

Tobii Communicator 4

Guide de l'utilisateur



ISV/Software Solutions

Tobii Communicator 4

Dispositif d'assistance pour la communication et le contrôle

Objectif

Utilisez le logiciel de PC Tobii Communicator pour créer, personnaliser et exécuter des ensembles de pages adaptés aux utilisateurs souffrant de troubles de la communication ou de troubles physiques.

Les ensembles de pages ont diverses fonctions, notamment en tant que tableaux de communication ou comme contrôles de l'environnement. D'autres utilisations courantes des ensembles de pages de Communicator concernent les jeux, l'assistance à la saisie et à l'envoi de messages, les lecteurs de musique, les tableaux de bord personnels et l'assistance à l'exécution de programmes de PC standard.

Système nécessaire

Tobii Communicator 4 nécessite un PC fonctionnant sous Windows XP ou version ultérieure, 1 Go de mémoire vive, un espace de stockage libre de 200 Mo et une taille d'affichage d'au moins 800 x 600 pixels, bien qu'un affichage supérieur soit préférable.

Pour utiliser les fonctions de lecture à haute voix dans les ensembles de pages, vous devez également installer la synthèse vocale qui requiert un espace de stockage libre supplémentaire allant jusqu'à 750 Mo.

Legal Notices

Copyright Viking Software AS 2009

All rights reserved. No parts of this work may be reproduced in any form or by any means - graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems - without the written permission of the publisher.

Products that are referred to in this document may be either trademarks and/or registered trademarks of the respective owners. The publisher and the author make no claim to these trademarks.

While every precaution has been taken in the preparation of this document, the publisher and the author assume no responsibility for errors or omissions, or for damages resulting from the use of information contained in this document or from the use of programs and source code that may accompany it. In no event shall the publisher and the author be liable for any loss of profit or any other commercial damage caused or alleged to have been caused directly or indirectly by this document.

Fournisseurs des bibliothèques de Tobii Communicator :

Tobii Communicator 4 intègre la bibliothèque d'images SymbolStix de SymbolStix LLC.

Coordonnées

*Viking Software AS
Strømgaten 4
5015 Bergen
Norway*

Standard : +47 5555 1060

Adresse électronique : post@viking-software.com

Table des matières

Chapitre I Introduction

Éditions Standard et Premium	12
Qu'est-ce que Tobii Communicator ?	13
Qu'y a-t-il de nouveau dans Communicator 4 ?	16

Chapitre II Découvrir

Installation de Communicator	20
Mise à jour de Communicator	24
Démarrage et arrêt	25
Sélectionner Mode Exécuter ou Mode Edition	27
Comparaison entre le mode Exécuter et le mode Edition.	29
Touches de raccourcis utiles	30
Menus dans le mode Exécuter	31
Utilisation des ensembles de pages spéciaux	34
Tester les ensembles de pages d'écrans prédéfinis	36
Modifier quelques boutons dans un ensemble de pages	38
Assistant de modification de bouton dans le mode Exécuter	41
Changer un bouton dans le mode Edition	44

Chapitre III Installation pour un utilisateur

Utilisation de l'assistant d'installation	48
Sélectionner les ensembles de pages à utiliser	50
Choisir une page d'accueil	53
Favoris et ordre sur la page d'accueil	55
Régler les paramètres de l'utilisateur	59
Sélectionner l'ensemble de pages de démarrage	63

Chapitre IV Créer vos propres ensembles de pages.

Aperçu	66
Présentation rapide du mode Edition	67
Création d'ensembles de pages de base	71
Créer des pages	71
Enregistrer votre travail	75
Créer des boutons avec une grille	76
Ajouter des boutons par duplication	80
Sélectionner les outils à utiliser	82
Utiliser les commandes de modification standard	85
Ajouter rapidement des contenus	86
Ajouter du texte sur les boutons	90
Ajouter des images sur les boutons	96
Ajouter du son sur les boutons	100
Ajouter une vidéo sur un bouton	103
Affecter une frappe à un bouton	104
Définir la première page	105
Exécuter votre ensemble de pages	106
Rechercher votre ensemble de pages ultérieurement	111
Lier les pages entre elles	113
Modifier l'apparence	116
Arrière-plan de la page et autres propriétés utiles	117
Tracer des boutons personnalisés	119
Copier l'apparence du bouton	122
Texte ou image statique	123
Clarifier la disposition	129
Boutons invisibles et non sélectionnables	133
Sélectionner une palette de couleurs	136
Organiser les pages	141
Ajouter des actions et le comportement intelligent	144
Utiliser les modèles de boutons	148
Ajouter des actions aux boutons	153
Actions sur Entrer dans ou Quitter une page	156
Actions sur l'exécution d'un ensemble de pages	157
Utiliser des boutons intelligents	158
Créer vos propres boutons intelligents	162
Utiliser une fenêtre de message	164

Utiliser des pages contextuelles pour les choix de l'utilisateur	176
Réutiliser votre travail	182
Copier des boutons	183
Copier seulement l'apparence ou les actions	185
Copier entre des ensembles de pages	186
Baser un nouvel ensemble de pages sur un ancien	191
Importer un fichier Boardmaker/SD Pro	193

Chapitre V Utiliser des ensembles de pages d'écrans prédéfinis

Ensembles de pages pour les utilisateurs de Tobii	198
Texte	200
Symbole	203
Claviers	206
Jeux	209
Ajouter un plateau de jeu unique	212
Changer les cartes à jouer	215
Propriétés du jeu	218
Visionneuse d'images	221
Webcam	227
Lecteur de musique	231
Messages textuels (SMS)	236
Éditeur de phrases	241
Messagerie électronique	245
Appels de téléphone portable	249
Conversation (Messagerie instantanée)	252
Calendrier	256
Télécommandes	260

Chapitre VI Aide pour les utilisateurs du défilement

À propos du défilement	264
Modifier le modèle de défilement d'une page	266
Créer des groupes de défilement	268
Apparence du curseur de défilement	272
Paramètres de défilement	273
Émulation de la souris	276
Défilement radar ou en croix pour le positionnement de la souris	277
Outils dans la barre d'outils d'émulation de la souris	280
Paramètres d'émulation de la souris	287
Démarrer l'émulation de la souris	290
Apparence du curseur d'analyse dans l'émulation de la souris	292

Chapitre VII Outils de son et d'image

Bibliothèques d'images	296
Ajouter une bibliothèque d'images	296
Afficher le contenu de la bibliothèque	302
À propos du son	304
Le son fonctionne-t-il sur votre PC ?	305
Activer la synthèse vocale	306
Ajouter une bibliothèque de sons	308
Enregistrer des sons	311
Paramètres d'un repère audible	314
Paramètres de Lire au fur et à mesure de la frappe	316

Chapitre VIII Outils

Gestion des contacts	320
Gérer les phrases	322
Dictionnaires	324
Autres prononciations	326
Organiser mes ensembles de pages	328

Chapitre IX Paramètres

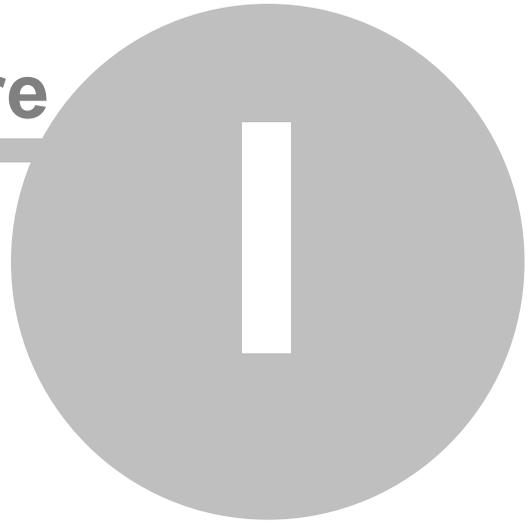
À propos des propriétés et des paramètres	330
Méthodes de saisie	333
Paramètres de défilement	334
Émulation de la souris	335
Mise en surbrillance	336
Paramètres de son	338
Prédiction de mots	339
Paramètres de disposition du clavier	343
Dossiers de données	347
Paramètres de la visionneuse d'images	348
Paramètres de la webcam	350
Paramètres de l'édition Premium	352
Paramètres des télécommandes infrarouges	352
Paramètres de messagerie électronique	365
Paramètres du lecteur de musique	370
Paramètres de téléphone portable	371
Paramètres de conversation	374
Paramètres du calendrier	376

Chapitre X Gérer des utilisateurs multiples ou PC

Profils d'utilisateurs	380
Utiliser deux PC : Exporter et importer	385
Conditions de licence	391
Informations et sécurité de l'ensemble de pages	392

Index

Chapitre



Introduction

Éditions Standard et Premium

Tobii Communicator 4 est disponible dans deux éditions, Standard et Premium.

Fonctions spécifiques à l'édition Premium :

- Ensembles de pages et aide aux fonctions de la messagerie électronique
- Ensembles de pages et aide aux fonctions des appels et des messages textuels (SMS) sur les téléphones cellulaires
- Ensembles de pages et aide aux fonctions de la conversation via Internet
- Ensembles de pages et aide aux fonctions du Calendrier
- Aide pour les télécommandes infrarouges (IR)

Ce document décrit les deux éditions. Les fonctions qui ne sont disponibles que dans l'édition Premium portent la marque suivante : **Premium**.

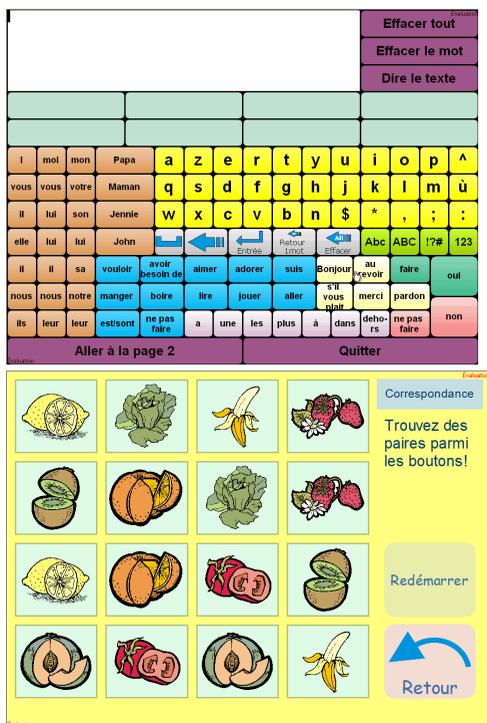
Qu'est-ce que Tobii Communicator ?

Tobii Communicator est un programme qui fonctionne sur PC sous Microsoft Windows ®.

Tobii Communicator est un dispositif d'assistance destiné aux utilisateurs souffrant de troubles de la communication et/ou de troubles physiques.

Les ensembles de pages d'écrans prédéfinis fournis avec Tobii Communicator comprennent :

- La communication textuelle
- La communication basée sur des symboles
- Des claviers à l'écran
- Jeux
- Un lecteur de musique, un assistant de webcaméra et une visionneuse d'images
- Les appels téléphoniques et la messagerie textuelle pour les téléphones cellulaires **Premium**
- La conversation (messagerie instantanée) via Internet **Premium**
- La messagerie électronique **Premium**
- Les commandes infrarouges (IR) **Premium**
- Le calendrier **Premium**



Ensemble de pages pour la communication textuelle à l'écran et un ensemble de pages de jeu de mémoire.

Les utilisateurs peuvent interagir de diverses manières avec un ensemble de pages : grâce à la saisie par la souris guidée par la tête, l'oculométrie, le défilement commandé par commutateur, la souris ou la manette de jeu.



Chaque utilisateur est différent.

Les utilisateurs peuvent utiliser Tobii Communicator avec les ensembles de pages d'écrans prédéfinis de leur choix.

Les thérapeutes peuvent personnaliser les interactions de l'utilisateur pour un utilisateur spécifique. Les thérapeutes peuvent également personnaliser les ensembles de pages fournis, réutiliser les éléments fournis dans leurs propres ensembles de pages, ou créer des ensembles de pages de a à z.

Qu'y a-t-il de nouveau dans Communicator 4 ?

Si vous connaissez déjà Communicator 3, vous trouverez Tobii Communicator 4 supérieur et plus facile à utiliser.

Mode Edition devient plus simple

À la demande de nombreux thérapeutes, le nom Affichage installation a été remplacé par Mode Edition. Désormais, Tobii Communicator propose ces deux affichages : Mode Edition et mode Exécuter [27].

Une nouvelle boîte à outils Édition [67] vous permet de disposer à tout moment des outils de Communicator les plus utiles.

Les raccourcis de la barre d'outils n'ont jamais été aussi simples à utiliser puisque les icônes sont maintenant conformes aux normes de Microsoft office.



La barre d'outils standard dans le mode Edition

Encore plus d'éléments inclus

Le choix parmi les ensembles de pages d'écrans prédéfinis [36] est encore plus vaste.



Fichier > Exécuter l'ensemble de pages spécial > Afficher les écrans prédéfinis

Tobii Communicator est maintenant agrémenté de la vaste bibliothèque d'images  SymbolStix, destinée à ajouter des symboles ou des images aux boutons et aux arrière-plans des pages, et de la technologie avancée de synthèse vocale disponible sur un CD d'installation distinct.

Les ensembles de pages d'écrans prédéfinis comprennent maintenant un assistant de webcaméra, une visionneuse d'images et un lecteur de musique. Dans l'édition **Premium** vous trouverez des ensembles de pages pour un calendrier, les appels de téléphone cellulaire, la messagerie de téléphone cellulaire, la messagerie électronique et même la conversation en ligne ou la messagerie instantanée (IM) via Internet.

Une création d'ensembles de pages plus rapide et plus facile

Les nouvelles pages avec grille  présentant des colonnes et des lignes automatiques de boutons accélère le traçage et l'alignement des boutons.

La création et l'utilisation de boutons qui exécutent des actions ont été simplifiées : D'un simple clic, les modèles de boutons  vous permettent de copier sur un bouton des fonctions courantes telles que la Fenêtre de message, la Touche du clavier ou Retour à la page précédente.

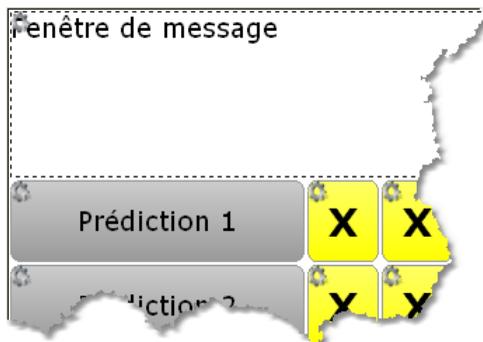
La modification du texte du bouton  est améliorée, de sorte que vous puissiez saisir du texte sur une série de boutons sans que vous ayez à cliquer à l'intérieur et en dehors des boîtes de dialogue. Les sons, images, liens ou actions peuvent également être modifiés de la même manière.

Étant donné que les boutons et les pages présentent de nombreuses nouvelles fonctions, des menus Touche et Page dédiés sont maintenant disponibles pour faciliter l'accès aux commandes.

Les groupes de défilement sont plus simples : Il est désormais facile de choisir des modèles de défilement standard. Ne poursuivez la définition des groupes de défilement personnalisés que lorsqu'ils sont particulièrement nécessaires.

Des boutons très intelligents

Vous pouvez utiliser les fonctions supérieures des ensembles de pages d'écrans prédéfinis dans vos propres ensembles de pages grâce aux boutons intelligents  marqués par des petits engrenages, puisqu'ils fonctionnent.



Une meilleure assistance auprès des utilisateurs multiples

Les profils d'utilisateurs^[380] permettent aux thérapeutes de gérer des paramètres et des ensembles de pages pour des utilisateurs multiples, ou permettent à plusieurs utilisateurs de partager un PC tout en bénéficiant d'une expérience d'utilisateur personnalisée.

Une nouvelle commande Exporter/Importer^[385] vous permet de rassembler des fichiers et des paramètres d'utilisateur dans un fichier unique que l'on peut transférer dans un autre PC grâce à Tobii Communicator.

Une assistance linguistique complète

Maintenant vous pouvez gérer des dictionnaires^[324], configurer la prédiction de mots^[339] et même créer des ensembles de pages qui conjuguent les verbes. Il existe une aide pour les phrases fréquemment utilisées, et la liste de phrases^[322] est entièrement contrôlée par vous-même.

Commandez les commandes infrarouges

Gérez votre unité GEWA ou Tira-2. Créez une bibliothèque de signaux IR enregistrés. Importez et exportez des fichiers de signaux XML. Créez des ensembles de pages qui fonctionnent toujours même si quelqu'un modifie la programmation du périphérique de commande principal ; car le signal est enregistré dans l'ensemble de pages !

Chapitre



Découvrir

Installation de Communicator

Tout d'abord, préparez-vous à l'installation.

Préparation à l'installation

1. Enregistrez votre travail puis fermez les programmes en cours d'exécution.

Vous avez besoin d'aide ? Consultez la **barre d'outils** Windows dans la partie supérieure de votre écran. Si elle affiche d'autres boutons longs alors vous devez fermer au moins un programme.

2. Pour fermer un programme, placez le pointeur de la souris sur son bouton puis faites un **clik droit**.
3. Sélectionnez **Fermer** dans le menu qui apparaît.
4. Si ce programme contient un travail non enregistré, on vous demandera si vous souhaitez effectuer un enregistrement. Répondez oui.

Si vous disposez du CD de Tobii Communicator 4

1. Insérez le CD de Tobii Communicator dans votre lecteur de CD, puis patientez.
2. Le programme d'installation se lancera automatiquement et vous'verrez apparaître cet écran d'accueil :



L'assistant d'installation

3. Suivez les instructions sur l'écran et cliquez sur **Suivant** jusqu'à ce que le programme d'installation termine l'installation.
4. Lorsque cette image apparaît, cliquez sur **Terminer** puis retirez le CD de Tobii Communicator.



Fin de l'installation.

Si vous disposez d'un lien pour télécharger Tobii Communicator

1. Assurez-vous que votre PC est connecté à Internet.
2. Faites un double clic sur le lien.
3. Vous aurez le choix entre ouvrir ou enregistrer le fichier. Répondez **Enregistrer**, et notez l'emplacement où le fichier sera enregistré dans votre PC.
4. Une fois le fichier copié (téléchargé) sur votre PC, utilisez Windows Explorer pour localiser le fichier, puis faites un **double clic** sur le nom du fichier.
5. Le programme d'installation se lancera automatiquement et vous'verrez apparaître cet écran d'accueil :



L'assistant d'installation

6. Suivez les instructions sur l'écran et cliquez sur **Suivant** jusqu'à ce que le programme d'installation termine l'installation.
7. Lorsque cette image apparaît, cliquez sur **Terminer**.



Fin de l'installation.

Mise à jour de Communicator

Viking Software édite régulièrement des versions améliorées de Communicator 4.

Lorsque votre PC est connecté à Internet, vous pouvez rechercher la dernière version de Communicator 4 et mettre à jour votre installation.

1. Si nécessaire, exécutez la commande de menu **Fichier > Enregistrer** pour enregistrer votre travail.
2. Exécutez la commande de menu **Aide > Recherche de mises à jour**.
3. Un message apparaît vous indiquant que Communicator devra être fermé pour rechercher les mises à jour.
4. Cliquez sur **OK**.
5. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Démarrage et arrêt

Le programme d'installation place cette icône sur votre bureau Windows :



L'icône du programme Communicator.

Pour démarrer Tobii Communicator, faites un double clic sur l'icône.

Démarrage à partir du bouton Démarrer

Dans la plupart des cas, le menu Démarrer de Windows est situé dans le coin inférieur gauche du bureau. Démarrer Tobii Communicator à partir du bouton Démarrer :

1. Cliquez sur le **bouton Démarrer**.



Le bouton Démarrer dans Windows.

2. Sélectionnez **Programmes**.
3. Dans le menu Programmes, sélectionnez **Viking Software**,
4. Sélectionnez **Communicator**.
5. Puis sélectionnez **Tobii Communicator 4**.

Jusqu'à ce que vous apportiez des modifications, Communicator démarrera sur la **page de bienvenue** ci-dessous.



La page de bienvenue pour les thérapeutes.

Pour afficher autre chose en premier, sélectionnez un ensemble de pages de démarrage différent. Utilisez la commande de menu **Paramètres > Assistant de démarrage > Ensemble de pages de démarrage**.

Arrêt de Communicator

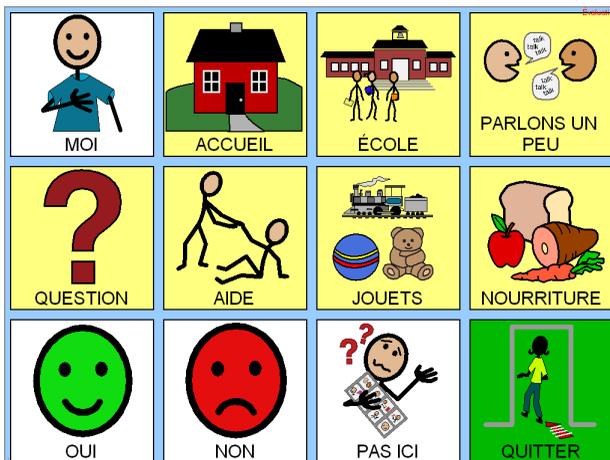
Peut importe la façon dont vous arrêtez Communicator, si votre travail n'a ' pas été enregistré, le programme vous invitera à l'enregistrer.

- Appuyez sur **Alt + F4** sur votre clavier de PC. Ceci arrêtera Communicator quel que soit l'affichage.
- Sinon, si la barre de menu s'affiche, vous pouvez exécuter la commande de menu **Fichier > Quitter Communicator**.

Sélectionner Mode Exécuter ou Mode Edition

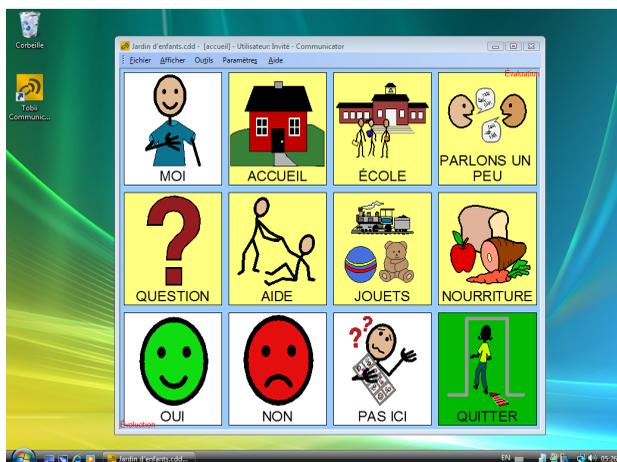
Tobii Communicator fonctionne en modes Exécuter ou Édition.

Mode Exécuter est un mode principalement destiné aux utilisateurs. En mode Exécuter, un utilisateur peut utiliser en toute confiance les boutons de l'ensemble de pages, sans risquer de modifier par accident les pages ou de quitter l'ensemble de pages. Un ensemble de pages dans le mode Exécuter peut recouvrir tout l'écran :



Ensemble de pages dans le mode Exécuter, plein écran.

ou peut être affiché à l'intérieur d'une fenêtre de n'importe quelle taille, de sorte que vous voyiez la bordure de la fenêtre et la barre de menu :



Ensemble de pages dans le mode Exécuter, exécuté dans une fenêtre.

Mode Edition est un mode principalement destiné aux thérapeutes ou aux assistants. Le mode Édition sert à créer et à modifier des ensembles de pages, en réglant la façon dont l'ensemble de pages acceptera et répondra à la saisie de l'utilisateur et en gérant d'autres paramètres.



Ensemble de pages dans le mode Edition.

Voir également :

À quoi ressemble le mode Exécuter ? 

Comparaison entre le mode Exécuter et le mode Edition.

Mode Edition	Mode Exécuter
Les boutons de la page ne fonctionnent pas lorsqu'ils sont enfoncés.	Les boutons fonctionnent lorsqu'ils sont enfoncés.
Les boutons peuvent être modifiés de manière illimitée.	Les boutons peuvent être modifiés de manière limitée.
Vous pouvez créer de nouveaux boutons et de nouvelles pages.	Vous pouvez modifier le contenu des boutons, mais vous ne pouvez pas créer de nouveaux boutons ou de nouvelles pages.
Vous pouvez positionner les boutons librement ou automatiquement.	Vous ne pouvez pas déplacer les boutons.
La bordure de la fenêtre et le menu sont toujours visibles.	Dans le mode Exécuter la barre de titre, la bordure de fenêtre et la barre de menu peuvent être activées ou désactivées. L'ensemble de pages peut recouvrir tout l'écran ou seulement une partie de l'écran.
Principalement destiné aux thérapeutes et aux assistants.	Principalement destiné aux utilisateurs.
Gère tous les paramètres.	Gère la plupart des paramètres.

Touches de raccourcis utiles

Objectif	Raccourci
Aller dans le mode Edition (à partir du mode Exécuter)	Maj + F5
Aller dans le mode Exécuter (à partir du mode Edition)	F5
Dans le mode Exécuter (plein écran) : Activer/désactiver la barre de menu	F10
Dans le mode Exécuter : Rétablir la bordure de fenêtre et le menu	Échap
Dans le mode Exécuter : Modifier un bouton	Ctrl + clic gauche
Menu contextuel (n'importe quel affichage)	Clic droit
Impression	Ctrl + P
Ouvrir l'ensemble de pages	Ctrl + O
Enregistrer ensemble de pages	Ctrl + S
Quitter Tobii Communicator	Alt + F4

Menus dans le mode Exécuter

Si un ensemble de pages dans le mode Exécuter est en cours d'exécution sur le plein écran, vous ne voyez pas la barre de menu. Vous pouvez appuyer sur **F10** pour afficher la barre de menu.

Les commandes de menu qui sont pertinentes dans le mode Exécuter sont disponibles : Les commandes dans le menu Fichier, le menu Outils et le menu Paramètres. Ces commandes s'exécutent de la manière décrite ultérieurement.

Les menus Touche, Disposition et Page sont omis, car vous ne pouvez pas tracer de pages ou de boutons dans le mode Exécuter.

Le **menu Affichage** présente des commandes qui sont spécifiques au mode Exécuter :



Le menu Affichage ressemble à ceci dans le mode Exécuter.

Exécuter en plein écran : L'ensemble de pages recouvre tout l'écran, quelles que soient les valeurs définies dans **Fichier > Propriétés de l'ensemble de pages** dans l'onglet **Mode d'exécution** ¹⁰⁶.

Barre d'outils standard : Active et désactive cette version plus courte de la barre d'outils standard. Placez le pointeur de la souris sur n'importe quel outil pour faire apparaître une info-bulle.



La barre d'outils standard dans le mode Exécuter

La **barre d'outils de navigation** active cette barre d'outils. Elle navigue à travers les ensembles de pages, accède à des pages précédemment visitées, retourne dans la chronologie grâce au bouton de page « suivant », et accède à la page d'accueil de l'utilisateur si le bouton d'Accueil est enfoncé.



La barre d'outils de navigation dans le mode Exécuter

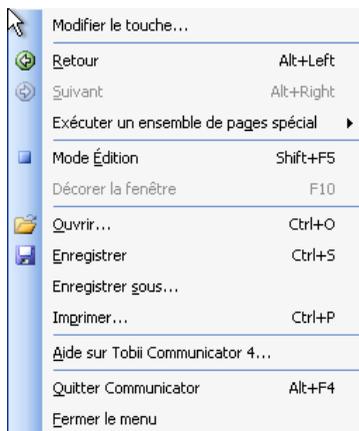
Fermer - Touche en plein écran : Ajoute une petite fenêtre flottante qui permet à vous ou à l'utilisateur de quitter un affichage plein écran sans utiliser le clavier.



Touche Fermer en plein écran.

Menu clic droit

Faites un clic droit n'importe où sur la page dans le mode Exécuter pour faire apparaître ce menu.



Menu clic droit dans le mode Exécuter.

Si votre pointeur est placé sur un bouton lorsque vous faites le clic droit, le menu comprend la commande **Modifier le bouton** décrite ultérieurement ⁴¹.

Les commandes restantes sont une sélection des commandes les plus pertinentes de l'ensemble complet des menus de commandes du mode Exécuter.

Utilisation des ensembles de pages spéciaux

Tobii Communicator permet d'accéder facilement à quatre ensembles de pages particulièrement utiles.

1. Démarrer Communicator.
2. Si une barre de menu n'apparaît pas, appuyez sur **F10**.
3. Exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter des ensembles de pages spéciaux** puis sélectionnez un des quatre ensembles de pages décrits ci-dessous :

Page de bienvenue



Il s'agit du point de départ par défaut pour les thérapeutes.

Afficher les écrans prédéfinis



Ces pages affichent tous les ensembles de pages d'écrans prédéfinis et vos propres ensembles de pages que vous enregistrez dans le dossier par défaut, Mes ensembles de pages.

Installation pour un utilisateur



Cet ensemble de pages guide les thérapeutes tout au long du processus de préparation de Communicator pour un utilisateur.

Page d'accueil



Exécute n'importe quel ensemble de pages qui a été choisi comme page d'accueil pour l'utilisateur actuel.

Tester les ensembles de pages d'écrans prédéfinis

Tobii Communicator propose différents ensembles de pages d'écrans prédéfinis, comprenant des tableaux de communication basés sur du texte, la communication basée sur des symboles, des claviers à l'écran, des jeux, un lecteur de musique, etc.

Comment tester les ensembles de pages d'écrans prédéfinis

1. Si une barre de menu n'apparaît pas, appuyez sur **F10**.
2. Exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter les ensembles de pages spéciaux > Afficher les écrans prédéfinis**.

Cet écran apparaît :



Remarquez tous les ensembles de pages d'écrans prédéfinis.

Ces pages sont une table des matières de tous les ensembles de pages d'écrans prédéfinis ainsi que de vos propres ensembles de pages que vous enregistrez dans le dossier par défaut, **Mes ensembles de pages**.

Cliquez sur l'onglet de catégorie, par exemple **Jeux** pour afficher le type d'ensembles de pages qui vous intéresse.

Cliquez sur une **miniature** pour exécuter l'ensemble de pages qu'elle représente.

Sachez que certaines catégories ont plus de huit résultats ; cliquez sur les numéros de page en bas à droite.

3. Chaque ensemble de pages contient un bouton de **Retour** qui vous ramènera à l'aperçu. L'apparence et la position des boutons Retour peut varier.



Plusieurs boutons Retour vous ramènent à l'ensemble de pages précédent (Afficher les écrans prédéfinis.)

Modifier quelques boutons dans un ensemble de pages

La plupart des thérapeutes trouvent parmi les ensembles de pages d'écrans prédéfinis ce dont leurs utilisateurs ont besoin, à quelques petits changements prêts !

Nous vous suggérons d'enregistrer votre propre copie et de modifier la copie.

Par exemple, nous vous montrons comment modifier le texte et le symbole sur un bouton dans l'ensemble de pages **J'aime, j'aime pas** :



Avant : Rebondir avec un ballon



Après : Leçons d'équitation

Créer votre propre copie d'un ensemble de pages

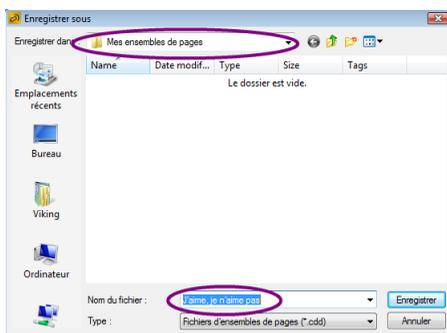
1. Exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter les ensembles de pages spéciaux > Afficher les écrans prédéfinis**.
2. Dans l'onglet **Images**, cliquez sur **J'aime, j'aime pas**. (Ou recherchez et cliquez sur l'ensemble de pages que *vous* souhaitez modifier.)



*Recherchez un ensemble de pages de départ dans **Fichier > Exécuter les ensembles de pages spéciaux > Afficher les écrans prédéfinis**.*

3. L'ensemble de pages s'ouvre dans le mode Exécuter. Si la barre de menu n'apparaît pas, appuyez sur **F10**.
4. Dès que la barre de menu s'affiche, exécutez la commande de menu **Fichier > Enregistrer sous**.

La boîte de dialogue Enregistrer Sous standard de Windows s'ouvre :



Vérifiez que vous avez le bon dossier d'enregistrement.

5. Dans la partie supérieure de la boîte de dialogue, vérifiez le dossier d'enregistrement.

Assurez-vous d'enregistrer votre travail dans Mes documents > Tobii Communicator 4 > **nom d'utilisateur** > Mes ensembles de pages, où **nom d'utilisateur** est votre utilisateur de Tobii Communicator. Si vous n'avez créé aucun utilisateur supplémentaire, votre nom d'utilisateur sera toujours **Invité**.

6. Dans la partie inférieure de la boîte de dialogue, donnez à l'ensemble de pages un nouveau nom de fichier.
7. Cliquez sur **Enregistrer**.

(Si l'ensemble de pages d'origine était sélectionné comme partie de la page d'accueil de l'utilisateur, Tobii Communicator vous demandera si vous souhaitez que la page d'accueil soit liée à l'ensemble de pages modifié, à l'ancien ensemble de pages ou aux deux. Faites votre choix et cliquez sur OK.)

Vous exécutez maintenant votre propre copie de l'ensemble de pages. Consultez la barre de titre pour être sûr.

Deux manières de modifier les boutons

Deux choix s'offrent maintenant à vous :

- Modifier les boutons dans le mode Exécuter grâce à l'assistant de modification de bouton . L'assistant vous guide étape par étape.
- Modifier les boutons dans le mode Édition en utilisant l'outil de contenu des boutons . L'outil de contenu est une boîte de dialogue centralisée qui vous permet de modifier le texte, l'image et le son en une seule opération.

Assistant de modification de bouton dans le mode Exécuter

Par exemple, nous vous montrons comment modifier le texte et le symbole d'un bouton dans l'ensemble de pages **J'aime, j'aime pas** de *Rebondir avec un ballon* à *Leçons d'équitation*.



Avant : *Rebondir avec un ballon*



Après : *Leçons d'équitation*

Comment modifier un bouton

Vous devez être dans le mode Exécuter avec votre propre copie de l'ensemble de pages. Pour créer votre propre copie, voir [ici](#) | 38 |.

Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur F5.

1. Placez le pointeur de la souris sur le bouton que vous souhaitez modifier. **CTRL+clique gauche**. C'est-à-dire que vous maintenez enfoncée la touche CTRL du clavier tout en cliquant sur le bouton **gauche** de la souris.

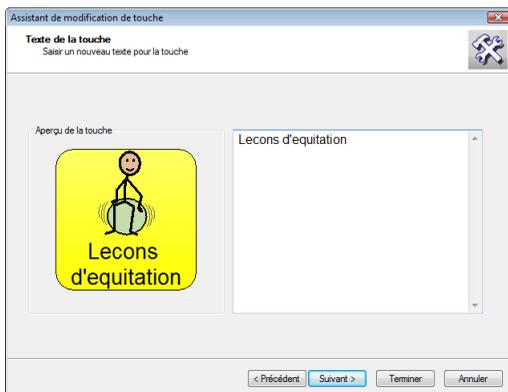


L'assistant de modification de bouton s'affiche avec une image d'introduction.

Cochez la case pour passer cette image la prochaine fois.

2. Cliquez sur **Suivant**.

L'assistant passe à l'étape Texte du bouton :



Cette étape consiste à modifier le texte.

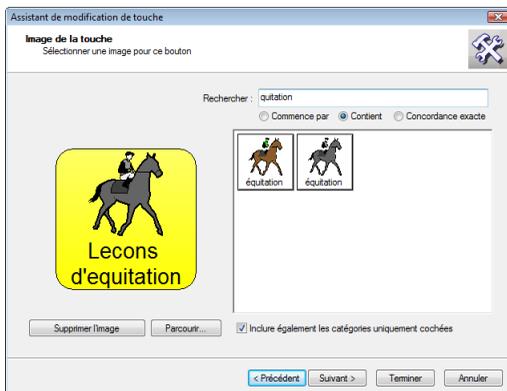
4. Dans cet exemple, saisissez **Leçons d'équitation**.

Sachez que le texte du bouton en cours est sélectionné (bleu). Le texte que vous saisissez remplacera le texte sélectionné, ainsi il n'est pas nécessaire d'effacer l'ancien texte avant de saisir le nouveau texte.

5. Cliquez sur **Suivant**.

L'assistant passe à l'étape Image.

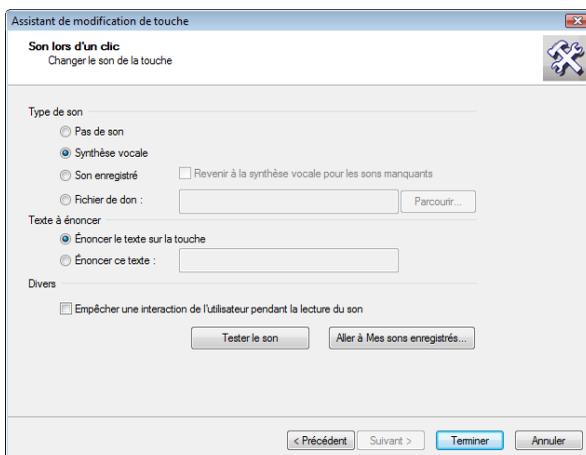
Cliquez sur le bouton Parcourir. Cette boîte de dialogue apparaît :



Cette étape consiste à sélectionner une image.

6. Dans le champ de recherche, saisissez **cheval**. Cliquez sur le bouton d'option **Contient** ; cela vous offrira un choix d'images plus important.
7. Cliquez sur l'image de votre choix, puis cliquez sur **Enregistrer**.
8. De retour dans l'assistant, cliquez sur **Suivant**.

L'assistant passe à l'étape Son :



Cette étape consiste à choisir un son.

9. Sélectionnez **Pas de son** dans cet exemple.

10. Cliquez sur **Terminer**.

L'assistant se ferme.

La page reflète vos modifications.

11. Exécutez la commande de menu **Fichier > Enregistrer (CTRL+S)** pour enregistrer votre travail.

Changer un bouton dans le mode Edition

Par exemple, nous vous montrons comment modifier le texte et le symbole d'un bouton dans l'ensemble de pages **J'aime, j'aime pas** de *Rebondir avec un ballon* à *Leçons d'équitation*.



Avant : Rebondir avec un ballon



Après : Leçons d'équitation

Comment modifier un bouton

Vous devez être dans le mode Edition avec votre propre copie de l'ensemble de pages. Pour créer votre propre copie, voir ici [38](#).

Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur Maj+F5.

1. Cliquez pour sélectionner le bouton que vous souhaitez modifier.
2. Cliquez sur l'outil de contenu



Outil de contenu.

La boîte de dialogue Outil de contenu apparaît :



Vous pouvez modifier des images et bien d'autres choses ici.

3. Dans le champ **texte du bouton**, effacez *Rebondir avec un ballon* puis saisissez *Leçons d'équitation*.

4. Dans le champ **Rechercher** , saisissez *cheval*.

La zone d'image est mise à jour avec des images dans lesquelles la description de l'image contient *cheval*. (L'option Contient offre un choix d'images plus important).



*Sélectionnez l'option **Contient** pour obtenir plus de résultats.*

5. Cliquez sur l'image que vous souhaitez utiliser.
6. Ce bouton n'a pas de son associé. Dans la zone Son, cliquez sur le bouton d'option **Lire le texte**, mais laissez le champ de texte vierge.
7. Cliquez sur **Enregistrer**.
8. Cliquez sur **Fermer**.
9. Exécutez la commande de menu **Fichier > Enregistrer** (CTRL+S) pour enregistrer votre ensemble de pages.

Chapitre



Installation pour un utilisateur

Utilisation de l'assistant d'installation

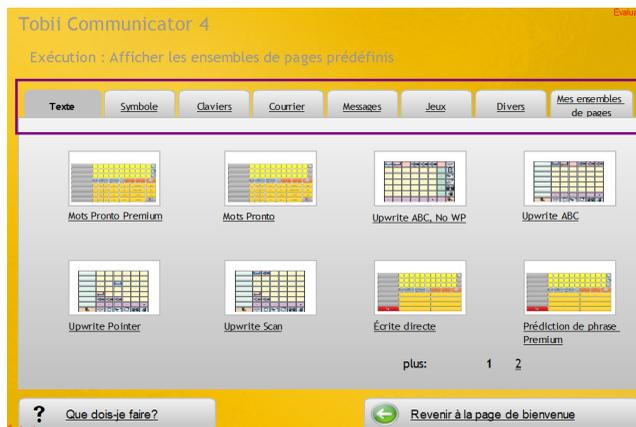
L'ensemble de pages spécial dénommé **Assistant d'installation** vous aide à préparer Tobii Communicator pour un utilisateur spécifique.

Si ce PC doit avoir plusieurs utilisateurs en plus du thérapeute, veuillez consulter la section Profils d'utilisateurs ³⁸⁰ pour créer plusieurs utilisateurs. Puis passez à l'utilisateur pour lequel vous souhaitez créer un profil, comprenant les paramètres et les ensembles de pages.

Démarrage de l'assistant d'installation

1. Démarrer Tobii Communicator.
2. Si une barre de menu n'apparaît pas, appuyez sur **F10**.
3. Exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter l'ensemble de pages spécial > Assistant d'installation**.

Cet écran apparaît :



Veuillez noter les cinq étapes dans la partie supérieure de l'écran.

L'assistant d'installation vous guidera tout au long des cinq étapes d'installation nécessaires grâce aux boutons numérotés dans la partie supérieure de l'écran.

À chaque étape, vous pouvez cliquer sur le bouton **Que dois-je faire ?** pour faire apparaître les conseils à l'écran. Voyez ci-dessous pour des instructions plus détaillées.

Les cinq étapes de l'assistant d'installation

De nombreux utilisateurs auront une page d'accueil permettant d'accéder à différents ensembles de pages adaptés à divers défis du quotidien. Les trois premières étapes vous permettent de sélectionner des ensembles de pages pour l'utilisateur, de les lier à la page d'accueil et d'organiser les choix.

- Afficher et sélectionner des ensembles de pages [50](#)
- Sélectionner la page d'accueil de l'utilisateur [53](#)
- Choisir l'ordre et les favoris [55](#)

Très peu d'utilisateurs, à l'exception des thérapeutes, utilisent la souris pour effectuer des saisies dans Tobii Communicator. Certaines personnes utilisent des commutateurs et le défilement, d'autres utilisent des dispositifs de pointage différents, des écrans tactiles ou l'oculométrie. À l'étape 4, vous déterminez comment cet utilisateur interagit avec les ensembles de pages Communicator dans le mode Exécuter.

Si vous avez sélectionné des ensembles de pages d'écrans prédéfinis pour les fonctions facultatives telles que la messagerie électronique ou la messagerie textuelle, vous pourrez également entrer les informations nécessaires pour que ces fonctions s'exécutent à l'étape 4 :

- Régler les paramètres de l'utilisateur [59](#)

À l'étape finale, vous sélectionnez l'ensemble de pages à afficher au démarrage. Tobii Communicator 4 affiche la page de bienvenue du thérapeute comme ensemble de pages de démarrage. Normalement vous réglez la page d'accueil de l'utilisateur pour qu'elle s'exécute automatiquement au démarrage, mais d'autres choix s'offrent à vous :

- Démarrage [63](#)

Sélectionner les ensembles de pages à utiliser

Cette section explique comment définir à quels ensembles de pages l'utilisateur aura accès à partir de sa page d'accueil. Peu importe que vous n'ayez pas encore créé de page d'accueil, cette étape interviendra plus tard.

Si vous avez plus d'un utilisateur, vous sélectionnez les ensembles de pages pour l'utilisateur actuellement sélectionné. Voir Profils d'utilisateurs [\[380\]](#).

Consulter les ensembles de pages d'écrans prédéfinis

Il est préférable d'utiliser l'assistant d'installation de l'ensemble de pages spécial, étape 1. Pour en savoir plus, consultez la section Utilisation de l'assistant d'installation [\[48\]](#) ci-dessus.

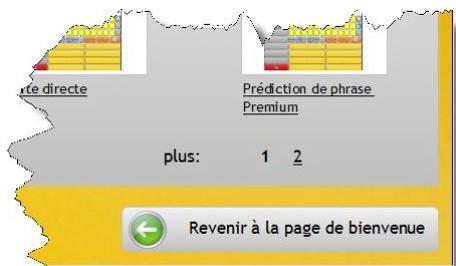
Vous avez peut-être déjà consulté tous les ensembles de pages d'écrans prédéfinis. Dans le cas contraire, voici comment procéder :

1. Cliquez sur un des onglets gris pour afficher une catégorie différente d'ensembles de pages.

Il se peut que l'onglet **Mes ensembles de pages** soit vide si vous n'avez pas encore enregistré des ensembles de pages personnalisés.

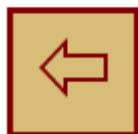


Cliquez sur Images ou Claviers pour voir d'autres ensembles de pages.



Certaines catégories affichent plus de 8 résultats. Cliquez sur un numéro en bas à droite de l'écran pour obtenir plus de résultats.

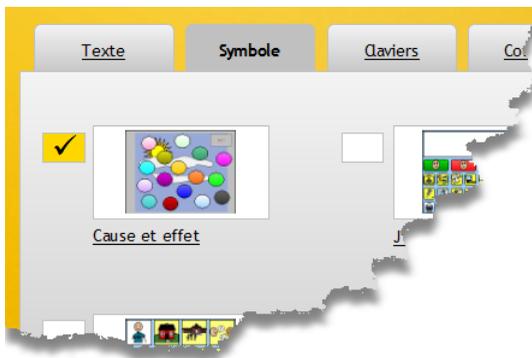
2. Cliquez sur l'image miniature des ensembles de pages pour les exécuter.
3. Cliquez sur le bouton de **retour** de l'ensemble de pages pour revenir à l'assistant d'installation. L'apparence et la position des boutons Retour peut varier.



Différents boutons de retour

Sélectionner les ensembles de pages à lier à la page d'accueil

1. Pour sélectionner un ensemble de pages, cochez la case à côté de sa miniature.



Les ensembles de pages que vous avez choisis présenteront une case à cocher jaune, et seront automatiquement liés à la page d'accueil.

2. Sélectionnez autant d'ensembles de pages que vous le souhaitez, un ou plusieurs dans chaque onglet.

Cochez à nouveau une case pour désélectionner un ensemble de pages.

Voir ci-dessous l'étape suivante de l'assistant d'installation.

Autre moyen de sélectionner les ensembles de pages

Vous pouvez également exécuter la commande de menu **Paramètres > Assistant d'installation > Ensembles de pages sélectionnés** pour sélectionner les ensembles de pages en utilisant une boîte de dialogue de Windows.

Qu'en est-il des ensembles de pages que je crée plus tard ?

Si vous enregistrez vos ensembles de pages dans le dossier par défaut (le dossier Mes ensembles de pages) vous pourrez les afficher dans cet assistant et les lier à une page d'accueil d'écran prédéfini.

Choisir une page d'accueil

Dans cette étape, vous sélectionnez une page d'écran prédéfini pour la page d'accueil de l'utilisateur.

Si vous avez plus d'un utilisateur, vous sélectionnez la page d'accueil pour l'utilisateur actuellement sélectionné. (Voir Profils d'utilisateurs [380](#).)

Choisir une page d'accueil

Il est préférable d'utiliser l'assistant d'installation. Pour en savoir plus, consultez la section Utilisation de l'assistant d'installation [48](#) ci-dessus.

1. En haut de la page, cliquez sur le bouton **2: Sélectionner la page d'accueil de l'utilisateur.**

Plusieurs pages d'accueil d'écrans prédéfinis s'affichent.



Les ensembles de pages de Mes ensembles de pages pourront également être sélectionnés ici.

Veillez noter la barre de défilement à droite si vous souhaitez afficher plus de pages d'accueil possibles.

Si vous avez créé une page d'accueil personnalisée et l'avez enregistrée dans le dossier par défaut Mes documents > Tobii Communicator 4 > **Nom d'utilisateur** > Mes ensembles de pages, elle apparaîtra comme une page possible ici. (si vous n'avez créé aucun utilisateur supplémentaire, le nom d'utilisateur sera **Invité**.)

2. Cliquez sur la miniature de la page d'accueil d'écran prédéfini la mieux adaptée à votre utilisateur.

Cet écran apparaît avec une plus grande image de la page et une explication.



Les pages d'accueil prédéfinies présentent une explication prédéfinie.

3. Cliquez sur **Sélectionner et fermer** pour sélectionner cette page, ou cliquez sur **Fermer** si la page ne vous convient pas.

La page d'accueil que vous sélectionnez devient un des ensembles de pages spéciaux. Elle est toujours accessible par l'intermédiaire de la commande de menu **Fichier > Exécuter l'ensemble de pages spécial > Page d'accueil**.

Voir ci-dessous l'étape suivante de l'assistant d'installation.

Autre méthode

Vous pouvez également définir les mêmes paramètres dans une boîte de dialogue avec la commande de menu **Paramètres > Assistant d'installation > Page d'accueil de l'utilisateur**.

Favoris et ordre sur la page d'accueil

Dans cette étape, vous sélectionnez l'ordre dans lequel les liens vers les autres ensembles de pages seront affichés sur la page d'accueil de l'utilisateur. Si vous avez sélectionné plus d'un ensemble de pages dans la même catégorie, par exemple plusieurs claviers, vous identifierez un clavier *favori*.

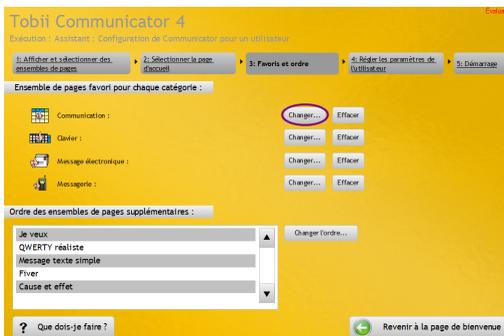
Si vous avez plus d'un utilisateur, vous choisissez l'ordre et les favoris pour l'utilisateur actuellement sélectionné. (Voir Profils d'utilisateurs [380].)

Comment choisir un favori

Il est préférable d'utiliser l'assistant d'installation de l'ensemble de pages spécial. Pour en savoir plus, consultez la section Utilisation de l'assistant d'installation [48] ci-dessus. Dans cet exemple, nous montrons comment vous identifierez les ensembles favoris de l'utilisateur parmi les divers ensembles de communication.

1. Dans la ligne supérieure, cliquez sur le bouton **3: Favoris et ordre**.

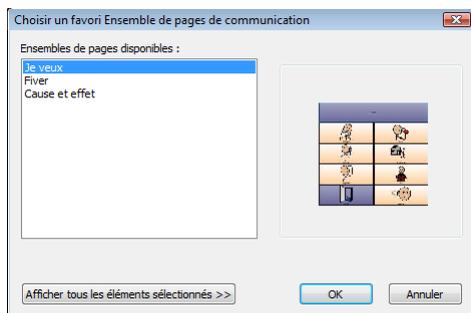
Cette page apparaît :



Le choix des favoris est facultatif.

2. Trouvez la ligne pour la catégorie dans laquelle votre utilisateur aura plusieurs ensembles de pages, par exemple les ensembles de communication. Cliquez sur le bouton **Changer** à droite de cette catégorie.

Cette boîte de dialogue apparaît :



Sélectionnez l'ensemble de communication par défaut pour cet utilisateur.

La liste contiendra tous les ensembles de communication que vous avez sélectionnés à l'étape 1 de l'assistant. En outre, elle contiendra tous les ensembles de pages que vous avez sélectionnés à partir du dossier « Mes ensembles de pages », car ces ensembles de pages *peuvent* être les ensembles de pages de communication que vous avez personnalisés.

3. Cliquez sur le nom d'un ensemble de pages de communication.
4. Cliquez sur **OK**.

Comment changer l'ordre

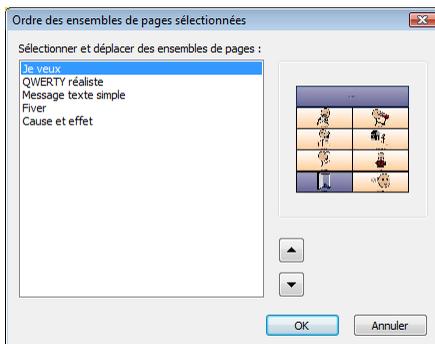
Utilisez cette option si la page d'accueil de l'utilisateur comprend une liste d'ensembles de pages. Vous pourrez déterminer l'ordre de la liste. Vous êtes toujours à l'étape 3 de l'assistant d'installation.

1. Cliquez sur le bouton **Changer l'ordre** à droite de la liste.



Changer l'ordre des ensembles de pages supplémentaires obtenus à partir de la page d'accueil.

Cette boîte de dialogue apparaît.



Changer l'ordre des ensembles de pages sur la page d'accueil.

La liste contient tous les ensembles de pages que vous avez sélectionnés dans Étape 1 de l'assistant d'installation⁵⁰.

2. Cliquez sur le nom d'un ensemble de pages. Pour changer sa position dans la liste, cliquez sur la flèche **Haut** ou **Bas**.
3. Cliquez sur **OK**.

Autre méthode

Vous pouvez également accéder à Favoris et ordre grâce à la commande de menu **Paramètres > Assistant d'installation > Favoris et ordre**.

Voir ci-dessous l'étape suivante de l'assistant d'installation.

Régler les paramètres de l'utilisateur

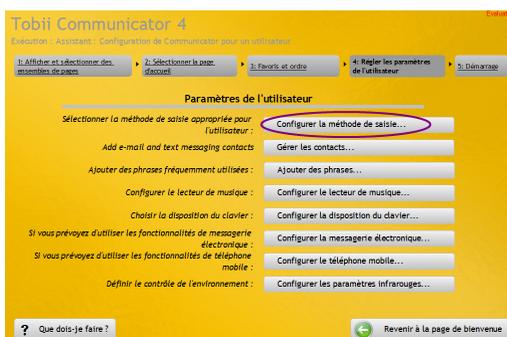
Par quel moyen cet utilisateur va-t-il appuyer sur les boutons des ensembles de pages Communicator dans le mode Exécuter : Commutateur ? Souris ? Clavier ? Souris guidée avec la tête ? Oculométrie ? Dans cette étape vous sélectionnez une méthode de saisie.

Si vous avez plus d'un utilisateur, vous créez une configuration pour l'utilisateur actuellement sélectionné. Voir Profils d'utilisateurs [\[380\]](#).

Configurer la méthode de saisie

Vous devez exécuter l'ensemble de pages spécial **Assistant d'installation**. Pour en savoir plus, consultez la section Utilisation de l'assistant d'installation [\[48\]](#).

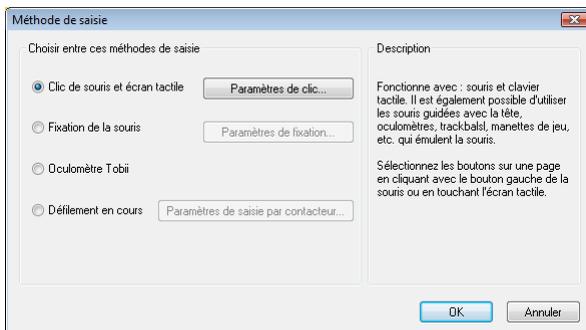
1. Dans la ligne supérieure, cliquez sur le bouton **4: Régler les paramètres de l'utilisateur**.



Vous devez sélectionner le bouton supérieur, Méthode de saisie.

2. Cliquez sur le bouton **Configurer la méthode de saisie** en haut de la colonne de droite.

Cette boîte de dialogue apparaît.



Les méthodes de saisie sont expliquées à droite.

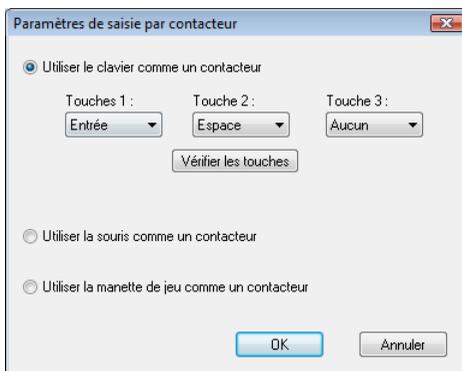
3. Sélectionnez une méthode à gauche pour afficher son explication à droite.
4. Si vous avez choisi **Clic de souris et écran tactile** ou **Fixation de la souris**, cliquez sur **OK** maintenant.

Laissez votre utilisateur tester le système.

Puis revenez dans cette boîte de dialogue et allez dans **Paramètres de clic** ou **Paramètres de fixation** pour fournir un confort d'utilisation maximal à l'utilisateur. Comme vous pouvez le voir dans les deux sous-boîtes de dialogue, celles-ci vous permettent de régler la durée et l'apparence du curseur de fixation.

5. Si vous avez choisi **Défilement**, cliquez sur **Paramètres de saisie par commutateur**

Cette boîte de dialogue apparaît :



Affecter les touches du clavier devant être utilisées par un commutateur émulant le clavier ou par un utilisateur du clavier.

Indiquez si le commutateur en cours d'utilisation émule les frappes ou les clics de souris. Si l'utilisateur contrôle le défilement avec le clavier, sélectionnez Basé sur les touches. S'il contrôle le défilement avec la souris, sélectionnez Interface de commutation basée sur la souris.

Dans le cas d'un commutateur basé sur les touches pouvant envoyer plus d'un signal, vous devez définir quelles touches doivent être considérées comme signaux du commutateur.

6. Cliquez sur **OK**.
7. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Méthode de saisie.

Autres paramètres de l'utilisateur

Pour **tous** les utilisateurs :

Voir Gérer les contacts ^[320].

Voir Ajouter des phrases ^[322].

Voir Paramètres du lecteur de musique ^[370].

Pour le son, voir Activer la synthèse vocale ^[306], Paramètres d'un repère audible ^[314], Paramètres de Lire au fur et à mesure de la frappe ^[316]

Voir Prédiction de mots ^[339].

Voir Disposition du clavier [\[343\]](#).

Voir Paramètres de la visionneuse d'images [\[348\]](#).

Voir Paramètres de la webcam [\[350\]](#).

Pour les utilisateurs utilisant **le défilement comme méthode de saisie** :

Voir Paramètres de défilement [\[273\]](#) et Mise en surbrillance [\[336\]](#)

Pour les utilisateurs utilisant l'édition **Premium** :

Voir Paramètres de messagerie électronique [\[365\]](#).

Voir Paramètres de téléphone portable [\[371\]](#).

Voir Paramètres infrarouge [\[352\]](#).

Voir Paramètres de conversation [\[374\]](#).

Voir Paramètres du calendrier [\[376\]](#).

Autre méthode

Vous pouvez également accéder à la boîte de dialogue Méthode de saisie en exécutant la commande de menu **Paramètres > Méthode de saisie**

Voir ci-dessous l'étape suivante de l'assistant d'installation.

Sélectionner l'ensemble de pages de démarrage

Que se passe-t-il lorsque Tobii Communicator démarre ?

Si vous avez plus d'un utilisateur, vous faites une sélection pour l'utilisateur actuellement sélectionné. (Voir Profils d'utilisateurs ^[380].)

Si vous souhaitez que Tobii Communicator demande quel utilisateur utiliser chaque fois que le programme démarre, exécutez la commande de menu **Paramètres > Utilisateurs > Changer d'utilisateur de démarrage**.

Comment choisir la page de démarrage

Il est préférable d'utiliser l'assistant d'installation de l'ensemble de pages spécial. Pour en savoir plus, consultez la section Utilisation de l'assistant d'installation ^[48].

1. Dans la ligne supérieure, cliquez sur le bouton **5: Démarrage**.

Cette page apparaît :



Il vous suffit de sélectionner une des trois options à gauche !

2. Sélectionner une des trois options à gauche.

La **page d'accueil** en question est celle que vous avez sélectionnée à l'étape 2 : Sélectionner la page d'accueil ⁵³.

Ceci est la **page de bienvenue**, un point de départ et une introduction pour les thérapeutes :



La page de bienvenue des thérapeutes

Si vous sélectionnez **Démarrer dans le mode Édition**, Communicator démarrera avec un nouvel ensemble de pages vierge, comme Microsoft Word démarre avec un nouveau document vierge.

3. Lorsque vous avez fait votre sélection, vous pouvez Quitter et redémarrer Communicator pour voir le résultat. Exécutez la commande de menu **Fichier > Quitter Communicator**.

Autre accès aux paramètres

Vous pouvez également faire ces sélections avec la commande de menu **Paramètres > Assistant d'installation > Ensemble de pages de démarrage**.

Chapitre



IV

**Créer vos propres
ensembles de pages.**

Aperçu

Cette partie indique comment créer vos propres ensembles de pages, en commençant avec des pages vides.

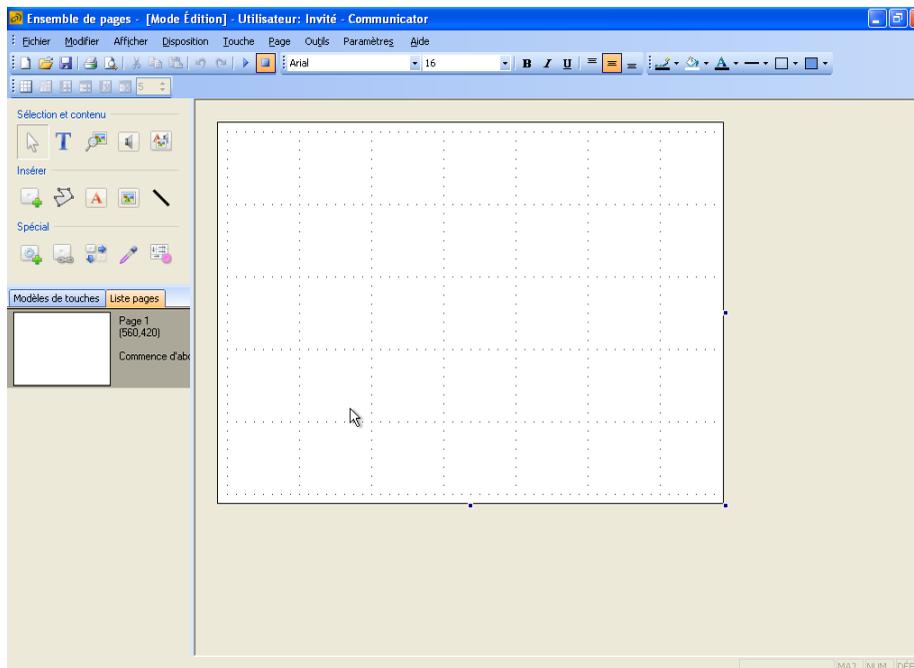
Vous serez surpris par la rapidité et la facilité avec lesquelles vous pouvez créer des pages belles et pleines de fonctions.

- Présentation rapide du mode Edition [67](#) indique où trouver les outils les plus fréquemment utilisés.
- Création d'ensembles de pages de base [71](#) est une section qui aborde ce dont vous avez besoin pour créer des pages de communication simples et pour les lier les unes aux autres.
- Modifier l'apparence [116](#) est une section qui présente les outils et les commandes qui vous permettent de personnaliser l'apparence des boutons et des pages.
- In Ajouter des actions et le comportement intelligent [144](#), est une section qui vous apprend à utiliser les fonctions des onglets de fonctions telles que la messagerie électronique, les jeux, le lecteur de musique, entre autres, dans vos propres ensembles de pages.
- Réutiliser votre travail [182](#) est une section qui vous indique comment réaliser des copies à partir des ensembles de pages d'écrans prédéfinis sur vos propres ensembles de pages ou comment réutiliser votre propre travail dans différents ensembles de pages.

Présentation rapide du mode Edition

Le mode Edition fournit les outils dont vous avez besoin pour créer ou modifier vos propres ensembles de pages.

Qu'y a-t-il dans la zone de travail ?



Désactiver et activer les barres d'outils

1. Pour désactiver ou activer les différentes barres d'outils ou les fonctions des fenêtres, utilisez la commande de menu **Afficher > Barres d'outils**.
2. Sélectionnez le nom de la barre d'outils pour le désactiver ou l'activer.
3. Les fonctions présentant des cases à cocher dorées sont activées dans votre fenêtre Communicator.

Pointez l'icône pour faire apparaître une info-bulle

Placez le pointeur de la souris sur n'importe quelle icône pour savoir quelle action l'outil effectuera si vous cliquez dessus.

Outils importants

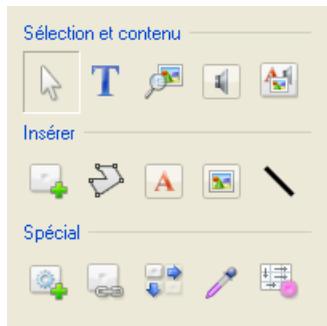
Il s'agit de l'**outil standard**. Communicator présente des outils identiques à ceux des programmes de Windows tels que Nouveau, Enregistrer, Imprimer, Rétablir ou Annuler.

Remarquez l'outil destiné à **Exécuter** votre ensemble de pages. Cliquer sur l'icône Exécuter équivaut à exécuter la commande de menu **Afficher > Mode Exécuter**, ou à appuyer sur **F5**. À côté se trouve l'outil Mode Edition ; nous sommes dans Mode Edition ici, le bouton est donc sélectionné.



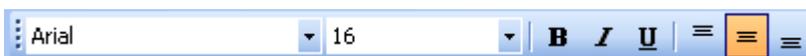
Barre d'outils standard

Il s'agit de la **boîte à outils Édition**. Elle est toujours présente dans le mode Edition et toujours au même endroit.



Cliquez sur l'**outil pointeur** lorsque vous voulez sélectionner et marquer des objets sur votre page. Remarquez également l'**outil Bouton** pour vous aider à tracer un bouton sur la page, et l'**outil de contenu des boutons** qui vous aidera à transformer très rapidement une page de boutons vides en un ensemble de pages de communication.

Il s'agit de la barre d'outils de **police**. Utilisez-la pour modifier l'apparence du texte.



Barre d'outils de police

Il s'agit de la **barre d'outils d'apparence**, modifiant entre autres les couleurs et la largeur de trait. Remarquez notamment les outils qui vous permettent de choisir la **forme du bouton** et le **remplissage de dégradé** si vous tracez des boutons personnalisés.



Barre d'outils d'apparence.

Il s'agit de la barre d'outils de **page avec grille**. Veuillez noter les deux premiers outils. Cliquez sur le premier pour activer ou désactiver la **grille automatique de boutons**. Cliquez sur le deuxième puis faites glisser une zone de couleur pour **indiquer combien de** boutons vous souhaitez.

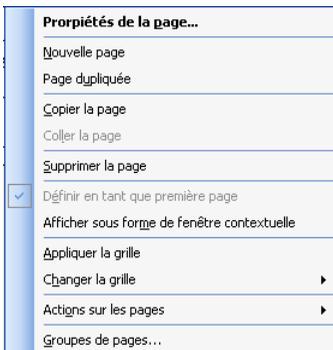


Barre d'outils de grille.

Menus clic droit

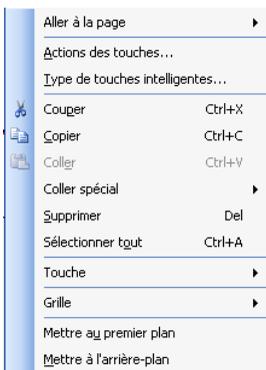
Pour vous simplifier l'utilisation, les commandes fréquemment utilisées sont disponibles dans deux menus clic droit du mode Edition. Les commandes de ces menus sont décrites ultérieurement.

Vous pouvez **faire un clic droit dans la liste de pages** de ce menu. Les commandes qui s'appliquent à une page spécifique s'appliqueront à la page actuellement sélectionnée.



Clic droit dans la liste de pages.

Faites un clic droit dans la zone de travail pour faire apparaître le menu ci-dessous. Sachez que les commandes que vous exécutez pour les boutons s'appliqueront au(x) bouton(s) actuellement sélectionné(s).

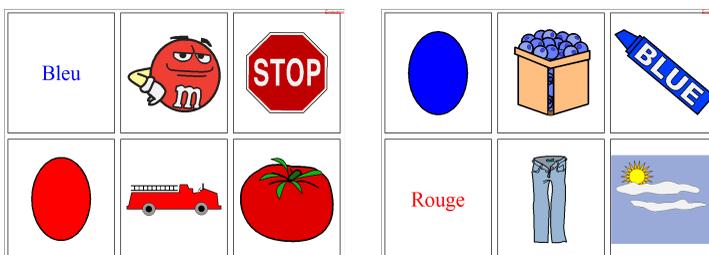


Clic droit dans la zone de travail.

Création d'ensembles de pages de base

Dans les sections suivantes vous trouverez tout ce que vous devez savoir pour créer des ensembles de pages multiples pour la communication, avec n'importe quelle association de textes, d'images et de sons sur les boutons.

Au fil de ces sections vous verrez cet exemple simple en 2 pages :



Créer des pages

Comment créer une nouvelle page blanche

Il est toujours préférable de créer de nouvelles pages dans **le mode Edition**. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur **Maj + F5**.

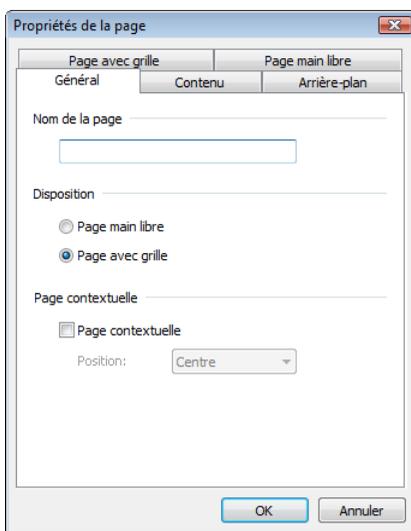
- Si vous voulez créer un ensemble de pages totalement nouveau, exécutez la commande de menu **Fichier > Nouveau**. Si votre travail n'est pas enregistré, on vous demandera d'abord si vous souhaitez effectuer un enregistrement.
- Pour ajouter une nouvelle page blanche à un ensemble de pages dans lequel vous travaillez déjà, exécutez la commande de menu **Page > Nouvelle page**.

Les nouvelles pages sont numérotées dans l'ordre, mais sont ajoutées à la liste de pages juste après la page en cours. Cela signifie que les pages peuvent être numérotées dans le désordre, mais cela n'a aucun effet lorsque l'ensemble de pages est exécuté. Pour modifier l'ordre des pages, voir Organiser les pages ¹⁴¹

Nommer les pages

Lorsque vous les créez, les pages sont automatiquement nommées de manière peu originale (page 1, page 2).

1. Pour donner à votre page un nom plus pertinent, exécutez la commande de menu **Page > Propriétés de la page**.
2. Saisissez un nom dans le premier onglet, **Général**.



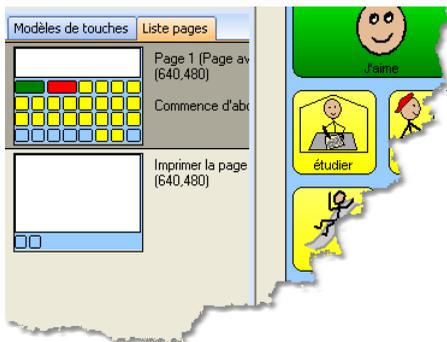
Vous pouvez renommer les pages si vous le souhaitez.

3. Cliquez sur **Ok**.
4. Le nouveau nom apparaîtra dans la **liste de pages**.

Liste de pages

Les pages figurent dans la liste de pages, à gauche de la zone de travail sous la boîte à outils Édition.

- Pour amener la liste de pages au premier plan, cliquez sur son onglet.
- Si la liste de pages ne s'affiche pas du tout, exécutez la commande de menu **Afficher > Liste de pages**.



Onglet Liste de pages à gauche de la zone de travail.

Supprimer des pages

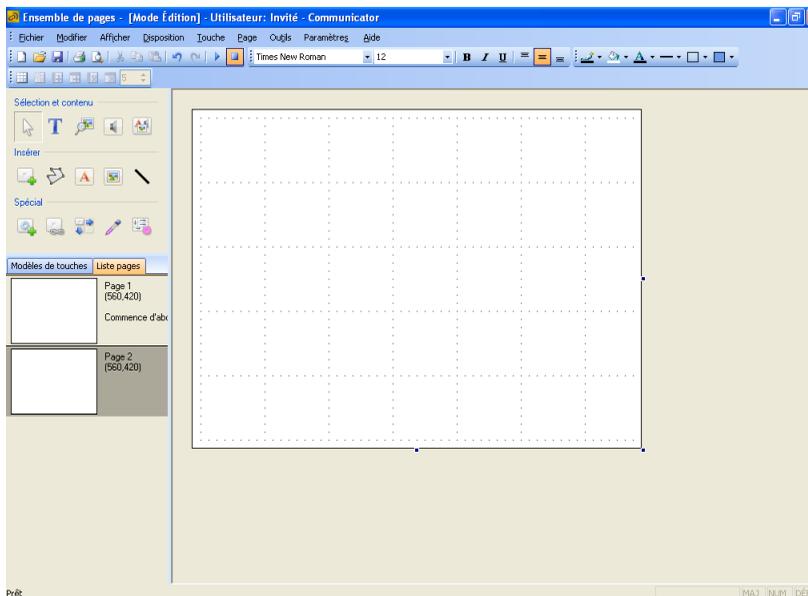
Pour supprimer une page, vous devez être dans le mode Edition. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur **Maj + F5**.

1. Dans la **liste de pages**, sélectionnez la page que vous souhaitez supprimer.
2. Exécutez la commande de menu **Page > Supprimer la page**.

Exemple

Pour créer l'ensemble d'échantillons de couleurs , créez un nouvel ensemble de pages, puis créez une deuxième page.

L'écran suivant doit s'afficher :



La page en cours figure dans la liste de pages.

Voir également :

Pour modifier les noms des pages : Créer des pages [71](#)

Pour modifier l'ordre des pages dans la liste de pages : Organiser les pages [141](#)

Créer des boutons avec une grille [76](#)

Utiliser des pages contextuelles pour sélectionner l'utilisateur [176](#)

Propriétés de la page [117](#)

Enregistrer votre travail

Il sera plus simple de localiser et de travailler avec vos ensembles de pages si vous les enregistrez tous dans le même dossier sur votre PC.

- Nous vous conseillons de les enregistrer dans le dossier Mes ensembles de pages sous votre nom d'utilisateur de Communicator. Il s'agit du dossier que Communicator vous suggérera automatiquement lorsque vous créez de nouveaux ensembles de pages.
- Si aucun autre utilisateur n'a été créé dans Communicator, votre nom d'utilisateur sera Invité.

Pour en savoir plus sur la création et la gestion de plusieurs utilisateurs dans Communicator, voir Profils d'utilisateurs [\[380\]](#).

Enregistrer un ensemble de pages

L'ensemble de pages doit s'afficher dans Communicator.

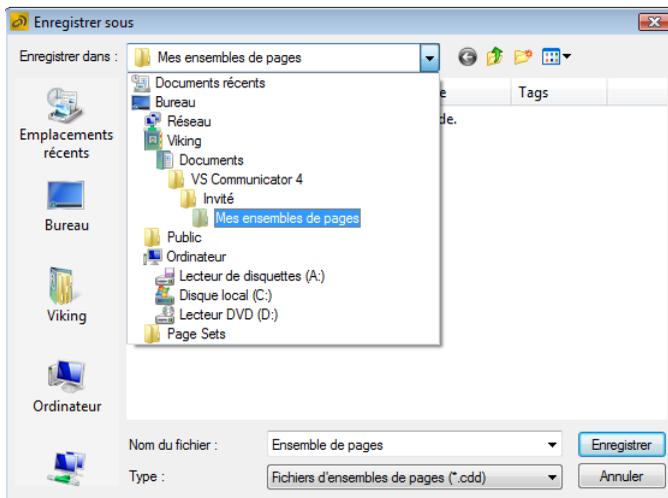
1. Exécutez la commande de menu **Fichier > Enregistrer**.

Si vous avez enregistré l'ensemble de pages auparavant, vous avez terminé.

2. S'il s'agit d'un nouvel ensemble de pages, la boîte de dialogue standard de Windows **Enregistrer sous** s'affichera.

Vérifiez que vous enregistrez dans le bon dossier.

3. Entrez un nom de fichier pour l'ensemble de pages, puis cliquez sur **OK**.



L'enregistrement dans Mes ensembles de pages simplifie les recherches ultérieures.

Voir également :

Rechercher votre ensemble de pages ultérieurement [\[117\]](#)

Créer des boutons avec une grille

L'application d'une grille vous permet de créer facilement des boutons nets et carrés. La taille des boutons de la grille s'adapte automatiquement pour remplir la page.

Si vous souhaitez créer et positionner des boutons un peu plus lentement mais en ayant plus de choix, consultez la section Tracer des boutons personnalisés [\[119\]](#).

Ajouter des boutons en appliquant une grille

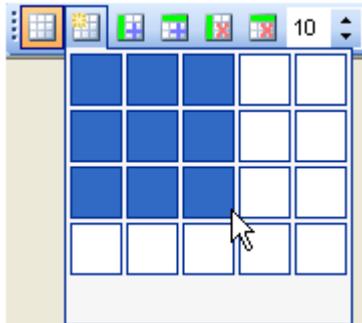
Assurez-vous d'être dans le mode Edition et que la page apparaissant dans la zone de travail est celle dans laquelle vous souhaitez ajouter des boutons.

1. Exécutez la commande de menu **Page > Appliquer la grille.**

Ou cliquez sur l'outil **Appliquer la grille** dans la barre d'outils de grille :



2. Communicator transforme votre page en une page avec grille. Une page avec grille se remplit toujours avec quelques boutons nets et carrés.
3. Pour changer le nombre de boutons, cliquez sur l'outil Taille de la grille.
Une mini-grille blanche apparaît.
4. Déplacez le pointeur de la souris vers le bas et à droite sur la mini-grille. Des carrés de grille colorés apparaissent pour indiquer le nombre de boutons que vous souhaitez.



Indication des dimensions de la grille.

5. Cliquez dans la mini-grille lorsque vous êtes satisfait.
6. Exécutez la commande de menu **Fichier > Enregistrer** pour enregistrer votre ensemble de pages.

Autres outils de grille



Outils pour ajouter et supprimer des colonnes et des lignes dans votre grille

Pour avoir plus ou moins de boutons, vous pouvez également ajouter ou supprimer des lignes et des colonnes. Utilisez les outils restants dans la **barre d'outils de grille**, ou utilisez les commandes de menu sous **Page > Changer la grille**.



Outil pour modifier l'espacement des boutons

Utilisez le dernier outil de la barre d'outils de grille pour modifier l'espacement des boutons.

Vous pouvez également modifier l'espacement avec la commande de menu **Page > Propriétés de la page**. Sélectionnez l'onglet **Page avec grille**, puis réglez la valeur d'espacement.

Supprimer tous les boutons d'une page avec grille

Pour supprimer tous les boutons, changez votre page en une page normale :

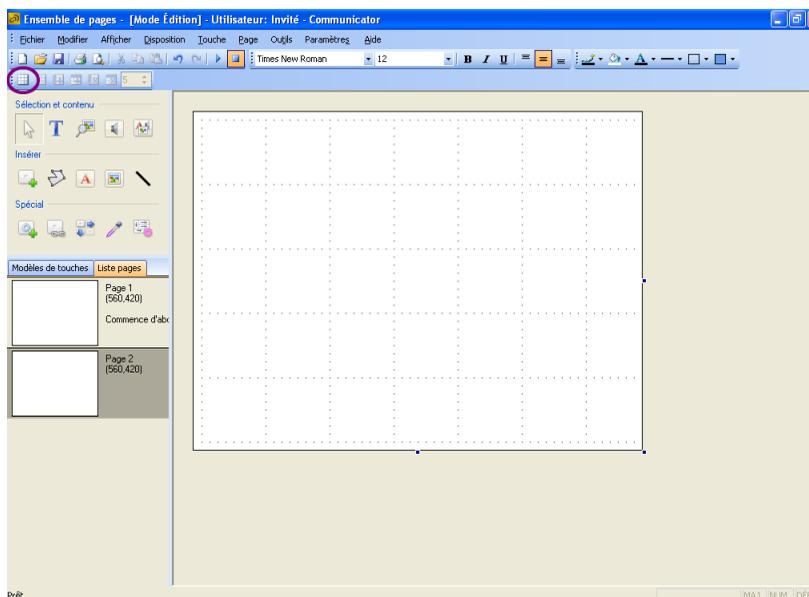
- Exécutez la commande de menu **Page > Appliquer la grille** à nouveau.
- La coche sera supprimée du menu Page, indiquant qu'il s'agit maintenant d'une page main libre.

Vous pourrez maintenant sélectionner et supprimer tous les boutons.

Exemple

Pour créer l'ensemble d'échantillons de couleurs , allez dans chaque page puis cliquez sur l'outil Appliquer la grille.

Vous devez avoir deux pages avec 6 boutons chacune, comme cela est représenté ci-dessous:



Une grille de 2 sur 3 (lignes sur colonnes).

Réagencer les boutons sur une grille

Après que vous aurez ajouté le contenu dans vos boutons de grille, vous pouvez utiliser le pointeur de la souris pour faire glisser des boutons de la grille autour de la page si vous souhaitez les réagencer.

Ajouter des boutons par duplication

Cette technique est bonne si vous souhaitez remplir une page avec des boutons qui ne sont pas rectangulaires, ou si vous ne souhaitez pas remplir une page *entière* comme le fait la grille.

Ajouter un bouton unique pour dupliquer

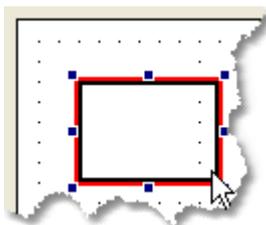
Assurez-vous d'être dans le mode Edition et que la page apparaissant dans la zone de travail est celle dans laquelle vous souhaitez ajouter des boutons.

1. Cliquez sur l'**outil Bouton** dans la boîte à outils Édition.



Outil d'ajout de boutons

2. Remarquez que le pointeur de la souris est pourvu d'un bouton : Le pointeur change de forme et devient une croix avec un bouton.
3. Pointez à l'endroit où le coin supérieur gauche du bouton doit se trouver.
4. Maintenez le bouton de la souris enfoncé tout en faisant glisser le pointeur vers le coin inférieur droit du bouton souhaité.



Glissement avec le pointeur de la souris.

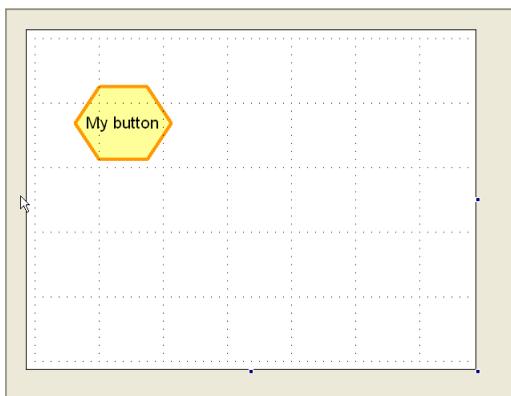
5. Relâchez le bouton de la souris.

Votre nouveau bouton s'affiche. Il est sélectionné.

Dupliquer un bouton

Utilisez l'outil Dupliquer des objets dans la boîte à outils pour créer et positionner plusieurs copies d'un bouton personnalisé.

1. Sur une page blanche, tracez un bouton unique dans la partie supérieure gauche de la page. (voir ci-dessus.)



Modifier la forme du bouton dans la barre d'outils d'apparence.

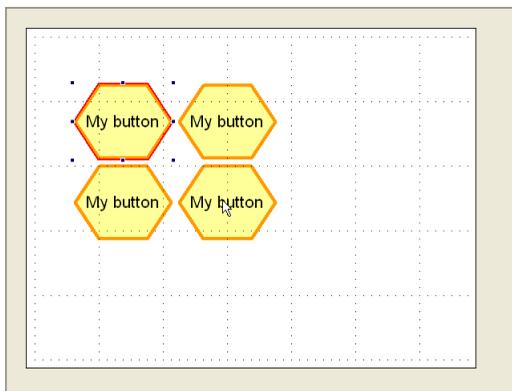
2. Sélectionnez le nouveau bouton. (N'oubliez pas de passer à l'outil pointeur).
3. Sélectionnez l'outil Dupliquer des objets dans la boîte à outils.



Outil pour dupliquer des objets

4. Pointez au centre de votre nouveau bouton et maintenez le bouton de la souris enfoncé.
5. Faites glisser le curseur jusqu'au coin opposé de la page puis relâchez le bouton de la souris.

Votre page est remplie de copies du premier bouton.



Résultat de l'utilisation de l'outil Dupliquer.

Vous pouvez aussi faire glisser horizontalement pour créer une ligne unique de boutons, ou faire glisser verticalement pour créer une colonne.

Sélectionner les outils à utiliser

Lorsque vous travaillez dans le mode Edition, gardez un œil sur les marques de sélection.

Elles vous indiquent à quel objet votre commande suivante s'appliquera (si vous exécutez une commande ou si vous cliquez sur un outil qui peut être utile pour cet objet.)

Des problèmes pour effectuer des sélections ?

- Êtes-vous dans le mode Edition ? Appuyez sur **Maj + F5** si vous n'êtes pas sûr.
- Quel outil est sélectionné dans la boîte à outils Édition ? Passez à l'**outil pointeur** puis essayez à nouveau.

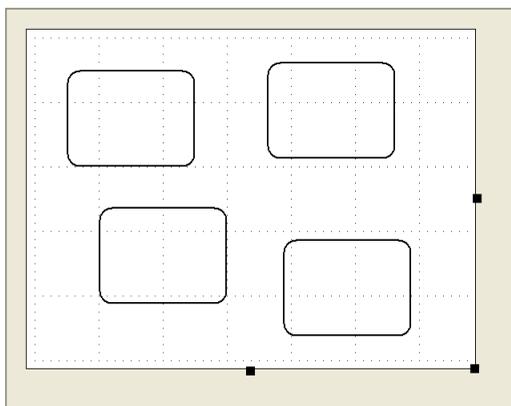


Utilisez l'outil pointeur pour sélectionner.

Sélectionner la toile de fond de la page

Pour sélectionner la toile de fond de la page, cliquez sur la partie grise de la zone de travail.

- Lorsque la toile de fond ou l'arrière-plan de la page est sélectionné, des petites poignées de sélection noires apparaissent autour du coin inférieur droit, comme ceci.



L'arrière-plan ou la toile de fond de la page est sélectionné.

- Lorsque la toile de fond de la page est sélectionnée, vous pouvez lui associer une couleur à partir de la barre d'outils d'apparence.
- Vous pouvez aussi faire glisser une des poignées de sélection pour redimensionner la toile de fond. Si votre page est une page contextuelle, la taille de la toile de fond déterminera la taille de la page contextuelle. Pour toutes les autres pages, la modification des proportions de la toile de fond change l'apparence de la page, mais la page s'étirera toujours pour remplir toute la fenêtre ou tout l'écran dans lequel elle s'exécute. Voir Exécuter votre ensemble de pages^[106].

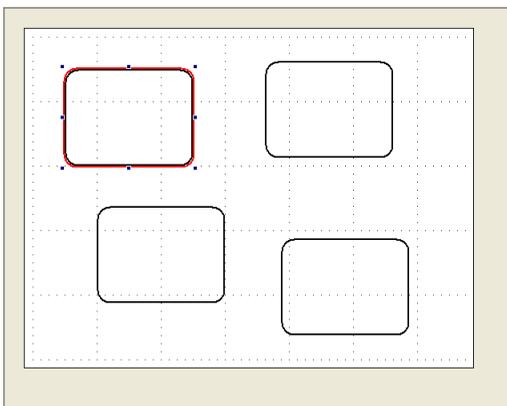
Sélectionner un objet dans la toile de fond

Pour sélectionner un bouton, utilisez l'outil pointeur pour cliquer dessus.



Outil pointeur.

Un objet sélectionné présente deux marques de sélection rouges et des petites poignées de sélection noires.



On voit nettement quel bouton parmi les quatre a été sélectionné.

- Lorsqu'un objet est sélectionné, faites glisser les poignées de sélection pour le redimensionner.
- Exécutez les commandes à partir de la barre de menu, faites une sélection dans la barre d'outils d'apparence ou sélectionnez des outils dans la boîte à outils Édition pour modifier l'objet sélectionné.
- Pointez au centre de l'objet puis faites glisser pour déplacer l'objet.

Vous pouvez aussi sélectionner un texte, une image ou une ligne **statique** qui se place directement sur la toile de fond. Nous les qualifions de « statiques » car ces objets restent en place lorsque l'ensemble de pages est en cours d'exécution : L'utilisateur ne peut pas appuyer ou cliquer dessus, et ils ne peuvent pas exécuter d'actions.

Sélectionner plusieurs objets

Voici trois moyens de sélectionner plus d'un objet :

- Maintenez la touche Maj enfoncée en cliquant sur d'autres objets.

- Exécutez la commande de menu Modifier > Sélectionner tout pour sélectionner tous les objets de la page.
- Si les objets que vous désirez sont proches les uns des autres, pointez à l'extérieur des objets puis faites glisser. Une ligne pointillée (lasso) apparaîtra définissant la zone de sélection. Faites glisser jusqu'au coin diagonalement opposé, jusqu'à ce que tous les objets avec lesquels vous souhaitez travailler soient sélectionnés.

Désélectionner une partie d'un groupe

Pour désélectionner un objet tout en laissant les autres objets sélectionnés, maintenez la touche **Maj** enfoncée en cliquant sur l'objet à désélectionner.

Utiliser les commandes de modification standard

Vous serez sûrement très heureux de disposer de ces commandes de modification standard de Windows lorsque vous travaillerez sur vos pages :

Modifier > Copier (CTRL+C)

Enregistre une copie de l'objet ou des objets sélectionnés dans le presse-papiers Windows, cette copie est alors prête pour la commande Coller. Remarquez que cela *remplace* tout ce que le presse-papiers contenait.

Modifier > Couper (CTRL+X)

Supprime le ou les objets sélectionnés de la page et les enregistre dans le presse-papiers Windows, ces objets sont alors prêts pour la commande Coller. Remarquez que cela *remplace* tout ce que le presse-papiers contenait.

Modifier > Coller (CTRL+V)

Colle ce qui a été enregistré en dernier dans le presse-papiers Windows sur la page en cours.

Modifier > Annuler (CTRL+Z)

Annule votre dernière action le cas échéant.

Édition > Rétablir (CTRL+Maj+Z)

Répète votre dernière action le cas échéant.

Modifier > Supprimer

Supprime le ou les objets sélectionnés de la page sans modifier ce qui est contenu dans le presse-papiers.

Ajouter rapidement des contenus

L'**outil de contenu des boutons** est spécialement utile lorsque vous créez des tableaux de communication comme l'ensemble d'échantillons de couleurs .

Utilisez-le pour ajouter en une seule opération du texte, des images et un son de base aux boutons.

Utiliser l'outil de contenu Modifier le bouton

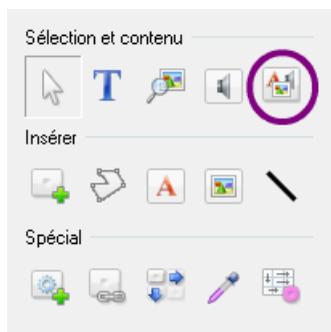
Vous devez être dans le mode Edition pour utiliser cet outil. Si vous n'êtes pas certain, appuyez sur Maj + F5.

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'**outil pointeur**.



Outil pointeur.

2. Sur la page, cliquez sur le bouton que vous souhaitez utiliser.
Remarquez que le bouton est marqué pour indiquer que vous l'avez sélectionné.
3. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'**outil de contenu des boutons**.

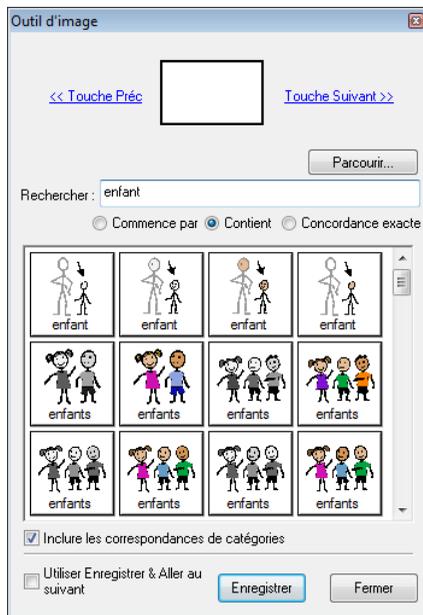


Boîte à outils Édition.

La boîte de dialogue Outil de contenu s'ouvre. (Voir ci-dessous.)

4. Si vous voulez qu'un texte s'affiche sur le bouton, saisissez-le dans le champ **Afficher le texte** .
5. Si vous voulez une image, saisissez un mot qui décrit ou nomme l'image que vous souhaitez dans le champ **Rechercher le texte** .

La liste d'images se remplit à mesure que vous effectuez la saisie. Si aucune image que vous souhaitez ne s'affiche, saisissez un texte de recherche différent.



Utilisez les options de **Contient** pour obtenir le choix d'images le plus vaste.

6. Cliquez sur une image pour la sélectionner. Si vous changez d'avis, il vous suffit de cliquer sur une autre image.
7. Si vous souhaitez que le bouton énonce des mots lorsqu'il est enfoncé, cliquez sur une des deux options de son dans la partie inférieure de la boîte de dialogue.

Ces options de son simples utilisent la synthèse vocale. Si vous sélectionnez **Lire ce texte**, alors saisissez le mot ou la phrase dans le champ à droite.

8. Cliquez sur **Enregistrer** pour appliquer toutes vos modifications au bouton sélectionné.
9. Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les boutons vous conviennent, puis exécutez la commande de menu **Fichier > Enregistrer** pour enregistrer votre ensemble de pages.

Remplir plusieurs boutons

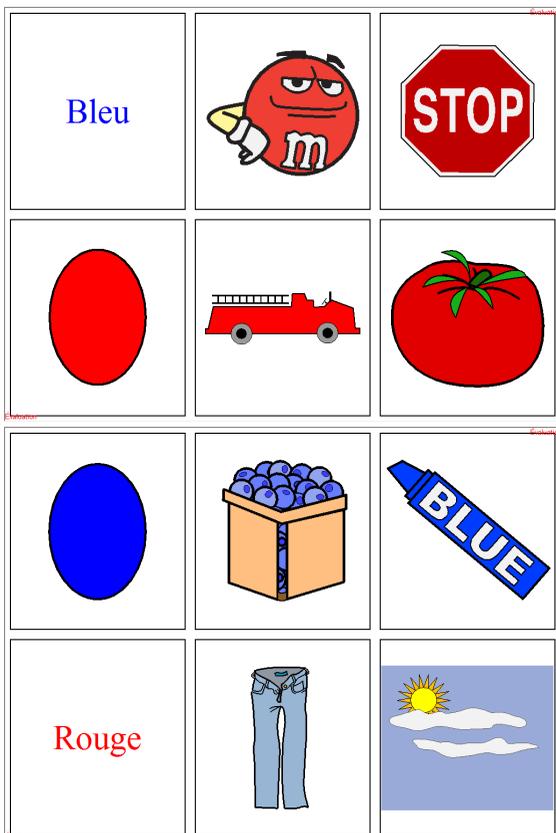
Cochez **Utiliser Enregistrer et Suivant** en bas à gauche dans la boîte de dialogue Outil de contenu des boutons représentée ici.

Lorsque vous cliquez sur Enregistrer après avoir travaillé avec votre premier bouton, l'outil passe automatiquement au bouton suivant. Vous pouvez utiliser les flèches de chaque côté de l'aperçu pour passer au bouton que vous souhaitez utiliser.

N'oubliez pas que vous devez cliquer sur **Enregistrer** après avoir modifié un bouton !

Exemple

Pour créer l'ensemble d'échantillons de couleurs , il vous faudra rechercher les images représentées ci-dessous :



Ajouter du texte sur les boutons

Si vous souhaitez seulement ajouter ou modifier le texte sur un ou plusieurs boutons, l'outil de texte est le moyen le plus rapide. Il ne sélectionne que le texte sur chaque bouton et cela automatiquement. Lorsque vous appuyez sur Retour (Entrée), vous passez au bouton suivant.

Ajouter ou modifier le texte avec l'outil de texte

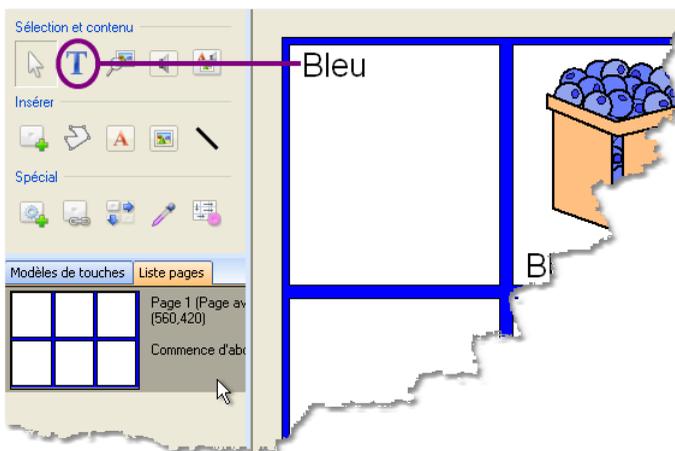
Vous devez être dans le mode Edition pour utiliser l'outil de texte. Si vous n'êtes pas certain, appuyez sur Maj + F5.

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil de texte.



L'outil de texte.

2. Cliquez sur le bouton que vous souhaitez modifier.



L'outil de texte vous fait passer en « mode Saisie »

Le texte sur le bouton que vous avez choisi est sélectionné. Si le bouton n'a pas encore de texte, un point d'insertion clignotant apparaît (une petite ligne verticale) sur le bouton.

Toutes les images sur le bouton sont *momentanément* masquées.

3. Saisissez le texte du bouton.
4. Appuyez sur Retour pour aller au bouton suivant.
5. Pour désactiver l'outil de texte, cliquez sur un autre outil, par exemple l'outil pointeur.



L'outil pointeur.

6. Lorsque tous les boutons vous conviennent, exécutez la commande de menu **Fichier > Enregistrer** pour enregistrer votre ensemble de pages.

Modifier l'apparence du texte

L'apparence du texte est contrôlée de diverses manières :

- La **La barre d'outils de police** contrôle ce que vous modifierez le plus souvent, à l'exception de la
- couleur du texte, qui est déterminée par **la barre d'outils d'apparence**.
- Exécutez la commande de menu **Touche > Propriétés du texte** pour afficher les autres choix de texte des boutons.

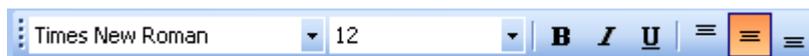
Veillez noter: Tout le texte dans un texte statique ou sur un bouton aura la même apparence.

Lorsque vous créez un *nouveau* texte, son apparence est déterminée par les choix actuellement affichés dans la barre d'outils de police et la barre d'outils d'apparence. Vous pouvez utiliser ces deux barres d'outils pour modifier l'apparence d'un texte sélectionné.

La barre d'outils de police

Vous devez être dans le mode Édition pour utiliser la barre d'outils de police. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur **Maj + F5**.

Si la barre d'outils de police n'apparaît pas, exécutez la commande de menu **Afficher > Barre d'outils de police**.



La barre d'outils de police

Comment modifier l'apparence du texte ?

1. Sélectionnez le texte, le bouton ou les boutons que vous souhaitez utiliser. (Voir Sélectionner les outils à utiliser [82].)

2. Faites votre choix dans la barre d'outils de police. Dans l'ordre, les choix offerts sont les suivants :
 - Police
 - Taille de police
 - Texte en gras
 - Texte en italique
 - Texte souligné
 - Positionner le texte sur la partie supérieure du bouton (sur l'image, s'il y en a une)
 - Positionner le texte au centre du bouton (sous l'image, s'il y en a une)
 - Positionner le texte sur la partie inférieure du bouton.

La barre d'outils d'apparence

Vous devez être dans le mode Édition pour utiliser la barre d'outils d'apparence. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur **Maj + F5**.

Si la barre d'outils d'apparence n'apparaît pas, exécutez la commande de menu **Afficher > Barre d'outils d'apparence**.



L'outil de couleur du texte dans la barre d'outils d'apparence est sélectionné

Comment modifier la couleur du texte ?

1. Sélectionnez le texte, le bouton ou les boutons que vous souhaitez utiliser. Voir Sélectionner les outils à utiliser⁸².
2. Cliquez sur l'outil de couleur du texte.
Une palette de couleurs apparaît.



Cette palette de couleurs a été déconnectée, c'est-à-dire, enlevée de la barre d'outils pour rester ouverte et flotter sur la zone de travail. Elle affiche également, dans sa partie supérieure, une palette de couleurs personnalisée pour les couleurs pastels.

3. Cliquez sur la couleur du texte de votre choix.

Voir également :

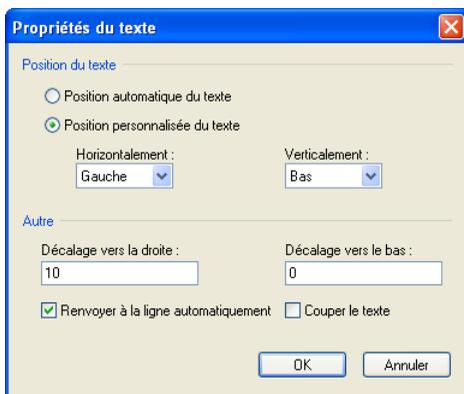
Sélectionner une palette de couleurs ¹³⁶

Définir l'alignement du texte, Renvoi automatique à la ligne et Décalage à partir du bord du bouton

Certains choix d'alignement pour le texte des boutons changent rarement. Ils sont rassemblés dans la boîte de dialogue Propriétés du texte.

1. Vous devez être dans le mode Édition pour utiliser la boîte de dialogue Propriétés du texte. Si vous n'êtes pas certain, appuyez sur **Maj + F5**.
2. Sélectionnez les boutons pour lesquels vous souhaitez définir les propriétés.
3. Exécutez la commande de menu **Touche > Propriétés du texte**.

La boîte de dialogue Propriétés du texte apparaît :



La boîte de dialogue Propriétés du texte

4. Pour aligner le texte du bouton à gauche ou à droite plutôt que de l'aligner automatiquement au centre, sélectionnez **Position personnalisée du texte**, puis sélectionnez un nouvel alignement dans **Horizontal**.

Si vous avez sélectionné Position personnalisée du texte, l'**alignement Vertical** sélectionné ici s'appliquera également. (L'alignement vertical est la même propriété que vous sélectionnez avec les trois derniers boutons de la barre d'outils de police.)

5. Pour obtenir une plus grande marge entre le bord du bouton et le texte, réglez les décalages. Les valeurs sont relatives : définissez une valeur supérieure pour obtenir une marge plus grande. **Décalage vers la droite** détermine les marges latérales sur le bouton. **Décalage vers le bas** détermine les marges supérieure et inférieure. Le texte restera autant que possible à l'intérieur des marges.
6. Cochez **Renvoyer à la ligne automatiquement** et **Couper le texte** pour s'assurer que le texte n'est affiché que sur un bouton. Autrement, si le texte est trop long, il dépassera du bouton et sera affiché dans l'arrière-plan ou sur les boutons voisins.
7. Cliquez sur **OK**.

Vos choix s'appliqueront à n'importe quel bouton qui a été sélectionné lorsque vous avez exécuté la commande et à tous les nouveaux boutons créés à partir de maintenant.

Ajouter des images sur les boutons

L'outil d'image vous permet d'ajouter ou de modifier l'image sur un ou plusieurs boutons. Sélectionnez l'outil d'image lorsque des images sont les seuls éléments que vous souhaitez modifier.

L'outil d'image vous permet également de sélectionner toute image de votre ordinateur à ajouter à un bouton ou à une page ; pas seulement les images des bibliothèques de symboles dans Tobii Communicator.

Modifier l'image du bouton

Vous devez être dans le mode Edition pour utiliser l'outil d'image. Si vous n'êtes pas certain, appuyez sur **Maj + F5**.

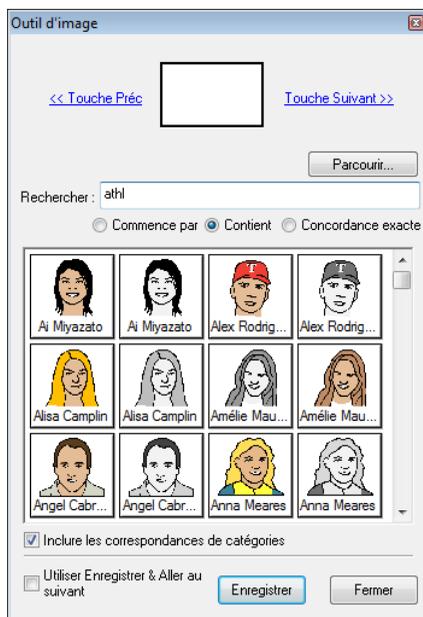
1. Dans la boîte à outils Édition, cliquez sur **l'outil d'image**.



L'outil d'image

Sinon, vous pouvez exécuter la commande de menu **Touche > Insérer une image**.

2. La boîte de dialogue Outil d'image apparaît. Le bouton actuellement sélectionné sera affiché dans la partie supérieure de l'aperçu :



La boîte de dialogue Outil d'image

3. Si aucun bouton n'est affiché, cliquez sur le **bouton Suivant** dans la zone d'aperçu.
4. Saisissez un mot ou une partie d'un mot à rechercher.

Si le bouton actuellement sélectionné présente un texte, ce texte apparaîtra automatiquement comme terme de recherche. Vous pouvez toujours modifier le terme de recherche.

Si l'on vous offre un choix d'images excessif ou insuffisant, utilisez les options juste *en dessous* du champ **Rechercher**. **Contient** trouvera généralement la plupart des images, et **Concordance exacte** trouvera le plus petit nombre d'images. Vous pouvez également ne saisir qu'une partie d'un mot, plutôt qu'un mot en entier, pour obtenir plus d'images.

Inclure les correspondances de catégories trouve les images qui appartiennent à une catégorie dont le nom correspond au texte de recherche. Nous avons saisi athlètes et coché **Inclure les correspondances de catégories**. On obtient les images des sportifs, mais aussi les athlètes célèbres qui figurent dans la catégorie Athlètes.

5. Cliquez sur l'image que vous souhaitez utiliser.
6. Cliquez sur **Enregistrer**.

Si vous avez coché **Utiliser Enregistrer et aller au suivant**, la boîte de dialogue passera automatiquement au bouton suivant, vous permettant ainsi de travailler sur plusieurs boutons sans cliquer à l'intérieur et en dehors de l'outil.

Lorsque **Utiliser Enregistrer et aller au suivant** est décoché, vous pouvez passer à n'importe quel nouveau bouton en cliquant sur le bouton dans la page, lorsque la boîte de dialogue est ouverte. N'oubliez pas, vous devez toujours cliquer sur Enregistrer après avoir modifié les boutons.

6. Lorsque tous les boutons vous conviennent, exécutez la commande de menu **Fichier > Enregistrer** pour enregistrer votre ensemble de pages.

Utiliser une image provenant d'un fichier

Vous devez être dans le mode Édition pour utiliser l'outil d'image. Si vous n'êtes pas certain, appuyez sur **Maj + F5**.

1. Dans la boîte à outils Édition, cliquez sur l'**outil d'image**.

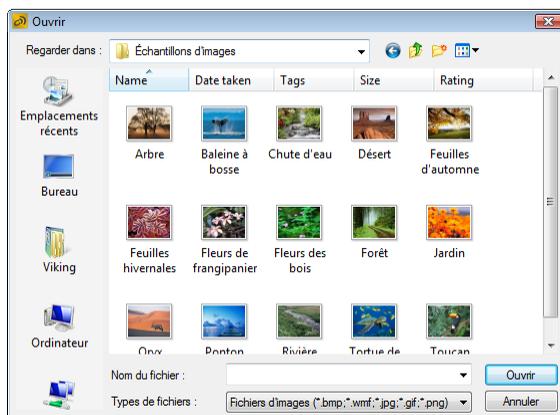


L'outil d'image.

La boîte de dialogue Outil d'image apparaît. Le bouton actuellement sélectionné sera affiché dans la partie supérieure de l'aperçu.

2. Si aucun bouton n'est affiché, cliquez sur le **bouton Suivant** dans la zone d'aperçu.
3. Cliquez sur le bouton **Parcourir**.

La boîte de dialogue Ouvrir standard de Windows apparaît.



La boîte de dialogue Ouvrir

4. Sélectionnez un dossier contenant des images, sélectionnez l'image de votre choix, puis cliquez sur **Ouvrir**.
5. L'image est insérée dans votre bouton.

Supprimer une image

Vous pouvez supprimer l'image d'un bouton.

Pour cela, vous devez être dans le **mode Edition**. Si vous n'êtes pas certain, appuyez sur **Maj + F5**.

1. Sélectionnez le bouton.
2. Exécutez la commande de menu **Touche > Supprimer l'image**.

Ajouter du son sur les boutons

Cette section explique comment utiliser l'outil de son dans la boîte à outils Édition pour ajouter un son sur un bouton en utilisant la synthèse vocale, des sons enregistrés ou des fichiers de son qui sont déjà présents dans votre ordinateur.

Quand utiliser le son ?

Pour les utilisateurs qui ne peuvent pas parler, le thérapeute peut créer des boutons qui, lorsque l'on appuie dessus, produisent des mots, des phrases ou d'autres sons.

Pour les utilisateurs qui ne peuvent pas lire le texte, le thérapeute peut utiliser des sons comme **repères audibles**. C'est-à-dire que lorsque l'utilisateur pointe le bouton, ce dernier « dit quelque chose » pour indiquer de quel bouton il s'agit. Pour les utilisateurs déficients visuels consultez également la section **Lire au fur et à mesure de la frappe**, dans la boîte de dialogue **Paramètres > Paramètres de son**.

Ajouter un son sur un bouton

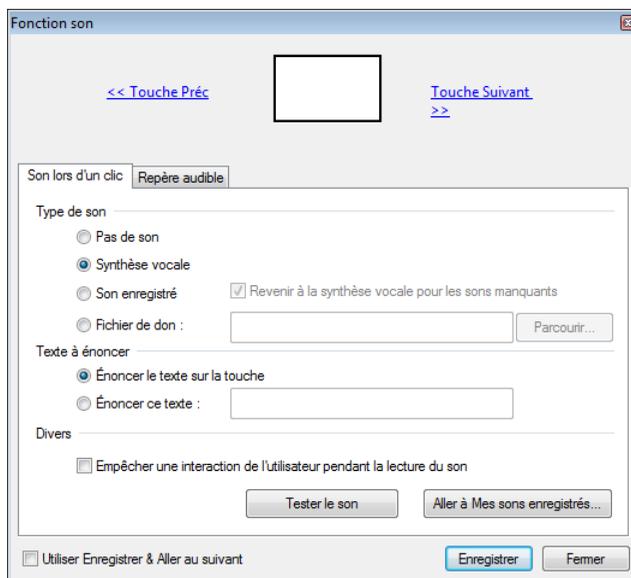
Vous pouvez ajouter un son sur un bouton dans le mode Exécuter avec l'assistant de modification de bouton . Pour utiliser la boîte de dialogue Son décrite ici, vous devez être dans le **mode Édition**. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur Maj+F5.

1. Cliquez sur l'**outil de son** dans la boîte à outils Édition.



L'outil de son

La **boîte de dialogue Son du bouton** s'ouvre.



La boîte de dialogue Son du bouton.

2. Cliquez sur le bouton que vous souhaitez modifier ou cliquez sur le **bouton Suivant >>** jusqu'à ce que l'aperçu affiche le bouton que vous souhaitez modifier.
3. Choisissez le type de son que vous souhaitez utiliser.

Synthèse vocale : Ne peut servir qu'à lire le texte du bouton ou un texte que vous avez saisi : Vous devez lui indiquer ce qu'il doit dire.

Son enregistré : Communicator cherchera dans la bibliothèque de sons un son enregistré dont le nom correspond exactement au texte du bouton (ou au texte spécifié dans Texte à lire), et lira le son dans ce fichier. Pour utiliser cette fonction, vous devrez nommer vos sons enregistrés pour qu'ils correspondent au texte énoncé.

Lire ce fichier de son : La création des noms correspondants est très simple, il vous suffit de choisir le nom de fichier qui contient le son. Bien sûr, vous devez savoir où le fichier de son est enregistré dans votre ordinateur. (Évitez cette option ou conservez tous les fichiers de son dans un dossier dans Mes ensembles de pages si vous avez l'intention de copier cet ensemble de pages dans d'autres ordinateurs.)

4. Si vous avez sélectionné Synthèse vocale, alors choisissez un texte à lire.

Dans le cas du bouton représenté dans l'illustration, si vous sélectionnez **Lire le texte du bouton**, l'ordinateur dira *bleu* lorsque le bouton est enfoncé.

Si vous sélectionnez **Lire ce texte**, vous pouvez par exemple saisir *Quelle est cette couleur ? Cette couleur est le bleu.*

5. Si le bouton doit exécuter des actions, par exemple, la liaison vers une autre page, vous pouvez cocher **Attendre la fin de la lecture du son**.

L'action du bouton ne commencera que lorsque la lecture du son sera terminée. Sinon, l'utilisateur ne peut même pas voir ce bouton lors de la lecture du son.

6. Cliquez sur **Enregistrer** pour appliquer vos modifications à ce bouton.

Si vous avez l'intention de travailler avec plusieurs boutons, vous pouvez cocher **Utiliser Enregistrer et aller au suivant**. Chaque fois que vous cliquez sur **Enregistrer**, la boîte de dialogue enregistrera vos modifications et affichera le bouton suivant.

7. Cliquez sur **Fermer** lorsque vous avez terminé.
8. Exécutez la commande de menu **Fichier > Enregistrer** pour enregistrer votre ensemble de pages.

Voir également

Le son fonctionne-t-il sur votre PC ? [305](#)

Enregistrer votre propre bibliothèque de sons [311](#)

Ajouter rapidement des contenus [86](#)

Ajouter une vidéo sur un bouton

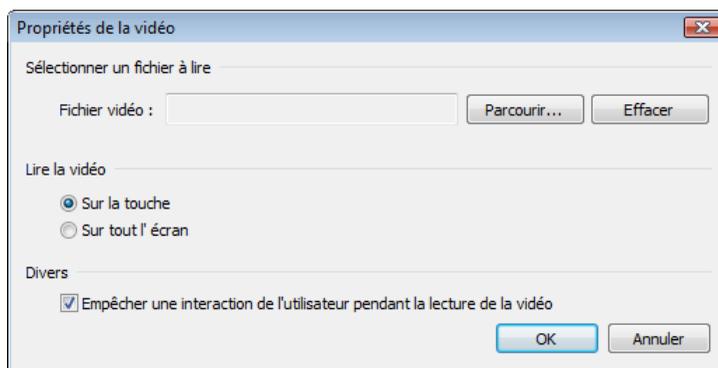
Cette nouvelle option de Tobii Communicator 4 permet à un bouton de lire une vidéo. La vidéo peut être lue dans une zone définie par la taille du bouton, ou peut être lue en plein écran.

Si l'utilisateur enfonce à nouveau le bouton lors de la lecture de la vidéo, celle-ci **s'arrêtera** (ne se mettra pas en pause). S'il appuie de nouveau cela relancera la vidéo depuis le début.

Ajouter une vidéo sur un bouton

1. Vous devez être dans le mode Édition. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur **Maj+F5**.
2. Sélectionnez le bouton auquel associer une vidéo.
3. Exécutez la commande de menu **Touche > Vidéo**.

Cette boîte de dialogue apparaît.



La boîte de dialogue Propriétés de la vidéo

4. Cliquez sur le bouton **Parcourir**.
5. La boîte de dialogue Ouvrir standard de Windows s'affiche.
6. Sélectionnez un fichier vidéo situé dans votre PC. Le type de fichier peut être AVI, MPEG, MPG ou MPE.
7. Cliquez sur **Ouvrir**.

8. Dans la boîte de dialogue Vidéo du bouton, choisissez le mode de lecture de la vidéo.
9. Cliquez sur **OK**.

Affecter une frappe à un bouton

Si vous souhaitez appuyer sur une touche du clavier pour activer un bouton lorsque l'ensemble de pages est en cours d'exécution, vous pouvez affecter une frappe au bouton.

1. Vous devez être dans le mode Édition. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur **Maj+F5**.
2. Sélectionnez un seul bouton.
3. Exécutez la commande de menu **Touche > Affecter une frappe**.

Cette boîte de dialogue apparaît :



Un bouton peut être activé en appuyant sur une touche du clavier.

4. Dans la liste déroulante, sélectionnez une touche.
5. Cliquez sur **OK**.

Lorsque l'ensemble de pages est en cours d'exécution, le fait d'appuyer sur la touche du clavier que vous avez choisie équivaut à appuyer sur le bouton avec n'importe quelle autre méthode de saisie de l'utilisateur.

Définir la première page

Si votre ensemble de pages présente plus d'une page, vous devez déterminer quelle page l'utilisateur verra en premier, et comment l'utilisateur accédera aux autres pages.

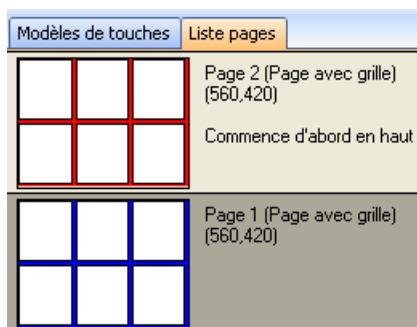
Définir comme première page

Toute page normale de l'ensemble de pages peut devenir la première page. Cependant, les pages contextuelles ne peuvent pas être choisies comme première page.

Vous devez être dans le mode Edition pour définir la première page. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur **Maj+F5**.

1. Dans la **liste de pages**, sélectionnez la page que vous souhaitez définir comme première page.
2. Exécutez la commande de menu **Page > Définir en tant que première page**.

Dans la liste de pages, la page que vous avez sélectionnée se déplace vers le haut de la liste et est marquée en tant que première page :



La première page se déplace vers le haut de la liste de pages

Voir également :

Pour modifier les noms des pages : Créer des pages [71](#)

Pour modifier l'ordre des pages dans la liste de pages : Organiser les pages [141](#)

Exécuter votre ensemble de pages

Pour exécuter votre ensemble de pages, cliquez sur l'**outil d'exécution** dans la barre d'outils standard.



La barre d'outils standard.

Sinon, vous pouvez exécuter la commande de menu **Afficher > Exécuter**, ou appuyer sur **F5**.

Déterminer comment l'ensemble de pages va s'exécuter

Votre ensemble de pages peut s'exécuter en recouvrant tout l'écran ou dans une fenêtre de n'importe quelle taille, y compris une fenêtre en plein écran.

- Sélectionnez **Plein écran** pour un utilisateur qui pourrait cliquer accidentellement en dehors d'une fenêtre et être dans l'incapacité d'annuler l'opération.
- Sélectionnez **Plein écran** pour un utilisateur qui a besoin d'utiliser l'écran le plus simple possible.
- Sélectionnez **Exécuter dans une fenêtre** si vous voulez que l'ensemble de pages ne recouvre qu'une partie de l'écran. Ceci peut convenir à un clavier à l'écran, ou à un affichage créé pour permettre à l'utilisateur d'interagir avec un autre programme.
- Sélectionnez **Exécuter dans une fenêtre** si vous voulez que l'option rende disponible la barre de menu lorsque l'ensemble de pages est en cours d'exécution.
- Sélectionnez **Exécuter dans une fenêtre** si vous souhaitez pouvoir déplacer l'ensemble de pages sur le bureau.

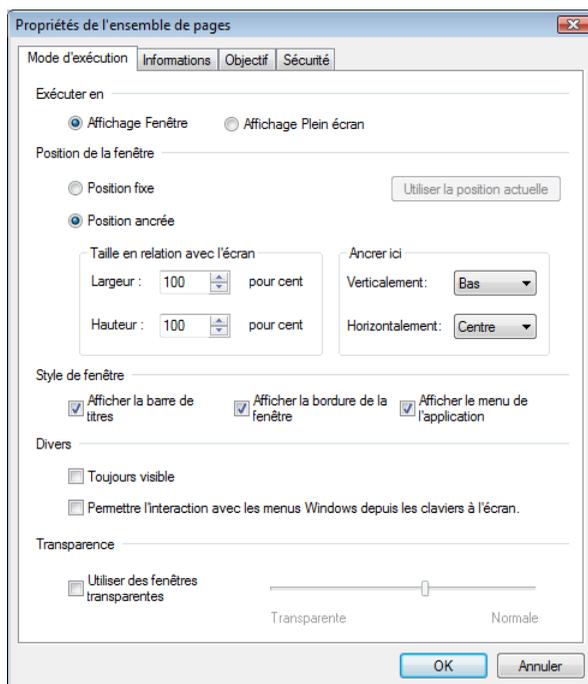
Utiliser l'onglet Mode d'exécution

Vous pouvez toujours définir vos choix d'exécution de l'ensemble de pages, que vous soyez en mode Exécuter ou Édition.

1. Si la barre de menu n'apparaît pas, appuyez sur **Maj + F10**.

2. Exécutez la commande de menu **Fichier > Propriétés de l'ensemble de pages**.

Cette boîte de dialogue apparaît :



Vos choix déterminent l'exécution de l'ensemble de pages.

Vous réglerez les paramètres dans le premier onglet, **Mode d'exécution**.

3. Dans la section **Exécutez en**, sélectionnez **Affichage Fenêtre** ou **Affichage Plein écran**.

Si vous avez choisi Plein écran, passez à l'étape 8.

4. Si vous avez choisi Affichage Fenêtre, choisissez **la position de la fenêtre**.

Position fixe ouvrira toujours la fenêtre de l'ensemble de pages avec la même taille et la même position. La taille ou la position peut être définie ainsi : fermer cette boîte de dialogue, exécutez l'ensemble de pages, réglez la taille et la position comme vous le souhaitez puis ouvrez à nouveau cette boîte de dialogue et cliquez sur **Utiliser la position actuelle**.

Position ancrée vous permet de placer une petite fenêtre de page le long du bord de l'affichage. Ici, la taille est définie comme un pourcentage de la taille de l'affichage avec les champs Largeur et Hauteur. Choisissez le bord contre lequel s'ancrer et la partie du bord (extrémité ou milieu) à utiliser avec les champs Vertical et Horizontal.

5. Si vous avez choisi Affichage Fenêtre, **les choix du style de fenêtre** contrôlent la flexibilité dont l'utilisateur dispose lorsque l'ensemble de pages est en cours d'exécution.

Afficher la barre de titre L'ensemble de pages peut être déplacé lors de son exécution en faisant glisser la barre de titre.

Afficher la bordure de la fenêtre L'ensemble de pages peut être redimensionné lors de son exécution en faisant glisser la bordure de la fenêtre ou les coins.

Afficher le menu des programmes (commandes) La barre de menu du mode Exécuter, une version simplifiée de la barre de menu du mode Edition, sera visible lors de l'exécution de l'ensemble de pages.

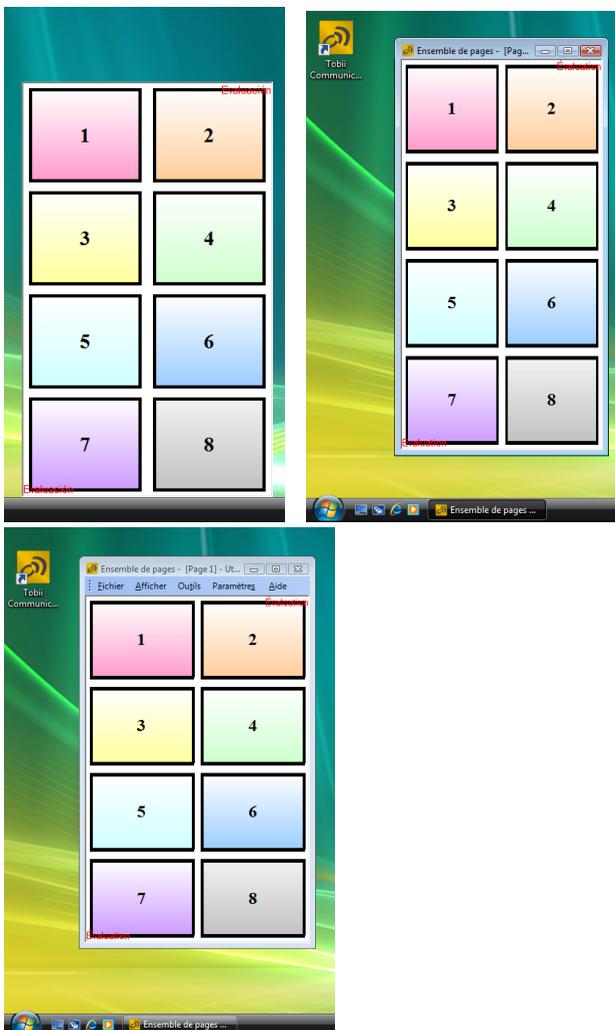
Remarque : Dans le mode Exécuter, appuyez sur F10 pour activer les trois options. Appuyez à nouveau sur F10 pour revenir aux paramètres enregistrés dans cette boîte de dialogue.

6. Si vous avez choisi Affichage Fenêtre, considérez également les choix **Divers**.

Toujours en haut Les autres fenêtres ne pourront pas recouvrir l'ensemble de pages. Protège un utilisateur qui ne peut pas remettre en place des fenêtres si l'ensemble de pages Tobii Communicator est perdu.

Permettre l'interaction Permet à l'utilisateur d'exécuter des commandes de menu sur un autre programme Windows lorsque l'ensemble de pages contient un clavier à l'écran.

7. **Transparence** rend l'ensemble de pages en partie transparent, de sorte que l'utilisateur sache ce que l'ensemble de pages recouvre. Souvent un bon choix lorsqu'un petit ensemble de pages est ancré. Il s'agit normalement d'un bon choix pour les utilisateurs qui ont besoin du mode Plein écran.
8. Cliquez sur **Ok**.
9. Exécutez la commande de menu **Fichier > Enregistrer** pour enregistrer votre ensemble de pages.



Trois façons différentes d'exécuter l'ensemble de pages dans une fenêtre.

A Ancré, sans barre de titre, bar de menu ou bordure de fenêtre.

B Même si vous choisissez Ancré, si vous laissez la barre de titre activée comme ceci, l'ensemble de pages peut être déplacé.

C Avec la bordure activée, l'ensemble de pages peut être redimensionné lors de son exécution. Appuyez sur F10 pour afficher ainsi l'ensemble de pages, avec la barre de titre, le menu et la bordure tous activés. Appuyez à nouveau sur F10 pour revenir aux paramètres de la boîte de dialogue.

Rechercher votre ensemble de pages ultérieurement

Vous devrez ouvrir l'ensemble de pages pour revenir à un ensemble de pages que vous avez quitté.

Si vous avez enregistré dans le dossier suggéré par Tobii Communicator, vos ensembles de pages seront généralement situés dans le dossier **Mes documents > Tobii Communicator 4 > Invité > Mes ensembles de pages**. (Si vous avez créé plusieurs utilisateurs de Communicator et enregistré des ensembles de pages pour différents utilisateurs, remplacez le nom d'utilisateur approprié par **Invité**.)

Si vous avez choisi un dossier différent dans lequel effectuer l'enregistrement, nous supposons que vous saurez le retrouver. Ces instructions concernent la situation par défaut.

Ouvrir un ensemble de pages récemment utilisé

1. Si votre utilisateur est toujours un **Invité**, passez à l'étape 3.
2. Si vous avez créé plusieurs utilisateurs, assurez-vous que Communicator est réglé sur le bon utilisateur pour l'ensemble de pages que vous souhaitez récupérer. Pour changer d'utilisateur, utilisez la commande de menu **Paramètres > Utilisateurs > Changer d'utilisateur** puis sélectionnez l'utilisateur approprié.
3. Exécutez la commande de menu **Fichier >** pour ouvrir le menu Fichier.
4. Consultez les fichiers énumérés en bas du menu. Si vous voyez le fichier que vous recherchez, appuyez sur le numéro qui lui correspond : **1-4**.

Dans le cas contraire, sélectionnez la commande **Ouvrir**.

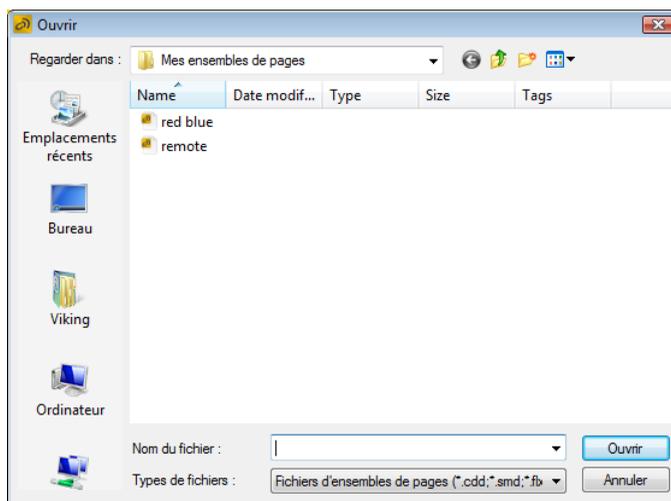
Ouvrir un ensemble de pages avec Fichier > Ouvrir

1. Si votre utilisateur est toujours un **Invité**, passez à l'étape 3.

2. Si vous avez créé plusieurs utilisateurs, assurez-vous que Communicator est réglé sur le bon utilisateur pour l'ensemble de pages que vous souhaitez récupérer. Pour changer d'utilisateur, utilisez la commande de menu **Paramètres > Utilisateurs > Changer d'utilisateur** puis sélectionnez l'utilisateur approprié.
3. Exécutez la commande de menu **Fichier > Ouvrir**.

La boîte de dialogue Ouvrir standard de Windows s'affiche.

Tobii Communicator 4 suggérera le dossier par défaut **Mes ensembles de pages** pour l'utilisateur actuel.



Ouvrir un ensemble de pages à partir du dossier par défaut.

4. Sélectionnez l'ensemble de pages que vous souhaitez ouvrir, puis cliquez sur **Ouvrir**.

Lier les pages entre elles

Dans les ensembles de pages ayant plus d'une page, vous devrez créer des boutons pour passer d'une page à une autre.

Vous pouvez associer n'importe quel texte, image ou son à ces boutons, mais ils doivent également contenir une **action** : Un lien vers une autre page. Vous pouvez aussi créer des liens vers des pages dans différents ensembles de pages, si vous le souhaitez.

Cette section explique comment lier des pages. Pour d'autres types d'actions, voir Ajouter des actions et le comportement intelligent [\[153\]](#).

Modèles de boutons pour les liens

Quelques-uns des liens les plus courants sont disponibles comme Modèles de boutons. Il s'agit de Retour, Accueil et Suivant / Précédent. Voir Utiliser les modèles de boutons [\[148\]](#).

Liaison à une page dans le même ensemble de pages

Pour créer des liens, vous devez être dans le mode Edition. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur Maj + F5.

1. Sélectionnez le bouton sur lequel l'utilisateur appuiera pour changer les pages.
2. Dans la boîte à outils Édition, cliquez sur l'**outil de lien**.



L'outil de lien

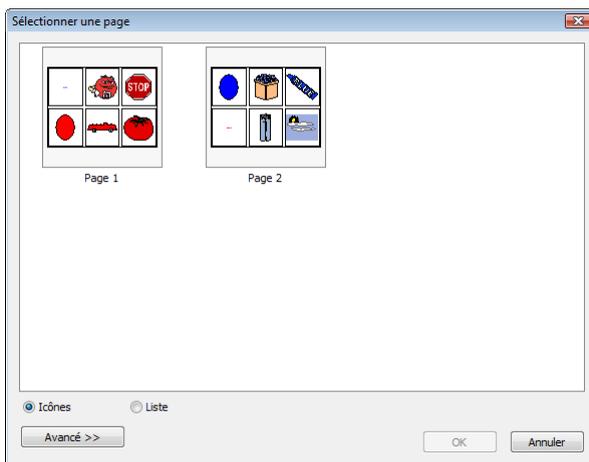
La boîte de dialogue Outil de lien apparaît.



La boîte de dialogue Lien pour les boutons qui effectuent la liaison avec d'autres pages.

3. Sélectionnez **Aller à la page** puis cliquez sur **Sélectionner**

La boîte de dialogue Sélectionner une page apparaît :



Choisissez la page vers laquelle se déplacer.

4. Cliquez sur la miniature de la page à lier.
5. Cliquez sur **OK** dans la boîte de dialogue Sélectionner une page.
6. Cliquez sur **OK** dans la boîte de dialogue Outil de lien.
7. Exécutez la commande de menu **Fichier > Enregistrer** pour enregistrer votre ensemble de pages.

Modèles pour lier les ensembles de pages

Dans un ensemble de pages simple présentant quelques pages, chaque page est liée à toutes les autres.

Voici une illustration d'un ensemble de pages ayant 4 pages. Chaque page possède la même colonne de boutons pour changer les pages.



Un utilisateur averti a souvent plusieurs ensembles de pages. Certains ensembles de pages sont activés à partir de la page d'accueil et certains ensembles de pages en activent d'autres. Dans ce cas, il est souvent sage de doter chaque page ou ensemble de pages de boutons **Revenir en arrière** et **Aller à l'accueil**.

Voir également :

Utiliser des pages contextuelles pour les choix de l'utilisateur 

Modifier l'apparence

Cette section concerne les fonctions de Tobii Communicator qui vous permettent de contrôler presque tous les aspects de l'apparence des ensembles de pages : Vous pouvez modifier les proportions et la couleur de l'arrière-plan de la page ou insérer du texte ou des photos. Vous pouvez créer des boutons de diverses formes et chaque bouton peut être d'une couleur différente, avec un contour différent.

La page d'accueil personnalisée représentée ci-dessous servira d'exemple :



Exemple : Page d'accueil personnalisée

- Les propriétés de la page^[117] ont été utilisées pour choisir une photo provenant du dossier Échantillon de photos de Windows comme arrière-plan de la page.
- Les titres centrés sont du texte statique^[123].
- Le portrait de l'utilisateur en haut à droite est une image statique.^[123]
- Les trois boutons ronds ont été dimensionnés de manière identique, alignés et espacés avec le menu Disposition^[129]. Leurs couleurs proviennent d'une palette personnalisée^[136].
- Les boutons de téléphone portable et de télécommande n'ont ni contour ni remplissage, mais utilisent des photos qui ont été enregistrées sur le PC. Le bouton Quitter en haut à droite est un bouton triangulaire sans contour et avec un emplissage de dégradé. Voir Tracer des boutons personnalisés^[119]

Arrière-plan de la page et autres propriétés utiles

La boîte de dialogue Propriétés de la page rassemble les informations et les choix qui s'appliquent à chaque page.

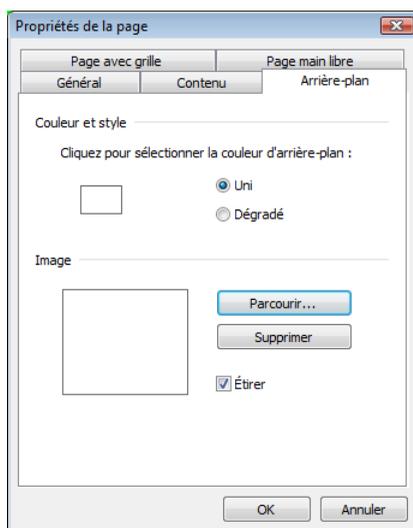
- Pour une page main libre (une page sans grille de boutons), notez que vous pouvez contrôler les points de positionnement avec l'**onglet Page main libre** de cette boîte de dialogue.

Insérer une image dans l'arrière-plan

Vous devez être dans le mode Édition pour utiliser les Propriétés de la page. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur Maj+F5.

1. Dans la **liste de pages**, sélectionnez la page que vous souhaitez utiliser.
2. Exécutez la commande de menu **Page > Propriétés de la page**.

La boîte de dialogue Propriétés de la page apparaît :

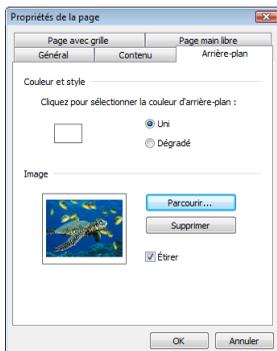


Vous pouvez choisir une couleur ou une image d'arrière-plan ici.

3. Sélectionnez l'**onglet Arrière-plan**.
4. Pour sélectionner un fichier d'image dans votre PC, cliquez sur le bouton **Parcourir**.

5. Localisez votre fichier d'image avec la boîte de dialogue Ouvrir standard de Windows, puis cliquez sur le bouton **Ouvrir**.

De retour dans la boîte de dialogue Propriétés de la page, un aperçu de l'image que vous avez sélectionnée apparaît :



Lorsque vous sélectionnez une image, un aperçu s'affiche.

6. Cochez et décochez **Étirer l'image** pour savoir quelle option donne les résultats les plus satisfaisants.
7. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **OK**.

L'image que vous avez sélectionnée est placée sur la toile de fond de la page. Elle est derrière les objets que vous placez sur la page et vous ne pourrez pas la sélectionner.

Supprimer une image d'arrière-plan

1. Sélectionnez la page et allez dans l'onglet Arrière-plan de la boîte de dialogue Propriétés de la page, comme cela est décrit ci-dessus.
2. Cliquez sur le bouton **Supprimer** .

Tracer des boutons personnalisés

Si vous souhaitez contrôler la forme et la position des boutons, n'appliquez pas de grille à votre page. Laissez-la définie en tant que page main libre puis tracez vos propres boutons et déplacez-les sur l'écran comme vous le souhaitez !

Tracer un bouton

Assurez-vous d'être dans le mode Edition et que la page apparaissant dans la zone de travail est celle dans laquelle vous souhaitez ajouter des boutons.

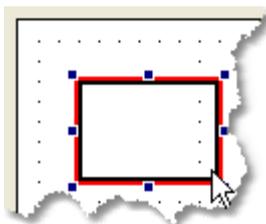
1. Cliquez sur l'**outil Bouton** dans la boîte à outils Édition.



L'outil d'ajout de boutons.

Remarquez que le pointeur de la souris est pourvu d'un bouton : Le pointeur change de forme et devient une croix avec un bouton.

2. Pointez à l'endroit où le coin supérieur gauche du bouton doit se trouver.
3. Maintenez le bouton de la souris enfoncé tout en faisant glisser le pointeur vers le coin inférieur droit du bouton souhaité.



Tracer un bouton.

4. Relâchez le bouton de la souris.

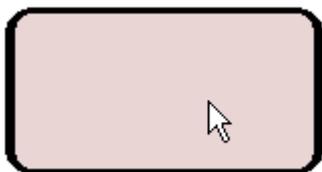
Votre nouveau bouton s'affiche. Il est sélectionné et prêt pour votre commande suivante.

La barre d'outils d'apparence met en forme tous les nouveaux boutons

Lorsque vous tracez un nouveau bouton, son apparence est déterminée par les paramètres de la barre d'outils d'apparence.



La barre d'outils d'apparence



Nouveau bouton tracé avec les paramètres de la barre d'outils d'apparence indiqués ci-dessus

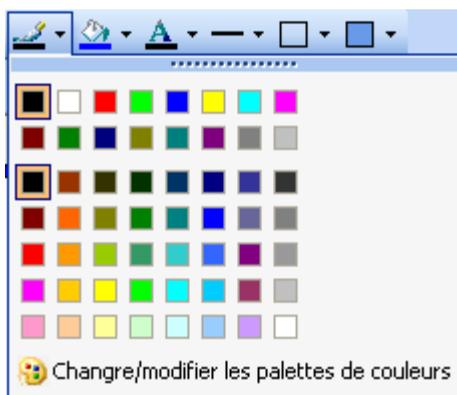
Modifier les boutons avec la barre d'outils d'apparence

Vous pouvez modifier n'importe quel bouton avec la barre d'outils d'apparence.

1. Sélectionnez le ou les boutons que vous souhaitez utiliser. (Pour en savoir plus sur la sélection, voir Sélectionner les outils à utiliser⁸².)
2. Sélectionnez l'outil dont vous avez besoin :

-  Couleur de la bordure
-  Couleur de remplissage
-  Couleur du texte
-  Largeur de la bordure (également utilisé pour supprimer une bordure ; réglée sur « pas de ligne »)
-  Forme du bouton
-  Style de remplissage (couleur unie ou dégradé)

3. Cliquez sur la petite flèche noire de déroulement à côté de l'outil. Une palette de couleurs s'affiche :



Ceci est une version personnalisée de la palette de couleurs.

4. Cliquez sur la couleur de votre choix.
Le ou les boutons sélectionnés changent pour correspondre à votre choix.

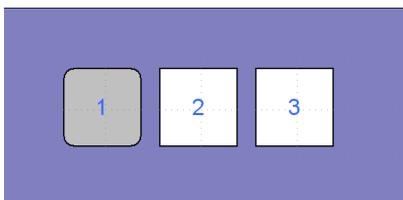
Copier l'apparence du bouton

Imaginons que vous ayez créé un très beau bouton. Vous souhaitez maintenant créer sept autres boutons identiques. Rien de plus simple.

Comment créer des boutons qui se ressemblent ?

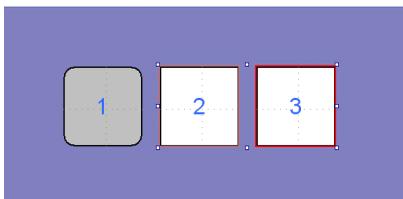
Vous devez être dans le mode Edition. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur Maj+F5.

1. Sélectionnez votre modèle de bouton. Ce doit être le seul bouton sélectionné.



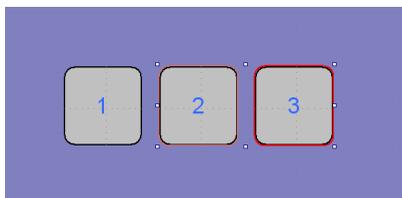
Sélectionnez le modèle de bouton.

2. Exécutez la commande de menu **Modifier > Copier**.
3. Sélectionnez votre/vos bouton(s) cible(s). Pour savoir comment sélectionner plusieurs boutons, voir Sélectionner les outils à utiliser .



Sélection des boutons cibles.

4. Exécutez la commande de menu **Modifier > Coller spécial > Apparence**.



Trois boutons identiques.

5. Les boutons cibles ont la même forme, la même bordure et le même remplissage que le modèle que vous avez copié.

Texte ou image statique

Les boutons peuvent afficher du texte et des images, mais le but des boutons est d'être enfoncés.

Si vous souhaitez simplement insérer un titre dans votre page ou insérer une image pour décorer ou illustrer, utilisez un **texte statique** ou une **image statique**. Lorsque l'ensemble de pages est en cours d'exécution on ne peut ni les sélectionner, ni les analyser et on ne peut pas appuyer dessus. Ils sont inactifs, ils restent en place : statiques.



L'image dans le coin supérieur droit est une image statique.

Dans l'exemple de page d'accueil représentée ici, le titre et le sous-titre sont des textes statiques. L'image de l'utilisateur est une image statique.

Créer un texte statique

Vous devez être dans le mode Édition. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur Maj+F5.

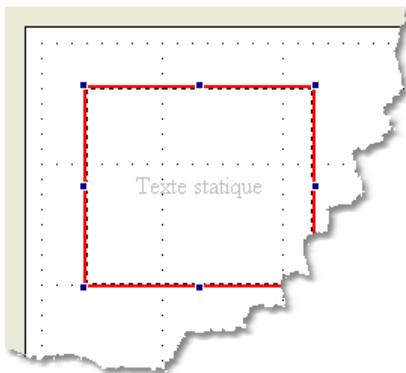
1. Dans la boîte à outils Édition, cliquez sur l'**outil de texte statique**.



L'outil de texte statique

Le pointeur de la souris devient une croix et un rectangle.

2. Commencez à un coin de la zone de texte prévue comme si vous traciez un bouton. **Maintenez le bouton de la souris enfoncé.**
3. **Faites glisser** le curseur jusqu'au coin diagonalement opposé de la zone de texte puis **relâchez** le bouton de la souris.



La zone de texte statique ressemble beaucoup à un bouton, mais elle contient un texte gris de rappel

La nouvelle zone de texte est automatiquement sélectionnée.

4. Dans la boîte à outils Édition, cliquez sur l'**outil de texte**.



L'outil de texte.

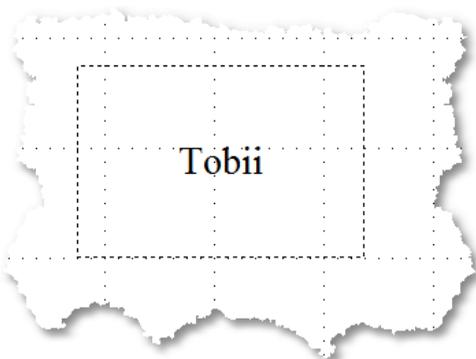
Un point d'insertion de texte clignotant apparaît dans la zone de texte statique.

5. Saisissez votre texte.
6. Cliquez sur l'**outil pointeur** lorsque vous avez terminé la saisie ou la modification du texte.

Dans le mode Edition, vous voyez une ligne pointillée autour de la zone de texte statique.

Le texte statique est créé automatiquement sans bordure et avec un remplissage transparent, de sorte que l'arrière-plan de la page apparaisse. Réfléchissez bien avant de modifier ces attributs.

Lorsque l'ensemble de pages est en cours d'exécution, cela permet à votre utilisateur de faire la différence entre les boutons sur lesquels on peut appuyer et qui présentent un texte et le texte du titre sur lequel on ne peut pas appuyer.



Le texte statique ressemble à ceci dans le mode Edition. Pas de bordure, remplissage transparent.

Vous pouvez modifier l'apparence du texte grâce à la barre d'outils de **police** et grâce aux autres outils que vous utilisez pour le texte des boutons. Voir Modifier l'apparence du texte [92](#).

Insérer une image statique dans la page

Vous devez être dans le mode Édition. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur Maj+F5.

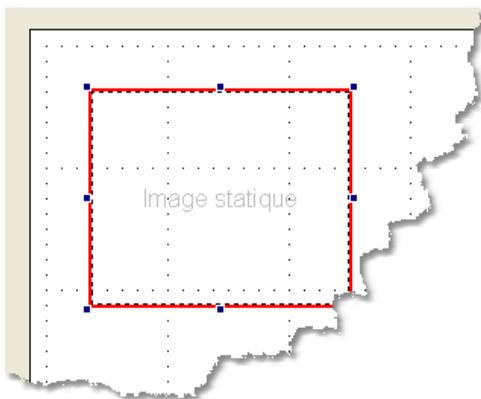
1. Dans la boîte à outils Édition, cliquez sur l'**outil d'image statique**.



Outil d'image statique

Le pointeur de la souris devient une croix et un rectangle.

2. Commencez à un coin de la zone d'image prévue comme si vous tracez un bouton. **Maintenez le bouton de la souris enfoncé.**
3. **Faites glisser** le curseur jusqu'au coin diagonalement opposé de la zone d'image puis **relâchez** le bouton de la souris.



La zone d'image statique ressemble beaucoup à un bouton, mais elle contient un texte gris de rappel

4. La nouvelle zone d'image est automatiquement sélectionnée.
5. Dans la boîte à outils Édition, cliquez sur l'**outil d'image**. (Sinon, vous pouvez exécuter la commande de menu Touche > Insérer une image).

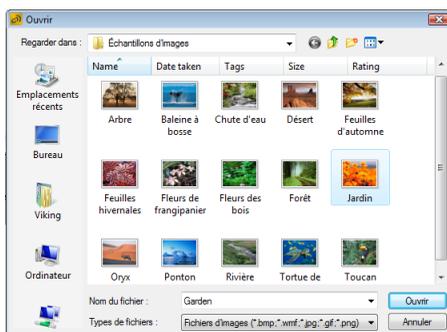


Outil d'image.

Vous voyez **la boîte de dialogue Outil d'image**.

6. Pour sélectionner une photo dans votre PC, cliquez sur le bouton **Parcourir**.

La boîte de dialogue Ouvrir standard de Windows apparaît.



Utiliser la boîte de dialogue Ouvrir standard de Windows pour sélectionner une image.

7. Localisez l'image puis cliquez sur **Ouvrir**.
8. De retour dans la boîte de dialogue Outil d'image, cliquez sur **Enregistrer** puis sur **Fermer**.

Dans le mode Edition, vous voyez une ligne pointillée autour de la zone d'image statique.

La zone d'image statique est créée automatiquement sans bordure et avec un remplissage transparent, de sorte que l'arrière-plan de la page apparaisse. Réfléchissez bien avant de modifier ces attributs. Lorsque l'ensemble de pages est en cours d'exécution, cela permet à votre utilisateur de faire la différence entre les boutons sur lesquels on peut appuyer et qui présentent des images et les images statiques sur lesquelles on ne peut pas appuyer.



Une image statique peut ressembler à ceci dans le mode Edition.

Image d'arrière-plan

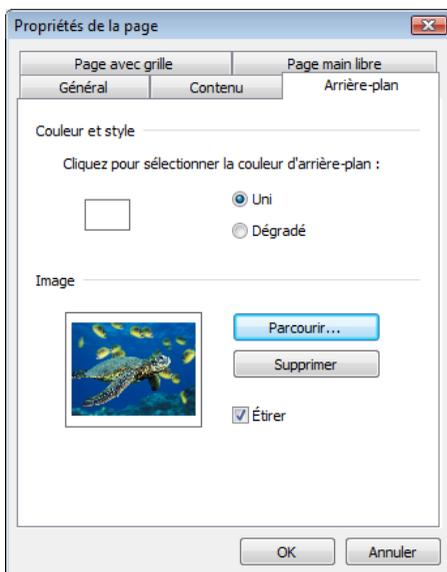
Les images d'arrière-plan de la page sont un moyen plaisant de personnaliser un ensemble de pages Communicator. Si vous choisissez une image comme arrière-plan, vous ne risquez pas de sélectionner accidentellement l'image lorsque vous essayez de sélectionner un bouton.

N'oubliez pas que le « bruit » visuel à l'arrière-plan peut compliquer la recherche des boutons par votre utilisateur, ainsi assurez-vous de bien différencier les boutons de l'image d'arrière-plan.

Pour insérer une image dans l'arrière-plan de la page :

1. Vous devez être dans le mode **Édition**. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur **Maj+F5**.
2. Dans la **liste de pages**, sélectionnez la page dans laquelle insérer une image d'arrière-plan.
3. Exécutez la commande de menu **Page > Propriétés de la page**.
4. Sélectionnez l'onglet **Arrière-plan**.

Cette boîte de dialogue apparaît :



Ajouter ou supprimer une image dans la toile de fond de la page.

5. Cliquez sur **Parcourir**.
6. La boîte de dialogue Ouvrir standard de Windows s'affiche.
7. Sélectionnez une image dans votre PC.
8. Dans la boîte de dialogue Ouvrir, cliquez sur **OK**.
9. Dans la boîte de dialogue Propriétés de la page, cliquez sur **OK**.

Clarifier la disposition

Les commandes dans le menu Disposition vous aident à donner à vos pages une apparence épurée et professionnelle. Vous pouvez utiliser le menu Disposition pour normaliser la taille, la position et l'espacement des boutons. Vous pouvez verrouiller la position des boutons, empiler les boutons et d'autres éléments et déterminer comment les boutons interagiront avec les points de la grille d'alignement.

Aligner les boutons ou faire correspondre la taille des boutons

Vous devez être dans le mode Édition. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur **Maj+F5**.

1. Dans la boîte à outils Édition, cliquez sur l'**outil pointeur**.

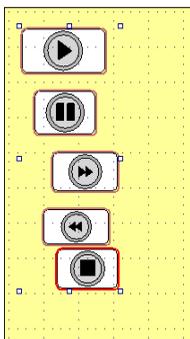


L'outil pointeur

2. Sélectionnez tous les boutons que vous souhaitez aligner ou redimensionner.

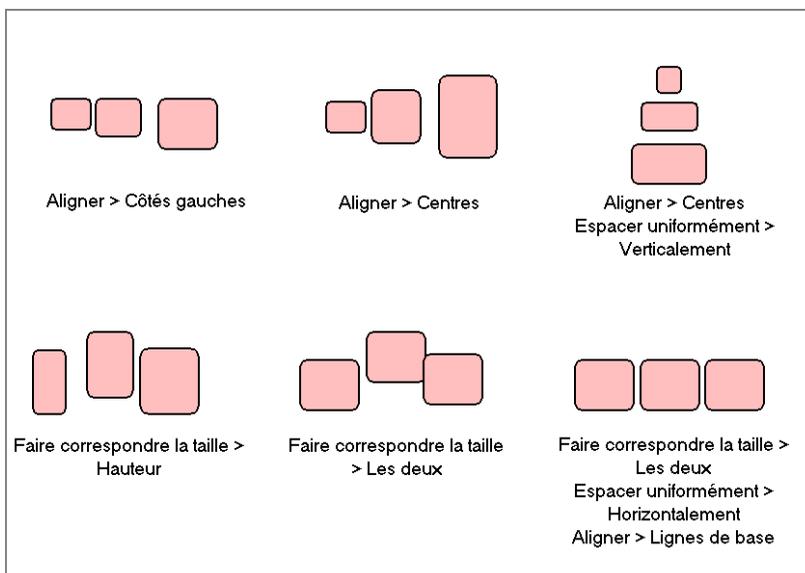
Vous devez sélectionner au moins deux boutons à aligner ou à redimensionner.

Pour sélectionner plusieurs boutons, cliquez sur le premier bouton puis maintenez la touche **Maj** enfoncée en cliquant sur chacun des autres boutons. Ou bien, maintenez le bouton de la souris enfoncé tout en faisant glisser un lasso de sélection autour des boutons comme cela est représenté ci-dessous :



Ces boutons ont besoin d'être alignés au moyen des commandes de Disposition.

3. Exécutez une commande de menu à partir du menu **Disposition**



Quelques exemples de ce que vous pouvez faire avec les commandes de Disposition.

Tobii Communicator sélectionne un bouton et aligne ou redimensionne les autres afin qu'ils correspondent. Il peut s'agir d'un bouton différent de celui que vous considérez comme le « modèle. » Après l'alignement ou le redimensionnement, il y a encore un ensemble unique de poignées de sélection qui s'applique à tous les boutons.

4. Pour régler la position de l'ensemble du groupe sélectionné : Placez l'**outil pointeur** au centre d'un bouton, puis maintenez le bouton de la souris enfoncé tout en faisant glisser l'outil vers la gauche ou vers la droite. Cela déplacera ensemble tous les boutons sélectionnés.
5. Pour régler la taille du bouton dans l'ensemble du groupe sélectionné : Placez l'**outil pointeur** sur l'une des poignées de sélection, puis maintenez le bouton de la souris enfoncé tout en faisant glisser l'outil. Cela redimensionnera tous les boutons de manière identique.

Espacer uniformément les boutons

1. Rapprochez les premier et dernier boutons.

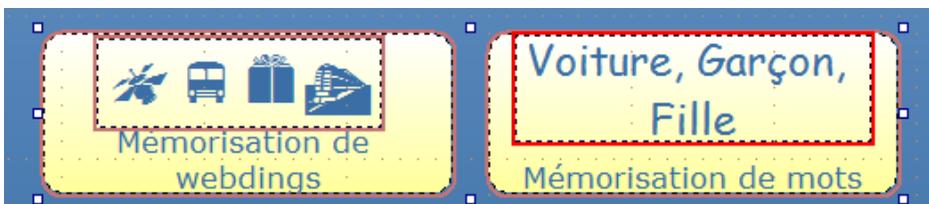
2. Sélectionnez le groupe entier de boutons destinés à être espacés uniformément. (Voir ci-dessus les conseils de sélection.)
3. Exécutez les commandes de menu pour aligner ou redimensionner les boutons si vous le souhaitez.
4. Exécutez la commande de menu **Disposition > Espacer uniformément > Horizontalement** pour créer une ligne uniforme de boutons.

Exécutez la commande de menu **Disposition > Espacer uniformément > Vers le bas** pour créer une colonne uniforme de boutons.

Empiler avec Mettre au premier plan

Vous pouvez utiliser les commandes Disposition > Mettre au premier plan et Disposition > Mettre à l'arrière-plan pour disposer les éléments dans l'ordre souhaité lorsque vous jugez nécessaire de les empiler.

Voici un exemple d'une page dans l'ensemble de pages d'écrans prédéfinis Mémoire. Remarquez comment le développeur du jeu a utilisé un texte statique en haut d'un bouton normal présentant un texte. Les commandes Mettre au premier plan et Mettre à l'arrière-plan vous permettent d'obtenir le résultat souhaité lorsque vous effectuez une telle action.



Les marques de sélection montrent que chaque bouton est constitué de deux éléments.

Position de verrouillage

Lorsque tout est en place, pensez à exécuter la commande Disposition > Position de verrouillage pour empêcher tout mouvement accidentel.

Les éléments verrouillés présentent une petite icône de verrouillage dans le mode Édition :



Boutons avec position verrouillée.

Pour supprimer le verrouillage sélectionnez le ou les objets puis exécutez la commande de menu **Disposition > Position de verrouillage** à nouveau.

Disposition > Aligner > Aligner sur la grille

Si vos boutons sont quelque peu désorganisés, cela peut vous aider à sélectionner un groupe de boutons et à exécuter la commande **Disposition > Aligner > Aligner sur la grille**. Les boutons se déplaceront comme nécessaire pour s'aligner sur la grille d'alignement.

La grille d'alignement est représentée par les points que vous voyez sur la page lorsque vous êtes dans le mode Edition. Pour définir l'espacement de ces points, exécutez la commande de menu **Page > Propriétés de la page** et sélectionnez l'onglet **Page main libre**.

Boutons invisibles et non sélectionnables

Pourquoi masquer un bouton ?

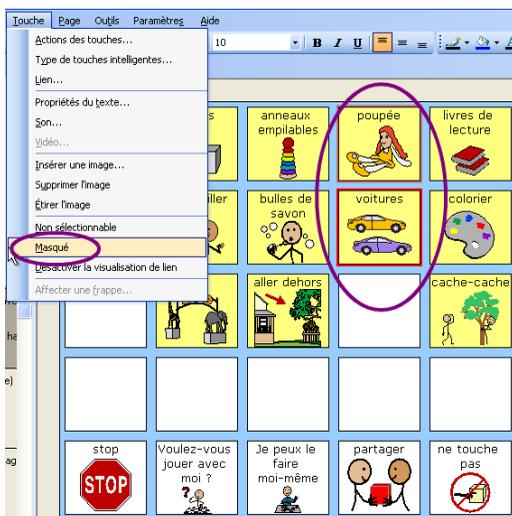
Les thérapeutes créent parfois des pages de communication vastes destinées à des utilisateurs qui ne sont pas encore prêts à utiliser tous les boutons. L'action Masquer le bouton permet au thérapeute de masquer les boutons jusqu'à ce que l'utilisateur soit prêt à les utiliser. Ensuite, il est très simple de dévoiler les autres boutons qui peuvent même permettre la liaison avec d'autres pages.

Lorsque vous masquez un bouton, celui-ci ne peut pas être sélectionné (la propriété non sélectionnable est annulée).

Rendre un bouton invisible

Vous devez être dans le mode Édition pour masquer un bouton. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur Maj+F5.

1. Sélectionnez le ou les boutons que vous souhaitez rendre invisibles.



Ici, nous allons masquer 5 des six boutons entourés d'un cercle.

2. Exécutez la commande de menu **Touche > Masqué**.
3. La commande est marquée dans le menu. C'est la seule manière de voir que le bouton a été masqué lorsque vous êtes dans le mode Édition.
4. Exécutez l'ensemble de pages. Le bouton ne sera plus visible :



Les boutons sont toujours là, mais ils sont désormais cachés dans le mode Exécuter.

Rendre un bouton non sélectionnable : Aider les utilisateurs du défilement

Vous pouvez également créer des boutons qui ne peuvent pas être sélectionnés.

Pourquoi faire cela ? Les boutons intelligents décrits dans Ajouter des actions et le comportement intelligent sont parfois présents uniquement pour afficher des informations mises à jour, par exemple, le nombre de messages électroniques non lus. Il est inutile d'appuyer dessus et les utilisateurs du défilement n'ont pas besoin de patienter lorsque ces boutons sont analysés.

Remarque : La propriété Masqué annule la propriété non sélectionnable. Les boutons masqués ne peuvent jamais être sélectionnés dans le mode Exécuter.

Vous devez être dans le mode Édition pour rendre un bouton non sélectionnable. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur Maj+F5.

1. Sélectionnez le bouton que vous souhaitez utiliser.
2. Exécutez la commande de menu **Touche > Non sélectionnable**.

3. La commande est marquée dans le menu. C'est la seule manière de voir que le bouton est non sélectionnable lorsque vous êtes dans le mode Édition.



Comment repérer un bouton non sélectionnable ?

Voir également : Aide pour les utilisateurs du défilement ²⁶⁴

Sélectionner une palette de couleurs

Pour donner une impression visuelle attractive et professionnelle, vous pouvez prévoir et limiter les couleurs que vous utilisez pour les boutons, les textes et les arrière-plans des pages dans un ensemble de pages ou dans un groupe d'ensembles de pages.

Un ensemble de couleurs ou une palette de couleurs approprié contient des couleurs que votre utilisateur peut distinguer. Cependant, les couleurs doivent bien se marier, en évitant tout contraste visuel surprenant comme le rose ballerine associé à différentes nuances sombres.

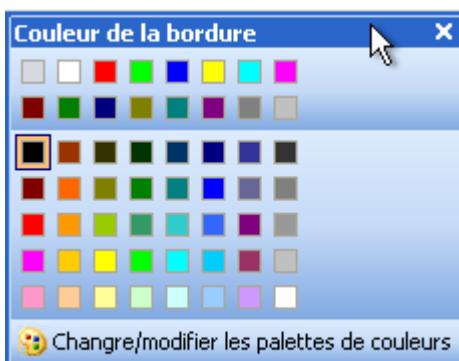
Les sites Internet conçus par des professionnels présentent souvent des palettes de couleurs très pratiques. Vous pouvez consulter plusieurs sites et choisir un schéma de couleurs favori, par exemple :

allez sur le site www.web-eze.com puis consultez la rubrique Ressources, Color Scheme Assistant pour y trouver des idées.

Palettes de couleurs de base et personnalisées dans Communicator

Lorsque vous cliquez sur la liste déroulante de l'un des outils de couleur, par exemple la couleur de remplissage, la palette de 40 couleurs de base de Communicator apparaît.

- Si vous créez et sélectionnez une palette personnalisée, vos couleurs personnalisées apparaîtront en haut, comme ceci :



Palette personnalisée.

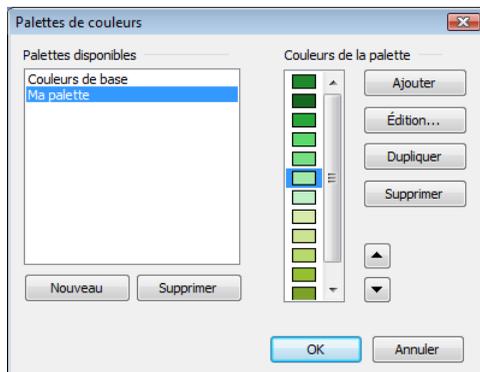
- Si vous disposez de plus d'une palette personnalisée, choisissez laquelle utiliser avec la commande de menu **Outils > Palettes de couleurs**. Ou cliquez simplement sur le **bouton Changer/Modifier** dans la partie inférieure de la palette standard.

Créer une nouvelle palette vide

Vous devez être dans le mode Édition. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur Maj+F5.

1. Exécutez la commande de menu **Outils > Palettes de couleurs**.

La boîte de dialogue Palettes de couleurs apparaît :



Créez et remplissez une nouvelle palette ici.

2. Cliquez sur le bouton **Nouveau** .
3. Dans la boîte de dialogue suivante, saisissez un nom pour votre palette et cliquez sur **OK**.

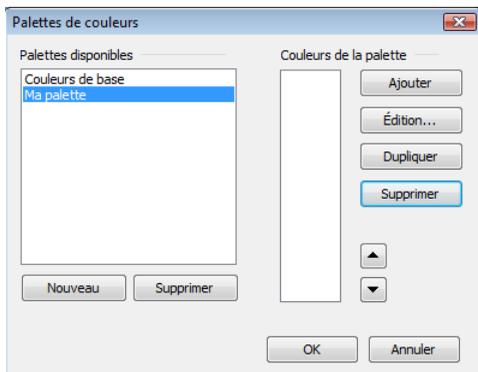
Votre nouvelle palette figure dans Palettes disponibles et ne contient aucune couleur.

Ajouter des couleurs à votre propre palette

Vous pouvez ajouter et supprimer des couleurs dans une palette personnalisée ou dans la palette de base.

1. Dans la boîte de dialogue Palettes de couleurs décrite ci-dessus, sélectionnez la palette que vous souhaitez modifier.
2. À droite, cliquez sur **Ajouter**.

Une case de couleur est ajoutée à la palette.



La première case de couleur d'une nouvelle palette.

3. Cliquez sur **Édition...** pour changer la couleur.

La boîte de dialogue Couleur standard de Windows s'ouvre.



Remplissez les cases dans la partie inférieure avec vos couleurs personnalisées.

4. Cliquez sur une des couleurs pour la sélectionner.
5. Cliquez sur **OK** pour ajouter la couleur à votre palette.

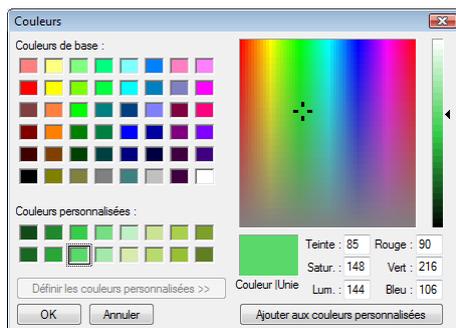
Vous revenez à la boîte de dialogue Palettes de couleurs et vous avez ajouté une couleur à votre palette.

6. Cliquez sur **Ajouter** pour ajouter une autre couleur, puis cliquez sur **Édition** et répétez le processus de sélection des couleurs.

Ajouter une couleur personnalisée à une palette

Vous avez peut être remarqué dans les instructions ci-dessus que vous sélectionnez les mêmes couleurs que celles disponibles dans la palette de base. Si vous créez votre propre palette, vous devrez probablement définir quelques couleurs personnalisées.

1. Suivez les instructions ci-dessus, mais cliquez sur **Définir les couleurs personnalisées**.
2. La boîte de dialogue s'agrandit avec un sélecteur de couleurs à droite :



La boîte de dialogue Couleur agrandie. Tout d'abord, choisissez une case à gauche !

3. Utilisez le côté droit pour sélectionner une couleur : Faites glisser les deux sélecteurs noirs jusqu'à ce que la couleur que vous souhaitez apparaisse dans le champ d'échantillon.
4. Cliquez sur **OK**.
5. De retour dans la boîte de dialogue Palettes de couleurs, la couleur personnalisée a été ajoutée à la liste sous Couleurs dans la palette.

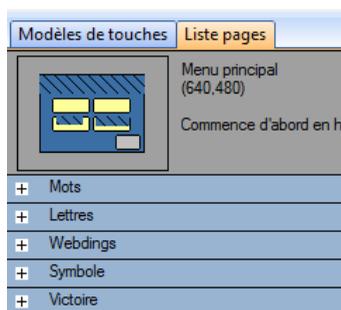
Organiser les pages

Cette section peut s'avérer utile lorsque vous travaillez avec un ensemble de pages comportant de nombreuses pages.

L'ordre des pages et les groupes de pages dans la liste de pages ne changent pas ce que l'utilisateur voit lorsque l'ensemble de page est en cours d'exécution. Ce qui compte, c'est ce que vous définissez en tant que première page^[105], et ce qui est lié à cette page.

Néanmoins, vous pouvez utiliser la commande Groupes de pages pour réorganiser l'ordre des pages dans le mode Édition et pour regrouper les pages afin de faciliter la navigation dans la liste de pages.

Ici nous avons ajouté Groupes de pages au jeu de Mémoire des ensembles de pages d'écrans prédéfinis.



- Des barres de titre de groupe apparaissent dans la liste de pages.
- Vous pouvez agrandir ou réduire un groupe de pages en cliquant sur le symbole à gauche du titre de groupe.

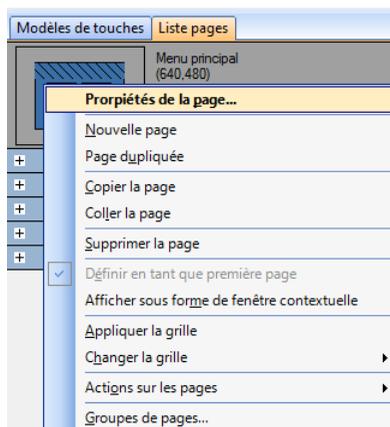
Comment regrouper des pages ou modifier l'ordre ?

Chaque groupe doit comporté au moins une page, par conséquent, ne commencez à créer des groupes que lorsque vous avez créé la plupart de vos pages.

Vous devez être dans le mode Édition pour créer des groupes de pages. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur Maj+F5.

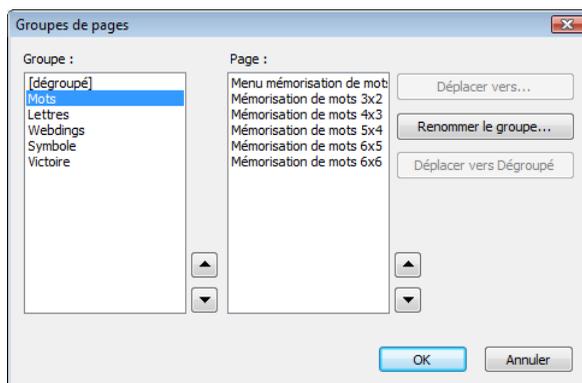
1. Avec l'outil pointeur, pointez n'importe où dans la **liste de pages** puis faites un **clic droit**.

Le menu de la Liste de pages apparaît :



2. Cliquez sur **Groupes de pages**

La boîte de dialogue Groupes de pages apparaît.



Utilisez cette boîte de dialogue pour les groupes et pour l'ordre des pages.

3. À droite, sélectionnez une ou plusieurs pages à associer au nouveau groupe.

Si vous avez déjà des groupes de pages, vous devriez d'abord sélectionner un groupe à gauche afin de trouver les pages que vous recherchez.

Remarquez que lorsque vous avez sélectionné une page unique dans la liste de droite, vous pouvez utiliser les boutons flèches pour déplacer la page, **ce qui change l'ordre des pages** dans la liste de pages. Si vous souhaitez uniquement changer l'ordre, cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Groupes de pages maintenant.

4. Pour poursuivre et créer un nouveau groupe, cliquez sur **Déplacer vers**.
5. Dans la liste déroulante, sélectionnez **Nouveau groupe**.
6. Saisissez un nom descriptif pour le nouveau groupe.
7. Cliquez sur **OK** pour revenir à la boîte de dialogue Groupes de pages.
8. Pour créer un autre groupe, répétez la marche à suivre à partir de l'étape 4.
9. Lorsque vous êtes satisfait, cliquez sur **OK** dans la boîte de dialogue Groupes de pages.

Votre liste de pages avec les nouveaux titres de groupes s'affiche.

Ajouter des actions et le comportement intelligent

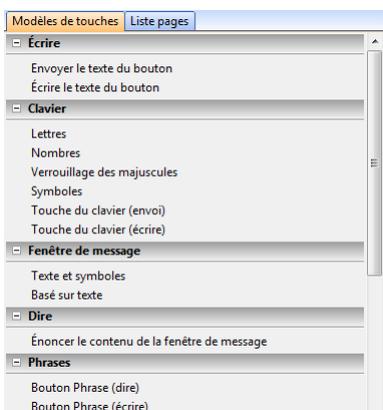
Ajoutez des actions aux boutons pour faciliter la tâche de vos utilisateurs.

Deux actions de base ont été abordées précédemment : Lire un son ^[100] et Lien vers une autre page ^[113].

Modèles de boutons

La liste des Modèles de boutons est votre raccourci vers différents boutons d'action et boutons intelligents très utilisés.

Pour résumer : Sélectionnez un bouton qui doit présenter l'action ou la fonction du bouton intelligent. Puis, cliquez sur le nom de bouton approprié dans la liste des Modèles de boutons. L'action (ou le type et l'action du bouton intelligent) que vous avez sélectionnée est collée dans le bouton sélectionné.



Les modèles de boutons sont dans le coin inférieur gauche.

Boutons d'action

Certaines des actions que vous pouvez ajouter à un bouton comprennent :

- Lire, Arrêter, Mettre en pause la chanson, Sélectionner la chanson suivante ou précédente pour un lecteur de musique.
- Les commandes Nouveau, Ouvrir, Enregistrer ou Enregistrer sous pour travailler avec les fichiers de texte.

- Écrire le texte du bouton dans la fenêtre de message ou Énoncer le texte dans la fenêtre de message pour une page de communication.

Utilisez la commande de menu **Touche > Actions des touches** pour associer une ou plusieurs actions à un bouton ou sélectionnez le bouton puis cliquez sur un nom de bouton de la liste des Modèles de bouton.



Sur les claviers et les ensembles de pages basés sur du texte ou sur des symboles, on trouve généralement un bouton de fenêtre de message. Plusieurs autres boutons présentent une action « écrire dans la fenêtre de message » qui s'exécute lorsque l'utilisateur appuie sur le bouton.

Des boutons *plus intelligents*

Tobii Communicator vous permet aussi de créer des **boutons intelligents** qui réutilisent des fonctions programmées des ensembles de pages d'écrans prédéfinis.

Voici quelques exemples de boutons intelligents :

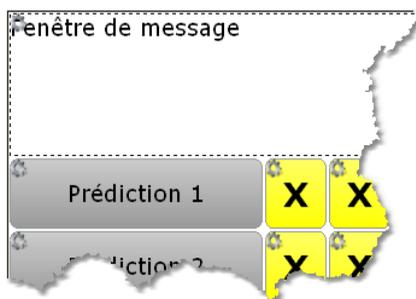
- La fenêtre de message, qui peut recevoir du texte ou des symboles et qui peut afficher un point d'insertion de texte (position du curseur).
- Les boutons des touches du clavier qui affichent et saisissent des caractères majuscules ou minuscules.

- Les boutons qui cherchent et affichent des informations comme le nombre de messages non-lus d'une messagerie électronique ou d'un téléphone portable.
- Les éléments de correspondance dans le jeu Correspondance qui savent quand ils correspondent les uns aux autres.
- Les boutons d'élément de mot prédit qui modifient automatiquement le mot qu'ils affichent, en se basant sur ce que l'utilisateur saisit et sur le dictionnaire actif.

Tous les boutons intelligents figurent dans la boîte de dialogue **Touche > Types de touches intelligentes** .

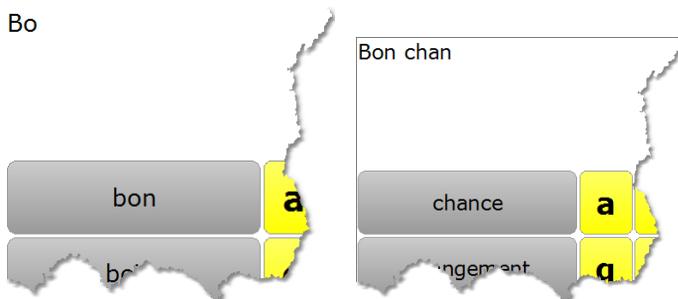
Boutons intelligents et actions

De nombreux boutons intelligents sont associés à des actions spécifiques. Par exemple, un bouton intelligent d'élément de prédiction de mots présente une action Écrire spécifique.



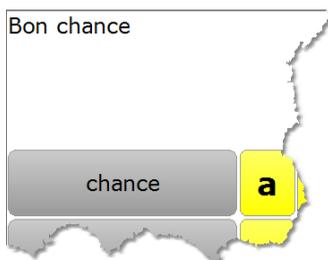
Dans le mode Edition les symboles d'engrenage vous indiquent que l'élément de prédiction de mots et que la fenêtre de message sont des boutons intelligents.

Bo



Dans **le mode Exécuter**, le bouton prédit tout le temps des mots en fonction de ce que l'utilisateur saisit.

À l'instar de nombreux boutons intelligents, ce bouton détermine son propre contenu. Il n'est jamais bon d'associer un texte ou une image à un bouton intelligent tant que vous n'avez pas vérifié quel contenu le bouton intelligent génère de lui-même !



Dans **le mode Exécuter** lorsque l'utilisateur appuie sur le bouton de prédiction de mots, l'action (écrire) s'exécute et le mot actuellement prédit, *dinner*, est ajouté à la fenêtre de message.

Chaque bouton peut avoir zéro ou un type de touche intelligent (jamais plus d'un). Toutefois, chaque bouton peut présenter autant d'actions que vous le souhaitez.

Dans la boîte à outils Édition, cliquez sur **l'outil Type de touche intelligent et actions** pour afficher une boîte de dialogue qui vous donnera un aperçu du type et des actions.



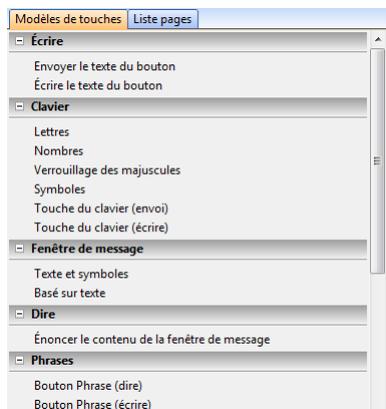
Outil Type de touche intelligent et actions

Pour en savoir plus, voir

- Utiliser les modèles de boutons [148](#)
- Ajouter des actions aux boutons [153](#)
- Utiliser une fenêtre de message [164](#)
- Actions sur Entrer dans ou Quitter une page [156](#)
- Actions sur l'exécution d'un ensemble de pages [157](#)
- Utiliser des boutons intelligents [158](#)
- Créer vos propres boutons intelligents [162](#)
- Utiliser des pages contextuelles pour les choix de l'utilisateur [176](#)

Utiliser les modèles de boutons

Dans le mode Edition, vous trouverez la liste des Modèles de boutons dans un onglet à côté de l'onglet Liste de pages, en dessous de la boîte à outils Édition.



Les modèles de boutons sont dans le coin inférieur gauche.

Les modèles de boutons comportent des boutons d'action fréquemment utilisés ainsi que certains des boutons intelligents fréquemment réutilisés des ensembles de pages d'écrans prédéfinis.

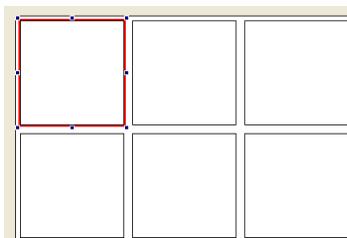
Utiliser un modèle de bouton équivaut à exécuter la commande **Modifier > Coller spécial > Actions et type de touche intelligent**. Vous obtenez les actions et le type de touche intelligent (le cas échéant) dans le modèle ajouté à votre bouton. Utiliser un modèle de bouton ne détermine **pas** l'apparence du bouton. Si le modèle de bouton comprend un type de touche intelligent, il **peut** (mais ce n'est pas toujours le cas) déterminer le contenu du bouton, notamment le contenu du texte.

Comment utiliser les modèles de boutons

Vous devez être dans le mode Edition pour appliquer un modèle de bouton.

1. Sur la page, cliquez sur le bouton où vous souhaitez appliquer le modèle.

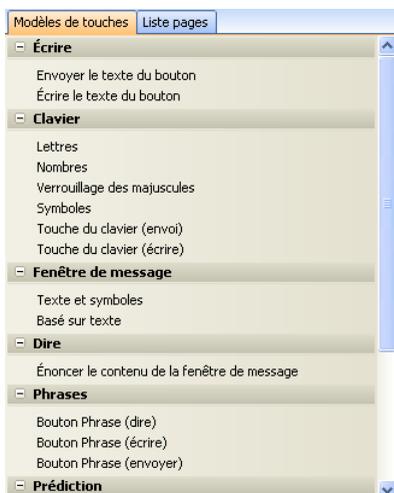
Des marques de sélection apparaissent sur le bouton.



Un bouton sélectionné sur une grille.

2. À gauche de l'écran, en dessous de la boîte à outils Édition, cliquez sur **l'onglet Modèles de boutons** pour le rendre visible au premier plan de la liste de pages.

Si l'onglet Modèles de boutons ne s'affiche pas, exécutez la commande de menu **Afficher > Modèles de boutons**.



Cliquez sur un bouton, cliquez sur un modèle de bouton. C'est un jeu d'enfant.

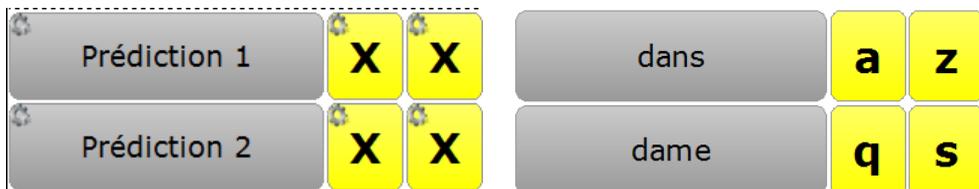
Pour voir quelles actions sont contenues dans un modèle, placez un bref instant le pointeur de la souris sur le nom du modèle. Une info-bulle apparaît avec une explication.

3. Cliquez sur le **nom du modèle** dans l'onglet Modèles de boutons.

Les actions sont copiées dans le bouton sélectionné. Un type de touche intelligent ¹⁵⁸ peut aussi être copié.

4. Pour certains types de touches intelligentes, le bouton obtiendra un texte de paramètre fictif. Vous ne verrez le texte réel que lorsque vous **exécuterez** l'ensemble de pages.

Avec d'autres modèles, vous ne verrez aucune différence sur le bouton et vous devrez exécuter l'ensemble de pages et appuyer sur le bouton pour voir que le processus a fonctionné.



Les touches du clavier se ressemblent toutes dans le mode Édition

Les mêmes touches dans le mode Exécuter

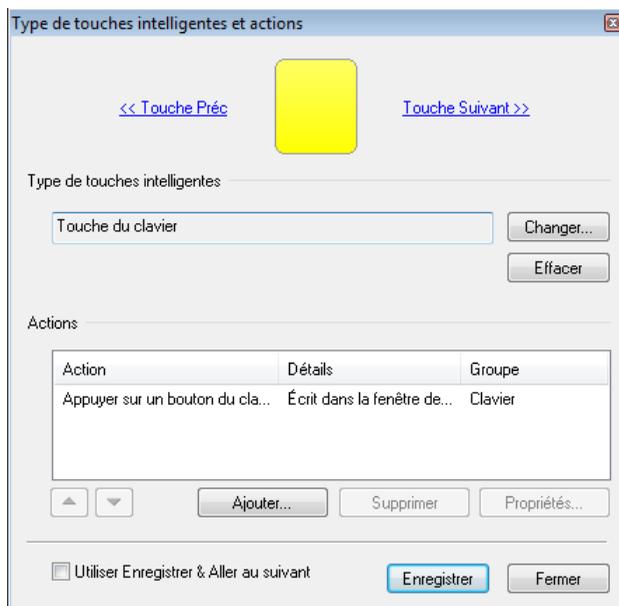
Analyse de ce que le modèle a réalisé

1. Pour voir ce que le modèle a ajouté à un bouton, sélectionnez le bouton et cliquez sur l'**outil Type de touche intelligent et actions des boutons**.



Outil Type de touche intelligent et actions

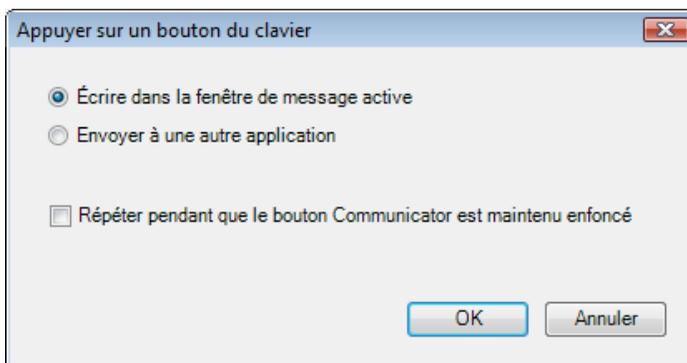
La boîte de dialogue Type de touche intelligent et actions apparaît :



*Cliquez sur **Changer** pour changer le type de touche intelligent. Cliquez sur **Ajouter** pour ajouter des actions.*

Type de touche intelligent montre de quel onglet de fonction le comportement du bouton (souvent son texte et ses actions par défaut) provient. La section **Actions** montre l'action ou les actions qui ont été ajoutées au bouton.

2. Cliquez sur une des actions.
3. Si l'action présente des propriétés, ou des choix que vous pouvez faire au sujet du mode d'exécution de l'action, vous pouvez voir de quels propriétés il s'agit en cliquant sur **Propriétés**.
4. Dans le cas d'une touche de clavier, vous pouvez choisir qu'elle saisisse sa lettre dans une fenêtre de message de Communicator ou dans la fenêtre actuellement ouverte d'un autre programme de Windows :

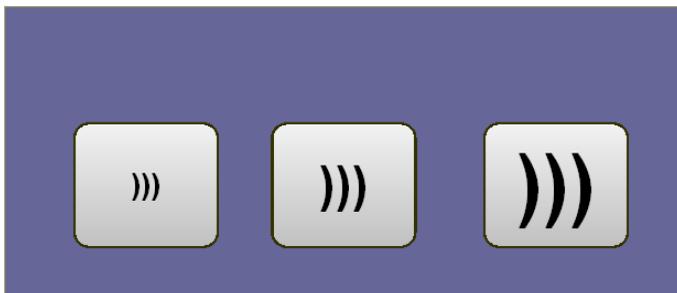


Différentes boîtes de dialogues s'affichent lorsque vous ajoutez différentes actions.

Ajouter des actions aux boutons

Dans cette section, vous apprendrez à créer vos propres boutons d'action.

Par exemple, vous utiliserez les boutons d'action pour créer ce contrôle du volume plus grand et plus accessible pour les sons lus dans Windows, comme la musique lue avec le lecteur multimédia de Windows :



Les boutons d'action diminuent, règlent à un niveau normal et augmentent le volume sonore du PC.

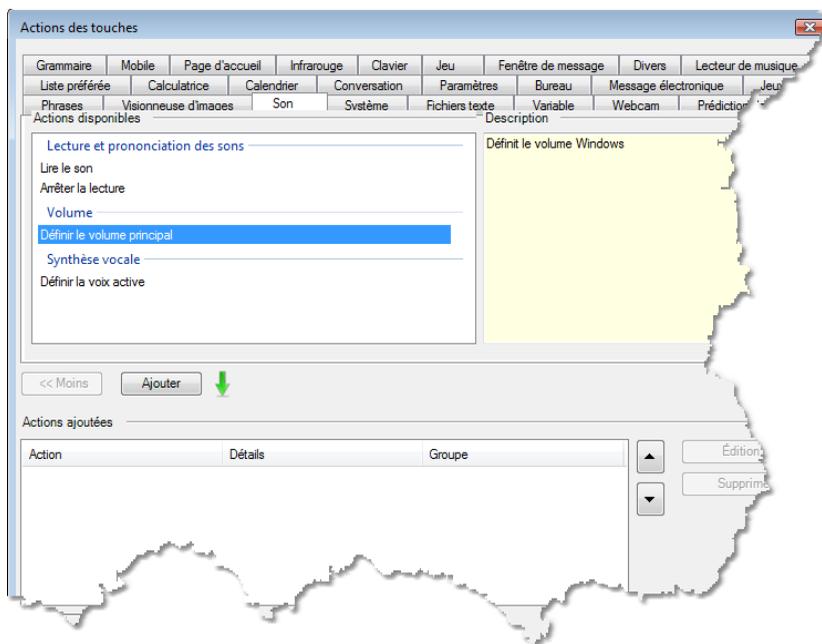
Créer des boutons d'action

Vous devez être dans le mode Edition pour associer des actions aux boutons. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur **Maj+F5**.

1. Tracez le ou les boutons dont vous avez besoin.
2. Sélectionnez un bouton.
3. Exécutez la commande de menu **Touche > Actions des touches**.

La boîte de dialogue **Actions des touches** apparaît.

4. En haut, sélectionnez un des onglets Fonctions. Pour cet exemple, sélectionnez **Son**:



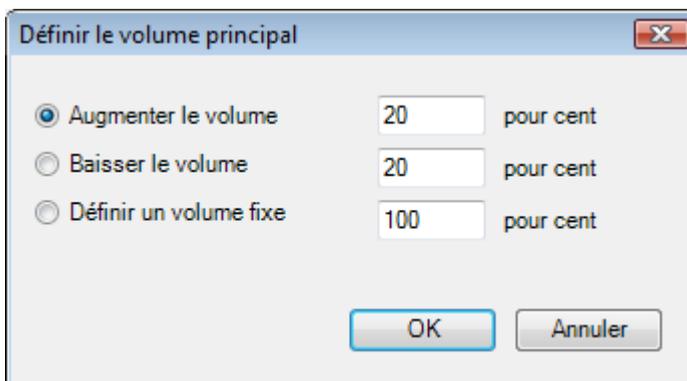
Toutes les actions proviennent d'un des onglets de fonctions.

5. Dans l'onglet Son, sélectionnez l'action **Définir le volume principal**, comme cela est représenté ci-dessus.

Si l'onglet Son n'apparaît pas, cochez la case **Afficher toutes les actions** dans la partie inférieure de la boîte de dialogue

6. Cliquez sur **Ajouter**.

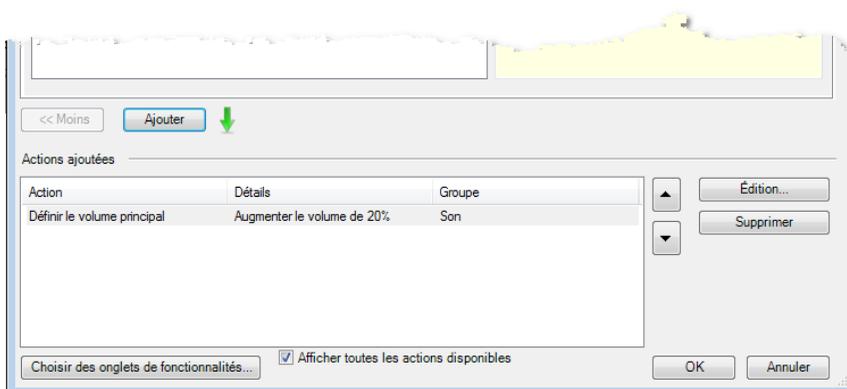
Une boîte de dialogue apparaît pour vous demander quelle modification du volume doit être apportée par le bouton.



L'ajout de différentes actions fera apparaître différentes boîtes de dialogue ici.

7. Choisissez si le bouton définit un volume fixe ou s'il augmente ou réduit progressivement le volume chaque fois qu'il est enfoncé.
8. Cliquez sur **OK**.

L'action est ajoutée au bouton.



Toutes les actions que le bouton exécutera figurent dans la liste dans la partie inférieure de la boîte de dialogue Modifier les actions des boutons. Il est très courant qu'un bouton n'exécute qu'une ou deux actions.

9. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue.

Vous pouvez associer au bouton n'importe quel texte ou image qui a un sens pour votre utilisateur.

10. Pour tester votre nouveau bouton d'action, appuyez sur **F5** pour exécuter l'ensemble de pages.

Actions sur Entrer dans ou Quitter une page

Quelques actions peuvent être réalisées lorsqu'une page s'ouvre ou lorsque l'utilisateur quitte la page.

Par exemple, vous pouvez ajouter un compteur sur une page pour indiquer à l'utilisateur combien de fois il a joué à un jeu.

- Vous ajouterez 1 au compteur chaque fois que l'utilisateur quitte la page.
- Vous pouvez utiliser une fenêtre de message pour afficher la nouvelle valeur chaque fois que l'utilisateur revient à la page.

Associer des actions à la page

Vous devez être dans le mode Édition. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur Maj+F5.

1. Dans la **Liste de pages**, sélectionnez la page à laquelle associer une action.
2. Exécutez une de ces commandes de menu

Page > Actions de page > Sur Afficher la page ou

Page > Actions de page > Sur Quitter la page.

3. Sélectionnez et définissez les actions, comme cela est expliqué dans Ajouter des actions aux boutons ^[153].

La principale différence tient au fait que votre choix d'actions pertinentes est plus restreint.

Vous pouvez également définir des actions qui se réalisent lorsque l'on exécute ou que l'on quitte l'ensemble de pages. Voir Actions sur l'exécution d'un ensemble de pages ^[157].

Actions sur l'exécution d'un ensemble de pages

Quelques actions peuvent se réaliser lorsqu'un ensemble de pages est en cours d'exécution ou lorsque l'utilisateur quitte l'ensemble de pages.

Par exemple, si l'ensemble de pages est celui d'un jeu, vous pouvez ajouter une action pour enregistrer le score de l'utilisateur lorsqu'il quitte l'ensemble de pages, et pour afficher le score précédent lorsque l'utilisateur exécute à nouveau l'ensemble de pages Jeux.

Une autre utilisation courante consiste à redéfinir le type de saisie pour un ensemble de pages spécial. Généralement, votre utilisateur utilise peut-être un commutateur, mais s'entraîne avec une souris.

Vous pouvez paramétrer un jeu de motivation à utiliser avec la souris et régler le type de saisie sur le clic de souris lorsque le jeu se lance, le type de saisie passant sur saisie par commutateur / défilement lorsque l'utilisateur quitte le jeu.

Associer des actions à l'ensemble de pages

Vous devez être dans le mode Édition. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur Maj+F5.

1. Exécutez une de ces commandes de menu

Fichier > Actions des ensembles de pages > Sur Exécuter l'ensemble de pages ou

Fichier > Actions des ensembles de pages > Sur fermeture de page.

2. Sélectionnez et définissez les actions, comme cela est expliqué dans Ajouter des actions aux boutons^[153].

La principale différence tient au fait que votre choix d'actions pertinentes est plus restreint.

Vous pouvez également définir des actions qui se réalisent lorsque l'on exécute ou que l'on quitte l'ensemble de pages. Voir Actions sur l'exécution d'un ensemble de pages^[157].

Utiliser des boutons intelligents

Les boutons intelligents sont des boutons qui présentent des fonctions configurables en plus des actions.

Tobii Communicator vous permet de créer des **boutons intelligents** qui réutilisent des fonctions programmées des ensembles de pages d'écrans prédéfinis.

Voici quelques exemples de boutons intelligents :

- La fenêtre de message, qui peut recevoir du texte ou des symboles et qui peut afficher un point d'insertion de texte (position du curseur).
- Les boutons des touches du clavier qui affichent et saisissent des caractères majuscules ou minuscules.
- Les boutons qui cherchent et affichent des informations comme le nombre de messages non-lus d'une messagerie électronique ou d'un téléphone portable.
- Les éléments de correspondance dans le jeu Correspondance qui savent quand ils correspondent les uns aux autres.
- Les boutons d'élément de mot prédit qui modifient automatiquement le mot qu'ils affichent, en se basant sur ce que l'utilisateur saisit et sur le dictionnaire actif.

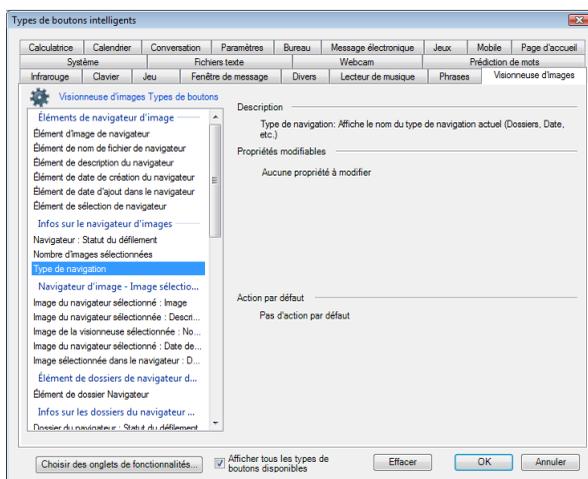
Tous les boutons intelligents figurent dans la boîte de dialogue **Touche > Types de touches intelligents** .



Tous les boutons intelligents présentent la petite icône d'engrenage dans le coin supérieur gauche.

Comment créer des boutons intelligents ?

En utilisant un modèle de bouton ¹⁴⁸ qui est un bouton intelligent ou en choisissant un type de touche intelligente pour votre bouton en utilisant la boîte de dialogue Types de touches intelligentes :



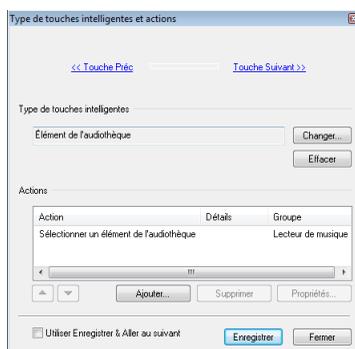
Comment savoir s'il s'agit d'un bouton intelligent ?

1. Sélectionnez un bouton ; d'un ensemble de pages d'écrans prédéfinis, ou un de vos propres boutons que vous avez créés avec un modèle de bouton .
2. Cliquez sur l'**outil Type de touche intelligente et actions** dans la boîte à outils Édition.



L'outil avec le nom le plus long.

3. Voyez le champ en dessous de Type de touche intelligente :



Vous pouvez Changer le type ou Ajouter des actions à partir de cette boîte de dialogue.

Un type de touche intelligente seulement par bouton

Un bouton ne peut avoir **qu'un type** de fonction du bouton intelligent : Par exemple, le même bouton ne peut pas être un élément de correspondance et un élément de sélection. La plupart des types de touches intelligentes exécutent une ou plusieurs actions par défaut.

Cependant, vous pouvez ajouter **autant d'actions** que vous le souhaitez au bouton.

Les boutons intelligents savent souvent quoi dire

Plusieurs boutons intelligents savent automatiquement quel texte afficher, ainsi il est déconseillé d'insérer trop tôt votre propre texte dans un bouton intelligent. Exécutez d'abord l'ensemble de pages puis voyez à quoi ressemble le bouton tout seul avant de décider d'y insérer le texte.

Les boutons intelligents se regroupent

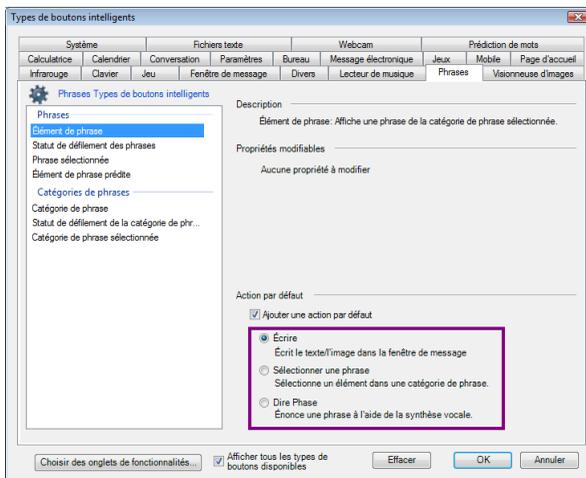
Plusieurs boutons intelligents présentent des fonctions ou des actions qui ne marchent bien que si d'autres boutons intelligents de types spécifiques figurent sur la même page.

Par exemple, l'action par défaut des touches du clavier consiste à envoyer leur lettre à une fenêtre de message. Si vous utilisez des boutons intelligents de touches du clavier sur une page sans fenêtre de message, alors ils ne fonctionneront probablement pas comme vous le souhaitez.

Analyse des boutons d'écrans prédéfinis

Deux moyens s'offrent à vous pour déterminer quels boutons utiliser ensemble :

- Exécutez les ensembles de pages d'écrans prédéfinis pour voir comment les boutons fonctionnent ensemble.
- Sélectionnez le bouton et exécutez-le avec la commande **Touche > Type de touche intelligent**:



Créer vos propres boutons intelligents

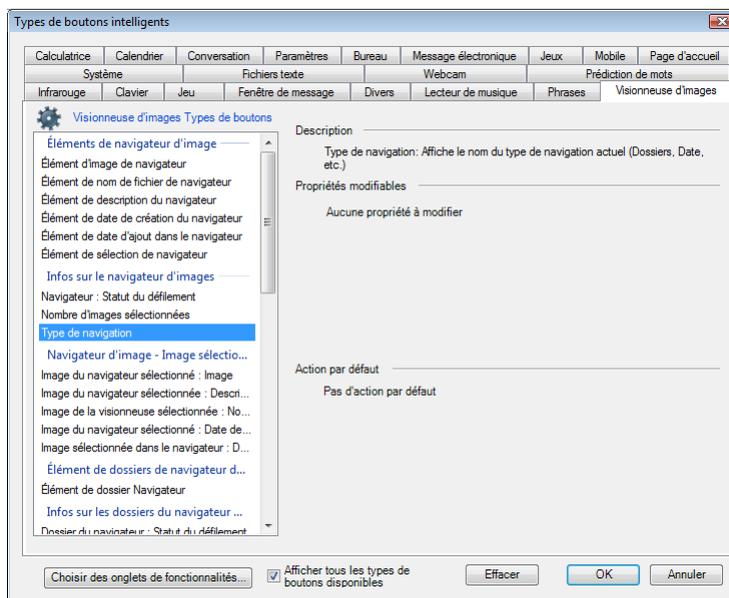
Les boutons intelligents sont des boutons qui présentent, en plus des actions, des fonctions configurables. Pour en savoir plus sur les boutons intelligents, consultez la section précédente .

Comment créer un bouton intelligent ?

Vous devez être dans le mode Édition. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur **Maj+F5**.

1. Sélectionnez un bouton à utiliser. Vous pouvez sélectionner plusieurs boutons pour cette tâche.
2. Exécutez la commande de menu **Touche > Type de touche intelligent**.

La boîte de dialogue Type de touche intelligent s'affiche :



3. Dans la partie supérieure, sélectionnez un **onglet de fonctions** associé au type de touche que vous souhaitez.
4. Les types de touches intelligentes disponibles figurent dans la zone de liste.
Cliquez sur l'un d'entre eux pour savoir quelle action il exécute, à droite de la zone. Sachez que différents types de touches ont différentes propriétés que vous pouvez régler et différentes actions par défaut.
5. Cliquez pour sélectionner le type de touche intelligent que vous souhaitez.
6. Examinez et modifiez vos options à droite de la boîte de dialogue.
7. Lorsque vous êtes satisfait, cliquez sur **OK**.

Vous devez maintenant ajouter tous les autres boutons intelligents que vous jugez être nécessaires et vous devez essayer d'exécuter l'ensemble de pages. Rappelez-vous de ne pas insérer du texte sur un bouton intelligent tant que vous ne savez pas ce qu'il va faire de sa propre initiative, pour ainsi dire, dans le mode Exécuter.

Boutons intelligents instantanés

Certains des modèles de boutons sont des modèles de boutons intelligents.

- Pour utiliser un modèle, sélectionnez le bouton auquel ajouter Type de touche intelligent et actions, puis cliquez sur le nom du modèle.
- Utilisez l'outil Type de touche intelligent et actions pour analyser ce que le modèle a ajouté à votre bouton.

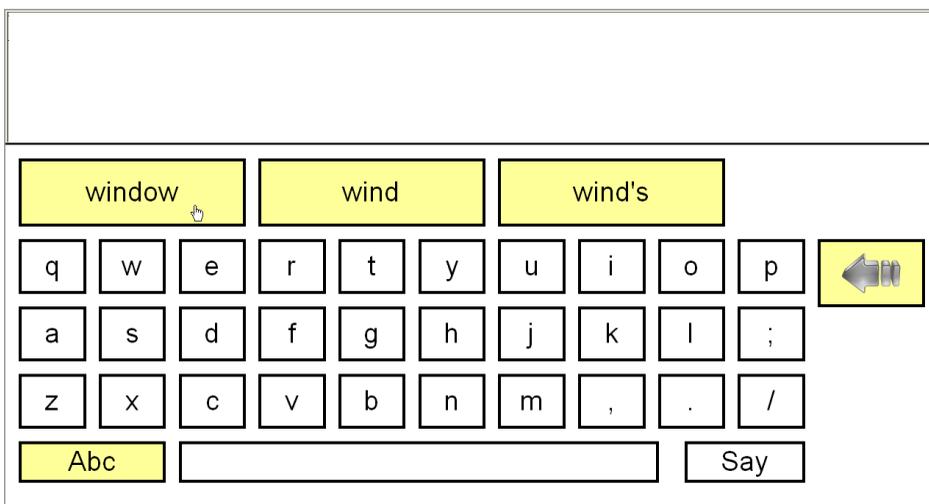


L'outil Types de touches intelligentes et actions.

Utiliser une fenêtre de message

Cette section présente les fonctions de la fenêtre de message ainsi que les boutons d'action et les boutons intelligents associés destinés à modifier et à utiliser le message.

L'exemple de cette section est un simple clavier pour la communication textuelle. Vous serez surpris par la rapidité et la facilité avec lesquelles vous pouvez créer et utiliser cette page.



Ce clavier à l'écran permet à l'utilisateur de terminer la saisie de mots et de lire le message à haute voix. L'utilisateur peut supprimer la dernière lettre ou le dernier mot.

Cette rubrique présente trois sections :

Création d'un clavier à l'aide des boutons intelligents ^[165]

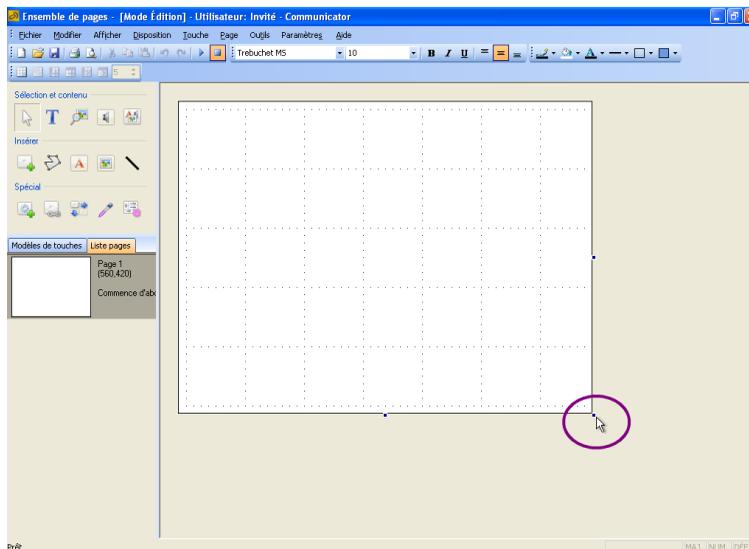
Ajouter une fenêtre de message ^[169]

Ajouter des boutons d'action : Barre d'espacement et Dire ^[170]

Ajouter des boutons intelligents : Suppression, Changer la casse, Prédiction de mots ^[173]

Création d'un clavier à l'aide des boutons intelligents

1. Vous devez être dans **Mode Edition**. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur **Maj + F5**.
2. Exécutez la commande de menu **Fichier > Nouveau**.
3. Utilisez les poignées de sélection de la page pour la redimensionner à une taille de clavier plus large.



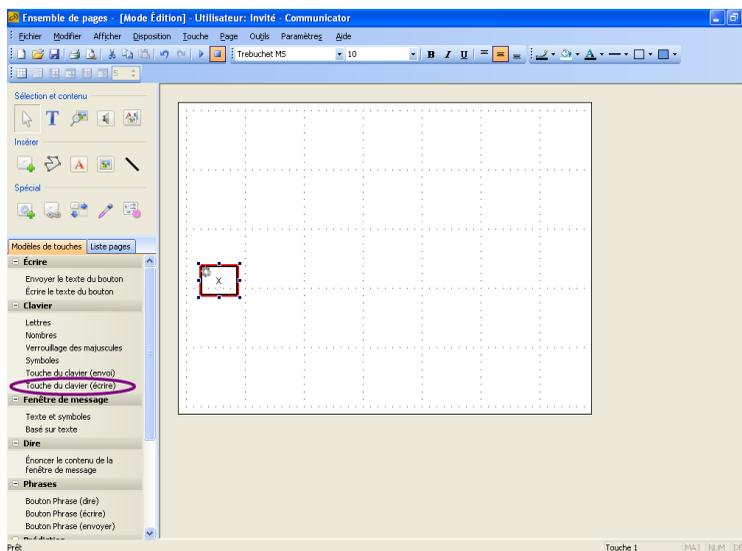
Redimensionnez la page en forme de clavier.

4. Dans la boîte à outils Édition, cliquez sur l'**outil bouton**.



L'outil Bouton

5. Tracez un petit bouton carré dans le coin supérieur gauche, à environ un tiers de la largeur.
6. Avec votre nouveau bouton sélectionné, allez dans la liste des Modèles de boutons et faites défiler jusqu'à atteindre le groupe Clavier. Cliquez sur touche du clavier (écrire).



Cliquez sur le nom du modèle et le bouton devient un bouton intelligent

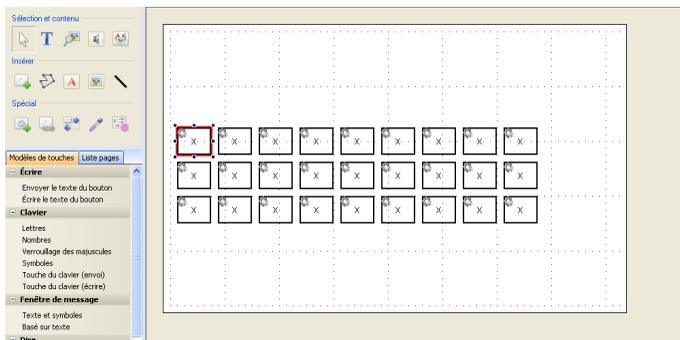
Votre bouton devient un bouton intelligent. Remarquez le symbole en forme d'engrenage. Remarquez le X. Le bouton vous indique qu'il est inutile d'ajouter du texte, ce type de touche intelligente générera son propre texte.

7. Dans la boîte à outils Édition, cliquez sur l'**outil Dupliquer**.



L'outil Dupliquer.

8. Pointez votre bouton intelligent et faites le glisser vers le bas puis sur la droite jusqu'à ce que vous obteniez 10 colonnes et trois lignes de boutons.



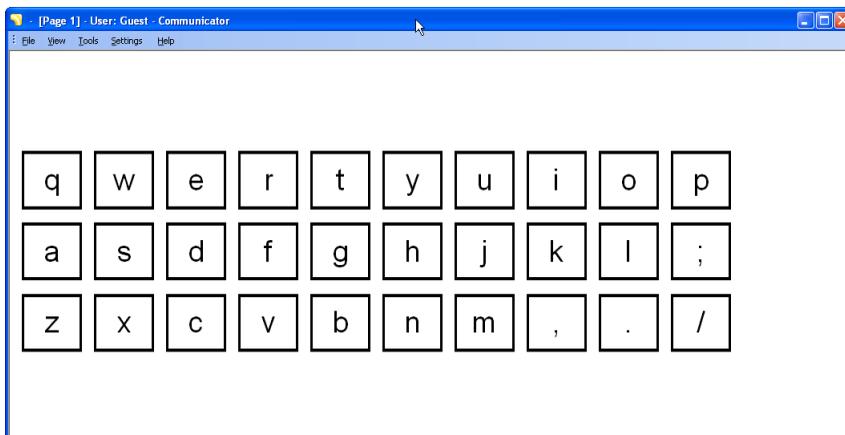
Les boutons étant des boutons intelligents, ils savent quelles lettres utiliser.

9. Enregistrez votre ensemble de pages.

Analyse de ce que vous avez créé

1. Exécutez votre ensemble de pages. (F5)

Remarquez comment chaque bouton intelligent est suffisamment intelligent pour savoir quelle touche il représente !



La page du clavier en cours. Vous avez créé 30 touches différentes en seulement quelques étapes !

2. Retour à **Mode Edition**. (Maj + F5)

Ajouter une fenêtre de message

1. Sélectionnez la page présentant la fenêtre de message. (Puisque cet ensemble de pages ne présente qu'une page, elle est déjà sélectionnée.)
2. Exécutez la commande de menu **Page > Propriétés de la page**.
3. Sélectionnez **L'onglet Contenu**.



Page > Propriétés de la page, L'onglet Contenu permet d'afficher rapidement une fenêtre de message.

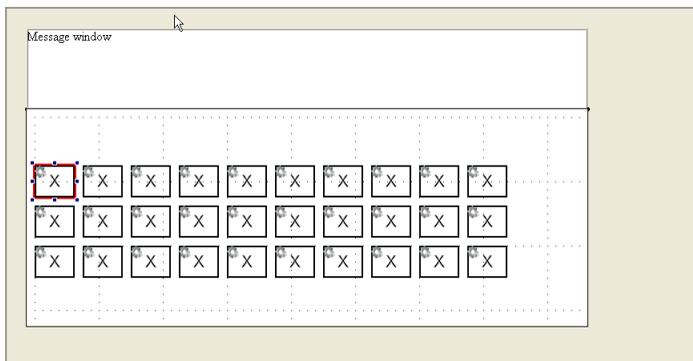
4. Cochez **Afficher la fenêtre de message**.

Choisissez la position et la hauteur de la fenêtre de message. Elle s'adaptera automatiquement à la largeur de la page.

Si vous créez un ensemble de pages de messagerie avec plusieurs pages, cochez **Toutes les pages ont les mêmes paramètres de fenêtre de message** pour s'assurer que l'utilisateur verra une fenêtre de message persistante.

5. Cliquez sur **OK**.

La fenêtre de message est ajoutée à votre page :

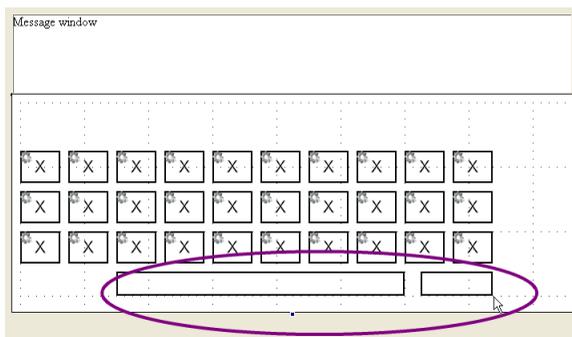


Désormais, lorsque vous effectuez une saisie, les lettres ont leurs emplacements.

Si vous exécutez l'ensemble de pages maintenant, vous constaterez qu'en appuyant sur une touche, la lettre correspondante est saisie dans la fenêtre de message. Mais il est pour l'instant possible de corriger une erreur ou d'insérer des espaces entre les lettres.

Ajouter des boutons d'action : Barre d'espacement et Dire

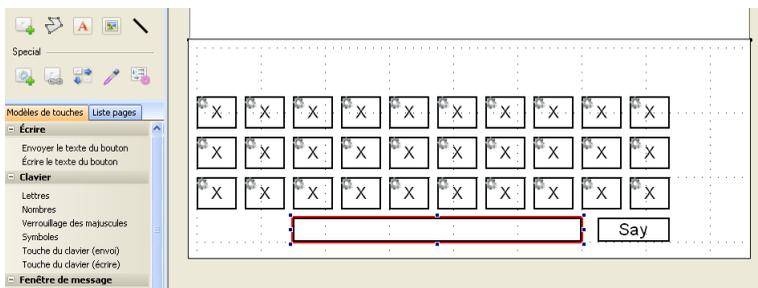
1. À l'aide de votre ensemble de pages de clavier dans **Mode Edition**, tracez deux nouveaux boutons en dessous des boutons de lettres, de la manière suivante :



Tracez des boutons de Barre d'espacement et Dire le message.

2. Sélectionnez le bouton le plus long. Nous souhaitons créer une barre d'espacement : Un bouton qui ajoutera (écrira) un espace dans la fenêtre de message.

3. Cliquez sur le modèle de bouton dénommé **Écrire le texte du bouton**.



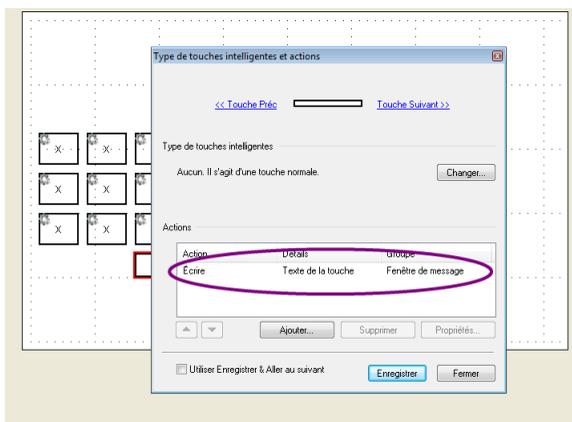
Pour l'instant le bouton ne présente aucun texte, nous en avons besoin pour avoir un espace.

4. Avec le bouton de barre d'espacement toujours sélectionné, cliquez sur **l'outil Type de touche intelligent et actions**.



L'outil Type de touche intelligent et actions.

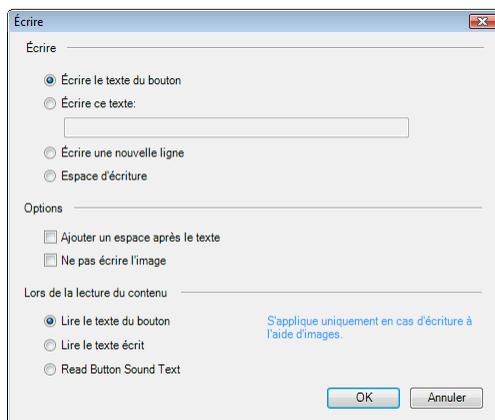
La boîte de dialogue s'ouvre :



Vous voyez que l'action Écrire a été ajoutée à votre barre d'espacement.

5. Cliquez sur **Propriétés**.

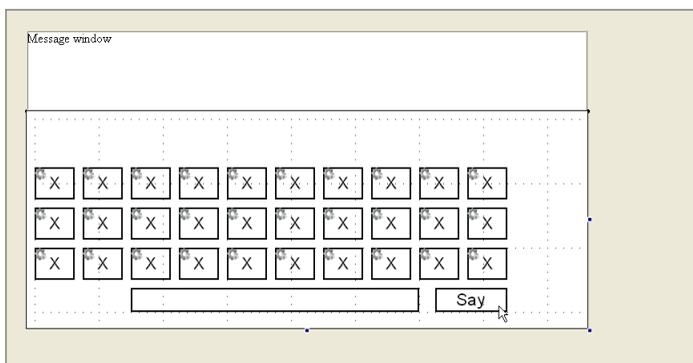
Cette boîte de dialogue apparaît :



Saisie supplémentaire pour l'action Écrire.

6. Sélectionnez **Espace d'écriture** et cliquez sur **OK**.
7. Dans la boîte de dialogue Type de touche intelligent et actions, cliquez sur **OK**.
8. Sélectionnez maintenant le bouton le plus court.

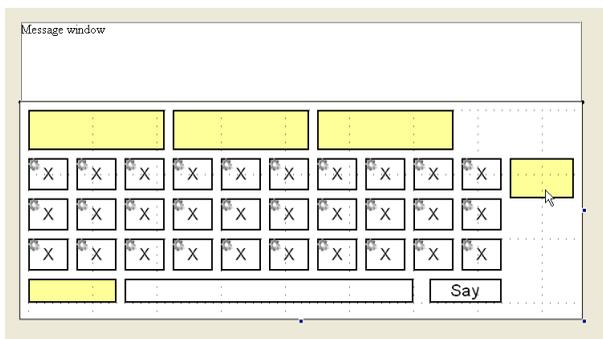
Lorsque ce bouton est enfoncé, l'ordinateur doit lire à haute voix les contenus de la fenêtre de message à l'aide d'une voix de synthèse.
9. Utilisez le modèle de bouton pour **Lire le contenu de la fenêtre de message**.
10. Utilisez l'**outil de texte** pour ajouter le texte **Dire** dans le bouton :



Il existe maintenant un bouton qui permet à l'ordinateur de lire les contenus de la fenêtre de message.

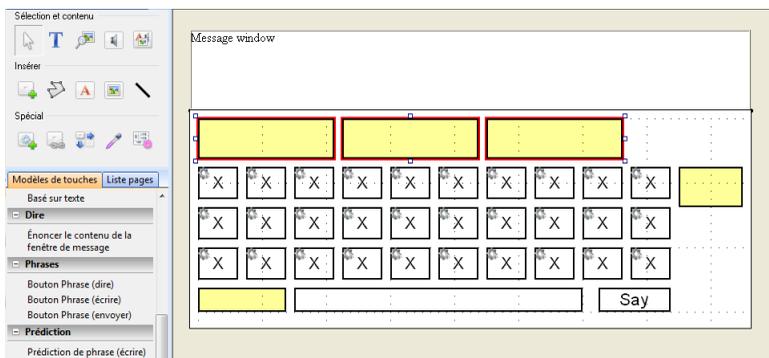
Ajouter des boutons intelligents : Retour arrière, Changer la casse, Prédiction de mots

1. Dans le mode Edition, tracez ces nouveaux boutons jaunes pour Retour arrière, Changer la casse et Prédiction de mots.



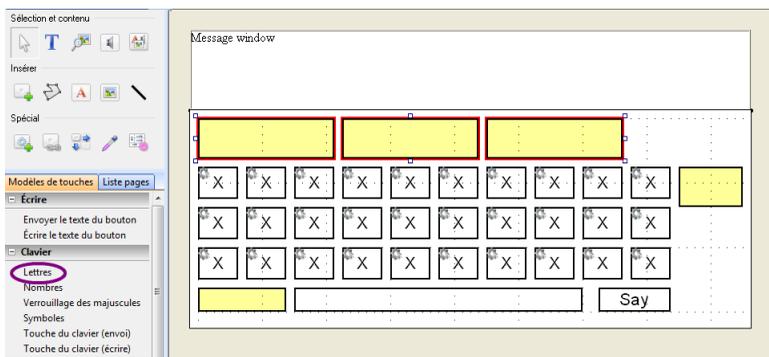
Ajouter d'autres boutons à votre page.

2. Sélectionnez les trois grands boutons.
3. Cliquez sur le modèle de bouton dénommé **Prédiction de mots (écrire)**.



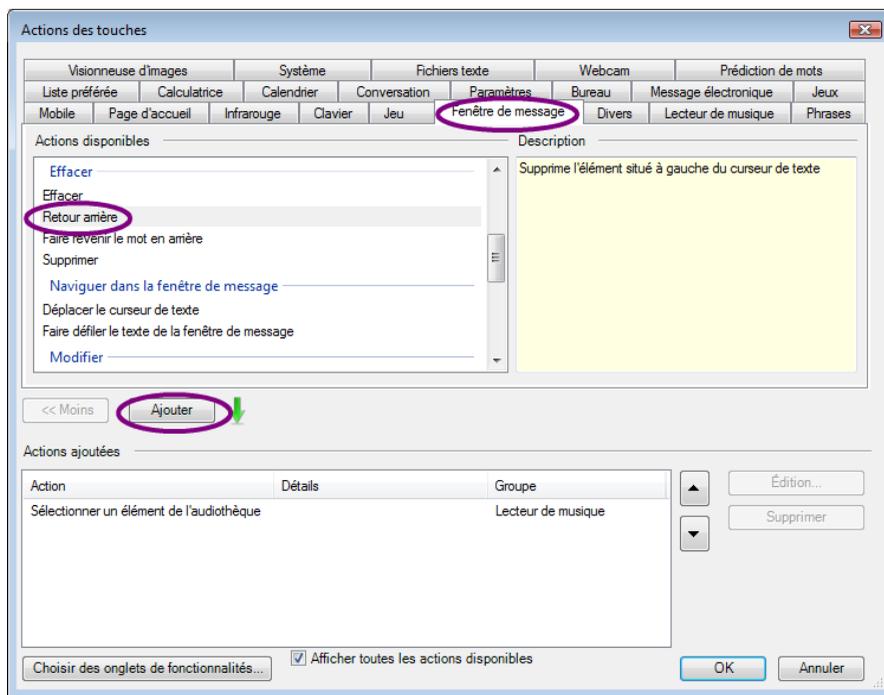
Vous pouvez appliquer le modèle de bouton aux trois boutons simultanément.

4. Sélectionnez votre nouveau bouton pour Maj ou Changer la casse.
5. Cliquez sur le modèle de bouton dénommé **Lettres** (dans Clavier) pour créer un bouton qui permettra à votre clavier de basculer entre les lettres majuscules et les lettres minuscules.



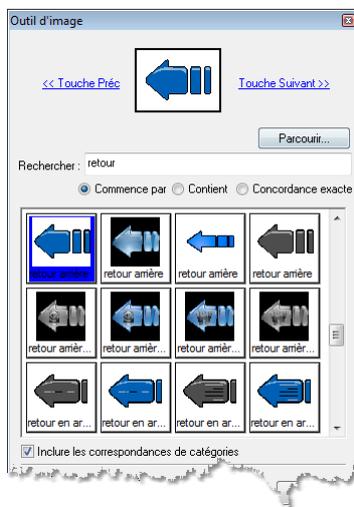
Le modèle Lettres est une touche Maj intelligente. Essayez-la !

6. Sélectionnez le bouton que vous avez tracé comme bouton de retour arrière.
7. Exécutez la commande de menu **Touche > Actions des touches**.
La boîte de dialogue Actions des touches s'affiche :



La boîte de dialogue Actions des touches vous donne accès à diverses actions.

8. Sélectionnez l'onglet d'action **Fenêtre de message** .
9. Dans Actions disponibles, sélectionnez **Retour arrière**.
10. Cliquez sur **Ajouter**, puis cliquez sur **OK**.
11. Avec votre bouton de retour arrière sélectionné, cliquez sur **l'outil d'image** pour ajouter une image.
12. Recherchez le *Retour arrière*.
13. Sélectionnez une image et cliquez sur **OK**.



Ajouter un symbole au bouton de retour arrière.

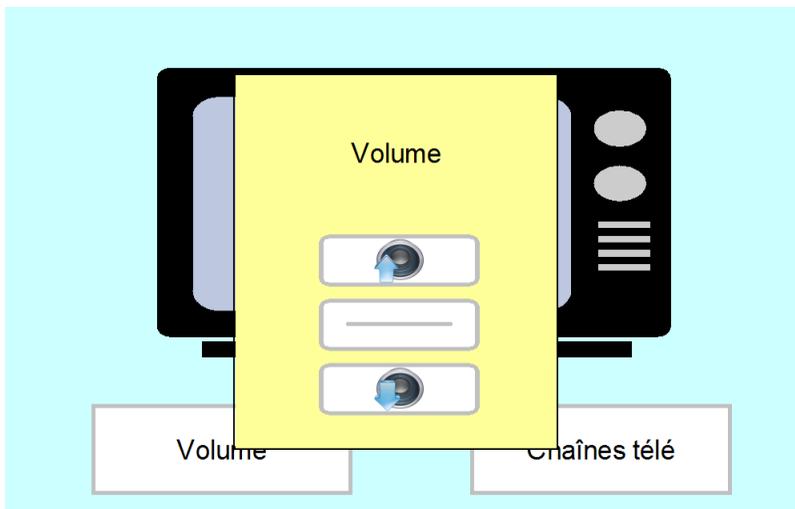
14. Enregistrez votre ensemble de pages.
15. Exécutez votre nouvelle page de communication textuelle puis testez les boutons.

Utiliser des pages contextuelles pour les choix de l'utilisateur

Qu'est-ce qu'une page contextuelle ?

Cette page de contrôle du volume est un exemple de page contextuelle.

- À l'instar d'une boîte de dialogue de Windows, lorsqu'une page contextuelle est ouverte, on ne peut rien sélectionner en dehors de la page contextuelle.
- À l'instar d'une boîte de dialogue, une page contextuelle ne recouvre qu'une partie de la page d'où elle provient, ce qui permet à la plupart des utilisateurs de comprendre ce qui se passe.

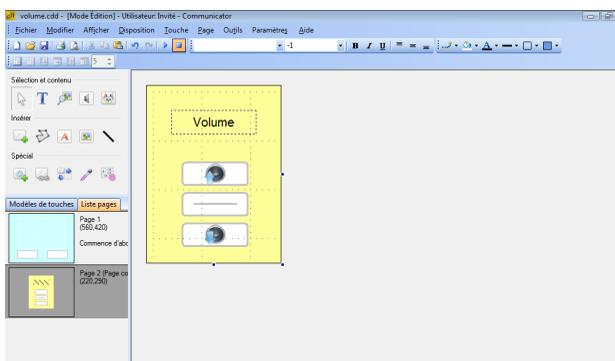


Comment créer une page contextuelle pour les choix de l'utilisateur ?

Vous devez être dans le mode Édition. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur Maj+F5.

1. Dans la liste de pages, sélectionnez la page qui sera la page contextuelle.

Ici, nous avons sélectionné la page du volume dans un ensemble de pages du contrôle de la TV.



Cet exemple présente trois boutons qui envoient des signaux IR à la TV par l'intermédiaire d'une unité GEWA :

Sachez que les pages contextuelles doivent normalement être plus petites que les pages normales, de sorte que la page d'origine s'affiche *derrière* la page contextuelle dans le mode Exécuter.

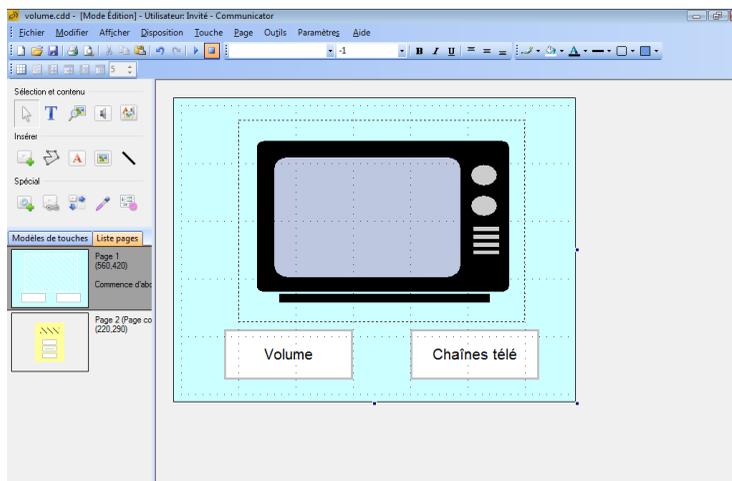
Vous pouvez créer une page plus petite en cliquant sur l'arrière-plan de la page pour le sélectionner, puis en faisant glisser la poignée de sélection du coin inférieur droit vers le centre de la page.

2. Exécutez la commande de menu **Page > Afficher sous forme de page contextuelle**.
3. Allez à la page d'origine, la page qui sera visible derrière la page contextuelle.

Pour cet exemple, la page d'origine est la page TV principale.

4. Sélectionnez le bouton qui effectuera la liaison avec la page contextuelle.

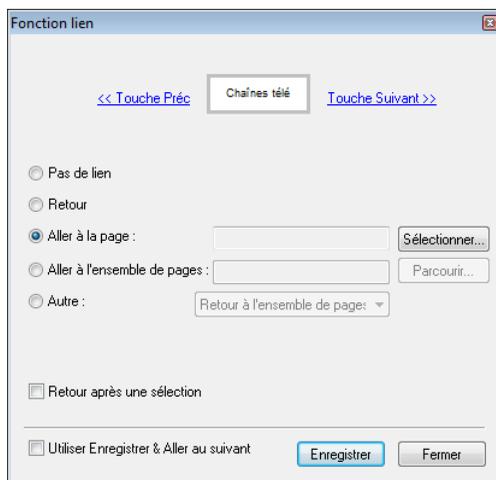
Dans cet exemple, il s'agit du bouton du volume.



Ceci est la page d'origine.

5. Exécutez la commande de menu **Touche > Lien**.

La boîte de dialogue Lien apparaît :



La boîte de dialogue Lien.

6. Sélectionnez **Aller à la page**, puis cliquez sur Sélectionner.
7. Dans la boîte de dialogue Sélectionner une page, sélectionnez la page contextuelle dans la liste puis cliquez sur **OK**.
8. Dans la boîte de dialogue Outil de lien, cochez **Retour après une sélection**.

Dans ce cas, cela signifie que dès que l'utilisateur enfonce un bouton de niveau du volume, le bouton exécute l'action nécessaire et la page contextuelle disparaît.

9. Exécutez la commande de menu **Fichier > Enregistrer** pour enregistrer votre travail.

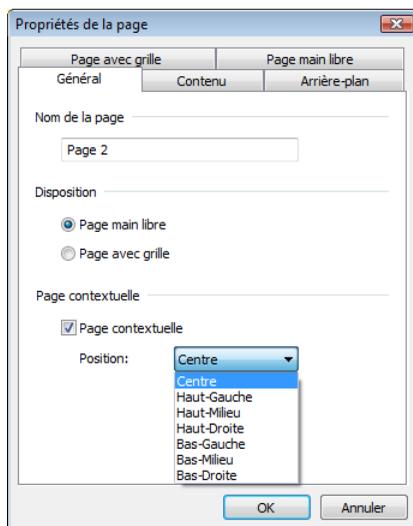
Où la page contextuelle est-elle positionnée ?

Si vous ouvrez le style Assistant contextuel à partir d'une autre page contextuelle, cette question n'a pas lieu d'être. Si vous ouvrez la page contextuelle à partir d'une page normale, vous pouvez plus ou moins déterminer son emplacement de la manière suivante :

1. Exécutez la commande de menu **Page > Propriétés de la page**.

Dans le premier onglet, **Général**, vous verrez que la case Page contextuelle est cochée. (Vous pouvez également transformer une page en page contextuelle en cochant cette case.)

2. Pour déterminer la position de la page contextuelle lorsqu'elle s'ouvre, choisissez une position dans la liste déroulante sous Page contextuelle.



Positionner la page contextuelle.

3. Cliquez sur **OK**.

Créer un assistant

Lorsque vous liez une première page contextuelle à une seconde page contextuelle, la case à cocher **Utiliser le style Assistant** devient disponible.

Un assistant est une série de boîtes de dialogue où chaque boîte remplace la suivante. Nous mettons généralement à la disposition de l'utilisateur des boutons Précédent et Suivant pour passer d'une page à une autre dans un assistant. Dans Tobii Communicator, vous avez les exemples de l'assistant de modification de bouton^[41] dans le mode Exécuter, et de l'assistant démarré avec Outils > Enregistrer un nouveau son^[31].

Si vous cochez Utiliser le style Assistant, il y a deux différences :

- La page contextuelle deux (destination) est automatiquement dimensionnée et positionnée pour remplir exactement le même espace d'écran que la page contextuelle une (origine).
- La page contextuelle une (origine) se ferme automatiquement lorsque la page contextuelle deux s'ouvre.

Réutiliser votre travail

Cette section donne un aperçu des différentes manières de réutiliser des boutons et des ensembles de pages dans Tobii Communicator 4.

- Sur une page, vous pouvez dupliquer des boutons [\[80\]](#).
- Dans un ensemble de pages, vous pouvez dupliquer une page. Exécutez la commande de menu **Page > Dupliquer une page**. Cela copie la page et tous ses contenus dans une nouvelle page à l'intérieur de l'ensemble de pages.
- En utilisant les commandes standard de Windows vous pouvez **copier** un ou plusieurs boutons et les **coller** ailleurs dans la page, sur une autre page du même ensemble de pages ou dans un autre ensemble de pages. Voir Copier des boutons [\[183\]](#).
- Lorsque vous collez un bouton, vous pouvez coller un bouton entier sur une partie vide de la page. Mais vous pouvez également coller uniquement les actions [\[185\]](#) ou uniquement l'apparence [\[122\]](#) du bouton d'origine sur un bouton cible.
- Vous pouvez ouvrir un ensemble de pages et l'enregistrer avec un nouveau nom de fichier [\[75\]](#), puis apporter des modifications et ajouter de nouvelles pages.
- Actuellement, il est impossible de faire fusionner au moins deux ensembles de pages existants dans un même fichier. Mais si vous êtes dans un nouvel ensemble de pages et que vous souhaitez ajouter toutes les fonctionnalités de l'ancien ensemble de pages, il vous suffit de créer un lien [\[113\]](#) avec l'ancien ensemble de pages ou d'enregistrer une copie de l'ancien ensemble de pages et d'établir un lien avec la copie.

Copier des boutons

Copier et Coller conformes aux standard de Windows

Copier et Coller dans Tobii Communicator 4 sont les commandes standard de Windows : Copier enregistre le ou les boutons sélectionnés dans un presse-papiers imaginaire et Coller insère les contenus du presse-papiers dans la page sélectionnée.

Le presse-papiers ne se souvient que de la commande Copier la plus récente. Si vous sélectionnez et copiez le bouton A puis que vous sélectionnez et copiez le bouton B, le bouton B remplacera le bouton A dans le presse-papiers. Lorsque vous exécutez la commande Coller, le bouton B est collé.

Quand réaliser une copie ?

Copier les boutons est une bonne méthode lorsque vous avez un groupe de boutons que vous souhaitez réutiliser. Pour réaliser plusieurs copies d'un bouton sur la même page, voir Dupliquer des boutons [\[80\]](#).

Copier un bouton copie toujours :

- **L'apparence du bouton** : la forme du bouton, la couleur de remplissage, la largeur et la couleur de la bordure, la police, la couleur de la police et la taille de la police
- **Le contenu des boutons** : images, texte et sons
- **Les actions des boutons** : liens, actions et type de touche intelligent, le cas échéant.

Lorsque vous collez un bouton avec la commande Coller normale, tous les éléments précédents sont collés. Pour ce qui est des alternatives, voir Coller spécial [\[185\]](#).

Comment copier des boutons ?

Vous devez être dans le mode Édition. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur Maj+F5.

1. Sélectionnez le ou les boutons que vous souhaitez copier.

Pour sélectionner plus d'un bouton, maintenez la touche Maj enfoncée tout en cliquant sur les autres boutons. Ou, maintenez le bouton de la souris enfoncé tout en faisant glisser le curseur pour tracer un lasso de sélection autour d'un groupe de boutons.

2. Exécutez la commande de menu **Modifier > Copier**. Ou, cliquez sur l'outil de copie de la barre d'outils standard



L'outil de copie.

3. Si vous souhaitez effectuer une copie dans une autre page, choisissez la page de destination dans la liste de pages.
4. Exécutez la commande de menu **Modifier > Coller**. Ou cliquez sur l'outil de collage de la barre d'outils standard.



L'outil de collage.

Le dernier élément copié est collé dans le nouvel emplacement.

Positionner les objets collés

Notez que lorsque vous collez, les boutons présentent des marques de sélection. Si vous devez ajuster la position du bouton ou du groupe de boutons collé, pointez le centre d'un bouton. Maintenez le bouton de la souris enfoncé tout en faisant glisser jusqu'à la position souhaitée.

Copier seulement l'apparence ou les actions

Copier un bouton copie toujours :

- **L'apparence du bouton** : la forme du bouton, la couleur de remplissage, la largeur et la couleur de la bordure, la police, la couleur de la police et la taille de la police
- **Le contenu des boutons** : Images, texte et sons
- **Les actions des boutons** : liens, actions et type de touche intelligent, le cas échéant.

Ce qui se passe lorsque vous copiez et collez dépend moins de ce que vous copiez que de la quantité que vous souhaitez coller par la suite.

Copier l'apparence avec coller spécial

Vous devez être dans le mode Édition. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur Maj+F5.

1. Sélectionnez le bouton que vous souhaitez utiliser comme modèle.
2. Exécutez la commande de menu **Modifier > Copier**. Ou, cliquez sur l'outil de copie de la barre d'outils standard.



L'outil de copie.

3. Si vous souhaitez effectuer une copie dans une autre page, choisissez la page de destination dans la liste de pages.
4. Sélectionnez un ou plusieurs boutons à utiliser comme cibles. Ces boutons seront modifiés pour ressembler à votre modèle.

Pour sélectionner plus d'un bouton, maintenez la touche Maj enfoncée tout en cliquant sur les autres boutons. Ou, maintenez le bouton de la souris enfoncé tout en faisant glisser le curseur pour tracer un lasso de sélection autour d'un groupe de boutons.

5. Exécutez la commande de menu **Modifier > Coller spécial > Apparence**.

Les boutons sélectionnés changent pour correspondre à votre modèle.

Copier les actions avec coller spécial

Vous devez être dans le mode Édition. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur Maj+F5.

1. Sélectionnez le bouton unique que vous souhaitez utiliser comme modèle.
2. Exécutez la commande de menu **Modifier > Copier**. Ou, cliquez sur l'outil de copie de la barre d'outils standard.



L'outil de copie.

3. Si vous souhaitez effectuer une copie dans une autre page, choisissez la page de destination dans la liste de pages.
4. Sélectionnez un ou plusieurs boutons à utiliser comme cibles. Ces boutons présenteront les mêmes actions que le modèle. Si le modèle est un bouton intelligent, le même type de touche intelligent sera appliqué à la cible.

Pour sélectionner plus d'un bouton, maintenez la touche Maj enfoncée tout en cliquant sur les autres boutons. Ou, maintenez le bouton de la souris enfoncé tout en faisant glisser le curseur pour tracer un lasso de sélection autour d'un groupe de boutons.

5. Exécutez la commande de menu **Modifier > Coller spécial > Actions et type de touche intelligent**.

Les boutons sélectionnés changent pour correspondre à votre modèle.

Copier entre des ensembles de pages

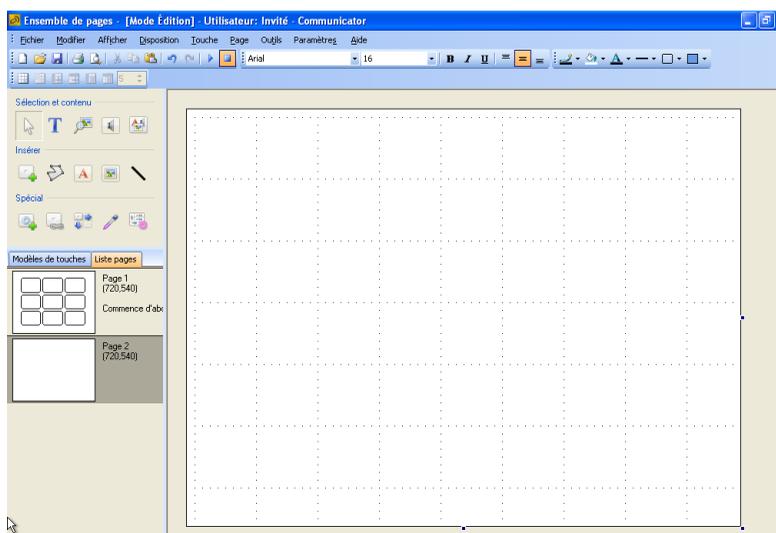
Tobii Communicator 4 ne dispose pas d'une commande pour copier des pages entières d'un ensemble de pages vers un autre.

Vous pouvez copier tous les **contenus** d'une page de l'ensemble de pages d'origine dans une page du nouvel ensemble de pages.

Comment copier entre des ensembles de pages ?

Dans cet exemple, nous copions une page de l'ensemble de pages d'écrans prédéfinis **Cause et effet** dans la seconde page d'un nouvel ensemble de pages blanches.

1. Vous devez être dans le mode Édition. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur **Maj+F5**.
2. Commencez dans votre nouvel ensemble de pages. Exécutez la commande **Page > Nouvelle** pour créer une nouvelle page blanche comme page de destination.



Créer une page blanche de destination.

3. Exécutez la commande de menu **Fichier > Enregistrer**, ou appuyez sur **CTRL+S** pour enregistrer l'ensemble de pages de destination.
4. Exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter les ensembles de pages spéciaux > Afficher les écrans prédéfinis**.

Si vous avez enregistré vos propres ensembles de pages comme on vous l'a conseillé ici, vos propres ensembles de pages seront également disponibles dans le dernier onglet, Mes ensembles de pages.

5. Cliquez sur l'onglet contenant l'ensemble de pages à partir duquel vous souhaitez réaliser une copie.

Nous avons sélectionné Cause et effet dans l'onglet Images.



Sélectionner un ensemble de pages à partir duquel réaliser une copie.

6. Cliquez sur l'ensemble de pages à partir duquel réaliser une copie.

L'ensemble de pages s'ouvre dans le mode Exécuter.

7. Appuyez sur **Maj+F5** pour aller dans le mode Édition.
8. Dans la liste de pages, cliquez sur la page à partir de laquelle vous souhaitez réaliser une copie.

Notez sa taille de page. La taille de la page figure dans la liste de pages.

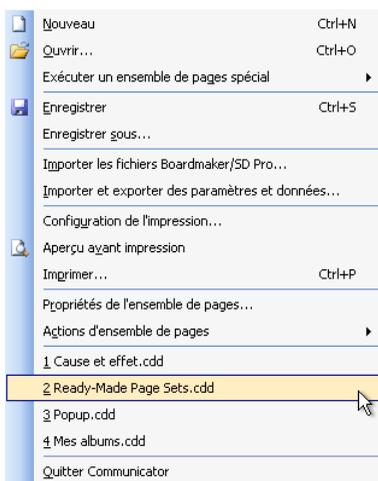


Dans la liste de pages, remarquez les dimensions.

9. Exécutez la commande de menu **Modifier > Sélectionner tout. (CTRL+A)**

Tous les contenus de la page sont sélectionnés. Cela comprend les boutons, le texte statique et les images statiques, mais pas les images d'arrière-plan ou d'autres attributs de la page.

10. Exécutez la commande de menu **Modifier > Copier. (CTRL+C)**
11. Dans le menu Édition regardez dans la liste des fichiers récents (choix numérotés) pour trouver votre ensemble de pages de destination. Cliquez sur le nom pour l'ouvrir.

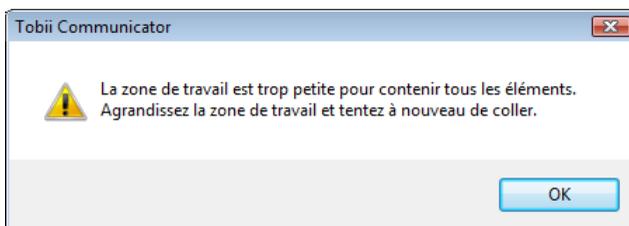


Les ensembles de pages récemment ouverts dans le menu Fichier.

Votre nouvel ensemble de pages de destination s'ouvre dans le mode Edition.

12. Dans la liste de pages, sélectionnez la page de destination.
13. Exécutez la commande de menu **Modifier > Coller. (CTRL+V)**

Si la sélection copiée est plus grande que la page de destination, ce message s'affiche :



La page de destination doit être au moins aussi grande que la page d'origine.

14. Étirez la page de destination au-delà des dimensions de l'étape 8 que vous avez notées, puis répétez la commande **Modifier > Coller**.

Vous pouvez toujours réduire la taille de la page pour qu'elle corresponde à la sélection une fois que vous l'aurez collée.

15. Exécutez la commande de menu **Fichier > Enregistrer** pour enregistrer votre travail.

Copier à partir d'une page avec grille

Même si vous planifiez de copier à partir d'une page avec grille, sachez d'abord qu'il ne faut pas appliquer une grille à votre page de destination. Laissez la page de destination définie en tant que page blanche / page main libre.

Lorsque vous copiez à partir d'une page avec grille, les boutons *ressemblent* à une grille. Redimensionnez la page de destination pour qu'elle s'adapte aux boutons si nécessaire, puis exécutez la commande de menu **Page > Appliquer la grille**.

Baser un nouvel ensemble de pages sur un ancien

Si vous souhaitez seulement ajouter quelques pages à l'un des ensembles de pages d'écrans prédéfinis, créez votre nouvelle ensemble de pages en vous basant sur l'ancien.

Comment créer un nouvel ensemble de pages à partir d'un ensemble de pages existant ?

1. Exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter l'ensemble de pages spécial > Afficher les écrans prédéfinis**.

Cet écran apparaît :



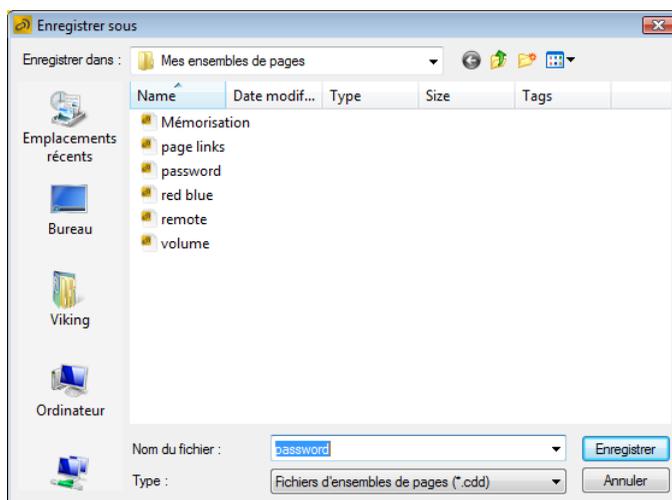
Sélectionnez l'ensemble de pages de départ.

2. Sélectionnez l'onglet contenant l'ensemble de pages sur lequel vous souhaitez vous baser.

Si vous avez enregistré vos propres ensembles de pages dans le dossier suggéré, ils seront disponibles dans le dernier onglet, Mes ensembles de pages.

3. Cliquez sur la miniature de l'ensemble de pages que vous souhaitez utiliser.
4. L'ensemble de pages s'ouvre dans le mode Exécuter.
5. Exécutez la commande de menu **Fichier > Enregistrer sous**.

La boîte de dialogue Enregistrer Sous standard de Windows s'ouvre :



Nommer votre propre copie.

6. Vérifiez le dossier d'enregistrement.

Si nécessaire, sélectionnez Mes documents > Tobii Communicator > **nom d'utilisateur** > Mes ensembles de pages, où **nom d'utilisateur** est votre nom d'utilisateur de Tobii Communicator. Voir Enregistrer votre travail^[75].

7. Dans la partie inférieure de la boîte de dialogue, saisissez un nom pour votre nouvel ensemble de pages.
8. Cliquez sur **Enregistrer**.

Dans la barre de titre, le nouveau nom remplace le nom du fichier de l'ensemble de pages.

Vous êtes maintenant prêt à ajouter vos propres pages et boutons.

Importer un fichier Boardmaker/SD Pro

Si vous disposez déjà d'une bibliothèque d'ensembles de pages créés avec Boardmaker /SD Pro, vous pouvez les importer et les enregistrer comme ensembles de pages Tobii Communicator.

1. Exécutez la commande de menu **Fichier > Importer les fichiers Boardmaker/SD Pro**.

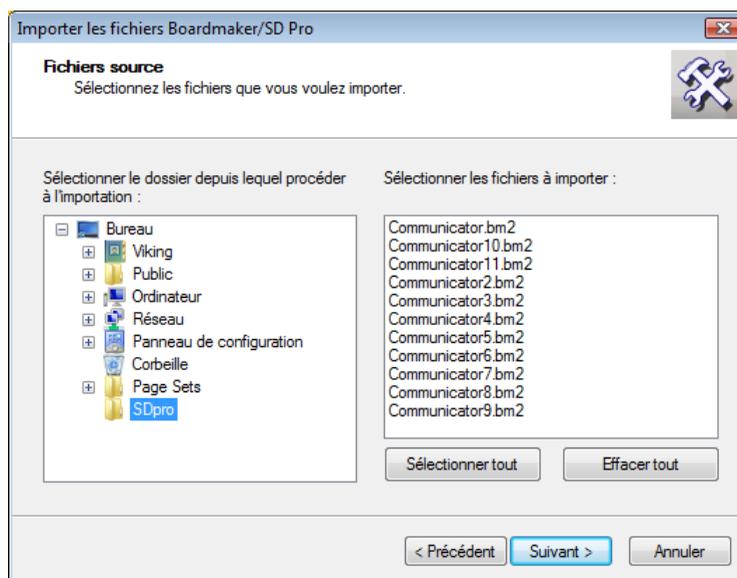
L'écran d'introduction de l'assistant d'importation apparaît.

2. Cliquez sur **Suivant**.

L'écran des mentions légales apparaît.

3. Lisez les informations, vérifiez que vous les acceptez puis cliquez sur **Suivant**.

L'écran Fichiers sources apparaît :

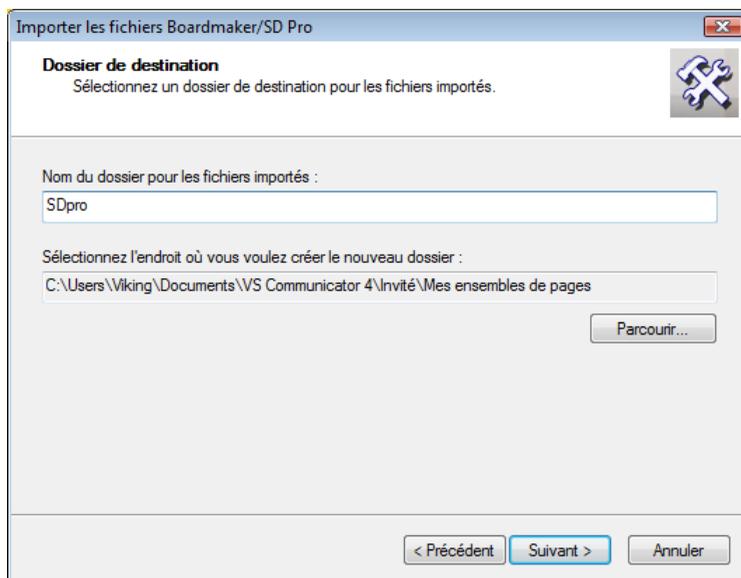


4. À gauche, sélectionnez le dossier contenant vos fichiers Boardmaker.
5. À droite, cliquez sur les fichiers que vous souhaitez importer.

Pour sélectionner plusieurs fichiers, maintenez la touche **Maj** enfoncée tout en cliquant sur les autres noms de fichiers.

- Après avoir sélectionné les fichiers que vous voulez dans ce dossier, cliquez sur **Suivant**.

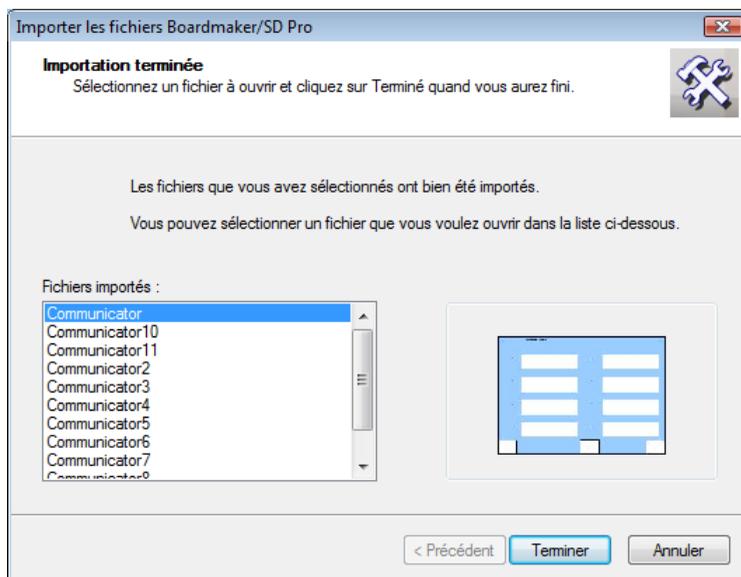
Cet écran apparaît :



- Saisissez un nouveau nom de dossier puis cliquez sur **Suivant**.

La conversion des fichiers prend quelques secondes.

Cet écran apparaît :



8. Sélectionnez le fichier que vous souhaitez exécuter, le cas échéant, puis cliquez sur **Terminer**.

Vos fichiers seront convertis avec autant de commandes intactes que possible, mais cela n'est pas garanti à 100 %. Il se peut que vous deviez les ouvrir dans le mode Édition et ajouter, supprimer ou modifier des commandes pour qu'ils s'exécutent comme avant.

Chapitre



V

**Utiliser des ensembles
de pages d'écrans
prédéfinis**

Ensembles de pages pour les utilisateurs de Tobii

Un dispositif MyTobii est un moniteur de PC doté d'une fonction d'oculométrie intégrée. En général, les utilisateurs de MyTobii appuient sur un bouton en concentrant le regard dessus pendant une période prédéterminée. Ou bien ils peuvent sélectionner un bouton avec le regard puis appuyer sur le bouton en poussant un commutateur. Dans les deux cas, les réglages des interactions de l'utilisateur se font en utilisant les menus MyTobii, pas les menus de Communicator.

Tobii Communicator 4 est doté de quatre ensembles de pages d'écrans prédéfinis spécialement conçus pour l'oculométrie MyTobii. Pour afficher ces ensembles de pages :

- Exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter les ensembles de pages spéciaux > Afficher les écrans prédéfinis**.
- Dans le premier onglet, **Texte**, cliquez sur le numéro 2 dans le coin inférieur droit pour aller dans le deuxième groupe d'ensembles de pages :



Ces ensembles de pages sont optimisés pour fonctionner avec un dispositif Tobii.

Si vous disposez d'une unité MyTobii P-10, celle-ci contient une unité GEWA (télécommande infrarouge). Voir Paramètres infrarouge^[352] et Télécommandes^[260].

Quelle taille de bouton pour votre utilisateur ?

Chacun des quatre ensembles de pages d'écrans prédéfinis a des boutons de différentes tailles. Testez ces ensembles avec votre utilisateur pour établir quelle taille de bouton l'utilisateur peut facilement contrôler.

Conseils

- Les utilisateurs de MyTobii « actionnent » plus facilement de leurs regards des boutons de taille et de position uniformes. Ainsi, la commande Appliquer la grille^[76] est pratique si vous créez des ensembles de pages pour un utilisateur de MyTobii.

- Le menu des paramètres de MyTobii est activé lorsque l'utilisateur regarde au milieu du bord inférieur de l'écran. Ne placez pas les boutons de Communicator ici.

Texte

Les ensembles de pages de texte aident les utilisateurs à écrire et à parler

Les ensembles de pages de texte aident les utilisateurs à écrire en toute facilité, même ceux qui ont des difficultés à frapper au clavier. Les utilisateurs de ces pages doivent toutefois pouvoir orthographier les mots.

La plupart des ensembles de pages de texte comprennent la prédiction de mots, qui réduit le nombre de lettres à saisir. Voir Prédiction de mots ^[339].

Les mots saisis peuvent être lus à haute voix à l'aide d'une voix de synthèse.

Les fonctions de l'édition **Premium** permettent d'envoyer le texte sous forme de message textuel ou de message électronique.

Types d'ensembles de pages de texte

Pensez à la **méthode de saisie** de votre utilisateur lorsque vous choisissez un ensemble de pages de texte.

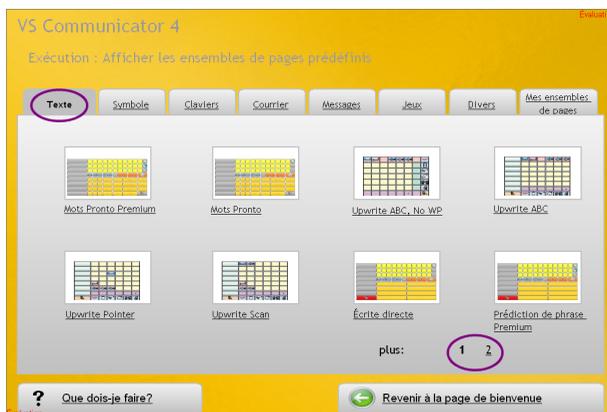
- Si le nom de l'ensemble de pages comprend une méthode de saisie : *Pointeur*, *Défilement* ou *Oculométrie*, alors l'ensemble de pages fonctionne mieux avec ce type de saisie de l'utilisateur.
- D'autres ensembles de pages de texte conviennent à la saisie par le pointeur ou à la saisie par le défilement pour les utilisateurs ayant une bonne vue.

Pensez également à la familiarité de votre utilisateur avec le clavier ^[343].

- Si le nom de l'ensemble de pages comprend une disposition de clavier (c'est-à-dire *QWERTY*, *Défilement* ou *ABC*) alors la page aura toujours cette disposition.
- D'autres ensembles de pages, par exemple le *tableau d'expression*, utiliseront les paramètres de la disposition du clavier créés avec la commande de menu **Paramètres > Disposition du clavier**.

Tester les ensembles de pages de texte

Les ensembles de pages de texte sont dans le premier onglet de l'écran des ensembles de pages d'écrans prédéfinis :

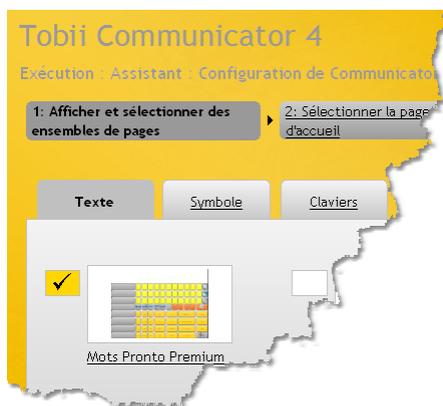


Cliquez sur le 2 dans le coin inférieur droit pour afficher plus d'ensembles de pages de texte.

Pour utiliser cet écran, voir Tester les ensembles de pages d'écrans prédéfinis [36](#).

Ajouter un ensemble de pages à la page d'accueil de l'utilisateur

1. Exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter l'ensemble de pages spécial > Assistant d'installation**.
2. Dans l'assistant d'installation, sélectionnez le grand bouton gris **1: Afficher et sélectionner des ensembles de pages**.
3. Dans le premier onglet, **Texte**, cliquez pour placer une coche à côté de l'ensemble de pages que vous souhaitez ajouter.



4. Pour en savoir plus sur la configuration de la page d'accueil de l'utilisateur, voir Choisir une page d'accueil⁵³ et Favoris et ordre dans la page d'accueil⁵⁵.

Symbole

Les ensembles de pages Symbole aident les analphabètes à communiquer

Les ensembles de pages Symbole sont une aide à la communication ou des aides éducatives destinées aux utilisateurs qui ne savent ni lire ni écrire. Ces ensembles de pages utilisent des images et des symboles, avec ou sans texte. L'utilisateur sélectionne des images, et le PC lit à haute voix les mots ou les phrases correspondants à l'aide d'une voix de synthèse.

Types d'ensembles de pages Symbole

Les noms des ensembles de pages Symbole indiquent à qui et pour quoi chaque ensemble de pages est adapté, par exemple *Communication générale pour un adulte* ou *Lecture pour un enfant d'âge scolaire*.

- La plupart des ensembles de pages Symbole sont constitués de plusieurs pages individuelles. En général, un bouton jaune déplace l'utilisateur vers une toute nouvelle page de symboles. Voir [Lier les pages entre elles](#) [113].
- La plupart des ensembles de pages Symbole présentent quelques boutons libres que vous pouvez personnaliser. Il s'agit de boutons blancs vides. Voir [Modifier quelques boutons dans un ensemble de pages](#) [38].

Conseil : Développer les aptitudes à la lecture

Des recherches ont démontré que lorsque vous utilisez la communication basée sur des symboles pour développer les aptitudes à la lecture, il est préférable de placer le texte *au-dessus* des images.

Tester les ensembles de pages Symbole

Les ensembles de pages Symbole sont dans le **deuxième** onglet de l'écran des ensembles de pages d'écrans prédéfinis :



Cliquez sur le 2 dans le coin inférieur droit pour afficher plus d'ensembles de pages Symbole.

Pour utiliser cet écran, voir Tester les ensembles de pages d'écrans prédéfinis [36](#).

Ajouter un ensemble de pages à la page d'accueil de l'utilisateur

1. Exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter l'ensemble de pages spécial > Assistant d'installation**.
2. Dans l'assistant d'installation, sélectionnez le grand bouton gris **1: Afficher et sélectionner des ensembles de pages**.
3. Dans le deuxième onglet, **Symbole**, cliquez pour placer une coche à côté de l'ensemble de pages que vous souhaitez ajouter.

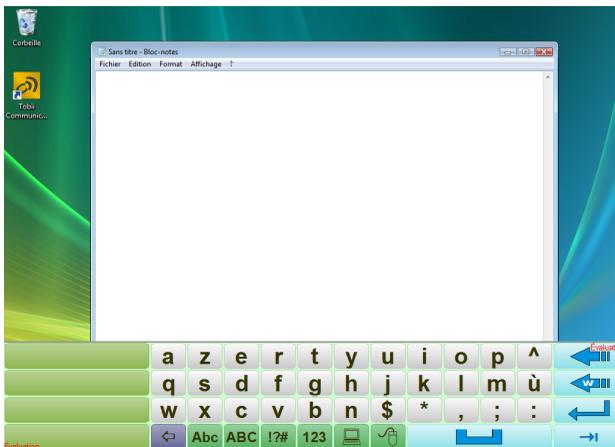


4. Pour en savoir plus sur la configuration de la page d'accueil de l'utilisateur, voir Choisir une page d'accueil | 53 et Favoris et ordre dans la page d'accueil | 55.

Claviers

Claviers fonctionnant dans d'autres programmes

Les ensembles de pages Claviers s'exécutent dans une petite partie de l'écran. Ils sont utilisés pour saisir du texte ou entrer des commandes dans d'autres programmes. Par exemple, la saisie dans une fenêtre de traitement de texte ou la saisie de **Alt + F** pour ouvrir le menu Fichier.



Utiliser un clavier à l'écran pour effectuer une saisie dans WordPad.

Une fonctionnalité de prédiction de mots est incluse dans la plupart des ensembles de pages Claviers ; cela réduit la quantité de travail qu'implique la saisie. Dans l'exemple ci-dessus, les mots prédits apparaîtront sur les boutons verts à gauche du clavier. Voir Prédiction de mots ^[343] pour en savoir plus.

Types de claviers à l'écran

Pensez à la familiarité de votre utilisateur avec la disposition du clavier ^[343].

- Si le nom de l'ensemble de pages comprend *QWERTY*, *Défilement* ou *ABC*, alors le clavier aura toujours cette disposition.
- D'autres ensembles de pages, par exemple *Simple*, utiliseront les paramètres de la disposition du clavier créés avec la commande de menu **Paramètres > Disposition du clavier**.

Tester les claviers

Les claviers sont dans le troisième onglet de l'écran des ensembles de pages d'écrans prédéfinis :



Les claviers à l'écran sont dans le troisième onglet.

Pour utiliser cet écran, voir Tester les ensembles de pages d'écrans prédéfinis
36.

Ajouter un clavier à la page d'accueil de l'utilisateur

1. Exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter l'ensemble de pages spécial > Assistant d'installation**.
2. Dans l'assistant d'installation, sélectionnez le grand bouton gris **1: Afficher et sélectionner des ensembles de pages**.
3. Dans le troisième onglet, **Claviers**, cliquez pour placer une coche à côté du clavier que vous souhaitez ajouter.



4. Pour en savoir plus sur la configuration de la page d'accueil de l'utilisateur, voir Choisir une page d'accueil⁵³ et Favoris et ordre dans la page d'accueil⁵⁵.

Jeux

Des jeux pour apprendre en s'amusant

Les ensembles de pages Jeux d'écrans prédéfinis proposent des divertissements et des défis cognitifs aux utilisateurs.

Types de jeux

Mémoire, dans lequel l'utilisateur retourne deux cartes à la fois en essayant de retrouver les paires. Les cartes de Mémoire peuvent présenter des symboles, des mots ou des lettres. Vous pouvez choisir la taille adaptée à votre utilisateur : Trois paires de correspondances maximum ou jusqu'à 30 paires.

Jigz est une version informatique du jeu de puzzle en plastique avec un morceau manquant. Faites glisser les morceaux dans la grille pour mettre les numéros dans l'ordre ou pour recréer une image. À l'instar de Mémoire, Jigz est disponible en plusieurs tailles adaptées à différents niveaux d'aptitude.

Fiver, une variante d'Othello (Reversi), le classique des jeux de logique, est aussi disponible en plusieurs tailles.

Correspondance propose divers jeux de correspondances, pour les personnes sachant lire et les autres.

et enfin **le Morpion** est un jeu d'alignement traditionnel.

Tester les jeux

Les ensembles de pages Symbole sont dans le **sixième** onglet des ensembles de pages d'écrans prédéfinis :



Cliquez sur l'un des ensembles de pages Jeux pour régler la difficulté du jeu

Pour utiliser cet écran, voir Tester les ensembles de pages d'écrans prédéfinis

 36

Ajouter un ensemble de pages à la page d'accueil de l'utilisateur

1. Exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter l'ensemble de pages spécial > Assistant d'installation**.
2. Dans l'assistant d'installation, sélectionnez le grand bouton gris **1: Afficher et sélectionner des ensembles de pages**.
3. Dans le sixième onglet, **Jeux**, cliquez pour placer une coche à côté de l'ensemble de pages que vous souhaitez ajouter.



4. Pour en savoir plus sur la configuration de la page d'accueil de l'utilisateur, voir Choisir une page d'accueil ^[53] et Favoris et ordre dans la page d'accueil ^[55].

Voir également :

Pour enregistrer votre utilisateur en choisissant la taille du jeu : Ajouter un plateau de jeu unique ^[212].

Pour insérer vos propres mots ou images sur les cartes Mémoire ou Correspondance : Changer les cartes à jouer ^[215].

Pour régler la durée du jeu, l'apparence des cartes ou la page victoire : Propriétés du jeu. ^[218]

Ajouter un plateau de jeu unique

Vous souhaitez peut-être utiliser un jeu prédéfini, mais vous ne voulez pas que l'utilisateur ait à sélectionner la taille du jeu ou le type de carte avant de jouer.

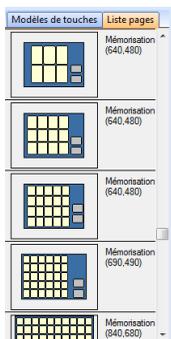
Une solution facile consiste à choisir une nouvelle première page ⁽¹⁰⁵⁾ pour l'ensemble de pages Jeux. Il vous suffit de choisir le plateau de jeu que l'utilisateur verra et de définir cette page comme première page.

- Lorsque que le jeu est lancé, il commence directement à la page que vous avez définie comme première page.
- Lorsque votre utilisateur gagne, appuyez sur Redémarrer ou Retour, l'utilisateur aura l'impression que le plateau que vous avez choisi est le seul plateau.

Chaque fois que l'utilisateur devient plus expérimenté, il vous suffit de changer le plateau qui est défini comme première page.

Faire directement démarrer un jeu sur le plateau de jeu approprié

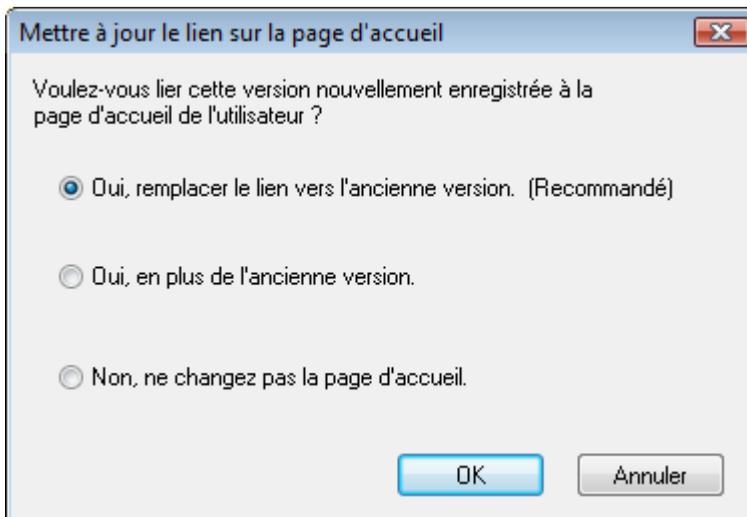
1. Si le menu n'apparaît pas, appuyez sur **Maj + F10**.
2. Exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter l'ensemble de pages spécial > Afficher les écrans prédéfinis**.
3. Dans l'onglet **Jeu**, cliquez sur la miniature pour lancer le jeu de votre choix.
4. Exécutez la commande du clavier **Maj + F5** pour passer dans le mode Édition.
5. Voyez la **liste de pages** sur le côté gauche. Si vous ne la voyez pas, exécutez la commande de menu **Afficher > Liste de pages**.
6. Faites défiler la **liste de pages** jusqu'à ce que vous trouviez le plateau de jeu que vous souhaitez utiliser.



Trouver la page avec le plateau de jeu que vous souhaitez utiliser.

7. **Faites un clic droit** sur la miniature de la page dans la liste de pages.
8. À partir du menu clic droit, sélectionnez **Définir comme première page**.
9. Enregistrez l'ensemble de pages modifié avec votre propre nom de fichier. Voir *Créer votre propre copie d'un ensemble de pages* dans Modifier quelques boutons dans un ensemble de pages .

Si vous avez précédemment choisi l'ensemble de pages Jeux comme partie de la page d'accueil de l'utilisateur, cette boîte de dialogue s'affichera :



Avec ces choix, Communicator vous aide à utiliser la page d'accueil de l'utilisateur.

Si cette boîte de dialogue s'affiche, sélectionnez **Oui**, puis cliquez sur **OK**.

Changer les cartes à jouer

Les jeux d'écrans prédéfinis peuvent être plus amusants avec des images qui sont personnelles ou qui sont pertinentes pour l'utilisateur. Peut-être voulez-vous modifier les images ou les mots devant être mis en correspondance ou mémorisés ?

Modifier le recto des cartes Correspondance ou Mémoire

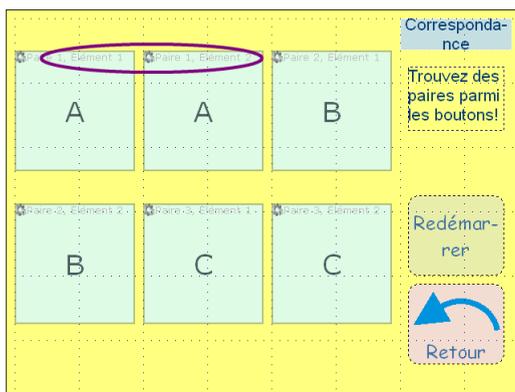
1. Pour modifier l'un des ensembles de pages d'écrans prédéfinis, consultez les instructions pour créer votre propre copie de l'ensemble de pages dans la section : Voir Modifier quelques boutons dans un ensemble de pages [38](#).

2. Utilisez l'outil de contenu



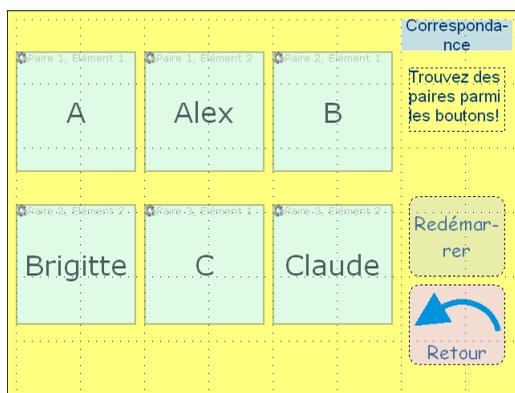
pour modifier l'image ou le texte du bouton dans le mode Édition. Pour en savoir plus voir [Changer un bouton dans le mode Édition 44](#).

3. Ne pas ajouter ou retirer de cartes. Conformez-vous aux paires qui sont déjà créées pour vous. Remarquez le texte gris clair dans la partie supérieure de chaque carte :



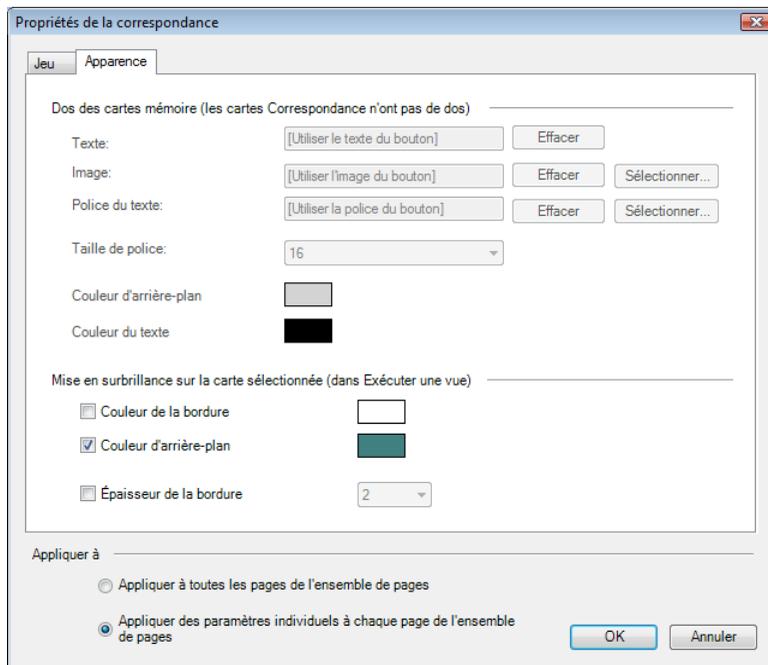
Assurez-vous que vos nouvelles cartes correspondent, comme cela est décrit dans la partie supérieure de chaque carte.

Après les modifications. Ces cartes « correspondront » bien durant la partie :



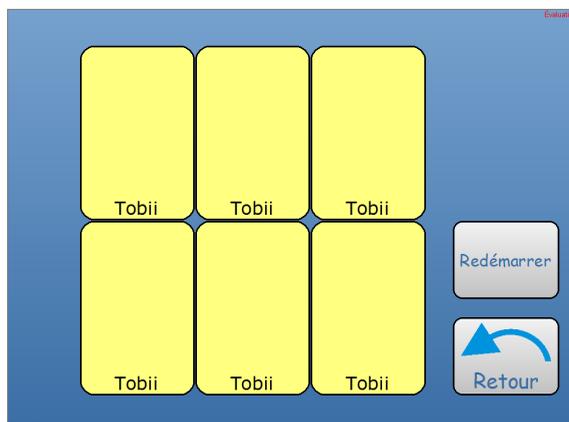
Modifier le verso des cartes (Mémoire seulement)

1. Dans le mode Édition, faites un clic droit sur un bouton Correspondance ou Mémoire, puis sélectionnez **Propriétés de la correspondance...** pour afficher cette boîte de dialogue Propriétés des boutons intelligents :



Le premier onglet vous permet de contrôler le type de jeu et la durée du jeu. Le deuxième onglet vous permet de choisir l'apparence du verso des cartes.

Verso des cartes personnalisé dans un jeu de Mémoire :



Propriétés du jeu

Il n'existe aucune boîte de dialogue Paramètres propre au jeu. Néanmoins, les ensembles de pages Jeux présentent ces boîtes de dialogue Propriétés. Voir également À propos des propriétés et des paramètres [\[330\]](#).

Propriétés de Jigz

Vous pouvez modifier les couleurs des boutons et la page victoire d'une page Jigz ou d'un ensemble de pages.

Pour trouver la boîte de dialogue :

- Ouvrir [\[36\]](#) un ensemble de pages de Jigz,
- aller dans le mode Édition [\[27\]](#),
- Faites un clic droit sur un bouton de morceau de Jigz.
- Sélectionnez les **Propriétés de Jigz** dans le menu clic droit.

Propriétés de la correspondance (également pour Mémoire)

Vous pouvez modifier la durée du jeu, la page victoire, le type de jeu Correspondance ou Mémoire pour un ensemble de pages ou une page unique utilisant des cartes Correspondance. Pour le jeu Mémoire, vous pouvez modifier l'apparence du verso des cartes. Pour les deux jeux, vous pouvez modifier les couleurs en surbrillance de la carte sélectionnée.

Pour trouver la boîte de dialogue :

- Ouvrir  un ensemble de pages Correspondance ou Mémoire,
- aller dans le mode Édition ,
- Faites un clic droit sur un bouton de carte
- Sélectionnez **Propriétés de la correspondance** dans le menu clic droit.

Propriétés de Fiver

Vous pouvez modifier le comportement de la page victoire pour un ensemble de pages ou une page unique utilisant les boutons de Fiver.

Pour trouver la boîte de dialogue :

- Ouvrir  un ensemble de pages de Fiver,
- aller dans le mode Édition ,
- Faites un clic droit sur un bouton de Fiver
- Sélectionnez **Propriétés de Fiver** dans le menu clic droit.

Propriétés du Morpion

Pour un ensemble de pages ou une page unique utilisant les boutons du Morpion, vous pouvez modifier les joueurs un et deux par défaut et les couleurs qui représentent chaque joueur.

Pour trouver la boîte de dialogue :

- Ouvrir  un ensemble de pages de Morpion,
- aller dans le mode Édition ,

- Faites un clic droit sur un bouton de Morpion
- Sélectionnez **Propriétés du Morpion** dans le menu clic droit.

Visionneuse d'images

La visionneuse d'images permet à un utilisateur de visionner ses photos sur le PC en rassemblant dans une même interface des photos provenant de différents dossiers ou sources. Les images peuvent être visionnées de différentes manières :



Visionner les images sous forme de liste



Visionner les images sous forme de diaporama. Vous pouvez faire pivoter l'image.

Les boutons à gauche permettent à l'utilisateur de choisir quelles images visionner ou d'ouvrir une seule image :



Ouvrez une image unique pour ajouter une description ou pour supprimer l'image.

Les images individuelles peuvent être tournées, supprimées ou annotées. Supprimer ou faire pivoter une image dans la visionneuse d'images modifie ou supprime le fichier d'origine sur l'ordinateur de l'utilisateur.

La visionneuse d'images peut être utilisée avec l'ensemble de pages d'écrans prédéfinis Mes albums. Utilisez Mes albums pour organiser des groupes d'images associées.

Conditions préalables à l'utilisation de la visionneuse d'images

Pour utiliser la visionneuse d'images, l'ordinateur de l'utilisateur doit comporter des fichiers d'images. La visionneuse d'images fonctionne avec des fichiers d'images aux formats les plus courants : JPG, GIF, PNG, etc.

Ces fichiers doivent être localisés quelque part dans un dossier nommé dans la boîte de dialogue Paramètres de la visionneuse d'images^[348]. (Les fichiers d'images peuvent être situés dans des sous-dossiers d'un dossier nommé.)

La visionneuse d'images comprend les albums

Les ensembles de pages destinés à créer des albums et à organiser des images dans des albums sont accessibles lorsque vous exécutez l'ensemble de pages de la visionneuse d'images. Les albums n'ont pas de propriétés ou de paramètres distincts.

Tester la visionneuse d'images

Recherchez la visionneuse d'images dans l'onglet **Divers** de l'écran des ensembles de pages d'écrans prédéfinis.

Vous pouvez cliquer sur un numéro de page dans le coin inférieur droit pour afficher d'autres résultats **Divers** .

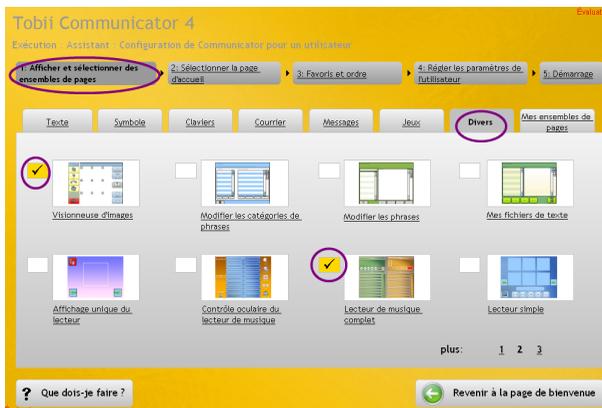


Les ensembles de pages de la visionneuse d'images sont dans l'onglet Divers.

Pour utiliser cet écran, voir Tester les ensembles de pages d'écrans prédéfinis .

Ajouter la visionneuse d'images dans la page d'accueil de l'utilisateur

1. Exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter l'ensemble de pages spécial > Assistant d'installation**.
2. Dans l'assistant d'installation, sélectionnez le grand bouton gris **1: Afficher et sélectionner des ensembles de pages**.
3. Recherchez l'ensemble de pages de la visionneuse d'images dans l'onglet **Divers** .
4. Lorsque Visionneuse d'images apparaît, cliquez pour placer une coche à côté de l'ensemble de pages que vous souhaitez ajouter.



Choisir l'ensemble de pages de la visionneuse d'images pour la page d'accueil de l'utilisateur.

4. Pour en savoir plus sur la configuration de la page d'accueil de l'utilisateur, voir Choisir une page d'accueil | 53 et Favoris et ordre dans la page d'accueil | 55.

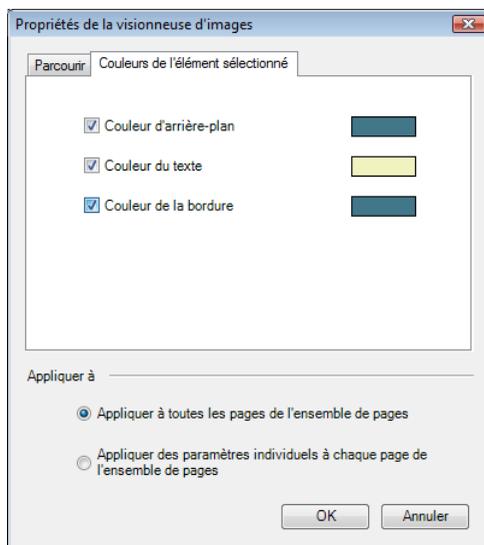
Propriétés et paramètres de la visionneuse d'images

La boîte de dialogue Paramètres de la visionneuse d'images [348] indique à Communicator où (dans quels dossiers) rechercher les fichiers d'images. Si aucune image n'est visible lorsque vous exécutez la visionneuse d'images ou si vous ne voyez pas les images que vous attendiez, utilisez la boîte de dialogue Paramètres de la visionneuse d'images.

Utilisez la **boîte de dialogue Propriétés de la visionneuse d'images** au cas où vous devriez modifier la surbrillance d'une image sélectionnée sur une page ou sur l'ensemble de pages. Pour trouver la boîte de dialogue Propriétés de la visionneuse d'images il faut :

- Ouvrir [36] un ensemble de pages de visionneuse d'images.
- Aller dans le mode Édition [27].
- **Faire un clic droit** sur un bouton intelligent de la visionneuse d'images.
- Sélectionner **Propriétés de la visionneuse d'images...** en bas du menu clic droit.

Cette boîte de dialogue apparaît :



Parcourir

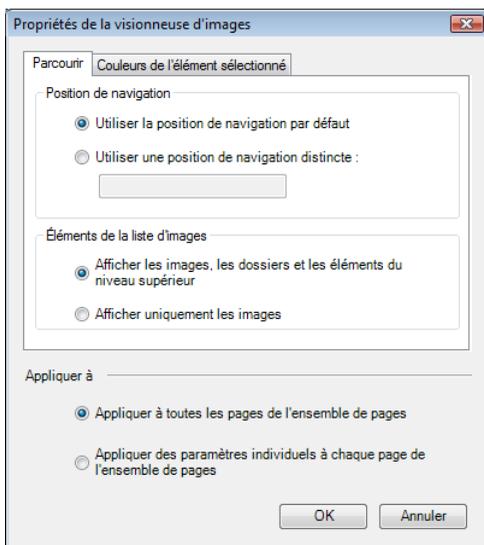
Vous pouvez parcourir vos images dans différents ensembles de pages, comme les deux ensembles de pages Mes albums et Visionneuse d'images.

Par défaut, si vous parcourez un dossier (par exemple, Mon dossier d'images) en utilisant l'ensemble de pages de la visionneuse d'images, puis que vous allez dans l'ensemble de pages Mes albums, cet ensemble de pages s'ouvrira dans le dossier dans lequel vous étiez lorsque vous avez quitté l'ensemble de pages de la visionneuse d'images (c'est-à-dire, Mon dossier d'images). Cela est dû au fait qu'ils utilisent tous les deux la **Position de navigation par défaut**.

Toutefois, dans d'autres cas, vous ne voulez pas de cette position de navigation. Vous voulez plutôt pouvoir parcourir un ensemble de pages sans affecter la position de navigation dans tous les autres ensembles de pages. (Pensez à Windows Explorer. Si vous avez deux fenêtres d'Explorer ouvertes, vous aimeriez pouvoir être dans un dossier différent dans chacune de ces fenêtres, n'est-ce pas ?)

Dans ces cas là, vous pouvez indiquer qu'une page a une position de navigation distincte en sélectionnant « utiliser une position de navigation distincte ».

Vous devez donner un nom à la position de navigation, par exemple, « position de navigation 1 ». Si vous connaissez la programmation informatique, vous pouvez considérer le nom comme une variable et le dossier dans lequel vous vous trouvez à un moment donné comme la valeur de cette variable.



Voir également :

Paramètres de la visionneuse d'images ³⁴⁸

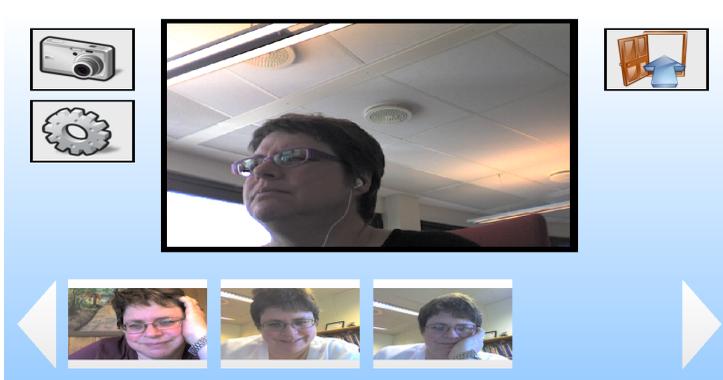
Webcam

Conditions

L'utilisateur doit avoir une ou plusieurs webcams, intégrées ou connectées au PC, afin d'utiliser un des ensembles de pages d'écrans prédéfinis de la webcam.

Ensembles de pages Webcam

L'ensemble de pages d'écrans prédéfinis Webcam permet à l'utilisateur de regarder à travers la visionneuse de la caméra, de prendre des photos instantanées et de les consulter.



Ensemble de pages Webcam.

Tester l'ensemble de pages Webcam

L'ensemble de pages Webcam est dans l'onglet **Divers** de l'écran des ensembles de pages d'écrans prédéfinis :



Les webcams sont dans l'onglet Divers.

Pour utiliser cet écran, voir Tester les ensembles de pages d'écrans prédéfinis
 36.

Ajouter une page de webcam à la page d'accueil de l'utilisateur

1. Exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter l'ensemble de pages spécial > Assistant d'installation**.
2. Dans l'assistant d'installation, sélectionnez le grand bouton gris **1: Afficher et sélectionner des ensembles de pages**.
3. Dans le sixième onglet, **Divers**, cliquez pour placer une coche à côté de l'ensemble de pages Webcam que vous souhaitez ajouter.



Choisir l'ensemble de pages Webcam pour la page d'accueil de l'utilisateur.

4. Pour en savoir plus sur la configuration de la page d'accueil de l'utilisateur, voir Choisir une page d'accueil⁵³ et Favoris et ordre dans la page d'accueil⁵⁵.

Propriétés et paramètres de la webcam

La boîte de dialogue Paramètres de la webcam³⁵⁰ est utilisée pour déterminer quelle webcam utiliser. Si l'ensemble de pages Webcam ne fonctionne pas, essayez de l'utiliser pour reconnecter la webcam à Communicator.

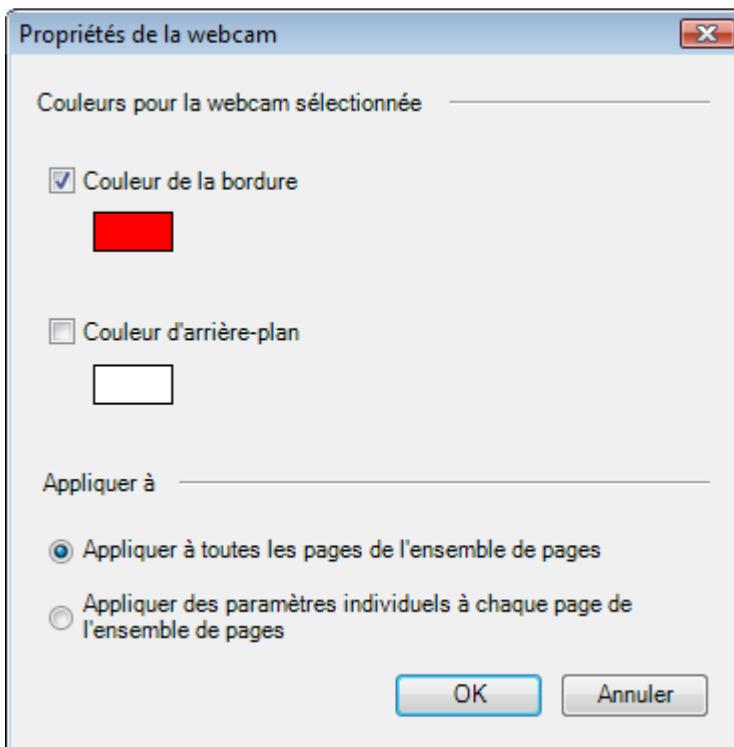
Utilisez la **boîte de dialogue Propriétés de la webcam** ci-dessous au cas où vous devriez modifier la surbrillance d'une caméra sélectionnée sur une page ou sur un ensemble de pages.

Pour trouver la boîte de dialogue Propriétés de la webcam :

- Ouvrir³⁶ un ensemble de pages Webcam,
- aller dans le mode Édition²⁷,
- **Faites un clic droit** sur le bouton Fenêtre webcam

- Sélectionnez **Propriétés de la webcam...** en bas du menu clic droit.

Cette boîte de dialogue apparaît :



Lecteur de musique

Plusieurs ensembles de pages du lecteur de musique d'écrans prédéfinis permettent d'aider un utilisateur à écouter de la musique enregistrée sur le PC grâce au lecteur multimédia de Windows version 10 ou plus récente.

Les ensembles de pages du lecteur de musique vont du lecteur très simple d'utilisation (avec des fonctionnalités limitées) au lecteur de musique complet destiné aux utilisateurs avertis.



Le lecteur de musique simple permet à l'utilisateur de choisir un album



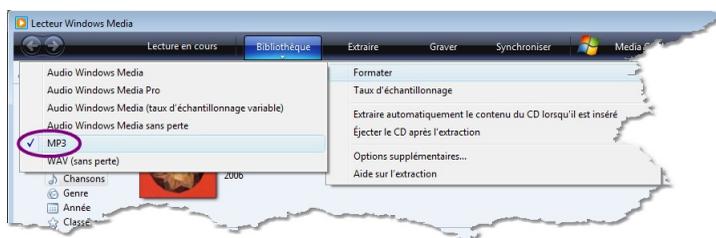
Le lecteur de musique complet permet à l'utilisateur de créer des listes d'écoute

Musique de fond

À l'instar du lecteur multimédia de Windows, lorsque l'utilisateur utilise un ensemble de pages du lecteur de musique pour lancer une liste d'écoute, la musique continue d'être lue jusqu'à ce que la liste se termine ou jusqu'à ce que l'utilisateur revienne au lecteur de musique et arrête le lecteur.

Enregistrer de la musique

- Vous devez utiliser le lecteur multimédia de Windows version 10 ou plus récente.
- Dans le lecteur multimédia de Windows, sélectionnez le format mp3. Cela permet d'afficher les informations relatives à l'album, à la chanson et à l'artiste dans Tobii Communicator.



Réglez le format sur mp3 avant de lancer la conversion !

- Convertissez des fichiers musicaux sur le PC de l'utilisateur dans l'audiothèque du lecteur multimédia de Windows version 10 ou plus récente.
- Assurez-vous que la boîte de dialogue Paramètres du lecteur de musique ⁽³⁷⁰⁾ indique le dossier supérieur dans lequel l'audiothèque du lecteur multimédia de Windows est située.

Tester un lecteur de musique

Sélectionnez un des ensembles de pages du lecteur de musique dans l'onglet **Divers** de l'écran des ensembles de pages d'écrans prédéfinis.

Vous pouvez cliquer sur un numéro de page dans le coin inférieur droit pour afficher d'autres résultats **Divers** .



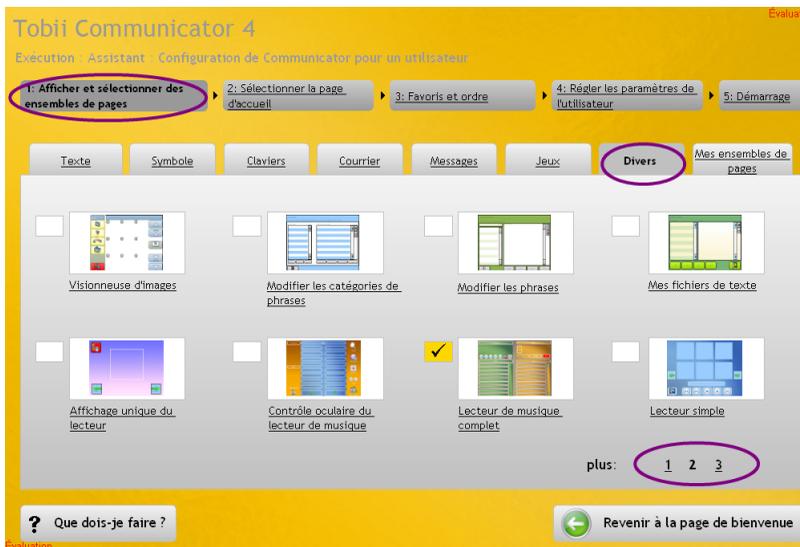
Les ensembles de pages du lecteur de musique figurent dans l'onglet Divers.

Pour utiliser cet écran, voir Tester les ensembles de pages d'écrans prédéfinis

36

Ajouter le lecteur de musique dans la page d'accueil de l'utilisateur

1. Exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter l'ensemble de pages spécial > Assistant d'installation**.
2. Dans l'assistant d'installation, sélectionnez le grand bouton gris **1: Afficher et sélectionner des ensembles de pages**.
3. Sélectionnez les ensembles de pages du lecteur de musique dans l'onglet **Divers**.
4. Lorsque vous voyez l'ensemble de pages du lecteur de musique que vous souhaitez, cliquez pour placer une coche à côté de cet ensemble de pages.



Lorsque vous avez trouvé la bonne miniature, cliquez dans la case à cocher pour la sélectionner.

5. Pour en savoir plus sur la configuration de la page d'accueil de l'utilisateur, voir Choisir une page d'accueil ⁵³ et Favoris et ordre dans la page d'accueil ⁵⁵.

Propriétés et paramètres du lecteur de musique

Les Paramètres du lecteur de musique ³⁷⁰ indiquent à Communicator où (dans quels dossiers) rechercher de la musique. Si aucun album ni aucune chanson n'est disponible lorsque vous démarrez un ensemble de pages du lecteur de musique, vérifiez dans cette boîte de dialogue.

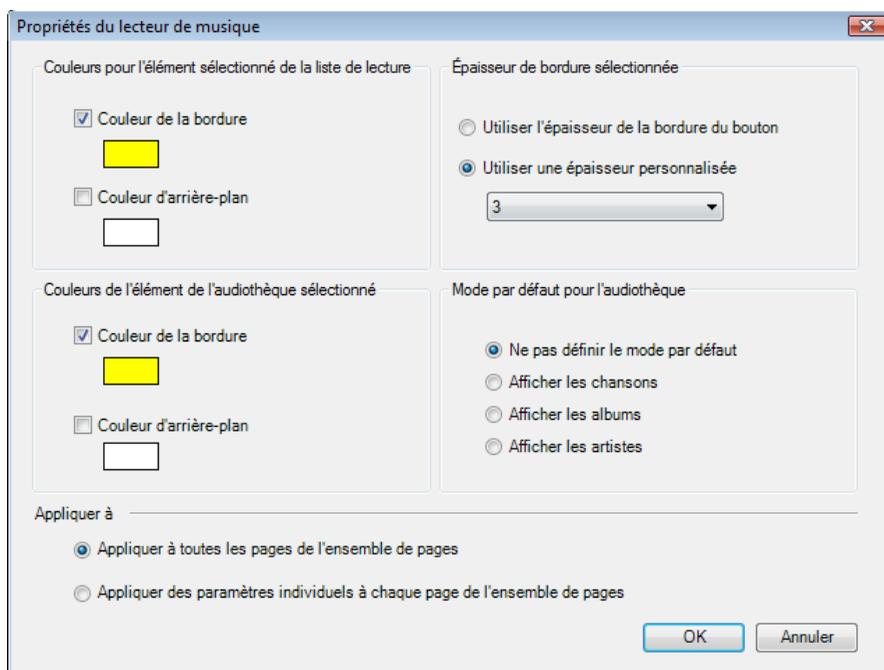
Utilisez la **boîte de dialogue Propriétés du lecteur de musique** pour définir sur quels éléments le lecteur de musique se concentrera (chansons, albums, etc.) et si vous devez modifier la surbrillance d'un élément sélectionné sur une page ou dans tout l'ensemble de pages.

Pour trouver la boîte de dialogue Propriétés du lecteur de musique :

- Ouvrir ³⁶ un ensemble de pages du lecteur de musique.
- Aller dans le mode Édition ²⁷.

- **Faites un clic droit** sur n'importe quel bouton intelligent du lecteur de musique.
- Sélectionnez **Propriétés du lecteur de musique...** dans la partie inférieure du menu clic droit.

Cette boîte de dialogue apparaît :



Messages textuels (SMS)

La messagerie textuelle par l'intermédiaire d'un téléphone portable est une fonction de l'édition **Premium**. Cette fonction permet aux utilisateurs de communiquer. Les utilisateurs qui savent lire et orthographier les mots peuvent créer leurs propres messages. Sachez que d'autres utilisateurs peuvent bénéficier de l'envoi aux assistants, aux membres de la famille ou aux amis proches de messages textuels ayant des contenus prédéfinis.

Conditions préalables à l'utilisation des messages

Les conditions préalables pour les messages textuels et les appels de téléphone portable ^[249] sont les mêmes.

1. Pour pouvoir utiliser la messagerie textuelle, l'utilisateur doit disposer d'un téléphone portable compatible allumé et connecté au PC.

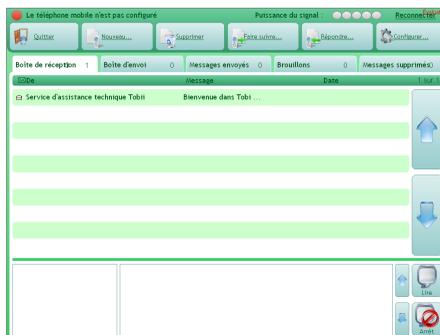
Pour connaître la liste actuelle des téléphones mobiles et des types de connexion pris en charge, consultez le site www.viking-software.com/mobiles.
2. Les pilotes Windows du téléphone doivent être installés : normalement, l'installation des pilotes s'exécute automatiquement la première fois que vous connectez le téléphone.
3. Une fois le téléphone physiquement connecté et installé dans Windows, utilisez la boîte de dialogue **Paramètres > Téléphone portable** ^[37] (onglet Général) pour connecter le téléphone à Communicator.
4. Enfin, donnez à l'utilisateur l'accès à l'un des ensembles de pages d'écrans prédéfinis pour la messagerie textuelle.

Types d'ensembles de pages de messagerie textuelle

Il existe deux ensembles de pages d'écrans prédéfinis pour la messagerie textuelle avec les téléphones mobiles :



La messagerie textuelle simple propose moins de fonctions et de boutons.



La messagerie textuelle complète comprend l'accès aux messages envoyés et reçus enregistrés.

Tester un ensemble de pages de messagerie textuelle

Les ensembles de pages de messagerie textuelle sont dans l'onglet Messagerie textuelle de l'écran **Ensembles de pages d'écrans prédéfinis**.



Les ensembles de pages de messagerie textuelle ont leur propre onglet.

Pour utiliser cet écran, voir Tester les ensembles de pages d'écrans prédéfinis
36.

N'oubliez pas que vous devez au préalable connecter un téléphone portable.
Voir la partie supérieure de cette page.

Ajouter une page de messagerie textuelle à la page d'accueil de l'utilisateur

1. Exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter l'ensemble de pages spécial > Assistant d'installation**.
2. Dans l'assistant d'installation, sélectionnez le grand bouton gris **1: Afficher et sélectionner des ensembles de pages**.
3. Dans le cinquième onglet, Messagerie textuelle, cliquez pour placer une coche à côté de l'ensemble de pages de messagerie textuelle que vous souhaitez ajouter.



4. Pour en savoir plus sur la configuration de la page d'accueil de l'utilisateur, voir Choisir une page d'accueil [53](#) et Favoris et ordre dans la page d'accueil [55](#).

Propriétés et paramètres de la messagerie textuelle

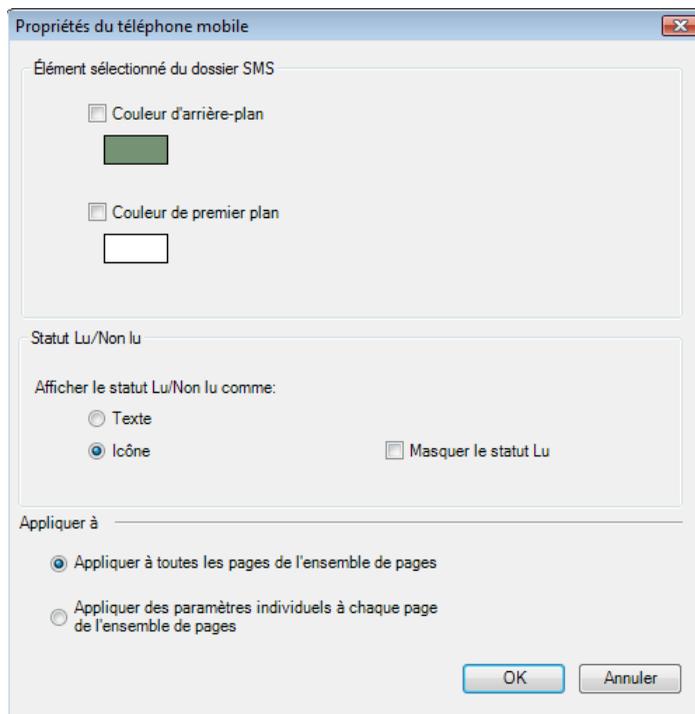
La boîte de dialogue Paramètres de téléphone portable [37](#) est utilisée pour connecter le téléphone portable à Communicator et pour déterminer comment les messages seront téléchargés et quand ils seront supprimés. Si le téléphone ne fonctionne pas dans Communicator, consultez la boîte de dialogue Paramètres.

Utilisez la **boîte de dialogue Propriétés de la messagerie textuelle** au cas où vous devriez modifier la surbrillance d'éléments sélectionnés sur une page ou sur un ensemble de pages.

Pour trouver la boîte de dialogue Propriétés de la messagerie électronique il faut :

- Ouvrir [36](#) un ensemble de pages de messagerie électronique,
- aller dans le mode Édition [27](#),
- **Faire un clic droit** sur un bouton intelligent spécifique de messagerie textuelle, comme un bouton Aperçu du message.
- Sélectionner **Propriétés du téléphone portable...** en bas du menu clic droit.

Cette boîte de dialogue apparaît :



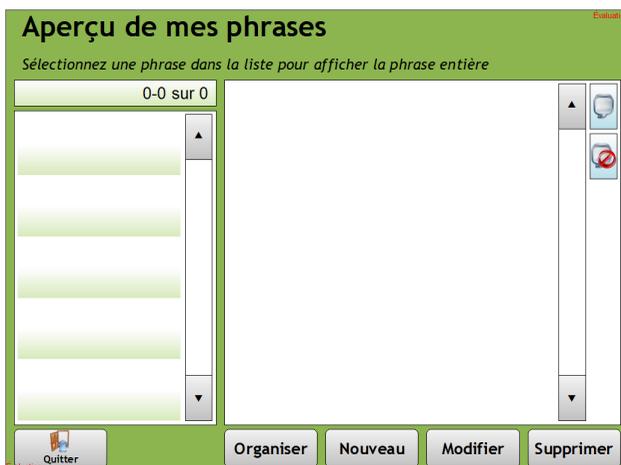
Éditeur de phrases

Les phrases accélèrent et facilitent la saisie des utilisateurs dans certains ensembles de pages de communication textuelle, de messagerie électronique et de messagerie textuelle. Vous pouvez ajouter ou modifier des phrases à tout moment.

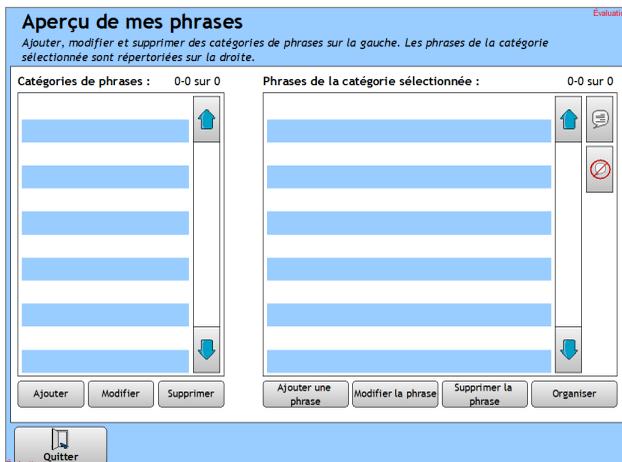
Les thérapeutes et les assistants préféreront probablement utiliser la boîte de dialogue Outils > Mes phrases, voir Gérer les phrases [\[320\]](#).

Deux ensembles de pages d'écrans prédéfinis permettent à un utilisateur d'ajouter, de supprimer et de modifier directement des phrases.

- **Modifier les phrases** est un ensemble de pages simple qui permet à l'utilisateur de modifier la liste de phrases par défaut. (La liste par défaut est définie par l'assistant ou le thérapeute dans la boîte de dialogue **Outils > Mes phrases.**)



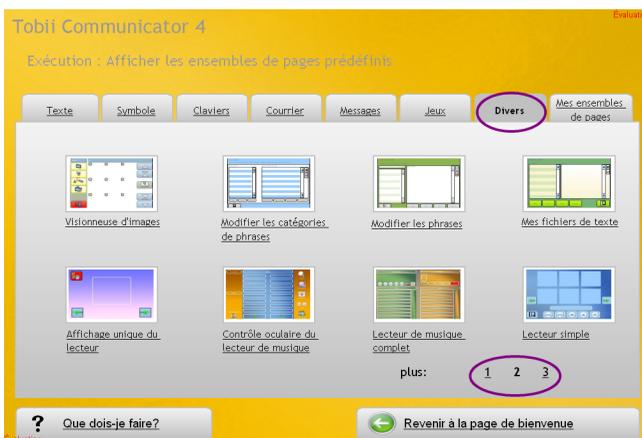
- **Modifier les catégories** permet à un utilisateur plus averti de créer et de supprimer les listes de phrases, ainsi que de créer, de modifier et de supprimer les phrases elles-mêmes.



Tester un éditeur de phrases

Sélectionnez un des ensembles de pages de l'éditeur de phrases dans l'onglet **Divers** de l'écran des ensembles de pages d'écrans prédéfinis.

Vous pouvez cliquer sur un numéro de page dans le coin inférieur droit pour afficher d'autres résultats **Divers** .



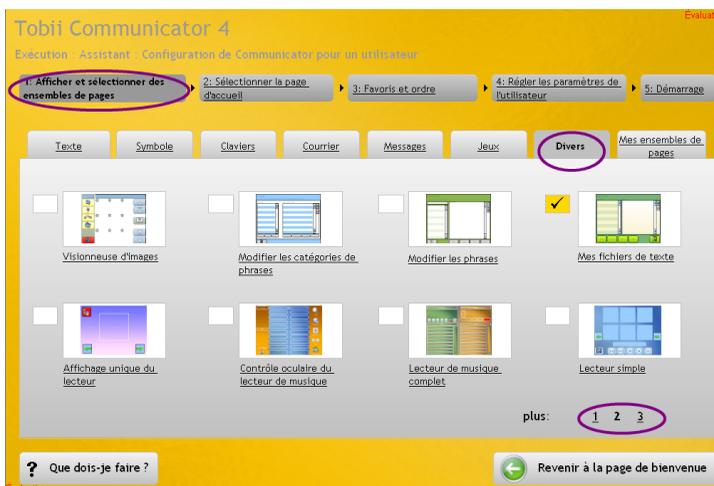
Les ensembles de pages Modifier les phrases sont dans l'onglet Divers.

Pour utiliser cet écran, voir Tester les ensembles de pages d'écrans prédéfinis

36

Ajouter l'éditeur de phrases dans la page d'accueil de l'utilisateur

1. Exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter l'ensemble de pages spécial > Assistant d'installation**.
2. Dans l'assistant d'installation, sélectionnez le grand bouton gris **1: Afficher et sélectionner des ensembles de pages**.
3. Dans l'onglet **Divers**, cliquez sur la page 2.
4. Lorsque vous voyez l'ensemble de pages Modifier la phrase que vous souhaitez, cliquez pour placer une coche à côté de cet ensemble de pages.



Lorsque vous avez trouvé la bonne miniature, cliquez dans la case à cocher pour la sélectionner.

5. Pour en savoir plus sur la configuration de la page d'accueil de l'utilisateur, voir Choisir une page d'accueil 53 et Favoris et ordre dans la page d'accueil 55.

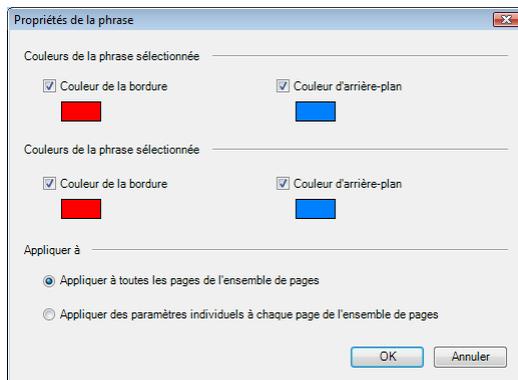
Boîtes de dialogue Modifier les phrases

Utilisez la boîte de dialogue **Outils > Mes phrases** pour créer et modifier rapidement des listes de phrases et des phrases à l'aide du clavier du PC. Vous pouvez également définir la liste de phrases par défaut ici. La liste par défaut est la seule qui apparaisse dans l'ensemble de pages simple Modifier les phrases. Voir Gérer les phrases ^[322].

La boîte de dialogue Propriétés des phrases vous permet de définir les couleurs de la bordure et de l'arrière-plan des phrases et des listes de phrases sélectionnées.

- Ouvrir ^[36] un ensemble de pages de l'éditeur de phrases.
- Aller dans le mode Édition ^[27].
- **Faites un clic droit** sur n'importe quel bouton intelligent d'élément de phrase.
- Sélectionnez **Propriétés des phrases...** dans la partie inférieure du menu clic droit.

Cette boîte de dialogue apparaît :



Messagerie électronique

Conditions

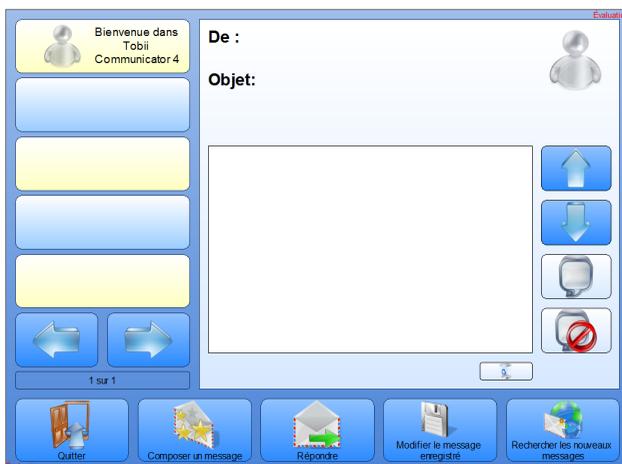
Messagerie électronique est une fonction de l'édition **Premium**.

Vous devez disposer d'une connexion à Internet et d'un compte de messagerie électronique (C'est-à-dire, une adresse électronique et un mot de passe d'utilisateur) pour utiliser la messagerie électronique avec Tobii Communicator.

Messagerie électronique avec Communicator

Si un utilisateur ne peut pas utiliser un clavier traditionnel, les ensembles de pages de messagerie électronique de Communicator permettent d'utiliser autrement la messagerie électronique. La messagerie électronique de Communicator est accessible que la saisie de l'utilisateur s'effectue par la souris, par le défilement ou par l'oculométrie.

- Voix de synthèse intégrée pour lire les messages reçus à haute voix.
- Ensemble de pages de texte intégré doté de la prédiction de mots pour créer et modifier des messages.
- Le choix entre une messagerie électronique simple pour échanger des messages avec quelques correspondants avec un effort de saisie minimal et une messagerie électronique complète comprenant les fonctions de pièce jointe, répondre à tous, etc, destinée à l'utilisateur averti.



Ensemble de pages de messagerie électronique simple. L'utilisateur lit un message électronique reçu.

Tester un ensemble de pages de messagerie électronique

Les ensembles de pages de messagerie électronique sont dans l'onglet Messagerie électronique de l'écran **Ensembles de pages d'écrans prédéfinis**.



Les ensembles de pages de messagerie électronique ont leur propre onglet.

Pour utiliser cet écran, voir Tester les ensembles de pages d'écrans prédéfinis

Ajouter une page de messagerie électronique à la page d'accueil de l'utilisateur

1. Exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter l'ensemble de pages spécial > Assistant d'installation**.
2. Dans l'assistant d'installation, sélectionnez le grand bouton gris **1: Afficher et sélectionner des ensembles de pages**.
3. Dans le quatrième onglet, **Messagerie électronique**, cliquez pour placer une coche à côté de l'ensemble de pages de messagerie électronique que vous souhaitez ajouter.



4. Pour en savoir plus sur la configuration de la page d'accueil de l'utilisateur, voir Choisir une page d'accueil⁵³ et Favoris et ordre dans la page d'accueil⁵⁵.

Propriétés et paramètres de messagerie électronique

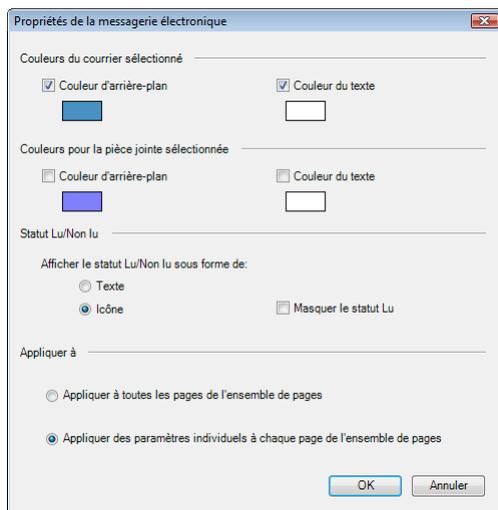
La boîte de dialogue Paramètres de messagerie électronique³⁶⁵ est utilisée pour connecter Communicator à un compte de messagerie électronique et pour déterminer comment les messages seront téléchargés et quand ils seront supprimés. Si la messagerie électronique ne fonctionne pas dans Communicator, consultez la boîte de dialogue Paramètres.

Utilisez la **boîte de dialogue Propriétés de la messagerie électronique** au cas où vous devriez modifier la surbrillance d'éléments sélectionnés sur une page ou sur un ensemble de pages.

Pour trouver la boîte de dialogue Propriétés de la messagerie électronique il faut :

- Ouvrir  un ensemble de pages de messagerie électronique,
- aller dans le mode Édition ,
- **Faites un clic droit** sur un bouton intelligent spécifique de messagerie électronique, comme le bouton Message sélectionné.
- Sélectionnez **Propriétés de la messagerie électronique...** en bas du menu clic droit.

Cette boîte de dialogue apparaît :



Appels de téléphone portable

L'assistance aux appels de téléphone portable est une fonctionnalité de l'édition **Premium**.

Cette fonctionnalité est destinée aux utilisateurs qui utilisent comme téléphone une carte de téléphone PCMCIA insérée dans le PC et comme combiné téléphonique un micro-casque connecté à la carte PCMCIA.

Si l'utilisateur dispose d'un micro-casque de téléphone connecté par câble ou en Bluetooth au PC, Communicator est principalement utilisé pour la messagerie textuelle (SMS) plutôt que pour les appels téléphoniques.

Conditions préalables à l'assistance aux appels de téléphone portable

1. Pour pouvoir passer ou recevoir des appels de téléphone cellulaire, l'utilisateur doit disposer d'une carte de téléphone PCMCIA sans fil installée sur le PC et d'un micro-casque connecté à la carte PCMCIA.

Pour connaître la liste actuelle des cartes PCMCIA prises en charge, consultez le site www.viking-software.com/mobiles.

2. Les pilotes Windows du téléphone doivent être installés : normalement, l'installation des pilotes s'exécute automatiquement la première fois que vous insérez la carte.
3. Une fois la carte physiquement insérée et correctement installée dans Windows, utilisez la boîte de dialogue **Paramètres > Téléphone portable**  (onglet Général) pour connecter le téléphone à Communicator. Utilisez l'onglet Téléphonie pour contrôler l'utilisation du téléphone par Communicator.
4. Enfin, donnez à l'utilisateur l'accès à l'ensemble de pages d'écrans prédéfinis pour les appels de téléphone portable.

Tester l'ensemble de pages d'appels téléphoniques

L'ensemble de pages d'appels téléphoniques est une des pages de l'onglet Divers de l'écran **Ensembles de pages d'écrans prédéfinis**.



Vous devrez peut-être sélectionner un numéro de page différent (en bas à droite) pour trouver l'ensemble de pages d'appels téléphoniques

Pour utiliser cet écran, voir Tester les ensembles de pages d'écrans prédéfinis [36](#).

N'oubliez pas que vous devez au préalable connecter un téléphone portable. Voir la partie supérieure de cette page.

Ajouter une page d'appel téléphonique à la page d'accueil de l'utilisateur

1. Exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter l'ensemble de pages spécial > Assistant d'installation**.
2. Dans l'assistant d'installation, sélectionnez le grand bouton gris **1: Afficher et sélectionner des ensembles de pages**.
3. Dans le sixième onglet, Divers, trouvez l'ensemble de pages d'appels téléphoniques puis cliquez pour placer une coche à côté de cet ensemble de pages.



Sélectionner l'ensemble de pages d'appels de téléphone cellulaire.

4. Pour en savoir plus sur la configuration de la page d'accueil de l'utilisateur, voir Choisir une page d'accueil | 53 et Favoris et ordre dans la page d'accueil | 55.

Propriétés et paramètres des appels téléphoniques

La boîte de dialogue Paramètres de téléphone portable | 37 est utilisée pour connecter un téléphone portable à Communicator et pour déterminer comment les appels seront passés et reçus. Si le téléphone ne fonctionne pas dans Communicator, consultez la boîte de dialogue Paramètres (onglet Général).

La boîte de dialogue Propriétés du téléphone portable | 239 ne s'applique pas à l'ensemble de pages Appels de téléphone cellulaire.

Conversation (Messagerie instantanée)

La conversation est une fonctionnalité de l'édition **Premium**.

La conversation ou *messagerie instantanée* est un outil de communication très utilisé sur Internet.

Elle permet aux utilisateurs de s'envoyer des messages par l'intermédiaire d'une fenêtre à l'écran.

C'est un moyen pratique de communiquer avec ses amis ou sa famille. S'il est plus aisé pour l'utilisateur de frapper au clavier que de parler, un ensemble de pages de conversation peut s'avérer utile.

Les ensembles de pages de conversation

Communicator dispose de plusieurs ensembles de pages de conversation d'écrans prédéfinis, adaptés à un utilisateur aux aptitudes de base ou à un utilisateur plus expérimenté. Un ensemble de pages de conversation est optimisé pour être utilisé avec l'oculométrie.



Tester la conversation avec l'ensemble de pages complet. Les autres ensembles de pages sont plus simples.

Conditions préalables à l'utilisation de la conversation

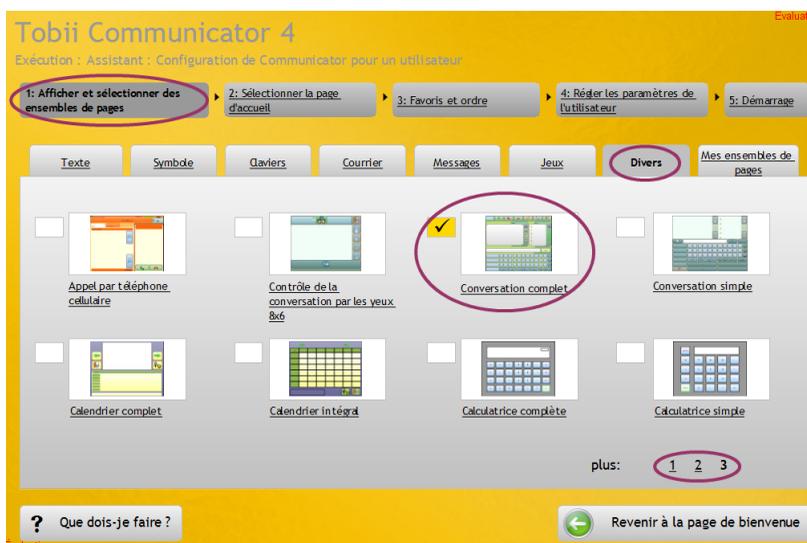
- Le PC de l'utilisateur doit disposer d'une connexion à Internet active.

- L'utilisateur doit posséder un compte chez MSN, AOL (AIM) ou ICQ.
- Les informations du compte doivent être saisies dans la boîte de dialogue Communicator Paramètres de conversation [374](#).
- Lorsque l'utilisateur exécute l'ensemble de pages de conversation, Communicator se connecte au compte de conversation.

Tester un ensemble de pages de conversation

Sélectionnez un des ensembles de pages de conversation dans l'onglet **Divers** de l'écran des ensembles de pages d'écrans prédéfinis.

Cliquez sur un des trois ensembles de pages de conversation :



Les ensembles de pages du lecteur de musique figurent dans l'onglet **Divers**.

Pour utiliser cet écran, voir Tester les ensembles de pages d'écrans prédéfinis [36](#).

Ajouter la conversation dans la page d'accueil de l'utilisateur

1. Exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter l'ensemble de pages spécial > Assistant d'installation**.

2. Dans l'assistant d'installation, sélectionnez le grand bouton gris **1: Afficher et sélectionner des ensembles de pages**.
3. Dans l'onglet **Divers**, sélectionnez un ensemble de pages de conversation.
4. Cliquez pour placer une coche sur l'ensemble de pages que vous souhaitez utiliser.



Lorsque vous avez trouvé la bonne miniature, cliquez dans la case à cocher pour la sélectionner.

5. Pour en savoir plus sur la configuration de la page d'accueil de l'utilisateur, voir Choisir une page d'accueil⁵³ et Favoris et ordre dans la page d'accueil⁵⁵.

Propriétés et paramètres de conversation

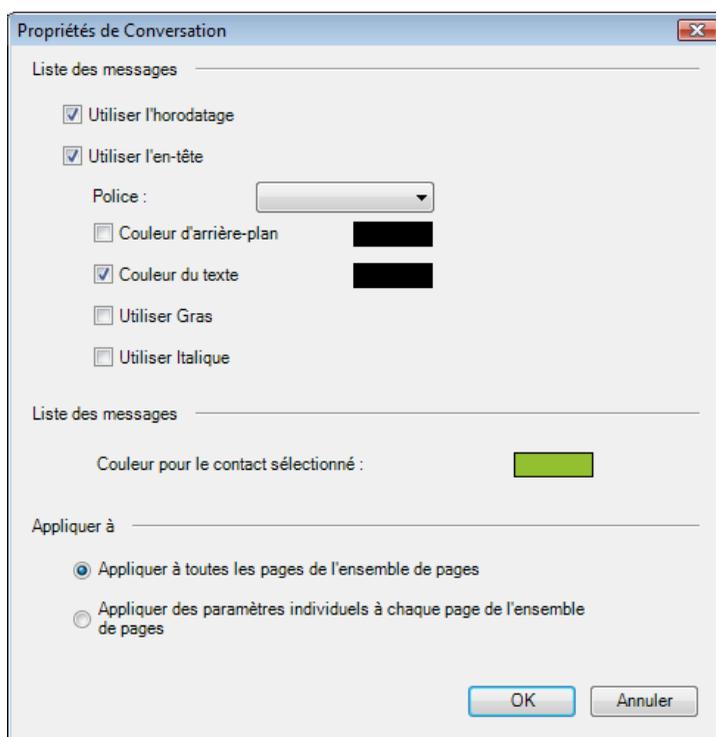
La boîte de dialogue Paramètres de conversation³⁷⁴ indique à Communicator comment se connecter au compte de messagerie instantanée et comment gérer les messages entrants. Si Conversation ne fonctionne pas, consultez cette boîte de dialogue.

Utilisez la **boîte de dialogue Propriétés de conversation** pour influencer la présentation de la liste de messages sur la page de conversation.

Pour trouver la boîte de dialogue Propriétés de conversation :

- Ouvrir  un ensemble de pages de conversation.
- Aller dans le mode Édition .
- **Faites un clic droit** sur n'importe quel bouton intelligent d'élément de conversation.
- Sélectionnez **Propriétés de conversation...** dans la partie inférieure du menu clic droit.

Cette boîte de dialogue apparaît :

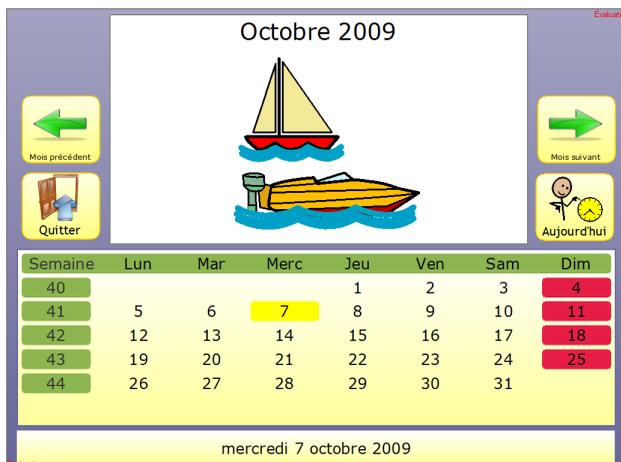


Calendrier

Calendrier est une fonction de l'édition **Premium** .

Le calendrier permet aux utilisateurs de ne pas oublier les dates et les rendez-vous.

Il existe actuellement deux calendriers d'écrans prédéfinis, un général et un optimisé pour l'oculométrie.



Ensemble de pages du calendrier

Tester un ensemble de pages du calendrier

Sélectionnez un des ensembles de pages du calendrier dans l'onglet **Divers** de l'écran des ensembles de pages d'écrans prédéfinis.

Vous pouvez cliquer sur un numéro de page dans le coin inférieur droit pour afficher d'autres résultats **Divers** .



Les ensembles de pages du lecteur de musique figurent dans l'onglet Divers.

Pour utiliser cet écran, voir Tester les ensembles de pages d'écrans prédéfinis [36](#).

Conseils pour utiliser le calendrier

- Pour créer un rendez-vous, sélectionnez (cliquez sur) une date.
- Pour passer de l'affichage par mois à l'affichage par semaine, sélectionnez (cliquez sur) le numéro de semaine.
- Pour aller à la date actuelle (date d'aujourd'hui), cliquez sur ce bouton :



Ajouter un calendrier à la page d'accueil de l'utilisateur

1. Exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter l'ensemble de pages spécial > Assistant d'installation**.
2. Dans l'assistant d'installation, sélectionnez le grand bouton gris **1: Afficher et sélectionner des ensembles de pages**.

3. Cliquez sur l'onglet **Divers**.
4. Lorsque vous voyez l'ensemble de pages du calendrier que vous souhaitez, cliquez pour placer une coche à côté de cet ensemble de pages.



Lorsque vous avez trouvé la bonne miniature, cliquez dans la case à cocher pour la sélectionner.

5. Pour en savoir plus sur la configuration de la page d'accueil de l'utilisateur, voir Choisir une page d'accueil⁵³ et Favoris et ordre dans la page d'accueil⁵⁵.

Propriétés et paramètres du calendrier

La boîte de dialogue Paramètres du calendrier³⁷⁶ indique à Communicator quels sons et quels éléments graphiques utiliser pour les rappels de rendez-vous et quelles vacances marquer.

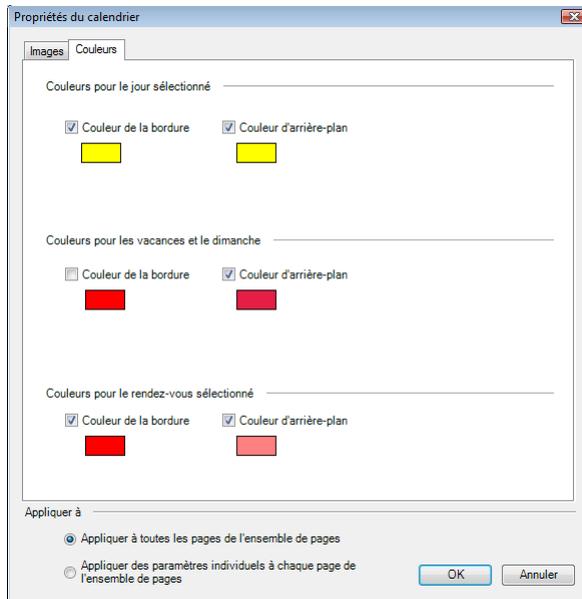
Utilisez la **boîte de dialogue Propriétés du calendrier** pour sélectionner les images pour chaque mois et pour définir les couleurs et la surbrillance pour les rendez-vous et les vacances.

Pour trouver la boîte de dialogue Propriétés du calendrier :

- Ouvrir³⁶ un ensemble de pages du calendrier.

- Aller dans le mode Édition .
- **Faites un clic droit** sur n'importe quel bouton intelligent du calendrier.
- Sélectionnez **Propriétés du calendrier...** dans la partie inférieure du menu clic droit.

Cette boîte de dialogue apparaît :



Télécommandes

Tobii Communicator 4, édition **Premium**, prend en charge le contrôle infrarouge (IR) de l'environnement. Les commandes GEWA et Tira2 sont prises en charge. Pour en savoir plus, consultez le site Internet www.viking-software.com.

Objectif des ensembles de pages de télécommandes

Si votre utilisateur dispose d'un périphérique de commande IR principal connecté, alors vous devrez probablement doter un ou plusieurs ensembles de pages de boutons permettant à l'utilisateur d'envoyer des signaux par l'intermédiaire de cette commande.

Les ensembles de pages de télécommandes vous dispensent de tracer les commandes.

Cependant, ces ensembles de pages ne sont pas encore prêts pour votre utilisateur.

Vous devez sélectionner et modifier un de ces ensembles de pages : Ajouter des signaux en tant qu'actions sur les boutons, puis enregistrez votre version de l'ensemble de pages. Alors, l'ensemble de pages servira de télécommande à votre utilisateur. Pour plus d'informations sur la marche à suivre, voir Paramètres des télécommandes infrarouges [\[352\]](#).

Conditions préalables des ensembles de pages de télécommandes

Une télécommande IR générale (GEWA ou Tira-2) prise en charge doit être connectée au PC. Si vous disposez d'une unité MyTobii P-10, celle-ci contient une unité GEWA.

Vous devez avoir constitué une bibliothèque de signaux des télécommandes individuelles spécifiques (comme, entre autres, la télécommande TV ou la télécommande de lecteur DVD) que vous souhaitez utiliser avec un ensemble de pages.

Où trouver les ensembles de pages de télécommandes ?

Lorsque vous exécutez Afficher les ensembles de pages d'écrans prédéfinis [\[36\]](#), vous pouvez voir les ensembles de pages de télécommandes dans l'onglet Divers.



Les télécommandes sont tracées pour vous, mais vous devez les modifier les signaux.

Voir également

Paramètres des télécommandes infrarouges ⁽³⁵²⁾ pour apprendre à constituer une bibliothèque de signaux et à programmer l'unité GEWA ou Tira2.

Chapitre



VI

**Aide pour les
utilisateurs du
défilement**

À propos du défilement

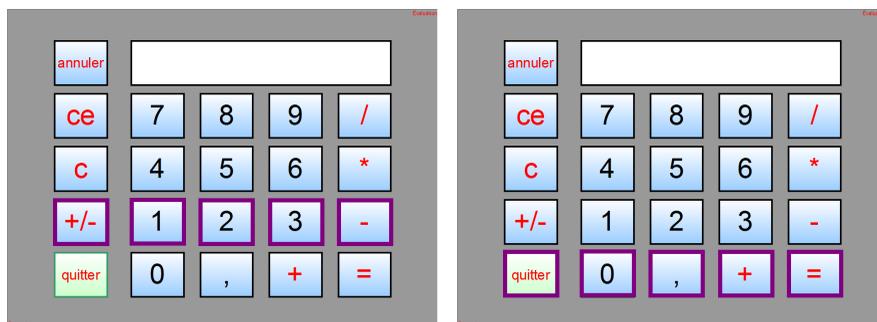
Le défilement est une méthode de saisie destinée aux utilisateurs qui ont des difficultés à déplacer un pointeur. Étant donné que les utilisateurs ont des aptitudes et des temps de réaction très différents, les paramètres de défilement [273] de Tobii Communicator sont extrêmement flexibles.

Défilement des ensembles de pages

Lorsque la méthode de saisie est réglée sur Défilement [59] et que l'ensemble de pages est en cours d'exécution, Communicator déplace automatiquement un curseur de défilement autour de la page. Lorsque le curseur de défilement est placé sur un élément que l'utilisateur veut sélectionner, ce dernier actionne un commutateur. (Ou utilise un bouton de la souris comme commutateur.)

Les groupes de défilement permettent de réduire le temps d'attente pour l'utilisateur.

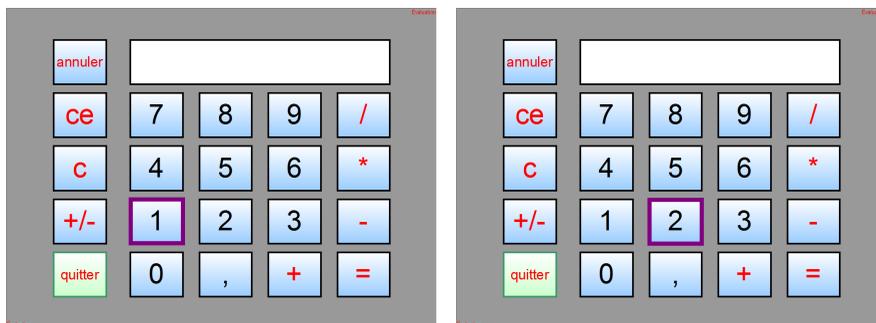
En général, les groupes de défilement (mais pas toujours) fonctionnent de telle sorte que l'utilisateur ne doit jamais attendre que le curseur passe en revue chaque élément de la page. Voici un exemple d'un mode d'exécution courant du défilement :



Le curseur de défilement se déplace d'abord d'un groupe à un autre.

Dans cette calculatrice, le curseur de défilement [272] se déplace d'abord d'un groupe à un autre (d'une ligne à une autre.) Voyez-vous le curseur de défilement violet mettant en valeur une ligne dans l'illustration ci-dessus ? Chaque ensemble de boutons mis en valeur est un groupe de défilement [268].

Dès que l'utilisateur a indiqué quel groupe de défilement il veut en actionnant un commutateur, le curseur de défilement commence à se déplacer d'un bouton à un autre avec le groupe :



Lorsqu'il s'arrête sur un groupe, le curseur commence à se déplacer à l'intérieur du groupe.

Pour en savoir plus, voir :

Modifier le modèle de défilement d'une page [\[266\]](#)

Créer des groupes de défilement [\[268\]](#)

Apparence du curseur de défilement [\[272\]](#)

Paramètres de défilement [\[273\]](#)

Émulation de la souris pour les utilisateurs du défilement

L'émulation de la souris est un outil intégré à Tobii Communicator qui permet aux utilisateurs du défilement d'accéder à toutes les applications sur le bureau Windows.

Voir Émulation de la souris [\[335\]](#).

Modifier le modèle de défilement d'une page

Lorsque vous sélectionnez le défilement comme méthode de saisie, vous définissez un de ces modèles de défilement comme modèle de défilement par défaut ou normal. (Voir Paramètres de défilement [\[273\]](#).)

- Ligne puis colonne
- Colonne puis ligne
- Linéaire (tous les éléments un par un).

L'utilisateur ou vous-même pouvez considérer que la méthode par défaut est inefficace sur certaines pages.

Vous pouvez modifier le modèle de défilement de la page ou, si aucun modèle normal ne convient, vous pouvez créer des groupes de défilement personnalisés [\[268\]](#).

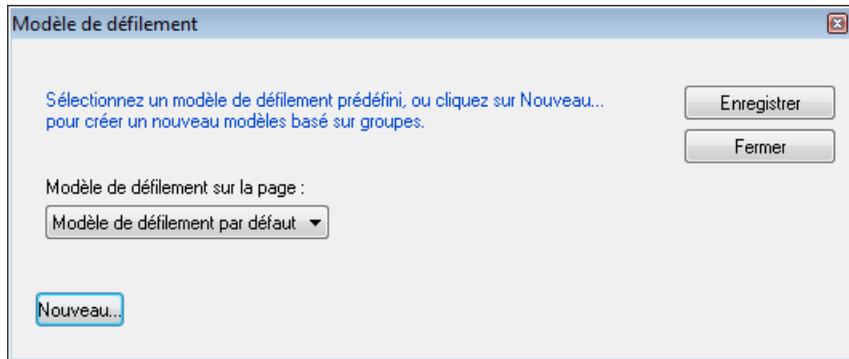
Comment modifier le modèle de défilement d'une page ?

1. Vous devez être dans le mode Édition. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur **Maj + F5**.
2. Dans la **liste de pages**, sélectionnez la page où vous souhaitez créer des groupes de défilement.
3. Dans la boîte à outils Édition, cliquez sur l'**outil Groupes de défilement**.



Outil Groupes de défilement.

La boîte de dialogue Modèle de défilement s'affiche :



Modifier le modèle de défilement de la page actuelle.

4. Sélectionnez un nouveau modèle dans la liste déroulante.
5. Cliquez sur **Enregistrer**.

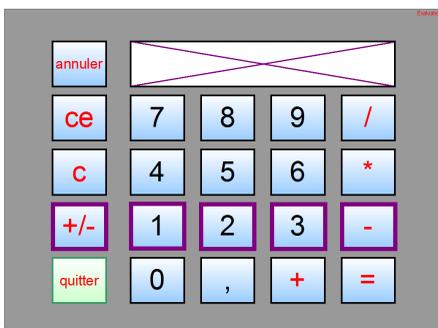
Voir également

Créer des groupes de défilement 

Créer des groupes de défilement

Dans certains cas, un modèle normal de défilement (qui est le plus facile à appliquer) n'est pas utile pour l'utilisateur.

Par exemple, regardez cette calculatrice : Il est inutile que le curseur de défilement parcourt la fenêtre de message (affichage de la calculatrice) car rien ne se produira si l'utilisateur clique dedans. On peut simplement définir la propriété Non sélectionnable du bouton de la fenêtre de message pour empêcher Communicator de mettre en valeur la fenêtre de message durant le défilement (Voir Boutons invisibles et non sélectionnables^[133]). Dans cet exemple, nous définirons plutôt des groupes de défilement personnalisés pour cet ensemble de pages.



Inutile d'avoir la fenêtre des résultats de la calculatrice dans un groupe de défilement.

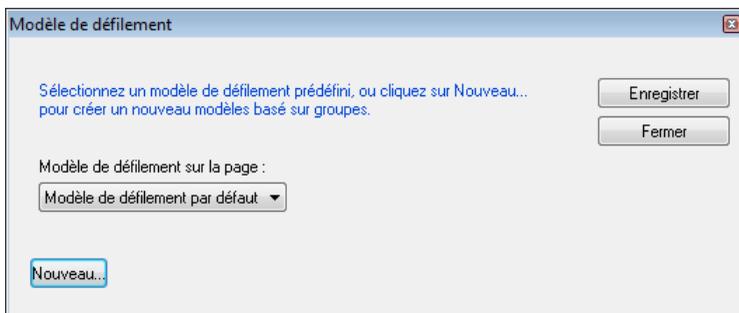
Comment créer des groupes de défilement ?

1. Vous devez être dans le mode Édition. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur **Maj + F5**.
2. Dans la **liste de pages**, sélectionnez la page où vous souhaitez créer des groupes de défilement.
3. Dans la boîte à outils Édition, cliquez sur l'outil **Groupes de défilement**.



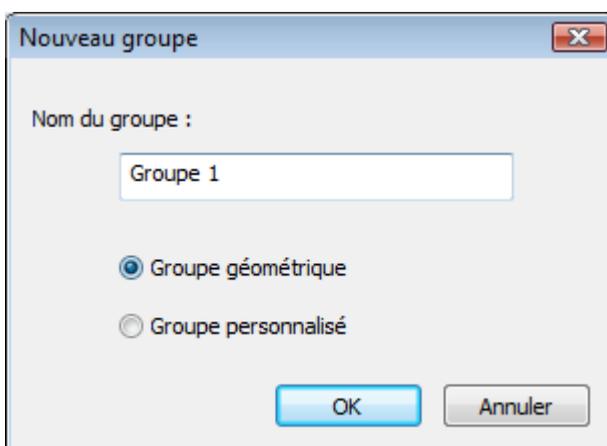
Outil Groupes de défilement.

La boîte de dialogue Modèle de défilement s'affiche.



4. Cliquez sur **Nouveau**.

La boîte de dialogue Nouveau groupe apparaît :



Communicator suggère un nom de groupe standard.

5. Pour gagner du temps, acceptez le nom standard, Groupe 1.

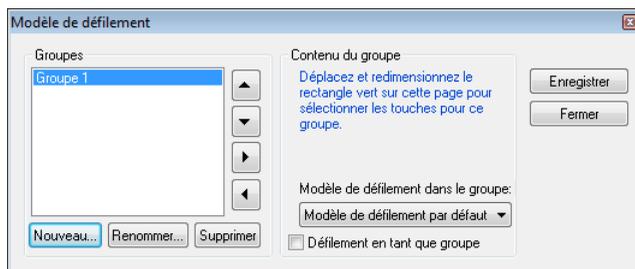
Si vous pouvez tracer un rectangle autour des boutons que vous voulez associer au groupe, sélectionnez **groupe géométrique**.

Si vous souhaitez sélectionner des boutons individuels à associer au groupe, cliquez sur **Groupe personnalisé**.

6. Cliquez sur **OK**. La boîte de dialogue Groupes de défilement s'ouvre.

Si vous avez sélectionné Groupe géométrique, une case verte avec des poignées de sélection s'affiche.

Déplacez les poignées jusqu'à ce que la case indique quels boutons doivent être inclus dans le groupe.



Vous pouvez ajuster la case verte lorsque la boîte de dialogue Groupes de défilement est ouverte.

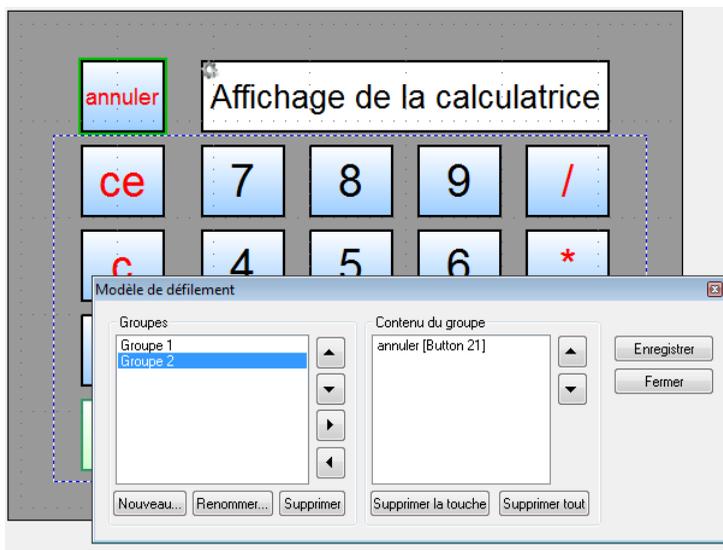
Cliquez sur **Appliquer les modifications**.

Les boutons dans un groupe géométrique sont analysés automatiquement, mais s'il y a plus d'une colonne ou plus d'une ligne, vous pouvez déterminer le modèle.

7. Si vous avez sélectionné **Groupe personnalisé**, une nouvelle zone de liste s'ouvre dans la boîte de dialogue.

Lorsque la boîte de dialogue est ouverte, cliquez un par un sur les boutons de la page afin de les ajouter au groupe de défilement.

Vous pouvez modifier l'ordre de défilement en changeant l'ordre des noms des boutons dans la liste de droite.



Vous pouvez cliquer sur chaque bouton que vous voulez associer au groupe lorsque la boîte de dialogue Groupes de défilement est ouverte.

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **Appliquer les modifications**.

8. Cliquez sur le bouton **Fermer** dans le coin supérieur droit pour fermer l'outil Groupes de défilement.

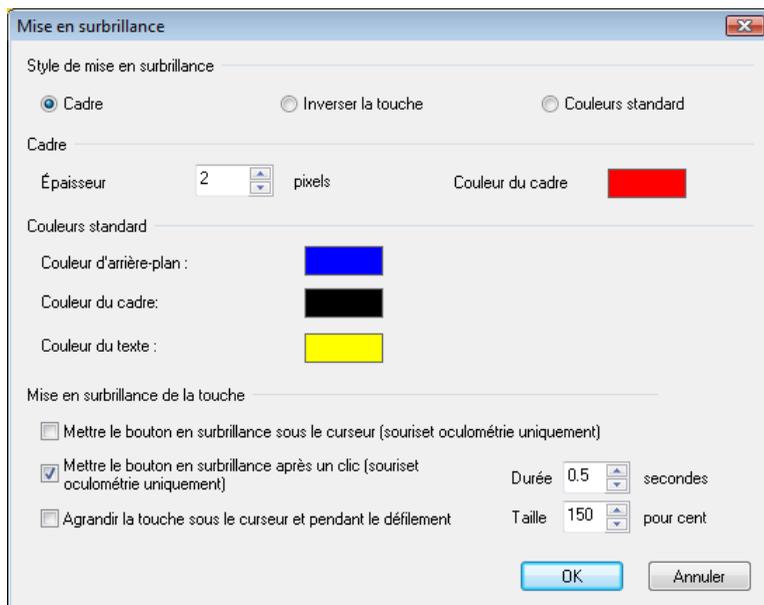
Vous remarquerez qu'il existe des boutons (flèches gauche et droite) pour créer des sous-groupes à l'intérieur du groupe de défilement. Grâce à ces boutons, vous pouvez créer un modèle de défilement encore plus complexe à plusieurs niveaux. Bien que cela soit possible, ce modèle doit être utilisé avec précaution. L'utilisateur final peut avoir des difficultés à naviguer dans des modèles de défilement à plusieurs niveaux.

Apparence du curseur de défilement

Facilitez l'affichage du curseur de défilement pour votre utilisateur.

Exécutez la commande de menu **Paramètres > Mise en surbrillance** pour contrôler l'apparence du curseur de défilement.

Les paramètres qui influencent le curseur de défilement sont marqués :



Remarquez que vous pouvez également utiliser cette boîte de dialogue pour déterminer à quoi ressemble le curseur pour les utilisateurs grâce aux méthodes de saisie Fixation de la souris et Clic de souris.

Pour les utilisateurs de MyTobii, le menu natif de MyTobii contrôle la mise en surbrillance.

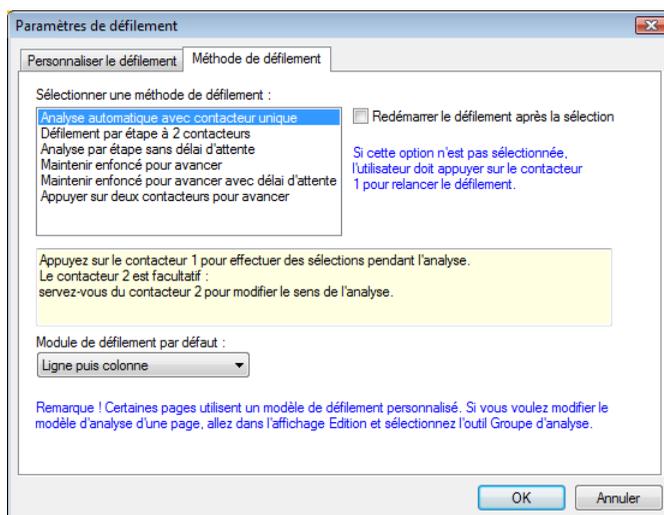
Paramètres de défilement

Si la méthode de saisie de l'utilisateur est le défilement, utilisez la boîte de dialogue Paramètres de défilement pour configurer l'interaction de défilement.

Les paramètres de défilement s'appliquent à *l'utilisateur*. C'est-à-dire que les mêmes paramètres s'appliquent à chaque ensemble de pages que cet utilisateur exécute.

Configurer la méthode de défilement

1. Si un menu n'apparaît pas, appuyez sur **F10**.
2. Exécutez la commande de menu **Paramètres > Paramètres de défilement**.
3. Allez dans le deuxième onglet, **Méthode de défilement**.



Le défilement de Communicator est très flexible. La boîte de dialogue explique comment chaque méthode de défilement fonctionne.

4. Dans la liste dans la partie supérieure de la boîte de dialogue, sélectionnez une **méthode de défilement**.

Maintenant regardez la zone de texte juste en dessous de la liste. On vous explique comment la méthode de défilement sélectionnée est utilisée.

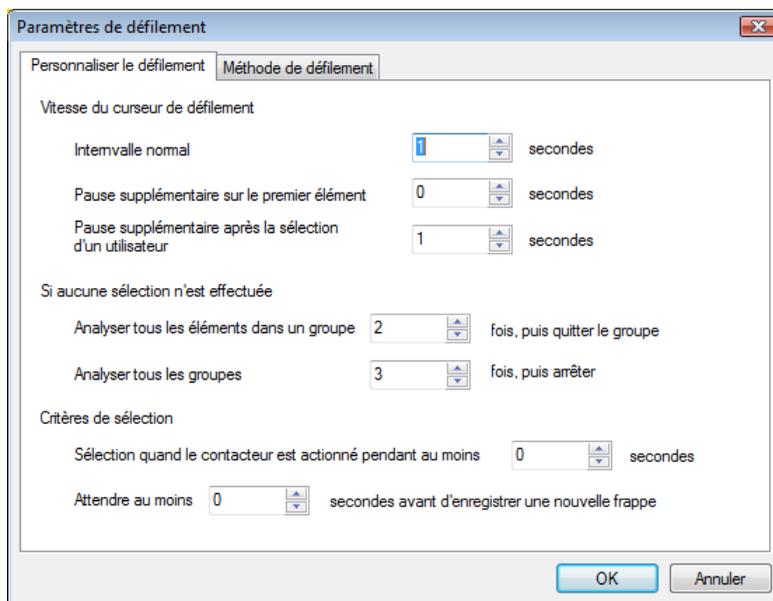
Consultez la liste des choix de méthodes de défilement jusqu'à ce que vous trouviez la méthode la mieux adaptée aux aptitudes de votre utilisateur et à votre équipement de commutateur.

5. Veuillez noter la case à cocher **Redémarrer le défilement** en haut à droite. Pour certaines méthodes de défilement, vous pouvez définir que le défilement redémarre automatiquement (cochez la case) après une sélection. Si la case est activée et que vous la laissez décochée, l'utilisateur devra redémarrer le défilement après chaque sélection.
6. Dans la liste déroulante **Modèle de défilement**, choisissez comment le défilement s'exécutera sur les pages sans paramètres de défilement personnalisés ou groupes de défilement personnalisés. Des colonnes ou des lignes doivent-elles être utilisées comme groupe de défilement par défaut ? Si vous sélectionnez Linéaire dans cette liste déroulante, le défilement se poursuit élément par élément, sans groupes de défilement.
7. Lorsque vous êtes satisfait de vos choix, cliquez sur **OK**.

Personnaliser le déplacement du curseur de défilement

Après avoir sélectionné une méthode de défilement, retournez dans le premier onglet Paramètres de défilement pour affiner la durée et le comportement de sélection.

1. Si un menu n'apparaît pas, appuyez sur **F10**.
2. Exécutez la commande de menu **Paramètres > Paramètres de défilement**.
3. Cliquez sur le premier onglet, **Personnaliser le défilement**.



Réglez la durée pour qu'elle soit adaptée aux temps de réaction de votre utilisateur.

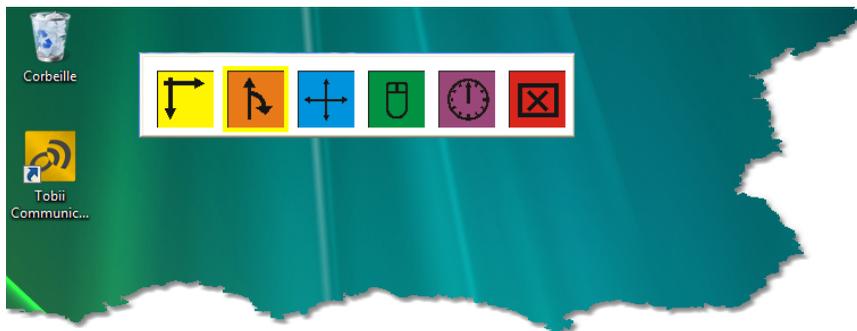
4. Les choix proposés dans cet onglet se veulent évidents, puisque vous devrez ajuster à plusieurs reprises les paramètres numériques jusqu'à ce que le défilement fonctionne bien pour l'utilisateur individuel.
5. Lorsque vous êtes satisfait de vos choix, cliquez sur **OK**.

Émulation de la souris

L'émulation de la souris permet aux utilisateurs du défilement d'accéder à toutes les applications sur le bureau Windows.

L'émulation de la souris permet à l'utilisateur du commutateur de contrôler le curseur de la souris grâce au défilement. Grâce à l'émulation de la souris et au clavier à l'écran, l'utilisateur du défilement peut absolument tout faire dans les applications de Windows.

Lorsque l'émulation de la souris est activée, une barre d'outils flottante, comme celle-ci, apparaît sur le bureau Windows. Le curseur de défilement se déplace d'un outil à un autre sur l'écran. De nouveaux outils apparaissent lorsque l'utilisateur fait une sélection.



Barre d'outils d'émulation de la souris sur le bureau Windows.

En activant les outils appropriés, l'utilisateur du défilement peut sélectionner n'importe quel élément sur l'écran puis cliquer, double cliquer, faire un clic droit sur cet élément ou faire glisser cet élément.

La barre d'outils d'émulation de la souris est représentée dans son intégralité ci-dessus. Elle peut être personnalisée avec des paramètres proposant différents choix adaptés à l'utilisateur.

Voir également :

Défilement radar ou en croix pour le positionnement de la souris [\[277\]](#)

Outils dans la barre d'outils d'émulation de la souris [\[280\]](#)

Paramètres d'émulation de la souris [\[287\]](#)

Démarrer l'émulation de la souris [\[290\]](#)

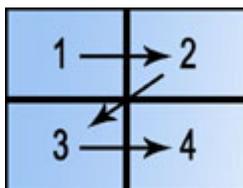
Apparence du curseur de défilement dans l'émulation de la souris ^[292]

Défilement radar ou en croix pour le positionnement de la souris

Dans l'émulation de la souris, l'utilisateur peut déplacer le pointeur de la souris de deux façons : avec le défilement en croix et avec le défilement radar.

Déplacer le pointeur de la souris grâce au défilement en croix

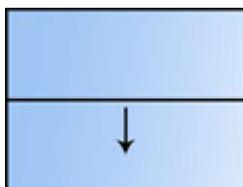
L'utilisateur fait croiser deux lignes pour indiquer l'emplacement vers lequel le pointeur de la souris doit se déplacer. Cette opération peut être réalisée avec un commutateur unique.



1. Sélectionner un quadrant (facultatif)

Les quatre quadrants de l'écran sont mis en surbrillance un par un. L'utilisateur appuie sur un commutateur pour sélectionner un quadrant. Les étapes restantes se réalisent dans le quadrant sélectionné et sont par conséquent plus rapides à effectuer.

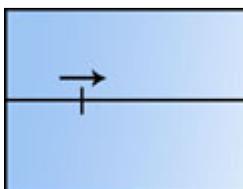
Cette fonction est activée ou désactivée dans la boîte de dialogue Paramètres d'émulation de la souris ^[287].



2. Positionner la ligne horizontale (obligatoire)

Une ligne horizontale parcourt l'écran de haut en bas. L'utilisateur appuie sur le commutateur lorsque la ligne atteint la hauteur cible, puis la ligne s'immobilise.

Si le frein de précision est activé, l'utilisateur appuie une fois pour ralentir la ligne en mouvement. (La vitesse passe de vitesse normale à vitesse de frein de précision.) La deuxième pression sur le commutateur immobilise la ligne.



3. Positionner la ligne verticale (obligatoire)

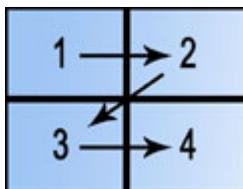
Une fois la ligne horizontale immobilisée, une petite ligne verticale commence à se déplacer de la gauche vers la droite. L'utilisateur appuie sur le commutateur lorsque les deux lignes se rencontrent au point cible.

Si le frein de précision est activé, l'utilisateur appuie une première fois pour ralentir la ligne en mouvement et une deuxième fois pour l'immobiliser.

Le pointeur de la souris se déplace vers la position sélectionnée et la barre d'outils d'émulation de la souris passe en mode Exécuter le clic de souris. Il commence à analyser les opérations de la souris parmi les options. (Clic gauche, clic droit, double clic, glissement gauche)

Déplacer le pointeur de la souris grâce au défilement radar

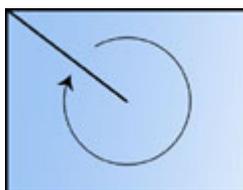
L'utilisateur sélectionne un point sur l'écran en choisissant un rayon et un point le long de ce rayon. Cette opération peut être réalisée avec un commutateur unique.



1. Sélectionner un quadrant (facultatif)

Les quatre quadrants de l'écran sont mis en surbrillance un par un. L'utilisateur appuie sur un commutateur pour sélectionner un quadrant. Les étapes restantes se réalisent dans le quadrant sélectionné et sont par conséquent plus rapides à effectuer.

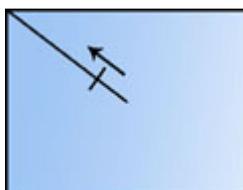
Cette fonction est activée ou désactivée dans la boîte de dialogue Paramètres d'émulation de la souris [287].



2. Sélectionner le rayon (obligatoire)

Une ligne allant du centre au bord de l'écran tourne comme l'aiguille des secondes d'une montre. L'utilisateur appuie sur un commutateur pour immobiliser cette ligne.

Si le frein de précision est activé, l'utilisateur appuie une fois pour ralentir la ligne en mouvement. (La vitesse passe de vitesse normale à vitesse de frein de précision.) La deuxième pression sur le commutateur immobilise la ligne.



3. Choisir la distance à partir du centre (obligatoire)

Une petite croix se déplace le long de la ligne. L'utilisateur appuie sur le commutateur pour immobiliser la croix.

Si le frein de précision est activé, l'utilisateur appuie une première fois pour ralentir la croix et une deuxième fois pour l'immobiliser.

Le pointeur de la souris se déplace vers la position sélectionnée et la barre d'outils d'émulation de la souris passe en mode Exécuter le clic de souris. Le pointeur commence à analyser les opérations de la souris parmi les options de défilement. (Clic gauche, clic droit, double clic, glissement gauche)

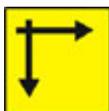
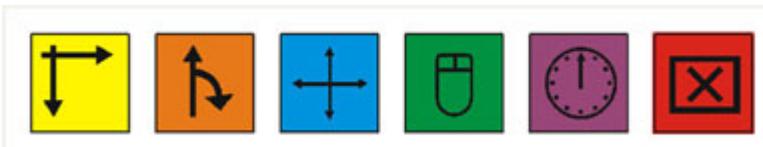
Outils dans la barre d'outils d'émulation de la souris

La fenêtre d'émulation de la souris peut présenter différents affichages :

- L'affichage principal d'émulation de la souris , utilisé pour démarrer l'analyse d'une position souhaitée et pour accéder à d'autres affichages.
- Le mode Exécuter le clic de souris , affiché lorsque la position souhaitée est atteinte.
- L'affichage Faire glisser la souris , saisi à partir de l'affichage du clic de souris lorsque Glissement est sélectionné.
- L'affichage Ajuster la position de la souris , est disponible à partir de l'affichage principal ou à partir du mode Exécuter le clic de souris.
- L'affichage Paramètres de l'utilisateur , permet à l'utilisateur de régler la vitesse et la précision du défilement.
- L'affichage Paramètres de propriété , disponible à partir des Paramètres de l'utilisateur, est utilisé pour modifier progressivement la vitesse ou la précision.

L'affichage principal d'émulation de la souris

L'affichage principal d'émulation de la souris peut être adapté à l'utilisateur en omettant des boutons. (voir Configurer l'émulation de la souris ci-dessous.) Il *peut* contenir tous les boutons suivants.



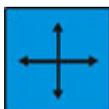
Démarrer le défilement en croix (Facultatif, mais vous devez choisir cette option ou Démarrer le défilement radar)

Lorsqu'une nouvelle position est sélectionnée, le mode Exécuter le clic de souris apparaît.



Démarrer le défilement radar (Facultatif, mais vous devez choisir cette option ou Démarrer le défilement en croix)

Lorsqu'une nouvelle position est sélectionnée, le mode Exécuter le clic de souris apparaît.



Ajuster la position de la souris (facultatif)

Ouvre l'affichage Ajuster la position de la souris, dans lequel de petits ajustements peuvent être apportés à la position du pointeur de la souris.



Exécuter le clic de souris (obligatoire)

Ouvre le mode Exécuter le clic de souris, dans lequel un clic de souris peut être appliqué.



Paramètres de l'utilisateur (facultatif)

Ouvre l'affichage principal Paramètres de l'utilisateur, dans lequel l'utilisateur peut modifier la manière dont l'émulation de la souris fonctionne.

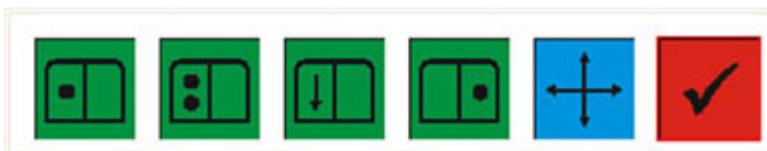


Quitter (obligatoire)

Permet de quitter l'émulation de la souris et restaure Tobii Communicator.

Le mode Exécuter le clic de souris

Le mode Exécuter le clic de souris peut être adapté à l'utilisateur en omettant des boutons. (voir Configurer l'émulation de la souris ci-dessous.) Il *peut* contenir tous les boutons suivants.



Exécute un **clic gauche unique** sur la position actuelle du pointeur de la souris. (obligatoire)



Exécute un **double clic gauche** sur la position actuelle du pointeur de la souris. (obligatoire)

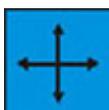


Glissement gauche (facultatif)

Ouvre l'affichage Faire glisser la souris, dans lequel le pointeur de la souris (et tout ce qui se trouve sous lui) peut être déplacé de la position actuelle vers une nouvelle position.



Exécute un **clic droit unique** à la position actuelle du pointeur de la souris. (facultatif)



Ajuster la position de la souris (facultatif)

Ouvre l'affichage Ajuster la position de la souris, dans lequel de petits ajustements peuvent être apportés à la position du pointeur de la souris.

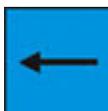
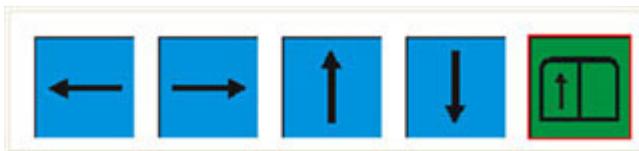


Terminé (obligatoire)

Lorsque vous avez terminé, sélectionnez ce bouton pour revenir à l'affichage principal d'émulation de la souris.

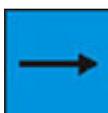
L'affichage Faire glisser la souris

L'affichage Faire glisser la souris contient les boutons suivants.



Déplacer vers la gauche (obligatoire)

Déplace le pointeur de la souris et l'objet sélectionné vers la gauche pendant que le commutateur est maintenu enfoncé.



Déplacer vers la droite (obligatoire)

Déplace le pointeur de la souris et l'objet sélectionné vers la droite pendant que le commutateur est maintenu enfoncé.



Déplacer vers le haut (obligatoire)

Déplace le pointeur de la souris et l'objet sélectionné vers le haut pendant que le commutateur est maintenu enfoncé.



Déplacer vers le bas (obligatoire)

Déplace le pointeur de la souris et l'objet sélectionné vers le bas pendant que le commutateur est maintenu enfoncé.

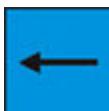
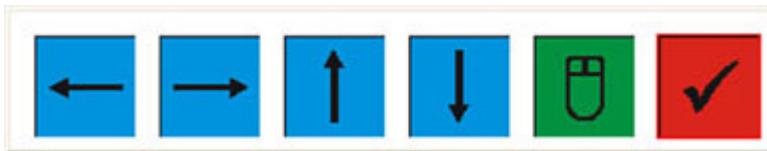


Relâcher le bouton de la souris (obligatoire)

Relâche le bouton de la souris et ouvre l'affichage principal d'émulation de la souris.

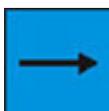
L'affichage Ajuster la position de la souris,

L'affichage Ajuster la position de la souris contient les boutons suivants.



Ajuster vers la gauche (obligatoire)

Ajuste le pointeur de la souris vers la gauche pendant que le commutateur est maintenu enfoncé.



Ajuster vers la droite (obligatoire)

Ajuste le pointeur de la souris vers la droite pendant que le commutateur est maintenu enfoncé.



Ajuster vers le haut (obligatoire)

Ajuste le pointeur de la souris vers le haut pendant que le commutateur est maintenu enfoncé.



Ajuster vers le bas (obligatoire)

Ajuste le pointeur de la souris vers le bas pendant que le commutateur est maintenu enfoncé.



Ouvre le mode Exécuter le clic de souris (obligatoire)



Terminé (obligatoire)

Lorsque vous avez terminé, sélectionnez ce bouton pour revenir à l'affichage principal d'émulation de la souris.

L'affichage principal Paramètres de l'utilisateur

L'affichage principal Paramètres de l'utilisateur permet à l'utilisateur de modifier la vitesse, la vitesse de frein de précision et la vitesse d'ajustement de la souris. Il peut être adapté à l'utilisateur en omettant des boutons. (voir Configurer l'émulation de la souris ci-dessous.) Il *peut* contenir tous les boutons suivants.



Ouvre l'affichage Paramètres de propriété pour la **vitesse normale de défilement en croix** (facultatif)



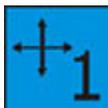
Ouvre l'affichage Paramètres de propriété pour la **vitesse de frein de précision de défilement en croix** (facultatif)



Ouvre l'affichage Paramètres de propriété pour la **vitesse normale de défilement radar** (facultatif)



Ouvre l'affichage Paramètres de propriété pour la **vitesse de frein de précision de défilement radar** (facultatif)



Ouvre l'affichage Paramètres de propriété pour la **vitesse d'ajustement de la position de la souris** (facultatif)

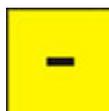
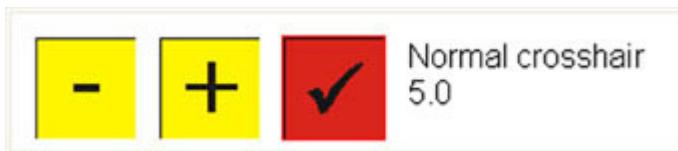


Terminé (obligatoire)

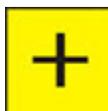
Lorsque vous avez terminé, sélectionnez ce bouton pour revenir à l'affichage principal d'émulation de la souris.

L'affichage Paramètres de propriété

L'affichage Paramètres de propriété permet à l'utilisateur de modifier progressivement une vitesse. La vitesse à changer est choisie avant d'entrer dans l'affichage. L'affichage contient les boutons suivants :



Réduire la vitesse (obligatoire)



Augmenter la vitesse
(obligatoire)



Terminé (obligatoire)

Lorsque vous avez
terminé, sélectionnez
ce bouton pour revenir
à l'affichage principal
d'émulation de la
souris.

Paramètres d'émulation de la souris

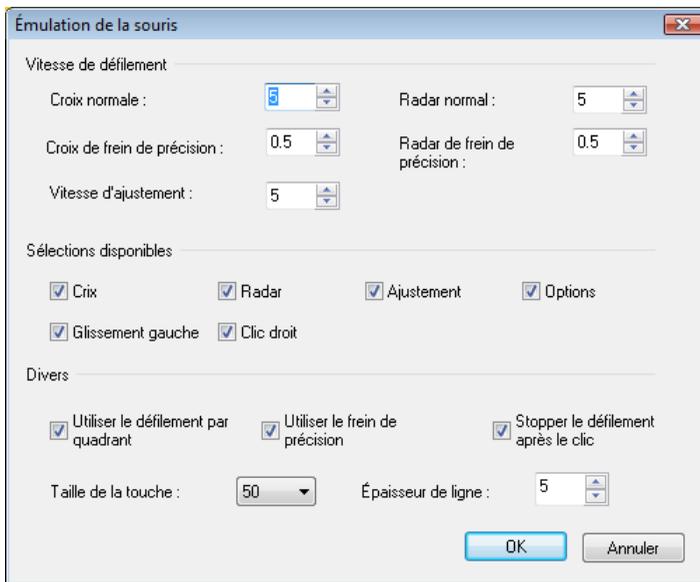
Ces paramètres ne sont importants que pour les utilisateurs du défilement. Ils contrôlent le comportement de l'émulation de la souris : La vitesse du défilement de position et quels outils sont proposés à l'utilisateur dans la barre d'outils flottante d'émulation de la souris.

Les paramètres s'appliquent à l'utilisateur. C'est-à-dire que l'émulation de la souris fonctionnera de la même manière pour cet utilisateur quel que soit l'ensemble de pages de départ.

Régler les paramètres

1. Si vous ne voyez pas le menu, appuyez sur **F10**.
2. Exécutez la commande de menu **Paramètres > Émulation de la souris**

Cette boîte de dialogue apparaît :



Sélections disponibles détermine quels outils apparaissent dans la barre d'outils d'émulation de la souris.

3. Réglez la **vitesse de défilement** et la **vitesse de frein de précision** dans la section supérieure.

Le frein de précision est la vitesse la plus faible qui est utilisée lorsque l'utilisateur signale que le défilement s'approche de la cible. Assurez-vous que la vitesse de frein de précision est réglée sur une valeur inférieure (plus lente) à celle de la vitesse de croix normale ou de la vitesse de radar normal.

4. Dans **Sélections disponibles**, placez une coche à côté de n'importe quel outil qui peut apparaître dans la barre d'outils d'émulation de la souris de l'utilisateur et dans ses différents affichages.

Tous les outils affichés ici sont facultatifs ; néanmoins, vous devez **cocher Croix ou Radar** pour vous assurer que l'utilisateur aura au moins accès à un type de défilement.

Ajustement : Cette option permet d'apporter de petits ajustements à la position de la souris et apparaîtra dans de nombreux affichages si elle est sélectionnée.

Options : Permet à l'utilisateur de modifier les paramètres d'émulation de la souris en cours.

Glissement gauche et **Clic droit** se rapportent aux opérations de la souris. Si ces options sont décochées, l'utilisateur peut seulement pointer, cliquer et double cliquer.

5. Régler les paramètres Divers

Utiliser le défilement par quadrant : Lorsqu'un nouveau défilement de position est lancé, les quatre quarts de l'écran sont mis en surbrillance à tour de rôle. L'utilisateur appuie sur le commutateur pour sélectionner un quadrant. Le défilement en croix ou radar se poursuit alors dans ce quart de l'écran.

Utiliser le frein de précision : Influence tout le défilement de position. Lorsque cette option est activée, l'utilisateur appuie une fois sur le commutateur pour ralentir l'indicateur en passant de la vitesse normale à la vitesse de frein de précision. L'utilisateur appuie une deuxième fois pour stopper complètement l'indicateur. Double le nombre d'appuis nécessaires pour sélectionner un point, mais réduit la nécessité d'ajuster la position de la souris après la sélection.

Stopper le défilement après le clic : Si l'option est cochée, la barre d'outils d'émulation de la souris disparaît après chaque clic de souris. L'utilisateur appuie sur le commutateur pour le réactiver.

Taille du bouton : Détermine la taille des boutons dans la fenêtre d'émulation de la souris.

Épaisseur de ligne : Détermine l'épaisseur des lignes de l'indicateur pour les défilements en croix et radar.

6. Lorsque vous êtes satisfait, cliquez sur **OK**.

Démarrer l'émulation de la souris

Remarque : L'émulation de la souris est conçue pour être utilisée avec le défilement comme méthode de saisie. Par conséquent, vous ne pouvez démarrer l'émulation de la souris que si votre méthode de saisie actuelle est le défilement.

Démarrer l'émulation de la souris dans un clavier à l'écran d'écran prédéfini

Au moins un des claviers à l'écran d'écrans prédéfinis qui accompagne Tobii Communicator possède un bouton qui démarre l'émulation de la souris. Ce bouton ressemble généralement à ceci :



Démarrer l'émulation de la souris

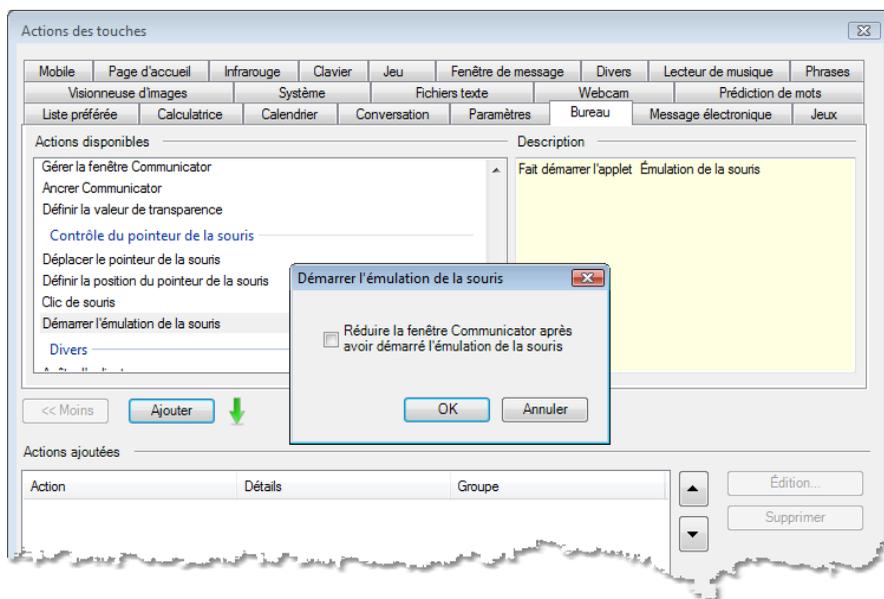
Voyez par exemple le petit clavier de défilement.

Démarrer l'émulation de la souris à partir de votre ensemble de pages

Si vous souhaitez ajouter l'émulation de la souris à un affichage nouveau ou existant, vous pouvez créer votre propre bouton pour démarrer l'émulation de la souris.

1. Allez dans le mode Édition. (Maj+F5)
2. Ouvrez l'ensemble de pages.
3. Sélectionnez un bouton pour démarrer l'émulation de la souris.
4. Exécutez la commande de menu **Touche > Actions des touches**.

La boîte de dialogue Modifier les actions des boutons s'affiche :



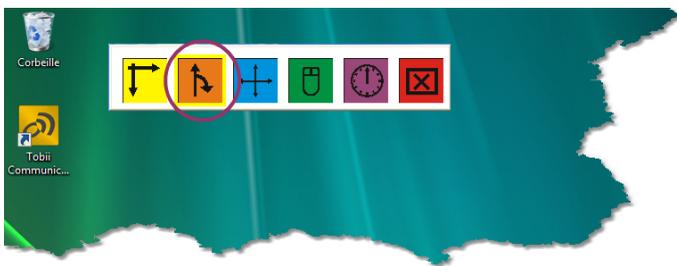
Ajouter l'action Démarrer l'émulation de la souris à un bouton dans un ensemble de pages.

5. Cliquez sur l'onglet Fonctionnalités du **bureau** .
6. Dans la liste d'actions, faites défiler jusqu'à atteindre l'action **Démarrer l'émulation de la souris** puis sélectionnez-la.
7. Cliquez sur **Ajouter**.
La boîte de dialogue Démarrer l'émulation de la souris apparaît.
8. Placez une coche à côté de **Réduire** si vous souhaitez que la fenêtre de Tobii Communicator ne gêne pas l'utilisateur lorsqu'il travaille sur le bureau.
9. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Démarrer l'émulation de la souris.
10. Cliquez sur **OK** pour fermer Modifier les actions des boutons.
11. Exécutez la commande de menu **Fichier > Enregistrer** pour enregistrer vos modifications apportées à l'ensemble de pages.

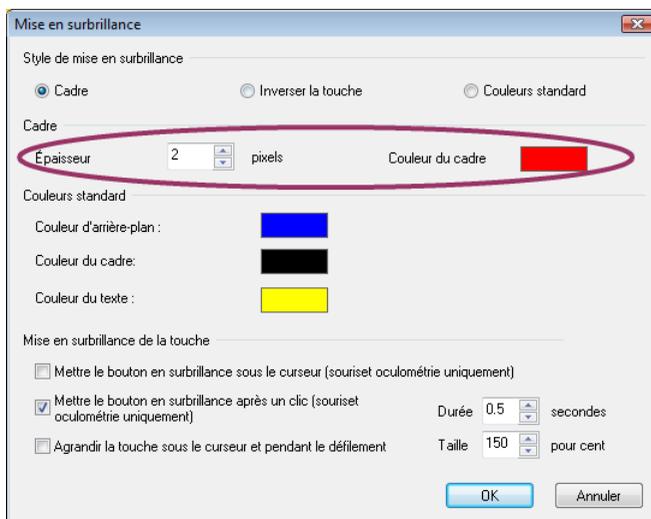
Si vous exécutez maintenant l'ensemble de pages et si la méthode de saisie est réglée sur Défilement, l'émulation de la souris démarrera.

Apparence du curseur d'analyse dans l'émulation de la souris

Le curseur de défilement dans la fenêtre d'émulation de la souris apparaît *toujours* sous la forme d'un cadre entourant le bouton, même si vous avez sélectionné Inverser le bouton ou des couleurs standard pour le curseur de défilement dans Communicator.



Pour modifier l'apparence du curseur de défilement dans l'émulation de la souris, exécutez la commande de menu **Paramètres > Mise en surbrillance** puis réglez les deux propriétés Épaisseur et Couleur du cadre.



Vous pouvez modifier le curseur de défilement de la barre d'outils d'émulation de la souris comme n'importe quel autre curseur de défilement.

Chapitre

VII

Outils de son et d'image

Bibliothèques d'images

Vous pouvez ajouter n'importe quelle image au format BMP, WMF, GIF ou JPG dans une page ou un bouton. Utilisez le bouton **Parcourir** dans n'importe quelle boîte de dialogue qui vous aide à ajouter une image.

Il est toutefois plus facile d'ajouter une image provenant d'une bibliothèque d'images. Il n'est pas nécessaire de commencer par identifier le dossier et vous pouvez utiliser un mot ou une partie d'un mot pour rechercher l'image que vous souhaitez.

Communicator dispose de deux bibliothèques d'images, SymbolStix et une bibliothèque de symboles de Communicator.

Pour voir ce que ces bibliothèques contiennent, voir Afficher le contenu de la bibliothèque ^[302].

Pour ajouter votre propre bibliothèque et pour qu'elle soit consultable, voir Ajouter une bibliothèque d'images ^[296].

Ajouter une bibliothèque d'images

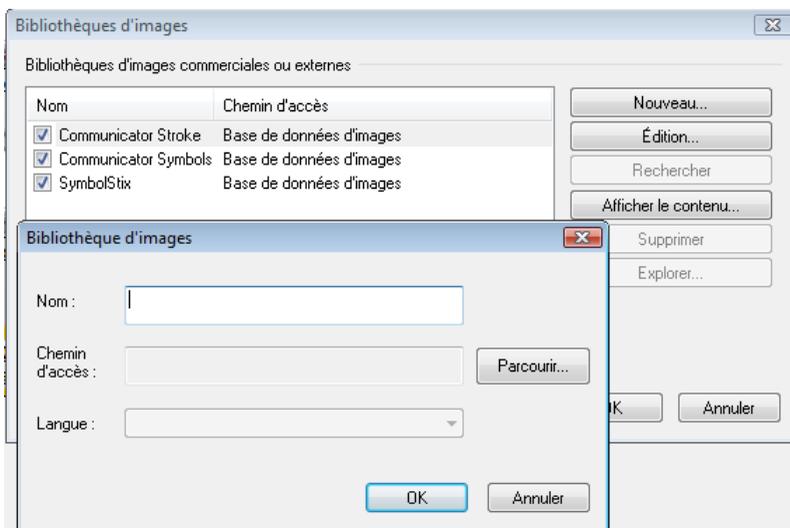
Si votre PC possède un dossier contenant plusieurs images que vous souhaitez utiliser, vous pouvez indiquer à Tobii Communicator de considérer ce dossier comme une bibliothèque d'images.

Faire du dossier une bibliothèque d'images ne change aucunement les contenus du dossier.

Seuls les images aux formats suivants seront visibles dans Tobii Communicator : BMP, WMF, GIF, JPG.

1. Exécutez la commande de menu **Outils > Bibliothèques d'images**.
2. Dans la boîte de dialogue Bibliothèques d'images, cliquez sur **Nouveau**

La boîte de dialogue Bibliothèque d'images s'affiche :



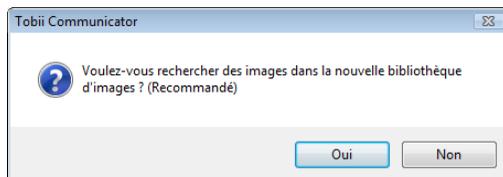
Nommez votre nouvelle bibliothèque d'images.

3. Saisissez un nom pour votre bibliothèque puis cliquez sur **Parcourir**

La boîte de dialogue Ouvrir standard de Windows s'affiche.

4. Sélectionnez le dossier qui doit devenir une bibliothèque d'images. Communicator trouvera toutes les images dans ce dossier et tous les sous-dossiers qu'il contient.
5. Dans la boîte de dialogue Ouvrir, cliquez sur **OK**.

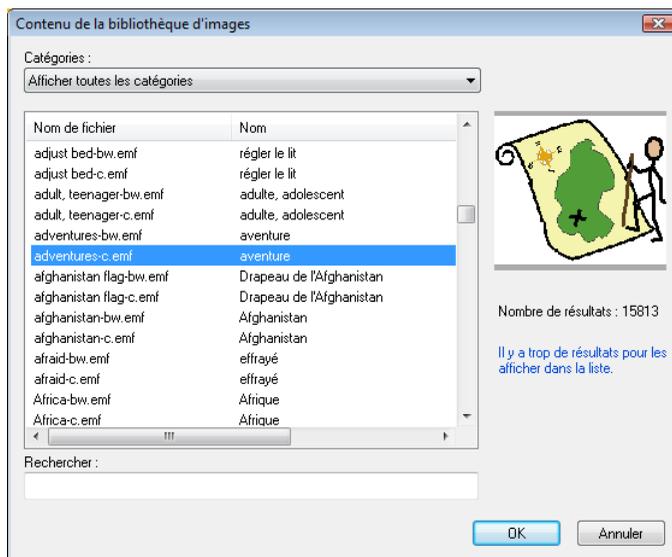
Communicator demande si vous souhaitez rechercher des images :



Répondez toujours oui !

6. Cliquez sur **Oui**.

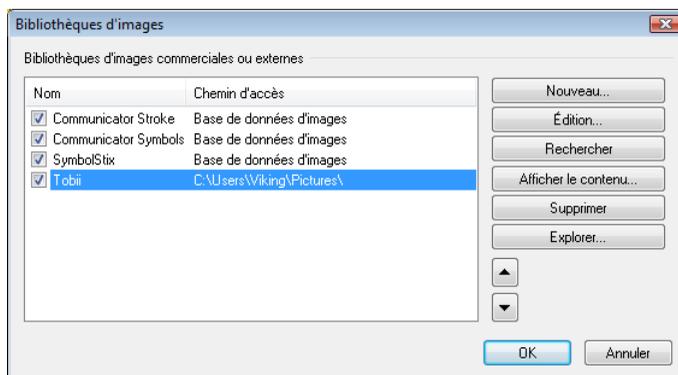
Après quelques secondes, vous voyez apparaître la boîte de dialogue Contenu de la bibliothèque d'images montrant les images que Communicator a trouvées.



Voyez comment les noms des fichiers deviennent les noms pouvant être cherchés des images ?

7. Cliquez sur **OK**.

Vous retournez dans la boîte de dialogue Bibliothèques d'images, où vous voyez votre nouvelle bibliothèque dans la zone de liste.



Les images de la bibliothèque supérieure seront les plus faciles à trouver.

8. Cliquez sur **OK**.

Tant qu'il y a une coche à côté de votre bibliothèque d'images la boîte de dialogue Bibliothèque d'images, votre bibliothèque est parcourue ainsi que les bibliothèques de Communicator d'origine. Cependant, vos images apparaîtront en dernier dans les résultats à moins que vous utilisiez les boutons flèches pour changer l'ordre des bibliothèques dans la liste.

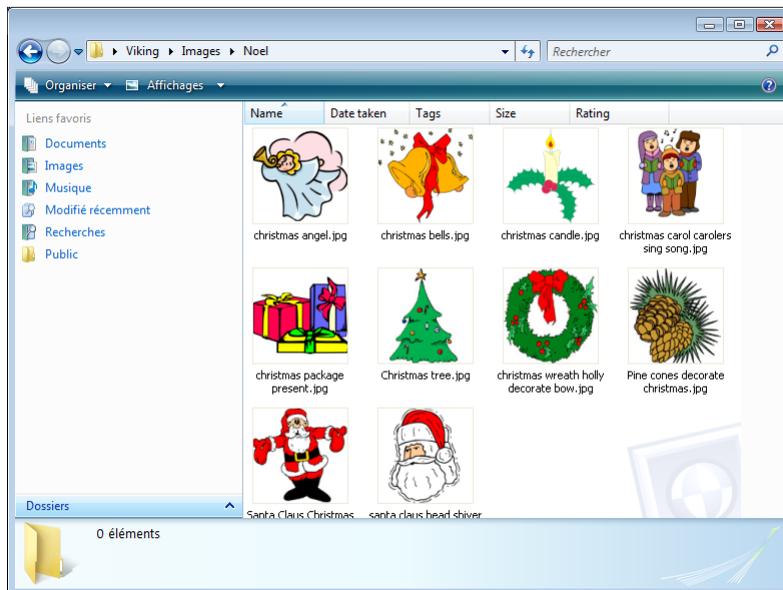
Faciliter la recherche de vos propres images

Lorsque Communicator recherche des images dans une bibliothèque que vous avez ajoutée, le nom de fichier de chaque image indique les mots-clés. Si les noms des fichiers sont de type w344235.wmf, vous ne pourrez pas trouver vos images.

Si vous devez modifier les noms de vos images, procédez ainsi :

1. Exécutez la commande de menu **Outils > Bibliothèques d'images**.
2. Dans la boîte de dialogue Bibliothèque d'images, sélectionnez le nom de votre propre bibliothèque.
3. Cliquez sur **Explorer**
L'Explorateur Windows s'ouvre sur votre dossier de bibliothèque.
4. Exécutez la commande de menu **Afficher > Miniatures**.

Vos images apparaissent :



Vous pouvez afficher les images sous forme de miniatures dans l'Explorateur Windows.

Sous chaque image figure son nom de fichier.

5. Pointez le nom de fichier, **Faites un clic droit**, puis sélectionnez **Renommer** dans le menu.

Le nom de fichier est maintenant modifiable.

6. Remplacez l'ancien nom par plusieurs mots-clés uniques.

Si vous voyez le type de fichier (ici jpg) ne modifiez pas cette partie du nom.

7. Cliquez en dehors du nom de fichier lorsque la modification est terminée.
8. Cliquez sur le bouton Fermer dans le coin supérieur droit de la fenêtre de l'Explorateur lorsque vous avez terminé.



Le bouton de fermeture de Windows.

9. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Bibliothèques d'images.

Afficher le contenu de la bibliothèque

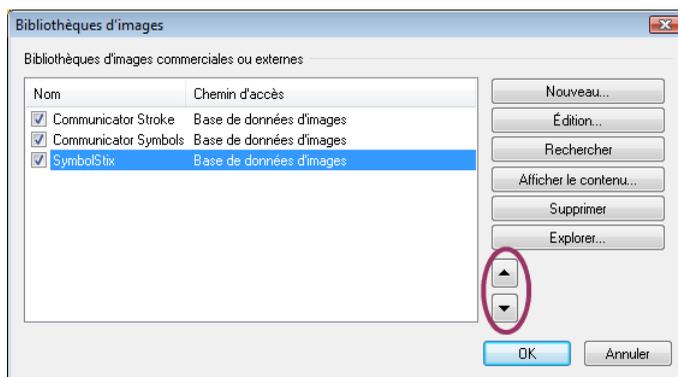
Lorsque vous utilisez des images, il peut être difficile d'effectuer une recherche dans une bibliothèque si vous ignorez son contenu.

Voici comment afficher les contenus de la bibliothèque SymbolStix.

1. Exécutez la commande de menu **Outils > Bibliothèques d'images**.

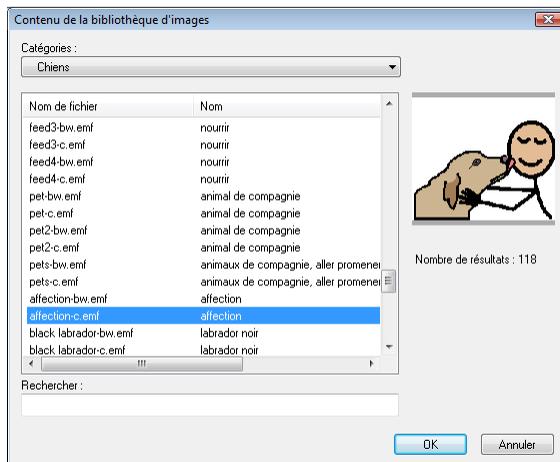
La boîte de dialogue Bibliothèques d'images s'affiche :

2. Sélectionnez SymbolStix dans la zone de liste.



3. Cliquez sur **Afficher le contenu**.

La boîte de dialogue Contenu de la bibliothèque d'images s'affiche :



La boîte de dialogue Contenu de la bibliothèque vous permet de connaître les contenus d'une bibliothèque ainsi que leurs noms.

4. Ouvrez la liste déroulante dans la partie supérieure pour afficher toutes les catégories et sous-catégories.
5. Sélectionnez une sous-catégorie pour afficher les images de cette sous-catégorie.

Vous pouvez également effectuer des recherches dans la bibliothèque grâce au champ de saisie de recherche dans la partie inférieure de la boîte de dialogue.

6. Lorsque vous avez terminé votre recherche, cliquez sur **OK**.

À propos du son

Communicator vous permet d'ajouter du son aux ensembles de pages. Le son a trois objectifs principaux :

- Pour un utilisateur qui a des difficultés à parler, ajouter des sons aux boutons pour produire des mots que l'ordinateur lit à haute voix.
- Pour un utilisateur qui a des difficultés à voir ou à lire, utilisez un **Son comme repère audible** pour que l'ordinateur énonce à haute voix l'identité d'un bouton ou d'un groupe de défilement avant que l'utilisateur ne prenne la décision de sélectionner ou d'ignorer l'élément.
- Pour un utilisateur qui a des difficultés à voir, **Lire au fur et à mesure de la frappe** permet à l'utilisateur d'identifier et de supprimer les fautes de frappe.

Il existe trois sources sonores :

- **Synthèse vocale** : L'ordinateur lit un texte à haute voix.
- **Bibliothèques de sons** : Ensembles de mots, phrases et effets sonores enregistrés.
- **Mes sons enregistrés** : Une bibliothèque de sons que vous créez vous-même.

Cette section aborde les rubriques relatives au son :

- Vérifier que le son fonctionne sur votre PC ^[305]
- Activer la synthèse vocale ^[306]
- Ajouter une bibliothèque de sons ^[308]
- Enregistrer des sons ^[311]
- Paramétrer des repères audibles ^[314]
- Paramétrer Lire au fur et à mesure de la frappe ^[316]

Pour ajouter des sons aux boutons, voir **Ajouter du son sur les boutons** ^[100].

Le son fonctionne-t-il sur votre PC ?

Votre PC doit être équipé d'un dispositif de sortie du son : un haut-parleur intégré ou des haut-parleurs externes. Si vous entendez un son mélodieux lorsque vous démarrez Windows, alors vous disposez d'une sortie de son et vous pouvez ignorer le reste de cette section.

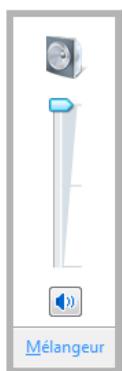
Tobii Communicator comprend les pilotes de son et de voix nécessaires, qui sont automatiquement installés lorsque vous installez Communicator.

Vérifier le son

1. Cliquez sur l'icône du haut-parleur à l'extrémité droite de la barre de tâches de Windows.



Une commande du volume apparaît :



La commande du volume de Windows issue de la zone de notification.

2. Si une coche est présente à côté de **Muet**, supprimez la coche.
3. Déplacez le curseur de la commande du volume vers le haut.
4. Cliquez sur le curseur.

Si vous entendez un son, vous avez du son, vous avez terminé.

5. Si vous n'entendez pas de son, vérifiez que la commande physique du volume de vos haut-parleurs intégrés ou externes n'est pas désactivée ou complètement abaissée.
6. Si vous avez des haut-parleurs externes, vérifiez qu'ils sont sous tension.
7. Cliquez à nouveau sur le curseur. Si vous entendez quelque chose maintenant, vous avez du son, vous avez terminé.

Si vous n'avez toujours pas de son, contactez le fournisseur de votre PC.

Activer la synthèse vocale

La synthèse vocale est un moyen pratique permettant à un ordinateur de prononcer un texte à haute voix. Lorsque vous ajoutez du son aux boutons avec la synthèse vocale, il est inutile de conserver une bibliothèque de sons si vous déplacez l'ensemble de pages.

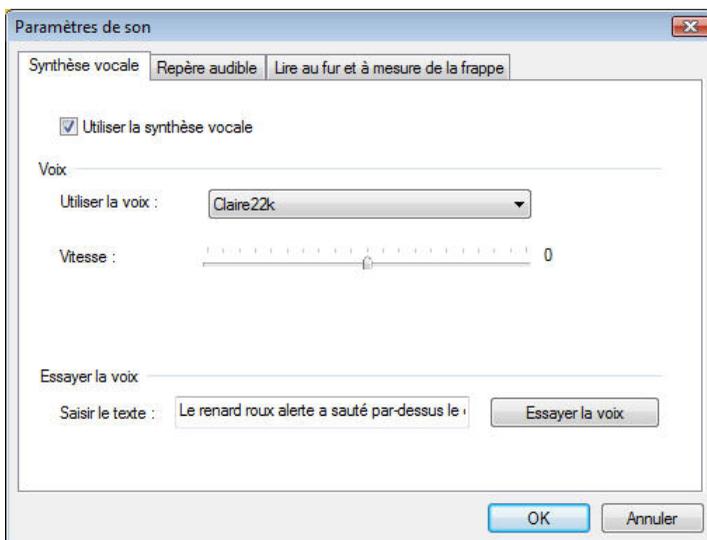
Suivez les instructions de cette rubrique pour faire de la synthèse vocale un choix viable pour Lire le texte des boutons ou Lire au fur et à mesure de la frappe.

Sur certains ordinateurs, la synthèse vocale doit être installée et activée avant que vous puissiez l'utiliser. Si vous disposez de Windows XP ou Vista, cette installation est probablement déjà effectuée.

Comment activer la synthèse vocale ?

1. Si la barre de menu n'apparaît pas, appuyez sur **F10**.
2. Exécutez la commande de menu **Paramètres > Son**.

La boîte de dialogue Paramètres de son s'affiche :



L'onglet Synthèse vocale.

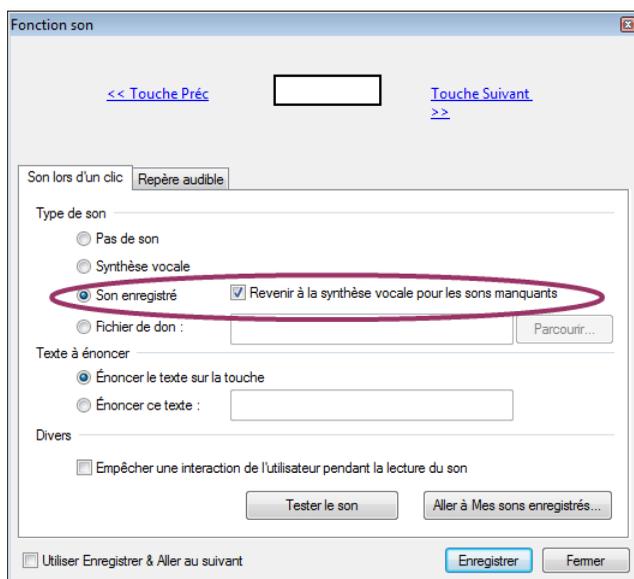
3. Placez une coche à côté de **Utiliser la synthèse vocale**.
4. Dans la liste déroulante **Choisir une voix**, choisissez une voix.
5. Si aucune voix ne figure dans la liste, alors vous devez installer la synthèse vocale à l'aide du CD inclus dans Tobii Communicator 4.
6. Cliquez sur le bouton **Essayer la voix** pour entendre la voix que vous avez choisie. Si vous n'entendez rien, voyez Le son fonctionne-t-il ? ^[305]
7. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Paramètres de son.

Ajouter une bibliothèque de sons

Une bibliothèque de sons est un ensemble de fichiers de son. Chaque fichier porte le nom du son (généralement un mot ou une phrase énoncé) qu'il contient. Les fichiers peuvent être organisés en dossiers.

Les bibliothèques de sons et Mes sons enregistrés peuvent être utilisés à la place de la synthèse vocale pour produire une voix plus naturelle.

Lorsque vous avez au moins une bibliothèque de sons, il est préférable de sélectionner Son enregistré dans la boîte de dialogue Son du bouton lorsque vous ajoutez du son à un bouton :



*Si vous sélectionnez **Son enregistré**, cochez également **Revenir à la synthèse vocale**.*

Sachez que pour lire un son enregistré, Communicator recherche un nom de fichier de son qui corresponde au texte du bouton à moins que vous sélectionniez **Lire ce fichier de son** et que vous spécifiez un nom de fichier. S'il ne trouve aucun nom de fichier correspondant, la synthèse vocale peut être utilisée pour énoncer le texte du bouton.

Pourquoi ajouter une bibliothèque de sons ?

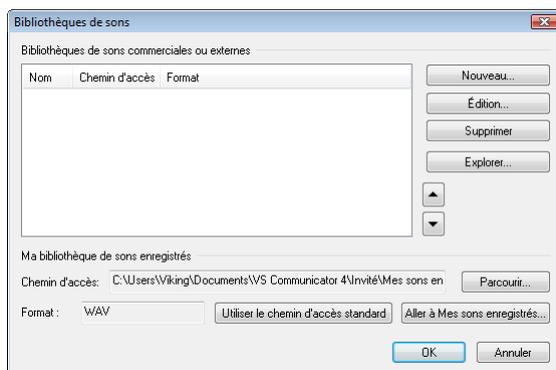
Ajoutez vos Bibliothèques de sons à Communicator de sorte que le programme puisse rechercher automatiquement la voix enregistrée pour faire correspondre les noms ou les textes des boutons que vous saisissez ou pour lire le texte du bouton durant le défilement.

Vous pouvez également créer votre propre bibliothèque appelée Mes sons enregistrés ^[311].

Comment ajouter une bibliothèque de sons ?

1. Si la barre de menu n'apparaît pas, appuyez sur **F10**.
2. Exécutez la commande de menu **Outils > Bibliothèques de sons**.

La boîte de dialogue Bibliothèque de sons s'affiche :



Dans cette capture d'écran, aucune bibliothèque n'a encore été ajoutée.

3. Cliquez sur **Nouveau**.

La boîte de dialogue Propriétés de la bibliothèque de sons s'affiche :

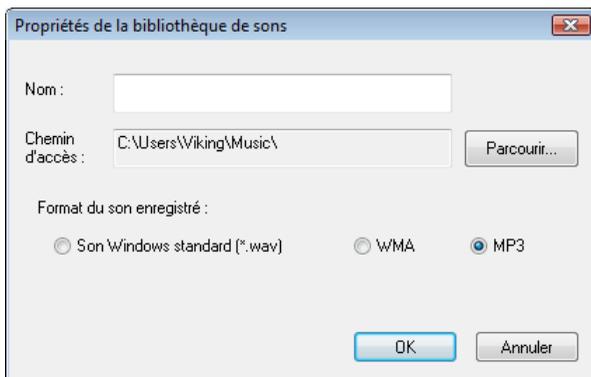
4. Cliquez sur **Parcourir**.

La boîte de dialogue Rechercher le dossier s'affiche :



Rechercher un dossier.

5. Sélectionnez un dossier contenant des fichiers de son puis cliquez sur **OK**.
Vous revenez à la boîte de dialogue Propriétés de la bibliothèque de sons :



Sélectionnez le format des fichiers de son dans la bibliothèque.

6. Nommez votre bibliothèque
7. Cliquez sur le bouton d'option qui décrit quel type de fichiers de son cette bibliothèque contient.

Communicator fonctionne plus rapidement lorsque le format de fichier est spécifié.

8. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Propriétés de la bibliothèque de sons.
9. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Bibliothèque de sons.

Enregistrer des sons

Votre ordinateur doit être équipé d'un microphone pour enregistrer des sons. Sachez que nombre de PC portables sont dotés de microphones intégrés.

Les Sons enregistrés constituent une bibliothèque disponible pour tous vos ensembles de pages.

1. Si un menu n'apparaît pas, appuyez sur F10.
2. Exécutez la commande de menu **Outils > Mes sons enregistrés**.

La boîte de dialogue Sons enregistrés apparaît.

3. Cliquez sur **Nouveau son...** pour ajouter un son.

L'assistant Enregistrer un son apparaît :



Donnez un nom à votre enregistrement.

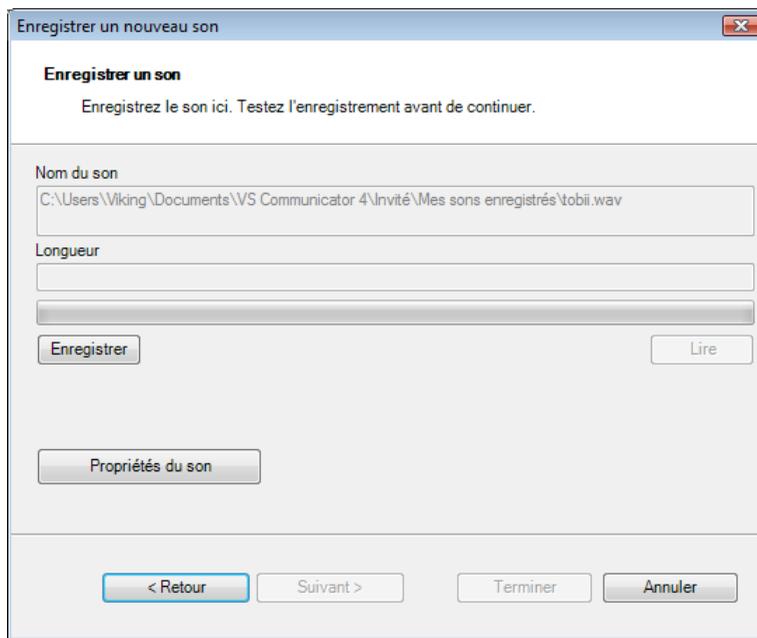
4. Saisissez un nom pour le son.
Si vous enregistrez une voix, saisissez simplement ce que vous allez dire.

Si vous enregistrez d'autres sons, faites en sorte que le nom soit court et descriptif.

5. Cliquez sur **Suivant**.

Si le bouton Suivant est grisé, vous avez saisi un caractère interdit dans le nom du son. Orthographiez le nom différemment.

Vous arrivez à l'étape Enregistrer un son de l'assistant :



Enregistrer le son.

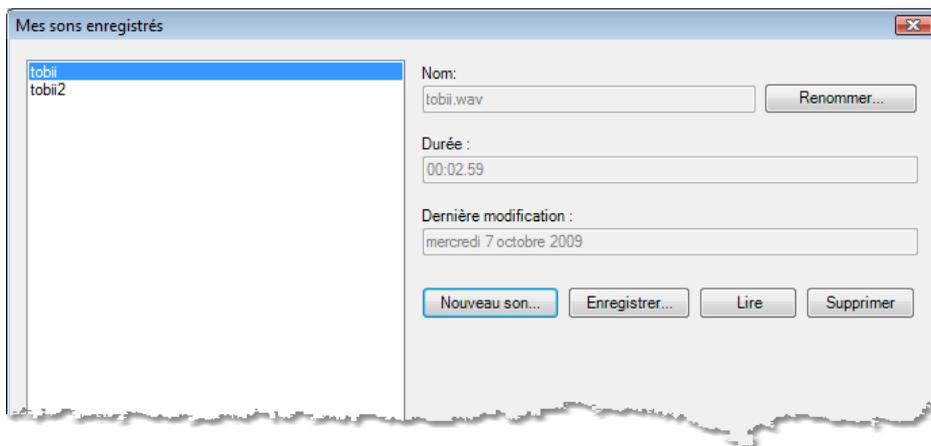
6. Cliquez sur **Enregistrer**. (Le bouton devient aussitôt le bouton Arrêter, vous pouvez donc laisser la souris au même endroit.)
7. Énoncer ou créer le son.
8. Cliquez sur **Arrêter**.
9. Cliquez sur **Lire** pour vérifier que le son vous convient.
10. Lorsque vous êtes satisfait, cliquez sur **Suivant**.

La dernière page de l'assistant Enregistrer un son apparaît.

11. Pour enregistrer un autre son, cliquez sur **Suivant**. Si vous avez terminé l'enregistrement, cliquez sur **Terminer**.

Utiliser vos sons enregistrés

Une fois que vous avez enregistré quelques sons, la boîte de dialogue ressemble à ceci :



Il est important de nommer les sons enregistrés avec le texte que vous souhaitez utiliser sur le bouton.

Sélectionnez un son dans la liste à gauche et utilisez les boutons **Lire**, **Renommer** ou **Supprimer** à droite.

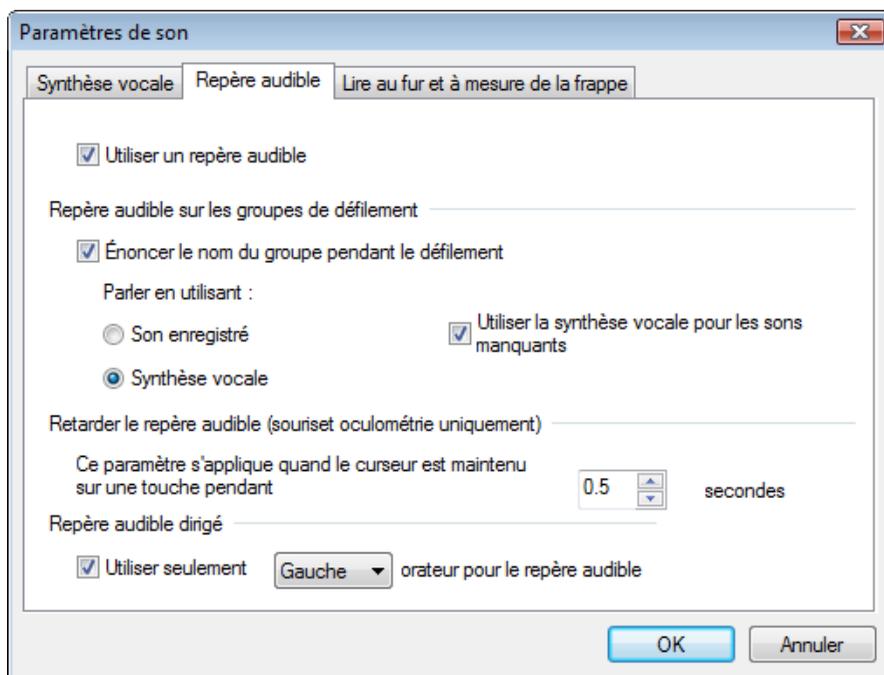
Paramètres d'un repère audible

Pour un utilisateur qui a des difficultés à voir ou à lire, utilisez un **Son comme repère audible** pour énoncer l'identité d'un bouton ou d'un groupe de défilement avant que l'utilisateur ne prenne la décision de sélectionner ou d'ignorer l'élément.

Son sur un repère audible est un paramètre qui s'applique à *l'utilisateur*. Cela signifie que le paramètre s'appliquera à tous les ensembles de pages que l'utilisateur exécute.

Activer ou désactiver les repères audibles

1. Si un menu n'apparaît pas, appuyez sur **F10**.
2. Exécutez la commande de menu **Paramètres > Paramètres de son**.
3. Dans la boîte de dialogue Paramètres de son, cliquez sur l'onglet **Repère audible**.



Les paramètres de son s'appliquent à tous les ensembles de pages que cet utilisateur exécute.

4. Pour activer des repères audibles pour cet utilisateur, placez une coche à côté de **Utiliser un repère audible**. Supprimez la coche pour désactiver les repères audibles.
5. Si l'utilisateur utilise le défilement, vous devrez probablement cocher **Énoncer le nom du groupe pendant le défilement**.
6. Utilisez **Retarder le repère audible** pour un utilisateur de la saisie par souris (Fixation ou clic). Ce paramètre vous permet d'empêcher la présence d'une multitude de repères audibles à moitié complétés lorsque l'utilisateur déplace la souris sur un bouton et se dirige vers le suivant.
7. Pensez à utiliser **Repère audible dirigé** si votre utilisateur utilise également **Énoncer le texte du bouton**. Le repère audible est un son destiné à votre utilisateur, alors que le son sur le bouton-poussoir est un son destiné aux auditeurs de l'environnement. En diffusant les deux sons à travers différents haut-parleurs (et en réglant séparément le volume et le sens de chaque haut-parleur) vous pouvez diminuer le bruit et la confusion.

8. Lorsque vos sélections sont faites, cliquez sur **OK**.

Paramètres de Lire au fur et à mesure de la frappe

Pour un utilisateur ayant des difficultés à voir ou à lire ou un utilisateur ayant des difficultés cognitives **Lire au fur et à mesure de la frappe** peut s'avérer utile.

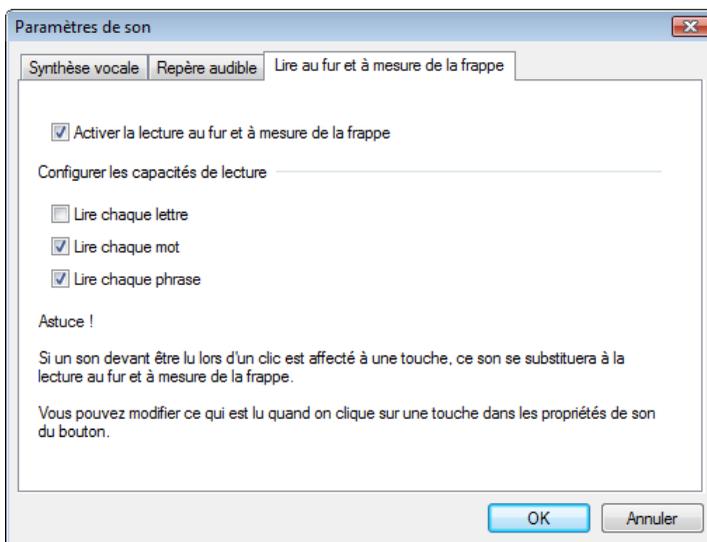
Lire au fur et à mesure de la frappe sera utilisé avec n'importe quel ensemble de pages présentant une fenêtre de message : Texte et claviers, Messagerie textuelle et Messagerie électronique.

C'est un paramètre qui s'applique à l'utilisateur. Cela signifie que le paramètre s'appliquera à tous les ensembles de pages que l'utilisateur exécute.

Lire au fur et à mesure de la frappe ne fonctionnera que si vous avez activé la synthèse vocale. Voir Activer la synthèse vocale ^[306].

Activer ou désactiver Lire au fur et à mesure de la frappe

1. Si un menu n'apparaît pas, appuyez sur **F10**.
2. Exécutez la commande de menu **Paramètres > Paramètres de son**.
La boîte de dialogue Paramètres de son s'affiche.
3. Cliquez sur l'onglet **Lire au fur et à mesure de la frappe**.



Les paramètres de son s'appliquent à tous les ensembles de pages que cet utilisateur exécute.

4. Pour activer la fonctionnalité, placez une coche à côté de **Activer la lecture au fur et à mesure de la frappe**. Pour la désactiver, supprimez la coche.
5. Ajouter ou supprimer les coches pour indiquer à quel(s) moment(s) Communicator doit lire à haute voix.
6. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **OK**.

Chapitre



Outils

Gestion des contacts

Tobii Communicator 4, édition **Premium**, contient un client de messagerie électronique et une assistance de messagerie de téléphone portable complets.

Si votre utilisateur utilise l'une de ces fonctionnalités, ou les deux, pensez à saisir ou à importer les contacts de l'utilisateur^[37].

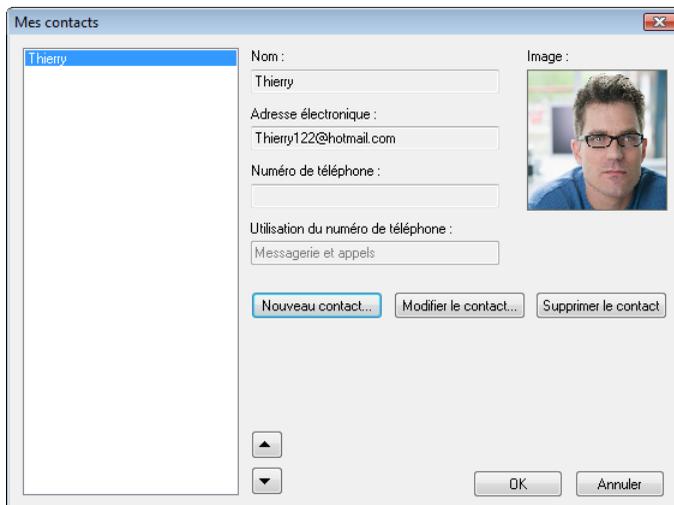
Ouvrir Mes contacts

Il existe deux manières d'ouvrir Mes contacts pour que vous puissiez saisir ou modifier des Contacts.

- Exécutez la commande de menu **Outils > Mes contacts**.
- Exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter l'ensemble de pages spécial > Assistant d'installation**. Dans la ligne supérieure de boutons, cliquez sur **4 : Régler les paramètres de l'utilisateur**
- Cliquez sur le bouton **Gérer Mes contacts**

La boîte de dialogue Mes contacts

La boîte de dialogue Mes contacts aura cette apparence une fois que vous aurez saisi ou importé des données.



Gérer les contacts – Le carnet d'adresses de Communicator.

- Pour ajouter une nouvelle personne, cliquez sur **Nouveau contact**.
- Pour afficher les informations relatives à une personne, cliquez sur son nom dans la liste à gauche. Les informations s'afficheront à droite.
- Pour supprimer un contact, cliquez sur le nom dans la liste de gauche. Puis cliquez sur **Supprimer le contact**.

Gérer les phrases

Les phrases servent à accélérer la saisie de l'utilisateur dans certains ensembles de pages de communication textuelle, de messagerie électronique et de messagerie textuelle. Vous pouvez ajouter ou modifier des phrases à tout moment.

- Si l'utilisateur remplit des formulaires en ligne, saisissez les informations fréquemment demandées telles que le nom, l'adresse et le numéro de téléphone comme phrases.
- Des messages textuels standard entiers peuvent également être saisis comme phrases. « Bonjour maman, je viens de me lever et tout va bien ici. » « Bonjour maman, appelle-moi s'il te plait ? »

Notez que certains ensembles de pages n'utilisent qu'une seule catégorie de phrase. Dans ce cas, la catégorie que vous avez définie **par défaut** est utilisée.

Ouvrir Mes phrases

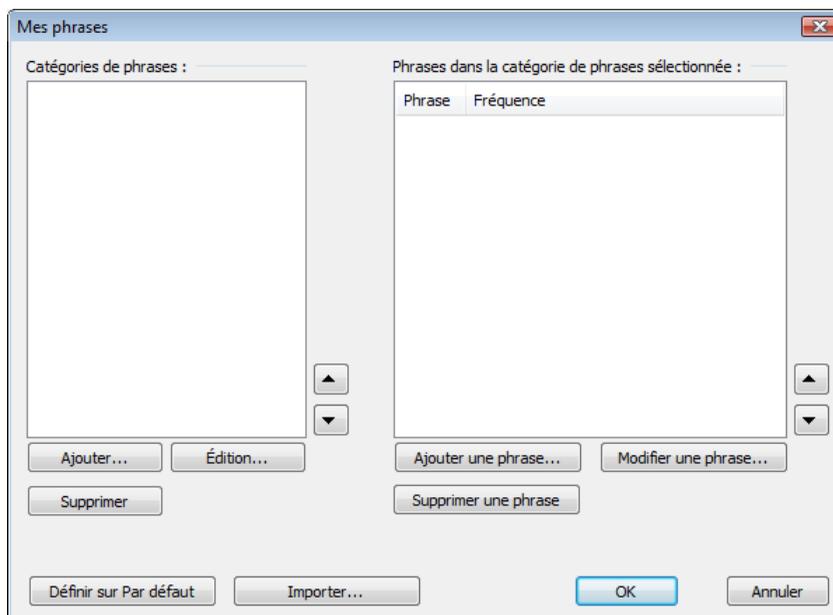
Il existe deux manières d'ouvrir Mes phrases pour que vous puissiez saisir ou modifier les phrases.

- Exécutez la commande de menu **Outils > Mes phrases**.
- Exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter l'ensemble de pages spécial > Assistant d'installation**. Dans la ligne supérieure de boutons, cliquez sur **4 : Régler les paramètres de l'utilisateur** Cliquez sur le bouton **Gérer Mes phrases**

La boîte de dialogue Mes phrases

La boîte de dialogue Mes phrases vous permet d'ajouter, de modifier et de supprimer des catégories de phrases. Dans une catégorie de phrase, vous pouvez ajouter, modifier ou supprimer des phrases.

Vous pouvez également définir une valeur de fréquence lorsque vous modifiez une phrase. Le réglage de la fréquence déterminera la priorité de cette phrase par rapport aux phrases qui commencent avec le ou les mêmes mots. Les phrases hautement prioritaires apparaissent d'abord dans la liste des « phrases suggérées » de l'utilisateur.

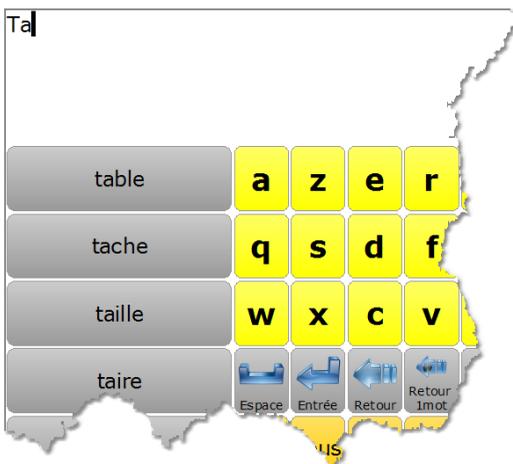


Les phrases permettent à l'utilisateur de gagner du temps pendant la saisie de texte.

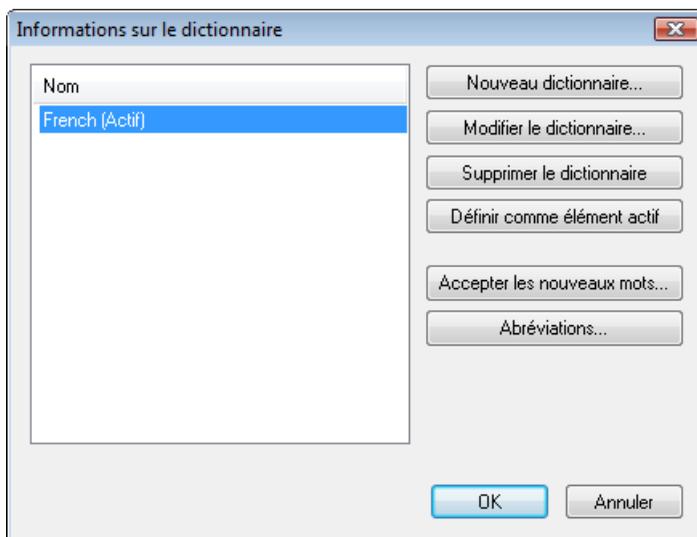
Dictionnaires

Les dictionnaires sont utilisés dans Communicator dans les ensembles de pages de messagerie électronique, de messagerie et de communication textuelles, et cela à chaque fois que la prédiction de mots est utilisée.

Vous voyez ici la prédiction de mots en cours d'utilisation : L'utilisateur a saisi **mor**, et les boutons intelligents de prédiction de mots consultent le **dictionnaire** et la liste interne de fréquences pour suggérer des mots potentiels commençant par mor, comme **morning**.



Exécutez la commande de menu **Outils > Dictionnaires** pour utiliser un dictionnaire.



Un seul dictionnaire à la fois peut être actif.

Définir le dictionnaire actif

L'option la plus importante est peut être la définition du **dictionnaire actif**, parce que Communicator n'utilise qu'un dictionnaire à la fois.

- Cliquez sur un nom de dictionnaire dans la liste.
- Cliquez sur **Définir comme élément actif**.

Accepter les nouveaux mots

Si Prédiction de mots ³³⁹ est réglé sur **Apprendre des nouveaux mots**, Communicator conservera une liste de mots que l'utilisateur a saisis et n'a pas effacés, mais qui n'apparaît pas dans le dictionnaire.

- Pour afficher ces mots, cliquez sur **Accepter les nouveaux mots**.
- Consultez la liste, puis acceptez les mots correctement orthographiés et supprimez les mots inexacts. Les mots acceptés sont ajoutés au dictionnaire de l'utilisateur.

Autres prononciations

Pour un utilisateur de la synthèse vocale, des erreurs de prononciation constantes peuvent devenir déplaisantes.

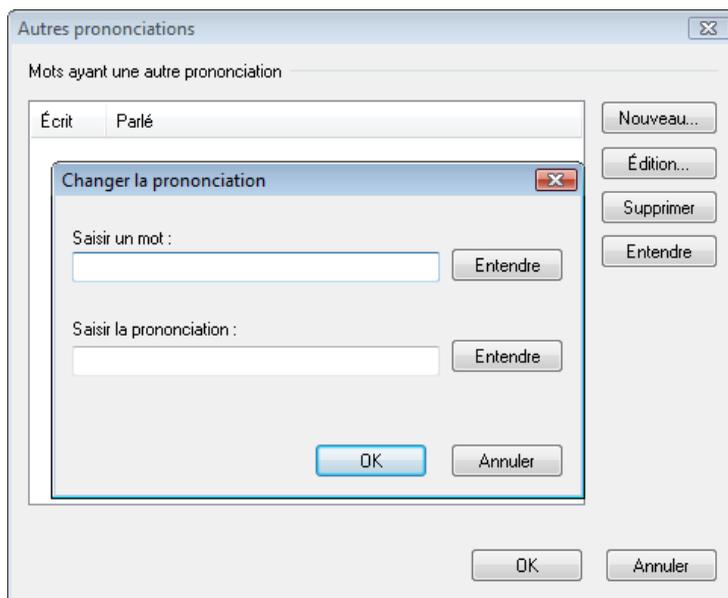
Utilisez l'outil Autres prononciations pour « apprendre » au synthétiseur vocal à prononcer certains mots.

La voix doit être activée dans le PC, voir Activer la synthèse vocale [\[306\]](#).

Ajouter la prononciation souhaitée

1. Si un menu n'apparaît pas, appuyez sur **F10**.
2. Exécutez la commande de menu **Outils > Autres prononciations**.

La boîte de dialogue Autres prononciations s'affiche :



Il est généralement nécessaire de procéder par tâtonnements, mais il est inutile que vous connaissiez un alphabet particulier !

3. Pour ajouter une prononciation, cliquez sur **Nouvelle**.

4. Saisissez le mot tel qu'il est orthographié. C'est le mot tel que l'ordinateur le trouvera.
5. Cliquez sur **Entendre**, pour s'assurer qu'il n'y a pas de problème de prononciation.

Dans cet exemple, la voix de synthèse dit *Saint Loyis*.

6. Saisissez le mot de manière phonétique. C'est-à-dire, saisissez-le comme il se prononce. Il est nécessaire de procéder par tâtonnements.

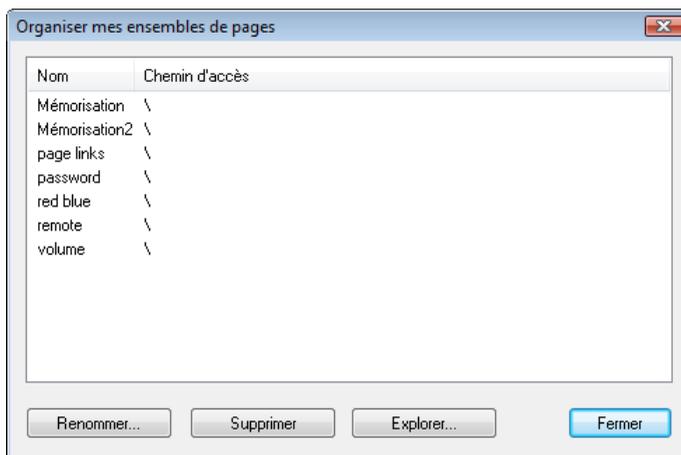
Nous avons saisi *St. Looiss*, mais la prononciation ressemblait à *Loo oy iss*.

La machine a prononcé le nom de la ville correctement après avoir supprimé le deuxième o mais en gardant le s supplémentaire. (À moins que vous préféreriez dire St. Louie !)

7. Cliquez sur **Entendre** pour vérifier que vous avez choisi une orthographe que la synthèse vocale interprète à votre convenance.
8. Lorsque vous êtes satisfait, cliquez sur **OK**.

Organiser mes ensembles de pages

Exécutez la commande **Outils > Organiser mes ensembles de pages** pour afficher cette boîte de dialogue.



Une boîte de dialogue pratique pour renommer les ensembles de pages.

Elle vous permet de supprimer ou de renommer un ensemble de pages. Cependant, ne renommez pas un ensemble de pages que vous avez lié à d'autres ensembles de pages, car le lien cessera de fonctionner.

Une fonctionnalité utile de cette boîte de dialogue est que le bouton Explorer vous permet d'accéder directement au dossier (et aux sous-dossiers) dans lequel vos ensembles de pages doivent être placés conformément à la commande **Paramètres > Dossiers de données**. Par ailleurs, si vous avez enregistré un ensemble de pages à un autre emplacement, vous ne le verrez pas ici.

Chapitre



IX

Paramètres

À propos des propriétés et des paramètres

Pour plusieurs des ensembles de pages d'écrans prédéfinis / des types de touches intelligents il existe *des* boîtes de dialogue Propriétés et paramètres - deux emplacements différents pour faire des choix.

Pourquoi ?

Paramètres les boîtes de dialogue vous permettent d'enregistrer les choix qui s'appliquent automatiquement à tous les ensembles de pages d'un type donné, comme la disposition préférée du clavier qui s'applique à tous les claviers dynamiques d'un utilisateur.

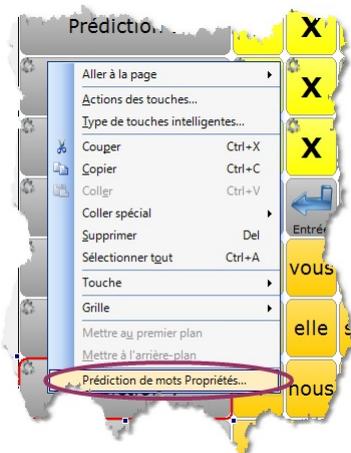
- Utilisez le **menu Paramètres** pour trouver tous les paramètres.



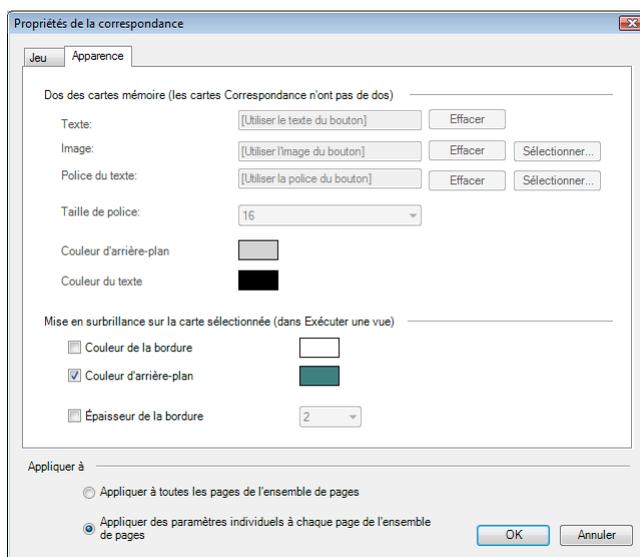
Paramètres Disposition du clavier - une boîte de dialogue des paramètres classique, accessible par l'intermédiaire du menu Paramètres.

Les boîtes de dialogue des propriétés vous permettent de faire des choix qui s'appliquent à une seule page ou à un ensemble de pages, par exemple les icônes et les couleurs.

- Ouvrez l'ensemble de pages dans le mode Edition. **Faites un clic droit** sur un bouton intelligent. Vous trouverez la commande **des propriétés** à la fin du menu clic droit.



Sélectionnez un bouton intelligent dans un ensemble de pages de l'éditeur de phrases, faites un clic droit, et vous obtiendrez la commande Propriétés des phrases.



Ouvrez un ensemble de pages de jeu de Mémoire dans le mode Edition, faites un clic droit sur un des boutons de carte puis sélectionnez les propriétés de la correspondance pour afficher cette boîte de dialogue de propriétés.

Méthodes de saisie

Voir Régler les paramètres de l'utilisateur  dans Installation pour un utilisateur.

Paramètres de défilement

Les paramètres de défilement sont abordés ici : Paramètres de défilement  ²⁷³.

Émulation de la souris

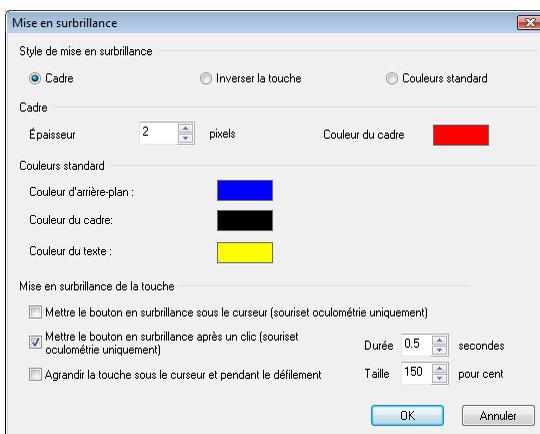
L'émulation de la souris (précédemment appelée AppScan dans Communicator 3) est abordée ici : Émulation de la souris^[335]

Mise en surbrillance

Pour **les utilisateurs de MyTobii**, les menus natifs sur le moniteur MyTobii contrôlent la mise en surbrillance de l'endroit où le regard de l'utilisateur se concentre. Pour les utilisateurs dont la méthode de saisie est **le défilement**, cette boîte de dialogue commande l'apparence du curseur de défilement. Voir Apparence du curseur de défilement^[272]. Pour les utilisateurs du **clic de souris** et de la **fixation de la souris**, cette boîte de dialogue peut être utilisée pour contrôler la mise en surbrillance du bouton durant le « survol » ou du bouton qui vient d'être sélectionné.

Comment configurer la mise en surbrillance ?

1. Pour afficher cette boîte de dialogue, exécutez la commande de menu **Paramètres > mise en surbrillance**.



La mise en surbrillance doit fournir un bon contraste entre les boutons et les arrière-plans.

2. Sélectionnez une option dans **Mise en surbrillance du bouton** dans la partie inférieure de la boîte de dialogue.

Si vous souhaitez utiliser la mise en surbrillance, vous devez sélectionner une des deux options entourées d'un cercle.

3. Sélectionnez **Style de mise en surbrillance** dans la partie supérieure de la boîte de dialogue.

Si vous sélectionnez **Cadre dans Style de mise en surbrillance**, sélectionnez Épaisseur et Couleur du cadre dans la section Cadre.

Si vous sélectionnez **Inverser le bouton** vous n'aurez pas à faire d'autres choix.

Si vous sélectionnez l'option **Couleurs standard** dans la partie supérieure, sélectionnez vos couleurs dans la section médiane de la boîte de dialogue qui est *également* appelée Couleurs standard.

4. Lorsque vous êtes satisfait de vos choix, cliquez sur **OK**.

Paramètres de son

Pour les paramètres de son, voir :

Activer la synthèse vocale 

Paramètres d'un repère audible 

Paramètres de Lire au fur et à mesure de la frappe 

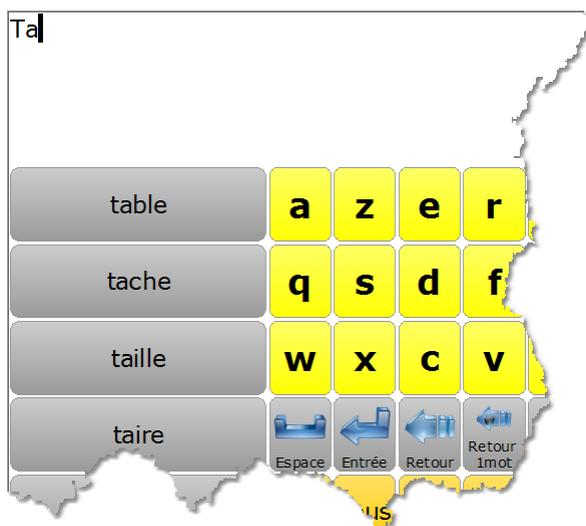
Prédiction de mots

À l'instar des autres paramètres, les paramètres de prédiction de mots s'appliquent à l'utilisateur. C'est-à-dire que les choix dans cette boîte de dialogue influenceront la manière dont la prédiction de mots agit pour cet utilisateur dans n'importe quel ensemble de pages où elle est présente. Vous ne pouvez pas faire un ensemble de choix à propos de la prédiction de mots pour un ensemble de pages et des choix différents pour un autre ensemble de pages.

La prédiction de mots utilise un dictionnaire et un tableau de fréquences pour prédire quel mot un utilisateur est en train d'orthographier.

La prédiction de mots facilite la tâche de nombreux utilisateurs de Communicator et leur permet de gagner énormément de temps.

Les boutons intelligents de prédiction de mots sont utilisés dans plusieurs ensembles de pages d'écrans prédéfinis pour la communication textuelle, la messagerie textuelle et la messagerie électronique.

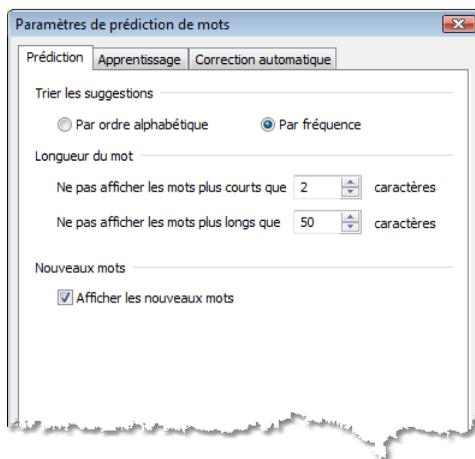


*La prédiction de mots utilisée dans l'affichage d'un écran prédéfini. L'utilisateur saisit **mor** et les boutons de prédiction de mots suggèrent **more**, **moral** et **morning**.*

Configurer la prédiction de mots

1. Si une barre de menu n'apparaît pas, appuyez sur **F10**.
2. Exécutez la commande de menu **Paramètres > Prédiction de mots**.

Cette boîte de dialogue apparaît :



Inutile de prédire des mots courts.

Trier les suggestions détermine quels mots sont les plus susceptibles d'être affichés. La plupart des ensembles de pages qui utilisent la prédiction de mots ne disposent que de quelques boutons d'éléments de prédiction de mots.

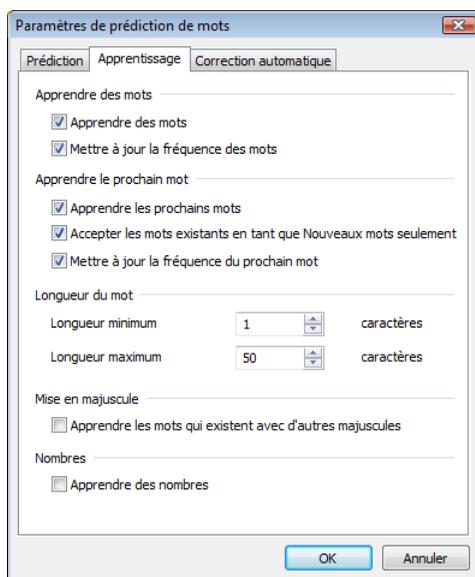
Longueur des mots élimine les mots faciles à saisir pour lesquels la prédiction de mots n'est pas utile et les mots longs qui peuvent être le résultat de claviers « peu créatifs » plutôt que d'une saisie intentionnelle.

Veuillez noter la case à cocher pour Afficher les nouveaux mots. Les nouveaux mots sont les mots que l'utilisateur a saisis précédemment, mais qui ne font pas encore partie du dictionnaire. Ainsi, les nouveaux mots peuvent contenir des mots mal orthographiés ou non souhaités.

(Les nouveaux mots peuvent être lus et acceptés ou supprimés dans la boîte de dialogue Paramètres du dictionnaire ^[324].)

3. Faites vos choix, puis cliquez sur l'onglet **Apprendre** .

Cette boîte de dialogue apparaît :



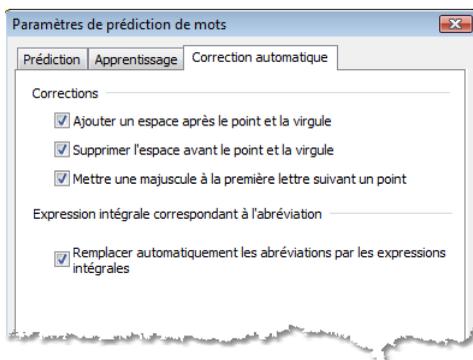
Ces paramètres permettront à la prédiction de mots d'apprendre et de se développer.

Pour une facilité d'utilisation optimale, nous vous conseillons de cocher les cases représentées ci-dessus **Apprendre des mots** et **Mettre à jour la fréquence des mots**. Cependant, ces choix entraîneront le « développement » de la prédiction de mots. Ainsi, si la plate-forme PC de l'utilisateur est très limitée, cela peut entraîner la suppression des coches.

Apprendre les mots qui existent avec d'autres majuscules signifie considérer qu'un nouveau mot qui présente une majuscule différente est un mot différent : Cela signifie que le système apprendrait *Have* comme nouveau mot la première fois que l'utilisateur le saisit, même si le mot *have* est déjà connu.

4. Faites vos choix, puis cliquez sur l'onglet **Correction automatique** .

Cette boîte de dialogue apparaît :



Affichage avec les coches suggérées.

Ces options de correction automatique classent les détails de saisie typiques.

Remarquez notamment le choix de **Expression intégrale correspondant à l'abréviation**. Pour afficher ou modifier la liste des abréviations et des expressions intégrales, exécutez la commande de menu Outils > Dictionnaires ^[324].

5. Lorsque vous êtes satisfait de vos choix dans les trois onglets, cliquez sur **OK**.

Paramètres de disposition du clavier

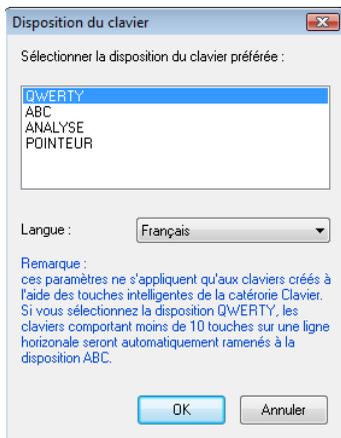
L'ordre des lettres sur certains claviers d'écrans prédéfinis peut être modifié automatiquement pour s'adapter aux utilisateurs ayant des méthodes de saisie et une familiarité avec le clavier différentes. Au moment de l'écriture, cela s'applique aux ensembles de pages suivants :

- Dans Texte : *Mots Pronto*, *Mots Pronto Pro*, *Tableau d'expression*, *Prédiction de phrase* et *Prédiction de phrase Pro*.
- Dans Claviers : *Simple* et *Normal*
- Si vous créez votre propre clavier en utilisant le type de touche intelligent Touche du clavier, les boutons des touches que vous créez répondront aussi aux paramètres de disposition du clavier.

Paramétrer la disposition préférée

1. Réglez la disposition préférée du clavier de votre utilisateur dans la boîte de dialogue Disposition du clavier, obtenue selon l'une des deux manières suivantes :
 - Exécutez la commande de menu **Paramètres > Disposition du clavier**.
 - Ou, exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter l'ensemble de pages spécial > Assistant d'installation**. Dans la ligne supérieure de boutons, cliquez sur **4 : Régler les paramètres de l'utilisateur**. Cliquez sur le bouton **Disposition du clavier**

La boîte de dialogue Disposition du clavier s'affiche :



Plusieurs claviers peuvent modifier l'ordre des lettres à votre demande !

2. Faites votre choix dans la liste puis cliquez sur **OK**. Voir ci-dessous la liste des choix.

Disposition DÉFILEMENT du clavier

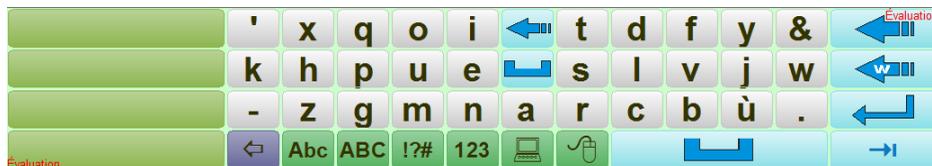
Pour un utilisateur du défilement, sélectionnez la disposition du clavier **DÉFILEMENT**. Les touches sont disposées par groupes de défilement afin de réduire au minimum les étapes de défilement pour l'utilisateur. Les lettres ou touches les plus fréquentes sont dans le premier groupe. Dans chaque groupe de défilement, les éléments les plus fréquemment utilisés figurent en premier.



Disposition du clavier pour les utilisateurs du défilement.

Disposition POINTEUR du clavier

Pour les utilisateurs utilisant la fixation de la souris comme méthode de saisie, par exemple avec une unité de souris guidée avec la tête ou une unité d'oculométrie, sélectionnez **POINTEUR**. Ici les éléments le plus fréquemment utilisés sont regroupés au centre, de sorte que l'utilisateur n'ait pas à déplacer le pointeur très loin. POINTEUR peut également s'avérer très pratique pour les utilisateurs d'écran tactile ayant de bons automatismes.



Disposition pour l'oculométrie.

Dispositions QWERTY et ABC du clavier

Pour un utilisateur qui utilise une souris, une trackball ou une manette de jeu ou pour un utilisateur d'écran tactile ou de souris guidée avec la tête qui trouve les mouvements amples plus faciles à contrôler que les mouvements brefs, sélectionnez **QWERTY** ou **ABC**, selon la disposition à laquelle l'utilisateur est plus habitué.



Le clavier QWERTY standard.



Le clavier ABC.

Dossiers de données

Voir Passer d'un ordinateur à un autre .

Paramètres de la visionneuse d'images

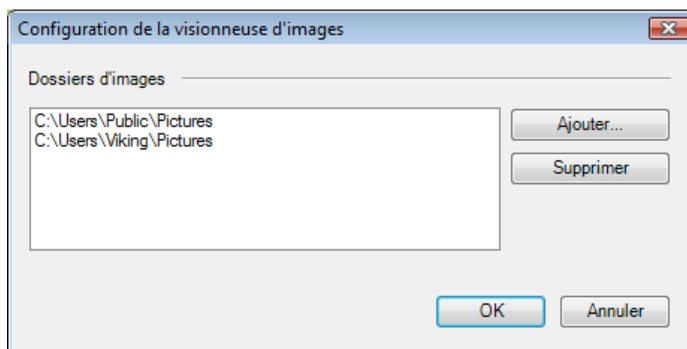
Les paramètres de la visionneuse d'images s'appliquent à l'ensemble de pages d'écrans prédéfinis Visionneuse d'images. Ils s'appliquent également à tout ensemble de pages personnalisé que vous créez en utilisant les types de touches intelligentes et/ou les actions spécifiques à la Visionneuse d'images.

Les paramètres influencent les dossiers qui sont utilisés comme sources d'images pour la visionneuse. Le dossier doit figurer dans la liste ici afin que les images soient affichées. Les images dans les dossiers qui ne figurent pas dans la liste ne seront pas visibles dans la Visionneuse d'images.

Créer des dossiers d'images visibles dans la visionneuse

1. Si le menu n'apparaît pas, appuyez sur Maj + F10.
2. Exécutez la commande de menu **Paramètres > Visionneuse d'images**.

Cette boîte de dialogue apparaît :



La boîte de dialogue Paramètres de la visionneuse d'images est utilisée pour contrôler les dossiers sources des images.

3. Pour ajouter un autre dossier d'images dans la liste, cliquez sur le bouton **Ajouter**.
4. Sélectionnez un dossier contenant des images provenant de la boîte de dialogue standard de Windows puis cliquez sur **OK**.
5. Vous revenez à la boîte de dialogue Paramètres de la visionneuse d'images. Cliquez à nouveau sur **OK** .

Voir également

Visionneuse d'images  dans *Utiliser des ensembles de pages d'écrans prédéfinis*

Paramètres de la webcam

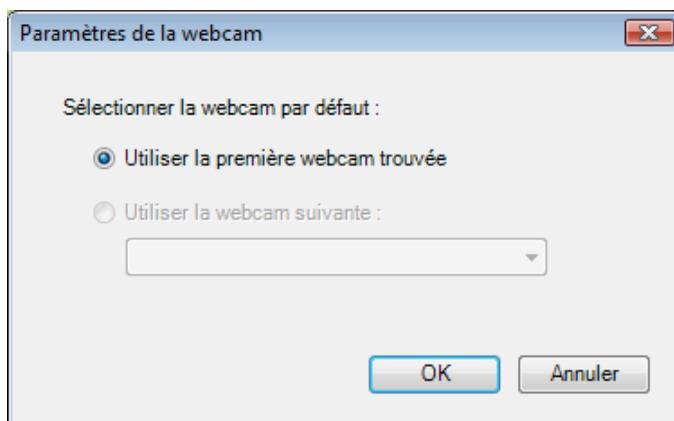
Les paramètres de la webcam sont utilisés par l'ensemble de pages de webcam d'écrans prédéfinis.

Utilisez cette boîte de dialogue pour connecter votre/vos webcam(s) à Tobii Communicator.

Connecter une webcam

1. Si le menu n'apparaît pas, appuyez sur Maj + F10.
2. Exécutez la commande de menu **Paramètres > Webcam**.

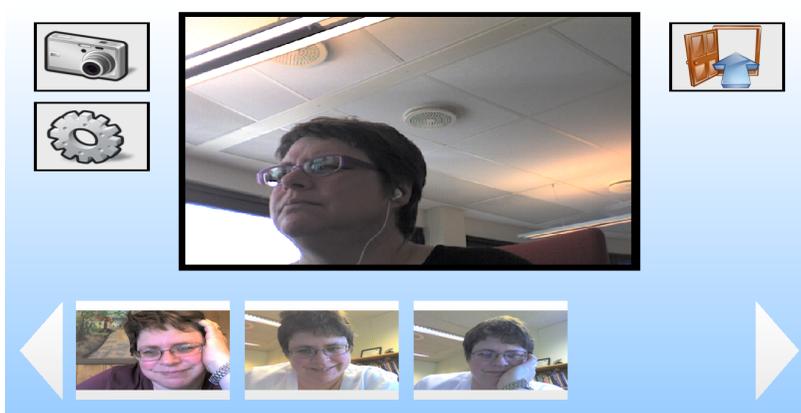
Cette boîte de dialogue apparaît :



Connecter une webcam à Communicator

3. Sélectionnez la caméra à utiliser puis cliquez sur **OK**.

Lorsque vous exécutez l'ensemble de pages de Webcam d'écrans prédéfinis, vous pourrez voir si la caméra est bien connectée :



La grande image est ce que la webcam capture en ce moment.

Voir également

Propriétés de la webcam sous Webcam [\[227\]](#) dans *Utiliser des ensembles de pages d'écrans prédéfinis.*

Paramètres de l'édition Premium

L'édition **Premium** comprend :

Paramètres infrarouge ^[352]

Paramètres de messagerie électronique ^[365]

Paramètres du lecteur de musique ^[370]

Paramètres de téléphone portable ^[371]

Paramètres de conversation ^[374]

Paramètres du calendrier ^[376]

Paramètres des télécommandes infrarouges

Tobii Communicator 4, édition **Premium**, prend en charge le contrôle infrarouge (IR) de l'environnement. Les commandes GEWA et Tira2 sont prises en charge. Pour en savoir plus, consultez le site Internet www.viking-software.com. Sachez que le MyTobii P-10 possède un périphérique Gewa intégré qui est pris en charge par Tobii Communicator 4.

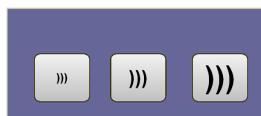
Les contrôles de l'environnement peuvent être utilisés pour faire fonctionner des appareils électroniques tels que des postes de télévision et des lecteurs DVD, pour tirer des rideaux, pour tourner des pages, pour ouvrir des portes, etc. Toutefois, la plupart des utilisateurs ne peuvent pas transporter plusieurs télécommandes à la fois, ainsi nous utilisons des périphériques de commande IR principaux comme GEWA ou Tira2 à la place de télécommandes multiples.

Cependant, les périphériques de commande principaux ne peuvent pas présenter un bouton distinct pour chaque fonctionnalité qu'elles contrôlent. Elles réutilisent sans cesse les mêmes boutons. Si un utilisateur peut se rappeler comment régler son périphérique de commande IR principal en « mode TV », puis s'il peut se rappeler des actions que les boutons exécutent en mode TV, tout va bien. Un ensemble de pages Communicator sera plus simple d'utilisation pour la plupart des utilisateurs.

Le périphérique GEWA est un périphérique de commande IR principal typique. Savez-vous ce qui se passera si vous appuyez sur 2 maintenant ?



Un ensemble de pages Communicator peut proposer des pages et des boutons dédiés différents pour chaque fonction.



Quatre étapes pour simplifier les télécommandes

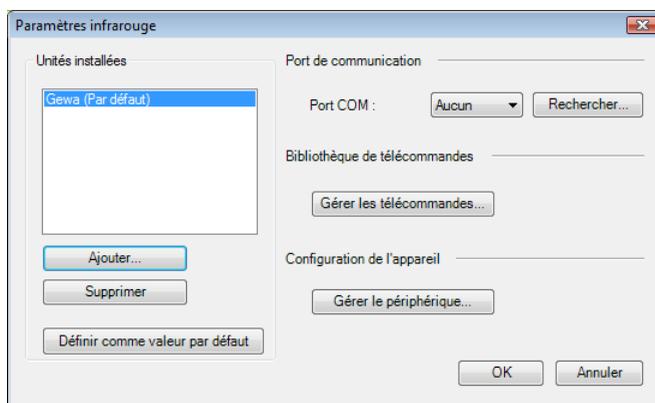
1. **Paramètres infrarouge** vous aide à connecter un périphérique GEWA ou Tira2 au PC.
2. **Paramètres infrarouge, Gérer les télécommandes** vous permet d'utiliser le périphérique de commande IR principal connecté pour « écouter » d'autres télécommandes et enregistrer les signaux IR dont vous aurez besoin. (**Paramètres infrarouge, Gérer le périphérique** ³⁶³) vous permet aussi de programmer votre périphérique GEWA.)
3. Dans **le mode Édition**, vous créez des ensembles de pages avec les boutons spécifiques dont votre utilisateur aura besoin.
4. Enfin, utilisez l'onglet Fonctionnalités **infrarouges** dans la boîte de dialogue **Modifier les actions des boutons** pour « associer un signal IR » à un bouton de Communicator.

Lorsque l'utilisateur exécute l'ensemble de pages avec les fonctionnalités de la télécommande, l'utilisateur appuie sur un bouton de l'écran du PC. Communicator envoie des informations au périphérique de commande principal connecté au PC, et le périphérique de commande principal émet le signal correct destiné à un des périphériques contrôlés par infrarouge de l'utilisateur.

Étape 1 : Connecter le périphérique de commande IR principal

1. Lisez la documentation fournie avec le périphérique de commande pour le connecter au PC. Puis ouvrez la boîte de dialogue **Paramètres infrarouge** selon l'une des deux manières suivantes :
 - Exécutez la commande de menu **Paramètres > Paramètres infrarouge**
 - Ou, exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter l'ensemble de pages spécial > Assistant d'installation**. Dans la ligne supérieure de boutons, cliquez sur **4 : Régler les paramètres de l'utilisateur**. Cliquez sur le bouton **Configurer infrarouge**

La boîte de dialogue Paramètres infrarouge apparaît :



Utilisation avec un périphérique de commande GEWA ou Tira2.

2. Dans **Unités installées**, cliquez sur **Ajouter** puis sélectionnez le type d'unité que vous avez installée.
3. Cliquez sur **OK**.

4. Dans **port de communication** sélectionnez le port de connexion dans la liste déroulante ou cliquez sur **Rechercher** pour que Communicator recherche le port pour vous.

Tester la connexion de GEWA

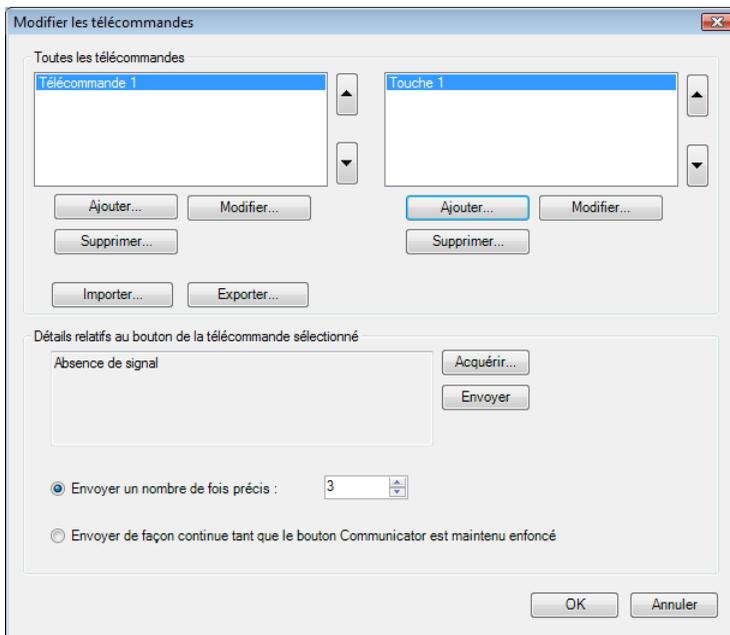
Si vous avez connecté un périphérique GEWA, cliquez sur **Gérer le périphérique**.

Votre périphérique GEWA est bien connecté si la partie supérieure de cette boîte de dialogue n'affiche aucun message d'erreur en rouge. Passez au titre Étape 2.

Tester la connexion du périphérique Tira 2

1. Cliquez sur **Gérer les télécommandes** dans la boîte de dialogue représentée ci-dessus.

Cette boîte de dialogue apparaît :



Vous devez essayer d'apprendre quelque chose au périphérique Tira2 afin de voir s'il est bien connecté.

2. Dans la liste de gauche, cliquez sur **Ajouter** puis sur **OK** pour ajouter un nom de télécommande fictif.
3. Dans la liste de droite, cliquez sur **Ajouter** puis sur **OK** pour ajouter un nom de bouton fictif.

Le bouton Apprendre est activé.

4. Cliquez sur **Apprendre**.

Vous venez de tester la connexion entre Communicator et le périphérique Tira2.

- Si vous *n'avez pas* reçu de message d'erreur, alors le périphérique Tira2 est bien connecté.

- Si vous *avez* reçu un message d'erreur, lisez la documentation du périphérique Tira2 pour savoir comment le connecter au PC.

Étape 2 : Collecter des signaux avec Gérer les télécommandes

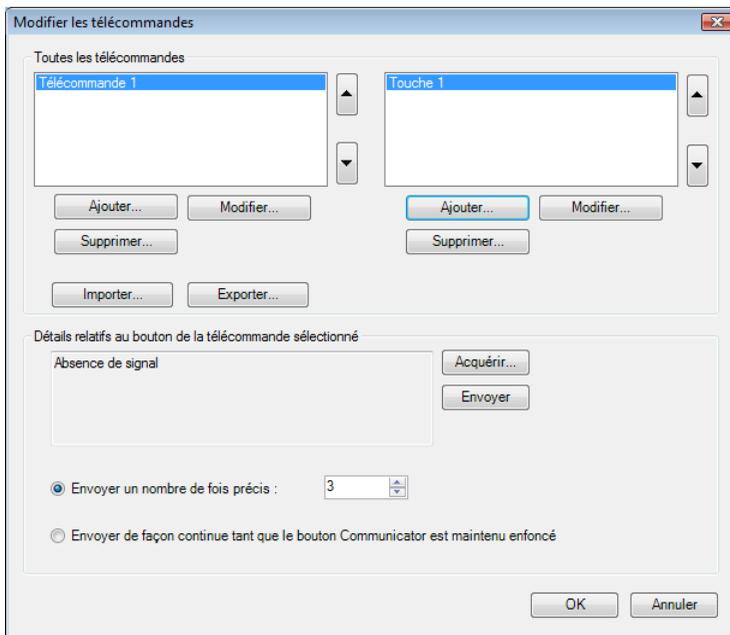
Si vous disposez d'un périphérique de commande IR Tira2, vous **devez** effectuer cette étape. Le périphérique Tira2 ne se rappelle pas des signaux, vous devez donc les collecter, les enregistrer dans Communicator puis les envoyer à partir de Communicator *par l'intermédiaire* du périphérique Tira2.

Vous **pouvez** utiliser un périphérique de commande IR GEWA de la même manière, si vous voulez que l'ensemble de pages Communicator s'exécute quel que soit le périphérique de commande IR connecté ou la manière dont il est programmé. Néanmoins, un périphérique de commande GEWA possède une mémoire énorme à plusieurs niveaux dans laquelle enregistrer les signaux. Si vous disposez d'un périphérique GEWA, vous pouvez ignorer cette étape. Lisez plutôt la section **Gérer le périphérique** pour savoir ce qui est programmé dans le périphérique GEWA ou pour programmer ce dernier.

Tout d'abord, vous avez besoin d'emplacements nommés pour enregistrer les signaux :

1. Dans la **boîte de dialogue Paramètres infrarouge** représentée ci-dessus, cliquez sur **Gérer les télécommandes**.

Cette boîte de dialogue apparaît :



Boîte de dialogue pour collecter les signaux IR.

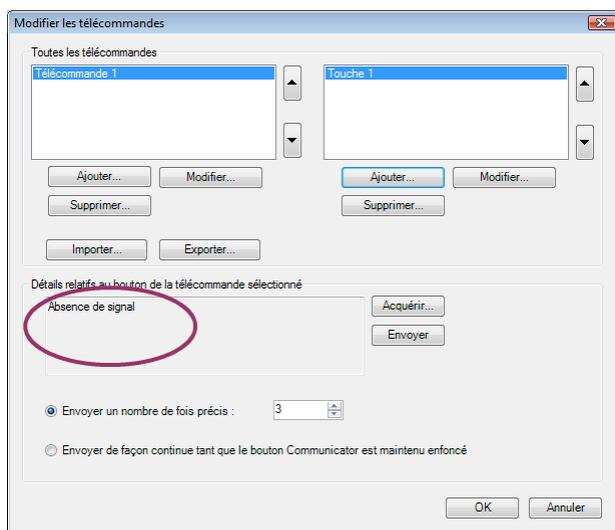
2. Si vous avez un fichier XML avec des définitions de signaux pour une télécommande telle qu'une télécommande de poste de télévision, cliquez sur **Importer** maintenant.
3. Dans la liste de gauche, ajoutez un nom pour chaque télécommande (comme une télécommande de TV) que vous voulez remplacer à l'aide de votre combinaison Communicator + périphérique de commande IR principal.
4. Sélectionnez un nom de télécommande dans la liste de gauche. Dans la liste de droite, ajoutez un nom pour chaque bouton de la télécommande que l'utilisateur voudra peut être sélectionner.

Dès que tous les « emplacements » sont définis, vous pouvez commencer l'enregistrement des signaux :

1. Sélectionnez un nom de télécommande dans la liste de gauche. Dans la liste de droite, sélectionnez un bouton pour cette télécommande.

2. Maintenant, prenez la télécommande physique et pointez-la en direction du périphérique de commande IR principal connecté à votre PC.
3. Dans la boîte de dialogue, cliquez sur Apprendre.
4. Sur la télécommande physique, appuyez sur le bouton dont vous avez sélectionné le nom.

Si le périphérique Tira2 ou GEWA peut capturer le signal, ce dernier sera décrit dans la zone de détails :



Tester le signal

1. Cliquez sur Envoyer pour tester ce qui se passe lorsque vous renvoyez le signal. Vous devez voir la même réponse que celle que vous auriez reçue si vous aviez appuyé sur le bouton associé de la télécommande physique. Dans le cas contraire, essayez « d'apprendre » à nouveau le signal.
2. Répétez les étapes 1 à 4 ci-dessus pour le bouton suivant.
3. Lorsque vous avez fini « d'apprendre » tous les signaux pour une télécommande, cliquez sur **Exporter** et enregistrez un fichier contenant les informations. Si vous conservez le fichier, vous n'aurez jamais à répéter la tâche pour cette télécommande.

4. Répéter pour chaque télécommande.
5. Cliquez sur **OK** lorsque vous avez terminé.

Étape 3 : Créer votre ensemble de pages

Ensuite, créez les pages et les boutons qui remplaceront les télécommandes physiques pour l'utilisateur.

Voir Créer vos propres ensembles de pages [\[71\]](#).

Étape 4 : Boutons d'action qui émulent les boutons de la télécommande

Dans le mode Édition, si vous exécutez la commande de menu **Touche > Actions des touches** et que vous regardez l'onglet de fonctionnalités **infrarouges**, vous verrez que deux actions envoient des signaux IR :

Envoyer un signal infrarouge. Vous pouvez ajouter cette action à n'importe quel bouton normal. Voir ci-dessous.

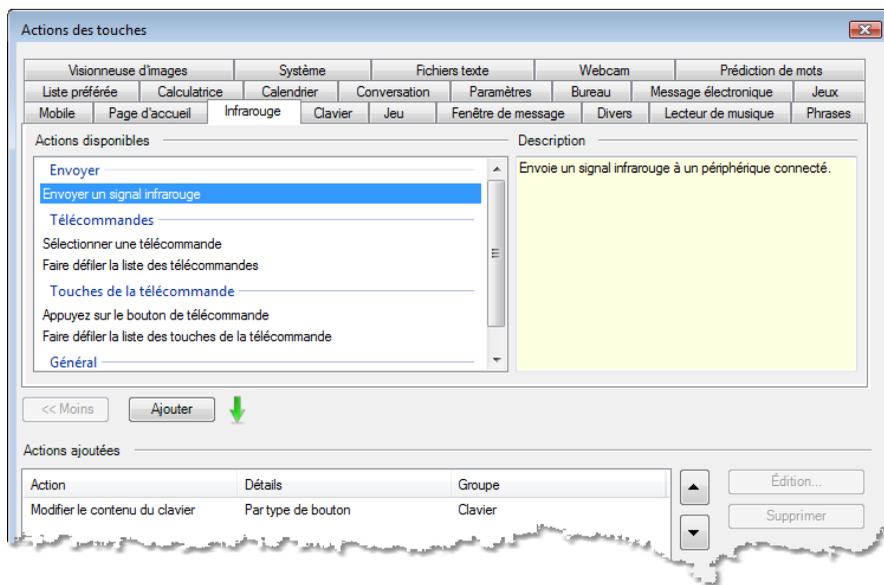
Appuyez sur le bouton de télécommande. Vous ne pouvez ajouter cette action qu'à un **bouton intelligent** de type Élément de bouton de télécommande. Voir Créer vos propres boutons intelligents [\[162\]](#). Cela ne fonctionne qu'avec un périphérique GEWA programmé connecté au PC.

Ajouter l'action Envoyer un signal infrarouge

Vous devez être dans le mode Édition. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur Maj+F5.

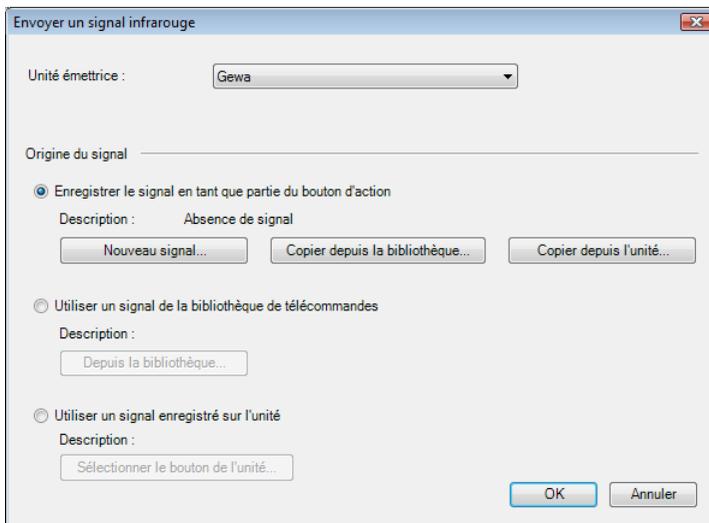
1. Ouvrez un ensemble de pages avec les boutons qui doivent agir comme boutons de télécommande.
2. Cliquez sur un bouton pour le sélectionner.
3. Exécutez la commande de menu **Touche > Actions des touches**.

La boîte de dialogue Actions des touches apparaît.



4. Sélectionnez l'onglet Fonctionnalités **infrarouges** .
5. Sélectionnez l'action **Envoyer un signal infrarouge**.
6. Cliquez sur **Ajouter**.

Cette boîte de dialogue apparaît :



Ceci est l'option recommandée. Si vous avez un périphérique GEWA, laissez libres les deux niveaux du milieu si vous utilisez cette option.

7. Dans la partie supérieure, sélectionnez votre unité émettrice (GEWA ou Tira2). Votre choix déterminera si vous verrez deux ou trois options.
8. Maintenant, choisissez l'origine du signal que vous enverrez :

Depuis l'appelant d'action Cela signifie que le bouton de Communicator enregistrera le signal IR. Nous recommandons cette option dans la plupart des cas. Une fois les signaux enregistrés dans les boutons, vous pouvez copier l'ensemble de pages dans un autre PC. Il fonctionnera toujours de la même façon tant qu'un périphérique GEWA ou Tira2 est connecté. (Il n'est pas nécessaire qu'il s'agisse du même type de périphérique de commande !)

Depuis la bibliothèque de télécommandes Cette option recherche un signal dans la bibliothèque que vous avez créée à l'étape 2. Tant que la bibliothèque n'est pas modifiée ou que l'ensemble de pages n'est pas déplacé, l'option continuera de fonctionner. Si vous déplacez l'ensemble de pages dans un autre PC, n'oubliez pas d'exporter la bibliothèque dans un fichier XML, copiez-la dans le nouveau PC puis importez la bibliothèque dans Communicator à l'aide de la boîte de dialogue Gérer les télécommandes.

Touche poussoir de l'unité Ce choix n'est disponible qu'avec un périphérique GEWA connecté.

9. Une fois que vous avez choisi l'origine du signal, cliquez sur le bouton associé pour déterminer quel signal utiliser. Cliquez sur **OK** dans la sous-boîte de dialogue.
10. Cliquez sur **OK** dans la boîte de dialogue **Envoyer un signal infrarouge** .
11. Cliquez sur **OK** dans la boîte de dialogue **Actions des touches** .

Gérer GEWA avec Gérer le périphérique

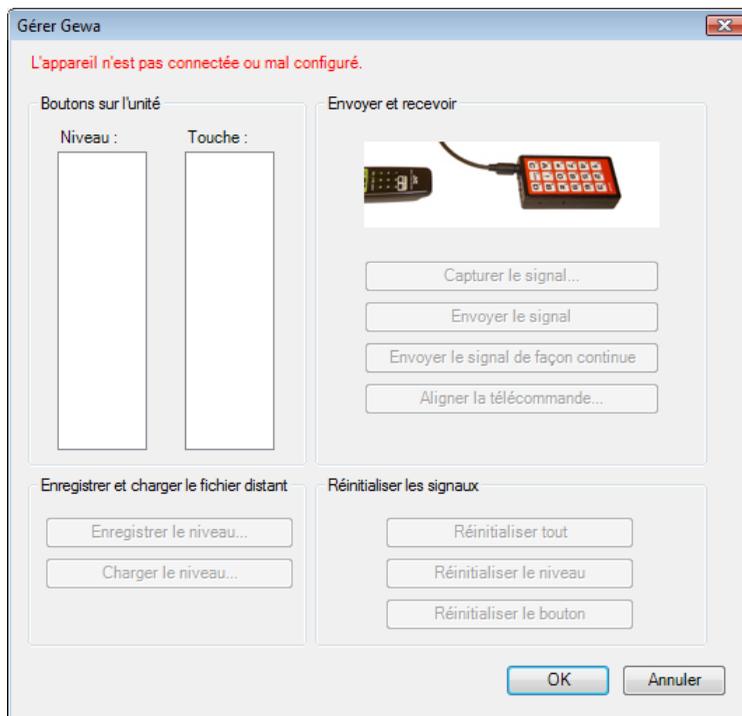
Un périphérique de commande IR GEWA possède une mémoire à plusieurs niveaux. Vous pouvez utiliser Tobii Communicator édition **Premium** ou le logiciel fourni avec l'unité GEWA pour voir ce que la mémoire contient et pour gérer les niveaux et le contenu de chaque niveau.

Veillez noter: Nous vous suggérons de laisser les deux niveaux les plus bas dans la liste ou dont le nombre est le plus élevé de l'unité GEWA **libres de tout programme**. Cela vous permet d'utiliser l'unité GEWA de manière flexible comme un « expéditeur » pour les signaux enregistrés dans une bibliothèque de télécommandes ou enregistrés dans un bouton de Communicator. Voir Paramètres infrarouge ^[305].

Comment gérer une unité GEWA ?

1. Une unité GEWA doit être correctement connectée au PC. Voir Paramètres des télécommandes infrarouges ^[352], Étape 1.
2. Exécutez la commande de menu **Paramètres > Paramètres infrarouge**.
3. Dans la boîte de dialogue Paramètres infrarouge, cliquez sur **Gérer le périphérique**

Cette boîte de dialogue apparaît :



Gérer le périphérique de commande IR principal GEWA.

Boutons sur l'unité : Dans cette section, une liste de niveaux apparaît en haut à gauche. Sélectionnez un niveau dans la liste de gauche pour voir quels boutons sont définis. De plus, le niveau et le bouton que vous sélectionnez ici sont ceux qui doivent être programmés, réinitialisés ou enregistrés avec l'une des autres sections de cette boîte de dialogue.

Envoyer et recevoir : Le bouton **Capturer le signal** vous permet « d'entraîner » l'unité GEWA en lui envoyant des signaux provenant d'une autre télécommande physique comme une télécommande de TV. Remarquez que le signal sera enregistré dans n'importe quel bouton sélectionné à gauche. Une fois que vous avez capturé le signal, vous pouvez le tester en cliquant sur Envoyer le signal ou Envoyer le signal de façon continue.

Réinitialiser les signaux : À utiliser avec précaution. Cette section vous permet d'effacer les signaux enregistrés dans l'ensemble de l'unité GEWA, dans le niveau sélectionné ou dans un bouton sélectionné.

Enregistrer et charger le fichier distant : Grâce à ces boutons, vous pouvez enregistrer un niveau programmé de l'unité GEWA sous forme de fichier XML sur votre PC. Vous pouvez également charger un niveau enregistré dans l'unité GEWA.

4. Lorsque vous avez terminé la gestion de votre unité GEWA, cliquez sur **OK** . Cliquer sur Annuler fait seulement disparaître la boîte de dialogue. Cela n'annule pas les changements que vous avez apportés à la programmation de l'unité GEWA lorsque vous utilisez la boîte de dialogue.

Paramètres de messagerie électronique

Tobii Communicator 4, édition **Premium** , contient un client de messagerie électronique complet.

- Si votre utilisateur envoie/reçoit des messages électroniques POP3 / SMTP à l'aide d'un ensemble de pages Communicator, vous devez configurer le client de messagerie électronique.
- Si votre utilisateur utilise un service de messagerie web commun tel que Gmail, le service doit permettre l'accès aux serveurs POP3 et SMTP afin de fonctionner avec la fonction de messagerie électronique de Communicator.
- Si ce n'est pas déjà fait, sélectionnez un ensemble de pages de messagerie électronique pour l'utilisateur, voir Sélectionner les ensembles de pages à sélectionner [\[50\]](#).

Saisir les paramètres de messagerie électronique

1. Si vous avez créé plus d'un utilisateur de Communicator, assurez-vous que l'utilisateur pour lequel vous voulez configurer la messagerie électronique est l'utilisateur actuel. Voir Profils d'utilisateurs [\[380\]](#).
2. Exécutez la commande de menu **Paramètres > Messagerie électronique** .
3. Vérifiez les paramètres dans chaque onglet comme cela est décrit ci-dessous.
4. Cliquez sur **OK** pour enregistrer vos paramètres.

L'onglet Compte

Les informations que vous devez saisir dans le premier onglet, Compte, sont généralement fournies par le fournisseur d'accès à Internet de l'utilisateur.



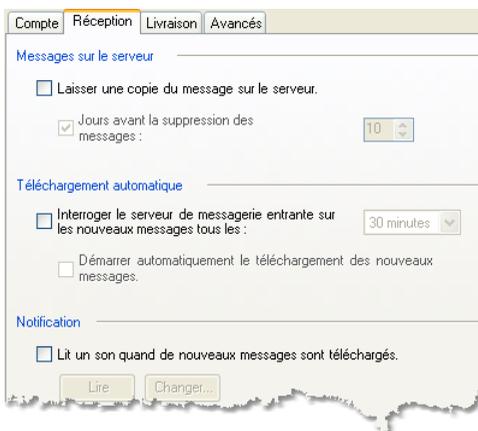
The screenshot shows a web-based configuration interface with four tabs: 'Compte', 'Réception', 'Livraison', and 'Avancés'. The 'Compte' tab is active. It is divided into three sections:

- Informations sur l'utilisateur**:
 - Nom :
 - Adresse électronique :
- Informations sur le serveur**:
 - Serveur de messagerie entrante (POP3) :
 - Serveur de messagerie sortante (SMTP) :
- Informations de connexion**:
 - Nom d'utilisateur (POP3) :
 - Mot de passe (POP3) :

Les informations requises ici proviennent du fournisseur d'accès à Internet de l'utilisateur.

L'onglet Réception

Cet onglet vous permet de déterminer ce qui doit se produire lorsque l'utilisateur reçoit un message électronique.



Pensez à la manière dont votre utilisateur peut gérer les interruptions.

Cocher **Laisser une copie du message sur le serveur** entraînera au final la saturation de l'espace de stockage alloué au compte de l'utilisateur, par conséquent, les copies ne doivent pas être conservées trop longtemps. Cependant, laisser une copie d'un message électronique important dans le serveur pendant quelques jours permet de le récupérer si l'utilisateur le supprime ou le perd accidentellement.

Si vous laissez **Interroger le serveur de messagerie entrante décoché**, votre utilisateur devra activement appuyer sur un bouton pour consulter et télécharger de nouveaux messages électroniques. Si l'utilisateur oublie d'appuyer sur le bouton, les messages électroniques n'arriveront pas.

Toutefois, l'action rendue automatique lorsque vous **cochez Interroger le serveur de messagerie entrante** nécessite une connexion à Internet ouverte. Si cet ordinateur dispose d'une connexion qui est toujours ouverte (large bande) alors la période d'interrogation peut être fréquente – faible nombre de minutes. Sinon, chaque accès peut bloquer l'utilisateur si l'ordinateur utilise un modem pour se connecter à Internet. Pensez à définir un nombre élevé de minutes ou un nombre d'heures pour l'interrogation automatique.

Lire un son quand de nouveaux messages sont téléchargés. Sélectionnez cette option si l'ordinateur dispose d'une connexion à Internet qui est toujours ouverte et si vous avez coché Interroger.

L'onglet Livraison

Livraison décrit la gestion des messages électroniques sortants : les messages que l'utilisateur envoie.

Compte Réception **Livraison** Avancés

Autorisation

Le serveur de messagerie sortante [SMTP] requiert une autorisation

Utiliser les mêmes paramètres que le serveur de messagerie entrante

Se connecter à l'aide de :

Nom d'utilisateur :

Mot de passe :

Notification

Envoyer une notification quand le message est bien envoyé

Envoyer une notification quand le message n'est pas envoyé

Contacts

Ajouter de nouveaux destinataires à Mes contacts quand l'utilisateur répond à un message.

Onglet Livraison pour les paramètres de messagerie électronique.

Les informations d'autorisation doivent être fournies par le fournisseur d'accès à Internet de l'utilisateur.

Notification : Tenez compte du fait que votre utilisateur considère chaque notification comme une confirmation opportune ou comme une interruption déplaisante.

Contacts : Vous devriez probablement cocher cette option pour éviter à votre utilisateur de saisir les adresses. En général, il est beaucoup plus facile de supprimer plusieurs adresses inutiles que de saisir une seule adresse souhaitée.

L'onglet Avancé

Compte Réception Livraison **Avancés**

Autorisation

Serveur de messagerie entrante (POP3):

Ce serveur requiert une connexion chiffrée (SSL)

Serveur de messagerie sortante (SMTP):

Ce serveur requiert une connexion chiffrée (SSL)

Connexion

Consigner les communications avec les serveurs de messagerie

Pièces jointes

Autoriser l'ouverture des pièces jointes

Afficher à chaque fois la boîte de dialogue de mise en garde

Dossiers

Tester l'intégrité des dossiers et réparer les erreurs éventuelles.

Autres paramètres de messagerie électronique.

Autorisation : Une fois de plus, ces informations doivent être fournies par le fournisseur d'accès à Internet de l'utilisateur.

Consigner les communications : Laissez cette option décochée à moins que vous sachiez comment accéder aux journaux et comment les interpréter. Ces aspects ne sont pas abordés dans la documentation.

Pièces jointes : Votre utilisateur peut-il évaluer la sûreté des pièces jointes, ou bien, l'ordinateur est-il équipé de logiciels anti-spam, anti-virus et (si nécessaire) d'un logiciel de protection des enfants ? Si c'est le cas, cochez Autoriser l'ouverture des pièces jointes.

Dossiers : Utilisez le bouton Dossiers pour vider les dossiers de messagerie électronique saturés ou pour essayer de récupérer les dossiers de messagerie électronique qui ne fonctionnent pas.

Voir également

Propriétés de la messagerie électronique à la fin du sujet Messagerie électronique ^[245] dans *Utiliser des ensembles de pages d'écrans prédéfinis*.

Paramètres du lecteur de musique

Si votre utilisateur utilise un des ensembles de pages du lecteur de musique de l'édition **Premium**, utilisez les paramètres du lecteur de musique pour définir quels dossiers du PC contiennent l'audiothèque.

Les Paramètres du lecteur de musique peuvent s'ouvrir de deux manières :

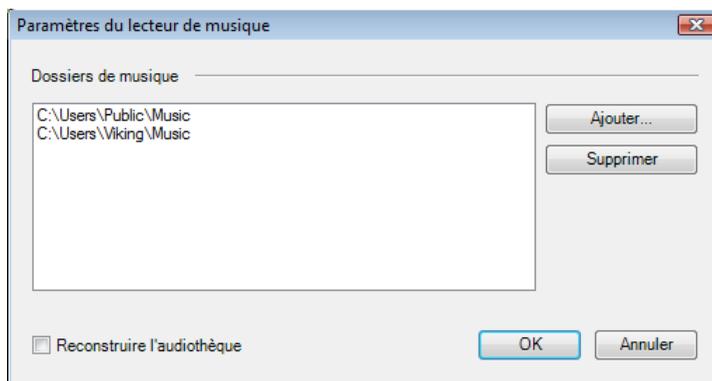
- Exécutez la commande de menu **Paramètres > Lecteur de musique**.
- Exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter l'ensemble de pages spécial > Assistant d'installation**. Dans la ligne supérieure de boutons, cliquez sur **4 : Régler les paramètres de l'utilisateur**. Cliquez sur le bouton **Configurer le lecteur de musique**

Configurer l'audiothèque

Dans Paramètres du lecteur de musique, cliquez sur **Ajouter** pour sélectionner un dossier contenant les fichiers musicaux.

Sélectionnez un chemin d'accès et un dossier dans la liste puis cliquez sur **Supprimer** pour indiquer qu'un dossier ne doit pas être utilisé pour créer l'audiothèque.

Remarque ! Vous *n'avez pas* besoin de reconstruire l'audiothèque lorsque vous ajoutez ou que vous supprimez un dossier. TobiiCommunicator recherche automatiquement de nouvelles musiques ou de nouveaux dossiers dans Dossiers de musique sélectionnés.



Ajoutez autant de dossiers de musique que vous le souhaitez dans l'audiothèque.

Cochez **Reconstruire l'audiothèque** si vous avez modifié les balises (informations sur l'album, l'artiste et les chansons, par exemple) de votre audiothèque à l'aide d'un programme de modification externe. Reconstruire mettra à jour toutes les balises et pas seulement la musique.

Paramètres de téléphone portable

Tobii Communicator 4, édition **Premium** prend en charge :

- La messagerie textuelle (SMS) sur un téléphone portable.
- Les appels téléphoniques passés avec un micro-casque connecté à une carte PCMCIA de téléphone portable insérée dans le PC. (N'oubliez pas de remplir le formulaire Téléphonie dans la boîte de dialogue Paramètres, voir ci-dessous.)

Quels téléphones ?

Consultez la liste mise à jour des téléphones et des cartes PCMCIA pris en charge sur le site <http://www.viking-software.com/mobiles>.

Sélectionner un ensemble de pages

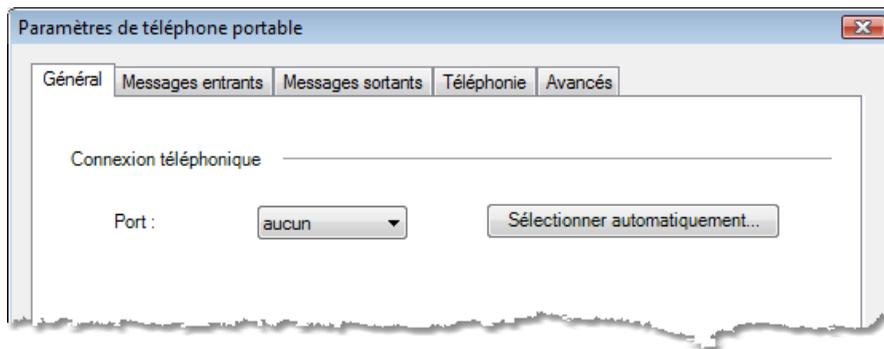
Si vous ne l'avez pas déjà fait, veuillez sélectionner ou créer un ensemble de pages pour l'utilisateur qui utilise les fonctionnalités de messagerie textuelle ou d'appel téléphonique.

Saisir les paramètres de téléphone portable

1. Pour quel utilisateur souhaitez-vous définir les paramètres ? Si vous avez créé plus d'un utilisateur de Communicator, assurez-vous que l'utilisateur connecté est le bon. Si nécessaire, voir **Changer d'utilisateur** ³⁸² dans Profils d'utilisateurs.
2. Exécutez la commande de menu **Paramètres > Téléphone portable**.

Vous pouvez également accéder aux paramètres de téléphone portable de cette manière : Exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter les ensembles de pages spéciaux > Assistant d'installation**. Dans la rangée supérieure des boutons de l'assistant d'installation, cliquez sur le bouton **4: Régler les paramètres de l'utilisateur**. Cliquez sur le bouton **Configurer le téléphone portable**

3. Vérifiez et réglez les paramètres dans chaque onglet comme cela est décrit ci-dessous.



L'onglet Général est toujours utilisé.

4. Cliquez sur **OK** pour enregistrer vos paramètres.

L'onglet Général : Connecter votre téléphone

Utilisez cet onglet pour déterminer si Communicator peut « voir » le téléphone portable connecté.

Sélectionner automatiquement :

Suivez les instructions de votre téléphone portable pour le connecter au PC.

Ensuite, démarrez Communicator et appuyez sur ce bouton pour que Communicator trouve le téléphone ou la carte de téléphone.

La connexion peut être une connexion en Bluetooth ou USB, une carte PC, etc, à condition que la connexion soit représentée dans le PC en tant que port COM physique ou virtuel. Si Communicator ne « voit » pas le téléphone même si le PC le voit, consultez la documentation du téléphone pour savoir comment définir un port COM virtuel.

Messages entrants et sortants

Remplissez ces deux formulaires si votre utilisateur utilise la messagerie textuelle (SMS) avec le téléphone ou la carte de téléphone.

Pensez aux aptitudes de votre utilisateur lorsque vous répondez aux questions sur la manière dont les messages doivent être supprimés ou sur l'envoi ou non de notifications à l'utilisateur. Votre utilisateur pourra-t-il supprimer les messages ? Es-ce que la notification de messages sortants gênera plus qu'elle n'aidera votre utilisateur ?

Si votre téléphone portable est une carte PC, il est préférable que le programme garde la mémoire du téléphone vide.

Téléphonie (appels de téléphone portable)

Vous devez remplir ce formulaire si votre utilisateur dispose d'une carte de téléphone sans fil connectée à un micro-casque installée sur le PC.

1. Cochez la case : Activer la fonction de téléphonie.



Communicator désactive les appels en attente lorsque la carte de téléphone est utilisée pour passer des appels vocaux.

2. Remplissez le reste du formulaire pour adapter les paramètres à votre utilisateur.
3. Cliquez sur OK.

Avancé

L'onglet Avancé vous permet de consigner les actions de téléphone, si nécessaire, pour décrire les problèmes techniques ou les mauvaises utilisations du téléphone.

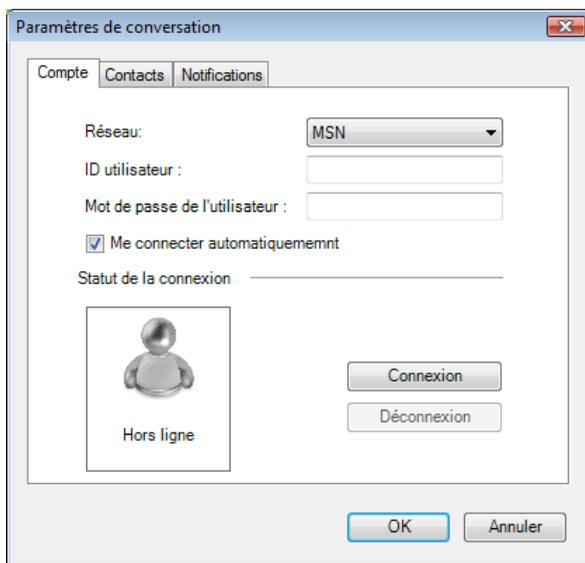
Paramètres de conversation

Tobii Communicator 4, édition **Premium** prend en charge la Conversation.

Voir également Conversation (messagerie instantanée) ^[252] pour connaître toutes les conditions préalables et savoir comment utiliser la Conversation.

Pour que les ensembles de pages de conversation s'exécutent, les informations concernant le compte de conversation préexistant de l'utilisateur **doivent** être saisies dans la boîte de dialogue Paramètres de conversation, dans l'onglet Compte.

Pour trouver cette boîte de dialogue dans Tobii Communicator, exécutez la commande de menu **Paramètres > Conversation**.



Sélectionnez un réseau de conversation (MSN, ICQ ou AIM/AOL) puis saisissez les paramètres de connexion de l'utilisateur pour ce réseau.

Si l'utilisateur ne dispose pas déjà d'un compte, allez sur les sites www.aim.com, www.msn.com ou www.icq.com pour en créer un. Sachez que les paramètres de protection de la confidentialité que vous définissez sur le site Internet commercial où vous créez le compte détermineront qui pourra contacter votre utilisateur.

Si l'utilisateur ne souhaite pas se connecter automatiquement, sachez que cette boîte de dialogue peut être utilisée pour se connecter et se déconnecter facilement du réseau de conversation sans être dans un ensemble de pages de conversation.

Contacts

L'onglet Contacts donne la liste des contacts pour la conversation uniquement, pas pour la messagerie électronique ni pour le téléphone. Vous devez connaître le pseudo d'un contact de conversation pour ajouter la personne.

Notifications

L'onglet Notifications vous permet de contrôler le blocage de l'utilisateur par la Conversation.

Paramètres du calendrier

Tobii Communicator 4, édition **Premium** comprend une fonction de Calendrier.

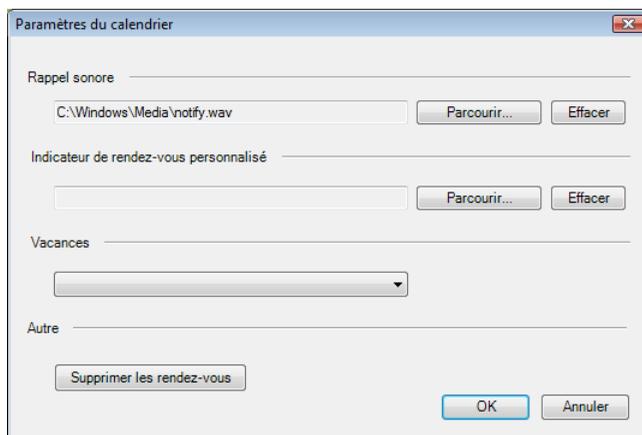
Pour savoir comment trouver et utiliser les ensembles de pages du calendrier, voir Calendrier^[256] dans Utiliser des ensembles de pages d'écrans prédéfinis.

La boîte de dialogue Paramètres du calendrier contrôle le rappel sonore de rendez-vous, le symbole utilisé pour indiquer un rendez-vous et quelles vacances sont marquées sur le calendrier.

Comment modifier les paramètres du calendrier ?

1. Pour quel utilisateur souhaitez-vous définir les paramètres ? Si vous avez créé plus d'un utilisateur de Communicator, assurez-vous que l'utilisateur connecté est le bon. Si nécessaire, voir Changer d'utilisateur^[382] dans Profils d'utilisateurs.
2. Exécutez la commande de menu **Paramètres > Calendrier**.

Cette boîte de dialogue apparaît :



La boîte de dialogue Paramètres du calendrier détermine quelles vacances vous voyez.

3. Sélectionnez un fichier de son que Tobii Communicator lit lorsque arrive l'heure d'un rendez-vous.

4. Si vous le souhaitez, sélectionnez votre propre élément graphique pour indiquer qu'un rendez-vous est prévu à une certaine date. Si vous laissez ce champ vierge, Communicator utilisera un astérisque (*) pour indiquer qu'un rendez-vous est prévu à un jour donné.
5. Si vous souhaitez que les vacances soient marquées en rouge sur le calendrier, sélectionnez l'ensemble de vacances à appliquer.
6. Si vous voulez supprimer tous les rendez-vous, cliquez sur Supprimer les rendez-vous.
7. Cliquez sur **OK**.

Voir également

Propriétés du calendrier  contrôlent la surbrillance dans le calendrier.

Chapitre



X

Gérer des utilisateurs multiples ou PC

Profils d'utilisateurs

Une installation Tobii Communicator unique est souvent utilisée par un ou plusieurs thérapeutes et un ou plusieurs utilisateurs. Ou, il se peut que votre installation doive émuler une installation d'utilisateur de sorte que vous puissiez tester l'exécution d'un ensemble de pages pour cet utilisateur.

Tobii Communicator vous permet de définir autant d'utilisateurs que vous le souhaitez pour la même installation (un PC équipé de Communicator.)

Chaque utilisateur peut avoir ses propres paramètres : Par exemple, le thérapeute peut utiliser la saisie par souris, alors qu'un utilisateur sur le même PC utilise le défilement et un commutateur.

Chaque utilisateur peut accéder à ses propres ensembles de pages, à son propre compte de messagerie électronique, etc.

S'il n'y a qu'un utilisateur, le nom d'utilisateur est *Invité*

Si vous n'avez pas besoin de séparer les utilisateurs dans Tobii Communicator, vous pouvez continuer à utiliser le système avec un seul profil d'utilisateur.

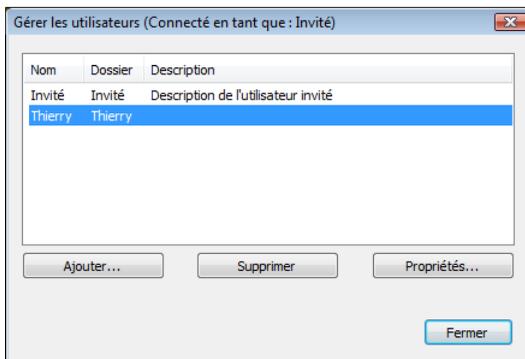
Ce profil d'utilisateur est créé automatiquement lorsque vous installez Communicator. Ce profil est appelé **Invité**.

À moins de créer d'autres utilisateurs, Tobii Communicator suggérera que vous enregistriez les éléments créés par l'utilisateur comme les ensembles de pages et Mes sons enregistrés, dans Mes documents/Tobii Communicator 4/Invité.

Comment créer un nouvel utilisateur ?

1. Si la barre de menu n'apparaît pas, appuyez sur **F10**.
2. Pour créer un autre utilisateur, exécutez la commande de menu **Paramètres > Utilisateurs > Gérer les utilisateurs**.

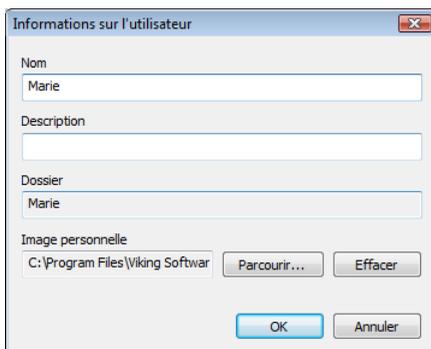
Cette boîte de dialogue apparaît :



L'utilisateur Invité est toujours présent.

3. Cliquez sur **Ajouter**.

Cette boîte de dialogue apparaît :



Décrivez chaque utilisateur.

4. Saisissez un nom d'utilisateur et une description.
5. Si vous avez une photo de l'utilisateur ou un symbole que vous aimeriez utiliser pour représenter l'utilisateur, cliquez sur **Parcourir**.

La boîte de dialogue Ouvrir standard de Windows s'ouvre.

6. Localisez et sélectionnez le fichier d'image ou de symbole.
7. Dans la boîte de dialogue Ouvrir, cliquez sur **Ouvrir**.
8. Dans la boîte de dialogue Informations sur l'utilisateur, cliquez sur **OK**.

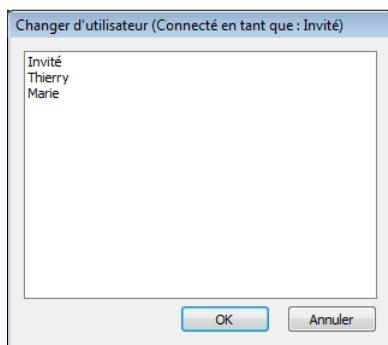
Communicator crée un dossier pour cet utilisateur et un sous-dossier pour ses ensembles de pages : Mes documents/Tobii Communicator/Marie/Mes ensembles de pages.

Changer d'utilisateur actuel

1. Exécutez la commande de menu **Paramètres > Utilisateurs > Changer d'utilisateur**.

Ou, exécutez la commande de menu **Fichier > Exécuter l'ensemble de pages spécial > Changer d'utilisateur**.

Cette boîte de dialogue apparaît :



Choisissez un nouvel utilisateur puis cliquez sur OK.

2. Cliquez sur le nom du nouvel utilisateur.
3. Cliquez sur **OK**.

Comment définir un utilisateur de démarrage ?

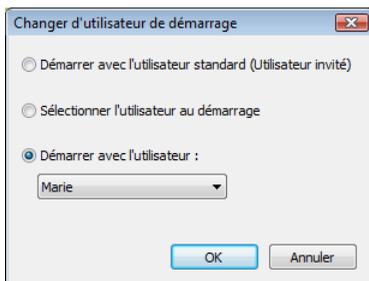
Supposons que le thérapeute LAR et que l'utilisateur Marie utilisent tous les deux Communicator sur le PC de l'école. Marie est un utilisateur du commutateur et il est plus difficile pour lui de comprendre et d'exécuter des commandes destinées au programme.

LAR définit Marie comme utilisateur de démarrage de sorte qu'à chaque démarrage de Communicator, la page d'accueil de Marie s'affiche et les paramètres des méthodes de saisie de Marie soient activés.

1. Si la barre de menu n'apparaît pas, appuyez sur **F10**.

2. Exécutez la commande de menu **Paramètres > Utilisateurs > Changer d'utilisateur de démarrage**.

Cette boîte de dialogue apparaît :



Si vous avez plusieurs utilisateurs, l'option du milieu est la meilleure.

3. Pour définir un utilisateur spécifique comme utilisateur de démarrage, cliquez sur **Démarrer avec cet utilisateur**.
4. Sélectionnez le nom d'utilisateur dans la liste déroulante.
5. Cliquez sur **OK**.

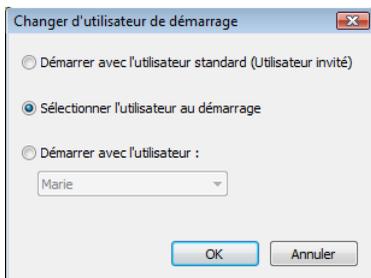
Choisir un utilisateur chaque fois que Communicator démarre

Supposons que Marie et Thierry utilisent le même PC d'une école ou d'un centre de réadaptation. Pourquoi ? Peut-être que les paramètres de saisie de Thierry diffèrent radicalement de ceux de Marie et peut-être que Thierry utilise des ensembles de pages complètement différents et une page d'accueil différente.

Vous devrez donc définir Communicator pour qu'il permette à quelqu'un de choisir l'utilisateur à chaque démarrage du programme.

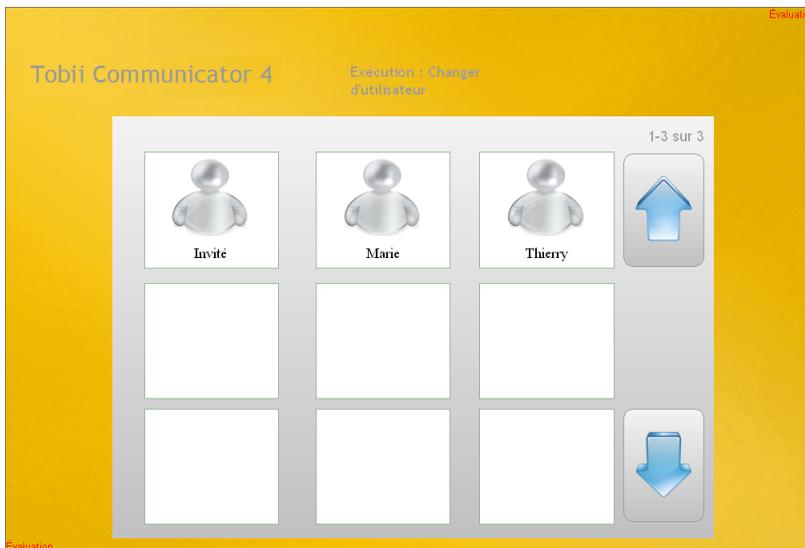
1. Si la barre de menu n'apparaît pas, appuyez sur **F10**.
2. Exécutez la commande de menu **Paramètres > Utilisateurs > Changer d'utilisateur de démarrage**.

Cette boîte de dialogue apparaît :



Si vous avez plusieurs utilisateurs, l'option du milieu est la meilleure.

3. Sélectionnez la deuxième option, **M'autoriser à sélectionner l'utilisateur au démarrage.**
4. Cliquez sur **OK**.
5. Fermer Communicator.
6. Lorsque vous démarrez à nouveau Communicator, ce dernier démarrera dans le mode Exécuter, avec un ensemble de pages où vous pouvez sélectionner l'utilisateur avec lequel démarrer :



Sachez que cette page peut être utilisée par un utilisateur quelle que soit la méthode de saisie !

Utiliser deux PC : Exporter et importer

Dans la version 4.2, nous avons ajouté la fonction simple mais efficace Exporter / Importer que les clients ont demandé.

Il est maintenant *très simple* pour un utilisateur de passer d'un ordinateur à un autre ou de créer des ensembles de pages et des configurations dans votre PC et de les transférer vers la machine de l'utilisateur.

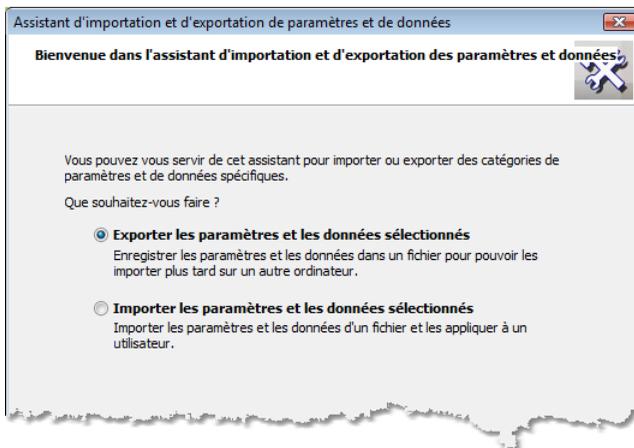
Les paramètres et les données (ensembles de pages, contacts, etc.) sont exportés vers et importés depuis un fichier **d'archive**. Un nom de fichier d'archive sera de type **.vse**.

Exporter : Copier les informations de l'utilisateur dans une archive

Voici comment copier les ensembles de pages ou les paramètres de l'utilisateur dans un nouveau PC ; ou dans un autre utilisateur du même PC :

1. Pour quel utilisateur souhaitez-vous créer une archive ? Si vous avez créé plus d'un utilisateur de Communicator, assurez-vous que l'utilisateur connecté est le bon. Si nécessaire, voir [Changer d'utilisateur](#) dans Profils d'utilisateurs.
2. Exécutez la commande de menu **Fichier > Importer et exporter les paramètres et les données**.

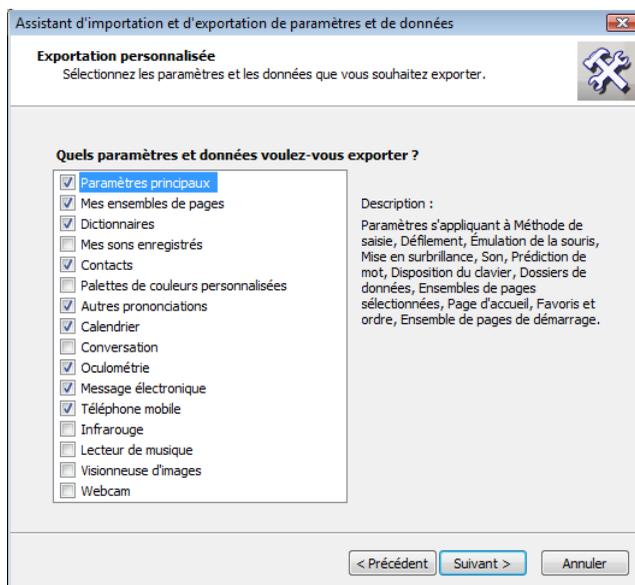
L'assistant d'importation / exportation s'ouvre et cette boîte de dialogue apparaît :



Sélectionnez Exporter.

3. Sélectionnez **Exporter** puis cliquez sur **Suivant**.
4. À l'étape suivante de l'assistant, on vous demande de sélectionner un type d'exportation. Si vous n'êtes pas sûr, sélectionnez **Exportation personnalisée** puis cliquez sur **Suivant**.

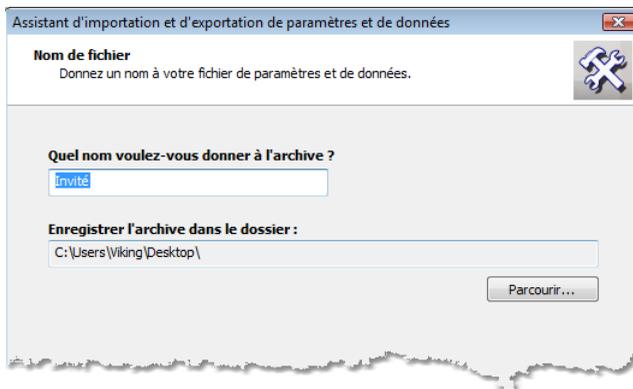
Toutes les informations qui peuvent être exportées sont affichées dans la boîte de dialogue de sélection d'Exportation personnalisée. Lorsque vous cliquez sur une ligne dans la liste, vous obtenez une explication supplémentaire à droite.



Cette étape s'affiche si vous sélectionnez Exportation personnalisée. Vous obtenez des informations supplémentaires sur chaque option.

Cochez les cases pour indiquer ce que vous souhaitez inclure. Lorsque votre sélection est faite, cliquez sur **Suivant**.

5. Dans l'étape suivante, saisissez un nom pour le fichier d'archive puis sélectionnez un dossier dans lequel l'enregistrer. Vous pouvez aussi choisir le dossier suggéré par le système. (Vous devrez connaître cet emplacement pour copier ou importer l'archive.)



Nommez l'archive et choisissez le dossier dans lequel l'enregistrer.

6. Cliquez sur **Suivant**.

Des messages d'état et de progression s'affichent. Lorsque l'archivage est terminé, vous recevez un message de fin.

7. Cliquez sur **Terminer**.

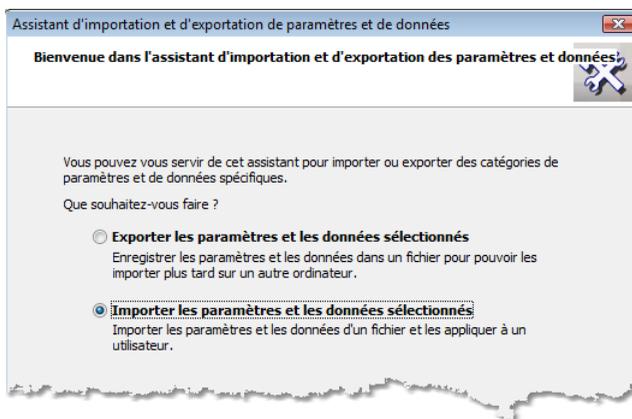
Importer les paramètres et les données d'une archive

Une fois que vous avez enregistré les ensembles de pages et/ou les paramètres dans une archive, vous pouvez :

- Copiez le fichier dans un disque amovible ou envoyez-le en pièce jointe par messagerie électronique pour l'exporter dans un nouveau PC.
- Importer les paramètres et les données de l'archive vers un autre utilisateur, sur ce PC ou sur un autre dans lequel Tobii Communicator est installé.

1. Exécutez la commande de menu **Fichier > Importer et exporter les paramètres et les données**.

L'assistant d'importation / exportation s'ouvre et cette boîte de dialogue apparaît :

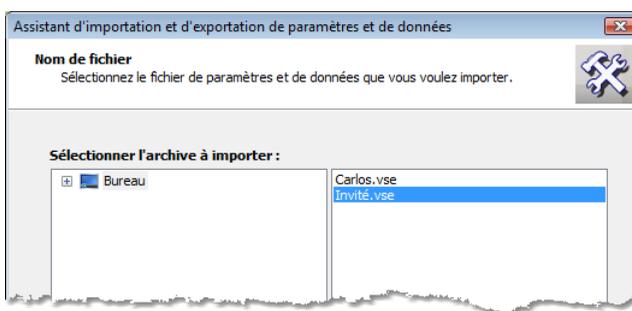


Le première étape de l'assistant d'importation / exportation.

3. Sélectionnez **Importer** puis cliquez sur **Suivant**.

Tobii Communicator tente d'afficher les fichiers d'archive (type .vse) sur votre ordinateur.

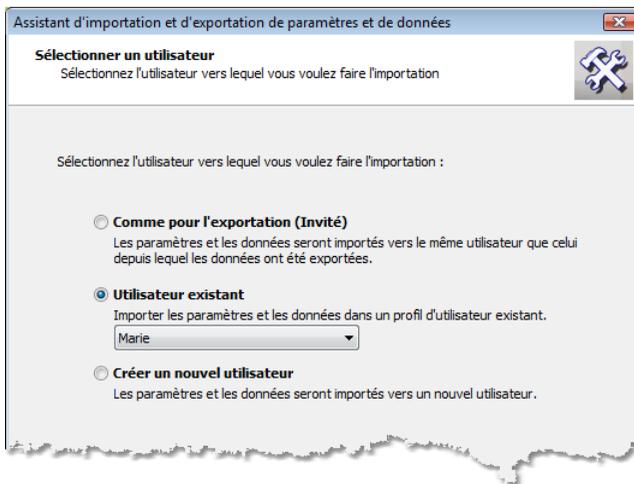
Vous pouvez utiliser le dossier trois à gauche pour localiser le dossier dans lequel vous avez enregistré ou copié le fichier d'archive :



Sélectionnez le dossier et le fichier d'archive à importer.

4. Sélectionnez le dossier dans lequel l'archive est située. Sélectionnez le fichier d'archive à importer. Cliquez sur **Suivant**.

L'étape Sélectionner un utilisateur s'affiche.



Tobii Communicator affiche tous les utilisateurs sur le PC actuel.

5. Sélectionnez un utilisateur existant ou créez un nouvel utilisateur de Communicator sur ce PC. Pour en savoir plus sur les différents utilisateurs, voir Profils d'utilisateurs ^[380].
6. Cliquez sur **Suivant**.

Des messages de progression s'affichent. Lorsque l'importation est terminée, un message de confirmation s'affiche.
7. Cliquez sur **Terminer**.

Conditions de licence

Une licence de Communicator est pour un seul utilisateur : la personne qui a besoin d'exécuter les ensembles de pages.

Un thérapeute peut utiliser une licence d'utilisateur.

Version d'évaluation

Vous pouvez obtenir une version d'évaluation gratuite de Tobii Communicator 4. N'importe qui peut utiliser une version d'évaluation dans la durée limitée.

Thérapeutes et assistants personnels

Un thérapeute ou un assistant personnel peut utiliser indéfiniment une version d'évaluation sur son propre PC, à condition qu'elle soit utilisée dans le but d'aider un utilisateur qui possède un programme sous-licence.

Désactiver

Si vous devez utiliser une licence sur deux PC différents, vous pouvez l'installer sur les deux ordinateurs, même si une seule installation peut être activée à la fois. Utilisez la commande **Aide > Désactiver** pour désactiver une installation avant d'activer l'autre avec votre clé de produit.

Vous pouvez répéter ce processus aussi souvent que vous le souhaitez.

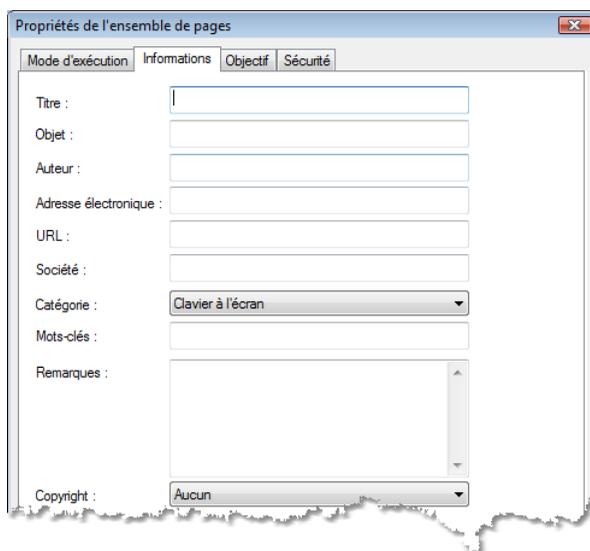
Informations et sécurité de l'ensemble de pages

La boîte de dialogue Propriétés présente trois onglets. L'onglet Informations et l'onglet Objectif contiennent des champs que vous pouvez utiliser pour vous identifier, pour fournir des données de contact et pour expliquer l'affichage.

Une fois que vous aurez créé un affichage bien élaboré et fonctionnel, peut-être voudrez-vous le partager avec d'autres personnes ou le vendre ?

Néanmoins, lorsque ces personnes utiliseront votre affichage, vous ne serez peut-être pas là pour leur expliquer comment il fonctionne.

Ajoutez des informations explicatives à vos fichiers avec la commande **Fichier > Propriétés de l'ensemble de pages**. Vous pouvez utiliser l'onglet **Informations** et l'onglet **Objectif** pour envoyer de la documentation et des informations de contact « intégrées » dans votre ensemble de pages :



The image shows a screenshot of a Windows-style dialog box titled "Propriétés de l'ensemble de pages". It has four tabs: "Mode d'exécution", "Informations", "Objectif", and "Sécurité". The "Informations" tab is selected. The dialog contains several input fields and a dropdown menu:

- Titre : [Empty text box]
- Objet : [Empty text box]
- Auteur : [Empty text box]
- Adresse électronique : [Empty text box]
- URL : [Empty text box]
- Société : [Empty text box]
- Catégorie : [Dropdown menu showing "Clavier à l'écran"]
- Mots-clés : [Empty text box]
- Remarques : [Empty text area with a vertical scrollbar]
- Copyright : [Dropdown menu showing "Aucun"]

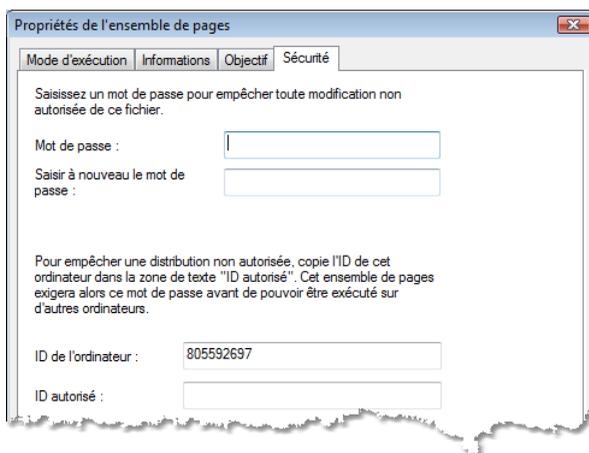
Il est préférable de remplir cette fenêtre si vous avez l'intention de distribuer l'ensemble de pages.



L'onglet Objectif dispose d'un grand espace pour donner des explications.

Le quatrième onglet est l'onglet Sécurité.

Utilisez l'**onglet Sécurité** pour protéger votre affichage des modifications accidentelles ou non autorisées. Vous pouvez également protéger le fichier contre la distribution non autorisée.



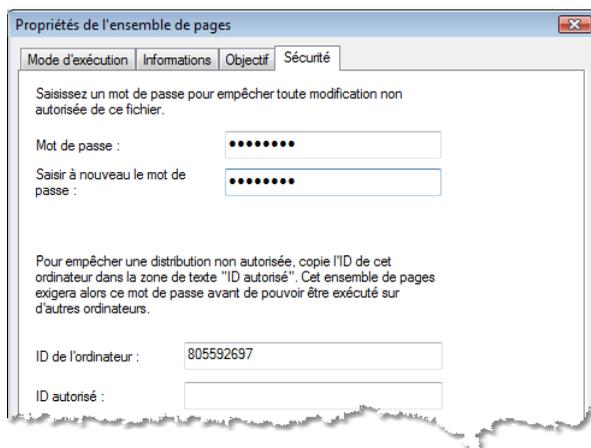
L'onglet Sécurité vous permet de contrôler qui peut utiliser votre ensemble de pages.

Prévention des modifications non autorisées

Si vous protégez l'ensemble de pages avec un mot de passe, alors vous ou n'importe quelle personne qui essaye de modifier le fichier doit saisir le mot de passe. L'affichage peut toutefois être utilisé dans le mode Exécuter sans saisir un mot de passe.

Pour protéger votre ensemble de pages par un mot de passe :

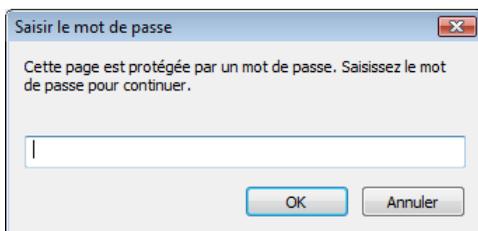
1. Vous devez être dans le **mode Édition**. Si vous ignorez dans quel affichage vous vous trouvez, appuyez sur **Maj+F5**.
2. Exécutez la commande de menu **Fichier > Propriétés de l'ensemble de pages**.
3. Allez dans l'**onglet Sécurité**.
4. Saisissez le même mot de passe deux fois :



Créer le mot de passe dans l'ensemble de pages.

5. Cliquez sur **OK**.

Quiconque essaye d'ouvrir l'ensemble de pages dans le mode Édition verra cette boîte de dialogue.



Protection par mot de passe pour la modification.

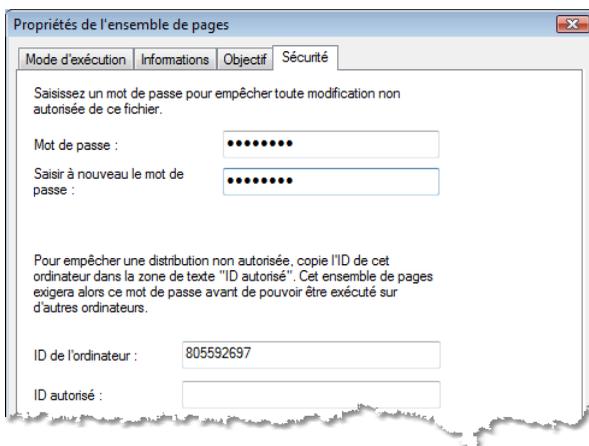
Empêcher les copies non autorisées

Le mot de passe joue aussi un rôle dans la prévention de la distribution non autorisée.

1. Protégez l'ensemble de pages avec un mot de passe, saisi deux fois, comme cela est décrit ci-dessus.

Le champ **ID de l'ordinateur** affiche toujours l'ID de l'ordinateur que vous utilisez.

2. **Mettez en surbrillance le numéro ID** dans le champ gris puis appuyez sur **CTRL+C** pour le copier.



Ajoutez votre numéro ID d'ordinateur pour empêcher des copies non autorisées de fonctionner sur d'autres ordinateurs.

3. Placez le curseur dans le champ **ID autorisé** et appuyez sur **CTRL+V** pour coller l'ID.
4. Cliquez sur **OK**.

L'ensemble de pages va maintenant s'exécuter dans le mode Exécuter sur cet ordinateur sans demander de mot de passe. Pour utiliser l'ensemble de pages dans le mode Édition, vous devrez donner le mot de passe.

Si le fichier est copié dans un autre ordinateur à votre insu ou sans votre intervention, le champ ID ordinateur changera pour correspondre à l'ordinateur pirate.

Néanmoins, la valeur dans le champ ID autorisé ne changera pas . Puisque les deux champs sont remplis mais ne correspondent pas', un mot de passe sera *également* nécessaire avant que l'ensemble de pages s'exécute dans le mode Exécuter. De même, seule une personne connaissant le mot de passe pourra modifier l'onglet Sécurité et supprimer la protection.

Index

- A -

Actions de page 156
 Actions des boutons 153
 Actions sur Entrer dans/Quitter une page 156
 Actions sur les ensembles de pages 157
 Actions, copier 185
 Activer la voix de synthèse 306
 Adresses électroniques 320
 Affichage configuration (ancien terme) 27
 Affichage plein écran 106
 Affichages, écran prédéfini 36
 Afficher > Barre d'outils 67
 Afficher > Mode Edition 27
 Afficher > Mode Exécuter 27
 Afficher > Modèles de boutons 148
 Afficher la bibliothèque 302
 Aide > Rechercher des mises à jour 24
 Ajout d'une bibliothèque d'images 296
 Ajouter des sons 308
 Alignement des boutons 129
 Alignement du texte 92
 Alignement du texte du bouton 92
 Aligner les boutons 129
 Aligner sur la grille 129
 Aller à la page 113
 Ancrer un ensemble de pages 106
 Aperçu du son 304
 Apparence des lettres 92
 Apparence du curseur 336
 Apparence du curseur de défilement 272, 336
 Apparence du texte 92

Apparence, copier 122, 185
 Appliquer la grille 76
 Arrêter Communicator 25
 Arrière-plan de la page 117
 Assistant de modification de bouton 41, 44
 Assistant d'installation 34, 48
 Assistant, conversion de Boardmaker 193
 Assistant, Modifier le bouton 41
 Audiothèque 370

- B -

Barre d'outils 67
 Barre d'outils de navigation, mode Exécuter 31
 Barre d'outils standard, mode Exécuter 31
 Barre d'outils d'apparence 119
 Barre d'outils standard 67
 Barre d'outils, apparence. 92
 Barre d'outils, police 92
 Barres d'outils d'émulation de la souris 280
 Barres d'outils, émulation de la souris 280
 Bibliothèque d'images, voir contenus 302
 Bibliothèque de sons 308
 Bibliothèque d'images 296
 Bibliothèque, image 296
 Bibliothèque, son 308
 Boîte à outils Édition 67
 Boîte à outils, Édition 67
 Boîte de dialogue Gérer le périphérique 363
 Boîte de dialogue Modifier les actions des boutons 153
 Bordure, supprimer 119
 Bouton > Son 100
 Bouton > Actions des boutons 153
 Bouton > Affecter une frappe 104
 Bouton > Insérer l'image 96
 Bouton > Lien 113
 Bouton > Masqué 133

Bouton > Non sélectionnable 133
 Bouton > Propriétés du texte 92
 Bouton > Supprimer l'image 96
 Bouton > Type de bouton intelligent 162
 Bouton > Vidéo 103
 Bouton intelligent 158, 162
 Bouton intelligent, créer 162
 Bouton non sélectionnable 133
 Bouton, invisible 133
 Boutons automatiques 76
 Boutons d'action 153
 Boutons intelligents, Que sont les 158
 Boutons invisibles 133

- C -

Centrer les boutons 129
 Changer les affichages 30
 Changer un bouton dans le mode Edition 44
 Changer un bouton dans le mode Exécuter 41
 Chemin d'accès aux données de l'utilisateur 347
 Chemins d'acc aux données Communicator 347
 Choisir une méthode de saisie 59
 Claviers 200
 Coller l'apparence 122
 Coller spécial 185
 Colonne, ajouter ou supprimer 76
 Commandes sur Entrer dans/Quitter une page 156
 Commandes sur les boutons 153
 Commandes sur les ensembles de pages 157
 Communication textuelle 322
 Commutateur, curseur de défilement 272
 Commutateur, paramètres 273
 Commutateur, repères sonores en utilisant le 314
 Commutateur, saisie de l'utilisateur 59
 Commutateur, utiliser dans Windows 276
 Comparaison avec le mode Edition 29

Comparaison avec le mode Exécuter 29
 Comparaison entre le mode Exécuter et le mode Edition. 29
 Contacts, gérer 320
 Contenu des boutons 86
 Contenus de la bibliothèque d'images 302
 Contrôle de l'environnement 352
 Convertir des fichiers Boardmaker 193
 Copie d'un bouton 183
 Copie entre des ensembles de pages 186
 Copie entre ordinateurs 385
 Copier (dupliquer) un bouton 80
 Copier l'apparence 185
 Copier l'apparence du bouton 122
 Copier les actions 185
 Copier les modèles de boutons 148
 Copier un bouton 183
 Couleur de la bordure 119
 Couleur de la page 117
 Couleur de remplissage 119
 Couleur du curseur 336
 Couleur du texte 92, 119
 Couleur : Texte, bordure et remplissage 119
 Couleur, page 117
 Couleur, texte 92
 Créer un utilisateur 380
 Curseur de défilement 272
 Curseur de défilement, dans l'émulation de la souris 292
 Curseur du bouton 336
 Curseur, défilement 272
 Curseur, émulation de la souris 292

- D -

Décalage du texte 92
 Décaler le texte du bouton 92
 Défilement en croix 277
 Défilement radar 277

- Défilement, disposition du clavier 343
- Défilement, méthode de saisie 59, 264
- Défilement, repères sonores durant 314
- Dégradé 119
- Démarrer Communicator 25
- Démarrer l'émulation de la souris 290
- Dépannage du son 305
- Dernière version de Communicator 24
- Dictionnaires 324
- Disposition > Aligner 129
- Disposition > Aligner > Aligner sur la grille 129
- Disposition > Espacer uniformément 129
- Disposition > Faire correspondre la taille 129
- Disposition ABC du clavier 343
- Disposition du clavier 343
- Disposition QWERTY 343
- Disposition, clavier 343
- Dossiers 111
- Dossiers de données 347
- Dupliquer des boutons 80
- Dupliquer des objets 80
- Emplacement des données 347
- Émulation de la souris 276
- Émulation de la souris, démarrage 290
- Émulation, souris 276
- Enregistrer des sons 311
- Enregistrer et aller au suivant 86
- Enregistrer un ensemble de pages 75
- Enregistrer votre travail 75
- Enregistrer, emplacement 347
- Ensemble de pages de démarrage 63
- Ensemble de pages, démarrage 63
- Ensemble de pages, écran prédéfini 36
- Ensemble de pages, mot de passe 392
- Ensemble de pages, ouvrir 111
- Ensembles de pages d'écrans prédéfinis 36
- Ensembles de pages de texte 200
- Ensembles de pages pour l'utilisateur, sélectionner 50
- Ensembles de pages spéciaux 34
- Ensembles de pages, copier entre 186
- Ensembles de pages, lieu d'enregistrement 347
- Ensembles de pages, organiser 328
- Exécuter Communicator 25
- Exécuter dans une fenêtre 106
- Exécuter un ensemble de pages 30, 106

- E -

- Écran tactile, saisie de l'utilisateur 59
- Écrans, écran prédéfini 36
- Écrire sur le bouton 90
- Ecrire un texte 164
- Écriture 200
- Édition > Coller spécial > Actions, etc. 185
- Édition > Coller spécial > Apparence 185
- Édition > Copier 183
- Édition > Sélectionner tout 82
- Édition Premium 12, 352
- Édition, premium 12, 352
- Effacer une image 96
- Éléments inclus 36

- F -

- Faire correspondre la taille des boutons 129
- Favoris et ordre sur la page d'accueil 55
- Fenêtre de communication 164
- Fenêtre de message 164
- Fenêtre de texte 164
- Fenêtre, message 164
- Fichier > Actions des ensembles de pages 157
- Fichier > Enregistrer 75
- Fichier > Enregistrer sous 191
- Fichier > Exéc l'ens de pages spécial 34

Fichier > Exécuter l'ensemble de pages spécial 36, 50
 Fichier > Importer 193
 Fichier > Nouveau 71
 Fichier > Ouvrir 111
 Fichier > Prop de l'ens de pages 106
 Fichier > Propriétés de l'ensemble de pages 392
 Fichier > Utilisé récemment 111
 Fichiers AVI 103
 Fichiers Boardmaker 193
 Fichiers MPE 103
 Fichiers MPEG 103
 Fichiers MPG 103
 Fichiers SD Pro 193
 Forme du bouton 119
 Forme, bouton 119

- G -

Gérer les contacts 320
 Gérer les phrases 322
 Gestion de GEWA 363
 Grille d'alignement 129
 Grille de boutons 76
 Grille, boutons 76
 Grille, points d'alignement 129
 Groupe de défilement, créer 268
 Groupe, défilement 268
 Groupes de pages 141
 Groupes, pages 141

- H -

Haut-parleur, utiliser un simple 314

- I -

ID, utilisateur: 380

Illustration sur le bouton 96
 Image d'arrière-plan 123
 Image du bouton 96
 Image sur le bouton 96
 Image, statique 123
 Installer Communicator 20
 IR (Infrarouge) 352

- L -

Lecteur MP3 370
 Lecture de la vidéo 103
 Licence 391
 Licence de logiciel 391
 Licence de programme 391
 Liens de pages 113
 Liens hypertextes 113
 Lier des pages 113
 Lieu d'enregistrement des ensembles de pages 347
 Ligne, ajouter ou supprimer 76
 Lire à haute voix au fur et à mesure de la frappe 316
 Lire à haute voix, prononciation 326
 Lire le texte du bouton 100
 Liste d'adresses 320
 Liste de pages 105
 Liste de pages, organiser 141
 Liste de phrases 322
 Liste, contacts 320
 Listes de mots 324
 Listes, mot 324

- M -

Manette de jeu, saisie de l'utilisateur 59
 Marge sur le bouton, voir décalage 92
 Marquage dans le mode Exécuter 336
 Marquer 82

Marqueur pour l'émulation de la souris 292
 Masquer un bouton 133
 Menus clic droit 31, 67
 Menus dans le mode Exécuter 31
 Menus du mode Exécuter 31
 Mes sons enregistrés 311
 Méthode de défilement 273
 Méthode de saisie de l'utilisateur 59
 Méthode de saisie, défilement 264, 273
 Méthode de saisie, Tobii 198
 Méthodes de saisie 59
 Mettre à jour Communicator 24
 Mise en surbrillance 336
 Mode Edition 27
 Mode Exécuter 27
 Modèles de boutons 148, 158
 Modèles, bouton 148
 Modifier le texte du bouton 90
 Modifier les commandes de menu 85
 Modifier un bouton dans le mode Edition 44
 Modifier un bouton dans le mode Édition 44
 Modifier un bouton dans le mode Exécuter 41
 Mot de passe des ensembles de pages 392
 MyTobii comme méthode de saisie 59
 MyTobii, Ensemble de pages pour 198

- N -

Navigation dans les ensembles de pages 113
 Nommer les pages 71, 141
 Noms d'utilisateurs, à propos des 380
 Noms de pages 141
 Noms des contacts 320
 Nouvel utilisateur 380
 Nouvelle page 71
 Nouvelles fonctions de la version 4 16
 Numéros de téléphone 320

Numéros des pages 141
 Numéroter les pages 141

- O -

Oculométrie comme méthode de saisie 59
 Oculométrie, disposition du clavier 343
 Oculométrie, Tobii 198
 Onglet Page main libre 129
 Onglets de fonctions 153
 Ordinateurs, copie entre 385
 Ordre de défilement 268
 Ordre des pages 141
 Ordre des touches sur le clavier 343
 Organiser mes ensembles de pages 328
 Outil bouton 119
 Outil de contenu 86
 Outil pointeur 67
 Outil pour dupliquer des boutons 80
 Outils > Autres prononciations 326
 Outils > Bibliothèques d'images 296
 Outils > Bibliothèques de sons 308
 Outils > Dictionnaires 324
 Outils > Enregistrer un nouveau son 311
 Outils > Mes contacts 320
 Outils > Mes phrases 322
 Outils > Mes sons enregistrés 311
 Outils > Organiser mes ensembles de pages 328
 Outils > Palette de couleurs 136
 Ouvrir l'ensemble de pages 111

- P -

Page > Affich comme page contextuelle 176
 Page > Changer la grille 76
 Page > Définir comme première page 105
 Page > Dupliquer une page 182

- Page > Nouvelle 71
- Page > Propriétés de la page 71, 117, 164
- Page > Supprimer 71
- Page blanche 71
- Page d'accueil, favoris et ordre 55
- Page d'accueil 34, 50
- Page d'accueil de l'utilisateur 50
- Page d'accueil de l'utilisateur, sélectionner 53
- Page d'accueil, sélectionner 53
- Page de bienvenue 34
- Page précédente, aller à 113
- Page suivante, aller à 113
- Pages contextuelles 176
- Pages contextuelles du style Assistant 176
- Pages d'écrans prédéfinis, réutiliser 191
- Palette de couleurs personnalisée 136
- Palette, couleur 136
- Palettes de couleurs 136
- Paramètres > Disposition du clavier 343
- Paramètres > Dossiers de données 347
- Paramètres > Émulation de la souris 276, 287
- Paramètres > GSM 371
- Paramètres > Lecteur de musique 370
- Paramètres > Messagerie électronique 365
- Paramètres > Méthode de saisie 59
- Paramètres > Mise en surbrillance 336
- Paramètres > Paramètres de défilement 273
- Paramètres > Paramètres infrarouge 352
- Paramètres > Prédiction de mots 339
- Paramètres > Son 306, 314, 316
- Paramètres > Téléphone portable 371
- Paramètres > Utilisateurs > Changer d'util. 380
- Paramètres > Utilisateurs > Gérer les util. 380
- Paramètres d'émulation de la souris 287
- Paramètres de GEWA 352
- Paramètres de messagerie 371
- Paramètres de messagerie électronique 365
- Paramètres de messagerie textuelle 371
- Paramètres de prédiction de mots 339
- Paramètres de SMS 371
- Paramètres de téléphone portable 371
- Paramètres de Tira2 352
- Paramètres des repères audibles 314
- Paramètres des télécommandes infrarouges 352
- Paramètres du lecteur de musique 370
- Paramètres GSM 371
- Parler, prononciations 326
- Périphérique IR, gérer 363
- Points dans le mode Edition 129
- Police 92
- Position contextuelle 176
- Position fixe pour exécution 106
- Prédiction de mots 324
- Prédiction de mots, phrases 322
- Prédiction, phrases 322
- Première page 105
- Presse-papiers 85
- Presse-papiers Windows 85
- Priorité de défilement 268
- Profils, utilisateur 380
- Prononciation pour la voix de synthèse 326
- Propres sons, enregistrer 311
- Propriétés de la page 117
- Propriétés de l'ensemble de pages 106
- Propriétés du texte 92

- R -

- Rechercher un ensemble de pages 111
- Renommer un ensemble de pages 191
- Repère, audible 314
- Reproduire un bouton 183

- S -

Saisie 200, 339
Saisie avec le clavier 104
Saisie par clic de souris 59
Saisie par fixation de la souris 59
Saisir, lire à haute voix 316
SAPI 306
Se déplacer dans les ensembles de pages 113
Sécurité 392
Sélectionner 82
Sélectionner la page d'accueil 53
Sélectionner les ensembles de pages 50
Sélectionner une méthode de saisie 59
Son sur le bouton 100
Son, activer 305
Son, enregistrer 311
Son, lire la saisie 316
Style Assistant contextuel 176
Style de remplissage nuancé 119
Style du texte 92
Supprimer la bordure 119
Supprimer la page 71
Supprimer l'image 96
Symbole d'engrenage 158, 162
Symbole sur le bouton 96
Synthèse vocale 100

- T -

Taille, Faire correspondre les boutons 129
Télécommande 352
Texte d'arrière-plan 123
Texte du bouton 90
Texte en gras 92
Texte ou image statique 123

Texte, statique 123
Toile de fond de la page 117
Touches de raccourcis 30
Traçage du bouton 119
Trackball, saisie de l'utilisateur 59
Types de boutons intelligents 158

- U -

Utilisateur de démarrage 380
Utilisateur invité 75, 380
Utilisateur, défilement 264
Utilisateur, déplacer vers le nouvel ordinateur 385
Utilisateurs de commutateurs, défilement 264
Utilisateurs de Tobii, Ensemble de pages pour 198
Utiliser le défilement non sélectionnable 133

- V -

Version 4, nouvelles fonctions 16
Version d'évaluation 391
Vidéo 103
Vitesse de défilement 273
Voir le contenu de la bibliothèque d'images 302
Voix de synthèse 306
Voix de synthèse, prononciations 326
Voix numérique 306
Voix, de synthèse 306

Raccourcis utiles dans le mode Exécuter

Aller dans le mode Édition	Maj + F5
Exécuter en plein écran Marche/Arrêt	F10
Quitter Exécuter en plein écran	Échap
Modifier le bouton dans le mode Exécuter	Ctrl + clic gauche
Menu contextuel	Clic droit
Impression	Ctrl + P
Ouvrir l'ensemble de pages	Ctrl + O
Enregistrer	Ctrl + S
Quitter Communicator	Alt + F4