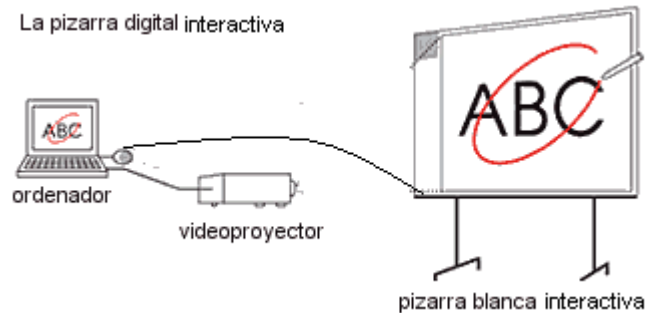


# USO BÁSICO DE LA PIZARRA INTERACTIVA HITACHI STARBOARD FX (Software: StarBoard V8.11)

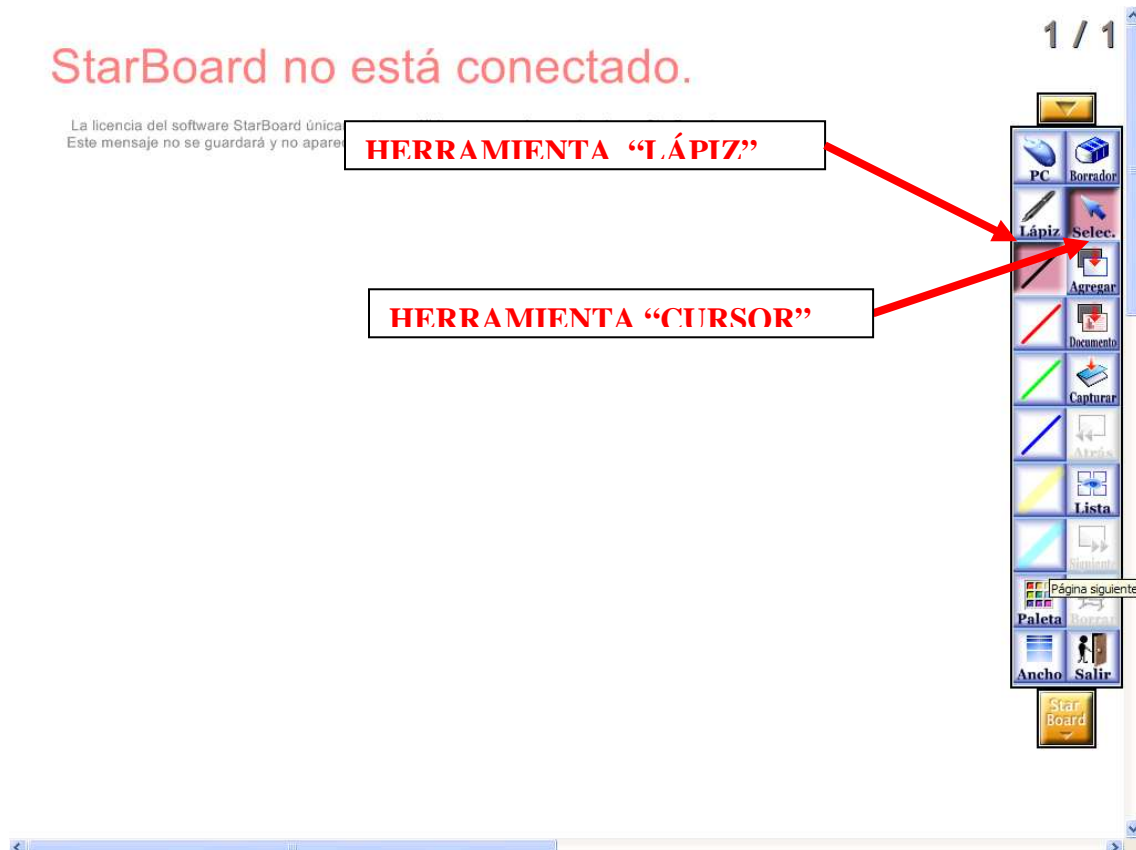
Equipo de Escuela 2.0 del C.P.R. de Teruel

La Pizarra Digital Interactiva (PDI) puede servir, de entrada, para lo mismo que nos servía la pantalla de proyección, con la ventaja de que es más dura y podemos señalar sobre ella, pero, desde luego, tiene muchas más funcionalidades que vamos a ir descubriendo.

Como se puede ver en la figura, el ordenador, con el software de la PDI, debe, estar conectado a un proyector. Si además queremos interactuar con la PDI, deberemos conectar el cable (USB) de la pizarra al ordenador.



Al conectar los tres elementos y abrir el programa nos aparecerá una ventana como esta (sólo cuando iniciemos sesión)



Más adelante veremos cómo poder cambiar la configuración.

Esta imagen es la que denominaremos **Pizarra**. Como se ve en la parte derecha hay un menú. Vamos a fijarnos en él.

Se trata de un **menú “flotante”**, es decir que si colocamos sobre él el ratón, podemos desplazarlo por la pantalla. También se puede hacer más pequeño (si nos molesta) pulsando con el ratón en la flecha superior.

StarBoard no está conectado.

La licencia del software StarBoard únicamente es válida para usuarios con hardware StarBoard.  
Este mensaje no se guardará y no aparecerá cuando StarBoard esté conectado.

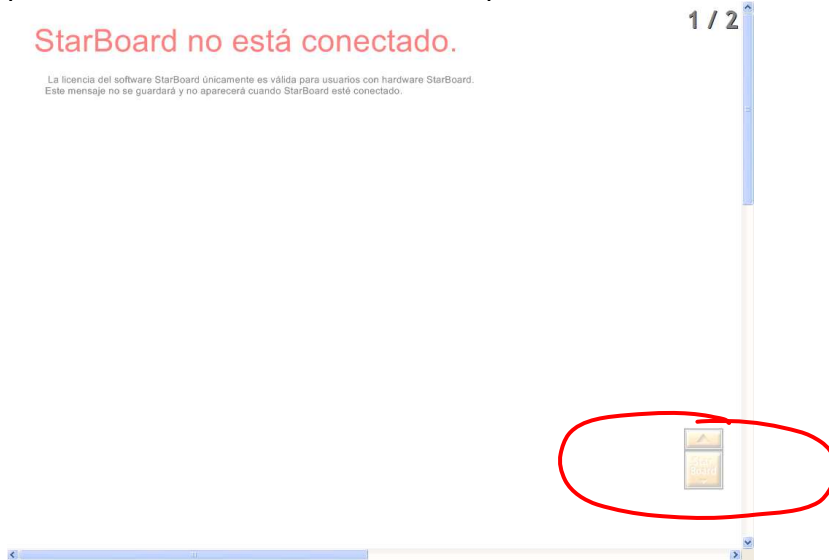


Figura 3

Si volvemos a pulsar la flecha, queda como estaba.

Se puede hacer desaparecer completamente el menú flotante utilizando una opción del menú que hay fuera de la pizarra, en la parte de color negro.

Si pulsamos sobre la palabra STAR BOARD, aparecen las distintas opciones del menú (Modo, Herramienta, Ver, Editar, Network, Documento, Configuración, Ayuda, Salir).

StarBoard no está conectado.

La licencia del software StarBoard únicamente es válida para usuarios con hardware StarBoard.  
Este mensaje no se guardará y no aparecerá cuando StarBoard esté conectado.

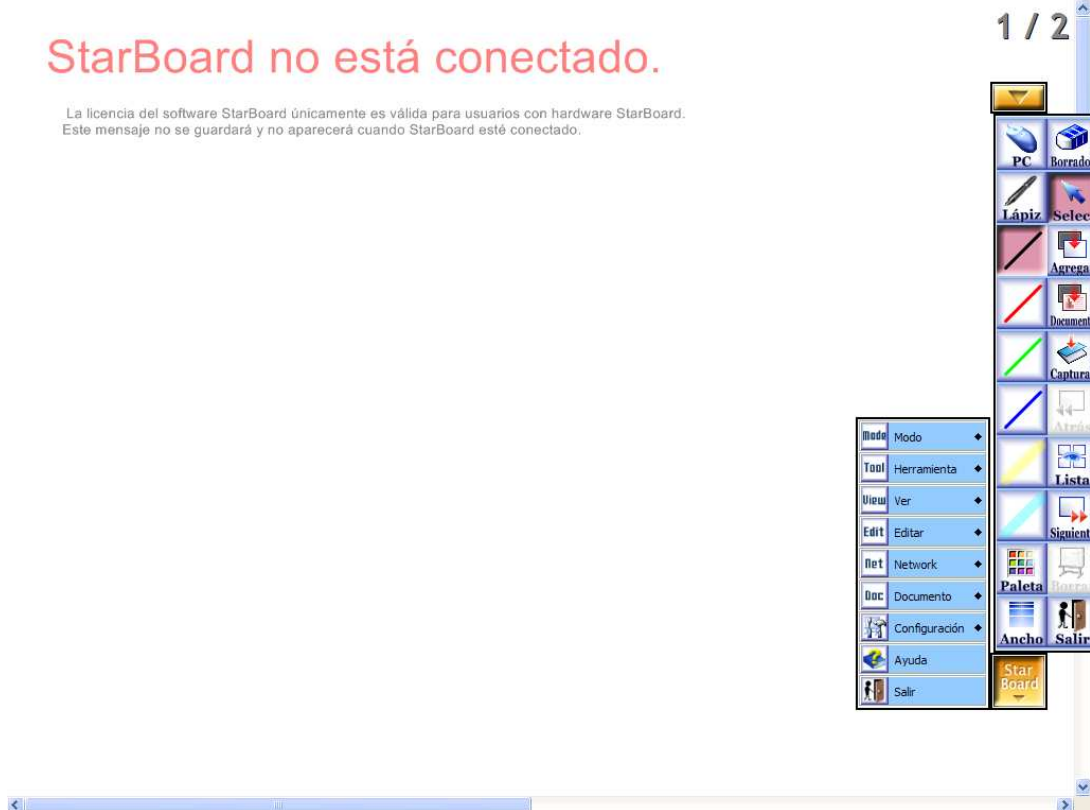


Figura 4

La PDI cuenta con un **lápiz** (lleva una pila) para interactuar sobre ella. Siempre que dejemos el lápiz en la base, la punta debe estar hacia arriba. Tiene dos funciones básicas: actuar como **ratón** (abrir-cerrar ventanas, lanzar el navegador,...) o actuar como **lápiz** (de diferentes colores) que escribe sobre lo que esté proyectado en la PDI.

Para que el extremo del lápiz real y el puntero o marca en la pizarra digital coincidan, se debe haber realizado el proceso de **"calibración"**.

Más abajo aparece la ruta a seguir para poder calibrar la pizarra.

Al seleccionar esta opción, se abrirá una ventana con varios puntos con una cruz en el centro: Hay que intentar tocar con el lápiz interactivo en el centro de cada una de las cruces a medida que parpadeen.



Figura 5

Habrá que repetir el proceso siempre que se detecte que el extremo del lápiz y el cursor no coinciden.



Figura 6: ruta para calibrar

Si queremos que el menú flotante, en lugar de estar vertical, esté horizontal, se puede girar. Se puede cambiar las herramientas que aparecen en el menú flotante arrastrándolas a él o sacándolas del mismo. La nueva barra de herramientas se puede guardar en un nuevo perfil y cargar una que tengamos. Para ello buscaremos, en el apartado de **configuración**, la opción **perfil de usuario** y dentro de ella, **cargar** o **guardar**, como se indica en la Figura 7.

# StarBoard no está conectado.

La licencia del software StarBoard únicamente es válida para usuarios con hardware StarBoard.  
Este mensaje no se guardará y no aparecerá cuando StarBoard esté conectado.

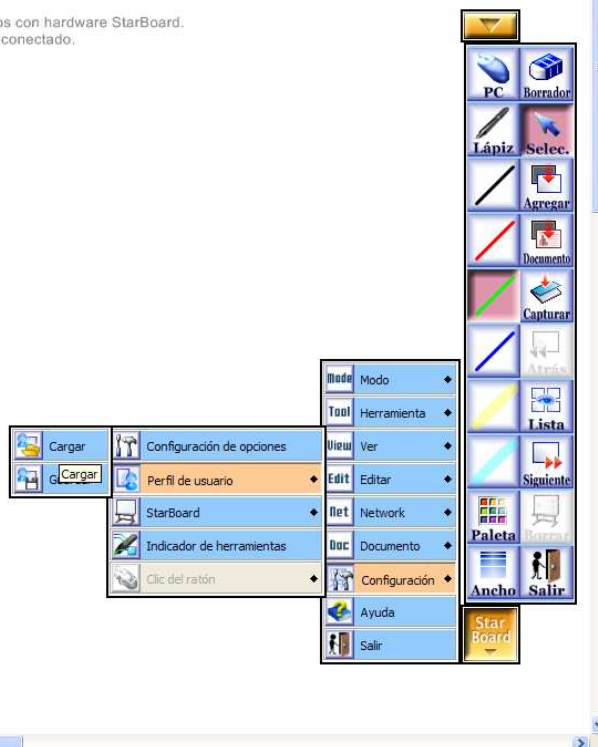


Figura 7

Para empezar a trabajar con la PDI vamos a ver otro de los botones del menú flotante, se trata del que tiene la imagen de un ratón de ordenador. Este botón nos permite **pasar al escritorio**, pero dejando visible el menú flotante.



Figura 8

Veamos cómo quedaría la pantalla si pulso una vez el botón mencionado:



Figura 9

Cuando estamos en el escritorio, el botón pequeño del lápiz, hace de botón derecho del ratón, abriendo el menú contextual.

Desde aquí vamos a realizar una **primera actividad**.

1.- Cogemos la herramienta **“cursor”** (convertimos, así el lápiz interactivo en el ratón del ordenador) y abrimos un navegador de internet.

2.- Vamos a buscar, por ejemplo, un mapa de España.

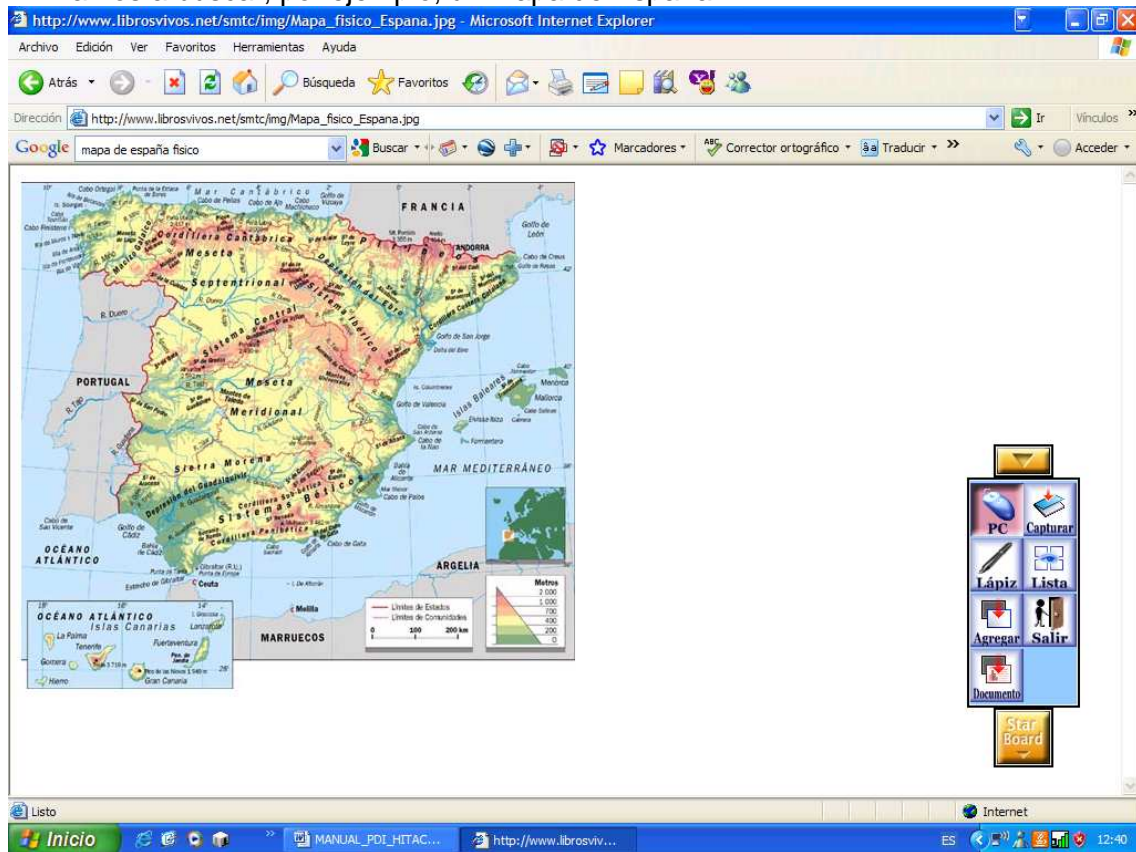


Figura 10

Como vemos a la derecha el menú flotante sigue presente, por lo que puedo coger la herramienta **“lápiz”** y marcar sobre el mapa (abajo).

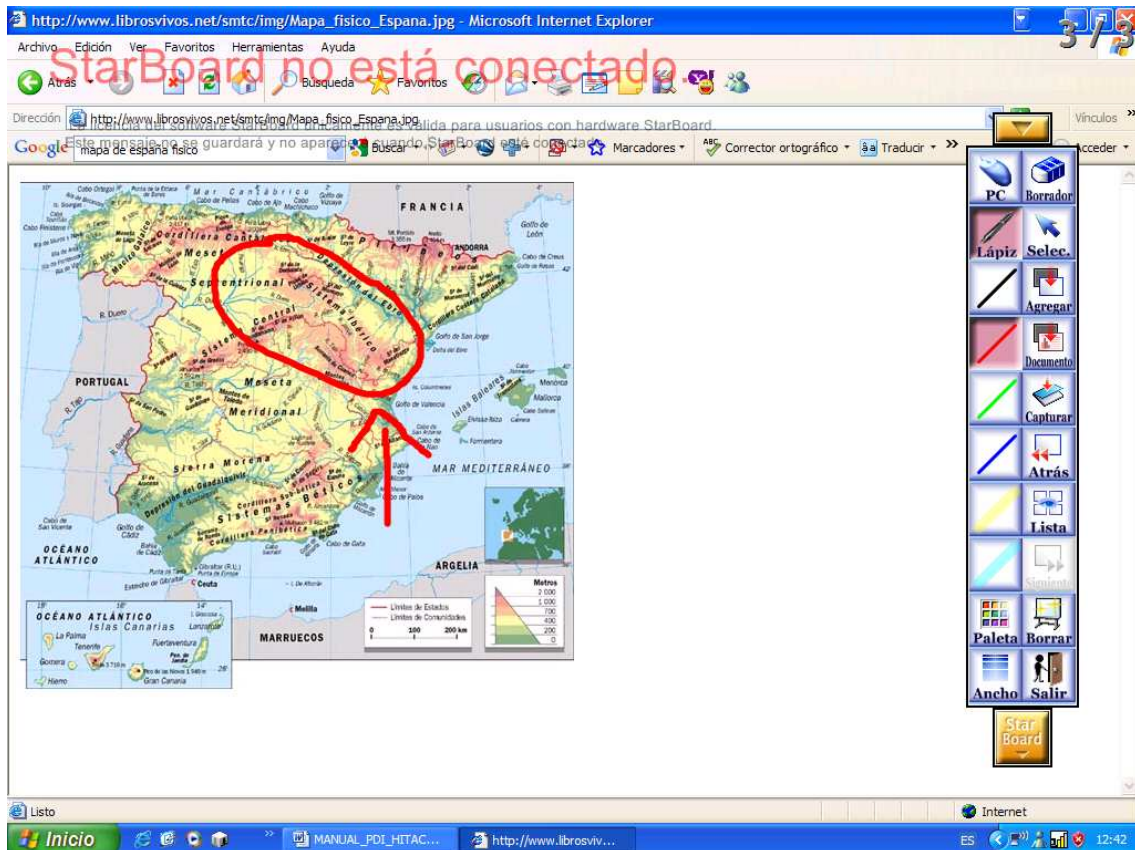


Figura 11

Al escribir sobre la página de Internet con la imagen se convierte en una página de la pizarra. Pero **es un fondo que no puedo modificar.**

También puedo **copiar la imagen y pegarla en la pizarra** o guardar la imagen en el ordenador y después la inserto en la pizarra

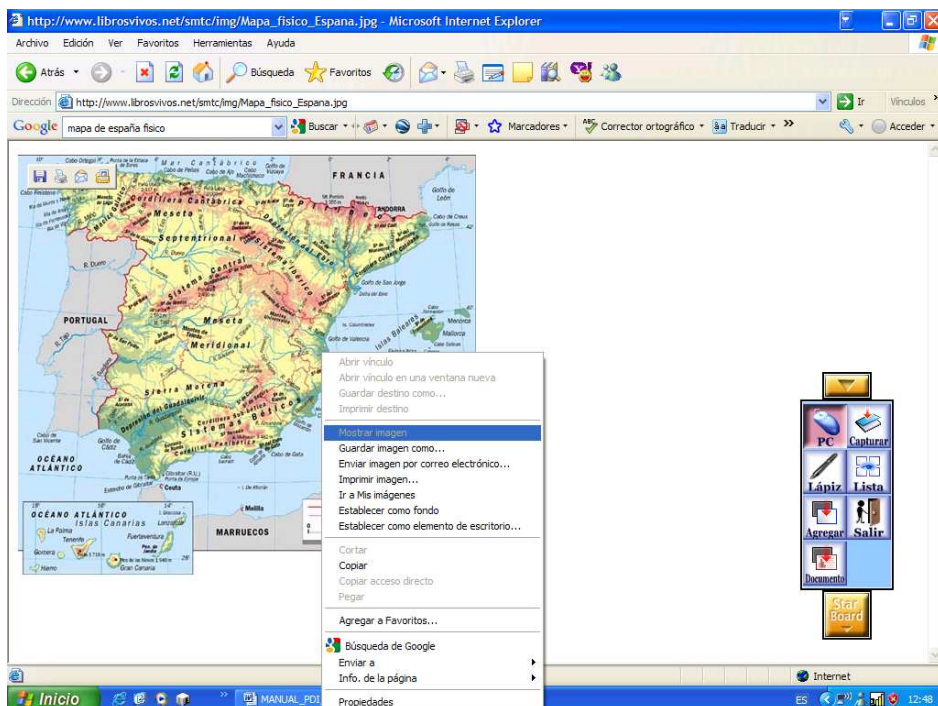


Figura 12

En cualquiera de los dos casos, acabaré teniendo la imagen en la pizarra.

Una vez en nuestra pizarra, con la herramienta “cursor”, al tocarlo, queda **seleccionado** (ver esos puntos a su alrededor) lo que nos permite moverlo o cambiar su tamaño. Y con la herramienta “lápiz” podríamos marcar sobre ella y guardar lo que hiciésemos.



Figura 13

Veamos un poco más en detalle lo que nos ofrece esta herramienta “lápiz”.

En primer lugar, ver que en la esquina superior derecha de la pizarra, aparece el número de página en la que estamos del total de creadas.

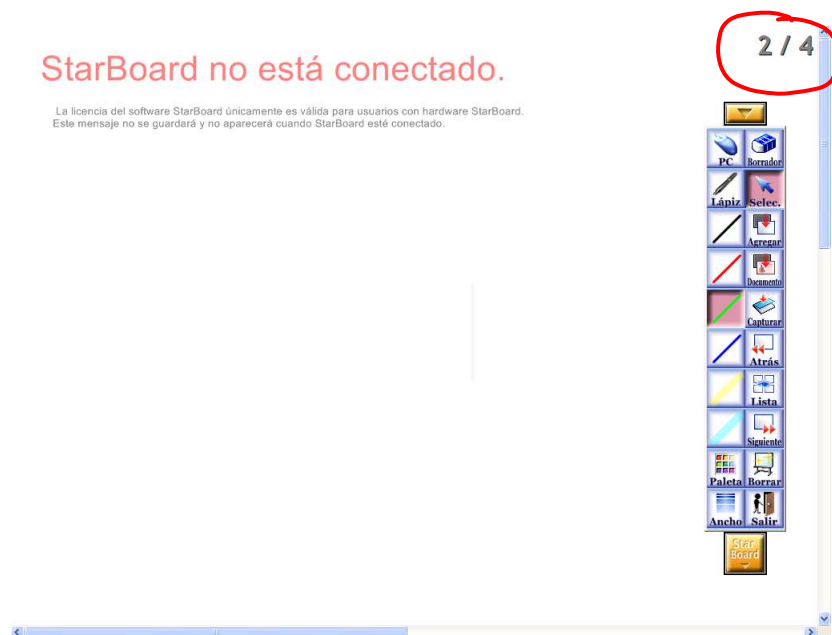


Figura 14

Si tenemos seleccionado el lápiz y elegimos en el menú la pestaña “**Herramienta**”, nos muestra las propiedades de la herramienta que tengamos en uso y del objeto (si hemos seleccionado alguno).

En el caso del “lápiz” vemos la posibilidad de elegir diferentes tipos de útil (rotulador, marcador, rodillo,...), diferentes colores y grosores.



Figura 15

Cuando seleccionamos un **objeto** (por ejemplo el mapa anterior) aparece una pequeña pestaña de menú y tenemos estas posibilidades: *Bloquear el objeto*, lo que hace que ya no se pueda mover ni modificar. *Agregarle un hipervínculo*, tanto a un documento como a una dirección de Internet, *copiar*, *cortarlo*, *duplicarlo*, *eliminarlo*, *girarlo*, *ponerlo delante o detrás si hay varias capas*, *propiedades del objeto*.

## StarBoard no está conectado.

La licencia del software StarBoard únicamente es válida para usuarios con hardware StarBoard.  
Este mensaje no se guardará y no aparecerá cuando StarBoard esté conectado.

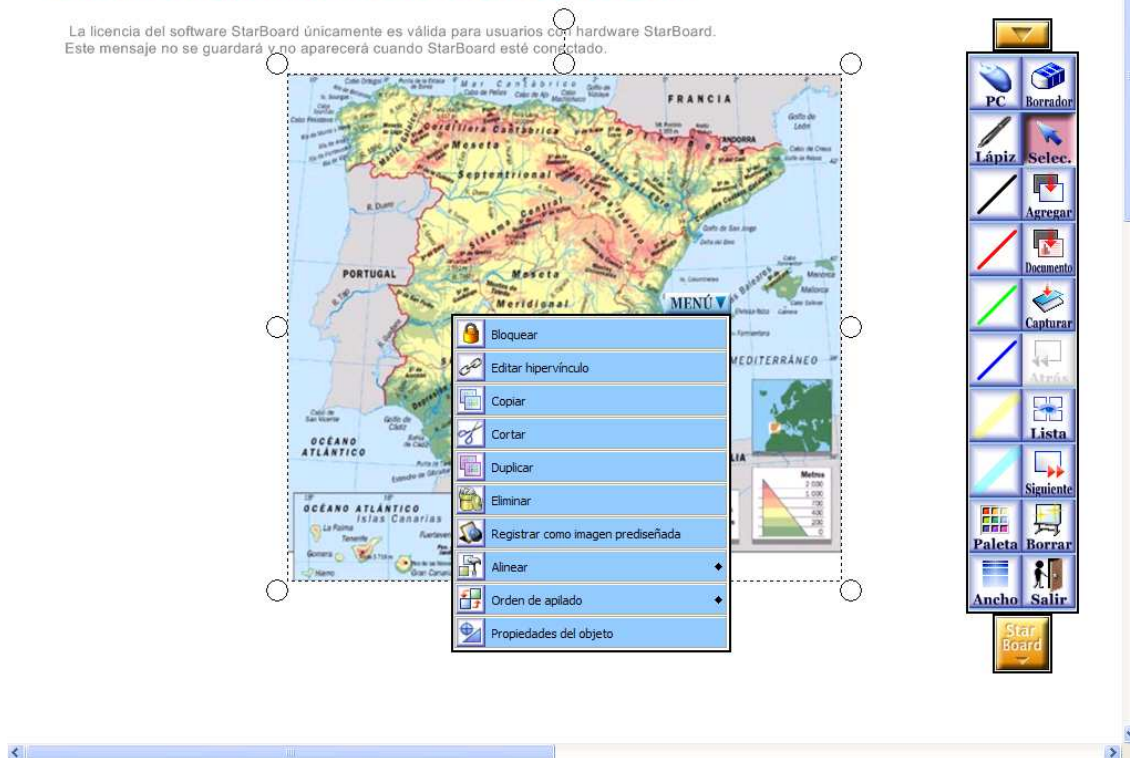


Figura 16

Antes de continuar reseñamos cuatro utilidades del menú **Herramientas**: **el lápiz inteligente, el lápiz puntero-láser, el flash y las imágenes prediseñadas.**

**El lápiz inteligente:** Además de utilizar el lápiz para dibujar líneas libremente en la pantalla, las operaciones de objetos se pueden realizar mediante el reconocimiento de formas de triángulos, cuadriláteros, pentágonos, hexágonos, elipses, estrellas, líneas rectas y flechas.

**El lápiz puntero-láser:** El lápiz-puntero, que sustituye al lápiz con un puntero láser, se utiliza para presentaciones.

Este lápiz es igual que el utilizado para escribir a mano en cuanto que las líneas se pueden dibujar libremente en la pantalla. Sin embargo, cada línea desaparece cuando se dibuja la siguiente.

Además, al puntear una vez el lápiz en la pizarra se muestra una flecha. Esta flecha también desaparece de la misma manera.

**Flash:** para insertar contenido flash en la pantalla.

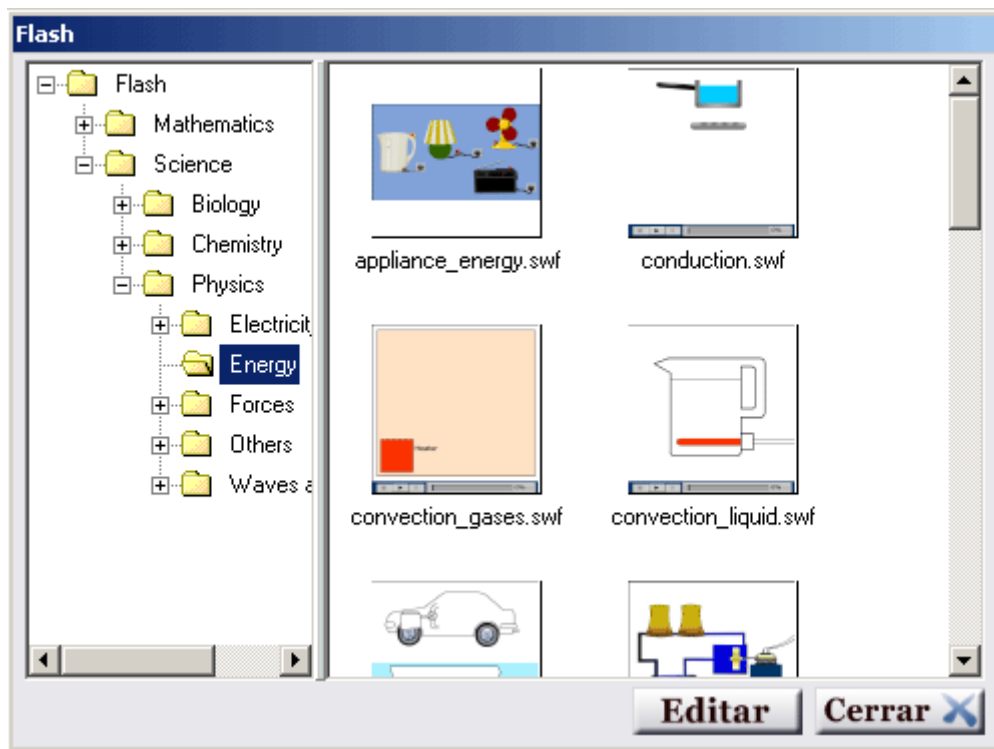


Figura 17

**Imágenes prediseñadas:** para insertar imágenes prediseñadas.



Figura 18

En cuanto a las **propiedades de la página**, en el menú **Ver** nos permite varias opciones: *página siguiente*, *lista de páginas*, *página anterior*, *exploración*, *ampliar*, *lista de temas*, *cuadrícula*, *propiedades de página*, *desplazamiento* y *pasar a pantalla completa*.

## StarBoard no está conectado.

La licencia del software StarBoard únicamente es válida para usuarios con hardware  
Este mensaje no se guardará y no aparecerá cuando StarBoard esté conectado.



Figura 19

De especial interés es la **lista de páginas**, donde aparecen todas y otros documentos importados.

También se puede cambiar el **color de fondo** o **añadir una cuadrícula**.

Con la opción de **exploración** podemos centrar lo que aparece en la página o ampliar o reducir.

Para entender mejor la utilidad comentada de Bloquear un objeto, vamos a ver las propiedades de otra herramienta muy útil, la de la **goma**.

Nos va a permitir borrar (marcando sobre el trazo realizado) cualquier dibujo que hayamos podido hacer. Como vemos en el menú **Herramienta**, se puede cambiar el **ancho del borrador** (sólo borra líneas hechas con el lápiz) o elegir que borre todo lo que hay en la página con al opción **Borrar** (el icono es una pizarra).

## StarBoard no está conectado.

La licencia del software StarBoard únicamente es válida para usuarios con hardware StarBoard.  
Este mensaje no se guardará y no aparecerá cuando StarBoard esté conectado.

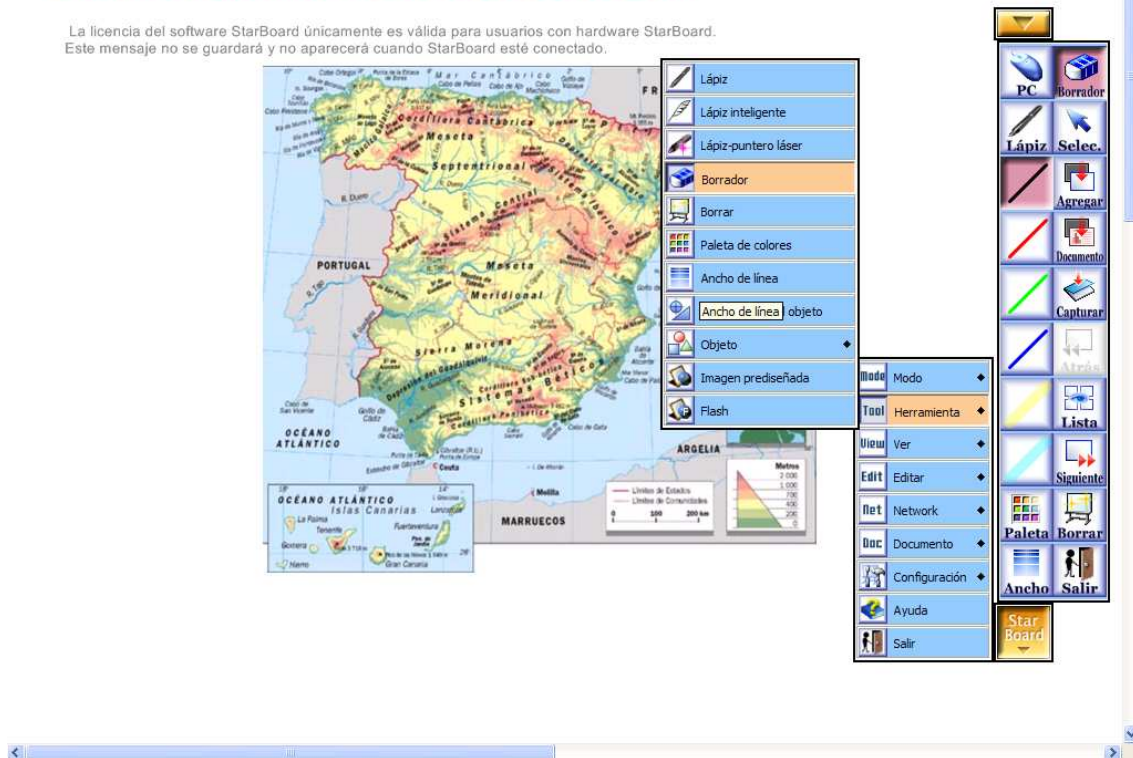


Figura 20

Con esta herramienta seleccionada podemos eliminar sin querer algo dibujado. Por ello el interés de “proteger” los objetos con la opción de **bloquear**.

Para continuar trabajando vamos a pasar a **otra página** de la pizarra, lo que se puede hacer de varias formas. Desde el menú desplegable con la pestaña de **Agregar** o desde el menú Documentos con la opción **Nueva página en blanco**.

En esta nueva página intentaremos aprovechar un documento que ya tenemos hecho. Concretamente un **documento Word**.

Si utilizo el botón del menú flotante “**Documento**” (o Documento – Otros), aparece una ventana donde puedo abrir documentos de cualquier tipo. En nuestro caso abriremos un documento Word.

## StarBoard no está conectado.

La licencia del software StarBoard únicamente es válida para usuarios con hardware StarBoard.  
Este mensaje no se guardará y no aparecerá cuando StarBoard esté conectado.



Figura 21

El documento me lo va a pegar como un tema (**Objetivos del curso**). Lo vemos en la lista de páginas. No está en el tema **Nota** (figura 22), sino en el tema **Objetivos del curso** (figura 23).

## StarBoard no está conectado.

La licencia del software StarBoard únicamente es válida para usuarios con hardware StarBoard.  
Este mensaje no se guardará y no aparecerá cuando StarBoard esté conectado.

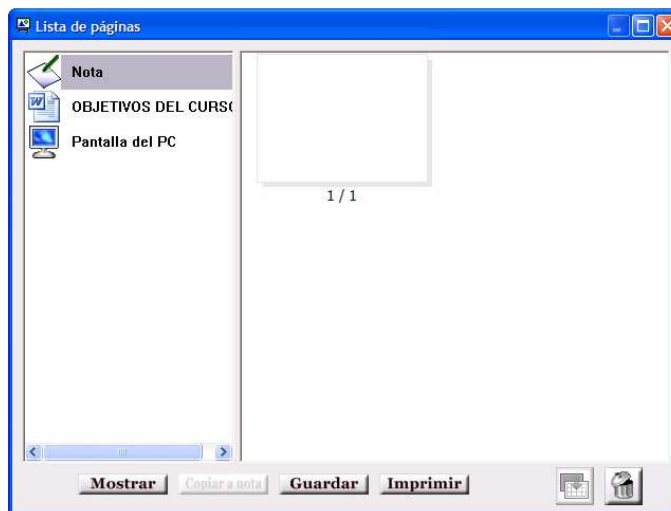


Figura 22

## StarBoard no está conectado.

La licencia del software StarBoard únicamente es válida para usuarios con hardware StarBoard.  
Este mensaje no se guardará y no aparecerá cuando StarBoard esté conectado.

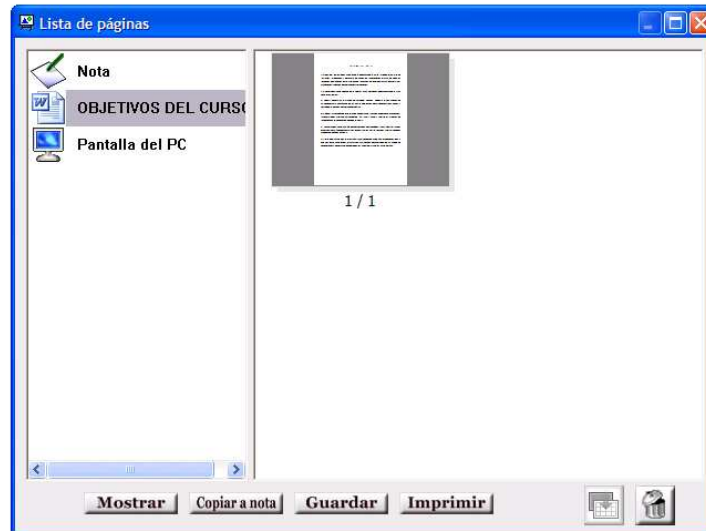


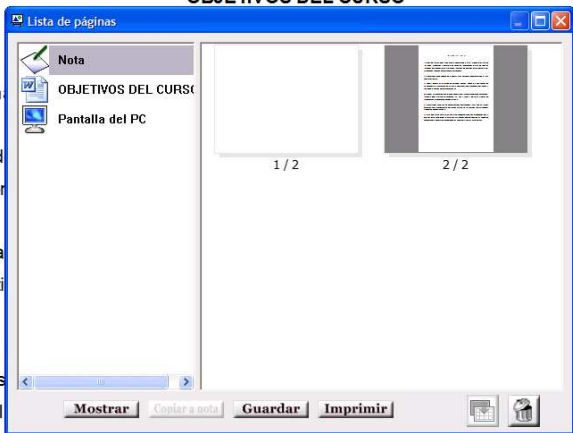
Figura 23

Si queremos pasarlo a lo que llamamos “pizarra”, es decir, al tema **Nota** debemos seleccionarlo y pulsar la opción **Copiar a nota**. El documento Word aparece como la última página del tema Nota (nuestra “pizarra”).

## StarBoard no está conectado.

La licencia del software StarBoard únicamente es válida para usuarios con hardware StarBoard.  
Este mensaje no se guardará y no aparecerá cuando StarBoard esté conectado.

**OBJETIVOS DEL CURSO**



1) Reflexion  
los temas,  
resolución d  
manipulación

2) Aproxima  
como investi

3) Adquirir  
animaciones  
sobre todo, l

4) Conocer la propuesta de resolución de problemas de física planteados como investigación,  
resolver algunos mediante actividades de tiza, lápiz y papel, y reforzar los procesos de  
resolución con animaciones de elaboración propia.

en tentativa de  
de variables,  
los por NTIC,  
a de la física  
manipulación de  
-existentes y,

Figura 24

Además lo pega como una imagen en segundo plano (puedo escribir sobre él, pero no modificarlo), es decir queda como en el fondo, de manera que no se puede manipular (tamaño, situación,..). Como es una imagen, sólo podremos escribir con el lápiz sobre él, nunca utilizar el teclado.

Si nos fijamos ahora en el menú “**Documento**” en la opción **Archivos adjuntos** vemos se pueden adjuntar (igual que para un correo electrónico) los archivos que se deseen y del tipo que se quiera a un determinado documento. De esta forma no lo tendríamos en la lista de temas, pero podríamos incorporarlo después también a la pizarra.

## StarBoard no está conectado.

La licencia del software StarBoard únicamente es válida para usuarios con hardware StarBoard.  
Este mensaje no se guardará y no aparecerá cuando StarBoard esté conectado.

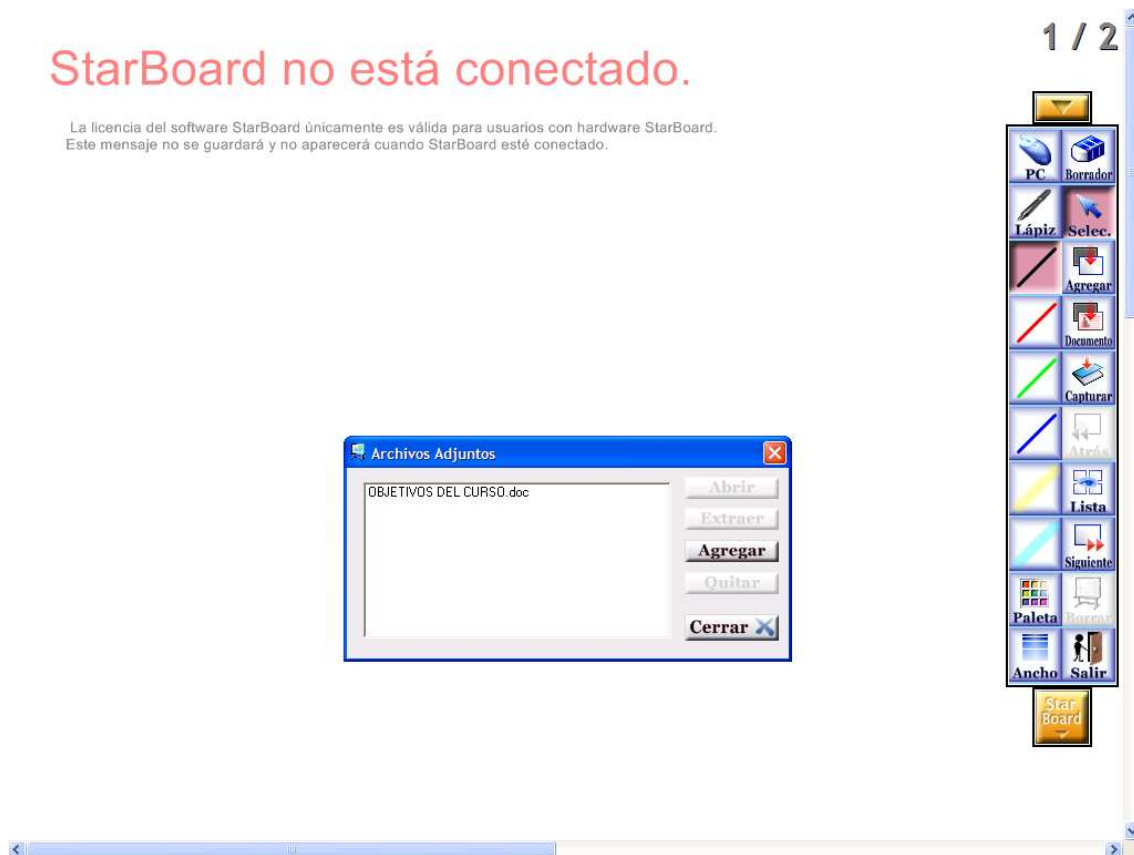


Figura 25

Cuando guardemos un proyecto, se guardarán todos los temas, incluidos los adjuntos.

Hemos visto cómo se abre un documento de Word desde la pizarra, pero la situación es diferente si lo que hacemos es **copiar** el texto en Word **y pegarlo** en la pizarra. Nos da la posibilidad de elegir **formato** (texto único, dividido por palabra, dividido por línea, meta archivo de Windows). Así se puede manipular como objetos (uno sólo o varios; si son varios se pueden **agrupar o desagrupar** seleccionándolos y buscando la opción correspondiente en el menú **Editar**).

Lo que ocurre es que va a pegar el texto en uno o varios cuadros, insertados en la propia pizarra. Desde los puntos laterales y de las esquinas se puede adaptar al tamaño que deseemos.

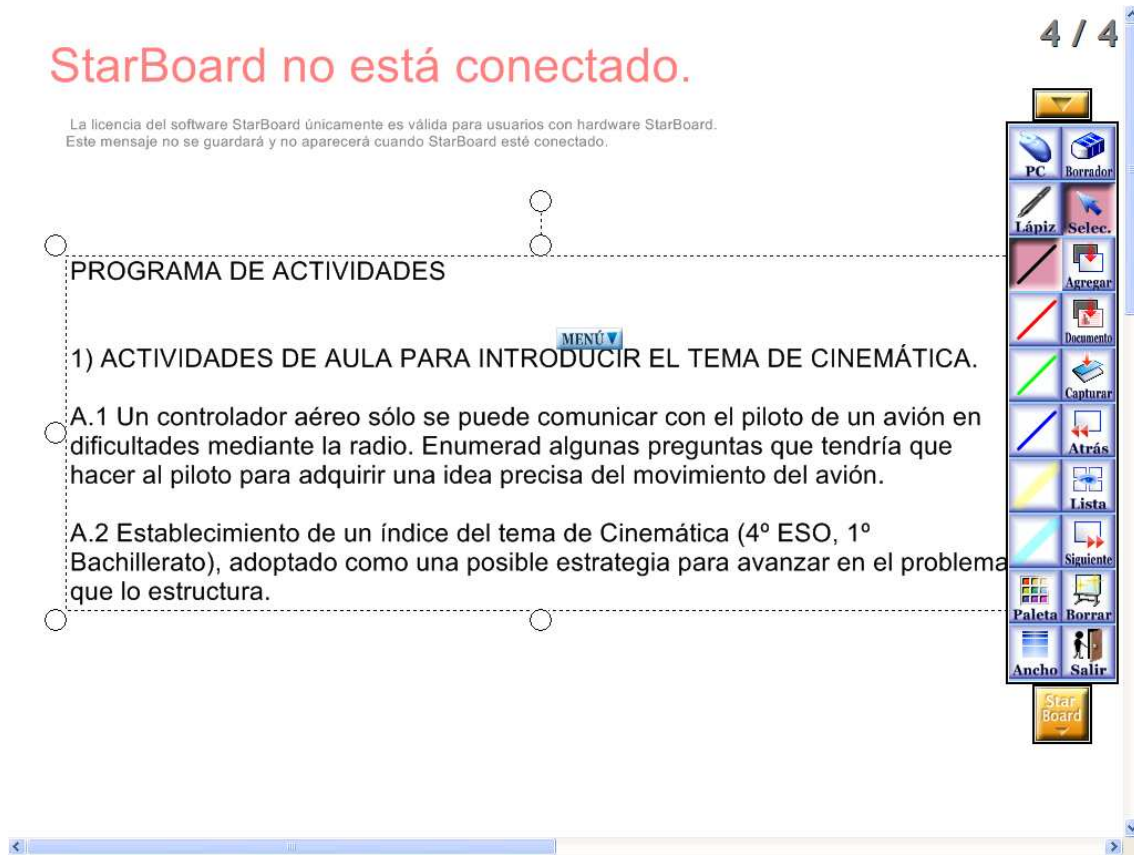


Figura 26

Si tocamos una vez el texto con el cursor, queda seleccionado para poder ser movido en bloque o modificado en tamaño

Si lo tocamos dos veces seguidas, el texto queda rodeado por una línea discontinua, lo que indica que **podemos editarlo**, pero no sólo puede ser editado.

Al abrir el menú que aparece junto al texto, entre las opciones, ya vista anteriormente, están activadas las de **búsqueda en google o en wikipedia**. Puede realizarse la búsqueda sobre el texto completo o sobre una palabra seleccionada.

## StarBoard no está conectado.

La licencia del software StarBoard únicamente es válida para usuarios con hardware StarBoard.  
Este mensaje no se guardará y no aparecerá cuando StarBoard esté conectado.

### 1) ACTIVIDADES DE AULA PARA INTRODUCIR EL TEMA

A.1 Un controlador aéreo sólo se puede comunicar con un avión cuando se encuentran en las mismas frecuencias.

en dificultades mediante la radio. Enumerad algunas de las dificultades que puede haber.

que hacer al piloto para adquirir una idea precisa de la situación.

A.2 Establecimiento de un índice del tema de Cinemática (4º ESO, 1º

Bachillerato), adoptado como una posible estrategia para avanzar en el problema que lo estructura.

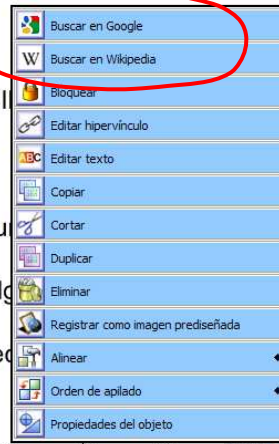


Figura 27

Si elegimos cualquiera de las dos opciones, se abrirá el navegador con la información buscada.

De la misma manera que hemos pegado en la pizarra un texto de Word, se puede pegar un texto que copiemos de una página web.

Quando queremos **guardar el trabajo realizado**, bastará con ir al menú **Ver – Lista de páginas – Guardar** y nos da tres opciones de guardar los diferentes temas (la Nota y los demás): **guardar como** en el formato de la PDI Hitachi (extensión .yar) con el nombre que le demos; **exportar** en el formato de la PDI Hitachi (extensión .yar), o en otros tres formatos (html, pdf y ppt); **exportar el tema seleccionado como una imagen** (png, jpg, bmp).

## StarBoard no está conectado.

La licencia del software StarBoard únicamente es válida para usuarios con hardware StarBoard.  
Este mensaje no se guardará y no aparecerá cuando StarBoard esté conectado.

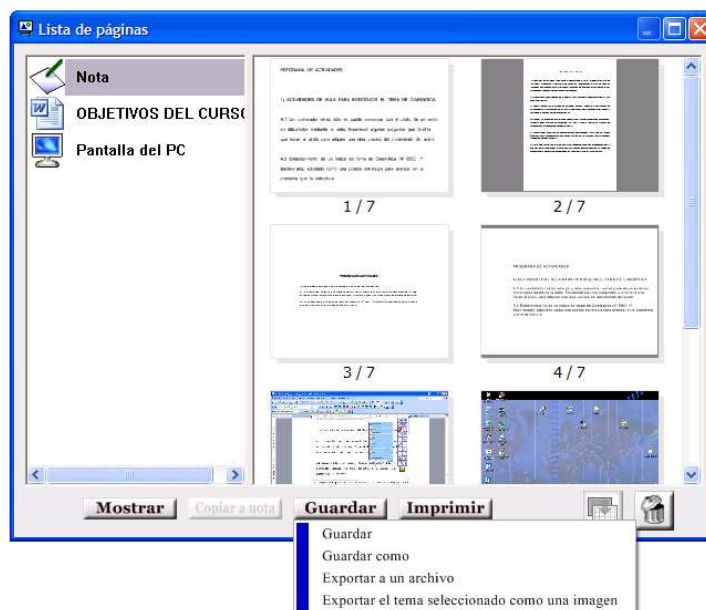


Figura 28

O se puede guardar más simplemente (sólo permite el formato .yar) con la opción salir. Si se ha guardado en formato PDI Hitachi, el archivo sólo se puede abrir si tienes instalado el software de la PDI Hitachi. Se puede abrir desde **Menú – Documentos – Datos guardados**.

Al activarlo, aparecerá la pizarra tal cual se había guardado, con sus temas, páginas y adjuntos.

Hasta ahora se ha trabajado con la configuración de la barra de herramientas que aparece por defecto, con algunas de las herramientas más básicas. Ya comentamos que puede ocurrir que queramos **añadir o quitar alguna herramienta**, es decir que queramos *personalizar la barra*.

Añadir botones: Si miramos en el menú, en el apartado herramientas veremos que hay muchas y muy variadas. Si queremos añadir cualquiera de estas herramientas, basta con arrastrarla desde su sitio hasta el menú y allí dejarla.

Quitar botones: De la misma manera, puede ser, que haya botones que no nos interese tener. Para quitarlos hay que mantener el lápiz pulsado sobre el icono a borrar hasta que se duplique, en ese momento y sin levantar el lápiz, se arrastra fuera de la barra y se suelta.

Guardar la barra personalizada: Una vez personalizada nos puede interesar guardar esa barra pues, de lo contrario, cuando reiniciemos el equipo, volverá a aparecer la barra por defecto.

Siguiendo la ruta desde el menú: **configuración – perfil de usuario – guardar**, podremos guardarla donde queramos (incluso en una memoria usb). Le podemos poner el nombre que deseemos (extensión .pro)

Cuando iniciemos la aplicación y queramos poner nuestra barra personalizada, bastará seguir el mismo camino: **menú – configuración – perfil de usuario** y ahora en lugar de guardar, elegiremos “**cargar**”. Buscaremos el archivo que hemos guardado y aceptamos.

### Introducción de texto:



Habrás observado que con este software de Hitachi, hay una aplicación que se activa siempre que estás *en cualquier aplicación que permite introducir texto*. Es MyScriptStylus, que se manifiesta por este icono que aparece al acercar el lápiz a la pantalla.

Si no lo tocas, desaparece en unos segundos, pero si lo tocas, activas la aplicación y aparece esta imagen:



Figura 29

En las pestañas de la parte superior, puedes seleccionar si quieres activar la máquina de escribir (como en la imagen), escribir a mano letra por letra (la pestaña de al lado) o escribir libremente a mano. Reconoce los trazos en los idiomas que se haya indicado durante la instalación.

## Accesorios

Finalmente repasamos las funciones que aparecen en **Menú – Modo \_Accesorios**, algunas de ellas muy interesantes.

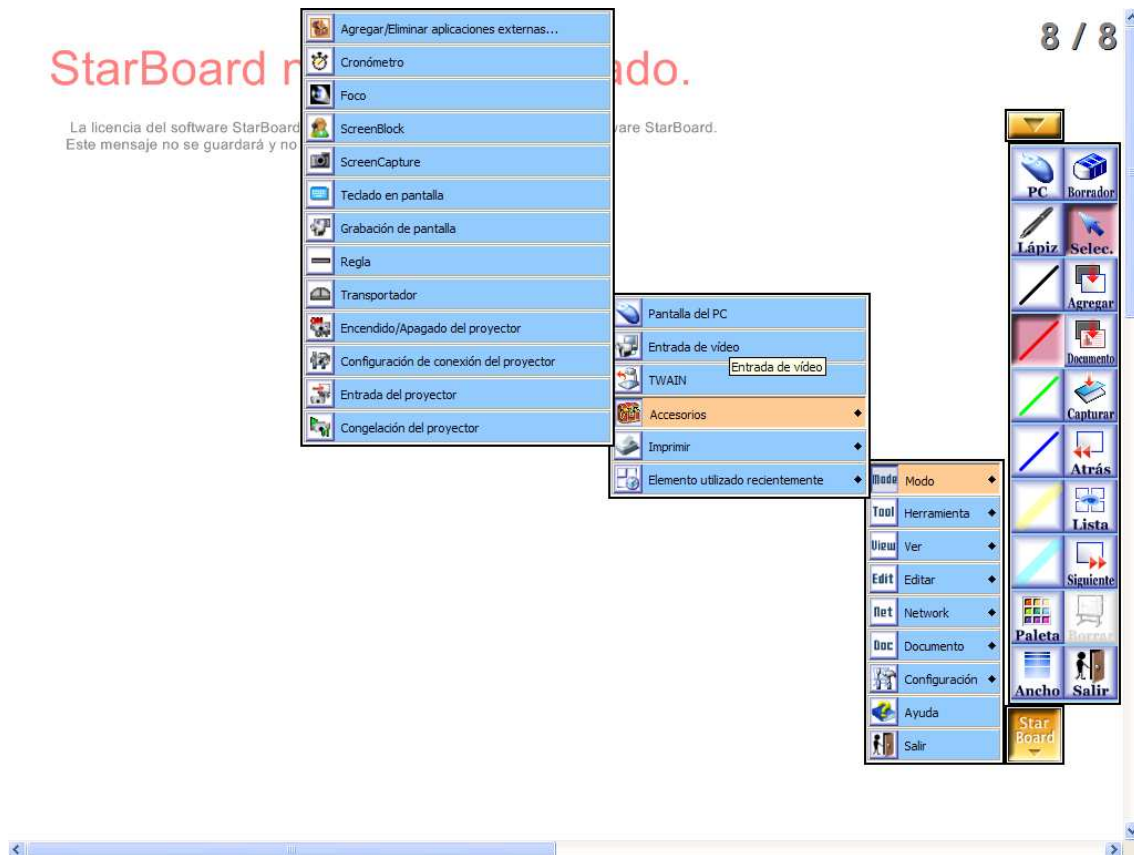


Figura 30

## Accesorios (de la Ayuda del Propio Programa)

### Cronómetro

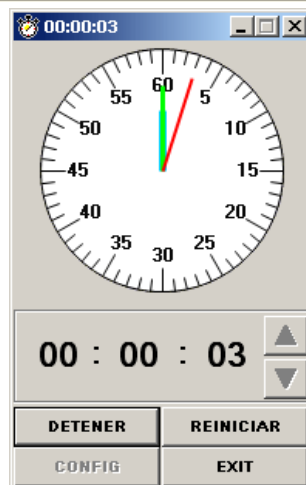


Figura 31

**Introducción** Se utiliza como cronómetro. Permite contar hacia delante o hacia atrás.

Explicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Botones del temporizador</b> Permite establecer el tiempo de cuenta atrás mediante los triángulos hacia arriba y hacia abajo a la derecha del temporizador.</li> <li>• <b>Iniciar / Detener</b> Inicia o detiene el cronómetro.</li> <li>• <b>Reiniciar / Borrar</b> Devuelve el cronómetro a su valor original.</li> <li>• <b>Config</b> Están disponibles las siguientes configuraciones. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mantener el diálogo encima de las demás aplicaciones</li> <li>○ Mensaje emergente cuando el temporizador llegue a su fin</li> <li>○ Reproducir sonido cuando el temporizador llegue a su fin</li> </ul> </li> <li>• <b>Exit</b> Cierra el diálogo.</li> </ul>
-------------	--

### ScreenBlock



Figura 32

Introducción	<p>Muestra una ventana del mismo tamaño que la pantalla. Utilice el lápiz para tomar y mover esta ventana hasta la posición de la pantalla que desee, cubriendo el contenido de la pantalla.</p> <p>Al hacer clic con el botón izquierdo en la ventana se mostrará un menú, en el que se puede establecer diversos elementos.</p> <p>También es posible hacer un hueco y utilizar la aplicación bajo la ventana.</p>
Explicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Abrir archivo de imagen</b> Permite seleccionar la imagen que se muestra en la ventana. Los tipos de archivo que se pueden mostrar son .bmp, .jpg, .jpeg y .png.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Set transparency...</b> Ajusta la transparencia de la ventana.</li> <li>• <b>Snap to edge</b> Cuando la ventana se acerca al borde de la pantalla, se ajusta automáticamente al borde.</li> <li>• <b>Move freely</b> Configura la ventana para que se pueda mover libremente.</li> <li>• <b>Vertically move only</b> La ventana sólo se puede mover verticalmente.</li> <li>• <b>Horizontal move only</b> La ventana sólo se puede mover horizontalmente.</li> <li>• <b>Rectangular cut-out</b> Recorta un orificio rectangular en la ventana.</li> <li>• <b>Freehand cut-out</b> Dibuja una línea a mano alzada para recortar un orificio en la ventana.</li> <li>• <b>Salir</b></li> </ul>
--	--

## Grabación de pantalla



Figura 33

Visión general	Graba toda la actividad de la pantalla y la voz en un archivo .wmv. Esta función sólo está disponible en Windows 2000/XP/Vista.
Explicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Botones de grabación</b></li> <li>•</li> </ul> <p>A continuación se describen los botones del cuadro de diálogo Grabación de pantalla.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: flex; align-items: center;"> <div> <p>Botón Iniciar/Detener</p> </div> </div> <p>Inicia o detiene la grabación de la pantalla. El botón Iniciar muestra un círculo rojo cuando la grabación no está en curso. La grabación comienza al pulsar el botón Iniciar. Durante la grabación, el botón muestra un cuadrado negro. Para detener la grabación, vuelva a pulsar este botón.</p>



Botón  
Pausa/Reanudar

Pone en pausa la grabación o la reanuda.



Botón Opciones de  
grabación

Abre el cuadro de diálogo Opciones de grabación. Este botón se desactiva cuando la grabación está en curso.

- **Output**

La carpeta de destino de la grabación en formato .wmv se puede definir en el cuadro de diálogo Opciones de grabación. El nombre de archivo predeterminado es StarBoard+hora\_fecha.wmv, donde time y date representan la hora y la fecha en las que comenzó la grabación. Cuando pulse el botón Detener, aparecerá un cuadro de diálogo para cambiar el nombre del archivo si activa la casilla “Definir nombre del archivo tras la grabación” en el cuadro de diálogo Opciones de grabación. Se abrirá una carpeta de destino en el explorador de Windows si se activa el elemento “Abrir carpeta de destino tras la grabación” en las opciones de grabación.

- **Combinaciones de teclas de la grabación**

La combinación de teclas Ctrl+Shift+F10 funciona como el botón Iniciar/Detener.

La combinación de teclas Ctrl+Shift+F11 funciona como el botón Pausa/Reanudar.

- **Grabación de películas**

La duración máxima de una grabación es de 2 horas cuando hay espacio suficiente disponible. A continuación aparece una lista con el tamaño teórico del resultado de la grabación.

Ajuste de calidad	Tamaño teórico para una grabación de 10 minutos.
Alta	20 MB
Estándar	10 MB
Compacto	5 MB

- **Grabación de audio**

Para la entrada de audio se utiliza el dispositivo de grabación predeterminado de Windows.





Ventanas semitransparentes

Screen Record no puede registrar las ventana semitransparentes, como por ejemplo las de los accesorios Ruler y Protractor, ni tampoco la barra de herramientas StarBoard replegada.

ScreenCapture



Figura 34

Introducción	Es posible capturar los contenidos que se muestran en la pantalla.	
Explicación	<ul style="list-style-type: none"> <li> <b>Botones de captura</b>                      Presione uno de los botones alineados en el área superior de la ventana para realizar capturas de pantalla.                      A continuación se describen los diferentes métodos de captura.                 </li> </ul>	
	 Captura de escritorio	Captura el escritorio completo.
	 Captura de ventana	Captura la ventana seleccionada.
	 Captura arrastre selección	Captura el área rectangular especificada con el bolígrafo.
 Captura a mano	Captura el área rodeada por la línea a mano alzada.	

alzada

- **Botón Opción**

Si se presiona el pequeño botón cuadrado que aparece a la derecha de los botones de captura, se mostrará Configuración de opciones en la parte inferior de la ventana.

- **Temporizador**

Establece el tiempo hasta que se inicia la captura. Se puede elegir entre 0, 5 o 10 segundos.

- **Configuración**

Establece las opciones para esta función.

Puede establecer los elementos siguientes.

Guardar como archivo	La imagen capturada se guarda con la extensión de archivo (.bmp, .jpg, .png, .tiff).
Imagen a medio tamaño	Reduce la imagen capturada a la mitad de su tamaño.
Continuar captando	ScreenCapture continúa la captura incluso después de salir de Capturar.
Pegado automático	<p>La imagen capturada se inserta automáticamente en un tema. A continuación se describen los métodos de inserción.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ <b>Captura de escritorio</b>  Se agrega a la Lista de temas como un nuevo tema.</li><li>○ <b>Captura de ventana, Capturar área</b>  Se inserta en el tema de la nota que se está mostrando, o en el último tema de nota que se vaya a mostrar. Si la Lista de temas no contiene temas de nota, se crea un nuevo tema de nota y se inserta en él la imagen.</li></ul>
Invert Selection	Captura el exterior del área especificada. Esta casilla de verificación no tiene ningún significado cuando se selecciona Desktop Capture.

Window Capture con la interfaz Windows Vista® Aero™

La captura de una ventana de tamaño fijo con el accesorio ScreenCapture puede ocasionar que el borde o la barra de título aparezca cortado en la nueva imagen.

Ventanas semitransparentes

ScreenCapture no puede capturar las ventanas semitransparentes, como por ejemplo las de los accesorios Ruler y Protractor, ni tampoco la barra de herramientas StarBoard replegada.

### Teclado en pantalla

Si se utiliza Windows 2000/XP/Vista, es posible llamar a los teclados en pantalla estándar de Windows.

### Agregar/Eliminar aplicaciones externas...

Las aplicaciones agregadas se muestran como accesorios, y se pueden iniciar fácilmente.

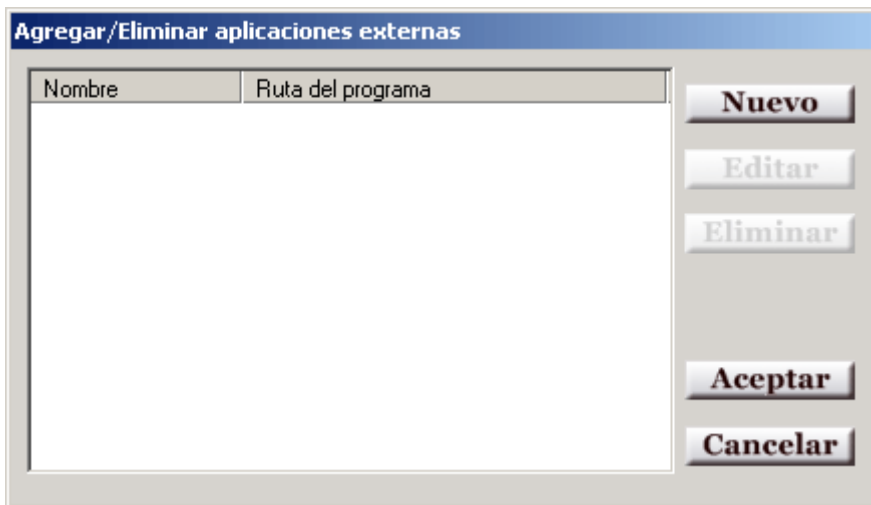


Figura 35

## Foco

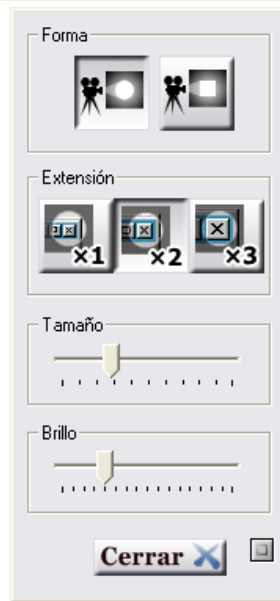



Figura 36






Introducción	Muestra sólo una parte de la pantalla, que se puede ampliar.
Explicación	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Forma</b> Establece la forma del foco. Es posible elegir la forma circular o rectangular.</li><li>• <b>Extensión</b> Establece la relación de ampliación. Se puede seleccionar una ampliación de una a tres veces.</li><li>• <b>Tamaño</b> Establece el tamaño del área del foco.</li><li>• <b>Brillo</b> Establece el brillo de las áreas que no están bajo el foco.</li></ul>

## Regla



Figura 37

Introducción	Este accesorio se puede utilizar como regla en StarBoard.
Explicación	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Ajustar el tamaño</b> Arrastre el control de redimensionamiento  para ajustar el tamaño de la regla.</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Girar</b> Arrastre el control de giro  para girar la regla.</li> <li>• <b>Medir la longitud</b> Arrastre las agujas  para apuntar al área que desea medir y presione el botón  para ver la longitud en el recuadro blanco. Si vuelve a presionar el botón  se ocultará la longitud en el recuadro blanco.</li> <li>• <b>Exit</b> Presione el botón Salir  para cerrar el accesorio.</li> </ul>
--	---

## Transportador

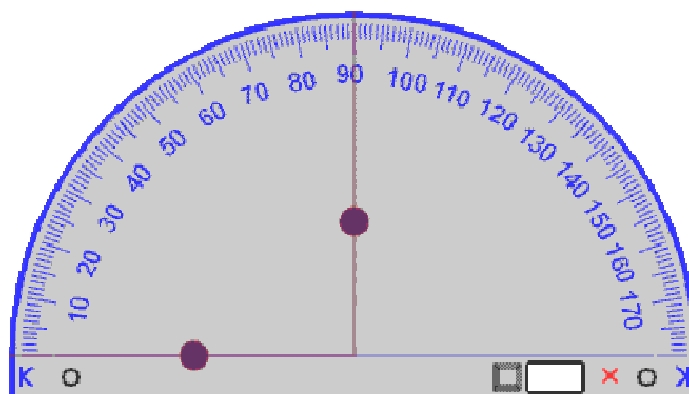








Figura 38

Introducción	Este accesorio se puede utilizar como un transportador en StarBoard.
Explicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ajustar el tamaño</b> Arrastre el control de redimensionamiento  para ajustar el tamaño del transportador.</li> <li>• <b>Girar</b> Arrastre el control de giro  para girar el transportador.</li> <li>• <b>Medir el ángulo</b> Arrastre las agujas  para apuntar al área que desea medir y presione el botón  para ver el ángulo en el recuadro blanco. Si vuelve a presionar el botón  se ocultará el ángulo en el recuadro blanco.</li> <li>• <b>Exit</b> Presione el botón Salir  para cerrar el accesorio.</li> </ul>

Realizado por Equipo Escuela 2.0 del C.P.R. de Teruel. Curso 09/10  
César Martínez, Teresa López y Tomás Elena.