





INFO ABOUT RIGHTS

1203141304986

[www.safecreative.org/work](http://www.safecreative.org/work)

Manual del software Interwrite.

Este manual ha sido elaborado por *Alejandro Guillamón García*.

Las imágenes que apoyan la explicación han sido capturadas con el software Interwrite.

Las fotografías e imágenes que aparecen a lo largo del manual son propiedad de *Alejandro Guillamón García*.



MANUAL SOTFWARE INTERWRITE por ALEJANDRO GUILLAMÓN GARCÍA se encuentra bajo una Licencia [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/).

## ÍNDICE:

**CAPÍTULO 1:EL SOTWARE DE INTERWRITE Y LA BARRA DE HERRAMIENTAS...pág. 4**

**CAPÍTULO 2:EL SOTWARE DE INTERWRITE Y LA BARRA DE HERRAMIENTAS II...pág. 20**

**CAPÍTULO 3:ELEMENTOS MULTIMEDIA...pág. 41**

**CAPÍTULO 4:PROPIEDADES DE LOS OBJETOS Y TRABAJO CON LAS CAPAS...pág. 56**



## CAPÍTULO 1: EL SOFTWARE DE INTERWRITE Y LA BARRA DE HERRAMIENTAS

## EL SOFTWARE INTERACTIVO PARA LA PIZARRA DIGITAL INTERWRITE

Workspace es un software de presentaciones multimedia destinado para el aula que permite la interacción con los objetos.

La versión que utilizaremos es la Interwrite Workspace 8.01.0042

Se puede instalar desde la carpeta SOFTWARE PIZARRA del curso, la carpeta INTERWRITE WORKSPACE, el archivo IW.

Al iniciarlo nos pedirá un número de serie, lo copiamos del archivo serial.

También se puede descargar del siguiente enlace:

[http://www.artigraf.com/interwrite/solicitud\\_interwrite\\_lite.php](http://www.artigraf.com/interwrite/solicitud_interwrite_lite.php)

# EL SOFTWARE INTERACTIVO PARA LA PIZARRA DIGITAL INTERWRITE

Una vez que hemos instalado el software en nuestro ordenador, nos aparece en la barra de tareas este icono.



Pulsando sobre la opción workspace se abre el software de la pizarra.

La opción curtain nos abre una cortina sobre la pantalla que podremos desplazar y modificar en tamaño, y spotlight nos abre un foco.

Pulsando sobre él nos aparece un menú desplegable con diferentes opciones. La primera de ellas vamos a utilizar para buscar y conectar la pizarra o la tableta inalámbrica, así como para poder calibrarla.



La opción grabar y reproducir nos lanza la grabadora de video y la opción whiteboard mode, abre una aplicación en modo pizarra blanca en la que de una forma simple vamos a poder escribir.

# EL SOFTWARE INTERACTIVO PARA LA PIZARRA DIGITAL INTERWRITE

**Modalidades de trabajo:** interactivo, oficina y pizarra.

Se accede desde el menú: administración de dispositivos.  
Requiere tener la pizarra conectada para activar todas sus funciones.

**Modo Interactivo:** Es la modalidad normal de trabajo. Puede trabajarse en modo anotación (escribe y dibuja sobre la página) y en modo ratón (funciones de ratón y teclado).

**Modo Oficina:** Permite interactuar directamente con PowerPoint, Microsoft Word y Excel. Se puede acceder a realizar anotaciones sobre los documentos mencionados.

**Modo Pizarra:** Utilizando el software Interwrite.

# EL SOFTWARE INTERACTIVO PARA LA PIZARRA DIGITAL INTERWRITE

## BARRA DE HERRAMIENTAS

(Se puede configurar accediendo a menú, preferencias, personalizar barra de herramientas)

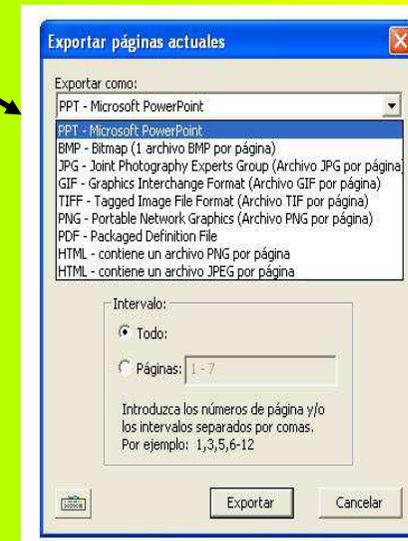
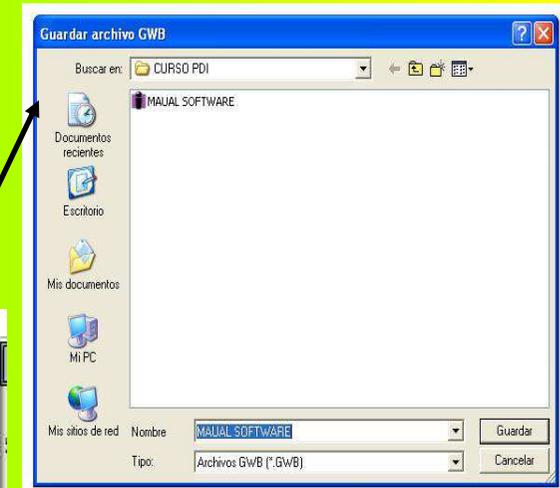


Minimizar barra de herramientas  
Menú Workspace  
Modo ratón  
Modo lección  
Selección  
Lápiz  
Rotulador  
Borrador  
Formas  
Líneas  
Texto  
Deshacer  
Borrar  
Nueva página en blanco  
Nueva página de cuadrícula  
Galería  
Página anterior  
Página posterior  
Clasificador de páginas  
Guardar  
Herramientas  
Funciones Interwrite Response  
Salir  
Captura

# EL SOFTWARE INTERACTIVO PARA LA PIZARRA DIGITAL INTERWRITE

## MENU WORKSPACE-ARCHIVO

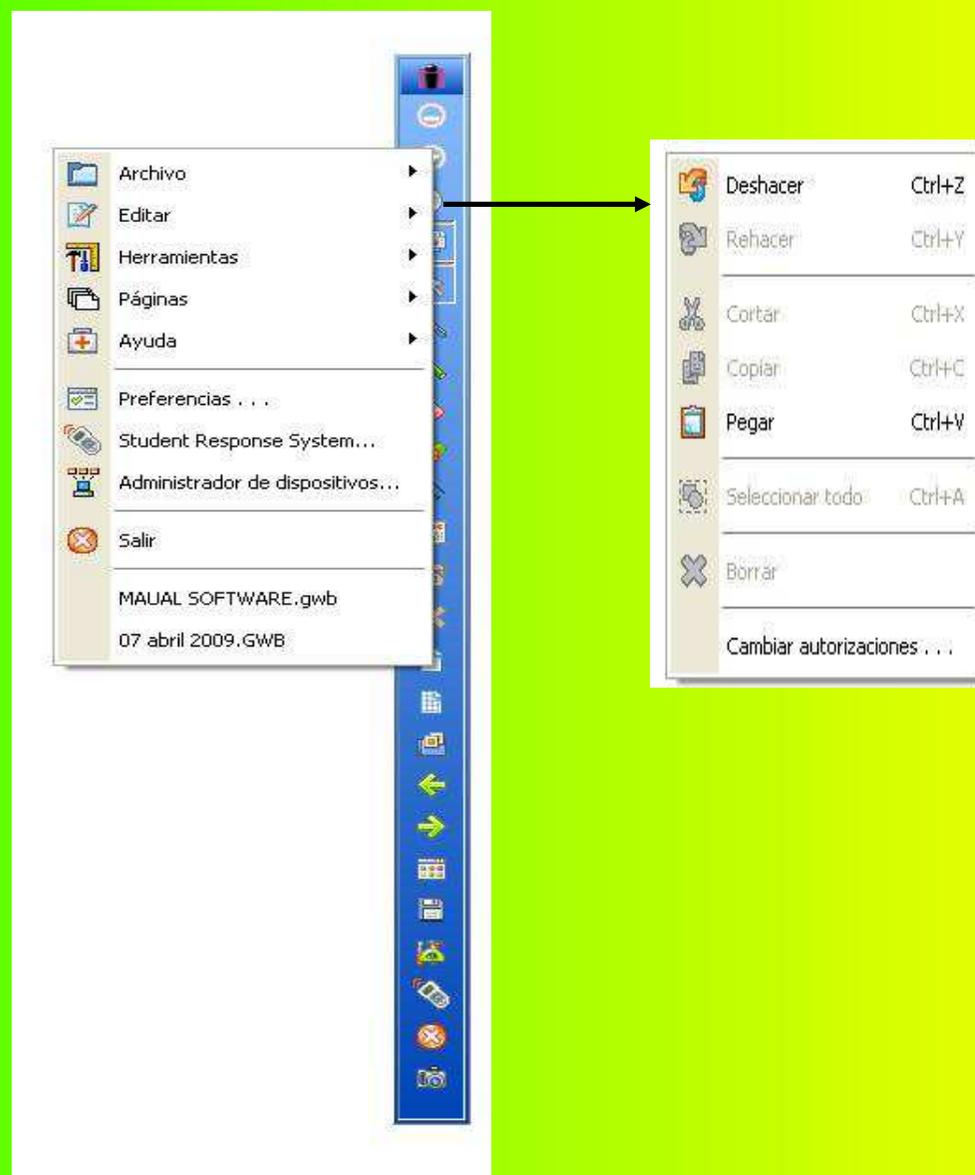
Dentro del menú de **Archivo** podremos abrir un nuevo archivo, abrir uno existente, guardar sobre el que estamos trabajando, guardar como, para cerrar la aplicación, cerrar, imprimir, exportar diversos formatos, mandar nuestro archivo mediante correo electrónico, exportar como pdf y enviar ese archivo pdf por correo electrónico.



# EL SOFTWARE INTERACTIVO PARA LA PIZARRA DIGITAL INTERWRITE

## MENU WORKSPACE- EDITAR

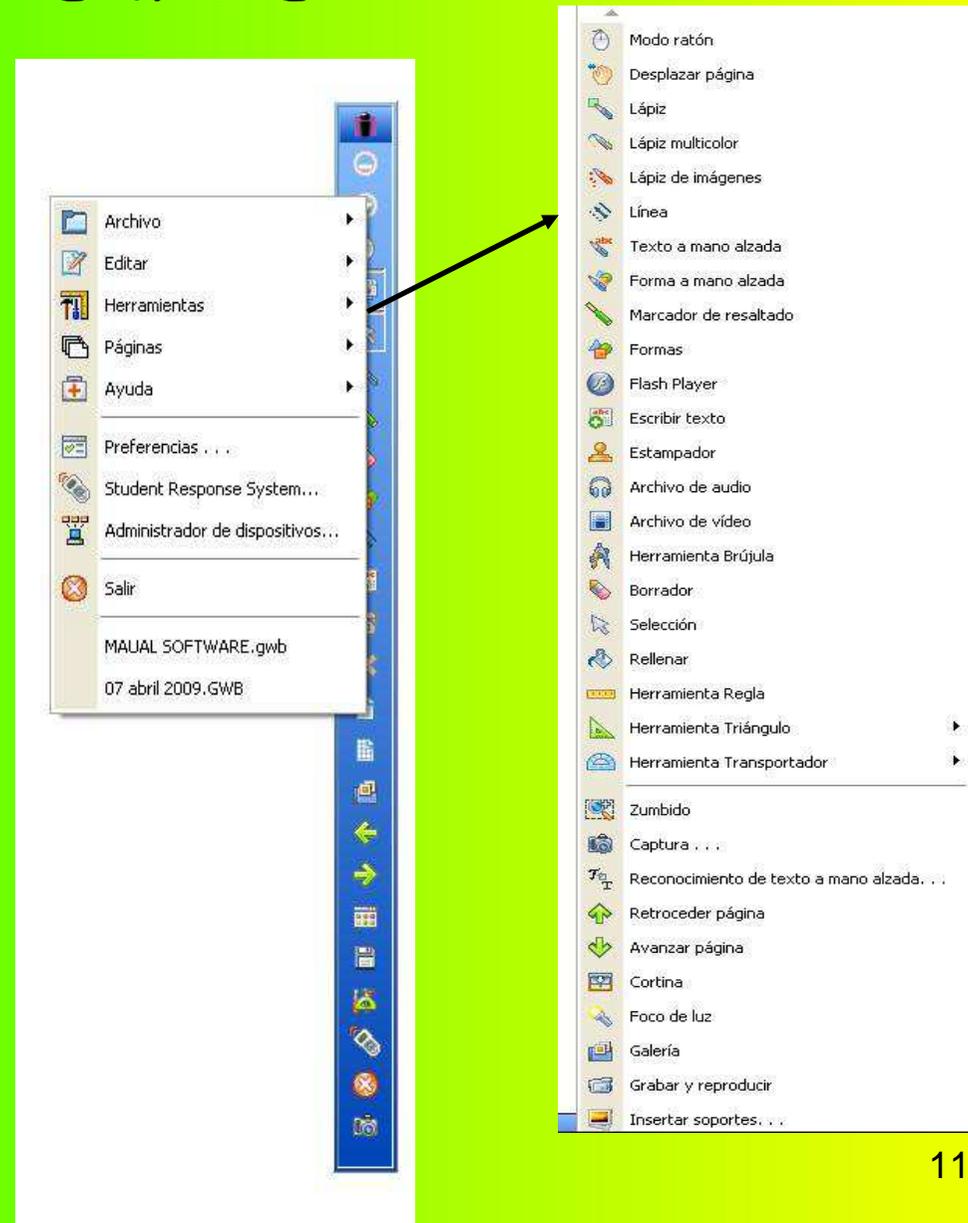
Dentro del menú de Edición podremos deshacer los cambios efectuados, cortar, copiar y pegar los elementos que hayamos seleccionado, seleccionar todo y borrar.



# EL SOFTWARE INTERACTIVO PARA LA PIZARRA DIGITAL INTERWRITE

## MENU WORKSPACE-HERRAMIENTAS

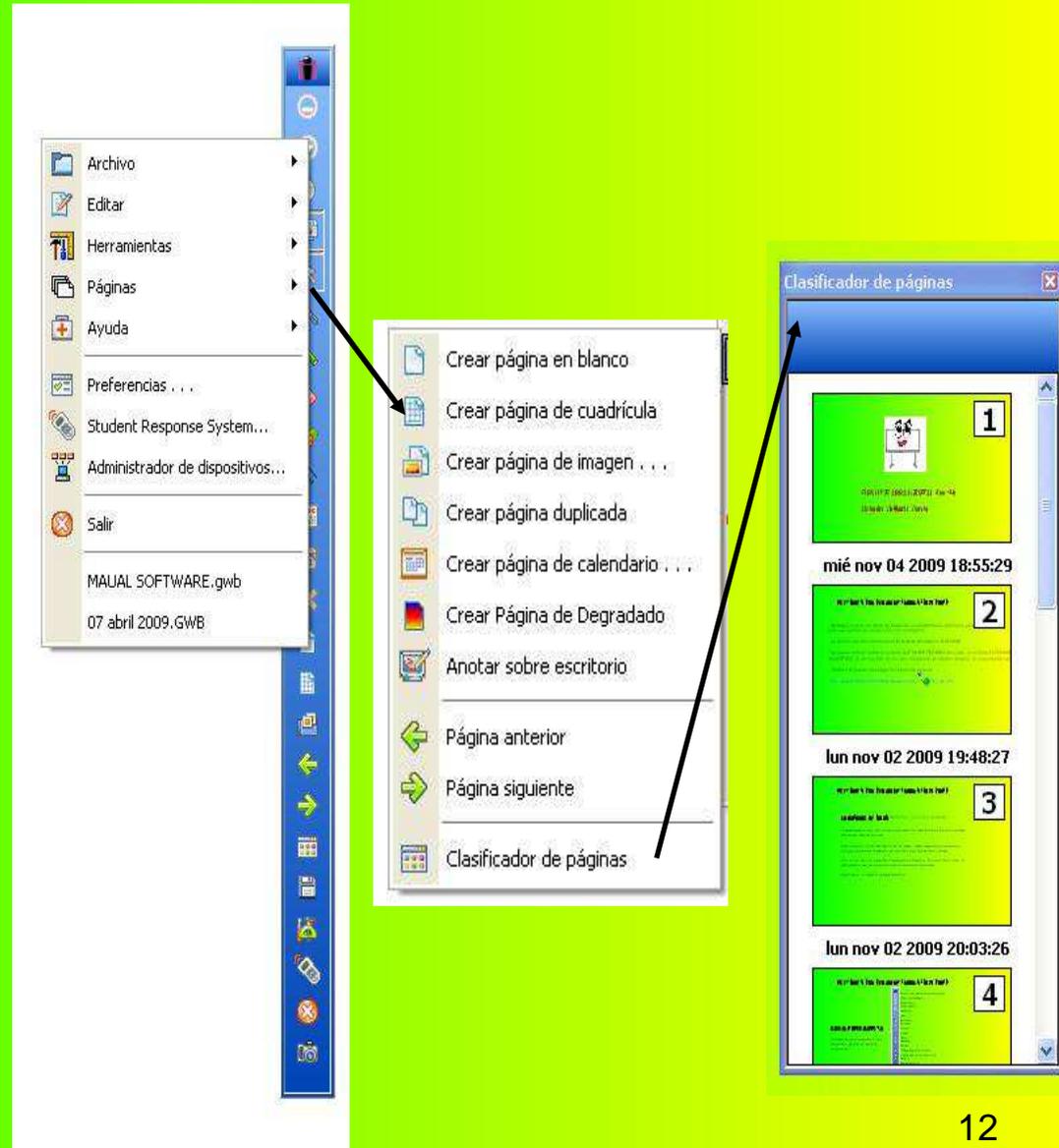
Dentro del menú de **Herramientas** tendremos acceso a todos los elementos que podemos insertar en nuestra página de trabajo. Dentro de la barra de herramientas principal tendremos acceso directo a algunos de estos elementos, los que más usamos. Así mismo, podremos lanzar este desplegable pulsando sobre el botón de herramientas.



# EL SOFTWARE INTERACTIVO PARA LA PIZARRA DIGITAL INTERWRITE

## MENU WORKSPACE- PÁGINAS

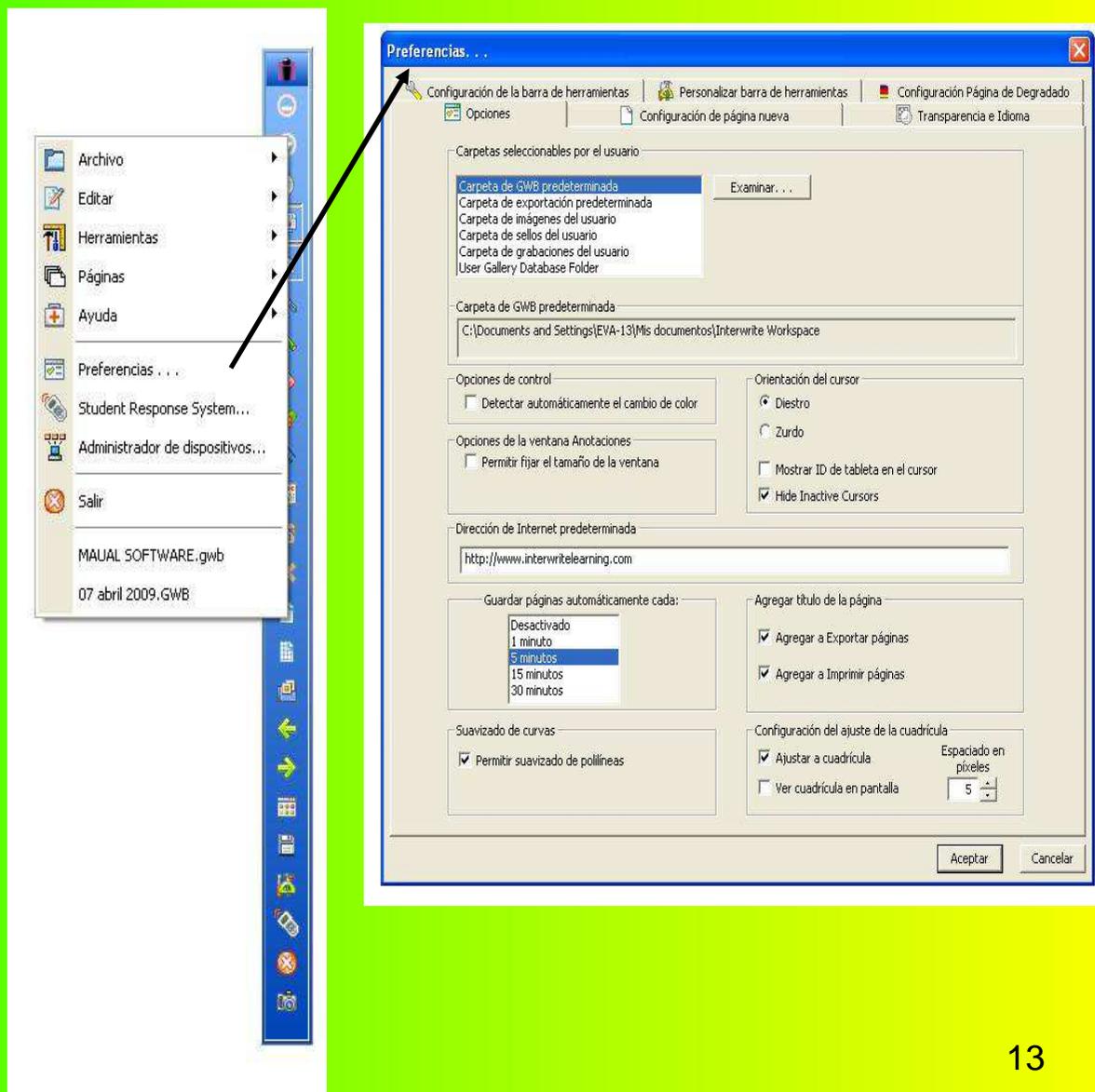
Dentro del menú de **Páginas** tendremos acceso a insertar una página en blanco, una página de cuadrícula que tengamos configurada, una página con el fondo de una imagen, duplicar una página, un calendario, una página degradada que tengamos configurada, anotar sobre el escritorio y abrir el clasificador de páginas. La configuración de páginas la haremos en preferencias.



# EL SOFTWARE INTERACTIVO PARA LA PIZARRA DIGITAL INTERWRITE

## MENU WORKSPACE- PREFERENCIAS

Dentro del menú de **Preferencias** tendremos acceso a la **configuración de la barra de herramientas**, para poner o quitar elementos, podremos personalizarla, configurar una página de degradado y página nueva, y la modificación de la transparencia de las imágenes y el idioma para el reconocimiento del texto a mano alzada.

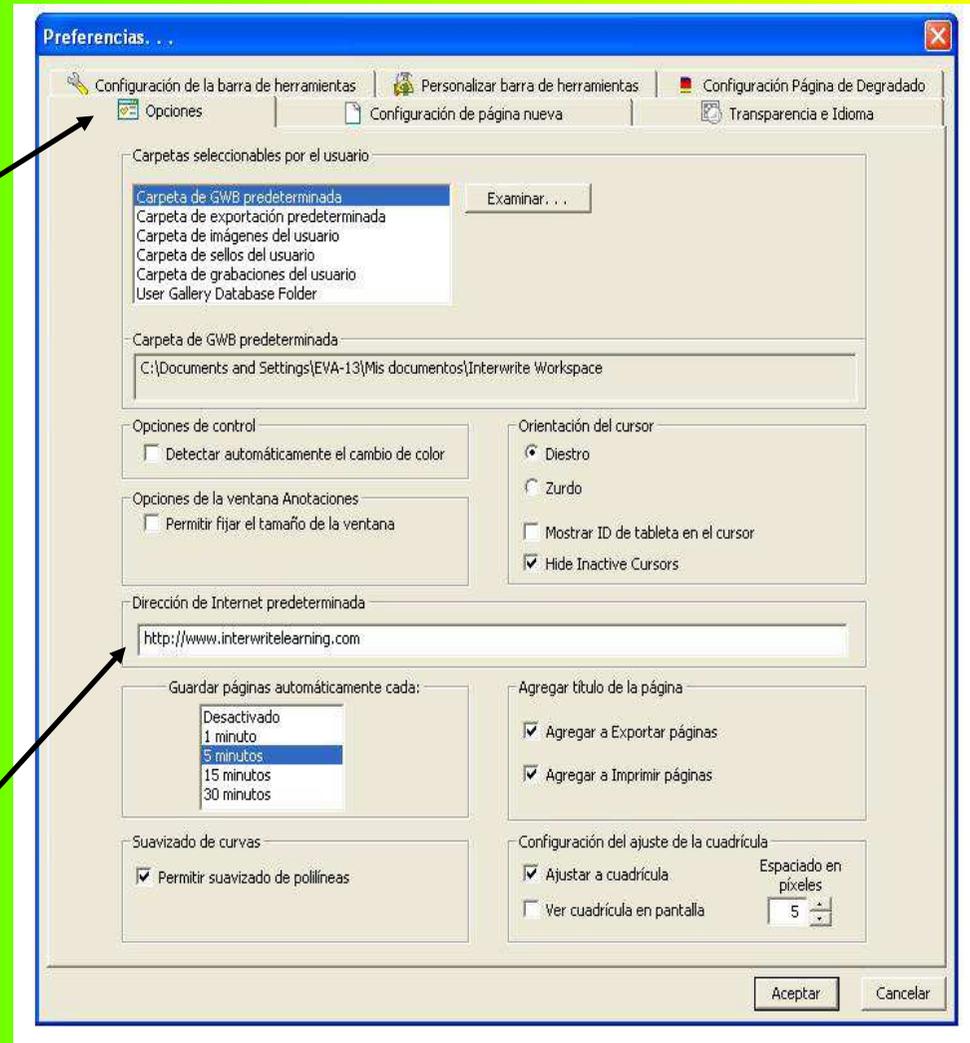


# EL SOFTWARE INTERACTIVO PARA LA PIZARRA DIGITAL INTERWRITE

## PREFERENCIAS-OPCIONES

En el menú de Preferencias, dentro de opciones podremos configurar las carpetas donde queremos que guarde los archivos, las páginas exportadas, las imágenes que usamos, los sellos, las grabaciones y la galería de contenidos.

En este cuadro podremos configurar la página que queramos que abra cuando lancemos el explorer.

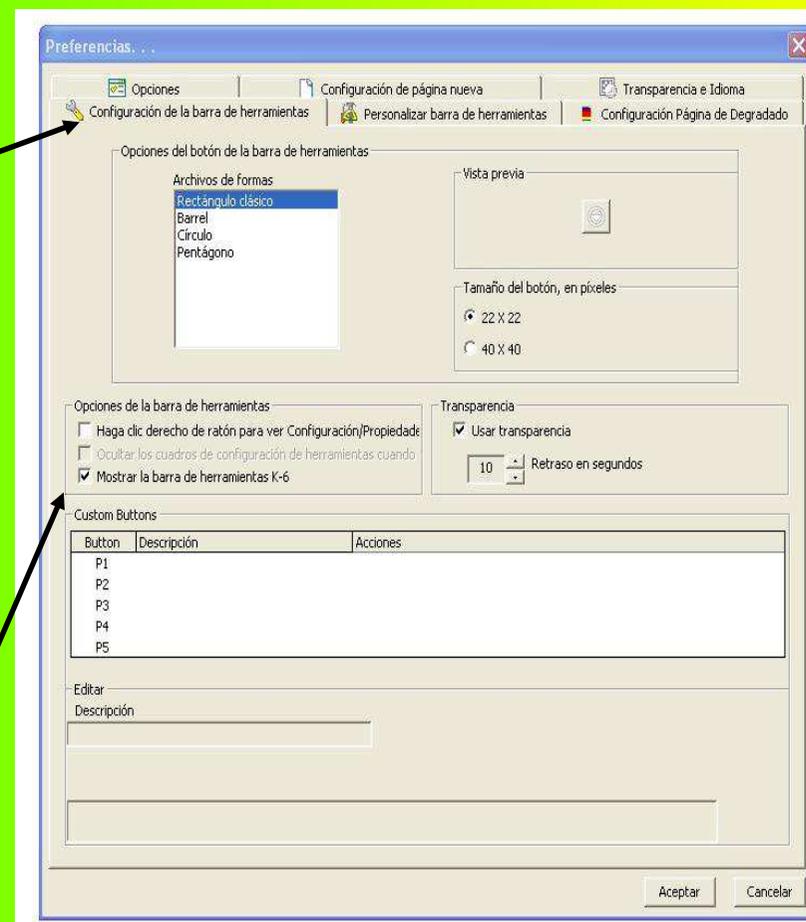


# EL SOFTWARE INTERACTIVO PARA LA PIZARRA DIGITAL INTERWRITE

## PREFERENCIAS-CONFIGURACIÓN DE LA BARRA DE HERRAMIENTAS

En el menú de Preferencias, dentro de configuración de barra de herramientas, podremos personalizar los botones con diferentes formas, mostrar la tabla pequeña K-6 de forma automática al abrir el programa, y configurar la transparencia de la barra cuando estamos con una página abierta.

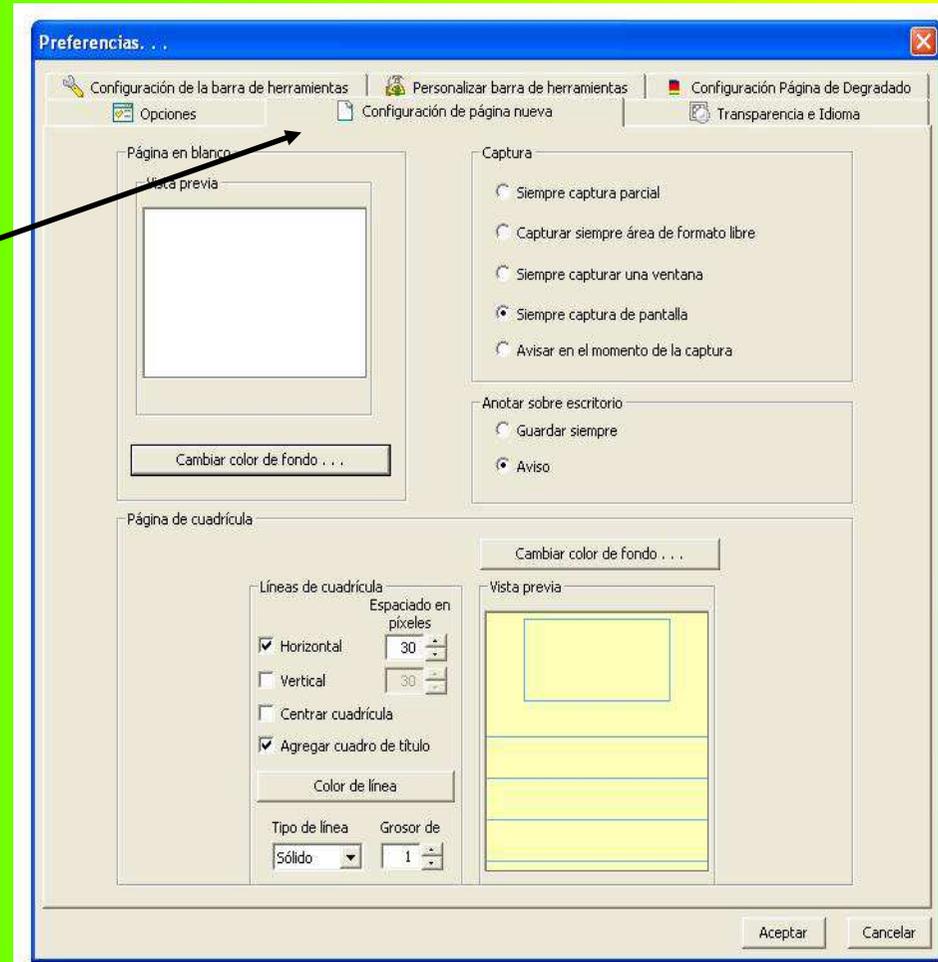
**BARRA K6**



# EL SOFTWARE INTERACTIVO PARA LA PIZARRA DIGITAL INTERWRITE

## PREFERENCIAS- CONFIGURACIÓN DE PÁGINA NUEVA

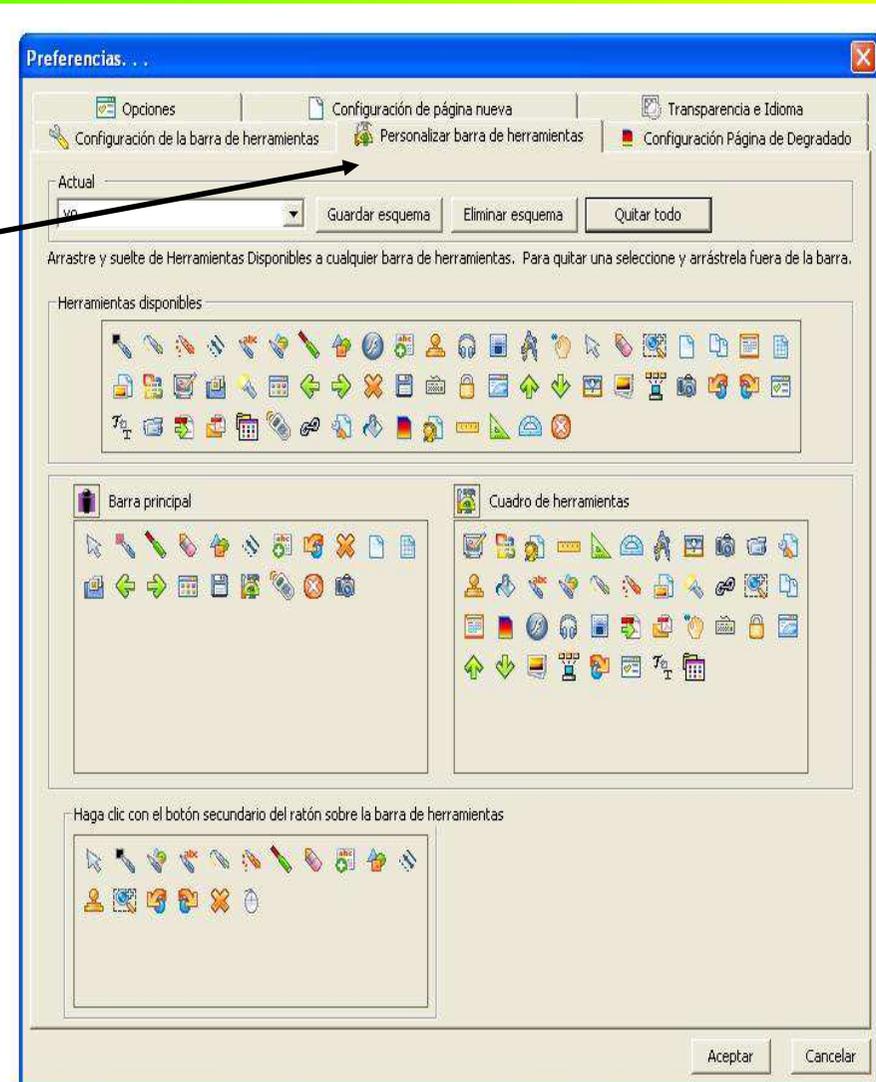
En el menú de **Preferencias**, dentro de la **configuración de página nueva**, podemos configurar el fondo de una nueva página, configurar el modo de captura, y configurar la edición de una página de cuadrícula.



# EL SOFTWARE INTERACTIVO PARA LA PIZARRA DIGITAL INTERWRITE

## PREFERENCIAS-PERSONALIZAR LA BARRA DE HERRAMIENTAS

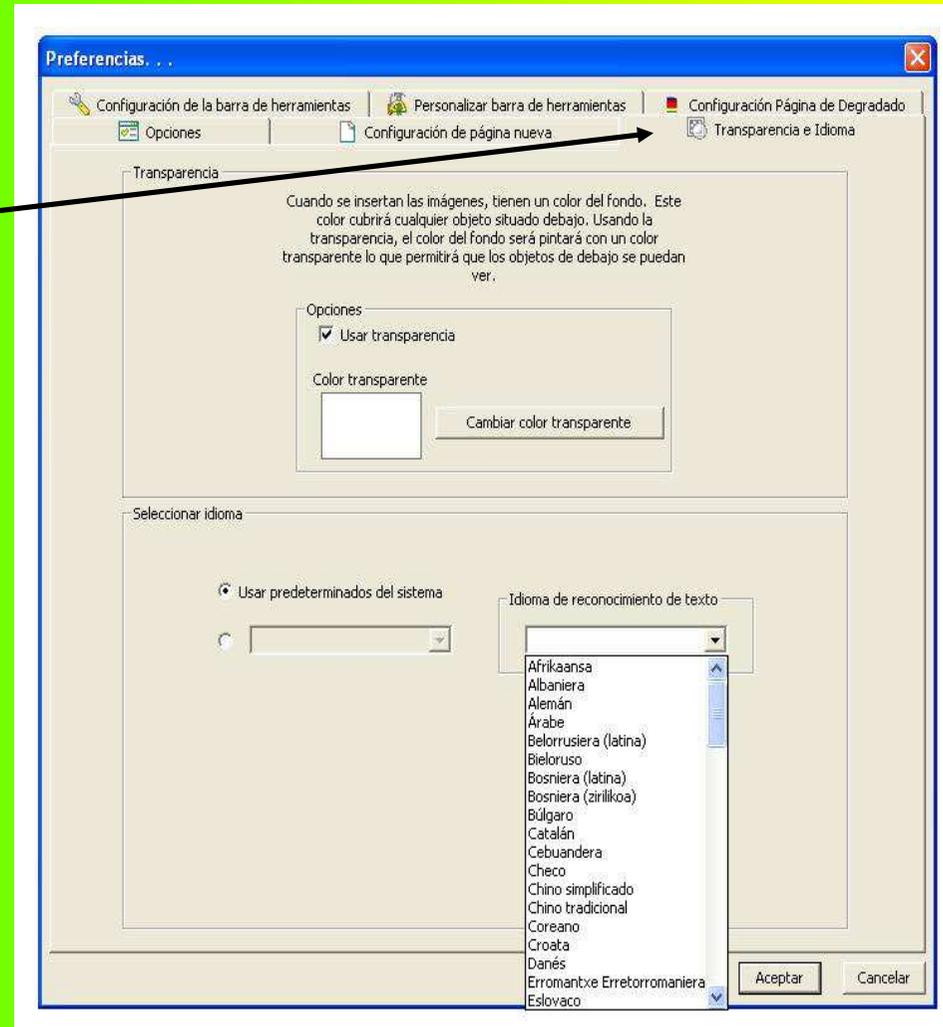
En el menú de **Preferencias**, dentro de la configuración de la barra de herramientas, podemos modificar el número de botones que queremos que aparezcan en la barra de herramientas, pudiendo configurar una barra para cada usuario.



# EL SOFTWARE INTERACTIVO PARA LA PIZARRA DIGITAL INTERWRITE

## PREFERENCIAS- TRANSPARENCIAS E IDIOMAS

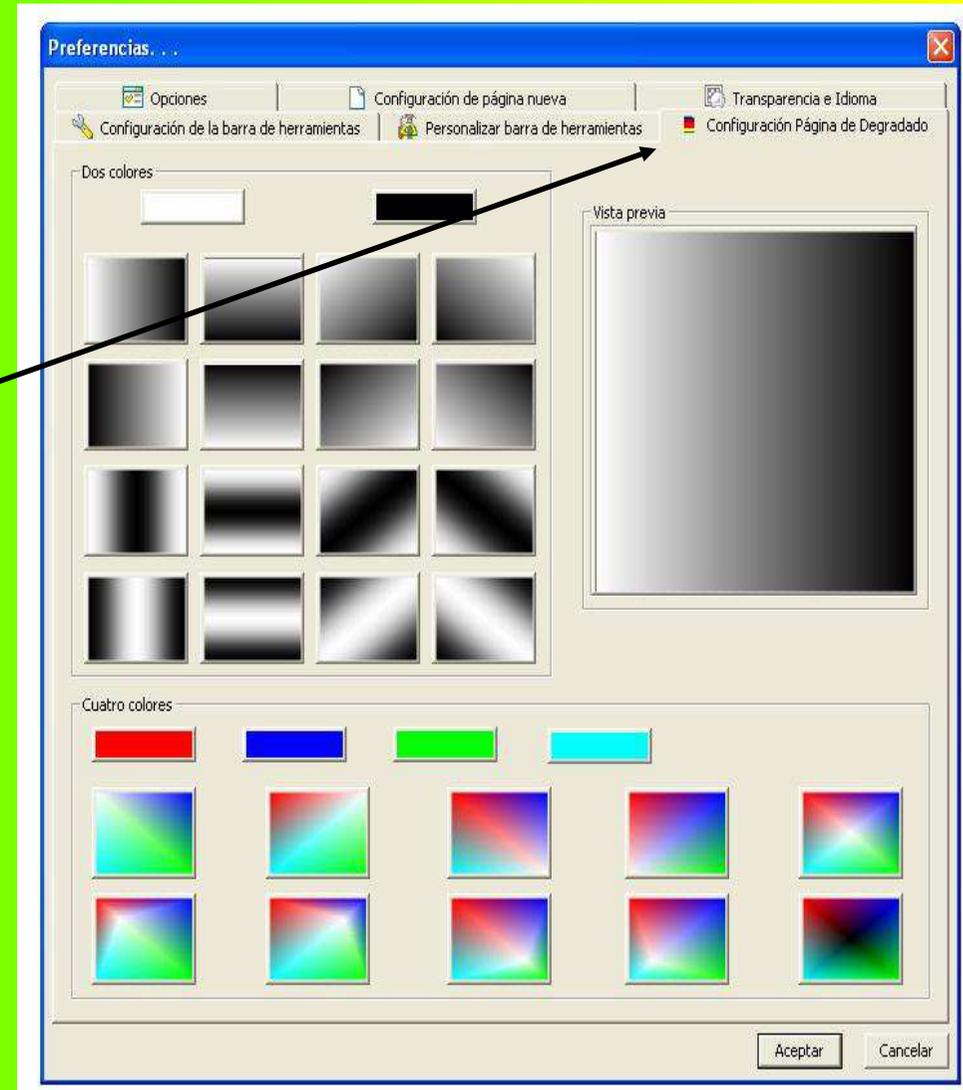
En el menú de **Preferencias**, dentro de la configuración de la **transparencia e idiomas**, podremos modificar el color del fondo de las imágenes que insertemos, y el idioma de la opción de reconocimiento de texto a mano alzada.

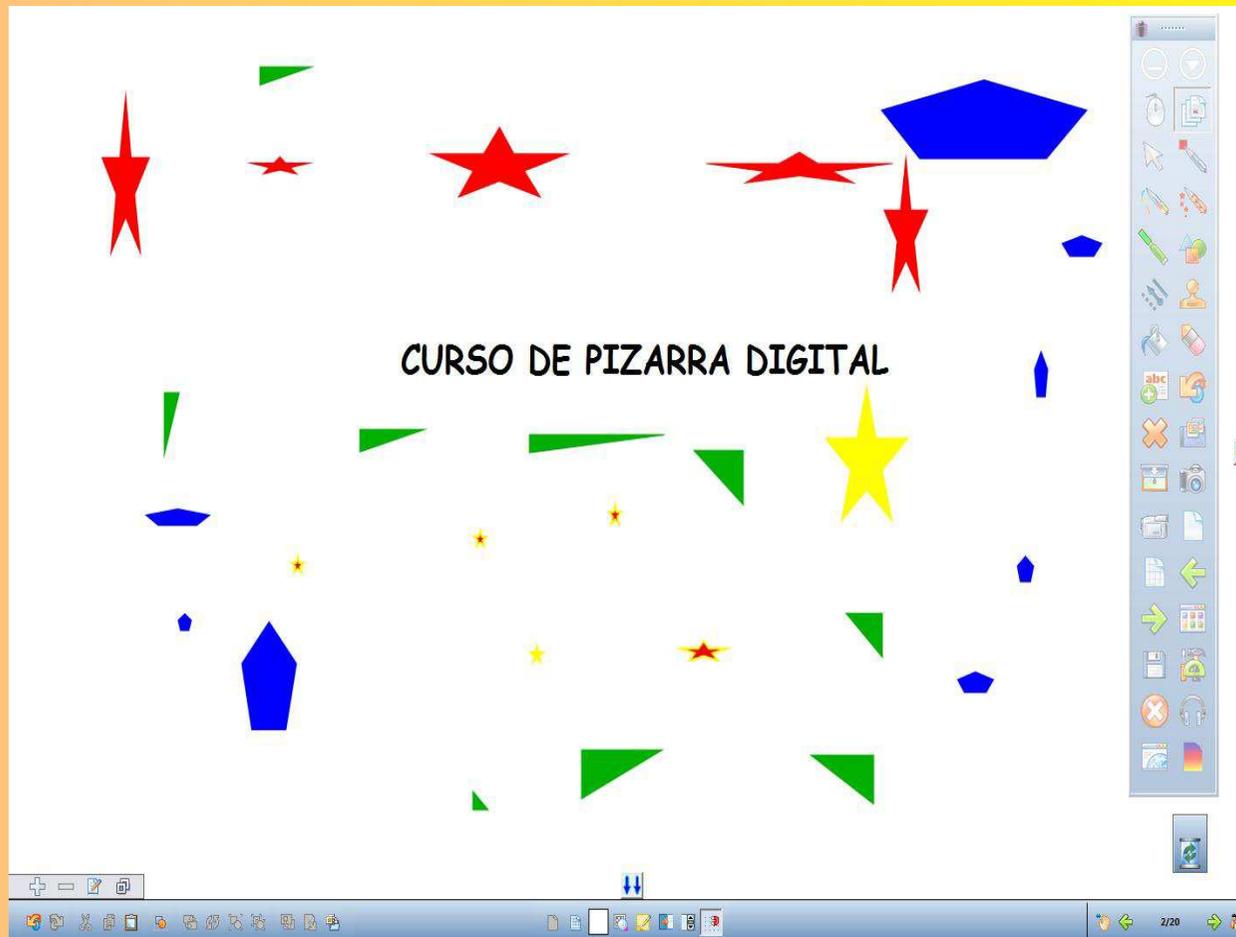


# EL SOFTWARE INTERACTIVO PARA LA PIZARRA DIGITAL INTERWRITE

## PREFERENCIAS-CONFIGURACIÓN DE PÁGINA DE DEGRADADO

En el menú de **Preferencias**, dentro de la configuración de **página de degradado**, vamos a poder modificar los colores y el tipo de degradado de este tipo de páginas.





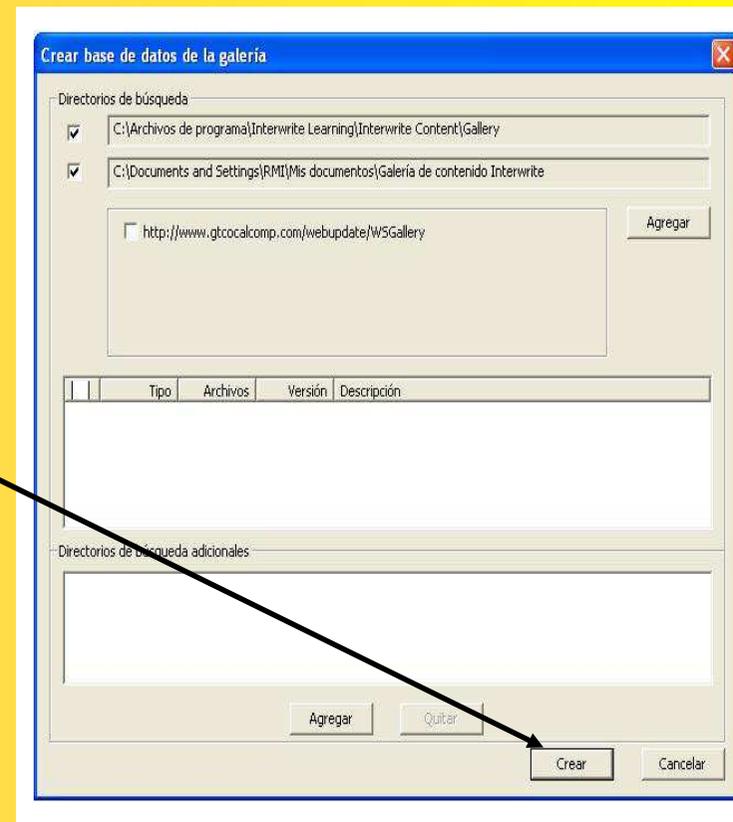
## CAPÍTULO 2: EL SOFTWARE DE INTERWRITE Y LA BARRA DE HERRAMIENTAS II

## CONFIGURACIÓN DE LA GALERÍA DE CONTENIDOS

Una vez que hemos instalado el archivo de la galería de contenidos, iremos a nuestra barra de herramientas y pulsaremos el botón de galería.

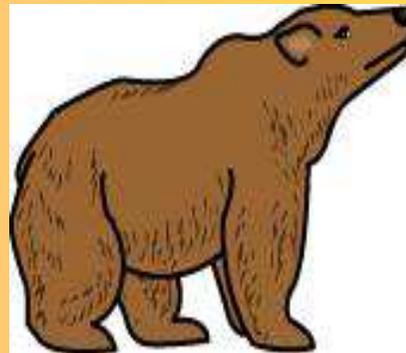


Si es la primera vez que accedemos a la galería, nos preguntará si queremos crear una base de datos, pulsamos el botón crear y el programa configura la galería.

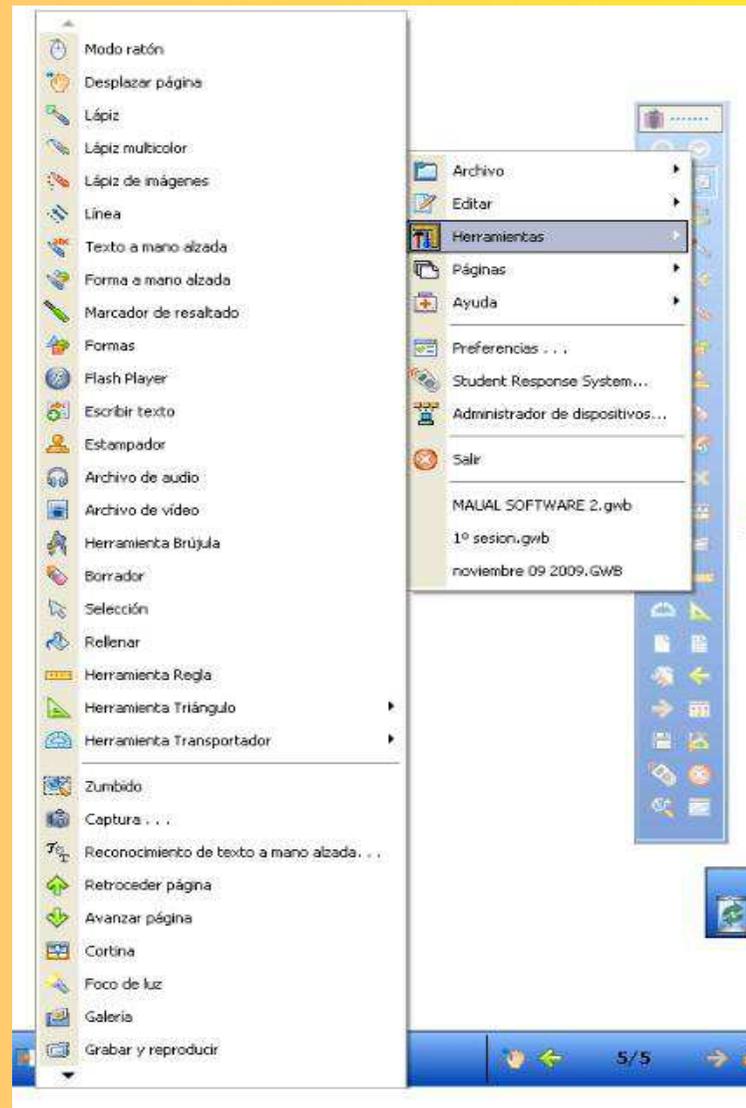


# CONFIGURACIÓN DE LA GALERÍA DE CONTENIDOS

Una vez que se ha creado la base de datos, al pulsar sobre el botón de galería, ya nos aparece un listado de elementos que podemos insertar en nuestra página.



# HERRAMIENTAS DE INTERWRITE

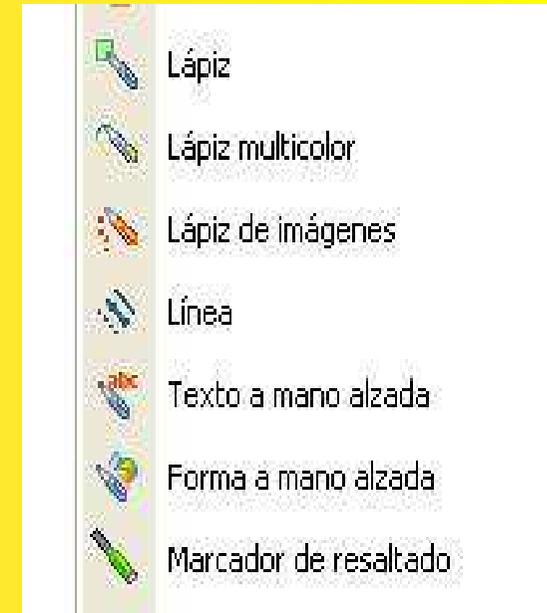


# HERRAMIENTAS DE INTERWRITE

## LOS LÁPICES

Vamos a encontrar diferentes tipos de lápices que podremos ir modificando en color, grosor, tipo de línea o grado de transparencia.

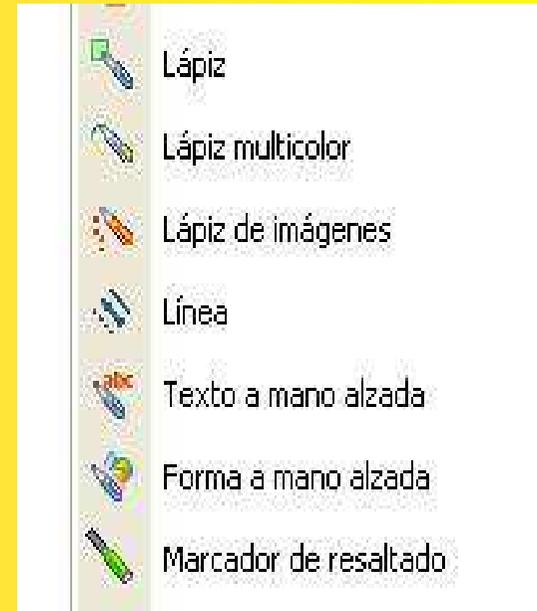
LÁPIZ 



# HERRAMIENTAS DE INTERWRITE

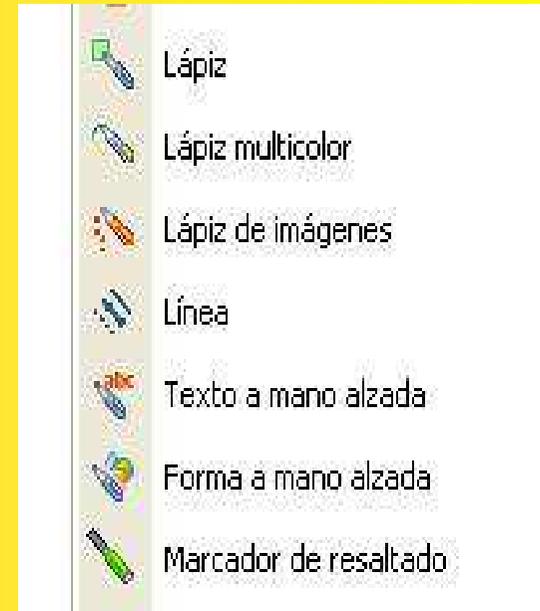
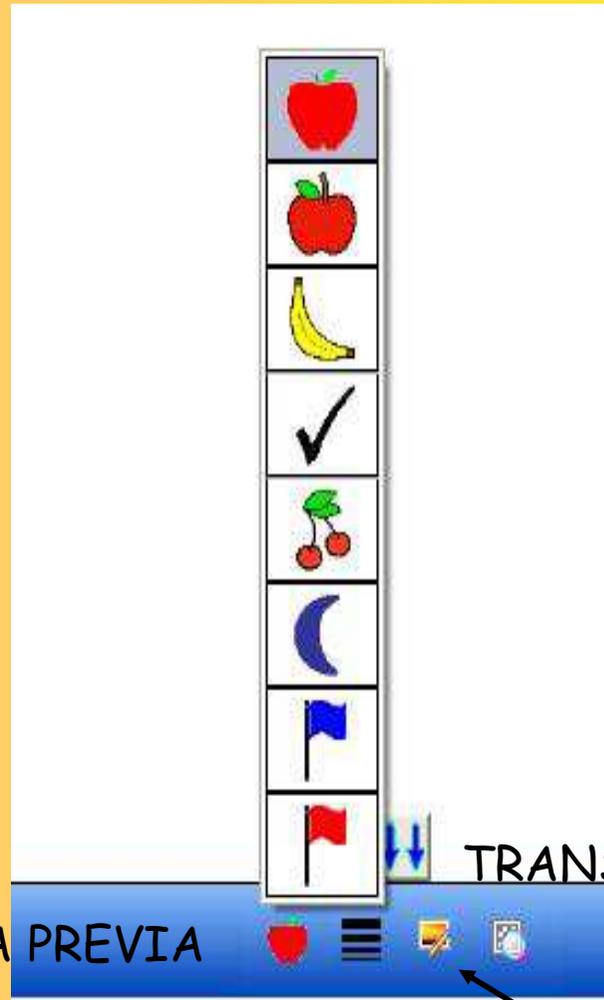


**LÁPIZ  
MULTICOLOR**



# HERRAMIENTAS DE INTERWRITE

LÁPIZ DE  
IMÁGENES



VISTA PREVIA

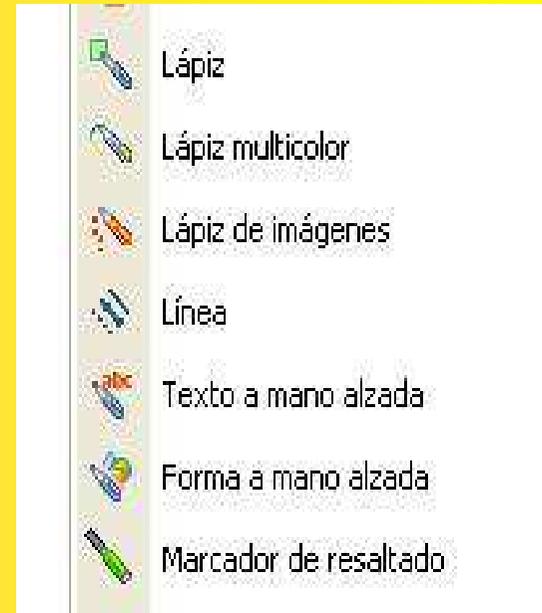
GROSOR

TRANSPARENCIA

INSERTAR  
NUEVA  
IMAGEN

# HERRAMIENTAS DE INTERWRITE

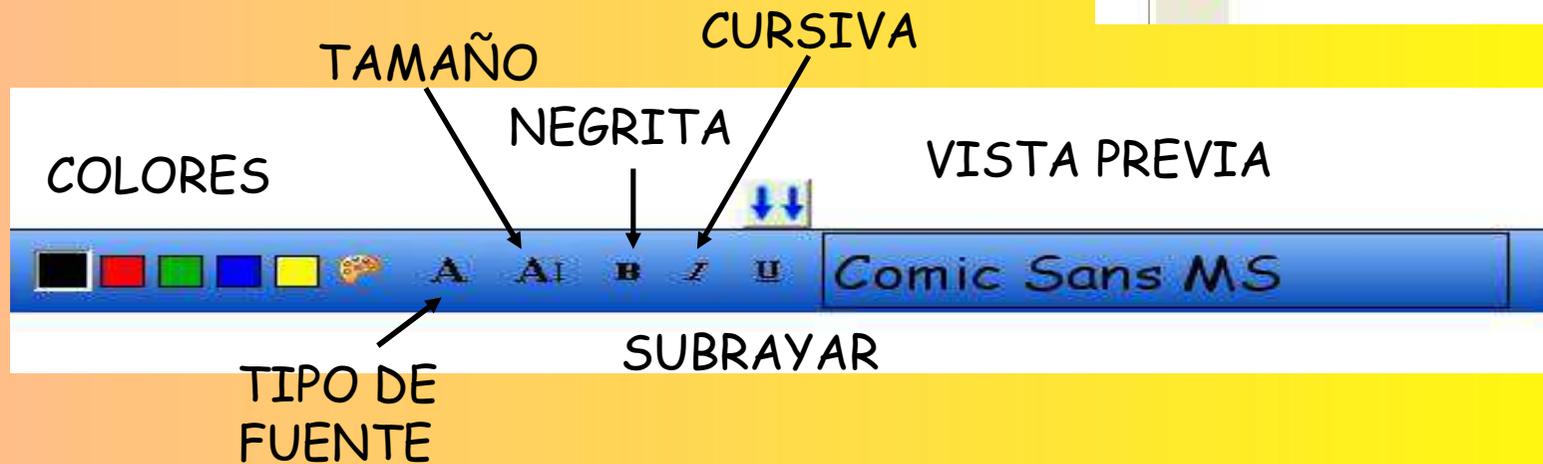
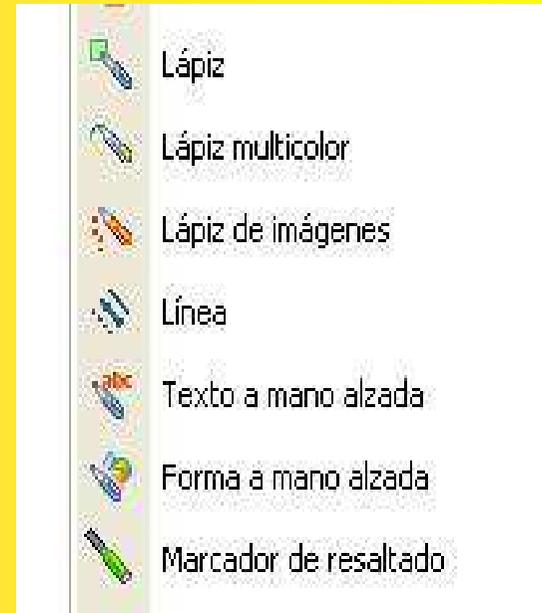
LÍNEA



# HERRAMIENTAS DE INTERWRITE



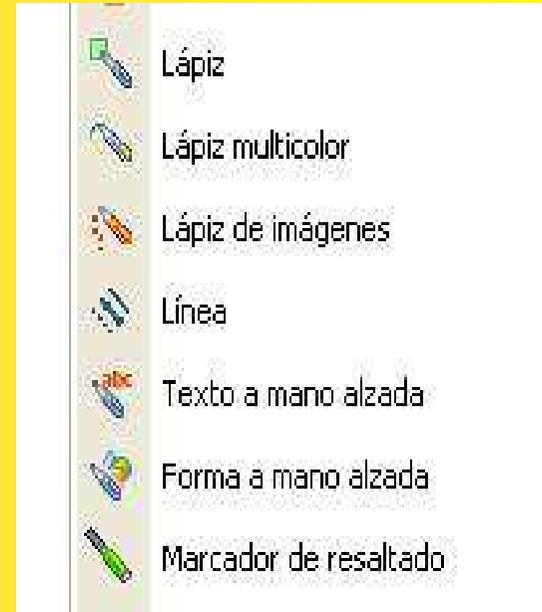
TEXTO A MANO  
ALZADA



# HERRAMIENTAS DE INTERWRITE



## FIGURAS GEOMÉTRICAS A MANO ALZADA



TRANSPARENCIA

TIPO DE LÍNEA

# HERRAMIENTAS DE INTERWRITE

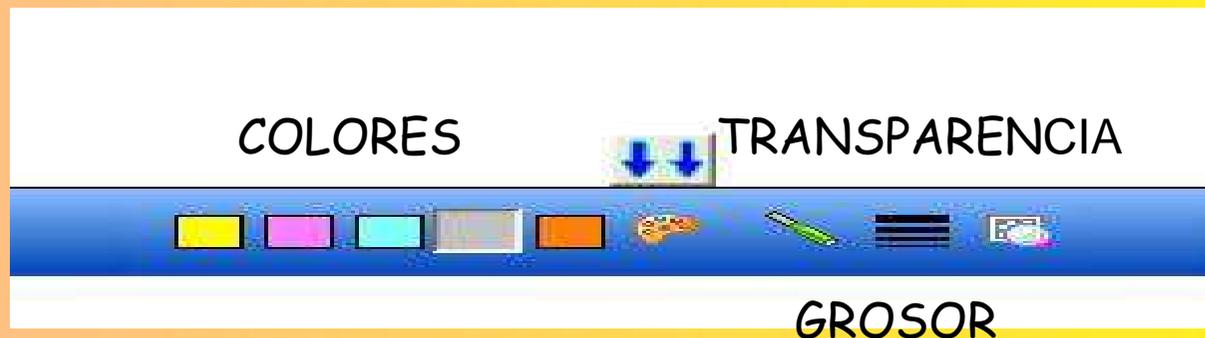


**ROTULADOR**

-  Lápiz
-  Lápiz multicolor
-  Lápiz de imágenes
-  Línea
-  Texto a mano alzada
-  Forma a mano alzada
-  Marcador de resaltado

COLORES

TRANSPARENCIA

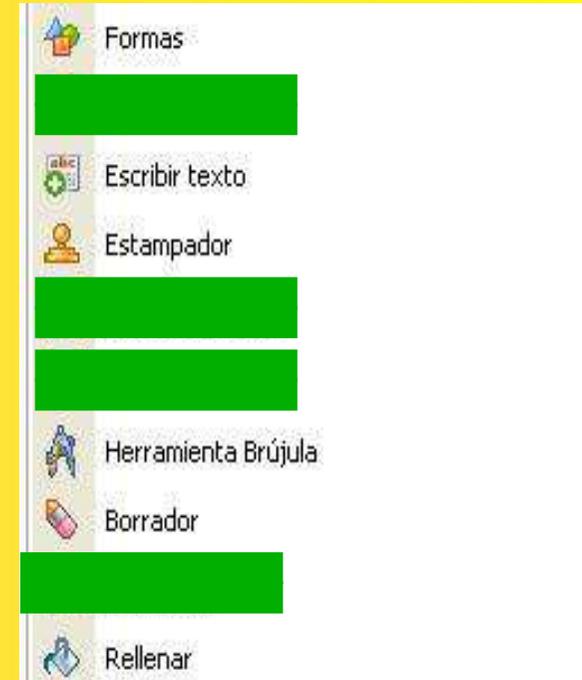
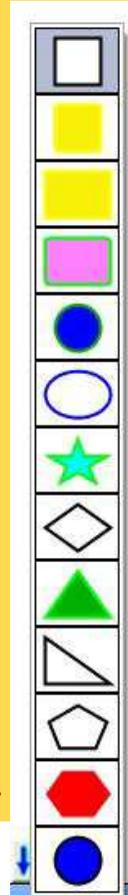


GROSOR

The image shows a software toolbar for the highlighter tool. It features a row of color swatches (yellow, pink, cyan, grey, orange) under the label 'COLORES'. To the right, there are two blue downward-pointing arrows under the label 'TRANSPARENCIA'. Further right, there is a palette icon, a green highlighter icon, a line thickness icon (three horizontal lines), and a small image icon. Below the toolbar, the label 'GROSOR' is positioned.

# HERRAMIENTAS DE INTERWRITE

FORMAS



TIPO DE GROSOR LÍNEA

SELECCIÓN DE FORMA



COLORES DE LA LÍNEA

TRANSPARENCIA

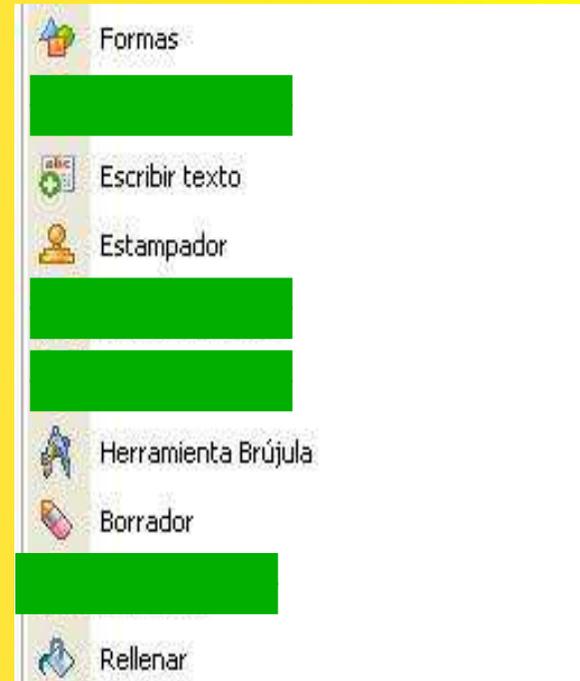
COLORES DEL RELLENO

# HERRAMIENTAS DE INTERWRITE



ESCRIBIR  
TEXTO

TECLADO EN  
PANTALLA



NEGRITA SUBRAYAR

COLORES

VISTA PREVIA



TIPO DE  
FUENTE TAMAÑO CURSIVA

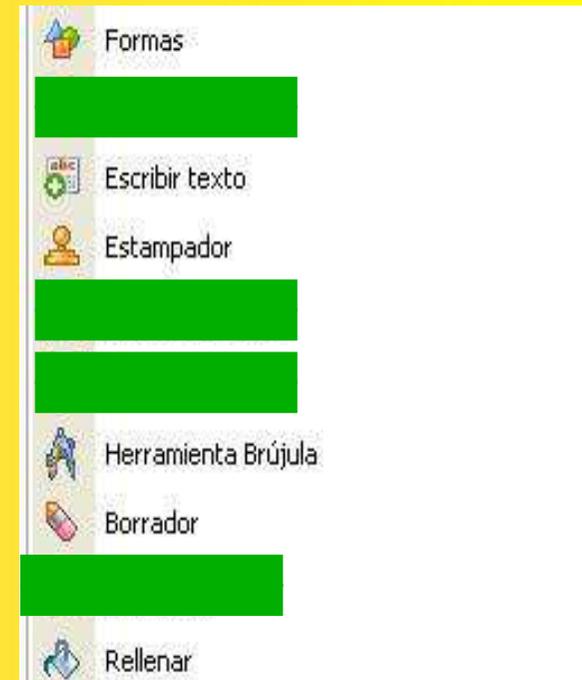
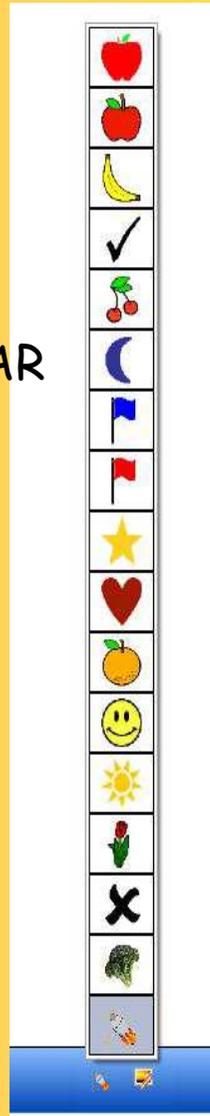
# HERRAMIENTAS DE INTERWRITE



ESTAMPADOR

INSERTAR  
NUEVA  
IMAGEN

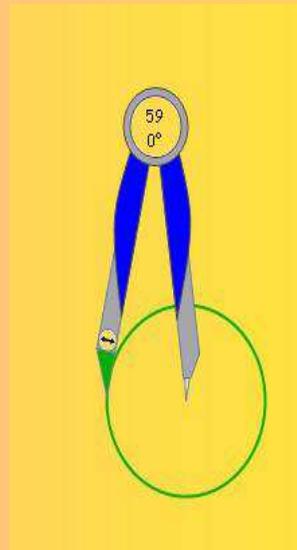
IMAGEN  
ACTUAL Y  
DESPLEGABLE



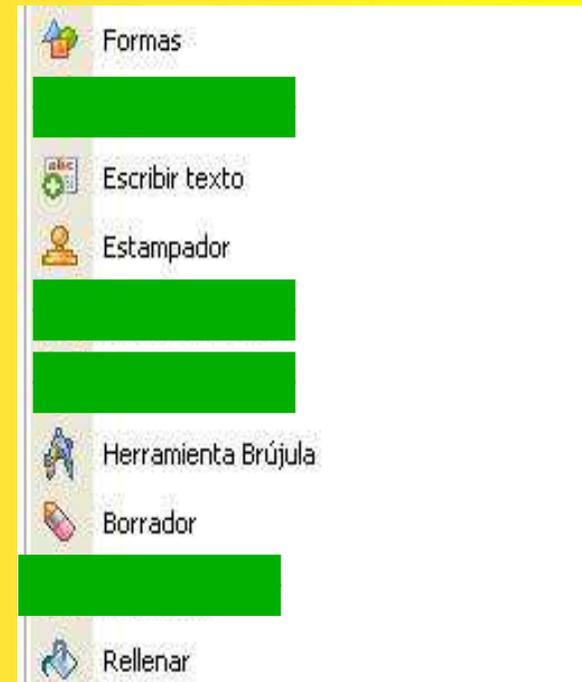
# HERRAMIENTAS DE INTERWRITE



BRÚJULA  
(COMPÁS)



PARA DIBUJAR  
PONEMOS EL  
PUNTERO EN EL  
COLOR

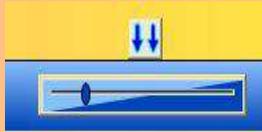


# HERRAMIENTAS DE INTERWRITE

## BORRADOR

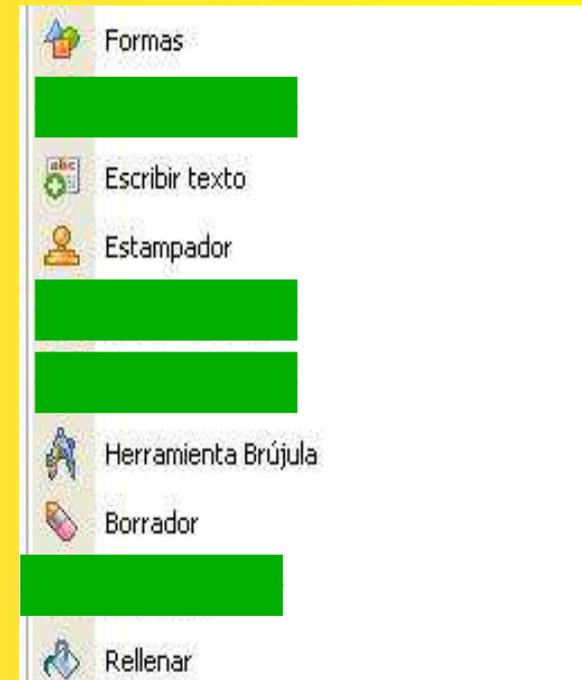
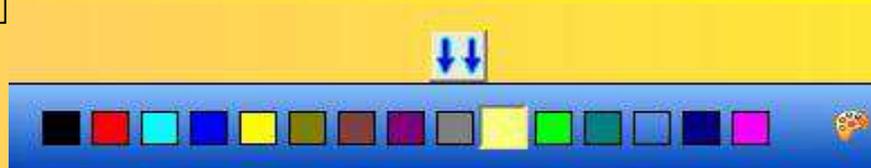


Modificamos el tamaño moviendo el cursor.



Nos permite rellenar de color los objetos o las páginas en blanco

## RELLENAR

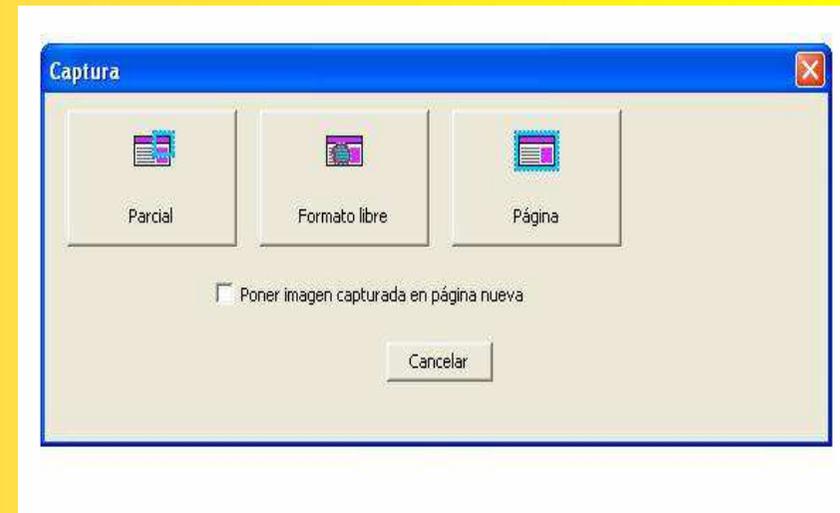


# HERRAMIENTAS DE INTERWRITE

## HERRAMIENTA DE CAPTURA

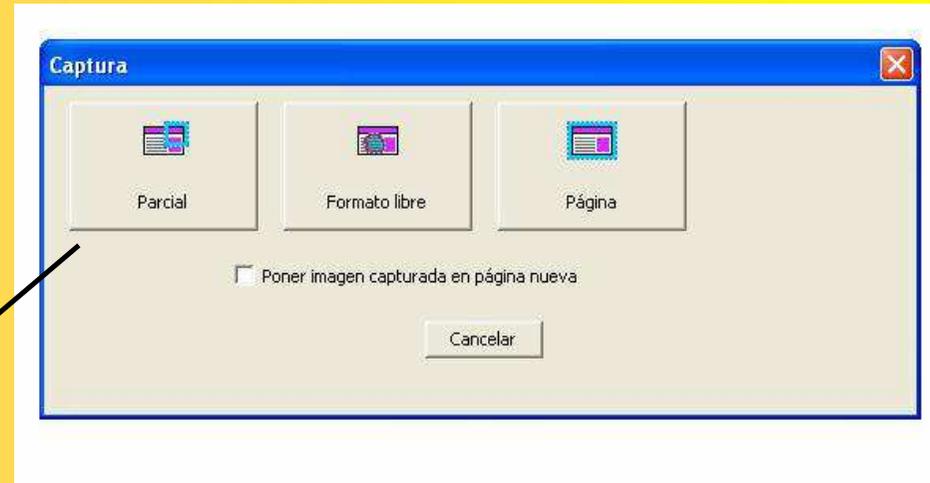


La herramienta de captura nos permite convertir en imagen lo que tenemos en la pantalla. La captura puede ser parcial, a mano alzada o de toda la página que tengamos abierta. Cuando abrimos esta herramienta nos da la opción de poner la imagen en una nueva página. La captura la podremos hacer de cualquier documento que tengamos.



# HERRAMIENTAS DE INTERWRITE

## HERRAMIENTA DE CAPTURA



La **captura parcial** nos permite seleccionar la zona que nos interesa haciendo un cuadro o rectángulo.

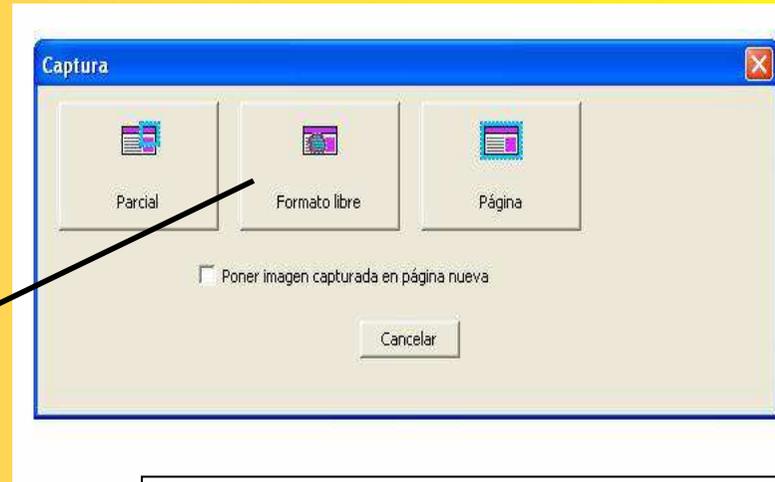


# HERRAMIENTAS DE INTERWRITE

## HERRAMIENTA DE CAPTURA



La captura en formato libre nos permite seleccionar una zona marcándola con el lápiz



Con la herramienta de transparencia, podemos conseguir que el fondo de la selección realizada no sea blanco, y sí el de la página donde la insertamos.

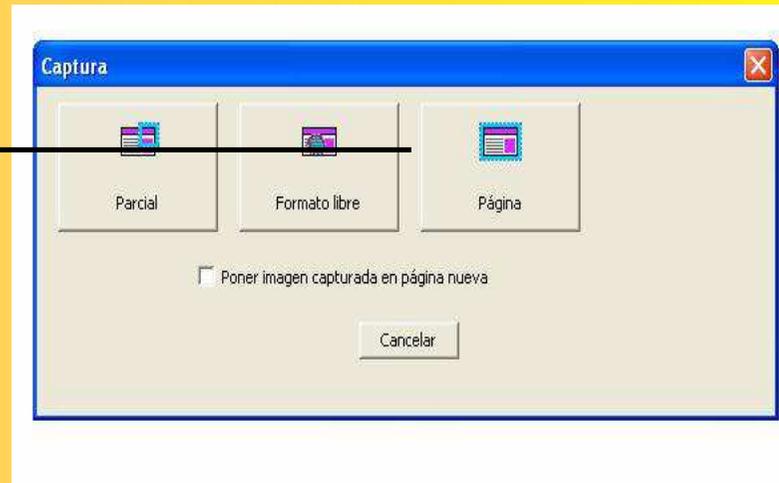


# HERRAMIENTAS DE INTERWRITE

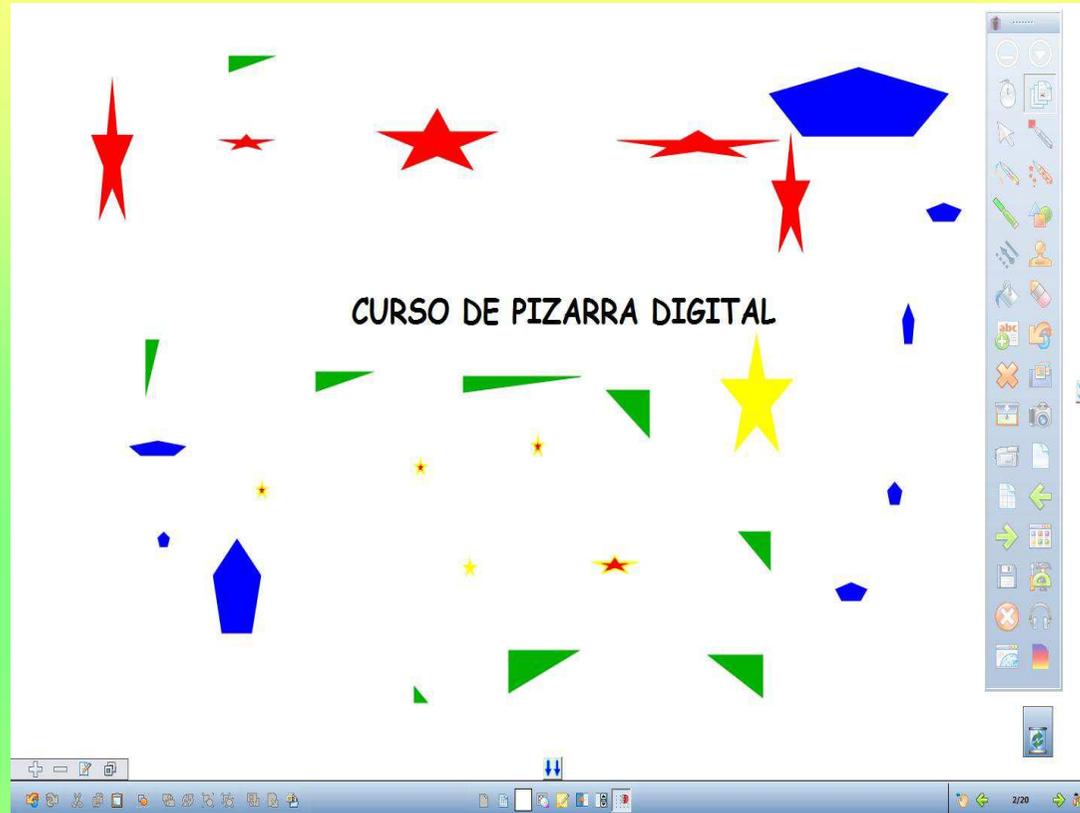
## HERRAMIENTA DE CAPTURA



La captura de la página nos inserta en una página nueva la imagen del archivo que tengamos abierto o del escritorio.







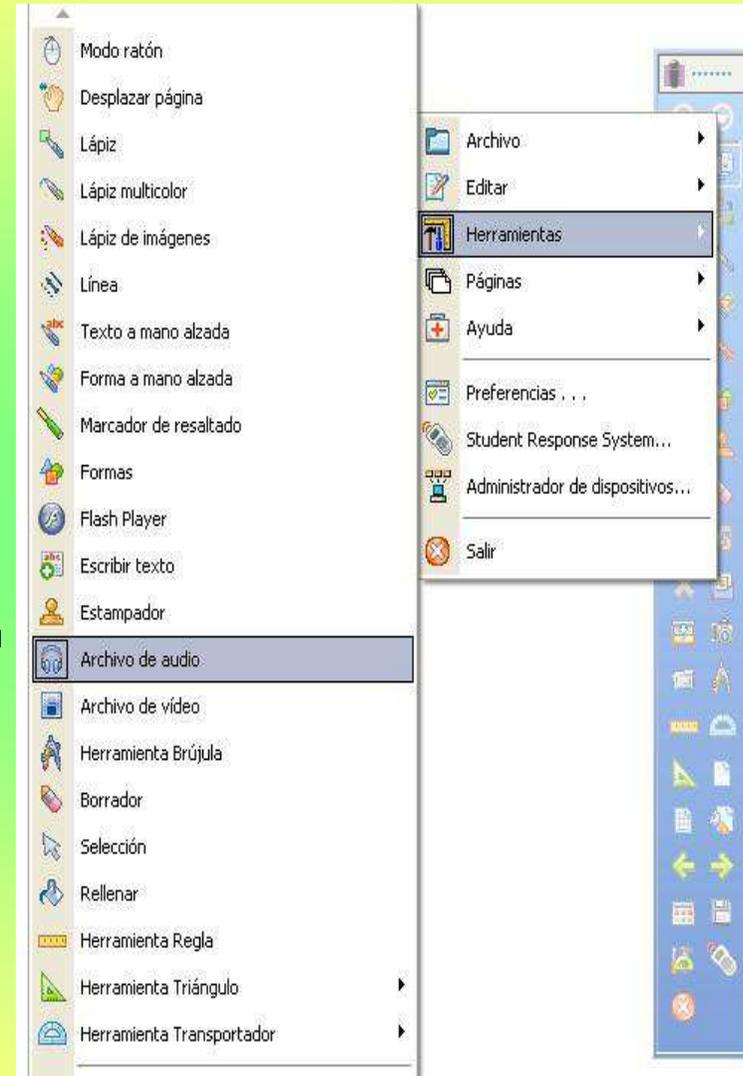
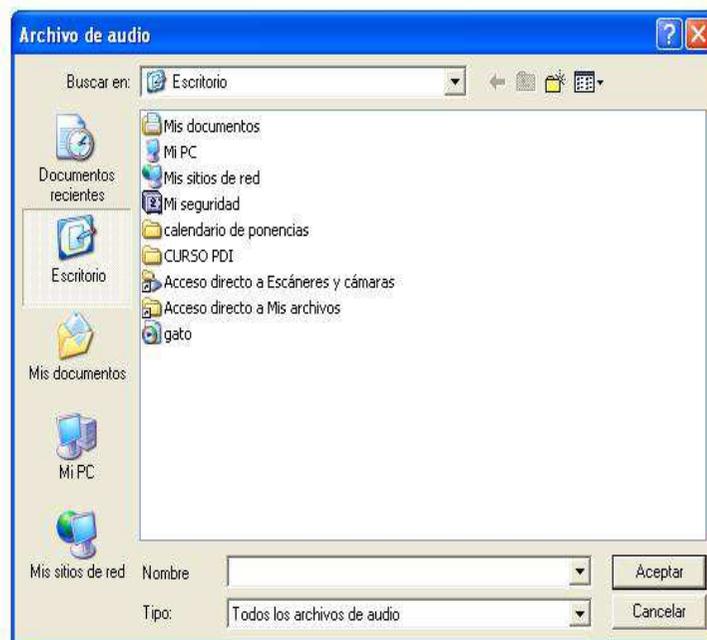
## CAPÍTULO 3: ELEMENTOS MULTIMEDIA

# ELEMENTOS MULTIMEDIA. INSERTAR ARCHIVOS DE SONIDO



Para insertar archivos de sonido dentro de una página, deberemos ir a herramientas, archivo de audio.

Podremos insertar archivos con extensión mp3 o wav.



## ELEMENTOS MULTIMEDIA. INSERTAR ARCHIVOS DE SONIDO



Cuando hayamos insertado un archivo de audio, aparecerá en nuestra página un reproductor de audio, con el que podemos iniciar la reproducción del sonido o pausarlo.

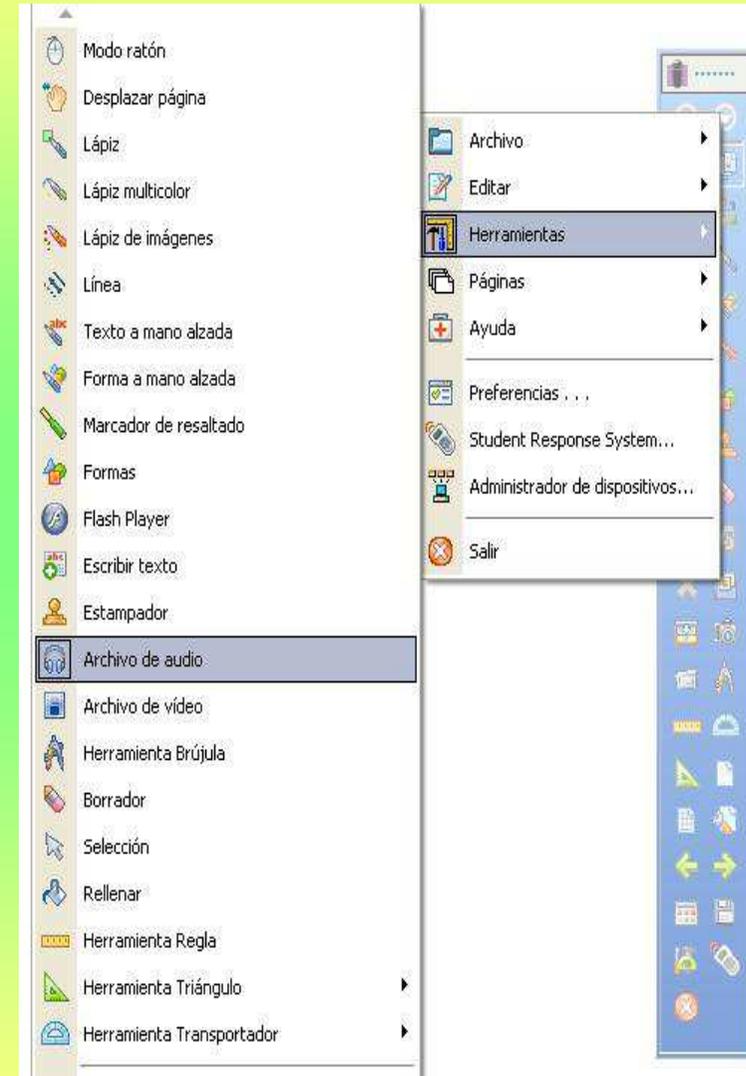
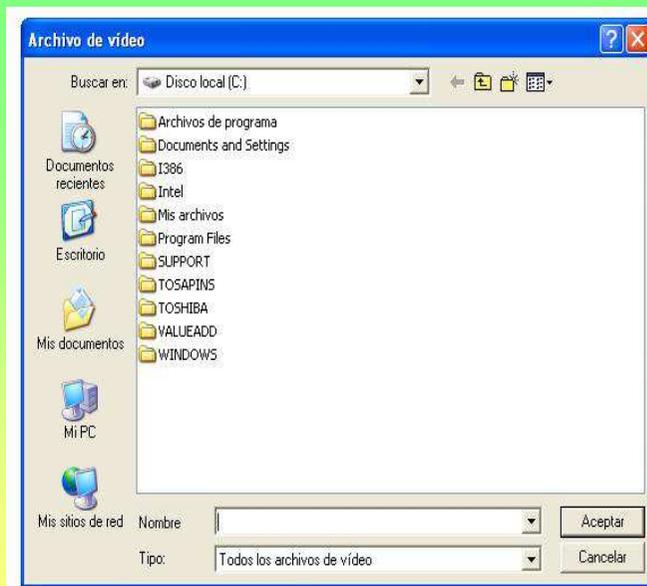


# ELEMENTOS MULTIMEDIA. INSERTAR ARCHIVOS DE VIDEO



Para insertar archivos de sonido dentro de una página, deberemos ir a herramientas, archivo de video.

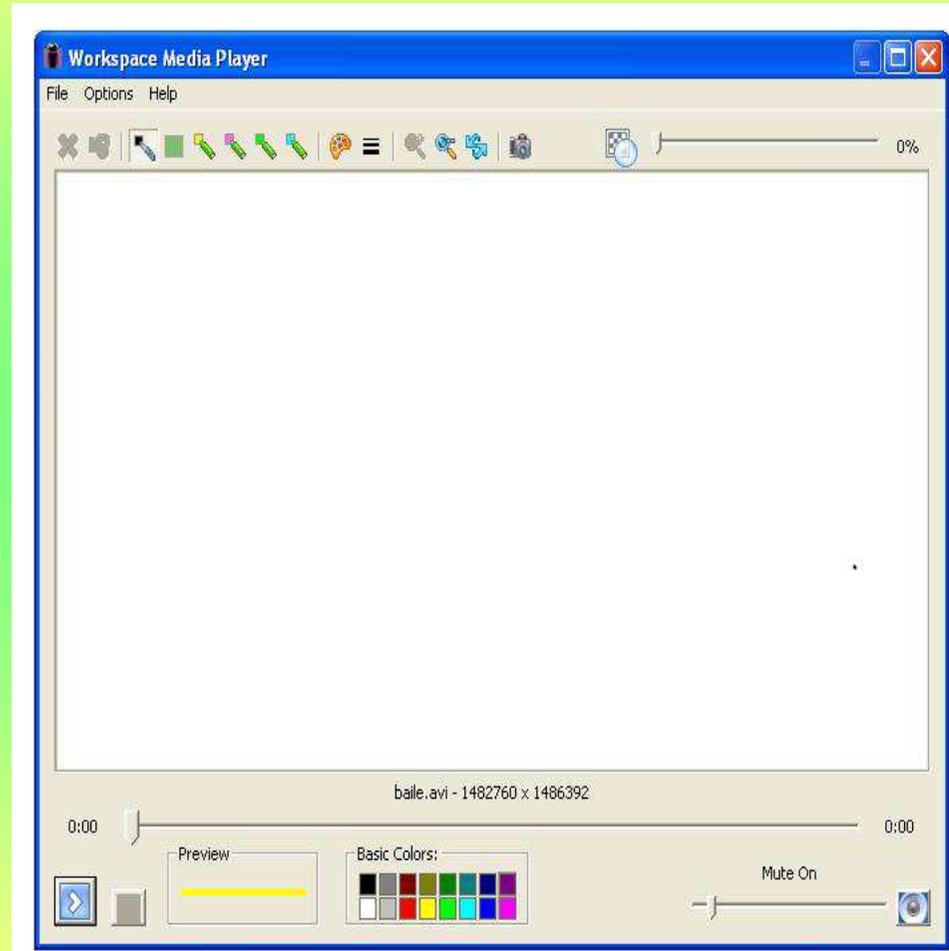
Solamente podremos insertar archivos con la extensión avi.



# ELEMENTOS MULTIMEDIA. INSERTAR ARCHIVOS DE VIDEO



Cuando hayamos insertado un archivo de video, aparecerá en nuestra página una **ventana** desde la que podremos lanzar el reproductor de video, con el que podemos iniciar la reproducción del video, escribir sobre él o pausarlo.

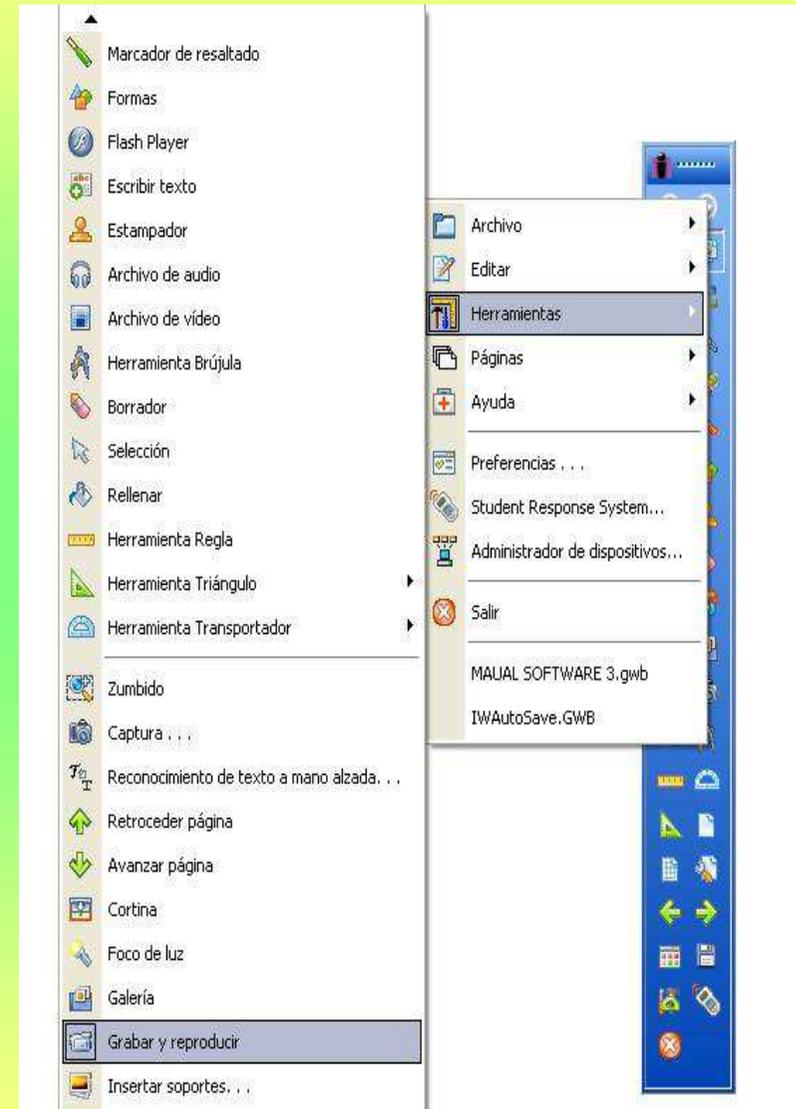


# ELEMENTOS MULTIMEDIA. HACER UN VIDEO



Podremos realizar la grabación de un video abriendo la herramienta de grabar y reproducir.

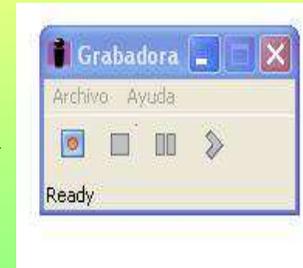
Esta herramienta la podremos utilizar en una página del software, sobre el escritorio u otro software.



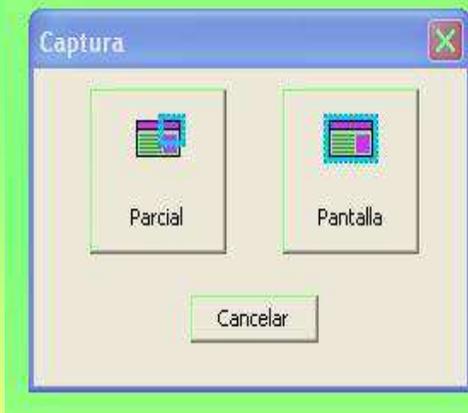
## ELEMENTOS MULTIMEDIA. HACER UN VIDEO



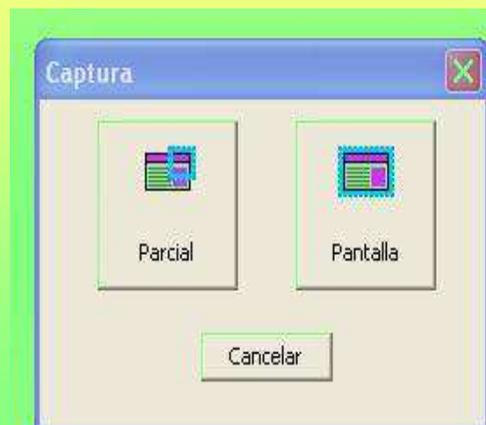
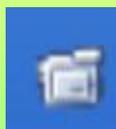
Cuando abrimos esta herramienta, se lanza esta ventana para poder iniciar la grabación.



Una vez que pulsamos sobre el botón de inicio de la grabación, se nos abre una nueva ventana que nos permite configurar si queremos grabar toda la pantalla o solo una zona.



## ELEMENTOS MULTIMEDIA. HACER UN VIDEO

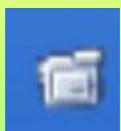


Si pulsamos sobre el botón de pantalla, inicia la grabación directamente. Si pulsamos el botón de captura parcial, aparecerá una herramienta de selección que nos permitirá establecer la zona que queremos grabar. Una vez que hayamos establecido esta zona, comenzará la grabación.

Podremos pausar la grabación o bien terminarla.

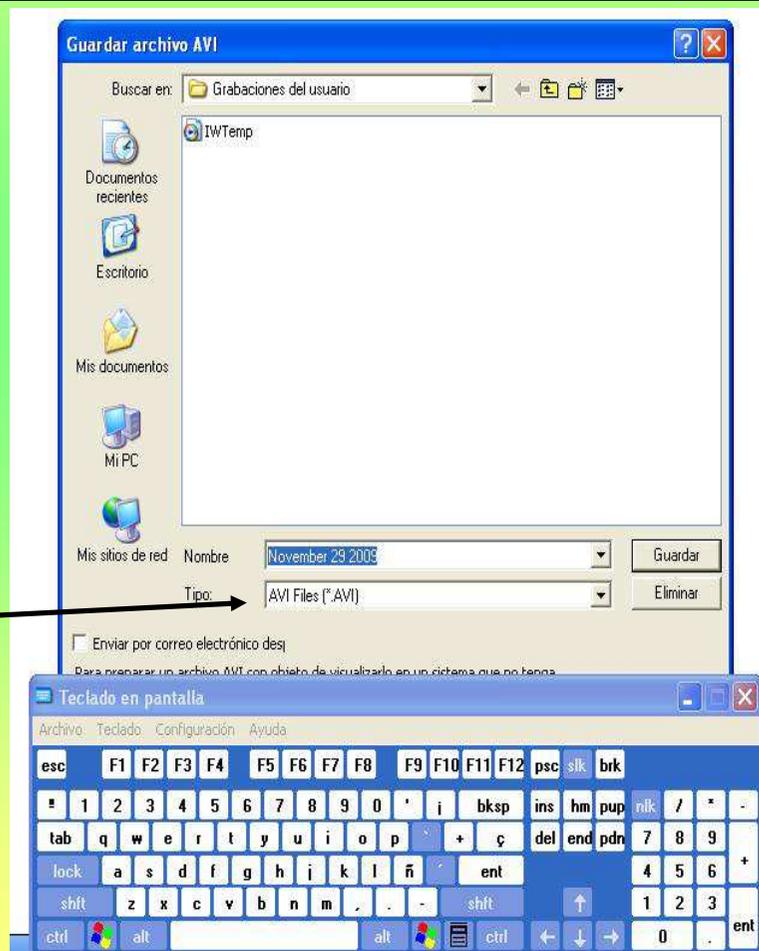


## ELEMENTOS MULTIMEDIA. HACER UN VIDEO



Cuando finalicemos la grabación del video, se abrirá una ventana que nos permitirá poner el nombre a nuestro video y configurar donde queremos guardarlo.

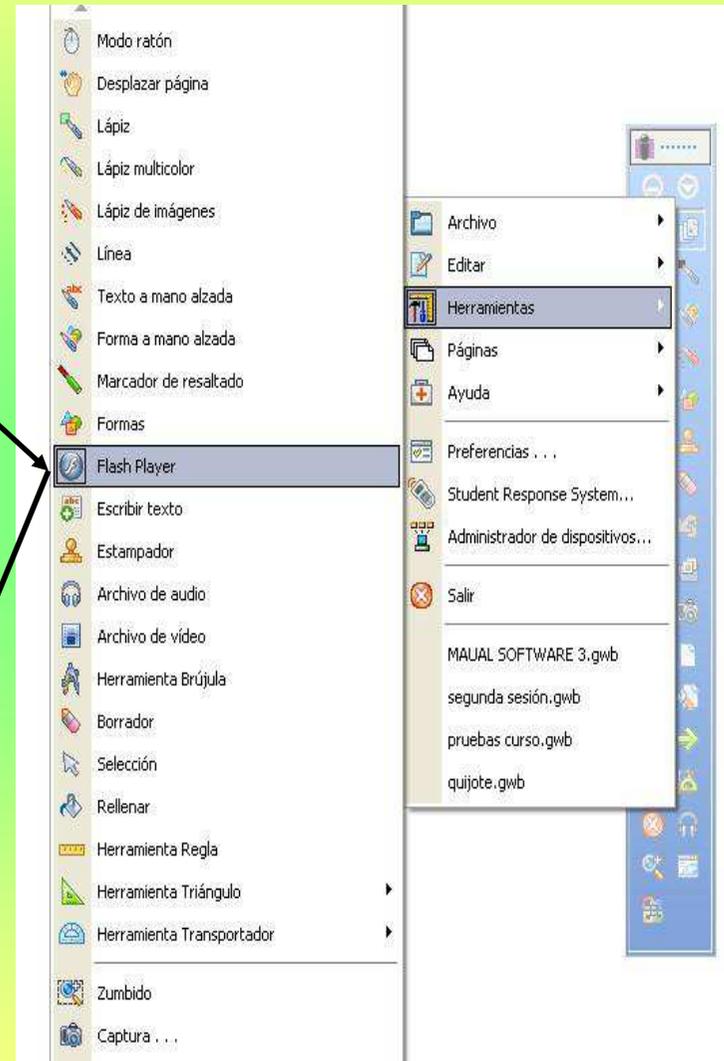
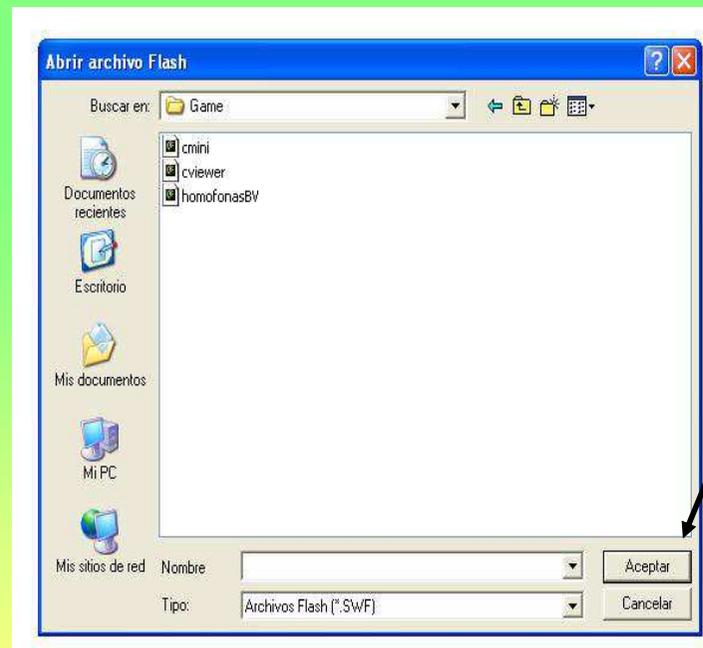
El video se guardará con extensión **avi**.



# ELEMENTOS MULTIMEDIA. INSERTAR ARCHIVOS FLASH



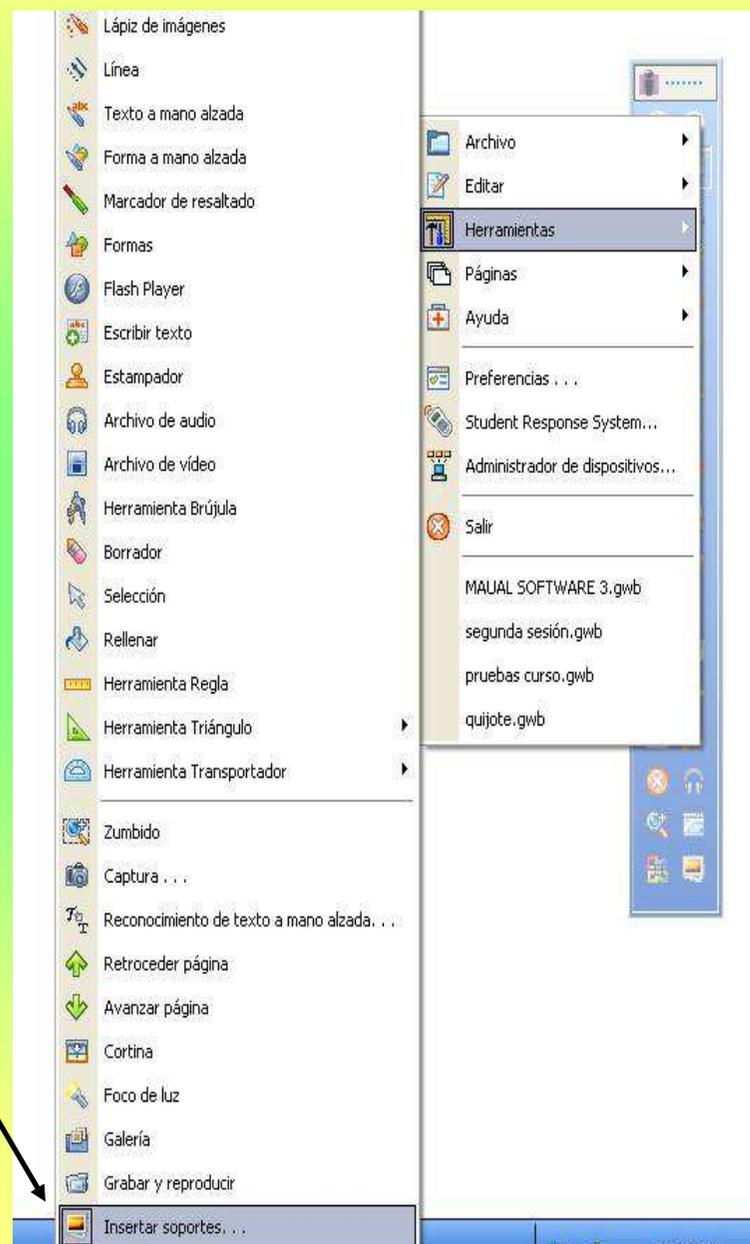
Podremos insertar dentro de una página archivos flash, extensión .swf. Dentro de la galería hay una pequeña muestra de archivos flash.



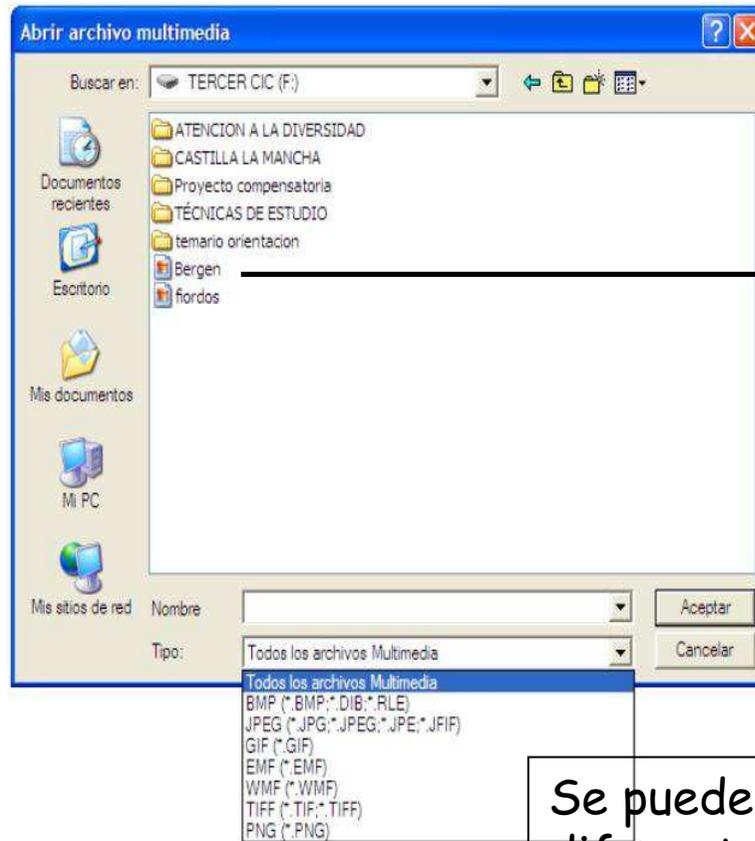
# ELEMENTOS MULTIMEDIA. INSERTAR IMÁGENES



Se pueden insertar imágenes en una página de diferentes modos: bien a través de la herramienta de captura, a través de la galería del programa, o insertando una imagen directamente. Para insertar una imagen vamos a utilizar la herramienta de insertar soportes.



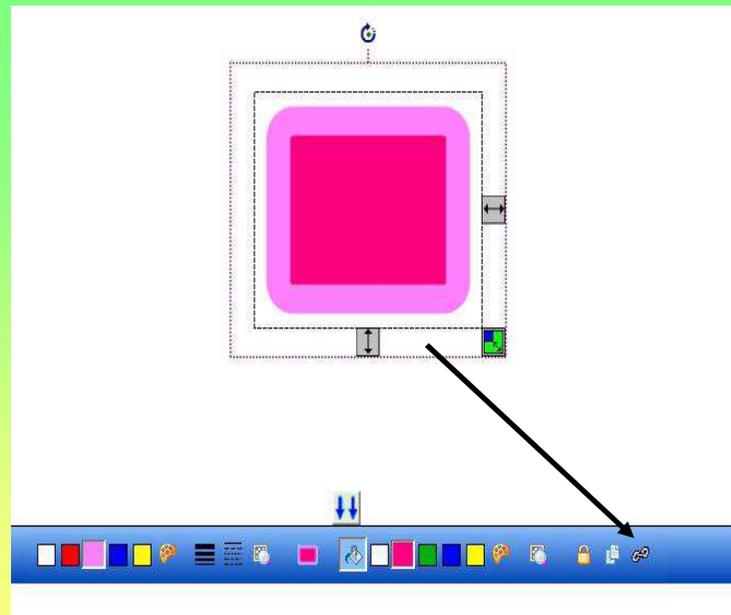
# ELEMENTOS MULTIMEDIA. INSERTAR IMÁGENES



Se pueden insertar diferentes formatos de imágenes.

## ELEMENTOS MULTIMEDIA. INSERTAR VÍNCULOS

Para poder insertar vínculos debemos de tener un objeto, imagen, texto, etc. al cual poder asociar el vínculo. Esta herramienta la vamos a tener disponible tanto en la barra de herramientas, como disponible una vez que seleccionemos el objeto o la imagen en la barra inferior con forma de cadena. Se pueden insertar vínculos a diferentes archivos que tengamos en nuestro ordenador: sonidos, videos, etc. o bien a direcciones de internet.

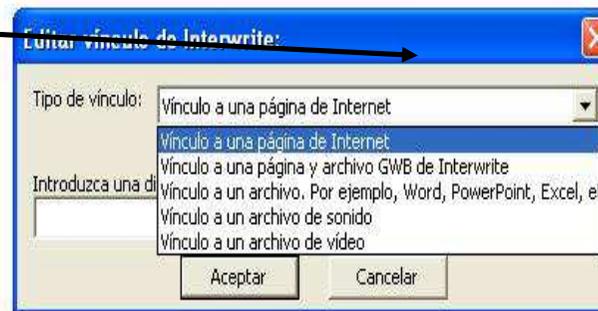
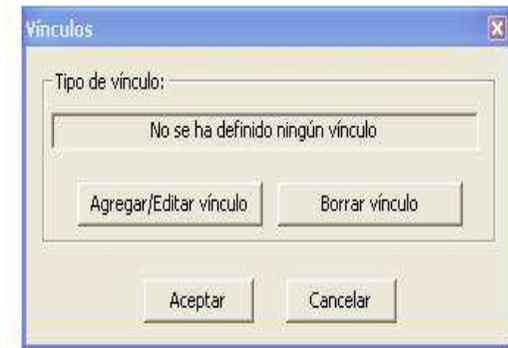
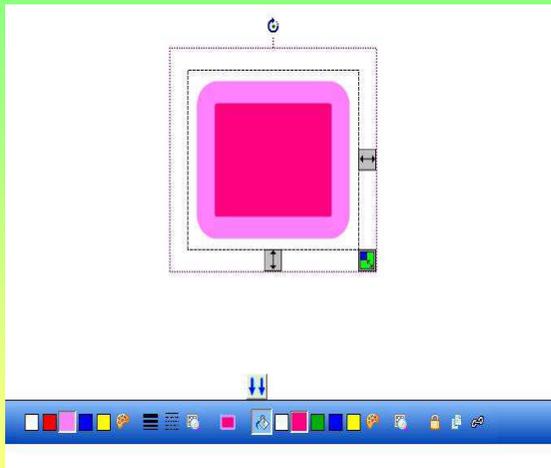


# ELEMENTOS MULTIMEDIA. INSERTAR VÍNCULOS



Una vez que hayamos seleccionado la herramienta de vínculo se nos abrirá esta ventana.

Podremos agregar un vínculo, pudiendo elegir entre todos estos tipos.

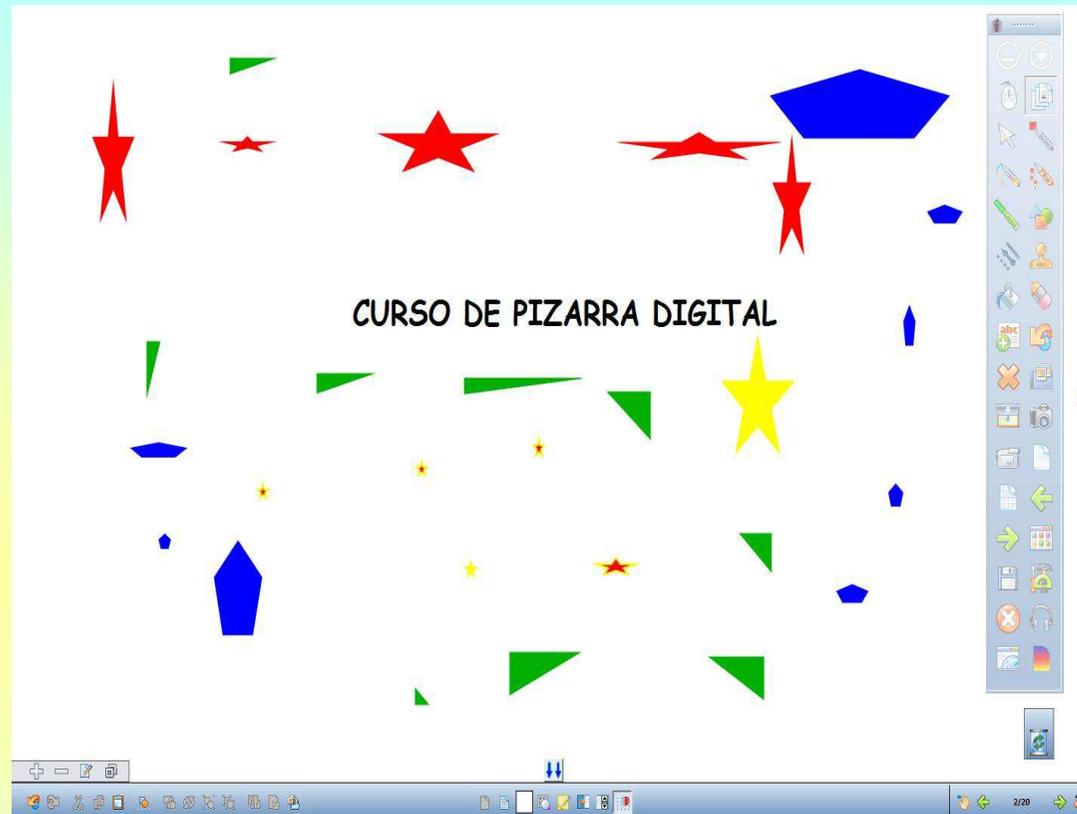


## ELEMENTOS MULTIMEDIA. INSERTAR VÍNCULOS



Hay que tener en cuenta que los vínculos a archivos que tengamos en nuestro ordenador, cuando guardemos el archivo y lo abramos en otro ordenador, no van a estar disponibles, aunque llevemos esos archivos dentro de una misma carpeta junto al archivo de interwrite.

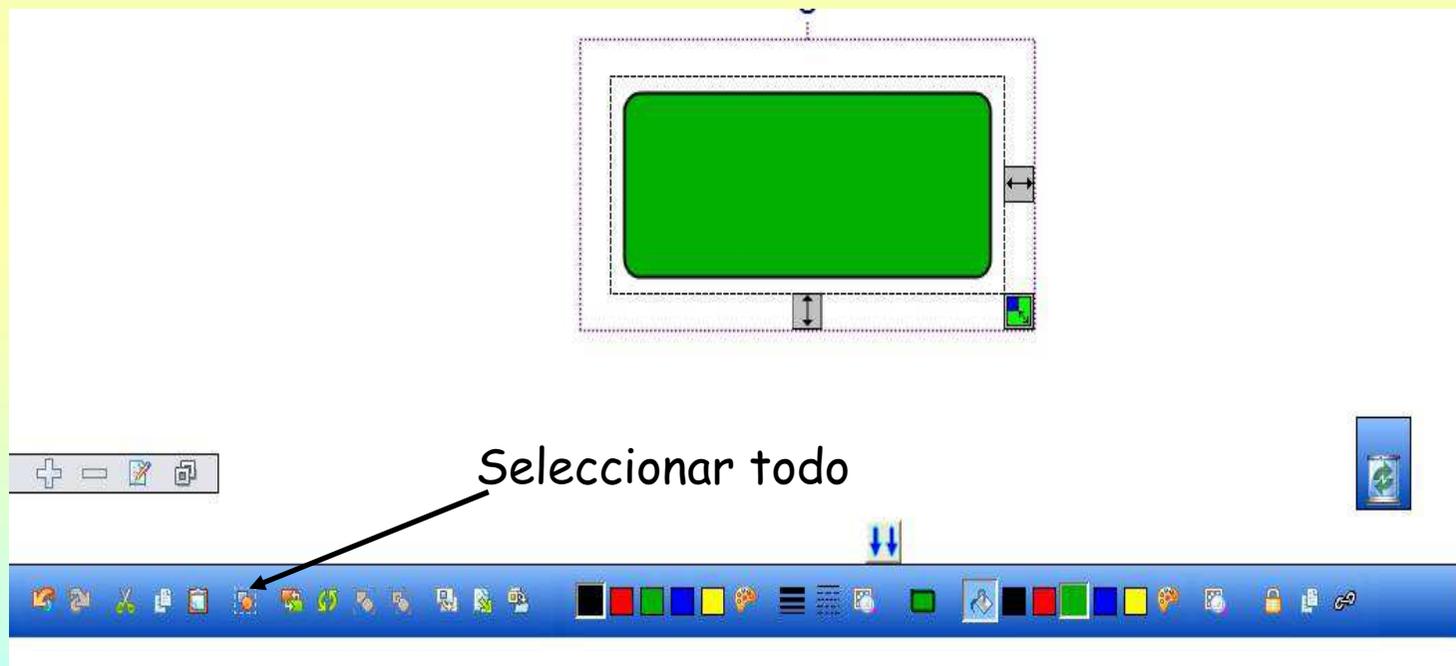
Solo permanecerán de forma invariable los vínculos que establezcamos a direcciones de páginas de internet.



## **CAPÍTULO 4: PROPIEDADES DE LOS OBJETOS Y TRABAJO CON LAS CAPAS**

## PROPIEDADES DE LOS OBJETOS

Una vez que hemos insertado un objeto en una página de interwrite, podremos seleccionarlo con la herramienta de selección.



## PROPIEDADES DE LOS OBJETOS

Una vez que hemos seleccionado un objeto, se activan las siguientes herramientas; ordenar las entidades seleccionadas, , rotar los objetos seleccionados, , agrupar y desagrupar varios objetos, , enviarlo al fondo, , exportar como archivo de imagen,  o agregarlo a la galería de contenidos. 

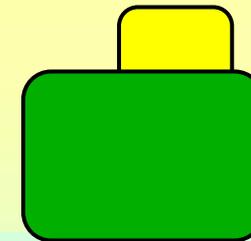
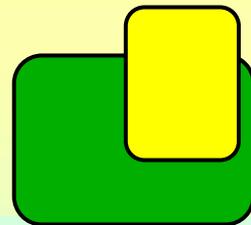


# PROPIEDADES DE LOS OBJETOS



## ORDENAR LAS ENTIDADES SELECCIONADAS

Una vez hemos seleccionado un objeto, con la herramienta de ordenar las entidades seleccionadas, podremos mandar el objeto al fondo, al frente, adelante o atrás, pudiendo superponer diferentes objetos.

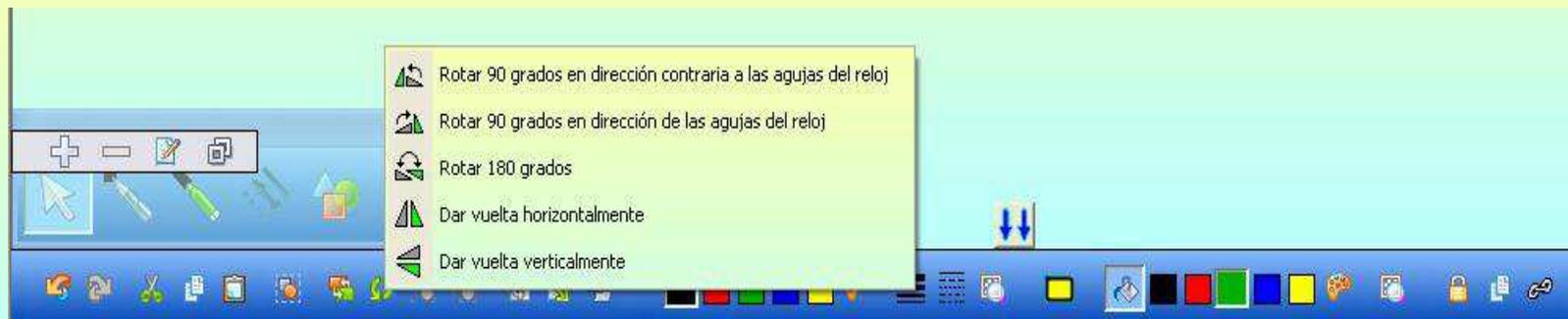


## PROPIEDADES DE LOS OBJETOS



### ROTAR LOS OBJETOS SELECCIONADOS

Una vez hemos seleccionado un objeto, con la herramienta de rotar los objetos nos permite rotar  $90^\circ$  en sentido horario o antihorario, rotar  $180^\circ$ , dar vueltas horizontalmente o verticalmente.

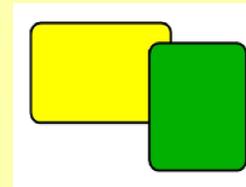


# PROPIEDADES DE LOS OBJETOS



## AGRUPAR Y DESAGRUPAR OBJETOS

Cuando tenemos varios objetos, una vez seleccionados, podremos agruparlos para que se comporten como uno solo objeto. Una vez estén agrupados podremos desagruparlos si lo necesitamos.



## PROPIEDADES DE LOS OBJETOS



### ENVIAR AL FONDO

Una vez hemos tenemos un objeto o imagen, una vez seleccionado, lo podremos fijar en el fondo con esta herramienta. Esta acción nos permite superponer otros objetos encima.

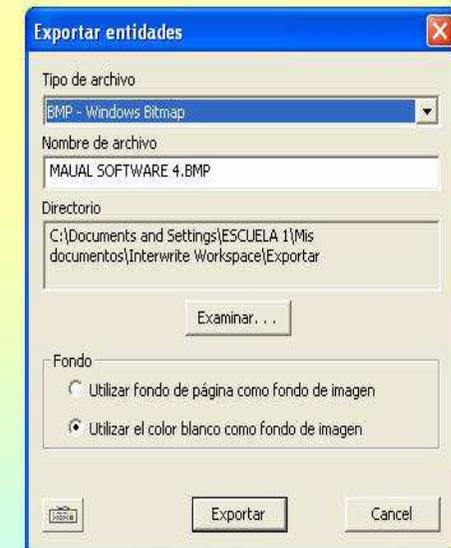


# PROPIEDADES DE LOS OBJETOS



## EXPORTAR ENTIDADES

Una vez hemos seleccionado el objeto lo podremos exportar como imagen a diferentes formatos.

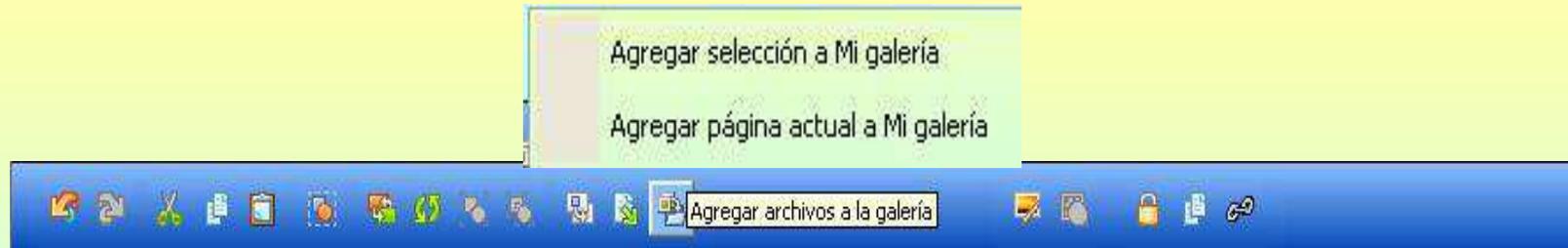


## PROPIEDADES DE LOS OBJETOS



### AGREGAR OBJETO A LA GALERÍA

Podremos agregar a la galería los objetos que seleccionemos con esta herramienta.



# PROPIEDADES DE LOS OBJETOS



## BLOQUEAR LA POSICIÓN DE LOS OBJETOS

Podremos bloquear la posición de los objetos y de esta forma superponer más objetos, sin modificar su posición en la página.



# PROPIEDADES DE LOS OBJETOS



## COPIADORA

Con la copiadora, una vez seleccionado el objeto, podremos duplicar de forma indefinida un objeto simplemente clicando sobre él.



## TRABAJO CON LAS CAPAS EN UNA MISMA PÁGINA



En una misma página vamos a poder insertar hasta 6 capas. Estas capas las podremos activar para trabajar sobre ellas, o bien, para que se ejecuten los archivos que hemos insertado (sonidos, videos, objetos flash, texto, dibujos, etc.). También podremos editar el nombre de cada una de las capas.



