar a operação de configuração do hyperlink.

### 6.2 Link de Endereço na Web

Selecione um objeto, clique com o botão direito para abrir o menu, selecione “Definir HyperLink” para exibir a caixa de diálogo e configurar o link desejado. Insira o endereço da web na janela aberta e clique “OK” para completar a operação de configuração do hyperlink.

### 6.3 Link da Página

Selecione um objeto; clique com o botão direito para abrir o menu. Selecione “Definir HyperLink” para exibir a caixa de diálogo e configurar o link desejado. Ao escolher “Vincular à Página” na janela aberta, a caixa de diálogo mudará a interface. Selecione a página a ser vinculada na lista exibida.

### 6.4 Link de Animação

Selecione um objeto. Clique com o botão direito para abrir o menu e selecione “Definir HyperLink” para exibir a caixa de diálogo e configurar o link desejado. Clique em “Procurar...” na janela aberta, para escolher o link de animação em FLASH.

**Nota:** há um ícone de atalho (um ícone seta) no canto inferior esquerdo do objeto com hyperlink. Clique no ícone para abrir o hyperlink.

Há duas formas de exibir o vídeo vinculado:

- 6.4.1 Leitor embutido: O tamanho do vídeo será exatamente igual ao tamanho do objeto. O leitor embutido não será pausado ou notado. Você pode escrever fora do leitor durante a exibição. A posição e o tamanho do vídeo podem ser alterados assim como os outros objetos. Esta função é configurada ao clicar demoradamente (mais de 1 segundo) no ícone da seta. Comporta vários formatos de vídeo, tais como WMV, AVI, DAT, ASF, e MPG. Vídeos em Flash podem ser exibidos mesmo se seu computador não tiver o programa FLASH. Clique na área em branco para sair. Veja Fig 5.5.2.
- 6.4.2 TRACE Player: Pode-se exibir o vídeo vinculado com o TRACE Player. Nesta função você pode controlar o leitor. Como no método acima, a função pode ser executada ao clicar no ícone de atalho. Veja Fig 5.5.3.

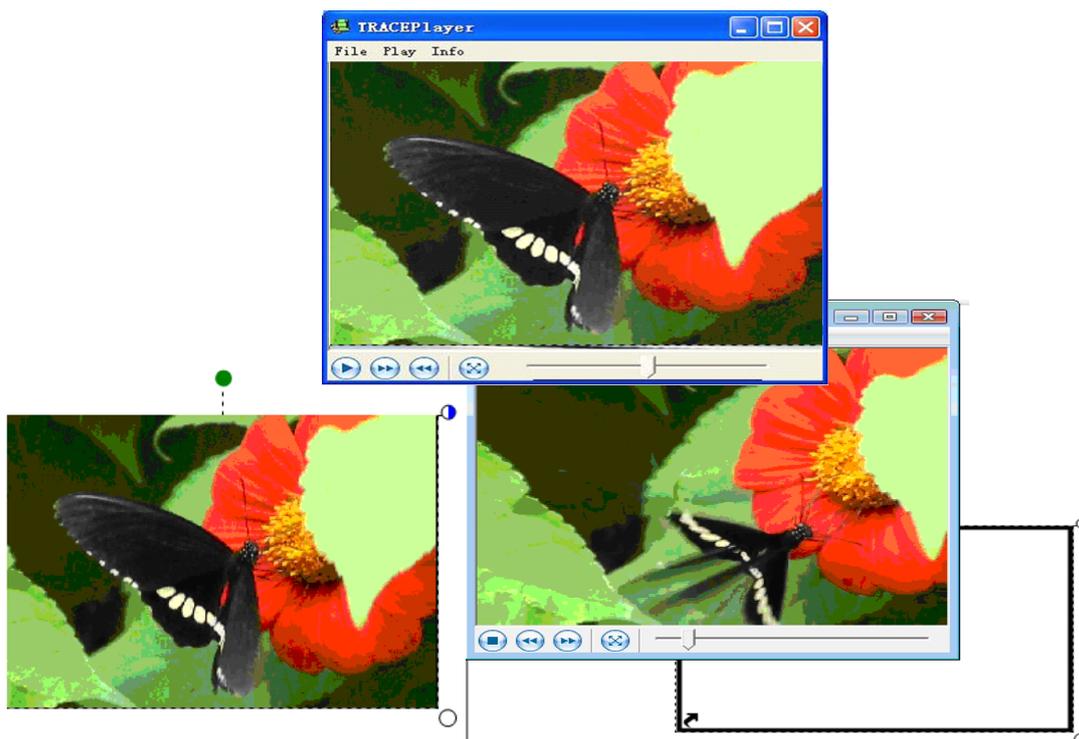


Fig 5.5.2

Fig 5.5.3

## 7 Áudio Embutido

O TRACEBook comporta a função de áudio embutido. Clique com o botão esquerdo do mouse no objeto com propriedade de som para tocar o som vinculado sem a interface do leitor (Fig 5.6.1). Procedimento:

### 7.1 Primeiro Passo

Selecione um objeto, clique com o botão direito para exibir o menu. Selecione “Definir Voz” para abrir a caixa de diálogo e configurar o link desejado (veja Fig 5.6.1). Clique em “Procurar...” na janela aberta para selecionar e configurar o arquivo de áudio.

### 7.2 Segundo Passo

Insira o tempo de início e fim de exibição do arquivo de som na caixa de texto “Iniciar” e “Finalizar”, de acordo com seus requerimentos.

### 7.3 Terceiro Passo

Clique em “OK” para completar a configuração de áudio embutido.

**Nota:** Cliques múltiplos podem fazer o som tocar repetidamente.



Fig5 4.7 Sound linkage dialog box

## 8 Inserir Flash

Selecione um objeto, clique com o botão direito para abrir o menu. Selecione “Definir HyperLink” para exibir a caixa de diálogo para configurar o link desejado. Clique em “Procurar...” na janela aberta, para escolher a animação em FLASH. Há um ícone de atalho (um ícone seta) no canto inferior esquerdo do objeto após o link estar vinculado ao mesmo. Clique no ícone de atalho para abrir a animação. É possível redimensionar ou movê-lo. Clique na área em branco para sair da animação.

## 9 Captura de Tela

A “Captura de Tela” pode capturar os conteúdos da lousa interativa ou do monitor e salvar a imagem no TRACEBook para ser modificada, tornando a sua apresentação ou explicação mais conveniente. (Veja Capítulo II para mais informações sobre Captura de Tela).

# Capítulo VI TRACEBook



Fig 6 1 1TMK

## 1 Função e Uso do TRACEBook

### 1.1 O que é TMK?

TMK é um dos arquivos mais importantes usados pelo aplicativo TRACEBook. O sufixo do nome deste arquivo é TMK. A principal diferença entre TMK e TBK é que os arquivos TMK contém templates que podem ser repetidamente importados para o TBK, e os arquivos TBK possuem o conteúdo final (talvezTMK). O propósito do TMK é facilitar a criação e edição das aulas e palestras.

### 1.2 Criação do TMK

Edite os objetos em TBK, incluindo textos, áudio, gravuras, animação, imagens, etc. Em seguida selecione “Salvar como TMK” para salvar o conteúdo de todas as páginas TMK, ou escolha “Salvar Página como TMK” para salvar o conteúdo da página atual como TMK.

### 1.3 Uso de TMK

O arquivoTBK é o arquivo principal do TRACEBook. Logo, cada arquivo TMK deve ser aberto em um arquivo de apresentação TBK. Primeiro, abra um arquivo TBK que você irá usar. Então, clique na Caixa de Ferramentas localizada na Barra de Ferramentas no lado esquerdo do TRACEBook, clique com o botão direito na área em branco do painel “TMK” (veja Fig 6.1), clique em “Inserir TMK” no menu, para inserir o arquivo TMK. O conteúdo do TMK inserido aparecerá como thumbnails no painel TMK na caixa de ferramentas após a inserção. Arraste um thumbnail para a página atual para inseri-lo na área de trabalho. Selecione “Excluir Tudo” para desinstalar o TMK e todos os thumbnails serão excluídos.

## 2 Criação e Uso do TGK

### 2.1 O que é TGK?

TGK é o formato de arquivo necessário a ser usado pelo TRACEBook em apresentações, e o sufixo do arquivo é TGK. TGK é usado para apresentar e anotar algum conteúdo (palavras, gravuras...) em imagens vívidas. O arquivo TGK possui Arquivo TGK – em uso (salvo na área TGK da caixa de ferramentas) e Arquivo TGK - distinto (salvo na área TMK da caixa de ferramentas).

### 2.2 Criação e Uso do TGK

#### 2.2.1 Criação do arquivo TGK - distinto

Primeiro, reúna todos os objetos distintos na área de trabalho. Selecione os objetos para configurar como plano de fundo para que todos os elementos da página atual não mais se movam. Se necessário, você pode criar mais páginas de arquivo TMK. Em seguida clique no “Botão Trava” da Caixa de Ferramentas para afixar a Caixa de Ferramentas. Arraste cada página que você criou para a área TMK da Caixa de Ferramentas.

**Nota:** Clique na área em branco para arrastar as páginas, ou não funcionará.

#### 2.2.2 Criação do arquivoTGK – em uso

As gravuras e palavras móveis são os Arquivos TGK – em uso. As gravuras e palavras inseridas na área de trabalho podem ser arrastadas para a área TGK da Caixa de Ferramentas, um à um.

**Nota:** Selecione os objetos antes de arrastar.

Clique na área em branco da página atual e então, arraste-a para a área TMK da Caixa de Ferramentas. A página atual virará um template e será importada para o TMK. Selecione um ou mais objetos nas páginas atuais e então arraste-os para a área TGK da Caixa de Ferramentas. Estes objetos selecionados virarão elementos TGK e serão importados para o TGK.

### 2.2.3 Salve

Clique em “salvar TGK” na barra de ferramentas na TRACEBoard para salvar.

## 3 Uso do TGK

Similar ao arquivo TMK, o arquivo TGK também é importado para ser usado em uma apresentação: clique em “TGK” na Caixa de Ferramentas na barra de ferramentas ou selecione “Inserir TGK” no menu da área TGK na caixa de ferramentas para inserí-lo. Após a inserção, será exibido em “TMK” e “TGK” na caixa de Ferramentas, na barra de ferramentas. É possível arrastar o conteúdo do “TMK” e “TGK” para representar na área de trabalho.

Tipos	*.TBK	*.TGK	*.TMK
Nome	Kit TRACEBoard	Kit de Gráficos TRACEBoard	Kit de Template TRACEBoard
Conteúdo	Thumbnail ( Gravura I)	Área TGK ; área TMK ( Gravura II,III)	Área TMK ( Gravura III)
Operação	Classifique arrastando e renomeando	<b>O arquivo TGK – em uso:</b> Selecione um ou mais objetos na página atual, e então arraste-o para a área TGK da Caixa de Ferramentas. Os objetos selecionados viram elementos TGK e são importados para o TGK. <b>O arquivo TGK - distinto:</b> Clique na área em branco na página atual e arraste para a área TMK da Caixa de Ferramentas. A página atual virará um template e importará para o TMK. e vice versa.	Clique na área em branco da página atual. Então arraste-o para a área TMK da Caixa de Ferramentas. A página atual virará um template e importará para o TMK e vice versa.
Criação	A criação é automática após a edição na área de trabalho.	Arraste os elementos para a área TGK.	Todas as páginas da apresentação atual (TBK) ou páginas atuais são salvas como TMK.
Salvar	Saia do sistema e salve na caixa de diálogo salvar ou clique em “Salvar” na barra de ferramentas.	Clique em “salvar TGK” na barra de ferramentas TRACEBoard ou saia do sistema para salvá-lo na caixa de diálogo salvar.	Clique em “Salvar como TMK” ou “Salvar como Página TMK” no menu “Arquivo”.

Aplicação	Clicar duas vezes.	Clique com o botão direito na área em branco do “TGK”, clique em “Inserir TGK” para inserir o arquivo TMK. Ou clique em “Inserir TGK” na barra de menu.	Clique com o botão direito na área em branco do “TMK”(clique em “Inserir TMK”) para inserir o arquivo TMK.
-----------	--------------------	---	--

## Capítulo VII Manutenção do Produto

### 1 Manutenção da Caneta

Instrução para a troca da pilha da caneta eletrônica:

**1.1** Segure a parte da frente da caneta com uma mão e afrouxe a parte de trás da caneta no sentido horário, com a outra mão.



**1.2** Tire a parte de trás da caneta e você verá a pilha.



**1.3** Tire a pilha.



**1.4** Substitua por pilhas novas de acordo com a direção do Ânodo e do Cátodo (uma pilha AA).



**1.5** Coloque a parte de trás da caneta na mesma e a troca está completa.



### 2 Manutenção da Lousa Interativa TRACEBoard

Antes de limpar a lousa interativa TRACEBoard, é recomendado que você saia do sistema operacional do computador e deixe o projetor em standby, o que pode auxiliar a visualizar a sujeira.

(Dica: Limpe semanalmente para uso frequente da lousa interativa, pois a mesma manterá melhor definição)

Água e detergente comum podem ser usados para limpar a lousa interativa TRACEBoard. Espirre água ou detergente onde estiver suja a tela e limpe com papel.

Atenção: Não use solução orgânica para limpar a lousa porque pode causar danos permanentes na mesma.

## Capítulo VIII Solução de

### Problemas

Função	Problema	Causa e Solução
1. Indicador	1. Sem indicador:	①Causa: Não há conexão entre a interface USB e o PC, ou perdeu-se a conexão entre a interface do COMP e da lousa. Solução: Verifique o USB e a interface do COMP e reconecte-a.
		Causa: Substituir a interface USB ou interface do COMP da lousa Solução: Se a interface do COMP da lousa precisa de reposição, contate seu agente de vendas.
		Causa: Substituir o cabo de dados USB. Solução: Contate o agente de vendas.
		Causa: Sem indicador, mas a lousa pode ser usada normalmente. Solução: Contate o agente de vendas.
	2. Indicador Vermelho:	Causa: Perdeu a conexão do USB ou interface do COMP. Solução: Verifique a interface do USB e COMP e reconecte-os.
		Causa: Falha ao instalar o software da lousa interativa. Solução: Desinstale o antigo software da lousa e re-instale o novo.
		Causa: Não iniciou a ferramenta de software da lousa interativa. Solução: Clique duas vezes no ícone da TRACEBoard na Ferramenta iniciar.
		Causa: Falha ao instalar o driver do cabo de dados USB. Solução: Reinstalar o driver do cabo de dados USB.
		Causa: O cabo de dados USB deve ser substituído. Solução: Contate o agente de vendas.
		Causa: O cartão de controle da lousa deve ser substituído. Solução: Contate o agente de vendas.
Botões de Acesso Rápido	3. Mal funcionamento de todos os botões:	Causa: Não iniciou a ferramenta de software da lousa interativa. Solução: Clique duas vezes no ícone da TRACEBoard na Ferramenta iniciar.
		Causa: Falha ao instalar o software da lousa interativa. Solução: Desinstale o antigo software da lousa e re--instale o novo.
	4. Mal Funcionamento de um botão:	Causa: Conexão frouxa ou errada de dois cabos entre a parte de trás da barra de ferramentas e a bandeja inferior da lousa. Solução: Verifique a conexão ou reconecte os cabos (cinza à esquerda e preto à direita).
		Causa: Os cabos entre a parte traseira da barrade ferramentas e bandeja inferior da lousa deve ser substituído. Solução: Contate o agente de vendas.
		Causa: Falha ao instalar o software da lousa interativa. Solução: Desinstale o antigo software da lousa e re--instale o novo.

		<p>Causa: Uma parte interna da lousa interativa digital precisa de manutenção ou substituição. Solução: contate o agente de vendas.</p>
Lousa Interativa Digital	5. Incapaz de controlar a lousa:	<p>Causa: Falha ao instalar o software da lousa interativa. Solução: Desinstale o antigo software da lousa e re-instale o novo.</p>
		<p>Causa: Não iniciou a ferramenta de software da lousa interativa. Solução: Clique duas vezes no ícone da TRACEBoard na Ferramenta iniciar.</p>
		<p>Causa: Conexão frouxa ou errada de dois cabos entre a parte de trás da barra de ferramentas e a bandeja inferior da lousa. Solução: Verifique a conexão ou reconecte os cabos (cinza à esquerda e preto à direita).</p>
		<p>Causa: Pilha ou caneta eletrônica deve ser substituída. Solução: Substitua a pilha ou a caneta eletrônica.</p>
	6. A caneta eletrônica controla parcialmente a lousa:	<p>Causa: Calibragem errada a. alteração da posição relativa entre o projetor e a lousa; b. mudança de PC; c. reinstalação do software. Solução: Reconfigure a posição.</p>
		<p>Causa: Configuração errada do software. Solução: Exclua o arquivo TRACEBoardSrv.ini, reinicie o computador e reconfigure a posição.</p>
		<p>Causa: Cabos internos da lousa devem ser substituídos. Solução: Contate o agente de vendas.</p>
	7. Linha de desenho anormal:	<p>Causa: A linha horizontal (vertical) não fica reta enquanto é desenhada, o que significa calibragem errada. Solução: Reconfigure a posição.</p>
		<p>Causa: A linha horizontal (vertical) está pendendo enquanto é desenhada. Solução: Contate o agente de vendas.</p>
		<p>Causa: O cursor move-se em outra linha (coluna) ao invés de mover-se com a caneta enquanto a linha é desenhada. Solução: Contate o agente de vendas.</p>
	8. Mouse anormal:	<p>Causa: O cursor às vezes pode tremer ou funcionar normalmente. Há uma fonte de interferência próxima à lousa, por exemplo, monitor, TV, etc. Solução: Feche a fonte de interferência ou mude-se para 1,80m de distância.</p>
		<p>Causa: O cursor fica no canto superior esquerdo (superior direito) fixo ou tremendo, o que significa dano em partes internas ou arquivo errado do sistema. Solução: Esvazie os arquivos de dados do sistema (TRACEBoardSrv), reinicie o computador, reconfigure a posição ou contate o agente de vendas.</p>

# Capítulo IX Serviço Pós-Venda do TRACEBoard

## 3 Garantia

Parabéns! Obrigado por adquirir um produto interativo digital TRACEBoard. Você aproveitará nosso produto de alta qualidade!

**A garantia do produto é de 5 anos e o upgrade de software é gratuito.**

## 4 Escopo da Garantia

*Se ao desempacotar o produto for constatado que ele apresenta algum problema de desempenho que incapacite sua utilização, e que não tenha sido causado por terceiros, poderá ser solicitada sua substituição sem nenhum ônus.*

*Dentro do período de garantia, se a lousa apresentar algum problema de desempenho elétrico, não haverá encargo de reparo. Entretanto, se o dano tiver sido causado por mau uso do equipamento, o reparo poderá ser cobrado.*

*A garantia não cobre a substituição de canetas que forem danificadas ou perdidas.*

## 5 Contato do Suporte Técnico

*O suporte técnico poderá ser contatado pelo e-mail [suportebrinklousa@brinkmobil.com.br](mailto:suportebrinklousa@brinkmobil.com.br), ou pelo telefone 0800 416 255.*

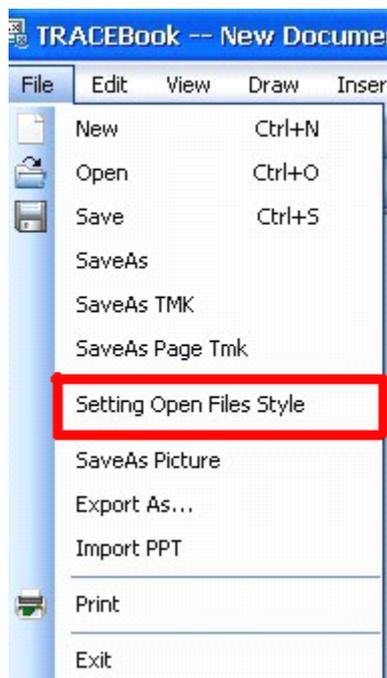
## 6 Contato de Vendas

*A equipe de vendas estará à disposição para atender pedidos pelo e-mail [comercial@brinkmobil.com.br](mailto:comercial@brinkmobil.com.br), no site [www.brinkmobil.com.br](http://www.brinkmobil.com.br), ou pelo telefone 0800 416 255.*

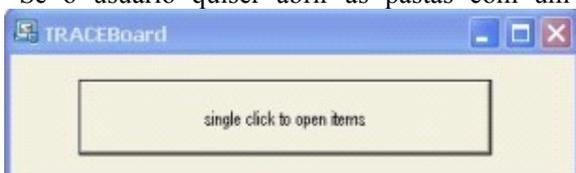
## 7 Registro de Serviço

### Capítulo X Suplementar

Configurar o estilo de arquivos abertos: Após inicializar o TRACEBook, e clicar em “Arquivo”, o usuário verá o seguinte menu, e escolherá “configuração de estilo de arquivo aberto”.



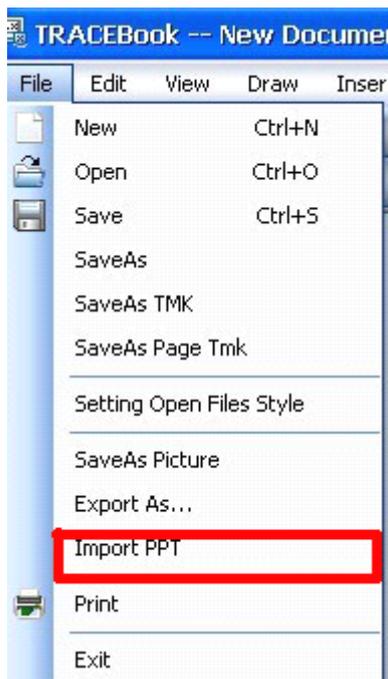
Se o usuário quiser abrir as pastas com um único clique, deverá clicar no seguinte botão,



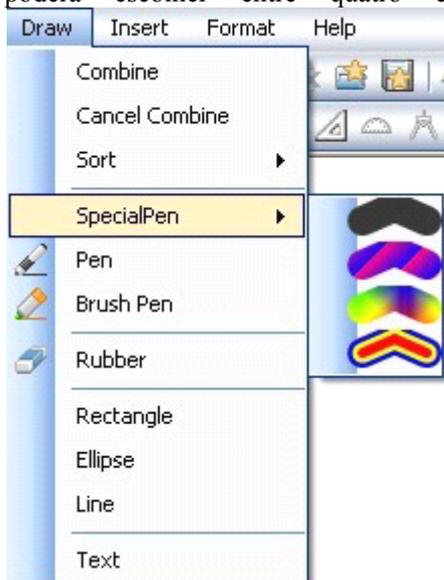
Se o usuário quiser abrir as pastas com um dois cliques, deverá clicar no seguinte botão,



Inserção de PPT : o usuário pode inserir documentos PPT no TRACEBook sem alterar o format original.



Caneta Especial: após iniciar o TRACEBook, clique em “Desenhar”, escolha “Caneta Especial”, e o usuário poderá escolher entre quatro canetas especiais para escrever em estilos



diferentes.