

# P.D.I. HITACHI StarBoard 9.42



## **ÍNDICE**

### **1.- INTRODUCCIÓN**

#### **1.1.- CONSIDERACIONES PREVIAS**

#### **1.2.- MANTENIMIENTO DE LA SUPERFICIE DE LA PDI**

### **2.- ELEMENTOS DE PANTALLA**

### **3.- PESTAÑA DE PÁGINA**

### **4.- PAPELERA**

### **5.- BARRAS CONTEXTUALES**

### **6.- BARRA DE HERRAMIENTAS**

#### **6.1.- INSERTAR ELEMENTOS DE MENÚ/BOTONES EN LA BARRA DE HERRAMIENTAS O COLOCARLOS EN LA PÁGINA**

#### **6.2.- COLOCAR/QUITAR ICONOS EN LA BARRA DE HERRAMIENTAS**

##### **6.2.1.- COLOCAR ICONOS EN LA BARRA DE HERRAMIENTAS**

##### **6.2.2.- QUITAR ICONOS DE LA BARRA DE HERRAMIENTAS**

#### **6.3.- COLOCAR/ELIMINAR ICONOS EN LA PÁGINA**

##### **6.3.1.- COLOCAR ICONOS EN LA PÁGINA**

##### **6.3.2.- ELIMINAR ICONOS EN LA PÁGINA**

### **7.- BARRA DE MENÚS**

#### **7.1.- ARCHIVO**

##### **7.1.1.- NUEVO**

##### **7.1.2.- ABRIR...**

###### **7.1.2.1.- ABRIR UN ARCHIVO DE IMAGEN**

###### **7.1.2.2.- ABRIR UN ARCHIVO PDF O DE TEXTO**

###### **7.1.2.3.- REPRODUCIR ARCHIVOS DE PELÍCULA Y DE AUDIO**

###### **7.1.2.4.- PRESENTACIONES DE POWERPOINT**

##### **7.1.3 FUSIONAR**

##### **7.1.4.- DOCUMENTOS RECIENTES**

##### **7.1.5.- GUARDAR**

##### **7.1.6.- GUARDAR COMO...**

##### **7.1.7.- IMPRIMIR...**

##### **7.1.8.- SALIR**

#### **7.2.- EDITAR**

##### **7.2.1.- DESHACER**

##### **7.2.2.- REHACER**

##### **7.2.3.- CORTAR**

##### **7.2.4.- COPIAR**

##### **7.2.5.- PEGAR**

**7.2.6.- SELECCIONAR TODO**

**7.2.7.- DUPLICAR**

**7.2.8.- ELIMINAR**

**7.2.9.- BORRAR**

**7.2.10.- BORRAR ANOTACIÓN**

**7.2.11.- GRUPO/BLOQUEO**

**7.2.12.- DIVIDIR TEXTO**

**7.2.13.- ENCONTRAR TEXTO...**

**7.2.14.- ENCONTRAR CARPETA DE GALERÍA...**

**7.2.15.- ADMINISTRAR FAVORITOS DE GALERÍA**

**7.2.16.- EDITAR IMAGEN**

**7.2.17.- HIPERVÍNCULOS**

**7.2.17.1.- EDITAR HIPERVÍNCULO**

**7.2.17.2.- ABRIR HIPERVÍNCULOS**

**7.2.18.- ALINEAR**

**7.2.19.- CAMBIAR TAMAÑO**

**7.2.20.- ORDENAR**

**7.2.21.- GIRAR/VOLTEAR**

**7.3.- VER**

**7.3.1.- ATRÁS**

**7.3.2.- ADELANTE**

**7.3.3.- PÁGINA ANTERIOR**

**7.3.4.- SIGUIENTE PÁGINA**

**7.3.5.- WIDGETS DE LA BARRA LATERAL**

**7.3.6.- DISEÑO**

**7.3.7.- CUADRÍCULA**

**7.3.8.- AMPLIAR/REDUCIR**

**7.3.9.- PANTALLA COMPLETA**

**7.3.10.- OCULTAR PRIMER PLANO**

**7.3.11.- ACTUALIZAR VISTA**

**7.4.- HERRAMIENTAS**

**7.4.1. LÁPIZ NORMAL**

**7.4. 2.-. LÁPIZ INTELIGENTE**

**7.4. 3.- PUNTERO**

**7.4. 4.- LÁPIZ DE TEXTO**

**7.4.5.- BORRADOR**

**7.4.6.- SELECCIONAR**

**7.4.7.- DESPLAZAR**

**7.4.8.- INTRODUCCIÓN MÚLTIPLE**

**7.4.9.- RELLENAR**

**7.4.10.- TEXTO**

**7.4.10.1.- AGREGAR TEXTO**

**7.4.10.2.- CAMBIAR EL FORMATO DE TEXTO**

**7.4.10.3.- AJUSTAR TEXTO**

**7.4.11.- FORMAS**

**7.4.12.- ACCESORIOS**

**7.4.12.1.- COMPÁS**

**7.4.12.2.- SEMICÍRCULO GRADUADO**

**7.4.12.3.- REGLA**

**7.4.12.4.- TECLADO EN PANTALLA**

**7.4.12.5.- BLOQUE DE PANTALLA**

**7.4.12.6.- REGISTRADOR DE PANTALLA**

**7.4.12.7.- ENFOQUE**

**7.4.12.8.- CRONÓMETRO**

**7.4.12.9.- CAPTURA DE PANTALLA**

**7.4.12.10.- AGREGAR/ELIMINAR APLICACIONES EXTERNAS**

**7.4.13.- CENTRO DE CAPTURA DE CONTENIDOS**

**7.4.14.- CAJA DE HERRAMIENTAS DE TEMAS**

**7.5.- INSERTAR**

**7.5.1.- NUEVA PÁGINA**

**7.5.2.- CAPTURA DE PANTALLA**

**7.5.3.- IMAGEN**

**7.5.4.- FLASH**

**7.5.5.- DISPOSITIVO TWAIN**

**7.5.6.- DISPOSITIVO DE CÁMARA WEB**

**7.6.- TEMA**

**7.7.- CONFERENCIA**

**7.8.- CONFIGURACIÓN**

**7.8.1.- PREFERENCIAS**

**7.8.2.- IDIOMA**

**7.8.3.- PERFIL**

**7.8.4.- STARBOARD**

**7.8.4.1.- CALIBRAR**

**7.8.4.2.- CONFIGURACIÓN DE STARBOARD**

**7.8.4.3.- COMPROBAR CONEXIÓN**

**7.8.5.- COMPLEMENTOS**

**7.8.6.- CONFIGURACIÓN BOTÓN DE FUNCIÓN**

**7.8.7.- CONFIGURAR MOTORES DE BÚSQUEDA**

**7.9.- AYUDA**

**8.- BARRA LATERAL**

**8.1.- DOCUMENTO**

**8.1.1.- LISTA DE TEMAS**

**8.1.2.- LISTA DE PÁGINAS**

**8.1.3.- ARCHIVOS ADJUNTOS**

**8.2.- GALERÍA**

**8.2.1.- CONTENIDO DE STARBOARD**

**8.2.2.- GALERÍA**

**8.2.2.1.- GALERÍA DE FAVORITOS**

**8.2.2.2.- GALERÍA DE DOCUMENTOS**

**8.2.2.3.- GALERÍA DE IMÁGENES**

**8.2.2.4.- GALERÍA DE ESCRITORIO**

**8.2.2.5.- GALERÍA DE UNIDADES**

**8.2.3.- BÚSQUEDA WEB DE IMÁGENES**

**8.2.4.- CUADROS DE HERRAMIENTAS**

**8.2.5.- INSERCIÓN DE UNA IMAGEN A PARTIR DE UNA MINIATURA**

**8.3.- PROPIEDADES**

**8.3.1.- PROPIEDADES DE HERRAMIENTA**

**8.3.2.- PROPIEDADES DE OBJETO**

**8.3.2.1.- BLOQUEAR**

**8.3.2.- COLON INFINITO. CLONACIÓN DE OBJETOS**

**8.3.2.3.- HIPERVÍNCULO**

**8.3.3.- PROPIEDADES DE PÁGINA**

**8.4. VER**

**8.4.1.- NAVEGACIÓN**

**8.4.2.- DISEÑO DE PANTALLA**

**8.5.- CONFERENCIA**

**9.- ANEXO 1 CONFERENCIA**

**10.- ANEXO 2 PREFERENCIAS**

## **1.- INTRODUCCIÓN**

La pizarra interactiva está diseñada para mejorar la eficacia de las acciones educativas hacia nuestro alumnado.

Su Software ha de estar instalado en el ordenador, y este ha de estar conectado a la PDI y al proyector.

Al tener el software instalado en el ordenador tenemos la posibilidad de preparar nuestros trabajos en el ordenador para poder utilizarlos cuando nos sea necesario ante nuestro alumnado.

La información dibujada en la pizarra con un lápiz electrónico puede guardarse e imprimirse. Puede mostrar en la StarBoard los datos de su equipo informático, junto con sus anotaciones.

También es posible controlar el equipo directamente desde la StarBoard con el lápiz electrónico. StarBoard Software permite reaccionar rápidamente a los movimientos del lápiz.

### **1.1.- CONSIDERACIONES PREVIAS**

1- La superficie donde se vaya a instalar la pizarra debe ser lo más lisa y firme posible, estando libre de polvo y humedad y evitando las zonas donde haya reflejo directo de la luz solar.

2- Se necesita un PC o portátil que funcione correctamente y con sistema operativo WINDOWS.

3- La proyección debe incidir en la pizarra directamente y debe estar encuadrada de la forma adecuada.

4- Para un uso más preciso de la pizarra es necesario calibrar la imagen a través del software incluido en el CD.

5- Antes de instalar el kit de montaje para pared asegúrese de la altura final respecto al suelo deseada por el usuario, para asegurar su comodidad: personas adultas, niños pequeños, discapacitados, tarimas, etc.

### **1.2.- MANTENIMIENTO DE LA SUPERFICIE DE LA PDI**

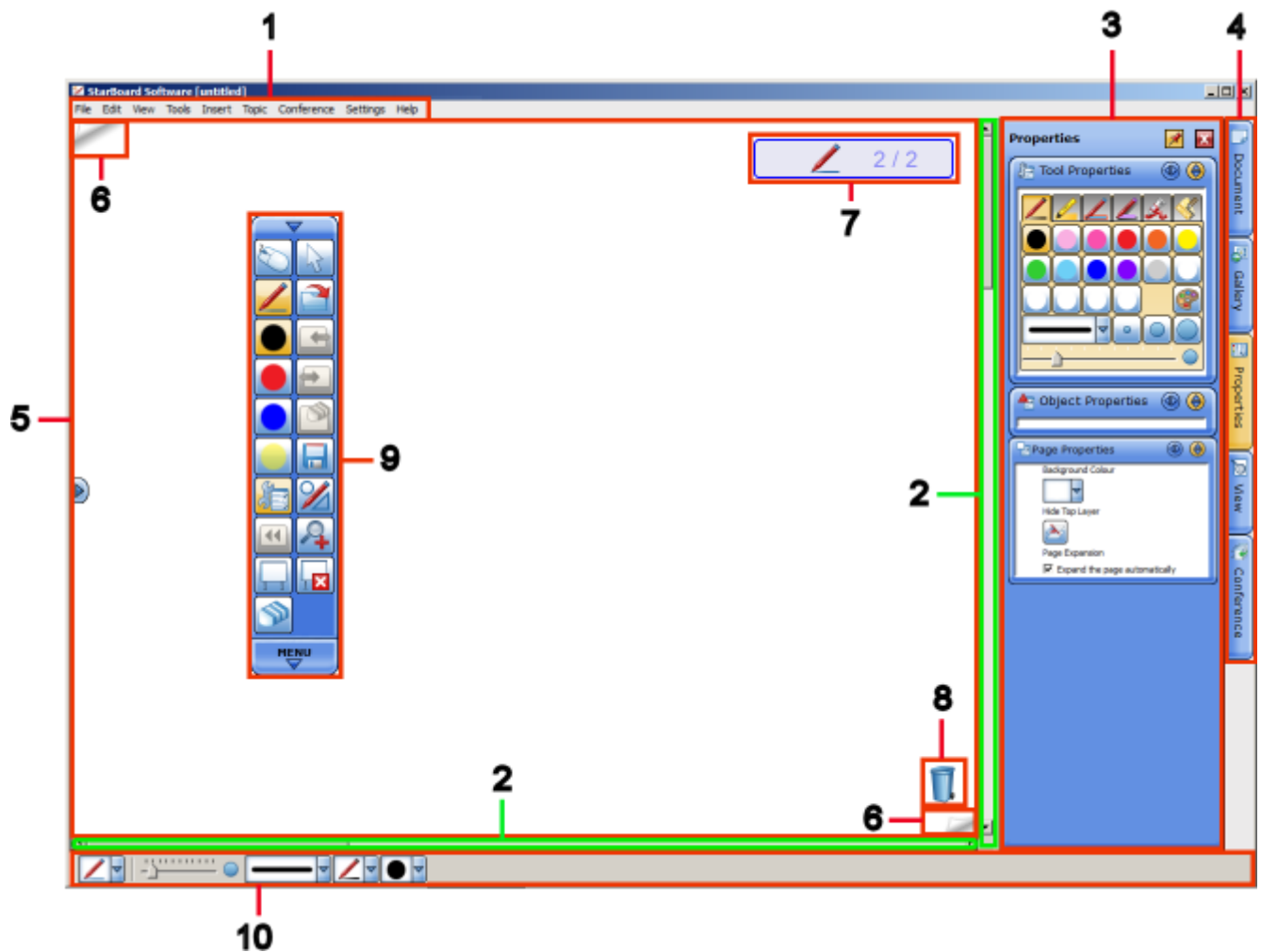
Para la superficie, aun siendo extremadamente resistente, se recomienda evitar el uso de objetos punzantes o contundentes que puedan dañarla y mantener tanto la superficie como la línea óptica siempre limpia para su óptimo funcionamiento.

Para su limpieza habitual se puede emplear una gamuza o trapo suave, ligeramente impregnado con una solución jabonosa, alcohol de 96º, limpiacristales o productos de limpieza no abrasivos. Nunca pulverizar directamente los productos sobre la pizarra.

No usar nunca disolventes, amoníaco u otros productos que puedan dañar o decolorar la superficie activa de la pizarra digital.

## 2.- ELEMENTOS DE PANTALLA



StarBoard Software contiene los siguientes elementos de pantalla básicos. (La siguiente imagen es un ejemplo en modo pizarra.)



1. <b>Barra de menús</b>	Muestra los comandos de menú para utilizar StarBoard Software.
2. <b>Barra de desplazamiento</b>	Se usan para desplazarse por el área editable.
3. <b>Panel</b>	Se muestra cuando se selecciona una de las fichas de la barra lateral. Este cambiará según la operación que estemos realizando.
4. <b>Barra lateral</b>	Se usa para realizar diversas operaciones desde las fichas y paneles de la barra lateral.

5. <b>Área editable</b>	Es posible escribir, borrar e insertar imágenes en el área editable.
6. <b>Pestaña de página</b>	Se usa para ir a la página anterior (pestaña superior derecha) o siguiente (pestaña inferior izquierda).
7. <b>Indicador de estado</b>	Muestra un icono de la herramienta que está activa, el número de página actual y el número total de páginas.
8. <b><u>Papelera</u></b>	Se usa para borrar objetos arrastrándolos y colocándolos en el icono de la papelera (con la herramienta (flecha) de seleccionar)
9. <b>Barra de herramientas</b>	Se usa para realizar operaciones básicas.
10. <b>Barra contextual</b>	Permite definir la configuración de la herramienta activa en estos momentos.

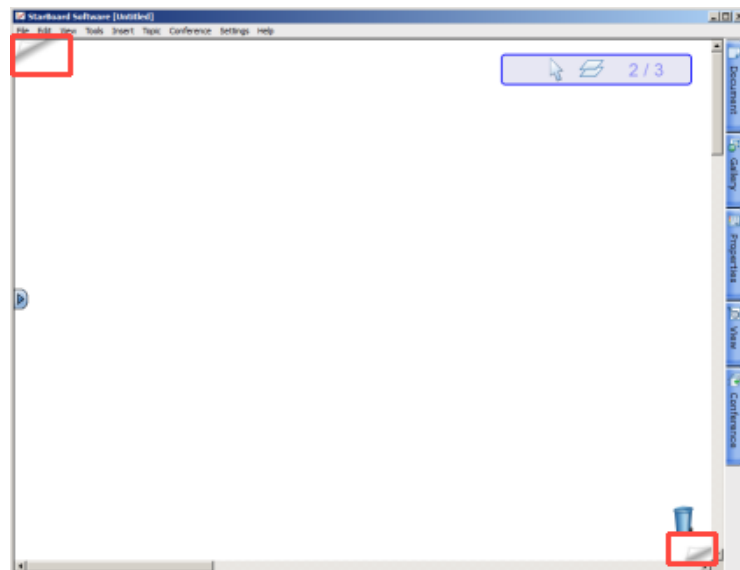
### 3.- PESTAÑA DE PÁGINA

Se usa para ir a la página anterior (pestaña superior izquierda  ) o siguiente (pestaña inferior derecha  ).

Cuando se muestra la última página y volvemos a clicar en la pestaña inferior derecha




, se agrega una nueva página en blanco al final del tema actual.





#### 4.- PAPELERA

Para eliminar objetos, puede arrastrarlos y colocarlos en la Papelera  situada en la esquina inferior derecha del área editable.

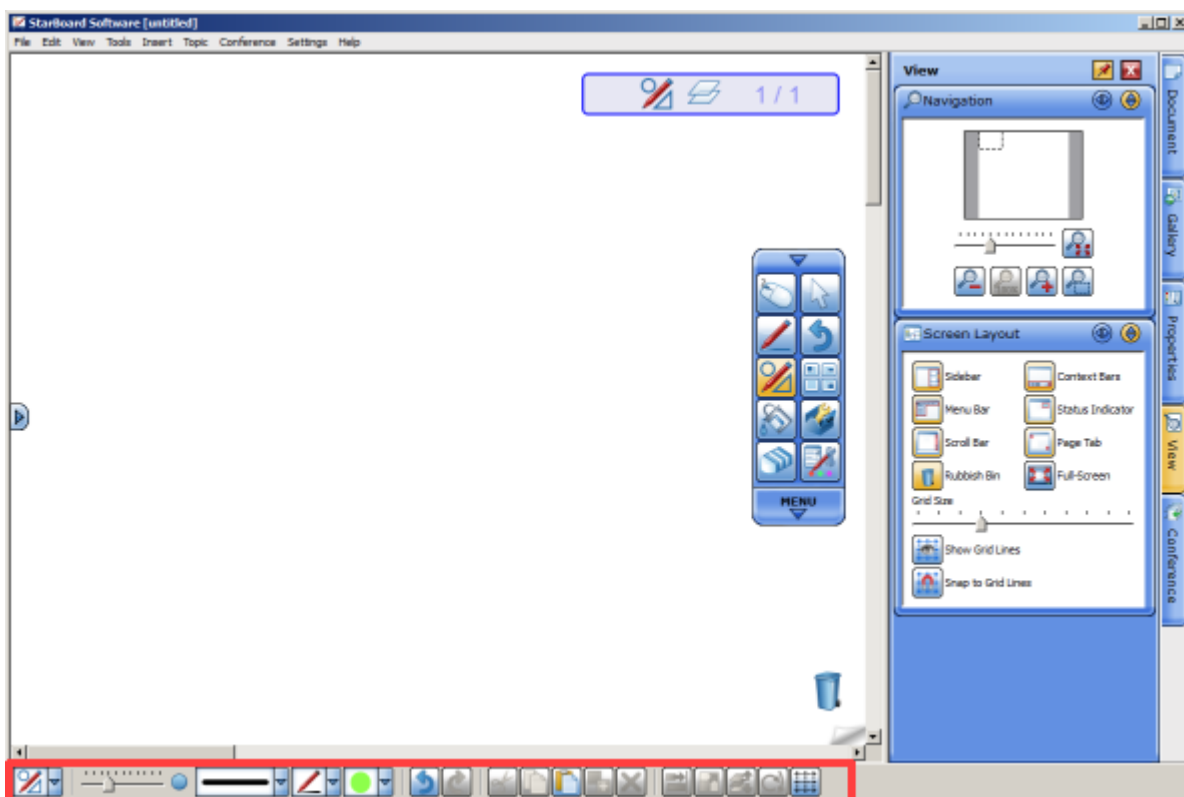
Para cancelar una operación de eliminación con la Papelera, seleccione **Deshacer** en el menú **Editar**.

Para enviar un objeto a la papelera, lo arrastraremos hasta la misma.


#### 5.- BARRAS CONTEXTUALES

Cada herramienta tiene una barra adecuada al contexto específico que incluye todas las configuraciones que se pueden aplicar a la herramienta. Funcionan del mismo modo que la configuración mostrada en el panel **Propiedades de herramienta** (en la ficha **Propiedades** de la barra lateral). Las barras contextuales no están disponibles en los temas Cámara Web, Película, PowerPoint y Escritorio.

Cuando esta función está activa, las barras contextuales están ancladas en la parte inferior de la pantalla:



## 6.- BARRA DE HERRAMIENTAS

Pulsando en  , dispondremos de los mismos comandoa que en la barra de menús.



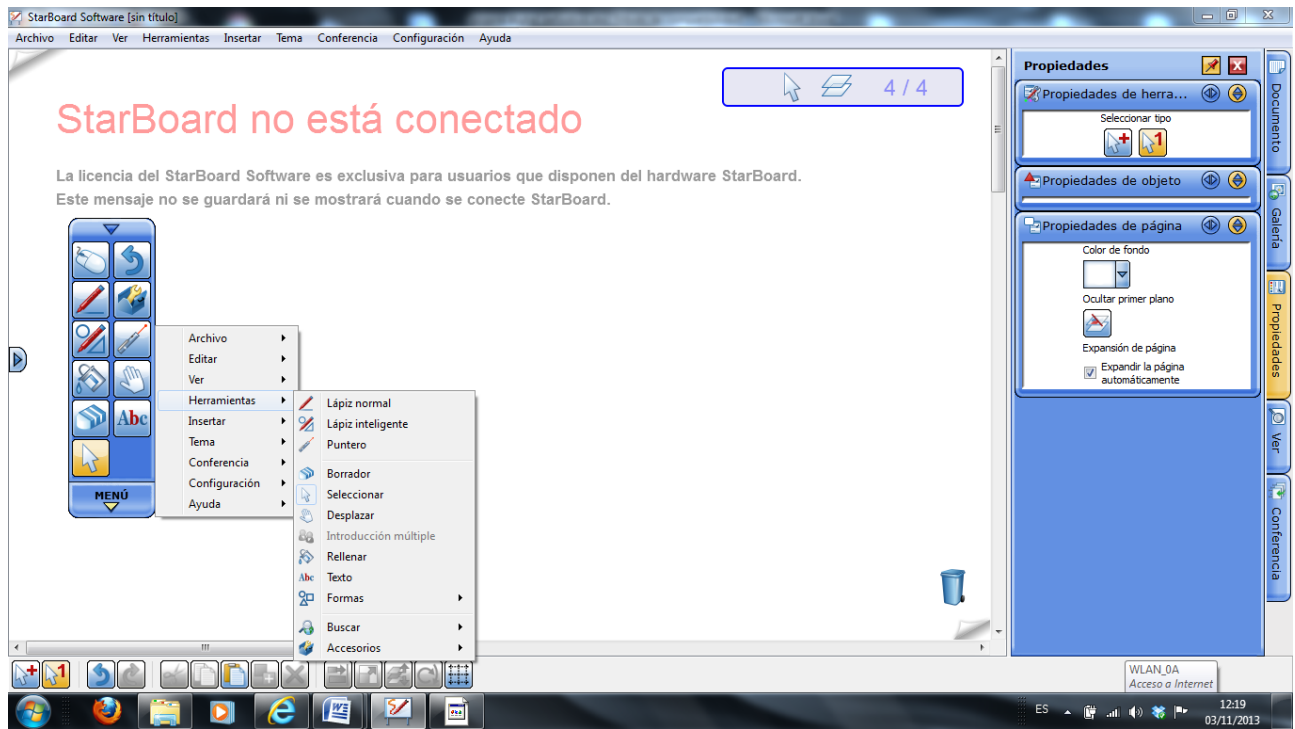
### 6.1.- INSERTAR ELEMENTOS DE MENÚ/BOTONES EN LA BARRA DE HERRAMIENTAS O COLOCARLOS EN LA PÁGINA

Puede arrastrar y colocar iconos o elementos de menú en la barra de herramientas o en la página de la pizarra.

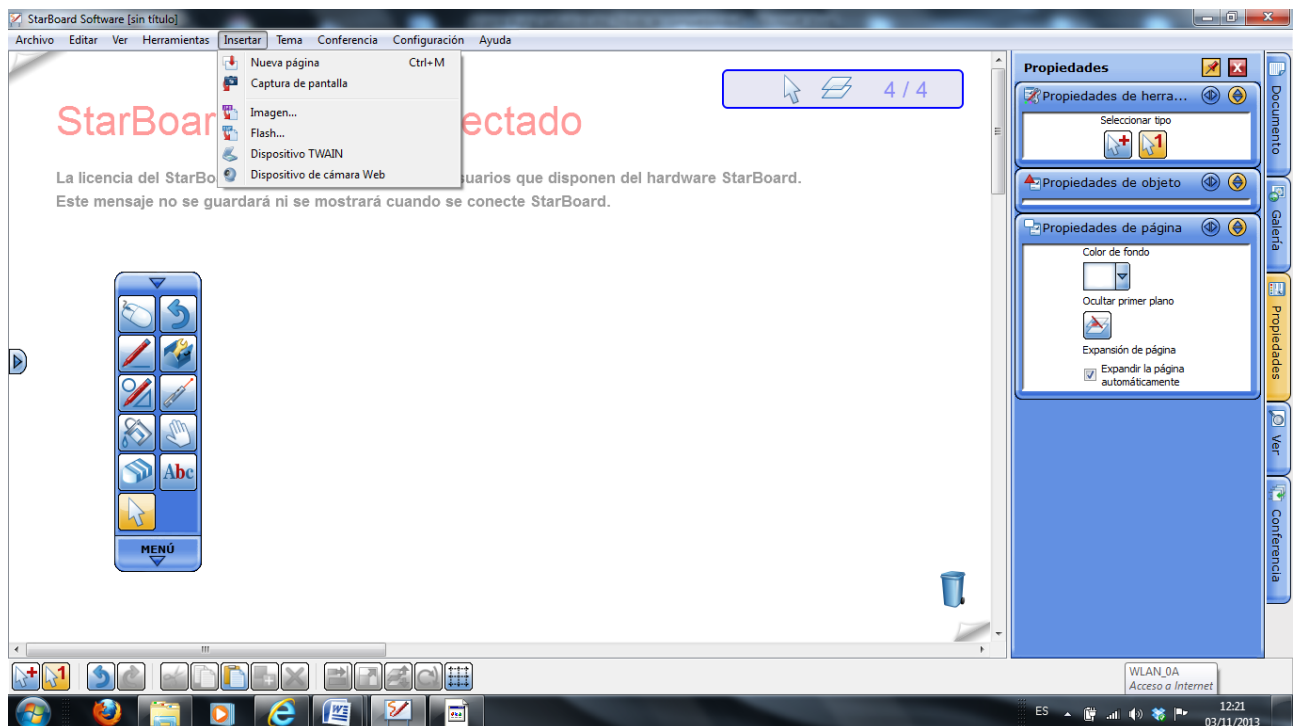
### 6.2.- COLOCAR/QUITAR ICONOS EN LA BARRA DE HERRAMIENTAS

#### 6.2.1.- COLOCAR ICONOS EN LA BARRA DE HERRAMIENTAS

Podemos colocar iconos en la barra de herramientas pulsando en menú en la misma barra de herramientas y arrastrando el icono que deseemos de los distintos menús flotantes hasta la barra de herramientas.



Otro tanto podemos hacer desde la Barra de menús.

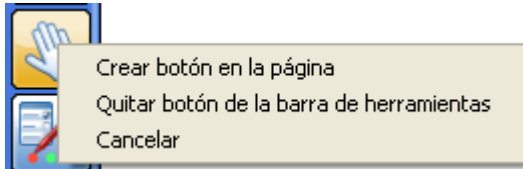


### 6.2.2.- QUITAR ICONOS DE LA BARRA DE HERRAMIENTAS

Haga clic en un icono de la barra de herramientas y mantenga presionado el botón.

Unos segundos después, al soltar aparece un menú, donde pulsaremos en

Quitar botón de la barra de herramientas.



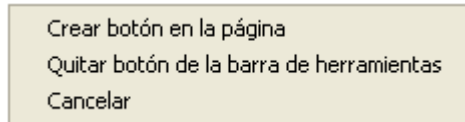
## 6.3.- COLOCAR/ELIMINAR ICONOS EN LA PÁGINA

### 6.3.1.- COLOCAR ICONOS EN LA PÁGINA

. Haga clic en un icono de la barra de herramientas y mantenga presionado el botón. Unos segundos después, aparece el icono que podemos mover.

Arrastre y coloque el icono en la pantalla fuera de la barra de herramientas. Nos aparecerá en la pantalla las opciones vistas en el apartado anterior.

Pulsamos en **Crear botón en la página**



Por ejemplo picando en **Crear botón en la página**, habiendo seleccionado el icono de desplazar nos quedaría la pantalla de la siguiente forma:

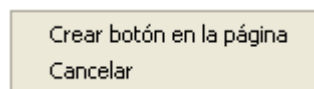


Los elementos de la barra de menús en también pueden arrastrarse y colocarse en la pantalla.

Se muestra el menú emergente donde tenemos las opciones de.

**Crear botón en la página.**

**Cancelar.**




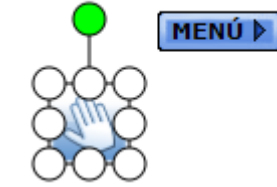
El icono en la página es un botón que se trata como un objeto.

Los botones creados se guardan en la página cuando se guarda el documento.



### 6.3.2.- ELIMINAR ICONOS EN LA PÁGINA

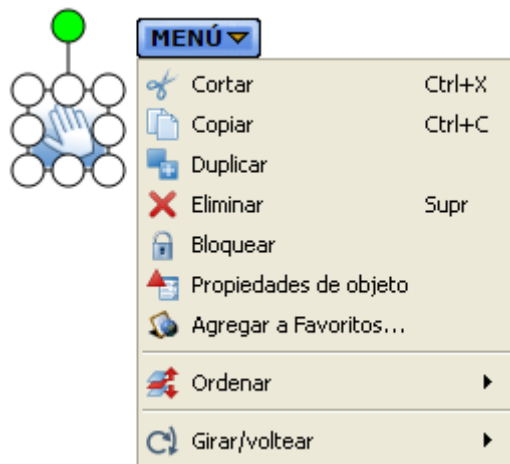
Para eliminar un botón de la página, lo seleccionamos mediante arrastre con la

herramienta de selección , quedando de la siguiente forma, donde además nos

aparece un menú flotante: 

Podemos eliminarlo directamente pulsando en la tecla **Supr** del teclado.

También podemos eliminarlo pulsando sobre , entonces, se nos abre un desplegable, donde pulsaremos en .



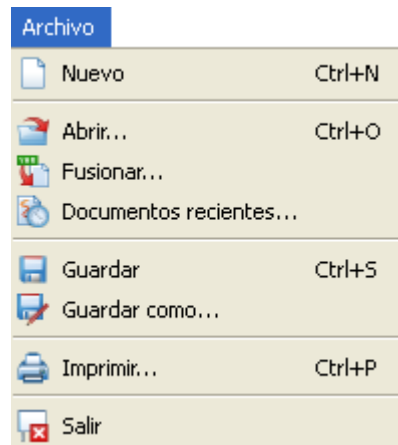
Otra opción para eliminarlo es arrastrarlo hasta la papelera.

## 7.- BARRA DE MENÚS



## 7.1.- ARCHIVO

En el desplegable archivo tenemos las siguientes funciones:



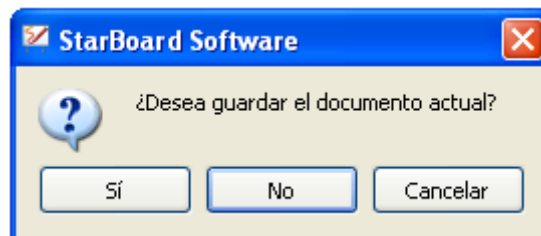
### 7.1.1.- NUEVO

Abre un documento nuevo

Seleccione **Archivo - Nuevo** en el menú.

Se muestra un documento nuevo y se cierra el documento anterior.

Si el archivo actual ha cambiado, se mostrará un cuadro de diálogo de confirmación donde se le preguntará si desea guardar el archivo.



Los archivos son guardados con extensión **.yar**

Si desea guardar el archivo, seleccione **Sí**; de lo contrario, seleccione **No**.

Para cancelar la operación, seleccione **Cancelar**.

### 7.1.2.- ABRIR...

Abre un documento existente.

El software nos permite trabajar con cualquier documento que tengamos guardado en el PC.

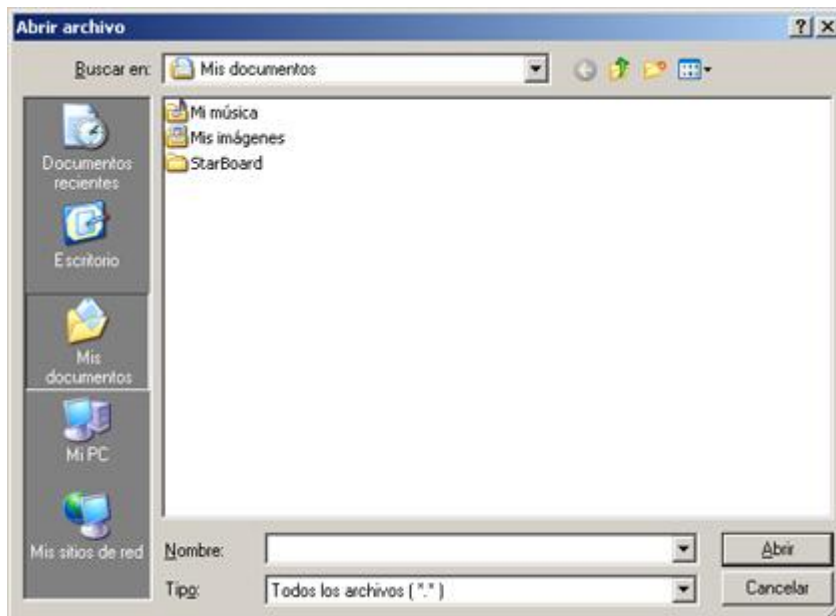
Podemos para añadir notas, marcar aspectos importantes... sin dañar el documento original.

Con esta opción es posible abrir e incluso insertar un archivo en el documento de StarBoard actual.

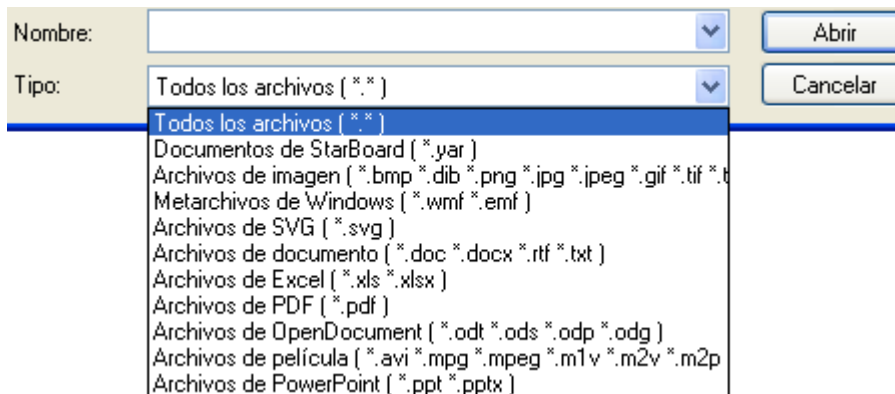
Podemos invocar a archivos existentes para que se incrusten en nuestra presentación.

1. Seleccione **Archivo - Abrir...** del menú.

Se mostrará el cuadro de diálogo **Abrir archivo**.



2. Seleccionamos el tipo de archivo que desea abrir y luego seleccionamos **Abrir**. Podemos elegir entre distintos tipos de archivos.



*Nota: Los archivos .wmv, Excel (.xls y .xlsx) y de documento (.doc, .docx, .rtf y .txt) no se admiten en las versiones de Mac y Linux de StarBoard Software. Los archivos de película no se admiten en la versión para Linux.*

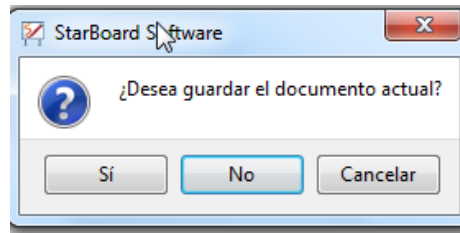
3. Seleccione el archivo que desee y luego seleccione **Abrir**.

Una vez seleccionado el archivo, pulsamos en **Aceptar**.

El archivo seleccionado se importa en el documento actual como un tema. Estos documentos los podremos ver en **Documentos - Lista de temas** de la **Barra lateral**.

**Si seleccionamos un archivo de documento StarBoard**, se cierra el documento actual y se abre el archivo seleccionado.

Si el archivo actual ha cambiado, se mostrará un cuadro de diálogo de confirmación donde se le preguntará si desea guardar el archivo.



### 7.1.2.1.- ABRIR UN ARCHIVO DE IMAGEN

Si se ha seleccionado un archivo de imagen, se muestra la configuración para importar la imagen.

Se muestra una vista previa del documento bajo el cuadro de diálogo.



Es posible cambiar el tamaño de la imagen importada con el control deslizante **Tamaño de imagen**. Según desplazemos el cursor hacia un lado u otro, se hará más grande o más pequeña.

Seleccione **Ajustar a la pantalla** para cambiar el tamaño del archivo de imagen al tamaño de pantalla.

Seleccione **Tamaño real** para cambiar el tamaño del archivo de imagen a su tamaño actual.

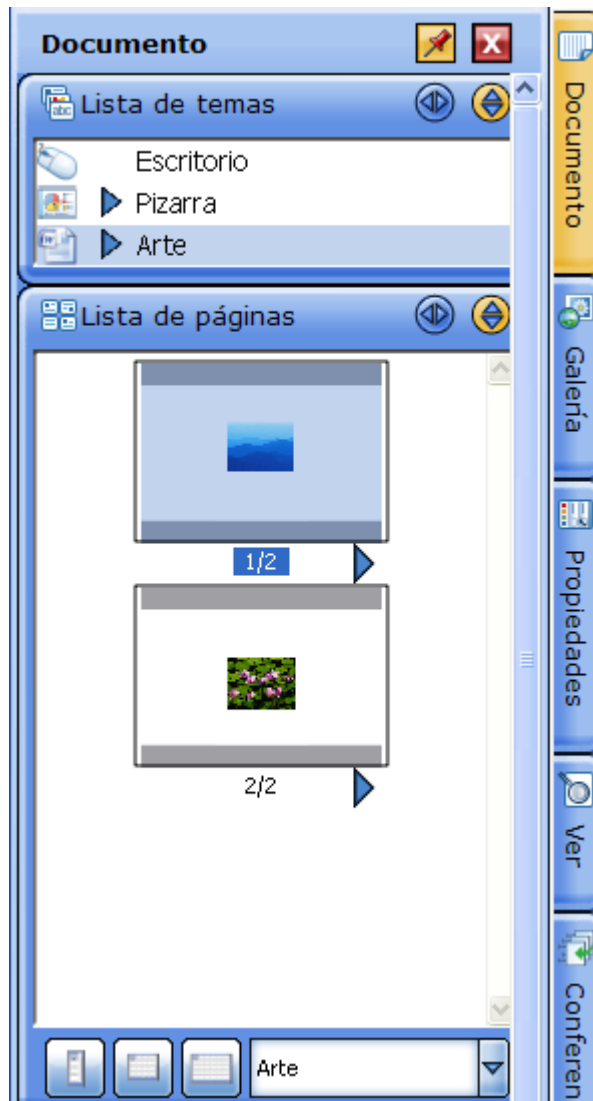
Seleccione **Girar a la izquierda** para girar la imagen a la izquierda.

Seleccione **Girar a la derecha** para girar la imagen a la derecha.

Una vez hechas las modificaciones deseadas, pulsamos en el botón **Aceptar**, y la imagen queda incrustada como imagen de fondo, con lo que no se puede modificar en ella ningún parámetro de color, situación o tamaño.

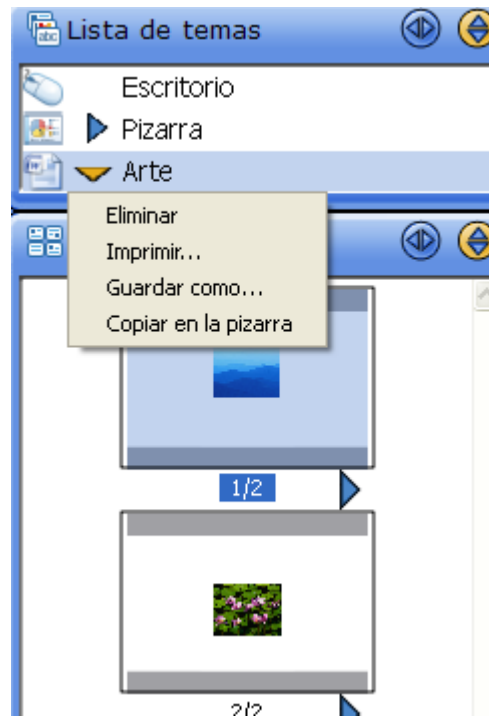
Si en nuestra pizarra teníamos un trabajo de 7 páginas, y ahora importamos un fichero de Word de 2 páginas, no tenemos en nuestra pizarra 9 páginas sino que son elementos distintos de los que tenemos abiertos, y podemos desplazarnos de uno a otro desde la **Barra lateral en Documento – Lista de temas**.





Como vemos en el dibujo aparecen varios objetos. Por un lado el escritorio del ordenador, la pizarra, que es lo que estábamos creando, y por último el fichero que hemos cargado, que se llamaba Arte.

Si nos posicionamos sobre el fichero que hemos importado (Arte) y pulsamos en la flecha, se nos abre el desplegable:

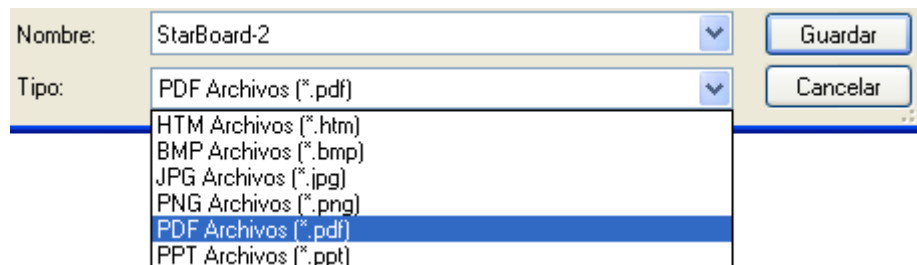


Tenemos las opciones de:

**Eliminar.** Elimina el fichero (en nuestro caso, las dos hojas que lo componen).

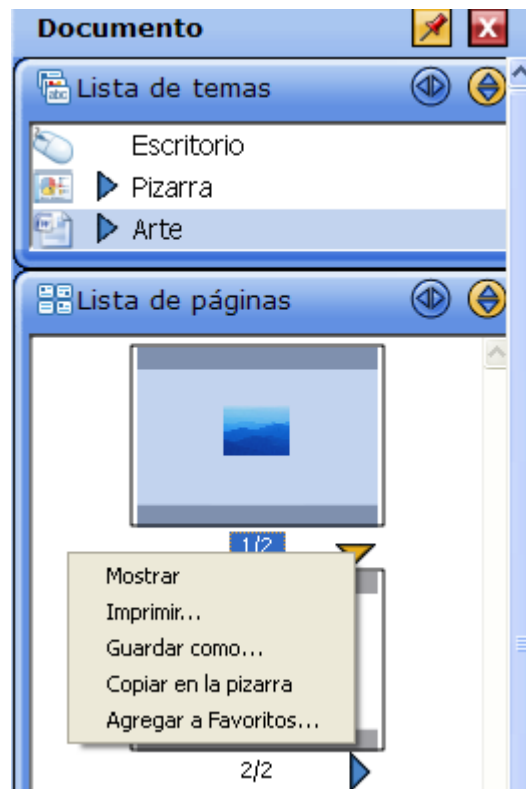
**Imprimir.** Nos lleva a la página para imprimir el fichero.

**Guardar como...** Guarda el fichero en el lugar que le indiquemos, con las posibilidades:



**Copiar en la pizarra.** Entonces **SI** que se nos añade a nuestro trabajo en la última hoja del documento actual.

Si nos posicionamos sobre una de las páginas del fichero que hemos importado, y pulsamos en la flecha, se nos abre un desplegable, en el que tenemos las opciones de:

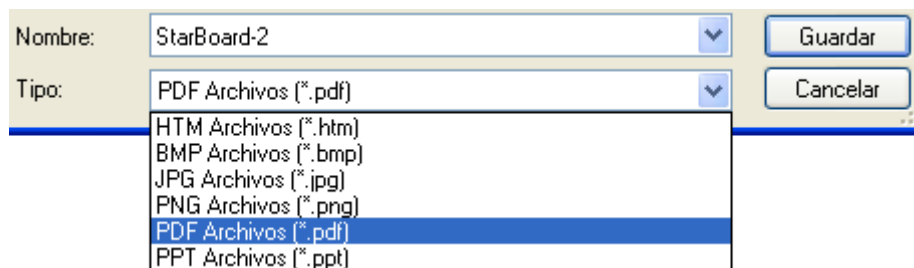


Tenemos las opciones de:

**Mostrar.** Muestra la hoja seleccionada.

**Imprimir.** Nos lleva a la página para imprimir la hoja seleccionada..

**Guardar como...** Guarda el fichero en el lugar que le indiquemos, con las posibilidades:



**Copiar en la pizarra.** La hoja seleccionada se nos añade a nuestro trabajo en la última hoja del documento actual

**Agregar a favoritos...** Manda la hoja seleccionada a favoritos.

#### 7.1.2.2.- ABRIR UN ARCHIVO PDF O DE TEXTO

Si se ha seleccionado un archivo PDF, se muestra la configuración para importar PDF.

Se muestra una vista previa del documento bajo el cuadro de diálogo.



Es posible cambiar el tamaño del PDF importado con el control deslizante **Tamaño de página**.

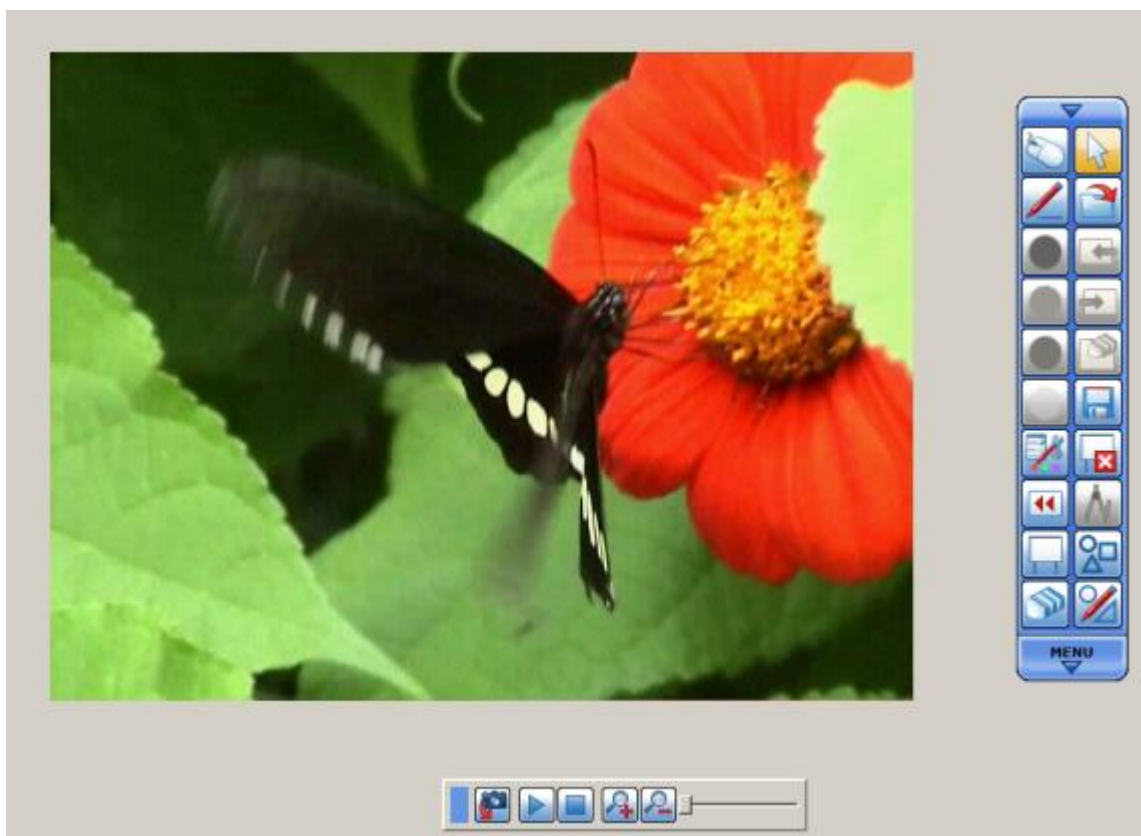
Seleccione **Ajustar a la pantalla** para cambiar el tamaño del archivo PDF al tamaño de pantalla.

### 7.1.2.3.- REPRODUCIR ARCHIVOS DE PELÍCULA Y DE AUDIO

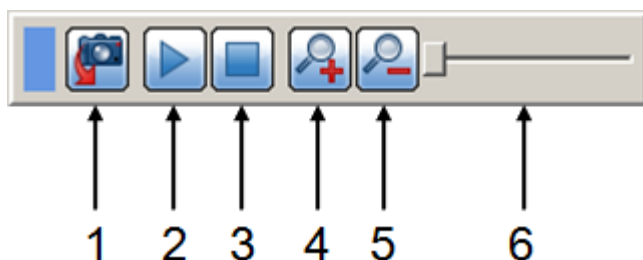
Puede reproducir archivos de película en StarBoard Software.

Se admiten los siguientes tipos de archivo: .avi, .mpg, .mpeg, .m1v, .m2v, .m2p, .wmv, .mov, .asf y .qt (recuerde que .wmv sólo lo admite la versión de Windows).

1. Utilice la opción **Abrir...** del menú **Archivo** para abrir el explorador de archivos y buscar el archivo de película que desea reproducir.
2. StarBoard Software cambia a la vista de Escritorio y, a continuación, se abre el archivo de película como un nuevo tema, ocupando la pantalla completa:



3. Los controles del tema Película se encuentran en una barra de control flotante:



Identificación de los controles:

4.

1	<b>Captura de pantalla</b> - Permite crear una captura de pantalla de la película, colocándola en la capa de fondo del tema Pizarra.
2	<b>Reproducir/Pausa</b> - Haga clic en este botón para reproducir el archivo de película. El botón se muestra como <b>Pausa</b> mientras se reproduce la película.
3	<b>Detener</b> - Haga clic en este botón para detener la película.
4	<b>Ampliar</b> - Haga clic en este botón para ampliar la imagen.
5	<b>Reducir</b> - Haga clic en este botón para reducir la vista de la imagen.
6	Control deslizante - Puede desplazar este control para visualizar la película desde un punto específico. Durante la reproducción, este control se desplaza para mostrar el progreso de ésta.


Si desea regresar al tema Pizarra, utilice la opción **Tema - Pizarra** del menú de la barra de herramientas. De forma alternativa, puede volver a la vista de Pizarra si hace clic en el botón **Captura de pantalla**. Esta captura se añadirá como una nueva hoja al documento actual..

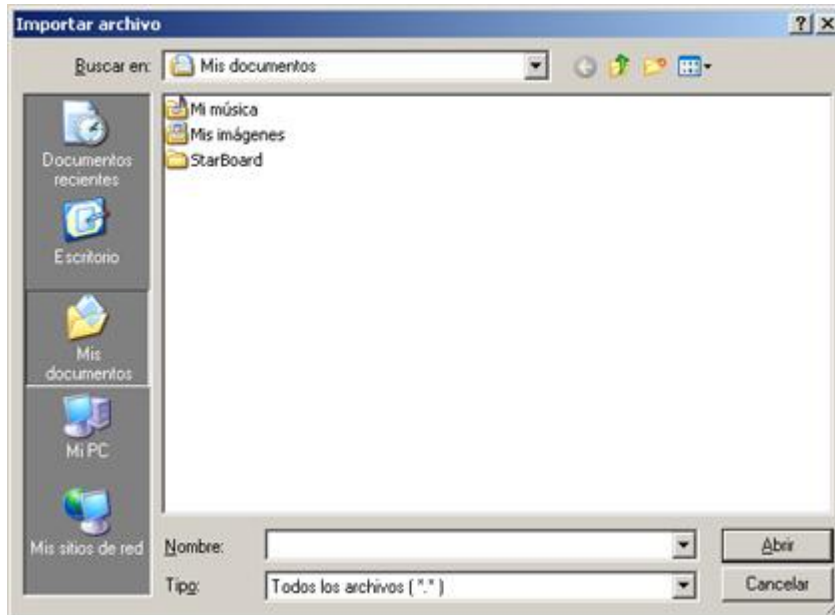
**Nota: Cada uno de los archivos de película que carga, se muestra como un tema de la Lista de temas.**

Así mismo, se pueden reproducir los archivos de audio más frecuentemente utilizados en StarBoard Software.

#### 7.1.2.4.- PRESENTACIONES DE POWERPOINT

Es posible ver una presentación de PowerPoint desde la sesión de StarBoard actual.

1. Seleccione  (Abrir archivo) en la barra de herramientas.  
Se mostrará el cuadro de diálogo **Abrir archivo**.



2. Seleccione archivos de PowerPoint (\*.ppt) en la lista desplegable de selección de tipo de archivo.
3. Seleccione el archivo que desee y luego seleccione **Abrir**.

La presentación de PowerPoint se muestra en StarBoard Software junto con la barra de herramientas.



Para salir picaremos en pantalla con el botón derecho y en el desplegable picaremos en **Fin de la presentación**.



Después picaremos en **MENÚ-Tema -Pizarra**

### Limitaciones de PowerPoint


- Cuando la herramienta Seleccionar está seleccionada, puede accionar PowerPoint haciendo clic o tocando la diapositiva.
- Todas las anotaciones que se han escrito en la diapositiva se ocultan temporalmente cuando la herramienta Seleccionar está seleccionada.  
Dichas anotaciones volverán a mostrarse cuando se seleccione una de las herramientas Lápiz o la herramienta Borrador.
- Las herramientas Lápiz y Borrador están disponibles, pero el resto de las herramientas no lo está.
- El Gesto de las herramientas Lápiz no está disponible, pero las opciones de Reconocimiento de formas sí lo están.
- Las anotaciones y los objetos de forma reconocidos no se pueden mover, cambiar de tamaño ni girar.
- En ocasiones, puede tener lugar algún problema si se usan accesorios durante la presentación de diapositivas.
- La primera diapositiva vuelve a aparecer cuando se hace clic en la diapositiva o se selecciona "Siguiente página" en la barra de herramientas de la última diapositiva. (Esto significa que la presentación de diapositivas se reproducirá en "bucle", por tanto, la última diapositiva se muestra si se seleccionó "Página anterior" en la primera diapositiva)

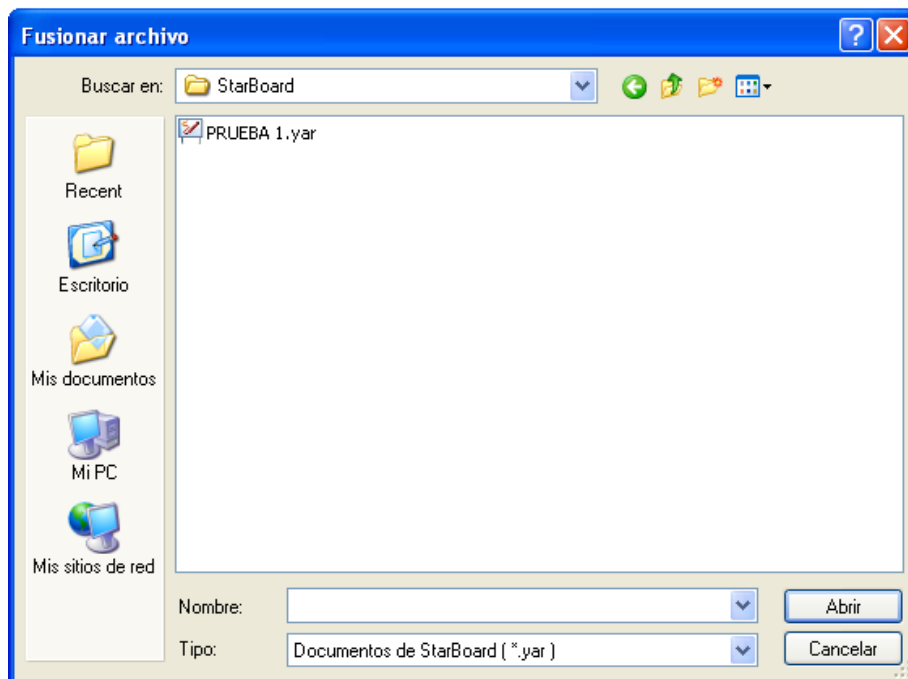
- Se recomienda salir de PowerPoint antes de usar esta característica en StarBoard Software.
- Las presentaciones de PowerPoint contienen macros que no son compatibles.
- Las presentaciones de PowerPoint contienen animaciones incrustadas que no son compatibles.
- Las transiciones de página controladas por temporizador no son compatibles.
- StarBoard sólo muestra las presentaciones de PowerPoint en modo de pantalla completa.

### 7.1.3 FUSIONAR

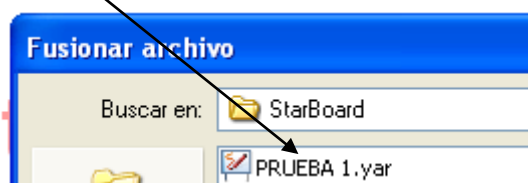


Un archivo puede ser fusionado con el documento StarBoard actual.

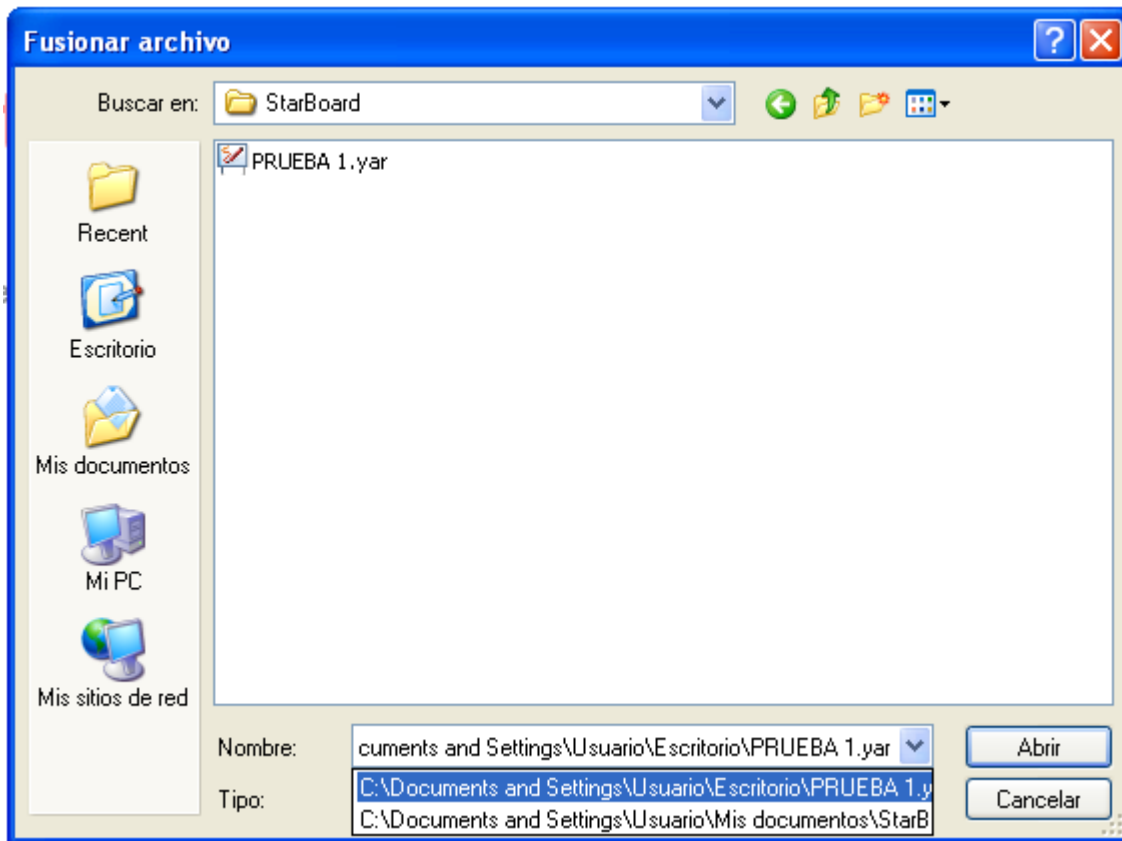
Al pulsar sobre el icono , nos lleva a la pantalla fusionar archivo donde buscaremos el archivo .yar deseado.



Haciendo doble clic sobre él, este archivo se nos fusionará en el documento actual, formando parte del mismo.





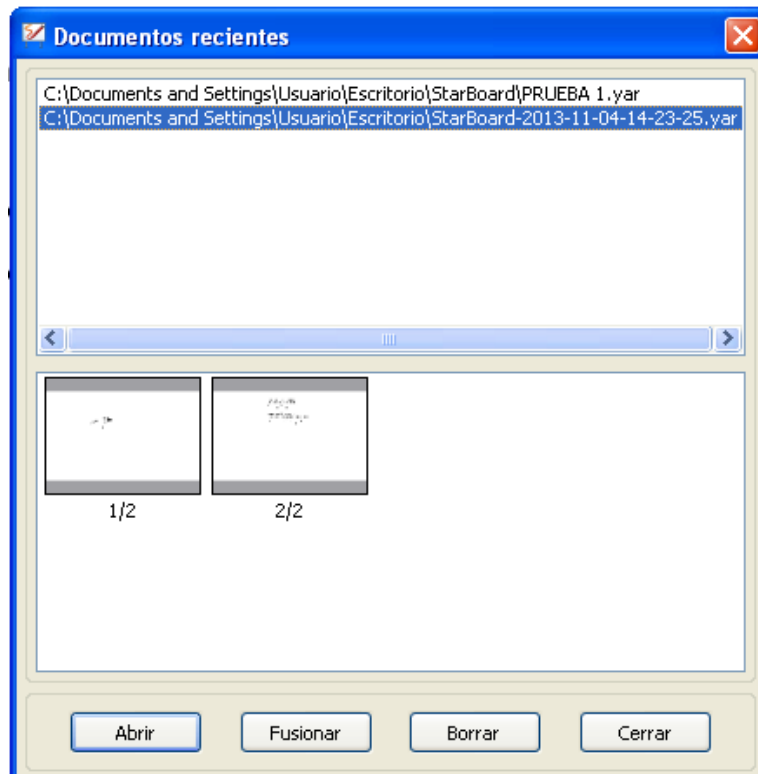


El documento seleccionado es fusionado con el documento actual. Las hojas de este documento se añadirán a la última hoja del documento actual.

Los adjuntos y temas del archivo seleccionado también se agregan al documento actual.

#### 7.1.4.- DOCUMENTOS RECIENTES

Da una relación de los documentos más recientemente abiertos con las opciones que vemos en la siguiente figura.



### 7.1.5.- GUARDAR

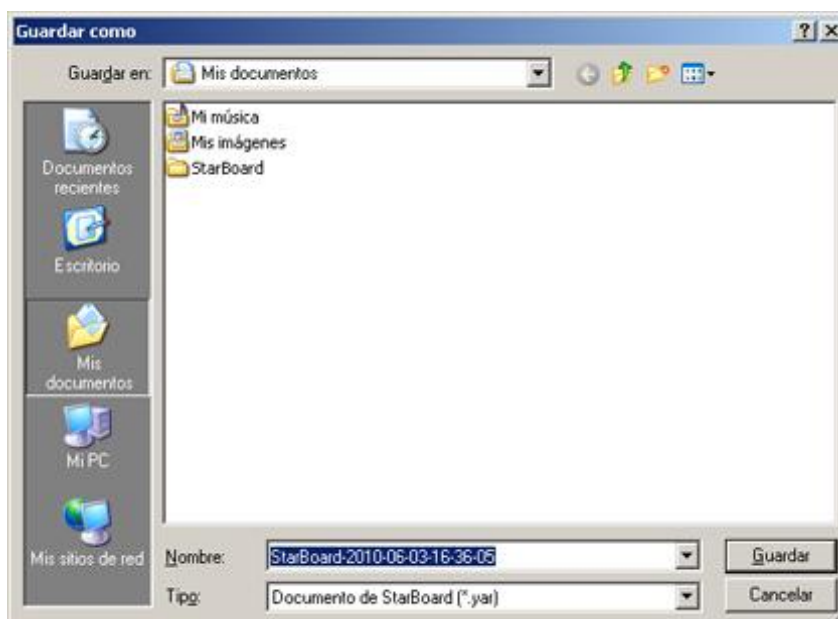
Guarda un archivo existente.

El formato es **.yar**. Es exclusivo de la pizarra, con lo que sólo lo podremos abrir con la pizarra Hitachi.

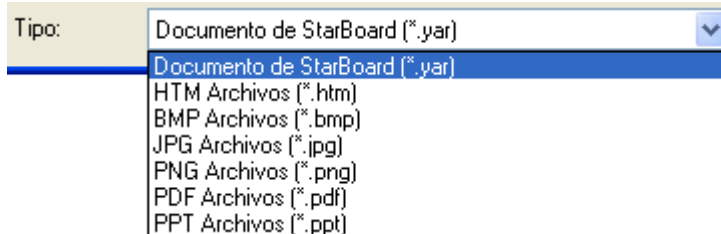
### 7.1.6.- GUARDAR COMO...

1. Seleccione **Archivo - Guardar como...** del menú.

Se mostrará el cuadro de diálogo **Guardar como**.



2. Escriba el nombre de archivo y, a continuación, seleccione la ubicación donde desea guardarlo.
3. Seleccionamos la forma (**Tipo**) en que lo queremos guardar dándonos los siguientes tipos de opciones:



4. Seleccione **Guardar**.

#### 7.1.7.- IMPRIMIR...

Seleccione **Archivo- Imprimir** en el menú para imprimir el documento

#### 7.1.8.- SALIR

StarBoard Software se cerrará.

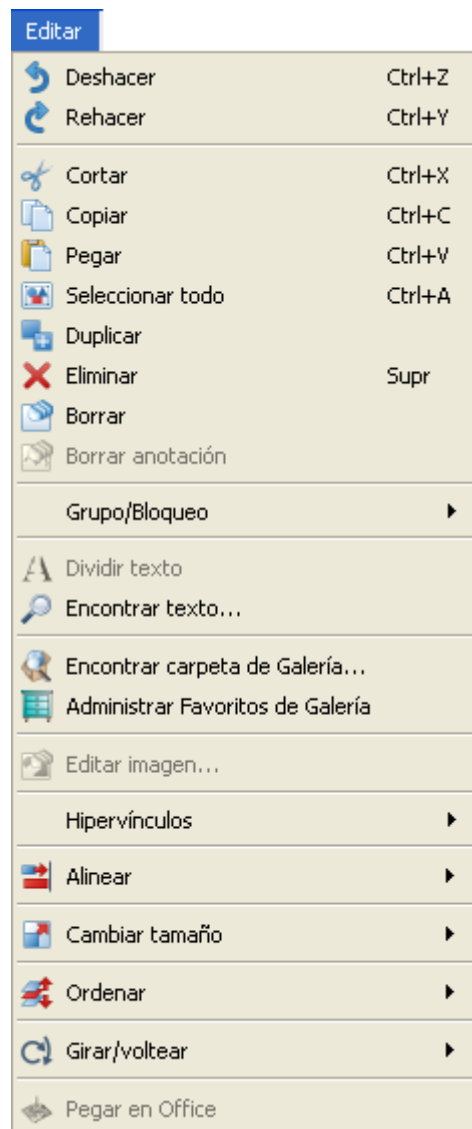
Si el archivo actual ha cambiado, se mostrará un cuadro de diálogo de confirmación donde se le preguntará si desea guardar el archivo.

Si desea guardar el archivo, seleccione **Sí**; de lo contrario, seleccione **No**.

Para cancelar la operación, seleccione **Cancelar**.

## 7.2.- EDITAR

En el desplegable editar tenemos las siguientes funciones:



**7.2.1.- DESHACER**   
Deshace la última acción.

**7.2.2.- REHACER**   
Rehace la última acción.

**7.2.3.- CORTAR**   
Corta objetos seleccionados para pegarlos más tarde.

**7.2.4.- COPIAR**   
Copia los objetos seleccionados para pegarlos más tarde.

### 7.2.5.- PEGAR

Pega los objetos que antes han sido cortados o copiados.

### 7.2.6.- SELECCIONAR TODO

Selecciona todos los objetos de la pantalla actual.

### 7.2.7.- DUPLICAR

Duplica objetos seleccionados sin necesidad de copiar y pegar.

### 7.2.8.- ELIMINAR

Elimina objetos seleccionados.

### 7.2.9.- BORRAR

Borra la página entera sin eliminarla

### 7.2.10.- BORRAR ANOTACIÓN

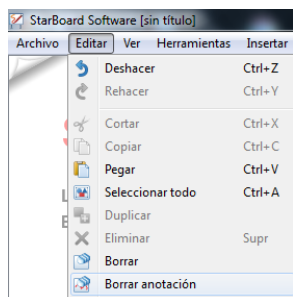
Para borrar de la pizarra todas las anotaciones realizadas con el lápiz manteniendo el resto de elementos intacto, utilizamos la característica Borrar anotación.


Las anotaciones realizadas con lápiz en la pizarra se pueden borrar (sin borrar ningún diagrama, imagen u objeto de texto que se haya agregado) mediante la característica Borrar anotaciones.

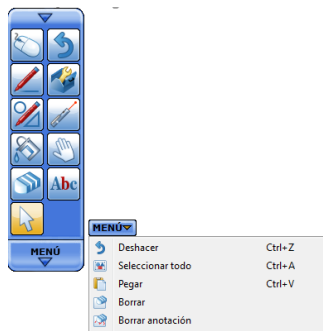
Esta característica solamente eliminará las anotaciones efectuadas con el lápiz normal, el Marcador, el lápiz de perfil, el lápiz de sombra, el lápiz de tubo y el lápiz de texturas. Los objetos creados con las herramientas de forma o el lápiz inteligente no se eliminarán.

#### Cómo se borran las anotaciones

1. Para borrar todas las anotaciones de la pizarra, utilice la opción de menú **Editar > Borrar anotación.**

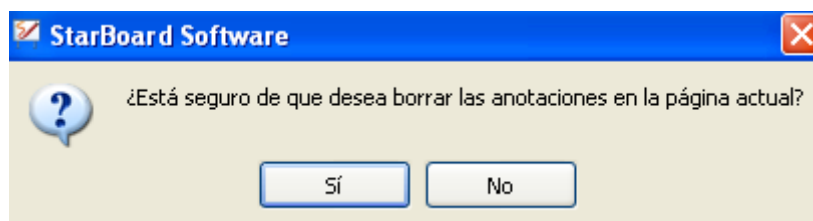


Esta opción también está disponible haciendo clic en una zona en blanco de la pizarra sin ningún objeto seleccionado con la herramienta de seleccionar ).



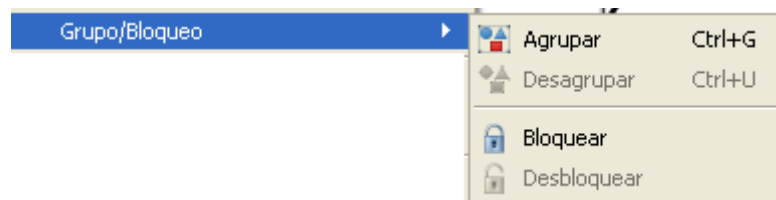
Esta opción solamente está disponible si en la página hay presentes anotaciones realizadas con lápiz.

2. Se le pedirá que confirme que desea borrar las anotaciones de la página actual. Haga clic en **Sí** para borrar todas las anotaciones.



### 7.2.11.- GRUPO/BLOQUEO

Una vez seleccionados dos o más objetos, abre opciones para agrupar y bloquear grupos de objetos.





Contiene las siguientes opciones:

**Agrupar**  Agrupa los objetos seleccionados. Se creará un solo objeto.

Para seleccionar los objetos pinchamos con la herramienta de seleccionar y arrastramos creando una ventana. Todos los objetos que estén en la ventana total o parcialmente son seleccionados.


Si el objeto seleccionado está agrupado, se muestra **Desagrupar** en el menú.

**Desagrupar**  Desagrupa el objeto agrupado. Para ello hemos de seleccionarlo con la herramienta de seleccionar.

**Bloquear**  Bloquea el objeto seleccionado.

Los objetos pueden bloquearse para evitar que se modifiquen por accidente. Es necesario desbloquear los objetos para moverlos, modificarlos o eliminarlos.

Los objetos pueden bloquearse independientemente o en grupo.

**Desbloquear**  Desbloquea el objeto bloqueado.

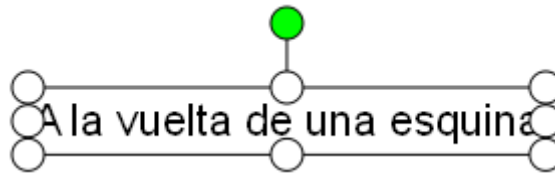
### 7.2.12.- DIVIDIR TEXTO

Divide el texto seleccionado por palabra o por línea.

Sirve para dividir un objeto de texto en varios objetos de palabra.

Seguiremos los siguientes pasos:

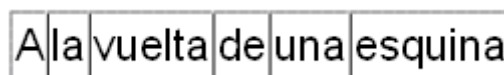
- Seleccionamos un objeto de texto no bloqueado formado por varias palabras.



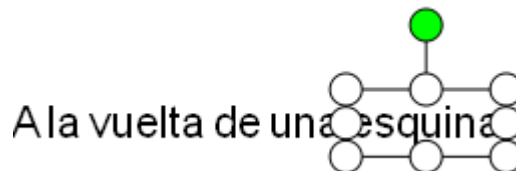
- Pulsamos en Dividir texto

Se crearán objetos separados formado cada uno de ellos por una sola palabra.

Si seleccionamos todo el texto podemos ver:



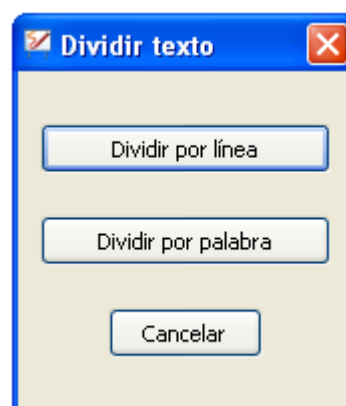
Cada una de estas palabras se podrán editar de forma independiente.



Si el bloque de texto contiene más de una línea:



Al pulsar en Dividir texto, aparece un cuadro de diálogo con las siguientes opciones:

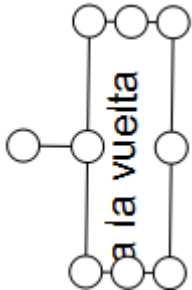


Tenga en cuenta también que un objeto de texto bloqueado no puede dividirse.

Notas: Si el objeto de texto original se ha girado antes de realizar el proceso de división, dicha rotación no se aplicará a los objetos de palabra separados que se creen.

Por ejemplo, si creamos el texto

**a la vuelta** y lo giramos quedando de la siguiente forma:



Si entonces, le decimos dividir texto, este nos quedará dividido, pero en la posición original, o sea:

**a la vuelta**

Cualquier propiedad de alineación (izquierda, derecha o centro) que se haya aplicado al texto, también se perderá.

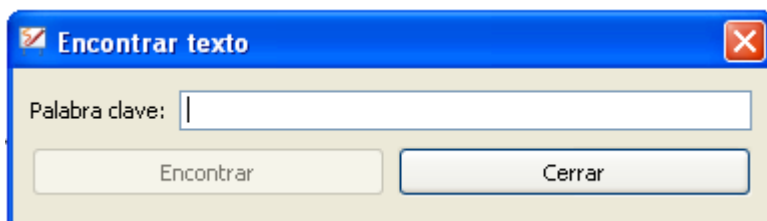
Nota: Es posible que Dividir texto no funcione de la manera esperada si se utiliza un objeto de texto copiado de otras aplicaciones. Si esto ocurre, puede servir de ayuda copiar un área más pequeña de texto.

### 7.2.13.- ENCONTRAR TEXTO...



Permite encontrar un elemento de texto específico en la página actual de la pizarra.

Pulsando en Encontrar texto vemos el siguiente cuadro de diálogo:



Escribimos el texto a buscar y pulsamos en Encontrar.

Cuando el texto se ha encontrado, el objeto que contiene el texto se mostrará seleccionado en el área de la pizarra.

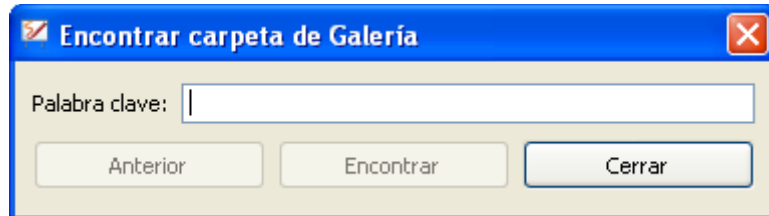
Si el texto de la búsqueda no se encuentra, aparecerá un mensaje que le permite iniciar la búsqueda de nuevo desde el principio del documento.



### 7.2.14.- ENCONTRAR CARPETA DE GALERÍA...

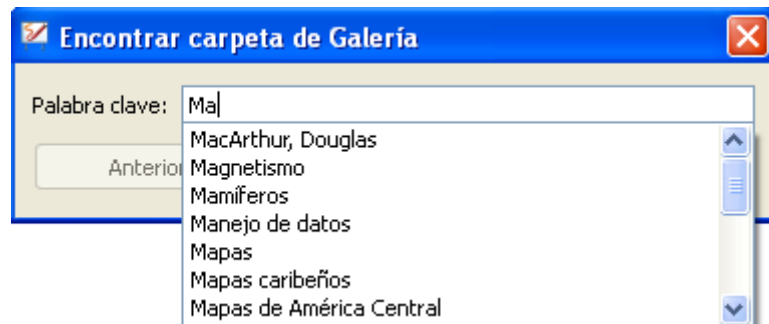


Sirve para buscar elementos Clip Art dentro de una carpeta específica de la Galería. Al pulsar en encontrar carpeta de galería, se abre el siguiente cuadro de diálogo:

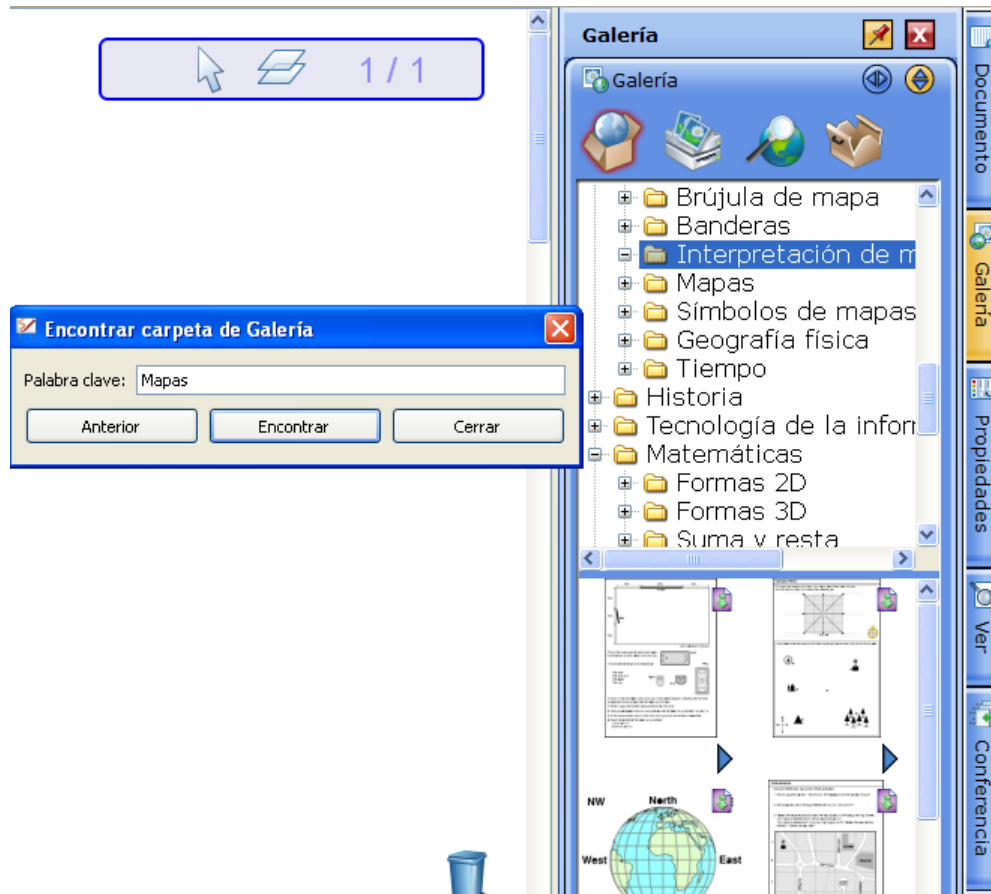


Escribimos el nombre de una carpeta de la Galería.

Al escribir parte del nombre de una carpeta, se abre una lista desplegable con los nombres de todas las carpetas existentes que empiezan con esas letras.



Seleccionamos la carpeta deseada de la lista desplegable y pulsamos en Encontrar para ir a la carpeta de la Galería. La carpeta con el nombre seleccionado se abrirá en la Galería.



Si existe más de una carpeta que contenga esa palabra, podemos volver a hacer clic en **Encontrar** para ir a los resultados de búsqueda.

Si necesitamos volver al ejemplo anterior encontrado, podemos hacer clic en el botón Anterior.

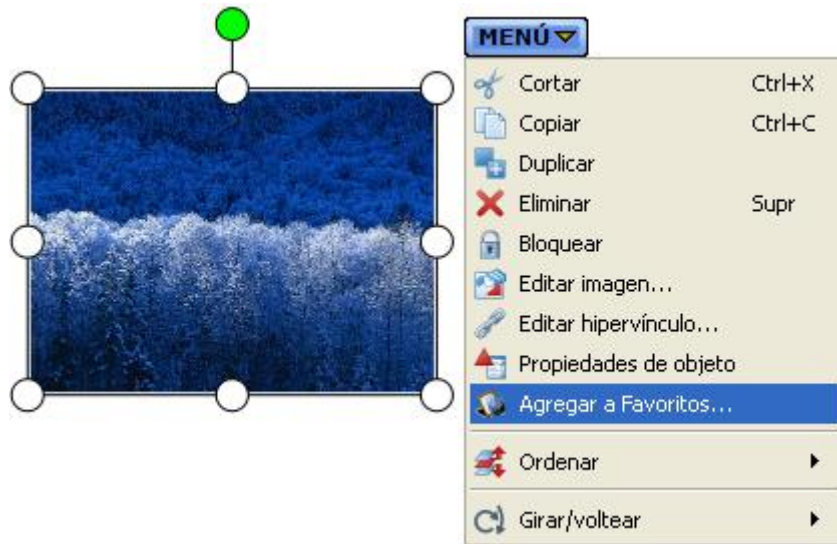
### 7.2.15.- ADMINISTRAR FAVORITOS DE GALERÍA

Se emplea para crear una lista de favoritos de las imágenes de nuestra colección Clip Art que podamos usar frecuentemente.

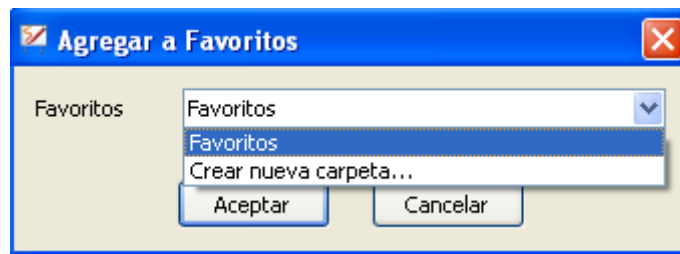
Podemos especificar las imágenes que guardaremos en la carpeta de Favoritos, pudiendo administrar dichas imágenes.

Tenemos distintas formas de convertir una imagen en "favorita":

- **Guardar como favorita una imagen de nuestro área editable de la pantalla de la PDI.** Si tenemos una imagen que hemos colocado en el área editable de la pizarra (mediante la opción Insertar – Imagen), la seleccionamos y pulsamos en Agregar a Favoritos

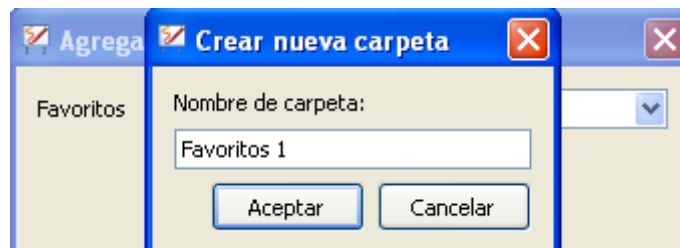


Aparecerá un cuadro de diálogo con la opción de agregar a la carpeta de Favoritos o de Crear una nueva carpeta.

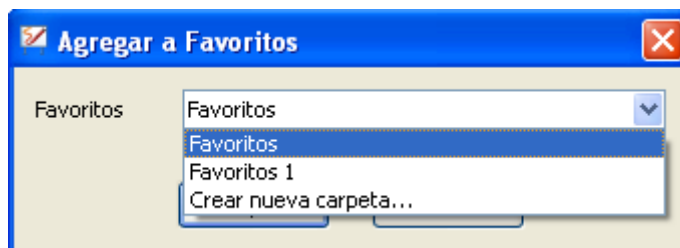


Si pulsamos en Favoritos, lo guarda directamente en dicha carpeta.

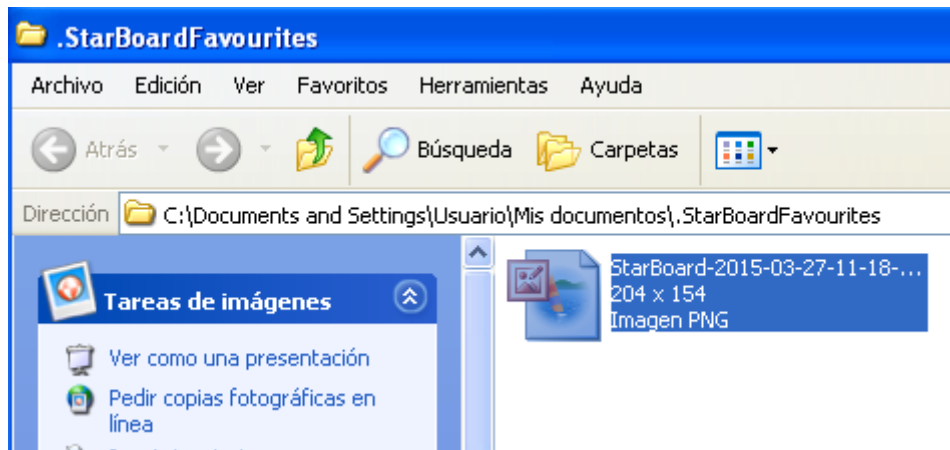
Si pulsamos en Crear nueva carpeta, le daremos nombre, por ejemplo, Favoritos 1.



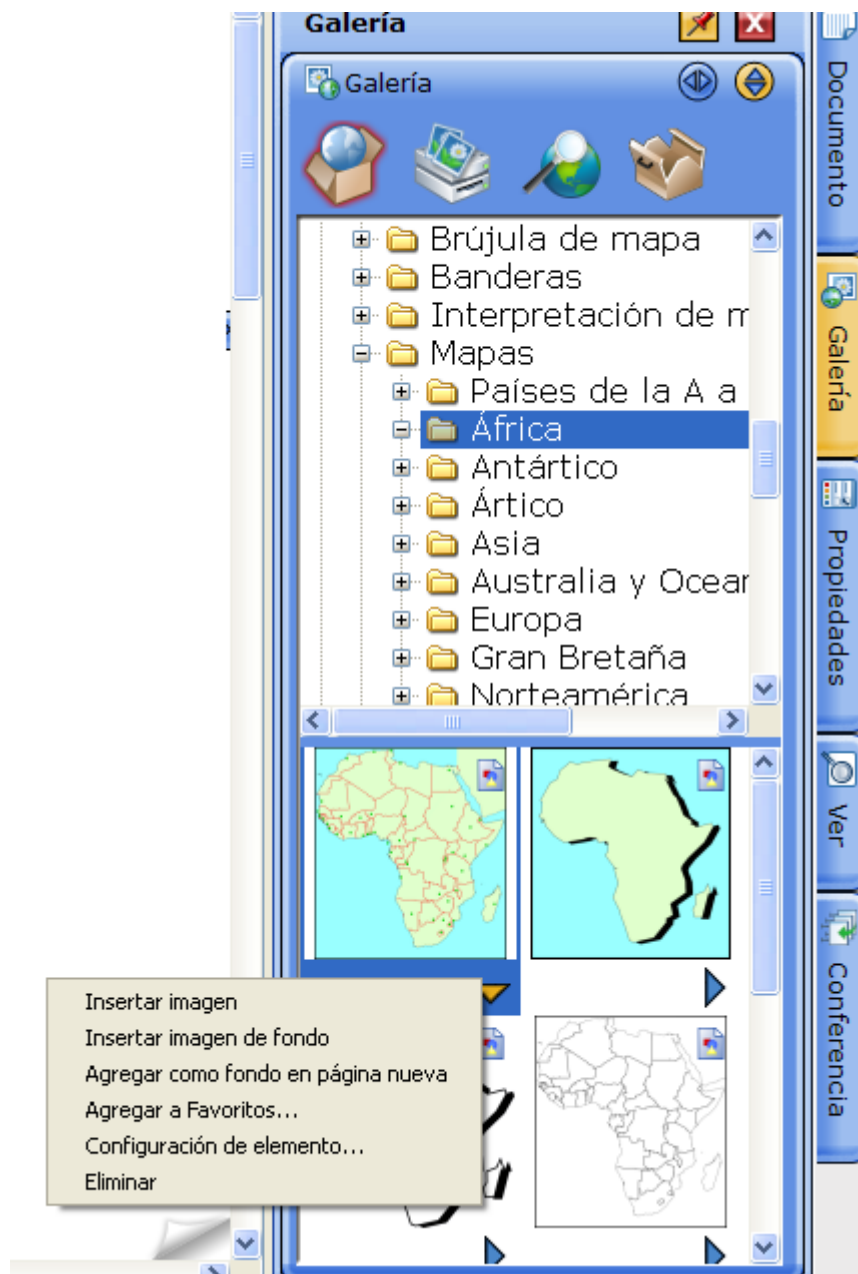
Pulsando en aceptar y pulsando en el desplegable, podremos ver:



Una vez hecho esto, si pulsamos en Administrar favoritos de galería, veremos la imagen en nuestra galería de favoritos.



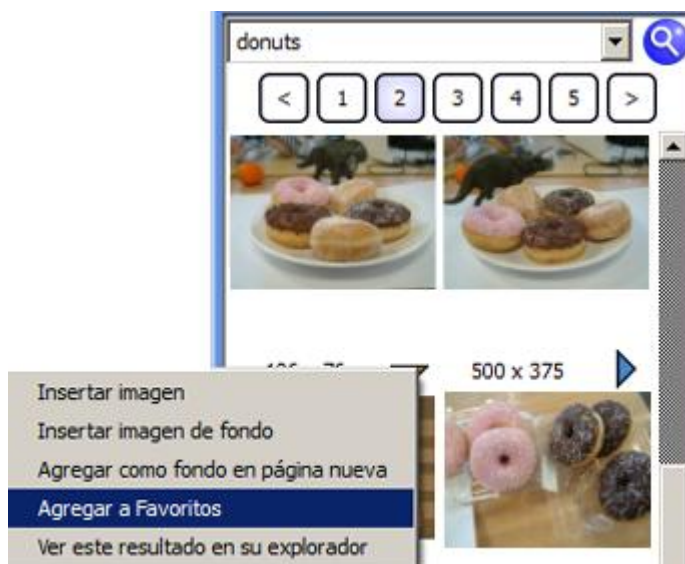
- **Guardar como favorita una imagen Clip Art de la Galería.** Cuando examine las imágenes Clip Art de la Galería (**Barra lateral – Galería**), haga clic en el botón de flecha de una miniatura y utilice la opción **Agregar a Favoritos**.



- **Guardar como favorita una imagen Web.** Para realizar una Búsqueda web de imágenes, pulsamos en

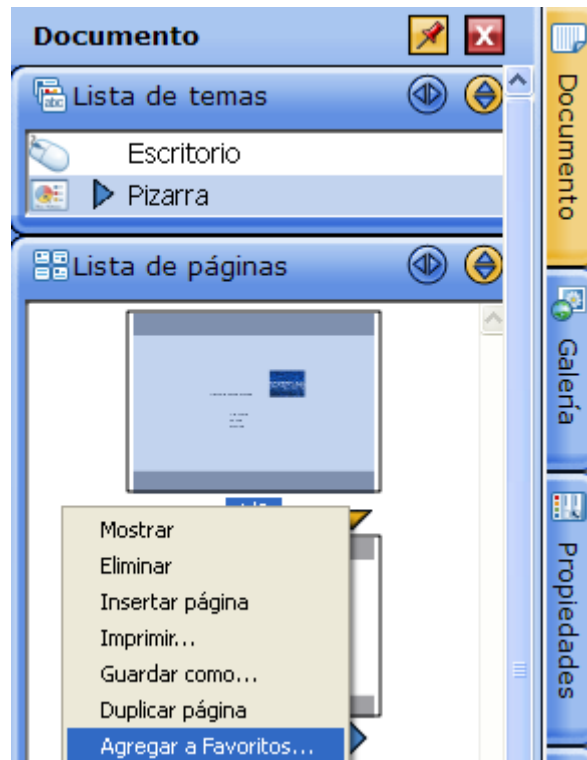


Llegaremos a la siguiente pantalla, donde escribiremos el término de búsqueda.



Pulsamos en la flecha de una miniatura después en **Agregar a Favoritos**.

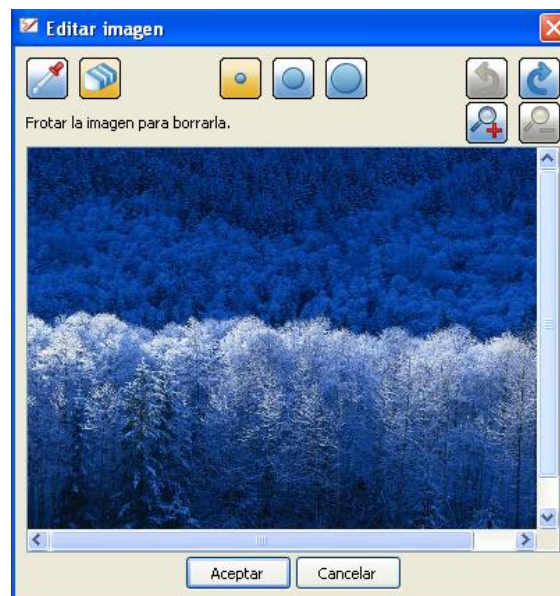
- **Guardar como favorita una página.** Entramos a la Lista de páginas (**Barra lateral – Documento**), y pulsamos en la flecha de una miniatura de página y a continuación en **Agregar a Favoritos**.






La página completa se guarda como un archivo dentro de la carpeta Favoritos. Esto nos permite crear páginas a modo de plantilla que se pueden reutilizar con diversos fines.

### 7.2.16.- EDITAR IMAGEN

Si pulsamos esta opción teniendo seleccionada una imagen insertada en la página, podemos borrar partes de ella y eliminar un color. Esto puede ser útil para quitar fondos de la imagen.



**Selector de color** . Elige el color que vamos a eliminar pulsando sobre él en la figura.

**Borrador** . Borra la imagen frotando sobre ella. Podemos elegir entre los tres tipos de grosores de borrador .

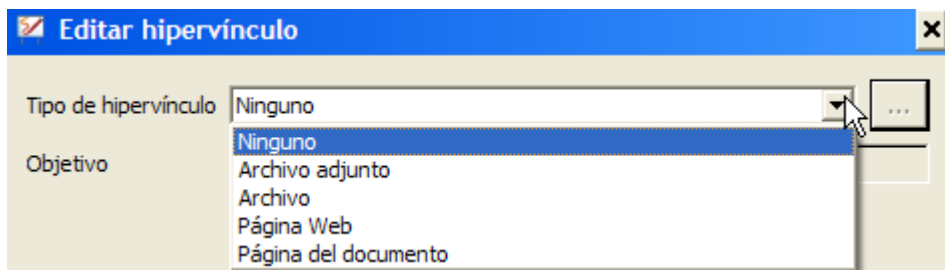
Así mismo, podemos ampliar o deducir la imagen y volver a la imagen anterior o posterior



### 7.2.17.- HIPERVÍNCULOS

Con esta opción podemos insertar hipervínculos a los objetos.

Los objetos pueden vincularse a un recurso a través de la propiedad



objetos vincularse a un recurso a través de la propiedad

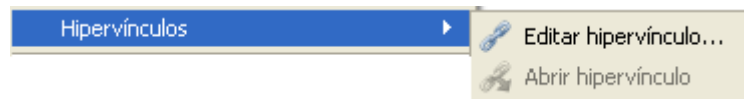
Hipervínculo del objeto.

Puedes crear un hipervínculo tanto a partir de una imagen como de un texto.

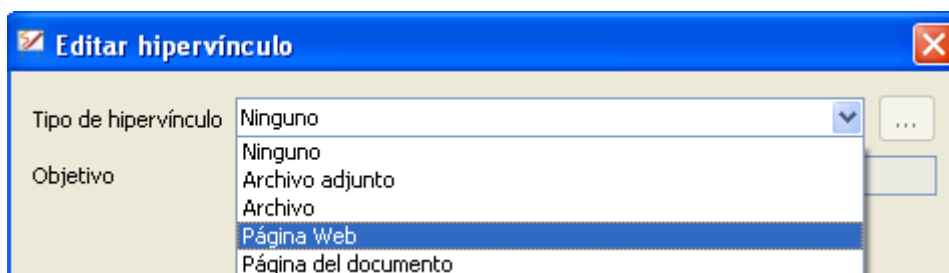
El recurso puede ser de uno de los siguientes tipos: un adjunto, un archivo, una página web (URL) u otra página del documento del StarBoard actual.

#### 7.2.17.1.- EDITAR HIPERVÍNCULO

Para agregar o modificar un hipervínculo, seleccionamos un solo objeto y, a continuación, seleccionamos Hipervínculos – Editar hipervínculo.



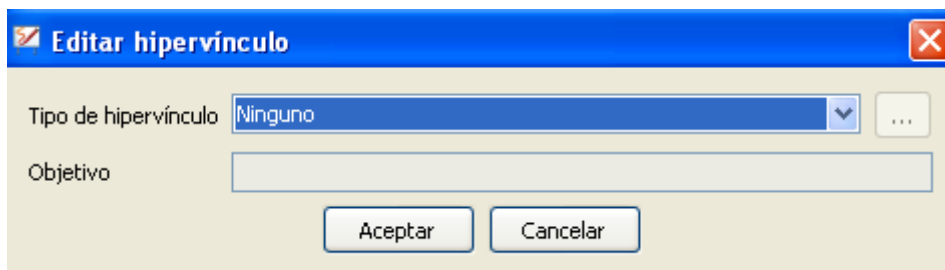
Nos da las siguientes opciones:



- **Ninguno**

Con esta opción, se elimina el hipervínculo de un objeto.

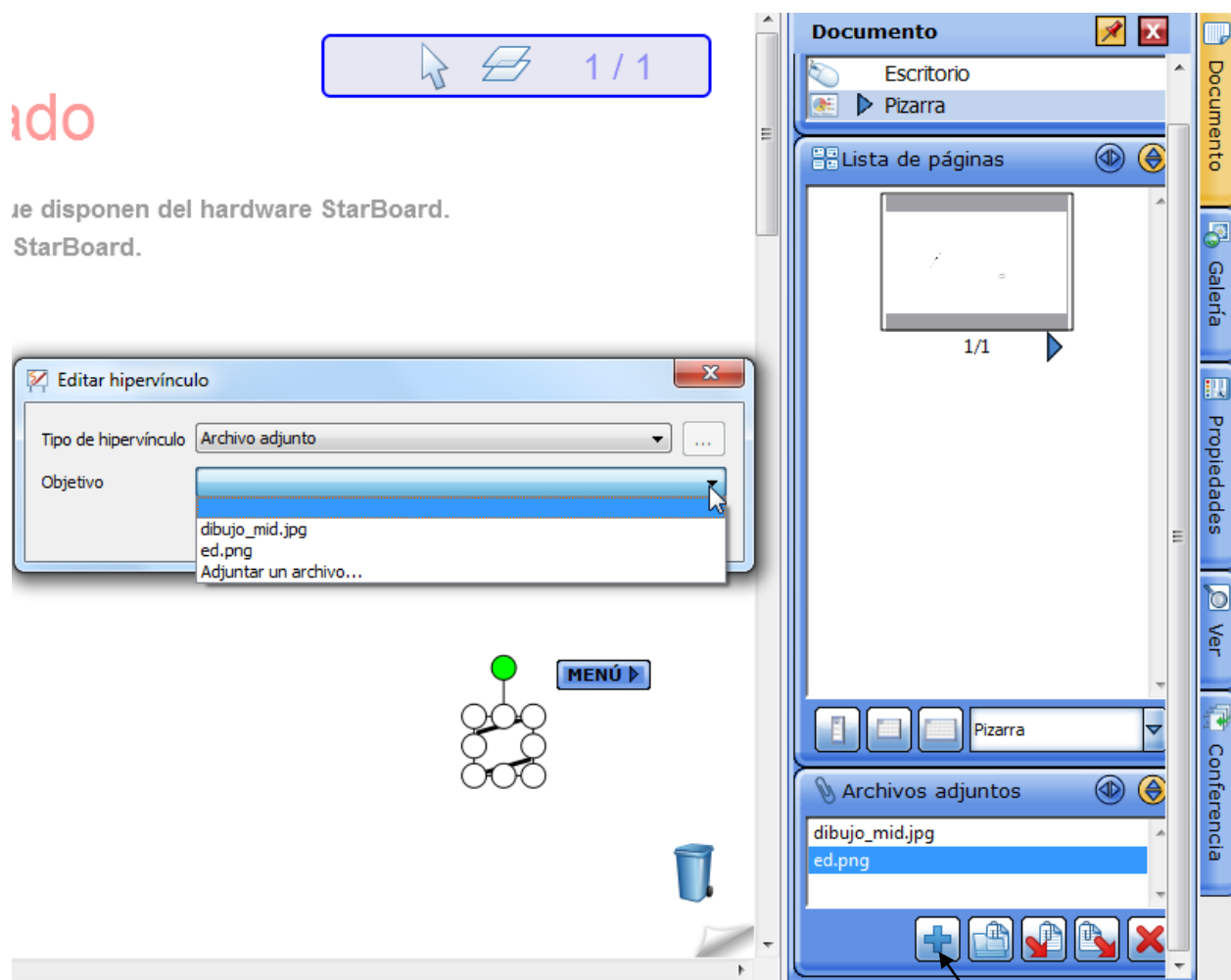
Para quitar el hipervínculo de un elemento, lo seleccionamos y en Editar hipervínculo señalamos Ninguno.



- **Archivo adjunto**

Crea un hipervínculo a un documento de nuestra lista de adjuntos.


Para ello, pulsamos donde nos indica la flecha en la siguiente figura, abriéndose un desplegable con nuestra lista de adjuntos y con la posibilidad de adjuntar un nuevo archivo a dicha lista.



Previamente, los archivos adjuntos los habremos obtenido pulsando en

- **Archivo**



Crea un hipervínculo a un archivo de nuestro disco duro. Para buscarlo, pulsaremos en el botón examiar , llevándonos a nuestro disco duro para elegir el archivo.

Otra forma de hacerlo es escribir la ruta al archivo en el cuadro de texto **Objetivo**. La longitud máxima de la ruta es de 256 caracteres.

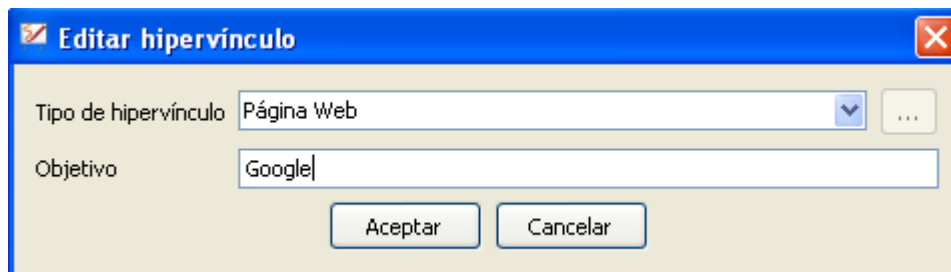
- **Página web**

Crea un hipervínculo a la página web que le indiquemos.

Para ello, escribimos la dirección URL en el cuadro de texto **Objetivo**.

La longitud máxima de la dirección URL es de 500 caracteres.

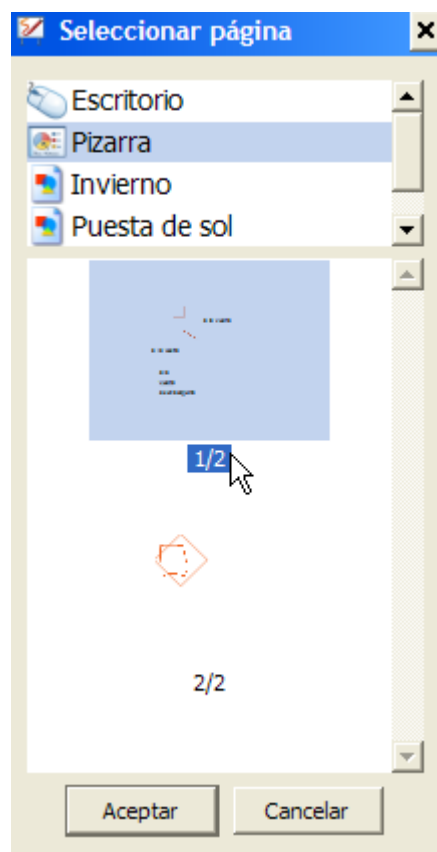
Elegimos, por ejemplo Página Web y ponemos una dirección web, por ejemplo Google.



- **Página del documento**

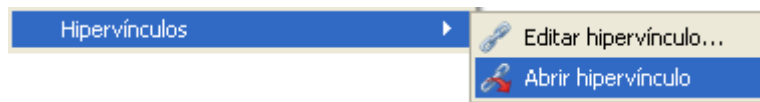
Crea un hipervínculo a la página del documento actual que le indiquemos.

Seleccione una de las páginas que se muestran y haga clic en **Aceptar**.



### 7.2.17.2.- ABRIR HIPERVÍNCULOS

Para abrir el hipervínculo asociado a un objeto, seleccionamos el objeto y pulsamos en Hipervínculo – Abrir hipervínculo



O hacemos doble clic sobre el objeto.

### Objetos agrupados

Cuando se agrupa un conjunto de objetos, los hipervínculos de cada uno de los objetos no están disponibles.

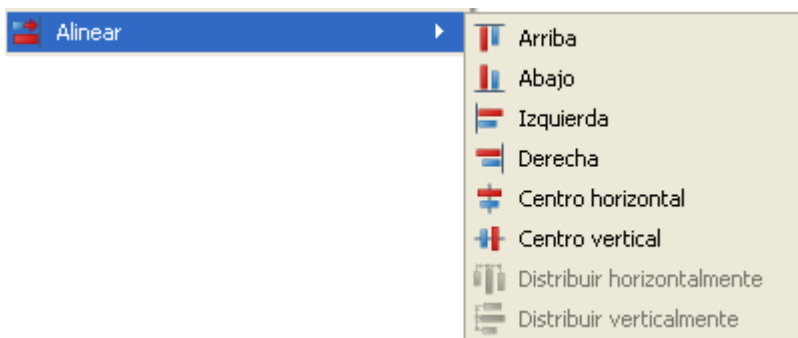
Los vínculos se conservan y estarán disponibles si se desagrupan los objetos.

Un objeto agrupado puede tener un hipervínculo propio.

Sin embargo, este vínculo no se conservará cuando se desagrupen los objetos que lo componen.

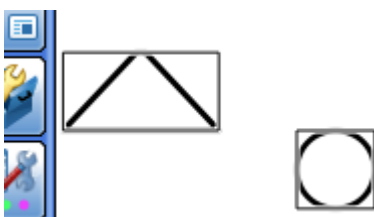
### 7.2.18.- ALINEAR

Alinea los objetos seleccionados en una página con las siguientes posibilidades.

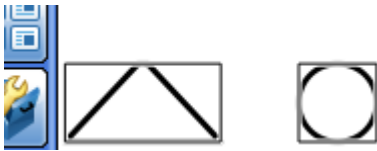


- Arriba

Por ejemplo, si tenemos estos dos objetos y seleccionamos la opción arriba, vemos que se alinea con respecto al que está más alto.



Nos quedarán dispuestos de la siguiente forma:

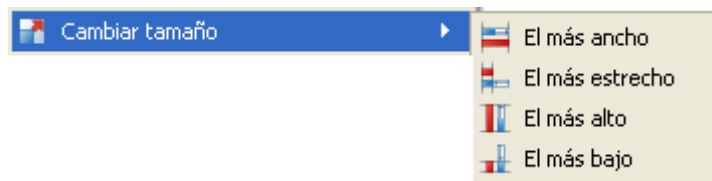


- Abajo
- Izquierda
- Derecha
- Centro horizontal
- Centro vertical
- Distribuir horizontalmente
- Distribuir verticalmente

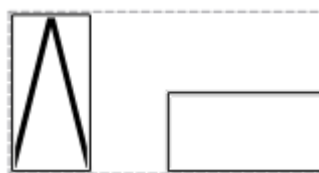
### 7.2.19.- CAMBIAR TAMAÑO

Teniendo seleccionados más de un objeto, podemos ajustar el tamaño de uno de ellos con respecto al otro.

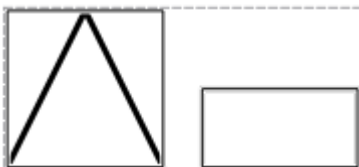
Cambia el tamaño de los objetos seleccionados modificándolos según nuestra elección. Nos da las siguientes posibilidades.



Por ejemplo, si partimos de los dos objetos de la siguiente figura, que hemos seleccionado:



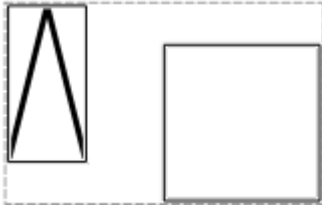
- El más ancho



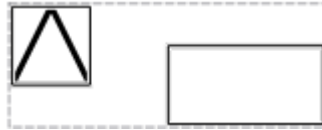
- El más estrecho



- El más alto



- El más bajo



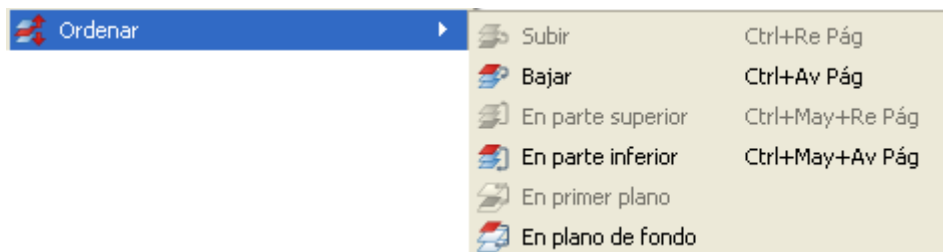
### 7.2.20.- ORDENAR

Con esta opción podemos ordenar por capas los objetos de la página.

Esta herramienta la utilizamos para cambiar el orden de apilamiento del objeto seleccionado. Se refiere a colocar delante o detrás la capa en que esté el objeto o línea dibujada)

Cambia el orden de apilado o la hoja en la que se dispone el objeto seleccionado. También es posible realizar operaciones sobre múltiples objetos al mismo tiempo. Si hay múltiples objetos seleccionados, se establece el orden de apilado dentro del grupo de objetos.

Puede elegir entre:



Nota: Subir, Bajar, En parte superior y En parte inferior no se encuentran disponibles si dispone de varios objetos seleccionados.

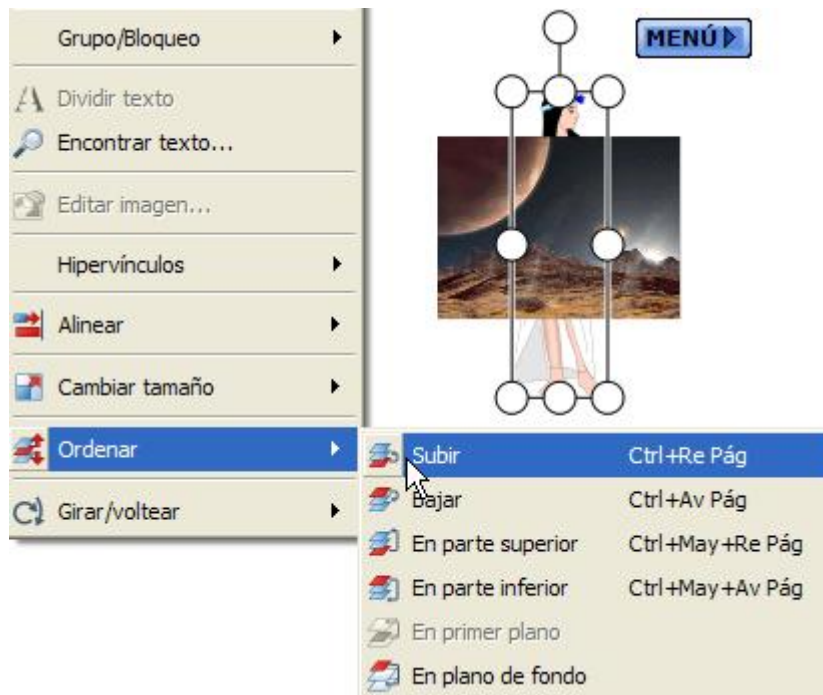
Veamos con el siguiente ejemplo:

Supongamos dos imágenes una encima de otra.



**Subir**

Si seleccionamos la imagen de detrás y pulsamos en subir,



Las imágenes nos quedarán de la siguiente forma:



**Bajar.** Sería el proceso contrario al anterior

**En la parte superior.** Si tenemos varias imágenes superpuestas, manda la seleccionada a la parte superior primera.

**En la parte inferior.** Si tenemos varias imágenes superpuestas, manda la seleccionada a la parte inferior (al fondo de todas).

**En primer plano.** Si estamos en el plano de fondo, manda el objeto seleccionado al primer plano.

**En plano de fondo.** Si estamos en primer plano, manda el objeto seleccionado al plano de fondo.

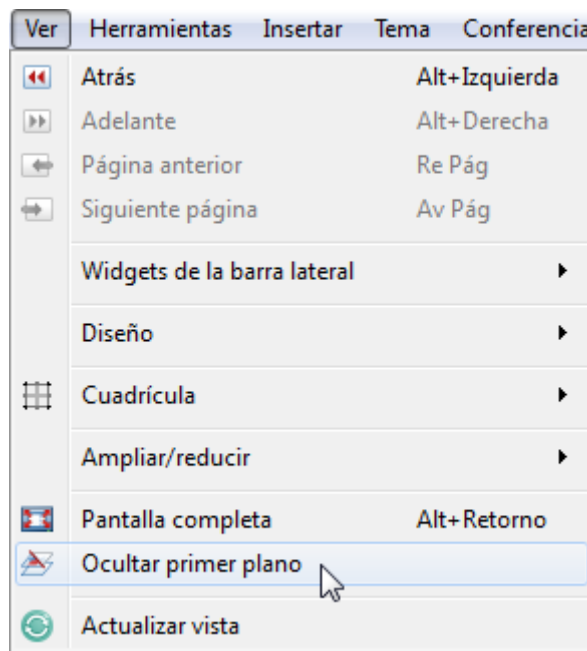
Veamos con un ejemplo **En la parte inferior** y **En primer plano**.

Seleccionamos la imagen de la mujer egipcia y pulsamos en **Editar – Ordenar - En plano de fondo**:



Veremos que la pantalla no ha variado, la diferencia está en que no podemos editar la imagen de la egipcia, ya que, aunque la veamos, se encuentra en el **plano de fondo**.

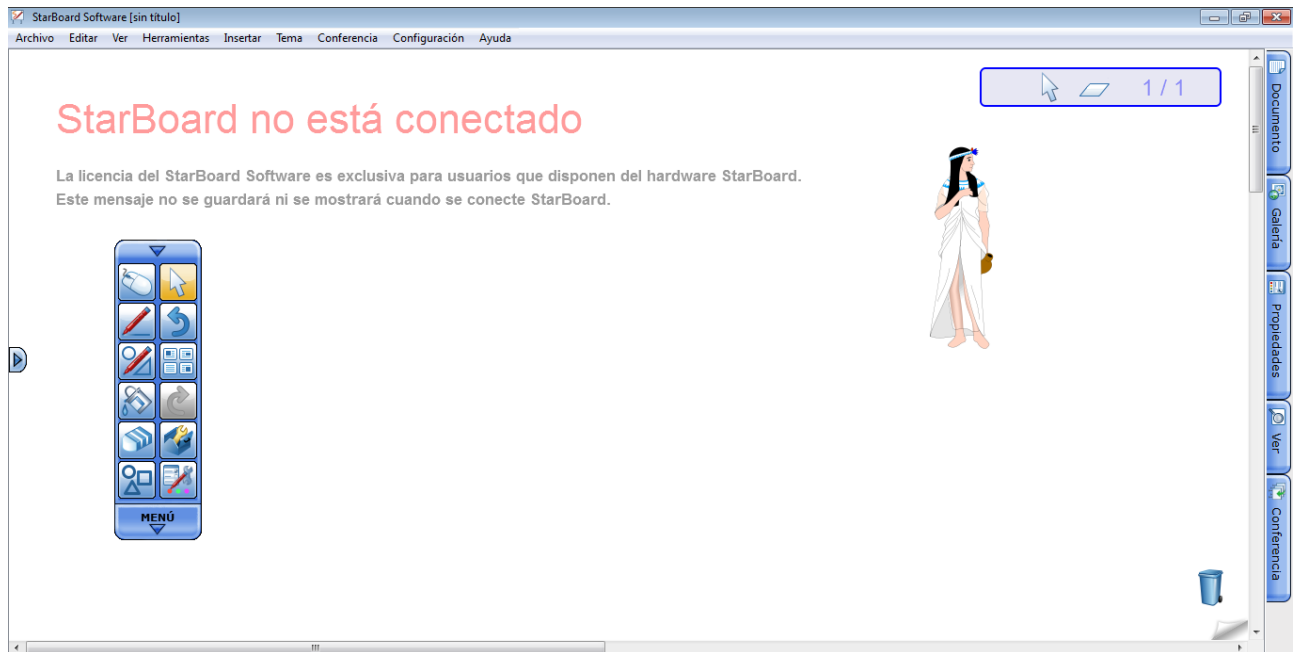
Picando en **Ver** - **Ocultar primer plano**



Veremos que  , se nos transforma en

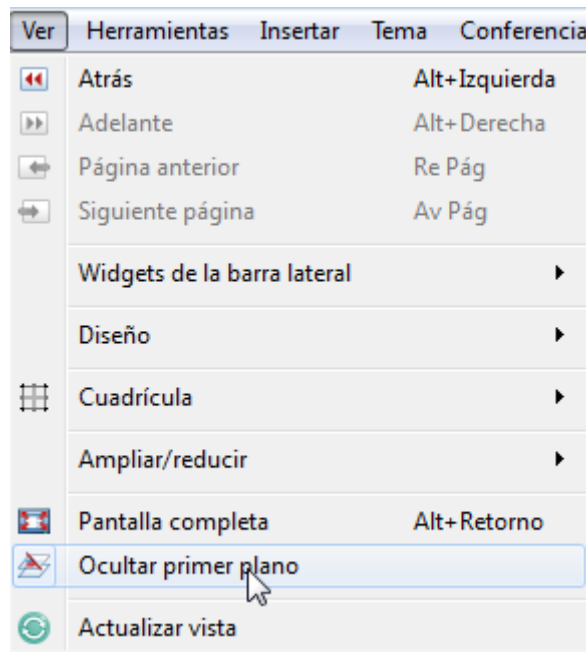


, puesto que habremos ido al plano de fondo y veremos en la pantalla:



En este plano SÍ podremos editar la figura de la egipcia.

Para volver a llevar la imagen a primer plano, pulsamos en **Ver - Ocultar primer plano**.



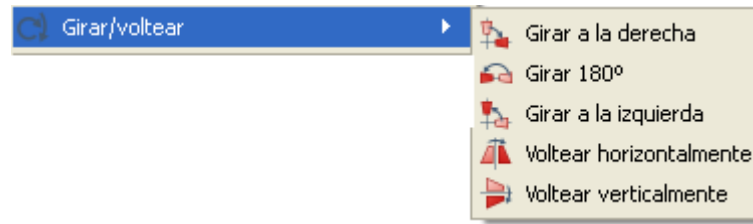
Y la tendremos otra vez la imagen de la griega en primer plano, pudiéndola editar.

Ocultar primer plano un atributo de alternancia.

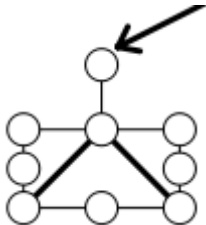
### 7.2.21.- GIRAR/VOLTEAR

Se utiliza para girar o voltear el objeto seleccionado.

Tenemos las siguientes posibilidades:



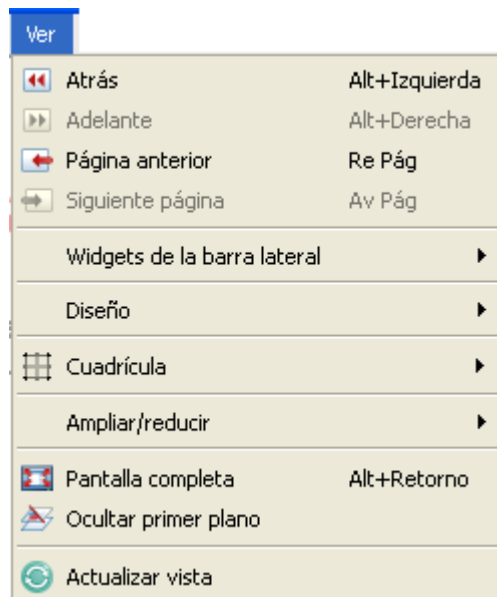
También puede girar el objeto arrastrando el controlador adicional que sobresale del cuadro de selección.



Nota: No se muestra ningún controlador de giro si dispone de varios objetos seleccionados.

### 7.3.- VER

Pulsando en ver, se descubre el siguiente desplegable:



#### 7.3.1.- ATRÁS

Muestra la página mostrada anteriormente.

#### 7.3.2.- ADELANTE

Deshace la operación Atrás anterior.

#### 7.3.3.- PÁGINA ANTERIOR



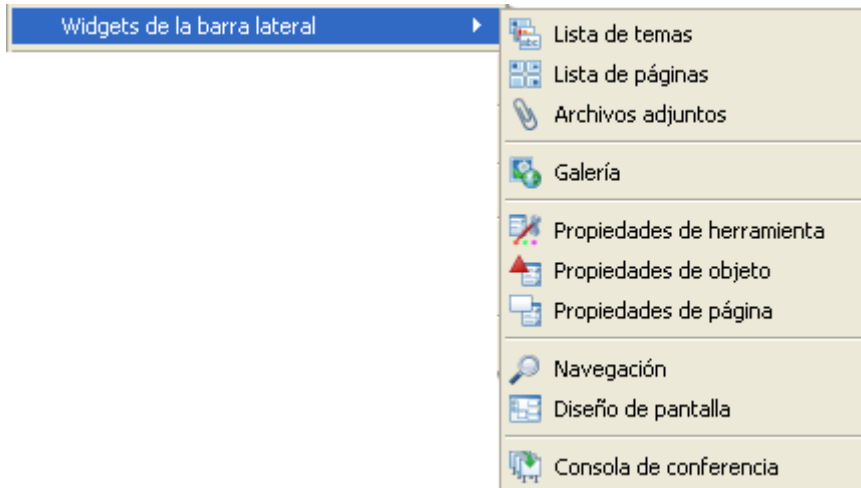
Muestra la página anterior a la actual.

### 7.3.4.- SIGUIENTE PÁGINA

Muestra la página siguiente a la actual.

### 7.3.5.- WIDGETS DE LA BARRA LATERAL

Abre un submenú que contiene las siguientes opciones:






- **Lista de temas.**  Muestra/oculta el widget **Lista de temas.**
- **Lista de páginas.**  Muestra/oculta el widget **Lista de páginas.**
- **Archivos adjuntos.**  Muestra/oculta el widget **Archivos adjuntos.**
- **Galería.**  Muestra/oculta el widget **Galería.**
- **Propiedades de herramienta.**  Muestra/oculta el widget **Propiedades de herramienta.**
- **Propiedades de objeto.**  Muestra/oculta el widget **Propiedades de objeto.**
- **Propiedades de página.**  Muestra/oculta el widget **Propiedades de página.**
- **Navegación.**  Muestra/oculta el widget **Navegación.**
- **Diseño de pantalla.**  Muestra/oculta el widget **Diseño de pantalla.**
- **Consola de conferencia.**  Muestra/oculta el widget **Consola de conferencia.**

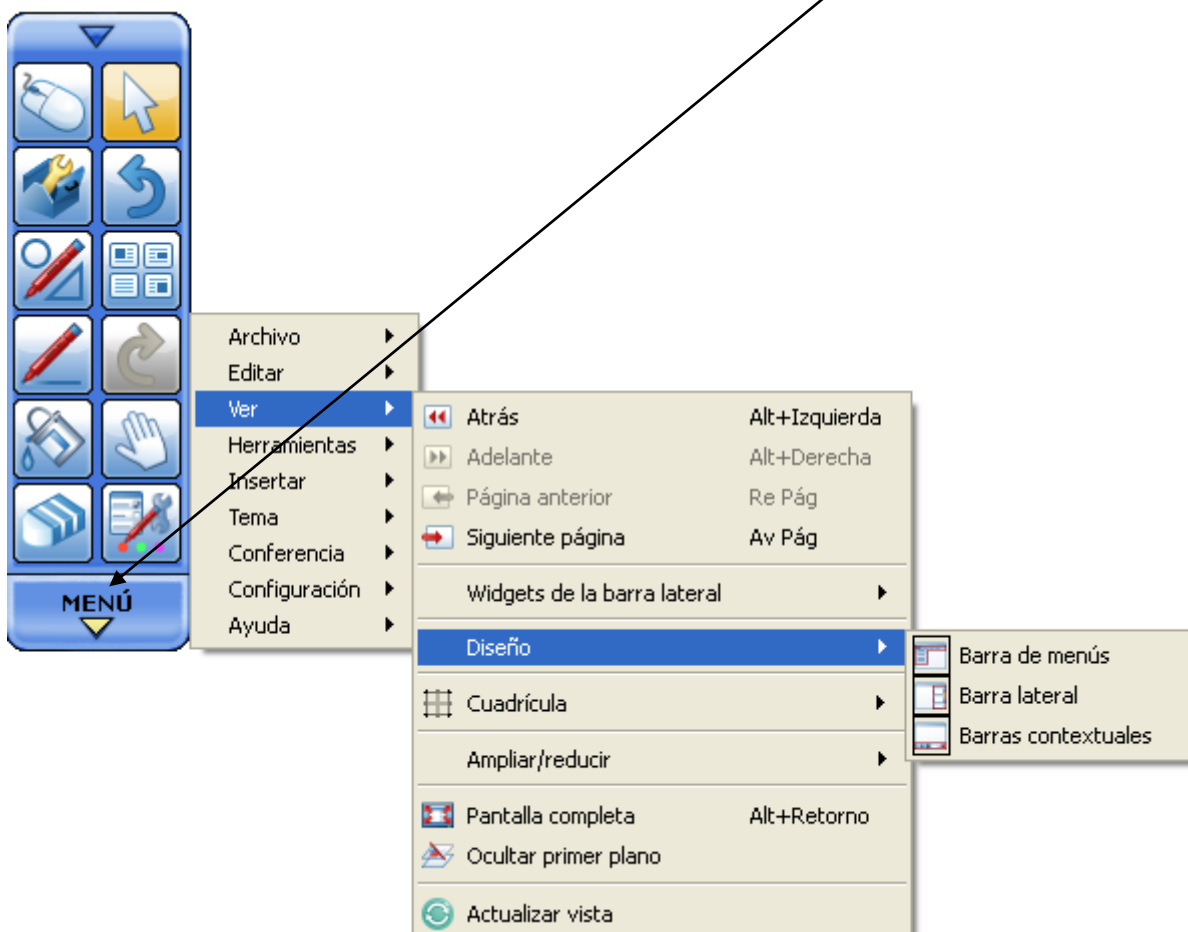
### 7.3.6.- DISEÑO

Abre un submenú que contiene las siguientes opciones:



- **Barra de menús**  Muestra/oculta la barra de menú.
- **Barra lateral**  Muestra/oculta la barra lateral.
- **Barras contextuales**  Muestra/oculta las barras contextuales.

Para volver a mostrar las barras ocultas, entraremos en **MENÚ** en la Barra de herramientas.



### 7.3.7.- CUADRÍCULA

La función Cuadrícula le permite visualizar en pantalla una cuadrícula donde podremos realizar la alineación y el ajuste preciso de los objetos.

Pulsando en el icono tenemos las siguientes opciones:



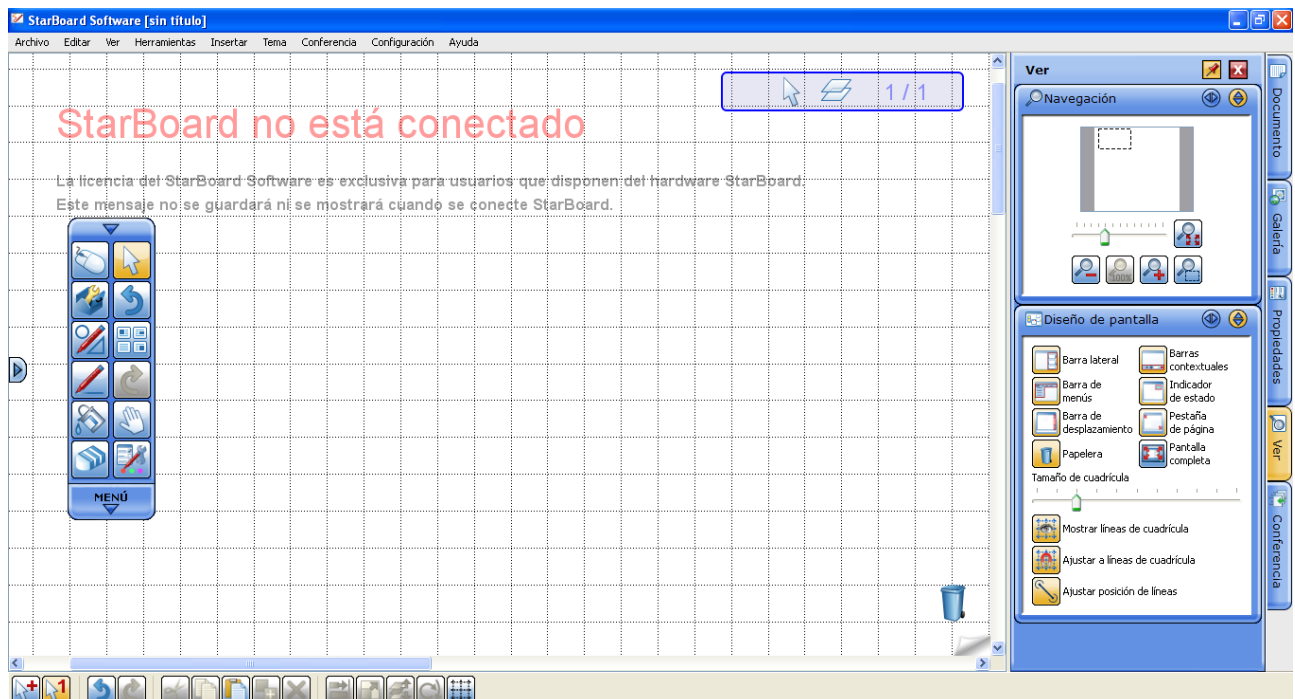
Estas mismas opciones están disponibles en el widget en la pestaña **Ver** en la barra lateral.

La cuadrícula se muestra sólo en pantalla y no se incluye en el archivo .yar cuando guarda el proyecto.




La función Cuadrícula le permite visualizar en pantalla una cuadrícula donde podrá realizar la alineación y el ajuste preciso de los objetos.

El botón **Cuadrícula** también está disponible en la barra contextual de la herramienta **Seleccionar**, del **Lápiz inteligente** y cuando se selecciona un objeto.

En el siguiente ejemplo se muestran las líneas de cuadrícula cuando están activadas.

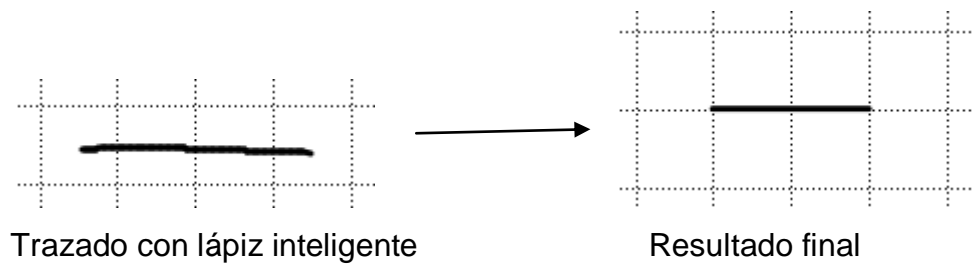


Tenemos las siguientes opciones:

- **Mostrar líneas de cuadrícula**  Muestra/oculta las líneas de cuadrícula en la pantalla. (Es un atributo de alternancia. Para desactivarlo, haga clic en el botón o vuelva a seleccionar la opción de menú).
- **Ajustar a líneas de cuadrícula**  Activa o desactiva ajustar a la cuadrícula. (Es un atributo de alternancia. Para desactivarlo, haga clic en el botón o vuelva a seleccionar la opción de menú).  
Ajusta el objeto seleccionado a las cuadrículas al moverlos.
- **Ajustar posición de líneas** 

Al dibujar una línea o una flecha con la herramienta línea o con el lápiz inteligente, lo emplearemos para reubicar su extremo inicial o final para ajustar su posición con respecto a otro objeto.

El otro objeto puede ser una forma dibujada con una herramienta Forma o el Lápiz inteligente, o bien una imagen. No funciona con las anotaciones hechas con el Lápiz normal.



### Ajustar el tamaño de la cuadrícula

1. Haga clic en la pestaña **Ver** y abra el widget **Diseño de pantalla**.
2. Active la cuadrícula con el botón **Mostrar líneas de cuadrícula**:

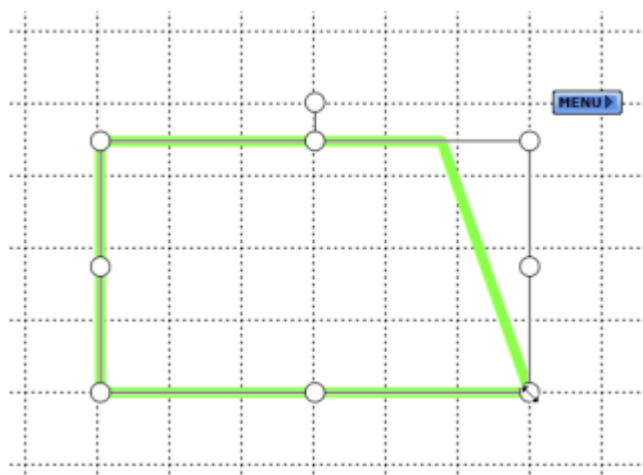


3. Arrastre el control deslizante **Tamaño de cuadrícula** para ajustar el tamaño de la cuadrícula:



### Usar el ajuste a cuadrícula al cambiar de tamaño un objeto

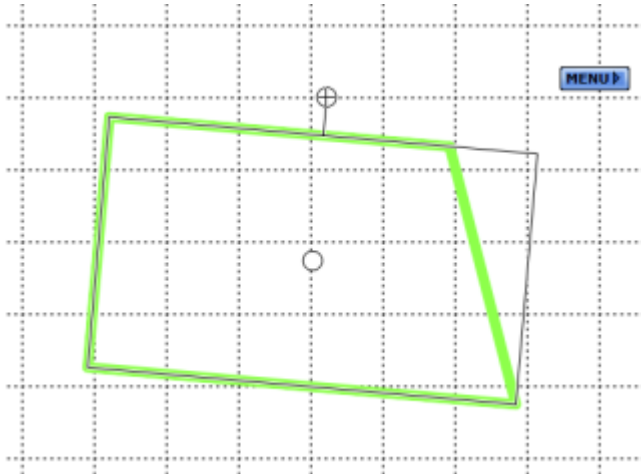
1. Puede utilizar la función de ajustar a cuadrícula cuando desee cambiar de tamaño un objeto. Active el ajuste a cuadrícula.



2. Arrastre los controladores para cambiar de tamaño el objeto. El objeto se ajustará a la posición conforme a la cuadrícula.

### Usar el ajuste a cuadrícula al girar un objeto

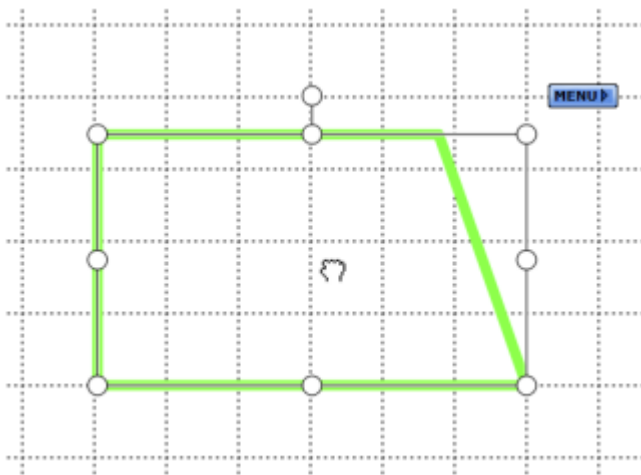
1. Puede utilizar la función de ajustar a cuadrícula cuando desee girar un objeto.  
Active el ajuste a cuadrícula.



2. Arrastre el controlador de giro para girar el objeto. Si el objeto se gira cerca de la vertical u horizontal absoluta, se ajustará a la posición conforme a la cuadrícula.

### Usar el ajuste a cuadrícula al posicionar un objeto

1. Puede utilizar la función de ajustar a cuadrícula cuando desee posicionar un objeto.  
Active el ajuste a cuadrícula.



2. Haga clic y arrastre el objeto para posicionarlo. El objeto se ajustará a la posición conforme a la cuadrícula.

Al dibujar un objeto con el lápiz inteligente o una forma (en herramientas), automáticamente se nos ajusta a cuadrícula si tenemos seleccionada esta opción.

### 7.3.8.- AMPLIAR/REDUCIR

El tamaño de los objetos que se ven en la zona de la pizarra se puede ampliar o reducir con la función de Zoom. Esto no cambia el tamaño de los objetos propiamente dichos, sólo cambia la vista.

Abre un submenú que contiene las siguientes opciones:



Además en la pestaña **Ver** de la barra lateral tenemos:



#### Ampliar

Se amplía la vista de los objetos. Si volvemos a seleccionar Ampliar, se aplicará otro incremento de ampliación del zoom.

#### Reducir

Se reduce la vista de los objetos. Si volvemos a seleccionar Reducir, se reducirá el zoom aplicado.

#### Cuadro de ampliación

Mediante arrastre con el ratón, podemos elegir la zona a ampliar.

#### Restablecer

Se restablece la vista de los objetos al 100%. La vista recuperará el nivel de zoom normal.

#### Ajustar

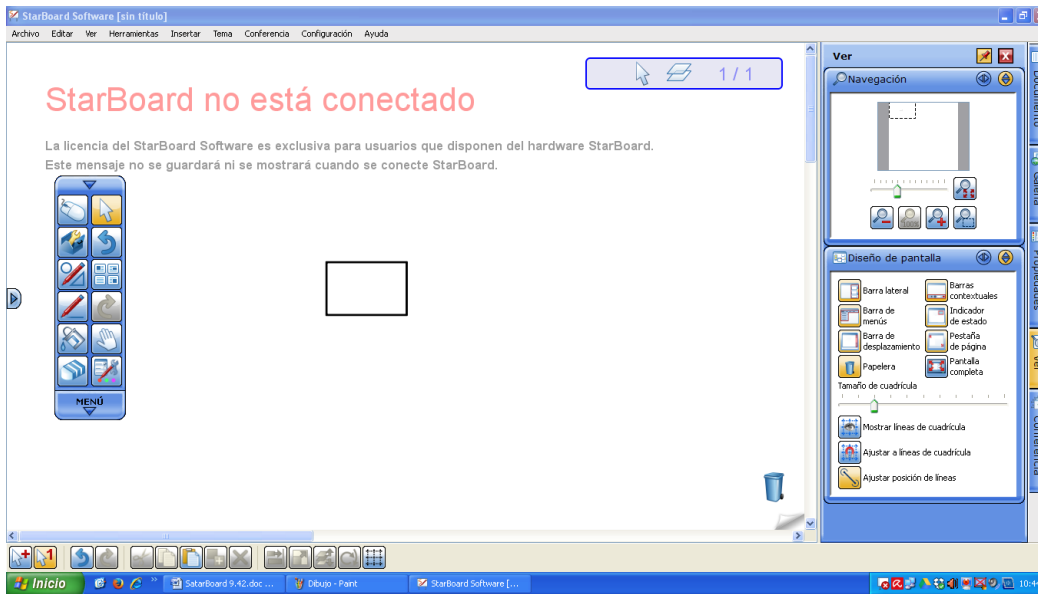
Mediante esta opción de la barra lateral, podemos ampliar o reducir la vista mediante el cursor.



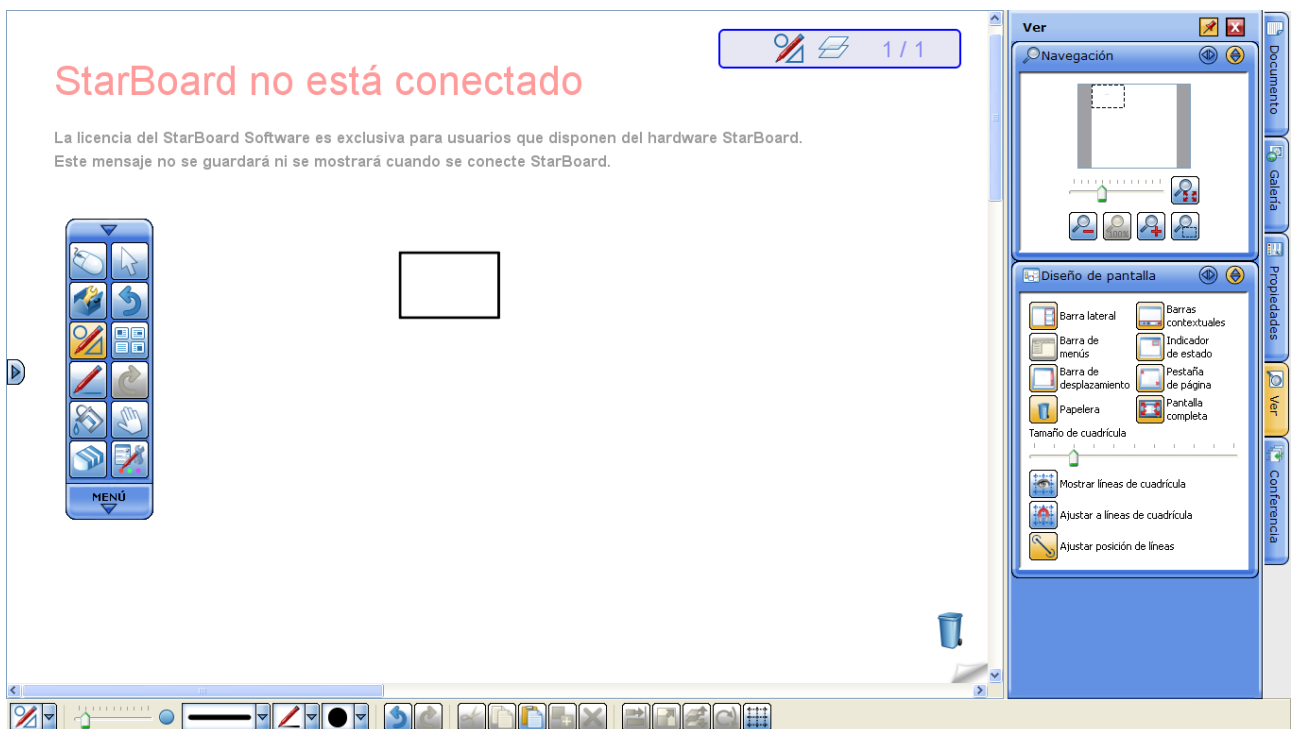
### 7.3.9.- PANTALLA COMPLETA

El modo Pizarra puede cambiar entre dos modos de vista: el modo de pantalla completa y el modo de ventana.

En las figuras siguientes vemos la diferencia.

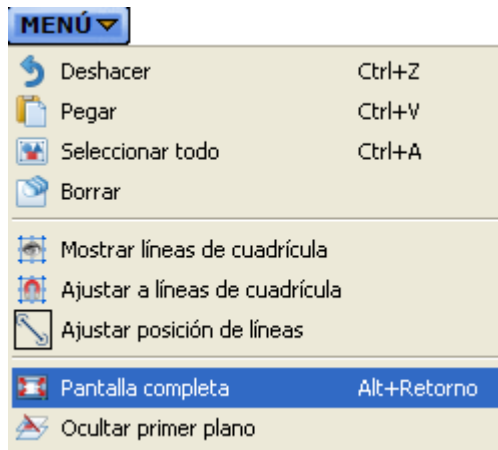


Modo ventana



Modo pantalla completa

Para volver del modo pantalla completa al modo ventana, picaremos sobre la pantalla con la herramienta de seleccionar y nos aparecerá MENÚ.



### 7.3.10.- OCULTAR PRIMER PLANO

Muestra/oculta la hoja de primer plano.

#### Mostrar u ocultar la capa superior

1. Haga clic en el botón **Ocultar primer plano** para ocultar o mostrar la capa superior. De manera alternativa, puede utilizar la opción **Ocultar primer plano** del menú **Ver** en la **Barra lateral**
2. Si actualmente se está mostrando la capa superior, verá el siguiente indicador de estado en la parte superior de la pantalla (icono marcado en rojo):



3. Si actualmente la capa superior está oculta, verá el siguiente indicador de estado en la parte superior de la pantalla (icono marcado en rojo):



Con la capa superior oculta, puede trabajar con cualquiera de los objetos o imágenes que se hayan enviado a la capa de fondo.

### 7.3.11.- ACTUALIZAR VISTA

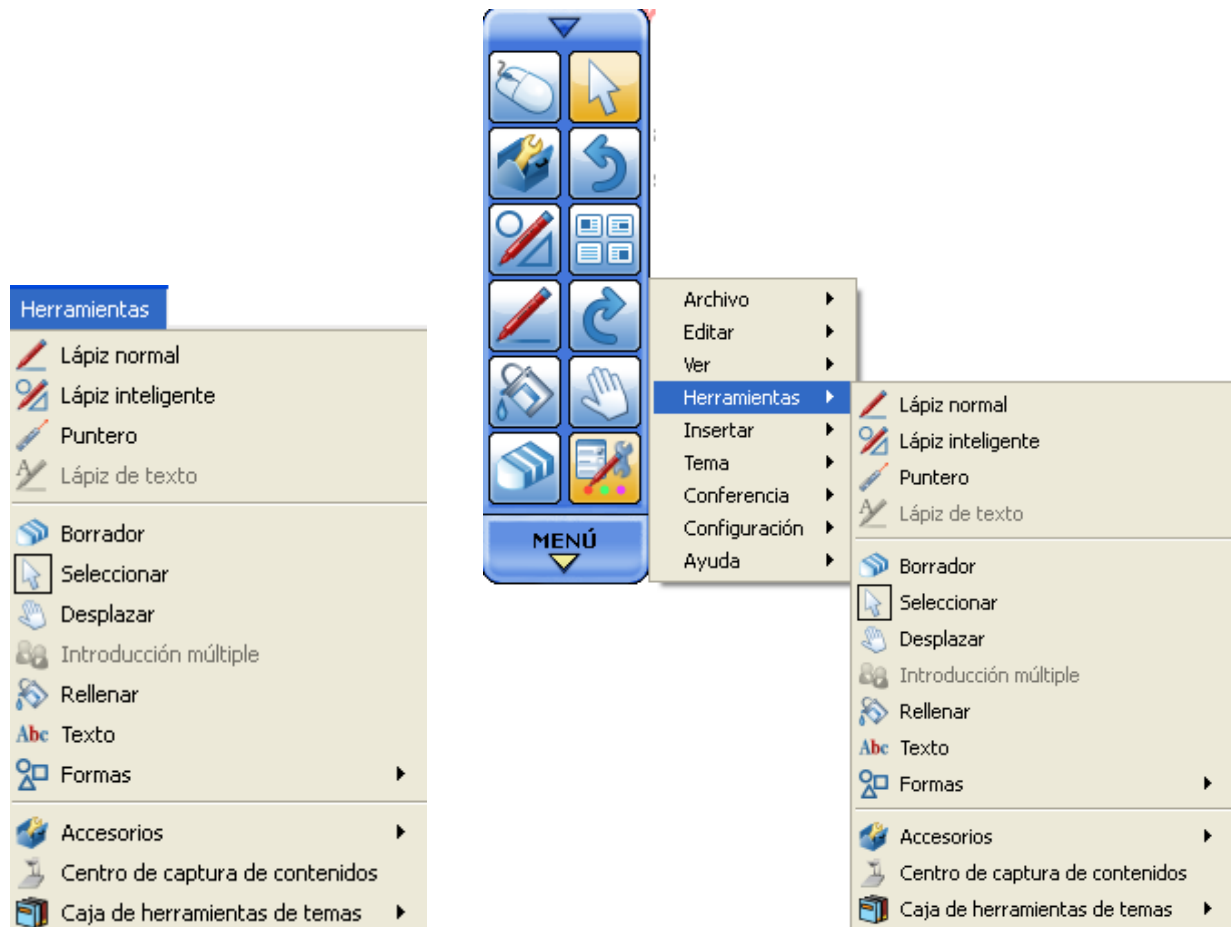
Permite que se refresque la pantalla.

Nota: El refresco de pantalla se refiere a cuántas veces por segundo la imagen en la pantalla es reconstruida por completo. Una pantalla con una frecuencia de refresco de 60 Hz significa que la imagen será reconstruida completamente 60 veces por segundo. ¿Por qué esto es importante? Generalmente, cuantas más veces se refresque la pantalla, mejor se verán las imágenes.




## 7.4.- HERRAMIENTAS

En la **barra de herramientas** y en la **barra de menús** StarBoard Software tenemos la función **herramientas**, donde podrá realizar operaciones que vamos a ver a continuación.



### 7.4.1. LÁPIZ NORMAL

1. Al seleccionar  en la barra de herramientas, pulsando en la barra lateral en **Propiedades**, nos muestra el widget Propiedades de herramienta con las siguientes opciones:




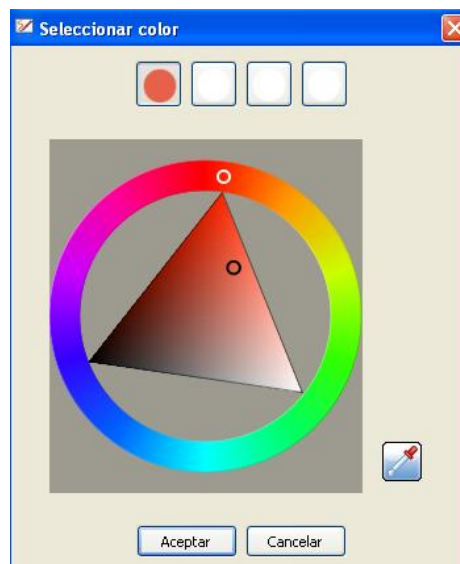
- **Tipo de lápiz.** Da la opción de elegir entre distintos tipos de lápiz. StarBoard Software tiene seis estilos de lápiz: Lápiz normal, Marcador, Lápiz de perfil, Lápiz de sombra, Lápiz de tubo y Lápiz de textura.



- **Color.** Da la opción de elegir entre distintos colores de lápiz.



Aquí también tenemos la opción de la paleta de colores , donde podremos elegir un color personalizado. Pulsando sobre el icono, nos lleva a:



- **Tipo de línea.** Podemos elegir entre los siguientes tipos de línea:



- **Grosor de línea.** Podemos elegir entre tres grosores de línea



O bien elegir el grosor mediante el desplazamiento del cursor.

Todo esto se puede hacer también desde la barra contextual



### Dibujos realizados por 2 o 3 personas al mismo tiempo

Cuando FX-DUO/PX-DUO/FX-TRIO se conecta al equipo y se usa en modo Toque, puede utilizar la función Introducción múltiple si selecciona

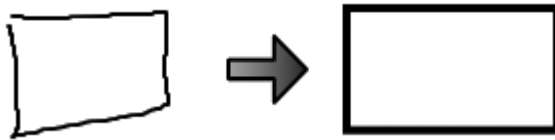
#### 7.4. 2.- LÁPIZ INTELIGENTE



Además de permitir dibujar líneas libremente a mano en la pantalla, el Lápiz inteligente tiene una función de reconocimiento de formas.

Los objetos dibujados como los que se muestran a la izquierda en el siguiente gráfico se convertirán automáticamente en objetos como los de la derecha.

- Rectángulo

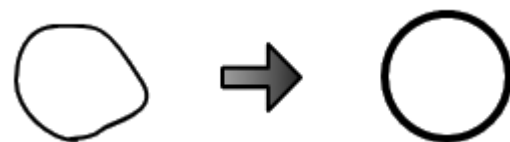


- Triángulo

También se reconocen tipos específicos de triángulos, como triángulos equiláteros e invertidos.



- Elipse



- Diamante



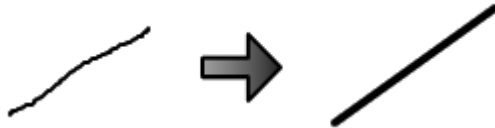
- Polígono

Incluye pentágonos, hexágonos y estrellas.

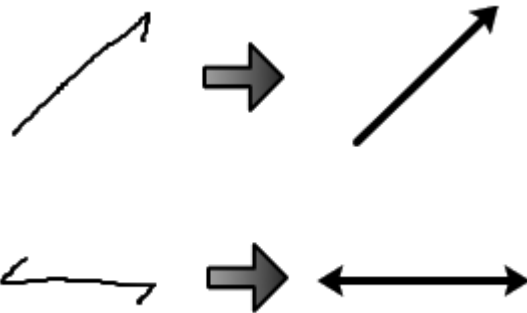


- Línea

También se pueden dibujar diversos ángulos formados por líneas rectas.



- Flecha



### Lápiz inteligente: desplazarse por la pantalla

1. Mantenga el Lápiz inteligente presionado ligeramente sobre la pantalla.  
El icono de cursor del lápiz se convierte en un icono de mano que permite agarrar la pantalla.
2. Mueva el icono de mano para desplazarse por la pantalla.

### Lápiz inteligente: seleccionar, mover objetos o cambiar su tamaño

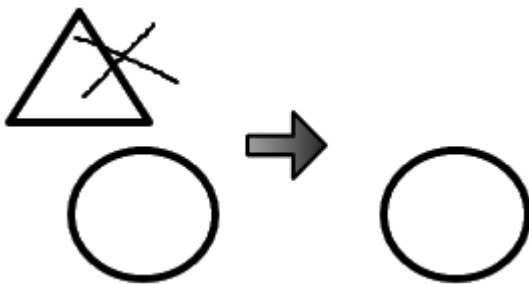
1. Presione ligeramente el Lápiz inteligente sobre el objeto que desea seleccionar (haga clic y suelte).  
Aparecen controladores alrededor del objeto y el icono de cursor del lápiz se convierte en un icono de mano que permite agarrar el objeto.
2. Mueva el objeto con el icono de mano (metiéndonos dentro del objeto).
3. Para cambiar el tamaño del objeto, arrastre uno de los controladores.

### Lápiz inteligente: especificar áreas/seleccionar varios objetos

1. Presione ligeramente el Lápiz inteligente dos veces sobre la pantalla Pulse la primera vez, y la segunda (mantenga pulsado y arrastrando abrirá ventana de selección de objetos).
2. Mueva el lápiz y se abrirá una ventana para especificar un área de la pantalla. Se seleccionarán todos los objetos dentro de esa área (aunque sólo esté parte del objeto en el área).

### **Lápiz inteligente: eliminar objetos**

Para eliminar un objeto, dibuje una X sobre él, tal y como se muestra en la siguiente figura.



### **Lápiz inteligente: operaciones con gestos**

*Cuando FX-DUO/PX-DUO/FX-TRIO se conecta al equipo y se utiliza en modo Toque, puede realizar las siguientes operaciones con su propia mano o con los dedos.*


- *Acercar/alejar la vista*  
*Puede acercar o alejar la vista tocando la pizarra con dos dedos.*  
*Coloque dos dedos en distintos puntos de la pizarra.*  
*Para ampliar la vista, abra los dos dedos en forma de pinza hasta el punto deseado.*  
*Para reducir la vista, cierre los dos dedos en forma de pinza hasta el punto deseado.*
- *Desplazarse por la pantalla*  
*Para desplazarse por la pantalla, toque la pizarra con la mano abierta o con la mano cerrada y mueva la mano sobre la pizarra.*

### **7.4. 3.- PUNTERO**

El Puntero se utiliza, por ejemplo, en las presentaciones **para usar como puntero láser**. Las funciones del Puntero son las mismas que las del lápiz que se usa para dibujar líneas libremente a mano en la pantalla. Sin embargo, las líneas dibujadas desaparecen cuando

se vuelve a tocar la pantalla (haciendo clic en ella), cuando se dibuja una nueva línea o se selecciona una herramienta.

Cuando se puntea una vez en la pantalla (se hace un clic) con el Puntero, se muestra una

flecha . Esta flecha desaparece volviendo a puntear.

#### 7.4. 4.- LÁPIZ DE TEXTO

Esta herramienta convierte automáticamente las anotaciones escritas a mano con el lápiz en texto.

Nota: Esta función solo se activará si se ha conectado una pizarra StarBoard. También debe asegurarse de que se haya activado Reconocimiento de escritura a mano en el cuadro de diálogo Preferencias.

Una vez seleccionada la herramienta, el puntero tomará la forma .

Podemos empezar a escribir utilizando el puntero. Todas las palabras que escribamos se convertirán automáticamente en objetos de escritura a mano.



El texto que acabamos de escribir a mano se reconocerá y se convertirá en texto basado en una fuente.

Las palabras alternativas identificadas por el software de reconocimiento se enumeran en un pequeño cuadro junto al resultado final si tenemos seleccionado “Mostrar alternativas”, que veremos inmediatamente.

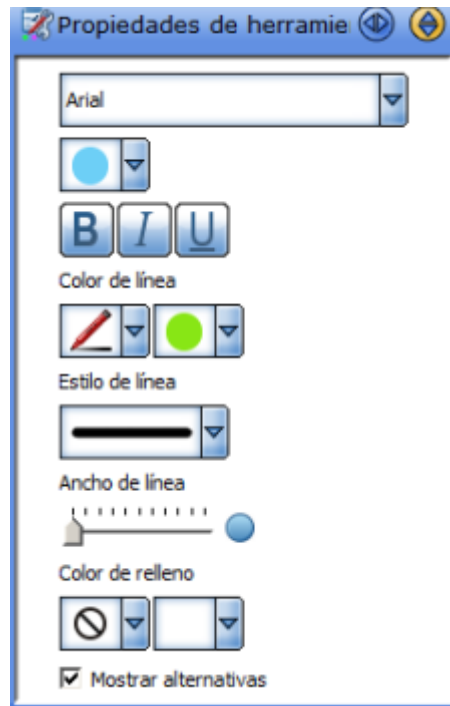


Puede hacer clic en cualquiera de estas palabras alternativas si son más precisas que las

identificadas originalmente.

### Configuración del Lápiz de texto

La configuración del Lápiz de texto se hace en el widget Propiedades de la barra lateral.



Los ajustes que puede realizar aquí son muy similares a los de la herramienta Texto, con el elemento añadido de la casilla de verificación **Mostrar alternativas**.


Aquí, puede modificar la configuración de la fuente, el cuadro y el color de relleno del cuadro.

La casilla de verificación **Mostrar alternativas** le permite activar o desactivar la función de palabras alternativas (está activada de forma predeterminada). Si la desactiva, no se mostrará el pequeño cuadro que contiene las palabras alternativas.

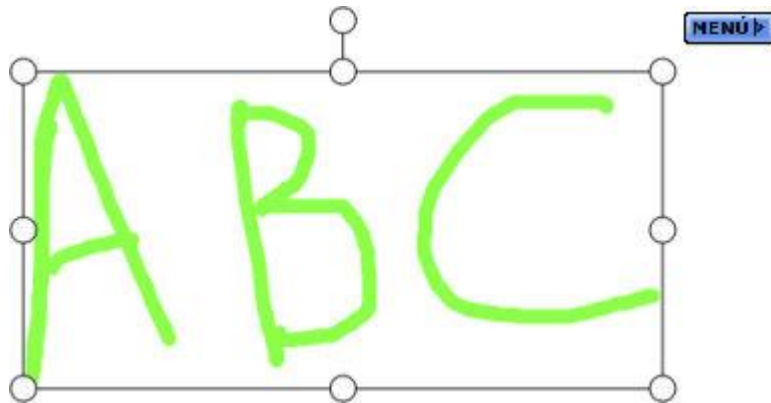
### Convertir escritura a mano en texto

Podemos convertir una escritura a mano en un objeto de texto.

También se puede realizar una búsqueda Web en un texto que hayamos escrito.

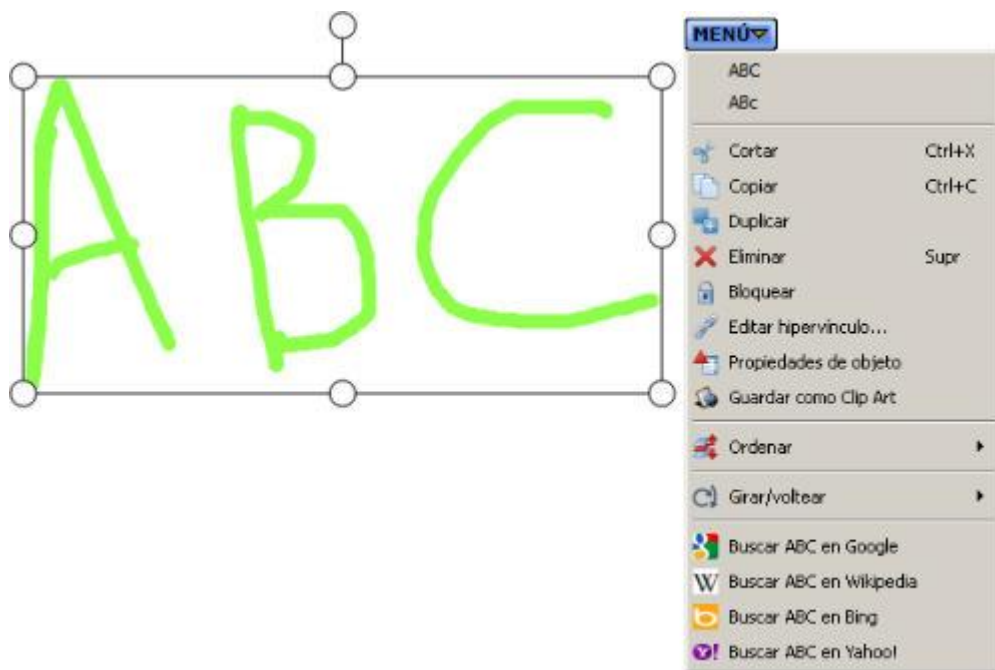
1. Seleccionamos .
2. Seleccionamos la escritura a mano que deseamos convertir.

Aparecen controladores alrededor del objeto y, junto a él, aparece un botón **MENÚ**.



3. Seleccione el botón **MENÚ**.

En la parte superior del menú aparecerá una línea candidata a convertirse en texto.



4. Seleccione la línea candidata si el texto es correcto.

La escritura a mano se convertirá a texto.

Cuando haya seleccionado más de un objeto escrito a mano, todos los objetos se combinarán y se convertirán a un único objeto de texto.

#### 7.4.5.- BORRADOR

Seleccionando el icono, aparecerá un círculo. Moveremos la herramienta Borrador sobre cualquier objeto previamente dibujado.


Teniendo esta herramienta seleccionada, y en la barra lateral Propiedades, veremos la siguiente imagen:





A su vez, en la Barra contextual veremos:



Vemos que la diferencia está en que en Propiedades no tenemos la herramienta  y en la barra contextual sí.

Vamos a analizar los iconos.

### Cambiar el tipo/ancho de borrador

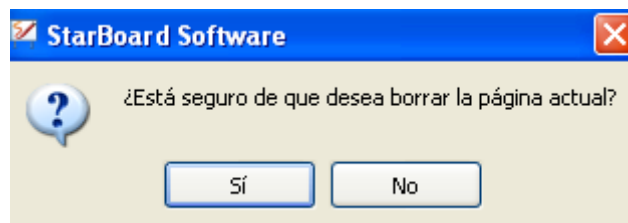
Ancho de borrador



Cambia la anchura del borrador.



**Borrar.** Para eliminar todo el contenido de la pantalla actual, seleccione (Borrar) en la barra contextual y a continuación, seleccionamos **Sí** en el cuadro de diálogo de confirmación.



**Borrador normal.** Para borrar únicamente las líneas que se han dibujado con el lápiz.



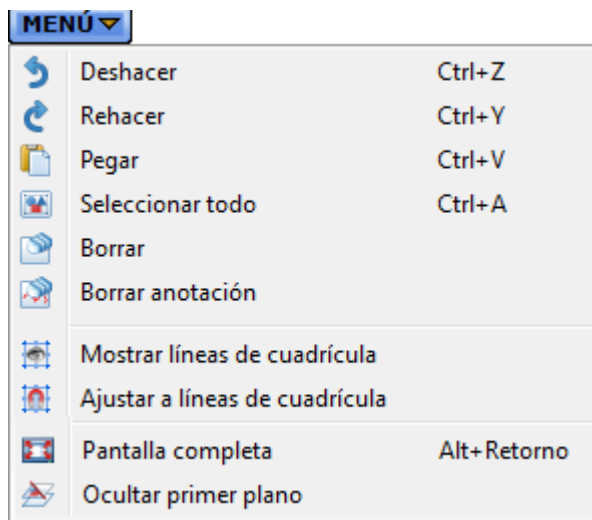
**Borrador de imagen.** Para borrar tanto las líneas como las imágenes insertadas.

Hay que tener en cuenta que el borrador no puede usarse para borrar objetos creados con herramientas como el Lápiz inteligente (rectángulos, triángulos, elipses, diamantes, líneas, flechas). En estos picaremos con la flecha de seleccionar y los arrastraremos a la papelera o mediante la opción Edición - Eliminar.

#### 7.4.6.- SELECCIONAR



Selecciona el objeto que pinchemos. A la vez, pinchando en la pantalla nos sale la opción desplegable de menú **MENÚ**.



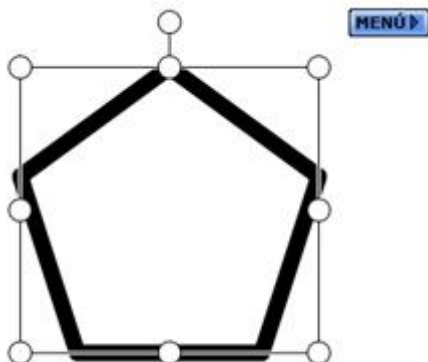
Los objetos de la pantalla pueden moverse, modificarse, cortarse, copiarse, duplicarse o eliminarse.

#### Un solo objeto

Seleccione **Seleccionar** en la barra de herramientas o en el menú Herramientas.

Seleccione el objeto que desea mover.

Aparecen controladores alrededor del objeto y, junto a él, aparece un botón **MENÚ**.



Para **mover** el objeto, arrástrelo y colóquelo en la posición que desee.

Para **modificar** el tamaño del objeto, arrastre uno de los controladores circulares.

Utilice los controladores de las cuatro esquinas del objeto para mantener la relación de aspecto.

Para **cortar** el objeto, seleccione **Cortar** en el botón **MENÚ**.


Para **copiar** el objeto, seleccione **Copiar** en el botón **MENÚ**.

Para **duplicar** el objeto, seleccione **Duplicar** en el botón **MENÚ**.

Para **eliminar** el objeto, seleccione **Eliminar** en el botón **MENÚ**.

Estas 4 últimas funciones también las puede realizar desde la barra de menús pulsando en **Editar**.

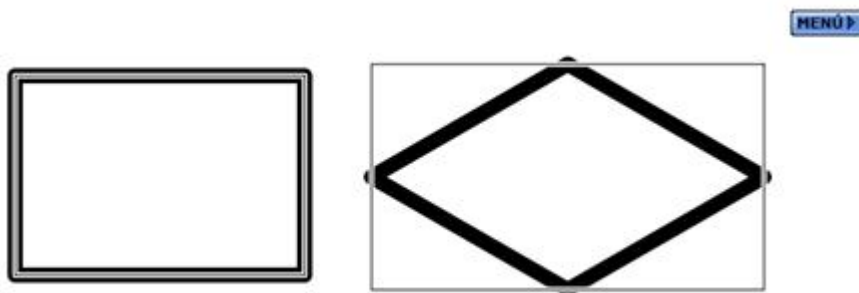
### Varios objetos

Seleccione  **Seleccionar** en la barra de herramientas o en el menú Herramientas.

Selección de los objetos que desea mover: Para seleccionar los objetos pinchamos con la herramienta de seleccionar y arrastramos creando una ventana. Todos los objetos que estén en la ventana total o parcialmente son seleccionados.

También podemos seleccionar varios objetos manteniendo pulsada la tecla Control y picando sobre los objetos deseados.

Aparece un borde de selección alrededor de los objetos y, junto a él, aparece un botón **MENÚ**. No se muestra ningún controlador.



Para mover los objetos, arrastre y coloque la selección en la posición que desee.


Para cortar los objetos, seleccione **Cortar** en el botón **MENÚ**.

Para copiar los objetos, seleccione **Copiar** en el botón **MENÚ**.

Para duplicar los objetos, seleccione **Duplicar** en el botón **MENÚ**.

Para eliminar los objetos, seleccione **Eliminar** en el botón **MENÚ**.

### 7.4.7.- DESPLAZAR

Al seleccionar el icono, el puntero cambiará a una pequeña mano .

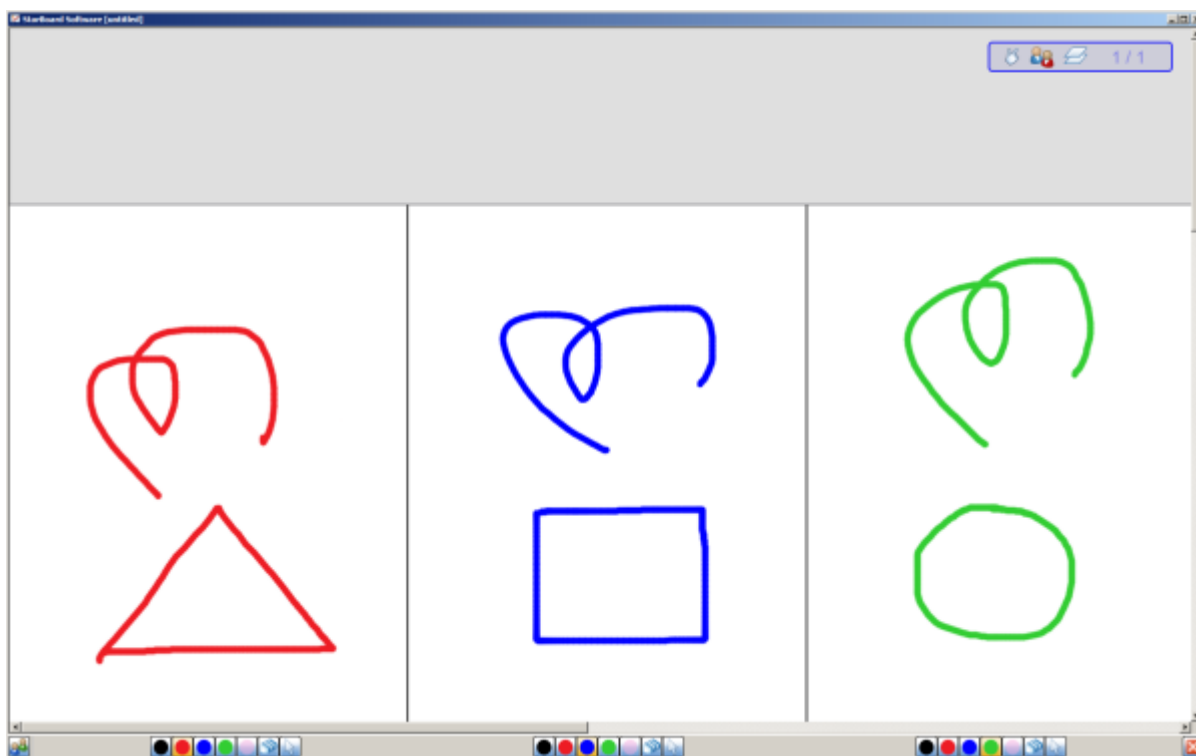
Hacemos clic y arrastramos en la página, moviéndonos en la dirección que deseada.

Para dejar de utilizar la herramienta de desplazamiento, seleccionamos una herramienta diferente.

#### 7.4.8.- INTRODUCCIÓN MÚLTIPLE

A esta opción llegaremos picando en Introducción múltiple del menú **Herramientas**.

Dos personas (o 3 en FX-Trio) pueden seleccionar varias herramientas para dibujar al mismo tiempo en los laterales izquierdo y derecho o desde el centro de la pantalla.



El área de pantalla de cada usuario tiene su propia barra contextual con los siguientes controles básicos:



En FX-Trio, puede conmutar entre 2 y 3 usuarios mediante el botón de alternancia que se encuentra en la parte inferior de la pantalla:



Haga clic en este botón si desea utilizar StarBoard en modo de 2 usuarios.



Haga clic en este botón si desea utilizar StarBoard en modo de 3 usuarios.

Para cerrar el modo multiusuario y volver al modo normal de usuario único, haga clic en el botón **Salir**





### 7.4.9.- RELLENAR

Permite rellenar con un color cualquier área cerrada.

La herramienta Rellenar se puede utilizar para rellenar formas creadas con el lápiz, formas creadas con las herramientas de Forma, objetos de imagen y el fondo. No se puede utilizar para rellenar objetos bloqueados o agrupados.

La configuración de la herramienta Rellenar se puede cambiar en la pestaña

**Propiedades del panel lateral** o con la barra contextual.

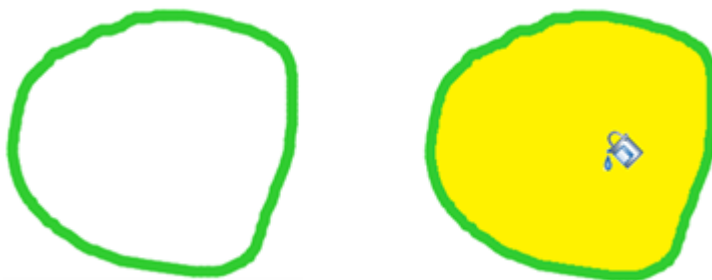


#### Llenado de un área con un color

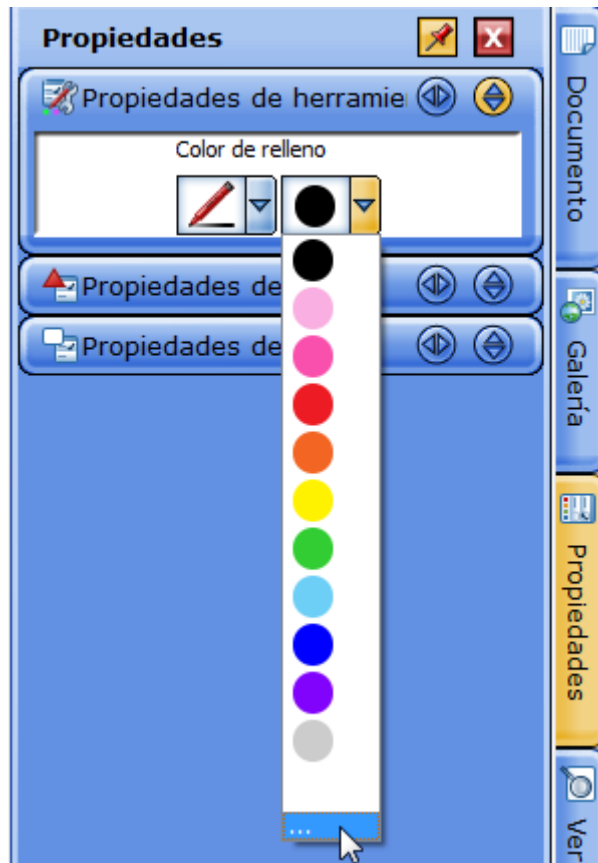
1. Dibuje una forma asegurándose de que está cerrada, es decir, que la línea sea continua en su totalidad.

**Nota: Si la línea no es continua, el color rellenará el área de trabajo.**

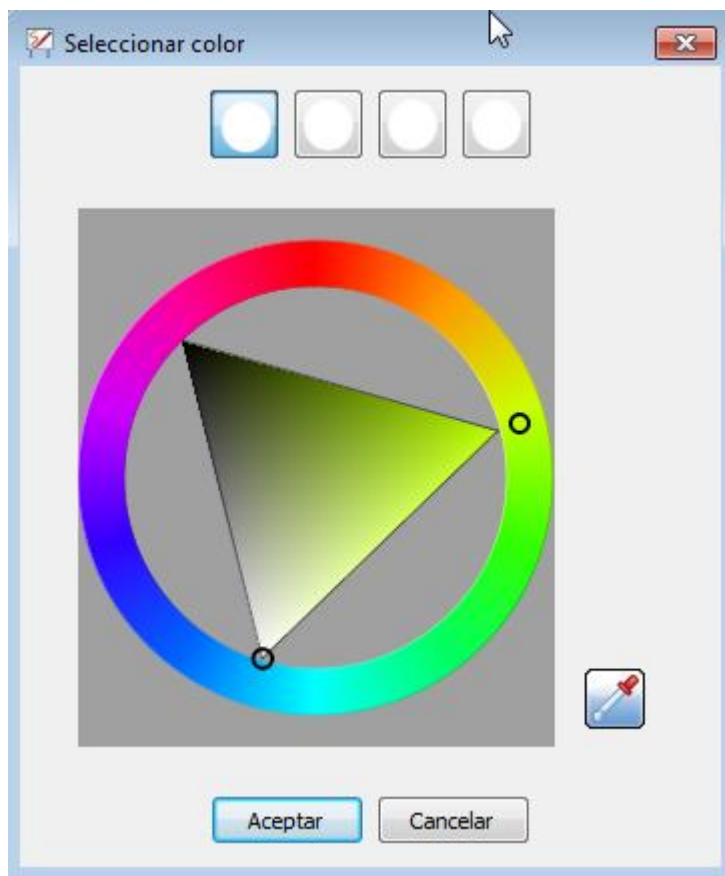
2. Seleccione la herramienta Rellenar. Cambie la configuración de color y tipo de lápiz, si lo desea.
3. Coloque el puntero en cualquier parte dentro de la forma y haga clic para rellenarla:



A su vez, si picamos en la zona punteada que nos indica la flecha de la siguiente figura,



Podremos elegir entre una amplia gama de colores.



## 7.4.10.- TEXTO

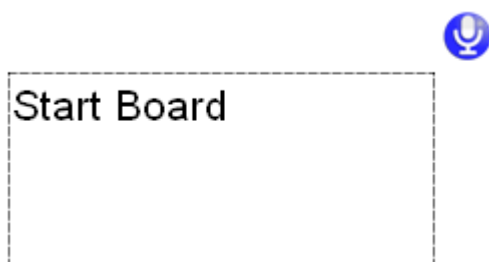
### 7.4.10.1.- AGREGAR TEXTO

El texto se puede agregar usando uno de dos métodos posibles:

- Dibujando primero un cuadro de texto
- Introduciendo el texto directamente

#### - Dibujando un cuadro de texto


1. Seleccione **Texto** en el menú **Herramientas**.
2. Arrastre el área donde desea insertar el texto y, a continuación, inserte el texto.




#### - Introduciendo el texto directamente

1. Coloque el puntero en cualquier parte del área de la pizarra y automáticamente se nos crea un cuadro de texto.
2. Escriba el texto




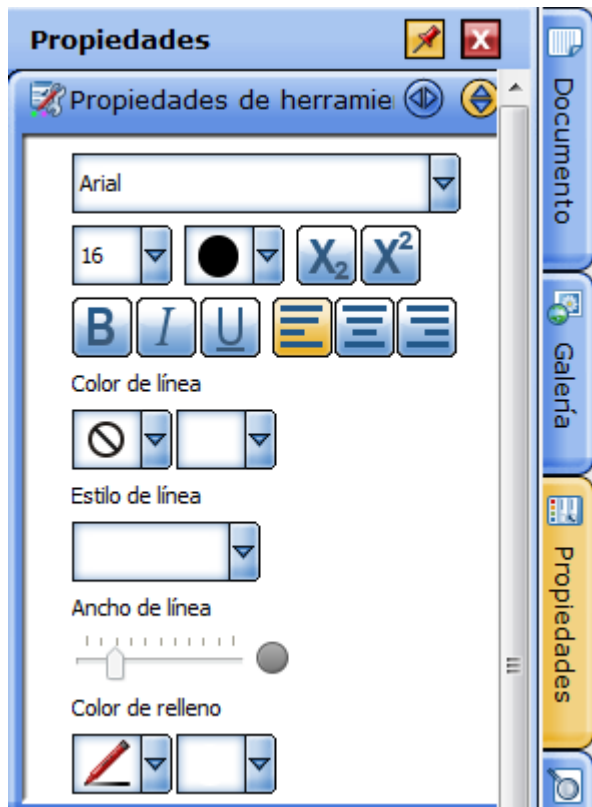
En ambos casos, nos aparece el símbolo de un micrófono . Pulsando sobre él, el icono cambiará a color rojo, podremos dictar el texto deseado, y éste nos aparecerá en pantalla. Una vez hayamos terminado de dictar, volvemos a pulsar sobre el icono.

Nota: Si tiene seleccionado texto, sin realizar otra acción más que escribir, automáticamente se crea un cuadro de texto en el centro de la pantalla. Otro tanto ocurre pulsando Ctrl + T.

Podemos cambiar el tamaño o mover el cuadro de texto con la herramienta de seleccionar  según sea necesario.

### 7.4.10.2.- CAMBIAR EL FORMATO DE TEXTO

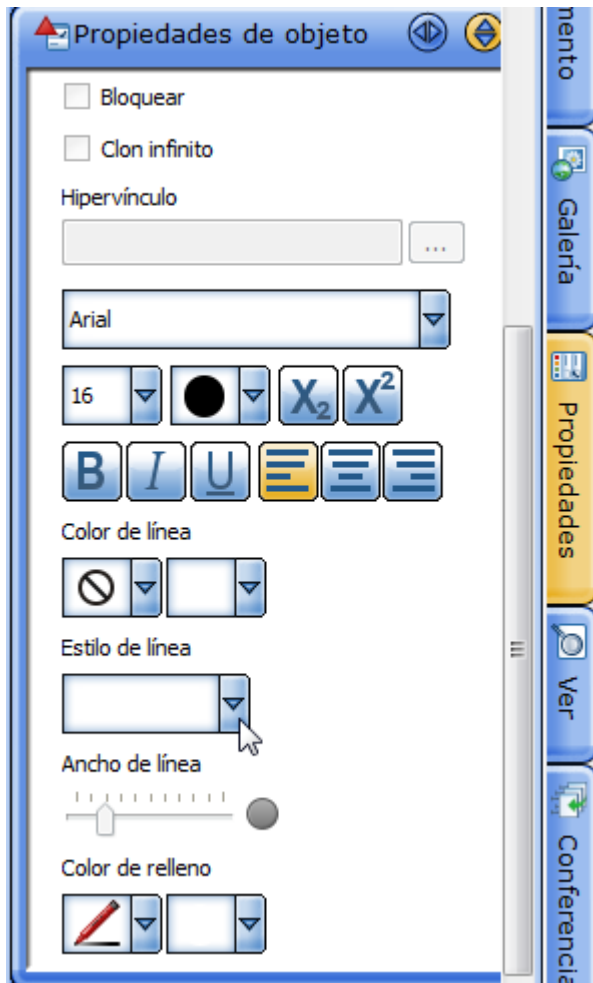
Seleccionamos  (Propiedades de herramienta) en la barra de herramientas, o en la barra lateral seleccionamos **Propiedades – Propiedades de herramienta**, llegando a:



Establecemos el formato del carácter y el objeto de texto con los botones, las listas desplegables o el control deslizante.

Si seleccionamos un objeto de texto, en Propiedades del objeto podremos ver:





También se pueden usar los botones y las listas desplegables de la barra contextual del texto seleccionado (si tiene esta función activada):



#### 7.4.10.2.- AJUSTAR TEXTO

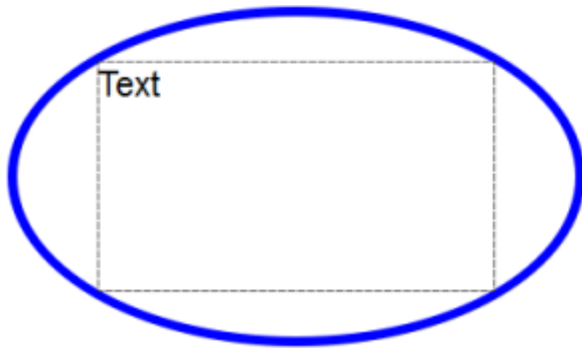
Un elemento de texto se puede ajustar automáticamente dentro de un objeto mediante la característica Ajustar texto.

Esta característica forma parte de la funcionalidad de la herramienta Texto.

##### Ajustar texto

Para ajustar texto dentro de un objeto, seguiremos los siguientes pasos:

1. Cree un objeto o agrupe objetos.
2. Utilice la opción de menú **Herramientas - Texto**.
3. Con el cursor de texto, haga clic en un objeto.
4. Se creará un cuadro de texto que se ajusta al mismo tamaño que el objeto (en la siguiente ilustración se muestra un ejemplo). Puede escribir el texto dentro de este cuadro.

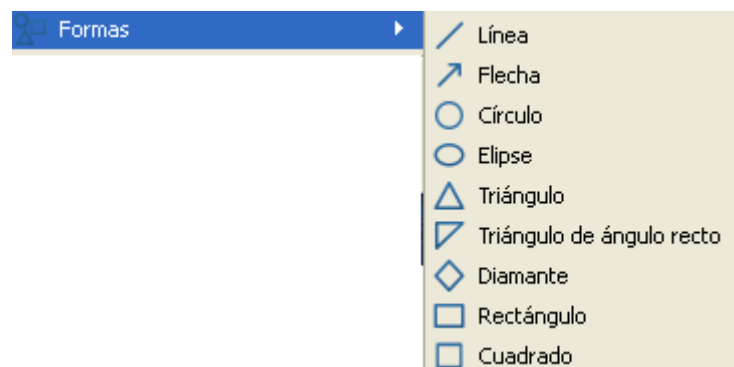


Nota: Esta función sólo está disponible para algunos tipos de objetos (como elipses, círculos, cuadrados o rectángulos creados con la herramienta Forma o imágenes fijas). El cuadro de texto se ajusta dentro del límite de la propia forma.

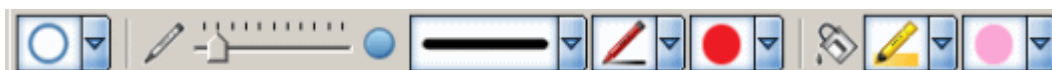
Con otros objetos y formas, el cuadro de texto se crea (con un tamaño predeterminado) en el punto donde se hace clic.

#### 7.4.11.- FORMAS

Las herramientas de forma le permiten dibujar formas básicas con rapidez y precisión. Están disponibles las siguientes formas básicas:



También puede seleccionar una herramienta de forma o cambiar la configuración de la herramienta de forma actual con la barra contextual. Esta barra será distinta según la herramienta de forma elegida.



A su vez, en el menú Propiedades de la barra lateral y dependiendo de la herramienta de forma elegida, tendremos disponible:

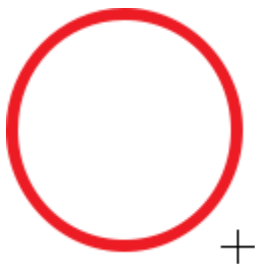


### Dibujo con una herramienta de forma

1. Seleccione la herramienta de forma. El puntero cambiará a tener forma de cruz:

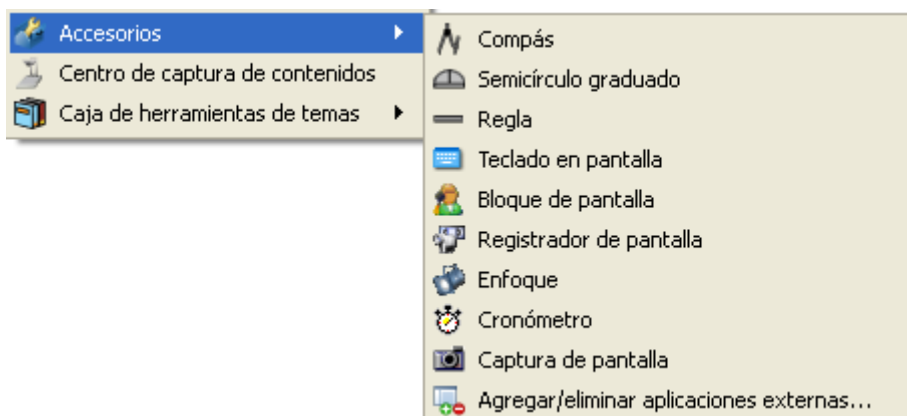


2. Haga clic y arrastre el puntero para crear una forma del tamaño deseado:



### 7.4.12.- ACCESORIOS

Dentro de este apartado tenemos las siguientes opciones:

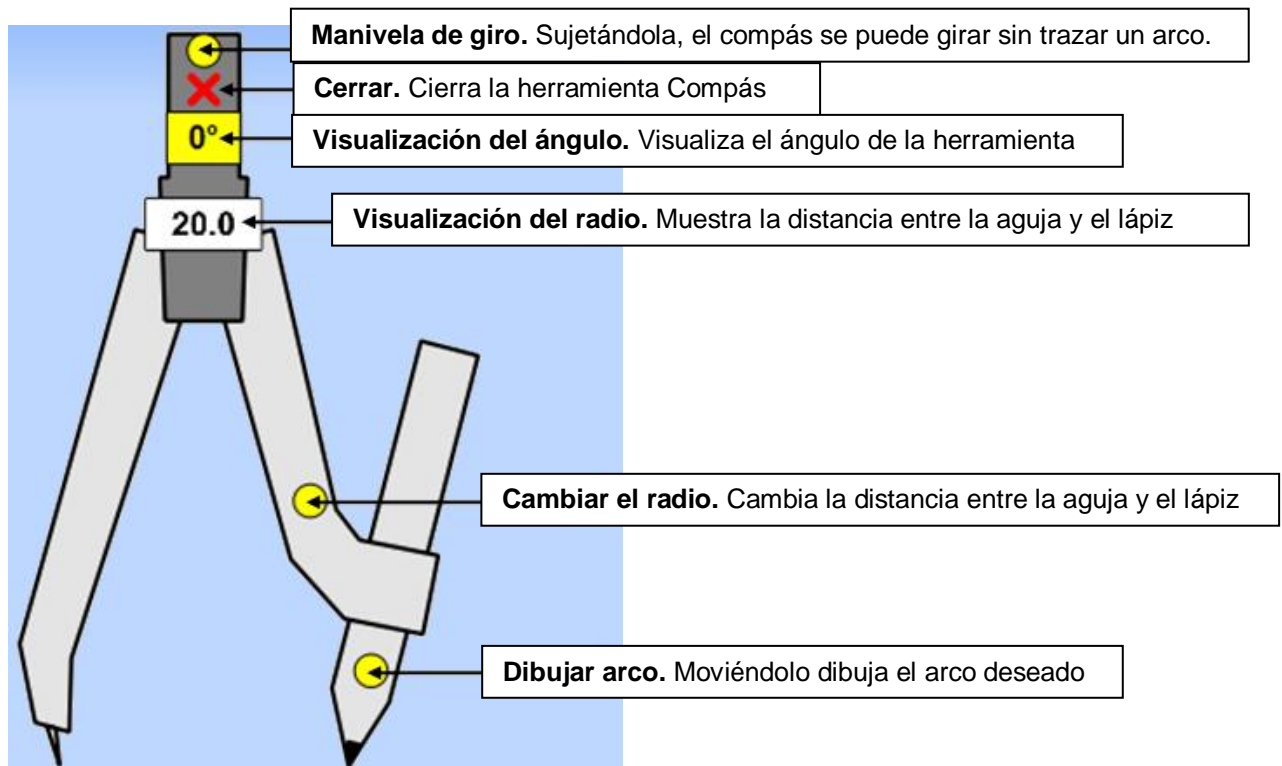


#### 7.4.12.1.- COMPÁS



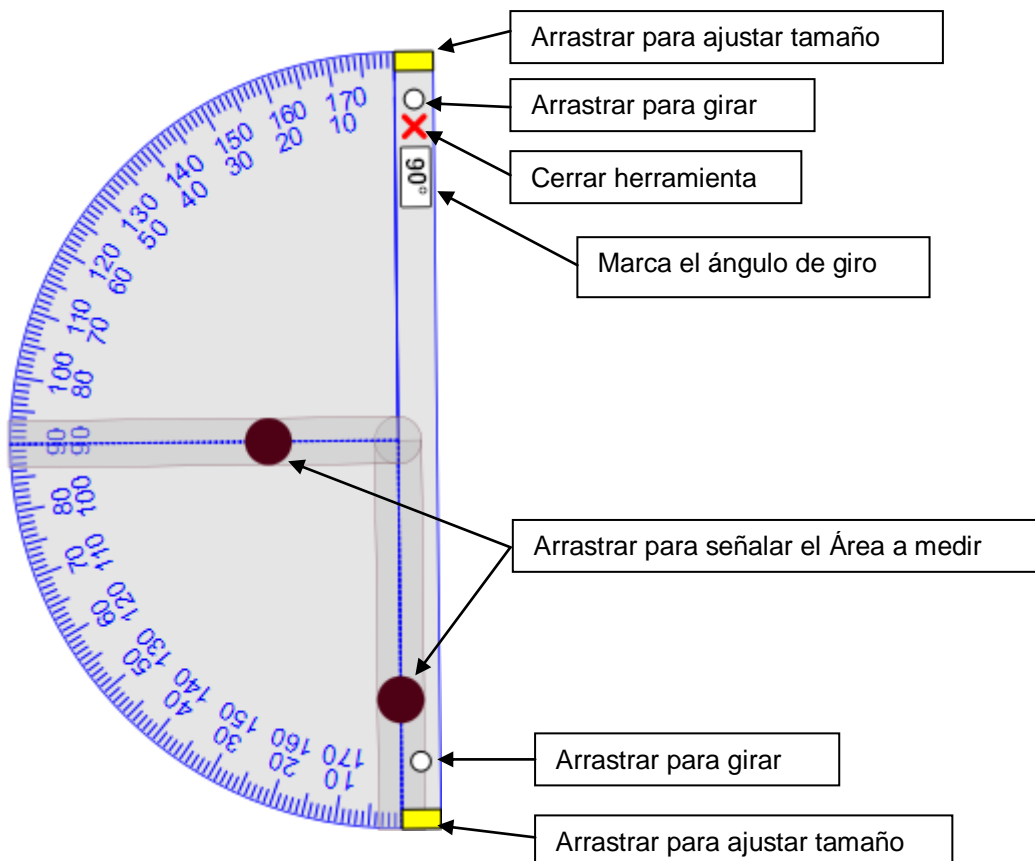
Esta herramienta permite dibujar curvas.

Tenemos distintas opciones:



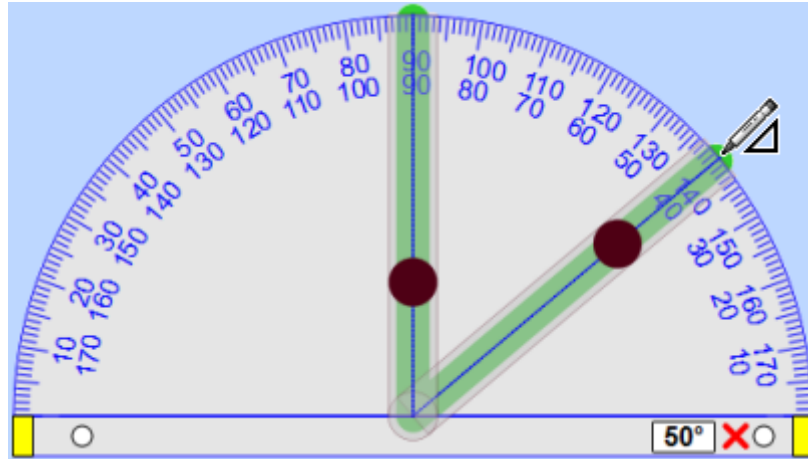
### 7.4.12.2.- SEMICÍRCULO GRADUADO

Al pulsar sobre el icono nos aparece esta herramienta.



Si desea trazar una línea recta a lo largo de las guías del ángulo, empezaremos arrastrando el puntero a lo largo de dichas guías (el puntero adoptará la forma de un lápiz, tal como se muestra en la siguiente imagen).

La línea pasará rápidamente a la guía del ángulo.



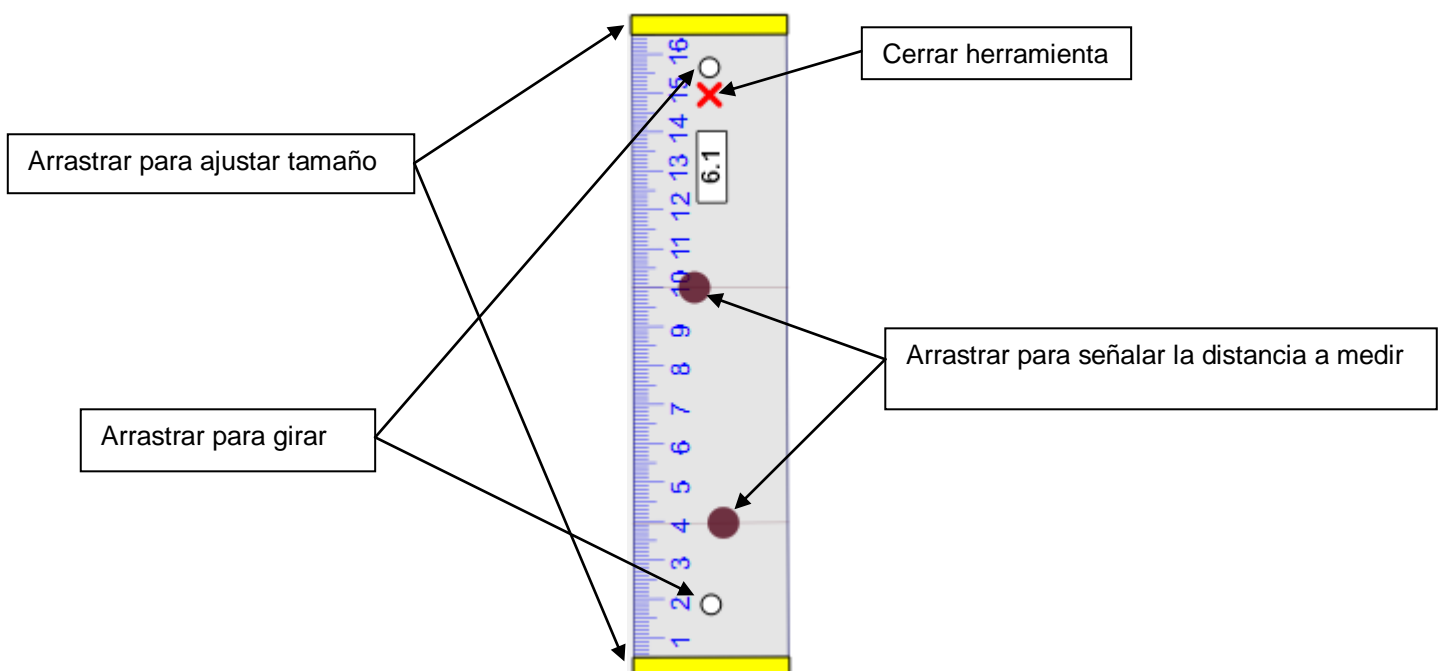
Con la configuración Ajustar a líneas de cuadrícula activada, el semicírculo graduado ajustará su posición en la cuadrícula.

Si el ajuste "Destello al ajustar" está activado, el punto focal del Semicírculo graduado (donde se juntan las guías de ángulo) destellará cuando se ajuste a los vértices de un objeto, al controlador del extremo de una línea o a los vértices de la cuadrícula (si el ajuste Ajustar a líneas de cuadrícula está activado). (Configuración de efectos visuales).

### 7.4.12.3.- REGLA



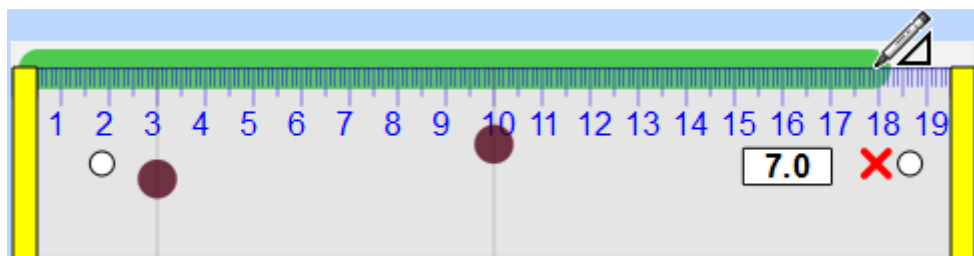
Al pulsar sobre el icono nos aparece esta herramienta.



Si desea trazar una línea recta a lo largo de la regla, empiece arrastrando el puntero sobre el área situada por encima del borde superior de la regla (el puntero adoptará la forma de un lápiz, tal como se muestra en la siguiente imagen).

La línea pasará rápidamente al borde.

**Nota: si continúa el trazo, la línea se detendrá al final de la regla.**



#### 7.4.12.4.- TECLADO EN PANTALLA

Abre la función de teclado en pantalla incorporada en el sistema operativo.



#### 7.4.12.5.- BLOQUEO DE PANTALLA

Esta función permite bloquear toda la pantalla o solo una parte.

El bloqueo de pantalla es una ventana móvil que cubre todas las aplicaciones que se están ejecutando.

Es posible mover este bloqueo para ver la información que se oculta debajo o bien crear una zona de recorte transparente que muestre la información oculta.

Esto es útil para las presentaciones en las que desee mostrar u ocultar gradualmente una parte de un diagrama o diapositiva.

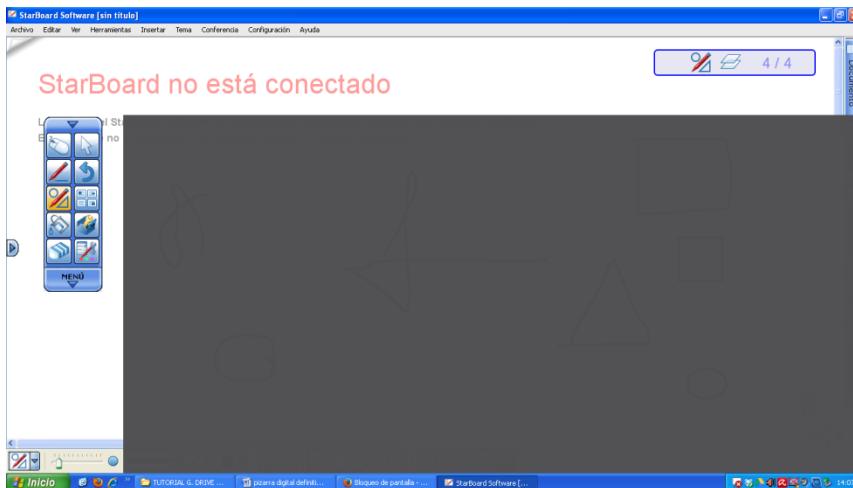
#### ABRIR EL BLOQUEO DE PANTALLA

Para crear un bloqueo de pantalla se utiliza la opción de menú **Herramientas - Accesorios - Bloque de pantalla**.

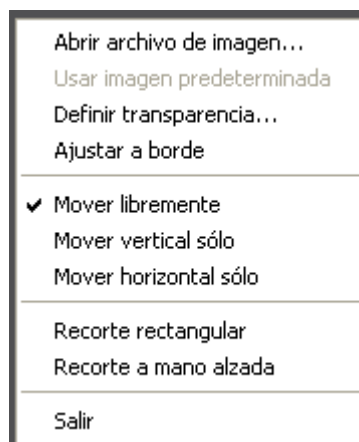
Se creará una ventana gris que cubre toda la pantalla:



Si pinchamos y arrastramos se nos moverá esta pantalla gris y podremos ver parte del escritorio



Si pinchamos en la pantalla, se nos abre un desplegable con las siguientes funciones:



- **Abrir archivo de imagen....**

Podemos especificar un archivo de imagen para usar como bloqueo de pantalla

Esto permite explorar archivos de imagen (formatos de mapa de bits como JPEG, BMP o PNG). Elegimos la imagen deseada, y esta ocupará el lugar de la pantalla gris.

- **Usar imagen predeterminada**

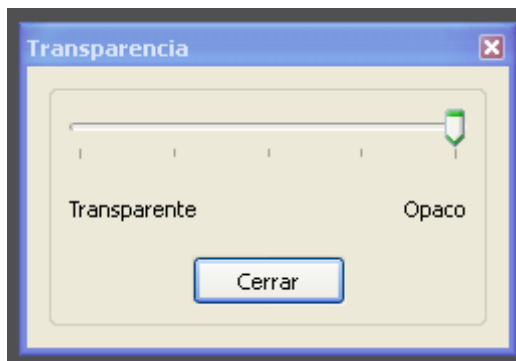
Si ha especificado un archivo de imagen para usarlo como imagen de bloqueo de pantalla, puede volver a seleccionar el archivo de imagen que estaba seleccionado de forma predeterminada.

El bloqueo de pantalla se establecerá de nuevo en una ventana gris.

- **Definir transparencia...**

El nivel de transparencia del bloqueo de pantalla se puede especificar.

Al pulsar sobre **Definir transparencia....**, se abre el siguiente cuadro de diálogo:



Utilice el control deslizante para ajustar el nivel de la transparencia y haga clic en **Cerrar** para aceptar las opciones.

- **Ajustar al borde**

Sirve para recuperar la posición original del bloqueo de pantalla ocupando toda la pantalla.

Esta opción es conmutable, es decir, se puede desactivar volviendo a seleccionar la opción.

Es posible seleccionar si el bloqueo de pantalla recuperará o no su posición original cuando se mueve cerca del borde de la pantalla. Si está seleccionado, acercamos arrastrando y cuando esté cerca del borde soltamos, da la impresión de que un imán actuara para dejar la pantalla de bloqueo ocupando toda la pantalla del monitor.

**Mover el bloqueo de pantalla por la pantalla** existen 3 opciones.



Para seleccionar una de estas opciones, haga clic en la ventana de bloqueo de pantalla con el ratón o el lápiz de StarBoard y, a continuación, seleccione la opción de menú adecuada.

- **Mover libremente:** permite mover la ventana de bloqueo de pantalla en cualquier dirección. Esta opción es el valor predeterminado.
- **Mover vertical sólo:** permite mover la ventana de bloqueo de pantalla verticalmente, pero no en horizontal.
- **Mover horizontal sólo:** permite mover la ventana de bloqueo de pantalla horizontalmente, pero no en vertical.

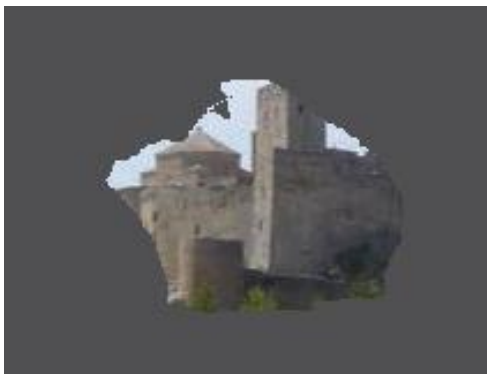
**Crear un recorte para mostrar la información que se oculta debajo.** Se utiliza para mostrar fragmentos de la pantalla oculta debajo del bloqueo de pantalla.

Se pueden utilizar dos tipos de recortes:

- **Recorte rectangular:** permite crear una zona rectangular transparente. Para ello pinchamos en un punto, y arrastrando creamos un rectángulo como vemos en el siguiente ejemplo.



- **Recorte a mano alzada :** permite crear una zona transparente a mano alzada y arrastrando creamos la ventana deseada como vemos en el siguiente ejemplo.



Nota: si hace clic en un recorte transparente en la ventana de bloqueo de pantalla, el menú no se mostrará.

- **Salir.**

Para cerrar la ventana de bloqueo de pantalla, haga clic en la ventana donde el bloqueo de pantalla está activo con el ratón o el lápiz de StarBoard y seleccione la opción de menú **Salir**.

#### 7.4.12.6.- REGISTRADOR DE PANTALLA

Permite grabar las acciones que realicemos en la PDI



Está formado por los siguientes botones:



**(Iniciar grabación):** Empieza a grabar los eventos que tienen lugar en la pantalla.



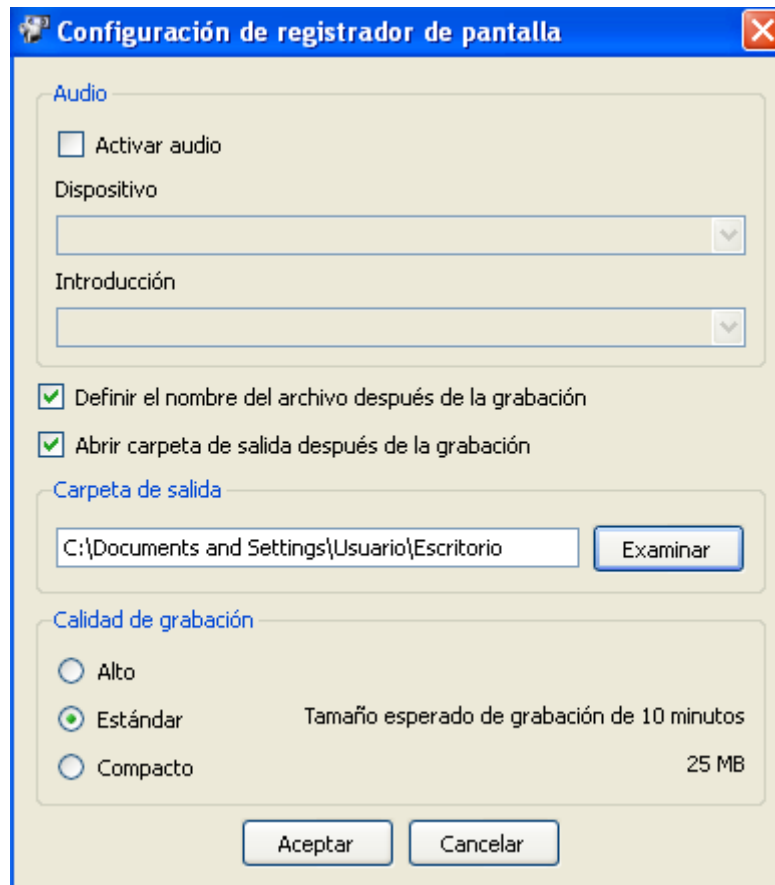
**(Pausar grabación/Reanudar grabación):** Pone en pausa la grabación o la reanuda.




**(Detener grabación):** Detiene la grabación. Este botón aparece cuando se ha iniciado la grabación.





**(Configuración): (Configuración):** Permite especificar las opciones para la sesión de grabación de pantalla, como, por ejemplo, la carpeta en la que se almacenarán los archivos de vídeo.




Para empezar, seleccione el botón **Iniciar grabación** . El registrador de pantalla se ocultará (para que vuelva a estar visible, pase el puntero por encima de la última posición que ocupaba el registrador de pantalla).

A continuación, se comienza a grabar. La secuencia de eventos que realice se grabará.

Si debe poner en pausa la grabación en cualquier momento, haga clic en el botón **Pausar grabación** .

Para reanudar la grabación después de la pausa, haga clic en el botón **Reanudar grabación** .

1. Cuando termine de grabar, haga clic en el botón **Detener grabación** .

2. Se mostrará un cuadro de diálogo **Guardar como** en el que puede especificar un nombre de archivo y una carpeta para guardar la grabación. La grabación se guardará como un archivo de vídeo.

Los archivos de vídeo creados con el registrador de pantalla se pueden reproducir en el reproductor de vídeo un ordenador o en cualquier software de reproducción multimedia.

#### 7.4.12.7.- ENFOQUE



Esta opción nos permite ocultar o dar un grado de transparencia a toda la pantalla menos una parte que puede ser circular o cuadrada, de forma que podemos desplazarla por la pantalla para descubrir alguna parte de ella.

Al pulsar sobre el icono se activa y aparece este menú:

Aquí podemos seleccionar la forma entre circular y cuadrada.

Aquí tenemos 3 opciones que nos permiten ampliar la visualización de los objetos, hasta el triple.

Aquí podemos fijar el tamaño del círculo visible.

Aquí podemos modificar el grado de opacidad de la pantalla.

### 7.4.12..8.- CRONÓMETRO



Nos permite colocar en pantalla un cronómetro.

Al pulsar sobre esta opción nos parece éste cronómetro:

Como vemos hay tres manecillas. La roja es la de los segundos del cronómetro propiamente dicho. La azul que es la de las horas, y la verde la de los minutos.

El cronómetro puede trabajar a descontar tiempo, o a ver cuanto tiempo cuesta.

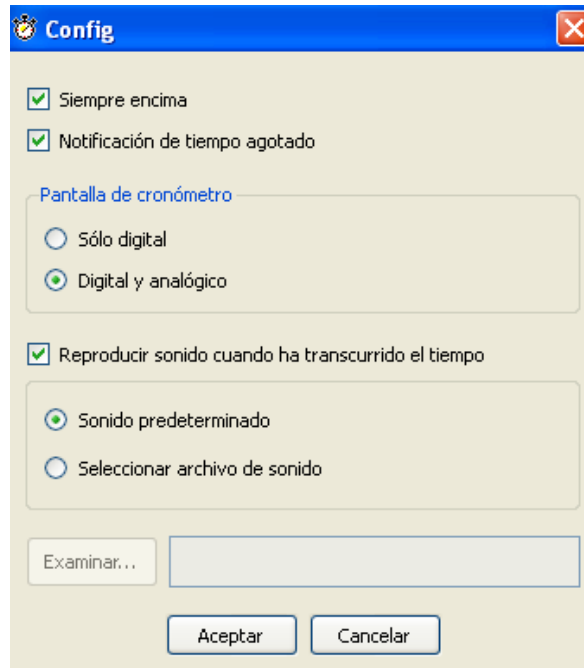
En la parte inferior tenemos estos botones:


- Salir de la aplicación
- Configurar.
- Restablecer el cronómetro a cero.
- Iniciar el cronómetro.

Para que el cronómetro trabaje a descontar tiempo (Cuenta atrás), pondremos un tiempo en el reloj arrastrando la saeta/s con el ratón y pulsamos en (Iniciar el cronómetro).

Para que el cronómetro trabaje a ver cuánto tiempo cuesta, ponemos el cronómetro a cero y pulsamos en (Iniciar el cronómetro).

Pulsando en configurar ,podremos ejercer distintas opciones del cronómetro.



También podemos minimizar, maximizar o cerrar el cronómetro con 

#### 7.4.12.9.- CAPTURA DE PANTALLA

Nos permite capturar una pantalla entera o parte de ella.

Al pulsar sobre el icono, nos aparece este menú de opciones:



(Captura de escritorio): Captura todo el escritorio.



(Captura de ventana): Captura la ventana seleccionada.




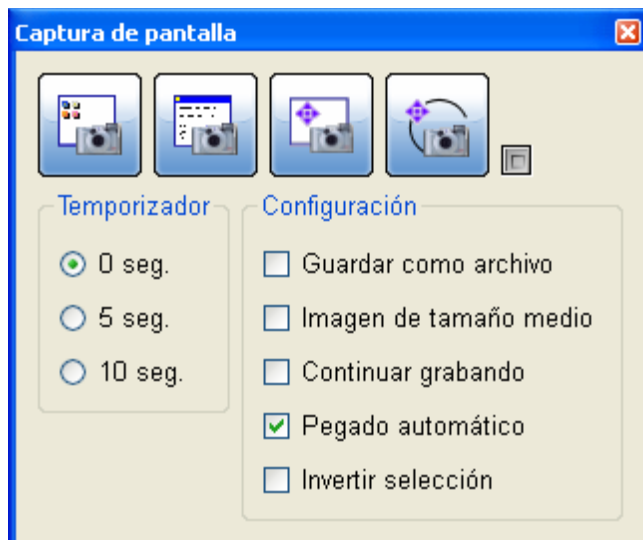
(Capturar selección arrastrada): Captura el área rectangular especificada arrastrando con el lápiz. Puede ser de la misma pantalla de la PDI o de cualquier otra (escritorio, documentos ... que tengamos abiertos), en este caso abríamos el documento deseado pulsándolo en la barra inferior.





(Captura a mano alzada): Captura el área rodeada por la línea trazada a mano alzada.

Al pulsar sobre el cuadradillo  de la parte inferior derecha nos quedará la ventana de la siguiente forma:



**Temporizador:** Establece el tiempo hasta el inicio de la captura.

Si el usuario selecciona un intervalo de tiempo distinto de 0 segundos, cuando se acciona una captura de pantalla, aparece un temporizador de cuenta atrás en la parte superior derecha de la pantalla. Muestra la cuenta atrás para llevar a cabo la captura de pantalla.

**Configuración:** Establece las opciones de esta característica.

**Guardar como archivo:** La imagen capturada se guarda con una de las siguientes extensiones de archivo (.bmp, .jpg, .png, .tiff).

**Imagen de tamaño medio:** Reduce el tamaño de la imagen capturada a tamaño medio.

**Continuar disparando:** El accesorio de captura de pantalla permanece abierto después de capturar la pantalla, y se pueden capturar imágenes de forma continuada.

**Pegado automático:** La imagen capturada se inserta automáticamente al final del tema de la Pizarra.

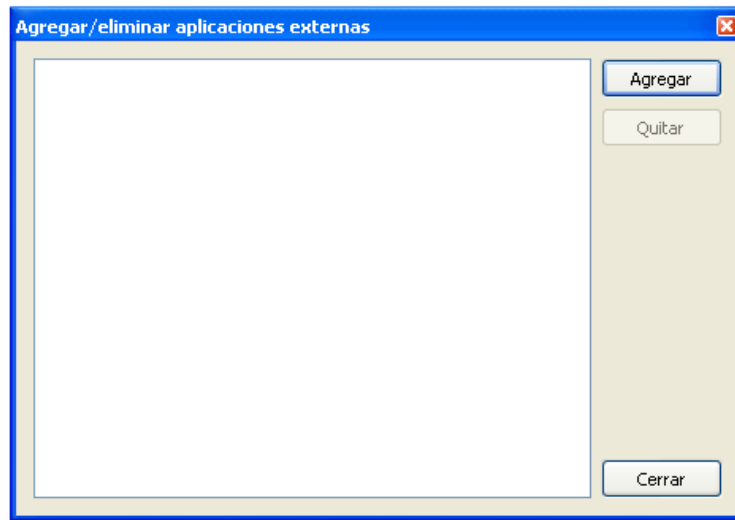
**Invertir selección.** Nos hace una captura de toda la pantalla excepto de la zona seleccionada.

#### 7.4.12.10.- AGREGAR/ELIMINAR APLICACIONES EXTERNAS

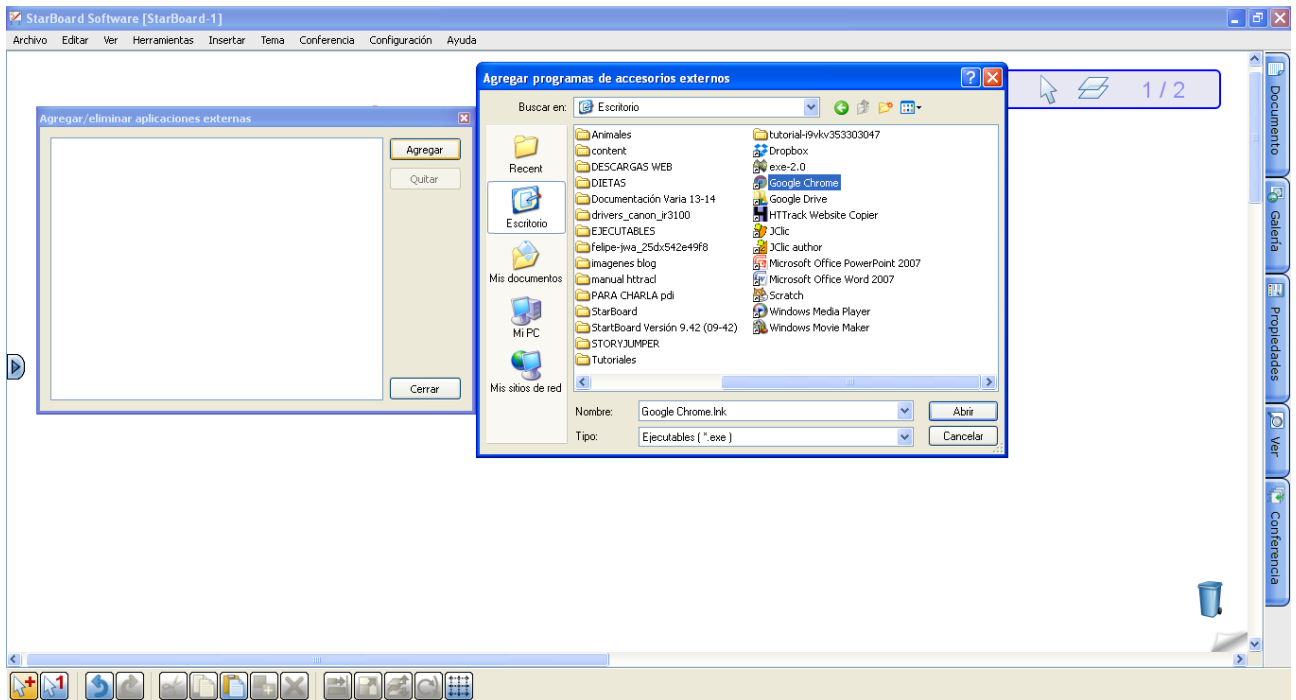
Nos permite fijar una serie de aplicaciones para que las podamos lanzar sin necesidad de salir del StarBoard.

Añadimos programas, archivos, etc. en el menú de accesorios.

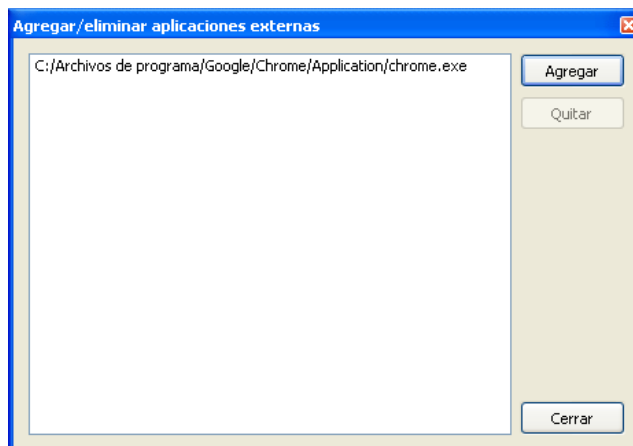
Si clicamos en el icono, nos saldrá una pantalla en la que picamos en **Agregar**.



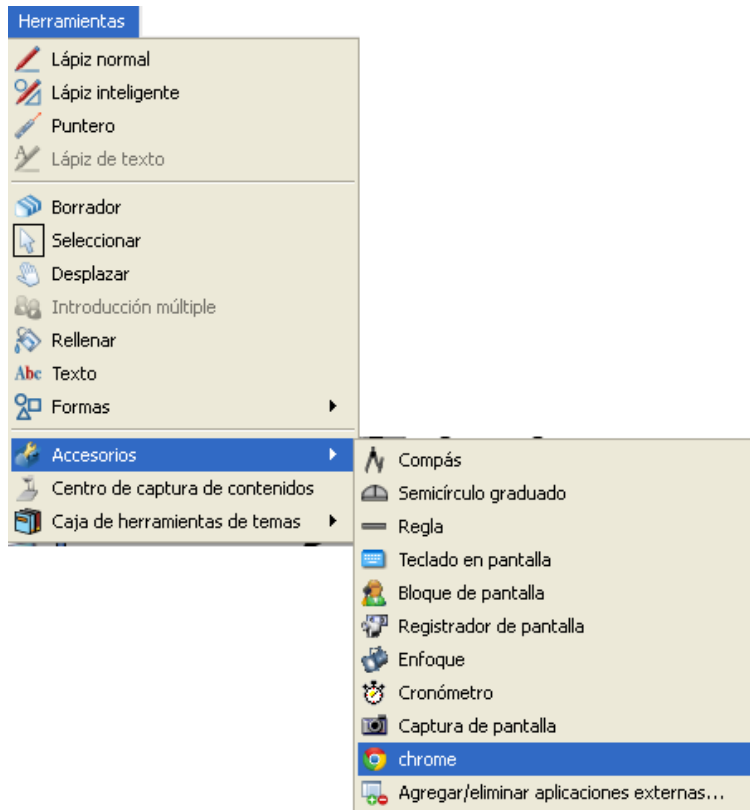
Nos llevará a nuestro disco duro donde podremos elegir qué vamos a agregar.  
Si elegimos por ejemplo Google Chrome y clicamos en Abrir,




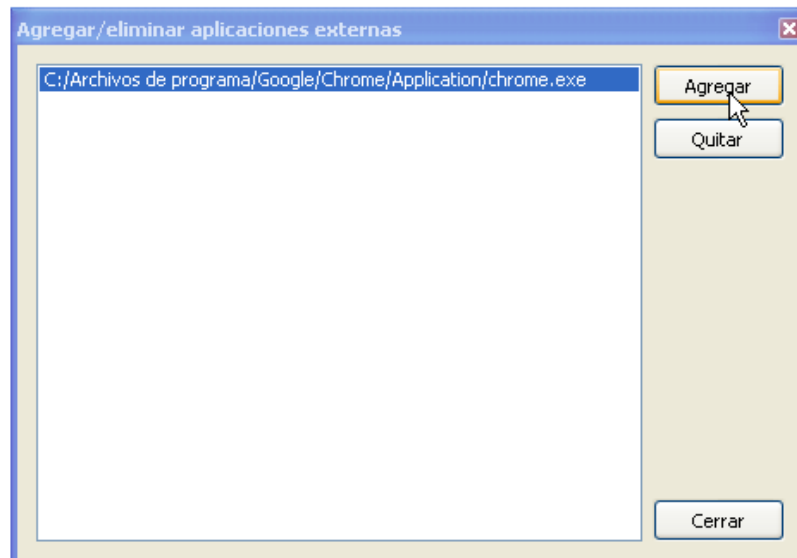
Podremos ver:



Ahora ya tenemos el acceso directo a Internet desde el menú de accesorios o como icono directo en la barra de herramientas, si así lo queremos. Como vemos, esta opción es muy interesante.



Si queremos quitar la aplicación, pulsamos en el icono  y a continuación en **Quitar**.



#### 7.4.13.- CENTRO DE CAPTURA DE CONTENIDOS

Es una herramienta que sirve para grabar fotos y películas, así como para pegarlas en el StarBoard Software o guardarlas como un archivo.

Cámara recomendada: Cámara de documentos StarBoard DCHD-5M

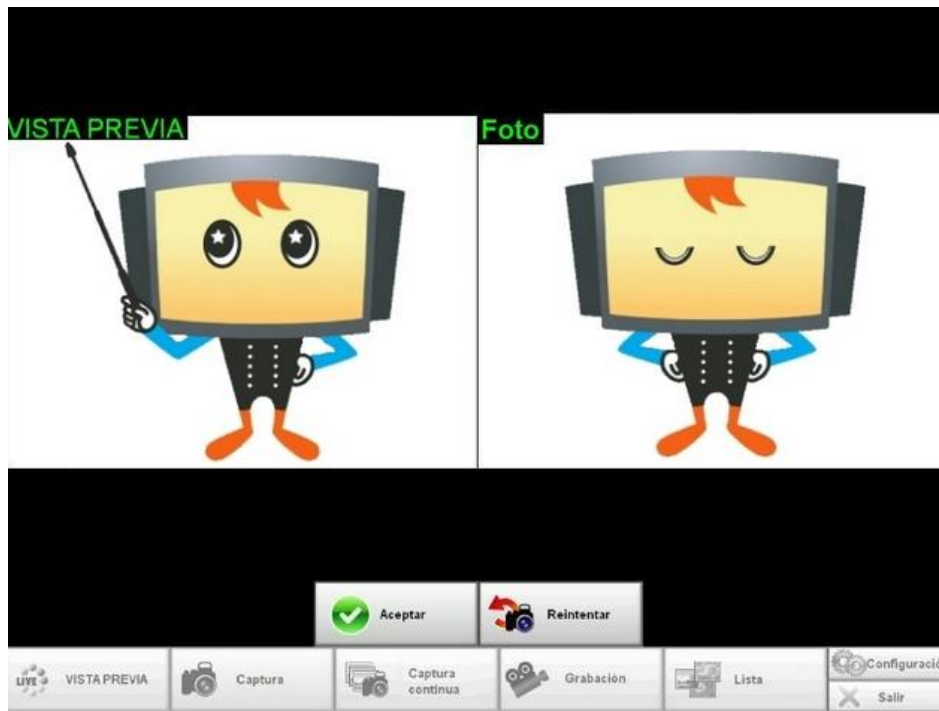




Cuando se inicia el Centro de captura de contenido, se muestra la siguiente ventana. El área mostrada por la mascota de StarBoard muestra la vista previa de la imagen capturada por la cámara.



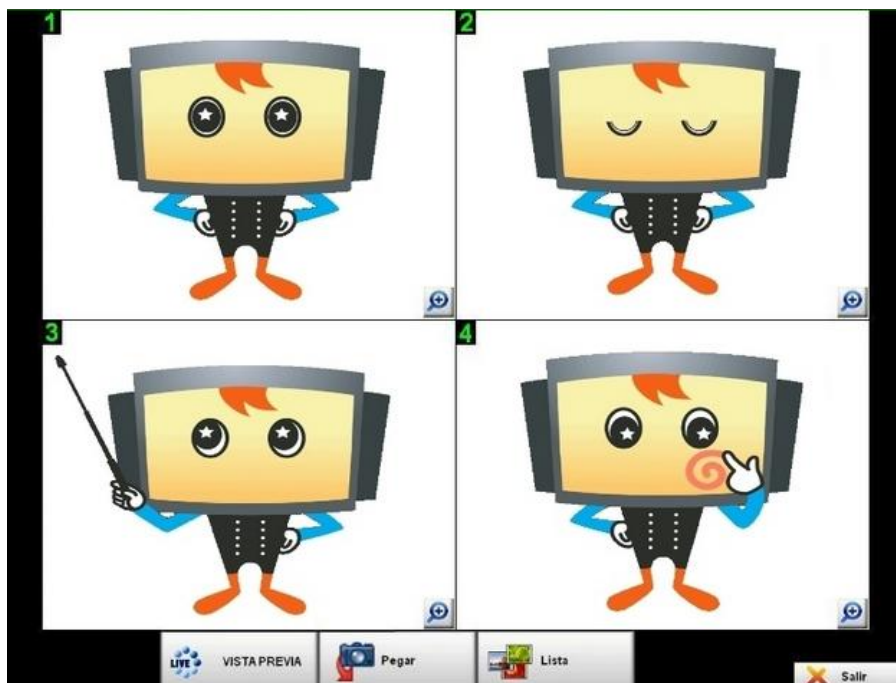
 <b>VISTA PREVIA</b>	Se muestra la vista previa de la imagen.
 <b>Captura</b>	Se captura una foto.
 <b>Captura continua</b>	Se capturan fotos continuamente.
 <b>Grabación</b>	Captura películas.
 <b>Lista</b>	Se muestran fotos y películas en una lista.
 <b>Configuración</b>	Se muestra la ventana de configuración.
 <b>Salir</b>	Se sale de este complemento.


Cuando se realiza la captura de una foto, la pantalla cambia a la siguiente pantalla.





 <b>Aceptar</b>	La foto capturada es añadida a la lista de fotos capturadas y la pantalla cambia al modo de resultados capturados.
 <b>Reintentar</b>	La foto capturada no es añadida a la lista de fotos capturadas y la pantalla vuelve al modo VISTA PREVIA.

Cuando se completa la captura de una foto, la pantalla cambia a la siguiente pantalla. Si se utiliza la captura continua, se muestran todos los resultados de la captura continua.






 <b>Pegar</b>	La foto mostrada se pega en el StarBoard Software. Si se muestran varias fotos, todas ellas se pegan en el StarBoard Software.
--	--

	<p>Cuando se realiza un pegado, se crea una nueva página en el tema pizarra del StarBoard Software y se pegan las fotos en esta página.</p>
	<p>Se amplía la foto para que llene la pantalla entera. En la pantalla de zoom, se muestra el botón Atrás en vez del botón Zoom.</p>
	<p>La pantalla vuelve al estado previo de la pantalla de zoom.</p>




Cuando se completa la captura de una película, la pantalla cambia a la siguiente pantalla.



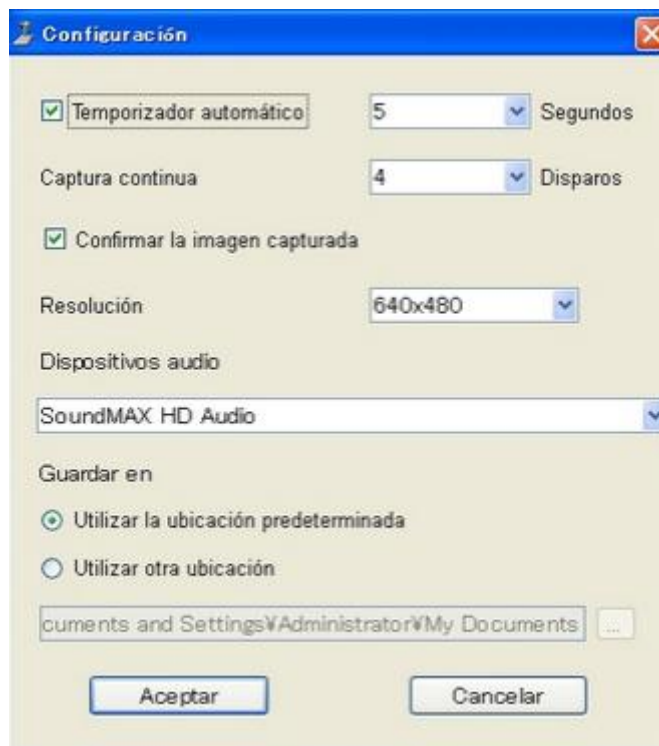
	<p>Reproducir</p>	<p>La película se reproduce. Durante la reproducción, este botón se convierte en el botón Pausa.</p>
	<p>Pausa</p>	<p>Pone en pausa la película en reproducción. Cuando está en pausa, el botón se convierte nuevamente en el botón Reproducción. Cuando se pulsa el botón Reproducción de nuevo, se vuelve a reproducir desde el punto en el que la película se había puesto en pausa.</p>
	<p>Pegar</p>	<p>La película mostrada se pega en el StarBoard Software. Al pegar una película, esta se pega como un tema película en el StarBoard Software.</p>

Cuando se pulsa el botón Lista, la pantalla cambia a la siguiente pantalla.



 <b>Ver</b>	Se muestra la foto o película seleccionada. Se pueden seleccionar hasta un máximo de 9 fotos; cuando se seleccionan varias fotos, estas se muestran en una lista.
 <b>Cargar</b>	Carga las imágenes y películas guardadas.
 <b>película / Foto</b>	Cambia entre la pantalla de la lista de fotos y la de la lista de películas.

La configuración mostrada en la pantalla inferior puede ajustarse para las operaciones de este complemento.



Casilla de verificación del temporizador automático	Se puede seleccionar para capturar fotos automáticamente durante la captura continua. Si no se selecciona el temporizador automático, especifique usted mismo el intervalo de captura.
Nº de segundos del intervalo del temporizador automático	Especifique el número de segundos del intervalo cuando se utilice el temporizador automático. Esto no estará disponible si el temporizador automático no está activado.
Cantidad en la captura continua	Especifique el número de fotos que desea capturar cuando utilice la captura continua. La captura continua finaliza cuando se alcanza este número. Es posible interrumpir la captura continua pulsando el botón VISTA PREVIA durante la captura continua.
Resolución	Seleccione la resolución de la vista previa de imágenes, fotos y películas. La resolución que es posible seleccionar depende de la resolución de la cámara utilizada.
Dispositivos de audio	Puede seleccionar un dispositivo de audio.
Guardar en	Define la ruta de acceso destino donde se guardará la foto/película.

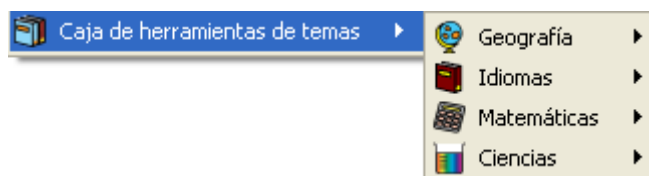
Precauciones

1	Se puede capturar cualquier número de fotos. No obstante, únicamente las 50 primeras pueden mostrarse en la lista.
2	En Windows, las fotos se guardan en formato PNG y las películas en formato WMV. En Mac, las fotos se guardan en formato PNG y las películas en formato MOV.
3	Es posible seleccionar un máximo de 9 fotos. No es posible seleccionar varias películas.
4	Si no hay espacio suficiente en el disco, no será posible capturar fotos y películas. Asegúrese de que hay espacio suficiente en disco antes de seguir realizando capturas,
5	No es posible capturar películas de más de 10 minutos. La captura finaliza

	automáticamente después de 10 minutos.
6	No se puede grabar audio.
7	No utilice la función de suspensión de su equipo cuando se esté ejecutando el complemento Centro de captura de contenido.
8	Si se selecciona una resolución alta cuando se capturan películas, puede que se produzca un desajuste entre el tiempo de captura y el tiempo de reproducción.
9	Dependiendo de la resolución seleccionada, puede que la película se reproduzca lentamente o que la película capturada aparezca deformada.

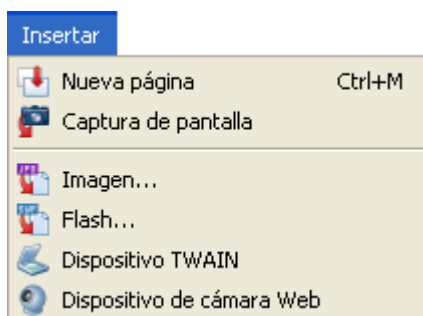
#### 7.4.14.- CAJA DE HERRAMIENTAS DE TEMAS

Facilita la labor del docente mediante ejercicios interactivos o enviándonos a la galería de imágenes sobre las siguientes materias:



#### 7.5.- INSERTAR

En este desplegable tenemos las siguientes opciones:



##### 7.5.1.- NUEVA PÁGINA

Agrega una página en blanco al final del tema Pizarra actual y muestra la página. La nueva página se agregará al final del tema Pizarra.

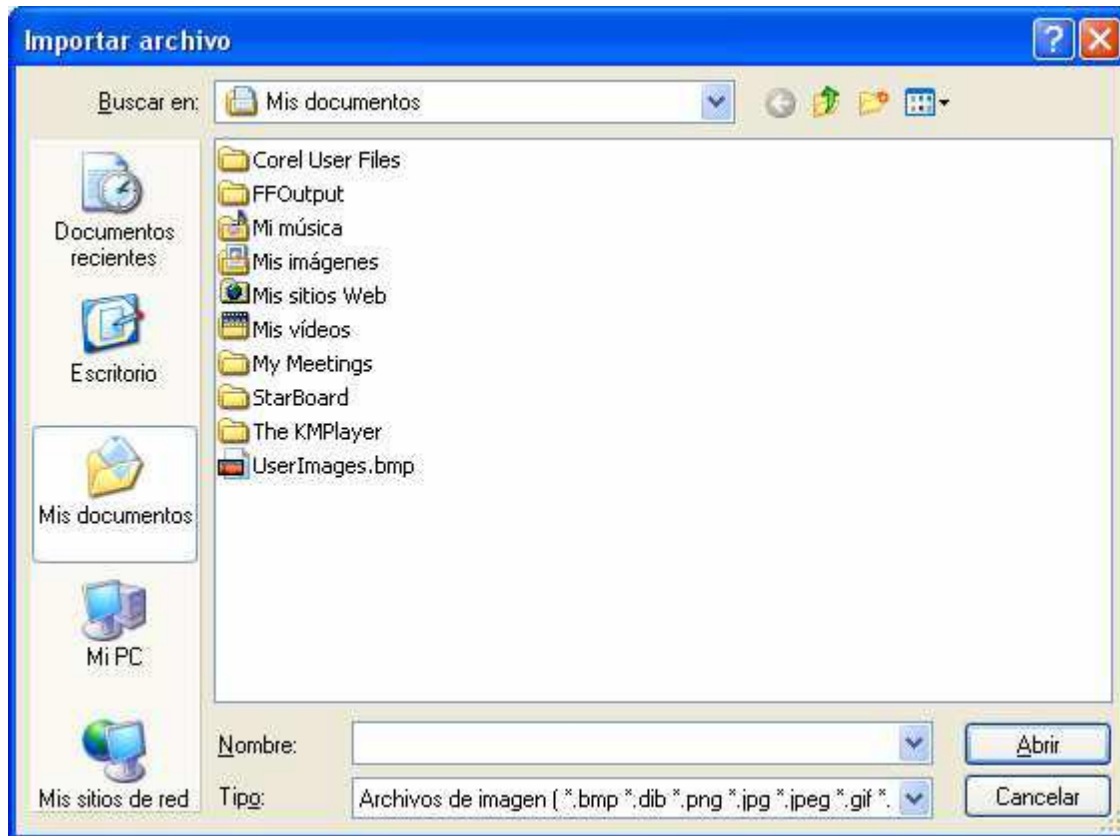
##### 7.5.2.- CAPTURA DE PANTALLA

Captura el contenido actual del escritorio, lo agrega como nueva página al final del tema Pizarra actual y muestra la página.

##### 7.5.3.- IMAGEN

Inserta una imagen en la página actual.

Al pulsar sobre esta opción, se nos abrirá la pantalla siguiente:



La típica ventana de Windows para que elijamos el fichero que deseamos traer a nuestra pantalla.

Buscaremos la que deseemos y pulsaremos en el botón Abrir o hacemos doble clic sobre ella.

La imagen que abramos, se nos colocará en el centro de la pantalla, pero nosotros podemos cambiarla de sitio, cambiarle el tamaño, girarla...

También podemos coger imágenes de la **Galería** arrastrándola hasta la pantalla o haciendo doble clic sobre la imagen.



#### 7.5.4.- FLASH

Inserta un archivo Flash (.swf) en la página actual.

Los ficheros de Flash son unos ficheros especiales, y quizás por ello, llevan un botón aparte, aunque muy parecido.

Se comporta igual que el de insertar una imagen.

Nota: Los archivos SWF (FLASH) suelen ser suficientemente pequeños para ser publicados en la World Wide Web en forma de animaciones o applets con diversas funciones y grados de interactividad. También son usados frecuentemente para crear animaciones y gráficos en otros medios, como menús para películas en DVD y anuncios de televisión.

Los archivos SWF pueden ser creados por el programa Adobe Flash, aunque hay otras aplicaciones que también lo permiten.

#### 7.5.5.- DISPOSITIVO TWAIN

Permite seleccionar un dispositivo TWAIN (escáner o cámara).

Es posible visualizar las imágenes de un dispositivo TWAIN conectado al ordenador. Los escáneres, las cámaras web y otras cámaras digitales son algunos ejemplos de dispositivos TWAIN.

Conecte un dispositivo TWAIN al ordenador.

1. Seleccione **Dispositivo TWAIN** en el menú **Insertar**.

Si solamente tiene instalado un dispositivo, el software TWAIN se iniciará.

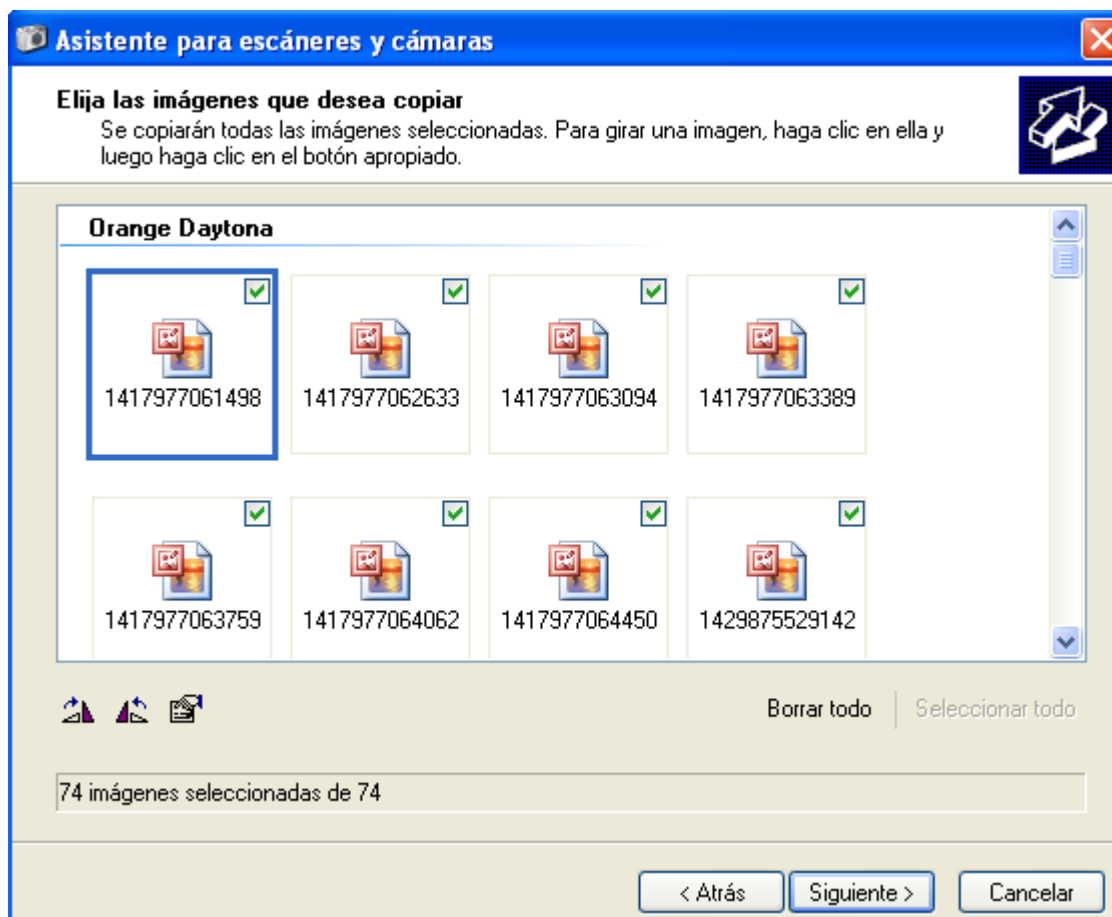


Si tiene más de un dispositivo TWAIN instalado, aparecerá un cuadro de diálogo **Seleccionar origen** con la lista de dispositivos disponibles.

2. Seleccione el dispositivo que desee usar y haga clic en **Seleccionar**.

Se iniciará el software y el controlador TWAIN que ha instalado para el dispositivo seleccionado.

Podremos ver, por ejemplo:



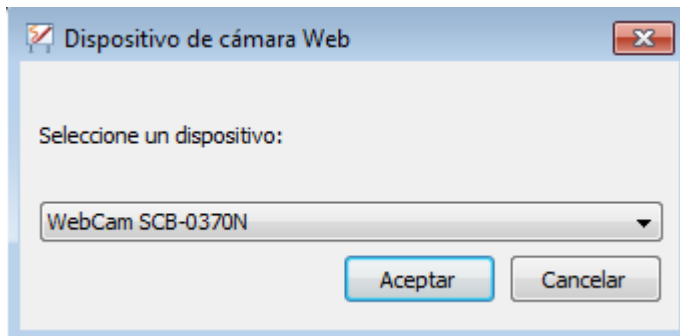
3. Elegimos en este caso la foto deseada y hacemos doble clic sobre ella. La foto se nos incrusta como una nueva página.

### 7.5.6.- DISPOSITIVO DE CÁMARA WEB

Abre un tema de la cámara web.

Puede mostrar imágenes de una cámara web conectada al equipo.

1. Conecte una cámara web al equipo.
2. Seleccione **Dispositivo de cámara Web** del menú **Insertar**.



Una vez seleccionado el dispositivo pulsamos en aceptar, y la cámara captará la imagen.



Las imágenes de la cámara se muestran en la pantalla.

Vemos que disponemos de la barra de herramientas que podremos utilizar, además de los siguientes iconos debajo de la imagen.



Toma una instantánea de la imagen de la pantalla añadiéndola a una nueva hoja.



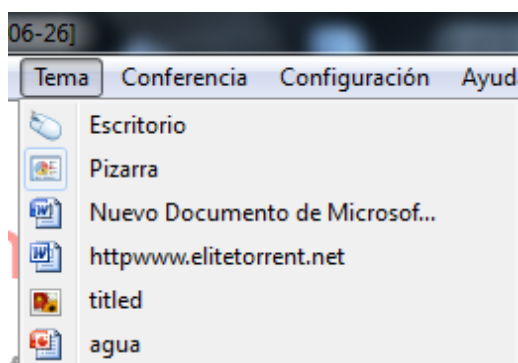
Parar- Volver a reproducir.



Ampliar- Reducir la pantalla.



Si selecciona un lápiz, puede dibujar en la pantalla.

## 7.6.- TEMA



StarBoard Software se inicia en el modo Pizarra.

De forma predeterminada, se muestra una pantalla en blanco.

Para cambiar entre el modo Pizarra  y el modo Escritorio, seleccione  (Escritorio) en la barra de herramientas.

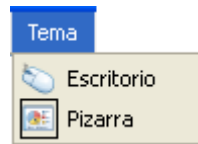
Tenemos dos modos de trabajo en la PDI, que son:

Modo Pizarra  Pizarra

Modo Escritorio  Escritorio

StarBoard Software se inicia en el modo Pizarra. De forma predeterminada, se muestra una pantalla en blanco.

Para cambiar entre el modo Pizarra y el modo Escritorio, seleccione **Tema** en la barra de menús.



### Seleccionar el modo Pizarra

Se muestra una página blanca con barras de desplazamiento.

El espacio disponible se expandirá en la esquina inferior derecha de la pantalla a medida que se vayan agregando las anotaciones.

El modo Pizarra tiene dos modos de vista: el modo de pantalla completa y el modo de ventana (visto en el punto **Pantalla completa (Ver – Pantalla completa)**)



## Seleccionar el modo Escritorio

Se muestra el contenido actual del escritorio del equipo junto con la barra de herramientas.

Este modo permite controlar el equipo directamente desde la StarBoard a través del lápiz y también agregar anotaciones en la pantalla.

Al hacer clic sobre alguna herramienta de dibujo de la barra de herramientas, hace una captura de la pantalla agregándola como una nueva hoja.

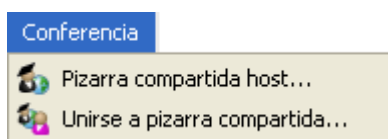


Al pasar del modo pizarra al modo escritorio, se nos crea una nueva página con lo que tengamos en la pantalla inmediatamente inferior a la pantalla de la PDI. En ella podremos realizar la edición que creamos oportuna.

Al pasar del modo pizarra al modo escritorio, si no realizamos ninguna nueva acción, no se nos crea una nueva página y para volver al modo escritorio hacemos lo descrito en la siguiente figura:





## 7.7.- CONFERENCIA




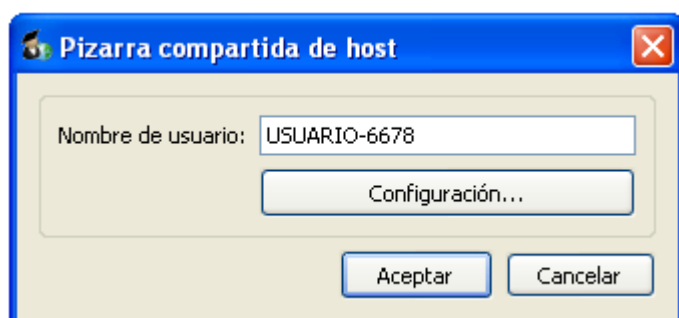
La función Conferencia mediante StarBoard permite crear una pizarra compartida, donde varias StarBoards se encuentran unidas en red y pueden compartirse para llevar a cabo presentaciones.

Cada StarBoard tiene la capacidad de alojar una sesión de pizarras compartidas o conectarse a una de ellas.

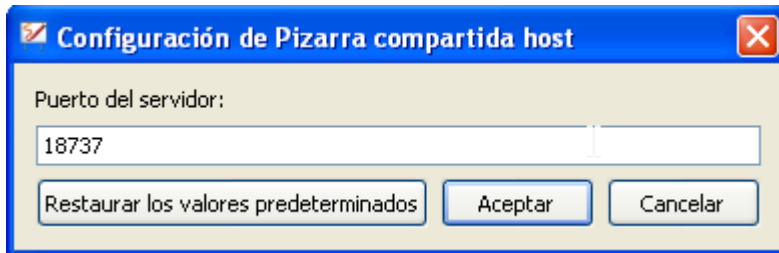
Para abrir la función Conferencia, utilice las opciones del menú **Conferencia**.

- **Pizarra compartida host** : crea una sesión online en la pizarra donde estamos.
- **Unirse a pizarra compartida** : para unirse a una sesión online en otra pizarra.

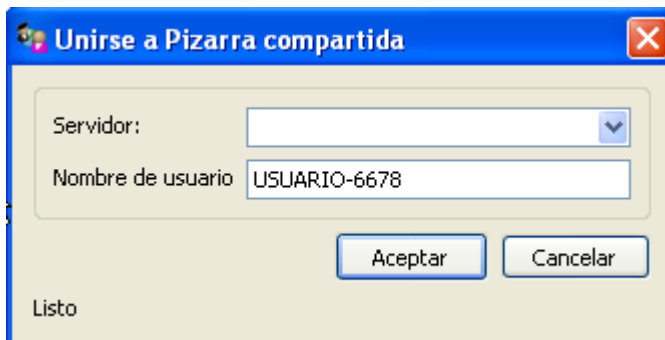
Al pulsar en , nos lleva a



Pulsando en configuración, obtendremos el puerto del servidor, necesario para quien desee unirse a la pizarra compartida.



Quien desee unirse a la pizarra compartida pulsará en , llevándole a:

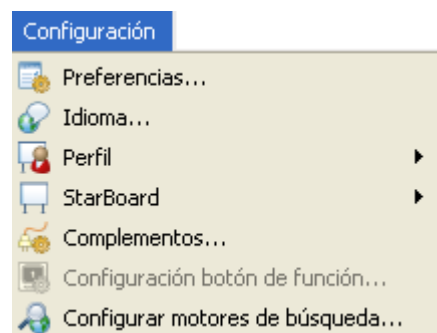


Donde tendrá que poner el puerto del servidor.

### Más información en Anexo 1

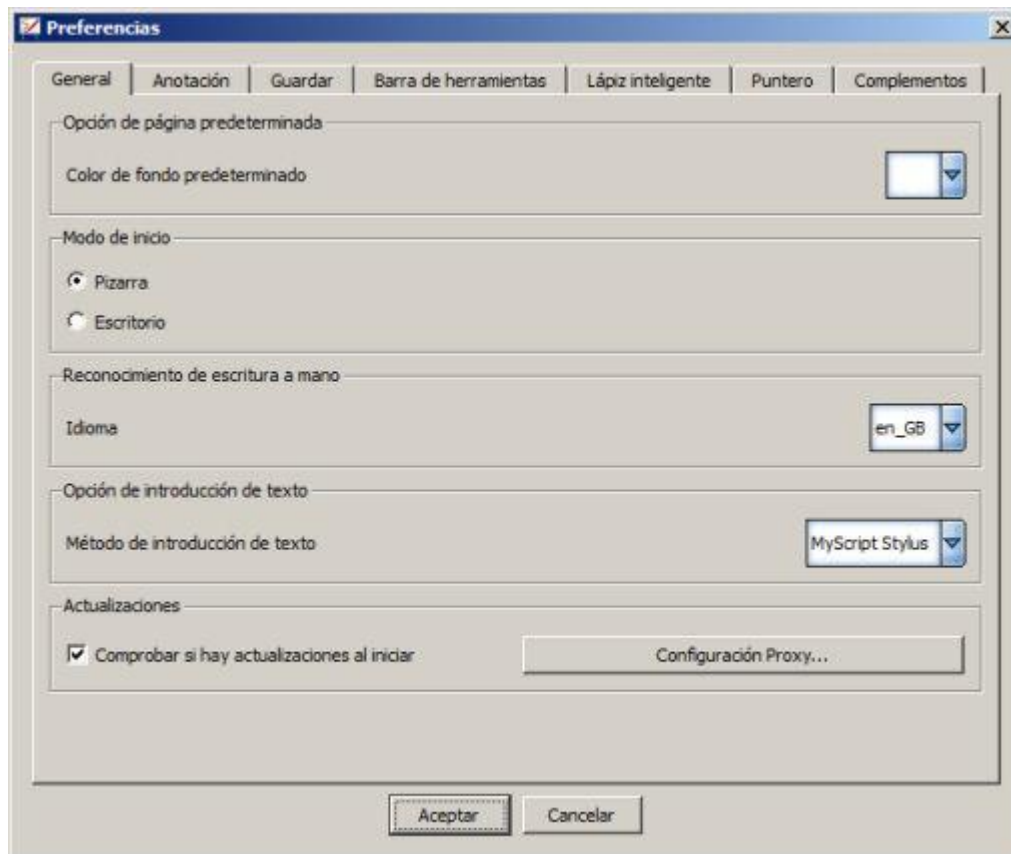
## 7.8.- CONFIGURACIÓN

Mediante el menú **Configuración** es posible cambiar las distintas opciones de configuración de StarBoard Software.



### 7.8.1.- PREFERENCIAS

Tenemos las siguientes funciones:



## Más en Anexo 2

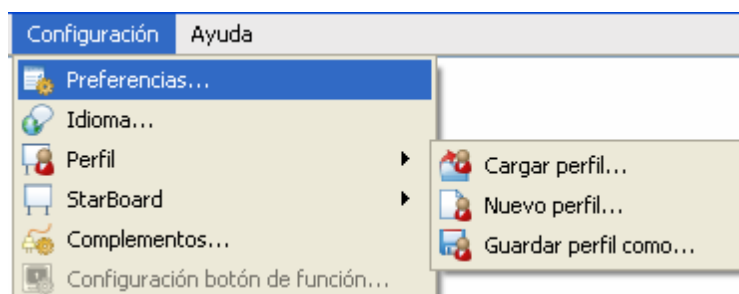
### 7.8.2.- IDIOMA

Podemos seleccionar el idioma que se usará en los mensajes de la pantalla de StarBoard Software.

### 7.8.3.- PERFIL

Se emplea para que cada usuario de la PDI adapte las prestaciones de la misma a sus necesidades.

Cada usuario cuando esté en modo activo, hará las modificaciones deseadas (personalizar comandos, ancho de lápiz ...).



Se puede establecer un perfil formado por una combinación de las distintas opciones de configuración de StarBoard Software.

Nos permite guardar perfiles y volverlos a cargar. Así cada profesor podrá tener la pizarra configurada a su gusto.

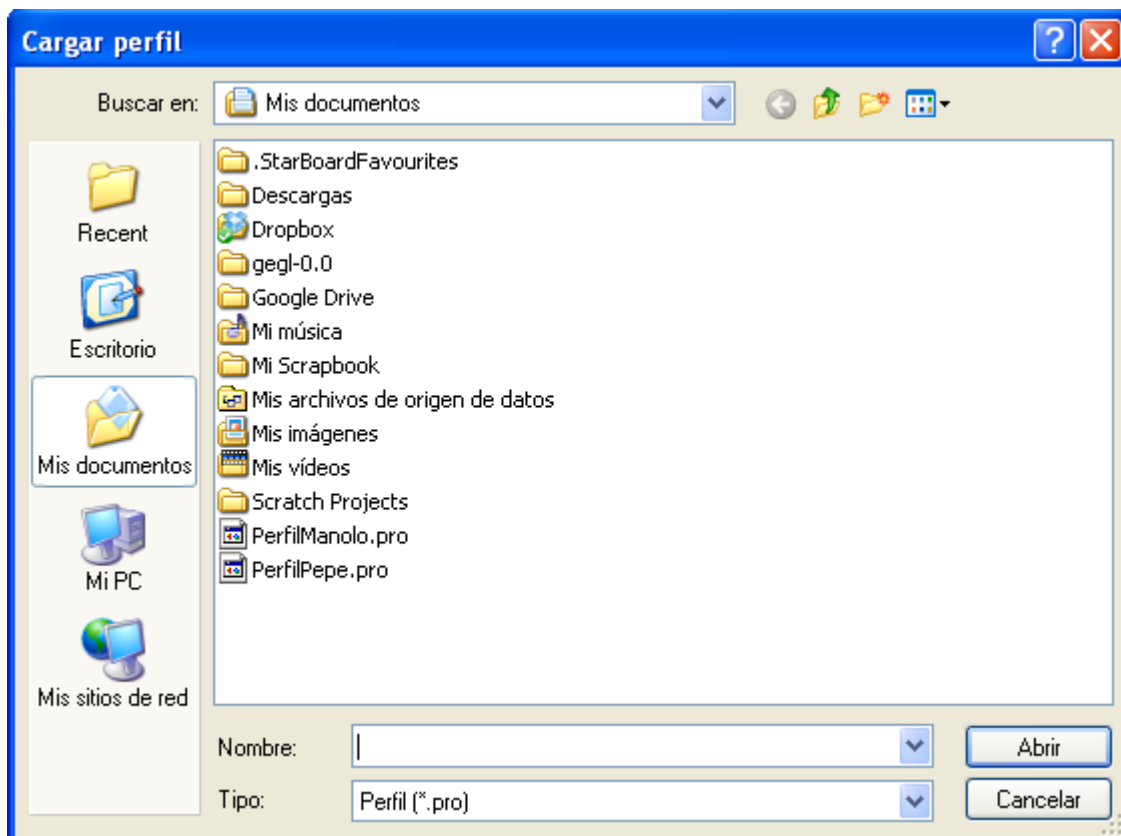
- **Cargar perfil** 

Carga los perfiles guardados con anterioridad en nuestro disco duro.

.Por ejemplo, si se han cargado los perfiles PerfilPepe y PerfilMamolo, al pulsar en



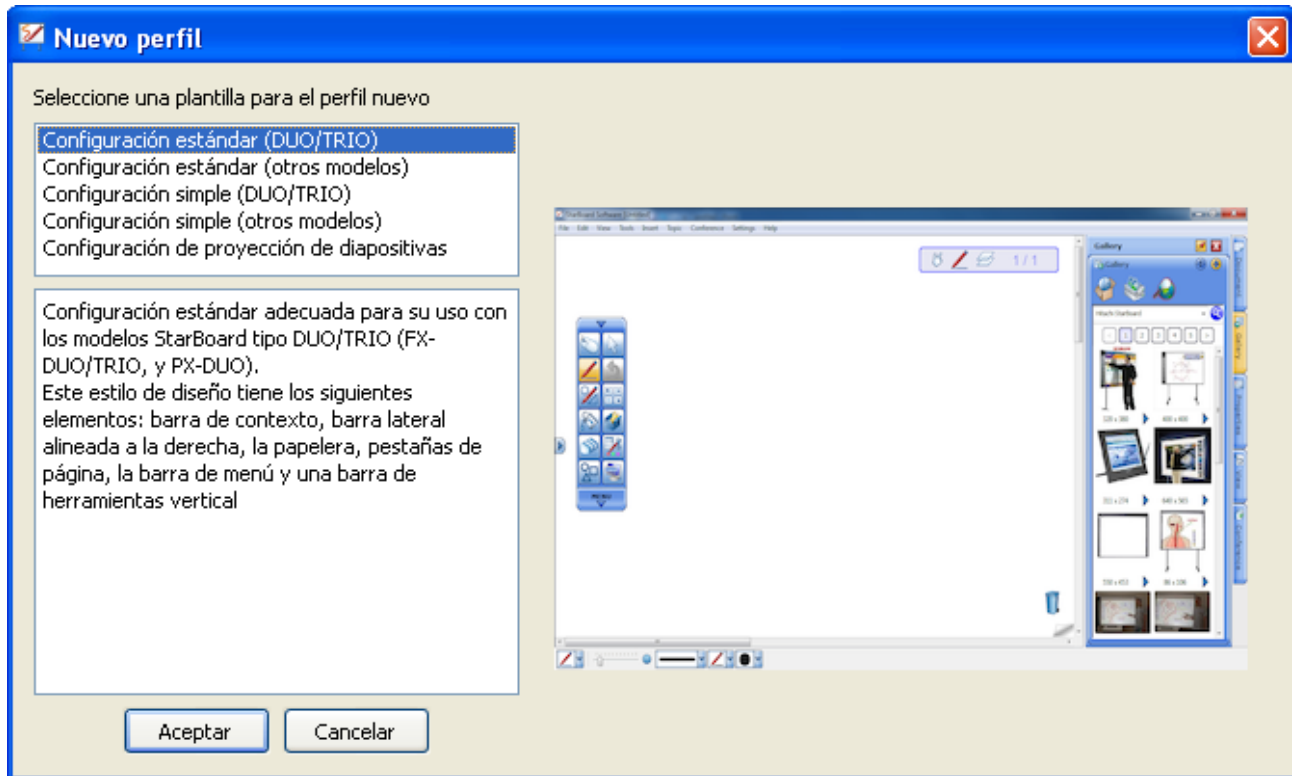
, nos lleva a nuestro disco duro, donde los localizaremos.



Si deseamos eliminar un perfil, lo eliminamos de nuestro disco duro.

- **Nuevo perfil** 





Selecciona uno de los perfiles predefinidos como una plantilla para crear un nuevo perfil.

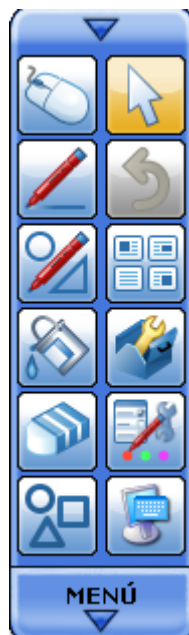
En el cuadro de diálogo **Nuevo perfil**, al seleccionar un perfil de la lista aparece una vista previa del perfil seleccionado en la parte derecha de la pantalla.


- **Guardar perfil como** 

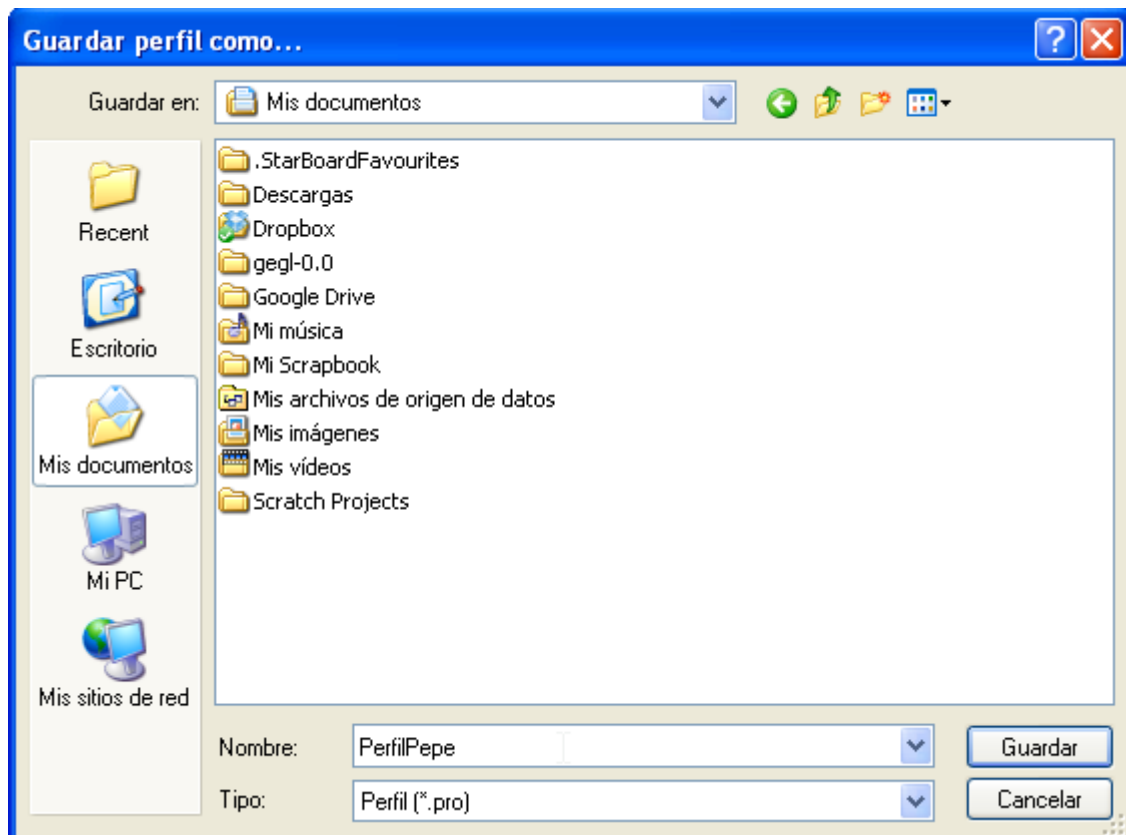
Guarda la configuración actual en un perfil.

Como ejemplo vamos a crear los perfiles PerfilPepe y PerfilManolo.

Supongamos que tengo la siguiente barra de herramientas:




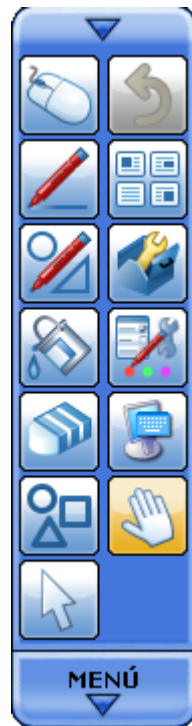
Pulsamos en **Guardar perfil como**  Nos aparece la siguiente imagen donde en la casilla Nombre pondremos PerfilPepe y pulsamos en Guardar (por ejemplo en Mis documentos).




Ya tenemos PrfilPepe creado.

Voy a crear el perfil PerfilManolo.

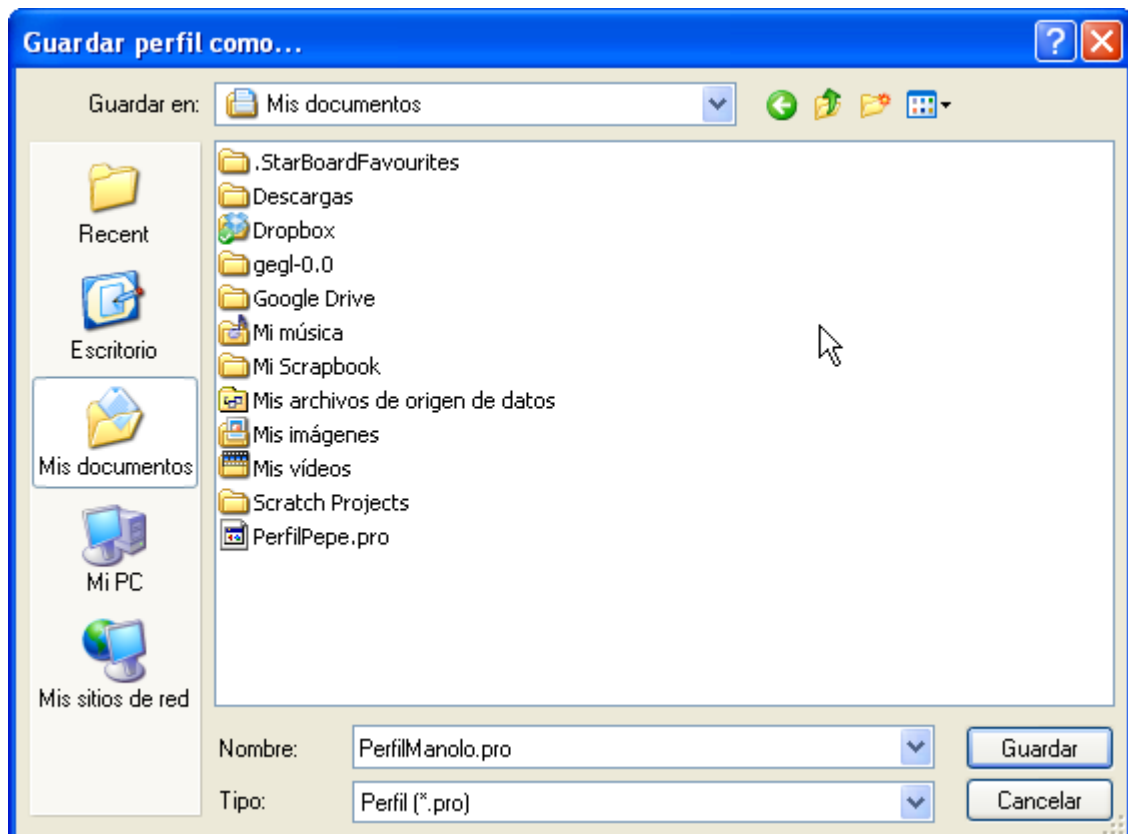
Para ver la diferencia voy a colocar en la barra de herramientas la herramienta de  Desplazar , de forma que la barra de herramientas me quedará de la forma:




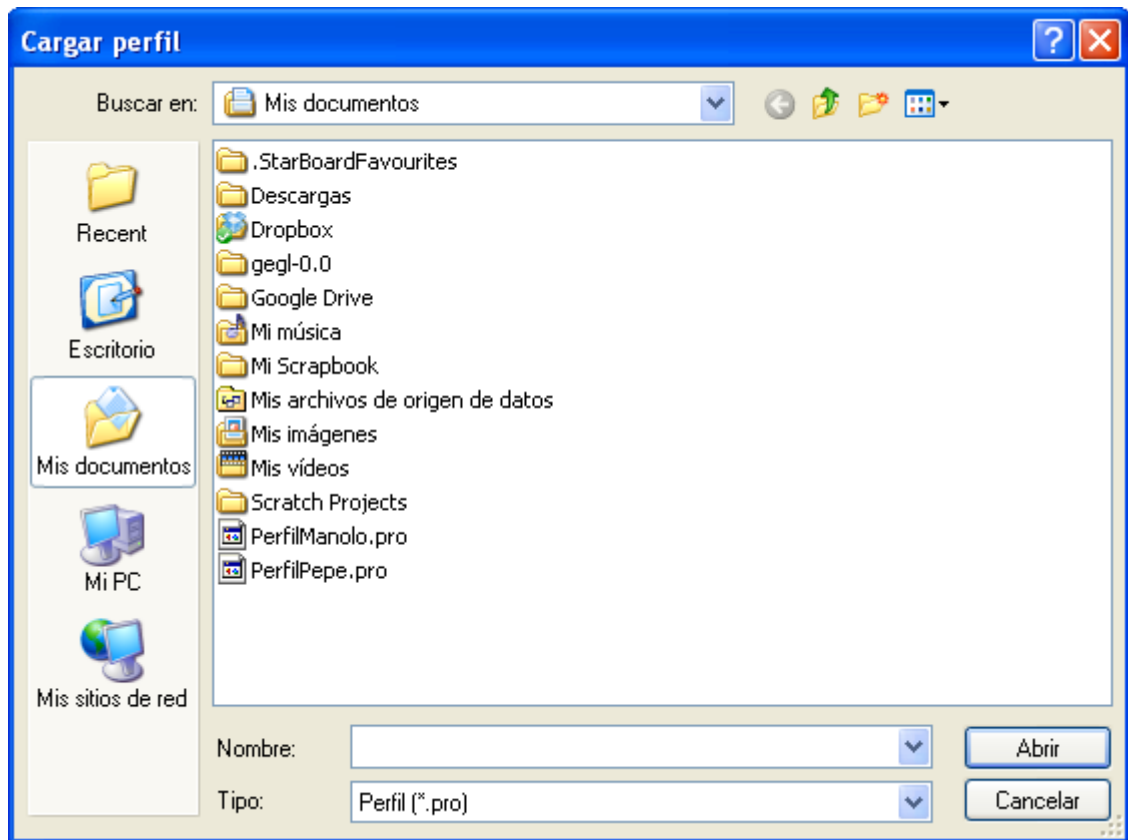
Repito la operación anterior.

Pulsamos en **Guardar perfil como**  Nos aparece la siguiente imagen donde en la casilla Nombre pondremos PerfilManolo y pulsamos en Guardar (por ejemplo en Mis documentos).

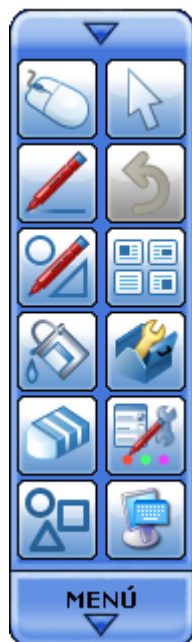
- Vemos también que ya nos aparece PerfilPepe que antes hemos creado.



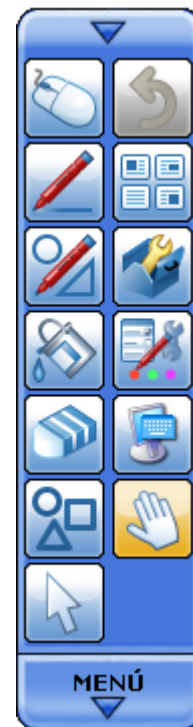
Para cambiar de un perfil a otro, vamos a **Cargar perfil**  y veremos:



Según el perfil elegido veremos:

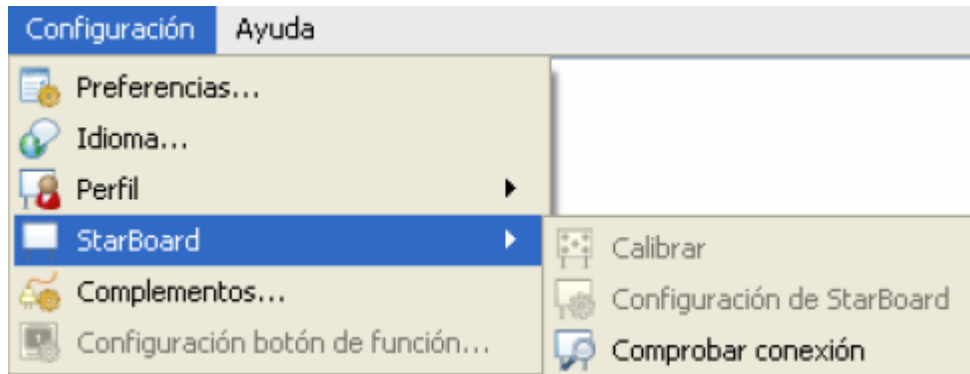


Barra de herramientas de PerfilPepe  
PerfilManolo



Barra de herramientas de  
PerfilPepe

## 7.8.4.- STARBOARD

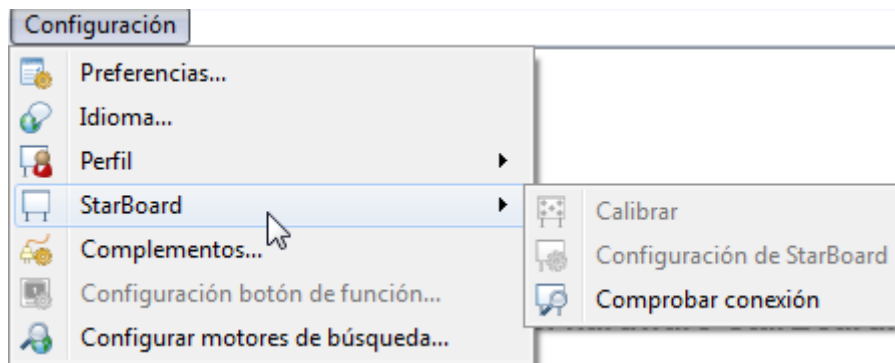


### 7.8.4.1.- CALIBRAR

Cuando la posición del cursor no coincide con la del lápiz electrónico, debe llevarse a cabo una secuencia de calibrado para facilitar las operaciones en la pizarra.

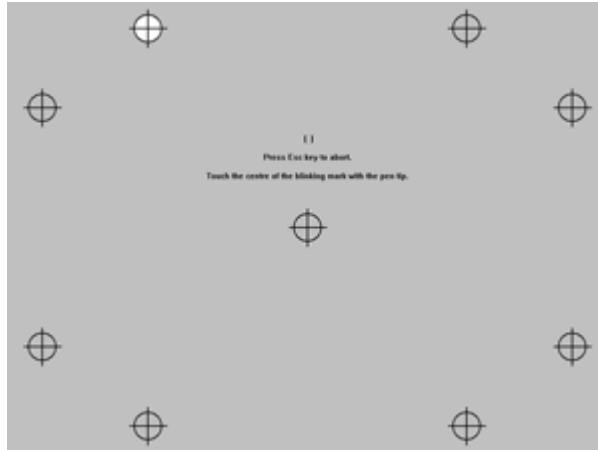
1. Seleccione **StarBoard - Calibrar** en el menú **Configuración**.

Se mostrará el cuadro de diálogo **Calibración**.



Si se conecta el equipo a varias PDIs simultáneamente, confirme el nombre de la pizarra que se va a calibrar.

2. La marca de la esquina superior izquierda empieza a parpadear de color rojo.

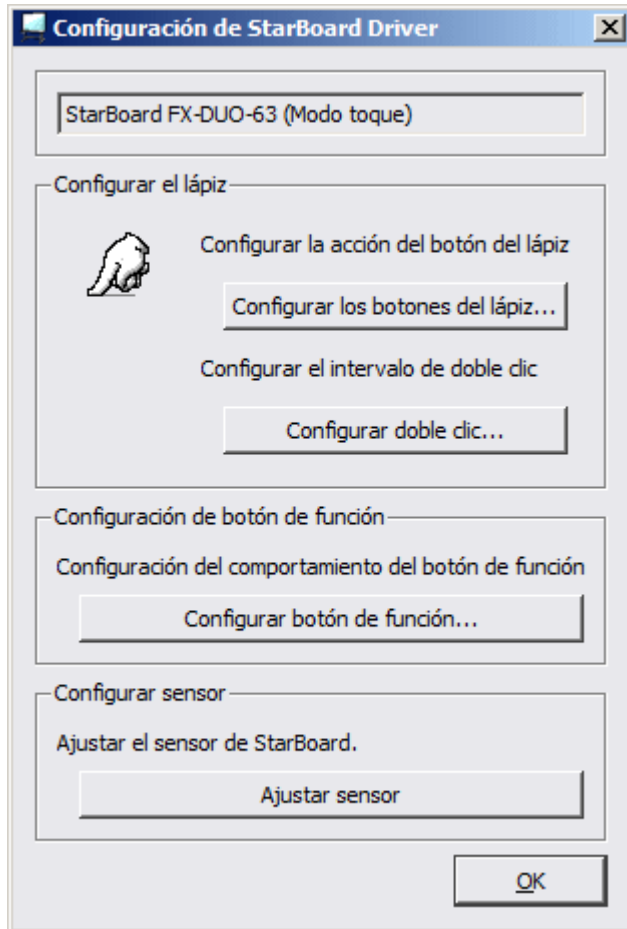


3. Presione el lápiz sobre el centro de la marca, manteniendo el lápiz perpendicular a la pizarra.  
La marca parpadeante se volverá de color verde.
4. Repita la operación en el resto de marcas, en sentido antihorario.  
Cuando todas las marcas estén de color verde, el proceso finalizará tras un breve intervalo. Si el calibrado no se realiza correctamente, deberá rehacer el proceso.
5. Para cancelar el calibrado, presione la tecla [ESC] en el teclado.

#### 7.8.4.2.- CONFIGURACIÓN DE STARBOARD

Puede configurar las funciones de la StarBoard conectada.

- **Configuración de StarBoard Driver**



La configuración Habilitar Windows Touch es una casilla de verificación que permite activar la función Windows Touch en Windows 7.

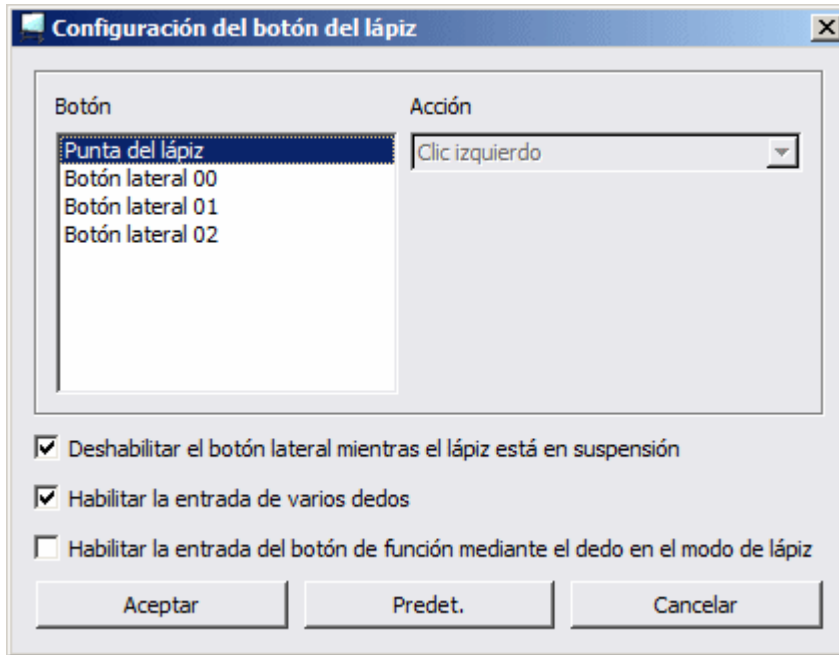
Puede activarse si se conecta un panel compatible con introducción múltiple.

Puede alternar entre un solo toque o multitoque a través de un pequeño cuadro de diálogo que aparece cuando se activa esta opción.

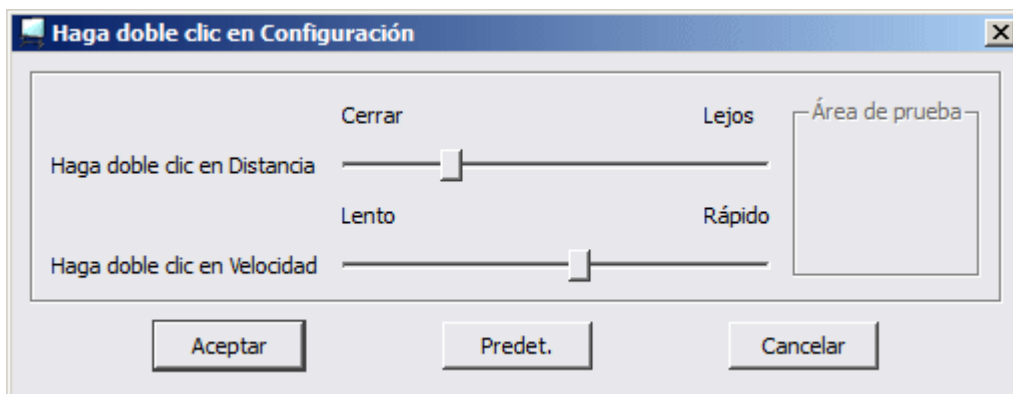
La tecnología táctil de Windows está activada cuando StarBoard Software no se está ejecutando o está en modo de funcionamiento de PC.

El cursor del ratón no se muestra cuando la tecnología táctil de Windows está activada (excepto durante la introducción).

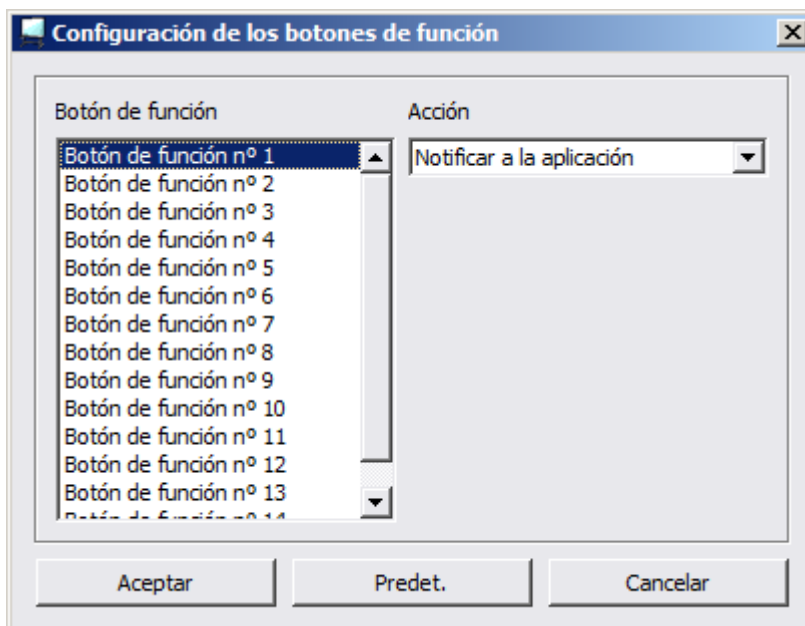
- **Configuración del botón del lápiz**



- **Haga doble clic en Configuración**



- **Configuración de los botones de función**





- **Ajustar sensor**



#### 7.8.4.3.- COMPROBAR CONEXIÓN

Comprobar conexión permite al usuario comprobar el estado de conexión de un panel o pizarra.

1. Seleccione **StarBoard - Comprobar conexión** en el menú **Configuración**.
2. 10 segundos después, recibirá uno de los siguientes mensajes.  
Si se muestra el mensaje de error, compruebe la conexión del panel o pizarra, e inténtelo de nuevo:

StarBoard conectada



Ninguna StarBoard conectada



#### 7.8.5.- COMPLEMENTOS

Lo podemos ver en el anexo 2. Es una pestaña de Configuración-Preferencias

#### 7.8.6.- CONFIGURACIÓN BOTÓN DE FUNCIÓN

(Versión para Windows solamente)

Puede cambiar las asignaciones de los botones de función para su StarBoard. Puede guardar esta configuración en un perfil de usuario para utilizarla en sesiones próximas.

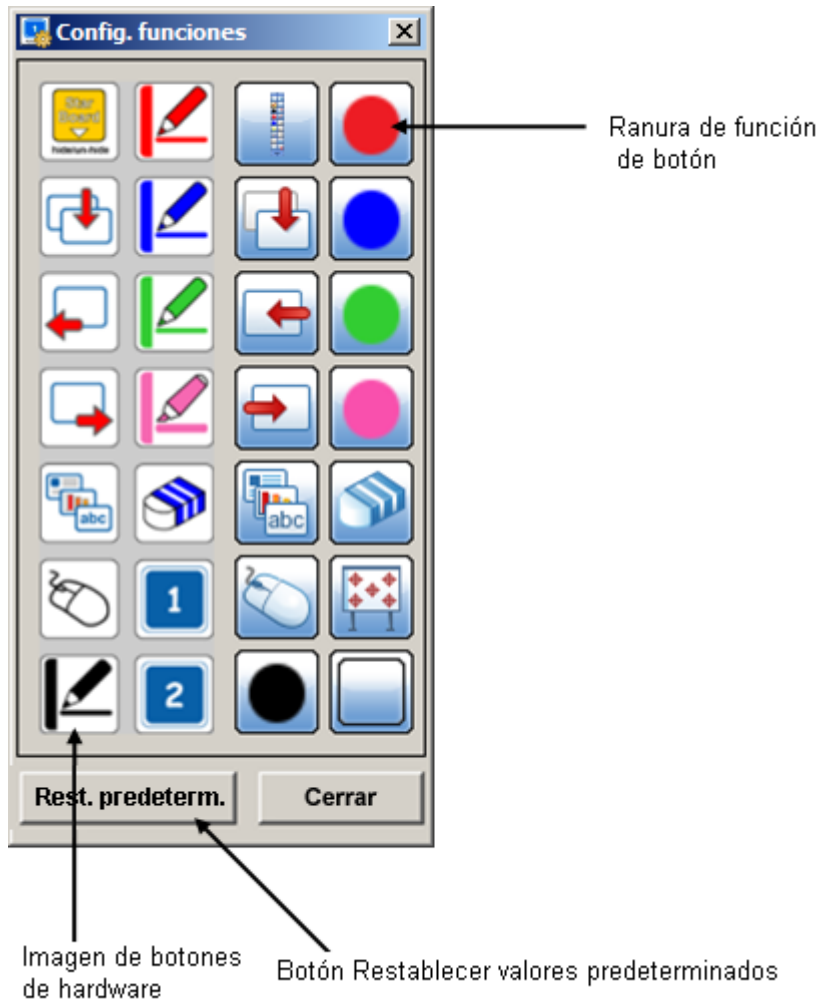
Antes de comenzar a usar esta función, debe conectar StarBoard al ordenador.

**Apertura del cuadro de diálogo de configuración de los botones de función**

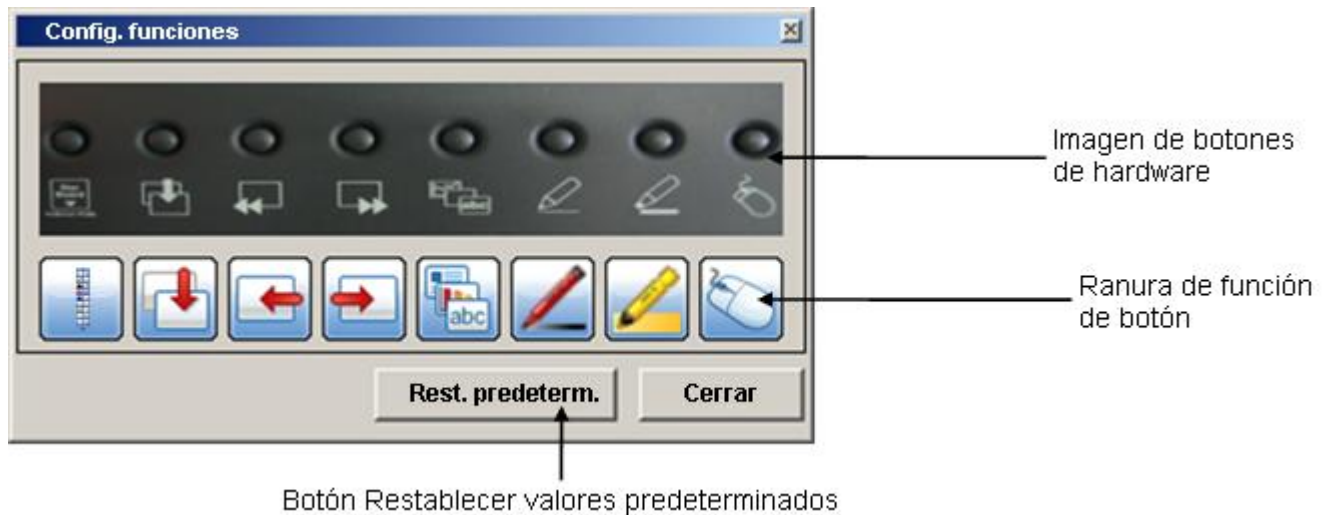
Para cambiar la configuración de los botones de función, use la opción **Configuración - Config. funciones** del menú.

Aparecerá un cuadro de diálogo con un diseño vertical u horizontal (el tipo de diseño mostrado dependerá del modelo de StarBoard y de si se ha instalado el controlador).

La siguiente imagen muestra el aspecto del cuadro de diálogo vertical:

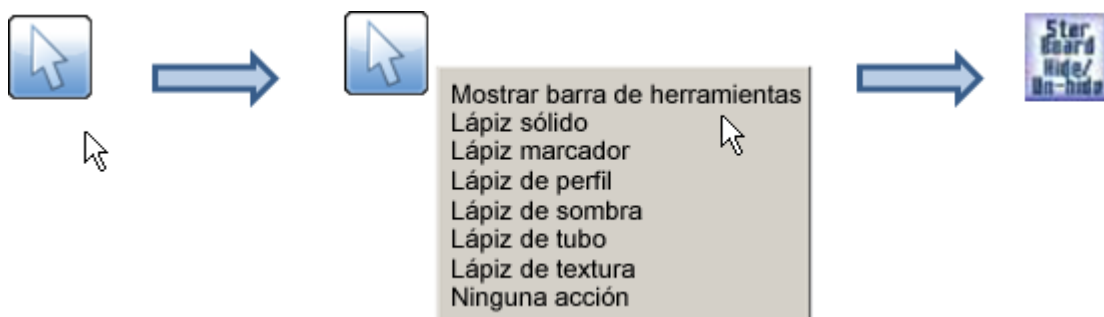


La imagen siguiente muestra el aspecto del cuadro de diálogo horizontal:



### Asignación de una función a un botón de función

Puede asignar funciones arrastrando y colocando elementos del menú de nivel superior o las muestras de colores del lápiz (del panel **Propiedades de herramienta**) en las ranuras de función del botón en el cuadro de diálogo de configuración de los botones de función. Algunas otras funciones que se pueden asignar no están incluidas en el menú ni en la paleta de lápices. Estas opciones aparecen en el menú emergente cuando se hace clic (o se hace clic con el botón derecho del ratón) en la ranura de función del botón:



### Restablecimiento de valores predeterminados

Si desea restablecer la configuración de los botones de función a sus valores de fábrica, seleccione el botón **Rest. predeterm.**

### Almacenamiento de un perfil de usuario

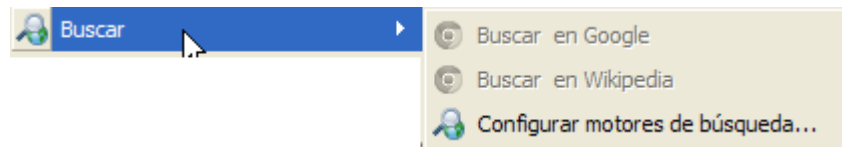
Para guardar su configuración en un perfil de usuario, use la opción de menú

**Configuración > Perfil > Guardar perfil como.**

### 7.8.7.- CONFIGURAR MOTORES DE BÚSQUEDA



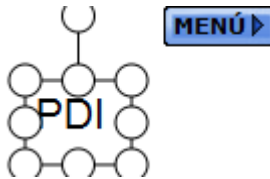
Con la ayuda de cualquier motor de búsqueda es posible buscar un elemento de texto en Internet.



### Cómo se realiza una búsqueda

Para realizar una búsqueda, realice lo siguiente:

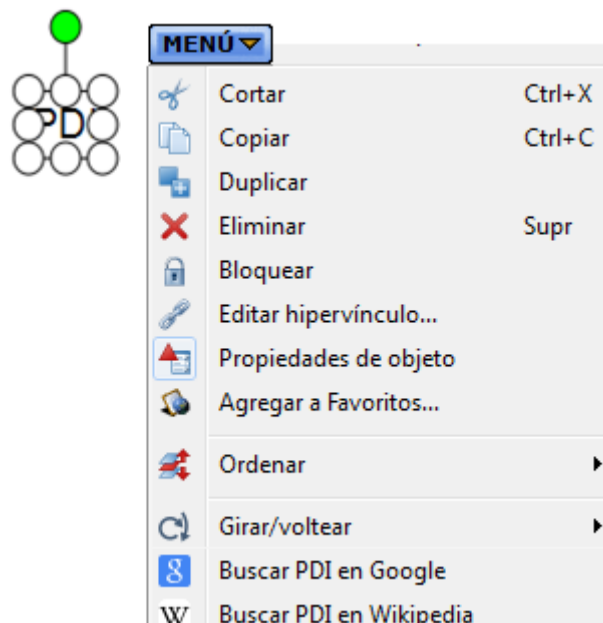
1. Seleccione un objeto de texto que contenga el texto que desee usar en el motor de búsqueda.



2. Utilice la opción de la barra de menús **Herramientas - Buscar** para visualizar los motores de búsqueda disponibles.



También los veremos pulsando menú según se indica en la siguiente figura.

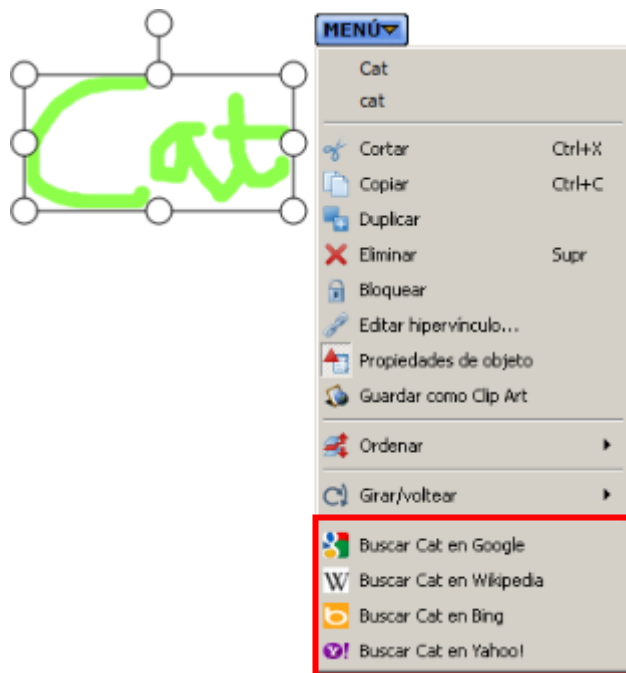


Las opciones predeterminadas disponibles aquí son Google y Wikipedia. Seleccionamos el motor de búsqueda adecuado de la lista. El texto seleccionado se buscará en la web mediante el motor de búsqueda elegido. Los resultados obtenidos por el motor de búsqueda se mostrarán en el navegador web predeterminado del ordenador.

### Cómo realizar una búsqueda desde una anotación

Puede realizar una búsqueda Web directamente desde una anotación escrita. Para ello, realice lo siguiente:

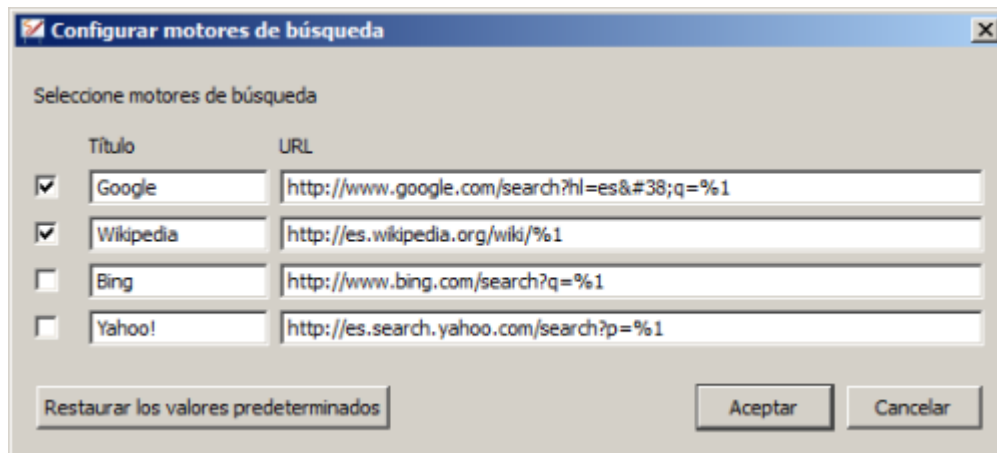
1. Escriba el texto en la pizarra, utilizando para ello el lápiz normal o el lápiz inteligente.
2. Seleccione el texto anotado. StarBoard Software reconocerá las palabras que escriba
3. Haga clic en el menú y elija una de las opciones de búsqueda Web (marcado en rojo en el siguiente ejemplo) o seleccione una de las opciones de búsqueda Web del menú **Herramientas - Buscar**.



### Configurar la lista de motores de búsqueda

Puede personalizar la lista de los motores de búsqueda que se muestra en la opción de menú **Herramientas – Buscar - Configurar motores de búsqueda....**

Esto permite crear una lista formada por hasta 4 motores de búsqueda favoritos.  
Se abre el siguiente cuadro de diálogo:



Los cuadros de selección permiten incluir o quitar los motores de búsqueda en la lista. Al desmarcar un cuadro de selección, el motor de búsqueda se eliminará del menú, pero su configuración se conservará.

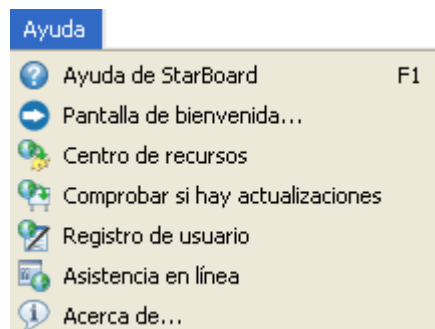
En el cuadro **Título** puede introducir un título para el motor de búsqueda.

En el cuadro **URL** puede introducir la URL (dirección del sitio web) de cada motor de búsqueda.

Para restaurar los motores de búsqueda predeterminados, haga clic en el botón **Restaurar los valores predeterminados**. Nota: esta acción eliminará todos los motores de búsqueda no predeterminados que haya especificado.

## 7.9.- AYUDA

Tenemos las siguientes opciones:



**Ayuda de StarBoard.** Muestra la ayuda en línea.

**Pantalla de Bienvenida...**

**Centro de recursos.** Muestra el Centro de recursos de StarBoard en el navegador Web.

**Comprobar si hay actualizaciones.** Comprueba la disponibilidad de nuevas actualizaciones de StarBoard Software.

**Registro de usuario.** Abre la página de registro de StarBoard Software en el explorador Web predeterminado del equipo.

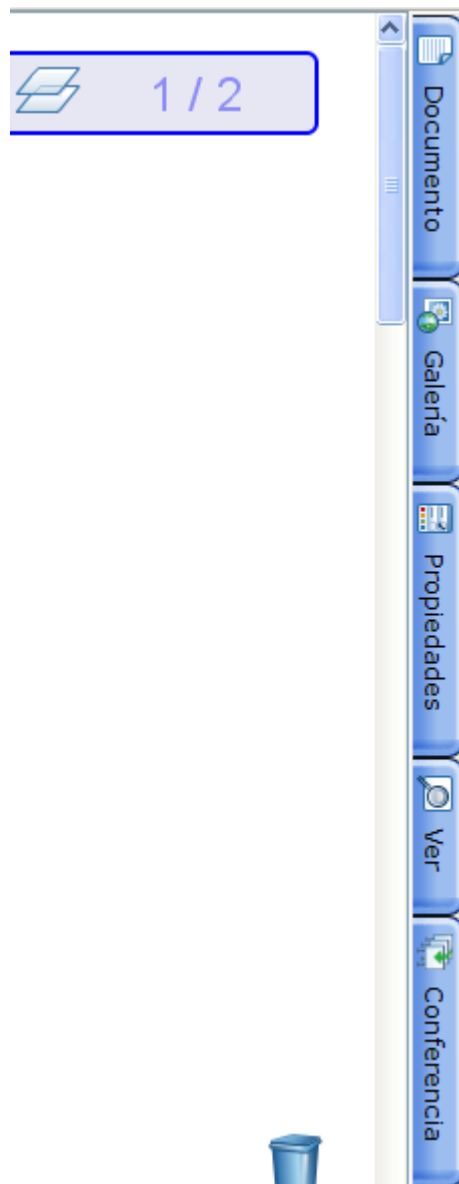
**Asistencia en línea.** Muestra el sitio web de soporte al cliente.

**Acerca de.** Muestra la información de versión de StarBoard Software.

## 8.- BARRA LATERAL


La barra lateral está compuesta de 5 pestañas:

La barra lateral se acopla en el lado izquierdo o derecho de la pantalla (sólo en el modo Pizarra).




### **Abrir/cerrar el panel.**

Para abrir el panel seleccionamos una de las cinco fichas para mostrar el panel correspondiente.

Para cerrar el panel, seleccionamos  en la parte superior del panel o hacemos clic de nuevo en la ficha que tenemos abierta.

### Cambiar la posición de la barra lateral.

Haga clic en  en el lado opuesto de la pantalla desde la barra lateral.


### Plegar/desplegar el widget.

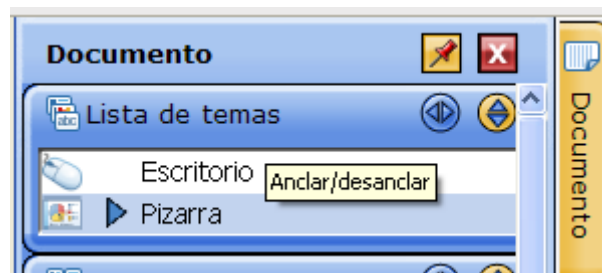
Para desplegar el widget, hacer clic en .


Para plegar el widget, hacer clic en .

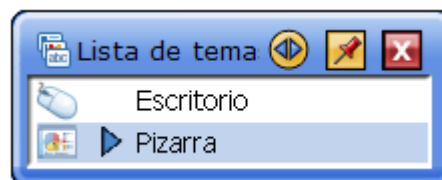
### Acoplar/desacoplar el widget.

Cada widget puede extraerse del panel lateral y colocarlo en la página como una ventana arrastrable.


Para llevar el widget de la barra lateral a la pantalla, haga clic en  en la parte superior del widget.





Para quitar el widget de la pantalla y devolverlo a la barra lateral, haga clic en  en la parte superior de la ventana.




### Fijar el panel

Es posible fijar el panel haciendo clic en  en la parte superior del panel.

Si el panel no está fijado () , se cierra automáticamente cuando se empieza a dibujar en el área editable.

Si el panel está fijado () , permanece abierto incluso mientras se dibuja en el área editable.



Para liberar el panel, haga clic en .

### Ocultar la barra lateral

Seleccione **Ver - Diseño - Barra lateral** de la barra de menús. También lo puede hacer desde **Ver en la barra lateral**

Para mostrar la barra lateral, vuelva a seleccionar **Ver - Diseño - Barra lateral de la barra de menús**.

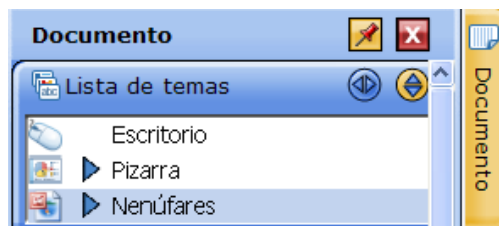
### 8.1.- DOCUMENTO


En documentos encontramos la “**Lista de temas**”, donde podemos ver todos los archivos que tenemos abiertos, y la “**Lista de páginas**” que nos muestra las diapositivas que hemos hecho hasta el momento, además de los archivos adjuntos.

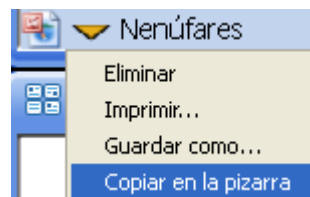


### 8.1.1.- LISTA DE TEMAS

Nos permite pasar del modo Escritorio al modo Pizarra y ver los archivos adjuntos (por ejemplo los archivos que hemos abierto).



Si picamos en la flecha, en nuestro caso  **Nenúfares** se nos abre un desplegable donde podemos realizar las siguientes operaciones:



**Eliminar.** Elimina el tema seleccionado

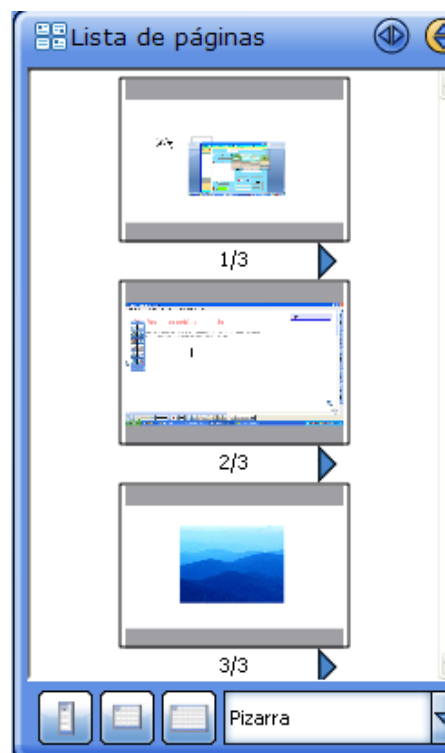
**Imprimir.** Imprime el tema seleccionado

**Guardar como.** Guarda el tema en el lugar de nuestro disco duro que le indiquemos.

**Copiar en la Pizarra.** Se agrega una copia de todas las páginas del tema seleccionado al final del tema Pizarra.

### 8.1.2.- LISTA DE PÁGINAS

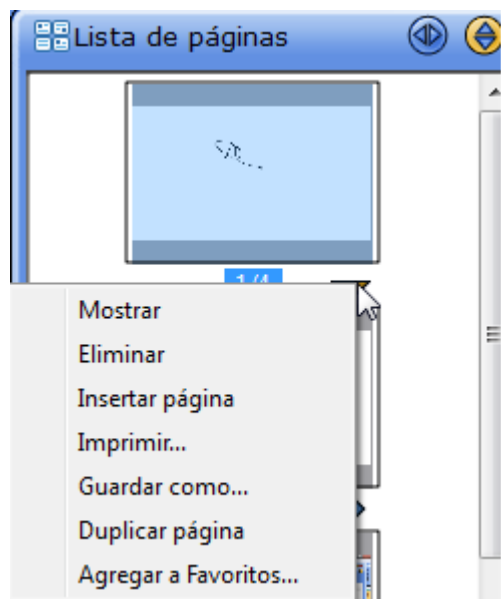
El widget **Lista de páginas** muestra miniaturas de todas las páginas del tema actual.



El widget también se puede mostrar en **Barra de menús - Ver - Widgets de la barra lateral - Lista de páginas**

Picando en ► de la página deseada o haciendo clic sobre la misma con el botón derecho, se nos abre un desplegable que nos muestra las distintas operaciones que podemos hacer con una página.

Si picamos en la flecha de una miniatura de la lista de páginas, se nos abre el desplegable:



**Mostrar** un tema en la pantalla

Picamos en mostrar en la página deseada o hacemos doble clic sobre dicha página para que se nos muestre en la pizarra.

**Eliminar.** Elimina la página seleccionada.

**Insertar página.** Se inserta una página en blanco detrás de la página seleccionada.

**Imprimir.** Imprime la página seleccionada.

**Guardar como.** Guarda la página en el lugar de nuestro disco duro que le indiquemos y con el nombre que le digamos.

**Duplicar página.** Realiza una copia de la página y la coloca en el último lugar del documento actual.

**Agregar a Favoritos...**

Guarda la página en Favoritos.

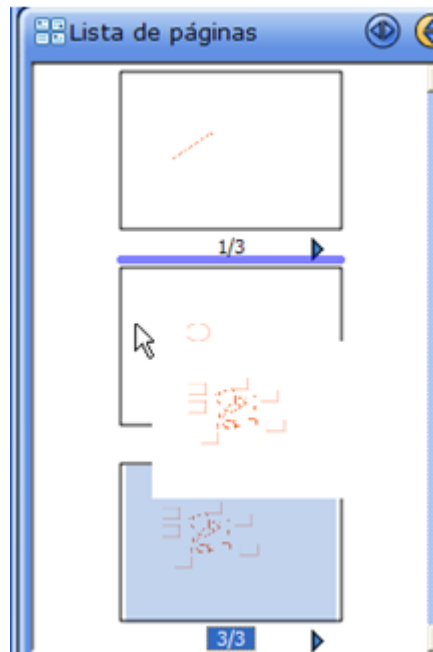
**Cambiar el orden de las páginas**

Para Cambiar el orden de las páginas, arrastramos la página hasta situarla en el lugar deseado.

Sólo se puede cambiar el orden de las páginas del tema de la Pizarra.

1. En el widget **Lista de páginas**, seleccionamos la miniatura de la página deseada.

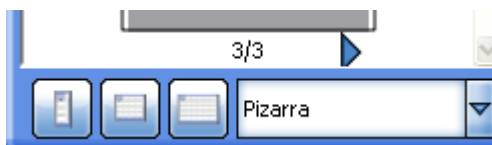
2. Arrastramos y colocamos la miniatura en la posición deseada del widget **Lista de páginas**.






### Cambiar el tamaño de la Lista de páginas

El tamaño de la Lista de páginas se puede cambiar, entonces se desacopla de la barra lateral y se encuentra en el modo flotante.

Es posible elegir entre 3 tamaños, que se pueden seleccionar desde la barra de botones situada en la parte inferior de la Lista de páginas:



- **Pequeño**  Muestra miniaturas de hasta 4 páginas e incluye una barra de desplazamiento (cuando está acoplada solo muestra miniaturas de 3 páginas). Para seleccionar este tamaño.
- **Medio**  Muestra miniaturas de hasta 16 páginas e incluye una barra de desplazamiento. Para seleccionar este tamaño.
- **Grande**  Muestra miniaturas de hasta 30 páginas e incluye una barra de desplazamiento. Para seleccionar este tamaño.

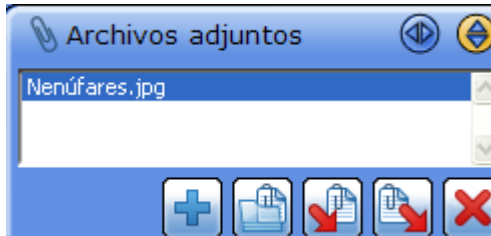
### Seleccionar varios elementos (miniaturas) en la Lista de páginas.

Podemos seleccionar varios elementos manteniendo pulsada la tecla Ctrl y haciendo clic en las miniaturas deseadas.

### 8.1.3.- ARCHIVOS ADJUNTOS


Los adjuntos son archivos asociados a un documento de StarBoard.

El widget **Archivos adjuntos** muestra los archivos adjuntos al documento actual.

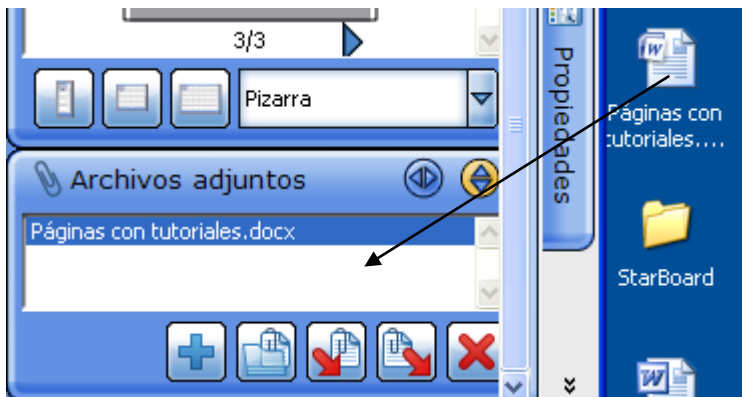


El widget también se puede mostrar en **Barra de menús - Ver - Archivos adjuntos**


**Agregar nuevos adjuntos** 

1. Seleccionamos  (Agregar).
2. Nos lleva a nuestro disco duro donde seleccionamos los archivos que deseemos agregar como adjuntos en el widget **Archivos adjuntos**.


Para agregar archivos, también podemos arrastrarlos y colocarlos desde el Explorador o desde la pantalla del escritorio del ordenador hasta el widget **Archivos adjuntos**.




**Abrir adjuntos** 

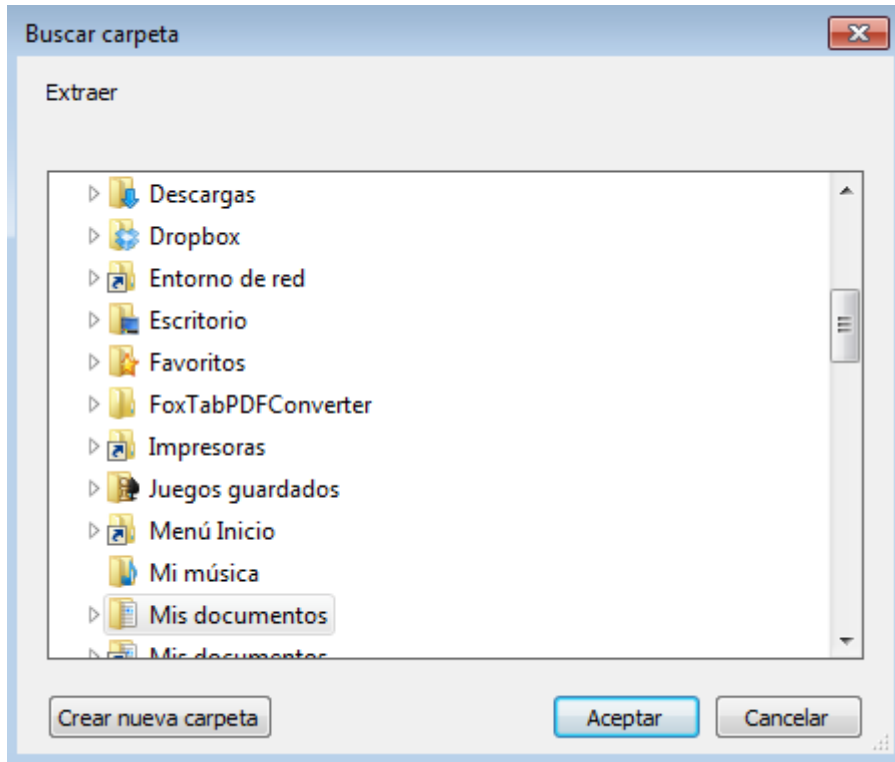
1. Seleccionamos el adjunto que desee abrir en el widget **Archivos adjuntos**.
2. Seleccionamos  (Abrir) o haga doble clic en el archivo adjunto.

**Importar adjuntos en la Pizarra** 

1. Seleccionamos el adjunto que desee importar en el widget **Archivos adjuntos**.
2. Seleccionamos  (Importar) y nos aparecerá en la pantalla.


**Extraer adjuntos** 

1. Seleccione el adjunto que desee guardar en el disco duro, pen drive ... en el widget **Archivos adjuntos**.
2. Seleccionamos  (Extraer).
3. Seleccionamos la carpeta de destino.



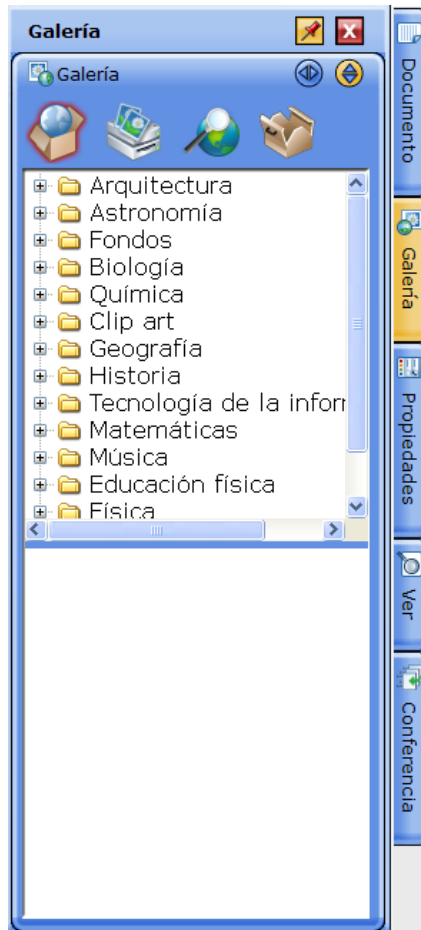
4. Seleccionamos **Aceptar**.

### Quitar adjuntos existentes

1. Seleccione los archivos adjuntos que desee quitar en el widget **Archivos adjuntos**.
2. Seleccione  (Quitar).
3. Seleccione **Sí** en el cuadro de diálogo de confirmación.

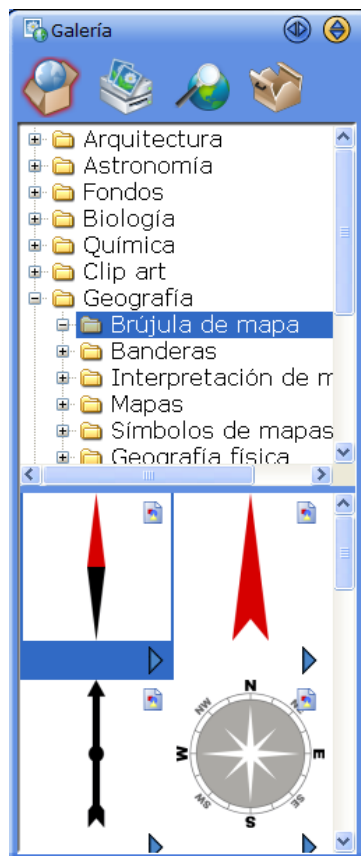
## 8.2.- GALERÍA

Selecciona las imágenes de la galería que se van a importar en el documento de StarBoard actual.



### 8.2.1.- CONTENIDO DE STARBOARD

Abre la carpeta Contenido de StarBoard predefinida.



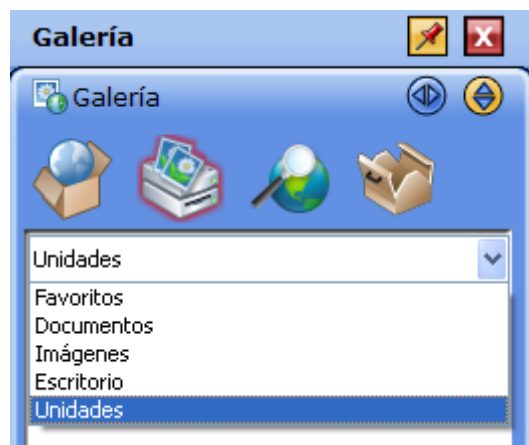
Puede agregar imágenes a la carpeta Contenido de StarBoard predefinida. Para ello, coloque los archivos de imagen o archivos de Flash en la carpeta que se encuentra ubicada en la siguiente ruta.

- Windows XP  
C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\HitachiSoft\StarBoard\gallery
- Windows Vista  
C:\ProgramData\HitachiSoft\StarBoard\Gallery
- MacOS X  
Applications/StarBoard/Gallery

### 8.2.2.- GALERÍA



Podemos realizar las búsquedas detalladas en la siguiente imagen.



#### 8.2.2.1.- GALERÍA DE FAVORITOS

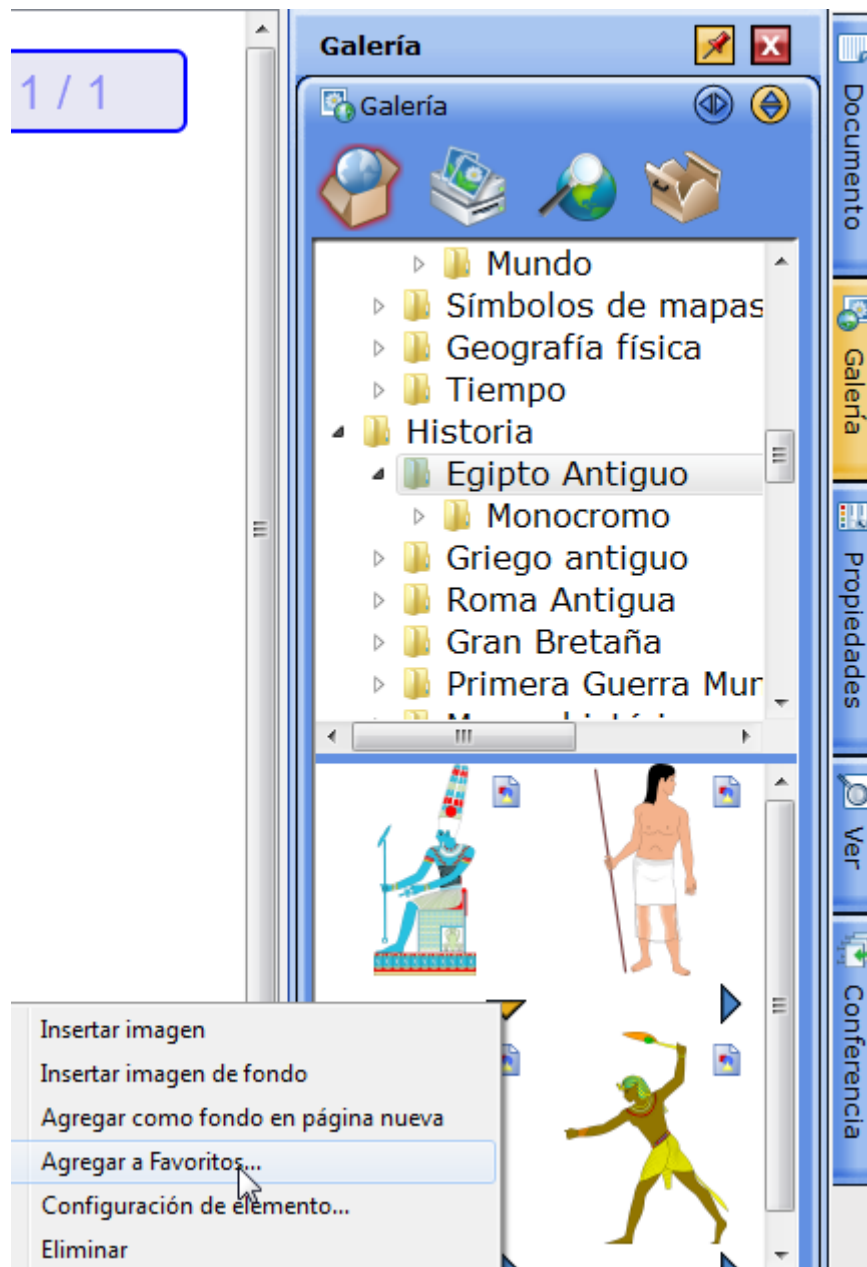
Podemos agregar imágenes a la galería de favoritos para volver a usarlos en otra ocasión.

Para ello, actuaremos de la siguiente forma:

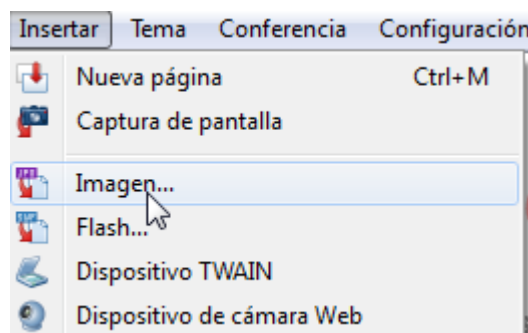
Directamente desde la galería seleccionando la imagen deseada y pulsando en **Agregar a favoritos**.



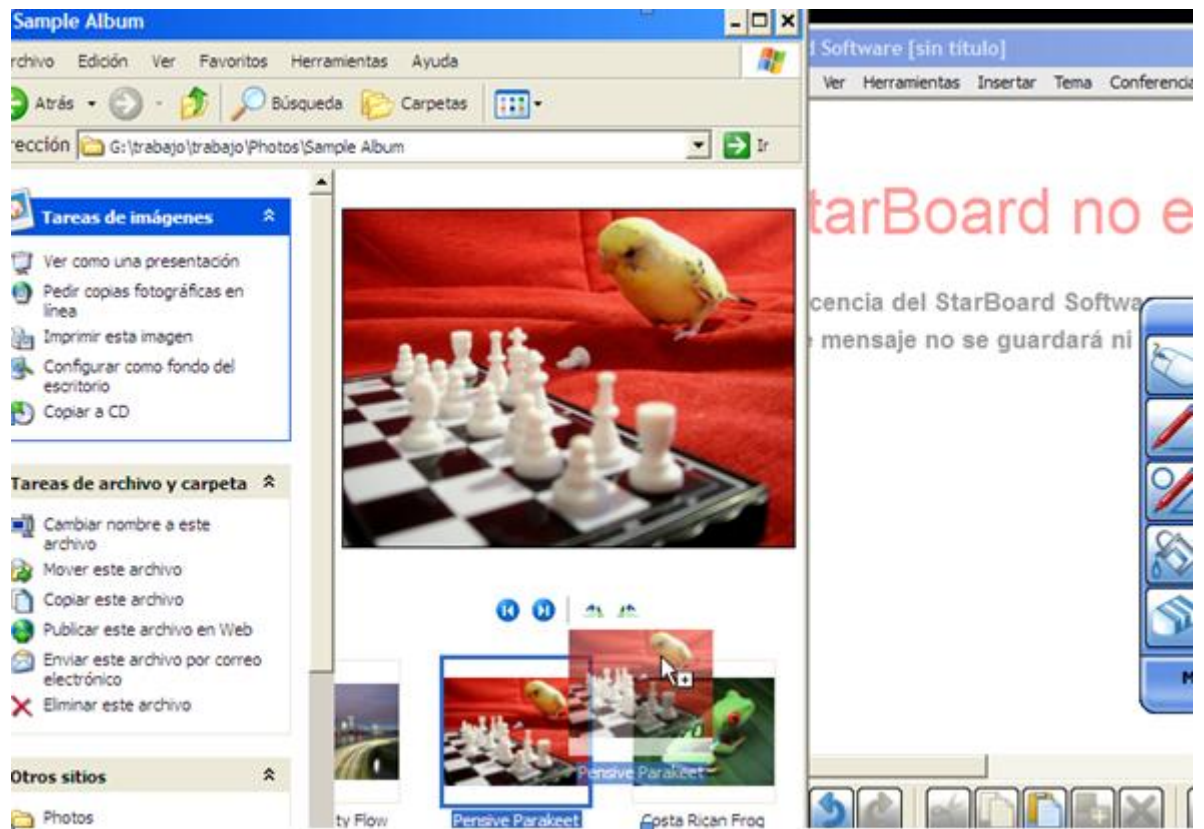




También podemos insertar una imagen de nuestro duro mediante la función Insertar - Imagen.



Otra forma de incluir una imagen distinta de las de la galería en la página, sería arrastrarla hasta la misma como podemos ver en la siguiente imagen.




Una vez colocada en la página, seleccionamos la imagen con la herramienta de selección, le damos el tamaño que nos parezca adecuado y pulsamos en **Agregar a favoritos...**

Me sale el siguiente cuadro, donde decido en qué carpeta voy a guardar la imagen, por ejemplo en la carpeta bichos.

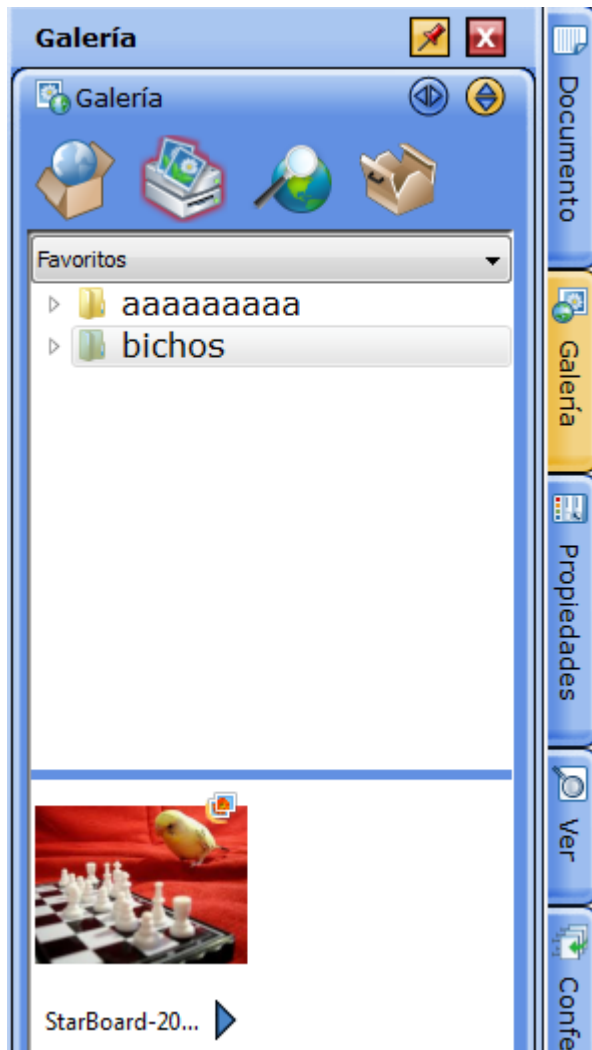




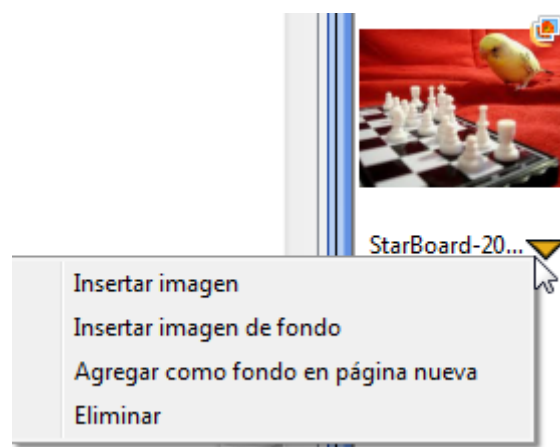
Si voy a la galería y selecciono , podré ver:



Selecciono Favoritos y a continuación Bichos, y efectivamente, podremos ver que la imagen se ha agregado a la lista de miniaturas en la Galería.



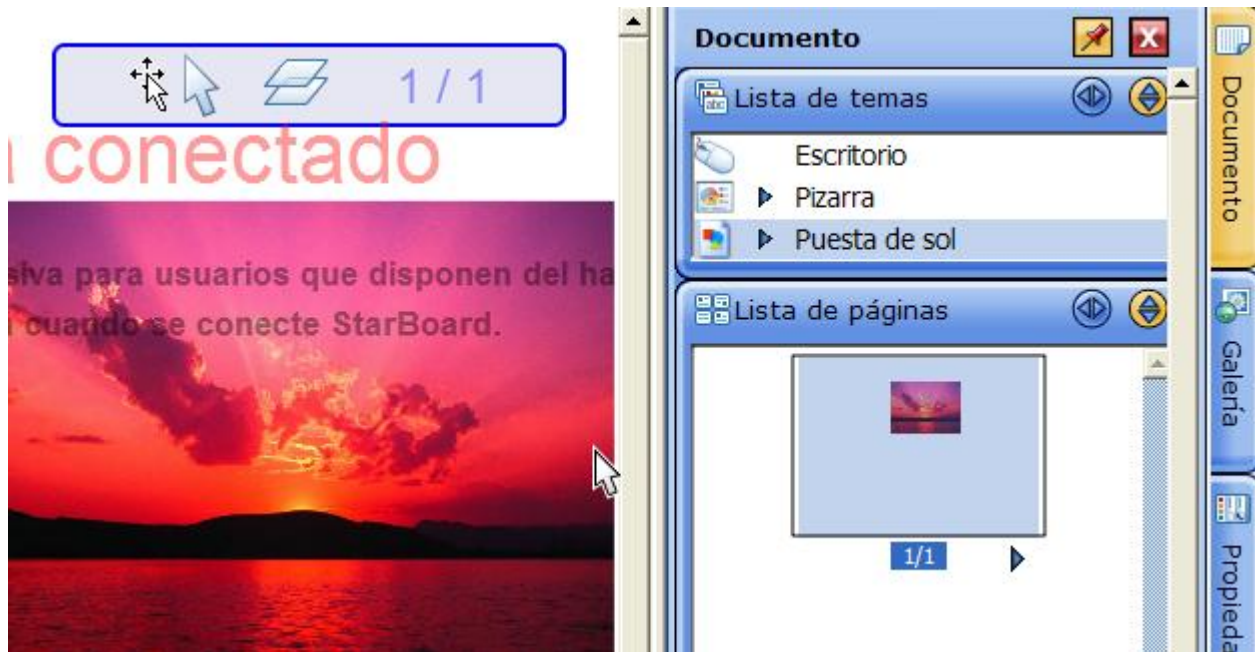
Si pulsamos en el botón ► situado debajo de la imagen se nos abre el siguiente desplegable con opciones que hemos visto anteriormente.



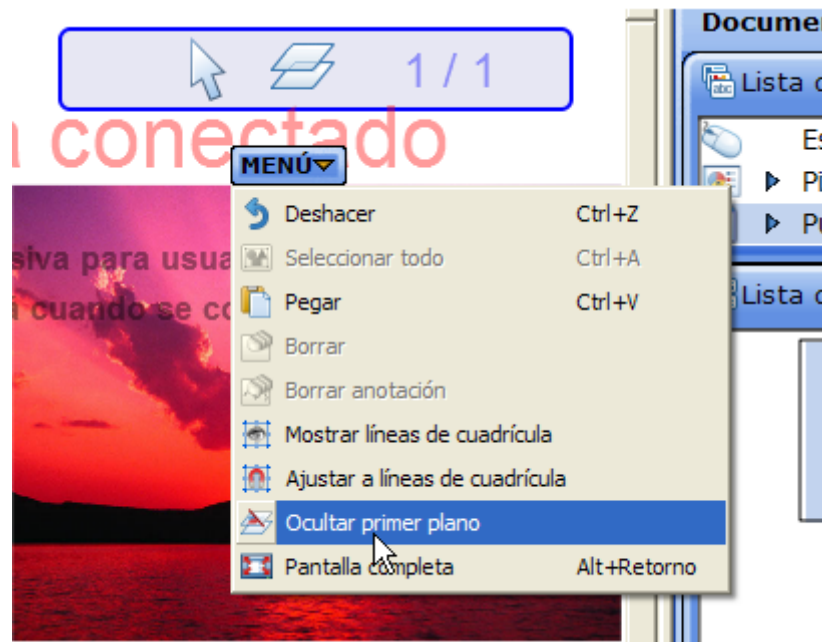
**Otra forma de de guardar imágenes en nuestra galería de favoritos sería siguiendo el siguiente proceso:**

- Abrimos o importamos una imagen (mediante **archivo – Ver o Archivo – Importar**).

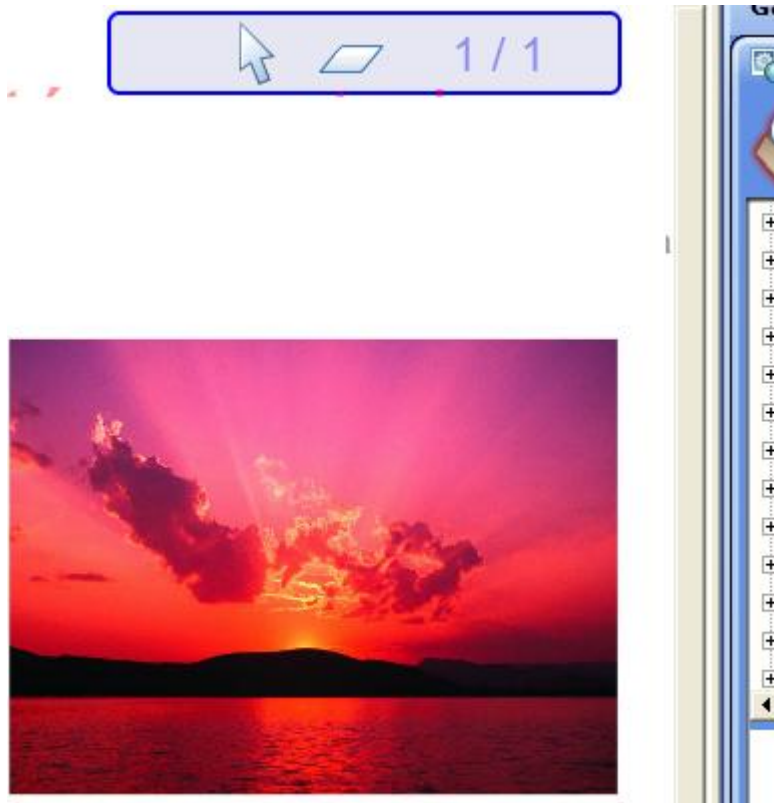
Se nos habrá creado un nuevo tema con esa imagen (en nuestro caso, Puesta de sol).



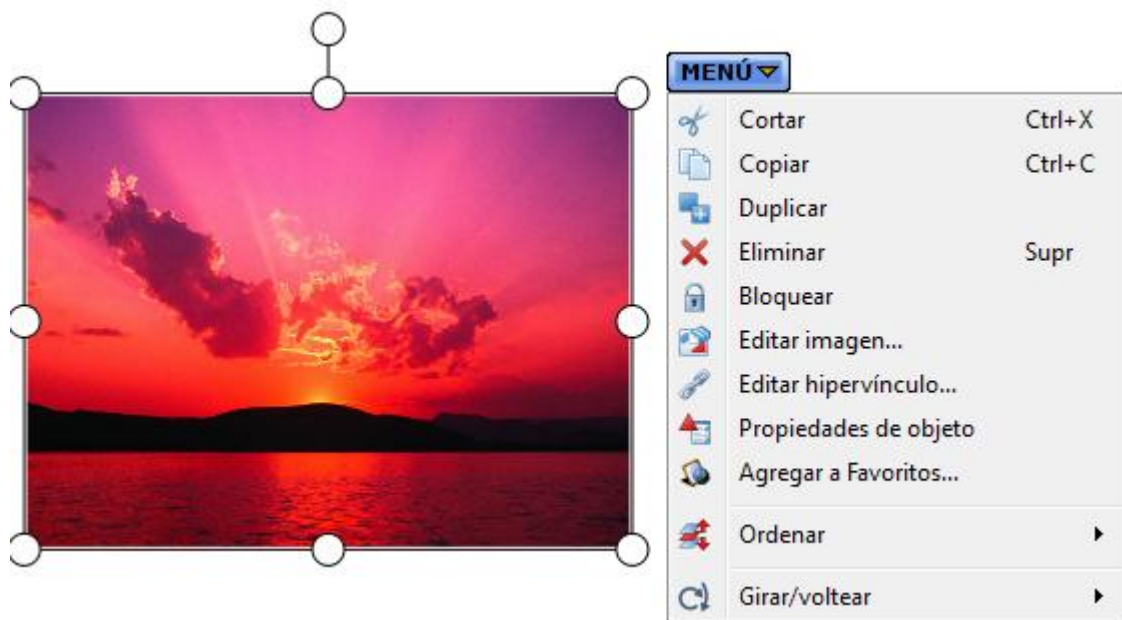
Ocultamos el primer plano.



Y veremos

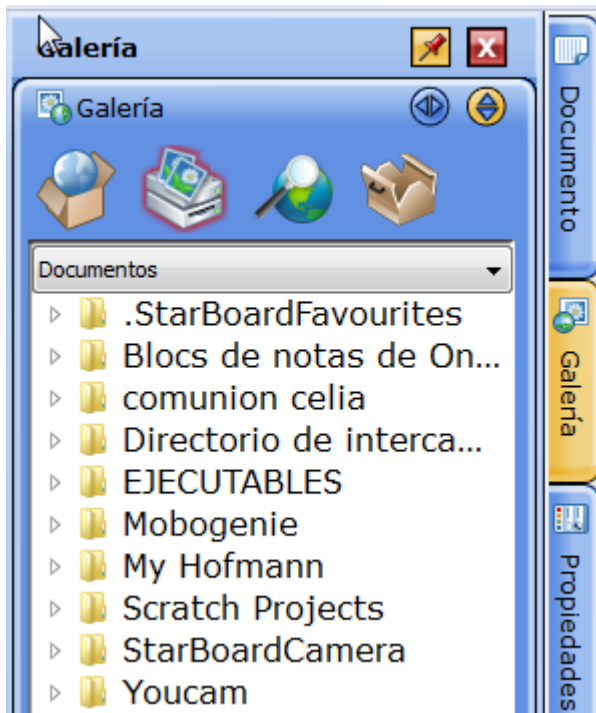


Ahora la imagen ya la podemos seleccionar y guardar en nuestra galería de favoritos.



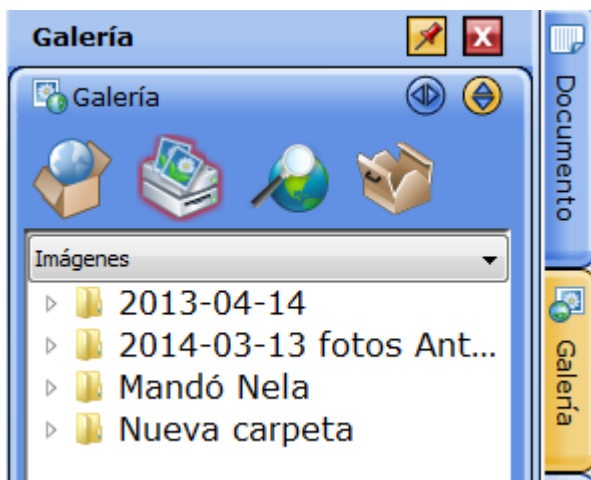
### 8.2.2.2.- GALERÍA DE DOCUMENTOS

Nos manda a las carpetas de documentos para elegir las imágenes deseadas.



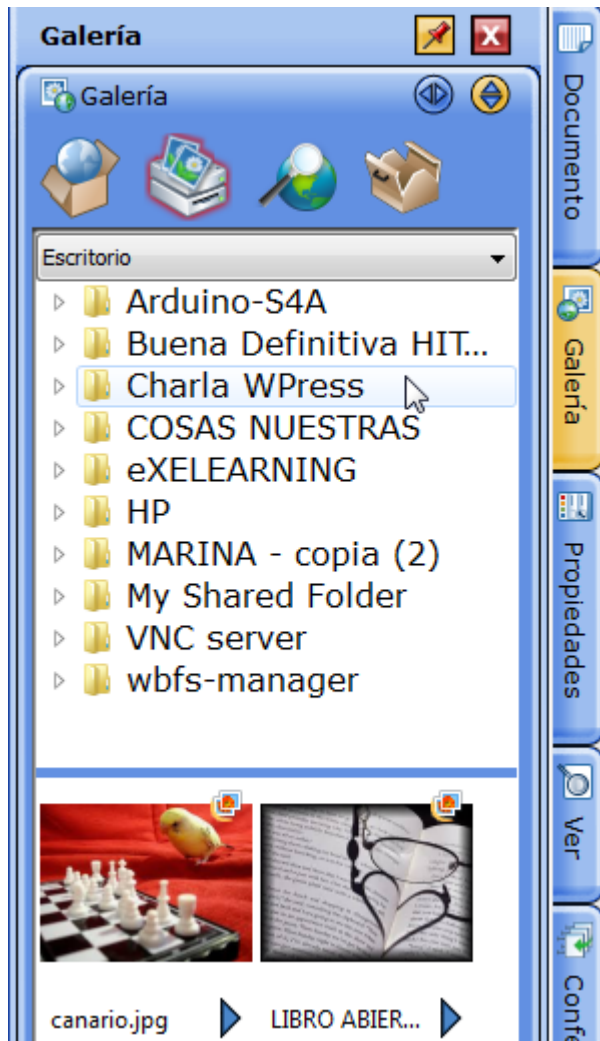
### 8.2.2.3.- GALERÍA DE IMÁGENES

Nos manda a la carpeta Mis imágenes para elegir las imágenes deseadas.



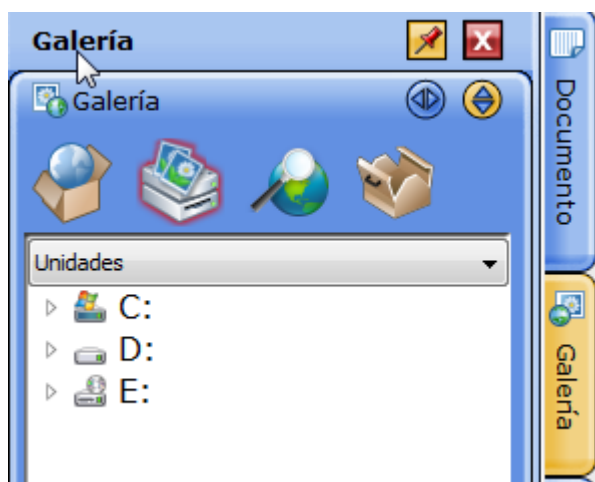
### 8.2.2.4.- GALERÍA DE ESCRITORIO

Nos manda a las carpetas del escritorio para elegir las imágenes deseadas.



### 8.2.2.5.- GALERÍA DE UNIDADES

Nos manda a las carpetas de nuestros discos duros para elegir las imágenes deseadas.





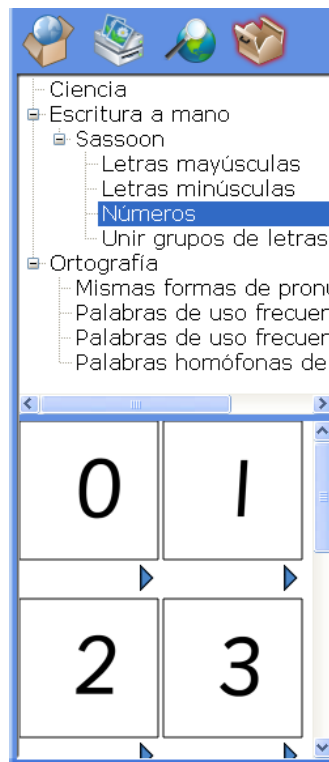
### 8.2.3.- BÚSQUEDA WEB DE IMÁGENES

Da la opción de la búsqueda de imágenes en la web.



### 8.2.4.- CUADROS DE HERRAMIENTAS

Da las siguientes posibilidades de elección de imágenes:



### 8.2.5.- INSERCIÓN DE UNA IMAGEN A PARTIR DE UNA MINIATURA

En la parte inferior del widget se muestran las miniaturas de las imágenes de la carpeta.

Pulsando sobre la flecha ► en la imagen elegida, se nos abre el siguiente desplegable:



**Insertar imagen.** Inserta la imagen seleccionada en la página actual.

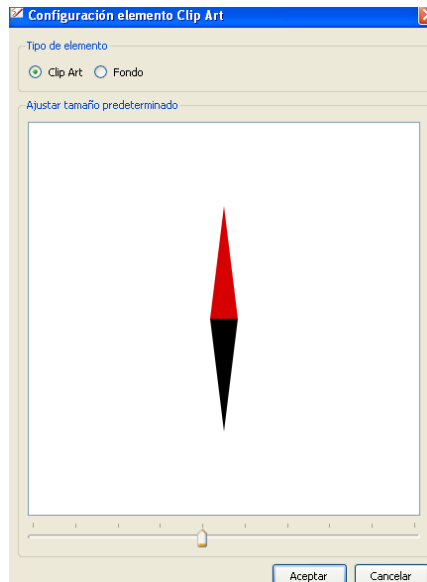
Otras formas de hacerlo es Arrastrando y colocando la miniatura en la pantalla. o haciendo doble clic en la imagen.

**Insertar imagen de fondo.** Inserta una imagen fija como fondo en la página actual. Esta imagen no se puede editar.

**Agregar como fondo en página nueva.** Se crea una nueva página al final del tema actual y la imagen seleccionada se muestra como fondo. La imagen de fondo se usa con su tamaño original.

**Agregar a favoritos...** Agrega la imagen a la carpeta de favoritos que le indiquemos.

**Configuración del elemento...** Nos lleva a la siguiente pantalla donde podremos elegir tipo y tamaño.



Es posible establecer un tamaño predeterminado para todos los elementos de clip art de la Galería.

Este cuadro de diálogo muestra el clip art en el tamaño actual. Para cambiar el tamaño, utilice el control deslizante para aumentar o reducir la imagen.

Esto significa que es posible especificar el tamaño del objeto tal como aparecerá cuando se arrastre de la Galería al área de la pizarra.

Si elegimos  Clip Art , una vez insertada la imagen en la página, la podremos editar.



Si elegimos  Fondo , La imagen se nos inserta como fondo de la página y no la podremos editar.

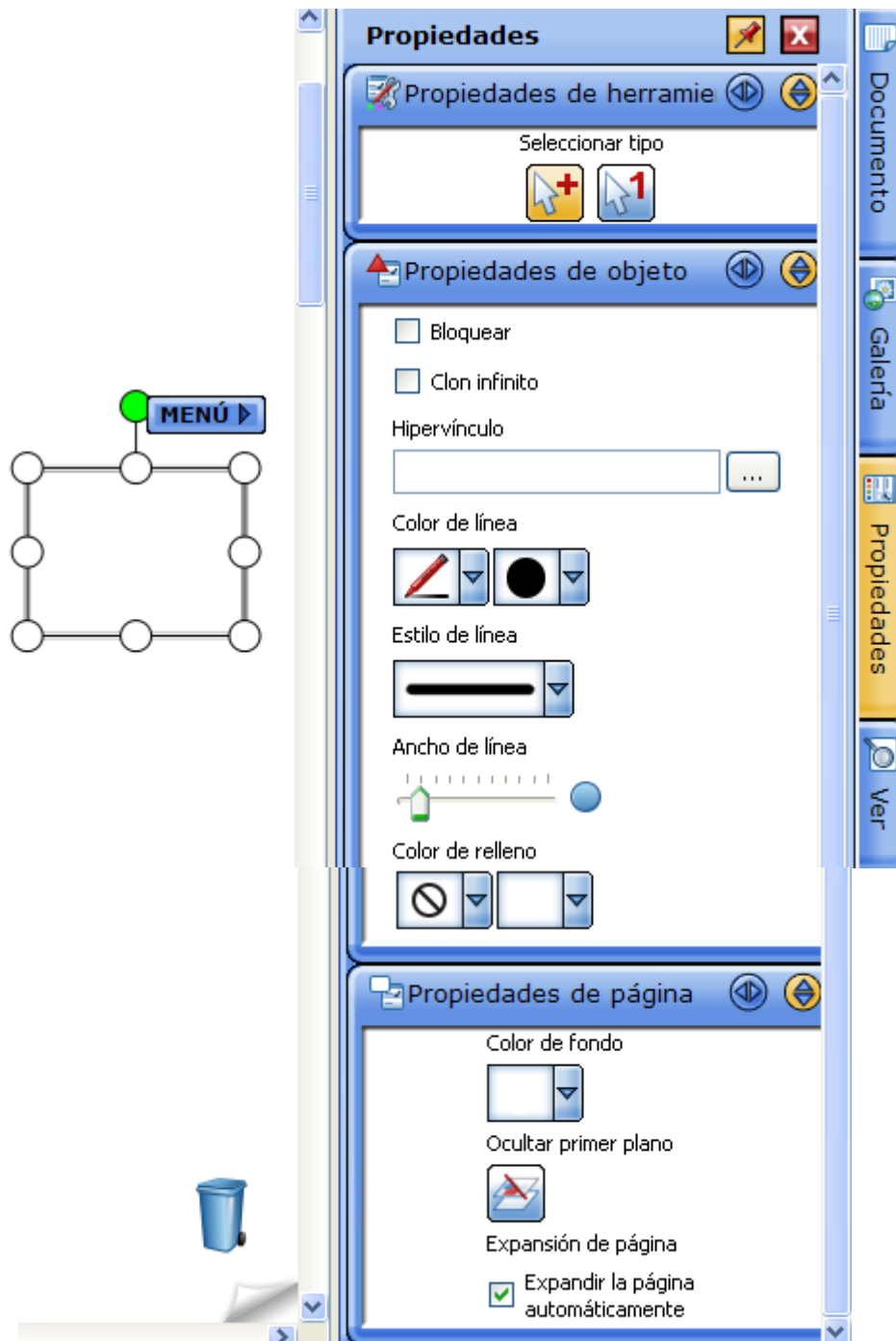
Esta configuración se utilizará ahora como el comportamiento predeterminado del elemento seleccionado de clip art.

**Eliminar.** Elimina la imagen seleccionada.

### 8.3.- PROPIEDADES


Muestra las propiedades de la herramienta, del objeto y de la página.

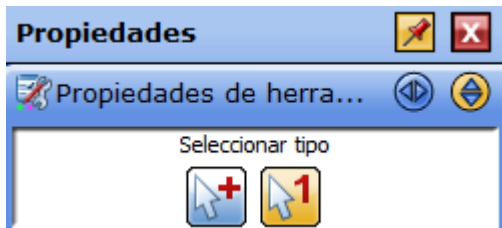
En el siguiente ejemplo, tenemos seleccionada la herramienta seleccionar  y hemos seleccionado un objeto realizado con el lápiz inteligente  .




#### 8.3.1.- PROPIEDADES DE HERRAMIENTA



Muestra las propiedades de la herramienta actualmente seleccionada. (Cambiar el tipo/color/ancho del lápiz, Cambiar el tipo/ancho de borrador, Cambiar el formato de texto)


En el caso que tengamos seleccionada la herramienta seleccionar , nos da dos opciones:



 Nos permite seleccionar varios objetos picando sobre ellos, que se comportarán como uno sólo, por ejemplo para moverlos, mandarlos a la papelera...



 Selecciona los objetos de uno en uno. Puedes seleccionar varios picando con el ratón y arrastrando para abrir una ventana. En este caso haría la misma función que con 

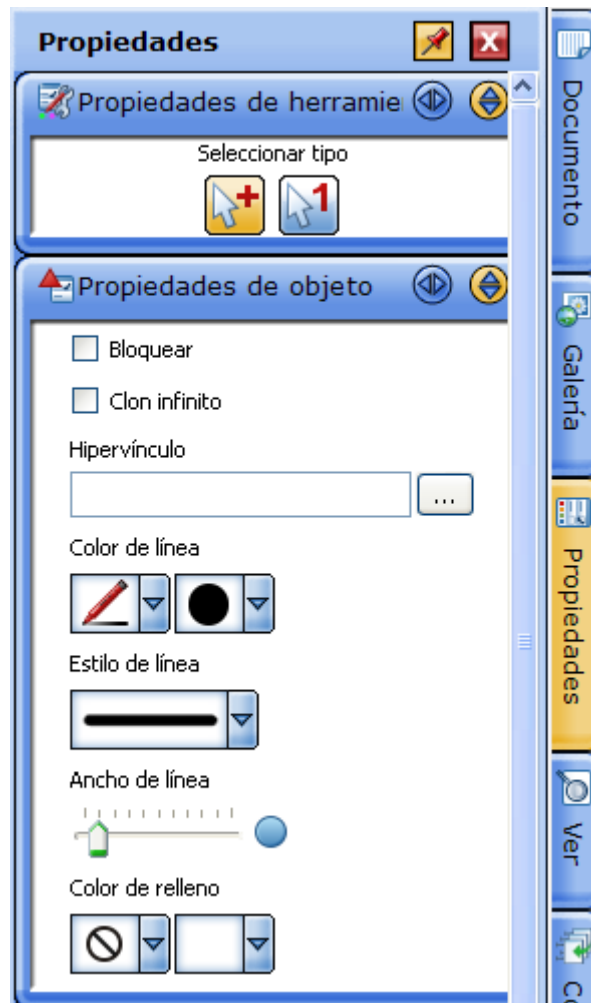
Otro ejemplo, como en el caso de borrador , nos quedaría:



### 8.3.2.- PROPIEDADES DE OBJETO

Muestra las propiedades de los objetos actualmente seleccionados.

Por ejemplo, caso de seleccionar un objeto creado con el lápiz inteligente, tendríamos:



Vamos a ver algunas prestaciones que son comunes a todas las herramientas:

### 8.3.2.1.- BLOQUEAR

Bloquea el elemento seleccionado. (Visto anteriormente)

### 8.3.2.2.- CLON INFINITO. CLONACIÓN DE OBJETOS

Los objetos de la pantalla se pueden clonar con la propiedad Clon infinito. Esta propiedad, una vez configurada, permite la clonación repetida de un objeto seleccionado.


La clonación es un proceso de creación de varias copias de un objeto mucho más rápido que usar los comandos Copiar y Pegar, y Duplicar.

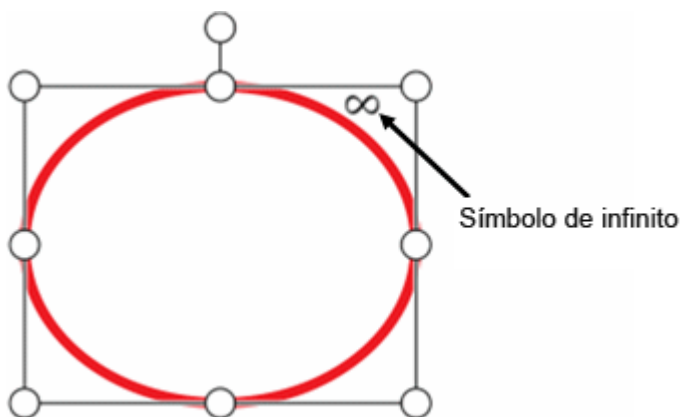
A continuación se indican algunas notas generales:

- Cuando se crea un clon, se copian todas las propiedades excepto Clon infinito. No se ha definido la propiedad Clon infinito de los nuevos clones creados.
- Cuando guarda una sesión, la propiedad Clon infinito se guarda junto con la otra configuración del objeto.

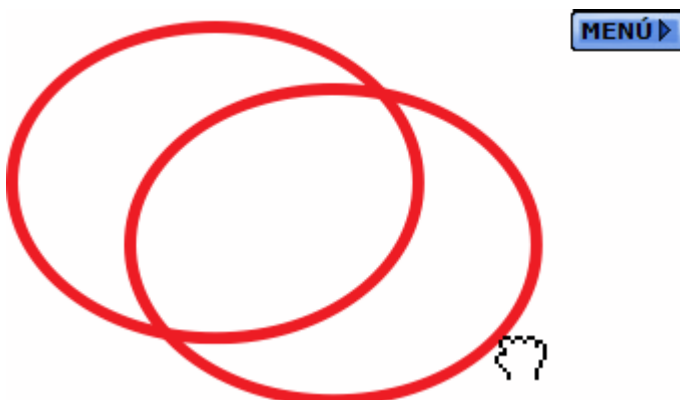
- Cuando un objeto se bloquea en su lugar (mediante la propiedad **Bloquear/desbloquear**), la propiedad Clon infinito aún estará activa y podrán crearse nuevos clones.
- Si selecciona un objeto con el Lápiz inteligente, bastará con hacer clic en el objeto, marcar **Clon infinito** y arrastrar para crear un clon. En este escenario, un objeto se selecciona con un solo clic y, a continuación, deberá hacer clic y arrastrarlo para crear clones.

### Clonación de un solo objeto.

1. Seleccione  (Seleccionar) en la barra de herramientas o en la Barra de menús **Herramientas - Seleccionar**.
2. Seleccione el objeto que desea clonar.
3. Seleccione  Clon infinito . Esta casilla la empleamos para activar o desactivar la propiedad.
4. Una vez definida la propiedad, el objeto seleccionado muestra un símbolo de infinito en la parte superior derecha del área seleccionada:





5. Arrastre el objeto con la herramienta Seleccionar. Esta acción crea un clon del objeto y empieza a arrastrar el clon:




Para crear más clones, repita el proceso de selección y arrastre **sobre el objeto** que tiene la propiedad Clon infinito.

### Clonación de un grupo de objetos

La propiedad Clon infinito se puede aplicar a un grupo de objetos. En este contexto, sucederá lo siguiente:

1. Seleccione  (Seleccionar) en la barra de herramientas o en la Barra de menús **Herramientas - Seleccionar**.
2. Seleccione los objetos que desea clonar. Seleccionamos los elementos con una ventana con la herramienta  y después picamos en **Editar – Grupo/Bloqueo - Agrupar**
3. Defina la propiedad Clon infinito para el grupo de objetos.
4. Al hacer clic y arrastrar uno de los objetos, se clonará el grupo que se seleccionó originalmente.

### Comportamiento de Clon infinito cuando se usa la herramienta Selección múltiple

La herramienta Selección múltiple  tiene una prioridad superior a la de la propiedad Clon infinito (la propiedad Clon infinito se ignora). En este contexto, sucederá lo siguiente:

1. Defina la herramienta Selección múltiple como “activa”.
2. Seleccione un objeto.
3. Arrastre otro objeto con la propiedad Clon infinito.
4. Este objeto se agrega a la selección y ambos objetos se arrastran sin crear un clon.

### Comportamiento de Clon infinito cuando se arrastra el que tiene la propiedad de clon infinito con un grupo de objetos

La propiedad Clon infinito se ignora cuando se arrastran varios objetos. En este contexto, sucederá lo siguiente:

1. Seleccione varios objetos (no importa si tienen definida o no la propiedad Clon infinito).
2. Al hacer clic y arrastrar uno de los objetos seleccionados, se iniciará el arrastre de todos los objetos seleccionados sin crear ningún clon, ni siquiera si el objeto tocado tiene la propiedad Clon infinito.

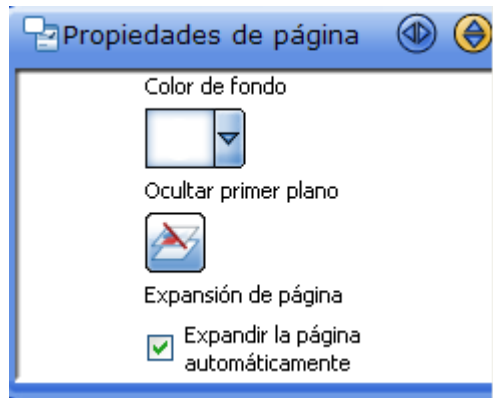


### 8.3.2.3.- HIPERVÍNCULO

Visto anteriormente.

### 8.3.3.- PROPIEDADES DE PÁGINA

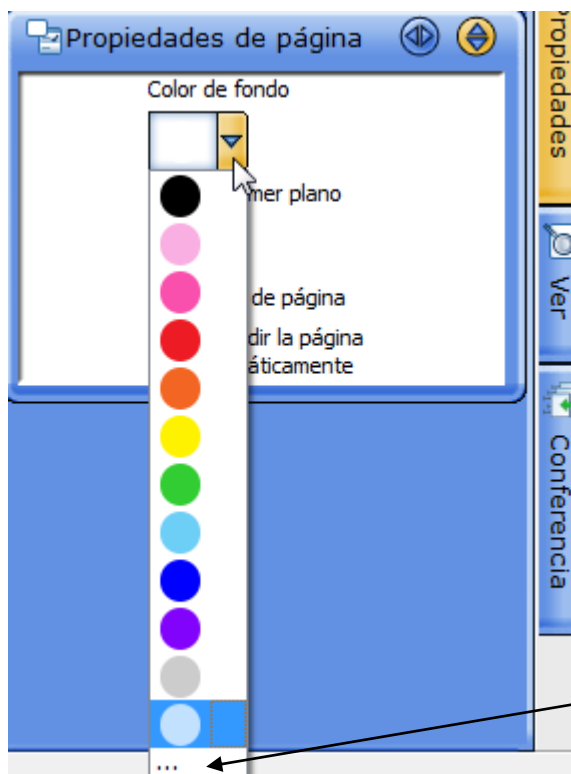
Podemos configurar la página para que se muestre de la forma deseada.



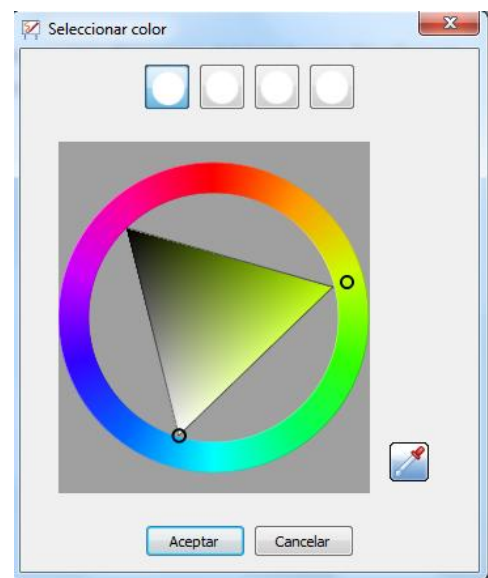
Con este widget podemos realizar lo siguiente:

#### Cambiar el color de fondo

Seleccionamos un color de la lista desplegable **Color de fondo**.



Pulsando en, nos lleva a



Este color se pondrá en la capa de fondo de la página actual.

**Ocultar primer plano.** Visto anteriormente.

**Expandir la página automáticamente**

Puede definir el comportamiento de la página, para que ésta mantenga un tamaño fijo o se expanda si las anotaciones sobrepasan los bordes inferior o derecho de la página.

1. Marque la casilla de verificación **Expandir la página para permitir que la página cambie de tamaño automáticamente.**
2. Si prefiere que la página tenga un tamaño fijo y no se expanda, deje sin marcar la casilla de verificación.

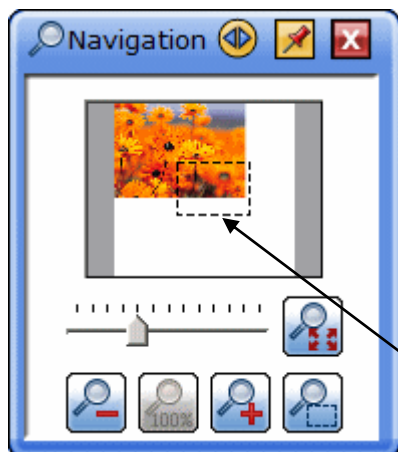
#### 8.4. VER



### 8.4.1.- NAVEGACIÓN


#### Acercar/alejar y desplazarse por la vista


Aparece una imagen en miniatura de la página actual en el área de vista.



Para desplazarse por la vista, arrastre el rectángulo de línea discontinua del área de vista.

Para acercar o alejar la vista, arrastramos  o hacemos clic en  / .

Si hacemos clic en , puede alejar la vista para que todo el contenido de la página quepa en el área visible.

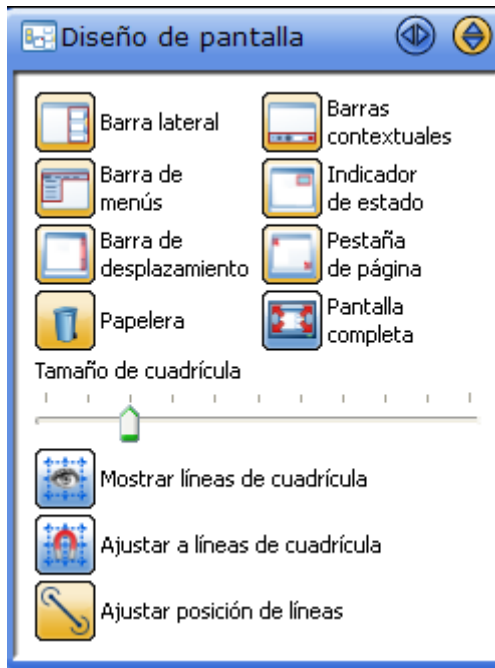
Si hacemos clic en  y arrastramos sobre una parte del área editable, podemos acercar la vista en el área seleccionada.

*Cuando FX-DUO/PX-DUO/FX-TRIO se conecta al equipo y se utiliza en modo Toque, podremos además desplazarnos y ampliar o reducir la vista con movimientos gesticulares. Consulte [Operaciones con gestos](#) (Visto en lápiz inteligente) para ver más detalles.*

### 8.4.2.- DISEÑO DE PANTALLA













El widget **Diseño de pantalla** muestra las opciones que permiten activar o desactivar diferentes partes de la interfaz de usuario.

Contiene además los controles de la función **Cuadrícula** (Visto anteriormente)



### Uso del widget Diseño de pantalla

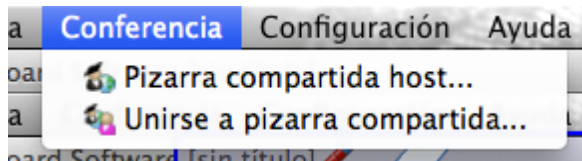
Puede realizar las siguientes operaciones mediante el widget **Diseño de pantalla**:

-  - Activa o desactiva la **Barra lateral**;
-  - Activa o desactiva las **Barras contextuales**;
-  - Activa o desactiva la **Barra de menús** (versión para Windows solamente);
-  - Activa o desactiva el **Indicador de estado**;
-  - Activa o desactiva la **Barra de desplazamiento**;
-  - Activa o desactiva la **Pestaña de página**;
-  - Activa o desactiva la **Papelera**;
-  - Alterna entre el modo normal y la pantalla completa;
-  - Cambia el tamaño de la cuadrícula;
-  - Activa o desactiva las líneas de cuadrícula;
-  - Activa o desactiva el ajuste a cuadrícula.
-  - Activa o desactiva ajustar la posición de líneas.

### 8.5.- CONFERENCIA

Visto en punto anterior. Más información en **Anexo1**

## 9.- ANEXO 1 CONFERENCIA



La función Conferencia mediante StarBoard permite crear una pizarra compartida, donde varias StarBoards se encuentran unidas en red y pueden compartirse para llevar a cabo presentaciones.

Cada StarBoard tiene la capacidad de alojar una sesión de pizarras compartidas o conectarse a una de ellas.

Para abrir la función Conferencia, utilice las opciones del menú **Conferencia**.

- **Pizarra compartida host:** crea una sesión online en la pizarra donde estamos.
- **Unirse a pizarra compartida:** para unirse a una sesión online en otra pizarra.

### 9.1.- TERMINOLOGÍA

La función Conferencia incluye la siguiente terminología:

- **Tema Pizarra compartida** es el tema en el que los usuarios comparten datos a través de la red. Este tema se muestra como "Pizarra compartida" en la Lista de temas y en el menú Tema.  
El resto de temas son locales y las modificaciones realizadas en dichos temas no afectan a otros usuarios.
- **Host de conferencia** es el equipo en el que se ejecutan el servidor de conferencia y el programa del cliente. Una conferencia debe alojarse en un equipo antes de que otros usuarios puedan conectarse a la pizarra compartida.
- **Cliente de conferencia** es un equipo en el que sólo se ejecuta el programa del cliente de conferencia.
- **Host** es el usuario del equipo host. Esta persona es quien aloja la sesión y que, por tanto, dispone de privilegios de "superusuario".

**De manera predeterminada, el host es también el presentador cuando comienza una sesión de pizarra compartida.** El host puede nombrar presentador a cualquiera de los usuarios y otorgar los privilegios apropiados.

El host se representa mediante el siguiente icono:



Consulte [Como host](#) para obtener más detalles sobre la forma de alojar una conferencia.

- **Presentador** es el usuario que dispone de privilegios que le permiten agregar/mover/eliminar páginas y agregar/modificar/eliminar componentes en el tema Pizarra compartida.

Siempre hay sólo un presentador en una sesión de Pizarra compartida.

Un presentador puede transferir sus privilegios a otro usuario durante el transcurso de la sesión.

El presentador se representa mediante el siguiente icono:



Consulte [Como presentador](#) para obtener más detalles sobre las tareas del presentador y su manera de interactuar en la conferencia.

- **Audiencia** es el usuario (o usuarios) que atienden la presentación. La audiencia no puede realizar ninguna modificación en el tema Pizarra compartida.

Los miembros normales de la audiencia se representan mediante el siguiente icono:



Consulte [Como usuario de conferencia \(Audiencia\)](#) para obtener detalles sobre la forma de interactuar en la conferencia como usuario de la audiencia.

- **Grupo** hace referencia a todos los usuarios conectados a la conferencia (la audiencia, el host y el presentador).

Consulte [Como usuario de conferencia \(se aplica a todos los usuarios\)](#) para obtener la información correspondiente a todos los usuarios de la conferencia.

---

### Nota importante

Antes de alojar una sesión de conferencia, deberá comprobar que el equipo cumple con las mínimas especificaciones que se detallan a continuación:

- Procesador Intel Dual Core;
- Velocidad mínima de procesador de 2 Ghz;
- Un mínimo de 2 Gb de RAM;
- Al menos 2 Gb de espacio libre en disco.

**Consulte las siguientes consideraciones técnicas para obtener información técnica adicional.**

**Desactive todas las funciones de ahorro de energía y los protectores de pantalla del equipo que desea utilizar como host. Esto debe realizarse porque dichas funciones**

**pueden ocasionar una desconexión durante un periodo de inactividad.**

**Tenga en cuenta que esta función de conferencia no admite ni animaciones, ni vídeos ni presentaciones Flash y PowerPoint (tampoco admite elementos de Flash que proporciona la Galería). Esto significa que el presentador puede ver esos tipos de elementos multimedia de forma correcta en su equipo, pero es posible que los clientes no puedan visualizarlos correctamente. Por lo tanto, es recomendable que no utilice estos elementos durante la conferencia.**

---

Consideraciones técnicas

### **Firewall y configuración de puerto**

Si desea utilizar la función Conferencia mediante StarBoard en un equipo con firewall activado, es posible que necesite modificar la configuración de puerto permitida en el producto de firewall.

Si duda al respecto, pregunte al administrador del sistema para realizar las modificaciones apropiadas.

**Nota: El número de puerto predeterminado en SBS 9.2 se ha definido como 18737, un valor diferente al de SBS 8.x o versiones anteriores. Si necesita modificar este número de puerto, consulte las instrucciones en [Como host](#).**

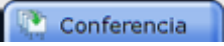
### **9.2.- COMO HOST**

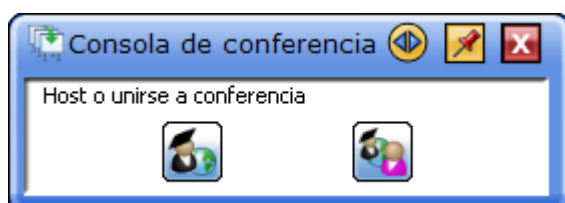
Como usuario de host, podrá llevar a cabo una presentación interactuando con el tema Pizarra compartida y, realizar además, diversas tareas de administración de usuarios. En la siguiente sección se describe la forma de alojar la conferencia y se especifican todas las tareas que puede realizar mientras utiliza la función Conferencia.

Como usuario de host, obtendrá además el estado de presentador desde el inicio. Para obtener más detalles de las tareas que podrá realizar como presentador, consulte [Como presentador](#).

Host: Alojar una sesión de pizarra compartida

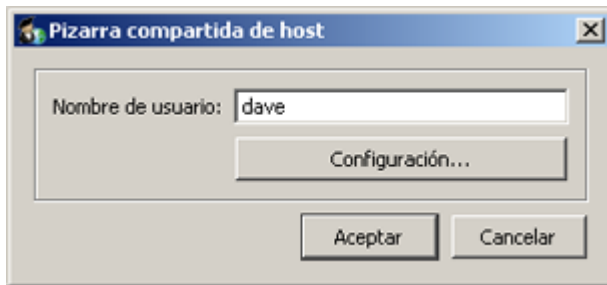
Para alojar una conferencia, podrá utilizar la opción de menú **Conferencia > Pizarra compartida host...** o realizar lo siguiente:

Haga clic en la pestaña  Conferencia de la barra lateral para abrir la Consola de conferencia:



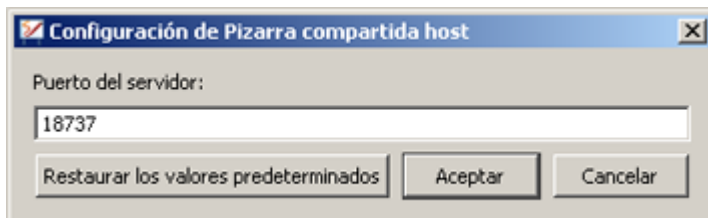
Haga clic en el botón **Pizarra compartida de host:** 

Aparece el siguiente cuadro de diálogo:



En el campo **Nombre de usuario**, escriba el nombre que desea que se muestre en la lista de usuarios.

Si es la primera vez que aloja una conferencia en su equipo, debe hacer clic en el botón **Configuración....** A continuación, se abre el siguiente cuadro de diálogo, en el que podrá introducir un número de puerto del servidor:



En este cuadro de diálogo puede especificar el número de puerto del servidor. De manera opcional, podrá hacer clic en **Restaurar los valores predeterminados**, para restablecer la configuración de puerto en 18737.

Haga clic en **Aceptar**. El sistema le devuelve al primer cuadro de diálogo Pizarra compartida de host.

Haga clic en el botón **Aceptar** para alojar la sesión.

Esta información se conserva para la siguiente sesión de conferencia.

**Nota: Como host, debe comunicar al resto de participantes de la conferencia la información relacionada con la dirección IP del equipo host; ya que la necesitarán para conectarse a la sesión.**

**La dirección IP del equipo host se mostrará en la pantalla del estado de la conexión (como muestra el siguiente ejemplo):**



Host: El Widget de consola de conferencia





Consola de conferencia del host

Este widget contiene las siguientes funciones:

1. Botón **Desconectar** - se utiliza para desconectarse de una conferencia. Consulte [Todos los usuarios: desconectar una sesión de pizarra compartida](#).
2. Lista de **Usuarios de la Conferencia** - esta lista contiene todos los iconos y los nombres de usuario de la conferencia y muestra el estado del usuario.
3. Botón **Presentador** - tanto el host como el presentador podrán utilizar este botón para otorgar privilegios de presentador a un usuario seleccionado. Consulte [Como presentador](#) para obtener más detalles.
4. Botón **Eliminar Usuario** - sólo aparece en la consola del host y permite al usuario de host eliminar al usuario que desee de la conferencia.
5. Botón **Atención** - permite al host sincronizar todos los usuarios con los últimos datos relacionados con la conferencia.

Host: Copiar páginas entre los temas de Pizarra y Pizarra compartida

Para copiar páginas del tema Pizarra a Pizarra compartida:

1. Haga clic en el tema **Pizarra** de la Lista de temas.
2. Seleccione una o varias páginas de la Lista de páginas y haga clic en el botón ►.
3. Seleccione la opción de menú **Copiar a Pizarra compartida**.

Para copiar páginas desde el tema Pizarra compartida a Pizarra:

1. Haga clic en el tema **Pizarra compartida** de la Lista de temas.
2. Seleccione una o varias páginas de la Lista de páginas y haga clic en el botón ►.
3. Seleccione la opción de menú **Copiar en la pizarra**.

Host: Sincronizar todos los usuarios

Para sincronizar todos los usuarios de la conferencia con la posición actual de la presentación, haga clic en el botón **Atención:**



De esta manera, se obliga a todos los usuarios a ponerse al día con la información más actualizada de la conferencia.

Host: Eliminar un usuario de la conferencia

Como host (usuario que aloja la sesión de conferencia), tiene la capacidad de eliminar a un usuario de la conferencia.

En la Consola de conferencia, seleccione el nombre del usuario de la lista y haga clic en el botón **Eliminar Usuario:**



**Nota: Si uno de los iconos del usuario se vuelve gris, significa que está teniendo problemas con la conexión de red.**

**No podrá eliminar un usuario de la conferencia si el icono del usuario es gris.**



### 9.3.- COMO PRESENTADOR

Como presentador, podrá llevar a cabo una presentación interactuando con el tema Pizarra compartida. Tendrá la posibilidad de crear páginas y anotar datos en la pizarra. En la siguiente sección se describen todas las tareas que pueden realizarse mientras utiliza la función Conferencia.

Presentador: Copiar páginas entre los temas de Pizarra y Pizarra compartida

Para copiar páginas del tema Pizarra a Pizarra compartida:

1. Haga clic en el tema **Pizarra** de la Lista de temas.
2. Seleccione una o varias páginas de la Lista de páginas y haga clic en el botón ▶.
3. Seleccione la opción de menú **Copiar a Pizarra compartida**.

Para copiar páginas desde el tema Pizarra compartida a Pizarra:

1. Haga clic en el tema **Pizarra compartida** de la Lista de temas.
2. Seleccione una o varias páginas de la Lista de páginas y haga clic en el botón ▶.
3. Seleccione la opción de menú **Copiar en la pizarra**.

Presentador: Conceder el estado de presentador a otro usuario

Un usuario normal puede solicitar un estado temporal de presentador. Esta solicitud se muestra en la consola de conferencia del presentador con una mano levantada junto al nombre del usuario:



Si usted es el presentador y desea otorgar el estado temporal de presentador a otro usuario, deberá seleccionar el nombre de éste y hacer clic en el botón **Presentador**:



El icono de pantalla del estado de la conexión del usuario que es ahora el presentador cambia para avisarle de su nuevo estado:



Además, el aspecto de la consola de conferencia del usuario cambia y aparece de una forma parecida a ésta:



**Presentador: Obtener de nuevo el estado de presentador**

Si usted es el presentador original y desea obtener de nuevo su estado de presentador, debe seleccionar su propio nombre de la lista y hacer clic en el botón **Presentador**:



De esta forma, se eliminan los privilegios de presentador del usuario que los posee en ese momento y usted volverá a obtenerlos.

**Presentador: Sincronizar todos los usuarios**

Para sincronizar todos los usuarios de la conferencia con la posición actual de la presentación, haga clic en el botón **Atención**:



De esta manera, todos los usuarios podrán ponerse al día con la información más

actualizada de la conferencia.

**Nota: Si uno de los iconos del usuario se vuelve gris, significa que está teniendo problemas con la conexión de red.**



#### 9.4.- Como usuario de conferencia (Audiencia)


Como usuario normal de una conferencia (miembro de la audiencia), podrá observar una presentación.

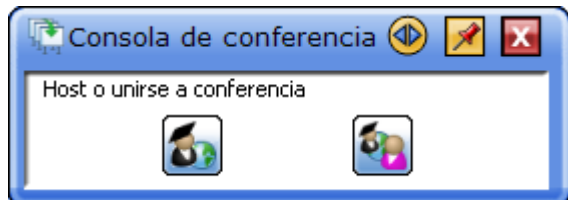
No podrá interactuar con la pizarra compartida mientras se desarrolla la conferencia, a menos que solicite convertirse en el presentador (mediante el botón **Levante la mano**).

En la siguiente sección se describe la forma de unirse a la conferencia y se especifican todas las tareas que puede realizar mientras utiliza la función Conferencia.

Audiencia: Unirse a una sesión de pizarra compartida como miembro de la audiencia

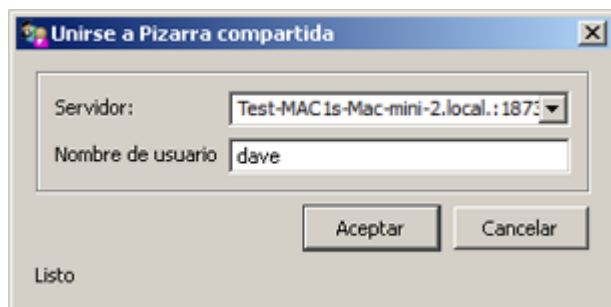
Para unirse a una conferencia, utilice la opción de menú **Conferencia > Unirse a pizarra compartida...** o realice los siguientes pasos:

Haga clic en la pestaña  Conferencia de la barra lateral para abrir la Consola de conferencia:



Haga clic en el botón **Unirse a Pizarra compartida:** 

A continuación, se abre el siguiente cuadro de diálogo:



En el campo **Nombre de usuario** escriba el nombre que desea que se muestre en la lista de usuarios. Este nombre de usuario se utilizará para identificarle en la sesión.

Si se trata de la primera vez que se une a una conferencia en ese equipo, debe escribir la dirección IP del equipo host en el campo **Servidor** o seleccionar el nombre del equipo host de la lista desplegable.

Esta información se conserva para la siguiente sesión de conferencia.

Haga clic en **Aceptar** para unirse a la conferencia.

Audiencia: Widget de consola de conferencia



Consola de conferencia del usuario de la audiencia

Este widget contiene las siguientes funciones:

1. Botón **Desconectar** - se utiliza para desconectarse de una conferencia. Consulte [Todos los usuarios: desconectar una sesión de pizarra compartida.](#)
2. Lista de **Usuarios de la Conferencia** - esta lista contiene todos los iconos y los nombres de usuario de la conferencia y muestra el estado de cada uno de los usuarios.
3. Botón **Levante/Baje la mano** - como usuario de la audiencia, puede utilizar este botón para solicitar privilegios de presentador al presentador actual.
4. Botón **Sinc/Asinc** - este botón permite alternar la sincronización con los datos más actualizados de la conferencia o navegar temporalmente fuera de la pizarra compartida.

Audiencia: Copiar páginas entre los temas Pizarra y Pizarra compartida

Para copiar páginas del tema Pizarra compartida a Pizarra:

1. Haga clic en el tema **Pizarra compartida** de la Lista de temas.
2. Seleccione una o varias páginas de la Lista de páginas y haga clic en el botón ►.
3. Seleccione la opción de menú **Copiar en la pizarra**.

Audiencia: Solicitar estado de presentador

Si usted es un miembro normal de la audiencia, puede solicitar que le concedan el estado de presentador temporalmente. Esto significa que podrá utilizar la pizarra compartida para

continuar con la presentación.

Para solicitar el estado de presentador, haga clic en el botón **Levante la mano**:



Cuando el presentador le otorga el estado de presentador, aparece el siguiente icono junto al nombre:



Consulte [Como presentador](#) para obtener información acerca de las tareas que puede realizar como presentador.

Audiencia: Cancelar una solicitud de estado de presentador

Para cancelar una solicitud de estado de presentador, haga clic en el botón **Baje la Mano**:



Audiencia: Sincronizar con los datos más actualizados de la conferencia

Puede utilizar el botón **Sinc/Asinc** para alternar entre los estados síncrono y asíncrono.

Esto significa que si desea escribir en su propia pizarra (local), puede hacer clic en el botón **Sinc/Asinc** cuando aparezca de esta forma:



El modo **Asíncrono** le permite navegar fuera de la pizarra compartida.

Para sincronizar su propio estado con el de la posición actual de la presentación, haga clic en el botón **Sinc/Asinc** cuando éste se muestre de la siguiente forma:



El modo **Síncrono** le permite ponerse al día con la información más actualizada de la conferencia.

**Nota: Cuando activa y desactiva este botón, la [pantalla de estado de conexión](#) cambia al estado seleccionado.**

## 9.5.- COMO USUARIO DE CONFERENCIA (SE APLICA A TODO LOS USUARIOS)

Los siguientes elementos se aplican a todos los usuarios de la función Conferencia:

Todos los usuarios: Pantalla del estado de la conexión

El estado de la conexión de la conferencia se muestra en la esquina superior derecha del área de la pizarra.

El indicador de estado también muestra el nombre o la dirección de IP del servidor que aloja la sesión.

### **Desconectado**

Cuando no se encuentra conectado ni aloja una sesión de conferencia, el estado que

indica que está desconectado se muestra en color rojo:



### **Conectado en modo síncrono**

Cuando se encuentra conectado sin problemas o aloja una sesión de conferencia, el indicador de estado se muestra en color verde:



Esto indica la posición actual de la presentación que está visualizando.

### **Conectado en modo asíncrono**

Cuando se encuentra conectado sin problemas ni aloja una sesión de conferencia, puede ver ocasionalmente un indicador de estado en color ámbar:



Si ha iniciado sesión como un usuario normal de la audiencia, significa que no está viendo la posición actual de la presentación.

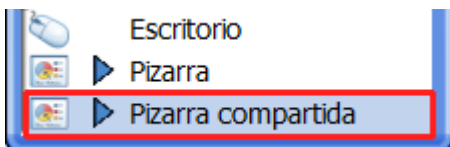
Para sincronizar con la información más actualizada de la conferencia, haga clic en el botón **Sinc/Asinc** de la consola:



Si en algún momento navega fuera de la presentación (por ejemplo, cuando trabaje en su propio tema Pizarra local), la pantalla de estado se muestra automáticamente en color naranja. Para unirse de nuevo a la presentación y sincronizar con la posición actual, haga clic en el botón **Sinc/Asinc** cuando se muestre de color verde (tenga en cuenta que el botón **Sinc/Asinc** cambiará su color y su estado).

Todos los usuarios: Tema Pizarra compartida

Mientras esté conectado, el tema Pizarra compartida aparece en la Lista de temas:



Todos los usuarios: Desconectar una sesión de pizarra compartida

Para desconectarse de una sesión de pizarra compartida, haga clic en el botón

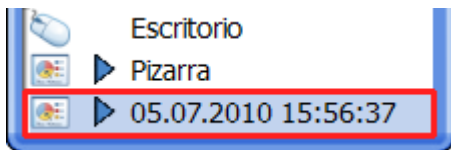
### **Desconectar:**



**Si usted es el host, se acabará por completo la sesión de conferencia.**

**Nota: Incluso aunque su estado de conexión sea el rojo, debe hacer clic en este botón para finalizar la conferencia y siempre debe utilizar este botón para finalizar una sesión.**

Todos los usuarios: Guardar una sesión de pizarra compartida para su uso posterior  
Tras desconectarse de una sesión de pizarra compartida (mediante el botón **Desconectar**), el tema Pizarra compartida aún se mostrará en el menú **Lista de temas** o en **Tema**:



En lugar de mostrarse "Pizarra compartida", aparece la fecha y la hora del final de la sesión. Puede guardar esta sesión de pizarra compartida como archivo yar para utilizarla posteriormente.

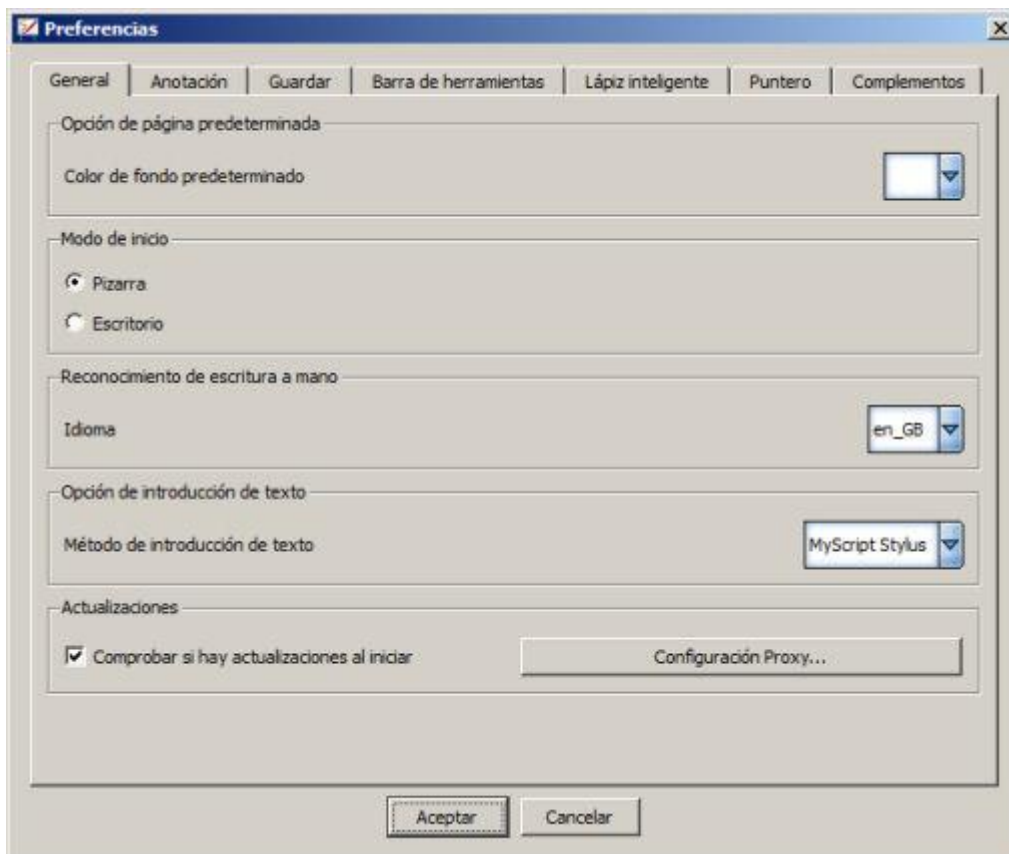


## 10.- ANEXO 2 PREFERENCIAS

Tenemos las siguientes funciones:

- La ficha General
- La ficha Anotación
- La ficha Guardar
- La ficha Barra de herramientas
- La ficha Lápiz inteligente
- Pestaña Puntero
- Pestaña Complementos

### 10.1.- LA FICHA GENERAL



- **Opción de página predeterminada**  
Establece el color de fondo predeterminado de la página Pizarra.
- **Modo de inicio**  
Establece el modo de pantalla predeterminado al iniciar StarBoard Software.
- **Reconocimiento de escritura a mano**  
Selecciona el idioma que se usará para reconocer la escritura a mano.
- **Opción de introducción de texto**  
Selecciona el método de inserción de texto.

- **Actualizaciones**

Define la comprobación automática de actualizaciones de software nuevas (Notificación de actualización). **Notificación de actualización**

La función Notificación de actualización le permite comprobar el sitio Web de Hitachi Software para saber si hay alguna actualización de StarBoard Software.

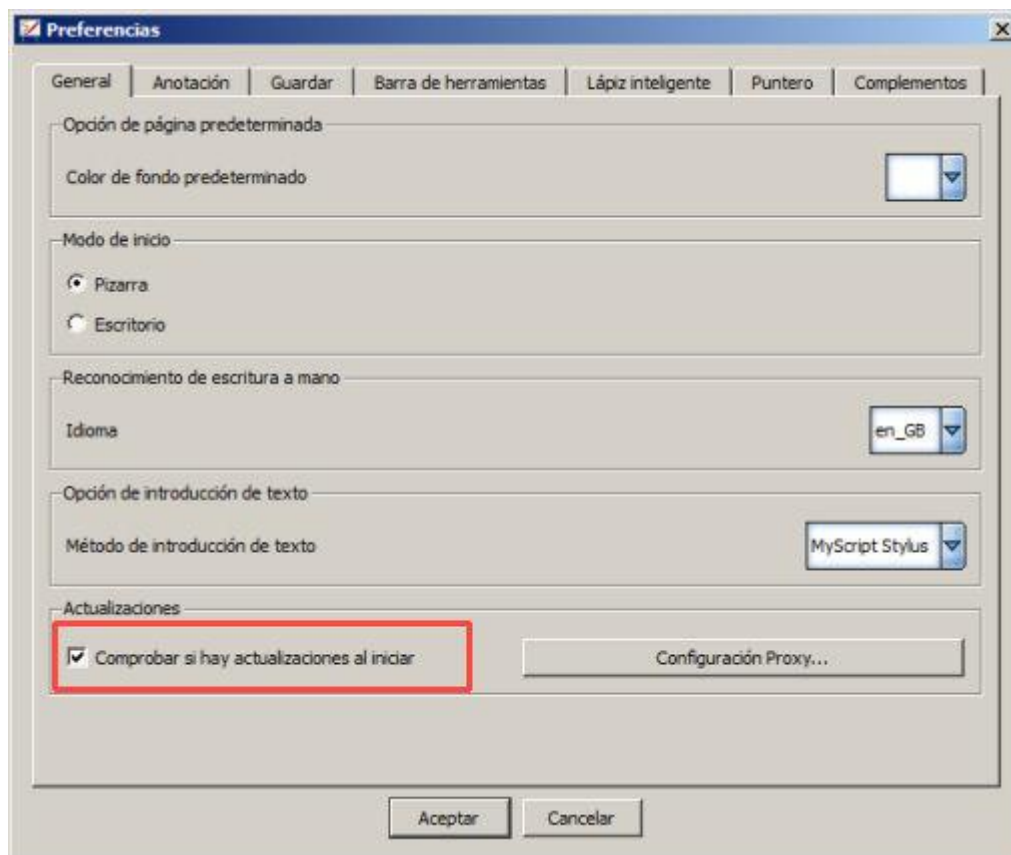
Puede usar esta función de dos formas:

- Automáticamente
- Manualmente

**Nota: Para usar esta función es imprescindible estar conectado a Internet.**

### Comprobación automática de actualizaciones

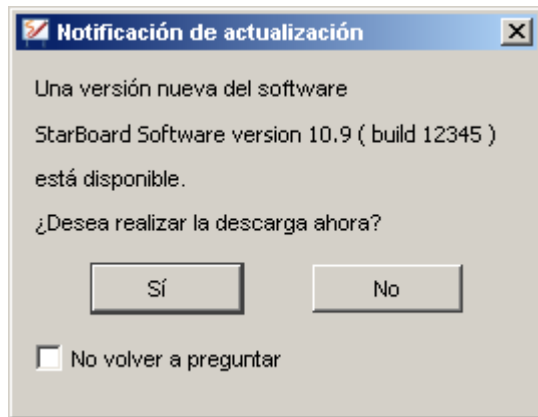
La comprobación automática de actualizaciones del software se puede activar o desactivar mediante la casilla de verificación **Comprobar si hay actualizaciones al iniciar** del cuadro de diálogo **Preferencias** (use la opción del menú **Configuración > Preferencias...** para acceder a ella):



Para obtener información sobre cómo establecer la Configuración Proxy para las actualizaciones, consulte Configuración Proxy.

Si selecciona la casilla de verificación se activará la comprobación automática.

Una vez definida esta opción, StarBoard Software utilizará periódicamente su conexión a Internet para buscar si hay actualizaciones de software nuevas. Cuando hay una actualización nueva disponible, aparecerá un mensaje como el que se muestra a continuación:



Si selecciona **Sí** para proceder a la descarga de la actualización, se abrirá la página de actualización de Hitachi Software en su navegador Web.

A partir de este momento, tendrá que descargar e instalar manualmente la actualización de software. Siga las instrucciones que irán apareciendo en el sitio Web.

**Nota:** Si selecciona la casilla de verificación **No volver a preguntar**, se desactivará la comprobación automática de actualizaciones.

### **Comprobación manual de actualizaciones**

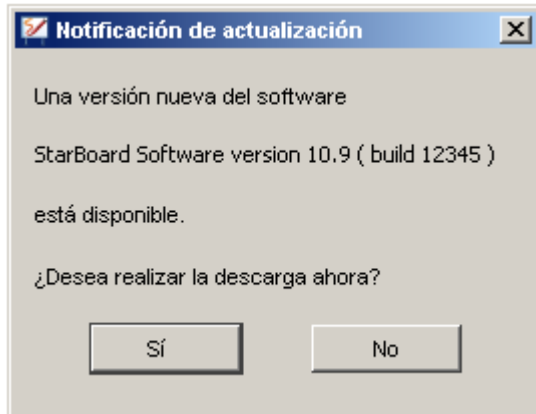
Puede forzar manualmente que StarBoard Software compruebe si hay actualizaciones de software nuevas.

Para ello, use la opción **Comprobar si hay actualizaciones** del menú **Ayuda**.

Si StarBoard Software está actualizado y no hay ninguna actualización más reciente disponible, aparecerá el mensaje siguiente:



Si hay una actualización de software nueva disponible, aparecerá un mensaje similar al siguiente:



Si selecciona **Sí** para proceder a la descarga de la actualización, se abrirá la página de actualización de Hitachi Software en su navegador Web.

A partir de este momento, tendrá que descargar e instalar manualmente la actualización de software. Siga las instrucciones que irán apareciendo en el sitio Web.

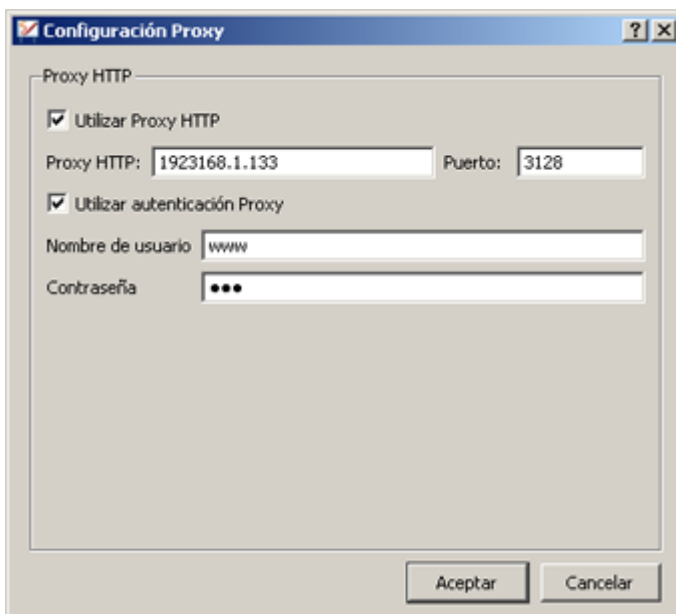
### Configuración Proxy

Es posible que necesite configurar el proxy para que las actualizaciones funcionen correctamente. Esto debe tenerse en cuenta si su equipo está configurado como proxy HTTP o está utilizando un explorador Web diferente de Internet Explorer.

En la pestaña General del cuadro de diálogo Preferencias, haga clic en el botón

### Configuración Proxy....

A continuación se abre el siguiente cuadro de diálogo:



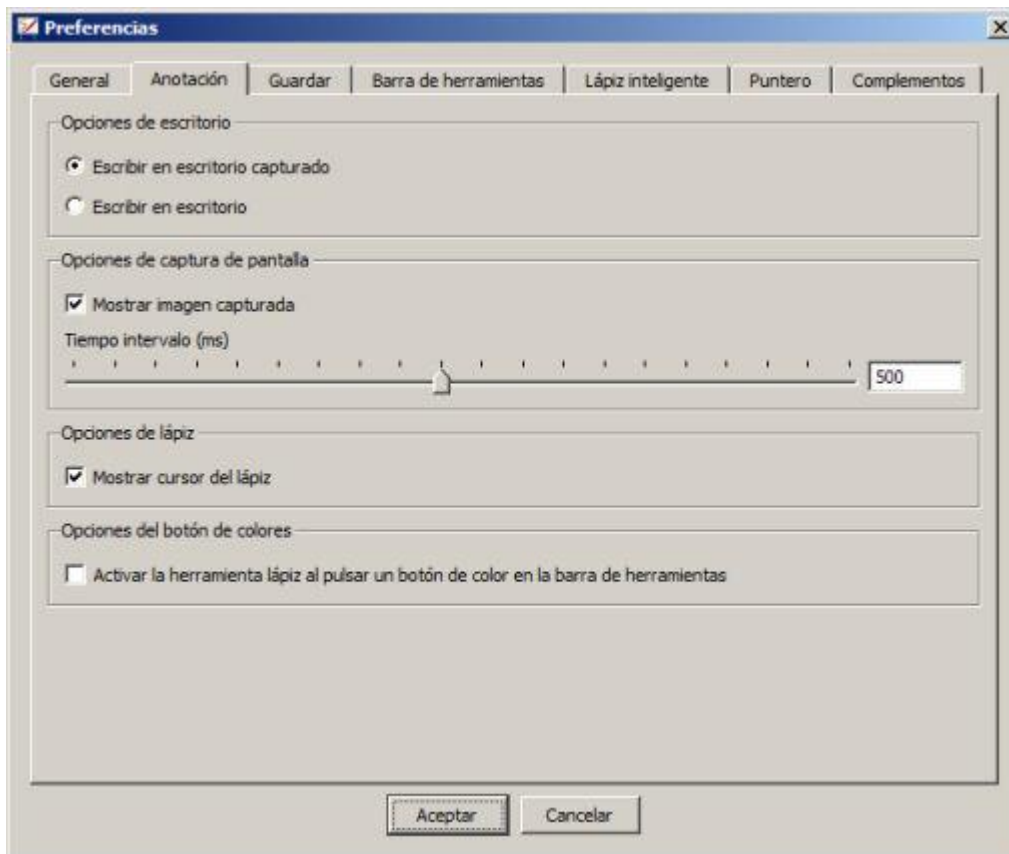
Las casillas de verificación permiten especificar si debe utilizarse proxy HTTP (y opcionalmente, autenticación proxy).

Deberá especificar el número de puerto y la dirección IP del proxy HTTP que se está utilizando.

Si necesita utilizar la autenticación proxy, deberá conocer el nombre de usuario y la contraseña que le permiten el acceso a través de proxy.

**Póngase en contacto con el administrador del sistema para que le proporcione esta información.**

## 10.2.- LA FICHA ANOTACIÓN



- **Opciones de escritorio**

Selecciona si se va a dibujar en el escritorio capturado o si se va a dibujar directamente en el escritorio cuando la pantalla esté en modo Escritorio.

- **Opciones de volcado de pantalla**

Establece si se va a mostrar directamente en la pantalla la captura de pantalla tomada.

- **Opciones de lápiz**

Establece si se va a mostrar el cursor mientras se dibuja y si se va a suavizar la línea dibujada.

- **Opciones del botón de colores**

Establece si la herramienta Lápiz se va a activar automáticamente cuando se selecciona uno de los botones de color de la barra de herramientas.

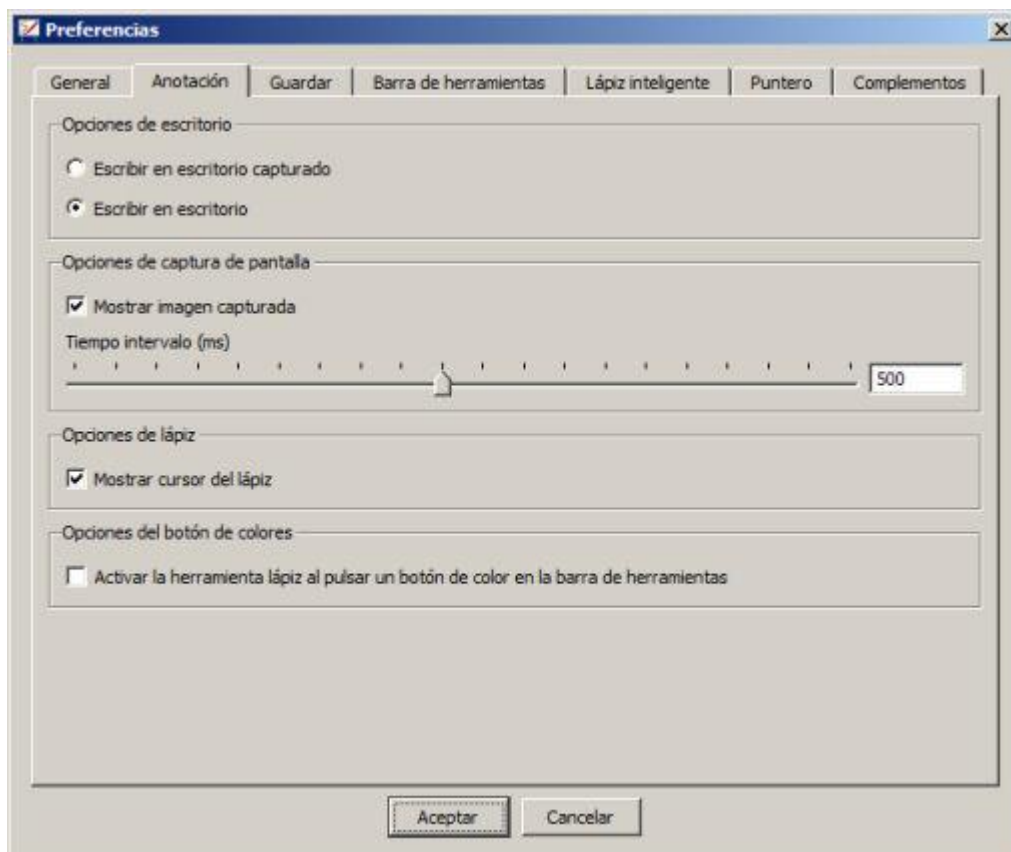
#### DIBUJAR EN EL ESCRITORIO


Puede dibujar directamente en el escritorio del equipo.


También puede tomar una captura de pantalla del contenido actual del escritorio y dibujar una imagen.

#### Dibujar directamente en el escritorio

1. Seleccione **Preferencias...** en el menú **Configuración**.  
Se mostrará el cuadro de diálogo **Preferencias**.
2. Seleccione la ficha **Anotación**.
3. Seleccione **Escribir en escritorio** en la sección **Opciones de escritorio**.



4. Seleccione **Aceptar**.
5. Seleccione  (Escritorio) en la barra de herramientas.  
La pantalla cambia al modo Escritorio.

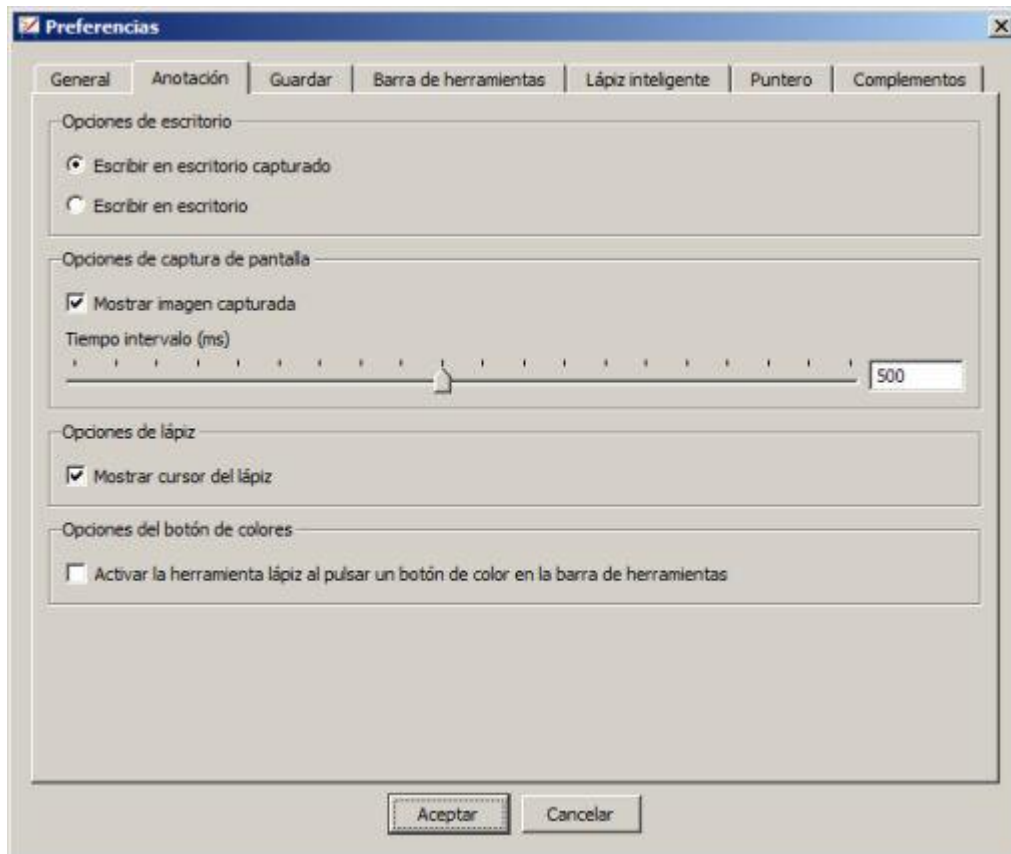
6. Seleccione  (Lápiz normal) en la barra de herramientas y empiece a dibujar. Para guardar lo que ha dibujado, seleccione **Volcado de pantalla** en el menú **Insertar** para tomar una captura de pantalla.

### **Restricciones cuando se dibuja directamente en el Escritorio**


- Cuando la herramienta Seleccionar está seleccionada, puede accionar los objetos del Escritorio y los controles haciendo clic o tocándolos.
- Las herramientas Lápiz y Borrador están disponibles, pero el resto de las herramientas no lo está.
- El Gesto de las herramientas Lápiz no está disponible, pero las opciones de Reconocimiento de formas sí lo están.
- Las anotaciones y los objetos de forma reconocidos no se pueden mover, cambiar de tamaño ni girar.
- Las anotaciones en el Escritorio no están disponibles en Windows de 64 bits.


### **Dibujar en el escritorio capturado**

1. Seleccione **Preferencias...** en el menú **Configuración**. Se mostrará el cuadro de diálogo **Preferencias**.
2. Seleccione la ficha **Anotación**.
3. Seleccione **Escribir en escritorio capturado** en la sección **Opciones de escritorio**.



4. Seleccione **Aceptar**.

5. Seleccione  (Escritorio) en la barra de herramientas.  
La pantalla cambia al modo Escritorio.

6. Seleccione  (Lápiz normal) en la barra de herramientas.  
O seleccione **Lápiz normal**, **Lápiz inteligente** o **Puntero** en el menú **Herramientas**.

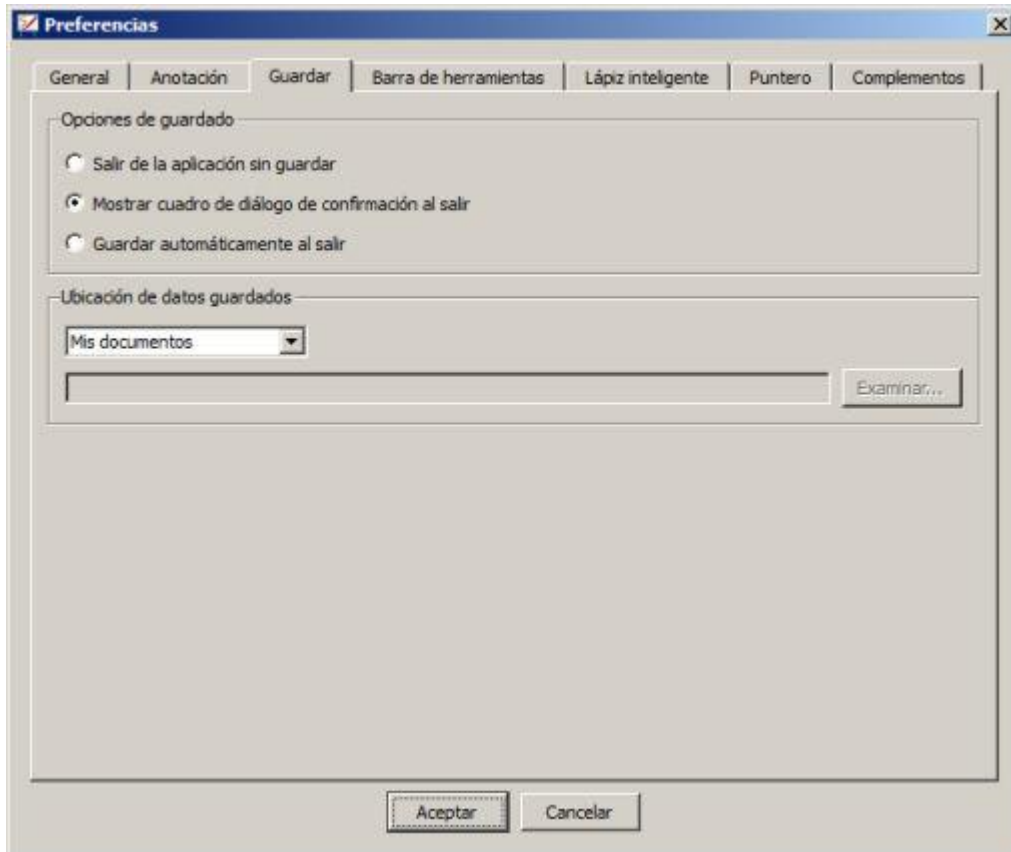
Cuando se selecciona cualquier herramienta Lápiz, automáticamente se toma la captura de pantalla del contenido actual del escritorio como capa de fondo para dibujar y se agrega al final del tema Pizarra.

La pantalla cambia al modo Pizarra automáticamente y se muestra la captura de pantalla tomada.

7. Empiece a dibujar.

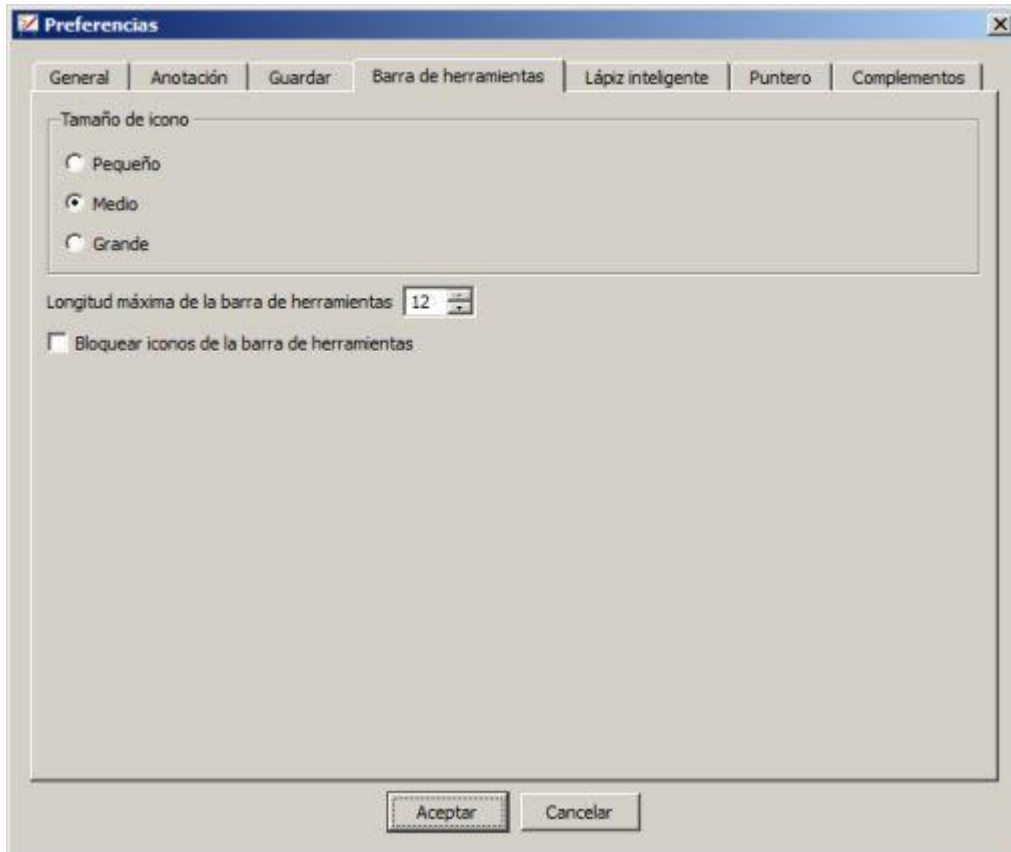
### 10.3.- LA FICHA GUARDAR





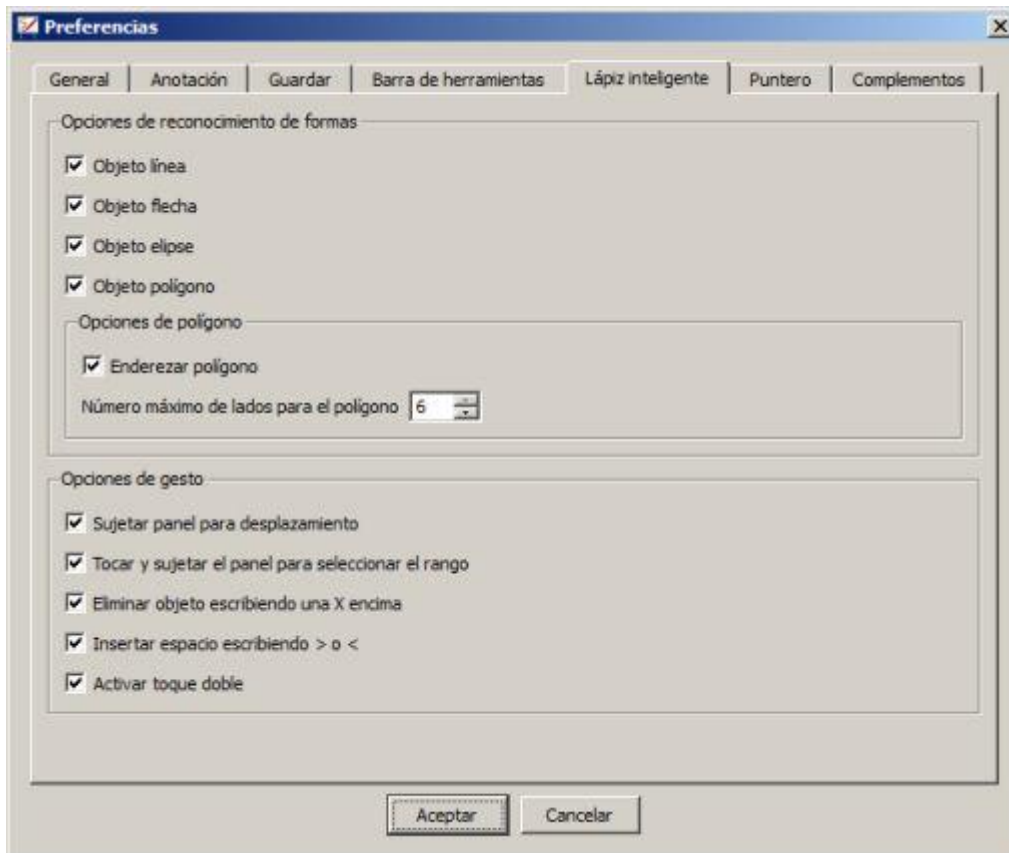
- **Opciones de guardado**  
Establece cómo se van a guardar los datos al salir del software.
- **Ubicación de datos guardados**  
Establece dónde se va a guardar el archivo de documento StarBoard (.yar).

#### 10.4.- LA FICHA BARRA DE HERRAMIENTAS



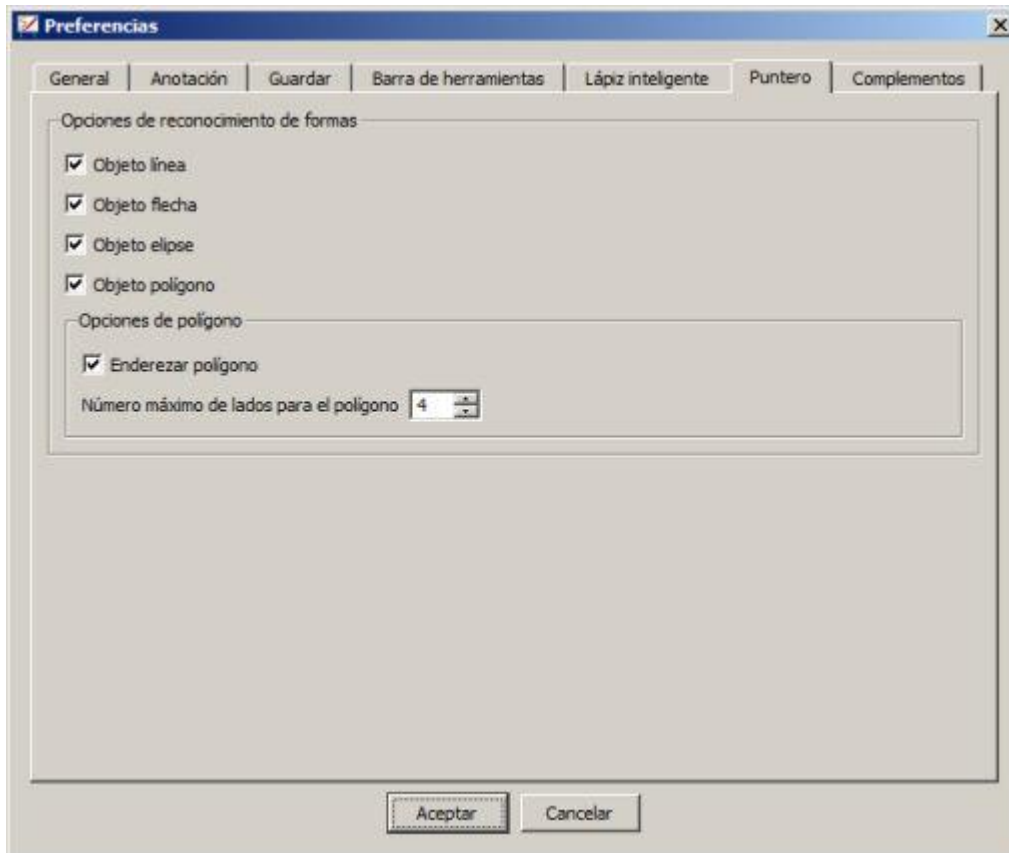
- **Tamaño de icono**  
Selecciona el tamaño de los iconos de la barra de herramientas.
- **Longitud máxima de la barra de herramientas**  
Establece el número máximo de iconos en una fila o columna de la barra de herramientas.
- **Bloquear iconos de la barra de herramientas**  
Establece si se van a bloquear los iconos de la barra de herramientas.  
Si la casilla de verificación está seleccionada, los iconos de la barra de herramientas no se pueden agregar ni eliminar, ni tampoco se puede modificar el orden de los iconos.

## 10.5.- LA FICHA LÁPIZ INTELIGENTE



- **Opciones de reconocimiento de formas**  
Establece los tipos de objeto que se van a reconocer.
- **Opciones de polígono**  
Establece si se van a enderezar los polígonos reconocidos. También es posible establecer el número máximo de lados de polígonos que se van a reconocer.
- **Opciones de gesto**  
Establece los tipos de gesto que se van a reconocer.

## 10.6.- LA FICHA PUNTERO



- **Opciones de reconocimiento de formas**

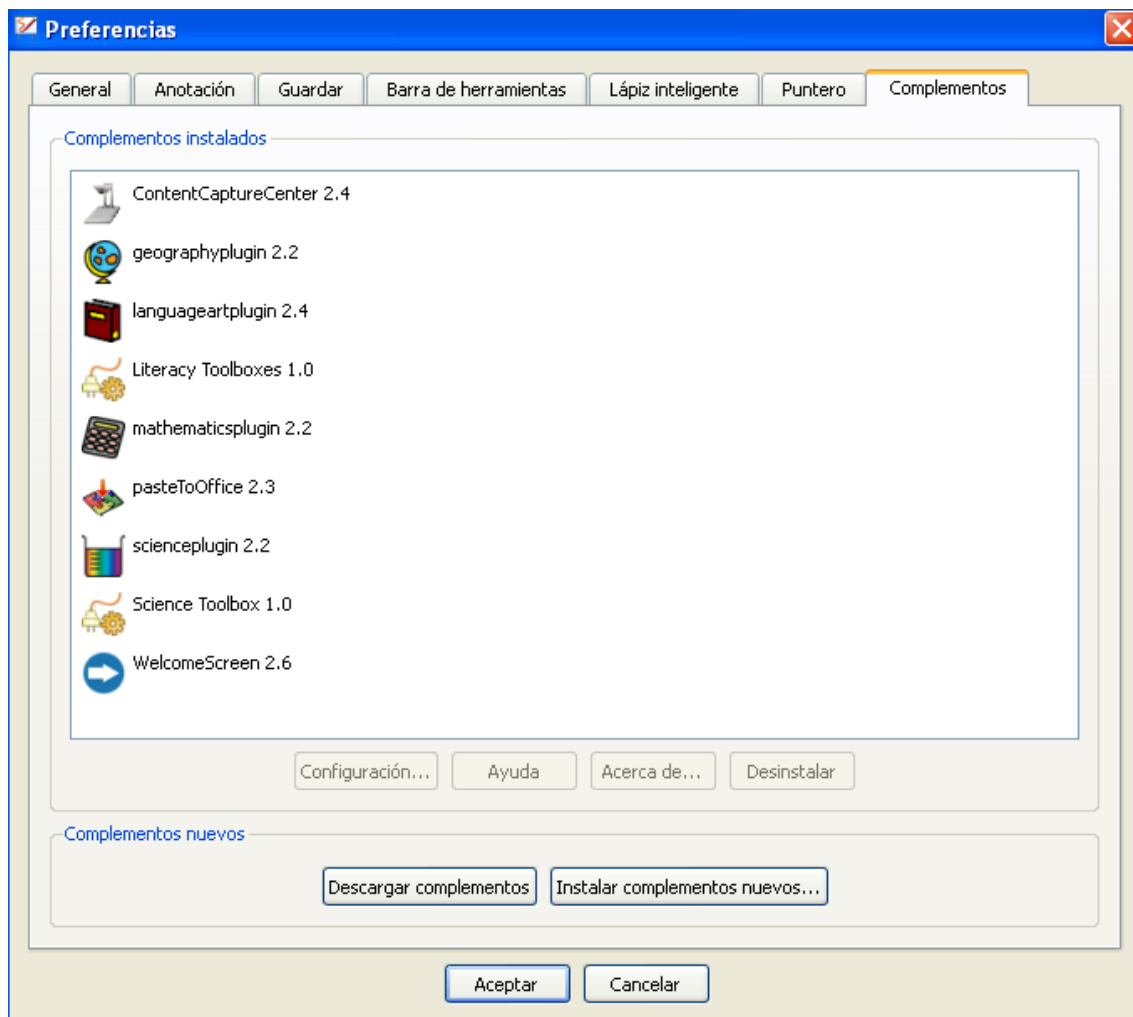
Establece los tipos de objeto que se van a reconocer.

- **Opciones de polígono**

Establece si se van a enderezar los polígonos reconocidos. También es posible establecer el número máximo de lados de polígonos que se van a reconocer.

## 10.7.- PESTAÑA COMPLEMENTOS

Los complementos que nos de la pizarra por defecto dependen dl tipo de versión que tengamos instalada.



Los complementos son pequeños programas que funcionarán con StarBoard Software. La pestaña Complementos permite gestionar los complementos (descarga, instalación y desinstalación).

Hitachi Software pone a su disposición ciertos complementos, es decir, pequeños programas que funcionarán con StarBoard Software. Tendrá que instalar cada uno de estos complementos antes de poder utilizarlos con StarBoard Software. Los complementos de StarBoard se distribuyen en el formato de **archivos .plgz**.

Para abrir el cuadro de diálogo de gestión de complementos, seleccione la opción **Configuración - Complementos...** del menú Configuración.

### Descarga de un complemento

1. Para buscar un complemento en Internet, seleccione el botón **Descargar complementos**.

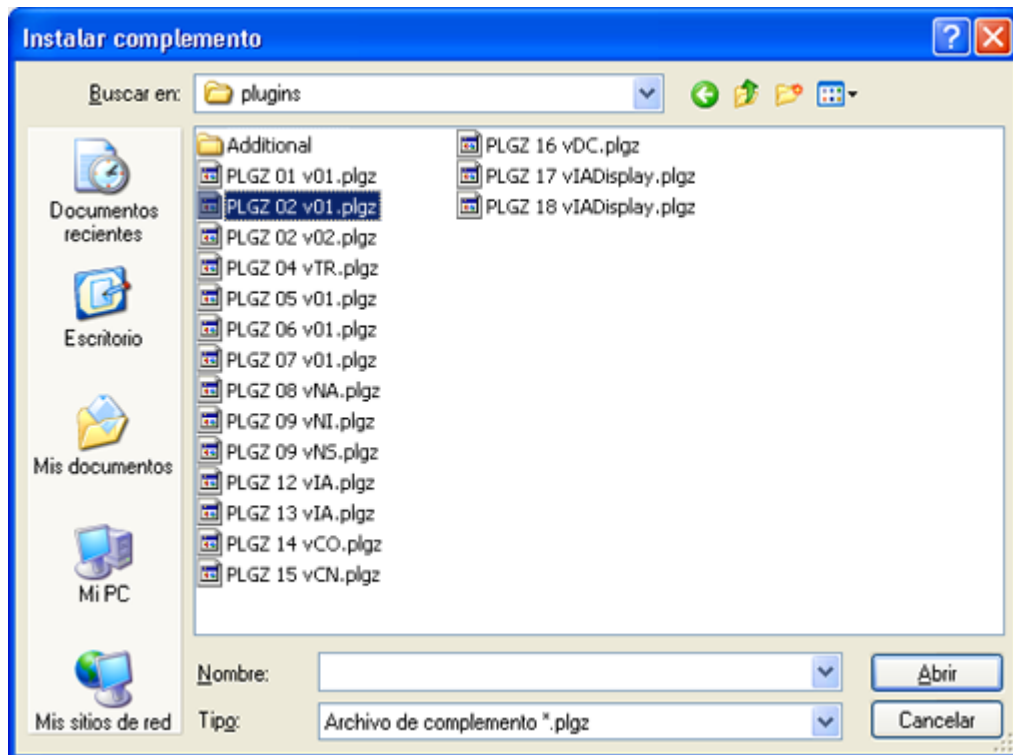
La página Web de complementos de StarBoard aparecerá en el navegador del ordenador.

- Desde esta página Web puede descargar los complementos que necesite. Una vez que los haya descargado al ordenador, tendrá que proceder a su instalación.

### Instalación de un complemento

- Para instalar un complemento, seleccione el botón **Instalar complementos nuevos**.

Se abrirá una ventana del explorador de archivos para que pueda buscar los archivos de complementos en el ordenador:



- Seleccione el archivo .plgz adecuado y seleccione **Abrir**.
- Cuando el complemento se haya instalado correctamente, aparecerá un mensaje indicándole que salga y reinicie StarBoard Software. Seleccione **Cerrar** para cerrar el cuadro de diálogo.
- Tras el reinicio del software, el complemento nuevo aparecerá en la lista de complementos instalados.
- Si el complemento nuevo tiene alguna configuración o información asociada con él, los botones **Configuración** y **Acerca de** estarán activados.

Puede seleccionar el botón **Configuración** para ajustar la configuración del complemento. Consulte las instrucciones proporcionadas con el complemento

para obtener más información.

Puede seleccionar el botón **Acerca de** para ver cualquier información que se haya proporcionado con el complemento. Esta información puede incluir instrucciones básicas y los datos de copyright de publicación.

Tras la instalación, los complementos estarán listos para ser seleccionados en el menú **Herramientas**.

### **Método de instalación alternativo**

De forma alternativa, también puede instalar un complemento buscando el archivo .plgz mediante el explorador de archivos del ordenador (por ejemplo, Explorador de Windows en Windows) y haciendo doble clic en el archivo en cuestión.

No es necesario que StarBoard Software se esté ejecutando si utiliza este método.

Esta acción intentará automáticamente instalar el complemento.

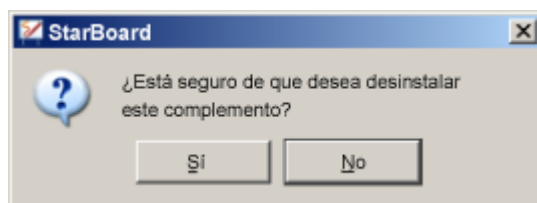
Aparecerá un mensaje para informarle de los resultados de la instalación. El sistema le indicará que cierre y reinicie StarBoard Software.

Tras la instalación, los complementos estarán listos para ser seleccionados en el menú **Herramientas**.

### **Desinstalación de un complemento**

Es posible que desee desinstalar (quitar) un complemento porque ya no lo usa, o porque desea instalar una versión más reciente.

1. Para desinstalar un complemento, primero seleccione el complemento en la lista **Complementos instalados** del cuadro de diálogo de gestión de complementos.
2. Seleccione el botón **Desinstalar**.
3. Aparecerá un mensaje de confirmación:



4. Seleccione **Sí** para proceder a desinstalar el complemento.  
En la lista **Complementos instalados**, el complemento aparecerá marcado como **Eliminado**.
5. Seleccione **Cerrar** para cerrar el cuadro de diálogo. Debe cerrar y reiniciar StarBoard Software para que el complemento desaparezca de la lista.
6. Tras reiniciar el software, el complemento ya no aparecerá en la lista de complementos instalados.

