

Pintar 1-2-3

Folha de Registos
Manual do utilizador

Pintar 1-2-3

1° Registro

NOTAS: _____

Transferências de Registro

NOTAS: _____

IDENTIFICAÇÃO:

NOTAS: _____

Índice

Folha de registos Pintar 1-2-3	3
Introdução.....	6
Instalação	7
Instalação passo-a-passo.....	7
Registo do programa.....	7
Remoção do programa	10
Transferência da Licença.....	10
Iniciar o programa	14
Seleccionar um livro de colorir.....	14
Menu Opções	15
Livro de Colorir.....	16
Seleccionar imagem	17
Imprimir imagens	18

Introdução

Pintar 1-2-3 proporciona uma experiência educativa para quem gosta de pintar imagens.

O programa inclui sons e animações e permite colorir imagens, tendo mais de 400 sons a animar.



O programa pode ser acedido por rato, e teclado de conceitos ou manipululos.



Inclui um modo de alto contraste, especialmente para crianças com deficiência visual, e 4 níveis de dificuldade.



Cada “pincelada” é acompanhada de um som, o que adiciona motivação e divertimento à pintura.



É possível escolher um de dois tipos de pincéis e 16 cores. Além disso, as cores podem ser misturadas através da opção “Misturar cores”.



No modo de Cópia, activa-se uma animação que ajuda o utilizador a copiar correctamente a pintura da imagem.



Este programa funciona particularmente bem em ecrã tátil.

Instalação

As licenças para instalação e utilização deste programa podem ser adquiridas em dois modos:

1 Utilizador: Esta licença permite a utilização do Pintar 1-2-3 em um único computador.

Mais licenças: Para instituições que precisem de instalar o programa Pintar 1-2-3 em mais do que um computador, contacte o seu distribuidor para saber as condições deste tipo de licenças.

Se ocorrer algum problema durante ou depois da instalação, por favor contacte-nos, através de telefone (todos os dias úteis, das 9h às 13h00 e das 14h às 18h) ou por email (info@anditec.pt).

Instalação passo-a-passo

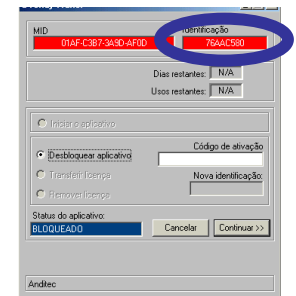
- 1) Ligue o computador e espere até este ter carregado totalmente o Windows.
- 2) Sem nenhum programa aberto, introduza o CD de instalação no leitor de CD do computador.
- 3) A instalação deverá iniciar-se em alguns segundos (se isso não acontecer deve executar o programa "X:\Instalar.exe" em que X representa a letra da unidade de CD).
- 4) Siga as instruções de instalação.

Registo do programa

Ao abrir pela primeira vez o programa Pintar 1-2-3, verificará que surge uma janela inicial indicando que o programa está bloqueado. Para activar a licença que adquiriu do programa Pintar 1-2-3 (ou seja, desbloquear o programa), terá de proceder ao seu registo. O registo é feito por acesso ao site **WWW.ANDITEC.PT**. O registo terá de ser feito apenas 1 vez. Depois de registado, o programa no seu computador, poderá utilizá-lo normalmente, sempre que quiser.

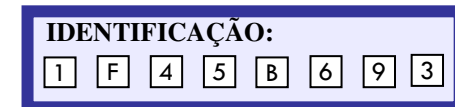
Para registar o programa, siga as instruções passo a passo:

Após a instalação do programa Pintar 1-2-3, abra o programa através de **Iniciar -> Sensory -> Pintar 1-2-3**. O programa será iniciado e surgirá a janela de registo, tal como na imagem seguinte:



1. No canto superior direito, está uma janela de registo com o código de **Identificação**. Este código identifica o computador onde o programa foi instalado (ver imagem).

Anote este código de 8 dígitos na Folha de Registo do programa (que se encontra na pág. 3 deste manual) como no exemplo seguinte:



2. Aceda ao site **WWW.ANDITEC.PT**, onde encontrará o formulário de acesso à página para registar o seu programa. No formulário de registo ser-lhe-á pedido para escrever a sua **Identificação** (código escrito na parte de trás da caixa do programa) e o seu código de **Identificação** (certificado de registo tem 8 dígitos).

Para qualquer esclarecimento, poderá escrever um email para registos@anditec.pt

- Depois de receber o código de Identificação e Chave de Utilizador, a ANDITEC dar-lhe-á o **Código de Activação**.

Anote este código de 16 dígitos na Folha de Registo do programa (na página 3 deste manual), tal como no exemplo seguinte:

CÓDIGO DE ACTIVAÇÃO:

P	1	2	3	-	3	2	6	5	3	5	9	3	-	S	S	P	B
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Escreva o **Código de activação** na Janela de Registo, no computador onde o Pintar 1-2-3 foi instalado, como assinalado na imagem seguinte.

Verifique que escreve o código de 16 dígitos anotado acima, no ponto 4. Clique em *Continuar* e poderá iniciar o programa.

- Escreva o **Código de activação** na Janela de Registo, no computador onde o Pintar 1-2-3 foi instalado, como assinalado na imagem seguinte.

Verifique que escreve o código de 16 dígitos anotado acima, no ponto 4. Clique em *Continuar* e poderá iniciar o programa.

5. O Pintar 1-2-3 ficou registado e desbloqueado!

Sempre que iniciar o programa surgirá durante 3 segundos a janela de registo. Poderá verificar que a janela inicie o programa está licenciado e a opção *Iniciar aplicação* está automaticamente seleccionada. Esta janela será necessária sempre que precisar de transferir a licença do programa para outro computador para outro (Veja a seguir em Transferência de licença).

Remoção do programa

Como o programa está registado, antes de removê-lo, é necessário transferir a licença para outro computador.

Transferência da Licença

Ao registar o programa Pintar 1-2-3 num computador, a licença deste programa fica atribuída a esse computador. No entanto, é necessário transferir a sua licença para outro computador, fazendo-o através da janela de registo.

Esta operação não necessita do contacto com a ANDITEC, sendo feita automaticamente pelo programa de transferência de licença.

EXEMPLO:

A licença está registada no computador A (desbloqueada com o Código de Ativação A) e pretende transferir a licença do Pintar 1-2-3 para o computador B.

Para transferir a licença registada no **computador A** para o **computador B**, siga as seguintes instruções passo-a-passo:

Passo 1

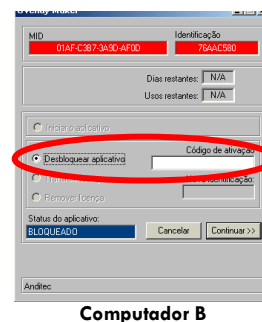
Instale o Pintar 1-2-3 no computador B.

Passo 2

Tente abrir o programa através do menu **Iniciar->Programas->Sensory->Pintar 1-2-3**

Surgirá a janela de registo, indicando que o programa está bloqueado. Poderá verificar que o código de **Identificação do computador B** é diferente da Identificação exibida na janela de registo **no computador A**.

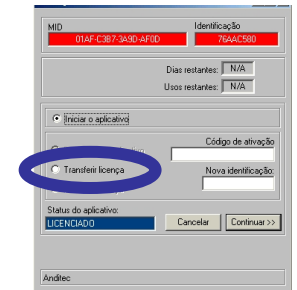
Para desbloquear o Pintar 1-2-3 **no computador B**, necessitará de introduzir o **Código de Ativação para o computador B**. Para obter este código, prossiga passo-a-passo as instruções.



Computador B

Passo 3

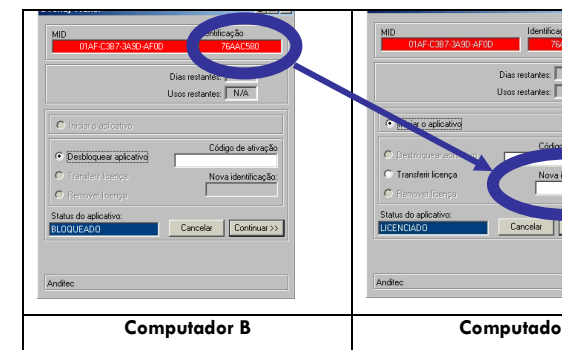
Abra o programa Pintar 1-2-3, **no computador A**. Surgirá a janela de registo, como na figura abaixo. Seleccione a opção **Transferir Licença** (assinalado na figura seguinte).



Computador A

Escreva o **Código de Ativação do computador A** no campo de texto respectiva. (O código de activação foi fornecido pela ANDITEC, aquando do primeiro registo. Veja na sua documentação, no interior da capa do CD).

Escreva na **Nova Identificação** a identificação da janela de registo **no computador B**.



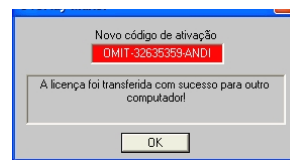
Computador B

Computador A

Clique, na janela de registo do **computador A**, em "Continuar >>".

Passo 4

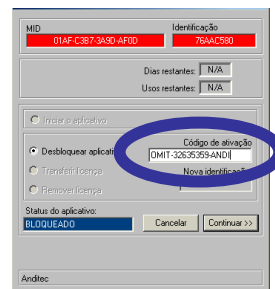
Surgirá uma janela com o código de activação para o computador B, tal como na figura seguinte. **Anote o código na folha de registo do Pintar 1-2-3 (na página 3 deste manual).**



Computador A

Passo 5

Escreva na janela de registo do **computador B**, o novo código de activação. Clique em "Continuar".



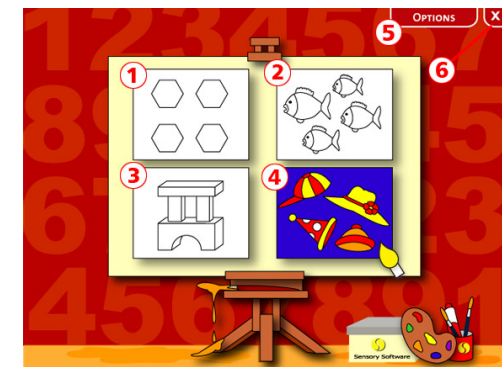
O programa será desbloqueado no **computador B**, tendo sido a licença transferida para este computador. Poderá verificar que o programa ficará então bloqueado no **computador A**.

Iniciar o programa

Depois de instalar e registar o programa **Pintar 1-2-3**, para correr o programa, através do menu:

Iniciar->Programas->Sensory-> Pintar 1-2-3

O Pintar 1-2-3 aparecerá e, depois de uma animação, o respectivo ecrã principal:



Seleccionar um livro de colorir

Há 4 livros de colorir:

- ① Objectos muito simples – max. 6 cliques (ou pinceladas)
- ② Objectos simples – max. 8 cliques
- ③ Objectos complicados
- ④ Cenários com mais de um objecto e elementos pequenos

Selecione o livro de colorir que pretende, para abri-lo. Se clicar em ⑥ (no canto superior direito do ecrã) o programa será encerrado e em ⑤ abre-se o menu das opções.

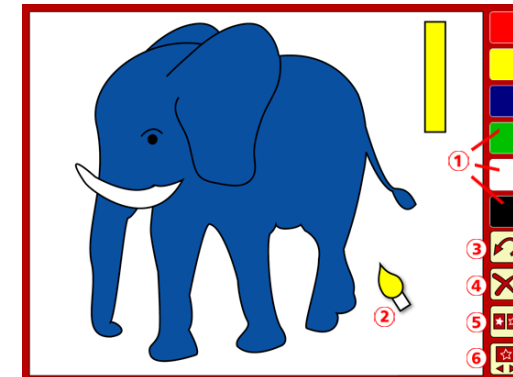
Menu Opções



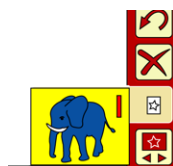
- ① Escolha o **Tamanho da Paleta de cores**: 6 ou 18 cores
- ② **Misturar cores**: Esta opção permite combinar cores para obter outras cores, sendo a mistura feita suavemente, como se fossem aguarelas. Por exemplo, se pintar um objecto de vermelho e adicionar azul várias vezes sucessivas, a cor do objecto mudará de vermelho para roxo e depois para azul. Da mesma forma, pode tornar os objectos mais claros ou mais escuros.
- ③ **Alto Contraste**: A imagem aparecerá com linhas brancas e fundo preto.
- ④ Acesso por **Rato** ⑤ Acesso por teclado de conceitos **Intellikeys**.
- ⑥ Acesso por **manípulos**: Neste modo, o utilizador escolhe as cores da paleta e a zona da página onde quer pintar através de um processo de varrimento, com 1 ou 2 manípulos. Escolha o período do varrimento e pode seleccionar **Retorno auditivo**.
- ⑦ **Animação depois de completar**: se esta opção estiver seleccionada, surge uma animação depois de a imagem estar toda pintada.

- ⑧ **Animar ao completar a Cópia**: quando no modo possível haver uma animação depois da pintura correctamente copiada.
- ⑨ **Guardar imagem**: guarda a imagem depois de pintar.
- ⑩ Clique em **Guardar** para guardar as opções e regressar ao ecrã principal.

Livro de Colorir



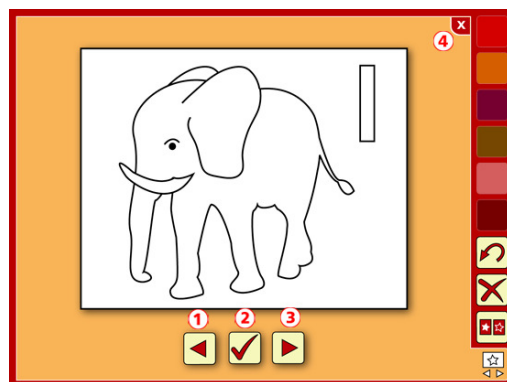
- ① Clique nos **botões da paleta de cores** para seleccionar a cor desejada.
- ② A cor do **ponteiro (pincel)** assumirá a cor escolhida.
- ③ **Anular** a última acção.
- ④ **Limpar** a imagem.
- ⑤ Clique em "mostrar modelo" para ver o modelo p... Clique novamente no botão e a imagem do modelo des...



Se seleccionou a opção “Animar depois de completo” e “Modo Cópia” no menu Opções, haverá uma animação depois de copiado correctamente o modelo.

- ⑥ Clique em **seleccionar imagens** para escolher outra página do livro.

Seleccionar imagem



- ① Página anterior
- ② Seleccionar
- ③ Página seguinte
- ④ **Regressar** à página para pintura.

Imprimir imagens



Para imprimir uma imagem, antes ou depois de pintada, prima a tecla F12.

