

Pizarra Digital Interactiva Notebook

Lázaro Caballero Fernández

Centro de inicio

El Centro de inicio es un conjunto personalizable de botones que ofrecen acceso rápido a las aplicaciones y herramientas que se utilizan más a menudo en el producto interactivo. El Centro de inicio tiene capacidad para un máximo de 11 botones.

Haga clic en alguno de los siguientes botones del Centro de inicio para obtener más información sobre el mismo.

Puede plegar la vista del Centro de inicio haciendo clic en el botón Minimizar.



Interfaz del software de Notebook

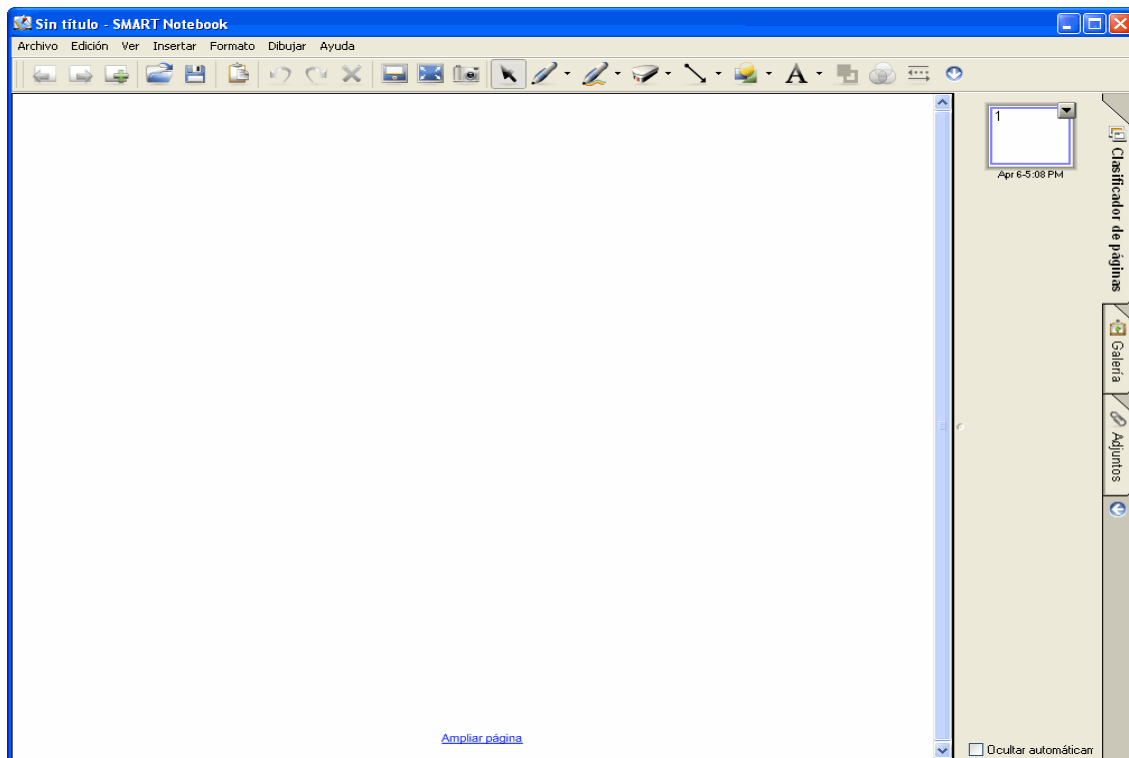
La interfaz del software de Notebook cuenta con varias formas de ver el trabajo e interactuar con él.

La mayor parte de la pantalla está dedicada al [área del tablero blanco](#), donde puede escribir, dibujar e introducir texto para crear objetos que se pueden manipular.

Utilice la [barra de herramientas](#) del software de Notebook para acceder a diversas funciones: puede abrir y guardar documentos, cambiar el tamaño de la página, desplazarse por el documento y utilizar y modificar diversas herramientas de escritura y de dibujo.

Puede utilizar las fichas para abrir las vistas [Clasificador de páginas](#), [Galería](#) y [Adjuntos](#).


Presione un área para conocer sus funciones.



SUGERENCIA: Puede arrastrar la barra de herramientas a la parte inferior de la pantalla para hacerla más accesible a niños y adultos de baja estatura.

Barra de herramientas de Notebook

La barra de herramientas del software de Notebook proporciona acceso rápido a diversos comandos de uso frecuente. Todos los botones de la barra de herramientas y sus funciones se presentan en la siguiente tabla.

Presione el botón  para desplazar la barra de herramientas a la parte inferior de la pantalla. De este modo, el acceso a la barra de herramientas resultará mucho más fácil para niños y

adultos de baja estatura. Presione el botón  para desplazar la barra de herramientas a la parte superior de la pantalla.

También puede presionar el control de arrastre hacia el extremo izquierdo de la barra de herramientas y arrastrar la barra a la parte inferior de la ventana o devolverla a la parte superior de la misma. No debe preocuparse de alinear de forma precisa la barra de herramientas. Sólo tiene que arrastrarla cerca de la parte superior o inferior de la ventana y retirar el dedo. Se colocará en su sitio.








Control de arrastre

Botones de la barra de herramientas

En esta tabla se muestran los botones de la barra de herramientas y se explica su función.

Botón	Comando	Descripción
	Abrir	Abre un archivo de Notebook ya existente.
	Guardar	Guarda el archivo de Notebook actual.
	Pegar	Coloca el contenido del portapapeles en la página de Notebook o en el punto de inserción del texto.
	Deshacer	Deshace la última acción realizada o elimina el último objeto creado en la página actual. Es posible deshacer un número ilimitado de acciones seleccionando Deshacer las veces que haga falta. Deshacer sólo se aplica a las acciones de la página actual.
	Rehacer	Restablece la acción u objeto original que se ha deshecho con el comando Deshacer . Rehacer sólo se aplica a las acciones de la página actual.
	Eliminar	Elimina los objetos seleccionados.
	Página anterior	Retrocede una página en el archivo de Notebook actual.
	Página siguiente	Avanza una página en el archivo de Notebook actual.
	Página en blanco	Inserta una página nueva en blanco a continuación de la página seleccionada actual.
	Mostrar/ocultar sombra de pantalla	Abre y cierra la sombra de pantalla.
	Pantalla completa	Alterna entre la vista estándar y Pantalla completa .
	Barra de herramientas de captura de pantalla	Abre la barra de herramientas Captura de pantalla . Esta barra de herramientas flota sobre cualquier aplicación abierta y permite capturar imágenes de la pantalla completa, de una ventana o de un área de pantalla seleccionada. A continuación, las imágenes

		aparecen en la página de Notebook actual o en una nueva.
	Seleccionar	Permite seleccionar , mover y manipular objetos en una página de Notebook.
	Rotuladores y marcadores de resaltado	Convierte el puntero en un rotulador para dibujar objetos a mano alzada . También puede utilizar este botón para personalizar la herramienta de rotulador.
	Rotulador creativo	Selecciona uno de los diversos rotuladores creativos .
	Borrador	Borra objetos dibujados a mano alzada. Puede elegir uno de los diversos tamaños de borrador.
	Líneas	Dibuja líneas rectas y flechas con distintos estilos y finales de línea. También puede utilizar este botón para personalizar la herramienta.
	Formas	Dibuja distintas formas, como círculos, rectángulos, estrellas, cuadrados, etc. También puede utilizar este botón para personalizar la herramienta.
	Texto	Selecciona una fuente para el próximo objeto de texto .
	Transparencia	Selecciona el grado de transparencia de un objeto.
	Propiedades de línea	Selecciona el estilo de línea (continua o varios tipos de líneas de guiones) de un rotulador o del contorno de un objeto.

Crear objetos a mano alzada


Si utiliza el software de Notebook en una pantalla o un atril interactivos, la forma más sencilla de crear o borrar notas es con los rotuladores y el borrador de la bandeja de rotuladores. Sin embargo, también puede crear objetos a mano alzada mediante los botones de la barra de herramientas **Rotulador** y **Rotulador creativo**.

Utilice la opción de **personalización** del menú de rotulador para **personalizar** la herramienta de rotulador. Para cada rotulador, puede definir un grosor de línea, un color de línea, un estilo de línea, etc.

Para crear objetos a mano alzada con la herramienta de rotulador


1. Presione el botón de la barra de herramientas **Rotulador** .

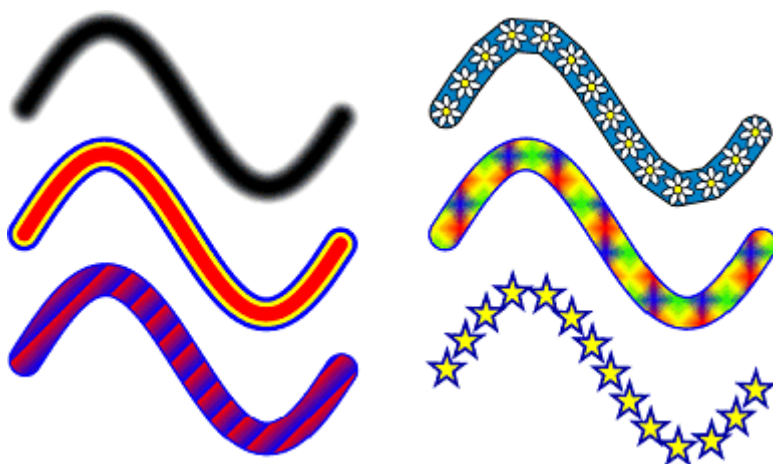
El puntero cambia a un icono de rotulador al moverlo sobre la página.

2. Presione suavemente y arrastre el dedo (pantallas interactivas) o el rotulador (atril interactivo) por la pantalla para escribir o dibujar. Si utiliza Notebook en el equipo de escritorio, haga clic y arrastre el puntero con el ratón.
3. Para volver al modo de clic con el botón izquierdo, presione el botón **Seleccionar** .

Cuando haya creado un objeto a mano alzada, puede [editar](#)lo y [manipularlo](#) de diferentes formas. Si ha escrito texto, puede [convertirlo en texto mecanografiado](#).


Usar rotuladores creativos

La herramienta del software de Notebook **Rotulador creativo** permite añadir elementos atractivos y llenos de color a las presentaciones. Dibuje una línea con los colores del arco iris, con emoticonos, estrellas, etc. Puede seleccionar un rotulador creativo en el menú de la barra de herramientas .




Algunos ejemplos de rotuladores creativos del software de Notebook

Para crear objetos a mano alzada con la herramienta Rotulador creativo

1. Presione el botón de la barra de herramientas **Rotulador creativo** .

O bien

Seleccione **Dibujar > Rotulador creativo**.

El puntero cambia a un rotulador al moverlo sobre el área del tablero blanco.
2. Escriba o dibuje con el dedo en la pantalla interactiva. Si está trabajando en un equipo de escritorio, utilice el ratón.
3. Para volver al modo de clic con el botón izquierdo, presione el botón **Seleccionar** .


O bien

Seleccione **Dibujar > Seleccionar**.

NOTA: Aunque puede utilizar los rotuladores creativos para escribir palabras, éstas no se pueden convertir en texto mecanografiado mediante la función de [reconocimiento de escritura](#).


Una vez dibujado un objeto a mano alzada con el rotulador creativo, puede [seleccionarlo](#) y [cambiar el grosor de línea](#).

Eliminar y borrar objetos de las páginas de Notebook


El software de Notebook permite borrar la tinta digital de un objeto a la vez o [borrando un área grande de la pantalla](#). Sin embargo, no puede utilizar el borrador para eliminar otros objetos, entre los que se incluyen [texto mecanografiado](#), [formas](#), [imágenes importadas](#) u [objetos Flash](#). Para eliminar cualquiera de estos tipos de objetos, seleccione el objeto y presione botón de la barra de herramientas **Eliminar**  o bien seleccione **Edición > Eliminar**. También puede seleccionar **Eliminar** en la [flecha de menú](#) de un objeto.

Utilice el borrador para borrar tinta digital que se encuentre en un objeto Flash o sobre él.

Para borrar uno o varios objetos

1. Tome el borrador de la bandeja rotuladores o presione el botón **Borrador**  en la pantalla con rotulador interactivo.


O bien

Presione el botón de la barra de herramientas **Borrador** .

El puntero de **selección** cambia inmediatamente a un icono de borrador.

2. Presione y arrastre el borrador, el dedo o cualquier otro objeto por encima de los objetos en la pantalla interactiva. Si está trabajando con una consola Symposium, utilice el bolígrafo del atril.

Para eliminar los objetos seleccionados


1. [Seleccione los objetos](#).
2. Presione el botón de la barra de herramientas **Eliminar** .

Para eliminar todos los objetos de la página

Presione la miniatura de la página en el [Clasificador de páginas](#) y seleccione **Borrar página** en la [flecha de menú](#) de la página.


Crear formas

Se puede acceder a una gran variedad de formas geométricas (además de una gran marca de verificación y una forma en X) desde el botón **Formas** de la barra de herramientas del software

de Notebook  y la herramienta **Formas** que se puede [añadir a las herramientas flotantes](#).

En el software de Notebook, puede [personalizar](#) las formas disponibles presionando **Personalizar formas** en la flecha de menú del botón de la barra de herramientas de Notebook. En las [Herramientas flotantes](#), puede presionar el botón **Personalizar** en el cuadro de diálogo *Personalizar las herramientas flotantes*. Puede seleccionar otro grosor de línea, color de relleno o contorno, estilo y grosor de línea y grado de transparencia de cada forma.

Para crear una forma en el software de Notebook

1. Presione el botón **Formas**  para crear la última forma seleccionada en el menú Formas. En el software de Notebook, presione la flecha del botón **Formas** para seleccionar una nueva forma. Aparece un cursor en la página de Notebook.

2. Sitúe el cursor en la página en la que desea dibujar la forma y, a continuación, haga clic con el botón izquierdo del ratón y arrástrelo hasta alcanzar el tamaño deseado para la forma.
3. Suelte el botón del ratón y, a continuación, la forma aparecerá en la posición seleccionada en el paso 2.
4. Una vez dibujada la forma, puede [seleccionarla](#) y [cambiar sus propiedades](#).

SUGERENCIA: Es posible crear círculos, cuadrados, triángulos y otras formas perfectas manteniendo presionada la tecla Mayús conforme dibuja la forma. Para [cambiar el tamaño](#) de una forma conservando sus proporciones, mantenga presionada la tecla Mayús conforme cambia el tamaño de la forma.

Para seleccionar una nueva forma en el software de Notebook

1. Presione la flecha del botón **Formas** .


Aparece un menú de formas.



2. Seleccione una forma.
3. Si desea personalizar la forma, presione de nuevo la flecha del botón **Formas**.
4. Presione **Personalizar formas**.
5. Seleccione un color de relleno o contorno, un estilo o grosor de línea y un grado de transparencia.

La forma seleccionada se convierte en predeterminada hasta que seleccione otra forma.

Dibujar líneas rectas

Puede dibujar líneas rectas perfectas en una página de Notebook utilizando el botón de la barra de herramientas de **línea recta** .

Hay varios estilos de línea (de guiones, continua, de varios colores y extremos de línea) disponibles en la flecha de menú del botón. Utilice la opción de **personalización** del menú para [personalizar](#) la herramienta. Para cada estilo de línea disponible, puede definir un grosor de línea, un color, un estilo de línea y un final de línea diferentes, entre otros parámetros.

Para dibujar una línea recta

1. Presione el botón de **línea recta** en la barra de herramientas .

O bien

Presione la flecha de menú del botón para seleccionar un estilo de línea .

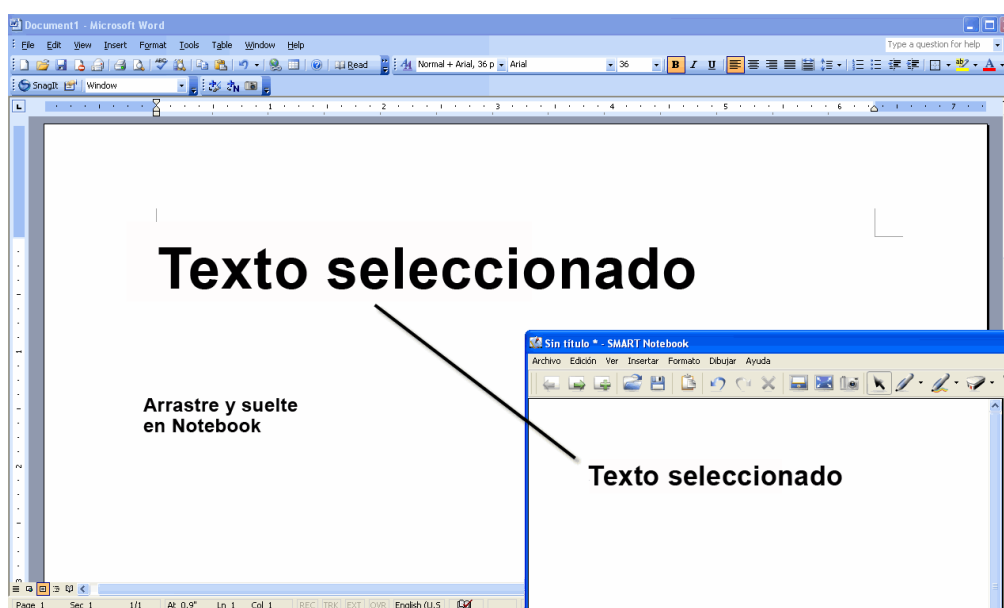
2. Presione en la página de Notebook en la que desea que comience la línea.
3. Presione suavemente y arrastre el dedo, o bien arrastre el puntero de la línea con el ratón si está trabajando en un equipo.
4. Levante el dedo o suelte el botón del ratón en el punto donde desee que finalice la línea.

Una vez dibujada la línea, puede [seleccionarla](#) y [cambiar sus propiedades](#).

Arrastrar y soltar

Puede arrastrar información desde otras aplicaciones al software de Notebook de varias formas:

- Arrastre texto o gráficos desde otras aplicaciones, incluidos sitios Web, a la página de Notebook. Para ello, las dos ventanas deben estar visibles en la pantalla interactiva; seleccione el texto o la imagen, y arrástrelos a la página de Notebook.



- Arrastre archivos desde una ventana del Explorador de Windows a la página de Notebook. Si arrastra un conjunto de archivos de imagen a una página de Notebook, se organizarán en cascada en la página, de modo que se puedan ver todos.
- Arrastre texto o gráficos desde una aplicación maximizada al icono de Notebook en la barra de tareas de Windows (consulte el procedimiento a continuación).
- Arrastre texto o imágenes desde la página de Notebook a otra aplicación.
- Arrastre texto o gráficos desde una aplicación maximizada al icono de Notebook en la barra de tareas de Windows (consulte el procedimiento a continuación).

Para arrastrar y soltar objetos utilizando la barra de tareas de Windows

1. Seleccione la información que desea importar.
2. Arrastre la información seleccionada al botón de la barra de tareas de la aplicación de destino y manténgala ahí durante un momento. *No retire el dedo ni el botón del ratón.*
A continuación, se abre el software de destino.
3. Arrastre la información desde la barra de tareas a la aplicación de destino. Cuando la información se encuentre donde desea, levante el dedo o suelte el botón del ratón.

Abrir un archivo de Notebook

Los archivos del software de Notebook 9.5 se guardan automáticamente con la extensión **.notebook**, en lugar de la extensión .xbk utilizada en las versiones 9.x anteriores. Puede abrir archivos de Notebook 8 o 9.x y guardar un archivo nuevo en el formato de la versión 8 o 9.x. Esto resulta útil para compartir documentos con otros usuarios que aún utilizan la versión anterior del software de Notebook, ya que la versión 8 no puede abrir los archivos de Notebook creados con las versiones 9.x.


NOTA: El texto creado en la versión 9.5 no se puede editar cuando se abre en las versiones 9.0 y 9.1. Para guardar un archivo de la versión 9.5 en un formato que se pueda abrir en las versiones 9.0 y 9.1, utilice la función **Guardar como versión 9.0/9.1** en **Archivo**.

Entre las pérdidas de formato y características que se producen en el proceso de conversión se incluyen [listas de viñetas](#), [texto con alineación centrada y a la derecha](#), [líneas de guiones](#) y [finales de líneas](#). Los objetos creados a mano alzada con un [rotulador creativo](#) se eliminan y el contenido [Flash](#) se convierte en una única imagen no interactiva.

Para abrir un archivo de Notebook creado con las versiones 8 o 9.x

No es necesario hacer nada especial para abrir un archivo .xbk creado con las versiones del software de Notebook 8, 9, o 9.1. Sencillamente, presione **Archivo > Abrir** y seleccione el archivo.

Sin embargo, si intenta guardar archivos de las versiones anteriores 8 o 9.x en el software de Notebook 9.5, se le preguntará si desea guardar el archivo en el formato anterior o si desea actualizar el formato a la versión 9.5

1. Presione el botón **Abrir documento**  de la barra de herramientas.
Aparece el cuadro de diálogo *Abrir*.
2. Busque la carpeta que contiene el archivo de Notebook que desea abrir.
3. Seleccione el archivo y presione el botón **Abrir**.

Se abre el archivo de Notebook seleccionado. Si el archivo se guardó en el formato anterior .nbk de la versión 7.0, el software de Notebook lo convierte automáticamente al nuevo formato de archivo .xbk y le pide un nuevo nombre de archivo la primera vez que guarde el archivo convertido.

SUGERENCIA: También puede abrir cualquiera de los últimos cuatro documentos con los que ha trabajado seleccionándolos en la lista de archivos recientes del menú Archivo.

Crear un archivo nuevo

Presione el botón **Nuevo documento**  de la barra de herramientas.

Se abre un nuevo archivo. Si ya estaba trabajando en un archivo, el software le pide que **guarde** el archivo anterior si es necesario.

Guardar un archivo

La versión 9.5 del software de Notebook guarda los archivos en el formato .notebook multiplataforma. Cualquier usuario del software de Notebook puede abrir un archivo .notebook en los sistemas Windows, Macintosh, UNIX o Linux.

NOTA: Las extensiones del software de Notebook han cambiado de .xbk a .notebook. Puede abrir archivos creados en versiones anteriores del software de Notebook en la versión 9.5. Sin embargo, si necesita abrir un archivo de la versión 9.5 en un equipo en el que se esté ejecutando una versión anterior del software de SMART Board, debe guardar el archivo en los formatos de las versiones 8, 9.0 o 9.1.

También puede seleccionar **Archivo > Guardar página como plantilla** para que esta página se pueda **volver a utilizar como plantilla**.

Para guardar un nuevo archivo sin nombre

1. Presione el botón **Guardar**  de la barra de herramientas.

O bien

Seleccione **Archivo > Guardar**.

Se abre el cuadro de diálogo *Guardar* o *Guardar como*.

2. Busque la carpeta en la que desea guardar el nuevo archivo.
3. Escriba un nombre para el archivo en el cuadro **Nombre**.
4. Presione el botón **Guardar**.

Para guardar un archivo que ya se ha guardado anteriormente

Presione el botón **Guardar** de la barra de herramientas.

O bien

Seleccione **Archivo > Guardar**.

Para guardar un archivo con un nuevo nombre o en otra ubicación

1. Seleccione **Archivo > Guardar como**.

Se abre el cuadro de diálogo *Guardar como*.

2. Busque la carpeta en la que desea guardar el nuevo archivo.
3. Utilice el nombre de archivo actual o escriba uno nuevo en el cuadro **Nombre**.
4. Haga clic en el botón **Guardar**.

Para guardar un archivo de Notebook en el formato de la versión 8 o 9.x

1. Seleccione **Archivo > Guardar como**.
2. Busque la carpeta en la que desea guardar el archivo.
3. Escriba un nombre para el archivo en el cuadro **Nombre**.
4. En el cuadro **Tipo**, seleccione la versión de archivo deseada: por ejemplo, **SMART Notebook 8.0 (.xbk)**.
5. Presione **Aceptar**.

Puede que el software de Notebook le informe de que es posible que se pierda parte del formato si se guarda el archivo en el formato de la versión 8; a continuación, se le preguntará si desea continuar.

6. Presione **Sí**.

Deshacer y rehacer cambios

Si comete un error o sencillamente cambia de opinión, puede invertir fácilmente el efecto de los comandos o las acciones después de que se hayan utilizado presionando el botón **Deshacer**



Es posible deshacer un número ilimitado de acciones anteriores seleccionando **Deshacer** las veces que haga falta. Cuando haya deshecho un objeto o un comando utilizado anteriormente, puede volver a realizar el cambio presionando **Rehacer** en el menú **Edición**.

NOTA:

Para deshacer el efecto de una acción anterior

Presione el botón **Deshacer** .

O bien

Seleccione **Edición > Deshacer**.

Para rehacer la última acción anulada con Deshacer

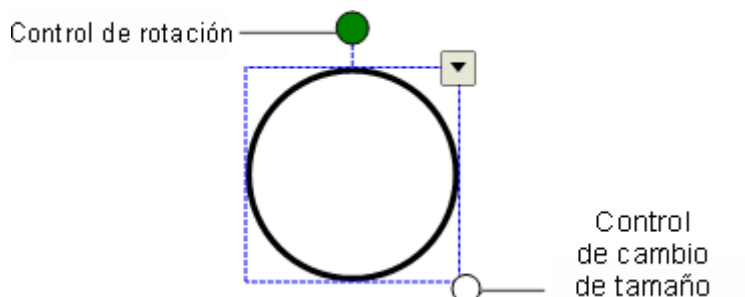
Presione el botón **Rehacer** .

O bien

Seleccione **Edición > Rehacer**.

Seleccionar objetos

Antes de poder mover o editar un objeto, debe seleccionarlo. Puede seleccionar un solo objeto, varios objetos o todos los objetos de la página. Cuando se selecciona un objeto, aparece un rectángulo de selección de línea de puntos que rodea el objeto con un control de cambio de tamaño y uno de rotación.




Para seleccionar un solo objeto

1. Presione el botón de la herramienta **Seleccionar**  en la barra de herramientas.

O bien

En el menú **Dibujar**, elija **Seleccionar**.

2. Coloque el puntero sobre el objeto que desee seleccionar.
3. Cuando el cursor cambie a un puntero de cuatro flechas , presione una vez.

El objeto aparece rodeado por un rectángulo de selección.

Para seleccionar varios objetos

1. Presione el botón de la herramienta **Seleccionar**  en la barra de herramientas.

O bien

En el menú **Dibujar**, elija **Seleccionar**.

2. Arrastre el ratón o el dedo para dibujar un rectángulo de selección sobre los objetos que desea seleccionar.

O bien

Presione el primer objeto que desea seleccionar. A continuación, mantenga presionada la tecla Ctrl y presione el siguiente objeto.

Un rectángulo de selección rodea cada objeto cuya [posición no está bloqueada](#). Los objetos bloqueados no se pueden seleccionar hasta que se [desbloqueen](#).

Para seleccionar todos los objetos de la página

En el menú **Edición**, elija **Seleccionar todo**.

Un rectángulo de selección rodea todos los objetos de la página cuya [posición no esté bloqueada](#).

Mover objetos

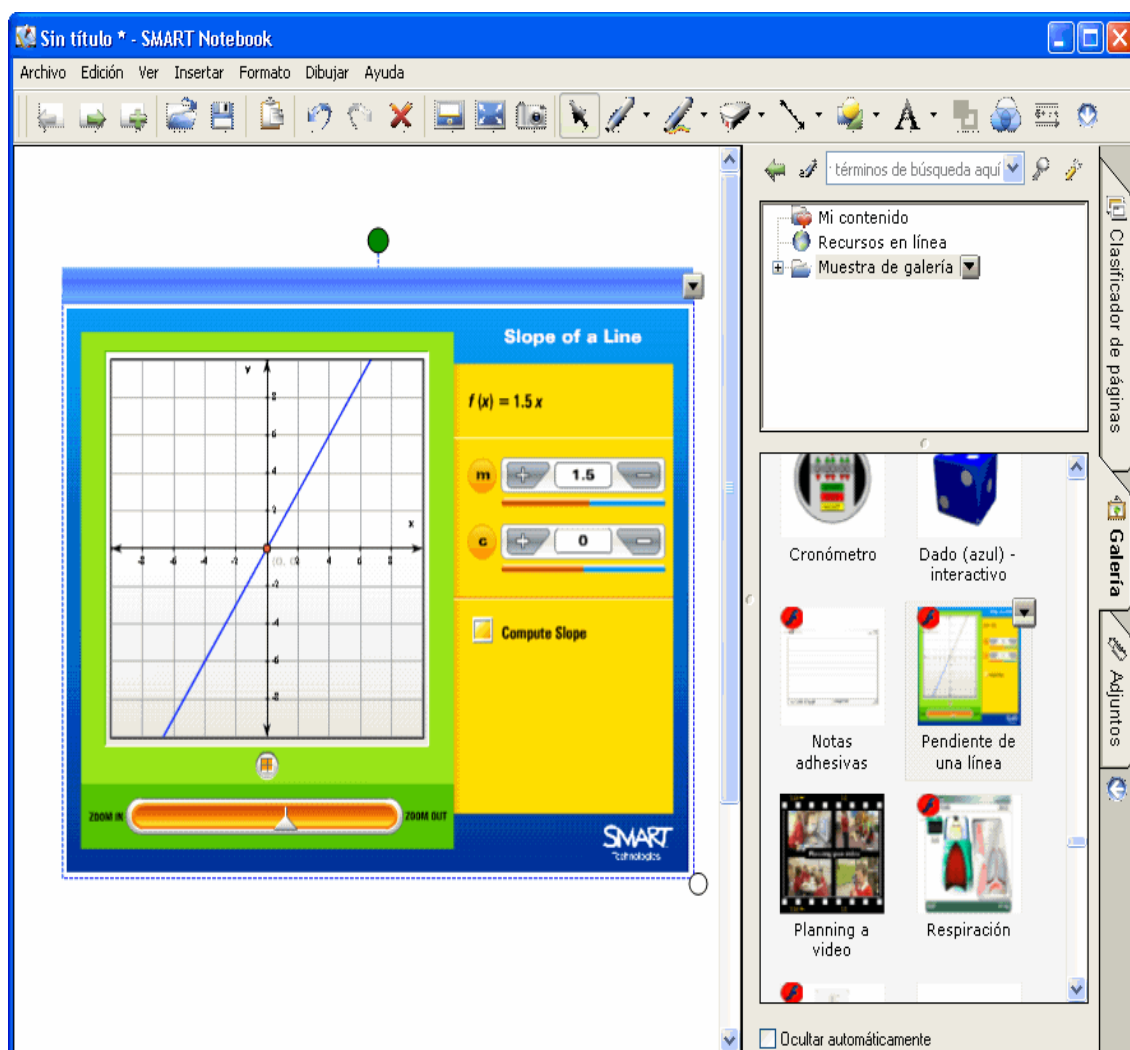
Seleccione el objeto y arrástrelo a la nueva posición de la página de Notebook.

SUGERENCIA: Puede seleccionar más de un objeto para mover el grupo simultáneamente.

Si se ha **bloqueado la posición** de un objeto, no es posible moverlo. Los objetos bloqueados no se pueden seleccionar hasta que se **desbloqueen**.

SUGERENCIA: También es posible desplazar los objetos poco a poco, presionando las teclas de flecha arriba, abajo, izquierda y derecha en el teclado.

Si trata de mover un archivo Flash en la página de Notebook, debe presionar la barra de color situada en la parte superior del objeto y, a continuación, arrastrar el objeto Flash a la nueva posición.



Cambiar el tamaño de los objetos

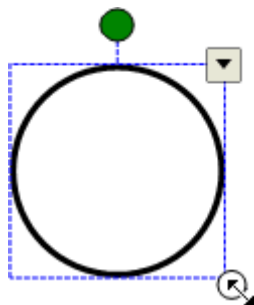
Puede cambiar el tamaño de un objeto, incluido un archivo Flash, o de un grupo de objetos a la vez. Si desea cambiar el tamaño de varios objetos, debe **agruparlos** primero.

Sólo puede mover objetos que no estén **bloqueados en una posición**. Los objetos bloqueados no se pueden seleccionar hasta que se **desbloqueen**.

NOTA: Cuando se cambia el tamaño de un cuadro de texto, el tamaño de la fuente del cuadro también cambia.

Para cambiar el tamaño de un objeto o de un grupo

1. Seleccione el objeto o el grupo.
2. Sitúe el puntero sobre el control de cambio de tamaño situado en la esquina inferior derecha del rectángulo de selección.



3. Arrastre el puntero en forma de flecha de dos puntas para ampliar o reducir los objetos.
- SUGERENCIA:** Para mantener la proporción original de altura-anchura de la forma, presione la tecla Mayús mientras arrastra el control de cambio de tamaño.

Rotar objetos

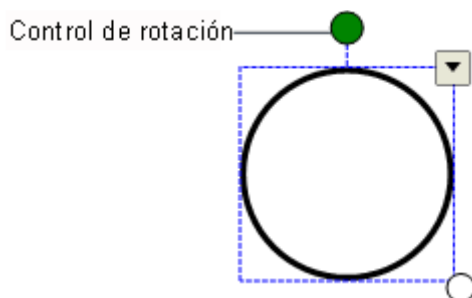
Puede rotar los objetos al ángulo que desee. Por ejemplo, es posible que prefiera que las etiquetas de un dibujo estén inclinadas.


Para rotar uno o varios objetos

1. Seleccione los objetos. Si selecciona varios objetos, al rotar uno rotarán los demás.

Un rectángulo de selección rodea a cada objeto o grupo de objetos cuya posición no está bloqueada. Los objetos bloqueados no se pueden seleccionar hasta que se desbloqueen.

2. Sitúe el puntero sobre el control de rotación (círculo verde).



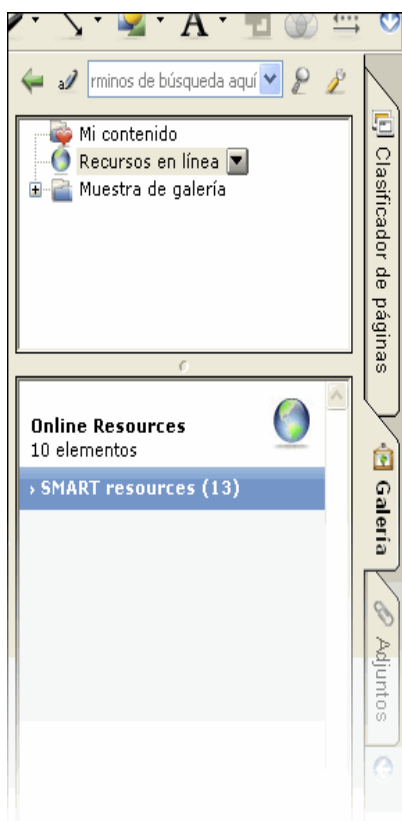
El puntero cambia a dos flechas semicirculares .

3. Arrastre el círculo verde para rotar los objetos.

SUGERENCIA: No es preciso cambiar la posición del texto en ángulo antes de editarlo. Presione dos veces el cuadro de texto y éste rotará automáticamente a la posición horizontal estándar, para facilitar la edición. Cuando presione fuera del cuadro de texto, volverá a su posición original.


Ficha Galería

Para acceder a la [Galería](#), presione la ficha **Galería**. En la Galería encontrará plantillas, imágenes prediseñadas y contenido Flash que puede utilizar en presentaciones.



Para obtener más información, consulte [Utilizar la Galería](#).

Cambiar la ubicación de la ficha Galería

La ficha Galería se encuentra en la parte derecha de la pantalla interactiva de forma predeterminada. Puede desplazarla a la parte izquierda arrastrando la ficha o haciendo clic en la flecha que se encuentra debajo de las fichas .

NOTA: Esta configuración se guarda y se restaura cada vez que se abre el software de Notebook.

Mantener la Galería visible

Cuando haya terminado de utilizar la Galería, presione en cualquier parte del tablero y desaparecerá.

Para mantenerla visible, desactive la opción **Ocultar automáticamente** en la parte inferior de la ficha.

NOTA: Esta configuración se guarda y se restaura cada vez que se abre el software de Notebook.


Ampliar la Galería

Para agrandar la Galería, sólo tiene que arrastrar el borde hacia el área del tablero blanco.





NOTA: Esta configuración se guarda y se restaura cada vez que se abre el software de Notebook.

Vista Pantalla completa

La vista Pantalla completa le brinda el espacio máximo de pantalla interactiva, manteniendo la barra de herramientas y las fichas disponibles. La barra de título, el menú de comandos y la barra de tareas de Windows desaparecen en esta vista.

Para abrir la vista Pantalla completa, presione el botón de la barra de herramientas **Pantalla completa** , seleccione **Pantalla completa** en el menú **Ver** o presione Alt+Intro en el teclado del equipo. Aparecerá una barra de herramientas flotante.

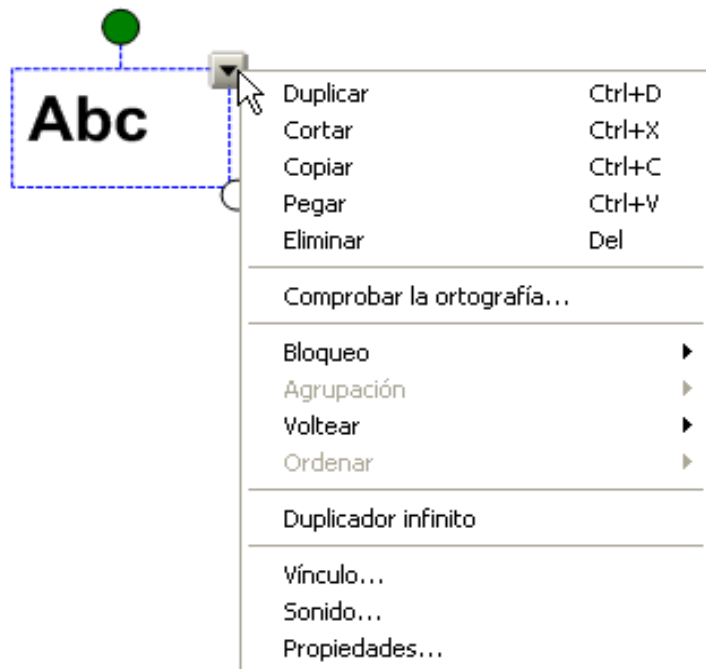


Presione  para la página anterior,  para la página siguiente,  para otras opciones y  para volver a la vista anterior.

Para volver a la vista Normal, presione el botón **Pantalla completa** de la barra de herramientas flotante o presione Alt+Intro en el teclado del equipo.

Flechas de menú

Después de [seleccionar un objeto](#), la flecha de menú proporciona acceso a las propiedades del objeto presionando las opciones: Presione la flecha de menú de un objeto para [cambiar el color de línea y de relleno](#), [reconocer texto manuscrito](#), etc.



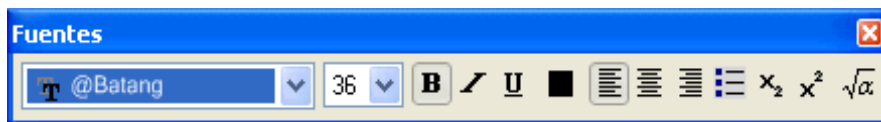
También aparece una flecha de menú en las páginas de los elementos de [Clasificador de páginas](#) y [Galería](#). El menú que aparece al presionar una flecha de menú varía en función del tipo de objeto seleccionado.

NOTA: El uso de la flecha de menú de un objeto es similar a hacer clic con el botón derecho del ratón en un objeto. Aparece el mismo menú.

Barra de herramientas Fuentes

La barra de herramientas Fuentes aparece al [escribir texto nuevo](#) o [dar formato a texto existente](#).

Presione una lista o un botón para conocer mejor su función.



Añadir y eliminar páginas

Para añadir una página

Presione el botón **Página en blanco**  de la barra de herramientas.

Si ha [configurado alguno de los botones de la bandeja de rotuladores](#) para insertar una página en blanco, presione dicho botón.

Aparece una página nueva a continuación de la página seleccionada actualmente.

SUGERENCIA: También puede añadir una página nueva haciendo clic en la [flecha de menú](#) de la página en el [Clasificador de páginas](#) y seleccionando **Insertar página en blanco**.

Para eliminar una página

1. [Busque](#) la página que desea eliminar.
2. Seleccione **Edición > Eliminar página**.

O bien

Presione la tecla *Supr.*

SUGERENCIA: También puede eliminar una página haciendo clic en la [flecha de menú](#) correspondiente en el [Clasificador de páginas](#) y seleccionando **Eliminar página**.

Duplicar páginas

Para duplicar una página

En la ficha [Clasificador de páginas](#), presione la página que desea duplicar y seleccione **Duplicar página** en la [flecha de menú](#) de la página. Se crea inmediatamente una copia exacta a continuación de la original. Puede repetir este proceso tantas veces como desee.

Duplicar objetos

Seleccione un objeto de la página que desee duplicar y seleccione **Duplicar página** en la [flecha de menú](#) de la página. Se crea inmediatamente una copia exacta a continuación de la original. Puede realizar este proceso tantas veces como desee.

Si lo desea, puede [agrupar](#) el objeto duplicado de modo que se le trate como si fuese un solo objeto.

Para duplicar un objeto en Notebook

1. Seleccione el objeto.
2. Presione la **flecha de menú** y, a continuación, **Duplicar**.



Se crea una copia exacta del objeto en la página de Notebook. Este proceso se puede realizar el número de veces que se desee.



Cambiar el nombre de las páginas

De manera predeterminada, el software de Notebook asigna un título automáticamente a cada página basado en la fecha y hora de creación de la misma. Si lo desea, puede cambiar el título.

Para cambiar el nombre de una página

1. Abra el [Clasificador de páginas](#) presionando la ficha **Clasificador de páginas**.
2. Presione dos veces en la miniatura de la página cuyo nombre desea cambiar.

O bien

Presione la miniatura de la página cuyo nombre desea cambiar y seleccione **Cambiar nombre de página** en la [flecha de menú](#) de la página.

El título de la página existente aparece seleccionado.

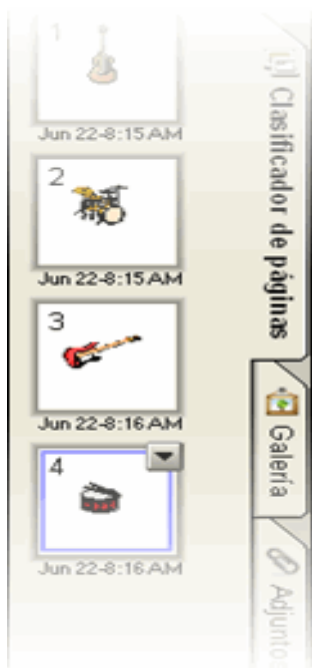
3. Escriba un nuevo título o edite el existente.

NOTA: Si comienza a escribir un nuevo título mientras el antiguo permanece seleccionado, sustituirá el texto seleccionado.

4. Cuando haya terminado de cambiar el título, presione fuera del área de edición del título, o bien presione Intro en el teclado.

Reordenar páginas

1. Abra el [Clasificador de páginas](#) presionando la ficha **Clasificador de páginas**.
2. Presione una página para seleccionarla. La página seleccionada aparece rodeada por un marco azul claro.
3. Arrastre la página hacia la nueva ubicación. La página aparece rodeada por un marco azul oscuro en la nueva ubicación.



En este ejemplo, la página 3 que tiene el marco azul claro se desplaza a la ubicación de la página 2 que tiene el marco azul oscuro. El marco azul indica la ubicación a la que se desplaza la página.

4. Suelte la página.

La página se encuentra en la posición nueva en el archivo.

Personalizar las herramientas de dibujo y escritura

NOTA a los usuarios de [Windows XP Service Pack 2](#).

Puede personalizar fácilmente las herramientas de [rotulador](#), [línea recta](#) y [forma](#). Para cada uno de los botones de la barra de herramientas, haga clic en la flecha de menú y seleccione la opción de **personalización**. También puede [personalizar la fuente](#) que está disponible en la lista de menú.

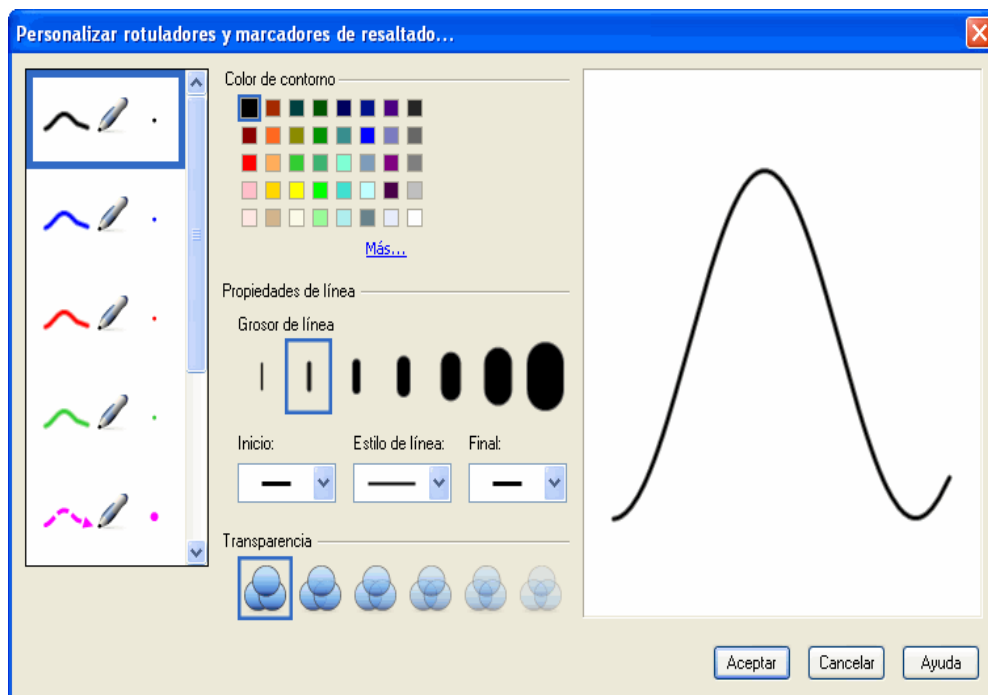
A continuación, puede seleccionar una de las herramientas del menú de herramientas y personalizar sólo la selección de menú. Por ejemplo, puede personalizar sólo el rotulador negro, haciendo que produzca una línea gruesa de guiones con una flecha en el extremo y los demás rotuladores del menú pueden tener otras propiedades completamente distintas.

Puede personalizar el color de contorno de la herramienta seleccionada (además del color de relleno sólo para las formas), las propiedades de línea, el estilo de línea, (gruesa o fina,

irregular o continua, etc.) y los extremos de línea (sólo para las herramientas de rotulador y línea recta). Consulte [Cambiar las propiedades del objeto](#) para obtener una descripción detallada de las personalizaciones disponibles.

NOTA: La configuración personalizada se restaura cada vez que se abre el software de Notebook.

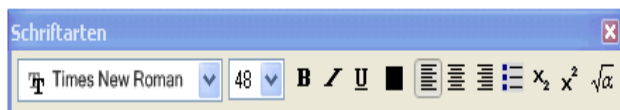
Todos los cuadros de diálogo de personalización para estas herramientas se dividen en tres áreas: una lista de desplazamiento de los elementos de menú actuales, las opciones de personalización disponibles para la herramienta y un área de vista previa en la que puede ver el aspecto que presentarán las personalizaciones. En esta imagen se muestran las opciones de la herramienta de rotulador:



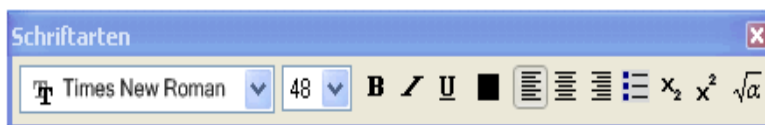
Crear texto mecanografiado en el software de Notebook

1. Haga clic en el lugar del espacio de trabajo en el que desea que aparezca el texto y comience a escribir.

Al comenzar a escribir, aparece la [barra de herramientas Fuentes](#) encima del cuadro de texto. Esta barra de herramientas se puede utilizar para cambiar la fuente, el tamaño y la alineación. (También puede utilizar la barra de herramientas Fuentes para [dar formato a texto](#) que ya haya escrito.)



2. Si lo desea, puede presionar y arrastrar uno de los controles de cambio de tamaño con el fin de cambiar el tamaño del cuadro de texto. Con ello también se cambia el ajuste del texto dentro del cuadro.



3. Cuando haya terminado de escribir el texto, presione en cualquier lugar fuera del cuadro de texto en la página de Notebook. Ahora el texto es un objeto independiente que puede seleccionar, editar, cambiar de tamaño y mover.

NOTA: No puede utilizar el borrador de la bandeja de rotuladores para borrar texto mecanografiado. Para eliminar texto mecanografiado, selecciónelo y presione la tecla Supr del teclado. También puede presionar la **flecha de menú** del objeto de texto y, a continuación, seleccionar Eliminar.

Convertir texto manuscrito en texto mecanografiado

El software de SMART Board convierte texto manuscrito en holandés, inglés, francés, alemán, italiano, portugués y español. Puede convertir cualquier nota que cree en texto mecanografiado. Sin embargo, el método utilizado depende de la aplicación.

Si utiliza el software de Notebook o si trabaja en una capa transparente, mantenga presionada la nota durante tres segundos aproximadamente. En el menú que aparece, seleccione el elemento correspondiente.

NOTA: Las palabras escritas con los **rotuladores creativos** no se pueden convertir en texto mecanografiado.

Si utiliza **Word** o **Excel**, presione el botón **Insertar como texto**  situado en la barra de herramientas de Word o Excel.

Si utiliza **otras aplicaciones de reconocimiento de tinta**, como Microsoft Paint, la nota se interpreta como una imagen y no se puede convertir a texto.

También puede utilizar **la vista Escribir** de **SMART Keyboard**. Haga clic en la aplicación de destino y, a continuación, escriba la palabra en las líneas de la ventana de SMART Keyboard.

Añadir imágenes a una página de Notebook

Puede añadir fácilmente imágenes a una página de Notebook, en la que luego puede [moverlas](#), [cambiar su tamaño](#) y [rotarlas](#) tal y como lo haría con cualquier otro objeto. El software de Notebook admite los formatos .bmp, .jpeg, .pcx, .png, .tga, .gif, .gif animado, .tif y .wmf. Si desea mantener alguna imagen a mano para utilizarla más tarde, [añádala al contenido de la Galería](#).

SUGERENCIA: Asegúrese de ver todas las imágenes de la [Galería](#), listas para su uso.

Si tiene un escáner conectado al equipo, puede escanear imágenes directamente en un archivo de Notebook.

NOTA: El controlador y el software del escáner deben estar instalados en el equipo. El software de Notebook no puede utilizar el escáner sin el controlador ni el software.

Para añadir una imagen

1. Seleccione **Insertar > Imagen/Plantilla > Desde archivo**.

Se abre el cuadro de diálogo *Importar archivo de imagen/plantilla*.

2. Busque la carpeta que contiene la imagen que desea añadir, selecciónela y, a continuación, presione el botón **Abrir**.

SUGERENCIA: Para seleccionar más de una imagen, mantenga presionada la tecla Ctrl mientras presiona los nombres de los archivos.

3. El software de Notebook inserta la imagen en la esquina superior izquierda de la página. Si inserta más de una imagen, las imágenes se organizarán en cascada en una sola página.

Para añadir una imagen desde un escáner

1. Seleccione **Insertar > Imagen desde escáner**.

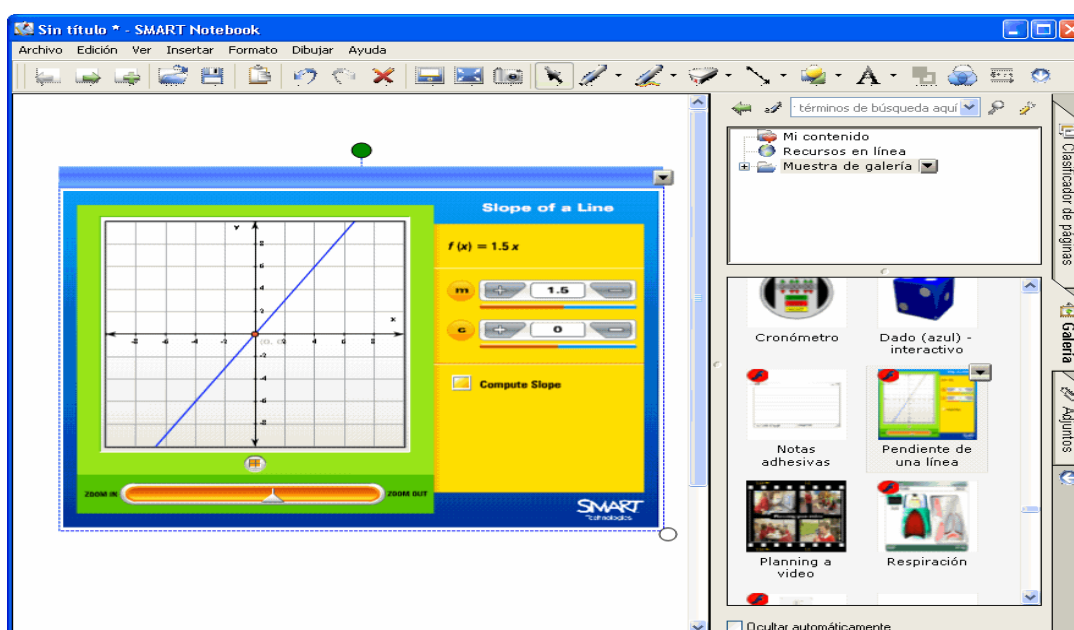
Se abre el cuadro de diálogo *Insertar imagen escaneada*.

2. Seleccione un escáner de la lista.
3. Presione el botón **Escanear**.
4. Escanee la imagen y ajústela según sea necesario siguiendo las instrucciones suministradas con el escáner.
5. Cierre el cuadro de diálogo y vuelva al software de Notebook.

Añadir un archivo Flash a una página

El software de Notebook permite añadir contenido de Macromedia Flash a las presentaciones de Notebook de manera tan fácil como añadir una imagen. La [Galería](#) del software de Notebook contiene una selección de archivos Flash .swf y hay una gran cantidad de recursos Flash disponibles en línea.

Una vez que haya añadido un archivo Flash a la página de Notebook, puede interactuar con él igual que lo haría en un explorador Web. Sin embargo, a diferencia de un explorador Web, el software de Notebook permite [seleccionar](#), [mover](#), [cambiar el tamaño](#), [añadir vínculos](#) e incluso [rotar](#) el contenido Flash en la página.



Durante una presentación, puede utilizar la **flecha de menú** de los objetos Flash para **controlar su reproducción**.

NOTAS:

- Los archivos Flash en una página de Notebook deben ser independientes. Los archivos Flash que cargan otros archivos .swf o que dependen de ellos no funcionan correctamente.
- Al contrario que las imágenes, el contenido Flash no se puede **arrastrar** desde un explorador Web y soltarse en una página de Notebook.
- Si el reproductor de Flash no está instalado en el equipo, el software de Notebook lo notificará al añadir un elemento Flash a una página de Notebook. Si decide instalar el reproductor Flash desde la URL www.macromedia.com, para ello *debe* utilizar Internet Explorer. Si utiliza la instalación de Macromedia para otro explorador, el contenido Flash no funcionará correctamente en el software de Notebook.

Para añadir contenido Flash de un archivo .swf

1. En Notebook, seleccione **Insertar > Archivo Flash**.

Se abre el cuadro de diálogo *Importar archivo Flash*.

2. Busque y seleccione el archivo Flash .swf que desea añadir a la página.
3. Presione **Abrir**.

El contenido Flash aparece en la esquina superior izquierda de la página. El software de Notebook rodea el contenido Flash con un borde azul.

Para añadir contenido Flash de la Galería

1. Abra la Galería presionando la ficha correspondiente.
2. **Desplácese** hasta encontrar el contenido Flash que desea añadir al archivo. Aparece un archivo Flash como icono de Flash o como imagen en miniatura del contenido con

un pequeño icono de Flash en la esquina superior izquierda:



O bien

3. Arrastre el contenido Flash desde la Galería y suéltelo en la página de Notebook.

El contenido aparece en la página en la que se haya soltado.

Cortar, copiar y pegar

Puede compartir información con otras aplicaciones y el software de Notebook cortando o copiando texto, imágenes y objetos, cambiando a la aplicación de destino y pegándolos.

Además de cortar, copiar y pegar objetos, también puede "duplicarlos". El comando **Duplicar** crea una copia exacta del objeto u objetos junto al objeto original. Consulte [Duplicar páginas](#).

Todos estos comandos están disponibles en el menú **Edición** del software de Notebook y en la [flecha de menú](#) de un objeto.

Para cortar o copiar y pegar objetos desde el software de Notebook a otras aplicaciones

1. En el software de Notebook, [seleccione](#) el texto o el gráfico que desea exportar a otra aplicación de Windows.
2. En el menú **Edición**, seleccione **Cortar** o **Copiar**.
3. Cambie a la otra aplicación.
4. Presione el botón **Pegar** en la barra de herramientas de la otra aplicación (si está disponible).


NOTA: Las diferentes aplicaciones pueden responder de diversas formas al comando Pegar. Por ejemplo, puede que un editor de texto no acepte imágenes prediseñadas o que un programa de edición de imágenes no acepte texto.

Para cortar o copiar y pegar desde otra aplicación al software de Notebook

1. Seleccione el texto o el gráfico que desee importar desde otra aplicación de Windows.

NOTA: Pegue los gráficos y el texto por separado si desea conservarlos como objetos independientes en la página de Notebook. Si los pega al mismo tiempo, debe optar por pegar toda la información como imagen o pegar sólo el texto sin los gráficos.

2. En el menú **Edición**, seleccione **Cortar** o **Copiar**.
3. Vaya al software de Notebook.

4. Presione el botón **Pegar**  en la barra de herramientas.

NOTA: Si pega un gráfico de tamaño mayor que la página, el tamaño de éste se ajusta automáticamente a la página.

La información que se ha pegado aparece dentro de un rectángulo de selección en la esquina superior izquierda de la página actual. Puede **mover**, **cambiar el tamaño** y **rotar** la información tal y como haría con cualquier objeto.

Duplicador infinito

Ahora puede realizar copias ilimitadas de un objeto en una página de Notebook mediante el *duplicador infinito*.


Para utilizar el duplicador infinito

1. Presione el botón de la herramienta **Seleccionar**  en la barra de herramientas.

O bien

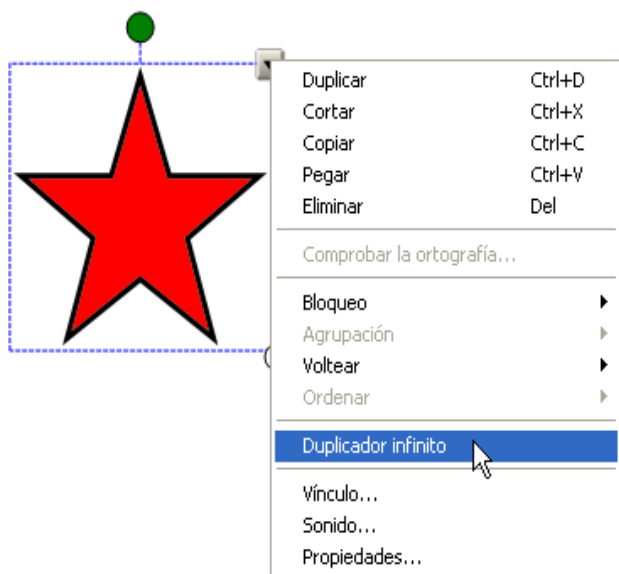
En el menú **Dibujar**, elija **Seleccionar**.

2. Coloque el puntero sobre el objeto que desee seleccionar.

3. Cuando el cursor cambie a un puntero de cuatro flechas , presione una vez.

El objeto aparece rodeado por un rectángulo de selección.

4. En la flecha de menú, presione **Duplicador infinito**, o bien seleccione **Formato > Duplicador infinito** en la barra de menús.



5. Seleccione y arrastre el objeto para crear tantas copias como sea necesario.

Editar texto en el software de Notebook

Para editar texto

1. Haga doble clic en el objeto de texto que desea editar.


2. Edite el texto original o utilice las opciones de la [barra de herramientas Fuentes](#) para cambiar su formato.

SUGERENCIA: Arrastre sobre el texto para seleccionarlo, tal y como haría en un programa de procesamiento de textos.



3. Cuando haya terminado de editar el texto, presione en cualquier lugar fuera del cuadro de texto en la página de Notebook.

O bien

Presione el botón de cierre de la barra de herramientas Fuentes .

O bien

Presione la tecla Esc del teclado.

SUGERENCIA: No es preciso cambiar la posición del texto [rotado](#) antes de editarlo. Haga doble clic en el objeto de texto y éste rota automáticamente a la posición horizontal estándar, para facilitar la edición. Cuando presione fuera del cuadro de texto, volverá a su posición original.

Cambiar las propiedades del objeto

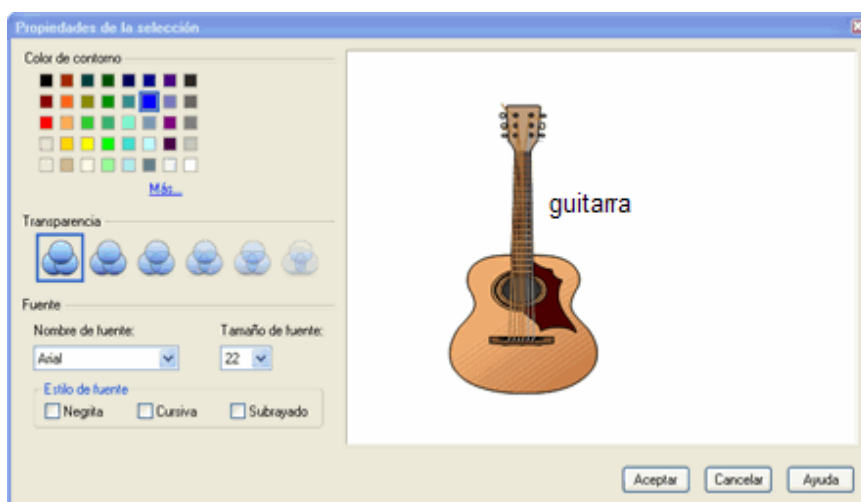
NOTA a los usuarios de [Windows XP Service Pack 2](#).

Es fácil cambiar las características visuales de cualquier objeto que se haya creado en el software de Notebook.

Sólo hace falta seleccionar el objeto y presionar su [flecha de menú](#) (o hacer clic con el botón derecho en el objeto) y seleccionar **Propiedades**.

Las propiedades que se pueden modificar varían según el objeto, pero todos los cuadros de diálogo *Propiedades de la selección* tienen una estructura similar. El cuadro de diálogo muestra a la izquierda todas las propiedades que se pueden cambiar y, a la derecha, ofrece un panel de vista previa para ver el aspecto del objeto modificado antes de presionar **Aceptar**.

Por ejemplo, éste es el cuadro de diálogo *Propiedades de la selección* de un objeto de Galería:



A continuación se describen todas las opciones de propiedades del objeto.

Color de contorno

Color de relleno

Propiedades de línea

Transparencia

Fuente

Color de contorno




Utilice la propiedad **Color de contorno** para cambiar el color de un rotulador, una línea o del contorno de una forma. Seleccione un color de esta paleta o presione **Más** para definir un color personalizado.

También puede utilizar el botón **Establecer color de herramienta**  para elegir un color de contorno.

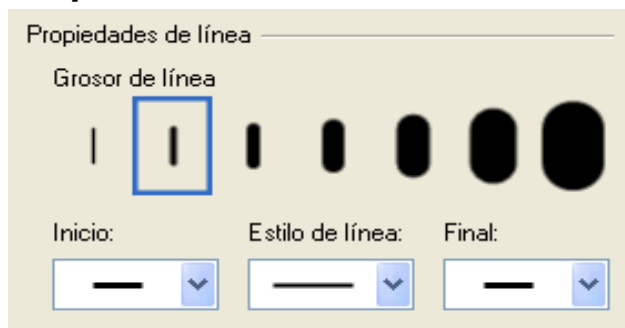
Color de relleno



Utilice la propiedad **Color de relleno** para cambiar el color del relleno de una **forma**. Seleccione un color de esta paleta o presione **Más** para definir un color personalizado.

Al seleccionar una forma, el botón **Establecer color de herramienta**  en la barra de herramientas le permite elegir el color de relleno.

Propiedades de línea



Utilice **Propiedades de línea** para elegir el grosor de un **rotulador**, **rotulador creativo** y el contorno de una **forma**. También puede seleccionar varios estilos de línea: continua, de guiones, etc. Las propiedades **Inicio** y **Final** permiten añadir puntas de flecha, círculos, cuadrados o rombos al principio o al final de una **línea**.


También puede utilizar el botón **Líneas**  para ajustar estas propiedades.

NOTA: Las propiedades Inicio, Estilo de línea y Final no están disponibles para **rotuladores creativos**.

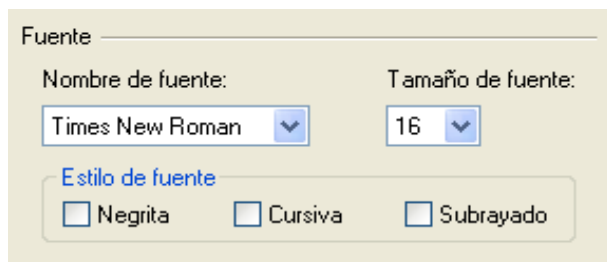
Transparencia



Utilice la propiedad **Transparencia** para ajustar la transparencia de cualquier objeto y colocarlo encima de otra información.

También puede utilizar el botón de la barra de herramientas **Transparencia**  para seleccionar un grado de transparencia.

Fuente



Sólo disponible para objetos de **texto**, la propiedad **Fuente** permite cambiar la fuente, el tamaño y el estilo de texto. Puede utilizar la propiedad **Color de contorno** para cambiar el color del texto.

Convertir los objetos en transparentes

Puede ajustar la transparencia de cualquier objeto y, a continuación, colocarlo encima de otros objetos. Por ejemplo, puede crear un efecto de marcador de resaltado creando una forma o un objeto a mano alzada transparente y, a continuación, colocándolo sobre la información que desea enfatizar.

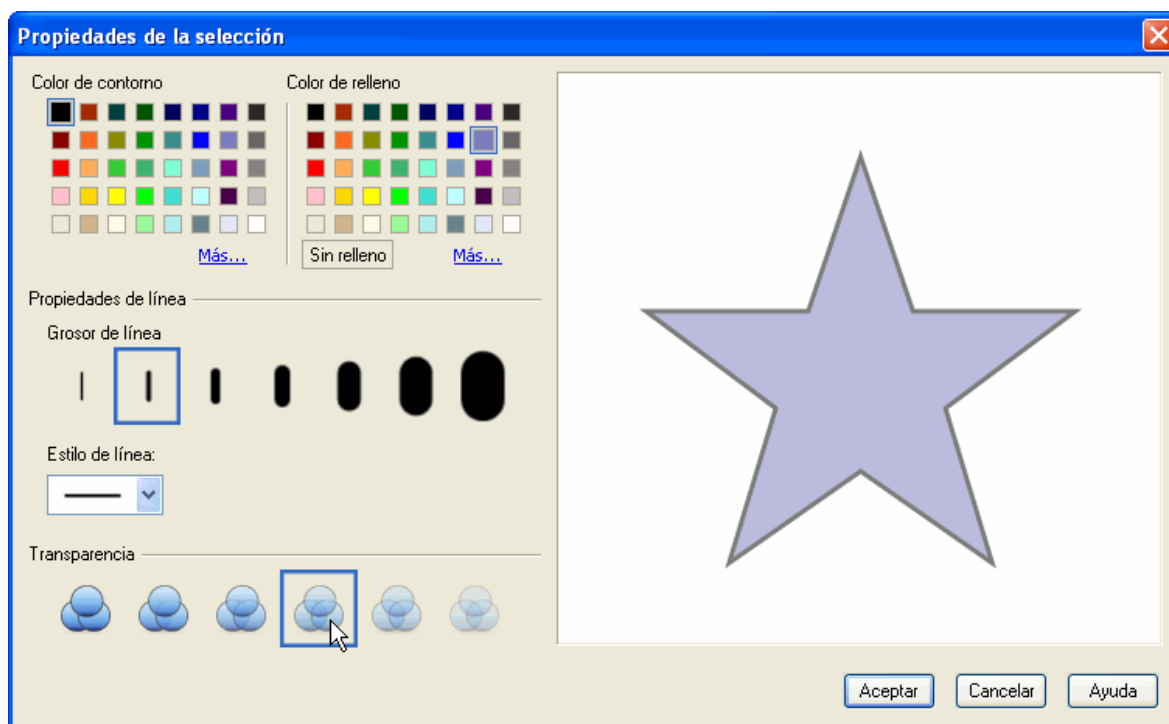
Para convertir uno o varios objetos en transparentes

1. [Seleccione los objetos.](#)

2. Presione el botón **Transparencia**  y seleccione un grado de transparencia.

O bien

Presione la flecha de menú de los objetos y seleccione **Propiedades** para seleccionar un grado de transparencia en el cuadro de diálogo [Propiedades de la selección](#).



Añadir un vínculo a un objeto

Los objetos de Notebook pueden vincularse a sitios Web, páginas del software de Notebook, documentos adjuntos o documentos que se encuentren en una unidad de disco duro.

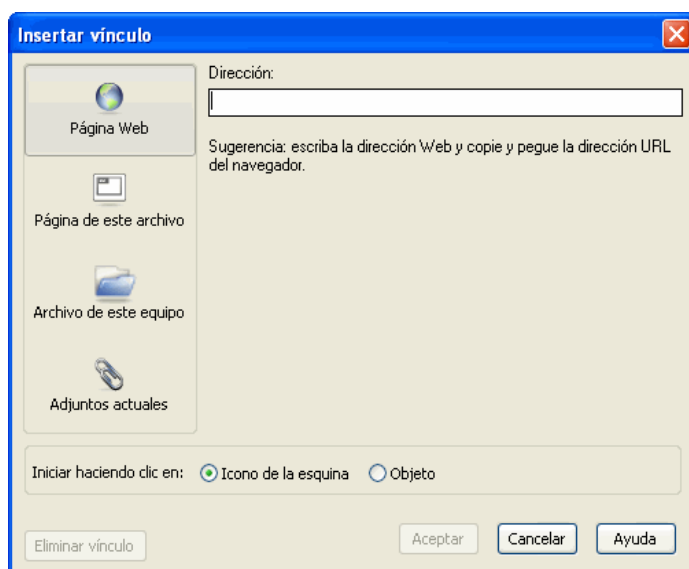
Para añadir un vínculo a un objeto

1. [Seleccione el texto o el gráfico](#) que desea vincular.
2. Seleccione **Insertar > Vínculo**.


O bien

Seleccione **Vínculo** en la flecha de menú del objeto.

Se abre el cuadro de diálogo *Insertar vínculo*.



3. Seleccione el tipo de vínculo que desea realizar. Por ejemplo, para establecer un vínculo a un sitio Web, seleccione **Página Web**, escriba la dirección de la página en el cuadro **Dirección** y presione **Aceptar**.

Aparece un botón de vínculo  en la esquina inferior izquierda del rectángulo de selección. Haga clic en el botón y el explorador Web abrirá el sitio Web indicado.



Para eliminar un vínculo de un objeto

1. **Seleccione el texto o el gráfico** del que desea eliminar el vínculo.
2. Seleccione **Insertar > Vínculo**.
O bien
Seleccione **Vínculo** en la flecha de menú del objeto.
Se abre el cuadro de diálogo *Insertar vínculo*.
3. Presione el botón **Eliminar vínculo**.
4. Presione **Aceptar**.

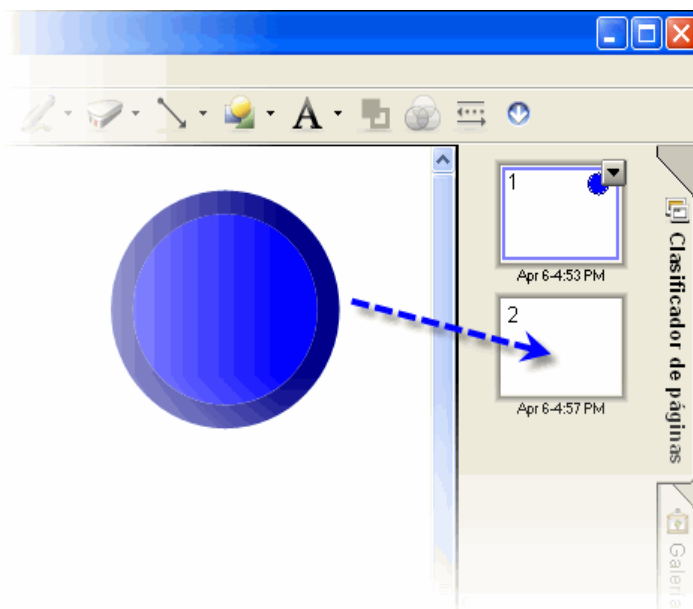
Mover objetos a otra página

NOTA: De forma predeterminada, la ficha Clasificador de páginas desaparece automáticamente después de haber seleccionado un objeto en la página de Notebook actual. Si desea que la ficha permanezca abierta, de modo que pueda mover objetos directamente de una página a otra, desactive la casilla de verificación **Ocultar automáticamente** en la parte inferior de la ficha Clasificador de páginas antes de comenzar el proceso.

1. Seleccione **uno, varios o todos los objetos** de la página actual.

NOTA

- Si va a mover sólo un objeto, no necesita seleccionarlo primero.
 - Si va a mover un archivo Flash, presione la barra de color situada en la parte superior del objeto y arrastre el archivo a la nueva posición.
2. Mantenga el dedo o el botón del ratón presionados y arrastre los objetos a la ficha **Clasificador de páginas** para que aparezca el Clasificador de páginas.
 3. Arrastre los objetos a cualquier página del Clasificador de páginas.



4. Retire el dedo o suelte el botón del ratón en cuanto los objetos se encuentren en la página deseada.

Los objetos aparecen en la página en miniatura del Clasificador de páginas.

SUGERENCIA: Si necesita ver miniaturas de otras páginas, amplíe el Clasificador de páginas para que contenga más columnas. Arrastre el borde interno del Clasificador de páginas hasta que muestre el número de columnas deseado.

Bloquear la posición de un objeto

Para proteger un objeto o un grupo de objetos contra la edición, utilice el comando **Bloquear posición**. Este comando evita que se modifique el objeto. Los objetos bloqueados de esta forma no se pueden modificar ni mover. Puede utilizar el comando **Bloquear posición** junto con el comando **Enviar al fondo** para colocar un objeto en el fondo de una página.

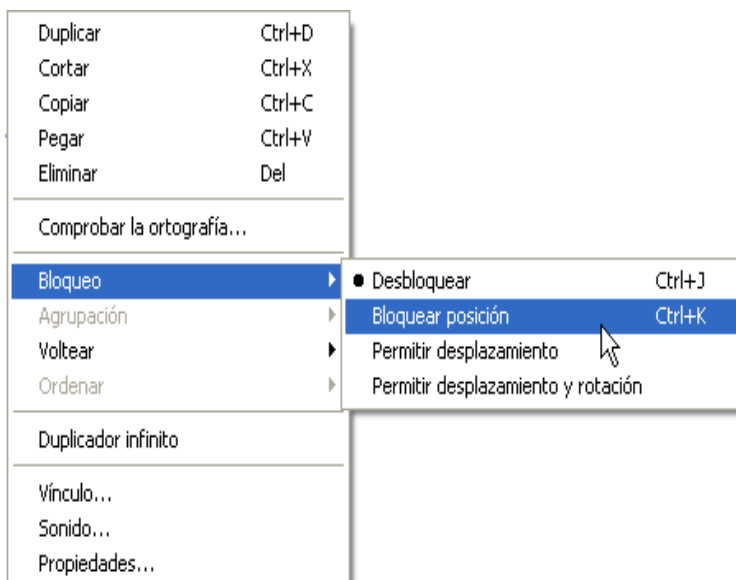
Para anular este comando, utilice el comando **Desbloquear**.

También es posible bloquear un objeto pero permitir que se mueva en la página o entre páginas de Notebook. Consulte [Permitir desplazamiento](#) y [Permitir desplazamiento y rotación](#).

NOTA: Aunque el bloqueo de un objeto impide que éste se pueda [seleccionar](#) mediante un rectángulo de selección o utilizando el comando Seleccionar todo, es posible seleccionar un objeto bloqueado (o un grupo de objetos) presionándolos.

Para bloquear la posición de un objeto

1. [Seleccione](#) el objeto.
2. Seleccione **Formato > Bloqueo > Bloquear posición**.



O bien

Seleccione **Bloqueo > Bloquear posición** en la [flecha de menú](#) del objeto.

Se bloquea la posición del objeto. No se podrá mover ni modificar hasta que se desbloquee.

NOTA: Puede seleccionar un objeto bloqueado presionándolo. Un objeto bloqueado tiene un icono de un candado en el lugar de la flecha de menú.



Para desbloquear un objeto

Debe desbloquear un objeto antes de poder modificarlo.

1. **Seleccione** el objeto.
2. Seleccione **Formato > Desbloquear**.

O bien

Presione el icono de candado y seleccione **Desbloquear**.

La posición del objeto ya no estará bloqueada. Ahora puede moverlo o modificarlo.

Agrupar y desagrupar objetos

Los objetos agrupados se comportan como un solo objeto. Puede seleccionar, cambiar, mover, eliminar y cambiar el tamaño de un grupo como una sola unidad. Sin embargo, una vez creado un grupo, los objetos que lo integran no se pueden editar, cambiar de tamaño o mover individualmente hasta que se desagrupen.

Si los dibujos o las notas realizadas con la herramienta de rotulador están próximos entre sí, el software de Notebook los agrupa como unidad única. Esto contribuye a mantener frases y párrafos juntos, de manera que pueda seleccionarlos y moverlos posteriormente **como grupo**. (Si no le gusta la agrupación de objetos, puede desagruparlos. Sin embargo, cada trazo de rotulador se convertirá en un objeto independiente.)

NOTA: Esta función de agrupamiento automático sólo se aplica a los trazos de rotulador.

SUGERENCIA: Si desea escribir palabras en la misma línea pero no desea que se agrupen, deje un espacio amplio entre ellas, utilice rotuladores diferentes o vuelva a colocar el rotulador en la bandeja brevemente antes de escribir otra palabra.

Para agrupar varios objetos

1. **Seleccione los objetos**.
2. Seleccione **Dibujar > Agrupar**.

Los objetos seleccionados se agrupan en un solo objeto.

SUGERENCIA: También puede seleccionar **Agrupación > Agrupar** en cualquiera de las **flechas de menú** de objeto.

Para desagrupar objetos

1. **Seleccione los grupos** que desee.
2. Seleccione **Dibujar > Desagrupar**.

Los grupos se separan en sus objetos originales.

SUGERENCIA: También puede seleccionar **Agrupación > Desagrupar** en la **flecha de menú** del objeto.

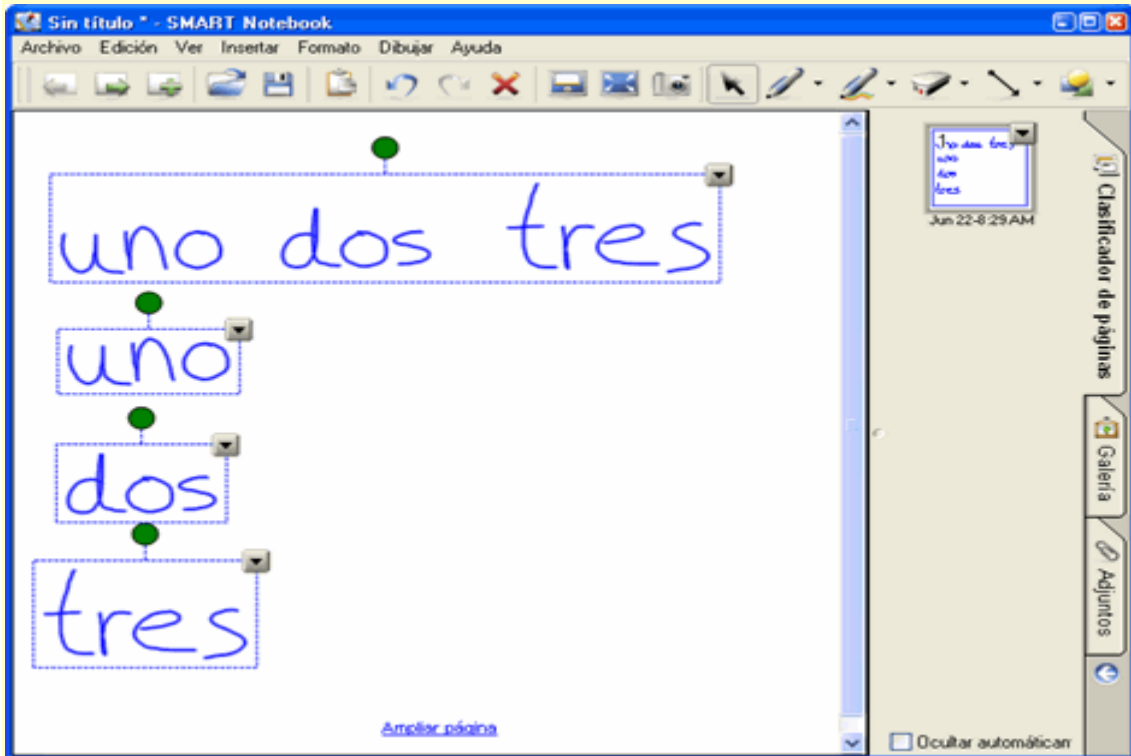
SMART Grouping

La función SMART Grouping del software de Notebook agrupa automáticamente anotaciones manuscritas creadas en la misma área y las trata como una sola frase. Esto permite escribir

frases y párrafos en la pantalla y después seleccionarlos y moverlos a otra parte intactos, conservando la integridad del grupo de palabras.

Sin embargo, si no le gusta el grupo creado, desagrupe los objetos y, a continuación, agrupe otros a su gusto.

NOTA: Esta función no se aplica a los objetos creados con la herramienta Formas.



En este ejemplo, el software de Notebook ha agrupado "one two three" porque las palabras están escritas en una única línea horizontal y las trata como una sola frase. Estas mismas palabras no se agruparían si estuviesen escritas en líneas diferentes.

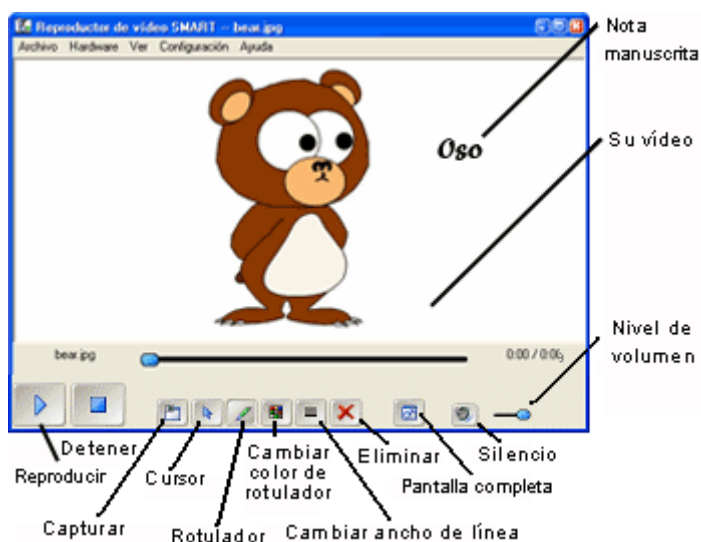
SUGERENCIA: Si desea escribir palabras en la misma línea pero no desea que se agrupen, escribálas en vertical (como en el ejemplo), utilice rotuladores diferentes o vuelva a colocar el rotulador en la bandeja brevemente antes de escribir otra palabra.



SMART Video Player


NOTA a los usuarios de [Windows XP Service Pack 2](#).

Esta aplicación permite reproducir un vídeo en la pantalla interactiva y realizar anotaciones en la misma.



Reproducir un vídeo

Puede reproducir un vídeo almacenado en el equipo o acceder a contenido de vídeo de sitios Web introduciendo una URL. También es posible capturar contenido de vídeos reproducidos y reproducirlo con SMART Video Player.

1. Abra el [Centro de inicio](#) y presione **Reproductor de vídeo** .
2. Presione **Archivo > Abrir** y localice el archivo de vídeo que desea reproducir. Para introducir una URL, presione **Archivo > Abrir URL**. Introduzca la URL del vídeo que desea ver.

Si no aparece el formato de vídeo en la lista, compruebe si está utilizando el dispositivo correcto como origen de los archivos. Para ello, cierre el cuadro de diálogo *Abrir* y seleccione el origen en el menú **Hardware**. Ahora intente abrir el archivo otra vez.

3. Para hacer una pausa en el vídeo mientras selecciona un rotulador (o presiona el botón **Rotulador**), seleccione **Configuración > Configuración del reproductor de vídeo > Pausa al levantar la herramienta**. Si desea que el vídeo continúe reproduciéndose, desactive la casilla de verificación **Pausa al levantar la herramienta**. También puede hacer que la nota se atenúe transcurridos unos segundos.
4. Presione el botón **Reproducir**.
5. Presione el botón **Detener**.

SUGERENCIA: Si la tarjeta gráfica o de vídeo no admite aceleración de hardware, puede [deshabilitar esa función](#) para mejorar la velocidad del vídeo.