

Confira também este outro  
título da Disney Interactive



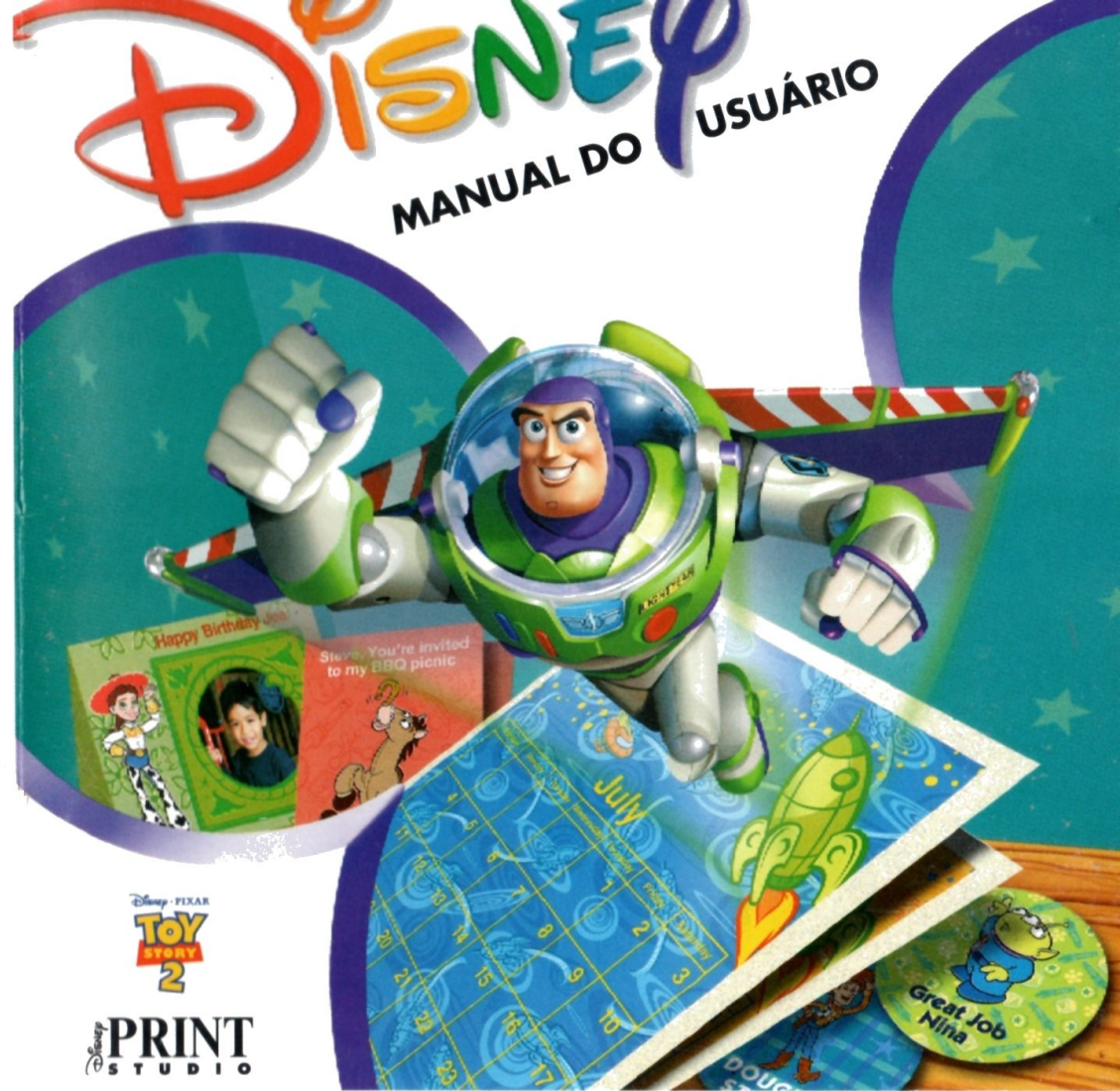
Disney  
Winnie the Pooh

[www.Disney.com.br](http://www.Disney.com.br)



Para obter mais informações, consulte este Manual do Usuário ou envie um e-mail  
para: [sac.info@positivo.com.br](mailto:sac.info@positivo.com.br)

Publicado por Disney Interactive, 500 South Buena Vista St., Burbank, CA 91521  
Elementos originais de Toy Story ©Disney. Toy Story 2 ©Disney/PIXAR.



Disney • PIXAR

# TOY STORY 2

Disney  
**PRINT**  
STUDIO

## SUMÁRIO

Requisitos mínimos de sistema.....	2
Como instalar o programa.....	2
Como iniciar o programa.....	3
Como desinstalar o programa.....	3
Como usar o Print Studio DISNEY Toy Story 2.....	3
Como criar um trabalho.....	4
Ferramentas da tela do trabalho.....	7
Ferramentas da área do trabalho.....	10
Como imprimir o trabalho.....	11
Trabalhos do Print Studio DISNEY/Pixar, Toy Story2.....	11
Como gravar e abrir um trabalho	





## REQUISITOS MÍNIMOS DE SISTEMA

- Processador da classe Pentium™, 133 MHz ou mais veloz
- Microsoft® Windows® versão 95 ou mais recente
- 16 MB de RAM
- 55 MB de espaço livre no disco rígido
- Placa de vídeo 800 x 600, 16 bits em cores
- Unidade de CD-ROM 4x ou mais veloz
- Teclado Standard AT-101
- Mouse compatível com a Microsoft
- Placa de som de 8 bits compatível com DirectX (opcional)
- Impressora em cores compatível com o Windows (recomendada)



### Ressalva com relação ao Microsoft Windows 2000:

Embora este produto tenha sido criado para uso com o Microsoft Windows 95 e versões mais recentes, a DISNEY INTERACTIVE não garante compatibilidade com o Microsoft Windows 2000. Este produto pode ser instalado em sistemas que usem o Microsoft Windows 2000, mas ainda não foi exaustivamente testado e autenticado com o novo sistema operacional da Microsoft. Quando o Microsoft Windows 2000 for oficialmente lançado, você poderá consultar a seção de Assistência Técnica da DISNEY INTERACTIVE, em [www.disney.com.br](http://www.disney.com.br), para obter informações adicionais sobre a compatibilidade.

## COMO INSTALAR O PROGRAMA

Feche todos os programas e aplicativos ao instalar o Print Studio DISNEY/Pixar, Toy Story 2. Feche também quaisquer protetores de tela, utilitários, programas antivírus ou programas de shell para que eles não interfiram na instalação. Depois de fechar todos os outros programas, insira o CD-ROM na unidade de CD-ROM. Se a sua unidade de CD-ROM for compatível com o AutoPlay, surgirá automaticamente uma tela de introdução quando o CD-ROM for inserido na unidade de CD-ROM. Clique em Instalar e siga as instruções da tela para concluir a instalação.

Se a tela de apresentação não aparecer, faça o seguinte:

1. Na Barra de Tarefas, clique em Iniciar e selecione Configurações. No submenu Configurações, clique no Painel de Controle para abrir a janela do Painel de Controle.
2. Na janela do Painel de Controle, dê um clique duplo no ícone Adicionar/Remover Programas.

3. Na guia Instalar/Desinstalar, clique em Instalar para iniciar a instalação.

4. Siga as instruções da tela para concluir a instalação.

## COMO INICIAR O PROGRAMA

Insira o CD-ROM Print Studio DISNEY/Pixar, Toy Story 2 na unidade de CD-ROM. Se a sua unidade de CD-ROM for compatível com o AutoPlay, surgirá automaticamente uma tela de introdução quando o CD-ROM for inserido na unidade.

Clique em Play para iniciar o programa. Se a tela de introdução não aparecer, faça o seguinte:

1. Na Barra de Tarefas, clique em Iniciar e selecione Programas.
2. No submenu Programas, selecione DISNEY INTERACTIVE, e em seguida a pasta chamada Print Studio DISNEY/Pixar, Toy Story 2. Depois, clique no ícone do Print Studio DISNEY.

## COMO DESINSTALAR O PROGRAMA

Na Barra de Tarefas, clique em Iniciar e selecione **Programas**. No submenu Programas, selecione **Disney Interactive**, aponte a pasta chamada **Disney/Pixar Print Studio, Toy Story 2** e clique no ícone **Uninstall Disney/Pixar Print Studio, Toy Story 2**. Siga as instruções na tela para completar o processo de desinstalação.

## COMO USAR O PRINT STUDIO DISNEY/PIXAR, TOY STORY 2

Após iniciar o programa, você verá a animação da introdução e então a tela com a logomarca do produto. Para sair dessa introdução, clique com o mouse ou pressione a barra de espaço no seu teclado.

### Como selecionar um trabalho

Após completar a introdução, o programa abre automaticamente a caixa de diálogo Project Category (Categoria de Trabalho), revelando 21 categorias de trabalho. Selecione uma categoria de trabalho clicando no ícone correspondente. Se a categoria oferecer mais de um trabalho, a caixa de diálogo **Project Selection** aparecerá, revelando as opções de trabalho. Selecione um trabalho clicando no ícone correspondente. Se você selecionou uma categoria de trabalho com apenas um trabalho disponível, este trabalho será selecionado quando você clicar no ícone da categoria do trabalho.

### Available Project Categories (Categorias de Trabalhos Disponíveis):

- Banner (Faixa)
- Bookmarks (Marcadores de Livros)
- Calendar (Calendário)
- Certificate (Diploma)
- Coloring Page (Folha para Colorir)
- Door Hanger (Aviso para Pendurar em Maçaneta)
- E-Mail Project (Trabalho de Correio Eletrônico)
- Envelope (Envelope)
- Greeting Card (Cartão de Felicitações)
- Invitation (Convite)
- Growth Chart (Gráfico de Acompanhamento de Crescimento)
- Labels (Etiquetas)
- Letterhead (Papel Timbrado)
- Name Tags (Crachás)
- Note Pad (Bloco de Notas)
- Photo Frame (Porta-Retratos)
- Place Mat (Peça de Jogo Americano)
- Postcards (Cartões-Postais)
- Poster (Cartaz)
- Scrapbook Page (Página de Álbum de Fotografias)
- Stickers (Adesivos)
- Trading Cards (Figurinhas)



### Como selecionar Paper (Papel), Layouts e Ready-Mades (Trabalhos Prontos)

Depois que você escolher um trabalho, surgirá uma caixa de diálogo que mostra os tipos de papel e os layouts disponíveis para esse trabalho. Você pode selecionar um layout em branco ou um Ready-Made (trabalho pronto). Os Ready-Mades (trabalhos prontos) são layouts criados pelos artistas da DISNEY para demonstrar as possibilidades de trabalhos. Você pode imprimir os trabalhos prontos, ou usá-los como pontos de partida para criar os seus próprios trabalhos. Se quiser começar da estaca zero, selecione um layout em branco. A área de seleção do papel permite que você escolha dentre uma série de papéis especiais que podem ser utilizados na criação de etiquetas, cartões de felicitações e outros trabalhos divertidos. Se quiser experimentar seus trabalhos sem imprimi-los em papel especial, selecione Regular Paper (Papel Comum).

## COMO CRIAR UM TRABALHO

Depois de escolher um layout e um tipo de papel, você já pode criar o trabalho.

### Como acrescentar imagens aos trabalhos

A Project Design Bar (Barra de Criação de Trabalho) fica do lado esquerdo da tela de desenho; nela localizam-se os botões que lhe permitem selecionar os personagens, objetos, padrões, molduras, textos ou fotos. Para acrescentar uma imagem ao trabalho, clique no botão que corresponde ao tipo de imagem desejada. Depois que você clicar no botão Image (Imagem), surgirá uma lista em forma de menu deslizante. Para usar uma Image (Imagem), clique sobre ela e arraste-a para onde quiser na área do trabalho. Clique novamente para soltá-la. Depois de solta, a imagem continua selecionada para edição.

### DICA/BARRA LATERAL:

Quando você passa o cursor sobre um botão, surge um texto para explicar o que aquele botão faz ao se clicar nele.

### Como acrescentar texto

Para acrescentar uma caixa de texto, clique no botão Text (Texto) e, depois, na miniatura do tipo de caixa de texto desejada, seja grade de Calendar (Calendário) ou texto. A miniatura da caixa de texto, então substitui/oculta o cursor. Arraste a miniatura para onde quiser na área do trabalho e clique novamente para soltá-la. Quando você solta a miniatura, surge uma caixa de texto no local. A caixa de texto é criada em tamanho normal e aparece automaticamente, fazendo surgir a caixa de edição de texto.

### Como acrescentar arquivos de fotos ou imagens

Consulte a seção Como Importar e Editar Arquivos de Fotos e Imagens.

### DICAS/BARRA LATERAL:

1. Quando se atinge o número máximo de determinado tipo de imagem na área do trabalho, ouve-se um efeito sonoro que significa "impossível", caso seja selecionado novamente esse mesmo tipo de imagem.
2. Quando não há um padrão selecionado, surge uma moldura ou um porta-retrato em cores vibrantes.
3. Se você soltar uma imagem na interface, mas fora da área do trabalho, a imagem desaparece sem ser acrescentada ao desenho e o cursor volta ao normal.



Project Design Bar



## Como modificar imagens

### Como selecionar e modificar imagens

Você pode selecionar uma imagem para edição com um simples clique na imagem na área do trabalho. Quando selecionada, a imagem salta para a primeira camada e sua caixa de edição aparece, com as devidas barras de ferramentas e alças, permitindo que você manipule a imagem de diversas maneiras. As opções de manipulação mudam segundo o tipo de imagem.

### Como transportar as imagens

Você pode transportar as imagens para qualquer ponto da área do trabalho. O cursor em forma de seta transforma-se em uma mão aberta ao passar por cima de uma imagem selecionada. O cursor transforma-se em um dedo indicador quando passa por cima de uma imagem que não esteja selecionada. Quando você clica na imagem para transportá-la, o cursor se transforma em mão fechada. Quando você solta o botão do mouse, a imagem fica em sua nova localização, o cursor volta a se transformar em mão aberta se a imagem ainda estiver selecionada, ou em dedo indicador se não estiver.

### Como apagar imagens



Delete

Para apagar uma imagem, selecione-a e pressione a tecla Delete ou selecione-a e pressione o ícone de apagar na Edit Tool Bar (Barra de Ferramentas de Edição).

### Como substituir caixas de texto

Não é possível substituir uma caixa de texto por outra. Para trocar o texto, use as ferramentas de edição de texto (selecione partes do texto e apague-as) ou apague toda a caixa com o botão de apagar e, depois, crie uma nova caixa.

### Como ampliar uma imagem

Há quatro alças de ampliação, uma em cada canto da caixa de seleção da imagem habilitada para ampliação. Use as alças para ampliar a imagem selecionada. Basta clicar, segurar a alça e arrastar o mouse para ampliar ou reduzir a imagem. Quando a imagem estiver com o tamanho desejado, solte o botão do mouse para que a imagem apareça na área do trabalho no novo tamanho.

### Disposição de imagens em camadas



Layer Up

Selecionar uma imagem coloca-a automaticamente em primeiro plano na área do trabalho e muda-a de camada. Para fazer a imagem subir uma camada, selecione a imagem e pressione o botão Layer Up (Camada Acima) na Barra de Ferramentas de Edição.



Layer Down

Para fazer uma imagem descer uma camada, selecione a imagem e pressione o botão Layer Down (Descer uma Camada) na Barra de Ferramentas de Edição.

## FERRAMENTAS DA TELA DO TRABALHO

### Barras de Ferramentas de Edição

As Barras de Ferramentas de Edição aparecem quando há uma imagem selecionada. As funções disponíveis variam, dependendo do tipo de imagem selecionada. As funções disponíveis nos diversos tipos de Barras de Ferramentas de Edição são as seguintes:

#### Barra de Ferramenta de Edição



Clique aqui para girar a imagem horizontalmente.



Clique aqui para girar a imagem verticalmente.



Clique aqui para apagar a imagem.



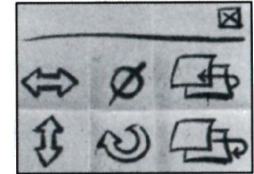
Clique aqui para girar a imagem.



Clique aqui para a imagem subir uma camada.



Clique aqui para a imagem descer uma camada.



Barra de Ferramenta de Edição

### Barra de Ferramenta de Texto/Calendário



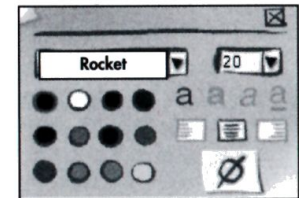
Clique aqui para apagar a caixa de texto.



Clique aqui para a imagem subir uma camada.



Clique aqui para a imagem descer uma camada.



Barra de Ferramenta de Texto

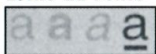
## Menu de Fontes



Para trocar a fonte, clique no botão do lado direito no menu de fontes e percorra a lista de fontes disponíveis. O Print Studio DISNEY/Pixar, Toy Story 2 traz uma fonte especial nova (Rocket). Você também pode escolher uma das fontes TrueType® disponíveis no seu computador. (Para obter informações completas sobre as fontes TrueType® disponíveis no seu sistema, consulte a documentação do Microsoft Windows.) Para alterar o tamanho da fonte, clique no botão do lado direito do menu de fontes e percorra a lista de tamanhos disponíveis.



## Estilo da Fonte



Clique aqui para mudar o estilo da fonte.

## Alinhamento do Texto



Clique aqui para alterar o alinhamento do texto.

## Cor do Texto



Clique aqui para mudar a cor do texto.

## Como importar e editar arquivos de fotos e imagens

Para editar ou importar fotos ou outros arquivos de imagem, clique no botão Photo Image (Imagem de Foto), selecione a foto, depois clique na guia com uma câmera à direita da miniatura da imagem. Isso abrirá a Photo Edit Window (Janela de Edição de Foto).

## Photo Frames (Porta-Retratos)



Clique numa imagem em miniatura na lista deslizante à esquerda para selecionar um porta-retrato. Você pode usar essa moldura para recortar a foto e para acrescentar outro elemento temático ao trabalho. Os porta-retratos se modificam automaticamente conforme a cor dos padrões, assim como as molduras.

## Como importar fotos



Clique no ícone da câmera no alto da Photo Edit Window (Janela de Edição de Foto) para importar uma nova foto do scanner, da câmera digital ou de outro dispositivo TWAIN.



Clique no ícone da pasta de arquivo da Janela de Photo Edit Window (Edição de Foto) para importar um novo arquivo de imagem de uma unidade de disco do seu computador.

O Print Studio DISNEY/Pixar, Toy Story 2 só aceita os formatos bitmap e JPEG. Só aparecem na caixa de diálogo os arquivos aceitos, com suas respectivas extensões (\*.bmp ou \*.jpg). Se você clicar em um dos nomes de arquivos mostrados na caixa de diálogo, surgirá uma miniatura do arquivo selecionado. Assim você pode ver a imagem antes de abri-la. Quando achar o arquivo que deseja importar, dê um clique duplo no nome do arquivo para abri-lo ou use o botão Open (Abrir) da caixa de diálogo. Depois de aberta, a imagem aparece na área de edição, na Caixa de Edição de Foto.

## Como editar imagens

Se desejar ajustar ou reposicionar a foto, clique nela e arraste-a para a nova posição. Na Photo Edit Window (Janela de Edição de Foto) você pode:



Clicar aqui para girar a imagem horizontalmente.



Clicar aqui para girar a imagem verticalmente.



Clicar aqui para girar a imagem.



Clicar nestas setas para ajustar o brilho.



Clicar nestas setas para ajustar o contraste.



Clicar nestas setas para diminuir ou ampliar a imagem.



Clicar aqui quando terminar de editar a imagem.

Ao sair da Photo Edit Window (Janela de Edição de Foto) e voltar à tela do trabalho, as modificações serão gravadas. Na Barra de Ferramentas de Imagem, com molduras de fotos selecionadas, você pode colocar a sua imagem na área do trabalho.



## FERRAMENTAS DA ÁREA DO TRABALHO

### Alternar entre objetos na página

Muitos pacotes de papel contêm vários objetos, ou itens, que podem ser removidos/usados de forma independente. Por exemplo, cada página do adesivo Big Round tem 9 adesivos, isto é, 9 itens. Os botões Next/Previous (Próximo/Anterior) aparecem quando o trabalho contém mais de um item imprimível por página. Clicar no botão Previous (Anterior) exibe o item anterior na área do trabalho e o torna disponível para edição. Clicar no botão Next (Próximo) exibe o próximo item na área do trabalho e o torna disponível para edição.



Clique aqui para alternar os itens da página.

### Alternar as faces do item

O item pode ter mais de uma área, ou face, onde se pode desenhar. Por exemplo, o Greeting Card (Cartão de Felicitações) dobrável tem duas faces: a capa e a parte interna. Todo item tem pelo menos uma face.



Clique aqui para alternar as faces do item.

Os botões de face alternam as diversas faces dos itens com mais de uma face. Se estiver na tela a primeira face do item, quando você clicar nesse botão, aparecerá na tela a próxima face do item com todos os objetos posicionados.

### Zoom (Ampliação)

Cada trabalho aceita dois níveis de ampliação. Quando o ícone de zoom está com um sinal de adição, você pode ampliar o trabalho. Quando o ícone de zoom está com um sinal de subtração, você pode diminuí-lo.



Clique aqui para ativar o zoom.

### Undo (Desfazer)



Clique aqui para desfazer a última modificação feita no trabalho.

Advertência: O botão Undo (Desfazer) só desfaz a última modificação.

### Apagar todos os itens da face



Clique aqui para apagar todos os itens da face em edição.

## COMO IMPRIMIR O TRABALHO

Antes de imprimir o trabalho, verifique se escolheu sua impressora preferida para ser a impressora-padrão. Para obter informações completas sobre a configuração correta da impressora para uso com programas do Windows, consulte o Manual do Usuário do Microsoft Windows.

1. Verifique se a impressora está ligada ao computador. Ligue a impressora e verifique se ela está on-line.
2. Clique em Print (Imprimir) na tela do trabalho.
3. Alguns trabalhos exigem informações adicionais antes da impressão. Se houver necessidade de informações adicionais, como impressão nos dois lados da página, surgirá uma caixa de diálogo com instruções.

## TRABALHOS DO PRINT STUDIO DISNEY/PIXAR, TOY STORY 2

Você poderá criar os seguintes incríveis trabalhos com o Print Studio DISNEY/Pixar, Toy Story 2. Alguns trabalhos funcionam melhor com Avery® Stickers and Cards, conforme os detalhes apresentados no gráfico que segue abaixo. Procure os papéis Avery Personal Creations™ em papelarias. Os CD-ROMs Print Studio DISNEY têm modelos que facilitam a impressão com suprimentos Avery. Experimente Avery Personal Creations Half Fold Cards, Quarter-Fold Cards, Ivory Embossed Note Cards, Printable Magnets e outros! Todos os trabalhos podem ser impressos em papel comum e recortados com tesoura, se for necessário.

### **Banner (Faixa)**

Você pode imprimir faixas que se estendem por diversas páginas. Quanto mais longa a faixa, mais demorada será a impressão. Dependendo do tipo de impressora, talvez você tenha a opção de imprimir a faixa em formulário contínuo, como o Avery Personal Creations White Banner Paper #3272, ou em folhas de papel comum, que podem ser recortadas e coladas com fita adesiva depois de impressas. Para obter mais informações, consulte o manual da sua impressora.

### **Bookmark (Marcadores de livros)**

O trabalho Bookmark (Marcador de Livro) permite a criação de três marcadores de livros em cada página. Você pode imprimi-los em papel comum e recortar com tesoura, ou em Avery #3616, Laminated BookMarks. Escolha um dos trabalhos prontos ou crie o seu próprio!

### **Calendar (Calendário)**

Este trabalho permite escolher dentre inúmeros layouts prontos. O trabalho Calendar (Calendário) permite imprimir qualquer mês, mas o padrão é o mês atual. Quando você seleciona o trabalho Calendar (Calendário), surge um menu para você escolher o mês e o ano. Você pode alterar o estilo da fonte e as cores, selecionando a caixa de texto de mês e ano e clicando nos botões de fonte.

### **Certificate (Diploma)**

Você pode dar diplomas aos amigos em reconhecimento ou como prêmio especial. Escolha um dos layouts prontos, digite o seu nome no campo de texto e depois imprima ou crie seu próprio diploma.

### **Coloring Page (Folha para Colorir)**

Este trabalho imprime o contorno de um personagem para você colorir. Escolha o formato de página horizontal ou vertical e depois selecione um dos trabalhos prontos ou crie o seu próprio. A imagem será impressa em preto e branco.

### **Door Hanger (Aviso para Pendurar em Maçaneta)**

Para fazer esse trabalho, escolha a imagem de um personagem e um padrão, e acrescente seu próprio texto. Depois clique no botão Face para trabalhar no verso. O aviso será impresso em uma folha de papel. Dobre-o ao meio e cole para criar o aviso para pendurar em maçaneta.

### **E-Mail Project (Trabalho de Correio Eletrônico)**

Quando você escolhe o E-Mail Project (Trabalho de Correio Eletrônico), pode criar seu próprio layout ou modificar um dos layouts prontos. O trabalho será gravado na sua área de trabalho como arquivo JPEG. Depois você pode anexá-lo a uma mensagem de correio eletrônico em qualquer programa de correio eletrônico. Em vez de um botão Print (Imprimir), você verá um envelope.

Clique nele para exportar o E-Mail Project (Trabalho de Correio Eletrônico) para a área de trabalho.

### **Envelope (Envelope)**



Você pode imprimir uma imagem, um endereço de remetente e um de destinatário em qualquer envelope.

Escolha o tipo de papel desejado, modifique o layout do envelope e imprima-o.

### **Greeting Cards (Cartões de Felicitações) e Invitations (Convites)**

Esta categoria lhe dá a opção de criar trabalhos para uma série de cartões de felicitações ou convites. O ícone de um cartão na parte inferior da tela do trabalho indica se você está trabalhando na parte interna ou externa do cartão de felicitações/convite. Quando você iniciar o seu cartão de felicitações/convite, a opção padrão é o lado externo. Ao terminar a impressão, dobre o cartão de felicitações/convite ao meio ou em quatro, dependendo do tipo de papel escolhido. Em alguns casos, como o dos cartões de felicitações/convites que se dobram ao meio, talvez você precise colocar o papel duas vezes na impressora, uma vez para cada lado.

### **Growth Chart (Gráfico de Acompanhamento de Crescimento)**

O trabalho Growth Chart (Gráfico de Acompanhamento de Crescimento) é um jeito divertido de registrar o crescimento de uma criança. Dependendo do tipo de impressora, você tem a opção de imprimir o gráfico de acompanhamento de crescimento em formulário contínuo ou em folhas de papel comum, que podem ser recortadas e coladas com fita adesiva depois de impressas. Consulte o manual da impressora para obter detalhes sobre as opções de papel.

NOTA: Para que as medidas sejam exatas, pendure o gráfico de acompanhamento de crescimento de modo que a marca de 5 pés (1,52 m) fique a 1,52 m do chão.



### **Labels (Etiquetas)**

Você pode colar as etiquetas em envelopes e pastas de arquivo ou usá-las de qualquer outro modo criativo que lhe ocorrer! Escolha Avery Personal Creations Label stock #3261, Large Labels (12 por página) ou Small Labels (18 por página).

### **Letterhead (Papel Timbrado)**

Crie seu próprio papel timbrado em tamanho Letter (Carta) para enviar aos amigos cartas escritas à mão ou impressas.

### **Name Tags (Crachás)**

Você pode usar esses crachás para identificar os convidados numa festa! Imprima esse trabalho em Avery Name Badge Labels #5395.

### **Note Pads (Bloco de Notas)**

Escolha dentre vários layouts prontos para criar o seu blocos de notas. O trabalho Bloco de Notas imprime duas páginas idênticas por folha de papel tamanho Letter (Carta). Corte a página ao meio com uma tesoura.

### **Photo Frame (Porta-Retrato)**

Este trabalho foi criado para dar destaque a arquivos de fotos. Para acrescentar mais fotos, consulte as informações sobre Importação de Fotos. Se não tiver acesso a arquivos de fotos, você pode imprimir a moldura, recortar a área central e inserir uma foto. Imprima seu porta-retrato em papel comum ou em Avery Personal Creations Cards.

### **Place Mat (Peça de Jogo Americano)**

O trabalho Peça de Jogo Americano se imprime horizontalmente no papel. Este trabalho tem uma imagem padronizada à qual você acrescenta seus próprios desenhos, personagens, objetos, fotos, padrões e/ou textos.

### **Postcards (Cartões-Postais)**

Este trabalho imprime dois ou quatro cartões-postais por página. Use folhas Avery Postcard (#3263-quatro por folha, #5389-dois por folha, ou #8389-dois por folha brilhante) ou papel comum. Você pode imprimir a frente e o verso. Basta inserir o papel duas vezes na impressora.

Nota: O papel comum pode não ter rigidez suficiente para atender aos regulamentos postais.

### **Poster (Cartaz)**

Este trabalho permite imprimir um cartaz em papel tamanho carta. Você também pode imprimir cartazes grandes, que ocupem 2x1, 2x2 e 3x3 páginas.

### **Scrapbook Page (Página de Álbum de Fotografias)**

Este trabalho foi criado para guardar recortes de férias ou aventuras. Importe suas fotos e coloque-as nos porta-retratos para criar seu próprio álbum de fotografias.

### **Stickers (Adesivos)**

Quando selecionar o trabalho Sticker (Adesivos), use a caixa de diálogo Papel para selecionar o tipo de papel em que quer imprimir. Os adesivos podem ser impressos em Avery Personal Creations Removable Stickers #3274 ou em papel comum. Você pode escolher papéis do tipo Big Round (Redondo Grande), Small Round (Pequeno Redondo), Rectangle (Retangular) e Square (Quadrado) antes de entrar na tela do trabalho. E pode personalizar cada adesivo com um desenho diferente.

### **Trading Cards (Figurinhas)**

Este trabalho permite imprimir figurinhas em Avery Personal Creations White Full-Size Card Sheets (#3267) para trocar com seus amigos. Recorte-as com tesoura. Para obter os melhores resultados, use os Avery Stickers and Cards citados abaixo, em Avery Printer Supplies.

## **EVERY PRINTER SUPPLIES PARA TRABALHOS**

### **TRABALHOS**

### **EVERY PRINTER SUPPLIES**

Banner (Faixa)	Avery Personal Creations White Banner Paper #3272
Bookmarks (Marcadores de Livros)	Avery Kids Laminated Bookmarks #3616
Calendar (Calendário)	Avery Kids Full Page Stickers #3114, Avery Personal Creations White Full-Size Card Sheets #3267, Avery Personal Creations Printable Magnet Sheets #3270
Certificate (Diploma)	Avery Personal Creations White Full-Size Card Sheets #3267, Avery Personal Creations Printable Magnet Sheet #3270
Coloring Page (Folha para Colorir)	Avery Kids Full Page Stickers #3114, Avery Personal Creations White Full-Size Card Sheets #3267, Avery Personal Creations Printable Magnet Sheet #3270
Door Hanger (Aviso p/ Pendurar em Maçaneta)	Avery Personal Creations White Full Size Card Sheets #3267
Envelope (Envelope)	Avery Envelope stock that accompanies, Avery Stock Numbers: 3259, 3260, 3265, 3266
Greeting Card/Invitations (Cartão de Felicitações / Convites)	Avery Personal Creations White Quarter-Fold Blank Cards #3266, Avery Personal Creations White Half Fold #3265, Avery Personal Creations Glossy Photo Quality Half-Fold Cards #3269, Avery Personal Creations Print-to-the-Edge Greeting Cards #3273

Growth Chart (Gráfico de Acompanhamento de Crescimento)	Avery Personal Creations White Banner Paper #3272
Labels (Etiquetas)	Avery Personal Creations Labels #3261 (12, 18, 30 per sheet)
Name Tags (Crachás)	Avery Name Badge Labels #5395
Place Mat (Peça de Jogo Americano)	Avery Personal Creations White Full-Size Card Sheets #3267
Postcards (Cartões-Postais)	Avery Personal Creations White Postcards #3263, Avery Postcards #5389, Avery Glossy, Photo Quality Postcards #8389
Poster (Cartaz)	Avery Kids Full Page Stickers #3114, Avery Personal Creations White Full-Size Card Sheets #3267, Avery Personal Creations Printable Magnet Sheets #3270
Stickers (Adesivos)	Avery Kids Rectangle Stickers #3110, Avery Kids Small Round Stickers #3112, Avery Kids Square Stickers #3111, Avery Kids Big Round Stickers #3113, Avery Personal Creations Printable Magnet Sheets #3270, Avery Personal Creations Removable Stickers #3274 (Big Round, Small Round, Square)
Scrapbook (Álbum de Fotografia)	Avery Kids Full Page Stickers #3114, Avery Personal Creations White Full-Size Card Sheets #3267
Trading Cards (Figurinhas)	Avery Personal Creations White Full-Size Card Sheets #3267



## COMO GRAVAR E ABRIR UM TRABALHO

### Como gravar um trabalho

1. Na tela do trabalho, clique no botão Save (Gravar) (o botão com a seta que aponta na direção do disquete). A janela Save As (Gravar Como) aparecerá.
2. Digite o nome do trabalho (até oito caracteres) e clique em OK. Não é preciso digitar a extensão de arquivo (extensão de arquivo é o ponto e os três caracteres que aparecem no final dos nomes de arquivos de PC), pois o programa atribui as extensões automaticamente.

Os arquivos são gravados na subpasta da pasta PROJECTS do Print Studio DISNEY/Pixar, Toy Story 2 do disco rígido. Se quiser gravar o arquivo em outra pasta ou unidade de disco, utilize o campo Directories (Pastas) ou Save In (Gravar em) da janela Save As (Gravar como) para mudar a localização do arquivo.

### Como abrir um trabalho gravado

1. Clique no botão Open (Abrir) (o botão com uma seta que sai do disquete) na tela do trabalho.
2. Selecione o nome do arquivo gravado e clique em OK. Se quiser abrir um arquivo de outra pasta ou unidade, use o campo Directories (Pastas) ou Drives (Unidades) da janela Open (Abrir) para localizá-lo.

Para outras questões, tais como apagar, renomear ou transportar arquivos, consulte a documentação do Microsoft Windows.

## COMO SAIR

Para sair do Print Studio DISNEY/Pixar, Toy Story 2 clique no botão Exit (Sair) na tela do trabalho. Se estiver com um trabalho em andamento, o programa lhe pedirá para gravá-lo; grave-o antes de sair.

## RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Consulte o Arquivo de Ajuda para os Pais para obter as mais recentes informações sobre resolução de problemas.

## ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Se seu computador não estiver executando bem o CD-ROM do Print Studio DISNEY/Pixar, Toy Story 2, consulte o Arquivo de Ajuda para os Pais a fim de obter informações sobre o melhor desempenho possível. Se precisar de mais informações, a DISNEY INTERACTIVE oferece uma série de opções de assistência técnica.

## ASSISTÊNCIA TÉCNICA – POSITIVO

Positivo Informática  
Rua Senador Accioly Filho, 1021  
CEP: 81310-000 Curitiba - Paraná  
Tel.: (41) 316-7711 / (41) 316-7832 / (41) 316-7850  
Fax: (41) 316-7704  
CNPJ: 81 243 735/0002-29  
Inscr. Est.: 101.811.22-01

Homepage: <http://www.positivodireto.com.br>  
E-mail: [sac.info@positivo.com.br](mailto:sac.info@positivo.com.br)  
Suporte técnico: (41) 322-9955  
DDG: 0800 41 4636

Elementos originais de Toy Story Elements © DISNEY.

Elementos de Toy Story 2 © DISNEY/Pixar.

Todos os direitos reservados. Mr. Potato Head ® é marca registrada da Hasbro, Inc.

Usado sob autorização.

© Hasbro, Inc. Todos os direitos reservados.

Slinky ® Dog © James Industries.

Publicado por DISNEY INTERACTIVE, 500 South Buena Vista Street, Burbank, CA 91521.

Microsoft e Windows são marcas registradas da Microsoft Corporation nos EUA e em outros países.

TrueType é marca registrada da Apple Computer, Inc. Avery, Avery Kids e Avery Personal Creations são marcas registradas da Avery Dennison Corporation.

Todos os outros produtos e/ou nomes de empresas são marcas registradas de seus respectivos proprietários.

Os créditos das fotos estão no Arquivo de Ajuda para os Pais no CD-ROM.

[www.Disney.com.br](http://www.Disney.com.br)