

2009

Manual de Usuario eBeam® Projection



Basado en la Versión eBeam® Interact 2.1

Índice de Contenidos

I.	Requisitos mínimos del sistema	3
II.	Componentes	3
III.	Instalación del Lápiz interactivo	4
IV.	Instalación del Receptor	4
V.	Instalación del Software	5
VI.	Ruedas de herramientas	6
1.	Herramientas Interactivas de Escritorio	6
1.1	Funciones de la rueda de herramientas de escritorio	7
1.1.1	Opciones de la rueda	7
1.1.2	Modo ratón	8
1.1.3	Teclado en pantalla y Reconocimiento de escritura manual	8
1.1.4	Cámara de fotos y grabación de vídeo	9
2.	Herramientas interactivas de Anotación	11
3.	Rueda de herramientas del Scrapbook	12
VII.	Funciones del Scrapbook	12
1.	Barra de menú de Scrapbook	12
2.	Archivos admitidos en Scrapbook	13
3.	Galería	13
4.	Funciones del Botón A del lápiz	14
4.1	Reproducir	14
4.2	Configuración de fondos	14
4.3	Hipervínculos	15
4.4	Capas	15
VIII.	Salir de la aplicación	16

I. Requisitos mínimos del sistema

Windows:

- Ordenador compatible con Windows con procesador Pentium IV o equivalente y 512MB de memoria RAM
- Windows Vista, XP, 2003 ó 2000
- 30 MB de espacio disponible en el disco duro
- Tarjeta de vídeo SVGA de 65 mil colores o de alto rendimiento comparable
- Unidad de CD-ROM o conexión a Internet (para la instalación del software)
- Conexión a Internet (para participantes en reuniones compartidas)
- Un puerto USB disponible o conexión Bluetooth
- Proyector digital o dispositivo de pantalla conectado al ordenador

3

LINUX:

Ubuntu 8.04 y OpenSUSE 11.0

Mac:

Mac OS X (10.3 o superior, incluyendo Leopard)

II. Componentes



III. Instalación del Lápiz interactivo



El Lápiz interactivo utiliza una pila AA. Para insertar la pila, desenrosque la parte inferior del Lápiz interactivo e introduzca la pila con el polo (+) orientado hacia abajo. Enrosque la parte inferior posterior completamente.

4

Partes del Lápiz interactivo

1. **Punta del lápiz:** La punta del lápiz ejecuta la misma acción que el botón izquierdo del ratón.
2. **Botón A:** El botón A, o botón grande del lápiz, es el equivalente al botón derecho del ratón.
3. **Botón B:** El Botón B, o botón pequeño del lápiz, muestra y oculta la rueda de Herramientas interactivas.



IV. Instalación del Receptor

Si ha adquirido eBeam ya integrado en una pizarra, pase directamente a la sección "Instalación del Software".

1. Coloque la pieza de sujeción que corresponda en la base del receptor. Elija la pieza según el tipo de superficie. (**Ventosas para pizarras blancas no magnéticas, imanes para pizarras magnéticas, adhesivo de 2 caras para pizarras de tiza o tornillos para instalaciones permanentes**).



IMPORTANTE: Preste mucha atención a la hora de elegir el sistema de sujeción adecuado según el tipo de pizarra donde vaya a instalar el eBeam®, ya que si se le cae el receptor, la garantía no cubre la reparación/reposición por caídas.

2. Conecte el receptor al ordenador
 - **Sólo USB:** Conecte el cable USB al receptor insertando el conector mini-b (el conector más pequeño) en la ranura del conector del receptor. Inserte el conector USB A en su ordenador.
 - **Bluetooth inalámbrico:** El receptor de Bluetooth se puede comunicar en forma inalámbrica con otros dispositivos, pero debe conectarse con el PC o con su propia fuente de alimentación con un cable USB. Inserte el conector mini-b (el conector más pequeño) en la ranura del conector del receptor, luego inserte el conector USB A en su ordenador o en la fuente de alimentación.

Importante: El receptor debe conectarse a un PC a través del puerto USB para configurarse con la Utilidad de configuración inalámbrica.

3. Ubique el dispositivo en cualquiera de las cuatro esquinas de la pizarra **formando un ángulo recto** a "escuadras" con la proyección y sin que los extremos de los laterales toquen la proyección.



IMPORTANTE: Si ubica el dispositivo en las esquinas inferiores, deberá ubicarlo en la esquina contraria a la mano con la cual escribe, ya que en caso contrario, su mano al escribir puede bloquear la señal que está enviando el lápiz al dispositivo receptor. Por ello se recomienda que, siempre que sea posible, ubique el dispositivo en las esquinas superiores.

V. Instalación del Software

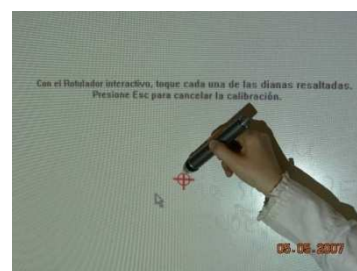
1. Para poder instalar la versión más actualizada del software, debe descargarla desde la siguiente dirección:

<http://www.studyplan.es/descargas/eBeamInteractSetup-2.1-Spanish-Spain.exe>

La primera vez que se inicia el software después de instalarse, debe confirmar que desea calibrar el sistema.

2. Calibre la pantalla, verificando los nueve puntos rojos en el orden correcto con la mayor precisión posible.

Verifique la precisión del puntero una vez que haya terminado de calibrar comprobando que el cursor aparece justo en la punta del lápiz electrónico. Si la distancia entre el lápiz y el cursor es superior a $\pm 1,5$ mm, vuelva a calibrar.



VI. Ruedas de herramientas

Al terminar de calibrar la pantalla, se abrirá la rueda de herramientas interactivas de trabajo con el escritorio. (Quizá tenga que pulsar el botón B del lápiz electrónico para que aparezca si la última persona en utilizar el sistema la dejó oculta al apagar el programa).

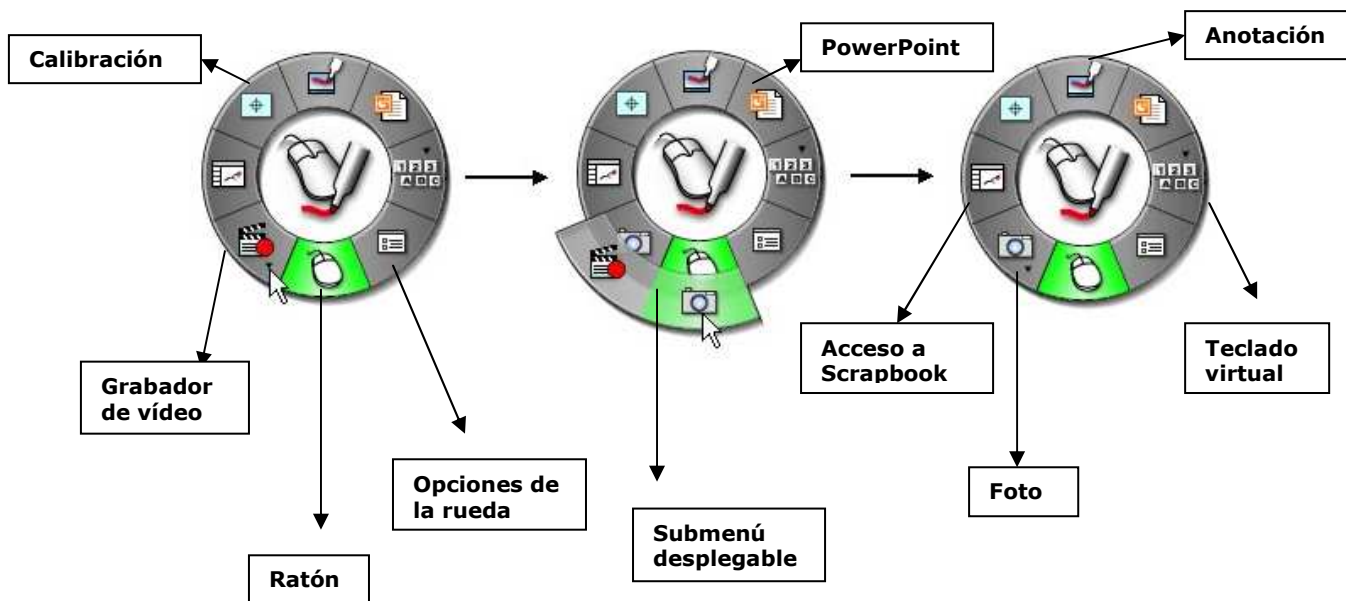
La rueda de herramientas cambiará dependiendo del tipo de trabajo que estemos realizando. A continuación se muestra un resumen de todas las diferentes ruedas que podemos encontrar a lo largo de nuestro trabajo con la pizarra digital eBeam.

6



1. Herramientas Interactivas de Escritorio

La rueda de **Herramientas interactivas de escritorio** es la rueda de herramientas principal del software. Esta permite el acceso a todas las demás ruedas de herramientas y funciones de software. Los botones que contienen una pestaña permiten desplegar un submenú donde puede cambiar la opción que quiere visualizar en ese botón. Para desplegar el submenú, mantenga presionado el lápiz sobre el botón.



Seleccione cualquier función con simplemente pulsar sobre él con el lápiz. Recuerde que para volver al modo "ratón" ha de volver a pulsar sobre él.

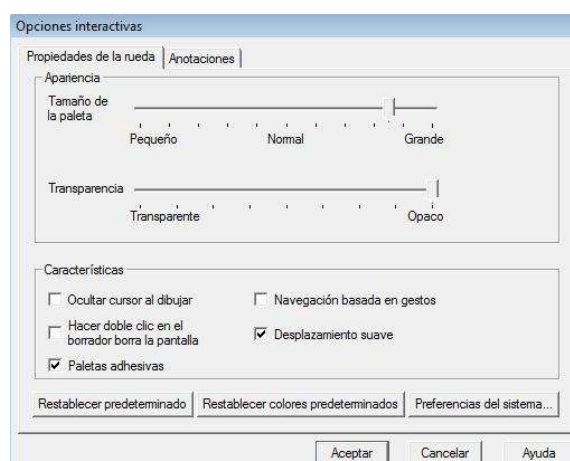
1.1 Funciones de la rueda de herramientas de escritorio

1.1.1 Opciones de la rueda



Este botón nos permite configurar la apariencia de la rueda de herramientas en cuanto a tamaño y transparencia.

NOTA: Esta opción está disponible únicamente en la Rueda de herramientas de Escritorio. Durante una anotación sobre el escritorio o trabajando dentro de Scrapbook no se puede cambiar las propiedades de la rueda.



1.1.2 Modo ratón

La Herramienta ratón permite trabajar sobre la superficie de proyección como si el lápiz interactivo fuera el ratón del ordenador, haciendo clic o doble clic en cualquier programa. La herramienta con el icono del ratón debe estar en verde.

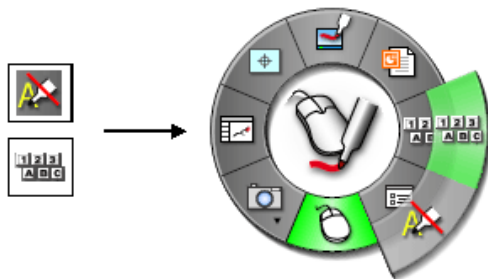


8

1.1.3 Teclado en pantalla y Reconocimiento de escritura manual

La Herramienta Teclado en pantalla y la Herramienta de reconocimiento de escritura manual están agrupadas en un único submenú en la rueda de Herramientas de escritorio.

NOTA: Para poder utilizar el reconocimiento de escritura manual, es necesario tener instalado en el ordenador el software RitePen que viene en cada caja de producto.



Los submenús se despliegan manteniendo presionado el lápiz sobre los botones que contienen una pestaña.

Estas dos herramientas nos permiten insertar texto digital dentro de cualquier programa que trabaje con cuadros de texto. Una vez ubicado el cursor dentro del cuadro de texto y seleccionada la función que queremos visualizar (teclado en pantalla o reconocimiento de escritura manual), para activar la función debemos hacer un clic sobre el botón. El clic debe ser lo suficientemente rápido como para que no se despliegue el submenú.

1.1.4 Cámara de fotos y grabación de vídeo

La Herramienta Cámara de fotos y la Herramienta Grabación de vídeo están agrupadas en un único submenú **tanto en la rueda de Herramientas de escritorio como en la rueda de Herramientas de Scrapbook.**



Los submenús se despliegan manteniendo presionado el lápiz sobre los botones que contienen una pestaña.

9



Cámara de fotos

Esta función permite hacer capturas totales o parciales de lo que tengamos en pantalla; muy útil para recortar información de internet o de cualquier programa para trabajarla dentro de Scrapbook.

Para utilizar esta función, seleccione el botón de la herramienta Foto haciendo un clic sobre él. Aparecerá una ventana con dos opciones de captura.



Seleccionamos la opción que deseemos y después hacemos clic sobre el botón Ir.



Captura la pantalla completa. Al seleccionar esta opción y hacer clic en el botón Ir, el sistema hace la captura y envía la imagen dentro de una página de Scrapbook.



Captura una selección. Al seleccionar esta opción y hacer clic en el botón Ir, es necesario esperar un par de segundos para que el cursor se convierta en un retículo. Para seleccionar el área que desee capturar, dibuje un rectángulo de selección utilizando el Lápiz interactivo.



Grabación de vídeo

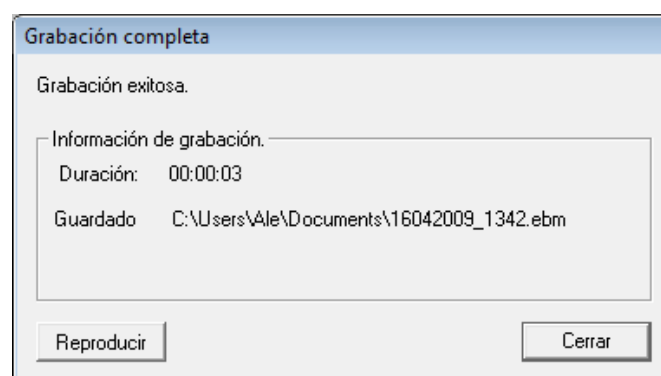
Esta función sirve para grabar todo lo que suceda en su ordenador, incluyendo pistas de audio desde el micrófono de su ordenador. Para utilizarla, seleccione el botón de Grabación de vídeo en la rueda haciendo un clic sobre él. Se abrirá la rueda de grabación:



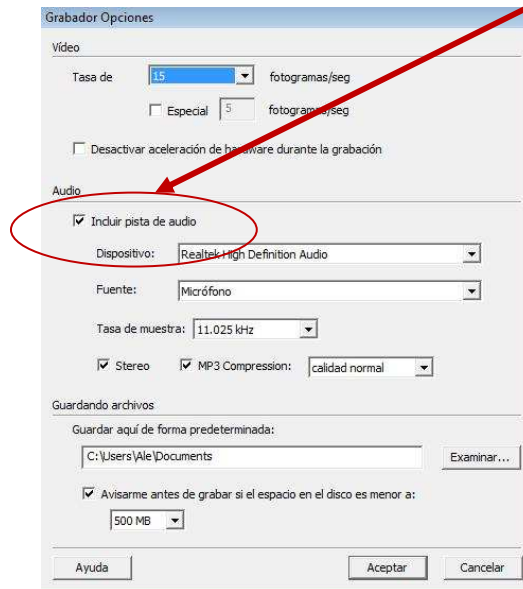
10

Para grabar un vídeo, sólo debemos hacer un clic sobre el botón Iniciar grabación. A partir de ese momento comenzará a grabar hasta el momento en que hagamos clic sobre el botón Detener grabación. Después aparecerá el cuadro de diálogo para guardar el vídeo y podremos elegir el formato en el cual lo queremos guardar (.ebm, .avi, .swf o .wmv.)

Al guardarlo, aparecerá otro cuadro de diálogo que nos permitirá reproducir el vídeo en el momento.

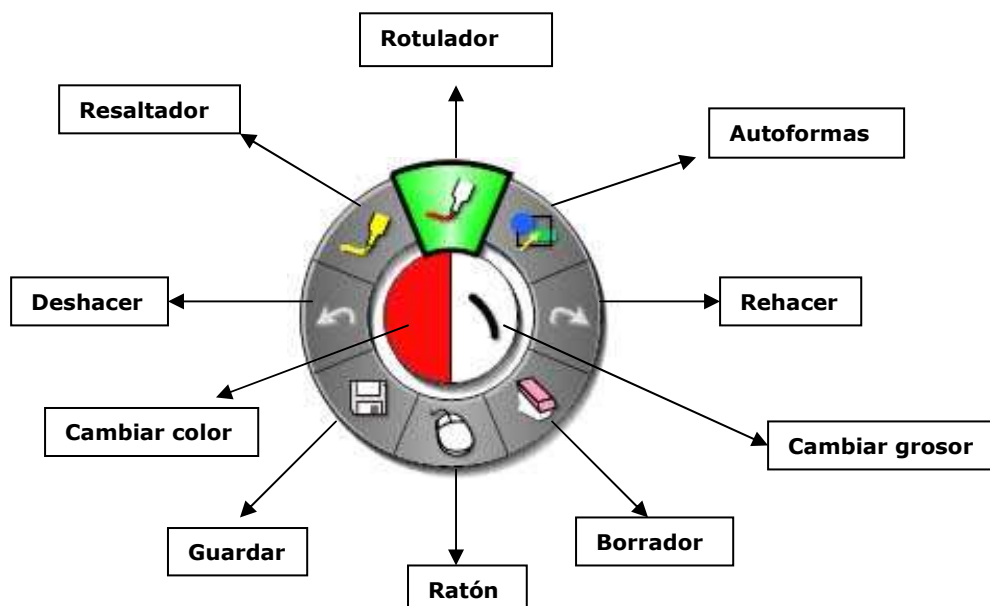


NOTA IMPORTANTE: Si desea que el vídeo tenga audio, deberá confirmar que esta opción está activada, haciendo clic sobre el botón de Opciones de grabación y seleccionando el cuadro "Incluir pista de audio".



2. Herramientas interactivas de Anotación

Al pulsar en el botón de anotación que se encuentra en la rueda de herramientas de escritorio, se abrirán las funciones de anotación en la rueda de herramientas. Al hacer anotaciones a mano alzada sobre cualquier aplicación que no sea el Scrapbook, dichas anotaciones se guardarán como una captura de pantalla y será almacenada en el Scrapbook.

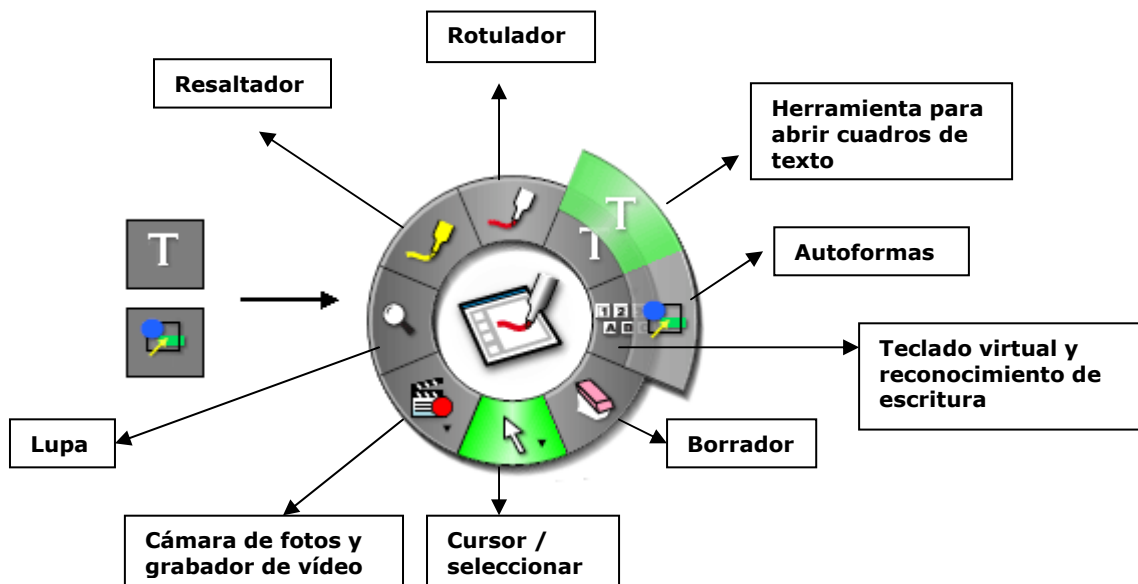


NOTA 1: Cuando estamos en el modo Anotación en pantalla, aparece un marco alrededor de la pantalla y no podremos utilizar el lápiz como un ratón para controlar la aplicación. Para esto tendremos que volver al modo ratón.

NOTA 2: Para cambiar colores, si el color que deseamos no aparece visible alrededor de la rueda de herramientas, podemos hacer doble clic sobre cualquier color y seleccionarlo dentro de la paleta de colores.

3. Rueda de herramientas del Scrapbook

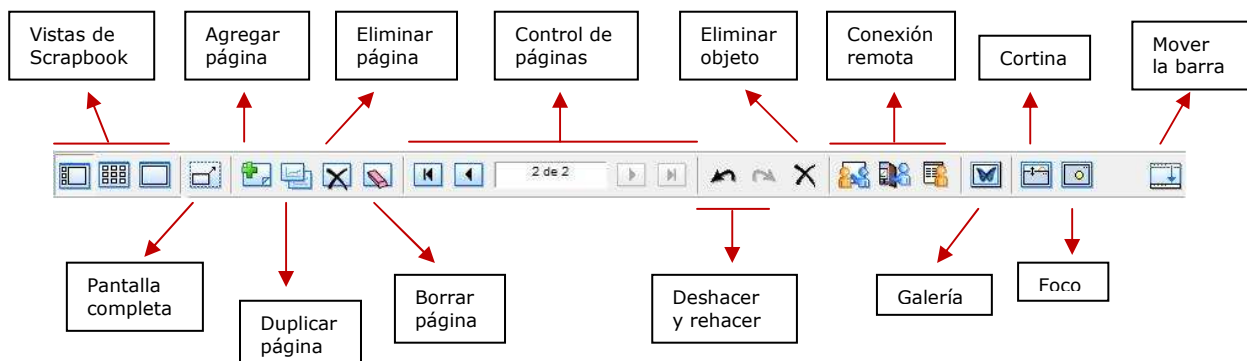
Cuando entre en el Scrapbook (herramienta de autor) también verá que cambian las funciones de la rueda para tener acceso a todas las herramientas de Scrapbook.



VII. Funciones del Scrapbook

1. Barra de menú de Scrapbook

Además de la rueda de herramientas, dentro del Scrapbook también podemos encontrar funciones en la barra de menú



2. Archivos admitidos en Scrapbook

Los siguientes tipos de archivos se pueden insertar arrastrando y soltando en una página de Scrapbook desde cualquier ubicación del archivo en el ordenador:

- Archivos de imagen
- Archivos de Word
- Archivos de PowerPoint
- Archivos de Excel
- Archivos de Flash

13

NOTA: Los archivos PDF no se incorporan a Scrapbook de la misma forma que los demás archivos, sino abriendo el archivo con el Adobe Reader y eligiendo la opción de Imprimir a través de la impresora eBeam Scrapbook Image Writer. El sistema enviará directamente el documento al Scrapbook como fondos de página.

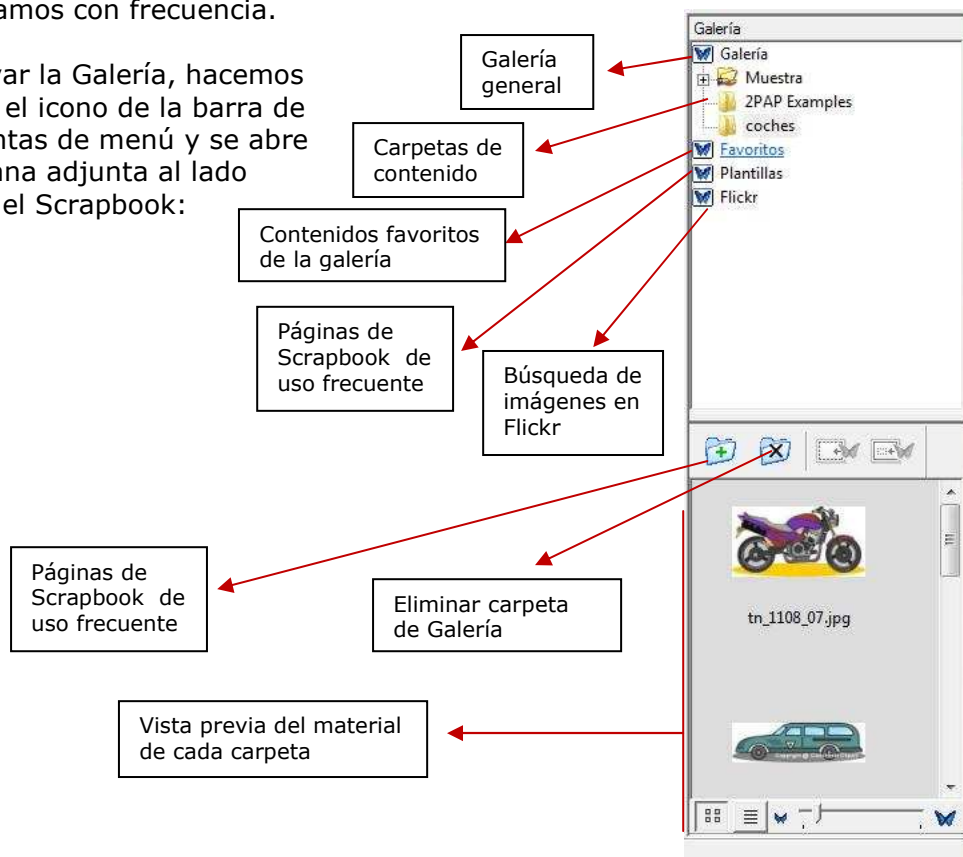
Este método se puede aplicar con cualquier aplicación que tenga opción de imprimir.

3. Galería



Aunque se pueden importar archivos desde cualquier lugar del ordenador arrastrando y soltando o a través de la función de impresión, como se ha visto en la sección anterior, existe una galería donde podemos tener organizado el material que utilizamos con frecuencia.

Para activar la Galería, hacemos clic sobre el icono de la barra de herramientas de menú y se abre una ventana adjunta al lado derecho del Scrapbook:



En la Galería, el material que se puede almacenar permite formatos de imagen y animaciones Flash. Para poder incorporarlos a una página de Scrapbook, basta con arrastrar y soltar dentro de la página donde se quiera importar el material.

NOTA: Las carpetas de la Galería son enlaces a carpetas existentes en el ordenador. Si se agrega una nueva carpeta a la Galería, sólo se tendrá acceso al material que contiene si esta carpeta no ha cambiado de ubicación en el ordenador.

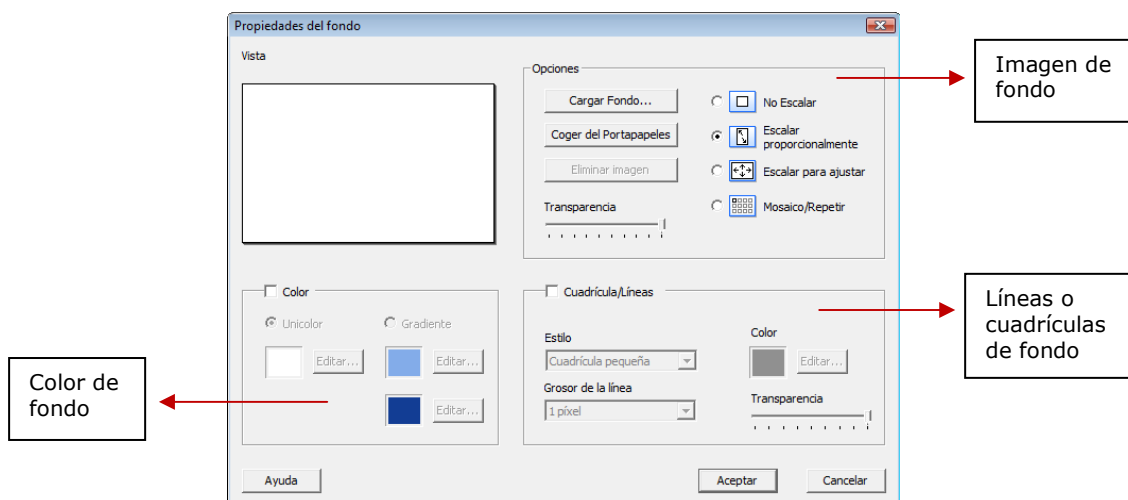
4. Funciones del Botón A del lápiz o botón derecho del ratón

Dentro del Scrapbook existen diferentes funciones que se pueden activar presionando el Botón A del lápiz electrónico apuntando a la página actual.

4.1 Reproducir: Esta función nos permite visualizar un control para reproducir lo que hemos hecho dentro de Scrapbook, ya sea en una página concreta o en todo el archivo. Reproduce lo que hayamos escrito o insertado en cada página en el orden en que ha sucedido, por lo que es muy útil para repetir explicaciones de procesos.

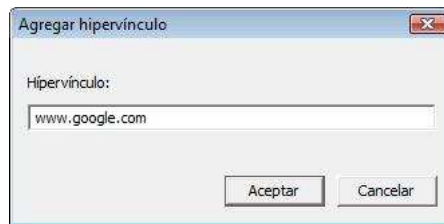


4.2 Configuración de Fondo: Nos permite configurar el fondo de las páginas de tres formas (color, imagen de fondo y líneas/cuadrículas).



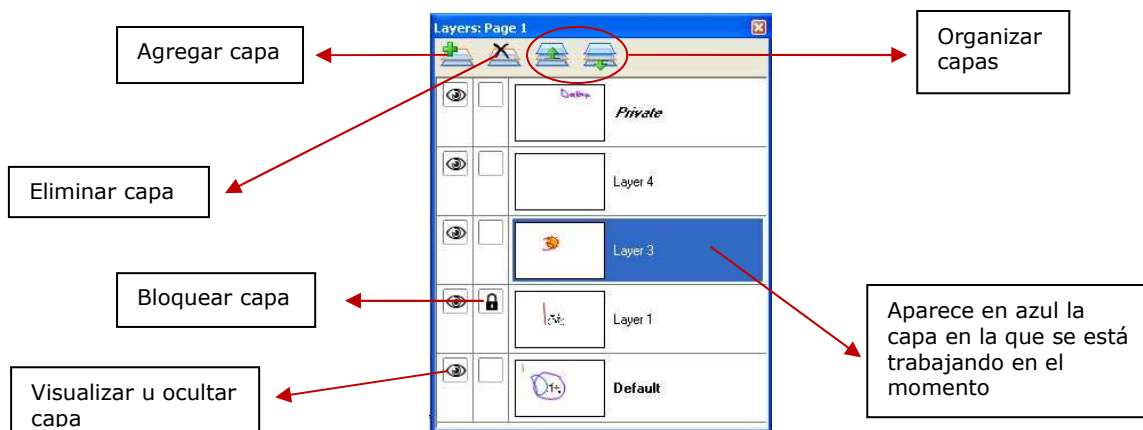
- 4.3 Hipervínculos:** A cualquier objeto que se inserte en una página de Scrapbook podemos agregarle un enlace a una página web donde haya más material que complemente nuestra explicación. Para Utilizar esta función sólo hay que seleccionar el objeto, hacer clic en el botón A del lápiz, seleccionar la opción "Agregar hipervínculo a objeto" y escribir o pegar la dirección exacta del sitio web donde quiere enlazar.

15



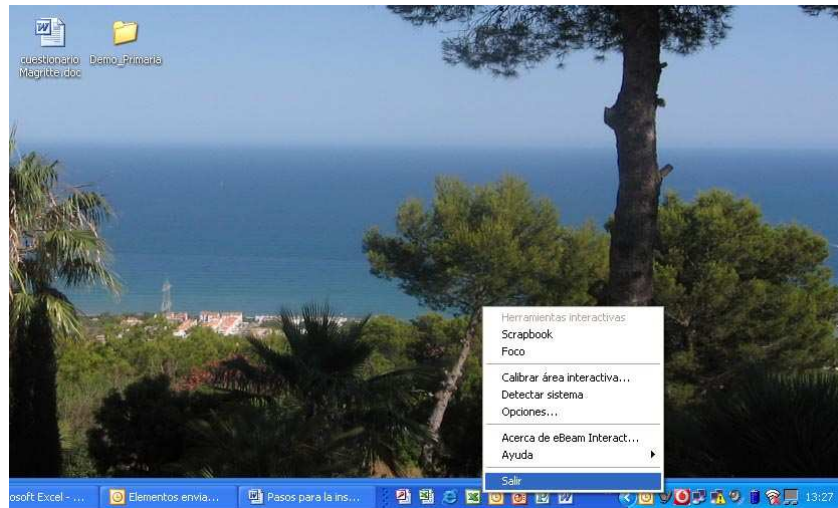
NOTA: El acceso al enlace se puede hacer únicamente haciendo clic sobre el icono del mundo que aparece en la esquina inferior izquierda.

- 4.4 Capas:** La utilización de capas nos permitirá utilizar material que queramos visualizar únicamente en un momento dado y material que queramos tener visible siempre dentro de una misma página. Muy útil para tener en una misma página la solución de un ejercicio para corregir.



VIII. Salir de la aplicación

Para cerrar completamente el software de eBeam haga clic en el icono de eBeam Interact que está en la barra inferior del escritorio y seleccione la opción "Salir".



16

Para cualquier consulta pedagógica, envíe un email a alejandra@studyplan.es. Para consultas técnicas envíe un email a mercedes@studyplan.es. Para precios y presupuestos envíe un email a comercial@studyplan.es o llame a los teléfonos: 91 413 22 61.

Consulte la lista de Distribuidores Oficiales eBeam® a nivel nacional