



Manual de uso de Draw.





Índice:

➤ Instalar la pizarra	página 3
➤ Conexiones	página 5
➤ Accesorios	página 6
➤ Calibrar	página 7
→ Pizarra Blanca Electrónica	página 8
→ Barra de acciones	página 9
→ Pizarra Interactiva	página 10
➤ Modos	
→ Pizarra Blanca	página 11
→ Interactivo	página 13
➤ Panel de instrumentos	página 14
➤ Configuración de TeamBoard	página 15
➤ El teclado virtual	página 18
➤ Draw	página 19
→ Menú	
• Archivo	página 20
• Editar	página 23
• Ver	página 24
• Herramientas	página 27
• Ayuda	página 31
➤ Barra de herramientas	
→ Barra de herramientas estándar	página 32
→ Barra de herramientas de dibujo	página 33
→ Barra de herramientas de acción	página 39
➤ Anotación	página 40

Instalar la pizarra

Hay dos formas de instalar la pizarra: fija en la pared y móvil, con un soporte con ruedas.

Dependiendo del uso que vayamos a hacer de ella nos convendrá tenerla instalada de una u otra manera.

Instalación fija: la pizarra queda anclada a la pared a la altura que se determine en función de la edad de los usuarios. El anclaje consiste en atornillar una barra Egan System en la pared con cuatro tornillos en la parte superior y dos codos específicos en la parte inferior para un anclaje total, de manera que la pizarra no se mueva.



Instalación móvil: la pizarra va sujeta a un soporte móvil con ruedas. Este soporte tiene seis puntos diferentes de altura para que pueda ser utilizada por usuarios en distintas salas y dependiendo de la altura de los mismos.





Se recomienda que la instalación sea fija pues siendo así nos vamos a evitar el calibrado de la misma cada vez que se conecte, al igual que las sombras, pues con la instalación fija el videoprojector suele ir en el techo y se minimiza bastante la proyección de sombras en la pantalla.

Con la instalación fija evitamos tener que poner el videoprojector a la distancia apropiada, así como corregir el zoom o la forma trapeizodal cada vez que vayamos a utilizarla.

Con la instalación móvil tenemos la posibilidad de trasladarla de aula en aula con toda facilidad, pues con el soporte de ruedas se puede realizar esta opción.

Dependiendo de nuestras necesidades optaremos por una u otra forma de instalación de la pizarra TeamBoard.

Conexiones

La pizarra digital interactiva TeamBoard tiene en la parte trasera una controladora. La conexión es de cable "de red", el RJ45. Este cable va conectado al ordenador con un adaptador USB.

¿Por qué cable RJ45 o "de red"? Se llama también cable blindado y aporta un plus de distancia y seguridad a la hora de tener la pizarra con el voltaje suficiente para que no se produzcan "cortes" en el suministro. La pizarra digital interactiva TeamBoard funciona con un voltaje de 5 voltios. Un cable USB pierde, más o menos, un 10% del voltaje en una distancia de 5 metros. Con el cable RJ45 la distancia hay que aumentarla considerablemente.



La pizarra digital interactiva TeamBoard no necesita ninguna conexión más para su funcionamiento, no hay que conectarla a la red eléctrica. Si se utiliza en Modo Pizarra Blanca ya podemos empezar a usarla con esta conexión.

Si queremos que funcione como una pizarra digital interactiva necesitamos un videoprojector que proyecte las imágenes sobre la pantalla. Ahora ya vamos a necesitar además del cable RJ45 un cable VGA para conectar el ordenador con el proyector.



Cable RJ45



Cable VGA

Accesorios

Los accesorios son mínimos: rotuladores de borrado en seco, marcador por si queremos mayor precisión que con el dedo y bayetas para el borrado.

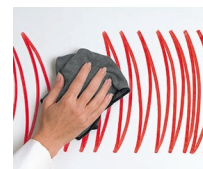


Se entregan seis rotuladores de borrado en seco Egan. Son rotuladores de una calidad muy buena, pero no es necesario utilizar estos rotuladores, se puede escribir con cualquier rotulador de borrado en seco. Si por error escribiéramos con un rotulador de tinta permanente, no hay problema pues con la superficie EVS podemos borrarlo.

El stylus es un marcador con una punta roma de plástico que se utiliza para adquirir más precisión que el dedo o para los usuarios que prefieren usarlo en vez del dedo. Es un puntero para hacer anotaciones en la pizarra.

La bayeta es especial para el borrado en seco pero cualquier bayeta puede usarse para tal fin.

No son necesarios más accesorios pues la superficie de escritura es magnífica teniendo 10 años de garantía en borrado perfecto, sin restos de escritura.



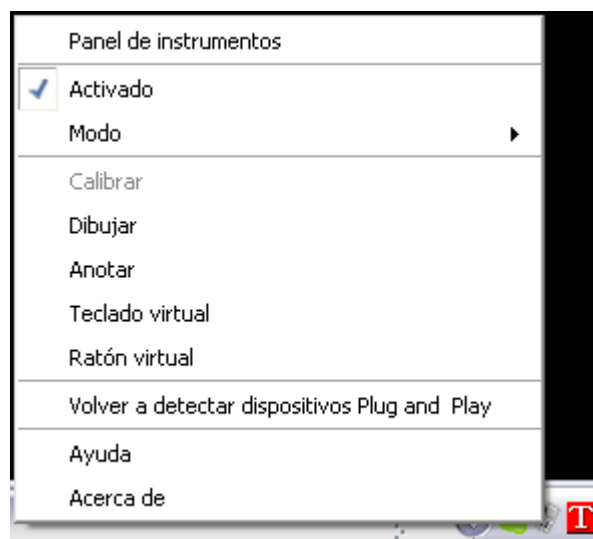
Calibrar

Para trabajar con la pizarra digital TeamBoard hay que calibrarla. Con la calibración lo que estamos haciendo es que dónde presionemos, el ordenador nos lo va a reconocer como un punto donde se ha pulsado con el ratón: bien para abrir iconos, escribir, etc...

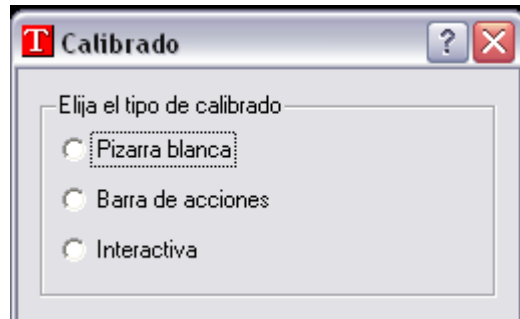
Para calibrar la pizarra debemos desplegar el icono situado en la barra inferior de Windows de nuestra pantalla. El icono es una T dentro de un cuadrado rojo.



Una vez que pulsamos en este icono se despliega una ventana:

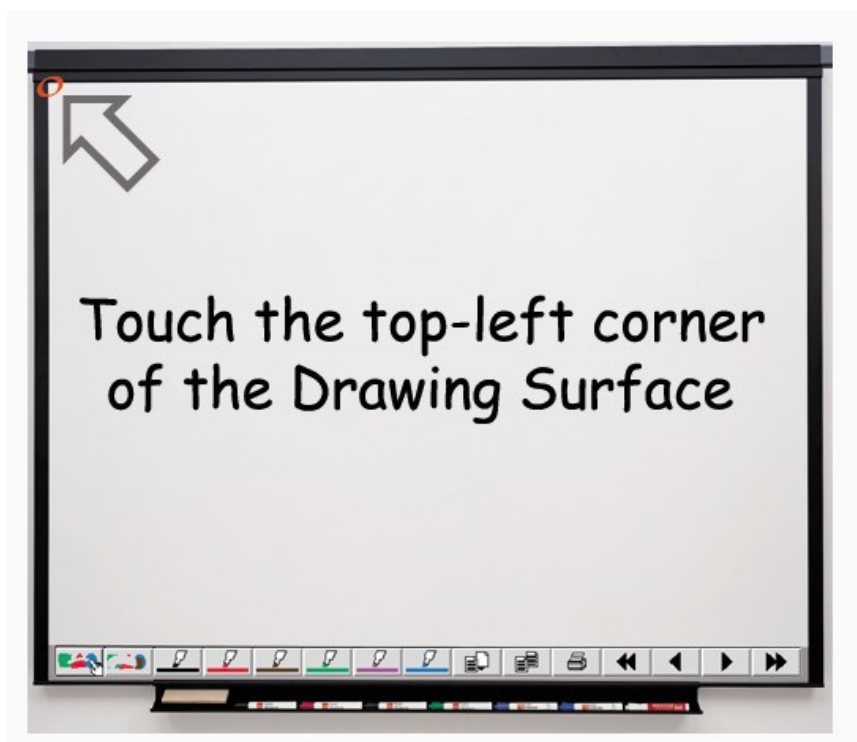


Tenemos tres posibilidades de calibración:



1.- **Pizarra Blanca:** tenemos que calibrar la pizarra completa, sin fijarnos en la imagen que haya del proyector. Con esta calibración conseguimos que toda la superficie blanca, tenga o no imagen, sea sensitiva a la presión, con lo que vamos a poder utilizar la pizarra en modo electrónico sin necesidad de proyector.

Se nos va a desplegar una pantalla como la de la imagen en la que vamos a tener que pulsar en los puntos que nos indica (arriba a la izquierda y abajo a la derecha)



2.- **Barra de acciones:** es la barra troquelada en gris en la parte inferior de la pantalla. Son diferentes iconos para poder usarlos.

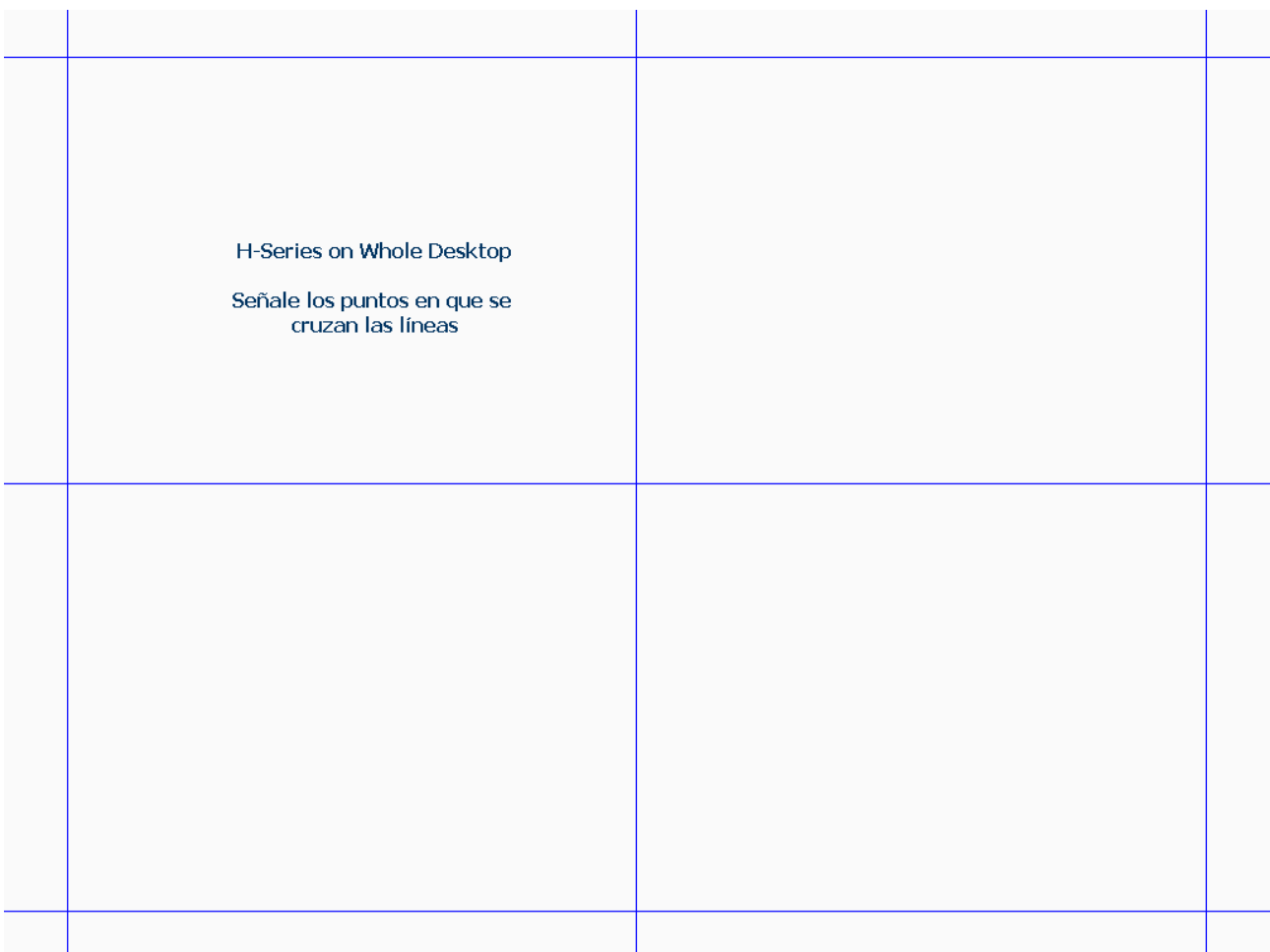


Para calibrarla hay que pulsar en la esquina superior de la barra de acciones de la izquierda y luego de la derecha. Hay que tener mucho cuidado a la hora de calibrar la barra de acciones pues si se pulsa más arriba entonces reconocerá una porción de la pantalla blanca como barra de acciones pudiendo crear confusión.

Hay dos iconos de borrar, diferentes colores, crear página nueva, duplicar página, imprimir y navegar a través de las páginas creadas.



3.- **Modo interactivo:** es la forma en que más vamos a trabajar. Pulsamos la calibración interactiva y se nos despliega un cuadro de diálogo en que nos va a pedir que corriamos el keystone o forma trapeizodal, suponiendo que está corregido pulsamos en OK, entonces se despliega la ventana de calibración con 9 puntos. Debemos pulsar en la intersección de todas las líneas, cada vez que pulsemos en un cruce de líneas va a aparecer un tick de color verde. No hay porqué pulsar de modo correlativo los cruces, se puede hacer de forma aleatoria.

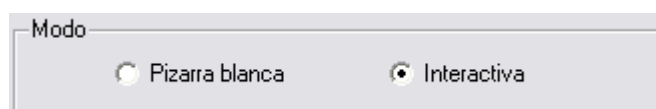


Una vez que se haya pulsado en todos los puntos ya está calibrada la pizarra y lista para usarse.

Modos:

Modo pizarra blanca

Dentro de la ventana que se despliega con el icono en la barra inferior, tenemos la posibilidad de elegir los dos modos disponibles: el modo pizarra blanca o el modo interactivo. Simplemente debemos seleccionar el modo en que queramos trabajar.



Si queremos trabajar en modo pizarra blanca no va a ser necesario el uso del videoprojector por lo que se deben usar los rotuladores para escribir. El punto de presión seleccionado no tiene por qué coincidir con la escritura que se pueda ver en el monitor de nuestro ordenador (si está conectado). Desde el momento en que está seleccionado este modo lo único que debemos hacer es escribir todo lo que queramos en la pantalla, va a dar igual el color que utilicemos pues el color en que se van a guardar los cambios no va a ser con el que escribimos sino con el que esté seleccionado dentro de la barra de acciones. Podemos escribir con rotulador negro y que en nuestro ordenador se estén registrando las anotaciones en otro color.

Para trabajar en este modo es fundamental usar la barra de acciones pues con ella vamos a poder seleccionar los colores, el borrado, crear páginas...



Borrar: se seleccionará este icono si queremos borrar las anotaciones realizadas. Hay dos iconos: el primero de ellos es para un borrado más fino y el otro un trazo de borrado mas ancho.




Rotuladores: pulsando sobre cualquiera de ellos se va a seleccionar ese color. Da igual el rotulador con el que estemos escribiendo en la pantalla, el ordenador va a anotarlo en el color seleccionado.





Crear página nueva: cuando queramos utilizar una página nueva



pulsamos este icono. Al crear una página nueva el ordenador va a seleccionar automáticamente el borrador porque entiende que debemos borrar todas las anotaciones realizadas en la pantalla. Con la bayeta debemos borrar las anotaciones realizadas y dejar la pantalla en blanco para volver a empezar a escribir. Una vez limpia la pantalla debemos seleccionar un color para que se registren las anotaciones.

 **Duplicar página:** nos va a duplicar o clonar la página en activo. Una vez clonada no se va a seleccionar el borrador, como ocurría al crear una página nueva, aquí va a seguir seleccionado el rotulador que tuviéramos al uso.

 **Imprimir:** pulsando en este icono vamos a imprimir lo que tengamos seleccionado como tal: la página en uso, todas las páginas...

 **Navegación:** sirva para navegar entre todas las páginas creadas en un archivo. Ir a la primera página, retrocer una página, avanzar una página o ir a la última página del documento.

El documento que vayamos a crear no tiene un número limitado de páginas, vamos a poder crear tantas páginas como sea necesario.

Una vez terminado el documento lo podemos guardar en el software de Draw y trabajar en modo interactivo con él.



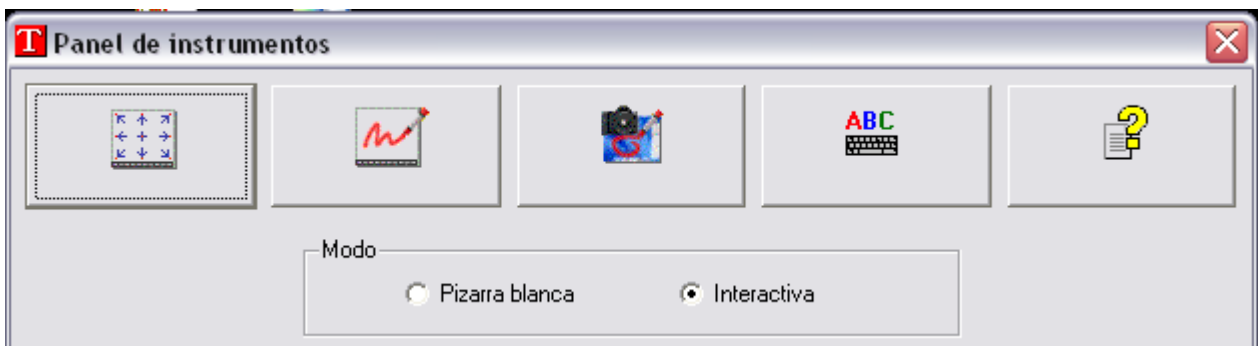
Modo interactivo:

Cuando se selecciona este modo va a aparecer la pantalla del escritorio que tengamos en nuestro ordenador. Ahora nuestro dedo es el ratón y vamos a poder trabajar en la pantalla sin necesidad de acercarnos al ordenador a manipular el mismo. Cuando pulsamos en la pantalla es como si pulsáramos el botón izquierdo del ratón. Si queremos abrir cualquier archivo simplemente debemos pulsar dos veces, igual que el doble click, en un archivo. Para activar el botón derecho del ratón hay que mantener presionado el dedo unos segundos y se activa la ventana del botón derecho del ratón.

Cualquier programa que tengamos instalado en nuestro ordenador va a funcionar en modo interactivo: power point, adobe acrobat, autocad, paint, flash, vídeos...

Panel de instrumentos

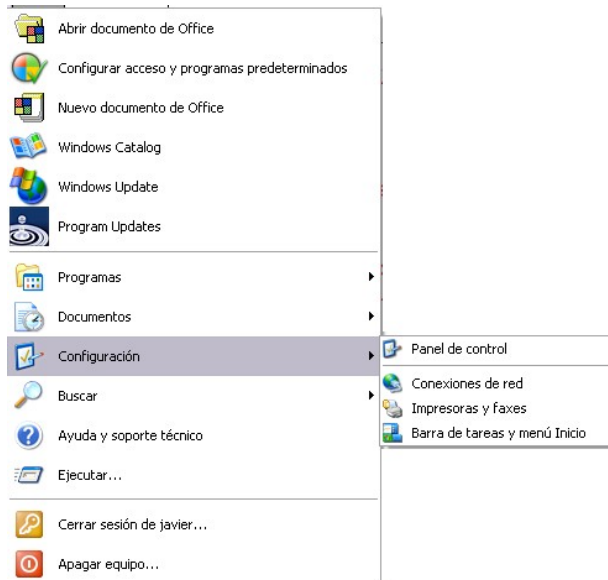
Es la primera opción que tenemos en la ventana desplegable del icono del lanzador de la barra inferior de windows.



Desde aquí tenemos acceso a todas las opciones del programa: calibrado, Draw, Anotación, desplegar el teclado virtual, ayuda (en inglés) y la elección del modo de la pizarra.



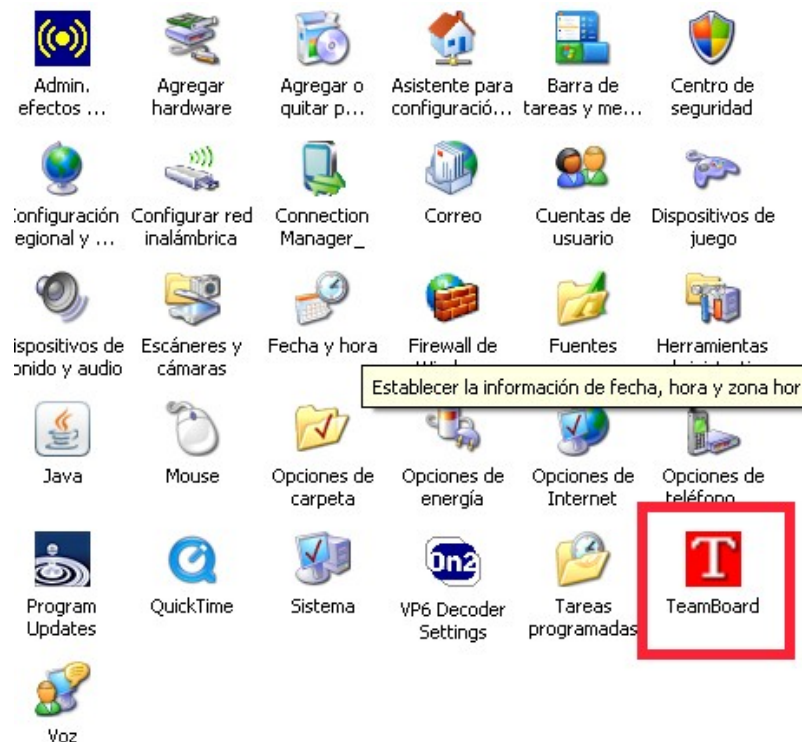
Configuración de la pizarra digital interactiva TeamBoard.



Podemos acceder a la personalización del programa desde el panel de control de nuestro ordenador. Si van a ser varios los usuarios de la pizarra digital no se debe cambiar la configuración por respeto a los demás. Se debe establecer una configuración estándar para todos.

Dentro del panel de control del ordenador, que se accede desde el botón

de inicio y configuración, aparece el icono de TeamBoard.

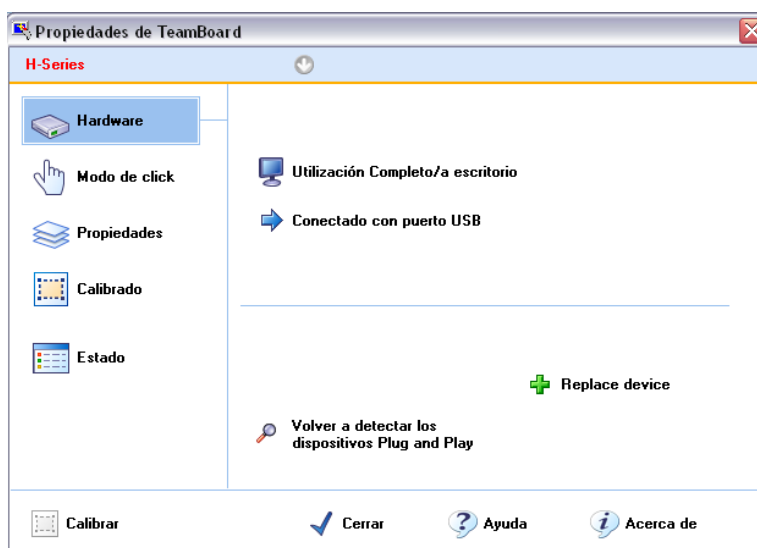


Hacemos doble click en el icono y se nos despliega la ventana con las

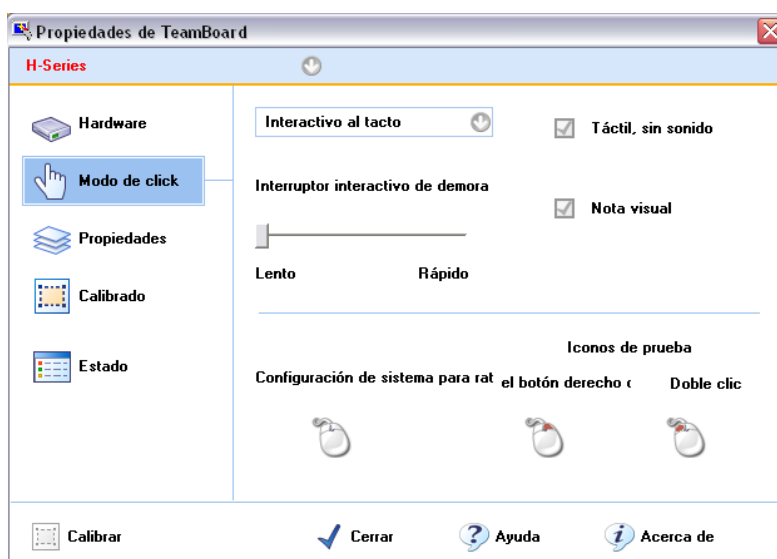


diferentes opciones del programa. Algunas de estas opciones no se van a poder cambiar, pero otras sí.

Hardware: podemos cambiar la configuración del monitor en la pantalla, por defecto viene el monitor completo pero si queremos, podemos utilizar sólo una parte del mismo. También nos indica la conectividad de la pizarra (normalmente es por un puerto USB del ordenador)



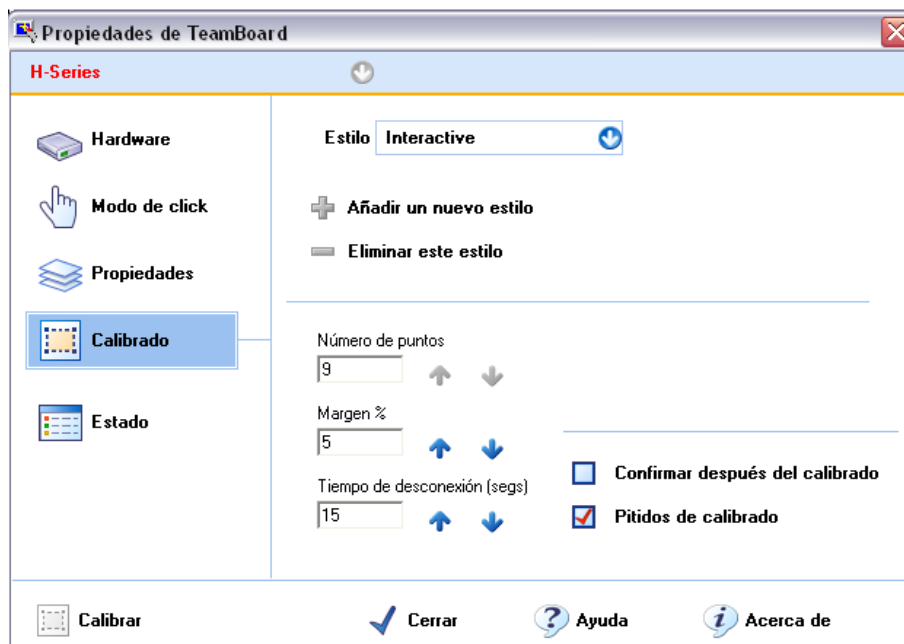
Modo de click: vamos a poder configurar la velocidad del ratón.





Propiedades: en propiedades avanzadas es donde vamos a poder configurar algunos elementos, pero por prudencia no vamos a entrar en este apartado.

Calibrar: vamos a poder elegir si queremos que después de cada punto de calibración emita un sonido, el margen de error a la hora de calibrar, la confirmación después de calibrar. Actualmente no se puede elegir el número de puntos de calibración, pero en nuevas actualizaciones se va a poder hacer. Por defecto son 9 puntos.



Estado: nos va a mostrar el estado de la pantalla: si está conectada, la conectividad: por USB, por puerto de serie, e incluso cargar nuevas configuraciones del controlador.

Teclado virtual

En la ventana del icono de la barra de herramientas hay una opción para desplegar el teclado virtual, al igual que desde el panel de instrumentos.

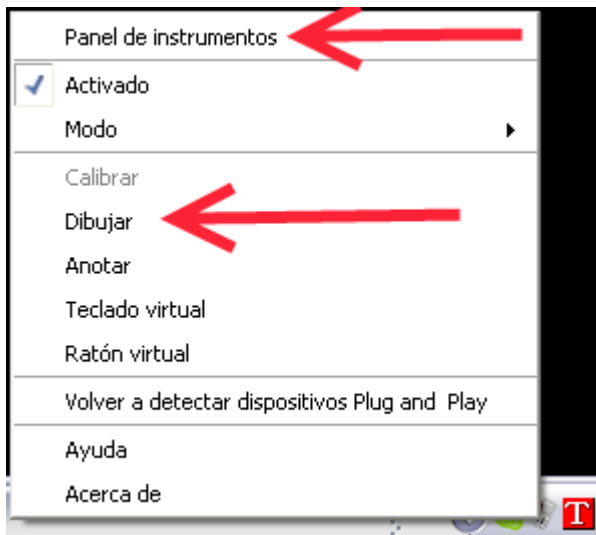
El teclado virtual tiene la misma funcionalidad que el teclado de nuestro ordenador.



Tenemos la posibilidad de configurarlo con distintas teclas, con sonido al pulsar en las mismas, cambiando en diferentes bloques...

Para utilizarlo debemos tenerlo en la pantalla y pulsar en lugar elegido para escribir, una vez que está el cursor ya podemos empezar a escribir exactamente igual que con el otro teclado.

Draw

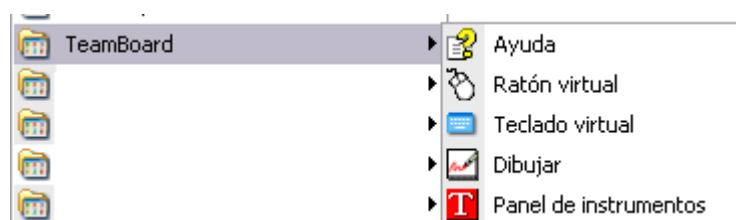


Es el nombre del programa que viene con la pizarra digital interactiva. Para acceder a él debemos pulsar en Dibujar dentro de la ventana desplegable del icono de la barra inferior de herramientas.

Las dos posibilidades desde aquí son: directamente en dibujar o bien desplegando el panel de instrumentos y donde viene la imagen de Draw.

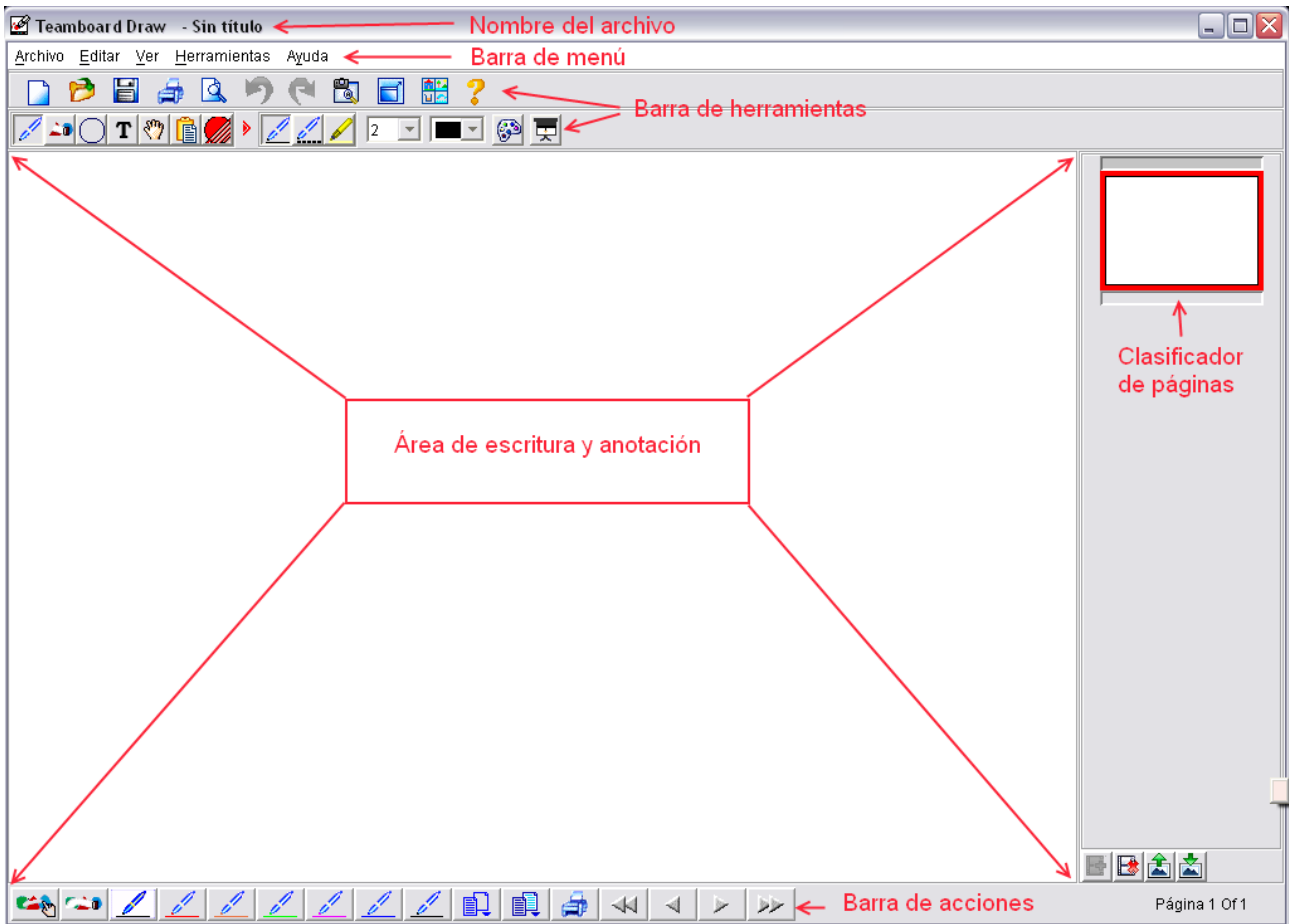
También se puede acceder al programa de otras formas:

Desde el acceso a todos los programas desde el botón de inicio de la barra de herramientas interior de Windows, se accede al programa de TeamBoard y desde allí a Dibujar.



Podemos crear un icono de acceso directo simplemente arrastrando hasta el escritorio el icono de dibujar de la ventana de la imagen de arriba, al igual que el del panel de instrumentos.

Otra forma de abrir el programa es pulsando en cualquier momento cualquier icono de la barra de acciones. Al pulsar un icono de esta barra, se va a capturar la pantalla de donde estemos en ese momento y se va a desplegar la barra de herramientas de Draw para poder empezar a trabajar en el programa.



Barra de menú:

Archivo:

Archivo	
Nuevo	Ctrl+N
Abrir...	Ctrl+O
Guardar	Ctrl+S
Guardar como ...	
Importar	▶
Exportar	▶
Enviar a...	
Configuración de página	
Imprimir...	Ctrl+P
Ver impresión	
Abrir este documento ▶	
Salir	Ctrl+Q



Nuevo: crea un nuevo documento. Si estuviéramos trabajando en otro archivo o documento, en un cuadro de diálogo nos van a preguntar por si queremos guardar los cambios realizados.

Abrir: abre un documento de extensión del programa (.tmb)

Guardar: guarda el documento en extensión .tmb

Guardar como...: podemos guardar cambios en documento con otro nombre.

Importar: lo vamos a utilizar cuando queramos importar cualquier objeto al área de trabajo de Draw.

Clipart: son dibujos prediseñados que vienen con el programa y que podemos adaptarlos a nuestras necesidades, están situados a la derecha, donde el clasificador de páginas.

Fondo: se nos abre un cuadro de diálogo en el que vamos a buscar cualquier imagen dentro de nuestro ordenador y la va a insertar como fondo de la página en uso del archivo.

Película: va a insertar en el programa un archivo de vídeo avi, para ello deberemos tener instalado en el ordenador el programa de Quick Time.

Escáner / cámara: al elegir esta opción el programa va a buscar todos los dispositivos de escáneres o cámaras web que haya conectados. Si es una cámara web, la cámara va a estar grabando y cuando queramos una captura lo único que debemos hacer es pulsar en captura y añadir. Entonces la imagen que hemos capturado va a ser el fondo de la página en uso. Si es un escáner se abre el programa del escáner y empezará a escanear. Una vez seleccionada el área que queramos se insertará esa imagen como fondo de la página.



Exportar: tenemos la posibilidad de guardar nuestro trabajo dentro de Draw en diferentes extensiones o formatos y exportar la página que esté seleccionada o todo el archivo: formato de imagen (.jpeg, .png, .bmp, .tif), en “.html” o en “.pdf”.

Enviar a...: para enviar el archivo por e-mail a alguna dirección de correo electrónico. Debe estar configurado el Out Look como correo predeterminado.

Configuración de página: para configurar el área de trabajo.

Imprimir: se despliega la ventana de la impresora que esté conectada.

Ver impresión: se despliega una ventana con lo que va ser impreso.

Abrir este documento: nos abre un documento utilizado recientemente. Como veremos más adelante se puede configurar pero por defecto vienen los cuatro últimos archivos utilizados.

Salir: se cierra el programa. Si estamos en un archivo sin guardar nos va a preguntar si queremos guardar los cambios.



Editar

Editar	Ver	Herramientas
Deshacer		Ctrl+Z
Rehacer		Ctrl+Y
Eliminar fondo		
<hr/>		
Insertar página		
Copiar página		
Eliminar página		
<hr/>		
Multi-Copia		Ctrl+C
Multi-Cortar		Ctrl+X
Objeto-Copiar		
Objeto-Cortar		
Pegar		Ctrl+V

Deshacer: deshace la última acción realizada en la pantalla.

Rehacer: rehace la última acción deshecha.

Eliminar fondo: elimina el fondo de la pantalla, no los objetos que haya allí.

Insertar página: inserta página en blanco.

Copiar página: duplica la página

Eliminar página: elimina la página actual.

Multi-Copia: copiar objetos

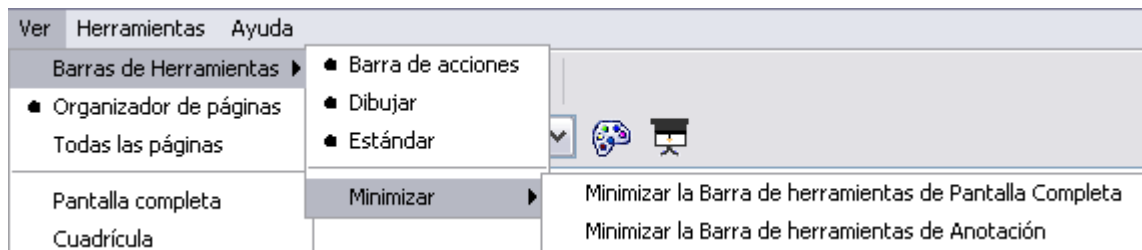
Multi-Cortar: elimina objetos.

Objeto-Copiar: copia un objeto

Objeto-Cortar: elimina un objeto.

Pegar: pega un objeto que previamente ha sido copiado en el portapapeles.

Ver



Podemos ver las distintas **barras de herramientas**: la estándar, la de dibujo y la de acciones; simplemente hay que seleccionarlo en este submenú.

Organizador de páginas: está en la parte de la derecha y podemos ver las distintas páginas que hemos trabajado así como cambiarlas de lugar o crear nuevas.

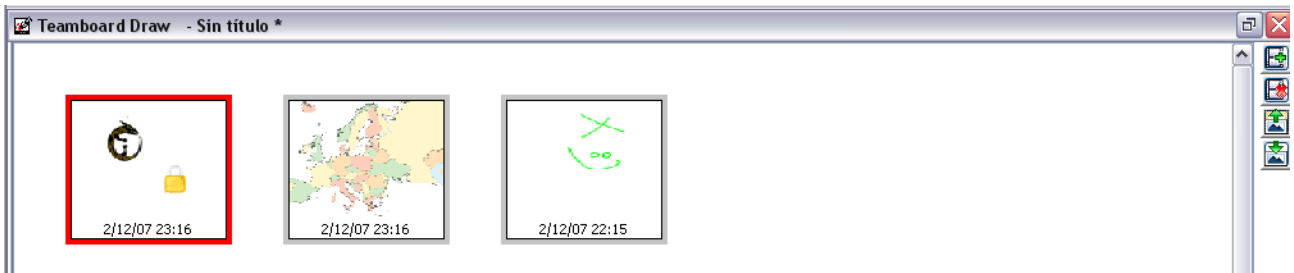


Para poder mover las páginas hacia arriba o hacia abajo, primero tiene que estar seleccionada (aparece enmarcada en rojo) y después sólo tenemos que pulsar el icono correspondiente de la parte de abajo: los que tienen flechas de color verde son para subir o bajar la página seleccionada y el que tiene flechas rojas es para eliminar la página.

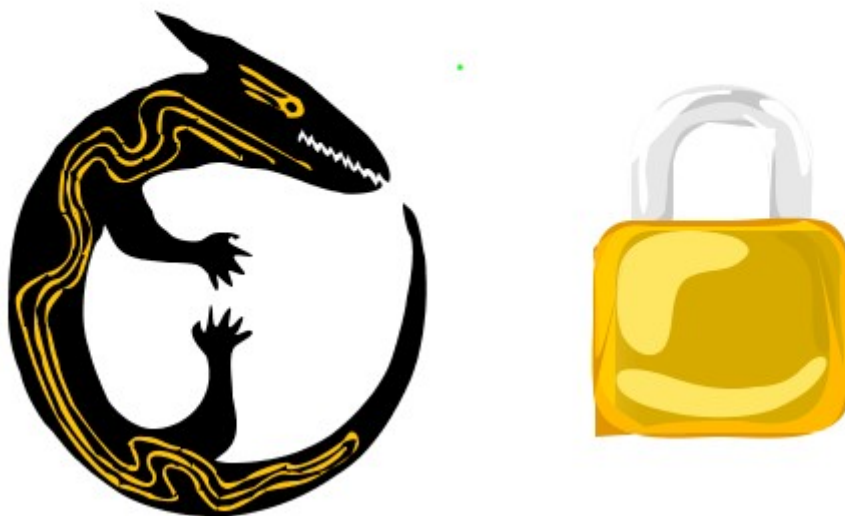
Si pulsamos entre dos páginas, se marca una línea roja y el icono que antes aparecía desactivado ahora se activa: es para insertar una página en blanco.



Todas las páginas: se abre una ventana con todas las páginas en miniatura. A la derecha están los iconos que hemos visto para cambiar las páginas de sitio, eliminarlas o crear nuevas.

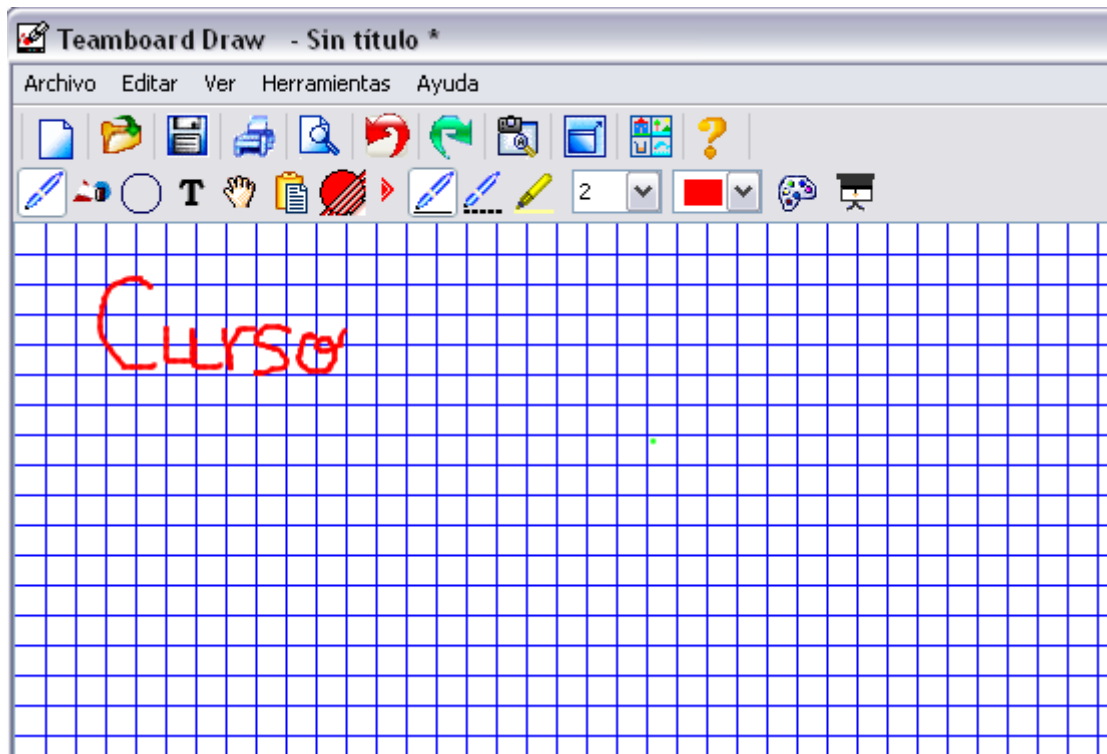


Pantalla completa: el lugar de trabajo se maximiza y la barra de herramientas de dibujo, por defecto, es la única que aparece. El icono de la derecha es para volver a la pantalla normal.

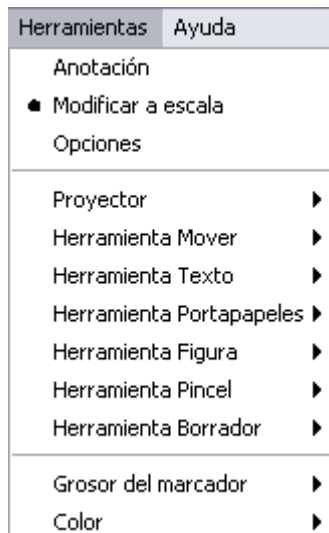




Cuadrícula: en todas las páginas vamos a ver la cuadrícula que hayamos seleccionado en "Herramientas" "Opciones".



Herramientas



Anotación: pasamos al modo anotación.

Modificar a escala: permite que aunque no tengamos el clasificador de páginas siempre se vea a escala.

Opciones: ver abajo.

Herramienta mover: página 35.

Herramienta texto: página 35.

Herramienta portapapeles: página 37.

Herramienta figura: página 34.

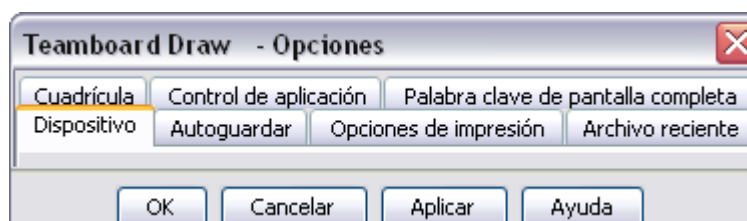
Herramienta pincel: página 33.

Herramienta borrador: página 33.

Grosor del marcador: página 33,

Color: página 33,

Dentro de las opciones, tenemos las que vemos a continuación:



Dispositivo: nos indica cómo está conectada la pizarra.

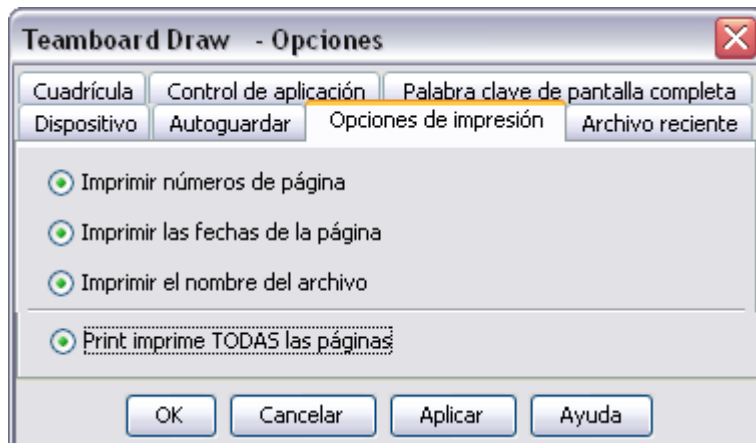
Autoguardar: podemos hacer que el trabajo que estamos realizando se vaya guardando en el tiempo que marquemos.

Autoguardar intervalo (min.)

Archivo reciente: podemos seleccionar el número de archivos recientes para que aparezcan luego en el menú edición: abrir este documento

La lista de archivos recientes contiene

Opciones de impresión: podemos señalar diferentes opciones a la hora de imprimir cualquier archivo.



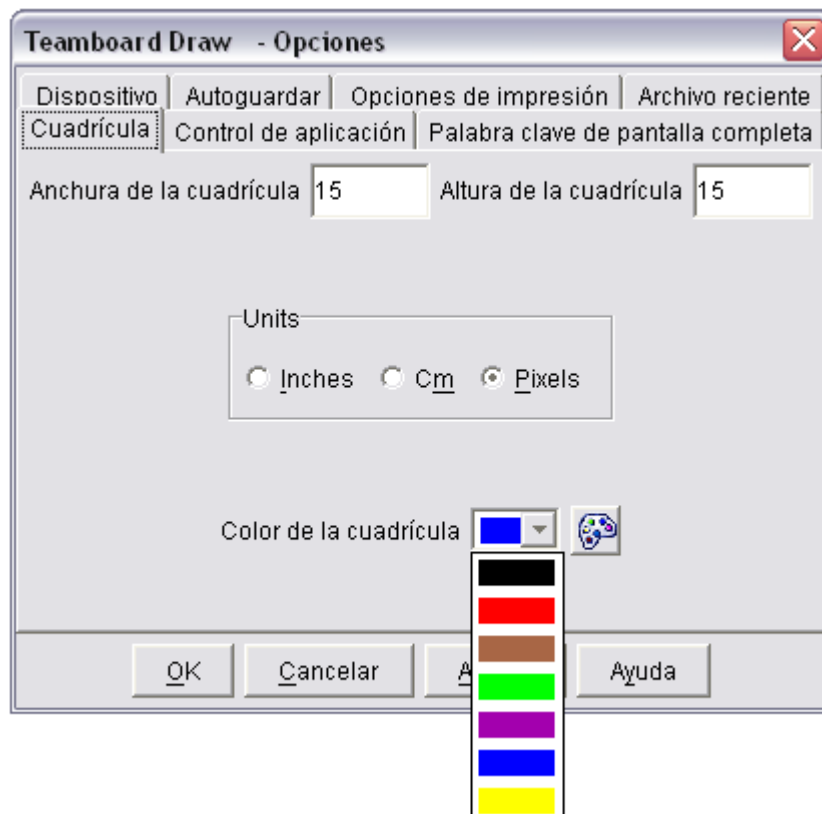
Números de páginas

Fecha.

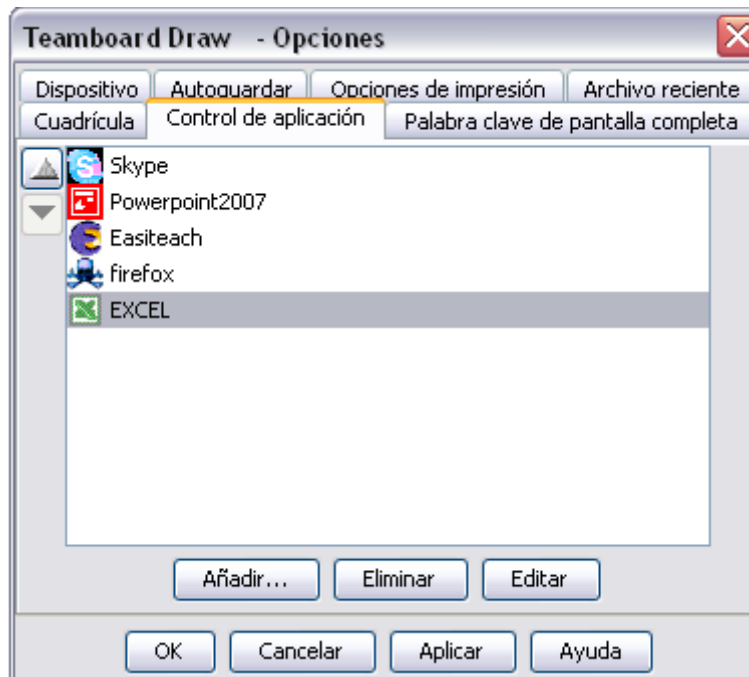
Nombre archivo.

Todas las páginas

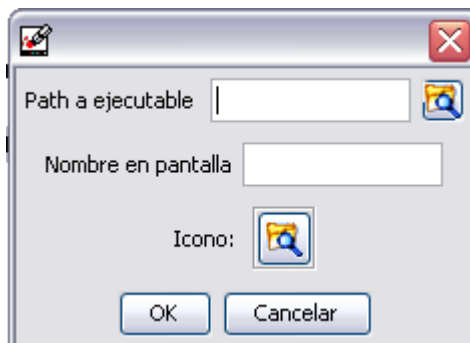
Cuadrícula: podemos hacer que siempre que abramos Draw aparezca una cuadrícula con el tamaño deseado en pixels, centímetros o pulgadas, con el color elegido.



Control de aplicación: con este control podemos personalizar la barra de anotación con nuestros programas favoritos o los que más utilicemos.

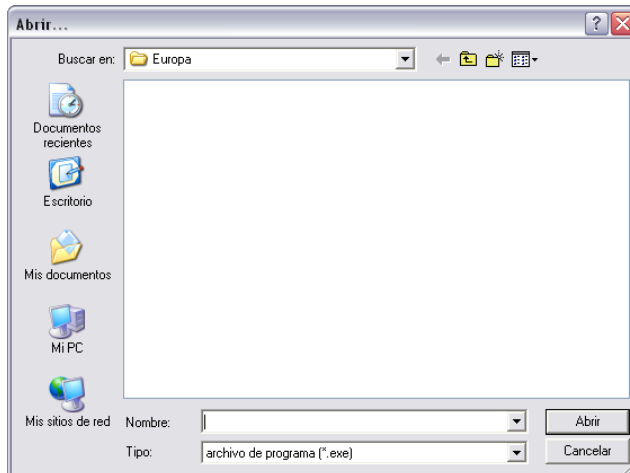


Podemos añadir cualquier aplicación o programa que se quiera. Para añadir un programa hay que pulsar en añadir...

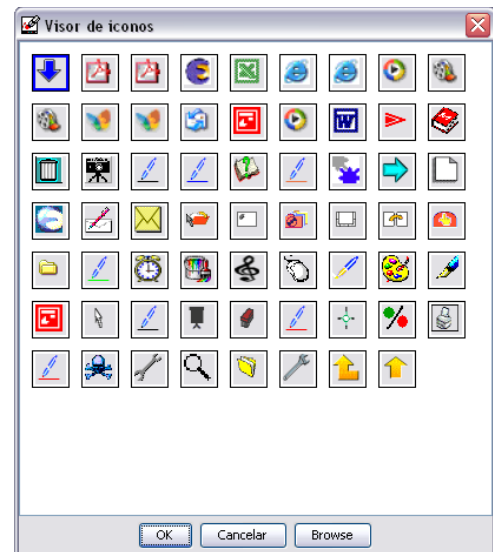


Tenemos que buscar donde está el archivo ejecutable y ponerlo en el cuadro. Se puede navegar por los ficheros pulsando el icono que hay al lado, escribir el nombre que queremos que aparezca y pulsando en el icono veremos una serie de iconos; si no hay ninguno que nos

guste podemos añadirlo.

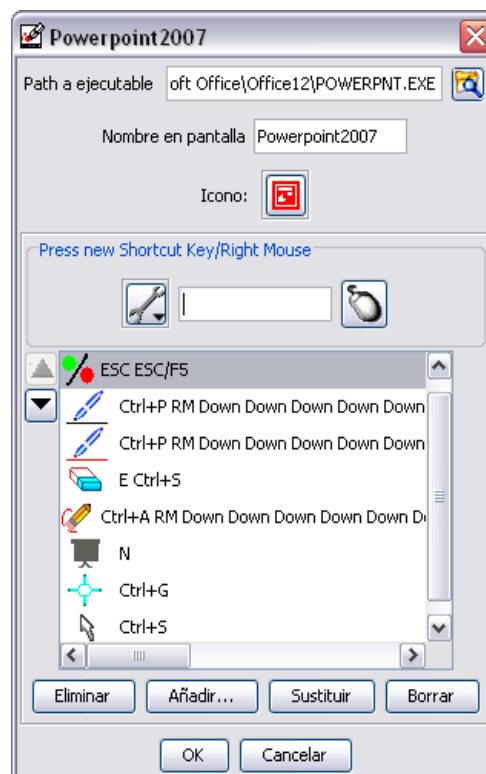


Ventana para buscar el ejecutable



Ventana del visor de iconos

Una vez que ya hemos buscado la ruta de acceso y el icono podemos personalizarlo con diferentes funciones como: rotulador de diferentes colores, borrar, cortina...

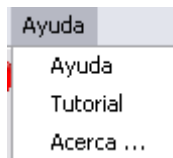




Palabra clave de pantalla completa: si queremos que cuando hayamos seleccionado la pantalla completa sólo se pueda salir de aquí tecleando una palabra debemos escribirla en esta opción.

 Use la palabra clave para salir de pantalla completa

Ayuda



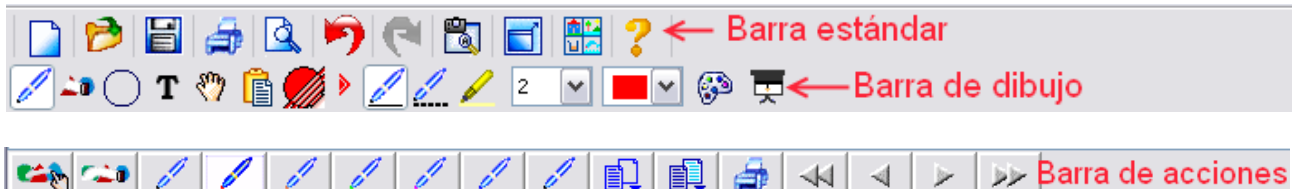
Ayuda: se despliega una ventana con ayuda (en inglés)

Tutorial: se despliega una ventana con ayuda (en inglés)

Acerca...: se abre una ventana con le versión del programa así como el controlador.



Barra de herramientas



Hay tres barras de herramientas que podemos ocultar o mostrar:

La barra de herramientas estándar: para acciones típicas de cualquier programa: nuevo, abrir documento, guardar...

La barra de herramientas de dibujo: para las opciones del programa Draw: trazos, formas geométricas, borrar, copiar, pegar...

Barra de acciones: que es la misma que hay troquelada en la parte inferior de la pantalla y con las mismas funciones.

Barra de herramientas estándar:



Nuevo: abre un archivo nuevo.



Abrir: abre u archivo con extensión “.tmb”



Guardar: guarda el trabajo que llevamos realizado en el archivo en uso.



Imprimir: imprime directamente lo que tengamos seleccionado: si lo queremos con número de página, nombre de archivo...



Vista preliminar: vamos a visualizar cómo va a quedar la impresión del documento.



Deshacer: deshace la última acción realizada.



Rehacer: vuelve a rehacer la última acción deshecha.



Modo anotación: pasamos a modo anotación, se va a desplegar otra barra de herramientas y ahora vamos a trabajar fuera del programa Draw.



Modo pantalla completa: para trabajar con toda la pantalla.



Abrir galería Clip art: se despliega la galería en la parte de la derecha

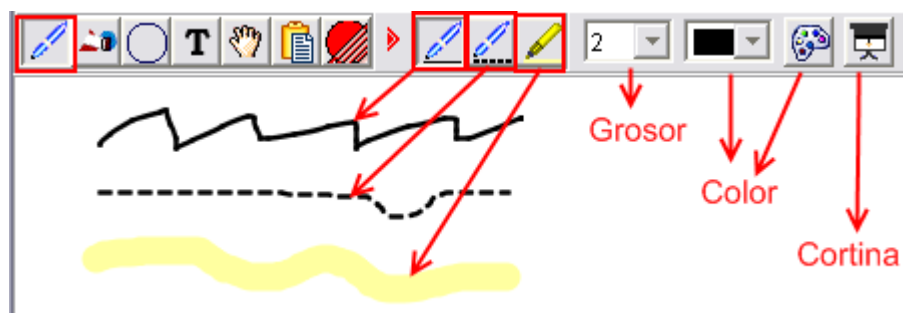


Ayuda: se despliega una ventana de ayuda (en inglés).

Barra de herramientas de dibujo

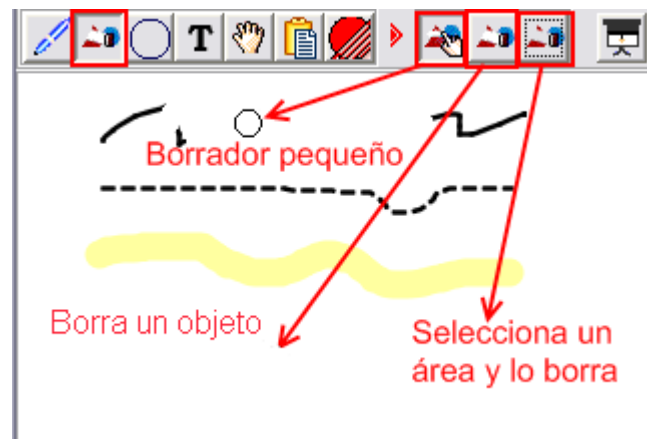
A la hora de trabajar con las barras de herramientas de dibujo tenemos que darnos cuenta qué elemento de la izquierda está seleccionado, pues a la derecha de una flecha roja van a aparecer todas las opciones disponibles con el icono anterior. Dentro de esta barra de herramientas los iconos a la izquierda de la flecha no varían pero sí a la derecha de la misma, dependiendo del que esté seleccionado.

Marcador: el elemento dseleccionado de la izquierda es el lápiz o marcador. A la derecha de la flecha aparecen los siguientes iconos:



Trazo continuo, trazo discontinuo, resaltador, ventana del grosor del trazo, el color del mismo, paleta de colores y cortina.

Borrador: sirve para borrar como una goma de borrar o para borrar objetos.



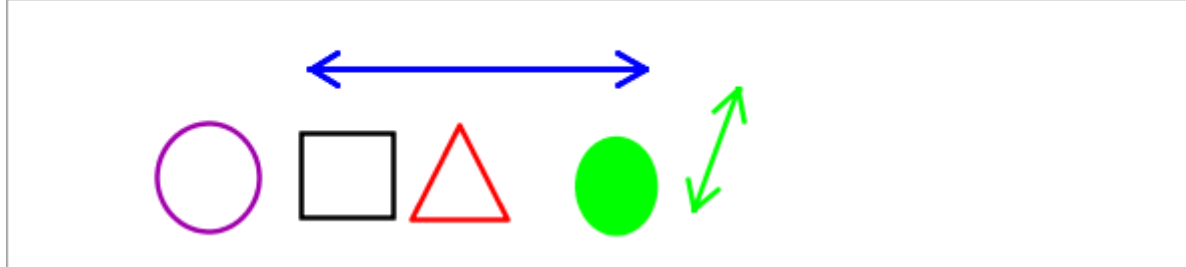
Son tres los iconos que aparecen además del de la cortina que vimos anteriormente.

El primero es para borrar como una goma de borrar, si queremos borrar parte de un trazo o de una imagen. Si queremos seleccionarlo y moverlo la imagen o el trazo vuelve a quedar sin borrar.

El segundo icono es para seleccionar un objeto y automáticamente queda eliminado.

El tercero es para seleccionar un área, una vez seleccionado se borrará todo lo que esté dentro.

Figura geométrica y línea: todos los iconos que aparecen el parte de la derecha de la flecha son para hacer en el área de escritura el elemento seleccionado:

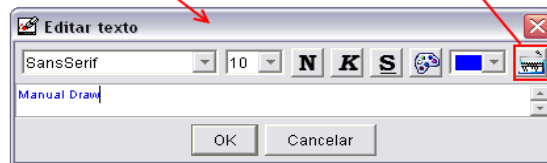


Texto: sirve para escribir, bien con el teclado virtual o bien desde el teclado del ordenador.



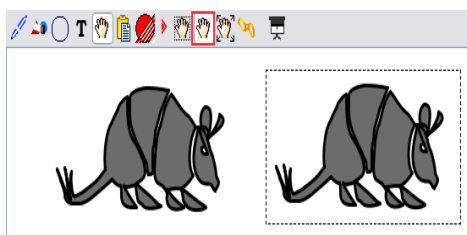
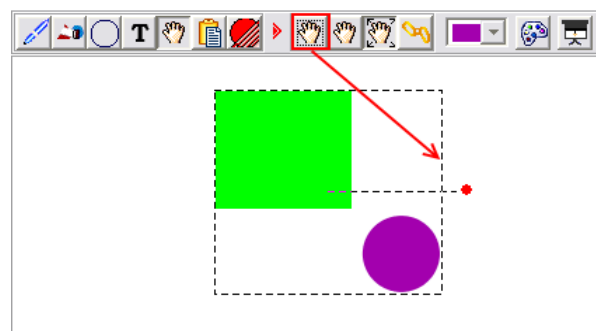
Manual Draw

Desplegar teclado virtual



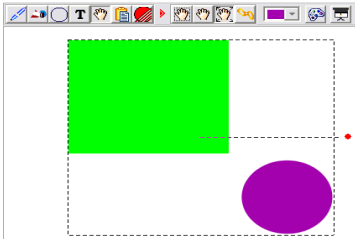
Seleccionar: para poder mover una imagen, agrupar elementos, girarlos, redimensionarlos o realizar enlaces.

El **primer icono** es para seleccionar varios elementos y agruparlos. Debemos señalar el área que queremos arrastrando el dedo o marcador por la pantalla.

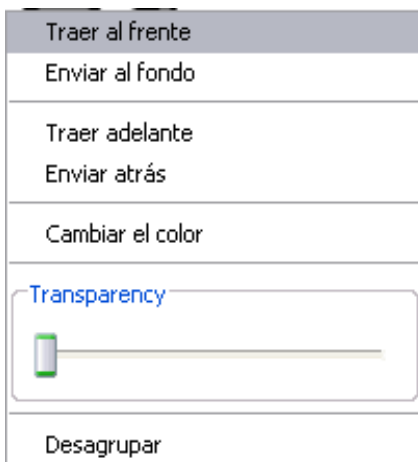


Con el segundo icono de la mano lo que vamos a hacer es coger un objeto y desplazarlo por el área de trabajo de la pizarra. Mientras se desplaza podemos observar el lugar de origen

hasta que lo dejamos en otro lugar.



Con la tercera mano lo que vamos a hacer es redimensionar o girar el objeto o los objetos seleccionados. Si pulsamos el botón derecho del ratón se abre una ventana con diferentes opciones:



Traer al frente: pone el objeto en primer plano

Enviar al fondo: pone el objeto en último plano

Traer adelante: adelanta una capa el objeto

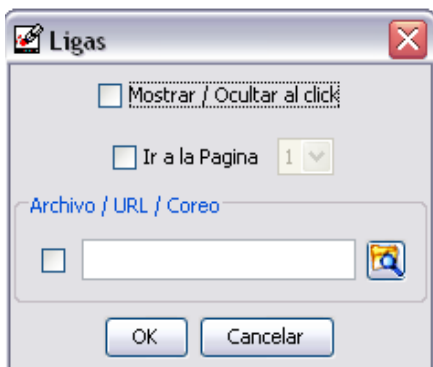
Enviar atrás: atrasa una capa el objeto

Cambiar el color: de los trazos.

Transparencia: podemos hacer más transparente un objeto o más opaco

Desagrupar: desagrupa los objetos que están agrupados.

Adjuntar un link:



Para adjuntar un link a un objeto debemos pulsar primero el icono del link y después del objeto. Cuando se ha pulsado en el objeto se abre una ventana que nos da opción a hacer ciertos enlaces:

Mostrar / Ocultar al click: si se pulsa se muestra o desaparece el objeto.

Ir a la página: que queramos dentro del archivo.


Archivo / URL / Correo: podemos hacer un enlace a cualquier programa del ordenador (tenemos el icono del buscador, hay que buscar el archivo de ejecución), hacer un enlace a una página web, o bien que se abra una dirección de correo electrónico.


Herramientas de portapapeles.




Para utilizar estas funciones primero debemos seleccionar el icono y luego en la pizarra se realiza la acción elegida.

Copiar

El primer icono  es para seleccionar un área y copiarla. Debemos seleccionar un área con el dedo o marcador, todos los objetos que se encuentren en esa área estarán seleccionados y quedarán copiados.


El segundo icono de copiar  es para copiar un objeto. Se pulsa sobre el objeto y queda copiado.

Cortar

El primer icono de cortar  es para seleccionar un área y automáticamente queda cortado.

El segundo icono de cortar  es para cortar un objeto.

Pegar

Con el icono de pegar  se pega el objeto o los objetos copiados.

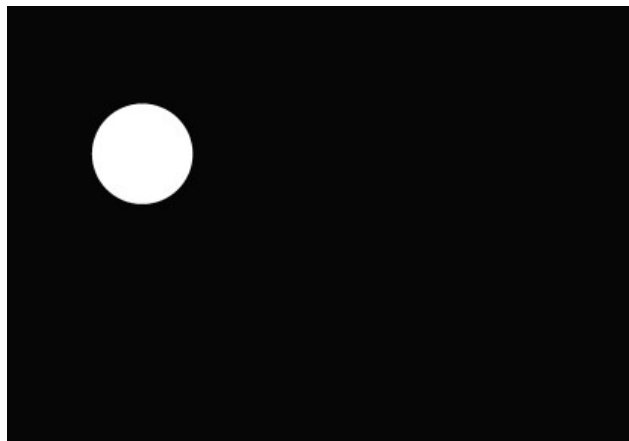
Herramientas de cortina y foco de luz



Sirven para tapar total o parcialmente la pantalla.

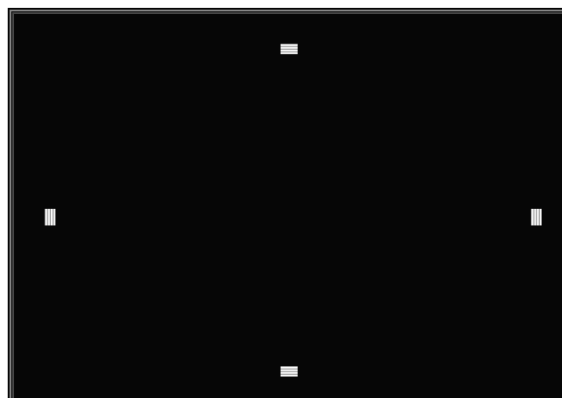
Foco de luz

Evita que los alumnos desvíen su atención mirando el contenido de la pantalla. Pulsando en cualquier lugar de la pantalla, se abre un foco de luz elipsoidal que podemos hacerlo mayor o menor y moverlo por toda la pantalla. Si queremos que desaparezca basta con hacer doble click.



Cortina

Al pulsar en el icono de la cortina, la zona de trabajo queda cubierta en negro por una cortina con cuatro "asas" para poder hacerla mayor o menor, o descubrir sólo la porción de área que deseemos. Cuando queramos que desaparezca, debemos pulsar otra vez en el icono de la cortina.





Barra de herramientas de acción

Son las mismas que están impresas en la parte inferior de la pantalla y podemos desplegarlas en la parte inferior del área de trabajo.

Borar, colores, crear página nueva, clonar página, imprimir y barra de navegación: primera página del archivo, página anterior, página siguiente y última página.

Ya se vieron estos iconos en el modo pizarra blanca. La utilidad de esta barra es idéntica a la impresa en gris en la parte inferior.





Anotación

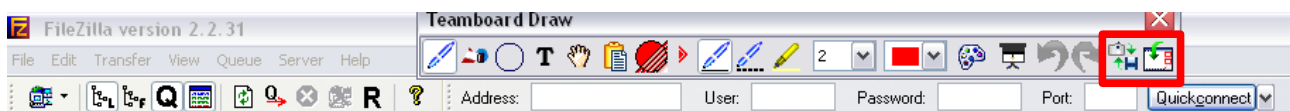
Es el otro modo de trabajar con Draw. Cuando pulsamos en el icono de la barra inferior de Windows aparece en la parte superior de la pantalla la barra de herramientas de Anotación.


Ahora es cuando podemos trabajar con los programas de nuestro ordenador: excell, power point, internet... Podemos capturar la pantalla, hacer anotaciones sobre ella, volver al programa dónde lo dejamos, hacer distintas anotaciones... desplegar el teclado virtual así como acceder a nuestros programas favoritos




Pulsando en el icono de la **T**  hacemos que la barra de herramientas se minimice.


Cámara de fotos grande:  sirve para capturar la pantalla completa. Cuando se realiza una captura completa aparece una barra de herramientas de dibujo con dos iconos nuevos: el que tiene una cámara y un disquete es para volver a la aplicación anterior, aunque ya quedó recogida la captura de pantalla con todas las anotaciones hechas. Si pulsamos el último icono iremos directamente a Draw con la página con la pantalla y las anotaciones realizadas.




Cámara de fotos pequeña:  es para capturar un área de la pantalla. Para utilizarlo debemos pulsar en el icono, pulsar en el lugar de la pantalla que

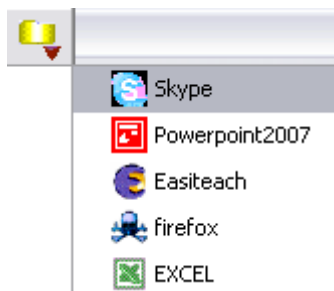
queramos y arrastrar el dedo o marcador hasta que hayamos terminado la zona que vamos a recortar. Automáticamente la imagen o la zona señalada se va a insertar en el Draw como una imagen. Si la porción fuera grande nos lo va a insertar como fondo de página.

Volver a Draw:  pulsando en este icono vamos directamente al programa Draw.

Teclado virtual:  se despliega el teclado virtual.

Ratón virtual:  se despliega un ratón virtual.

Carpeta de programas con acceso directo:



Se despliega una ventana con todos los programas que hayamos añadido en las opciones dentro de Draw. Podemos añadir varios programas con iconos prediseñados o buscados en nuestras imágenes del ordenador. Pulsando en cualquiera de ellos se despliega una barra de herramientas, también personalizada, del programa requerido.



En este caso aparece la barra de herramientas de Power Point con: Modo presentación, rotulador negro, rotulador rojo, borrar las anotaciones, borrar una anotación, cortina, ir a la diapositiva..., seleccionar.