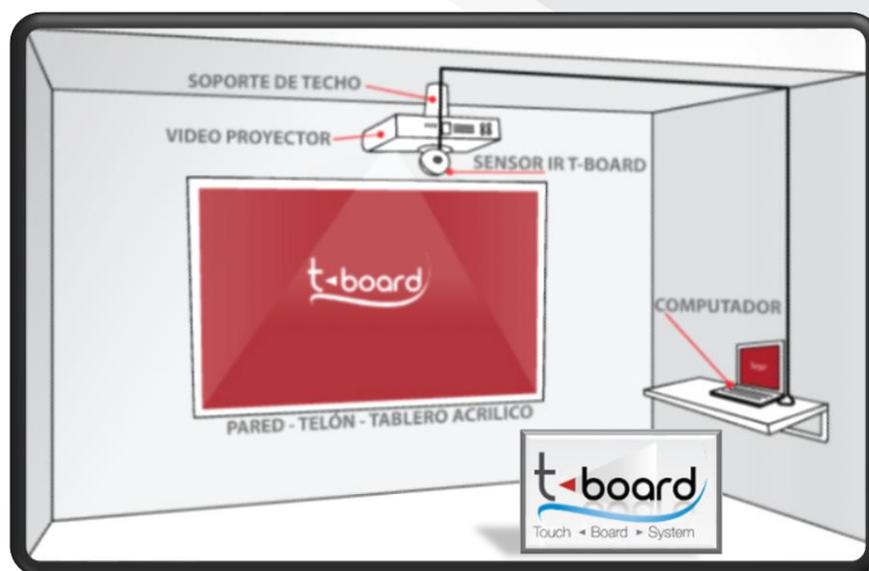




Ulearn
UNIVERSIDAD LAICA
ELOY ALFARO DE MANABÍ



Sistema de Pantallas para Aulas Híbridas

MANUAL DE USUARIO DE APLICACIÓN

DIIT-DIRECCIÓN DE INFORMÁTICA E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

2020, Dirección de Informática e Innovación Tecnológica

El presente manual ha sido desarrollado por el equipo de la DIIT de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.

CONTENIDO

1	APUNTADORES	1
1.1	ACCIONES.....	1
1.1.1	<i>Mover el puntero</i>	1
1.1.2	<i>Clic Izquierdo</i>	1
1.1.3	<i>Clic Sostenido</i>	1
1.1.4	<i>Clic Derecho</i>	1
1.1.5	<i>Doble Clic</i>	1
1.2	PLUMA ÓPTICA.....	1
1.3	VARA ÓPTICA.....	2
2	LA LLAVE	3
3	INICIO	4
4	CALIBRACIÓN	4
5	BARRAS DE MENÚ	7
5.1	BARRA DE APLICACIONES.....	8
5.1.1	<i>Herramientas Educativas</i>	9
5.1.1.1	H. D. I. (Herramientas Digitales Interactivas).....	9
5.1.1.2	H. A. V. (Herramientas para Aprendizaje Visual).....	9
5.1.1.3	Generador de Clase.....	9
5.1.1.3.1	Color.....	11
5.1.1.3.2	Opciones de Color.....	11
5.1.1.3.3	Lápiz.....	12
5.1.1.3.4	Resaltador.....	12
5.1.1.3.5	Borrador.....	12
5.1.1.3.6	Cuadro Texto.....	12
5.1.1.3.7	Importar Imagen.....	13
5.1.1.3.8	Borrar Todo.....	14
5.1.1.3.9	Ampliar.....	14
5.1.1.3.10	Deshacer.....	14
5.1.1.3.11	Rehacer.....	14
5.1.1.3.12	Libros.....	14
5.1.1.3.13	Anterior.....	14
5.1.1.3.14	Siguiente.....	14
5.1.1.3.15	Menús.....	14
5.1.1.3.15.1	Archivo.....	15
5.1.1.3.15.1.1	Abrir Libro.....	15
5.1.1.3.15.1.2	Cerrar Libro.....	15
5.1.1.3.15.1.3	Guardar Libros.....	15
5.1.1.3.15.1.4	Guardar Libros Como.....	15
5.1.1.3.15.1.5	Guardar Todos los Libros.....	15
5.1.1.3.15.1.6	Guardar Todos los Libros Como.....	15
5.1.1.3.15.1.7	Exportar Como imagen.....	16
5.1.1.3.15.1.8	Exportar Como HTML.....	16
5.1.1.3.15.1.9	Diseño de Página.....	16
5.1.1.3.15.1.10	Vista Previa de Impresión.....	16
5.1.1.3.15.1.11	Imprimir.....	16
5.1.1.3.15.1.12	Cerrar.....	16
5.1.1.3.15.2	Libros.....	16
5.1.1.3.15.2.1	Crear un Libro en Blanco.....	16
5.1.1.3.15.2.2	Establecer el Color de Fondo del Libro.....	16

5.1.1.3.15.2.3	Establecer el Color de Fondo de la Diapositiva	16
5.1.1.3.15.2.4	Nueva Diapositiva.....	16
5.1.1.3.15.2.5	Insertar Diapositivas Desde el Libro	16
5.1.1.3.15.2.6	Borrar Diapositiva.....	16
5.1.2	Herramientas Matemáticas.....	17
5.1.2.1	Compás.....	17
5.1.2.2	Regla.....	17
5.1.2.3	Transportador	18
5.1.2.4	Calculadora.....	18
5.1.2.5	Escritura de Operación	19
5.1.2.6	Resultado de Operación	20
5.1.2.7	Retroceder en la elaboración de la operación	20
5.1.2.8	Eliminar parte de la operación	20
5.1.2.9	Borrar todo.....	21
5.1.3	Herramientas Gráficas.....	22
5.1.3.1	Enfocador	22
5.1.3.2	Paneles	23
5.1.3.3	Líneas Guía	23
5.1.3.4	Imágenes	24
5.1.3.5	Visor de Capturas	24
5.1.3.6	Texto en Pantalla.....	24
5.1.4	Herramientas de Video.....	24
5.1.4.1	Grabar Video	24
5.1.4.2	Subir a YouTube	25
5.1.5	Teclado Virtual.....	25
5.1.6	Cambiar de Lado.....	25
5.1.7	Ayuda.....	25
5.1.8	Salir del t-board	25
5.2	BARRA DE HERRAMIENTAS.....	26
5.2.1	Puntero	27
5.2.2	Lápiz.....	27
5.2.3	Resaltador.....	27
5.2.4	Borrador.....	27
5.2.5	Borrar Todo.....	27
5.2.6	Cuadrado	27
5.2.7	Círculo	27
5.2.8	Línea	27
5.2.9	Fondo Blanco	27
5.2.10	Grosor.....	27
5.2.11	Colores.....	28
5.2.12	Paleta de Colores.....	28
5.2.13	Capturar Recorte de Pantalla	28
5.2.13.1	Guardar Captura de Pantalla	28
5.2.14	Capturar Pantalla	28



1 APUNTADORES

Dispone de dos dispositivos apuntadores. Uno con forma de pluma y otro con forma de vara. Ambos realizan las [acciones](#) que un ratón realiza en un equipo de cómputo.

NOTA: Si detecta que, al pulsar sobre la superficie proyectada, el puntero del ratón sobre la proyección está alejado de su pulsación, es **necesaria la calibración**.

1.1 ACCIONES

Con ambos apuntadores pueden realizar las acciones de un ratón, pero sobre la superficie proyectada como: [mover el puntero](#), ejecutar una acción con el [clic izquierdo](#), [clic sostenido](#) para mover un elemento en pantalla, realizar otras acciones con el [clic derecho](#) y el [doble clic](#).

1.1.1 Mover el puntero.

Para mover el puntero con la [Pluma Óptica](#) debe presionar la punta sobre la superficie y moverse. Con la [Vara Óptica](#) debe ubicar la punta de la vara sobre la superficie, mantener pulsado el botón de la base y moverse sobre la superficie.

1.1.2 Clic Izquierdo.

Para ejecutar un clic izquierdo con la [Pluma Óptica](#) debe presionar la punta sobre la superficie. Con la [Vara Óptica](#) debe ubicar la punta de la vara sobre la superficie y pulsar el botón de la base.

1.1.3 Clic Sostenido

Para realizar un clic sostenido sobre un elemento en la superficie con la [Pluma Óptica](#) debe mantener la presión de la punta sobre el elemento en la superficie y moverse. Con la [Vara Óptica](#) debe mantener pulsado el botón de la base mientras la punta de la vara esta sobre el elemento en la superficie y moverse

1.1.4 Clic Derecho

Para ejecutar un clic derecho con la [Pluma Óptica](#) debe presionar la punta sobre la superficie por al menos 5 segundos sin moverse. Con la [Vara Óptica](#) debe ubicar la punta de la vara sobre la superficie y mantener pulsado el botón de la base por al menos 5 segundos sin moverse.

1.1.5 Doble Clic

Para ejecutar un doble clic con la [Pluma Óptica](#) debe presionar la punta sobre la superficie dos veces seguidas. Con la [Vara Óptica](#) debe ubicar la punta de la vara sobre la superficie y pulsar dos veces seguidas el botón de la base.

1.2 PLUMA ÓPTICA

La pluma óptica tiene su sistema en la punta de esta la cual funciona como el botón derecho de un ratón de computadora.



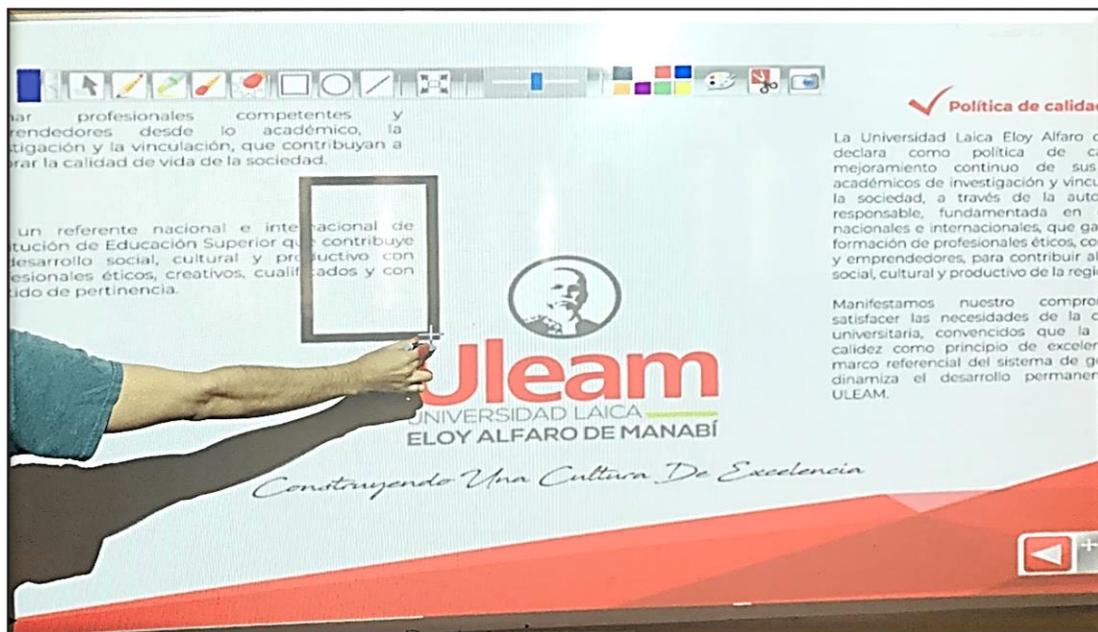
Para poder usarla se debe retirar la tapa.



Para el funcionamiento de esta pluma se requiere de 2 pilas AA insertadas por la parte de debajo de la base con el pupito hacia dentro.



A continuación, una previa del uso de la pluma óptica:



1.3 VARA ÓPTICA

La vara óptica tiene una característica especial que la diferencia de la [Pluma Óptica](#) y es que puede utilizarse sin tener que ubicar la punta sobre la superficie de proyección, ya que lo que indica la ubicación de donde se desea realizar una acción, es la sombra de la punta.

Esta vara óptica consta de dos partes, la vara y la base. La vara tiene como función principal brindar la posibilidad de trabajar de espaldas a la proyección y de frente a la clase. La base es el dispositivo que permite la interacción con la presentación al presionar el botón que esta posee.



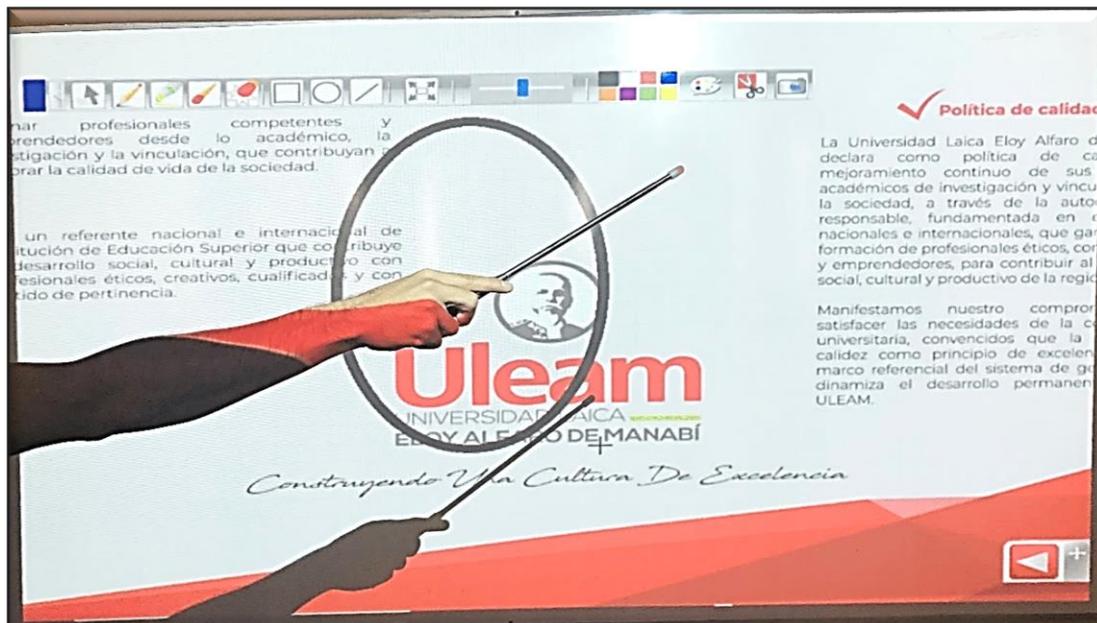
Ambas partes se unen enroscándolas.



Para el funcionamiento de esta vara se requiere de 2 pilas AA insertadas por la parte de debajo de la base con el pupito hacia dentro.



A continuación, una previa del uso de la vara óptica sin ubicar la punta sobre la superficie de proyección:



2 LA LLAVE

La llave es un **dispositivo USB** que contiene una clave digital que permite la ejecución de la aplicación. Sin esta llave la aplicación no se va a ejecutar.

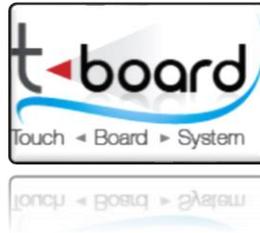
La llave puede ser retirada una vez la aplicación se encuentre en ejecución y esta continuará su ejecución sin problemas solo debe tener presente que, si por algún motivo la aplicación se cierra, antes de ejecutarla debe insertar la llave.



3 INICIO

Para iniciar el sistema debe **insertar la USB** que contiene la llave digital que corresponda a la instalación realizada en el equipo que va a ejecutar la aplicación.

Después, ubique el icono de la aplicación en el escritorio y de doble Clic.



Se mostrará la ventana inicial de la aplicación en donde tendrá las siguientes opciones:

- **ABRIR.** Inicia la aplicación.
- **Complementos.** Muestra los programas complementarios que necesitan ser instalados para que funcione.
- **Capacitación.** Accede a una Página Web donde podrá revisar el manual y video tutoriales.
- **Soporte técnico.** Muestra alternativas de comunicación con el Soporte Técnico de la empresa.



4 CALIBRACIÓN

Este procedimiento es importante para que las pulsaciones sobre la superficie se realicen de manera correcta.

Para realizar la calibración realice lo siguiente, en la barra inferior de clic sobre el **ícono del t-board**.





Si el icono no está a la vista de clic sobre **“Mostrar iconos ocultos”** y después sobre el ícono del t-board.



De clic sobre **“Calibración”**.



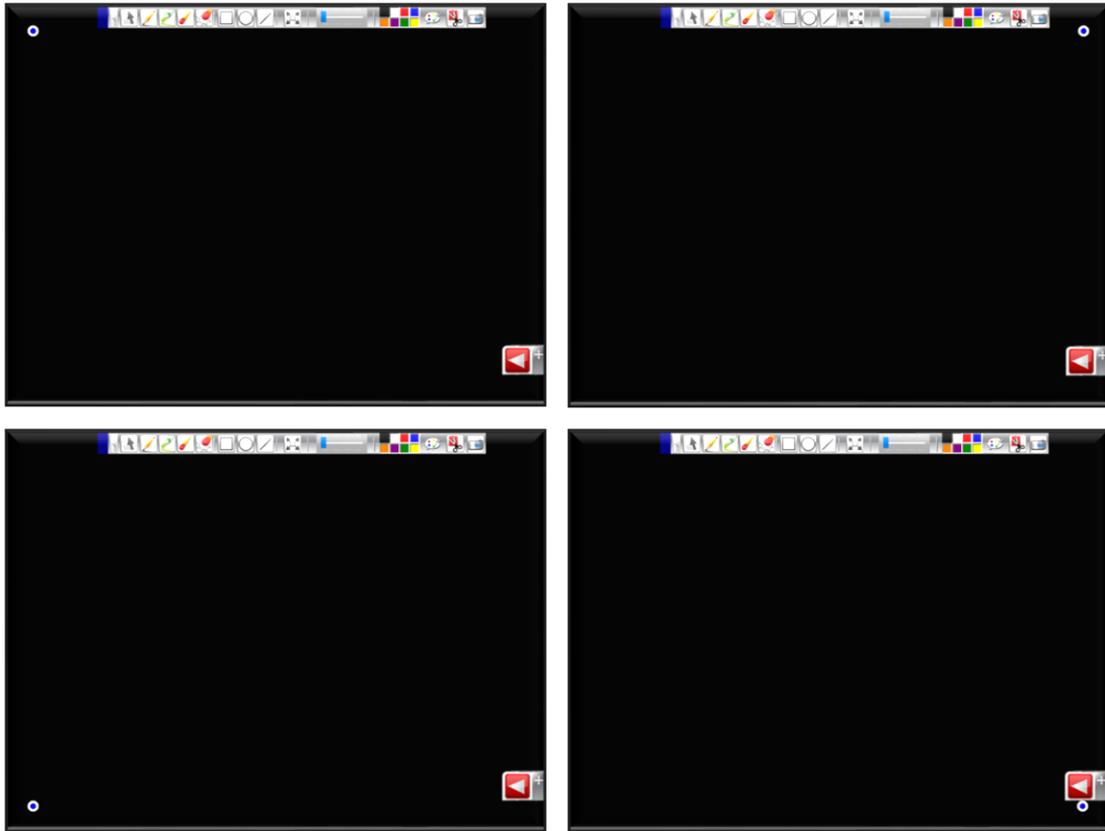
Esto iniciará el proceso de calibración que se indica a continuación.

Mueva el proyector o la cámara hasta que el punto rojo de la cámara este en el centro del círculo verde como se muestra a continuación.



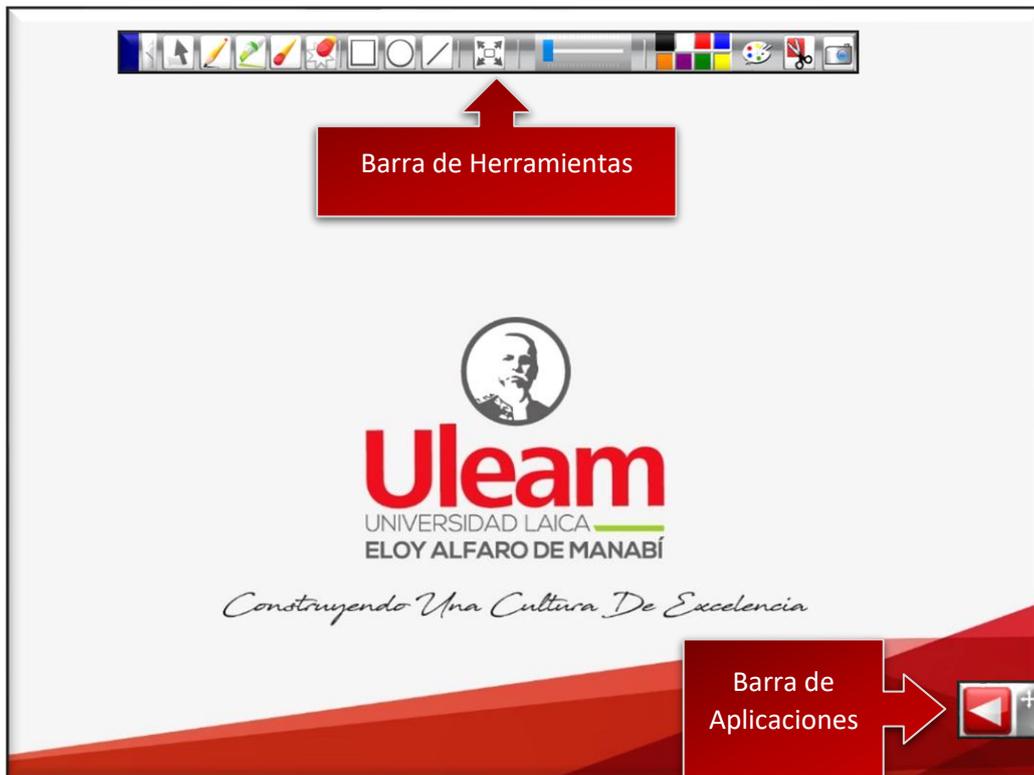
Una vez que la ubicación del punto rojo este lo más centrada posible, de clic en “Ok”. Hecho esto, pulse con el **lápiz óptico** sobre los puntos azules que aparecerán cerca de las esquinas de uno en uno hasta completar los **4 puntos** iguales al indicado a continuación:





Finalizado esto, la precisión al momento de pulsar sobre la proyección estará calibrada.

5 BARRAS DE MENÚ





Brindan herramientas digitales para resaltar el contenido presentado y aplicaciones complementarias para la enseñanza.

5.1 BARRA DE APLICACIONES



Permite la ejecución de herramientas digitales útiles al momento de dar la clase. Inicialmente las opciones de esta barra están plegadas. Para desplegarlas de clic sobre:



Lo que cambia el diseño al mostrado a continuación:



Para volver a plegar la barra de clic sobre cualquiera de los dos iconos mostrados:



Para cambiar la ubicación de clic sostenido sobre la banda Gris, mueva el ratón y suelte donde desee ubicarlo.



Estas herramientas digitales están en los siguientes grupos:

-  [Educativas.](#)
-  [Matemáticas.](#)
-  [Gráficas.](#)
-  [Video.](#)

Y otras herramientas y funcionalidades complementarias:

-  [Teclado Virtual.](#)
-  [Cambiar de Lado.](#)
-  [Ayuda.](#)
-  [Salir.](#)



5.1.1 Herramientas Educativas.



Ofrece alternativas para la realización de la clase como:



[H. D. I.](#)



[H. A. V.](#)



[Generador de Clase.](#)

5.1.1.1 H. D. I. (*Herramientas Digitales Interactivas*)

Contenidos educativos como: imágenes, videos, animaciones, vínculos, entre otros. Cubre desde preescolar hasta el último grado.

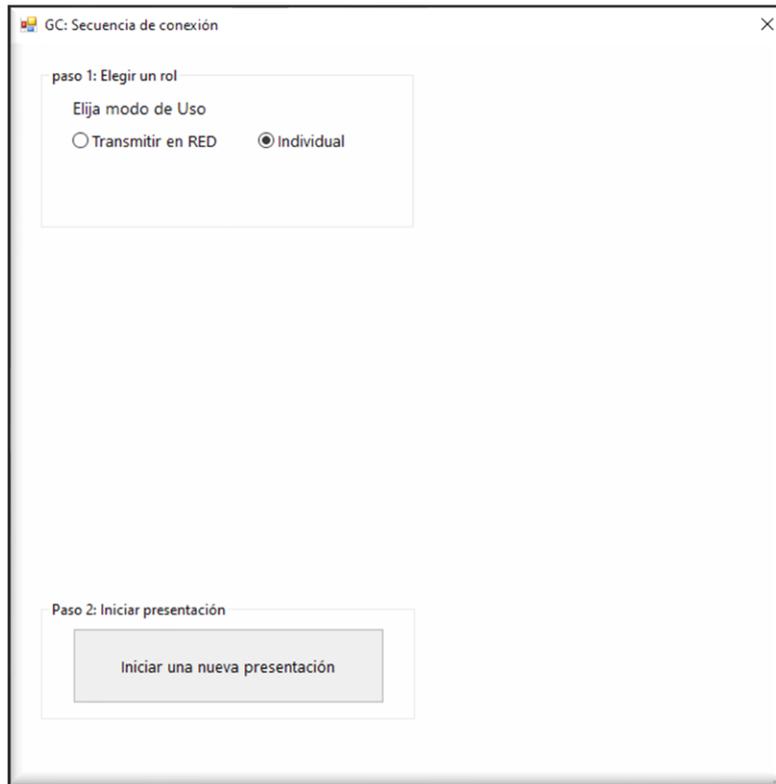
5.1.1.2 H. A. V. (*Herramientas para Aprendizaje Visual*)

Cuadros conceptuales o mapas de ideas y otros gráficos didácticos. Puede utilizar imágenes propias.

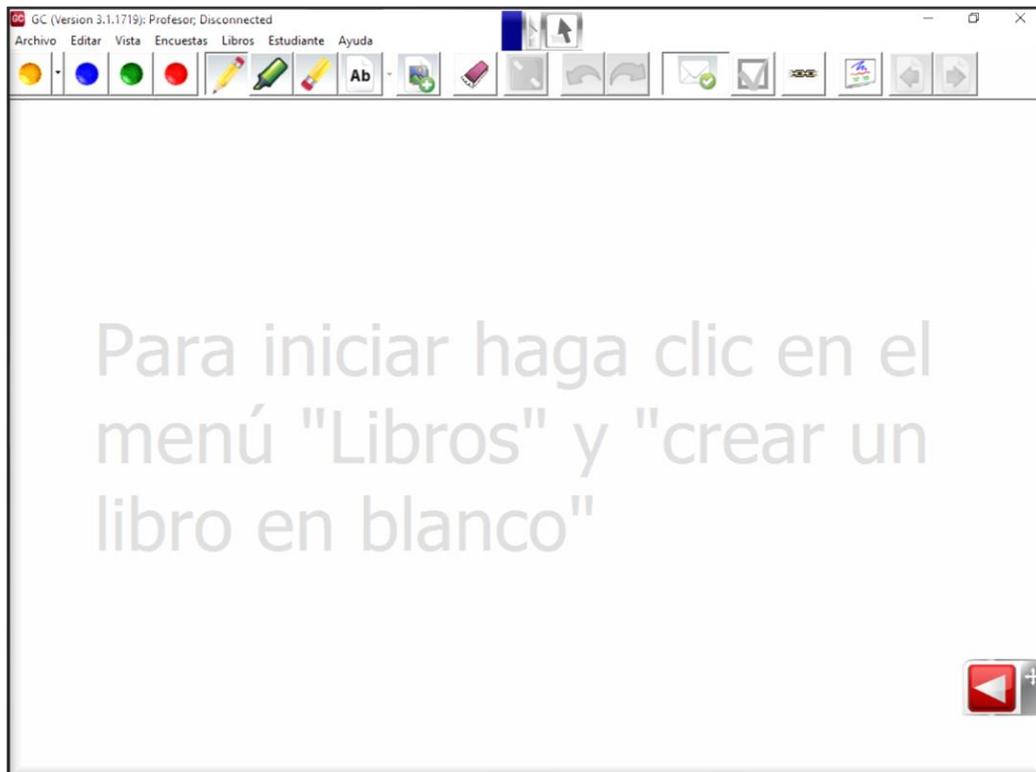
5.1.1.3 *Generador de Clase.*

Creación de contenidos gráficos permitiendo el desarrollo de clases o presentaciones dinámicamente con la posibilidad de organizar una clase en diferentes libros o temas. Cada uno de estos libros están conformados de al menos una página.

Al seleccionar esta opción, se mostrará la siguiente ventana:



Seleccione **"Iniciar una nueva presentación"** o cierre la ventana. Posterior a esto se mostrará la ventana del Generador de Clase.



El cual consta de las siguientes opciones:



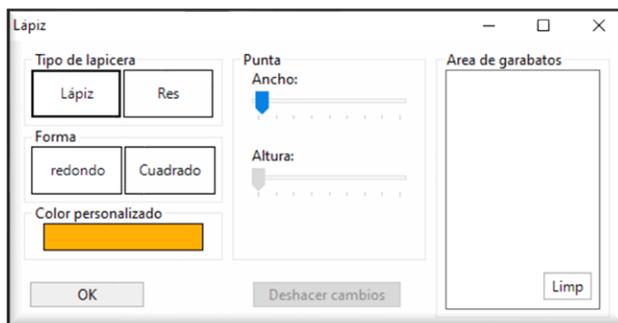
-  Color
-  Opciones de Color
-  Lápiz
-  Resaltador
-  Borrador
-  Cuadro Texto
-  Importar Imagen
-  Borrar Todo
-  Ampliar
-  Deshacer
-  Rehacer
-  Libros
-  Anterior
-  Siguiente

5.1.1.3.1 Color

Permite seleccionar los colores mostrados

5.1.1.3.2 Opciones de Color

Permite seleccionar otras opciones de color al dar clic sobre la pestaña.



Entre estas opciones están: el tipo, la forma, la punta y el color. Además de un “**Área de garabatos**” donde podrá probar las opciones seleccionadas antes de aceptarlas.

Para seleccionar otro color, de clic sobre la barra de color bajo la opción “**Color personalizado**”.



Se mostrará una paleta de colores como la utilizada en Paint donde podrá seleccionar el color que desee o definir un color personalizado.

5.1.1.3.3 Lápiz

Le permite graficar libremente con el color seleccionado.

5.1.1.3.4 Resaltador

Le permite realizar un resaltado sobre la proyección.

5.1.1.3.5 Borrador

Le permite borrar lo que se haya graficado.

5.1.1.3.6 Cuadro Texto

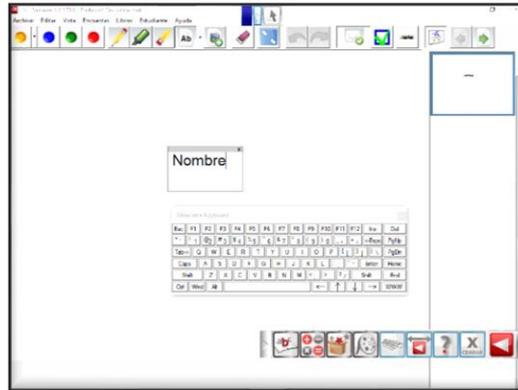
Le permite incorporar texto por medio de un teclado. Para esto, seleccione esta opción y posterior, de clic sobre la hoja de trabajo. A continuación, se le mostrará una ventana donde podrá digitar el texto. Con esta opción seleccionada, cada vez que haga clic sobre el área de trabajo, generará una ventana.

Esta opción puede usar la herramienta [Teclado Virtual](#) para escribir.



Previo a empezar a escribir, debe cerciorarse de que este seleccionado el cuadro de texto sobre el que se va a escribir.

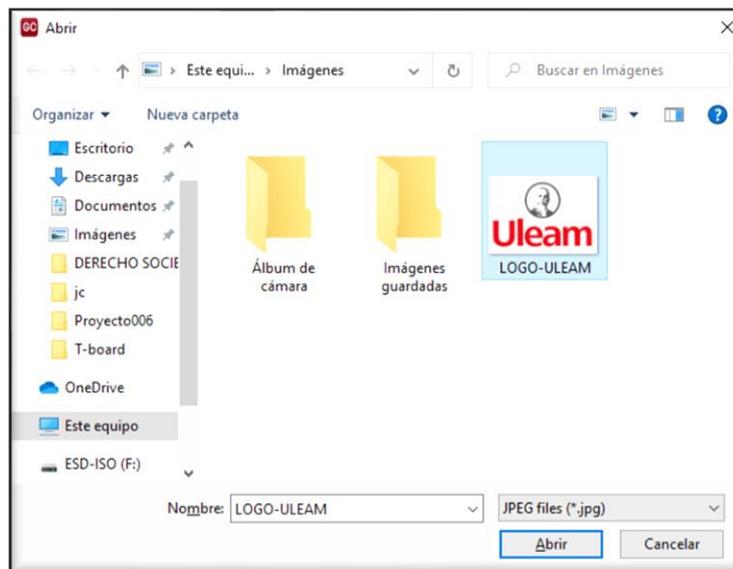
A continuación, una vista previa.



Para eliminar la imagen simplemente de clic sobre la “X”.

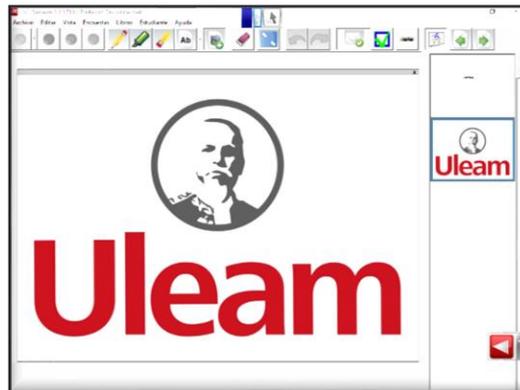
5.1.1.3.7 Importar Imagen

Le permite insertar una imagen al área de trabajo. Para esto, seleccione esta opción y posterior, de clic sobre la hoja de trabajo. A continuación, se le mostrará una ventana para que seleccione la imagen a incorporar. Con esta opción seleccionada, cada vez que haga clic sobre la hoja de trabajo, le pedirá seleccionar una imagen. Esta imagen puede ser JPG o BMP.



Una vez seleccionada y haberle dado clic a “Abrir” se mostrará la imagen en la hoja de trabajo encerrada en una ventana.

A continuación, una vista previa.



Para eliminar la imagen simplemente de clic sobre la "X".

5.1.1.3.8 Borrar Todo

Esta opción borrara todo lo creado dentro de la hoja de trabajo seleccionada.

5.1.1.3.9 Ampliar

Esta opción ampliara al máximo la visión de la hoja de trabajo.

5.1.1.3.10 Deshacer

Le permite deshacer las acciones realizadas.

5.1.1.3.11 Rehacer

Le permite rehacer las acciones deshechas.

5.1.1.3.12 Libros

Le permite habilitar la funcionalidad para la gestión de los libros.

5.1.1.3.13 Anterior

Le permite ir la hoja anterior del libro actual.

5.1.1.3.14 Siguiente

Le permite ir a la hoja siguiente del libro actual. Cuando el libro no ha sido abierto desde uno guardado, creará una hoja de trabajo por cada pulsación.

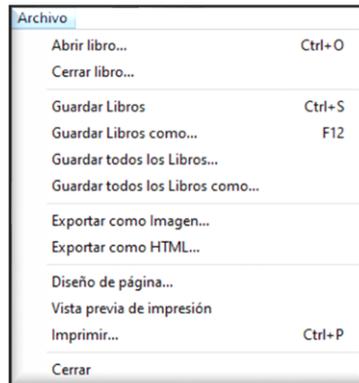
5.1.1.3.15 Menús

Dentro de las opciones que ofrece el menú las dos mas relevantes son:

1. [Archivo](#).
2. [Libros](#).

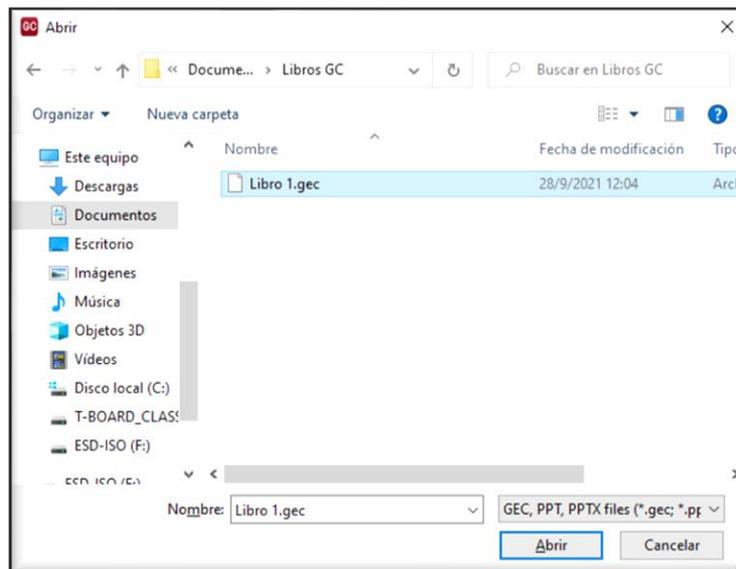


5.1.1.3.15.1 Archivo



5.1.1.3.15.1.1 Abrir Libro.

Permite abrir un libro guardado. Los libros guardados son archivos que tienen extensión **gec**. También puede abrir archivos de PowerPoint.



5.1.1.3.15.1.2 Cerrar Libro.

Cierra el Libro actual.

5.1.1.3.15.1.3 Guardar Libros.

Guarda el Libro actual.

5.1.1.3.15.1.4 Guardar Libros Como.

Si un Libro ya se ha guardado, con esta opción puede guardar el mismo libro con otro nombre.

5.1.1.3.15.1.5 Guardar Todos los Libros.

Guarda todos los Libros de uno en uno de manera secuencial repitiendo la acción [Guardar Libros](#) para todos.

5.1.1.3.15.1.6 Guardar Todos los Libros Como.

Guarda todos los Libros de uno en uno de manera secuencial repitiendo la acción [Guardar Libros Como](#) para todos.



5.1.1.3.15.1.7 Exportar Como imagen.

Guarda cada diapositiva del libro actual como imagen.

5.1.1.3.15.1.8 Exportar Como HTML.

Guarda el Libro como una pagina HTML con todas sus diapositivas como imagen.

5.1.1.3.15.1.9 Diseño de Página.

Permite modificar el diseño que tendrá la hora al momento de imprimir.

5.1.1.3.15.1.10 Vista Previa de Impresión.

Muestra como se van a imprimir las diapositivas.

5.1.1.3.15.1.11 Imprimir.

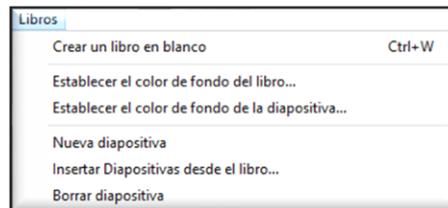
Imprime las diapositivas del Libro actual.

5.1.1.3.15.1.12 Cerrar.

Cierra el [Generador de Clase](#).

5.1.1.3.15.2 Libros.

Brinda opciones para gestionar los libros.



5.1.1.3.15.2.1 Crear un Libro en Blanco.

Crea un Libro nuevo.

5.1.1.3.15.2.2 Establecer el Color de Fondo del Libro.

Permite personalizar el color de fondo para cada Libro.

5.1.1.3.15.2.3 Establecer el Color de Fondo de la Diapositiva.

Permite personalizar el color de fondo para cada diapositiva.

5.1.1.3.15.2.4 Nueva Diapositiva.

Agrega una diapositiva al Libro actual.

5.1.1.3.15.2.5 Insertar Diapositivas Desde el Libro.

Permite insertar las diapositivas de un libro guardado.

5.1.1.3.15.2.6 Borrar Diapositiva.

Elimina la diapositiva actual.



5.1.2 Herramientas Matemáticas.

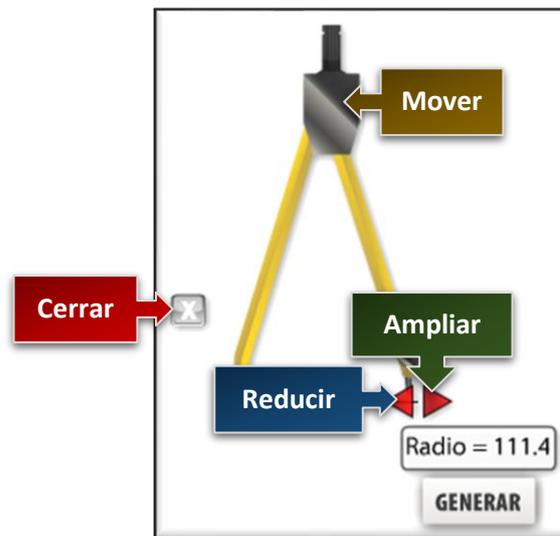


Ofrece alternativas para:

-  [Compás.](#)
-  [Regla.](#)
-  [Transportador.](#)
-  [Calculadora.](#)

5.1.2.1 Compás.

Creación de círculos de distintas medidas dando clic en el botón **“GENERAR”**.



-  [Clic Sostenido](#) para mover el compás.
-  [Clic Sostenido](#) para ampliar el radio del compás.
-  [Clic Sostenido](#) para reducir el radio del compás.
-  [Clic Sostenido](#) para cerrar el compás.

5.1.2.2 Regla.

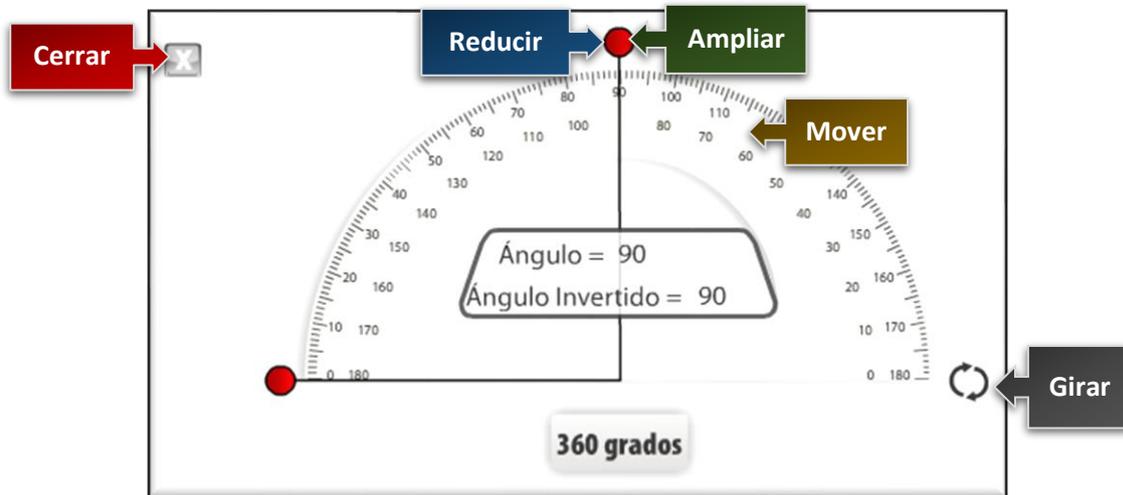
Medición de distancias.



- [Clic Sostenido](#) para mover la regla.
- [Clic Sostenido](#) para ampliar el largo la regla.
- [Clic Sostenido](#) para reducir el largo la regla.
- [Clic Sostenido](#) para girar la regla.
- [Clic Sostenido](#) para cerrar la regla.

5.1.2.3 Transportador.

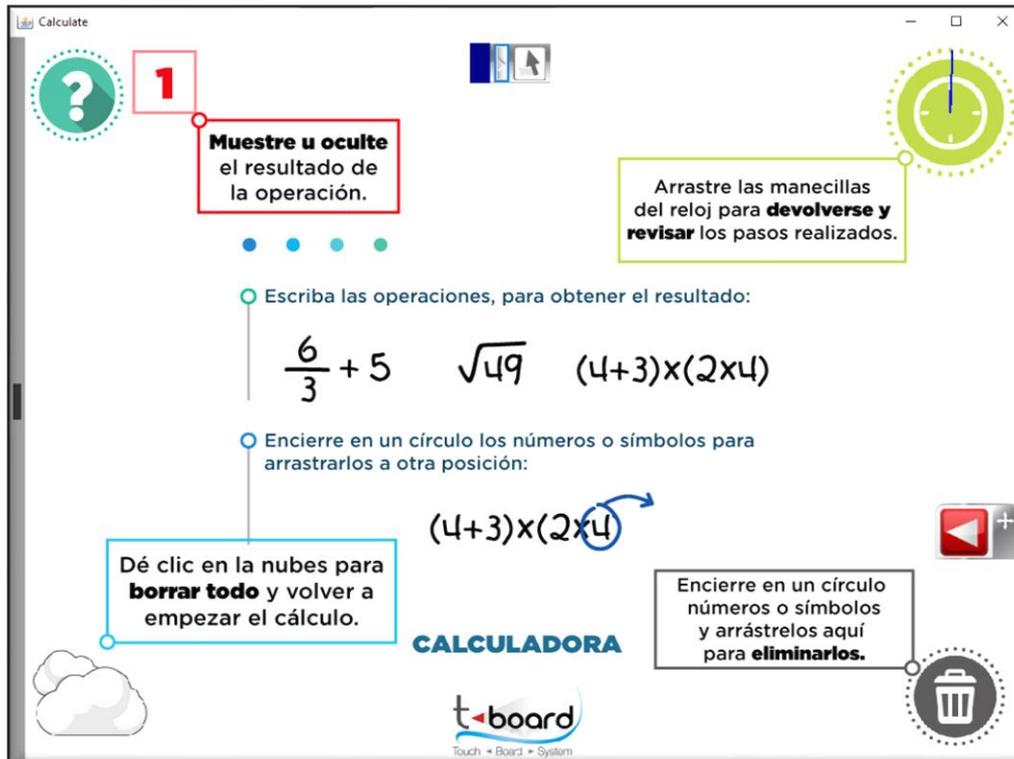
Conocido también como graduador sirve para determinar el ángulo. Puede usar el transportador de 180° o el de 360° dando clic en “360 grados”.



- [Clic Sostenido](#) para mover el transportador.
- [Clic Sostenido](#) para ampliar el ángulo del transportador.
- [Clic Sostenido](#) para reducir el ángulo del transportador.
- [Clic Sostenido](#) para girar el transportador
- [Clic Sostenido](#) para cerrar el transportador.

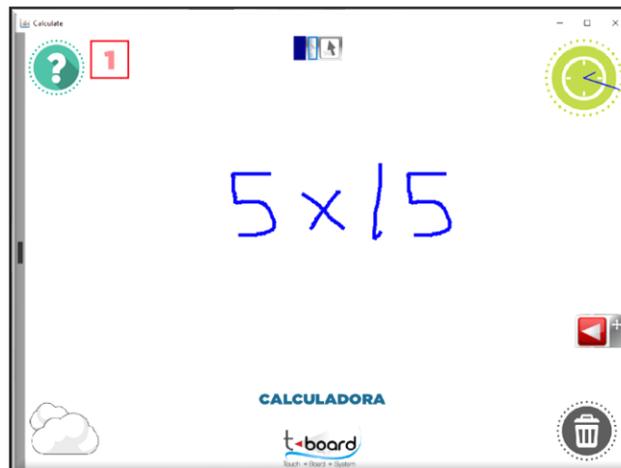
5.1.2.4 Calculadora.

Operaciones matemáticas básicas y más con tan solo escribir la operación sobre la proyección. Inicialmente se presenta una guía que indica la función de cada ícono ubicado en las esquinas y la manera de realizar las operaciones como se muestra a continuación:

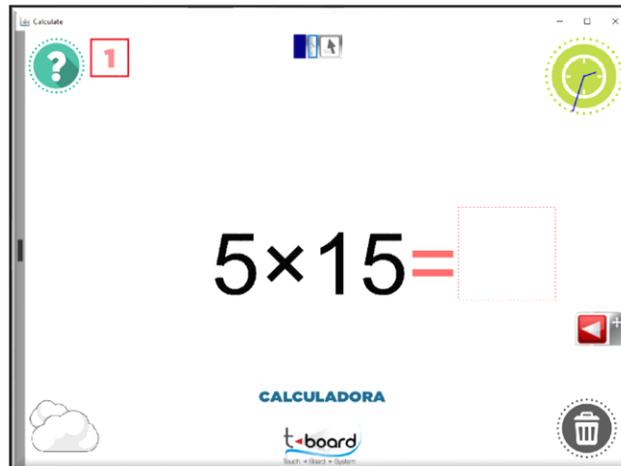


5.1.2.5 Escritura de Operación.

Escriba la operación.



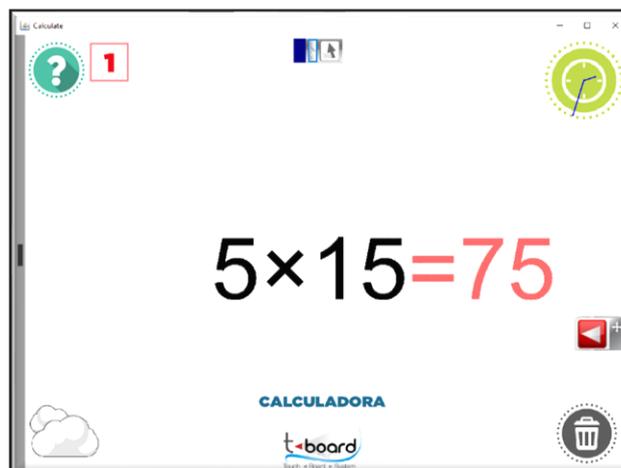
Espere unos segundos y la aplicación interpretará lo graficado, lo digitalizará y realizará el cálculo cuyo resultado estará oculto inicialmente.



5.1.2.6 *Resultado de Operación.*



De [Clic Izquierdo](#) sobre el ícono para mostrar u ocultar el resultado de la operación.



5.1.2.7 *Retroceder en la elaboración de la operación.*



De [Clic Sostenido](#) sobre el icono y muévase en sentido de las manecillas de reloj o en sentido contrario de las manecillas del reloj. Esto le permitirá observar las acciones realizadas retrocediendo o avanzando en el tiempo que duro la realización de la(s) operación(es).

5.1.2.8 *Eliminar parte de la operación.*

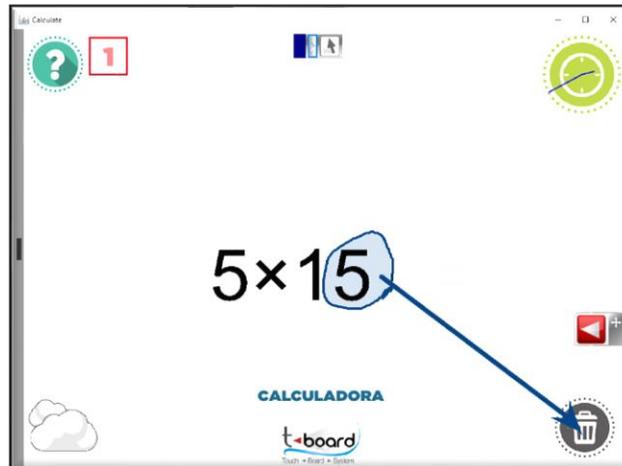


De [Clic Izquierdo](#) sobre el icono.

Después encierre con [Clic Sostenido](#) lo que desea eliminar.



Finalmente, [Clic Sostenido](#) sobre lo seleccionado y arrástrelo hacia el ícono.



Y suelte para borrar lo seleccionado.

5.1.2.9 *Borrar todo.*



[Clic Izquierdo](#) sobre el ícono para borrar todo.



5.1.3 Herramientas Gráficas.



- [Enfocador.](#)
- [Paneles.](#)
- [Líneas Guía.](#)
- [Imágenes.](#)
- [Visor de Capturas.](#)
- [Texto en Pantalla.](#)

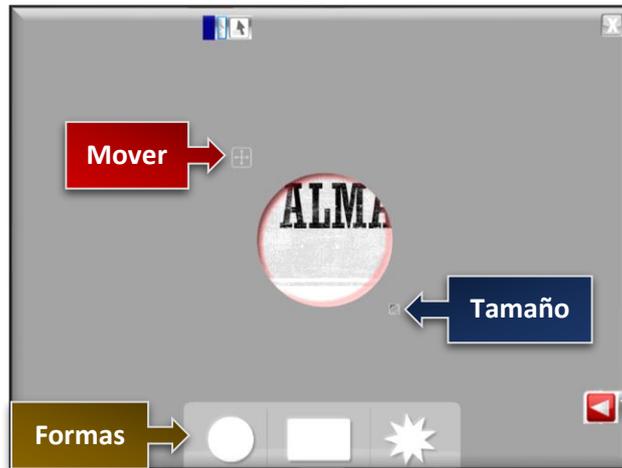
5.1.3.1 Enfocador.

Centrar la atención en un sitio en particular de la proyección dando la opción de:

- Cambiar la forma que usa el Enfocador dando [Clic Izquierdo](#) en el botón “SHAPES” ubicado en la parte inferior.



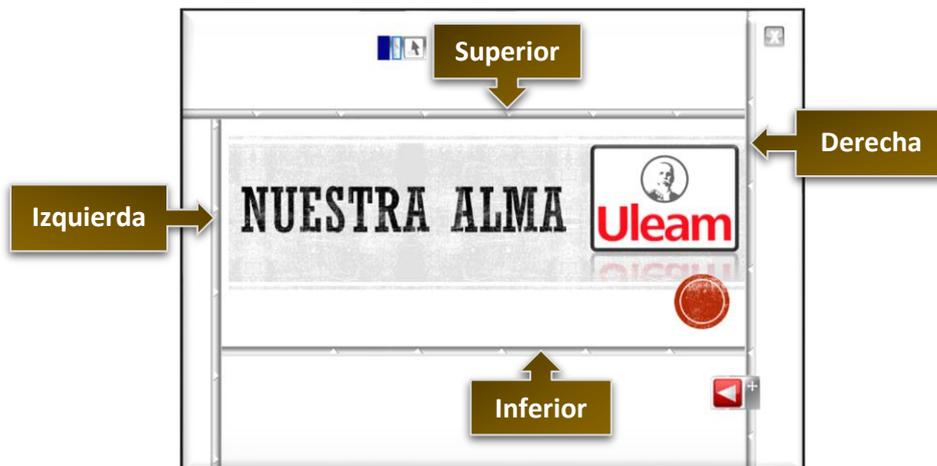
- Mover la forma del Enfocador dando [Clic Sostenido](#).
- Cambiar el tamaño del Enfocador dando [Clic Sostenido](#).



5.1.3.2 Paneles.

Ocultar partes de la pantalla moviendo las barras ubicadas a los lados con [Clic Sostenido](#).

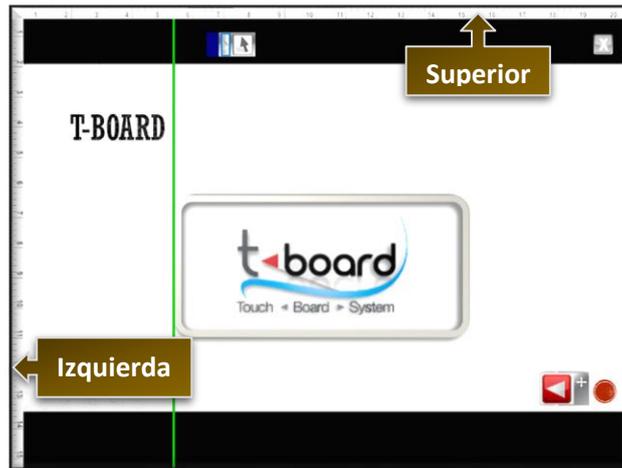
■ Barras.



5.1.3.3 Líneas Guía.

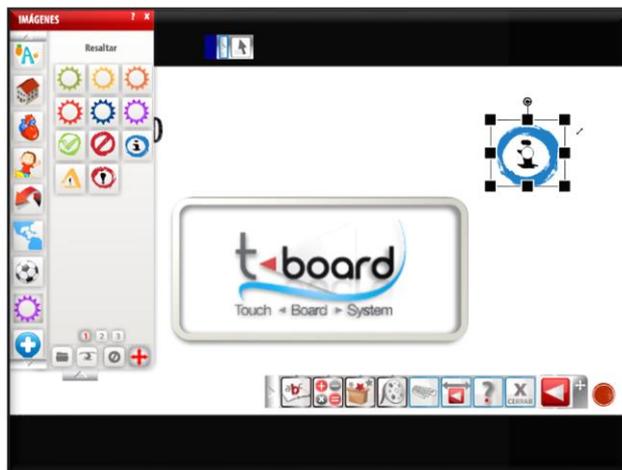
Útil al momento de determinar distancias y alinear objetos. Permite ubicar líneas guías al dar [Clic Sostenido](#) sobre la regla superior para generar líneas guías horizontales o sobre la regla a la izquierda para generar guías verticales.

■ Reglas.



5.1.3.4 Imágenes.

Utilizar la biblioteca de objetos para ubicar imágenes sobre la presentación.



5.1.3.5 Visor de Capturas.

Navegar en la galería de las capturas de pantalla.

5.1.3.6 Texto en Pantalla.

Generar cuadro de textos para escribir sobre la proyección usando un teclado.

5.1.4 Herramientas de Video.



 Grabar Video

 Subir a YouTube

5.1.4.1 Grabar Video

Grabar videos de las clases.



5.1.4.2 Subir a YouTube

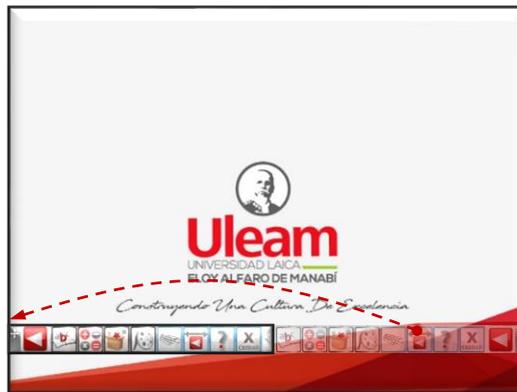
Subir los videos grabados a YouTube.

5.1.5 Teclado Virtual.



Muestra un teclado en pantalla que es útil para las funciones que requieran escritura mediante teclado.

5.1.6 Cambiar de Lado.



Ubicar la barra en el extremo opuesto del que se encuentra ubicada.

5.1.7 Ayuda.

Abrir contenido digital como el manual y videos tutoriales.

5.1.8 Salir del t-board

Cerrar la aplicación.



5.2 BARRA DE HERRAMIENTAS



Ofrece opciones para interactuar sobre el contenido digital mostrado en el escritorio como las indicadas a continuación.

-  [Puntero.](#)
-  [Lápiz.](#)
-  [Resaltador.](#)
-  [Borrador.](#)
-  [Borrar Todo.](#)
-  [Cuadrado.](#)
-  [Circulo.](#)
-  [Línea.](#)
-  [Fondo Blando.](#)
-  [Grosor.](#)
-  [Colores.](#)
-  [Paleta de Colores.](#)
-  [Capturar Recorte de Pantalla.](#)
-  [Capturar Pantalla.](#)

Esta barra puede ser plegada dando clic sobre:



Lo que cambia el diseño al mostrado a continuación:



Para desplegar y que vuelva a la disposición inicial de clic sobre:



Para cambiar la ubicación de clic sostenido sobre la banda azul, mueva el ratón y suelte donde desee ubicarlo.



5.2.1 Puntero.

El puntero en pantalla realizará acciones de selección normales. Si esta opción no está seleccionada no podrá seleccionar nada.

5.2.2 Lápiz.

El puntero en pantalla realizará acciones de rayado con el color y grosor seleccionado.

5.2.3 Resaltador.

El puntero en pantalla realizará acciones de resaltado con el color y grosor seleccionado.

5.2.4 Borrador.

El puntero en pantalla realizará acciones de borrado sobre toda graficación realizada con cualquiera de las opciones de esta barra de herramientas.

5.2.5 Borrar Todo.

Borrará toda graficación realizada con cualquiera de las opciones de esta barra de herramientas.

5.2.6 Cuadrado.

El puntero en pantalla creará un cuadrado con el color y grosor seleccionado. Para esto realice un clic sostenido moviéndose en cualquier dirección y suelte el clic cuando la figura tenga el tamaño que desea.

5.2.7 Círculo.

El puntero en pantalla creará un círculo con el color y grosor seleccionado. Para esto realice un clic sostenido moviéndose en cualquier dirección y suelte el clic cuando la figura tenga el tamaño que desea.

5.2.8 Línea.

El puntero en pantalla creará una línea con el color y grosor seleccionado. Para esto realice un clic sostenido moviéndose en cualquier dirección y suelte el clic cuando la figura tenga el tamaño que desea.

5.2.9 Fondo Blanco.

Cubre la proyección con un fondo blanco.

5.2.10 Grosor.

Modifica el grosor que utilizará toda graficación realizada con cualquiera de las opciones de esta barra de herramientas.



5.2.11 Colores.

Permite seleccionar una de las opciones de color mostradas que utilizará toda graficación realizada con cualquiera de las opciones de esta barra de herramientas.

5.2.12 Paleta de Colores.

Permite seleccionar un color personalizado que utilizarán toda graficación realizada con cualquiera de las opciones de esta barra de herramientas

5.2.13 Capturar Recorte de Pantalla.

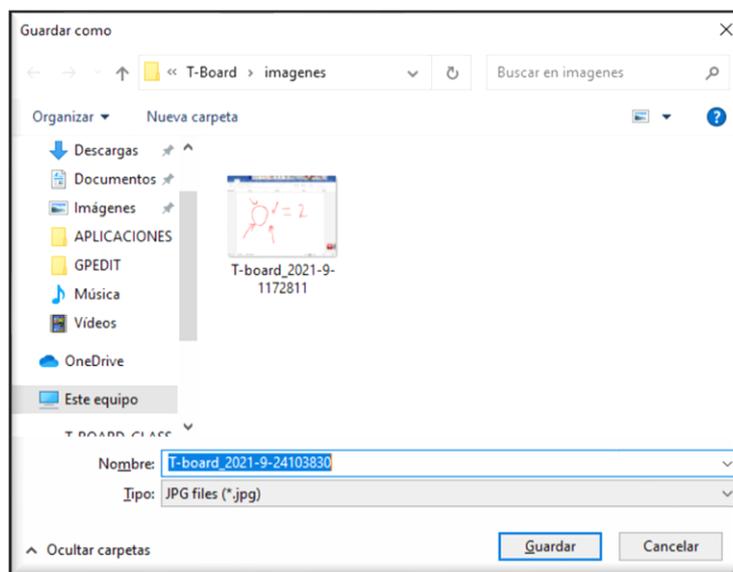
Permite realizar una selección de lo que se va a capturar de la pantalla. Con [Clic Sostenido](#) seleccione el área de la superficie a la que le desea realizar una captura. Una vez seleccionada libere la pulsación e inmediatamente después aparecerá una ventana con opciones para [Guardar Captura de Pantalla](#).

5.2.13.1 Guardar Captura de Pantalla



Si selecciona **“Copiar”** mantendrá una copia en el portapapeles del sistema operativo lo que significa que podrá pegar esta imagen en un archivo de: Paint, Word, PowerPoint, etc.

Si selecciona **“Guardar”** le aparecerá una venta para que seleccione la ubicación y le de nombre a la captura como se muestra a continuación:



5.2.14 Capturar Pantalla

Permite realizar una captura de la pantalla completa. Al seleccionar esta opción le aparecerá la ventana para [Guardar Captura de Pantalla](#).



Elaborado por:

Ing. Carlos Alvarado

Revisado por:

Ing. José Baque

Ing. Santiago Bonilla

Aprobado por:

Ing. César Cedeño Mg.
