

SmartMedia IWB

Manual del Usuario para WIndows

Declaraciones

En este manual se describe la aplicación SmartMedia Software V5.1b.

Utilice este producto de acuerdo con las instrucciones de funcionamiento de este manual para garantizar su uso correcto. Antes de instalar este producto, lea atentamente este manual para ahorrar tiempo.

Si abre este paquete, significa que está de acuerdo con la compra del producto. SmartMedia no aceptará devoluciones de paquetes abiertos.

La especificación del producto puede estar sujeta a cambios sin previo aviso. Las ilustraciones de ejemplo de este Manual de usuario difieren en ocasiones del producto real.

SmartMedia se reserva el derecho de cobrar en cualquier momento por la sustitución, revisión y actualización del producto. La información incluida en este manual puede sufrir cambios sin previo aviso. SmartMedia no establece ninguna garantía respecto a este producto y declina todo tipo de garantías, ya sean explícitas o implícitas, de comerciabilidad e idoneidad para un fin determinado.

Contenido

CAPÍTULO 1 INTRODUCCIÓN AL PRODUCTO	6
CAPÍTULO 2 INSTALACIÓN, DESINSTALACIÓN, REGISTRO Y ACTUALIZACIÓN DE LA APLICACIÓN	8
2.1. REQUISITOS DEL SISTEMA	8
2.2. INSTALACIÓN	8
2.3 DESINSTALACIÓN	9
CAPÍTULO 3 EXPLORACIÓN DE LA INTERFAZ DE SMARTMEDIA SOFTWARE	10
3.1 INICIO DE SMARTMEDIA SOFTWARE	10
3.2 VENTANA PRINCIPAL	11
3.3 BARRA DE HERRAMIENTAS FLOTANTE	13
3.4 ICONO DE LA BARRA DE TAREAS	15
CAPÍTULO 4 MODOS DE TRABAJO	17
4.1. MODO WINDOWS	17
4.2. MODO DE PIZARRA	18
4.3. MODO DE PRESENTACIÓN	20
4.4. MODO DE DOS USUARIOS	22
CAPÍTULO 5 TRABAJO CON ARCHIVOS DE SMARTMEDIA SOFTWARE	25
5.1 CREAR UN NUEVO ARCHIVO	25
5.2 ABRIR ARCHIVOS	25
5.3 GUARDAR ARCHIVOS	26
5.4 GUARDAR UN ARCHIVO COMO PLANTILLA	28
5.5 MÚLTIPLES PESTAÑAS	28
5.6 CIFRAR ARCHIVOS	28
5.7 ACTIVAR LA FUNCIÓN DE GUARDADO AUTOMÁTICO	29
5.8 IMPRIMIR ARCHIVOS	30
5.9 ENVIAR ARCHIVOS	30
CAPÍTULO 6 TRABAJO CON PÁGINAS	31
6.1 INSERTAR UNA PÁGINA	31
6.2 ELIMINAR UNA PÁGINA	31
6.3 COPIAR/CORTAR/PEGAR UNA PÁGINA	31
6.4 CLONAR UNA PÁGINA	33
6.5 BORRAR UNA PÁGINA	33
6.6 BLOQUEAR/DESBLOQUEAR PÁGINAS	34
6.7 INSERTAR EL NÚMERO DE PÁGINA	35
6.8 VISUALIZAR UNA PÁGINA	35
6.9 DESPLAZAR UNA PÁGINA	36
6.10 RESTABLECER UNA PÁGINA	36
6.11 AMPLIAR/REDUCIR UNA PÁGINA	36
6.12 DEFINIR EL FONDO DE LA PÁGINA	37

6.13 GUARDAR UNA PÁGINA	38
6.14 GUARDAR UNA PÁGINA COMO PLANTILLA	39
6.15 IMPRIMIR UNA PÁGINA	40
CAPÍTULO 7 CREACIÓN DE OBJETOS	42
7.1 HERRAMIENTA DE DIBUJO A MANO ALZADA	42
7.2 LÍNEA	47
7.3 FORMAS	48
7.4 PUNTO A PUNTO	51
7.5 FUNCIÓN	52
7.6 GRÁFICO CIRCULAR	54
7.7 GRÁFICO DE BARRAS	56
7.8 TABLA	57
7.9 TEXTO	60
7.10 HERRAMIENTAS MATEMÁTICAS	63
7.11 RELLENO	69
7.12 EDITOR DE FÓRMULAS	71
7.13 BORRADOR	72
7.14 INSERCIÓN DE IMÁGENES	73
7.15 INSERCIÓN DE ARCHIVOS FLASH	73
7.16 INSERCIÓN DE VÍDEOS	74
CAPÍTULO 8 MANIPULACIÓN DE OBJETOS	76
8.1 CONTROLADORES DE MARQUESINAS	76
8.2 MENÚ CONTEXTUAL	77
CAPÍTULO 9 REVISIÓN DE LA OPERACIÓN	87
CAPÍTULO 10 PANEL DE RECURSOS	89
10.1 PÁGINA	89
10.2 HERRAMIENTAS DE TEMA	90
10.3 PLANTILLA	90
10.4 BIBLIOTECA DE RECURSOS	92
10.5 HERRAMIENTA DE BÚSQUEDA	94
10.6 LOCAL	95
10.7 PANEL DE CREACIÓN DE APLICACIONES EDUCATIVAS	96
10.8 ADICIÓN DE UNA PRUEBA INTERACTIVA	104
CAPÍTULO 11 HERRAMIENTAS DEL ASISTENTE	108
11.1 HERRAMIENTAS DE PANTALLA	108
11.2 HERRAMIENTAS ESPECIALES	119
11.3 ASISTENTE DE UNA TECLA: CERRAR Y MINIMIZAR LA VENTANA ACTUAL	125
11.4 ACCESO RÁPIDO A LAS APLICACIONES MÁS UTILIZADAS	125
11.5 VENTANA INCRUSTADA	126
11.6 HERRAMIENTA DE OCULTACIÓN	127
11.7 TEXTO A VOZ – SÍNTESIS DE VOZ	128

CAPÍTULO 12 VIDEOCONFERENCIA.....	130
12.1 CREAR UNA CONFERENCIA	130
12.2 UNIRSE A UNA CONFERENCIA	131
12.3 OPERACIONES DURANTE LA CONFERENCIA	131
12.4 SALIR DE UNA CONFERENCIA	132
CAPÍTULO 13 GESTIÓN DE CUENTAS DE USUARIO	134
13.1 INICIAR SESIÓN	134
13.2 CONFIGURAR USUARIOS.....	134
13.3 AÑADIR UNA CUENTA DE USUARIO	135
13.4 EDITAR LA INFORMACIÓN DE USUARIO	135
13.5 ELIMINAR UN USUARIO	136
CAPÍTULO 14 CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA.....	137
14.1 PANEL DE CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA	137
14.2 RESTABLECER LOS VALORES PREDETERMINADOS.....	138
14.3 IMPORTAR CONFIGURACIÓN	138
14.4 EXPORTAR CONFIGURACIÓN	138
14.5 PROPIEDADES DE LA HERRAMIENTA DE DIBUJO A MANO ALZADA PERSONALIZADAS/PREDETERMINADAS	138
14.6 CONFIGURAR LAS BARRAS DE HERRAMIENTAS	139
14.7 CONFIGURAR EL ACCESO RÁPIDO	139
14.8 CONFIGURAR OPERACIONES	140
14.9 OTRAS CONFIGURACIONES.....	141
CAPÍTULO 15 INDICACIÓN DE LA VERSIÓN Y ACTUALIZACIÓN.....	141
CAPÍTULO 16 PREGUNTAS MÁS FRECUENTES	143

Capítulo 1 Introducción al producto

La aplicación SmartMedia Software V5.1b integra la formación interactiva multimedia, la creación de aplicaciones educativas y una herramienta de demostración, diseñado todo ello para las pizarras interactivas tanto táctiles como virtuales. Con la aplicación SmartMedia Software V5.1b se pueden conseguir varias funciones de enseñanza interactiva y de presentación, como escritura, borrado, etiquetado (en caracteres, líneas, dimensiones y ángulos), arrastrar, hacer zoom, revelar pantalla, foco, captura de pantalla y almacenamiento, grabación y reproducción de pantalla, reconocimiento de escritura a mano, teclado en pantalla, introducción de texto, texto a voz, hipervínculos a vídeo, sonido y páginas web, así como conferencias remotas mediante NetMeeting. SmartMedia Software V5.1b también cuenta con efectos de animación de objetos multicolores, efectos de cambios de página y preguntas interactivas. Por tanto, con este programa los usuarios crean aplicaciones educativas más interactivas al diseñar una animación de objetos única y añadir sonido o hipervínculos.

Con SmartMedia Software y la pizarra interactiva SmartMedia (táctil o virtual), se pueden lograr increíbles efectos de comunicación interactiva en presentaciones en directo, enseñanza, presentación de productos, conferencias de negocio, comunicación por vídeo, difusión de noticias, evaluación de valores, mando militar, entretenimiento, consultas médicas, diseño de ingeniería, análisis tácticos de la competencia, análisis meteorológicos, y muchas otras.

La interfaz del programa muestra una barra de herramientas e integra un diseño de texto y gráficos. Dispone de una interfaz muy sencilla, un funcionamiento fácil y una sólida interacción ordenador-usuario. Puede dominar el funcionamiento en 10 minutos sin formación especializada y sin consultar exhaustivamente el manual. El sistema es compatible con otro software, admite el uso de cualquier herramienta de efectos especiales, así como la escritura, la edición de texto, el marcado, la inserción de imágenes, el dibujo y varios efectos de presentación especiales y funciones de asistente en el modo de presentación de diapositivas y presentación PPT, y en el modo de edición de editores de otros fabricantes, como Word, Excel, y otros.

El software cuenta con una sólida capacidad de ampliación y apertura y es personalizable. Por ejemplo, puede guardar o importar cualquier imagen, elemento, fondo, fotografía y modo en la biblioteca de recursos; de esta forma, los recursos de enseñanza se pueden compartir dentro de una escuela, entre escuelas y en la red, y también gestionar y ajustar la biblioteca de recursos, definir y reorganizar los botones de funciones de la barra de herramientas de acuerdo con su propia personalización, así como añadir accesos directos a las herramientas y aplicaciones comúnmente utilizados.

Este manual describe la aplicación SmartMedia Software V5.1b, y es adaptable a las

diversas pizarras interactivas y pizarras virtuales de SmartMedia. Para obtener información sobre el uso y funcionamiento de estas pizarras, consulte los manuales de usuario correspondientes.

Capítulo 2 Instalación, desinstalación, registro y actualización de la aplicación

2.1. Requisitos del sistema

Windows XP/2003/Vista/7/8

Celeron 2.1 o superior

128 MB de memoria RAM (256 MB recomendado)

Microsoft DirectX 8.0 o superior

1 G de espacio en disco (para la instalación completa)

Resolución de pantalla: 800x600, 1024x768 (color de alta densidad 16 bits o superior)

2.2. Instalación

SmartMedia Software e SmartMedia Resource Library solo pueden instalarse en un sistema Windows en una cuenta de administrador, pero se puede usar en un sistema Windows en cualquier clase de cuenta de usuario. Si el sistema operativo es Windows XP SP1, el sistema le solicitará que actualice Windows Installer. Haga clic en "Yes" para actualizar primero Windows Installer.

2.2.1 Instalar SmartMedia Software

Haga doble clic en "SmartMedia Software V5.1b" en el CD de instalación y, a continuación, siga las instrucciones en pantalla para instalar el software.



Nota: durante la instalación, el sistema mostrará una ventana de instalación de hardware. Haga clic en "Continue Anyway" para finalizar la instalación. También se instalará automáticamente Video Codec 9 en este paso.

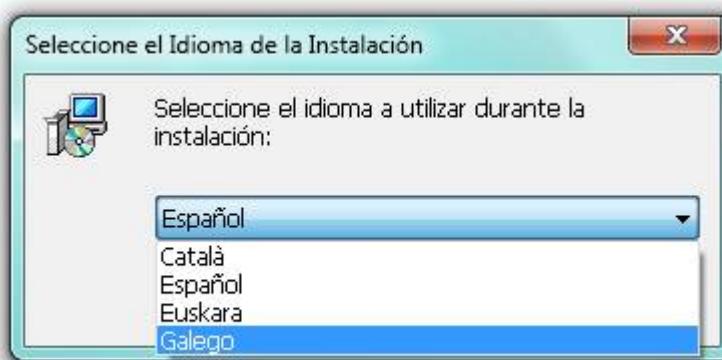
2.2.2 Instalar la SmartMedia Resource Library

Haga doble clic en "SmartMedia Resource Library V5.0 (Full)" en el CD de instalación y, a continuación, siga las instrucciones en pantalla para instalar la biblioteca de recursos.



Nota:

1. El software elegirá automáticamente el idioma de instalación de acuerdo con el idioma del sistema. Si desea finalizar la instalación con otros idiomas, solo hay que seleccionarlos en el menú desplegable.
2. Puede elegir la instalación completa, la instalación compacta o la instalación personalizada.



2.3 Desinstalación

2.3.1 Desinstalar SmartMedia Software

1. Hay tres formas de desinstalar SmartMedia Software:
 - 1) Haga clic en “*Inicio > Programas > SmartMedia Software V5.1b>Uninstall*”.
 - 2) Abra el “*Panel de control*”, seleccione “*Agregar o quitar programas*” y, en la lista de Programas actualmente instalados, seleccione “*SmartMedia Software V5.1b*”; a continuación, haga clic en “*Quitar*”.
 - 3) Vuelva a hacer clic en “*SmartMedia Software V5.1b*” en el CD de instalación.
2. Siga las instrucciones paso a paso para desinstalar el software.



Nota: también puede elegir Reparar en la ventana de desinstalación para reparar los posibles errores surgidos en la instalación más reciente.

2.3.2 Desinstalar SmartMedia Resource Library

1. Hay tres formas de desinstalar SmartMedia Resource Library:
 - 1) Cuando desinstala SmartMedia Software, el sistema le preguntará si desea desinstalar al mismo tiempo SmartMedia Resource Library.
 - 2) Abra el “*Panel de control*”, seleccione “*Agregar o quitar programas*” y, en la lista de Programas actualmente instalados, seleccione “*SmartMedia Resource Library V5.0 (Full)*”, a continuación, haga clic en “*Quitar*”.
 - 3) Vuelva a hacer clic en “*SmartMedia Resource Library V5.0 (Full)*” en el CD de

instalación.

2. Siga las instrucciones paso a paso para desinstalar la biblioteca de recursos.

Capítulo 3 Exploración de la interfaz de SmartMedia Software

3.1 Inicio de SmartMedia Software

Para iniciar SmartMedia Software, siga estas indicaciones:

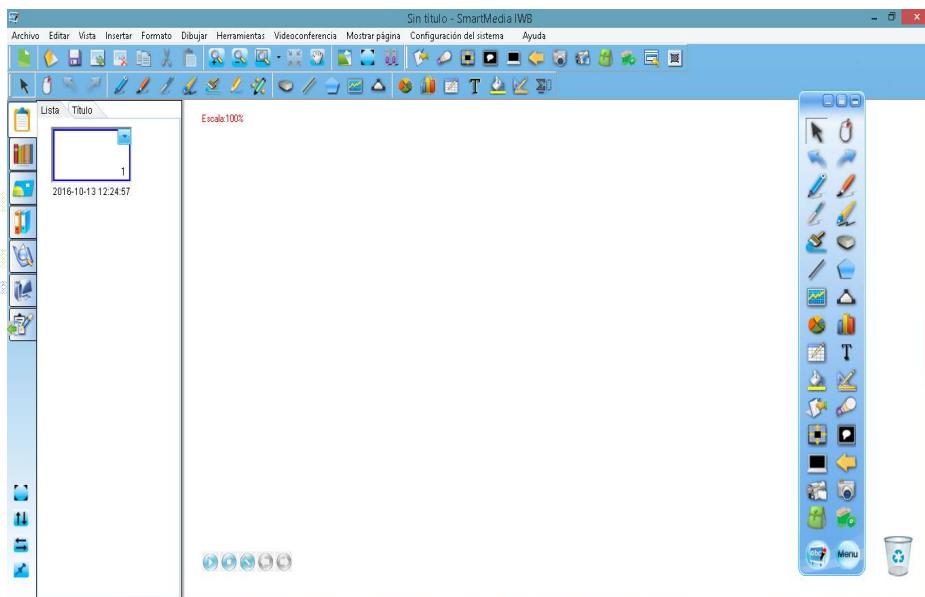
1. Hay dos formas de acceder a la interfaz de inicio de sesión:
 - 1) Haga doble clic en el acceso directo del escritorio “SmartMedia Software”.
 - 2) Haga clic en “*Inicio>Programas> SmartMedia Software>SmartMedia Software*”.
2. Introduzca el nombre de usuario y la contraseña y haga clic en “OK”.

Después de iniciar SmartMedia Software, verá la ventana principal, la barra de herramientas flotante y el ícono de la barra de tareas de SmartMedia Software en la esquina inferior derecha.



Nota:

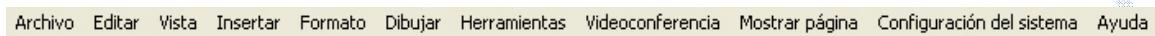
1. *El nombre de usuario y la contraseña predeterminados están vacíos. Puede añadir otras cuentas de usuario mediante la gestión de usuarios. Si desea más información, consulte la sección “Gestión de usuarios” de este manual.*
2. *Después del inicio de sesión, los usuarios puede personalizar la interfaz de software y los iconos de la barra de tareas.*



3.2 Ventana principal

La ventana principal de SmartMedia Software consta de los elementos siguientes:

Barra de menús: Proporciona menús para todas las funciones.



Barra de herramientas comunes: Muestra las herramientas habituales para manipular objetos y páginas.



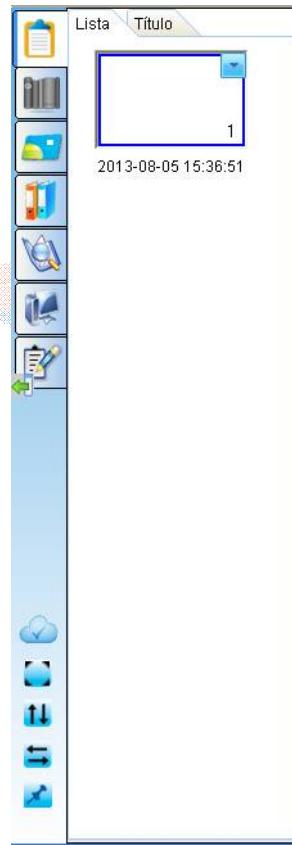
Barra de herramientas del asistente: Proporciona algunas herramientas de pantalla y herramientas del moderador.



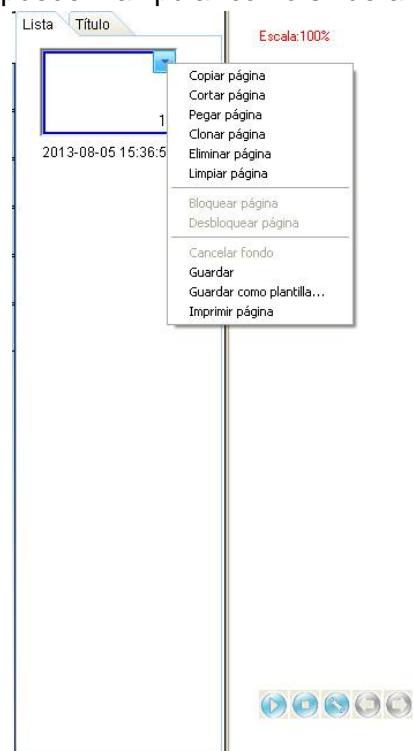
Barra de herramientas de dibujo: Incluye todas las herramientas de dibujo.



Panel de recursos: Proporciona herramientas de página, herramientas de temas, plantillas, biblioteca de recursos, herramientas de búsqueda, panel de creación de aplicaciones educativas y un panel local.



Columna de comentarios: En esta columna, hay seis clases de herramientas de dibujo para añadir un comentario o explicación a la página actual. El comentario de esta columna también se puede manipular como si fuera un objeto.



Área de la pizarra: Muestra la página actual y permite crear, editar y manipular objetos en una página.

Escala 100%

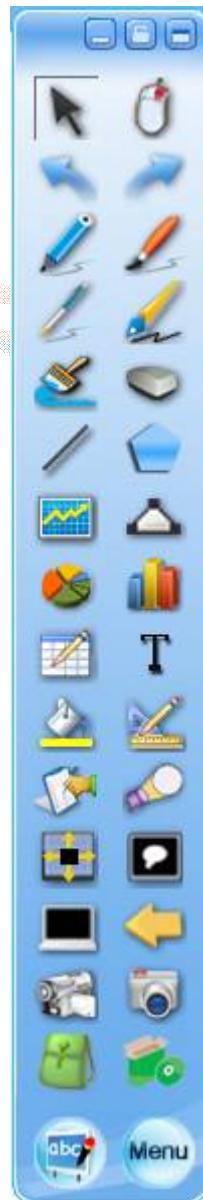


Nota:

1. Puede ocultar el panel de recursos, la barra de herramientas comunes, la barra de herramientas del asistente y la barra de herramientas de dibujo desactivándolas en "View - Toolbars".
2. Puede mover la barra de herramientas haciendo clic en las líneas dobles situadas a la izquierda de la barra de herramientas.
3. Haga clic en  en el panel de recursos para mover las barras de herramientas a la parte inferior de la pantalla y vuelva a hacer clic otra vez para devolverlas a la parte superior.
4. Puede hacer clic en  para desplazar el panel de recursos a la derecha o izquierda.

3.3 Barra de herramientas flotante

La barra de herramientas flotante le permite acceder rápidamente a las herramientas y funciones utilizadas con más frecuencia. A diferencia de la barra de herramientas tradicional, la barra de herramientas flotante puede colocarse en cualquier lugar de la pantalla y desplazarse.



Cambio de la posición de la barra de herramientas flotante: Esté donde esté la barra de herramientas flotante, se muestra una flecha de cambio de posición  en el lado opuesto. Haga clic en esta flecha para mover la barra de herramientas flotante de un lado a otro. Esta función le permite acceder a la barra de herramientas flotante cómodamente en una pantalla grande.

Minimización de la barra de herramientas flotante: Haga clic en  para minimizar la barra de herramientas flotante. Una vez minimizada la barra de herramientas, haga clic en “Herramientas Flotante” en el menú del ícono de la barra de tareas para mostrar la barra de herramientas.

Desplazamiento de la barra de herramientas flotante: Haga clic en cualquier parte de la barra de herramientas flotante y arrástrela a una nueva posición.

Cambio del estilo de la barra de herramientas flotante: Haga clic en  para mostrar la barra de herramientas flotante horizontal o verticalmente.

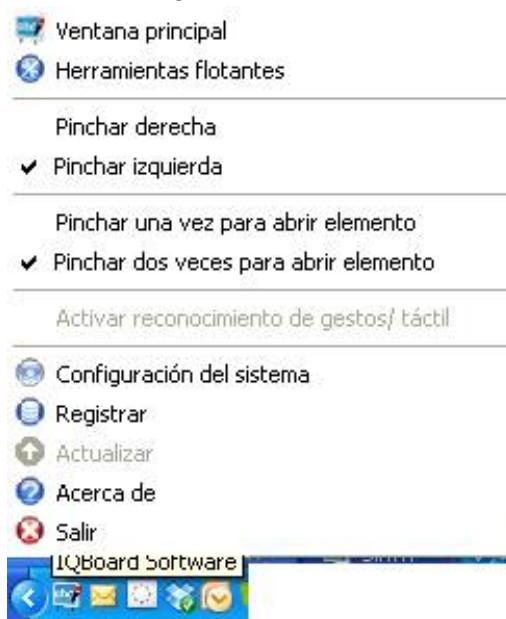
Bloqueo/desbloqueo de la barra de herramientas flotante: Haga clic en  para bloquear la posición de la barra de herramientas flotante. Vuelva a hacer clic en este botón para desbloquearla.

Acoplamiento de la barra de herramientas flotante: Desplace la barra de herramientas flotante hacia cualquier borde de la pantalla y la barra de herramientas se ocultará automáticamente. Para mostrar la barra de herramientas, mueva el cursor al borde donde está acoplada la barra de herramientas o haga clic en el botón .

Personalización de la barra de herramientas flotante: Puede personalizar los botones de la barra de herramientas flotante para que incluya las herramientas que utiliza con más frecuencia. Consulte los ajustes del sistema para obtener más información. La barra de herramientas flotante admite 30 herramientas como máximo.

3.4 Icono de la barra de tareas

Después de iniciar SmartMedia Software, se muestra un pequeño ícono en la barra de tareas, en la esquina inferior derecha de la pantalla. Si hace clic en el ícono de la barra de tareas, aparece el menú siguiente:



Ventana Principal: Minimiza o muestra la interfaz principal de SmartMedia Software.

Herramientas Flotantes: Minimiza o muestra la barra de herramientas flotante.

Pinchar derecho/Pinchar Izquierda: Seleccione “Pinchar Derecha” o “Pinchar Izquierda” para cambiar la función del clic.

Pinchar una vez para abrir elemento/Pinchar dos veces para abrir elemento:

Seleccione “Pinchar una vez para abrir” o “Pinchar dos veces para abrir elemento” para cambiar la forma de abrir los elementos. Si se selecciona la opción “Pinchar una vez para abrir”, al hacer un sólo clic en cualquier ícono de programa, archivo o carpeta, se realizará la acción de apertura, igual que cuando se hace doble clic habitualmente.

Activar Reconocimiento de Gestos/Táctil: Permite activar o desactivar el

reconocimiento de gestos para SmartMedia IR e IR Pro, el reconocimiento de toques para SmartMedia PS y PS-D.

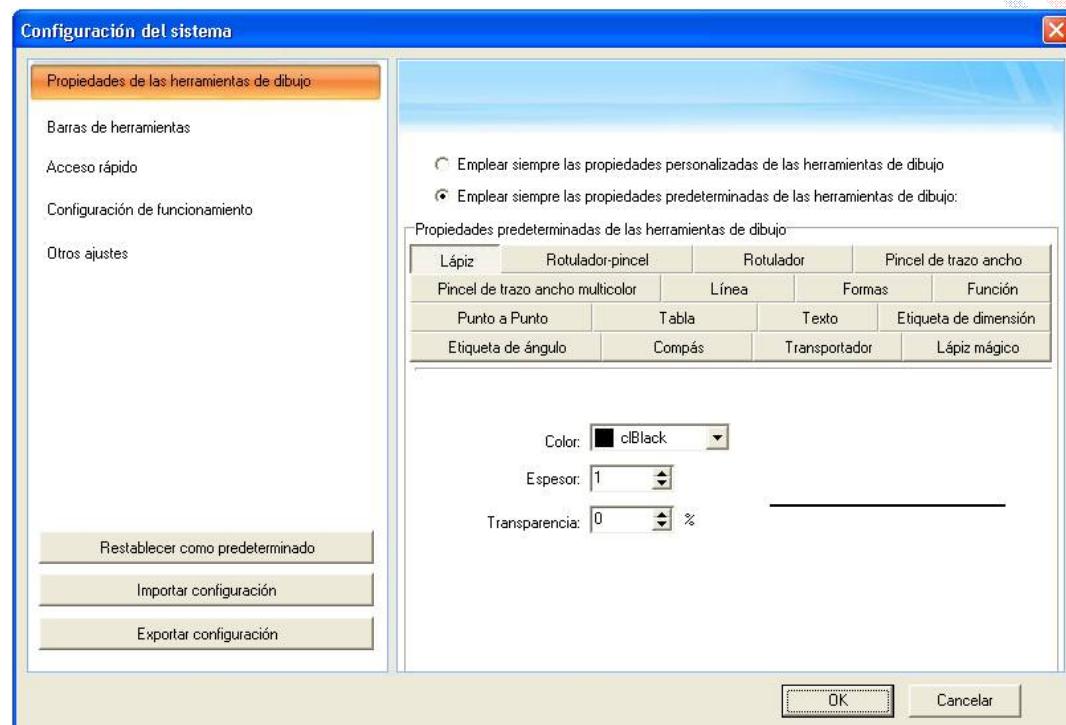
Hay tres formas de activar o desactivar el reconocimiento de gestos o toques.

- 1) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante.
- 2) Seleccione “Activar Reconocimiento de Gestos/ Táctil” en el menú “Tools”.
- 3) Seleccione “Activar Reconocimiento de Gestos/Táctil” del menú del ícono de la barra de tareas.



Nota: de manera predeterminada, no se muestra el botón  en la barra de herramientas flotante y en la barra de herramientas de asistente. Puede añadirlo manualmente en “System Settings > Toolbars”.

Configuración del Sistema: Haga clic en este elemento del menú para acceder a la ventana de configuración del sistema.



Registrar: Esta opción permite actualizar SmartMedia Software.

Acerca de: Haga clic en este elemento para ver la versión de software y nuestra información de contacto.

Salir: Haga clic en esta opción para salir de SmartMedia Software.

Capítulo 4 Modos de trabajo

SmartMedia Software cuenta con tres modos de trabajo: El modo Windows, el modo de pizarra y el modo de presentación. El modo Windows permite realizar las operaciones informáticas habituales, anotar en la pantalla con tinta digital y utilizar algunas herramientas básicas de la barra de herramientas flotante. El modo de pizarra muestra las páginas de la pizarra en la pantalla. Si la aplicación educativa contiene efecto de animación o preguntas interactivas, puede utilizar el modo de presentación para verlo.

4.1. Modo Windows

Puede acceder al modo Windows haciendo clic en el botón  de la barra de herramientas flotante o minimizando la ventana principal de SmartMedia Software.

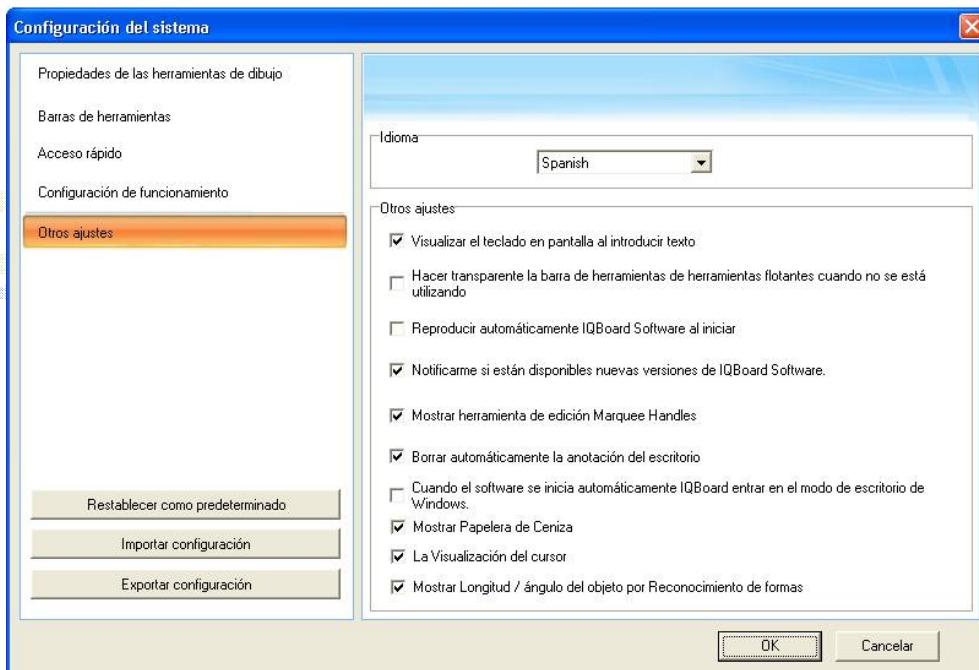
A continuación se describen algunas útiles funciones en el modo Windows:

Anotar en pantalla: Seleccione cualquier herramienta de dibujo en la barra de herramientas flotante para acceder al modo de anotación; un marco de anotación se mostrará en torno a la pantalla. Puede anotar en la pantalla con la tinta digital.

Trabajar en Windows: Cuando no está en el modo de anotación, puede realizar cualquiera de las operaciones informáticas habituales que suele realizar con el ratón. En el modo de anotación, también puede realizar cualquier operación informática habitual haciendo clic en el botón  de la barra de herramientas flotante.

Borrar anotación: Haga clic en el botón  en la esquina inferior derecha. Todas las anotaciones creadas por SmartMedia Software se borrarán.

Borrar anotación automáticamente: Todas las anotaciones creadas por SmartMedia Software se borrarán automáticamente cuando cambie o cierre la ventana. Para activar esta función, seleccione “Borrar automáticamente la anotación del escritorio” en “Otros ajustes” de “Configuración del sistema”. Esta función está seleccionada de manera predeterminada.



Capturar pantalla: Haga clic en el botón  situado en la esquina inferior derecha.

Allí capturará la pantalla actual en la página de la pizarra en el modo de pizarra. Todas las anotaciones creadas por SmartMedia Software se pueden volver a editar.

Guardar anotación en un documento Office: Si ha abierto un documento Word, Excel o PowerPoint y ha realizado la anotación directamente en él, haga clic en el botón  en la esquina inferior derecha para guardar la anotación en este documento Office en su forma original.

Ir a la página anterior o siguiente del archivo Office: Haga clic en el botón  o  en la barra de herramientas flotante para ir a la página anterior o siguiente del archivo Office que está mostrando.



Nota: de manera predeterminada, los botones  y  no se muestran en la barra de herramientas flotante. Puede añadirlos manualmente en "System Setting > Toolbars".

Salir de la anotación: Haga clic en el botón  en la esquina inferior derecha para cerrar el marco de anotaciones.

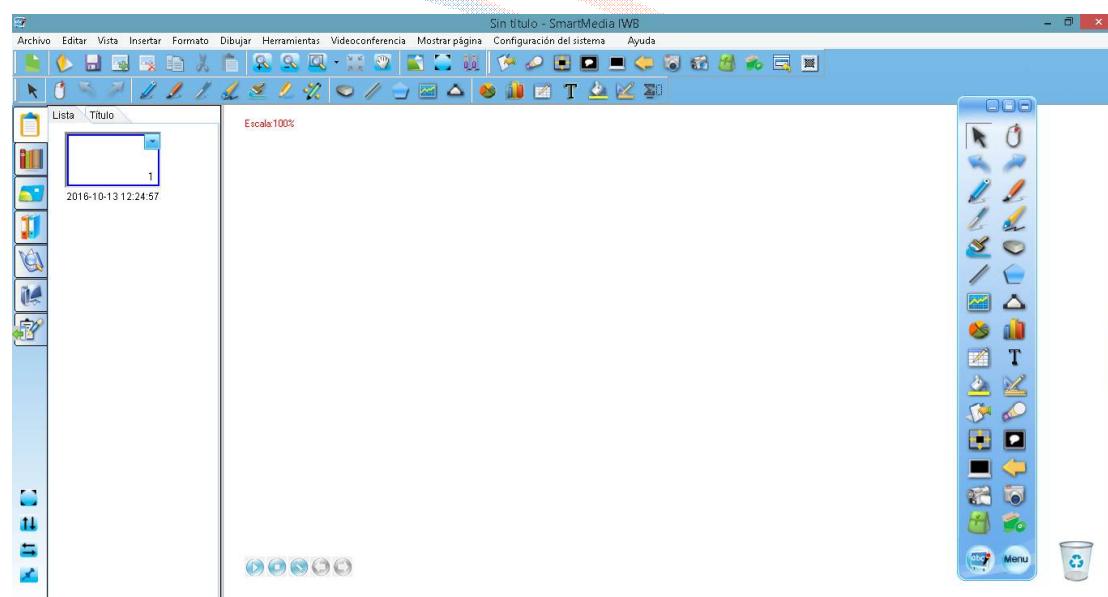
4.2. Modo de pizarra

Haga clic en el botón  en la barra de herramientas flotante para acceder al modo de pizarra, incluyendo el modo de pantalla completa, el modo de pantalla de ventana y el modo de pantalla de marcos. En este modo, hay una papelera  en la esquina

inferior derecha de la página de la pizarra. Puede arrastrar un objeto en la página a la papelera para borrarlo, o seleccionar un objeto y después hacer clic en la papelera para borrarlo.

Modo de pantalla de ventana

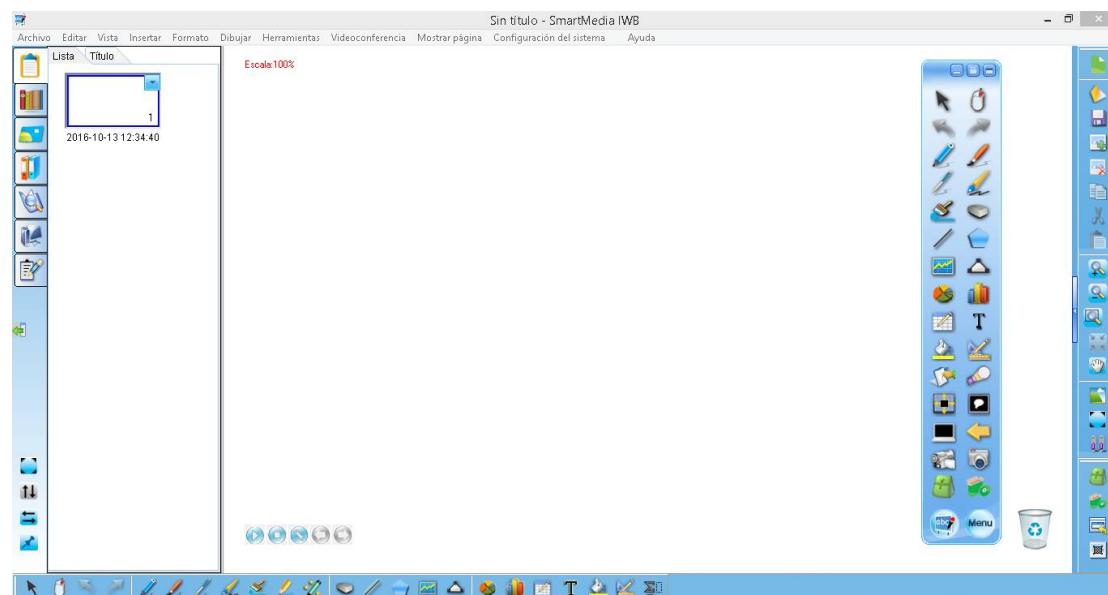
Inicie SmartMedia Software V5.1b y pasará automáticamente al modo de pantalla de ventana. Use las herramientas en la ventana principal y en la barra de herramientas flotante en este modo.



Modo de pantalla de marcos

Use las herramientas en la ventana principal y en la barra de herramientas flotante en este modo.

Para acceder al modo de pantalla de marcos, seleccione “Vista > Pantalla Completa”.



Modo de pantalla completa

Haga clic en  en la barra de herramientas comunes o en el panel de recursos, o

bien seleccione “Ver > Pantalla Completa” para acceder al modo de pantalla completa.

Escala 100%



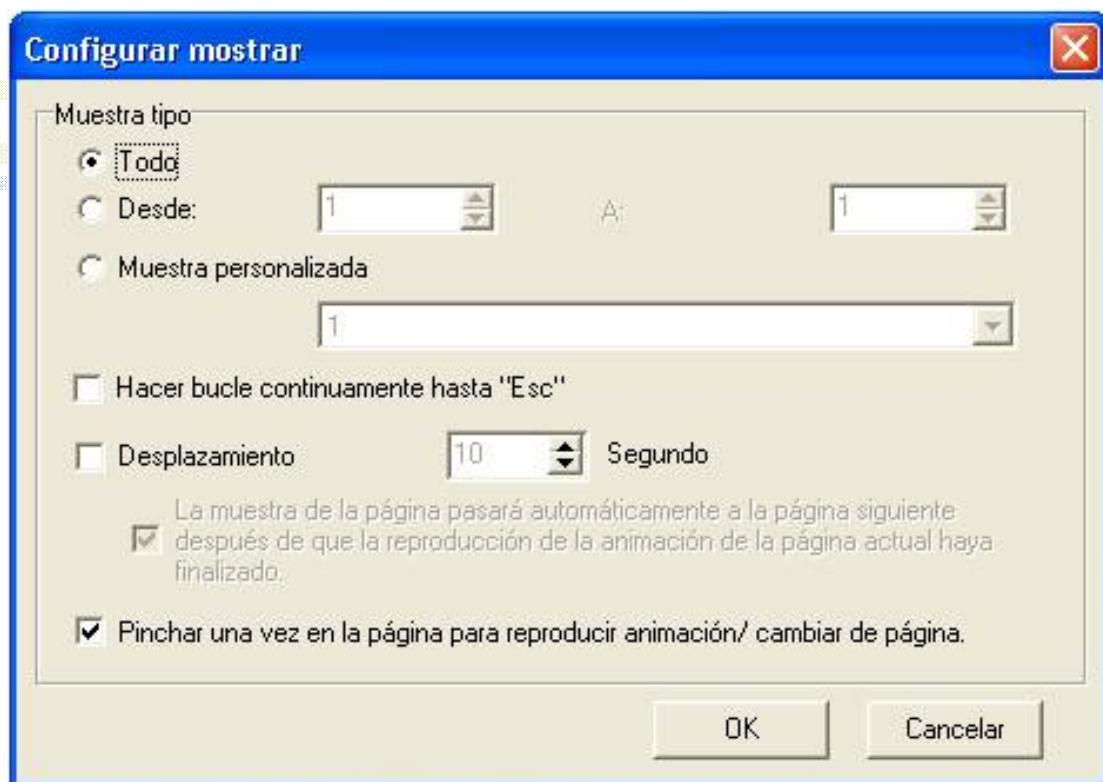
En este modo puede usar las herramientas de la barra de herramientas flotante. Para salir de la pantalla completa, haga clic en  en la esquina inferior izquierda de la pantalla.

4.3. Modo de presentación

Si la aplicación educativa contiene efectos de animación o preguntas interactivas, debería utilizar el modo de presentación. Durante la presentación, puede realizar anotaciones con las herramientas de dibujo en la barra de herramientas flotante o realizar operaciones auxiliares, pero no manipular los objetos, es decir, copiarlos, pegarlos y moverlos.



Para personalizar el modo de presentación, haga clic en “Mostrar Página > Configuración Mostrar” en la barra de menús.



Configuración de página: Puede elegir mostrar todas las páginas o las páginas citadas.

Presentación en bucle: La aplicación educativa se repetirá continuamente hasta que pulse la tecla “Esc”.

Desplazamiento automático: Puede establecer un intervalo para girar la página automáticamente.

Cambio de página: Haga clic en  o en  en la esquina inferior izquierda para pasar a la página anterior o página siguiente.

Puede seleccionar “Un click One-click on Page to Play Animation” para pasar la página con un solo clic en la parte en blanco de la página.



Nota:

1. De manera predeterminada, todas las páginas se mostrarán del principio al final sin las opciones de presentación en bucle y de desplazamiento automático.
2. El tiempo del intervalo para el desplazamiento automático es entre 1 y 99 segundos.

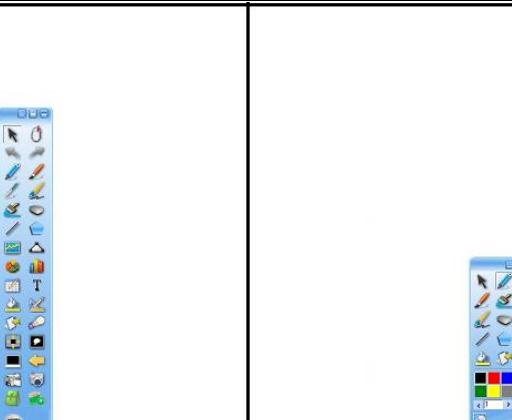
4.4. Modo de dos usuarios

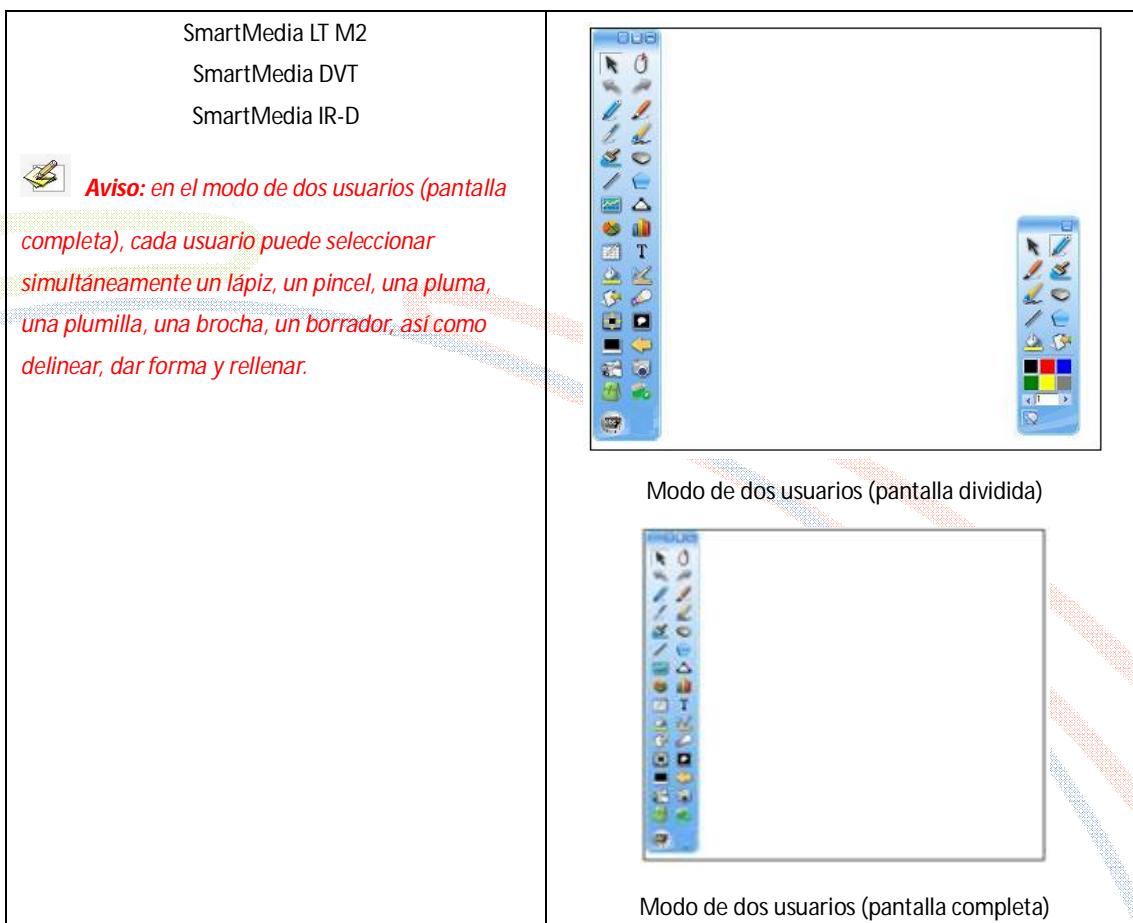
En el modo de dos usuarios dos lápices pueden escribir simultáneamente en la SmartMedia ET-D.



Nota: solo las pizarras SmartMedia ET-D, ET-D Pro y PS-D admiten el modo de dos usuarios.

1. Para activar el modo de dos usuarios, seleccione “Herramientas > Usuario Dual” en la barra de menús o haga clic en  en la barra de herramientas comunes.

Modo de dos usuarios para pizarras SmartMedia		
SmartMedia ET-D SmartMedia ET-D Pro		
SmartMedia PS-D		



2. En el modo de dos usuarios dos lápices pueden escribir en la pizarra simultáneamente; sin embargo, el lápiz del profesor y el lápiz del alumno controlan sus propias barras de herramientas flotantes. Consulte a continuación los detalles de la operación.



- La escritura a mano se reconocerá automáticamente siempre que el lápiz del alumno utilice el reconocimiento de escritura a mano.

- El borrador (excepto “Borrar todo”) puede borrar la tinta digital del otro cuando se hace una pausa en el proceso de escritura.
- Cuando se elige “Borrar todo”, el lápiz del profesor borra todas las entradas de tinta digital tanto suyas como del lápiz del alumno, mientras que el lápiz del alumno solo puede borrar sus propias entradas.
- En el modo de dos usuarios, el ratón solo controla la barra de herramientas flotante del profesor.
- El lápiz del estudiante no controla la ventana flotante ni otras herramientas, como temporizadores o herramientas de pantalla.
- Teclas de acceso rápido de la izquierda que el profesor puede usar en modo de dos usuarios: seleccionar, lápices (haga doble clic para cambiar entre cuatro colores), borrador, accesos directos de la aplicación, accesos directos de herramientas e iniciar (muestra la barra de herramientas flotante del profesor minimizada); las teclas de acceso rápido de la derecha que usa el alumno en modo de dos usuarios: seleccionar, lápices, borrador e iniciar (muestra la barra de herramientas flotante del alumno minimizada).

3. Para salir del modo de dos usuarios: Tiene que usar el lápiz del profesor para hacer clic en el botón situado en la esquina inferior izquierda de la pizarra. Si el lápiz del alumno se ha manipulado en el modo de dos usuarios, cuando el lápiz del profesor desea salir del modo de dos usuarios, aparece una ventana de aviso como la que se muestra a continuación:



Capítulo 5 Trabajo con archivos de SmartMedia Software

5.1 Crear un nuevo archivo

Cuando inicia SmartMedia Software, se abre automáticamente un nuevo archivo. Sin embargo, puede crear un nuevo archivo en cualquier momento.

Hay cuatro formas de crear un nuevo archivo:

- 1) Haga clic en “Archivo> Nuevo” en la barra de menús.
- 2) Haga clic en  en la barra de herramientas comunes.
- 3) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante.
- 4) Haga clic en ‘ > Nuevo’ en la barra de herramientas flotante.

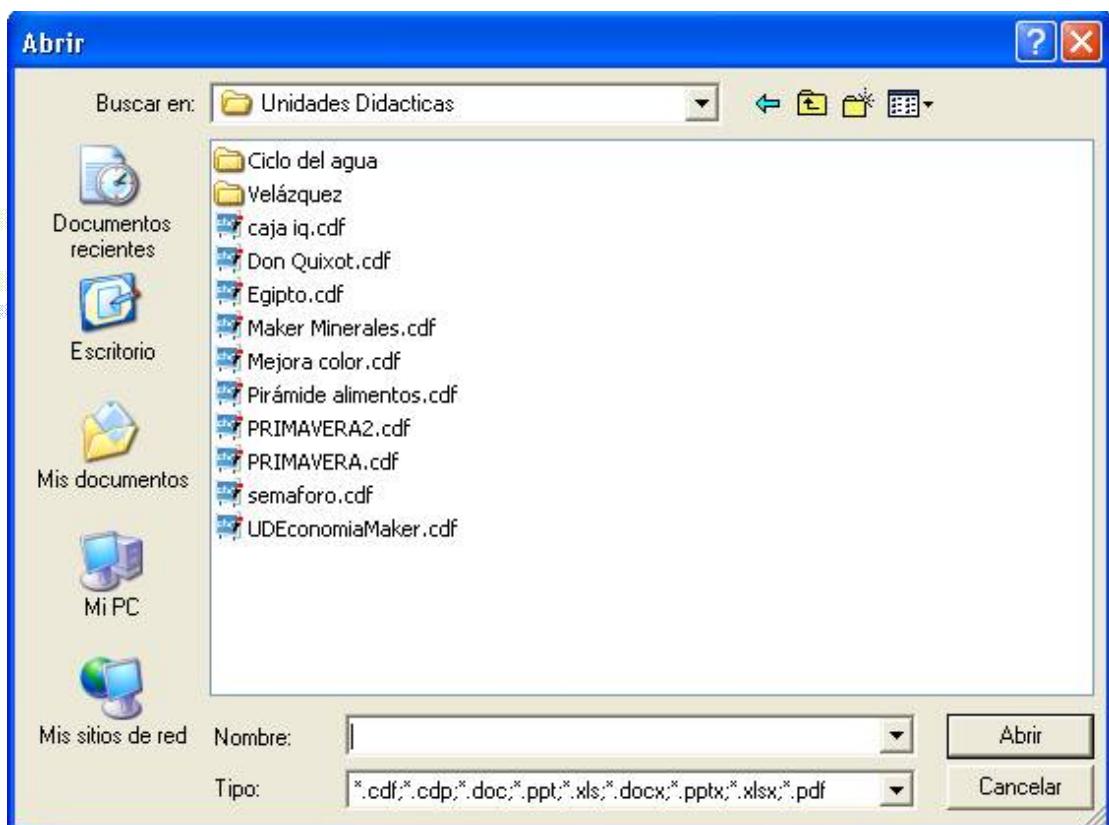
5.2 Abrir archivos

SmartMedia Software permite abrir archivos .CDF, .CDP, .pdf, .doc, .ppt, .xls, .docx, .pptx and .xlsx guardados en el disco local. Siga estas indicaciones:

1. Hay cuatro formas de abrir un archivo:

- 1) Haga clic en “Archivo > Abrir” en la barra de menús.
- 2) Haga clic en  en la barra de herramientas comunes.
- 3) Haga clic en  en la barra de herramientas comunes.
- 4) Haga clic en ‘ > Abrir’ en la barra de herramientas flotante.

Se muestra la ventana Open:



2. Busque el archivo que deseé abrir.

3. Haga clic en "Abrir".

También puede arrastrar los archivos de video y documentos Office (.doc, .docx, .ppt, .ppsx, .xls, .xlsx) directamente en la página de pizarra para abrirlos.



Nota: puede hacer doble clic en un archivo CDP para acceder al modo de presentación.

5.3 Guardar archivos

SmartMedia Software guarda el archivo en formato .cdf. También puede guardar el archivo en otros formatos, como en formato de documentos (.doc, .ppt, .xls), formato de páginas web (.html) y formato de imágenes (.bmp, .emf, .wmf, .jpg, .gif, .png, .tif.). El objeto y la página en archivo .cdf puede volver a editarse en SmartMedia Software.

1. Hay cuatro formas de guardar un archivo:

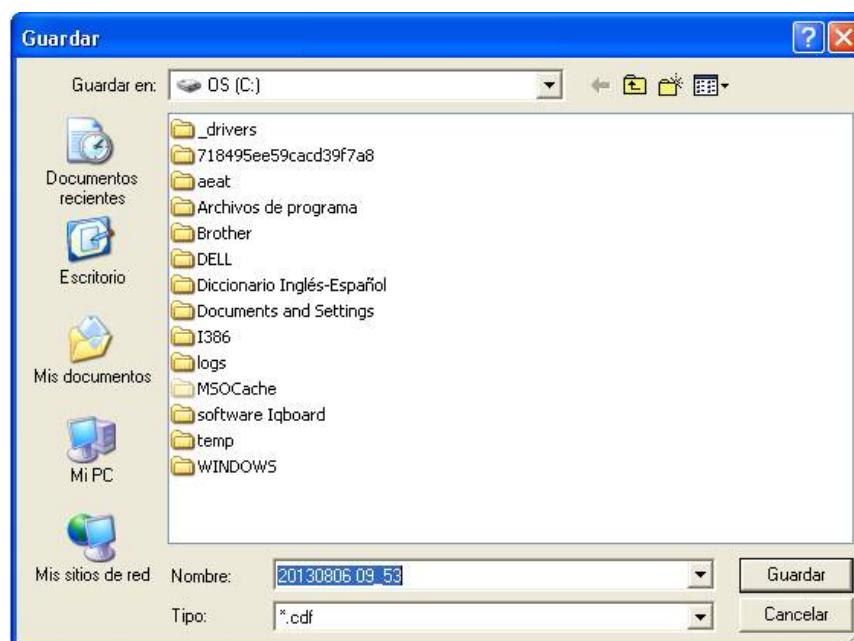
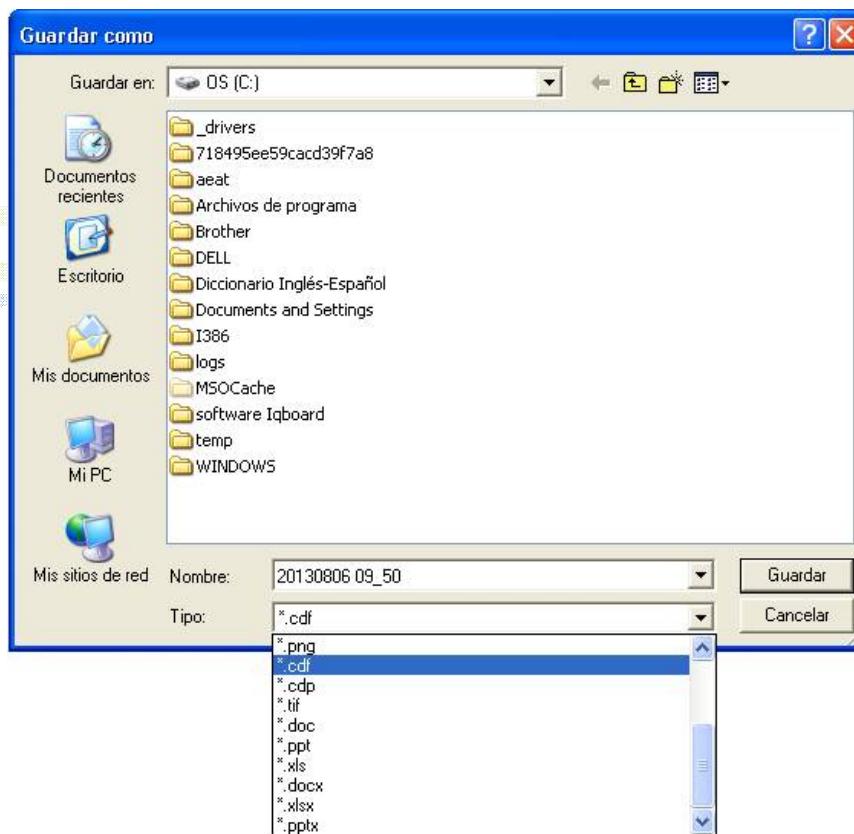
1) Haga clic en "Archivo > Guardar/Guardar como" en la barra de menús.

2) Haga clic en  en la barra de herramientas comunes.

3) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante.

4) Haga clic en  > "Guardar/Guardar como" en la barra de herramientas flotante.

Se muestra la ventana *Guardar/Guardar como*, de la forma siguiente:



2. Seleccione la carpeta de destino y el tipo de archivo, introduzca el nombre de archivo y haga clic en "Guardar". De manera predeterminada, el archivo se llamará según la hora actual.



Nota: solo puede guardar un archivo existente en los formatos .bmp, .emf, .wfm, .jpg, .gif, .png y .tif. En el sistema Windows, solo puede guardar archivos .doc, .xls, .ppt, .docx, .xlsx y .pptx con una cuenta de administrador.

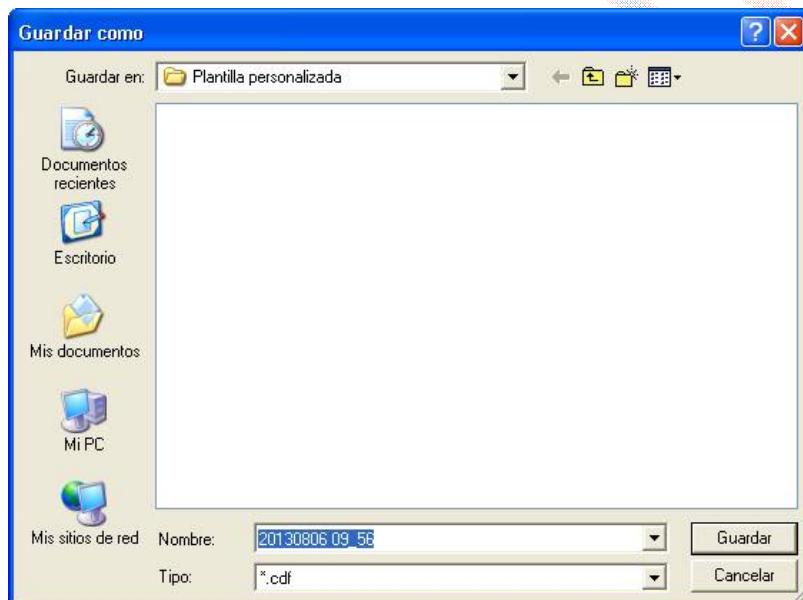
5.4 Guardar un archivo como plantilla

Si el diseño del archivo actual se va a utilizar frecuentemente en el futuro, también puede guardarlo como una plantilla, recuperable en la pestaña Template.

1. Dos formas de guardar el archivo como plantilla:

- 1) Haga clic en “Archivo > Guardar como plantilla” en la barra de menús.
- 2) Haga clic en ‘ > Guardar como plantilla’ en la barra de herramientas flotante.

Se muestra la pantalla Guardar como:



2. Haga clic en “Guardar” para guardar el archivo actual como una plantilla. De manera predeterminada, la plantilla se guarda en la carpeta Plantillas personalizadas y adopta el nombre de la fecha y hora actual.

5.5 Múltiples pestañas

Puede crear o abrir varios archivos al mismo tiempo en SmartMedia Software y haga clic en las pestañas para alternar entre ellos.

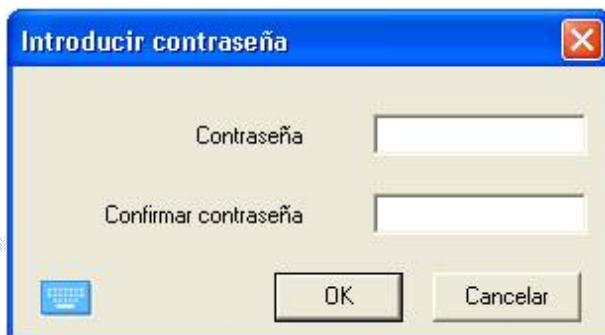
5.6 Cifrar archivos

Puede cifrar un archivo .cdf. No se puede abrir el archivo cifrado sin una contraseña correcta.

1. Hay cuatro formas de cifrar un archivo:

- 1) Haga clic en “Archivo > Encriptar” en la barra de menús.
- 2) Haga clic en ‘ > Encriptar’ en la barra de herramientas flotante.

Se muestra la ventana Input Contraseña:



2. Introduzca la contraseña y confírmela; a continuación, haga clic en "OK".
3. Guarde el archivo actual en formato .cdf.

Para modificar la contraseña, abra el archivo .cdf cifrado y repita los pasos anteriores.



Nota: la contraseña puede formarse con cualquier carácter (con distinción de mayúsculas de minúsculas), con 8 caracteres como máximo. Asegúrese de recordar la contraseña después de la configuración. Nuestra empresa no ofrece ningún servicio para descifrar ningún archivo cifrado.

5.7 Activar la función de guardado automático

La función de guardado automático minimiza la pérdida de datos en caso de que ocurran problemas imprevistos.

1. Hay dos formas de activar la función de guardado automático:
- 1) Haga clic en "Archivo > Guardar automáticamente" en la barra de menús.
- 2) Haga clic  > Guardar automáticamente" en la barra de herramientas flotante.

La ventana Guardar automáticamente se muestra de esta forma:



2. En esta ventana se activa o desactiva la función de guardado automático, y permite definir el intervalo de tiempo y la carpeta de destino.

5.8 Imprimir archivos

SmartMedia Software incluye una función de impresión.

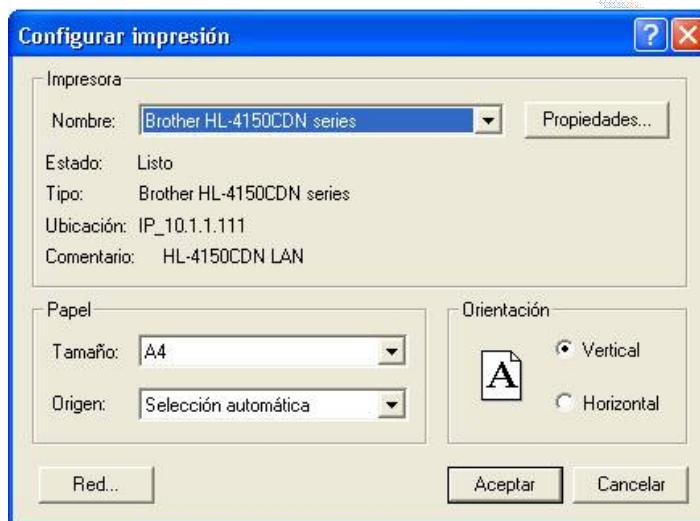
Para imprimir el archivo actual, haga clic en “Archivo > Imprimir” en la barra de menús.

Para obtener una vista previa de las páginas antes de imprimir, haga clic en “Archivo> Imprimir vista previa” en la barra de menús.

Para establecer la impresora, haga clic en “Archivo > Imprimir Configuración”.



Nota: si no ha añadido una impresora, se mostrará una ventana de aviso que indicará el estado de error.



5.9 Enviar archivos

Hay dos formas de enviar el archivo actual como datos adjuntos de correo electrónico en los formatos .cdf, .pdf, .ppt:

1) Haga clic en “Archivo > Enviar Correo electrónico” en la barra de menús.

2) Haga clic en ‘ > Enviar Correo electrónico’ en la barra de herramientas flotante.



Nota: si es la primera vez que utiliza la opción "Send Mail", configure Outlook correctamente.

Capítulo 6 Trabajo con páginas

6.1 Insertar una página

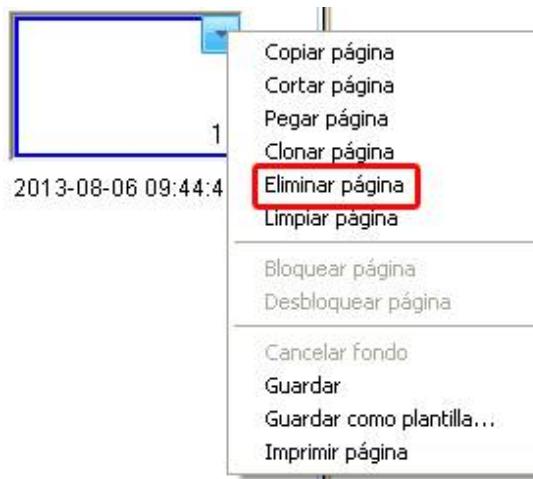
Hay tres formas de insertar una página en blanco:

- 1) Haga clic en “*Insertar > Página en blanco*” en la barra de menús.
- 2) Haga clic en  en la barra de herramientas comunes.
- 3) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante.

Se muestra una página en blanco después de la página actual.

6.2 Eliminar una página

1. Seleccione la miniatura de la página que desea eliminar en la pestaña Page.
2. A continuación, realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Haga clic en “*Editar> Eliminar*” en la barra de menús.
 - 2) Haga clic en  en la barra de herramientas comunes.
 - 3) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante.
 - 4) Haga clic en la flecha del menú en la miniatura de la página y, a continuación, seleccione “*Eliminar página*”.
 - 5) Haga clic con el botón derecho del ratón en la miniatura de la página y, a continuación, seleccione “*Eliminar página*”.



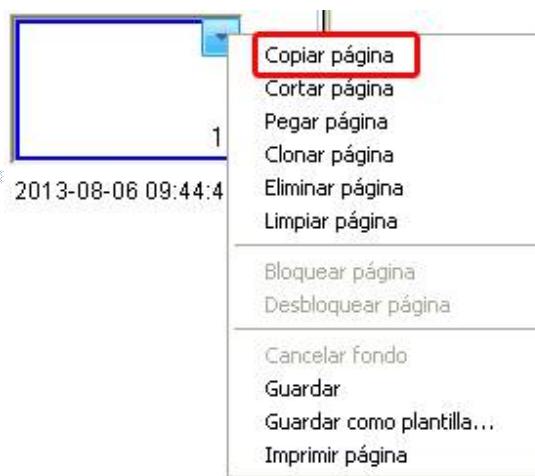
6.3 Copiar/Cortar/Pegar una página

Para copiar una página:

1. Seleccione la miniatura de la página que desea copiar en la pestaña Página.
2. A continuación, realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Haga clic en la flecha del menú en la miniatura de la página y, a continuación,

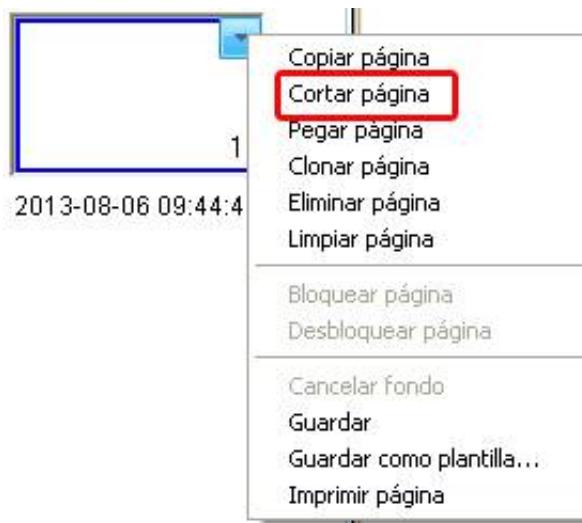
seleccione “Copiar Página”.

- 2) Haga clic con el botón derecho del ratón en la miniatura de la página y, a continuación, seleccione “Copiar página”.



Para cortar una página:

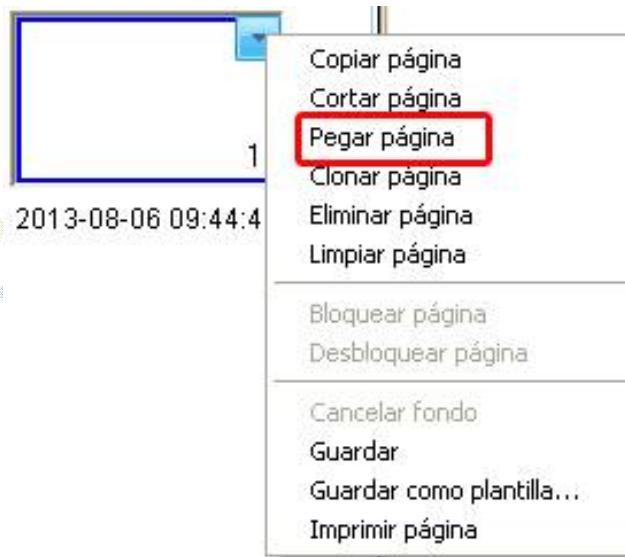
1. Seleccione la miniatura de la página que desea cortar en la pestaña Página.
2. A continuación, realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Haga clic en la flecha del menú en la miniatura de la página y, a continuación, seleccione “Cortar página”.
 - 2) Haga clic con el botón derecho del ratón en la miniatura de la página y, a continuación, seleccione “Cortar página”.



Para pegar la página copiada o cortada:

Realice una de las siguientes acciones:

- 1) Haga clic en la flecha del menú en la miniatura de la página y, a continuación, seleccione “Pegar página”.
- 2) Haga clic con el botón derecho del ratón en la miniatura de la página y, a continuación, seleccione “Pegar página”.

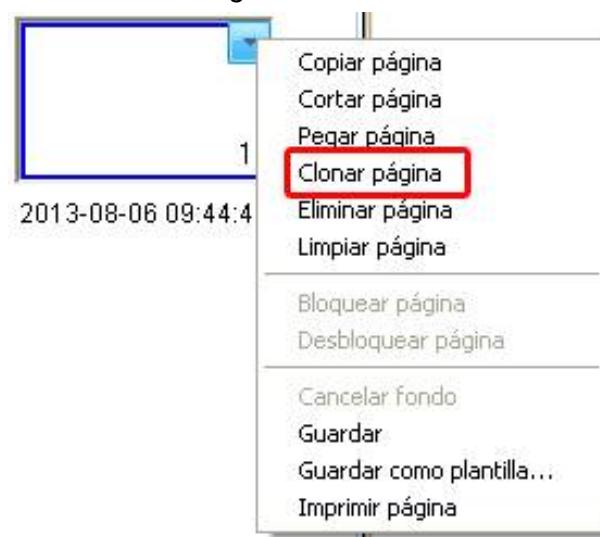


La página copiada o cortada se muestra delante de la página actual.

6.4 Clonar una página

Esta función le permite insertar un duplicado de una página existente. Siga estas indicaciones:

1. Seleccione la miniatura de la página que desea clonar en la pestaña Página.
2. A continuación, realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Haga clic en la flecha del menú en la miniatura de la página y, a continuación, seleccione “Clonar Página”.
 - 2) Haga clic con el botón derecho del ratón en la miniatura de la página y, a continuación, seleccione “Clonar Página”.

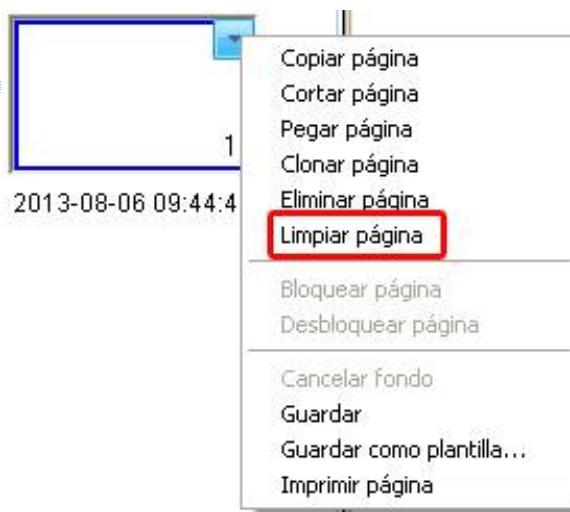


Se muestra la página clonada inmediatamente después de la página actual.

6.5 Borrar una página

Hay tres formas de borrar todo el contenido de la página actual.

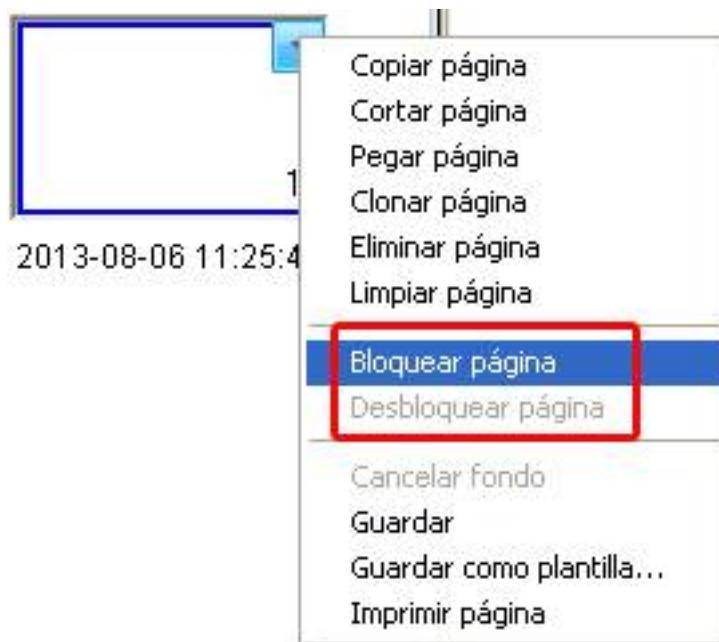
- 1) Haga clic en “*Editar > Eliminar página*” en la barra de menús.
- 2) Haga clic en la flecha del menú en la miniatura de la página y, a continuación, seleccione “*Clear Page*”.
- 3) Haga clic con el botón derecho del ratón en la miniatura de la página y, a continuación, seleccione “*Eliminar página*”.



6.6 Bloquear/Desbloquear páginas

Durante la presentación de dos páginas, seleccione la miniatura de la página que desea bloquear y haga clic en su flecha de menú para seleccionar “*Bloquear Página*”. Cuando cambia de páginas, esta página se bloquea, mientras que las otras se pueden cambiar en el modo de presentación de dos páginas.

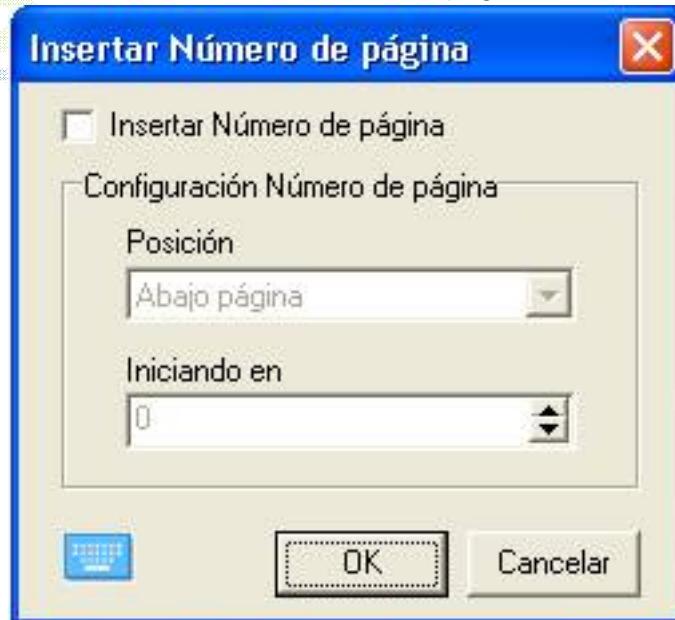
Para desbloquear una página, seleccione “*Desbloquear página*” en la flecha de menú de la miniatura relacionada.



6.7 Insertar el número de página

Para insertar el número de página:

1. Haga clic en “Insertar > Número de página” en la barra de menús y, a continuación, se muestra la ventana de inserción de número de página.



2. En esta ventana, se determina la posición del número de página y el número de página de inicio.

6.8 Visualizar una página

Puede mostrar cualquier página en el área de pizarra.

Para mostrar una página: Haga clic en la miniatura de la página que desea mostrar en la pestaña Page.

Para mostrar la primera página: Haga clic en “Vista > Primera página” en la barra de menús o en  en la esquina inferior izquierda de la página y, a continuación, seleccione “Primera página”.

Para mostrar la última página: Haga clic en “Vista > Última página” en la barra de menús o en  en la esquina inferior izquierda de la página y, a continuación, seleccione “Last Page”.

Para mostrar la página anterior: Realice una de las siguientes acciones:

- 1) Haga clic en “Vista > Página anterior” en la barra de menús;
- 2) Haga clic en  en la esquina inferior izquierda de la página y, a continuación, seleccione “Página anterior”;
- 3) Haga clic en  en la esquina inferior izquierda de la página.
- 4) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante.

Para mostrar la página siguiente: Realice una de las siguientes acciones:

- 1) Haga clic en “Vista > Página siguiente” en la barra de menús.

- 2) Haga clic en  en la esquina inferior izquierda de la página y, a continuación, seleccione “Página siguiente”.
- 3) Haga clic en  en la esquina inferior izquierda de la página.
- 4) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante.

6.9 Desplazar una página

Una página de pizarra es ampliable de manera infinita. Puede desplazar una página para tener más espacio o mostrar cualquier parte de la página en la pantalla.

Hay tres formas de desplazar una página:

- 1) Haga clic en “Vista > Mover página” en la barra de menús.
- 2) Haga clic en  en la barra de herramientas comunes.
- 3) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante.

6.10 Restablecer una página

Hay tres formas de restablecer una página desplazada a su posición original.

- 1) Haga clic en “Vista > Volver página” en la barra de menús.
- 2) Haga clic en  en la barra de herramientas comunes.
- 3) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante.

6.11 Ampliar/Reducir una página

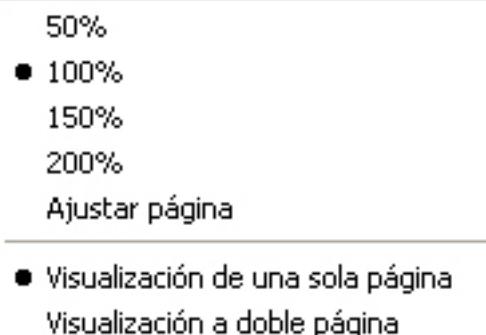
Las páginas de la pizarra se muestran en sus dimensiones reales de manera predeterminada. Pero puede usar las herramientas de zoom para ampliar o reducir el tamaño de la página de la pizarra.

Para ampliar o reducir una página:

1. Hay tres formas para obtener la función de las herramientas de zoom:
 - 1) Haga clic en “Vista > Zoom activado/Zoom desactivado” en la barra de menús.
 - 2) Haga clic en  o en  en la barra de herramientas comunes.
 - 3) Haga clic en  o en  en la barra de herramientas flotante.
2. Cuando el puntero del ratón se convierta en una lupa, haga clic en la página para ampliarla o reducirla. Cuando haga clic en , también puede mantener pulsado y arrastrar un cuadrado para ampliar un área.

Para hacer zoom en una página a un porcentaje preestablecido:

1. Haga clic en “Vista > Restaurar página” en la barra de menús o haga clic en  en la barra de herramientas comunes. Aparecerá un menú:



2. Especifique un porcentaje de zoom entre 50% y 200% o seleccione "Ajustar página" para que toda la página se ajuste a la presentación.

6.12 Definir el fondo de la página

Puede especificar un único color, un degradado, un patrón de cuadrícula o una imagen como fondo de la página. Siga estas indicaciones:

Para definir el fondo de la página:

1. Hay dos formas de establecer la herramienta de configuración del fondo de la página:

- 1) Haga clic en "*Insertar > Fondo de página*" en la barra de menús.
- 2) Haga clic en  en la barra de herramientas comunes.

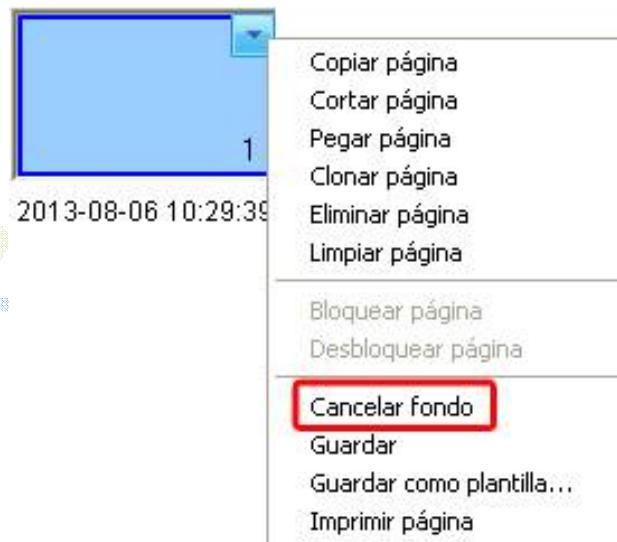
Se mostrará la siguiente barra de herramientas:



2. Seleccione el color, el degradado, el patrón de cuadrícula y la imagen en esta barra de herramientas.

Hay cuatro formas de cancelar el fondo de la página:

- 1) Haga clic en  en la barra de herramientas anterior y, a continuación, haga clic en la página.
- 2) Haga clic en "*Insertar > Cancelar fondo*" en la barra de menús.
- 3) Haga clic en la flecha del menú en la miniatura de la página y, a continuación, seleccione "Cancelar fondo".

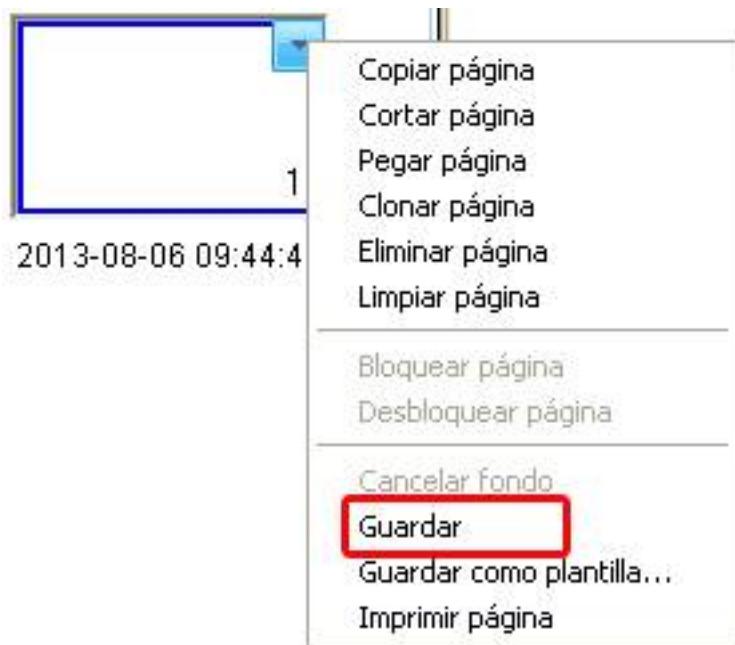


- 4) Haga clic con el botón derecho del ratón en la miniatura de la página y, a continuación, seleccione “Cancelar fondo”.

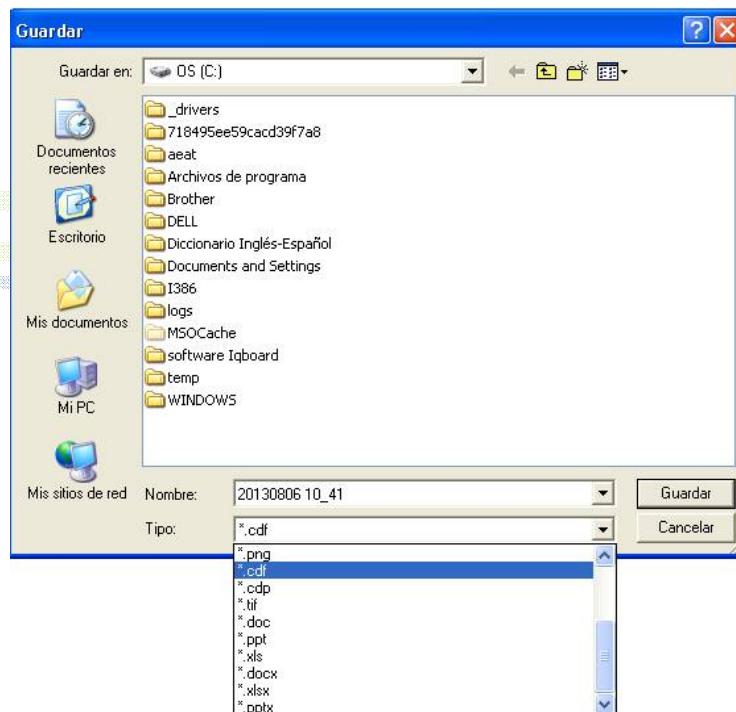
6.13 Guardar una página

SmartMedia Software guarda cada página de la pizarra en formatos .cdf y .cdp. También lo hace en otros formatos, como en formato de documentos (.doc, .ppt, .xls), formato de páginas web (.html) y formato de imágenes (.bmp, .emf, .wmf, .jpg, .gif, .png, .tif,). El objeto en archivo .cdf puede volver a editarse en SmartMedia Software. Siga estas indicaciones:

1. Seleccione la miniatura de la página que desea guardar en la pestaña Página.
2. Haga clic en la flecha del menú en la miniatura de la página y, a continuación, seleccione “Guardar”.



Se muestra el cuadro de diálogo Guardar:

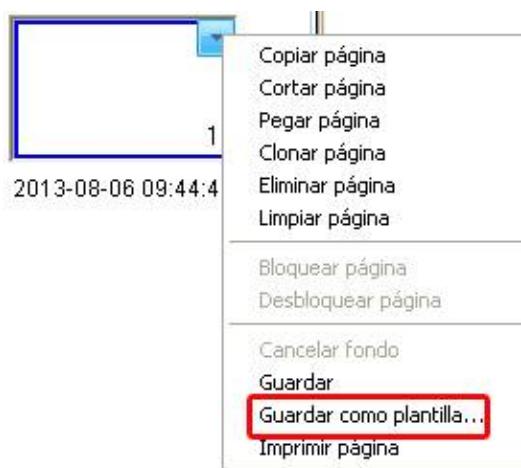


3. Seleccione la carpeta de destino y el tipo de archivo, introduzca el nombre de archivo y haga clic en “Guardar”. El archivo se llamará según la hora actual de manera predeterminada.

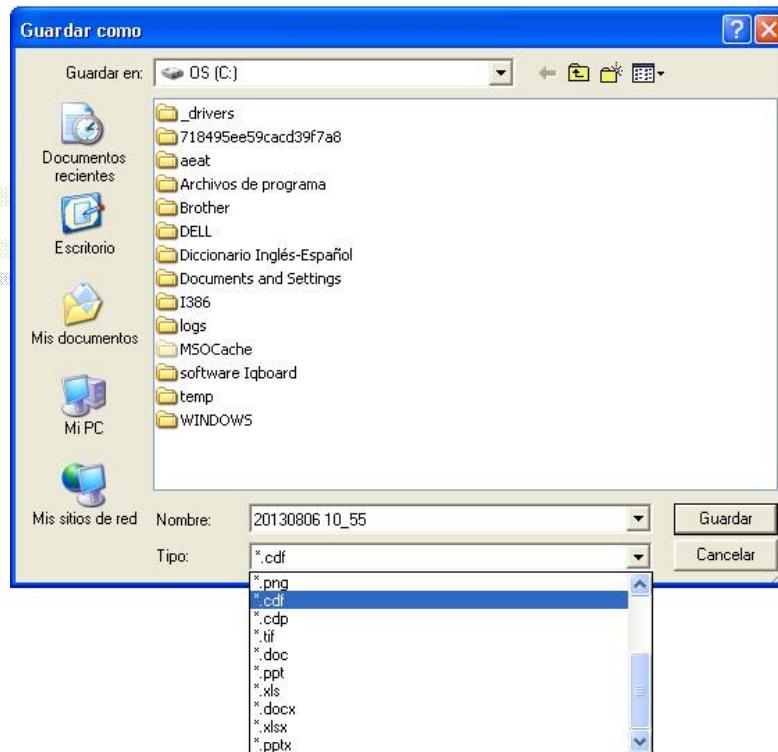
6.14 Guardar una página como plantilla

Si el diseño de la página de pizarra actual se va a utilizar frecuentemente en el futuro, también puede guardarla como una plantilla, recuperable en la pestaña Plantilla. Siga estas indicaciones:

1. Seleccione la miniatura de la página que desea guardar en la pestaña Page.
2. Haga clic en la flecha del menú en la miniatura de la página y, a continuación, seleccione “Guardar como plantilla”.



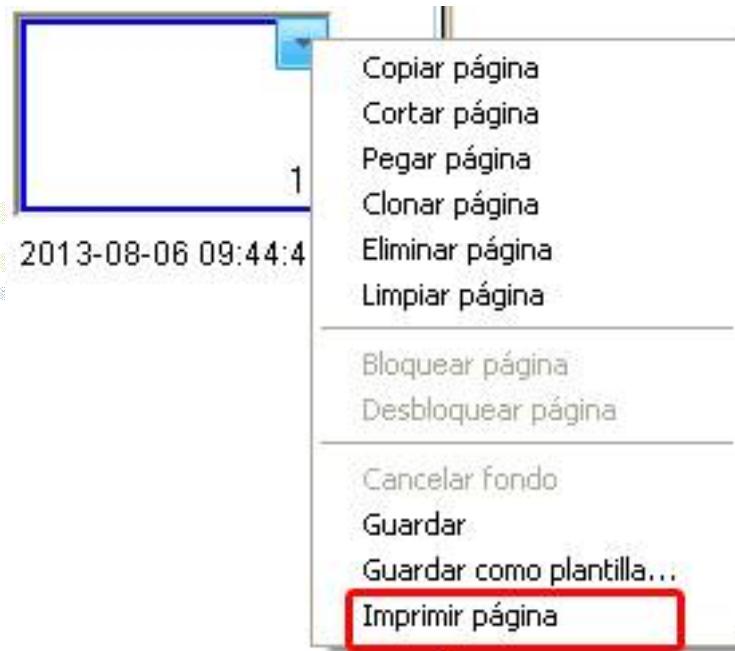
Se muestra el cuadro de diálogo Guardar como:



3. Haga clic en “Guardar” para guardar el archivo actual como una plantilla. De manera predeterminada, la plantilla se guardará en la carpeta plantillas predeterminadas adoptando el nombre de la fecha y hora actual.

6.15 Imprimir una página

1. Seleccione la miniatura de la página que desea imprimir en la pestaña Page.
2. Hay tres formas de imprimir una página:
 - 1) Haga clic en “Archivo > Página Actual en la barra de menús.
 - 2) Haga clic en la flecha del menú en la miniatura de la página y, a continuación, seleccione “Imprimir página”.



- 3) Haga clic con el botón derecho del ratón en la miniatura de la página y, a continuación, seleccione “*Imprimir página*”.

Capítulo 7 Creación de objetos

SmartMedia Software proporciona variadas herramientas para crear diversos objetos. En el modo Windows, use las herramientas de la barra de herramientas flotante. En la ventana principal, utilice las herramientas de la barra de menús, de la barra de herramientas de dibujo y la barra de herramientas flotante. En el modo de pantalla completa, use las herramientas de dibujo de la barra de herramientas flotante.



Nota: al crear objetos, si el color del trazo es el mismo que el color de fondo, el trazo se mostrará automáticamente en color invertido

7.1 Herramienta de dibujo a mano alzada

Las herramientas de dibujo a mano alzada son las herramientas que se utilizan con más frecuencia, que permiten anotar, escribir y dibujar en la pantalla interactiva. SmartMedia Software incluye siete herramientas de dibujo a mano alzada, como lápiz, pincel, pluma, plumilla, lápiz ancho, una pluma creativa y una pluma mágica. Cada herramienta tiene características únicas.

1. Hay tres formas de seleccionar una herramienta de dibujo a mano alzada:
 - 1) Haga clic en “Dibujar > Herramientas de dibujo a mano alzada” en la barra de menús y, a continuación, seleccione una herramienta de dibujo a mano alzada.
 - 2) Seleccione una herramienta de dibujo a mano alzada en la barra de herramientas comunes.
 - 3) Seleccione una herramienta de dibujo a mano alzada en la barra de herramientas flotante.
2. Ajuste sus propiedades si fuera necesario. Consulte [7.1.8 Personalización de la barra de herramientas de dibujo a mano alzada](#) para obtener más información.
3. Cree objetos a mano alzada escribiendo o dibujando en la pantalla interactiva.

7.1.1 Lápiz

El lápiz tiene la característica de una escritura suave y recortada, y su idoneidad para la caligrafía de letras, cifras y caracteres comunes. Puede ajustar el color, el grosor, la transparencia y el efecto de flecha para la herramienta Lápiz.

7.1.2 Pincel

El pincel es un efecto de escritura basado en las características de la caligrafía tradicional de algunos países asiáticos, como China, Corea y Japón. Permite mostrar

el arte de la escritura con pincel de manera excelente. El color y el grosor de la herramienta Pincel son configurables.

7.1.3 Pluma

La pluma  posee las características de escritura con pluma, que permite mostrar el arte de la escritura con pluma de manera excelente y es idónea para la inclusión de los superíndices, firmas y otros casos que necesiten este efecto concreto. El color, el grosor y la transparencia de la herramienta Pluma son configurables.

7.1.4 Plumilla

La plumilla  es un efecto de escritura basado en la característica de escritura árabe. El color, el grosor y la transparencia de la herramienta Plumilla son configurables.

7.1.5 Brocha

La brocha  es un efecto de escritura que utiliza varias plumillas en distintos colores para escribir juntos, por lo general en aquellos casos en que se requiera un énfasis especial, como título y marco. El color, el grosor y la transparencia de la herramienta Brocha son configurables.

7.1.6 Pluma creativa

La herramienta Pluma creativa  es una herramienta de dibujo a mano alzada con la que puede dibujar objetos degradados o con un patrón para añadir elementos de color a la aplicación educativa. El patrón de cuadrícula, el degradado, el grosor y el efecto de flecha de la herramienta Pluma son configurables.

7.1.7 Pluma mágica

Los objetos dibujados con la pluma mágica  desaparecerán de la vista en ocho segundos. La herramienta Pluma mágica tiene también un reconocimiento de herramientas para abrir las opciones Revelar pantalla, Foco, Lupa e incluso para eliminar un objeto dibujando formas determinadas. El color, el grosor y el efecto de flecha de la herramienta Pluma mágica son configurables.

7.1.8 Personalización de las herramientas de dibujo a mano alzada

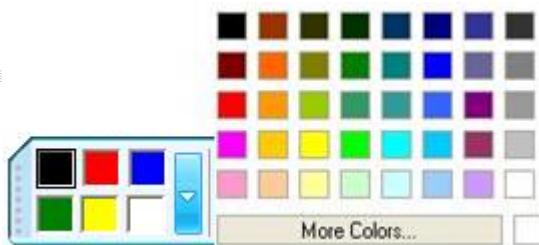
Puede personalizar las propiedades de las herramientas de dibujo a mano alzada de la forma siguiente:

7.1.8.1 Color

SmartMedia Software incluye seis botones de color en la barra de herramientas de propiedades (excepto la pluma creativa). Seleccione uno de ellos para cambiar el color de la herramienta de dibujo a mano alzada. Para aplicar otros colores, siga

estas indicaciones:

1. Haga doble clic en cualquier botón de color o haga clic en la flecha de menú de la sección Color.
2. Seleccione el color que desea en la lista de colores. El nuevo color sustituirá el color del botón de color actual.



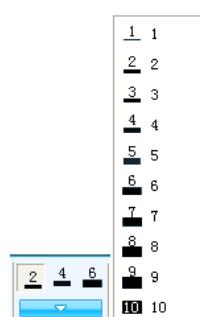
Nota:

1. *La brocha es diferente de las otras herramientas de dibujo a mano alzada en los ajustes de color. Hay seis botones de color en total. Al seleccionar un color para cada botón de color, obtendrá un efecto de escritura combinado de seis colores. En caso de que no desee usar los seis colores, por ejemplo, solo tres, en este caso establezca los últimos tres colores como blancos.*
2. *La pluma creativa proporciona seis degradados y seis patrones de manera predeterminada. Puede ajustar el color haciendo clic en la flecha de menú o haga doble clic en cualquier botón de color.*

7.1.8.2 Grosor

SmartMedia Software proporciona tres botones de grosor en la barra de herramientas de propiedades. Seleccione uno de ellos para cambiar el grosor de la herramienta de dibujo a mano alzada. Para aplicar otros grosores, siga estas indicaciones:

1. Haga doble clic en cualquier botón de grosor o haga clic en la flecha de menú de la sección Grosor.
2. Seleccione el grosor que desea en la lista de grosores. El nuevo grosor sustituirá el grosor del botón actual.

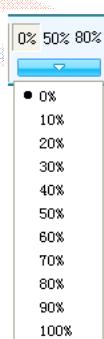


7.1.8.3 Transparencia

SmartMedia Software proporciona tres botones de transparencia en la barra de

herramientas de propiedades. Seleccione uno de ellos para cambiar la transparencia de la herramienta de dibujo a mano alzada. Para aplicar otras transparencias, siga estas indicaciones:

1. Haga doble clic en cualquier botón de transparencia o haga clic en la flecha de menú de la sección Transparencia.
2. Seleccione la transparencia que desea en la lista de transparencias. La nueva transparencia sustituirá la transparencia del botón actual.

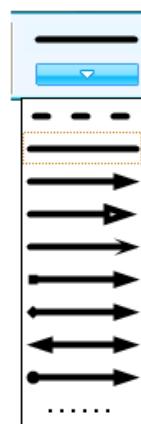


Nota: no puede establecer la transparencia de la herramienta Pincel.

7.1.8.4 Efecto de flecha

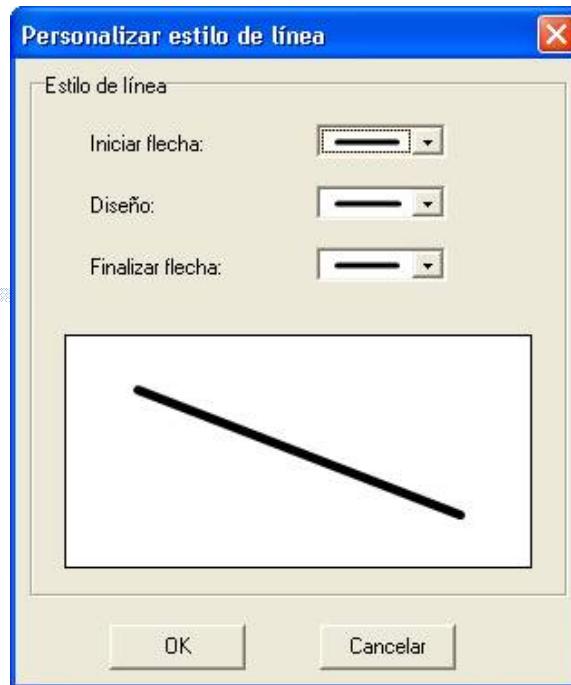
SmartMedia Software proporciona varios efectos de flecha para la herramienta lápiz, la herramienta pluma creativa y la herramienta pluma mágica. Para aplicar un efecto de flecha, siga estas indicaciones:

1. Haga clic en la flecha de menú de la sección Flecha.
2. Seleccione el efecto de flecha que desea en la lista de efectos de flecha.



Para personalizar sus propios estilos de línea:

1. Haga clic en  en la parte inferior de la lista de estilos de línea.
2. Seleccione la flecha de inicio, la flecha de fin y el patrón de línea en consecuencia.

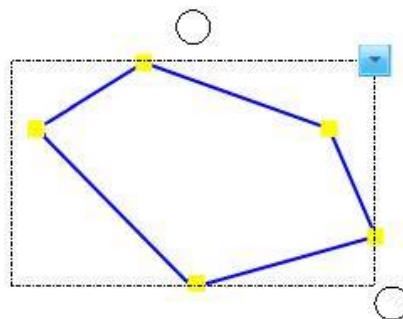


7.1.8.5 Relleno

Puede llenar un objeto de dibujo a mano alzada con color, degradado, un patrón de cuadrícula o una imagen. Consulte [7.11 Relleno](#) para obtener más información.

7.1.8.6 Reconocimiento de formas

La herramienta Lápiz también tiene la función de reconocimiento de formas. Si se activa esta función, el trazo dibujado por el lápiz será modificado automáticamente en una línea sólida, un arco, un círculo, un rectángulo, un triángulo o un polígono, y las líneas sólidas adyacentes se combinarán automáticamente en polígonos. Para activar esta función, haga clic en  en la barra de herramientas Propiedades. Haga clic y arrastre cualquier vértice para modificar la forma.



7.1.8.7 Reconocimiento de herramientas

La herramienta Lápiz mágico también tiene la función de reconocimiento de formas. Si se activa esta función, puede abrir las opciones Foco, Lupa, Revelar pantalla y Borrador de objetos con el Lápiz mágico.

	Dibujar un círculo para abrir el Foco.
	Dibujar un cuadrado para abrir la Lupa.
	Dibujar una flecha a la derecha o izquierda para abrir Revelar pantalla (izquierda-derecha).
	Dibujar una flecha arriba o abajo para abrir Revelar pantalla (arriba-abajo).
	Dibujar una flecha inclinada para abrir Revelar pantalla (todas las direcciones).
	Garabatear sobre un objeto para borrarlo.

7.2 Línea

SmartMedia Software proporciona diferentes tipos de líneas rectas. Para dibujar una línea recta en la pantalla, siga estas indicaciones:

1. Hay tres formas de obtener la herramienta Línea:

 - 1) Haga clic en “Dibujar > Línea” en la barra de menús.
 - 2) Haga clic en  en la barra de herramientas comunes.
 - 3) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante.

2. Elija una de las líneas disponibles y ajuste sus propiedades si fuera necesario. Consulte la sección siguiente **Personalización de líneas** para obtener más información.
3. Cree una línea recta pulsando donde desea que empiece la línea y arrástrela hasta donde desea que finalice.

Personalización de líneas

Para personalizar las propiedades de la herramienta Línea, como el color, grosor, transparencia y efecto de flecha, consulte [**7.1.8 Personalización de herramientas de dibujo a mano alzada**](#), cuya información detallada se indica a continuación:

Color: consulte [**7.1.8.1 Color**](#)

Grosor: consulte [**7.1.8.2 Grosor**](#)

Transparencia: consulte [**7.1.8.3 Transparencia**](#)

Efecto de flecha: consulte [7.1.8.4 Efecto de flecha](#)

Mostrar longitud

Cuando añade una línea a la página de pizarra, puede mostrar la longitud de la línea.

Siga estas indicaciones:

1. Haga clic en  en la barra de herramientas Propiedades.
2. Seleccione "Mostrar longitud".

También puede establecer la unidad y los decimales de la longitud. Para modificar las propiedades de la longitud, siga estas indicaciones:

1. Haga clic en  en la barra de herramientas de propiedades.
2. Seleccione "Ajustes longitud".
3. Establezca la unidad y los decimales de la longitud.



Nota: para no cambiar la longitud aunque arrastre el objeto, puede bloquearla seleccionando "Lock" en el menú contextual.

7.3 Formas

SmartMedia Software proporciona diferentes clases de formas 2D y 3D. Para añadir una forma en la pantalla, siga estas indicaciones:

1. Hay tres formas de obtener la herramienta Formas:
 - 1) Haga clic en "Dibujar > Formas 2D /Formas 3D" en la barra de menús.
 - 2) Haga clic en  en la barra de herramientas comunes.
 - 3) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante.
2. Seleccione una forma 2D o 3D y ajuste sus propiedades, si fuera necesario. Consulte la sección siguiente **Personalización de formas** para obtener más información.

3. Cree una forma pulsando en la pantalla donde desee colocarla y arrastrándola hasta que la forma adopta la forma que desea.



Nota: puede crear círculos perfectos, cuadrados, triángulos y otras formas manteniendo pulsada la tecla "Mayús" mientras dibuja la forma.

Personalización de formas

Las propiedades de la herramienta Formas son personalizables. Para obtener información sobre el color, grosor y transparencia, consulte [7.1.8 Personalización de las herramientas a mano alzada](#); la información detallada se indica a continuación:

Color: consulte [7.1.8.1 Color](#)

Grosor: consulte [7.1.8.2 Grosor](#)

Transparencia: consulte [7.1.8.3 Transparencia](#)

Para otras propiedades, consulte a continuación.

Estilo

De manera predeterminada, SmartMedia Software proporciona tres botones de formas en la barra de herramientas Propiedades, como el rectángulo, el triángulo y el círculo. Para aplicar otras formas, siga estas indicaciones:

1. Hay dos formas de obtener la herramienta Formas:

1) Haga clic en “Dibujar > Formas 2D/3D” en la barra de menús.

2) Haga doble clic en cualquier botón de formas o haga clic en la flecha de menú de la sección Formas.

2. Seleccione la forma que desea en la lista de formas.



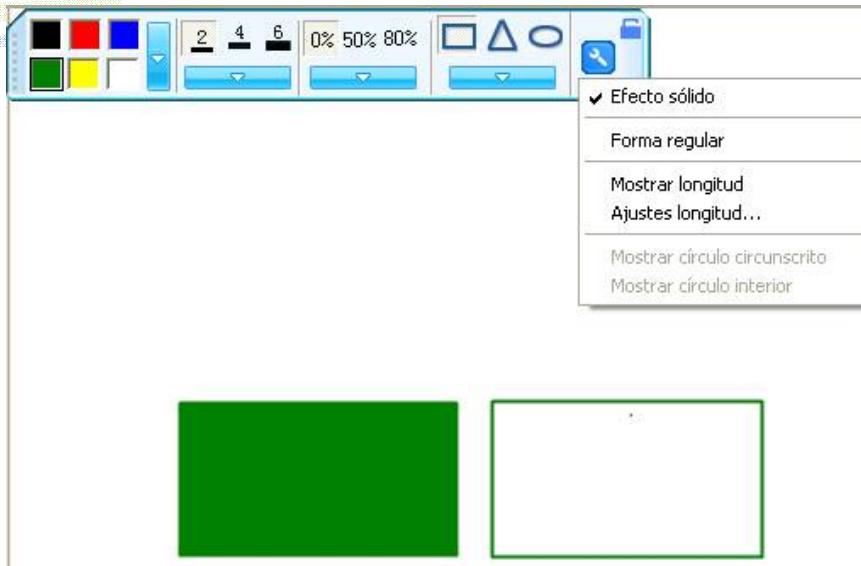
Efecto sólido/contorno

SmartMedia Software permite ajustar el efecto sólido o el contorno para las formas.

Para dibujar una forma sólida, siga estas indicaciones:

1. Haga clic en  en la barra de herramientas de propiedades.
2. Seleccione “Efecto sólido”.

En caso contrario, la forma solo aparecerá contorneada.

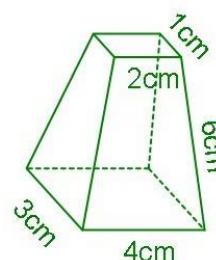


Forma regular

Si selecciona este elemento, la forma creada será regular.

Mostrar longitud

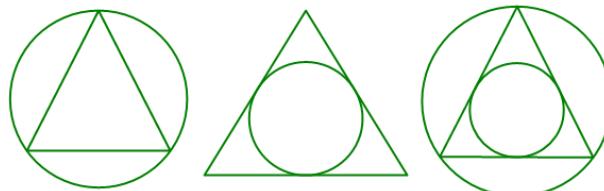
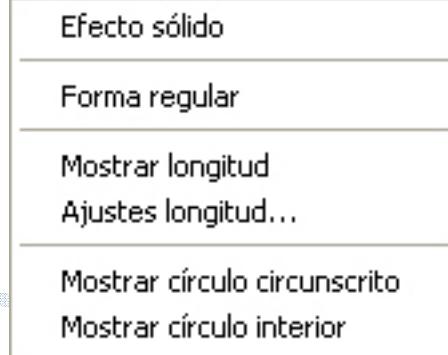
Cuando añade una forma a la página de pizarra, puede mostrar la longitud de cada lado. La operación es igual que [Mostrar longitud en 7.2 Línea](#).



Mostrar circunferencia circunscrita/inscrita

Para mostrar la circunferencia circunscrita o inscrita de cualquier triángulo equilátero, isósceles o forma regular, siga estas indicaciones:

1. Haga clic  en la barra de herramientas de propiedades.
2. Seleccione “Mostrar círculos circunscrito” o “Mostar círculo interior”.



Relleno

Para llenar una forma con color, degradado, un patrón de cuadrícula o una imagen, consulte [7.11 Relleno](#) para obtener más información.

7.4 Punto a punto

Esta herramienta le permite crear un polígono o una polilínea. Siga estas indicaciones:

1. Hay tres formas de obtener la herramienta Punto a punto:

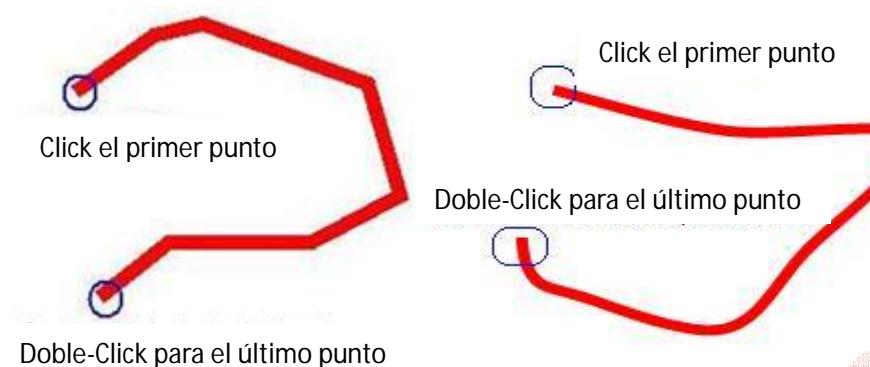
1) Haga clic en “Dibujar > Punto a Punto” en la barra de menús.

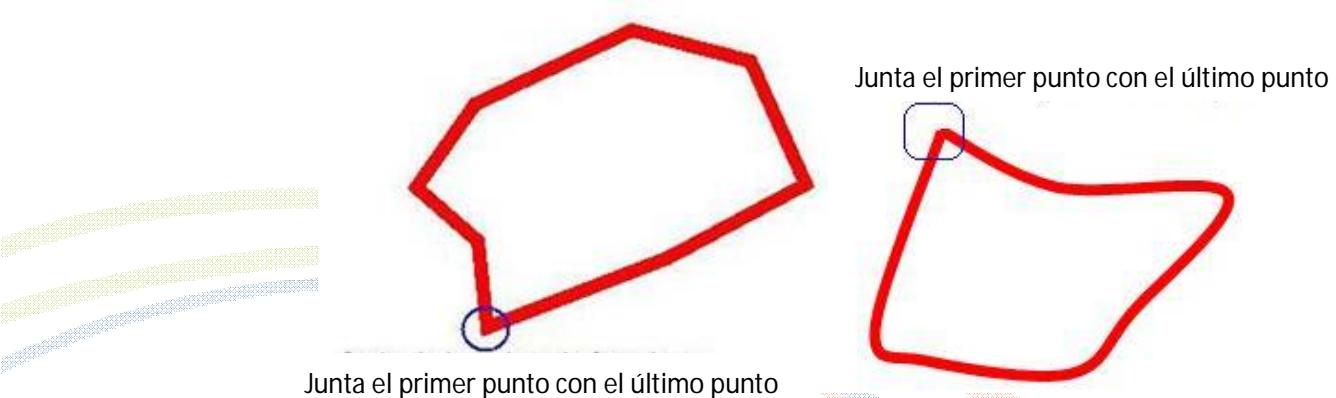
2) Haga clic en  en la barra de herramientas comunes.

3) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante.

2. Ajuste sus propiedades si fuera necesario. Consulte la sección siguiente **Personalización de punto a punto** para obtener más información.

3. Haga clic en distintos puntos de la pantalla para crear un polígono o una polilínea. Haga doble clic en el último punto para finalizar el polígono o la polilínea. También puede superponer el último punto con el primero para crear una forma.





Personalización de la herramienta Punto a punto

Puede personalizar las propiedades de la herramienta Punto a punto, como

Color: consulte [7.1.8.1 Color](#)

Grosor: consulte [7.1.8.2 Grosor](#)

Transparencia: consulte [7.1.8.3 Transparencia](#)

Segmento en línea recta/Segmento curvo

Puede usar el segmento en línea recta o el segmento curvo para crear un polígono o una polilínea. La operación se realiza de esta manera:

1. Haga clic en  en la barra de herramientas de propiedades.
2. Seleccione “Segmento de línea recta” o “Segmento curvo”.

Efecto sólido/contorno

SmartMedia Software permite ajustar el efecto sólido o el contorno de un polígono. Las instrucciones son iguales que para las formas. Consulte [Efecto sólido//Contorno en 7.3 Formas](#).

Relleno

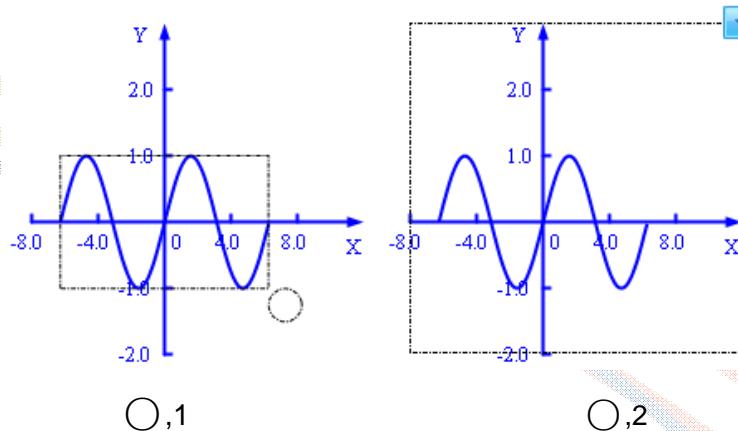
Para llenar un polígono con color, degradado, un patrón de cuadrícula o una imagen, consulte [7.11 Relleno](#) para obtener más información.

7.5 Función

SmartMedia Software proporciona diferentes tipos de gráficas de función. Para crear una gráfica de función en la pantalla, siga estas indicaciones:

1. Hay tres formas de obtener la herramienta Función:
 - 1) Haga clic en “Dibujar > Función” en la barra de menús.
 - 2) Haga clic en  en la barra de herramientas comunes.
 - 3) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante.
 2. Elija una de las gráficas de función disponibles y ajuste sus propiedades si fuera necesario. Consulte la sección siguiente **Personalización de funciones** para obtener más información.
 3. Haga clic donde desea colocar la gráfica de la función en la pantalla.
- En la página de la pizarra, haga clic en el área de la curva de la función (un área rectangular que rodea la curva de la función) para seleccionar solo la curva de la

función, como se indica en la figura ○,1 siguiente; también puede hacer clic en el área del sistema de coordenadas (fuera del área de la curva de la función) para seleccionar la gráfica de función completa, como se indica en la figura ○,2.



Personalización de la función

Puede personalizar las propiedades de la herramienta Función, incluyendo.

Color: consulte [7.1.8.1 Color](#)

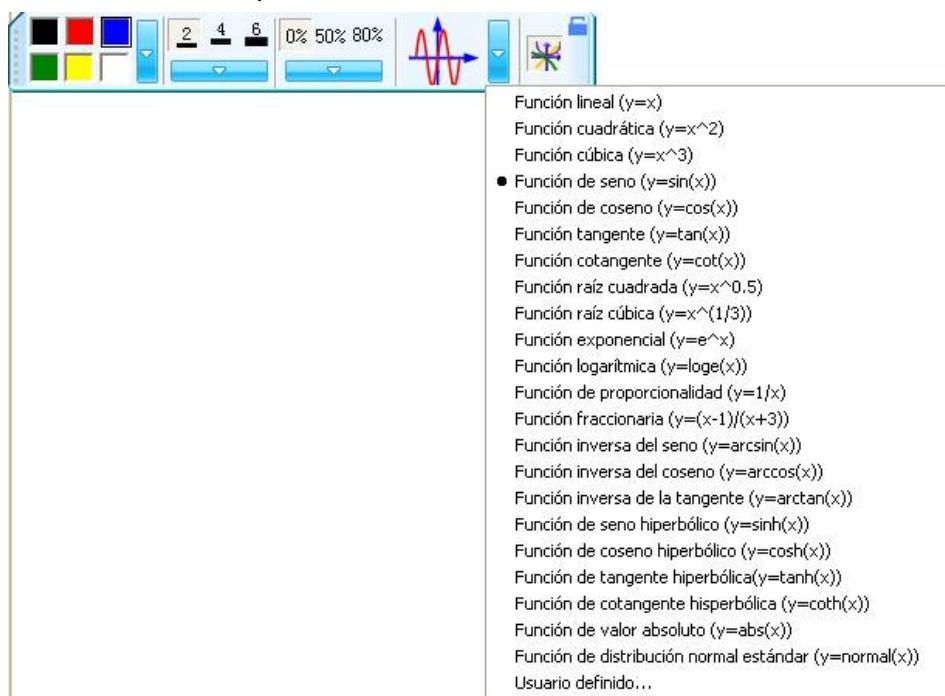
Grosor: consulte [7.1.8.2 Grosor](#)

Transparencia: consulte [7.1.8.3 Transparencia](#)

Expresión de funciones

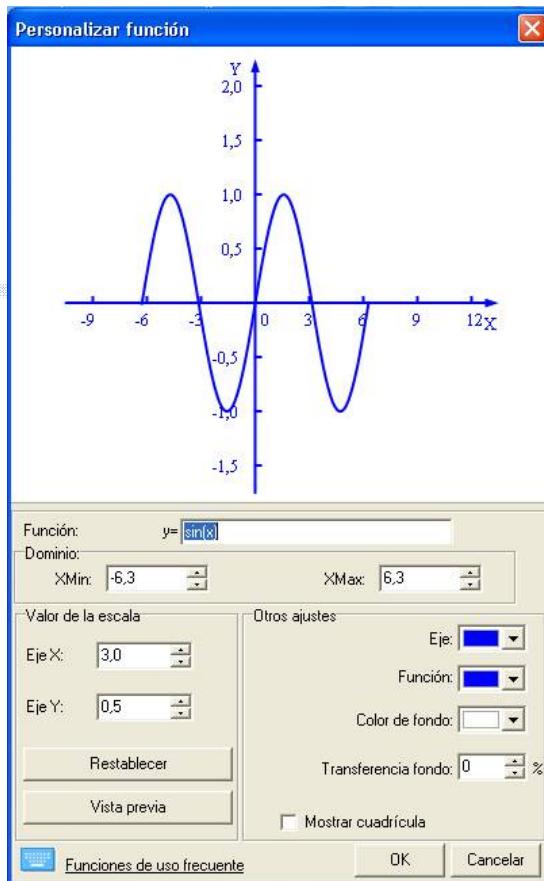
SmartMedia Software proporciona varias expresiones de funciones. Para seleccionar una expresión de funciones, siga estas indicaciones:

1. Haga clic en el botón de configuración de la sección Función.
2. Seleccione la función que desea en la lista de funciones.



Para personalizar su propia expresión de funciones, puede hacer lo siguiente.

1. Haga clic en “Personalizar función” en la parte inferior de la lista Función.
2. Defina la función, dominio, valor de escala y otras configuraciones.

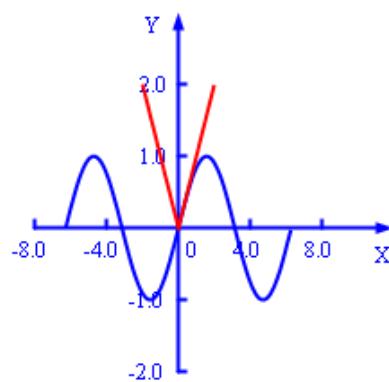


Uso compartido del sistema de coordenadas

Puede reunir todas las funciones en un sistema de coordenadas haciendo clic en



en la parte inferior de la barra de herramientas Propiedades. Si ya está seleccionada la opción de compartir el sistema de coordenadas, puede volver a hacer clic para cancelarla.



7.6 Gráfico circular

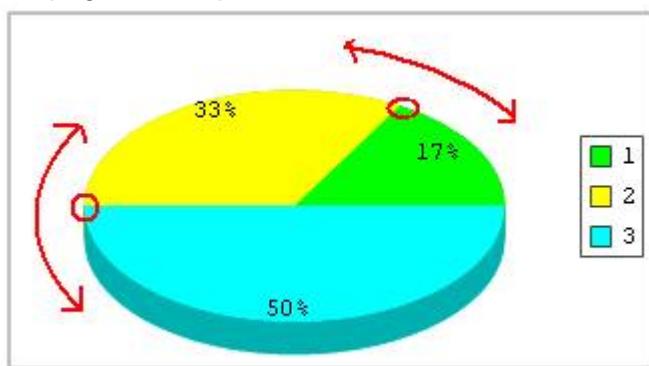
El gráfico circular permite mostrar magnitudes relativas, frecuencias y porcentajes. La operación se realiza de esta manera:

1. Hay tres formas de obtener la herramienta Gráfico circular:

- 1) Haga clic en “Dibujar > Gráfico circular” en la barra de menús.
- 2) Haga clic en  en la barra de herramientas comunes.
- 3) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante.
2. Haga clic donde desea colocar el gráfico circular en la pantalla. A continuación se muestra la ventana de configuración del gráfico circular.



3. En la ventana de configuración anterior, se establece el nombre, el valor y la transparencia de cada sección, como también el título, el efecto 3D, el color de fondo, la transparencia y el estilo del gráfico circular.
4. Haga clic en el botón “OK” en la ventana de configuración y después se mostrará el gráfico circular en la página de la pizarra.



Nota:

1. Puede modificar la magnitud de cada sector y separar uno o varios sectores del gráfico circular. También puede usar la herramienta Relleno para cambiar el color de cada sector.
2. Un máximo de 20 caracteres para el nombre y 10 para el valor del ajuste del gráfico circular.

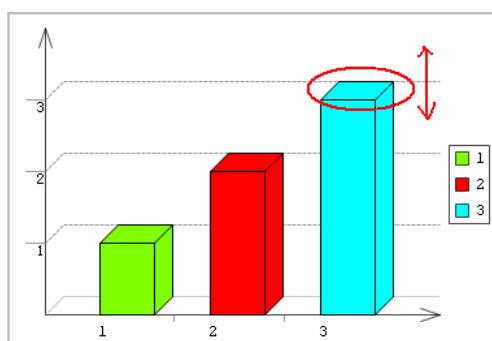
7.7 Gráfico de barras

El gráfico de barras sirve para comparar dos o más valores. Siga las indicaciones siguientes para crear un gráfico de barras en la pantalla.

1. Hay tres formas de obtener la herramienta Gráfico de barras:
 - 1) Haga clic en “Dibujar > Gráfico de barras” en la barra de menús.
 - 2) Haga clic en  en la barra de herramientas comunes.
 - 3) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante.
2. Haga clic donde desea colocar el gráfico de barras en la pantalla. A continuación se muestra la ventana de configuración del gráfico de barras.



3. En la ventana de configuración anterior, establezca el nombre, el valor y la transparencia de cada barra. También puede establecer el título, el eje de la categoría (X), el eje del valor (Y), el color de fondo, el efecto 3D, la transparencia y el estilo para el gráfico de barras.
4. Haga clic en el botón “OK” en la ventana de configuración y después se mostrará el gráfico de barras en la página de la pizarra.





Nota:

1. Puede modificar la magnitud de cada barra directamente en el gráfico de barras. También puede usar la herramienta Relleno para cambiar el color de cada sector.
2. Un máximo de 20 caracteres para el nombre y 10 para el valor del ajuste del gráfico de barras.

7.8 Tabla

Puede añadir tablas a la página. Después de crear la tabla, puede insertar texto y objeto en las celdas de la tabla, así como personalizarla.

7.8.1 Crear tablas

1. Hay tres formas de obtener la herramienta Tabla:
 - 1) Haga clic en “Dibujar > Tabla” en la barra de menús.
 - 2) Haga clic en  en la barra de herramientas comunes.
 - 3) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante.
2. Establezca el número de filas y el número de columnas. También puede definir el color del borde, el grosor y la transparencia, si lo desea. Consulte [7.8.9 Personalización de tablas](#) para obtener más información.
3. Cree una tabla pulsando en la pantalla en donde desee colocarla y arrastrándola hasta que la tabla tenga el tamaño que desea.

7.8.2 Cambiar el tamaño de columnas y filas

Para cambiar el tamaño de una columna:

1. Coloque el cursor en el borde de la columna que desea mover hasta que aparezca un puntero de cambio de tamaño.
2. Arrastre el borde para cambiar el tamaño de la columna.

Para cambiar el tamaño de una fila:

1. Coloque el cursor en el borde de la fila que desea mover hasta que aparezca un puntero de cambio de tamaño.
2. Arrastre el borde para cambiar el tamaño de la fila.

7.8.3 Añadir objetos a una tabla

Para añadir un objeto a la tabla:

1. Seleccione el objeto de destino.
2. Arrastre el objeto a la celda de la tabla.

Para mover el objeto de una celda a otra:

1. Seleccione el objeto de destino.
2. Arrastre el objeto de una celda a otra:

Para quitar un objeto de la tabla:

1. Haga clic en ;

2. Seleccione .

3. Haga clic en la celda que incluye el objeto.

7.8.4 Seleccionar una tabla o celda

Para seleccionar una tabla:

1. Haga clic en ;

2. A continuación, realice una de las siguientes acciones:

1) Haga clic dentro de la tabla.

2) Haga clic fuera de la tabla y arrastre un rectángulo que rodee la tabla.

Para seleccionar una celda:

1. Haga clic en ;

2. A continuación, realice una de las siguientes acciones:

1) Haga clic dentro de la tabla y, a continuación, haga clic dentro de la celda.

2) Haga clic en el interior, pero cerca de una esquina de la celda y, a continuación, arrástrela a la esquina opuesta.

Para seleccionar varias celdas:

1. Haga clic en ;

2. Pulse dentro de la celda superior y la que se encuentra más a la izquierda y después arrastre la celda inferior y la que se encuentra más a la derecha.



Nota: si selecciona varias celdas y las arrastra a otra posición de la página, creará una nueva tabla que consiste en las celdas seleccionadas y su contenido.

7.8.5 Desplazar tablas

Siga estas indicaciones:

1. Seleccione la tabla.

2. Haga clic en el cuadrado de la esquina superior izquierda de la tabla y, a continuación, arrastre la tabla a otra posición de la página.

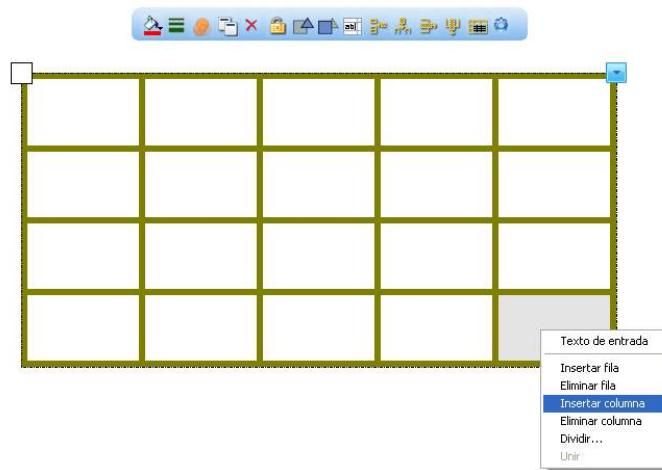
7.8.6 Añadir/eliminar columnas y filas

Para añadir una columna:

1. Seleccione una celda.

2. Haga clic con el botón derecho en la celda y seleccione “Insertar Columna”.

Se muestra una nueva columna a la derecha de la columna actual.



Para añadir una fila:

1. Seleccione una celda.
 2. Haga clic con el botón derecho en la celda y seleccione “*Insertar fila*”.
- Aparece una nueva fila debajo de la fila actual.

Para quitar una columna o fila:

1. Seleccione una celda.
2. Haga clic con el botón derecho en la celda y seleccione “*Eliminar Comuna*” o “*Eliminar fila*”.

7.8.7 Dividir y combinar celdas

Para dividir una celda:

1. Seleccione la celda.
2. Haga clic con el botón derecho en la celda y seleccione “*Dividir celda*”.

Para combinar celdas:

1. Seleccione las celdas.
2. Haga clic con el botón derecho en las celdas y seleccione “*Combinar celda*”.

7.8.8 Insertar texto en celdas

1. Seleccione la celda.
2. Realice una de las siguientes acciones:

1) Haga doble clic en la celda.

Haga clic con el botón derecho en la celda y seleccione “*Texto de entrada*”.

7.8.9 Personalizar tablas

Puede personalizar las propiedades de la tabla, incluyendo.

Color: consulte [7.1.8.1 Color](#)

Grosor: consulte [7.1.8.2 Grosor](#)

Transparencia: consulte [7.1.8.3 Transparencia](#)

Número de filas y columnas

Puede establecer el número de filas y columnas directamente en la barra de herramientas Propiedades.

Relleno

Puede llenar cada celda con color, degradado, un patrón de cuadrícula o una

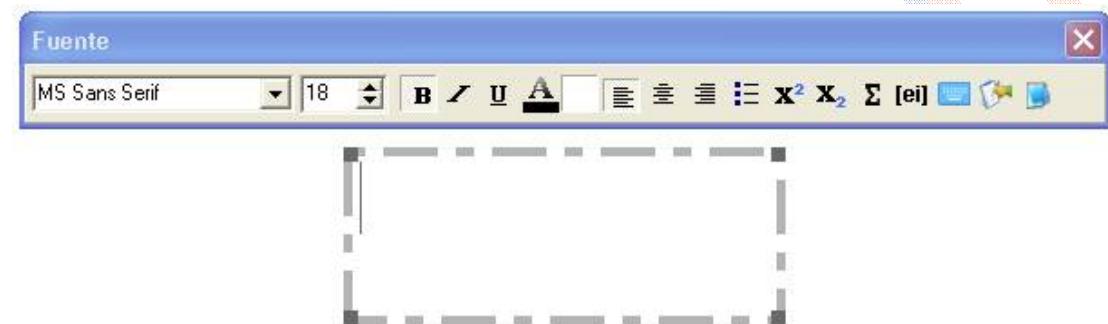
imagen. Consulte [7.11 Relleno](#) para obtener más información.

7.9 Texto

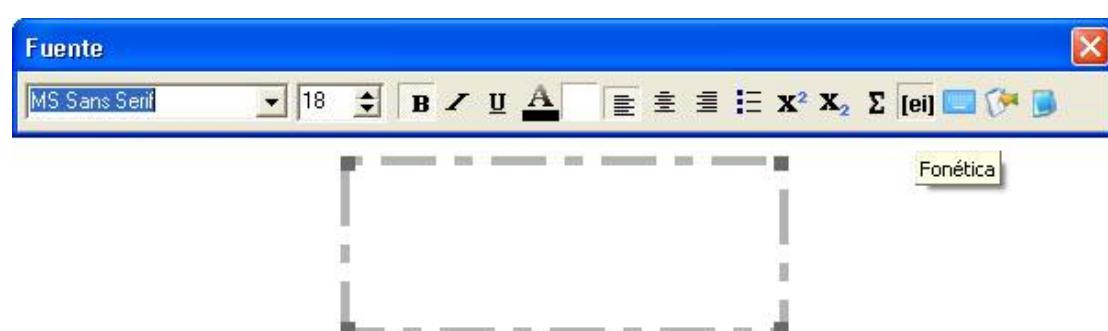
Inserte texto en una página y personalice su fuente, tamaño y color.

7.9.1 Introducir texto en la página

1. Hay tres formas de introducir texto en la página de la pizarra.
- 1) Haga clic en “Dibujar > Texto” en la barra de menús;
- 2) Haga clic en  en la barra de herramientas comunes;
- 3) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante.
2. Haga clic donde desea que comience el texto en la página. Se mostrarán un cuadro de texto y la barra de herramientas Fuente.



3. Cambie el formato de texto en la barra de herramientas Fuente, si fuera necesario. También puede anotar símbolos fonéticos para el texto en inglés haciendo clic en **[ei]**.



4. Escriba el texto.
5. Después de finalizar la introducción de texto, haga clic fuera del cuadro de texto.

7.9.2 Introducir texto con el teclado en pantalla

Haga clic en  en la barra de herramientas Fuente o en la barra de herramientas del asistente. Se mostrará el teclado en pantalla. Puede introducir texto con el teclado en pantalla.



7.9.3 Introducir texto con escritura a mano

SmartMedia Software ofrece la función de reconocimiento de escritura a mano que admite el chino simplificado, el chino tradicional, inglés EE.UU., inglés RU, francés, alemán, italiano, español, japonés y coreano. Siga estas indicaciones:

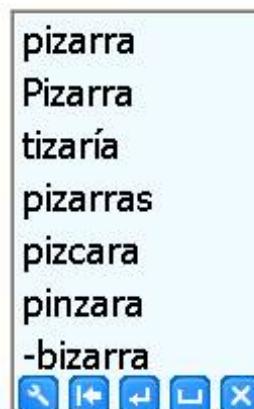
1. Hay dos formas de obtener la herramienta Reconocimiento de escritura a mano:

- 1) Haga clic en  en la barra de herramientas Fuente o en la barra de herramientas del asistente.
- 2) Haga clic en “Herramientas > Reconocimiento de escritura” en la barra de menús. Se muestra la barra de herramientas Reconocimiento de escritura a mano.



2. La aplicación SmartMedia Software puede reconocer la escritura a mano como letras, números o símbolos. Puede hacer clic en  en la barra de herramientas Reconocimiento de escritura a mano y seleccione el tipo de reconocimiento.

3. Escriba en la página de pizarra y, a continuación, se muestra un menú con la lista de palabras coincidentes.



4. Seleccione una palabra en la lista de palabras coincidentes. Si ha abierto un cuadro de texto, la palabra seleccionada aparecerá en el cuadro de texto. En caso contrario, aparecerá en la página de pizarra.



Nota:

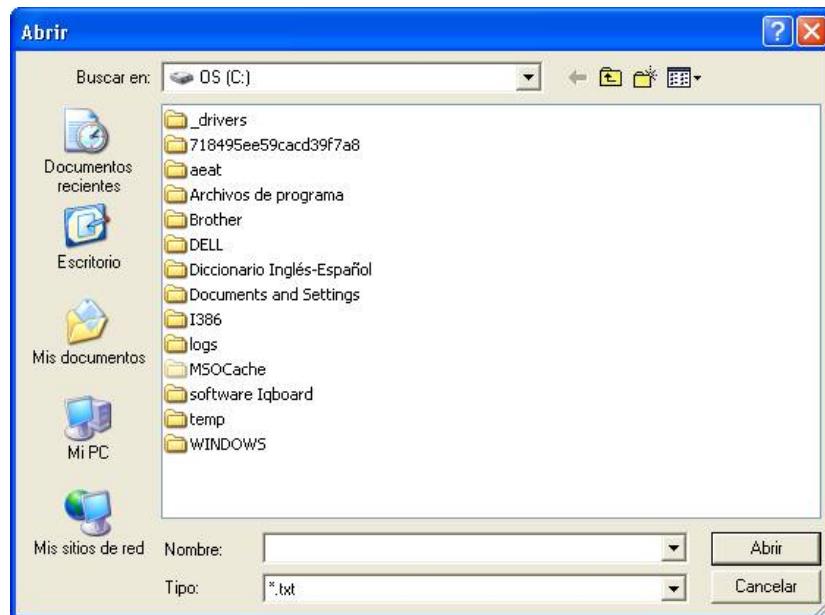
1. Puede usar los botones (tecla retroceso), (Entrar) y (barra espaciadora) en la barra de herramientas Reconocimiento de escritura a mano para editar el texto.
2. En el sistema Windows 7, si el idioma del sistema no se admite en el software, SmartMedia Software V5.1 descargará el reconocimiento de escritura a mano del sistema operativo cuando haya hecho clic en .

5. Una vez finalizada la introducción, haga clic en en la barra de herramientas Reconocimiento de escritura a mano.

7.9.4 Importar texto de un archivo .txt

SmartMedia Software le permite importar texto de un archivo .txt a un cuadro de texto. Siga estas indicaciones:

1. Después de que aparezca el cuadro de texto y la barra de herramientas Fuente, haga clic en en la barra de herramientas Fuente. Se muestra la ventana Open.



2. Busque el archivo .txt y selecciónelo.
3. Haga clic en "Abrir" y, a continuación, el texto del archivo .txt se importará en el cuadro de texto.
4. Cambie el formato de texto en la barra de herramientas Fuente, si fuera necesario.
5. Haga clic fuera del cuadro de texto para finalizar.



Nota: haga clic con el botón derecho, se muestra un menú con las funciones básicas de edición de texto en la pantalla. Consulte la imagen siguiente.

7.9.5 Editar texto

SmartMedia Software también le permite volver a editar el texto. Siga estas indicaciones:

1. Realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Haga doble clic en el objeto de texto.
 - 2) Haga clic con el botón derecho en el objeto de texto y seleccione “Propiedades”;
 - 3) Seleccione el objeto de texto, haga clic en su flecha de menú y, a continuación, seleccione “Propiedades”.

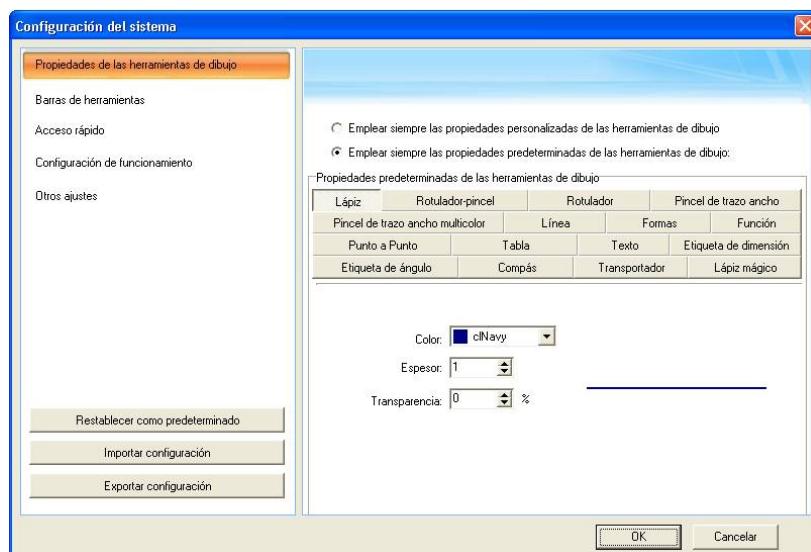
Se mostrarán un cuadro de texto y la barra de herramientas Fuente

2. Modifique el texto del cuadro de texto y cambie el formato de texto en la barra de herramientas Fuente.

7.10 Herramientas matemáticas

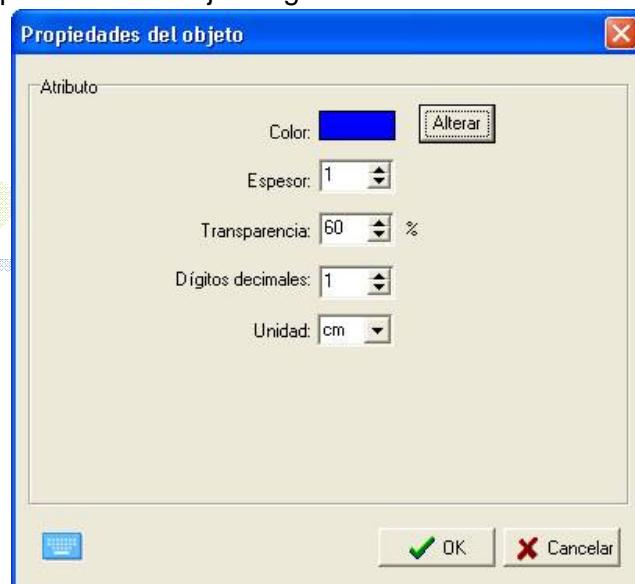
Con las herramientas matemáticas , puede medir un objeto y ponerle etiquetas. Puede establecer las propiedades predeterminadas de las herramientas matemáticas de las dos formas siguientes:

1. Haga clic en “Configuración del sistema > Propiedades de herramientas de dibujo”. Se muestra la ventana siguiente, donde se definen el color, grosor, transparencia, decimales, unidad, forma, etc. A continuación, haga clic en "OK".



- 2) Haga clic con el botón derecho en el objeto de etiqueta y defina las propiedades en

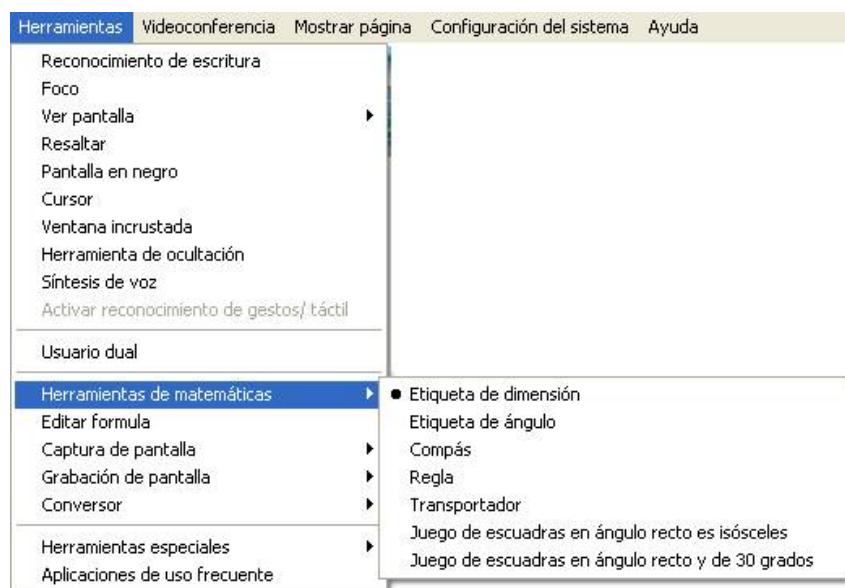
la ventana de propiedades del objeto siguiente.



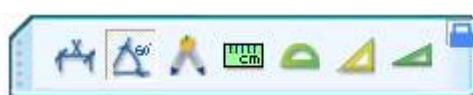
7.10.1 Cómo obtener la función de herramientas matemáticas

Hay tres formas de obtener las herramientas matemáticas:

- 1) Haga clic en “Herramientas > Herramientas de matemáticas” en la barra de menús y seleccione la herramienta matemática que necesita.



- 2) Haga clic en  en la barra de herramientas de dibujo y se mostrará la siguiente barra de herramientas matemáticas. Seleccione la herramienta matemática que necesita.



- 3) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante y la barra de herramientas

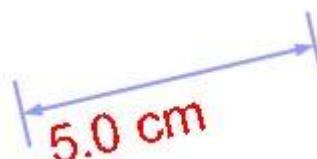
matemáticas se mostrará en vertical. Seleccione la herramienta matemática que necesita.

7.10.2 Etiqueta de dimensión

Puede crear una etiqueta de dimensión  para anotar la distancia entre dos puntos.

Cómo añadir una etiqueta de dimensión en la página después de seleccionar la herramienta 

1. Mueva el cursor en la página de la pizarra, determine el punto de inicio de la dimensión y haga clic.
2. Mueva el cursor a otro punto de la página de la pizarra y haga clic. Estos dos puntos se vincularán automáticamente y la longitud se mostrará de la forma siguiente.



7.10.3 Etiqueta de ángulo

La herramienta de etiqueta de ángulo se utiliza para medir un ángulo y volver a modificar la magnitud del ángulo.

Cómo añadir una etiqueta de ángulo en la página después de seleccionar la herramienta 

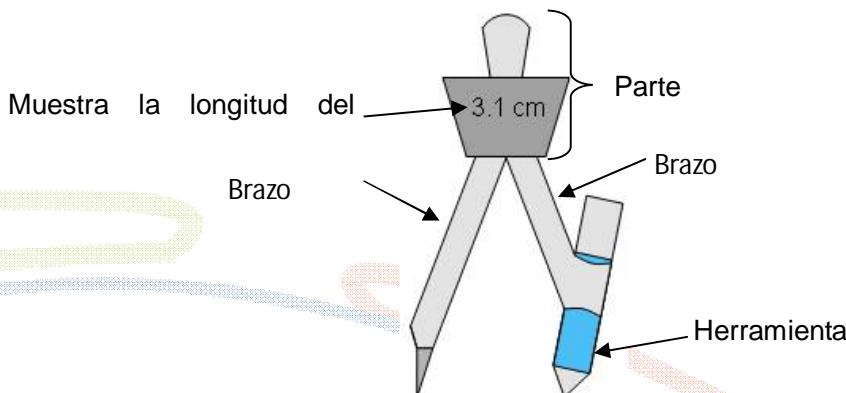
Mueva el cursor en la página de la pizarra y haga clic para determinar el vértice, vuelva a hacer clic para determinar un lado del ángulo y, a continuación, mueva el cursor. El ángulo relevante se mostrará en la página de la forma siguiente:



Nota: el grado mostrado de la etiqueta de ángulo es el grado creado por el segundo lado al girar desde el primer lado en sentido contrario a las agujas del reloj.

7.10.4 Compás portalápiz

Puede usar la herramienta Compás portalápiz para dibujar un arco o un sector.



Guía de funcionamiento:

Movimiento: Haga clic en la parte superior o en el brazo izquierdo del compás y manténgalo pulsado para mover el compás y cambiar su posición.

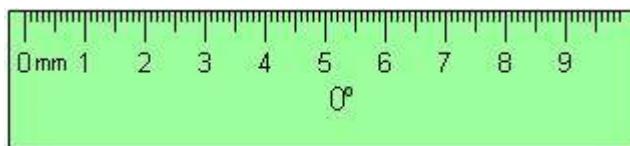
Radio: Haga clic con el brazo derecho del compás y manténgalo pulsado para moverlo a la izquierda o derecha horizontalmente, la longitud del radio cambiará y se mostrará en el compás.

Dibujo: Haga clic y mantenga pulsada la herramienta de dibujo en el compás, y luego gírela para dibujar.

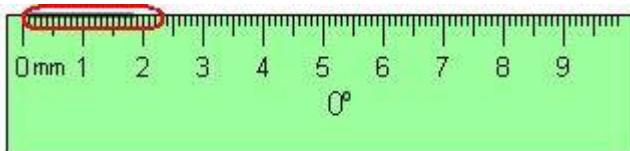
7.10.5 Regla

La herramienta Regla  se utiliza para medir objetos y dibujar una línea de un tamaño concreto (10 cm de manera predeterminada, aunque se puede ampliar infinitamente. Funciona de la forma siguiente:

- Después de seleccionar la herramienta Regla , mueva el cursor en la página de la pizarra, determine la posición de la regla y haga clic. Después, la regla se mostrará en la página de la pizarra de esta forma:



- Al girar la regla, se muestra el ángulo de rotación actual en el centro de la regla.
- También puede usar las herramientas de dibujo a mano alzada para dibujar una línea recta con una longitud determinada por las escalas de la regla.

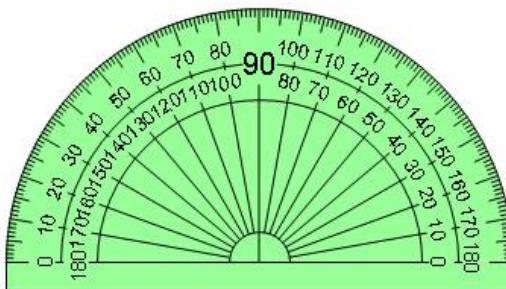


7.10.6 Transportador

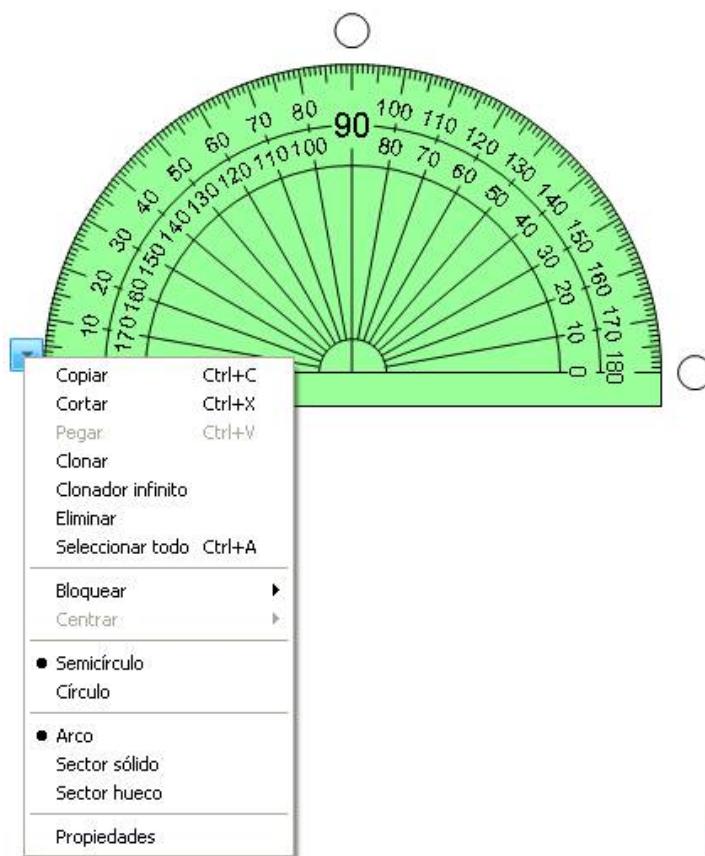
Puede añadir un transportador en la página de la pizarra y usarlo también para medir el ángulo y para dibujar arcos con un ángulo particular. Siga estas indicaciones:

- Después de seleccionar la herramienta Transportador , mueva el cursor en la página de la pizarra, determine la posición del transportador y haga clic. Después, el

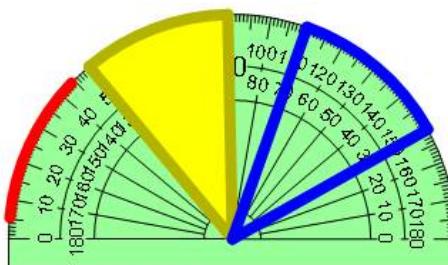
transportador se mostrará en la página de la pizarra de esta forma:



2. Seleccione “El Semicírculo” (valor predeterminado) o “Círculo” para mostrar el transportador haciendo clic en  o haga clic con el botón derecho en el transportador de esta forma:



3. Haga clic en  o haga clic con el botón derecho para obtener el menú anterior para elegir un arco, un sector sólido o un sector hueco y, después, utilizar las herramientas de dibujo a mano alzada o la herramienta Línea para dibujar la forma seleccionada por las escalas del transportador, de esta forma:



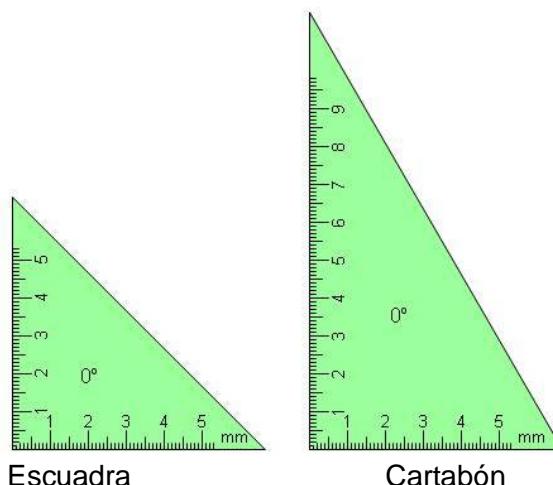
Para dibujar un arco:

- 1) Seleccione “Arco” en el menú contextual.
 - 2) Seleccione una herramienta de dibujo a mano alzada o la herramienta Línea.
 - 3) Mueva el cursor cerca del borde exterior (el borde graduado) del transportador. El cursor se convertirá en un arco, que indica que puede comenzar a dibujar un arco.
 - 4) Haga clic y arrastre el cursor por el borde exterior del transportador para dibujar un arco. Suelte el clic cuando el arco haya alcanzado el ángulo deseado.

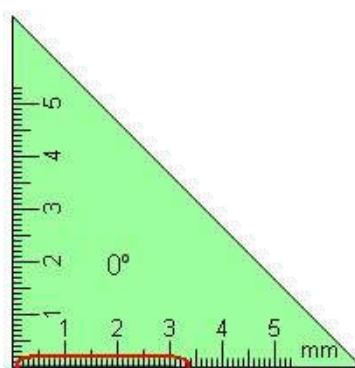
7.10.7 Triángulo rectángulo

Para su comodidad, SmartMedia Software ofrece dos herramientas de triángulos rectángulos, que incluyen la escuadra y el cartabón. Siga estas indicaciones:

1. Mueva el cursor en la página de la pizarra, determine la posición del triángulo rectángulo y haga clic. Después, el triángulo rectángulo se mostrará en la página de la pizarra de esta forma:



2. También puede usar las herramientas de dibujo a mano alzada y la herramienta Línea para dibujar una línea recta por la escala graduada del triángulo rectángulo. Cuando se gira el triángulo rectángulo, el ángulo de rotación actual se mostrará en el centro del triángulo rectángulo.





Nota:

Todas las herramientas matemáticas se pueden manipular como un objeto. Consulte el **Capítulo 8 Manipulación de objetos** para obtener más información.

7.11 Relleno

Puede llenar una figura geométrica cerrada con color, degradado, un patrón de cuadrícula o una imagen.

Para llenar una figura geométrica:

1. Realice una de las siguientes acciones:

1) Haga clic en “Dibujar > Rellenar” en la barra de menús.

2) Haga clic en en la barra de herramientas comunes.

3) Haga clic en en la barra de herramientas flotante.

Se muestra la barra de herramientas Relleno.



2. Seleccione uno de los colores, degradados, patrones o imágenes disponibles.

3. Haga clic en la geometría.

Para aplicar otro color:

1. Haga doble clic en cualquier color de relleno, o haga clic en el botón de configuración al lado.

2. Seleccione el color que desea en la lista de colores.

Para aplicar otro degradado:

1. Haga doble clic en cualquier color de relleno degradado, o haga clic en el botón de configuración que se encuentra al lado.

2. Establezca el degradado en el editor de degradado.

Para personalizar los colores de fondo y de primer plano de un relleno de patrón:

1. Haga doble clic en cualquier botón de relleno de patrón, o haga clic en el botón de configuración que se encuentra al lado.

2. Defina el color de fondo y el de primer plano.



Para seleccionar una imagen como relleno de imagen:

1. Haga doble clic en el botón de relleno de imagen, o haga clic en el botón de configuración que se encuentra al lado.

Se muestra la ventana Abrir.



2. Busque y seleccione el archivo de imagen.
3. Haga clic en "Abrir".

Para borrar el efecto de relleno:

1. Haga clic en el botón .
2. Haga clic en la geometría.

Editor de degradado

La ventana Gradiente Editor le permite definir un nuevo degradado.



Para añadir un nuevo degradado:

1. Haga clic en la barra de degradado para definir las detenciones de color.
2. Para ajustar el color, haga clic en la barra Color de la sección Configuración y seleccione un color en la ventana emergente.



Nota: para eliminar una detención de color intermedio, simplemente haga clic con el botón derecho en la detención.

7.12 Editor de fórmulas

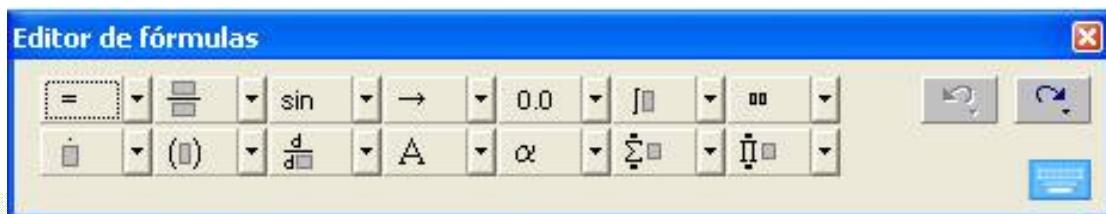
El editor de fórmulas le permite añadir complicadas fórmulas matemáticas o una ecuación de química en la página de la pizarra.

Para introducir una fórmula en una página:

1. Realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Haga clic en “Herramientas > Editor de fórmulas” en la barra de menús.
 - 2) Haga clic en  en la barra de herramientas de dibujo.
 - 3) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante.
2. Haga clic en la página y se mostrará la página Formula Editor.



3. Introduzca una fórmula en el cuadro de edición de fórmulas.



$$\sin(A + B) = \sin(A) \cdot \cos(B) + \sin(B) \cdot \cos(A)$$

4. Haga clic en la página y se mostrará la fórmula que haya editado.



Nota: en Windows 7, puede hacer clic en en el editor de fórmulas para activar la función de reconocimiento de fórmulas, que le permite introducir una fórmula mediante la escritura a mano.

7.13 Borrador

SmartMedia Software proporciona cinco métodos de borrado, incluyendo los borradores normales, el borrador circular, el borrador de área, el borrador de objetos y la opción para borrar todo.

Para seleccionar un borrador, realice una de las siguientes acciones:

1) Haga clic en “Dibujar > Borrar” en la barra de menús y, a continuación, seleccione un borrador.

2) Haga clic en en la barra de herramientas común y, después, seleccione un borrador.

3) Haga clic en en la barra de herramientas flotante y, después, seleccione un borrador.

Borradores normales



Los borradores normales se utilizan para borrar la tinta digital creada por las herramientas de dibujo a mano alzada. Hay seis borradores normales de diferentes formas y tamaños. Seleccione uno de ellos en la página de la pizarra para borrar la tinta digital.



Nota: por tinta digital se entiende los objetos dibujados en la pantalla con un lápiz, pincel, pluma, plumilla, brocha y pluma creativa.

Goma de borrar circular



El borrador de círculos puede eliminar cualquier objeto en el círculo seleccionado.

Seleccione “Goma de borrar circular pequeña, mediana o grande” y dibuje un círculo en torno a los objetos que desea borrar.

Goma de borrar cuadrada

El borrador de área puede borrar cualquier objeto en el área seleccionada. Seleccione “Goma de borrar cuadrada pequeña, mediana o grande” y arrastre un rectángulo en torno a los objetos que desea borrar.

Borrador de objetos

El borrador de objetos puede borrar cualquier objeto en la página de la pizarra. Seleccione “Borrar objetos” y haga clic en un objeto para borrarlo.

Borrar todo

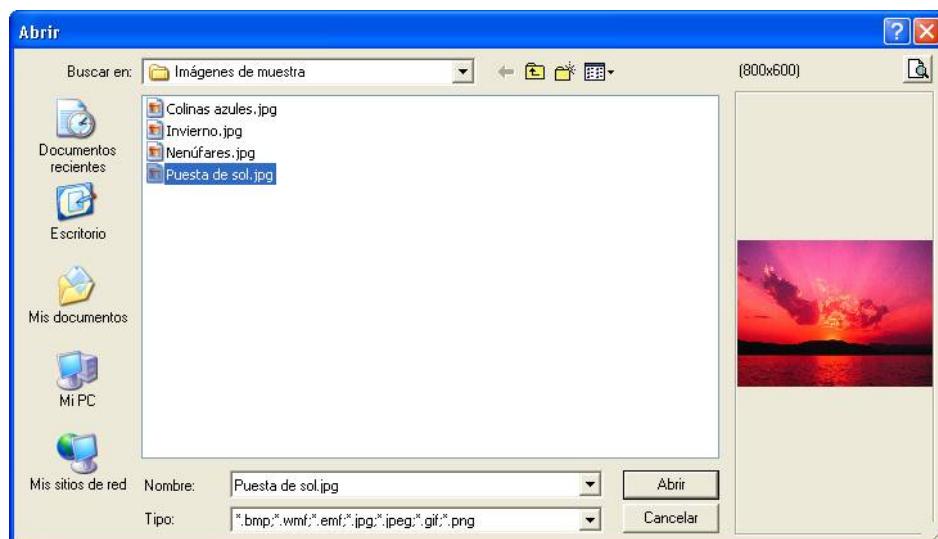
Seleccione “Borrar todo” y haga clic en una página para suprimir todos los objetos de la página.

7.14 Inserción de imágenes

Inserte imágenes en una página. La aplicación SmartMedia Software admite los formatos .bmp, .wmf, .emf, .jpg y .jpeg.

Para insertar una imagen:

1. 1) Haga clic en “Insertar > Imagen” en la barra de menús; Se muestra la ventana Open:



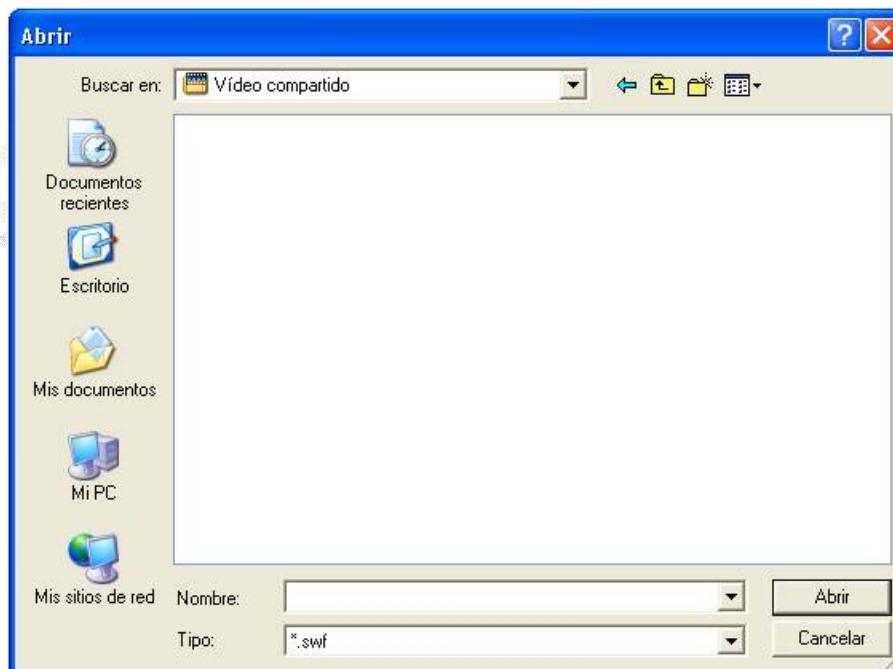
2. Busque y seleccione la imagen que desea insertar y, a continuación, pulse “Abrir”.
3. Haga clic en la página y la imagen aparecerá en la esquina superior izquierda de la página.

7.15 Inserción de archivos Flash

Para insertar un archivo Flash en una página:

1. 1) Haga clic en “Insertar > Archivo Flash” en la barra de menús; Se muestra la

ventana Open:



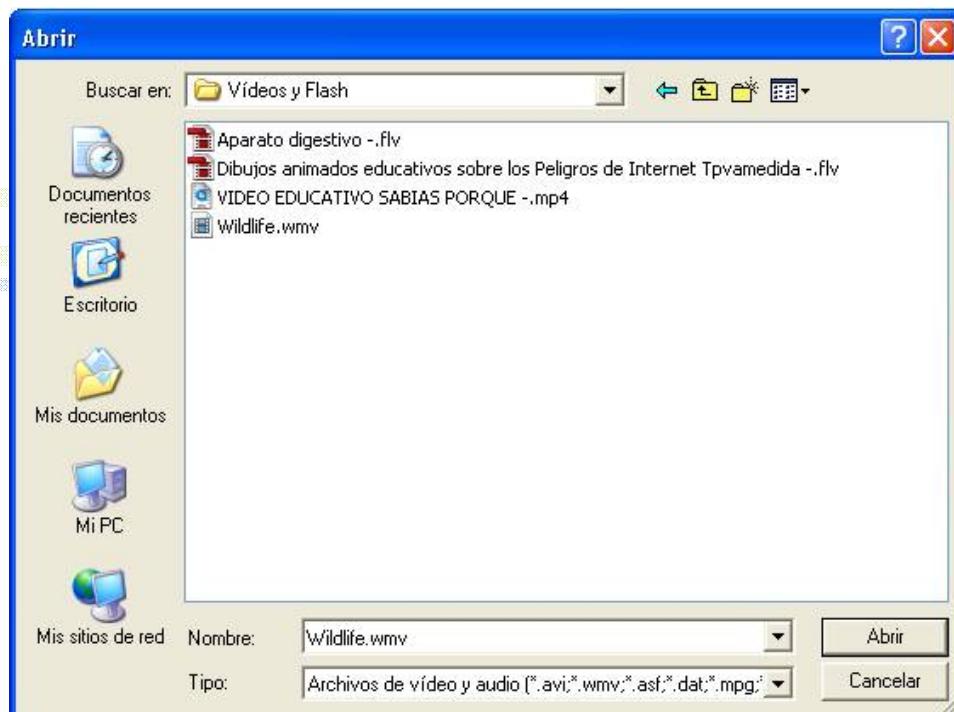
2. Busque y seleccione el archivo Flash que desea insertar y, a continuación, pulse "Abrir".
3. Haga clic en la página y el archivo Flash aparecerá en la esquina superior izquierda de la página.

Para reproducir el archivo Flash, haga clic en  en su esquina inferior izquierda.

7.16 Inserción de vídeos

Inserte archivos de vídeo en una página y reproduzcalos cuando desee.

1. Haga clic en "*Insertar >Archivos de video y audio*" en la barra de menús. Se muestra la ventana Abrir:



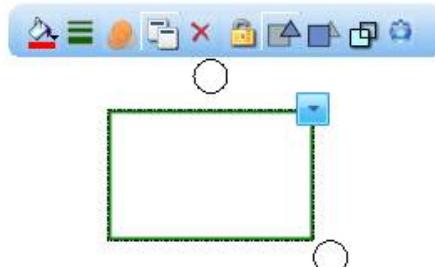
2. Busque y seleccione los archivos de audio y vídeo que desea insertar y, a continuación, pulse “Abrir”.
 3. Haga clic en la página y los archivos de audio y de vídeo aparecerán en la esquina superior izquierda de la página.

Capítulo 8 Manipulación de objetos

Para cada objeto creado en la página de pizarra, SmartMedia Software proporciona una variedad de formas para manipularlo y editarlo.

8.1 Controladores de marquesinas

SmartMedia Software V5.1b proporciona las herramientas de edición utilizadas con más frecuencia en controladores de marquesinas, de acuerdo con el objeto seleccionado. Puede elegir cualquiera de estas herramientas para editar el objeto.



Primero tiene que seleccionar el objeto y después aparecerán los controladores de marquesinas. Puede seleccionar un objeto único, varios o todos los de la página.

Para seleccionar un único objeto:

1. Realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Haga clic en “Dibujar > Seleccionar” en la barra de menús.
 - 2) Haga clic en  en la barra de herramientas de dibujo.
 - 3) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante.
2. Haga clic en el objeto que desea seleccionar.

Para seleccionar varios objetos:

1. Realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Haga clic en “Dibujar > Seleccionar” en la barra de menús.
 - 2) Haga clic en  en la barra de herramientas de dibujo.
 - 3) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante.
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Haga clic en la página de la pizarra y dibuje un rectángulo en torno a los objetos que desea seleccionar.
 - 2) Mantenga pulsada la tecla "Ctrl" y después haga clic en los objetos que desea seleccionar.

Para seleccionar todos los objetos en una página:

Realice una de las siguientes acciones:

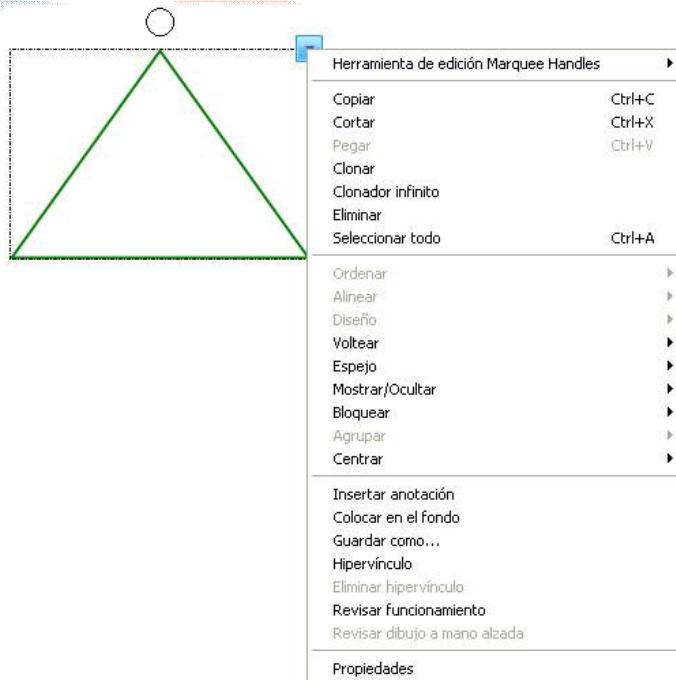
1. 1) Haga clic en “Editar > Seleccionar todo” en la barra de menús;
2. Haga clic con el botón derecho en la página de la pizarra y después haga clic en

“Seleccionar todo”;

3. Pulse “Ctrl+A”.

Cuando se selecciona un objeto, aparece un rectángulo de selección en torno al objeto.

8.2 Menú contextual



8.2.1 Copiar/Cortar/Pegar/Eliminar objeto

Copie o corte cualquier objeto de la página y péguelo en la misma página o en otra.

Para copiar un objeto:

1. Seleccione el objeto que deseé copiar.
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Haga clic en “*Editar > Copiar*” en la barra de menús.
 - 2) Haga clic en  en la barra de herramientas comunes.
 - 3) Haga clic en la flecha de menú del objeto y seleccione “Copiar”.
 - 4) Pulse “*Ctrl+C*”.

Para cortar un objeto:

1. Seleccione el objeto que le gustaría cortar.
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Haga clic en “*Editar > Cortar*” en la barra de menús.
 - 2) Haga clic en  en la barra de herramientas comunes.
 - 3) Haga clic en la flecha de menú del objeto y seleccione “Cortar”.
 - 4) Pulse “*Ctrl+X*”.

Para pegar el objeto copiado o cortado:

1. Siga los pasos anteriores relativos a copiar o cortar uno o varios objetos de destino.
2. Si desea pegar el objeto en otra página, muestre la página seleccionada la miniatura de la página en la pestaña Página.
3. Realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Seleccione “*Editar > Pegar*” en la barra de menús.
 - 2) Haga clic en  en la barra de herramientas comunes.
 - 3) Haga clic con el botón derecho donde desea pegar los objetos en la página y seleccione “Pegar”.
 - 4) Pulse “*Ctrl+V*”.

8.2.2 Clonar objetos

Puede usar esta función para crear un duplicado de un objeto.

Para clonar un objeto:

1. Seleccione el objeto que desea clonar.
 2. Realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Haga clic en “*Editar > Clonar*” en la barra de menús.
 - 2) Haga clic en la flecha de menú del objeto y seleccione “Clonar”.
- En la página se muestra un objeto duplicado.

Para clonar un objeto usando el clonador infinito:

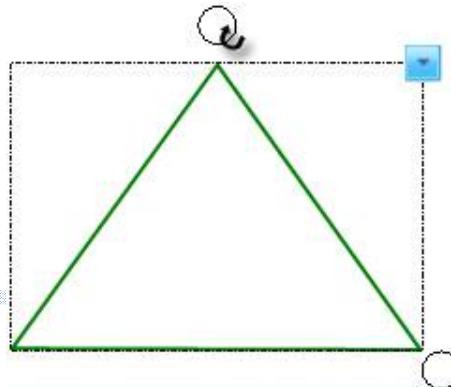
1. Seleccione el objeto que desea clonar.
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Haga clic en “*Editar > Clonador infinito*” en la barra de menús.
 - 2) Haga clic en la flecha de menú del objeto y seleccione “Clonador infinito”.
 3. Arrastre el objeto a otra posición de la página.
 4. Repita el paso 3 tantas veces como desee.
 5. Después de clonar el objeto, repita el paso 2 para cancelar la selección de Clonador infinito.

8.2.3 Rotar objetos

1. Seleccione el objeto.

Cuando se selecciona un objeto, aparece un rectángulo de selección en torno al objeto. Puede encontrar el controlador de giro sobre el rectángulo.

2. Haga clic en el controlador de giro y, a continuación, arrástrelo en la dirección que desea girar el objeto.



3. De manera predeterminada, el objeto gira alrededor de su punto central. Puede definir otro punto de base arrastrando el punto central.



Nota: si ha seleccionado varios objetos, arrastre el controlador de giro de un objeto y todos los demás objetos seleccionados girarán automáticamente.

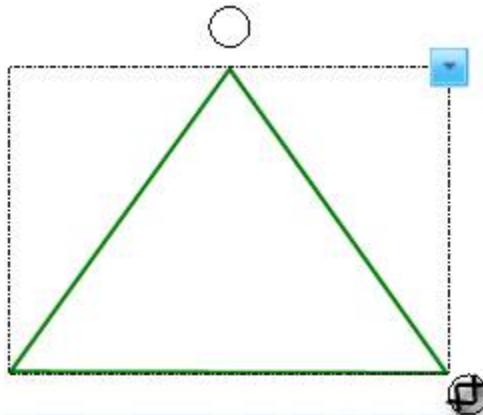
8.2.4 Cambiar el tamaño de objetos

1. Seleccione el objeto.

Cuando se selecciona un objeto, aparece un rectángulo de selección en torno al objeto. En la esquina inferior derecha del rectángulo hay un modificador de tamaño.

2. Haga clic en el controlador de tamaño y después arrástrelo para aumentar o reducir el tamaño del objeto.

En caso de seleccionar varios objetos, solo tiene que arrastrar el controlador de cualquier objeto.



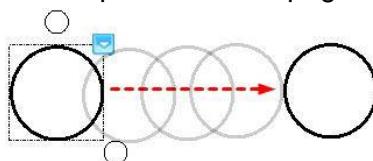
Nota: si ha seleccionado varios objetos, arrastre el controlador de tamaño de un objeto y todos los demás objetos seleccionados cambiarán de tamaño automáticamente.

8.2.5 Desplazar objetos

Desplace los objetos a otra posición en la misma página. También puede moverlos a otra página.

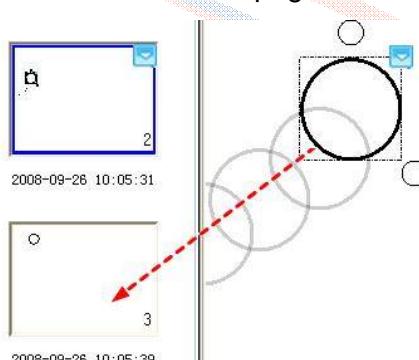
Para mover el objeto a otra posición en la misma página:

1. Seleccione uno o varios objetos.
2. Arrastre los objetos a una nueva posición de la página.



Para mover los objetos a otra página:

1. Seleccione uno o varios objetos.
2. Arrastre los objetos de la miniatura de otra página en la pestaña Página.



8.2.6 Agrupar objetos

Puede agrupar varios objetos, y manipularlos o editarlos como si fueran un único objeto.

Para agrupar objetos:

1. Seleccione los objetos
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Seleccione “Formato > Agrupar” en la barra de menús.
 - 2) Haga clic con el botón derecho en cualquier objeto seleccionado y, a continuación, seleccione “Agrupar”.
 - 3) Haga clic en la flecha de menú de cualquier objeto seleccionado y, a continuación, seleccione “Cortar”.



Nota:

1. No puede agrupar las herramientas de etiqueta, las herramientas de funciones, las herramientas matemáticas, el gráfico circular y el gráfico de barras.
2. Cuando dibuja o escribe en la página de la pizarra con herramientas de dibujo a mano alzada, SmartMedia Software puede agrupar automáticamente los objetos que ha creado y que se encuentren muy cerca unos de otros, lo que le permite interactuar con estos objetos como si fueran uno solo. Consulte los ajustes de agrupación automática para obtener más información.

Para desagrupar objetos:

1. Seleccione el grupo.
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Seleccione “Formato > Desagrupar” en la barra de menús.
 - 2) Haga clic con el botón derecho y después seleccione “Desagrupar”.
 - 3) Haga clic en la flecha de menú del grupo y seleccione “Desagrupar”.

8.2.7 Organizar objetos apilados

Si los objetos se superponen en una página, puede cambiar el orden de apilamiento.

La operación se realiza de esta manera:

1. Seleccione el objeto.
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Seleccione “Formato > Organizar” en la barra de menús y seleccione “Traer al frente”, “Enviar al fondo”, “Adelantar” o “Enviar detrás” en el submenú.
 - 2) Haga clic con el botón derecho en el objeto seleccionado y seleccione “Traer al frente”, “Enviar al fondo”, “Adelantar” o “Enviar detrás”.
 - 3) Haga clic en la flecha de menú del objeto y seleccione “Traer al frente”, “Enviar al fondo”, “Adelantar” o “Enviar al fondo”.

8.2.8 Alinear objetos

1. Seleccione los objetos
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Seleccione “Formato > Alinear” en la barra de menús y seleccione un tipo de alineación.
 - 2) Haga clic con el botón derecho en los objetos seleccionados, seleccione “Alinear” y después un tipo de alineación.
 - 3) Haga clic en la flecha de menú de los objetos, seleccione “Alinear” y después un tipo de alineación.

8.2.9 Reflejar objetos

1. Seleccione uno o varios objetos.
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Haga clic con el botón derecho en cualquier objeto seleccionado y después seleccione “Espejo izquierda”, “Espejo derecha”, “Espejo Arriba” o “Espejo abajo”.
 - 2) Haga clic en el menú de flecha de cualquier objeto seleccionado y después seleccione “Espejo izquierda”, “Espejo derecha”, “Espejo Arriba” o “Espejo abajo”.



Nota: no puede reflejar los objetos multimedia y de simulación en las herramientas de tema, herramientas de etiqueta y herramientas de función.

8.2.10 Mostrar/Ocultar objetos

1. Seleccione uno o varios objetos.
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Haga clic con el botón derecho en cualquier objeto seleccionado y, a continuación,

seleccione “Mostrar” o “Ocultar”.

2) Haga clic en la flecha de menú de cualquier objeto seleccionado y, a continuación, seleccione “Mostrar” o “Ocultar”.



Nota: no puede mostrar u ocultar los objetos multimedia y de simulación en las herramientas de tema, herramientas de etiqueta y herramientas de función.

8.2.11 Insertar anotación

SmartMedia Software le permite añadir sus propias notas y anotaciones en un objeto, con lo que puede compartirlos y reutilizarlos con más facilidad.

Para añadir una anotación en un objeto:

1. Seleccione un objeto.
 2. Realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Seleccione “Formato > Insertar anotación” en la barra de menús.
 - 2) Haga clic con el botón derecho en el objeto seleccionado y, a continuación, seleccione “Insertar anotación”.
- Se muestra un cuadro de anotaciones a la derecha de la página de la pizarra.
3. Introduzca la anotación en el cuadro de anotaciones.
 4. Puede arrastrar el cuadro de anotaciones para cambiar su posición.

Para modificar la anotación:

Haga doble clic en el cuadro de anotaciones y edite el contenido.

Para quitar la anotación:

Realice una de las siguientes acciones:

- 1) Seleccione “Formato > Eliminar anotación” en la barra de menús.
- 2) Haga clic con el botón derecho en el objeto seleccionado y, a continuación, seleccione “Eliminar anotación”.

8.2.12 Voltear objetos

1. Seleccione uno o varios objetos.

2. Realice una de las siguientes acciones:

- 1) Seleccione “Formato > Voltear Horizontalmente/Voltear verticalmente” en la barra de menús.
- 2) Haga clic con el botón derecho en cualquier objeto seleccionado y, a continuación, seleccione “Voltear Horizontalmente” o “Voltear verticalmente”.
- 3) Haga clic en la flecha de menú de cualquier objeto seleccionado y, a continuación, seleccione “Mostrar” o “Ocultar”.

8.2.13 Insertar un objeto al fondo

1. Seleccione uno o varios objetos.

2. Seleccione “Formato > Insertar en el fondo” en la barra de menús.

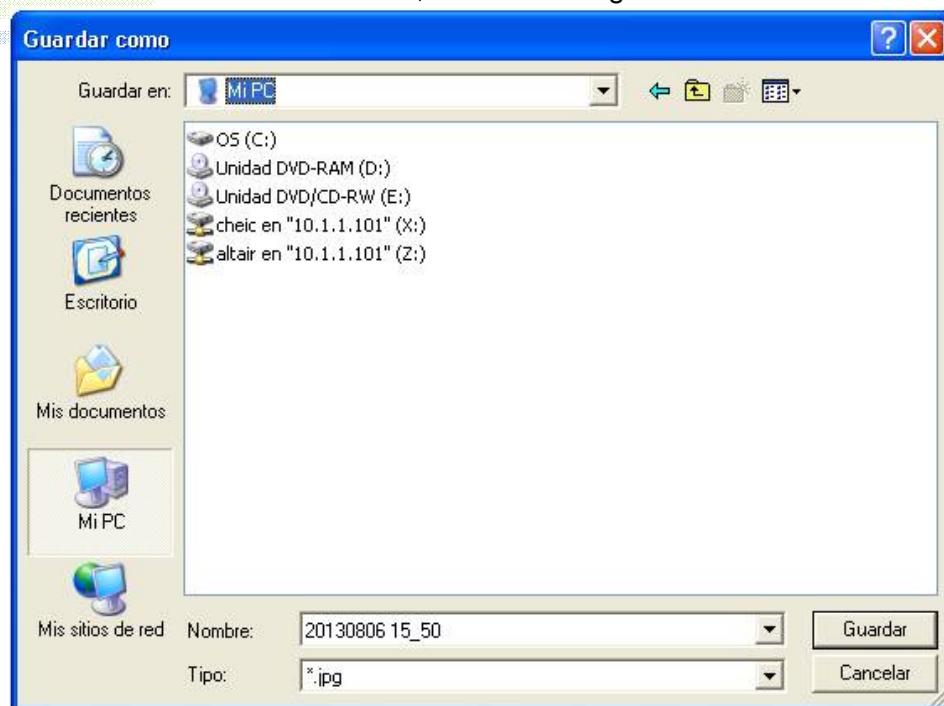
Una vez insertado en el fondo, los objetos no se pueden manipular ni editar.

8.2.14 Guardar el objeto como un archivo de imagen

Puede guardar uno o varios objetos como archivos de imagen en formato .bmp, .png, .gif, .jpg, .emf, .wmf o .tif. La operación se realiza de esta manera:

1. Seleccione el objeto que le gustaría guardar.
2. Haga clic en la flecha de menú del objeto y seleccione “Guardar como”.

Se muestra la ventana Guardar como, de la forma siguiente:



3. Seleccione la carpeta de destino y el tipo de archivo, introduzca el nombre de archivo y haga clic en “Guardar”.

8.2.15 Bloquear objetos

Puede bloquear un objeto para evitar su modificación, movimiento o rotación. También puede desbloquearlo en cualquier momento.

Para bloquear un objeto en un lugar:

1. Seleccione uno o varios objetos.
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Seleccione “Formato > Bloquear” en la barra de menús.
 - 2) Haga clic con el botón derecho en cualquier objeto seleccionado y, a continuación, seleccione “Bloquear”.
 - 3) Haga clic en la flecha de menú de cualquier objeto seleccionado y, a continuación, seleccione “Cortar”.

Para desbloquear los objetos:

1. Seleccione uno o varios objetos bloqueados.
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Seleccione “Formato > Desbloquear” en la barra de menús.

- 2) Haga clic con el botón derecho en cualquier objeto seleccionado y, a continuación, seleccione “Desbloquear”.
- 3) Haga clic en la flecha de menú de cualquier objeto seleccionado y, a continuación, seleccione “Desbloquear”.

Para desbloquear objetos

1. Seleccione uno o varios objetos bloqueados.
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Seleccione “Formato > Desbloquear” en la barra de menús.
 - 2) Haga clic con el botón derecho de los objetos seleccionados y, a continuación, seleccione “Desbloquear”.
 - 3) Haga clic en la flecha de menú de cualquiera de los objetos seleccionados y, a continuación, seleccione “Desbloquear”.

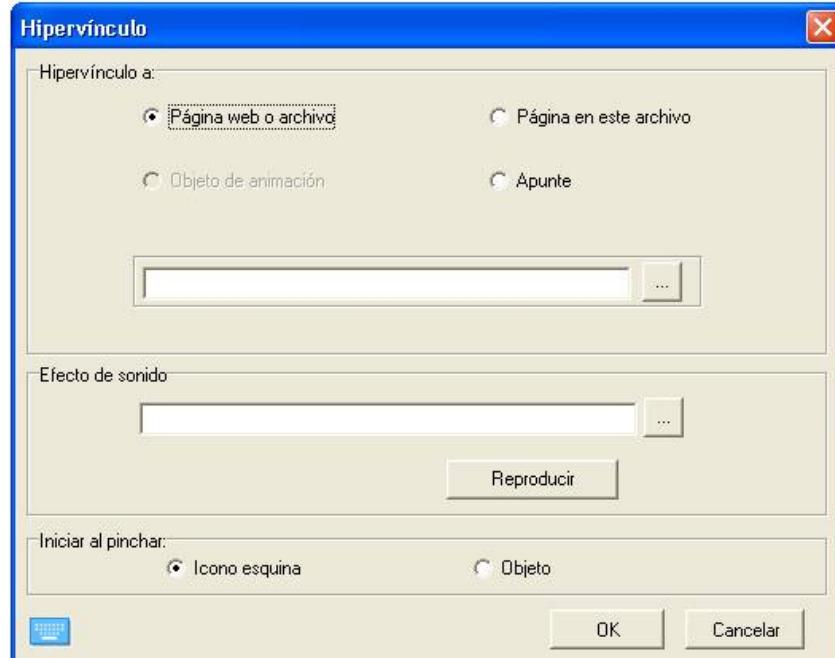
8.2.16 Agregar un hipervínculo a un objeto

Puede crear un hipervínculo en cualquier objeto de la página de la pizarra en una página web, o a un archivo en el ordenador.

Para añadir un hipervínculo a un objeto:

1. Seleccione el objeto.
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Haga clic con el botón derecho en el objeto seleccionado y, a continuación, seleccione “Hipervínculo”.
 - 2) Haga clic en la flecha de menú del objeto y seleccione “Hipervínculo”.

Se muestra la ventana *Hipervínculo*:



3. Realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Para vincular el objeto a una página web o a un archivo del ordenador, seleccione

“Página web o Archivo” y, a continuación, introduzca la dirección de la página web o archivo. También puede buscar y seleccionar el archivo directamente.

2) Para vincular el objeto a una página de la pizarra, seleccione “Página en éste archivo” y, a continuación, especifique el número de la página.

4. Si desea añadir un efecto de sonido al lanzar el hipervínculo, busque y seleccione un archivo de sonido para la sección Efecto de Sonido. También puede introducir directamente la ruta del archivo de audio en el cuadro de direcciones.

5. Realice una de las siguientes acciones:

1) Si desea abrir el vínculo haciendo clic en el ícono de esquina, seleccione “Icono en la esquina”.

2) Si desea abrir el vínculo haciendo clic en cualquier lugar del objeto, seleccione “Objeto”.

6. Haga clic en “OK”.

Si selecciona “Icono esquina”, se mostrará el ícono  en la esquina inferior izquierda del objeto.

Cuando el objeto está vinculado a un archivo de imagen, archivo de audio o archivo de vídeo, el software mostrará o reproducirá el archivo directamente en la página de la pizarra. Además, puede usar las herramientas de dibujo a mano alzada para anotar en los archivos vinculados.

Para detener la visualización o reproducción del archivo de imagen/audio/vídeo vinculado:

1. Realice una de las siguientes acciones:

1) Haga clic en “Dibujar > Seleccionar” en la barra de menús.

2) Haga clic en  en la barra de herramientas de dibujo.

3) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante.

2. Haga clic fuera de la ventana de visualización o reproducción.



Nota:

1. Si desea vincular un objeto a un archivo de vídeo o audio, instale primero Windows Media Player V.90 (o superior).
2. Los formatos de archivos de audio y vídeo admitidos son .mp3, .midi, .wav, .wma, .avi, .wmv, .mpg, .mpeg, .dat, .ASF, .rm, .rmvb, .vob y .flv.
3. Los formatos de archivo de audio admitidos para los efectos de sonido son .mp3 y .wav.

Para quitar el hipervínculo de un objeto:

1. Seleccione el objeto.

2. Realice una de las siguientes acciones:

1) Haga clic con el botón derecho en el objeto seleccionado y, a continuación, seleccione “Eliminar Hipervínculo”.

2) Haga clic en la flecha de menú del objeto y seleccione “Eliminar Hipervínculo”.

8.2.17 Revisar la operación

Cuando crea y manipula objetos, la aplicación SmartMedia Software registra automáticamente la operación y le permite revisarlos en cualquier momento. La operación se realiza de esta manera:

1. Seleccione el objeto.
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Haga clic con el botón derecho en el objeto seleccionado y, a continuación, seleccione “Revisar funcionamiento”.
 - 2) Haga clic en la flecha de menú del objeto y seleccione “Revisar funcionamiento”.

8.2.18 Revisar dibujo a mano alzada

SmartMedia Software puede revisar el orden del trazo para los objetos creados por las herramientas de dibujo a mano alzada. La operación se realiza de esta manera:

1. Seleccione el objeto.
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Haga clic con el botón derecho en el objeto seleccionado y, a continuación, seleccione “Revisar dibujo a mano alzada”.
 - 2) Haga clic en la flecha de menú del objeto y seleccione “Revisar dibujo a mano alzada”.

8.2.19 Cambiar las propiedades del objeto

Puede seleccionar un objeto en la página y cambiar sus propiedades. Las propiedades que cambie dependen del objeto seleccionado. La operación se realiza de esta manera:

1. Seleccione el objeto.
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Haga doble clic en el objeto.
 - 2) Haga clic con el botón derecho en el objeto seleccionado y, a continuación, seleccione “Propiedades”.
 - 3) Haga clic en la flecha de menú del objeto y seleccione “Propiedades”.

Capítulo 9 Revisión de la operación

Cuando crea y manipula objetos, la aplicación SmartMedia Software registra automáticamente la operación y le permite revisarlos en cualquier momento.

De manera predeterminada, puede encontrar la barra de herramientas Revisión de operación en la parte inferior derecha del área de la pizarra.



1. Haga clic en para comenzar a revisar la operación en la página de la pizarra.

Cuando SmartMedia Software está reproduciendo la grabación de la operación, puede utilizar las herramientas de dibujo a mano alzada para anotar en la página. Una vez finalizada la reproducción, SmartMedia Software le solicitará que guarde las anotaciones.

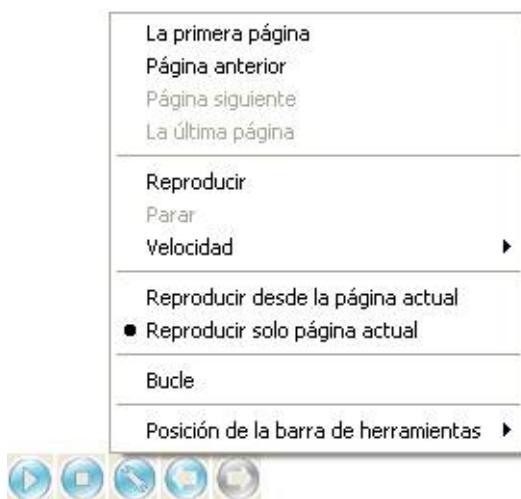
2. Para reproducir en un punto concreto, solo hay que mover el botón de seguimiento en el control deslizante de posición.



3. Haga clic en para hacer una pausa en la reproducción.

4. Haga clic en para detener la reproducción. Si ha añadido algunas anotaciones durante la reproducción, SmartMedia Software se solicitará que las guarde.

5. Haga clic en para mostrar el menú de ajustes.



La primera página/Página anterior/ Página siguiente/La última página: Haga clic en estos botones para acceder a las páginas relevantes. Si hace clic en estos botones durante la revisión de la operación, SmartMedia Software pasará a las páginas relevantes.

Reproducir: Reproduzca la grabación de la operación en la página de la pizarra.

Parar: Interrumpa la reproducción de la grabación de la operación.

Velocidad: Defina la velocidad de la reproducción. Cuanto mayor es el factor de

multiplicación, mayor será la velocidad.

Reproducir desde la página actual: Reproduzca la grabación de la operación de la página actual hasta el final.

Reproducir sólo página actual: Reproduzca la grabación de la operación solo de la página actual.

Bucle: Repita la reproducción cuando lo seleccione.

Posición de la barra de herramientas: Ajuste la posición de la barra de herramientas de revisión de la operación.

6. También puede pasar a la página anterior o a la página siguiente si hace clic en  o en .

Capítulo 10 Panel de recursos

A la izquierda de la ventana principal de SmartMedia Software se encuentra el panel de recursos, que le permite examinar, buscar, acceder y gestionar recursos para la aplicación SmartMedia Software y también crear una aplicación educativa. El panel de recursos consta de seis pestañas, como Página, Herramientas de tema, Plantilla, Biblioteca de recursos, Herramienta de búsqueda y Panel de creación de aplicaciones educativas.

Para mover el panel de recursos:

Haga clic en  en la parte inferior izquierda del panel de recursos en el otro lado de la ventana principal.

Vuelva hacer clic en  para restaurar el panel de recursos a su posición original.

Para ocultar el panel de vista previa del panel de recursos:

Haga clic en  en la parte inferior izquierda.

Para ocultar/mostrar el panel de recursos completo:

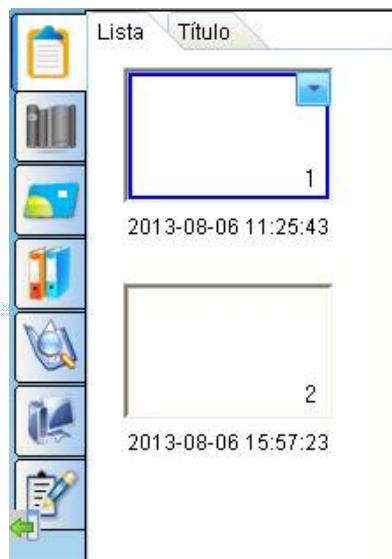
Cancelé su selección o selecciónelo en “Vista >Barra de Herramientas”.

Para ocultar/mostrar algunas pestañas del panel de recursos:

Cancelé su selección o selecciónelas en “Configuración del sistema > Herramientas > Panel de recursos”.

10.1 Página

La pestaña Página ofrece una visión general de los archivos actuales, muestra todas las páginas como miniaturas y actualiza automáticamente estas miniaturas cuando cambie el contenido de la página.



La pestaña Página proporciona dos modos de vista previa: Modo de lista y Modo de mosaico. En el Modo de lista, haga clic en la miniatura de la página para acceder a la página relevante. En el Modo de mosaico, haga doble clic en la miniatura de la página para acceder a la página relevante.

Para cambiar el nombre de la página, haga doble clic en el título debajo de la miniatura de la página y, a continuación, especifique un nuevo nombre.

10.2 Herramientas de tema

En la pestaña Herramientas de tema, puede encontrar numerosas herramientas interactivas útiles categorizadas por tema.

Hay dos formas de añadir una herramienta de tema:

1. Seleccione una miniatura de la herramienta de tema y haga clic en la página; la herramienta de tema se mostrará en la página.
2. Seleccione una miniatura de la herramienta de tema y arrastre un rectángulo en la página de la pizarra; la herramienta de tema se mostrará en la página.



Nota: la pestaña Herramientas de tema solo está disponible cuando SmartMedia o una llave USB están conectadas al ordenador.

10.3 Plantilla

La pestaña Plantilla ofrece varias plantillas. También puede guardar una página de la pizarra o un archivo de la pizarra como plantilla.



Para abrir una plantilla:

1. Seleccione la miniatura de plantilla que desea insertar en la pizarra en el área de vista previa.
2. Haga clic en la página (también puede arrastrar la plantilla en la página); se insertará la plantilla relevante en la página siguiente.

Para gestionar los recursos de la plantilla:

1. Seleccione una carpeta de plantillas.
 2. Realice una de las siguientes acciones:
 - 1) Haga clic con el botón derecho en la carpeta seleccionada.
 - 2) Haga clic en la flecha de menú de la carpeta.
- Se muestra el siguiente menú:



3. En este menú, puede crear una nueva subcarpeta, eliminar la carpeta, importar un archivo de plantilla, importar y exportar una carpeta de plantillas.

10.4 Biblioteca de recursos

La pestaña Recursos ofrece una abundante cantidad de imágenes y de recursos multimedia que puede utilizar en la presentación.



Hay tres formas de añadir una imagen o recurso multimedia en la página de la pizarra:

1. Seleccione una miniatura del recurso y haga clic en la página; el recurso se insertará en la página.
2. Seleccione una miniatura de recursos y arrastre un rectángulo en la página de la pizarra; el recurso se mostrará de acuerdo con el tamaño del rectángulo. Al arrastrar un objeto, puede pulsar la tecla "Mayús" para mantener la relación de aspecto.
3. Seleccione una miniatura del recurso y arrástrela a la página; el recurso se insertará en la página.

También puede insertar recursos en la página de la pizarra en “Insertar” en la barra de menús y seleccionar “Archivo de imagen”, Archivo Flash” o “Archivos de Video y Audio” según necesite.



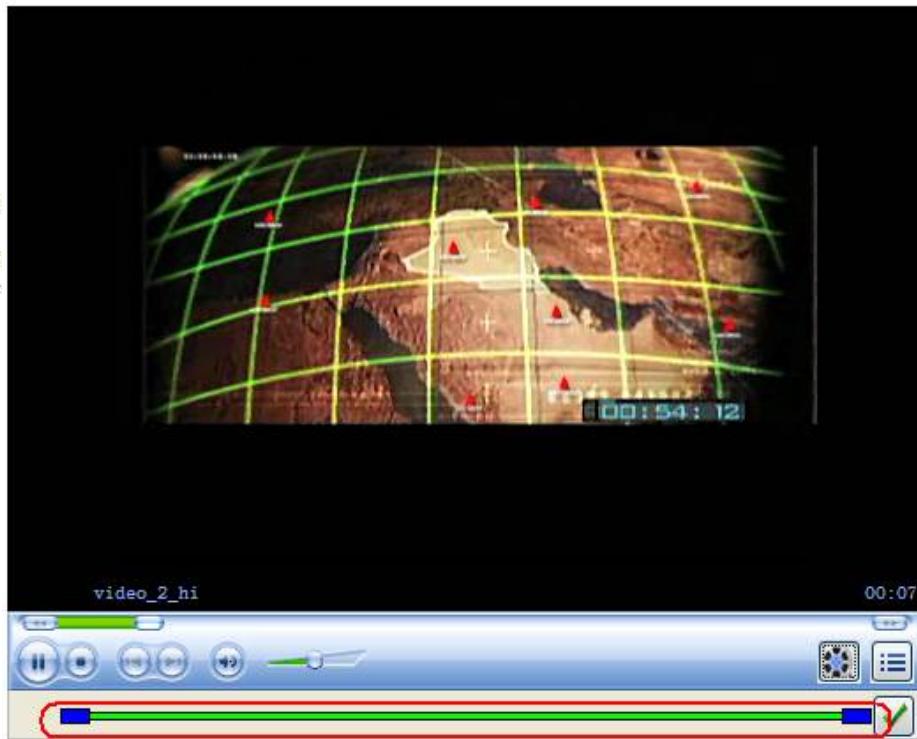
Nota: Cuando desea usar un recurso de imagen en formato .edf desde la carpeta de favoritos, solo estarán disponibles el primer y el tercer método.

Para reproducir el recurso de audio/vídeo en la página:

Puede establecer un clip de vídeo para reproducir, o capturar una imagen desde el vídeo e insertarla en la página.

Para establecer un clip de vídeo, haga clic en el botón “Clip de Video”, después se mostrará una barra de tiempo y una lista.

Arrastre la barra de tiempo para establecer los puntos inicial y final y haga clic en “Lista de Reproducciones”; después se añadirán los clips de vídeo en la lista. Puede cambiar el nombre o eliminar estos clips de vídeo de la lista. Seleccione un clip de vídeo y haga clic en “Reproducir” para verlo. “Reproducción continua” está disponible.



Para anotar en el vídeo:

Durante la reproducción del vídeo, también puede realizar anotaciones en él. Cuando esté realizando anotaciones, el vídeo dejará de reproducirse. La anotación se enviará a la capa posterior cuando el vídeo se reproduzca de nuevo.

SmartMedia Software también proporciona las carpetas de favoritos para recursos de imágenes y multimedia. Puede añadir imágenes y objetos multimedia en la página desde esas carpetas.

Para añadir una imagen u objeto multimedia en la página a la biblioteca de recursos o carpeta de favoritos:

1. Seleccione la biblioteca de recursos o la carpeta de favoritos en la pestaña Recursos.
2. Seleccione un objeto en la página.
3. Arrastre el objeto al área de vista previa.

Para eliminar un objeto de la página en la biblioteca de recursos o carpeta de favoritos

1. Seleccione la biblioteca de recursos o la carpeta de favoritos en la pestaña Recursos.
2. Haga clic con el botón derecho en el área de vista previa y seleccione “Borrar”.

Para gestionar la biblioteca de recursos o las carpetas de favoritos:

1. Seleccione la biblioteca de recursos o la carpeta de favoritos en la pestaña

Biblioteca de Recursos.

2. Realice una de las siguientes acciones:

1) Haga clic con el botón derecho en la carpeta;

2) Haga clic en la flecha de menú de la carpeta. Se muestra el siguiente menú:



3. En este menú, puede crear una nueva subcarpeta, eliminar, cambiar el nombre, actualizar la carpeta e importar el archivo y carpeta de recursos en el equipo.



Nota:

1. La carpeta Usado recientemente guardará las imágenes que se están actualizando para facilitar su uso futuro.
2. Solo se pueden eliminar y cambiar el nombre de las carpetas auto-añadidas.
3. Solo puede importar recursos de imágenes en formatos .bmp, .wmf, .emf, .jpg, .jpeg y gif y recursos multimedia en formatos avi, .wmv, .ASF, .dat, .mpg, .mpeg, .rm, .rmvb, .mov, .vob y .flv.

10.5 Herramienta de búsqueda

En la herramienta de búsqueda, puede traducir una palabra o frase en el idioma de destino, buscarla en el diccionario y buscar imágenes para ella. También le permite insertar los resultados de la búsqueda en la página.



Para traducir o buscar una palabra o frase:

1. Introduzca la palabra o frase que desea traducir o buscar en el diccionario.
2. Seleccione "Traducir" o "Diccionario" en las opciones de la sección Opciones de tipo
3. Elija el idioma de origen y el idioma de destino.
4. Haga clic en "Buscar". Puede insertar los resultados de la búsqueda en la página actual haciendo clic en "*Insertar en la página actual*".
5. Puede volver a editar los resultados de la búsqueda insertados en la página haciendo doble clic en ellos.

Para buscar imágenes para una palabra:

1. Introduzca la palabra que desea buscar.
2. Seleccione "Diccionario" en las opciones de la sección Opciones de tipo.
3. Haga clic en "Search". Puede seleccionar "Abrir desde página web" para mostrar los resultados de la búsqueda en una página web. Si desea insertar una imagen de los resultados de la búsqueda en la página, haga clic y arrástrela a cualquier parte en blanco de la página.

10.6 Local

La pestaña Local le permite añadir archivos EDF, BMP, EMF, WMF, TIF, JPG, GIF, PNG, CDF, SWF, AVI, WMV, ASF, DAT, MPG, MPEG, RM, RMVB, MOV, VOB y FLV del equipo en la página de la pizarra. Para ello, siga estas indicaciones:

1. Seleccione el área relevante en el área de vista previa.
2. Haga clic en la página o arrastre el archivo en la página; a continuación, el archivo se insertará en la página como un objeto.

El archivo insertado se puede manipular como un objeto y guardarse en la carpeta de favoritos.


Nota:

1. El área de vista previa puede mostrar archivos en cualquier formato pero solo se pueden añadir archivos a la página de la pizarra en los formatos EDF, BMP, EMF, WMF, TIF, JPG, GIF, PNG, CDF, SWF, AVI, WMV, ASF, DAT, MPG, MPEG, RM, RMVB, MOV, VOB y FLV. Si desea añadir un archivo en otro formato, puede hacer doble clic en la miniatura para abrirlo.
2. Para una imagen en formato BMP, JPG, JPEG o TIF, puede ajustar su transparencia cambiando sus propiedades.

10.7 Panel de creación de aplicaciones educativas

En el panel de creación de actividades educativas puede añadir efecto de animación para objetos y páginas, y también puede introducir preguntas en la aplicación.



10.7.1 Efecto de objeto

Puede establecer los efectos de entrada, énfasis y de salida para cualquier objeto en la página. Mientras tanto, puede hacer que el objeto se desplace por la trayectoria de la animación preestablecida.

Añadir efecto

Puede añadir cuatro tipos de animación para un objeto seleccionado o para varios en la página actual, como “Entrada”, “Énfasis”, “Salida” y “Rutas de movimiento”. Siga estas indicaciones:

1. Seleccione uno o varios objetos a los que deseé añadir efectos.
2. Haga clic en “Añadir Efecto” y seleccione un tipo de efecto en el menú emergente.



 **Nota:** al añadir efectos, puede previsualizar los efectos añadidos si activa de antemano "Auto Preview".

3. Despues de añadir los efectos, estos se mostrarán en la lista Efectos en orden.



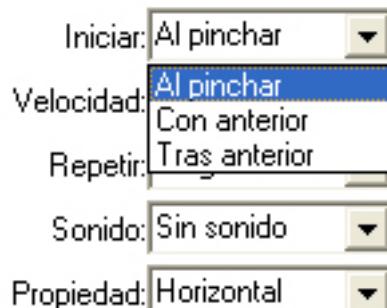
Establecer efecto

Puede personalizar los efectos seleccionados.

Iniciar:	Al pinchar
Velocidad:	Medio (2 S)
Repetir:	Ninguno
Sonido:	Sin sonido
Propiedad:	Horizontal

Iniciar

Puede personalizar la forma de reproducir los efectos. El sistema ofrece tres formas de hacerlo: "Al pinchar", "Con anterior" y "Tras anterior".



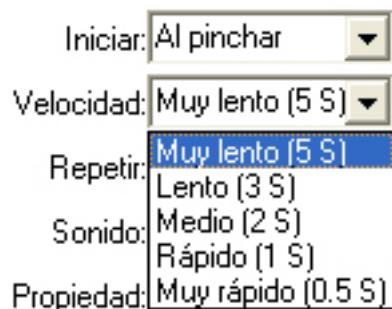
Nota: al desplazar la trayectoria de animación mostrada en la lista de seguimiento de la animación, puede ayudar el tiempo de reproducción para cada animación.

Velocidad

Puede personalizar la velocidad de reproducción de los efectos. El sistema le ofrece cinco velocidades diferentes, como "Muy lento (5s)", "Lento (3s)", "Medio (2s; default)", "Rápido (1s)" y "Muy rápido (0.5s)".

Hay dos formas de personalizar la velocidad:

1. Seleccione el objeto en la lista de efectos y, a continuación, seleccione un valor de velocidad apropiado en la lista desplegable de velocidad;
2. Ajuste el seguimiento de animación en la lista de seguimiento de animaciones. Cuanto mayor es el seguimiento, menor será la velocidad.



Repetir

El sistema ofrece varias clases diferentes de tiempos de repetición ("Ninguno" de manera predeterminada). Para personalizar los tiempos de repetición, solo tiene que seleccionar un elemento en la lista de repetición desplegable.



Sonido

El sistema ofrece más de 20 tipos de efectos de sonido ("Ninguno" de manera predeterminada). Para personalizar el efecto de sonido, solo tiene que seleccionar un elemento en el cuadro de sonido desplegable. Además, puede añadir los sonidos que deseé.



Propiedad

El menú desplegable de propiedades puede variar en función de los distintos efectos de animación. Puede ajustar el valor de la propiedad para cambiar el efecto de reproducción. (p. ej.: Para "Explotar", puede ajustarlo en "Explotar Horizontal" o "Explotar Vertical" mediante el cambio del valor de la propiedad.)

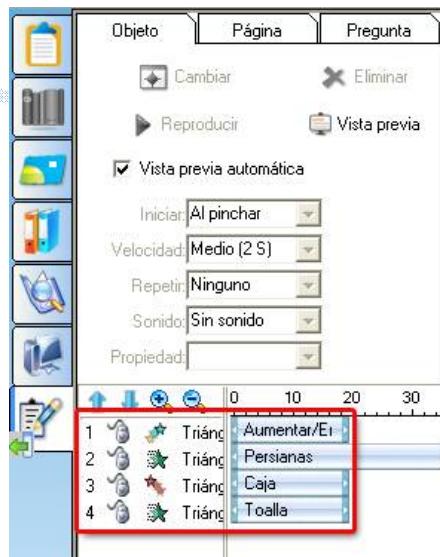


Editar efecto

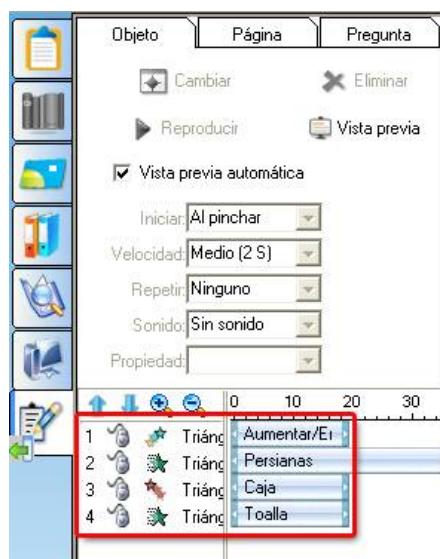
Puede cambiar los efectos de animación y ajustar su orden de reproducción.

Cambiar efecto

1. Seleccione el objeto que desea cambiar.

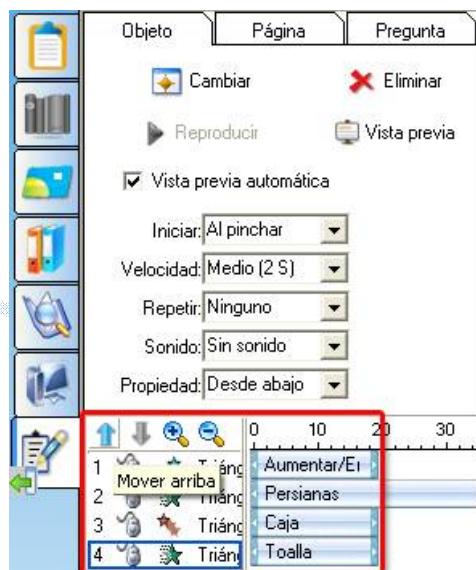


2. Haga clic en “Cambiar” y seleccione los efectos de animación apropiados en el menú desplegable.



Cambiar el orden de reproducción

1. Seleccione el objeto de la lista de objetos de animación.

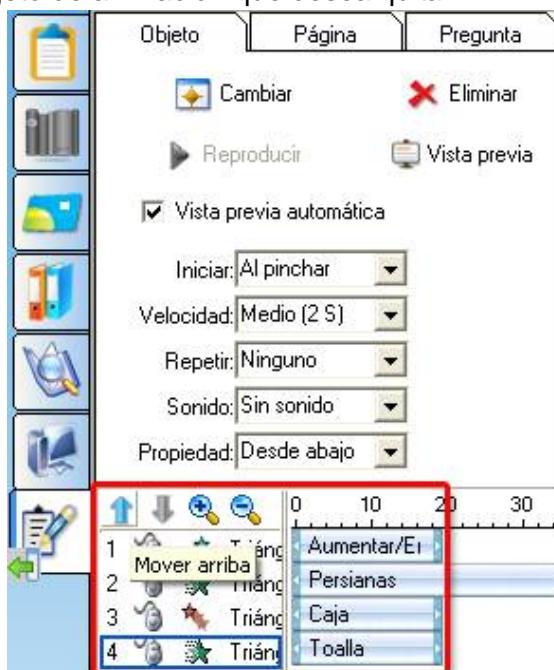


2. Haga clic en “Mover arriba”  o “Mover abajo” .

Quitar efecto

Puede quitar los efectos del objeto que ya no deseé en la lista de objetos de animación. Siga estas indicaciones:

1. Seleccione el objeto de animación que desea quitar.



2. Haga clic en “Eliminar”.



Nota:

1. Cuando se quita un objeto, todos los efectos añadidos a él se eliminarán automáticamente.
2. Puede quitar varios objetos de animación al mismo tiempo pulsando la tecla "Mayús".

Vista previa automática

Los usuarios pueden previsualizar los efectos del objeto seleccionado de la forma siguiente.

1. Seleccione el objeto que desea previsualizar.
2. Haga clic en "Vista previa".



3. Cuando haya finalizado la vista previa del efecto, el software detendrá automáticamente la vista previa.

Reproducir la vista previa

Esta función le permite previsualizar todos los efectos de los objetos en la página actual.

10.7.2 Efecto de página

Añadir efecto de página

Se pueden añadir varios efectos a una página, como persianas horizontales, persianas verticales, combinado horizontal, combinado vertical, cobertura, división horizontal, etc. Siga estas indicaciones:

1. Haga clic en "Página".
2. Seleccione el efecto relevante en el menú desplegable.
3. Haga clic en el efecto deseado.
4. Haga clic en "Aplicar a todas las páginas" y después todas las demás páginas compartirán los mismos efectos con la página actual.



Personalizar el efecto de página

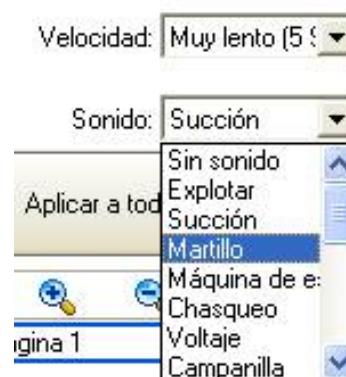
Puede personalizar los efectos de la página, incluyendo la velocidad de reproducción y el sonido de la forma siguiente:

1. Haga clic en “Página”.
2. Seleccione el efecto de página que desea personalizar.
3. Seleccione la velocidad deseada en la lista de velocidad.



Nota: de manera predeterminada, la velocidad es “Medio (2s)”.

4. Seleccione el efecto de sonido deseado en la lista de sonido.



Cambiar el efecto de página

Puede cambiar los efectos de página si lo necesita de la forma siguiente:

1. Haga clic en “Página”.
2. Haga clic en “Cambiar” y, a continuación, seleccione el efecto de página que desea cambiar.

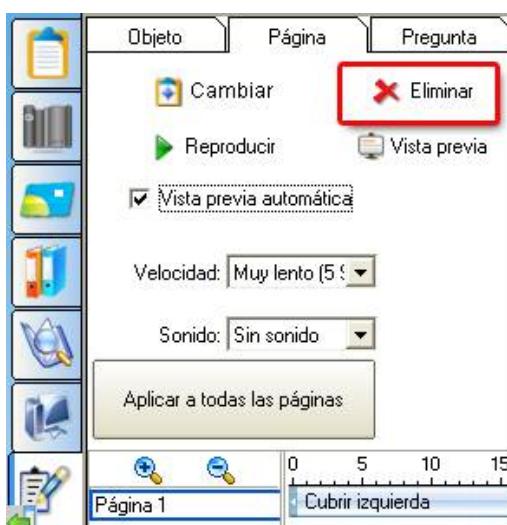


3. Haga clic en el efecto de página deseado.

Eliminar el efecto de página

Puede eliminar cualquier efecto de página que desee. Siga estas indicaciones:

1. Haga clic en "Página".
2. Seleccione el efecto de página que desea eliminar.



3. Haga clic en "Eliminar".



Nota: también puede suprimir los efectos de página eliminando la página. Para eliminar varios efectos de animación al mismo tiempo, pulse la tecla "Mayús" y selecciónelos uno tras otro.

10.8 Adición de una prueba interactiva

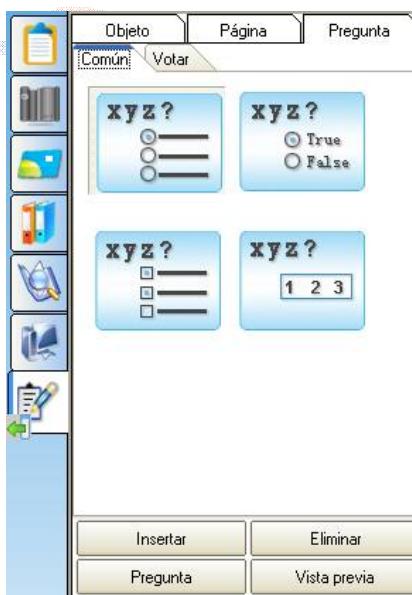
Puede realizar pruebas interactivas en la clase. El software incluye los tipos de preguntas más habituales, como selecciones únicas, selecciones múltiples, verdaderas o falsas, llenar espacios vacíos y votos, lo que ayuda a comprometer en

gran medida a los alumnos.

10.8.1 Insertar pregunta

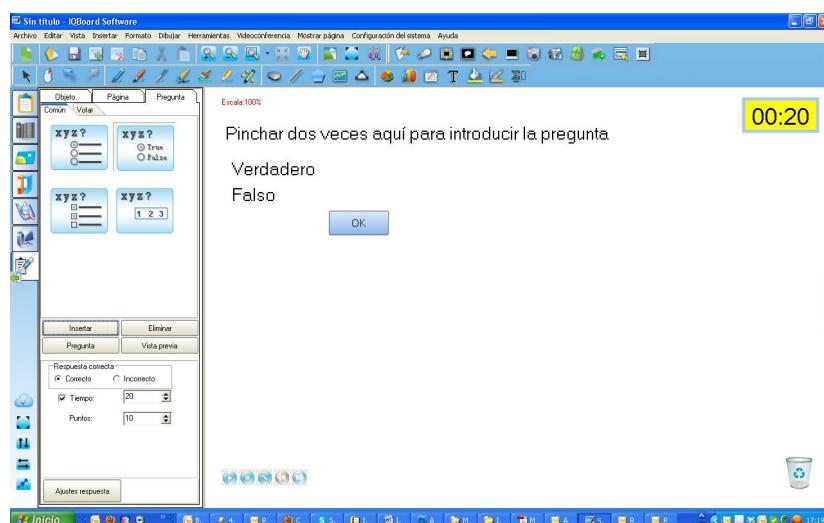
Puede añadir una o más preguntas a la página. Siga estas indicaciones:

1. Haga clic en el ícono del tipo de pregunta que desea insertar en el panel de configuración de preguntas.



2. Haga clic en "Insertar".

3. El tipo de pregunta que seleccione se mostrará en la página actual.



Nota:

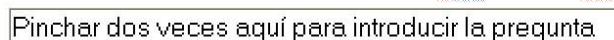
1. Solo puede insertar una pregunta interactiva por página.
2. Para cambiar el tipo de pregunta, solo hay que seleccionar otro ícono de pregunta y hacer clic en "Insertar".
3. Para eliminar la pregunta insertada, solo hay que hacer clic en "Eliminar".

10.8.2 Editar pregunta

Puede editar las preguntas interactivas que haya insertado de la forma siguiente:

1. Active el cuadro de título o de opciones realizando uno de los procedimientos siguientes:

- 1) Haga doble clic en el cuadro de título o de opciones.
- 2) Haga clic en “Insertar Texto” y escriba en el cuadro de texto o de opciones.
- 3) Seleccione el cuadro de texto de título o de opciones y haga clic en  en los controladores de marquesinas.

 Pinchar dos veces aquí para introducir la pregunta

Verdadero



Falso



OK

Fuente

MS Sans Serif

00:20

Scale:71%
1+1=?

- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 4

OK



Nota:

1. Arrastre el cuadro de texto de título o de opciones para cambiar su posición.
2. No puede introducir texto en el espacio cuando haya insertado una pregunta de rellenar espacios en blancos.
3. Haga doble clic en "OK" para personalizar las propiedades del botón, como el nombre o el fondo.



Personalizar pregunta

Puede cambiar las propiedades de la pregunta.

Opciones: El número de opciones para la selección única y la selección múltiple va de 2 a 8 (valor predeterminado: 4). Ajústelo escribiendo un número en el cuadro de texto Opciones o en el botón Opciones de funcionamiento.

Respuesta correcta: Defina la respuesta correcta para la pregunta.

Tiempo: El rango de tiempo es de 1 segundo a 120 segundos (valor predeterminado: 20 segundos). Ajústelo escribiendo un número en el cuadro de texto Tiempo o en el botón Tiempo de funcionamiento.

Puntos: De 1 punto a 100 puntos (valor predeterminado: 10 puntos). Ajústelo escribiendo un número en el cuadro de texto Puntos o en el botón Puntos de funcionamiento.

Gráfico: Puede seleccionar el gráfico circular o el gráfico de barras para reflejar las estadísticas de la votación.



Nota: en la opción de rellenar los espacios en blanco, defina una o más respuestas correctas a una pregunta.

Capítulo 11 Herramientas del asistente

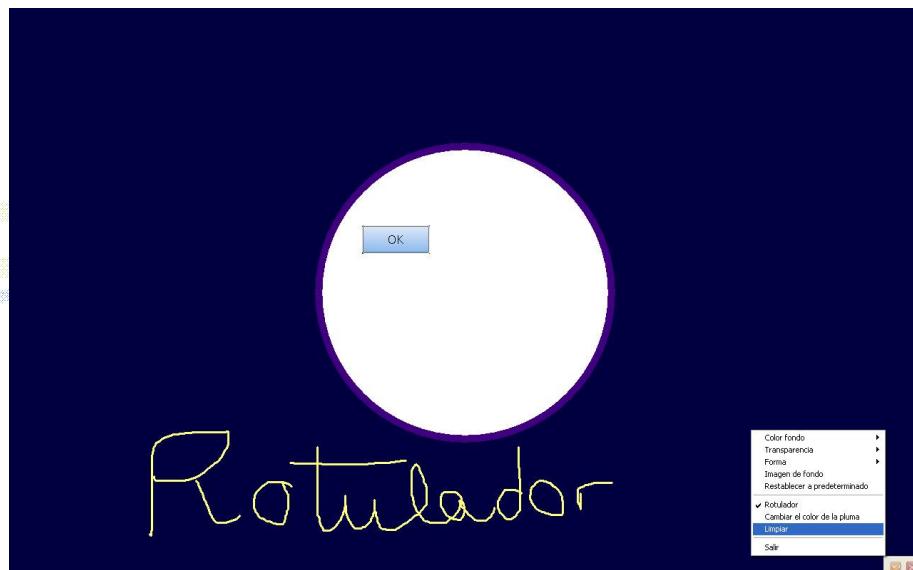
SmartMedia Software incluye algunas herramientas de asistente muy útiles para que la formación y la presentación resulten más convenientes y eficaces. Las herramientas del asistente incluyen las herramientas de pantalla, herramientas matemáticas, captura de pantalla, grabación de pantalla, herramientas especiales y acceso rápido a la aplicación.

11.1 Herramientas de pantalla

11.1.1 Foco

La opción Foco permite atraer la atención a un área de la pantalla. Puede trabajar con el sistema Windows en el área resaltada. Siga estas indicaciones:

1. Hay cuatro formas de obtener la función Foco:
 - 1) Haga clic en “*Herramienta > Foco*” en la barra de menús.
 - 2) Haga clic en  en la barra de herramientas comunes.
 - 3) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante.
 - 4) Haga clic en “*Inicio>Programas>SmartMedia Software V5.1b> Herramientas de pantalla> Foco*”.
2. La forma predeterminada de la opción Foco es el círculo. Arrastre el borde para ampliar y mover el foco.
3. Haga clic en  en la parte inferior derecha de la pantalla para ajustar las propiedades del foco, como la forma, el color de fondo y la transparencia, y puede realizar anotaciones en el área de fondo del resaltado haciendo clic en “*Rotulador*”. Haga clic en “*Limpiar*” para borrar la anotación. Si cierra la opción Foco sin seleccionar “*Limpiar*” o “*Restablecer a predeterminado*”, la anotación se mostrará la próxima vez que utilice la opción Foco.



4. Para cerrar la opción Foco, realice una de las siguientes acciones:

- 1) Haga clic en  en la parte inferior derecha de la pantalla y, a continuación, seleccione "Salir".
- 2) Haga clic en  la parte inferior derecha de la pantalla.

11.1.2 Mostrar pantalla

La función Mostrar pantalla permite cubrir y mostrar la información en la pantalla. Puede hacer funcionar el sistema Windows en el área mostrada. Se incluyen tres métodos de mostrar: arriba-abajo, izquierda-derecha, todas las direcciones.

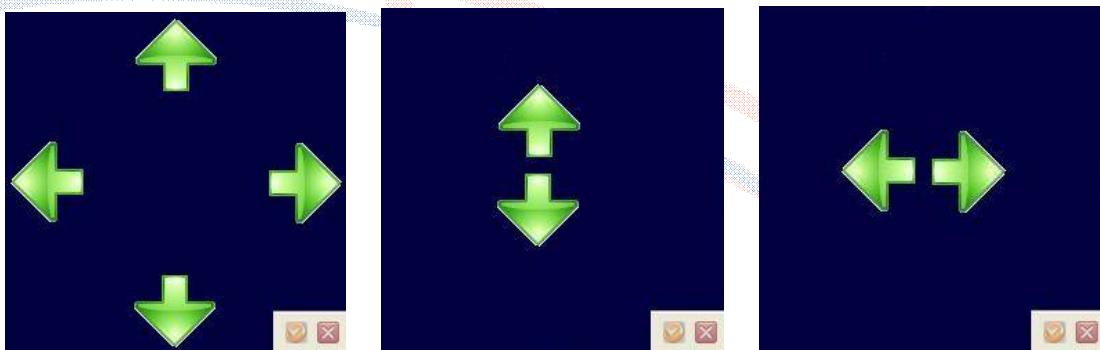
1. Hay cuatro formas de la función Mostrar pantalla.
- 1) Haga clic en "*Herramienta > Mostrar pantalla (todas las direcciones)*" en la barra de menús y, a continuación, seleccione un método de revelado en el submenú.
- 2) Haga clic en cualquier botón de Mostrar pantalla en la barra de herramientas del asistente.
- 3) Haga clic en cualquier botón de Mostrar pantalla en la barra de herramientas flotante.
- 4) Haga clic en "*Inicio>Programas>SmartMedia Software V5.1b>Herramientas de pantalla>*" y seleccione un método de mostrar pantalla.(Arriba-abajo) (Izquierda-derecha), Ver pantalla (todas las direcciones)



Nota: de manera predeterminada, el botón Revelar pantalla en la barra de herramientas del asistente y en la barra de herramientas flotante es "todas las direcciones"; si desea otros métodos de mostrar pantalla, haga clic en "Configuración del sistema>Herramientas>" en la barra de herramientas y después añada otros métodos de mostrar pantalla en "Herramientas flotantes" y "añadir herramientas"

2. Puede arrastrar las flechas para mostrar la pantalla horizontal y longitudinalmente, y del centro a todas las direcciones.

3. Haga clic en  en la parte inferior derecha de la pantalla para ajustar las propiedades de la función Mostrar pantalla, y puede realizar anotaciones en el área de fondo de Mostrar pantalla haciendo clic en “Rotulador”. Haga clic en “Eliminar” para borrar la anotación. Si cierra la opción Mostrar pantalla sin seleccionar “Eliminar” o “Restablecer a predeterminado”, la anotación se mostrará la próxima vez que utilice la opción Mostrar pantalla.



4. Para salir de la función Mostrar pantalla, siga uno de esos procedimientos:

- 1) Haga clic en  en la parte inferior derecha de la pantalla y, a continuación, seleccione “Salir”.
- 2) Haga clic en  la parte inferior derecha de la pantalla.

11.1.3 Flecha de pantalla

Esta opción le permite colocar una flecha grande en la pantalla interactiva para atraer la atención hacia un área de la pantalla. Si hace clic con el botón derecho en la flecha, cambiará el color de fondo, la dirección y la transparencia de la flecha.

1. Hay cuatro formas de obtener la función Flecha de pantalla.

1) Haga clic en “Herramientas > Flecha de pantalla (cursor)” en la barra de menús.

2) Haga clic en  en la barra de herramientas del asistente.

3) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante.

4) Haga clic en “Inicio>Programas>SmartMedia Software V5.1b> Herramientas de pantalla>Flecha de pantalla (cursor)”.

2. Puede arrastrar la flecha a otra parte de la pantalla. Si arrastra la cabeza de la flecha, apuntará a la dirección en la que la está arrastrando. Y también puede hacer clic y mantener el extremo de la flecha para un movimiento translacional.

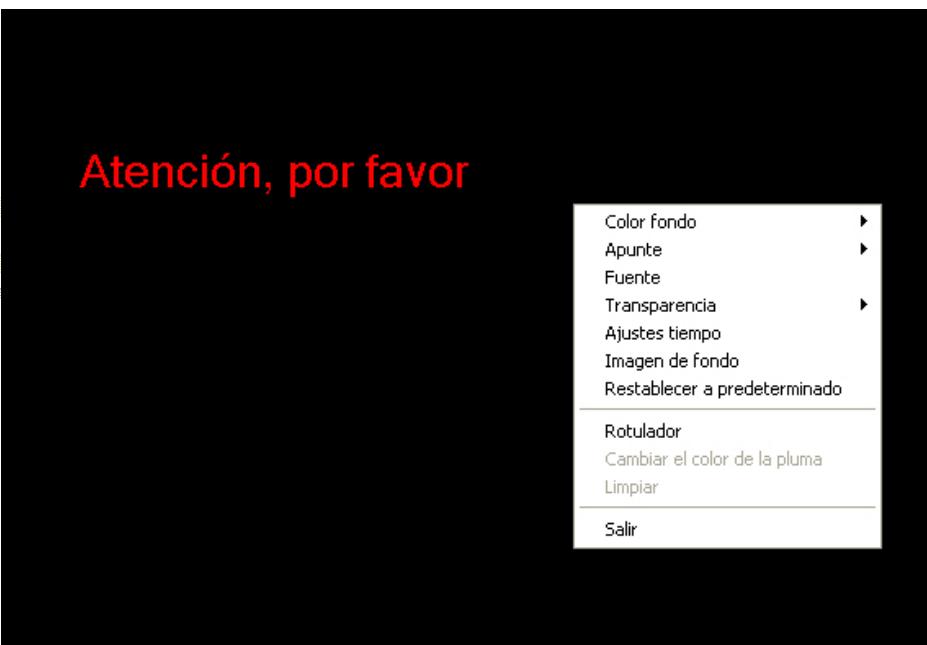


3. Para cerrar la flecha de ventana, haga clic con el botón derecho en ella y seleccione "Salir".

11.1.4 Pantalla negra

Puede mostrar una pantalla negra para atraer la atención o para indicar el siguiente paso de la formación.

1. Cuatro formas de obtener la función Pantalla negra.
 - 1) Haga clic en "*Herramientas > Pantalla en negro*" en la barra de menús.
 - 2) Haga clic en  en la barra de herramientas del asistente.
 - 3) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante.
 - 4) Haga clic en "*Inicio>Programas>SmartMedia Software V5.1b> Herramientas de pantalla>Pantalla en negro*".
2. Puede hacer clic en el botón  en la parte inferior derecha de la pantalla para ajustar las propiedades de la pantalla negra, como el color/imagen del fondo, un mensaje de aviso, la fuente, transparencia, ajuste del tiempo y también puede realizar anotaciones en el área de fondo de la pantalla negra haciendo clic en "*Rotulador*". Haga clic en "*Eliminar*" para borrar la anotación. Si cierra la opción Pantalla negra sin seleccionar "*Eliminar*" o "*Restablecer a predeterminado*", la anotación se mostrará la próxima vez que utilice la opción Pantalla negra.
3. Puede elegir la pantalla negra mediante uno de los procedimientos siguientes:
 - 1) Haga clic en  en la parte inferior derecha de la pantalla y, a continuación, seleccione "Salir".
 - 2) Haga clic en  la parte inferior derecha de la pantalla.
 - 3) Cuando inicia esta función, puede definir el tiempo de visualización de la pantalla negra. Cuando ha acabado el tiempo, la pantalla negra desaparece automáticamente.
 - 4) Pulse "*Ctrl+Alt+E*".



11.1.5 Resaltado

Puede resaltar una o varias áreas en la pantalla para atraer la atención.

1. Hay cuatro formas de obtener la función Resaltado.
- 1) Haga clic en “Herramientas > Resaltar” en la barra de menús.
- 2) Haga clic en  en la barra de herramientas del asistente.
- 3) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante.
- 4) Haga clic en “Inicio>Programas>SmartMedia Software V5.1b> Herramientas de de pantalla>Resaltar”.



Nota: De manera predeterminada, el botón  no se encuentra en la barra de herramientas flotante, tiene que añadirlo usted mismo. Haga clic en “System setting > Toolbars>” en la barra de menús y después añada  a la barra de herramientas flotante.

2. ¿Cómo se realiza el resaltado?

Puede crear el área resaltada moviendo el cursor.

3. Haga clic en  en la parte inferior derecha de la ventana para ajustar las propiedades de la opción Resaltado, como el color de fondo y la transparencia. Y también puede seleccionar un único resaltado o varios resaltados para resaltar una o varias áreas en las que desea atraer la atención. También puede realizar anotaciones en el área del fondo del resaltado haciendo clic en “Rotulador”. Haga clic en “Limpiar” para borrar la anotación. Si cierra la opción Resaltado sin seleccionar “Limpiar” o “Restablecer a predeterminada”, la anotación se mostrará la próxima vez que utilice la opción Resaltado.



11.1.6 Captura de pantalla

1. Hay cuatro formas de obtener la función Captura de pantalla.

1) Haga clic en “*Herramientas > Captura de pantalla*” en la barra de menús.

2) Haga clic en  en la barra de herramientas del asistente y aparecerá la barra de herramientas de Captura de pantalla.



3) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante y la barra de herramientas de Captura de pantalla se mostrará en vertical.

2. Hay cuatro formas de capturar una pantalla:

1) Para capturar la pantalla completa, haga clic en “*Captura de pantalla completa* 

2) Para capturar una ventana en la pantalla, haga clic en el botón “*Captura de ventana* 

3) Para capturar un área de la pantalla rectangular, haga clic en “*Captura de área* 

4) Para capturar un área a mano alzada, haga clic en “*Captura a mano alzada* 
 113

3. Antes de capturar la pantalla, haga clic en  para seleccionar el método de inserción de la pantalla capturada. Puede seleccionar “Insertar en página actual” o “Insertar en nueva página”.

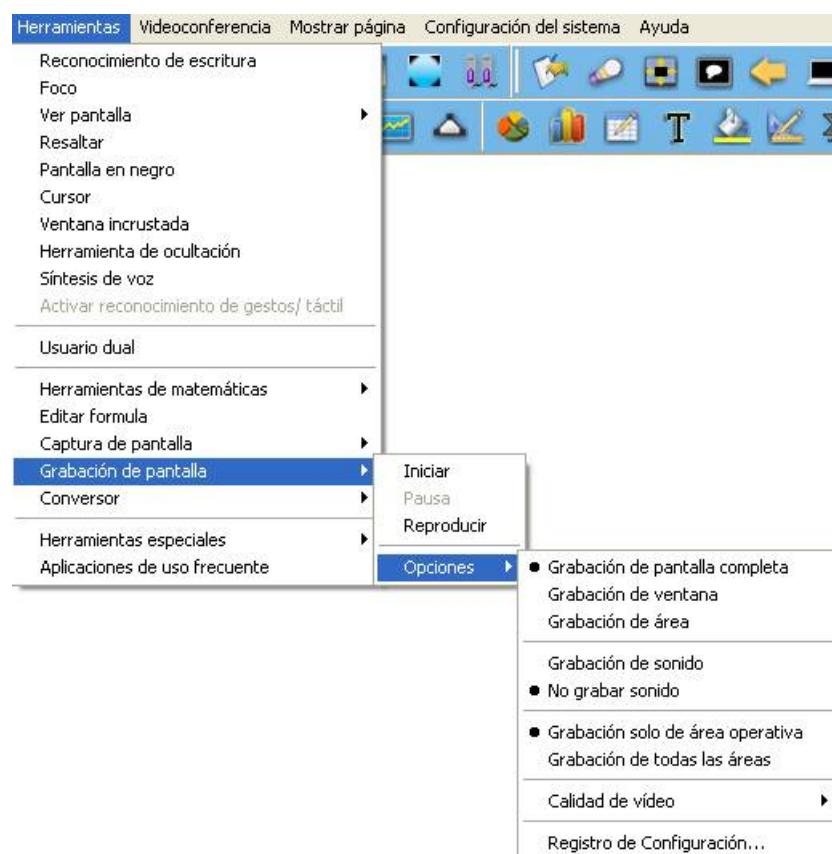
Después de capturar la pantalla, el sistema insertará la imagen capturada en la página relevante, de acuerdo con el método de inserción seleccionado.

11.1.7 Grabación y reproducción de la pantalla

SmartMedia Software proporciona tres formas de grabar las acciones que realice en la pantalla interactiva, incluyendo la grabación de la pantalla completa, la grabación del área y la grabación de la ventana. También puede grabar sonido simultáneamente. El archivo grabado se puede guardar en formato AVI y se puede convertir a los formatos WMV, SWF (archivo FLASH) o EXE. Puede reproducir la grabación utilizando el reproductor SmartMedia o cualquier otro reproductor multimedia, como el reproductor Windows Media.

1. Hay tres formas de obtener la función Grabación de pantalla.

1) Haga clic en “*Herramientas > Grabación de pantalla*” en la barra de menús y seleccione en las opciones el estilo de grabación que desea. La imagen es como sigue:



2) Haga clic en  en la barra de herramientas del asistente y aparecerá la barra de herramientas de Grabación de pantalla.



- 3) Haga clic en  en la barra de herramientas flotante y la barra de herramientas de Grabación de pantalla se mostrará en vertical.

2. Cómo grabar una pantalla:

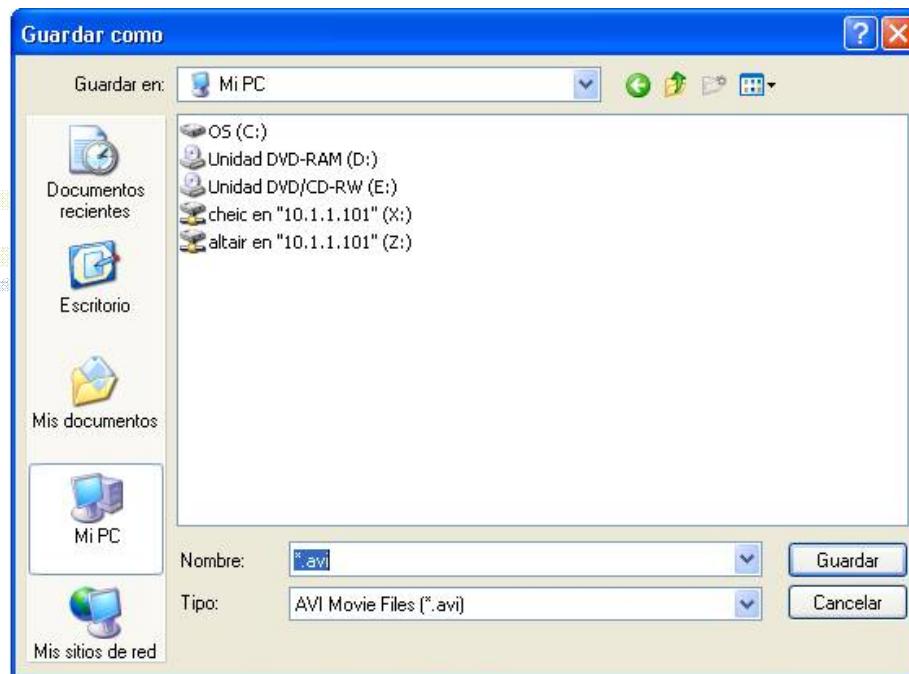
- 1) Antes de comenzar la grabación, puede hacer clic en  en la barra de herramientas Grabación de pantalla para seleccionar el estilo de grabación que desea. En “Opciones de grabación”, defina la ruta de almacenamiento, la hora de almacenamiento y la marca de agua que se mostrará en la esquina inferior derecha del archivo de grabación de la pantalla.



- 2) Haga clic en , se muestra una ventana de confirmación; haga clic en “OK” y aparecerá la ventana de guardado del archivo.



- 3) Determine el nombre del archivo y la ruta y, a continuación, haga clic en “Guardar” para iniciar la grabación.



Nota: puede cambiar la ruta predeterminada para guardar el vídeo en Opciones > Rutar predeterminada > Definido por el usuario".

Si ha seleccionado “Pantalla completa”, SmartMedia Software grabará la pantalla completa.

Si ha seleccionado “Grabar ventana”, seleccione la ventana que desea grabar y haga clic en la ventana.

Si ha seleccionado “Grabar área”, pulse y arrastre el cursor para definir el área que desea grabar.

4) Durante la grabación, puede hacer clic en  para hacer una pausa en la grabación y puede hacer clic en  para finalizar la grabación.

3. Cómo reproducir la pantalla grabada:

Después de finalizar la grabación, el reproductor de SmartMedia se mostrará automáticamente para reproducir la pantalla grabada. También puede hacer clic en

 en la barra de herramientas Grabación de pantalla para iniciar manualmente el reproductor. Y después, haga clic en  en el reproductor para reproducirlo.



Nota: puede utilizar otro reproductor, como Reproductor de Windows Media para reproducir los archivos de vídeo grabados.

4. Cómo convertir el formato de vídeo:

1) Para convertir el archivo AVI grabado a formato SWF:

Haga clic en  en la barra de herramientas de Grabación de pantalla y, a continuación, seleccione “AVI to SWF”.

Abra el archivo AVI que desea convertir haciendo clic en “Archivo” en “SWF convertir”, haga clic en el botón  en la ventana de conversión o seleccione “Convertir a SWF” en el menú desplegable de “Archivo”. Introduzca el nombre y la ruta del archivo SWF y comienza la conversión.

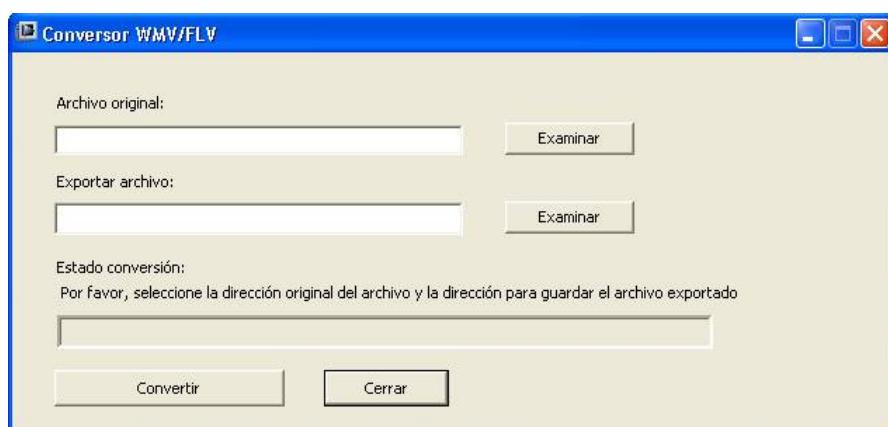


Cuando la conversión ha acabado, el software comunicará del éxito de la conversión; haga clic en “Ok” para completar la conversión.



2) Para convertir el archivo AVI grabado a formato WMV:

Haga clic en  en la barra de herramientas de Grabación de pantalla y, a continuación, seleccione “AVI to WMV”. La ventana de conversión de WMV se muestra de la forma siguiente:



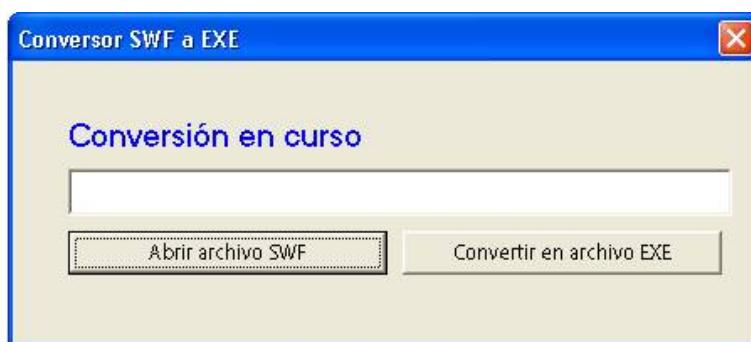
Abra el archivo AVI que desea convertir haciendo clic en el botón “*Examinar*” en “*Archivo Original*”, a continuación, haga clic en “*Examinar*” en “*Exportar archivo*” para seleccionar una dirección para guardar el archivo WMV. A continuación, puede hacer clic en “*Convertir*” para iniciar la conversión.

Cuando la conversión ha acabado, el software comunicará del éxito de la conversión; haga clic en “*Ok*” para completar la conversión.



3) Para convertir el archivo SWF a formato EXE:

Haga clic en  en la barra de herramientas de Grabación de pantalla y, a continuación, seleccione “*SWF a EXE*”. La ventana de conversión de EXE se muestra de la forma siguiente:



Haga clic en el botón “*Abrir archivo Flash*” para abrir el archivo SWF que desea convertir y, a continuación, haga clic en “*Convertir en archivo EXE*” para iniciar la conversión;

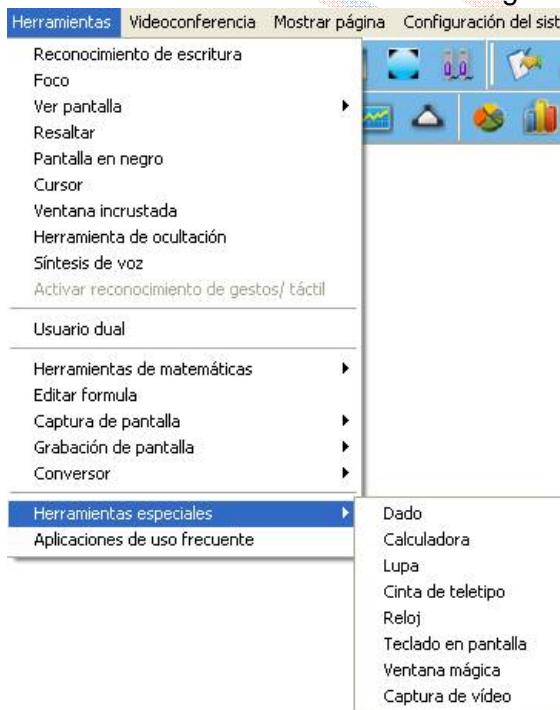
Cuando la conversión ha acabado, el software comunicará del éxito de la conversión; haga clic en “*Ok*” para completar la conversión.

11.2 Herramientas especiales

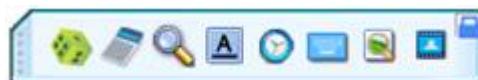
SmartMedia Software también incluye algunas herramientas útiles, como el dado, la calculadora, la lupa, el desplazamiento de la cinta de teletipo, el reloj y el teclado en pantalla, la perspectiva de capas y la captura de vídeo.

11.2.1 Cómo obtener las funciones de las herramientas especiales

1. Haga clic en “Herramientas > Herramientas especiales” y seleccione la herramienta correspondiente en el submenú. Consulte la imagen siguiente:



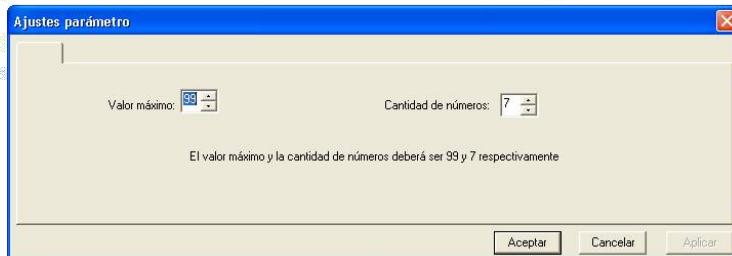
2. Haga clic en  en la barra de herramientas del asistente y seleccione la herramienta correspondiente en la barra de herramientas> Herramientas especiales de la forma siguiente:



3. Haga clic en  en la barra de herramientas flotante y seleccione la herramienta correspondiente en la barra de herramientas> Herramientas especiales que se muestra verticalmente.

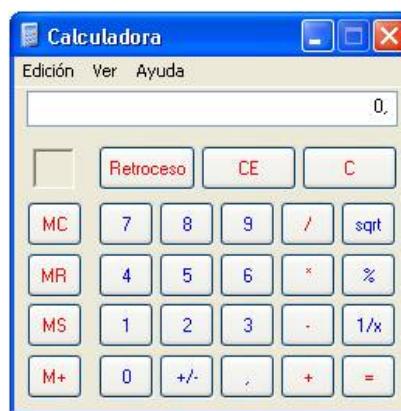
11.2.2 Dado

Utilice el dado  para generar números aleatorios del 1 al 7. Y puede hacer clic en “Ajustes” para establecer el valor máximo y la cantidad numérica. Y después haga clic en “Generar” para generar números aleatorios. La imagen es como sigue:



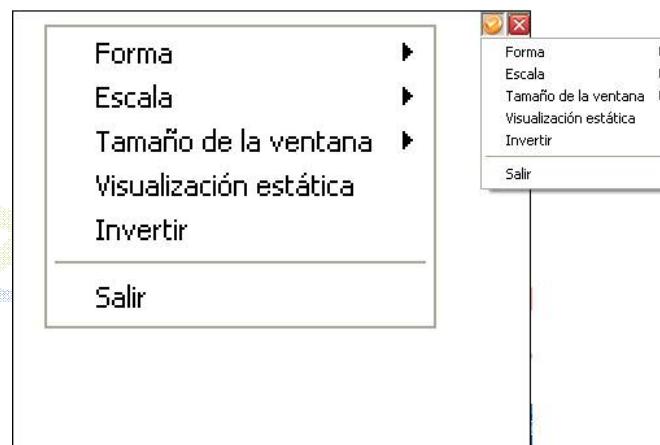
11.2.3 Calculadora

SmartMedia Software incluye una calculadora  para realizar cálculos matemáticos.



11.2.4 Lupa

La lupa  se utiliza para ampliar áreas en la pantalla. Puede hacer clic en  o haga clic con el botón derecho en la ventana de la lupa para cambiar las propiedades de la lupa, como la forma de la ampliación, la escala, el tamaño de la ventana, entre otras.



11.2.5 Desplazamiento de cinta de teletipo

Puede crear un desplazamiento de cinta de teletipo  en la pantalla para avisar de un mensaje. Se muestra la ventana Ajustes cinta de teletipo, de la forma siguiente:



Puede cambiar las propiedades si es necesario; haga clic en “OK”, el mensaje de aviso se desplaza de izquierda a derecha en la parte inferior de la página de la pizarra, de la forma siguiente:



Por favor, Inserte su Comentario

Haga clic en la cinta de teletipo en la pantalla; se mostrará una barra de herramientas en la pantalla.



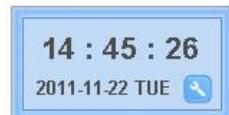
Las funciones de cada ícono son las siguientes:

- ➡ Desplace la cinta de teletipo, la posición de visualización se mueve como desea;

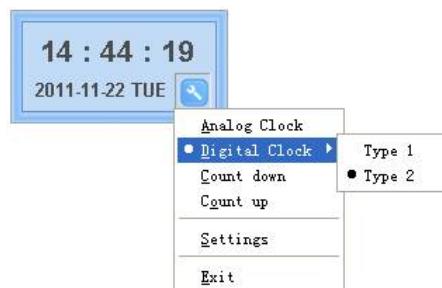
-  Acceda a la ventana Ajustes cinta de teletipo y cambie las propiedades que desee;
-  Bloquee o desbloquee la posición de la cinta de teletipo;
-  Cierre la cinta de teletipo.

11.2.6 Reloj y temporizador

La herramienta Reloj  le permite mostrar un reloj o un contador en la pantalla.



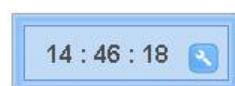
Haga clic en  en la parte inferior derecha para personalizar el reloj, de la forma siguiente:



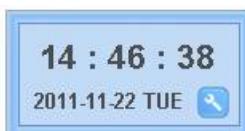
Estilos de reloj



Reloj analógico



Tipo 1

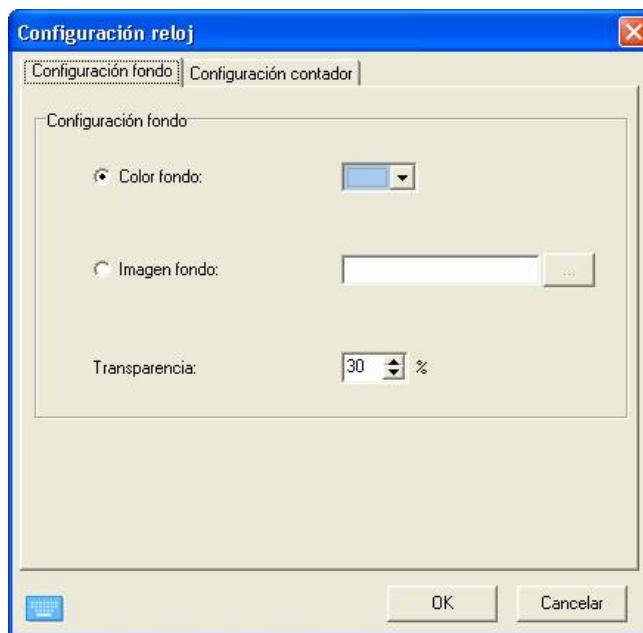
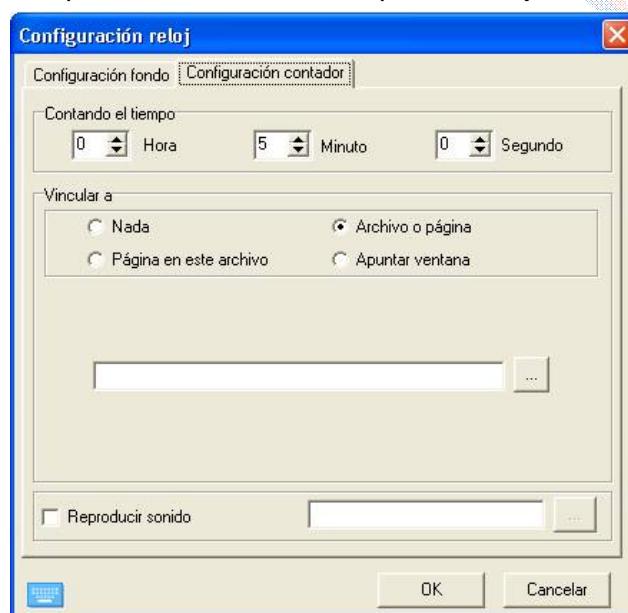


Tipo 2

Temporizador



Cuenta descendente/ascendente: muestra un contador digital. El contador contará hacia atrás o hacia adelante hasta el tiempo introducido en la ventana de configuración del contador, de la manera siguiente. Cuando seleccione uno de los contadores y defina el tiempo de contador, el contador iniciará la cuenta automáticamente cuando aparece en la pantalla. Haga clic en el botón  para detener temporalmente y reanudar la cuenta. Haga clic en el botón  para finalizar y reiniciar la cuenta. Puede establecer un vínculo automático a nada, a un archivo o a una página web, a una página de la pizarra o a una ventana de confirmación después de la cuenta. También puede definir un sonido para el reloj.

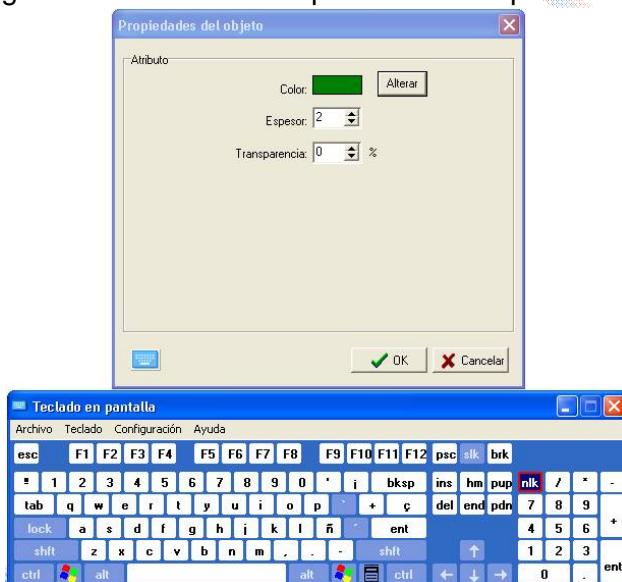


Ajustes del reloj

Haga clic en “Configuración reloj” en el menú emergente para abrir la ventana Configuración reloj, que incluye las pestañas Color de fondo e imagen de fondo.

11.2.7 Teclado en pantalla

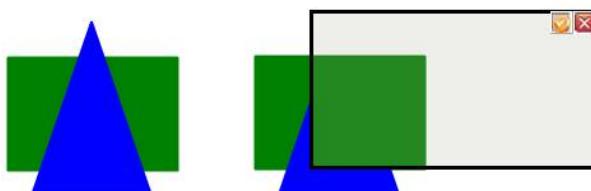
El teclado en pantalla es un teclado virtual en la pantalla que le permite escribir e interactuar directamente con el ordenador en la pizarra interactiva. Para obtener esta función, además de las formas simulares a las otras herramientas especiales, una forma adicional es hacer clic con el botón secundario en cualquier objeto y seleccionar "Propiedades". Se muestra la ventana Propiedades del objeto siguiente y, a continuación, haga clic en  en la esquina inferior izquierda.



11.2.8 Perspectiva de capas

Con la perspectiva de capas, se puede obtener una perspectiva de varias capas de objetos y mostrar el objeto o imagen que está debajo.

- 1) Después de obtener la perspectiva de capas, desplácese a las capas superpuestas como se explica en la imagen siguiente:



- 2) De manera predeterminada, el número de capas de la perspectiva es una capa, pero puede hacer clic con el botón secundario en la herramienta o hacer clic en  en la parte superior derecha para establecer la forma, la transparencia y las capas de la perspectiva.



11.2.9 Captura de vídeo

Con la captura de vídeo, se puede mostrar la cámara o el vídeo DV conectado. Y puede capturar el vídeo en la página de la pizarra.

1) Haga clic en en la ventana Capturar vídeo, que se muestra arriba. Se mostrará el vídeo DV o la cámara conectada en el software. Y puede hacer clic en para establecer la resolución del vídeo.



Nota: si hay varias cámaras y vídeos DV conectadas al ordenador al mismo tiempo, puede cambiar la fuente de vídeo.

2) Puede elegir insertar el vídeo capturado en la página actual o en una nueva página.

3) Después de la configuración, haga clic en para iniciar la captura.

11.3 Asistente de una tecla: Cerrar y minimizar la ventana actual

Haga clic en en la barra de herramientas flotante para cerrar la ventana actual.

Haga clic en en la barra de herramientas flotante para minimizar la ventana actual.



Nota: de manera predeterminada, estos dos iconos no se encuentran en la barra de herramientas flotante. Puede personalizar la barra de herramientas flotante en Configuración del sistema > Herramientas en la barra de menús.

11.4 Acceso rápido a las aplicaciones más utilizadas

Con la opción Aplicaciones más utilizadas, accederá rápidamente a cualquier

programa y archivo externo.

1. Haga clic en “*Herramientas>Aplicaciones de uso frecuente*” en la barra de menús o bien

2. Haga clic en  en la barra de herramientas del asistente o bien

3. Haga clic en  en la barra de herramientas flotante.

La barra de herramientas de aplicaciones se muestra de la forma siguiente (muestra el programa Internet Explorer de manera predeterminada).



A continuación, haga clic en un ícono de acceso directo en la barra de herramientas para abrir directamente el programa o archivo externo. Mientras, puede hacer clic en

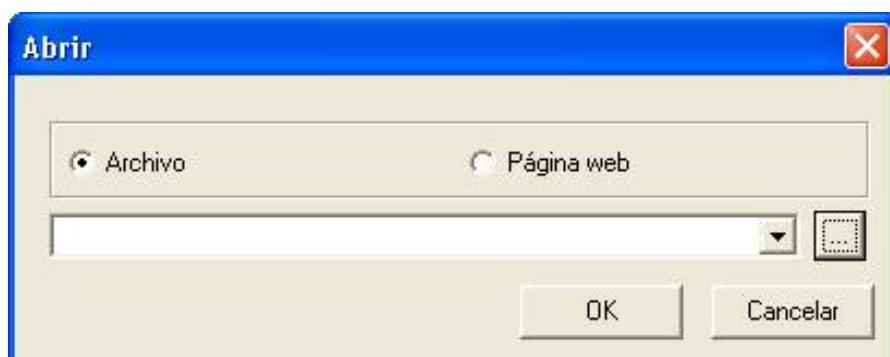
 para añadir o eliminar cualquier aplicación.

11.5 Ventana incrustada

Con la opción Ventana incrustada , puede incrustar documentos Office (doc, xls, ppt, docx, xlsx y pptx) en la página de la pizarra y editarlos también.

1. Haga clic en “*Herramientas>Ventana incrustada*” en la barra de menús o haga clic en  en la barra de herramientas del asistente o haga clic en  en la barra de herramientas flotante.

2. Mueva el cursor a la posición donde desea incrustarla y haga clic en ella. Se muestra la ventana Open:



3. Puede seleccionar un archivo o página web que desea abrir y, a continuación, haga clic en "OK". El archivo o página web seleccionado se incrustará en la página de la pizarra.

4. Haga clic en los iconos de la parte inferior para realizar las operaciones siguientes:

Abrir		Para volver a abrir el archivo o página web que desea incrustar.
Leer		Para leer el archivo o página web que ha abierto.
Reproducir		Para reproducir el archivo abierto.
Pausar		Para hacer una pausa en la reproducción actual.
Detener		Para detener la reproducción actual.
Guardar		Para guardar el documento Word o Excel revisado por el usuario actual.
Acercar		Para acercar el documento Office o página web abiertos.
Alejar		Para alejar el documento Office o página web abiertos.
Maximizar		Para maximizar la ventana.
Restaurar		Para restaurar la ventana maximizada a su tamaño original.
Cerrar		Para cerrar la ventana incrustada y mostrarse en la página de la pizarra como un objeto.



Nota: en Windows XP tiene que actualizarse a Internet Explorer 7 para acercar o alejar la página web.

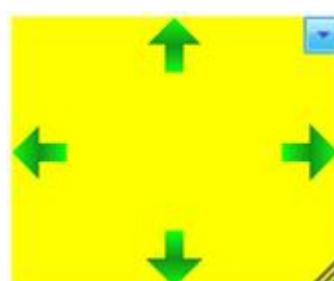
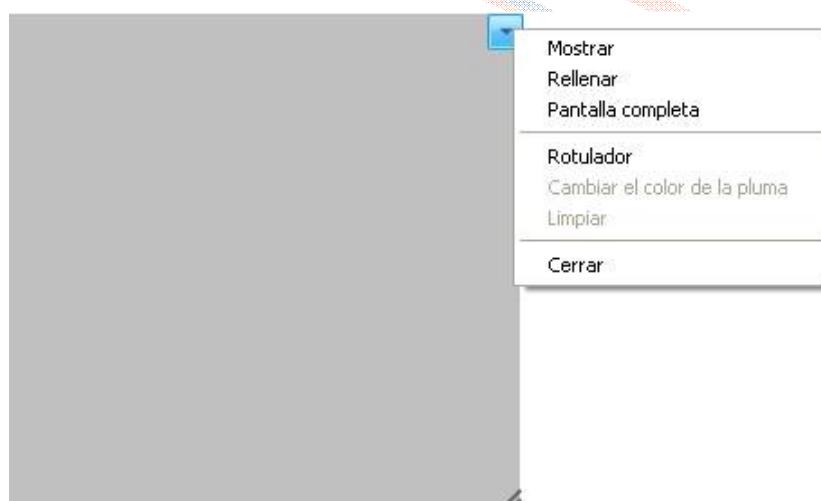
11.6 Herramienta de Ocultación

Con la herramienta Sombra, puede sombrear contenido en la página de la pizarra. A veces resulta útil durante la formación o la demostración.

1. Haga clic en “Herramientas>Herramientas de ocultación” en la barra de menús o haga clic en  en la barra de herramientas del asistente o haga clic en  en la barra de herramientas flotante para obtener la herramienta Sombra.
2. Para arrastrar un rectángulo para sombrear el contenido de la página de la pizarra, cambie el tamaño del sombreado haciendo clic en el rectángulo y manténgalo pulsado para moverlo o hacer clic en el botón Arrastrar  en la esquina inferior derecha y manténgalo pulsado para moverlo.



3. Haga clic con el botón derecho en la herramienta Sombra, donde puede definir su efecto de visualización con la selección de "Mostrar" o "Rellenar" o "Pantalla completa". También puede realizar anotaciones en el área del fondo de la herramienta Sombra haciendo clic en "Rotulador". Haga clic en "Eliminar" o cierre la herramienta Sombra para borrar la anotación.



4. Para cerrar la herramienta Sombra, haga doble clic o seleccione "Cerrar" en el menú contextual.



Nota: se pueden incrustar varias herramientas de sombreado en la misma página; la herramienta de sombreado no puede sombrear ventanas flotantes, incluyendo vídeo, flash, ventana incrustada e imagen dinámica gif.

11.7 Texto a voz – Síntesis de voz

Con la herramienta Texto a voz, el texto de la página de la pizarra se puede leer con voz.

1. Haga clic en "Herramientas>Síntesis de voz" en la barra de menús o haga clic en

en la barra de herramientas del asistente o haga clic en en la barra de herramientas flotante para obtener la función. Se muestra la siguiente barra de menús de ajustes:



2. Mueva el cursor al texto que desee leer con voz y haga clic en el texto y comenzará la lectura de voz del texto. De manera predeterminada, el texto se lee en chino. Haga clic en en la barra de configuración anterior para cambiar de chino a inglés. Y puede ajustar la velocidad y el volumen de la lectura .

Capítulo 12 Videoconferencia

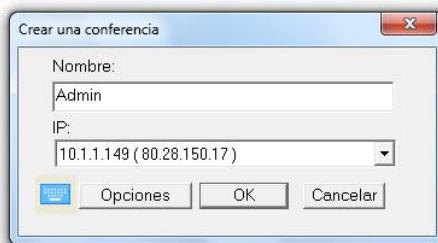
La función Videoconferencia puede reunir a gente de distintos lugares en una reunión, como si estuvieran en la misma sala de reuniones. Con esta función, se pueden disfrutar de todas las clases de funciones interactivas en tiempo real, como conversación por vídeo, uso compartido de la pantalla, intercomunicación de voz y chat de texto.



Nota: esta función está disponible únicamente cuando está conectada una pizarra SmartMedia o una llave USB.

12.1 Crear una conferencia

1. Seleccione “Video Conferencia > Crear Conferencia” en la barra de menús. Aparece la ventana Crear una Conferencia, que muestra el nombre y la dirección IP predeterminados. Puede cambiar el nombre si es necesario y, si tiene varias direcciones IP, le permite seleccionar una IP en el cuadro de entrada de direcciones IP. La imagen es como sigue:

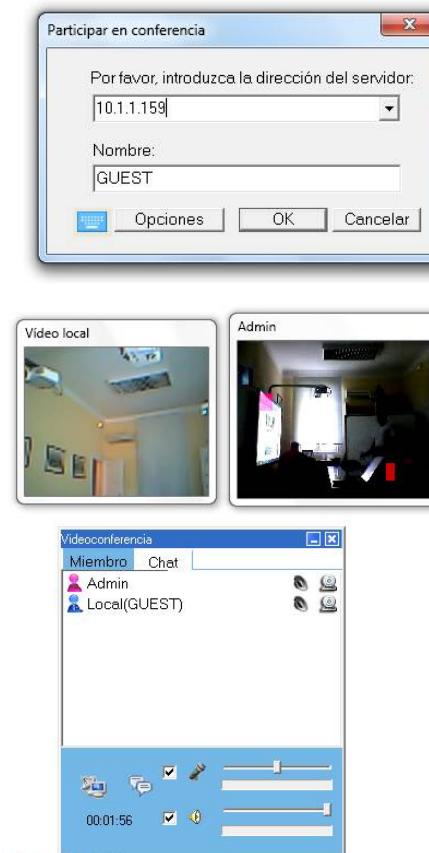


2. En la ventana Crear una Conferencia, haga clic en el botón “Opciones” para seleccionar el dispositivo de entrada de audio o el dispositivo de video.
3. Haga clic en “OK”. Se crea la videoconferencia. La imagen es como sigue:



12.2 Unirse a una conferencia

1. Seleccione “Video Conferencia > Participar en conferencia” en la barra de menús.
2. Introduzca el usuario y la dirección IP del servidor.
3. Haga clic en el botón “Opciones” en la ventana Participar en conferencia y establezca la dirección IP, el dispositivo de entrada de audio y el dispositivo de vídeo.
4. Haga clic en “OK”; ahora puede introducir la ventana de la conferencia para unirse. La imagen es como sigue:



12.3 Operaciones durante la conferencia

1. Para ocultar o mostrar la ventana de vídeo a cualquier participante

Después de unirse a una conferencia, la ventana de vídeo local y la ventana de vídeo del moderador de la conferencia se muestran automáticamente en el escritorio. Puede ocultar o mostrar la ventana de vídeo de cualquier participante de la manera siguiente:

- 1) Seleccione la pestaña “Miembro” en la ventana Video Conferencia.
- 2) Haga clic en  junto al nombre del participante para ocultar o mostrar su ventana de vídeo.

2. Para compartir escritorios de los participantes

Los participantes pueden compartir escritorios entre sí de la manera siguiente:

1) Seleccione la pestaña “Usuario” en la ventana Video Conferencia.

2) Haga clic en .

3. Para activar y desactivar el micrófono y el altavoz

Puede hacer clic en  y en  o no para activar o desactivar el micrófono y el altavoz. También puede usar el control deslizante para ajustar el volumen del micrófono y del altavoz.

Además, puede activar o desactivar el micrófono y el altavoz haciendo clic en junto al nombre del participante en la pestaña Usuario.

4. Para enviar un mensaje a otros participantes

Cualquier participante puede enviar un mensaje a los otros de la manera siguiente:

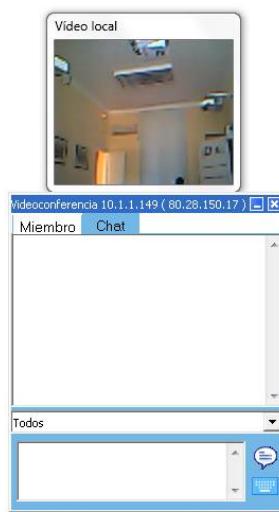
1) Seleccione la pestaña “Chat” o haga clic en el botón .

2) Seleccione uno o todos los participantes que recibirán el mensaje.

3) Especifique el mensaje en el cuadro de texto siguiente.

4) Haga clic en  para enviar el mensaje.

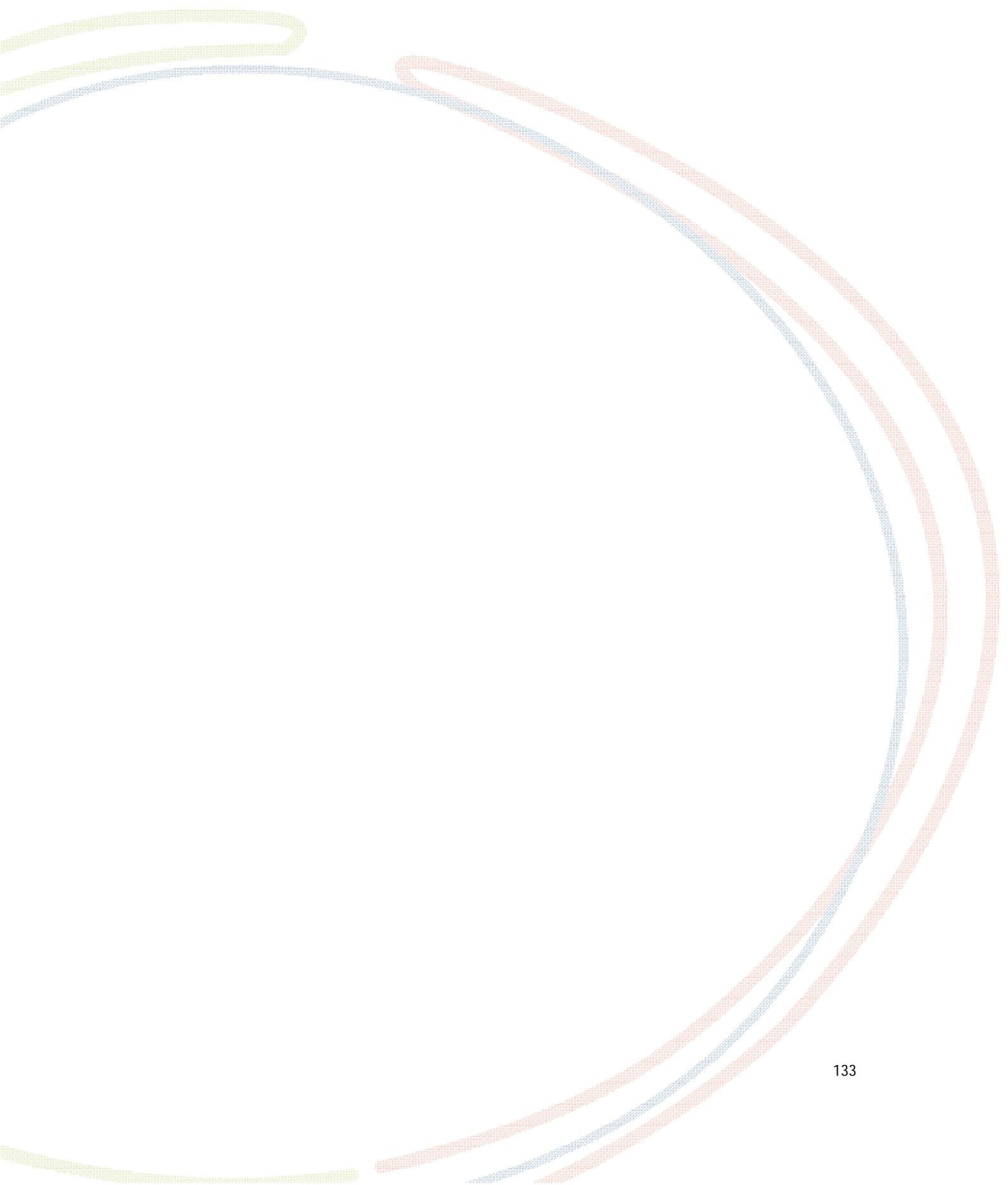
La imagen es como sigue:



12.4 Salir de una conferencia

Cualquier participante puede hacer clic en  en la parte superior derecha de la ventana Video Conferencia para salir de la conferencia.

El presentador de una conferencia puede forzar a un participante a salir de la conferencia haciendo clic en  junto al nombre del participante en la pestaña Usuario.



Capítulo 13 Gestión de cuentas de usuario

Si más de una persona utiliza el SmartMedia Software con el mismo ordenador, puede configurar distintas cuentas de usuario para que todos puedan conservar su información de manera independiente y privada. La operación se describe a continuación.

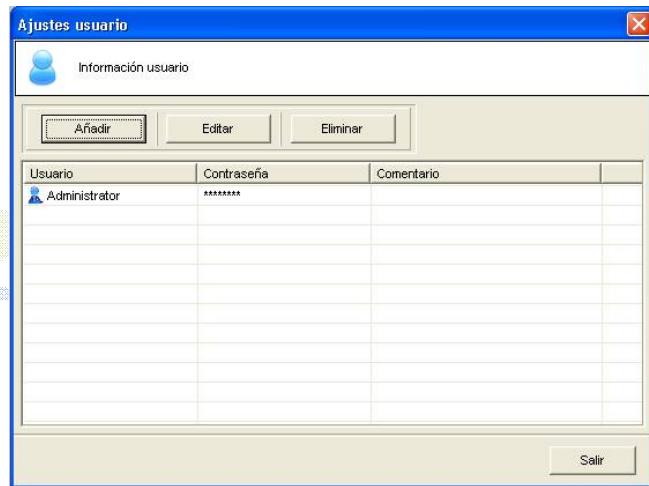
13.1 Iniciar sesión

Haga clic en “*Inicio>Programas> SmartMedia Software V5.1b>Gestor de usuario*”. Se muestra la ventana Identificación administrador.



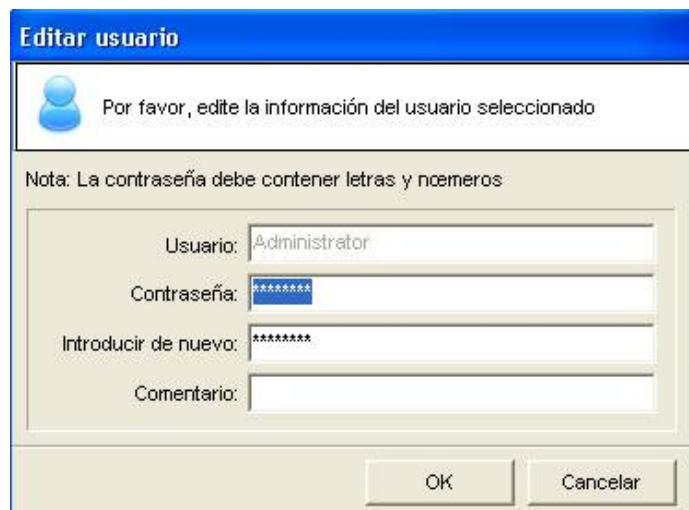
13.2 Configurar usuarios

Introduzca el nombre de cuenta “administrator” (nombre predeterminado) y la contraseña “12345678” (contraseña predeterminada) y haga clic en “Ok”. Se muestra la ventana Ajuste Usuario de la forma siguiente:



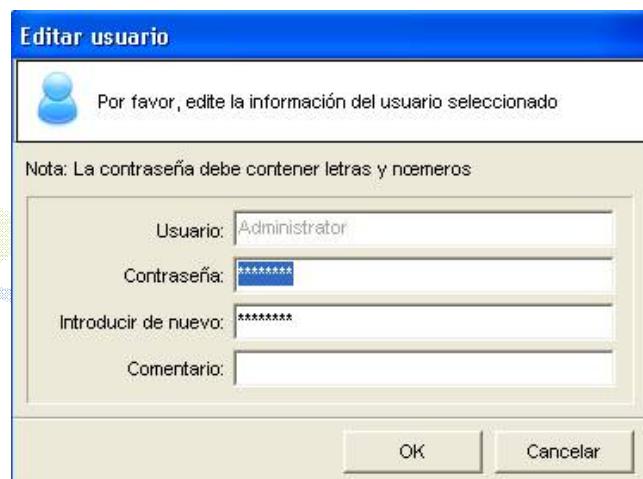
13.3 Añadir una cuenta de usuario

Haga clic en “Añadir” para añadir una cuenta de usuario. Consulte la imagen siguiente:



13.4 Editar la información de usuario

Haga clic en “Editar Usuario” para editar y modificar la información del usuario seleccionada, como se muestra en la imagen siguiente:



13.5 Eliminar un usuario

Seleccione un usuario no deseado y, a continuación, haga clic en “Borrar” para eliminarlo.

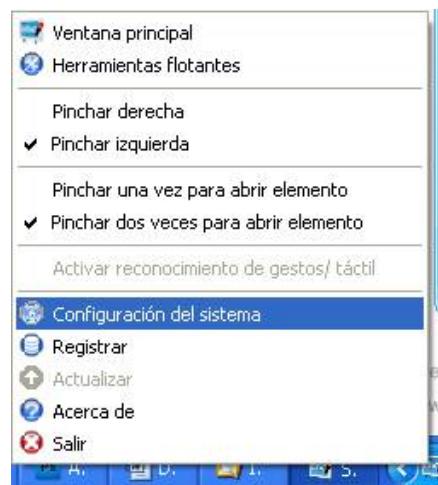
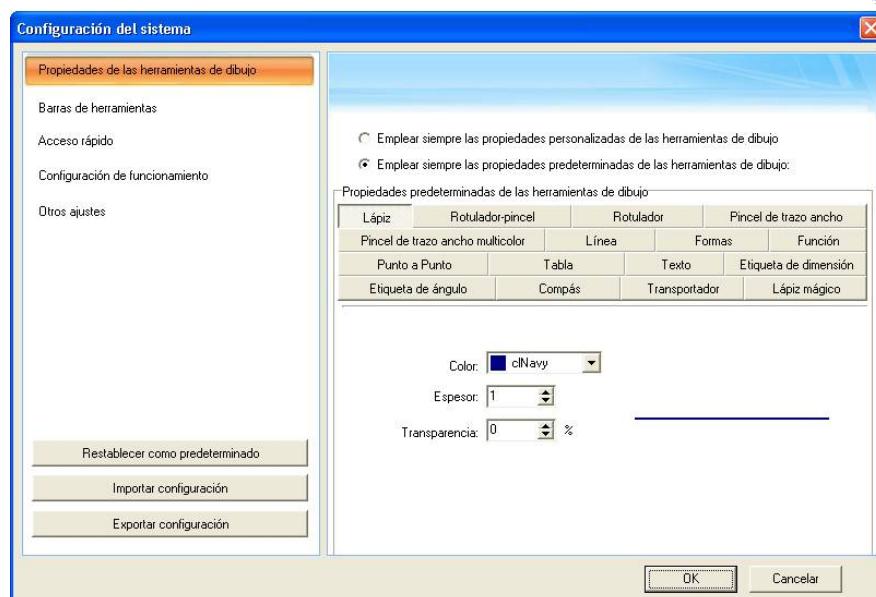
Capítulo 14 Configuración del sistema

El panel Configuración del sistema le permite cambiar las propiedades predeterminadas de las herramientas de dibujo, la barra de herramientas, el acceso rápido, la configuración de la operación y otras configuraciones.

14.1 Panel de configuración del sistema

Para abrir el panel Configuración del Sistema, haga lo siguiente:

Haga clic en “Configuración del sistema” en la barra de menús; o haga clic en el icono de la barra de tareas de SmartMedia Software en la esquina inferior derecha y, a continuación, seleccione “Configuración del sistema” para introducirlo en el panel Configuración del sistema.



14.2 Restablecer los valores predeterminados

Para restaurar la configuración predeterminada: haga clic en “Restablecer como predeterminado” en el panel Configuración del sistema.

14.3 Importar configuración

Para importar los ajustes de un archivo de configuración: haga clic en “Importar configuración” en el panel Configuración del sistema para importar el archivo de configuración que se guardó anteriormente.

14.4 Exportar configuración

Para exportar los ajustes a una archivo de configuración: haga clic en “Exportar configuración” en el panel Configuración del sistema. Después de finalizar la configuración, puede exportar los ajustes y guardarlos como un archivo de configuración para un uso posterior.

14.5 Propiedades de la herramienta de dibujo a mano alzada personalizadas/predeterminadas

Para personalizar o utilizar el valor predeterminado de las propiedades de las herramientas de dibujo:

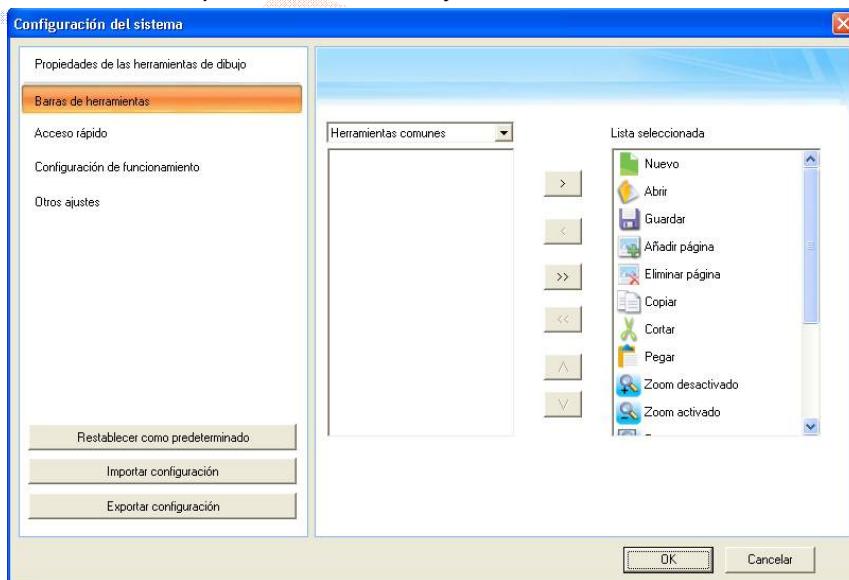
Puede cambiar las propiedades predeterminadas de las herramientas de dibujo: También puede seleccionar si desea personalizar o utilizar los valores predeterminados de las propiedades de las herramientas de dibujo.

Si elige “Emplear siempre las propiedades personalizadas de las herramientas de dibujo” después de hacer clic en “Propiedades de las Herramientas de Dibujo” en el panel Configuración del Sistema, cada vez que reinicia SmartMedia Software, se aplicarán las propiedades que ha personalizado la última vez para las herramientas de dibujo.

Si elige “Emplear siempre las propiedades personalizadas de las herramientas de dibujo” después de hacer clic en “Propiedades de las Herramientas de Dibujo” en el panel Configuración del Sistema, cada vez que reinicia SmartMedia Software, se aplicarán las propiedades predeterminadas para las herramientas de dibujo.

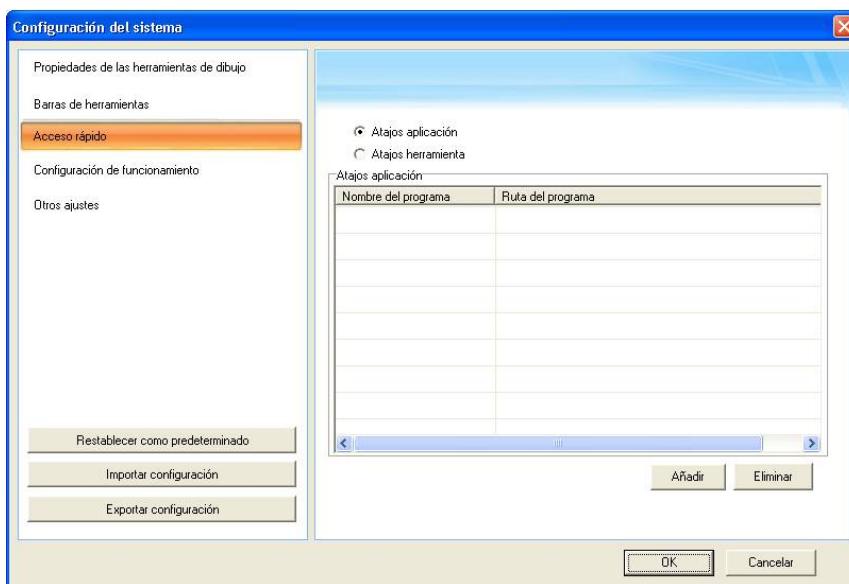
14.6 Configurar las barras de herramientas

Si hace clic en “Barra de herramientas” en el panel Configuración del sistema, puede personalizar los iconos en la barra de herramientas de dibujo, la barra de herramientas comunes, la barra de herramientas del asistente, la barra de herramientas flotante, el panel de recursos y las herramientas de tema.



14.7 Configurar el acceso rápido

Si hace clic en “Acceso rápido” en el panel Configuración del Sistema, puede personalizar los iconos de acceso directo para las aplicaciones más utilizadas y las herramientas de SmartMedia Software.



14.8 Configurar operaciones

Si hace clic en “Configuración de funcionamiento” en el panel Configuración del Sistema, puede configurar los ajustes de almacenamiento, del fondo de la página, de símbolos y de autoagrupación.

Guardar Configuración

- 1) Si selecciona “Guardar como duplicado el archivo insertado”, el archivo insertado como vídeo, Flash y archivos abiertos en la ventana incrustada se guardarán como duplicado en la lista de recursos cdf o cdp.
- 2) Si selecciona “Guarda como atajo el archivo insertado”, el archivo insertado como vídeo, Flash y archivos abiertos en la ventana incrustada se guardarán memorizando la ubicación de los archivos.

Fondo de página

Puede establecer el color de fondo predeterminado y la imagen de fondo predeterminada con esta función.

Símbolo

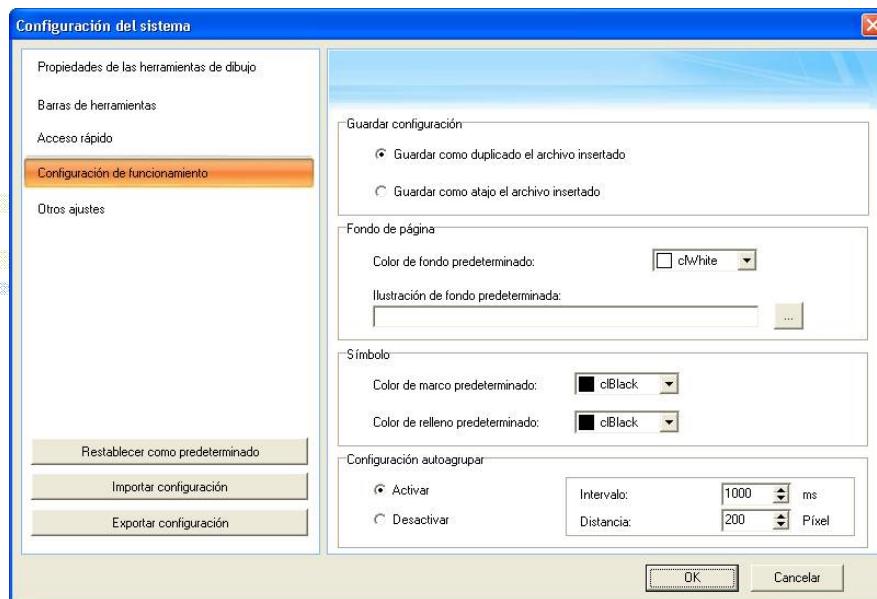
Con esta función, puede establecer el color del marco predeterminado y el color de relleno predeterminado del símbolo.

Configuración autoagrupar

Si se activa esta función, cuando dibuje o escriba en una pantalla interactiva con las herramientas de dibujo a mano alzada (como lápiz, pluma, brocha, plumilla y pluma creativa), SmartMedia Software agrupará automáticamente los objetos que crea y que estén próximos entre sí, permitiéndole interactuar con estos objetos como si fuera uno solo. Por ejemplo, si escribe las letras de una palabra, SmartMedia Software agrupa cada letra individual en un único objeto, con lo que podrá interactuar con la palabra completa. Puede personalizar el intervalo de tiempo y la distancia para determinar si se van a agrupar dos objetos.

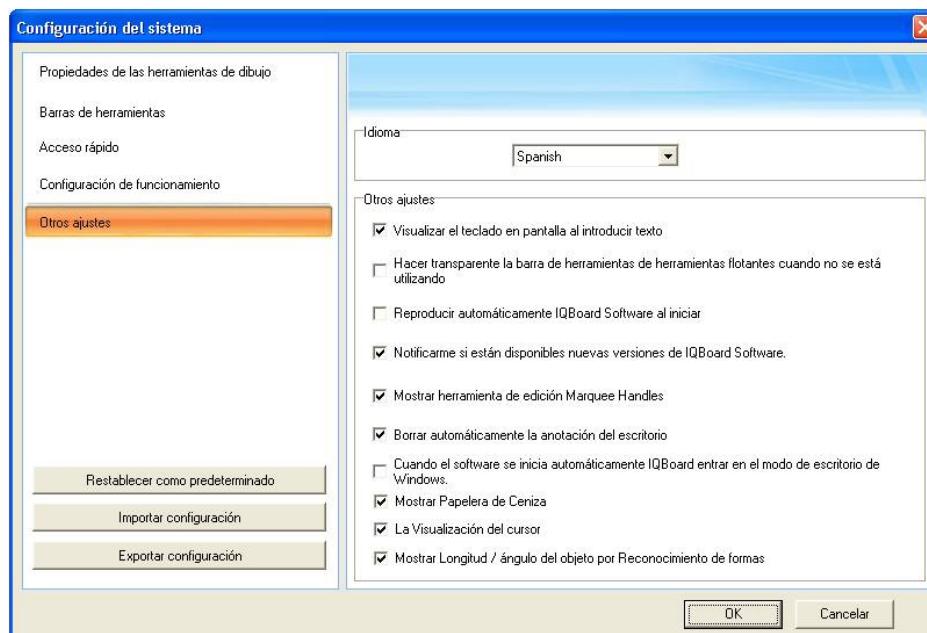
Intervalo: la duración entre la creación de dos objetos diferentes.

Distancia: el espacio intermedio entre dos objetos diferentes.



14.9 Otras configuraciones

Al hacer clic en “Otras ajustes” en el panel Configuración del sistema, puede cambiar los idiomas entre inglés, chino simplificado y chino tradicional, y modificar otros ajustes para SmartMedia Software como se indica en la imagen siguiente.



Capítulo 15 Indicación de la versión y actualización

SmartMedia Software es un conjunto de software que se está actualizando constantemente. Además de actualizar la biblioteca de símbolos y la biblioteca de recursos, estamos aumentando constantemente las funciones, así como realizamos mejoras. Por tanto, recomendamos encarecidamente a los clientes que actualicen el software con regularidad.

Capítulo 16 Preguntas más frecuentes

1. Al instalar el software, la ventana de la interfaz de instalación se estira y además, cuando inicio el software, aparece un mensaje de error no deseado. ¿Qué puedo hacer?

El problema no ocurre si el ordenador se está utilizando con normalidad. Si ocurre, el motivo principal es que el DPI del monitor es demasiado alto. Haga clic con el botón derecho en una parte en blanco del escritorio y acceda al menú “Propiedades”, elija “Configuración” y, a continuación, “Opciones avanzadas”. Cambie el valor de DPI en “Tamaño normal (96dpi)” en la configuración de DIP. Después, reinicie el ordenador.

2. Despues de usar la función de grabación de pantalla, no puedo ver algunas ventanas en el vídeo grabado guardado, como la barra de herramientas flotante o la ventana de anotación en el modo Windows. ¿Qué puedo hacer?

Esto es debido a que de manera predeterminada el sistema solo graba el área operativa para controlar el tamaño de los archivos de vídeo. Si desea grabar todas las ventanas y la barra de herramientas flotante, antes de comenzar la grabación haga

clic en  Grabar pantalla y, a continuación, haga clic en  Opciones en la barra de herramientas secundaria de Grabar pantalla y seleccione “Grabar pantalla completa” “Grabar ventana” o “Grabar área”.

3. Cuando estoy trabajando y escribiendo en la pizarra con el software, la respuesta del sistema es lenta, o el trazo es intermitente. ¿Qué ocurre?

El ordenador no está funcionando de la manera normal o la memoria está ocupando muchos recursos. Cierre algunas aplicaciones o reinicie el ordenador.

O bien la fuerza ejercida al trabajar o escribir es desigual. A veces esta fuerza es demasiado ligera para sentirse.

4. Al insertar un archivo de vídeo en la página de la pizarra y al reproducirlo, las imágenes de vídeo no se pueden mostrar, sino que hay una pantalla negra en su lugar. ¿Cómo puedo solucionarlo?

- 1) El archivo de vídeo no existe. Selecciónelo y vuelva a introducirlo.
- 2) El archivo de vídeo está dañado. Repárelo y vuelva a introducirlo.
- 3) El acelerador de hardware no es suficiente. Haga lo siguiente: haga clic con el botón derecho en un espacio en blanco del escritorio y seleccione “Propiedades>Configuración>Opciones avanzadas>Solución de problemas” y defina “Aceleración de hardware” de “Ninguno” al tercer rango.

5. Al utilizar la herramienta Foco, el área concentrada no se resalta. ¿Por qué ocurre?

El motivo es que la calidad del color del sistema no es suficiente para admitir esta función de software. Haga clic con el botón derecho en cualquier espacio en blanco del escritorio de Windows, acceda al menú “Propiedades”, seleccione “Configuración” y cambie “Calidad de color” a “La más alta (32 bits)”.

Si tiene otras preguntas, consulte con nuestro centro de servicio o con el distribuidor local.