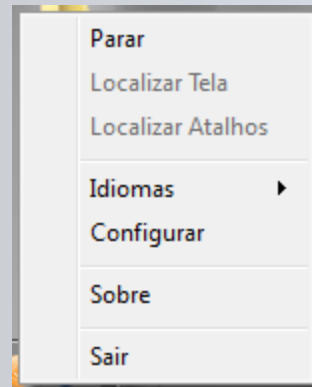


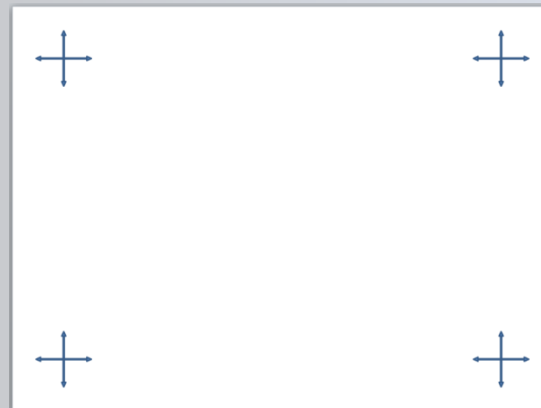
APOSTILA DE UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE HQ1

PROCEDIMENTOS DE CALIBRAGEM

Ao ativar o drive, aparecerá no canto inferior direito da tela um símbolo igual ao ícone do programa. Para fazer a calibragem, basta clicar com o botão direito do mouse nesse símbolo e clicar na opção **Localizar Tela**.



Ao clicar em calibrar, aparecerá um cruzamento de cor azul no canto superior esquerdo como indicado na tela abaixo. O usuário deverá tocar com o dedo ou a caneta no cruzamento indicado e aguardar até que o mesmo fique na cor vermelha. Esse procedimento será feito nos quatro cantos da tela e após isso, a tela principal do computador voltará a aparecer. Pronto, a tela já estará calibrada



CONCEITOS DE UTILIZAÇÃO DA LOUSA INTERATIVA

Podemos dividir o uso da lousa interativa em três conceitos a seguir....

Uso da lousa como extensão do computador:

Apos ter iniciado o Driver da lousa e calibrado a mesma, passamos a ter a tela do computador projetada na lousa e todas as funcionalidades do mouse nas mãos, ou seja, passamos a poder utilizar qualquer software e abrir qualquer tipo de arquivo do computador sem ter a necessidade de sair da frente da lousa e ir até o computador.... Sendo assim, todas as aulas que o professor tiver prontas, podem ser utilizadas normalmente, só que agora controladas pela lousa. Esse conceito exige do professor um certo conhecimento de informática.

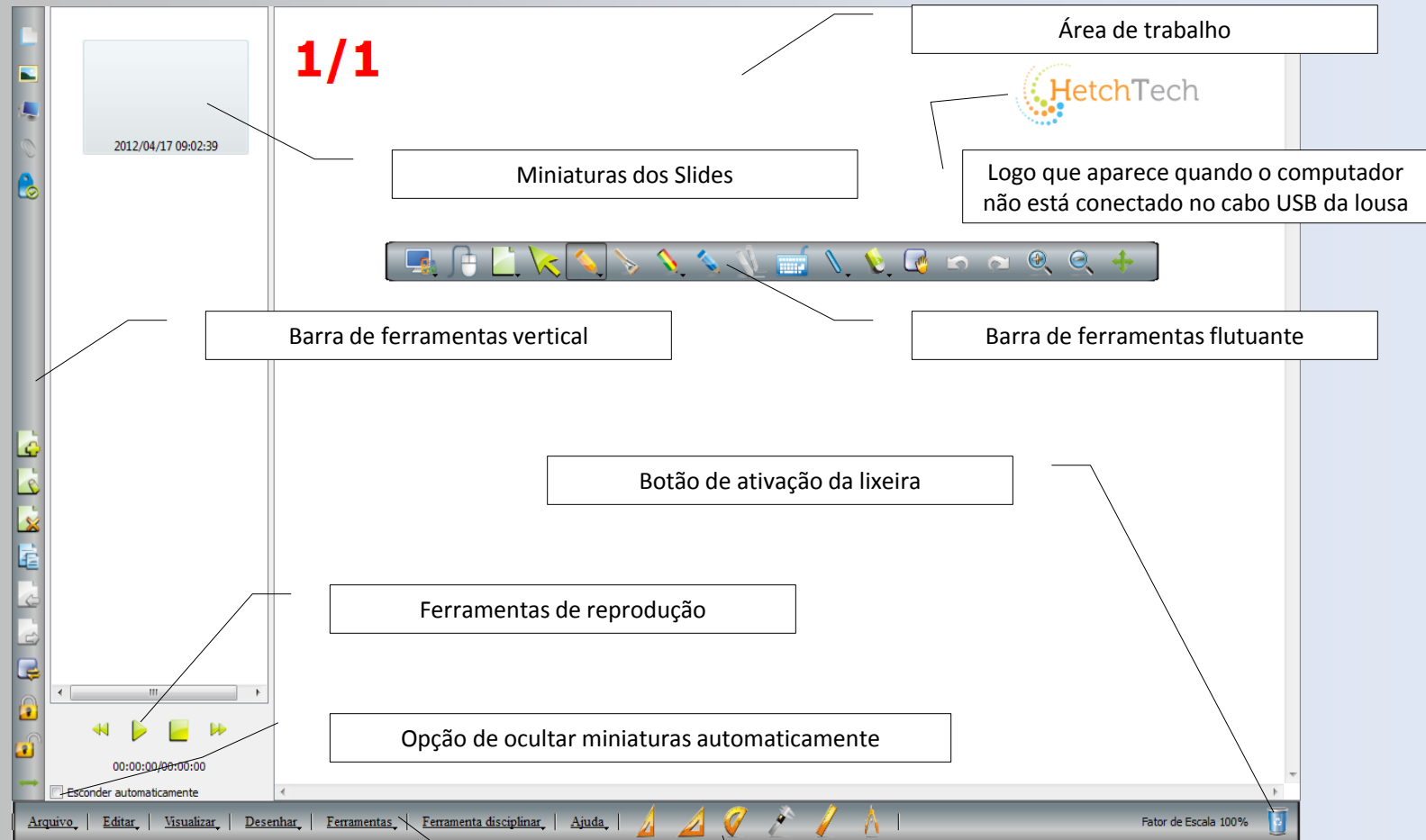
Uso da lousa como um quadro branco ou Flip Chart:

Ao utilizarmos o programa que acompanha a lousa (HQ1 Interactive Board), transformamos a lousa em um quadro branco, onde podemos escrever e desenvolver o conteúdo de uma aula com vários recursos que iremos demonstrar nesse manual de utilização. Esse conceito exige menos conhecimento de informática mas lembramos que estamos utilizando o computador, então de qualquer forma, um mínimo de conhecimento é exigido....

A mistura dos dois conceitos acima descritos:

Nesse caso podemos fazer duas coisas.... Sair do ambiente de lousa para capturar uma parte de tela para dentro do programa, ou podemos utilizar a barra de ferramentas flutuantes para fazer anotações em cima de qualquer tela tendo a opção de salvar essas anotações como imagens ou não.

TELA PRINCIPAL DO HQ1 INTERACTIVE BOARD



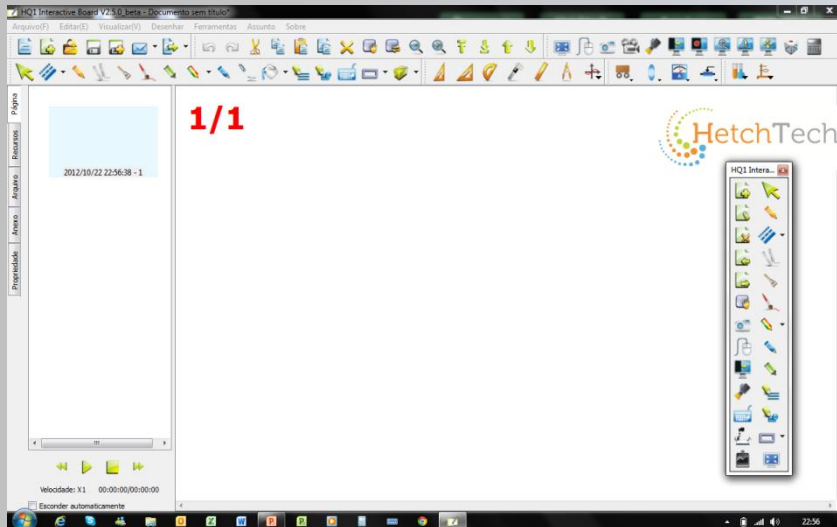
Barra de Menu

Ferramentas de medição geométrica

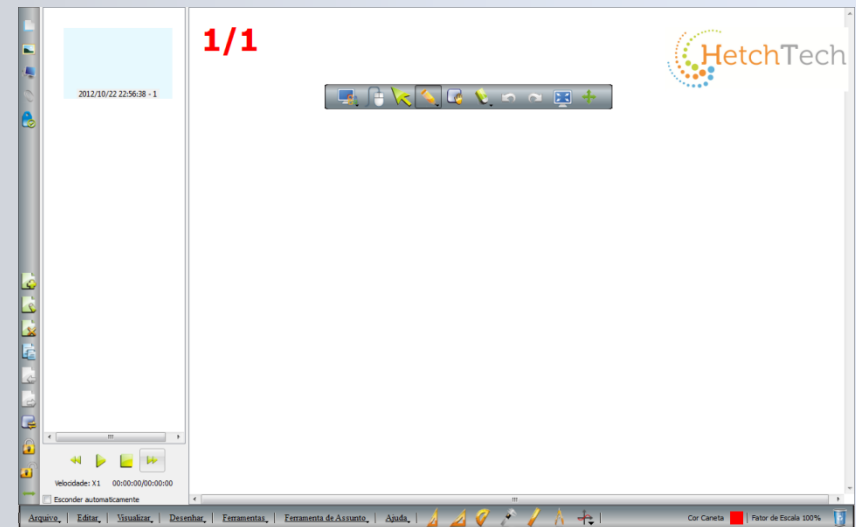
MODOS DE VISÃO DA TELA DO SOFTWARE

Existem duas formas diferentes de visualizar o programa da lousa:

- Um deles é mais simples, exibindo apenas as ferramentas principais na tela permitindo uma visão mais clara e menos tumultuada para professores mais leigos e iniciantes....
- O outro modo expõe todas as ferramentas do software facilitando o acesso às mesmas, porém diminui a área de atuação da tela e parece ser mais complexo porque tumultua um pouco a visão do software...Para mudar o modo de visão basta entrar em **VISUALIZAR / MUDAR VISTA**



Modo de visão mais detalhado

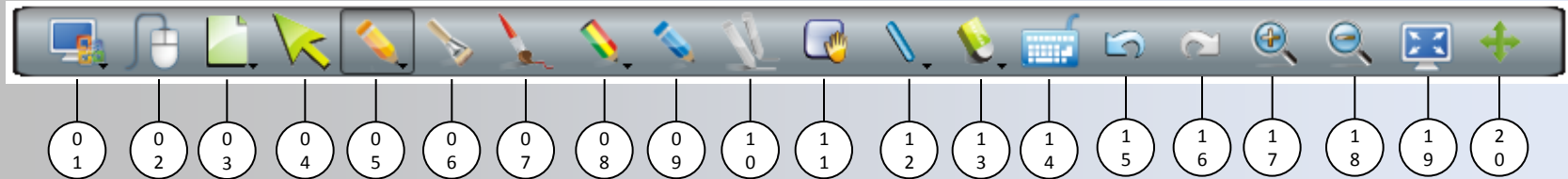


Modo de visão mais simples

No treinamento iremos abordar o modo de visão mais simples, pois é o modo mais utilizado

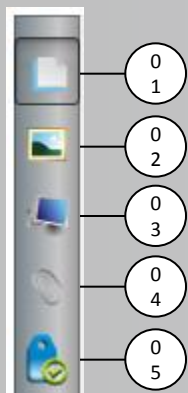
DETALHAMENTO DAS FERRAMENTAS DO SOFTWARE

Detalharemos agora a função de cada ferramenta das palhetas do software. Vamos começar pela barra de ferramentas flutuantes

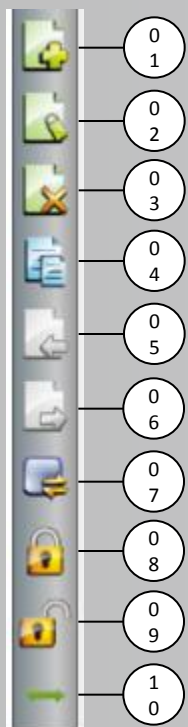


01	Executa comandos referentes ao arquivo	11	Ferramenta de movimentação da página
02	Alterna entre o modo de lousa e o de computador	12	Ferramenta para construção de linhas e setas
03	Executa comandos relativos a pagina	13	Borracha parcial e geral
04	Ferramenta de seleção dos objetos	14	Caixa de texto
05	Caneta mais usada no dia a dia	15	Ferramenta de desfazer
06	Caneta com efeito espatulado	16	Ferramenta de refazer
07	Caneta com variação de espessura	17	Lupa de ampliação
08	Caneta com tons de textura	18	Lupa de redução
09	Caneta com correção dos traços	19	Ferramenta de expansão da tela
10	Ferramenta desabilitada nessa versão	20	Botão de expansão ou redução da barra

Detalharemos agora a barra de ferramentas lateral:

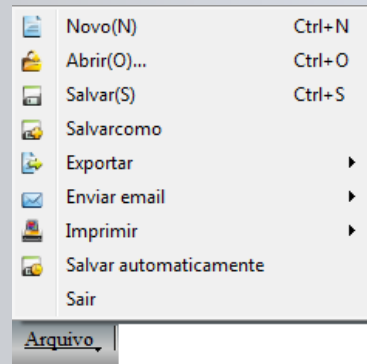


01	Exibe o modo de visão das miniaturas
02	Aciona a galeria de figuras do Software
03	Acessa o “meu computador” para inserir arquivos e figuras de um pen-drive / CD / DVD na página
04	Permite cadastrar links e arquivos (desabilitado)
05	Configura cores, espessuras e preenchimento das formas e traços



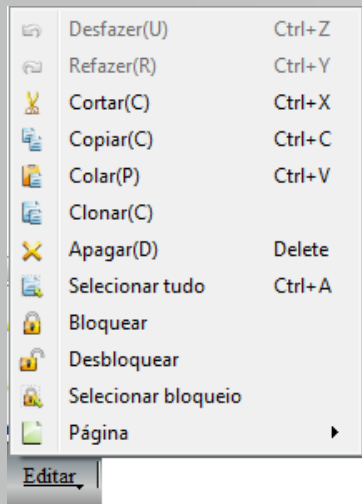
01	Adiciona uma página nova
02	Apaga o conteúdo todo da página
03	Exclui uma página
04	Duplica uma página
05	Volta pra página anterior
06	Avança uma página
07	Faz a página voltar a sua posição original
08	Protege a página evitando alterações
09	Desprotege a página permitindo alterações
10	Muda a tela de miniaturas e a barra de ferramentas vertical de lado

DETALHAMENTO DA BARRA DE MENU



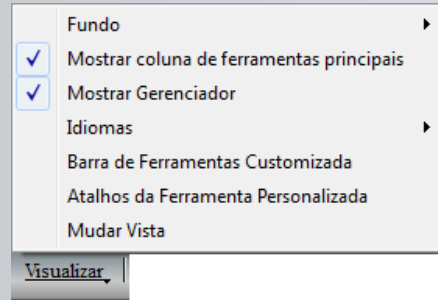
Novo	Abre um arquivo novo
Abrir	Abre um arquivo que já existe
Salvar	Salva o arquivo aberto no formato .INT
Salvar como	Salva um arquivo já salvo com outro nome ou em outro diretório
Exportar	Exporta o arquivo para os seguintes formatos Imagem / PPT / PDF / HTML
Enviar email	Utiliza o Outlook do Windows para enviar o arquivo por e-mail (não indicado)
Imprimir	Permite visualizar a impressão e imprimir o arquivo todo ou parcialmente
Salvar automaticamente	Salva o arquivo de tempo em tempo para que o professor não perca o arquivo
sair	Sai do software HQ1

DETALHAMENTO DA BARRA DE MENU



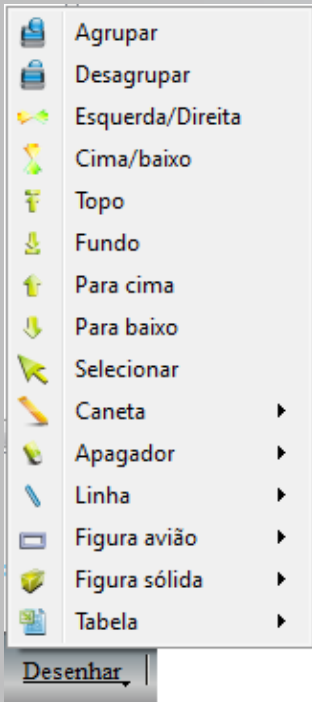
Desfazer	Desfaz as ultimas ações
Refazer	Refaz as Ações
Cortar	Tira um objeto selecionado de um local para ser colado em outro
Copiar	Tira uma cópia de um objeto selecionado para ser colado em outro local
Colar	Cola o objeto que foi recortado ou copiado em um novo lugar
Clonar	Tira cópias contínuas de um objeto que foi selecionado
Apagar	Apaga um objeto selecionado
Selecionar Tudo	Seleciona todos os objetos existentes na página
Bloquear	Bloqueia os objetos que estiverem selecionados na página
Desbloquear	Desbloqueia os objetos que estiverem bloqueados
Selecionar bloqueio	Seleciona todos os objetos que estiverem selecionados na página
Páginas	Executa comandos relativos à página tais como adicionar, excluir, limpar, ampliar e reduzir

DETALHAMENTO DA BARRA DE MENU



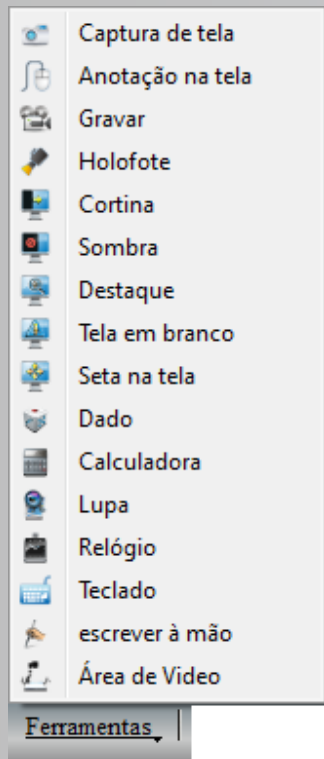
Fundo	Muda a cor de fundo da página
Mostrar coluna de ferramentas principais	Exibe ou oculta a barra de ferramentas flutuante
Mostrar gerenciador	Exibe ou oculta a coluna de miniaturas na lateral esquerda da tela
Idiomas	Muda o idioma do software
Barra de ferramentas customizada	Permite a personalização das ferramentas da barra flutuante
Atalhos de ferramenta personalizada	Permite a atribuição de atalhos para os comandos do menu ferramentas
Mudar vista	Muda o modo de visão da tela do software

DETALHAMENTO DA BARRA DE MENU



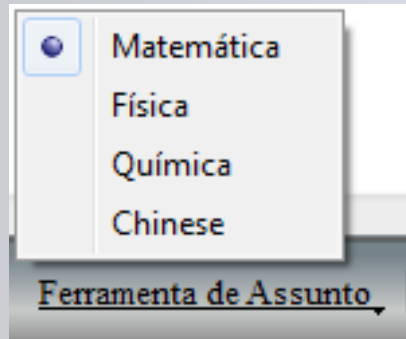
Agrupar	Agrupa vários objetos selecionados
Desagrupar	Desagrupa os objetos selecionados
Esquerda/direita	Rotaciona o objeto na horizontal
Cima/baixo	Rotaciona o objeto na vertical
Topo	Move um objeto para o topo no caso de sobreposição
Fundo	Move um objeto para o fundo no caso de sobreposição
Para cima	Move o objeto um nível acima
Para baixo	Move o objeto um nível abaixo
Selecionar	Ferramenta de seleção de objetos
Caneta	Principal caneta para escrita
Apagador	Aciona a borracha
Linha	Cria linhas e setas
Figuraavião	Adiciona figuras geométricas na página
Figura sólida	Adiciona figuras com profundidade na página
tabela	Cria uma tabela para inserção de textos na página

DETALHAMENTO DA BARRA DE MENU

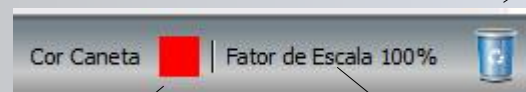


Captura de tela	Permite capturar um pedaço de uma tela para dentro da página
Anotação	Permite fazer anotações em qualquer tela do computador
Gravar	Gera um vídeo no formato .AVI do que se fala e se faz no software
Holofote	Permite focar um ponto específico da tela chamando a atenção
Cortina	Permite ocultar uma parte da tela
Sombra	Abre uma cortina na tela que pode ser aberta dos quatro lados
Destaque	Permite recortar buracos na tela exibindo informações específicas
Tela em branco	Ocultar a tela fazendo o aluno prestar atenção no professor
Seta na tela	Exibe uma seta de indicação na tela
Dado	Ativa a ferramenta de dados para atividades na tela
Calculadora	Aciona a calculadora
Lupa	Abre uma lupa na tela para ampliar um ponto específico
Relógio	Aciona um relógio na tela para atividades de tempo
Teclado	Aciona o teclado virtual na tela
Escrever à mão	Ativa o reconhecedor de escrita
Área de vídeo	Ativa o aplicativo que aciona a câmera para captação de imagens

DETALHAMENTO DA BARRA DE MENU



Essas são ferramentas e figuras que podem ser utilizadas para construção de conteúdo durante a aula. No caso das ferramentas de matemática se o usuário passar o dedo no pontilhado ele pode inserir riscos



Lixeira utilizada para excluir objetos da página

Indicador de cor da caneta selecionada

Local que mostra o fator de ampliação da página