

CMAPTOOLS

INICI

1. Comencem fent clic a la icona:



O anem al menú inici, programes i busquem:



2. Un cop a dins trobem dues pantalles:



3. Des d'aquesta pantalla podem organitzar la feina. A l'esquerra hi trobem 4 botons:



Recursos i mapes que estan en local

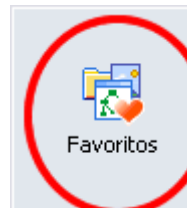
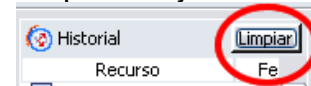


Mapes que es troben penjats al servidor de CMapTools



Historial de llocs visitats o s'han editat.

Es pot netejar:



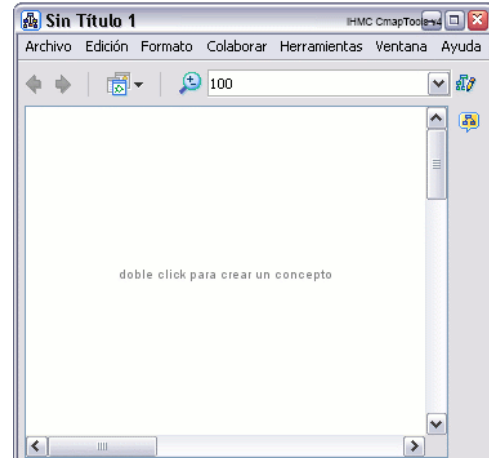
Per a tenir accés als que més ens agraden de forma ràpida.

CREACIÓ D'UN CMAP

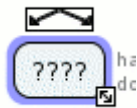


1. Anirem al menú Archivo i farem clic a: Nuevo Cmap o farem servir les tecles Ctrl+N.

Sortirà una pantalla semblant a la imatge del costat.



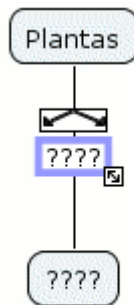
2. Fent un doble clic damunt la zona en blanc ens sortirà la imatge següent:



Estirant les fletxes crearem altres CONCEPTES amb els corresponents enllaços.

Quan el tenim marcat escrivint directament el text del concepte o de l'enllaç substitueix els interrogants.

3. Això és un CONCEPTE.

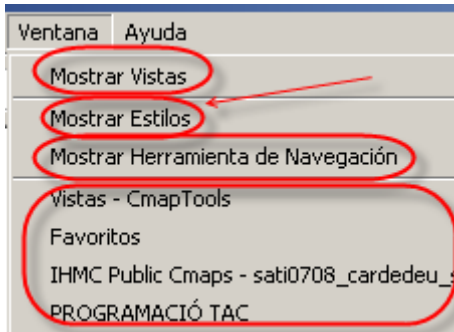


El rectangle és un NEXE.

4. Si no volem nexes, es pot enganyar el programa amagant-los a sota del concepte:



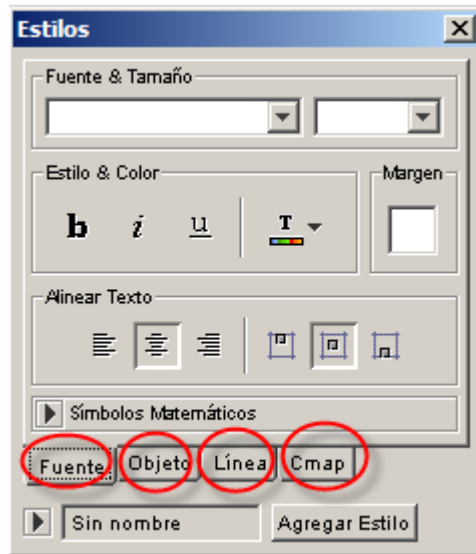
FINESTRA ESTILOS



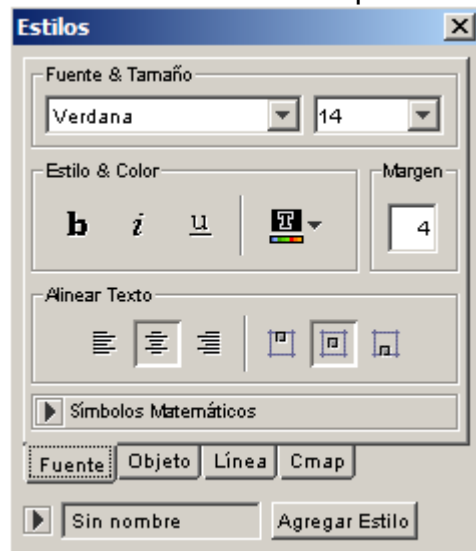
En general quan editem un Cmap s'obre la finestra d'estils. L'opció del menú Ventana, dona opció a activar diferents finestres que, en un moment donat, es poden tancar per a treballar millor.

Així des de la pestanya Fuente podem triar:

- 1.el tipus de font
- 2.la grandària
- 3.l'estil, el color
- 4.el tipus de marge (espai entre lletra i línea de l'objecte)
- 5.l'alineació
- 6.l'alineació dins de l'objecte
- 7.també tenim un menú especial per als signes matemàtics.



La finestra Estilos és on nosaltres podem definir les característiques de tots els elements del mapa conceptual.



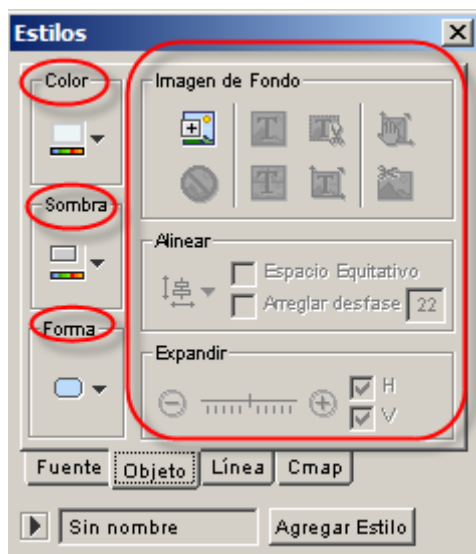
A tot objecte se li pot definir:

El color del fons

Color de l'ombra

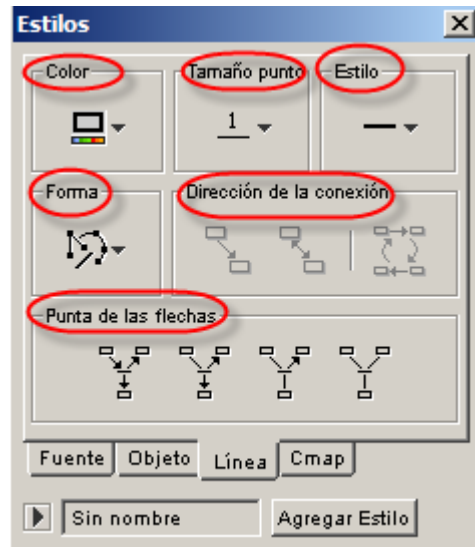
La forma

Si s'activa una imatge com a fons s'activaran les altres opcions: alineació, expansió,...



Podem fer el mateix amb la línia.
Es pot definir:

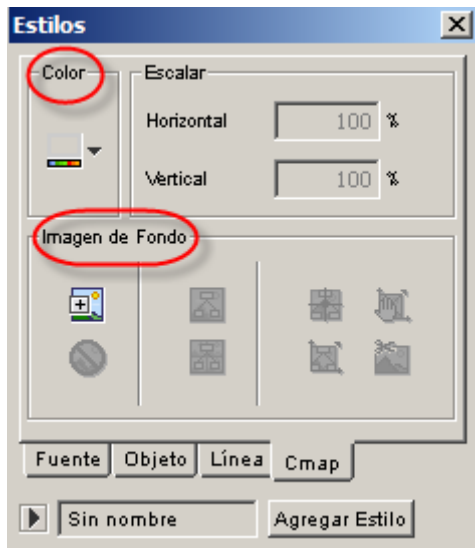
1. el color
2. el tamany del punt
3. l'estil de la línia
4. la forma
5. la direcció de la connexió
6. la punta de les fletxes



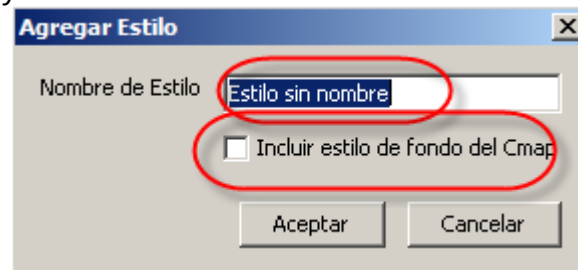
De la pàgina del mapa conceptual es pot definir:

1. el color del fons
2. i/o la imatge del fons

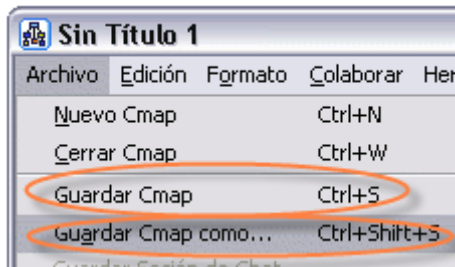
si hi tenim una imatge es pot engrandir, moure, centrar, escalar, ... o treure.



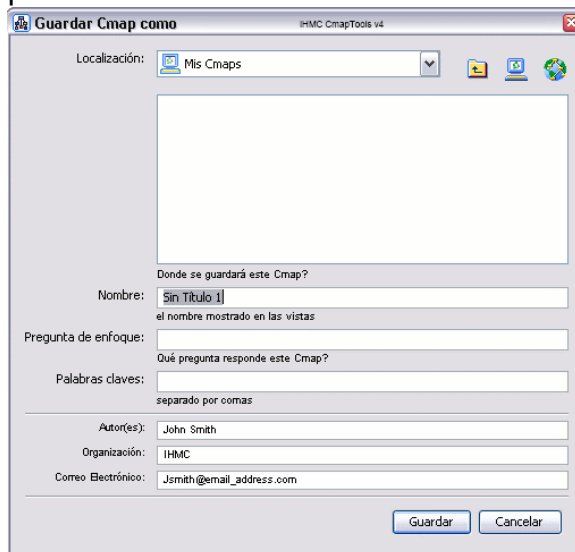
El conjunt de totes les pestanyes seria un estil. Si aquest s'ha de repetir altres vegades convé guardar-lo. Premem el botó Agregar estilo que hi ha a sota haurem de posar un no i dir-li si hi volem incloure l'estil del fons del Cmap definit en la pestanya del mateix nom.



GUARDAR / OBRIR UN CMAP



1. Guardar: Tenim les típiques opcions. El primer cop sempre sortirà aquesta pantalla:



Omplirem el nom com a mínim.

2. Un cop guardat ens sortirà a Vistas:



Des de Vistas es pot fer un doble clic al Cmap i s'obrirà.

RECURSOS

1. Es poden afegir recursos a la finestra VISTA o directament a la finestra de TREBALL.

La forma més senzilla es trobar el recurs i l'arrastrarem fins la finestra que es vulgui.

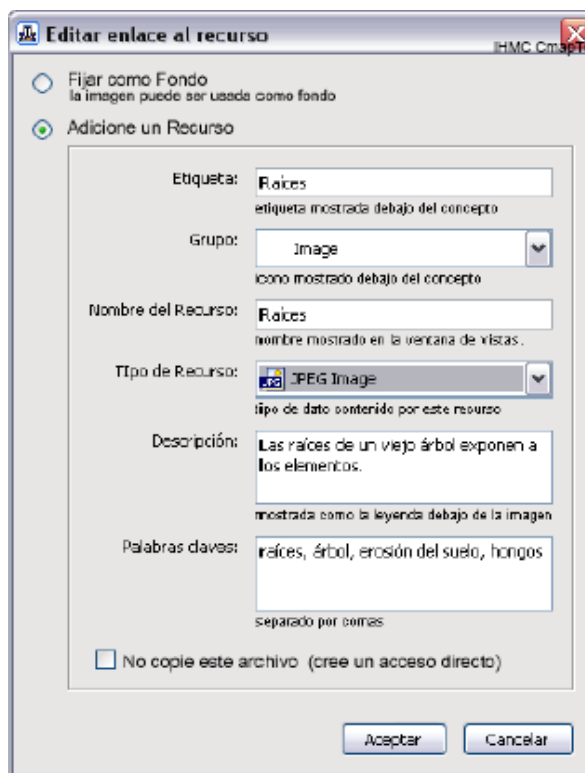
S'obrirà una finestra que ens deixarà definir el tipus de recurs.

Mireu la imatge de la dreta.

Si el recurs s'enganxa a la finestra de TREBALL un cop definides les característiques es farà una còpia a la carpeta VISTA.

És important tenir una bona organització en carpetes dels recursos i les pàgines CMAP a la finestra VISTA.

És important definir bé el tipus de recurs ja que això permetrà obrir-lo des del Cmap o des d'internet si es crea una pàgina web del mapa conceptual.



2. Els recursos es poden assignar a CONCEPTES o ENLLAÇOS.

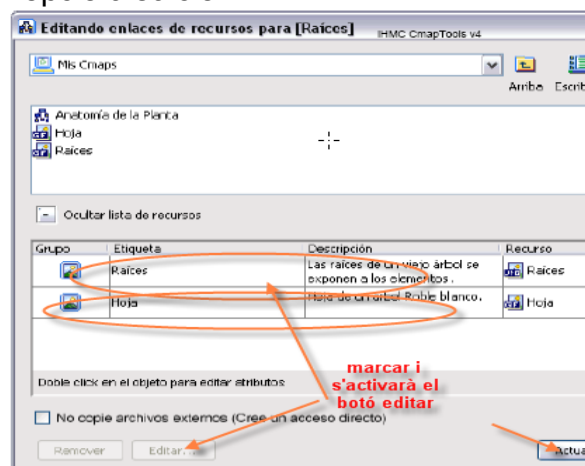


Mireu que s'afegeix una icona segons el tipus de recurs. Quan dins d'un concepte o node s'afegeix més d'un recurs igual ens ensenyarà el llistat de tots els recursos.

Si són diferents tenen icones diferents.

Per a esborrar un recurs, si aquest està sol marcarem i premem SUPR. Si n'hi ha més d'un caldrà fer l'opció que s'explica a la figura de la dreta. Un cop marcat hem de prémer el botó REMOVE.

3. Si volem rectificar la definició o les característiques del recurs, caldrà posar-se damunt i amb el botó dret fer servir l'opció d'edició.

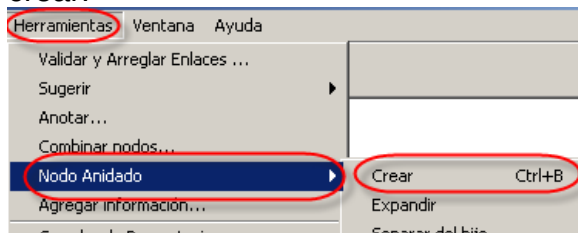


Marcarem el recurs, farem clic a Editar, farem les rectificacions que calguin, tancarem la finestra i hauré de prémer el botó ACTUALIZAR.

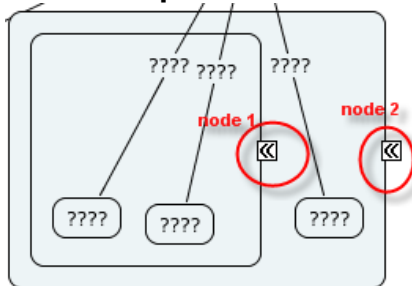
CREACIÓ DE NODES

1. Un **node** és la col·locació de diferents objectes (conceptes, nexes, línees,...) en un mateix apartat. Aquest des del programa Cmap o si està penjat al servidor és operatiu. Es a dir, que es pot expandir o comprimir fent clic al botó corresponent.

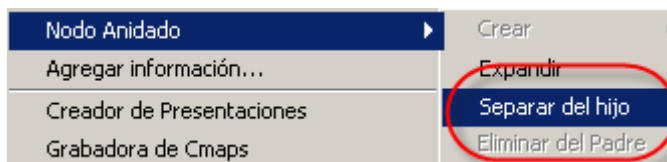
2. Per a crear un node hem de **marcar** tots els objectes que volem introduir, anar al menú: Herramientas, nodo anidado, crear.



Es poden crear tants nodes com es vulguin. També **es poden anidar** uns dins els altres.

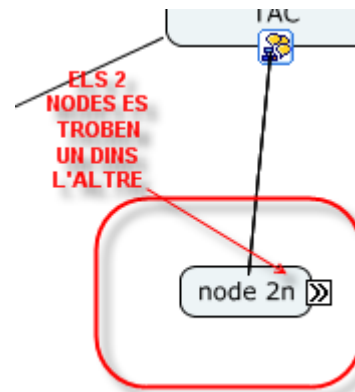
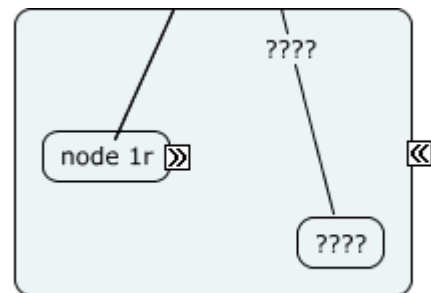


3. Els nodes tenen les característiques pròpies d'un objecte. Se li pot definir el color de dins, de la línia, el tipus de lletra, ... De la mateixa manera que hem unit el poden desunir. Marquem, anem al menú Herramientas, Nodo anidado, separar del hijo



Per a **marcar objectes** es pot fer arrastrant el ratolí amb el botó esquerre presionat per a tots els ells. Si algun objecte es vol desmarcar caldrà prémer la tecla Ctrl i fer un clic al damunt. De la mateixa manera es pot per a marcar algun element.

ATENCIÓ: És important saber que quan es vol exportar a pàgina web, o a algún servidor que no és el propi, els **botons no funcionen**. Per tant, s'ha de tenir obert el mapa conceptual totalment.

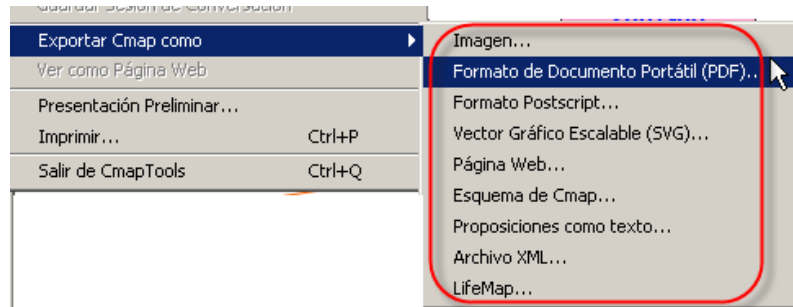


IMPRIMIR / EXPORTAR

Si no s'ha de treballar des del programa hem de procurar que tots els elements (Nodes) siguin visibles.

Hi ha fins a 9 tipus diferents de possibilitat d'exportació.

Mireu la imatge del costat.



El que converteix a una imatge, a un document PDF o una pàgina web semblen a priori els que s'han de fer servir més.

Quan crea una pàgina web ja col.loca en la carpeta de la pàgina tots els arxius relacionats.

Quan es posa en un servidor Cmap fa el mateix. La visió des d'un servidor Cmap pot ésser com a document normal o com a pàgina web.