

Tobii Communicator 4

Användarhandbok

Tobii Communicator 4

Hjälpmedel för kommunikation och styrning

Syfte

Tobii Communicator är ett program som kan användas för att skapa, anpassa och använda uppsättningar med skraddarsydda skärmsidor för användare med nedsatt kommunikationsförmåga eller fysiska handikapp.

En siduppsättning kan bestå av i stort sett vad som helst, från kommunikationstavlor till omgivningskontroller. Spel, hjälpmedel för att skriva och skicka meddelanden, musikspelare, personliga kontrollpaneler och hjälpmedel för att köra vanliga Windows-program är andra vanliga typer av siduppsättningar i Communicator.

Systemkrav

För att kunna använda Tobii Communicator 4 krävs en dator med Windows XP eller bättre. 1 GB RAM-minne rekommenderas, upp till 200 MB ledigt diskutrymme och en skärmupplösning på minst 800 x 600 bildpunkter, även om en större upplösning rekommenderas.

Om du vill använda uppläsningssfunktioner i siduppsättningarna måste du också installera programvara för talsyntes, vilket kan kräva upp emot 750 MB ytterligare ledigt diskutrymme.

Juridisk information

Copyright Viking Software AS 2009

Med ensamrätt. Ingen del av den här programvaran får reproduceras i någon form eller på något sätt - grafiskt, elektroniskt eller mekaniskt, vilket inkluderar fotostatkopiering, inspelning eller användning av andra system för informationslagring - utan skriftlig tillåtelse från utgivaren.

De produkter som omnämns i det här dokumentet är antingen varumärken och/eller registrerade varumärken för sina respektive ägare. Utgivaren och författaren gör inga anspråk på dessa varumärken.

Även om den största noggrannhet har iakttagits vid färdigställandet av detta dokument, påtar sig utgivaren och författaren inget ansvar för felaktigheter eller utelämnanden eller för eventuella skador till följd av användning av informationen i dokumentet eller från användning av de program och den källkod som kan medfölja. Utgivaren och författaren kan under inga omständigheter hållas ansvariga för eventuell utebliven vinst eller annan kommersiell skada som orsakats eller påstås ha orsakats direkt eller indirekt av innehållet i detta dokument.

Biblioteksleverantörer för Tobii Communicator:

*Tobii Communicator 4 levereras med
bildbiblioteket SymbolStix från SymbolStix LLC.*

Kontaktinformation

Viking Software AS
Strømgaten 4
5015 Bergen
Norway

Växel: +47 5555 1060
E-post: post@viking-software.com

Innehåll

Kapitel I Inledning

Standard- och Premium-versionerna	12
Vad är Tobii Communicator?	13
Vilka nyheter finns i Communicator 4?	16

Kapitel II Komma igång

Installera Communicator	20
Uppdatera Communicator	24
Starta och stoppa	25
Välja körläget eller redigeringsläget	27
En jämförelse mellan körläget och redigeringsläget	29
Användbara kortkommandon	30
Menyer i körläget	31
Använda särskilda paneler	33
Prova förproducerade paneler	34
Ändra några av knapparna i en panel	36
Guiden Redigera knapp i körläget	38
Ändra en knapp i redigeringsläget	42

Kapitel III Användarinställningar

Använda Inställningsguiden	46
Välja vilka paneler som ska användas	48
Välja en startside	50
Favoriter och ordning på startsidan	53
Justera användarinställningar	56
Välja startpanel	60

Kapitel IV Skapa egna paneler

Översikt	64
Snabbguide till redigeringsläget	65
Skapa enkla paneler	69
Skapa sidor	69
Spara dina ändringar	73
Använda rutnät för att skapa knappar	74
Lägga till knappar genom duplicering	78
Markera det du vill arbeta med	80
Använda standardkommandon för redigering	83
Lägga till innehåll snabbt	84
Lägga till text på knappar	87
Lägga till bilder på knappar	92
Lägga till ljud på knappar	95
Lägga till video på knappar	98
Tilldela en tangentkombination till en knapp	100
Välja en första sida	101
Köra panelen	102
Hitta en panel senare	106
Länka samman sidor	108
Bestäm utseendet	111
Sidans bakgrund och andra användbara egenskaper	112
Rita egna knappar	114
Kopiera utseendet för en knapp	116
Statisk text eller bild	118
Ge sidorna en snygg layout	124
Osynliga och ej valbara knappar	127
Välja en färgpalett	130
Ordna sidor	134
Lägga till åtgärder och smarta knappar	138
Använda knappmallar	142
Lägga till åtgärder för knappar	146
Åtgärder när en sida öppnas eller stängs	149
Åtgärder när en panel körs	150
Använda smarta knappar	151
Skapa egna smarta knappar	154
Använda ett meddelandefönster	156

Använda popup-sidor för användarval	167
Återanvända ditt arbete	173
Kopiera knappar	173
Kopiera enbart utseende eller åtgärder	175
Kopiera mellan olika paneler	177
Baserar en ny panel på en gammal	181
Importerar en Boardmaker-/SD Pro-fil	183

Kapitel V Använda förproducerade paneler

Paneler för Tobii-användare	188
Text	189
Symbol	192
Tangentbord	195
Spel	198
Lägga till en bestämd spelplan	201
Ändra spelkort	203
Egenskaper för spel	206
Bildvisning	208
Webbkamera	213
Musikspelare	217
Textmeddelanden (SMS)	221
Frasredigering	225
E-post	229
Mobilsamtal	233
Chatt (snabbmeddelanden)	236
Kalender	240
Fjärrkontroller	244

Kapitel VI Stöd för skanningsanvändare

Allt om skanning	248
-------------------------------	------------

Ändra skanningsmönstret för en sida	250
Skapa skanningsgrupper	252
Skanningsmarkörens utseende	256
Skanningsinställningar	257
Musemulering	260
Muspositionering med radar- eller hårkorssskanning	261
Verktyg i verktygsfältet Musemulering	264
Inställningar för musemulering	270
Starta musemulering	272
Skanningsmarkörens utseende vid musemulering	275

Kapitel VII Ljud- och bildverktyg

Bildbibliotek	278
Lägga till ett bildbibliotek	278
Visa bibliotekets innehåll	283
Allt om ljud	285
Fungerar ljudet på datorn?	286
Aktivera syntetiskt tal	287
Lägga till ett ljudbibliotek	289
Spela in ljud	292
Inställningar för auditiv feedback	294
Inställningar för Läs när du skriver	296

Kapitel VIII Verktyg

Hantera kontakter	300
Hantera fraser	302
Ordlistor	304
Grammatik	306
Alternativt uttal	308
Ordna Mina paneler	310

Kapitel IX Inställningar

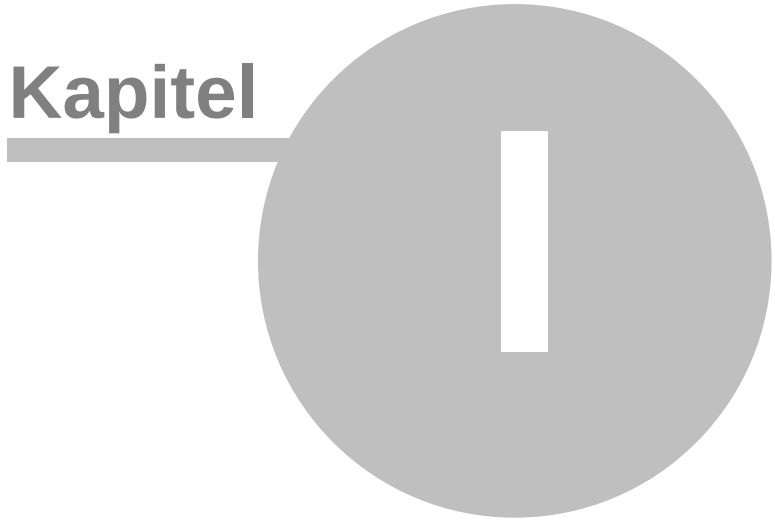
Om egenskaper och inställningar	312
Manövermetoder	315
Skanningsinställningar	316
Musemulering	317
Markering	318
Ljudinställningar	320
Ordprediktion	321
Inställningar för tangentbordslayout	325
Datamappar	329
Inställningar för bildvisning	330
Inställningar för webbkamera	332
Inställningar för Premium-versionen	334
Inställningar för infraröd fjärrkontroll	334
Inställningar för e-post	346
Inställningar för Musikspelaren	350
Inställningar för mobiltelefon	351
Inställningar för chatt	354
Kalenderinställningar	356

Kapitel X Hantera flera användare eller datorer

Användarprofiler	360
Använda två datorer: Export och import	365
Licensvillkor	370
Information och säkerhet för paneler	371

Index

Kapitel



Inledning

Standard- och Premium-versionerna

Tobii Communicator 4 finns i två versioner, Standard och Premium.

Följande funktioner är unika för Premium-versionen:

- Paneler och funktioner för e-post
- Paneler och funktioner för samtal och textmeddelanden (SMS) på mobiltelefoner
- Paneler och funktioner för chatt via Internet
- Paneler och funktioner för kalender med möten
- Stöd för infraröda fjärrkontroller

I den här dokumentationen beskrivs båda versionerna. Funktioner som endast finns i Premium-versionen markeras så här: **Premium.**

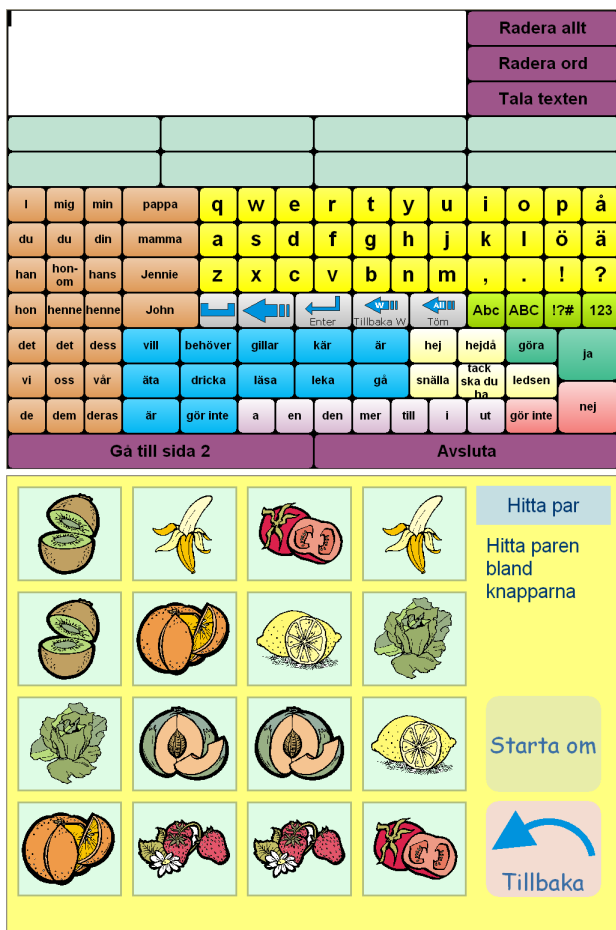
Vad är Tobii Communicator?

Tobii Communicator är ett program som körs på datorer med Microsoft Windows ®.

Tobii Communicator är ett hjälpmedel för användare med nedsatt kommunikationsförmåga och/eller fysiska handikapp.

Bland de förproducerade paneler som levereras med Tobii Communicator finns:

- Textkommunikation
- Symbolbaserad kommunikation
- Skärmtangentbord
- Spel
- Musikspelare, stöd för webbkamera och bildvisning
- Telefonsamtal och textmeddelanden för mobiltelefoner **Premium**
- Chatt (snabbmeddelanden) via Internet **Premium**
- E-post **Premium**
- Infraröda (IR) fjärrkontroller **Premium**
- Kalender **Premium**



En panel för textkommunikation och en panel med ett memoryspel.

En användare kan interagera med en panel på en rad olika sätt. Inmatningen kan skötas med huvudmus, ögonstyrning, kontaktkontrollerad skanning, mus, styrkula eller styrspak.



Varje användare är unik.

En användare kan använda Tobii Communicator med sitt eget urval av de förproducerade panelerna.

Terapeuter kan anpassa användarinteraktionen för en viss användare. De kan också anpassa de medföljande panelerna, återanvända de medföljande elementen i sina egna paneler eller skapa helt egna paneler.

Vilka nyheter finns i Communicator 4?

Om du känner till Communicator 3 kommer du att märka att Tobii Communicator 4 har blivit både effektivare och lättare att använda.

Redigeringsläget har blivit enklare

Efter önskemål från flera terapeuter, har namnet på inställningsläget nu ändrats till Redigeringsläge. Nu finns alltså följande två lägen i TobiiCommunicator: Redigeringsläget och körläget [27].

I den nya verktygslådan Redigera [65] finns de mest användbara Communicator-verktygen lättåtkomligt samlade.

Det är enklare än någonsin att använda verktygsfälten eftersom ikonerna nu följer Microsoft Office-standard.



Standardverktygsfältet i redigeringsläget.

Mer medföljande material

Det finns nu fler förproducerade paneler [34] att välja mellan.



Arkiv > Kör specialpanel > Visa förproducerade

Tobii Communicator levereras nu med ett omfattande SymbolStix-bildbibliotek ^[278] så att du kan lägga till symboler eller bilder för knappar och sidbakgrunder. Dessutom medföljer programvara för avancerad talsyntes på en separat installations-CD.

Bland de förproducerade panelerna finns nu också stöd för webbkamera, bildvisning och en musikspelare. I **Premium**-versionen hittar du paneler för möteskalender, mobilsamtal, SMS-meddelanden, e-post samt chatt eller snabbmeddelanden (IM) via Internet.

Skapa paneler snabbt och enkelt

De nya rutnätssidorna ^[74] med automatiska kolumner och rader med knappar gör det mycket enklare att rita och justera knappar.

Det har också blivit enklare att skapa och använda knappar som utför åtgärder: Med hjälp av knappmallar ^[142] kan du kopiera vanliga funktioner som Meddelandefönster, Tangentbordsknapp eller Tillbaka till föregående sida till en knapp med ett enkelt klick.

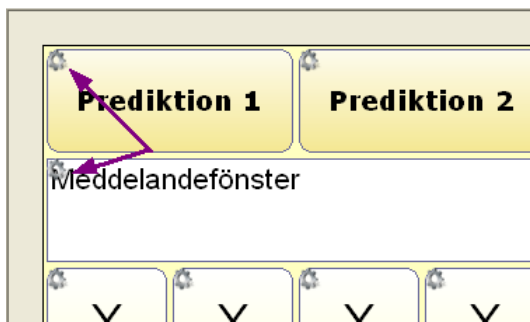
Redigering av knapptext ^[87] har förbättrats så att du nu kan skriva in text på flera knappar utan att behöva klicka dig in och ut ur dialogrutor. Du kan även redigera ljud, bilder, länkar och åtgärder på samma smidiga sätt.

Eftersom det finns så många nya funktioner för knappar och sidor, finns nu också de speciella menyerna Knapp och Sida, vilket gör kommandona enklare att hitta.

Skanningsgrupperna har blivit enklare att hantera: Du kan nu enkelt välja standardskanningsmönster. Du behöver bara definiera egna skanningsgrupper när det verkligen behövs.

Låt smarta knappar göra jobbet

Du kan själv använda de effektiva funktionerna i de förproducerade panelerna för dina egna paneler med hjälp av smarta knappar ^[154], markerade med små kugghjul – eftersom de får resten av maskineriet att fungera.



Förbättrat fleranvändarstöd

Användarprofiler^[360] hjälper en terapeut att hantera inställningar och paneler för flera användare. De gör det också möjligt för flera användare att dela på samma dator och ändå få en personligt anpassad användarmiljö.

Med det nya export-/importkommandot^[365] kan du "packa ihop" en användares filer och inställningar i en enda fil som sedan kan flyttas till en annan dator med Tobii Communicator.

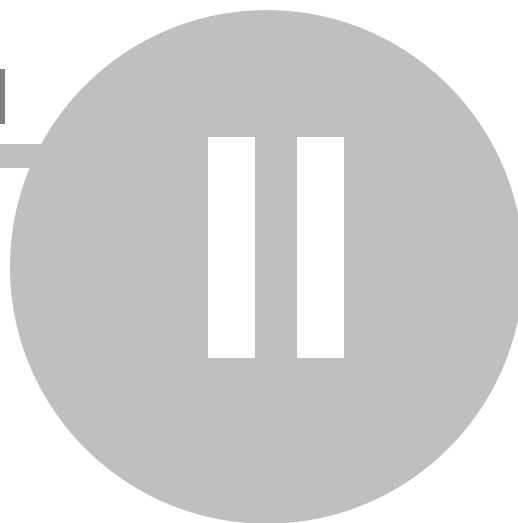
Kraftfullt språkstöd

Du kan nu hantera ordlistor^[304], konfigurera ordprediktion^[321] och även skapa paneler som kan böja verb^[306]. Det finns stöd för vanligt förekommande fraser och du har fullständig kontroll över fraslistan^[302].

Hålla reda på fjärrkontroller

Hantera GEWA- eller Tira-2-enheter. Skapa ett bibliotek med lagrade IR-signaler. Importera och exportera XML-signalfiler. Skapa paneler som alltid fungerar även om någon råkar ändra IR-sändarens programmering – eftersom signalen lagras i själva panelen!

Kapitel



Komma igång

Installera Communicator

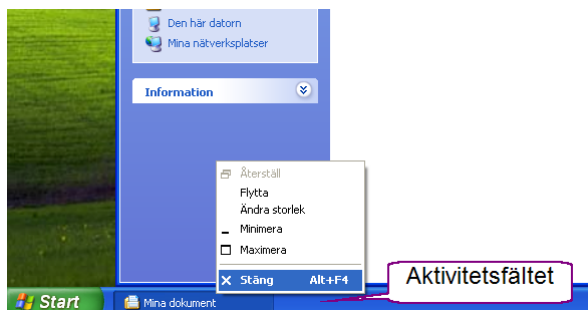
Börja med att förbereda installationen.

Förberedelser

1. Spara alla öppna dokument och stäng alla program som körs.

Behöver du hjälp med det? Titta i **Aktivitetsfältet** längst ned på skärmen i Windows. Om du ser några långa knappar där, finns det minst ett program som behöver stängas.

2. Du kan stänga ett program genom att peka på knappen för programmet med muspekaren och **högerklicka**.
3. Välj **Stäng** på den snabbmeny som öppnas.

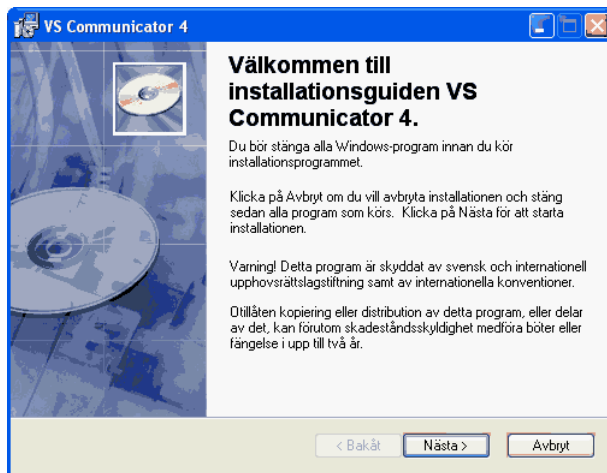


Stänga ett program

4. Om det finns osparat arbete i programmet, kommer du att tillfrågas om du vill spara det. Svara Ja.

Om du har en CD-skiva med Tobii Communicator 4

1. Sätt in CD-skivan för Tobii Communicator i CD-enheten och vänta.
2. Installationsprogrammet startas och den här startskärmen visas:

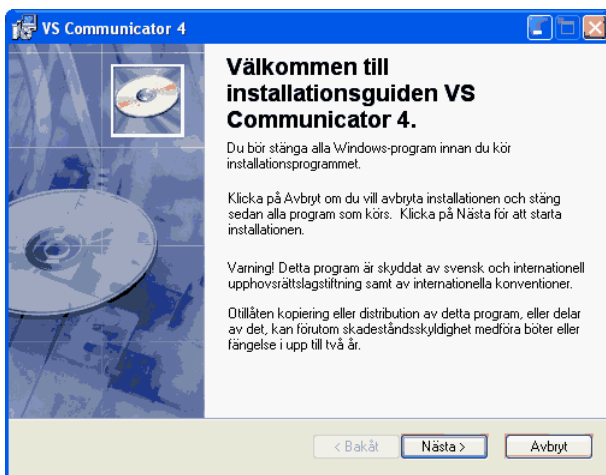
*Installationsguiden*

3. Följ instruktionerna på skärmen och klicka på **Nästa** tills installationsprogrammet har slutfört installationen åt dig.
4. När du ser den här bilden klickar du på **Slutför** och tar sedan ut Tobii Communicator-CD:n.

*Installationen slutförs*

Om du har en länk för hämtning av Tobii Communicator

1. Kontrollera att datorn är ansluten till Internet.
2. Dubbelklicka på länken.
3. Du kommer att tillfrågas om du vill öppna eller spara filen. Välj **Spara** och lägg märke till var på datorn filen sparas.
4. När filen har hämtats till datorn, letar du reda på den med Utforskaren i Windows och **dubbelklickar** på filnamnet.
5. Installationsprogrammet startas och den här startskärmen visas:



Installationsguiden

6. Följ instruktionerna på skärmen och klicka på **Nästa** tills installationsprogrammet har slutfört installationen åt dig.
7. När du ser den här bilden klickar du på **Slutför**.



Installationen slutförs

Uppdatera Communicator

Viking Software publicerar regelbundet förbättrade versioner av Communicator 4.

När som helst när datorn är ansluten till Internet kan du leta efter den nyaste versionen av Communicator 4 och uppdatera din installation.

1. Om det behövs sparar du arbetet med menykommandot **Arkiv > Spara**.
2. Välj menykommandot **Hjälp > Leta efter uppdateringar**.
3. Ett meddelande om att Communicator måste avslutas för att leta efter uppdateringar visas.
4. Klicka på **OK**.
5. Följ instruktionerna på skärmen.

Starta och stoppa

Installationsprogrammet placerar den här ikonen på Windows-skrivbordet:



Programikonen för Communicator.

Du kan starta Tobii Communicator genom att dubbelklicka på ikonen.

Starta från Start-knappen

De flesta användare har Windows Start-menyn i det undre vänstra hörnet av skrivbordet. Så här startar du Tobii Communicator från Start-knappen:

1. Klicka på **Start-knappen**.



Start-knappen i Windows.

2. Välj **Program**.
3. Välj **Viking Software** på Program-menyn,
4. Välj **Communicator**.
5. Välj slutligen **Tobii Communicator 4**.

Innan du gjort några ändringar kommer Communicator att startas med att **Välkomstsidan** körs.



Välkomstsidan för terapeuter.

Om du vill se något annat först, väljer du en annan startpanel. Välj menykommandot **Inställningar > Inställningsguiden > Startpanel**.

Stoppa Communicator

Oavsett hur du stoppar Communicator – om du gjort ändringar som du inte sparat, kommer programmet att fråga om du vill spara dina ändringar.

- Tryck på **Alt+F4** på datorns tangentbord. Detta avslutar Communicator oavsett vilket läge du befinner dig i.
- Om menyraden visas kan du också välja menykommandot **Arkiv > Avsluta Communicator**.

Välja körläget eller redigeringsläget

Tobii Communicator kan användas i körläget eller redigeringsläget.

Körläget är främst avsett för användare. I körläget kan en användare lugnt använda knapparna i en panel, utan risk för att råka ändra några sidor eller avsluta panelen. En panel i körläget kan fylla hela skärmen:



En panel i helskärm i körläget.

Den kan också visas i ett fönster av godtycklig storlek, så att fönsterramen och menyraden visas:



En panel i ett fönster i körläget.

Redigeringsläget är främst avsett för terapeuter eller assistenter. Redigeringsläget används när du vill skapa eller ändra i paneler, justera hur panelen ska ta emot och svara på inmatning från användaren samt för att hantera andra inställningar.



En panel i redigeringsläget.

Se även:

Hur ska en panel se ut i körsläget? ¹⁰²

En jämförelse mellan körläget och redigeringsläget

Redigeringsläget	Körläget
Knapparna på sidorna fungerar inte när de trycks ned.	Knapparna fungerar när de trycks ned.
Knapparna kan redigeras på olika sätt.	Begränsad redigering av knapparna kan utföras.
Du kan skapa nya knappar och nya sidor.	Du kan ändra knappinnehållet, men du kan inte skapa nya knappar eller sidor.
Knapparnas placering kan ändras fritt eller automatiskt.	Det går inte att flytta knapparna.
Fönsterramen och menyraden visas alltid.	I körläget kan namnlisten, fönsterramen och menyraden kopplas av eller på. En panel kan täcka hela skärmen eller bara en del av den.
Huvudsakligen för terapeuter och assistenter.	Huvudsakligen för användare.
Hantera alla inställningar.	Hantera de flesta inställningar.

Användbara kortkommandon

Syfte	Kortkommando
Gå till redigeringsläget (från körläget)	Skift + F5
Gå till körläget (från redigeringsläget)	F5
I körläget (helskärm): Växla menyraden på/av	F10
I körläget: Återställ fönsterramen och menyn	Esc
I körläget: Redigera en knapp	Ctrl + vänsterklick
Snabbmeny (alla lägen)	Högerklick
Skriva ut	Ctrl + P
Öppna en panel	Ctrl + O
Spara en panel	Ctrl + S
Avsluta Tobii Communicator	Alt + F4

Menyer i körläget

När en panel körs i helskärm i körläget visas inte menyraden. Du kan visa menyraden genom att trycka på **F10**.

De menykommandon som fungerar i körläget är tillgängliga på menyerna: Kommandona på menyerna Arkiv, Verktyg och Inställningar. Hur dessa kommandon fungerar beskrivs i en annan del av dokumentationen.

Menyerna Knapp, Layout och Sida visas inte eftersom det inte går att skapa sidor eller knappar i körläget.

På **Visa-menyn** finns en del kommandon som är unika för körläget:



Visa-menyn ser ut så här i körläget.

Kör i helskärm: Panelen täcker hela skärmen, oavsett vilka värden som angetts under **Arkiv > Egenskaper för panel** på fliken **Kör så här**^[102].

Standardverktyg: Visar och döljer den här nedkortade versionen av Standardverktygsfältet. Om du håller muspekaren över något av verktygen så visas en verktygsbeskrivning.



Standardverktygsfältet i körläget.

Navigeringsverktyg: Visar det här verktygsfältet. Här kan du förflytta dig i panelerna, gå till tidigare besökta sidor eller återvända genom historiken med knappen "Nästa sida". Du kan också gå till användarens startsida med knappen Startsidea.



Navigeringsverktygsfältet i körläget.

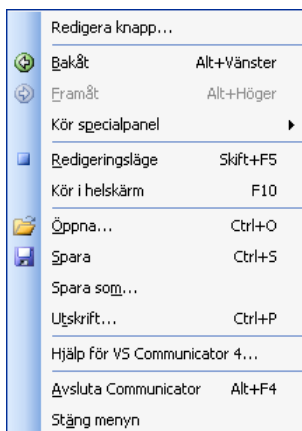
Stängknapp i helskrämsläget: Läger till ett litet svävande fönster som du eller användaren kan använda för att avsluta en helskrämsvy utan hjälp av tangentbordet.



Stängknapp i helskrämsläget.

Högerklicksmeny

Du kan öppna den här menyn genom att högerklicka var som helst på sidan i körläget.



Högerklicksmeny i körläget.

Om du pekade på en knapp när du högerklickade, finns kommandot **Redigera knapp** med på menyn, vilket beskrivs här [\[38\]](#).

De återstående kommandona är ett urval av de viktigaste kommandona från den fullständiga menyuppsättningen för körläget.

Använda särskilda paneler

Det finns fyra särskilt användbara och lättåtkomliga paneler i Tobii Communicator.

1. Starta Communicator.
2. Om menyraden inte visas trycker du på **F10**.
3. Välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel** och välj sedan en av de fyra paneler som visas nedan.

Välkomstsida



Det här är standardstartsidan för terapeuter.

Visa förproducerade



På de här sidorna visas alla förproducerade paneler och de egna paneler som sparas i standardmappen Mina paneler.

Användarinställningar



Den här panelen leder en terapeut genom processen att färdigställa Communicator för en användare.

Startsida



Här körs den panel som valts som startpanel för den aktuella användaren.

Prova förproducerade paneler

Med Tobii Communicator följer en mängd olika förproducerade paneler, till exempel textbaserade kommunikationstavlor, tavlor för symbolbaserad kommunikation, skärmtangentbord, spel, musikspelare m.m.

Så här provar du de förproducerade panelerna

1. Om menyraden inte visas trycker du på **F10**.
2. Välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Visa förproducerade**.

Den här skärmen visas:



Granska de förproducerade panelerna.

De här sidorna fungerar som en innehållsförteckning för alla förproducerade paneler, men också för de egna paneler som du sparar i standardmappen **Mina paneler**.

Välj en av kategoriflikarna, till exempel **Spel** för att se den typ av paneler du är intresserad av.

Du kan köra en panel genom att klicka på dess **miniaturbild**.

Observera att det finns fler än åtta resultat för vissa kategorier – klicka på sidnumren längst ned till höger.

3. I varje panel finns någon form av **tillbakaknapp** som du kan använda för att komma tillbaka till översikten. Tillbakaknappens utseende och placering kan variera.



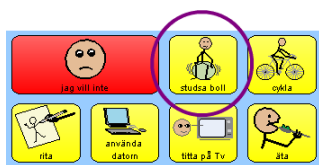
Olika tillbakaknappar som tar dig tillbaka till föregående panel (Visa förproducerade).

Ändra några av knapparna i en panel

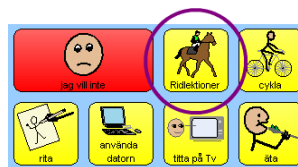
En terapeut hittar oftast någon bland de förproducerade panelerna som motsvarar deras användares behov – med några få ändringar.

Vi föreslår att du sparar en egen kopia av panelen och sedan genomför ändringarna i kopian.

Som ett exempel visar vi här hur du kan ändra text och symbol för en knapp i panelen **Jag tycker om, Jag tycker inte om**:



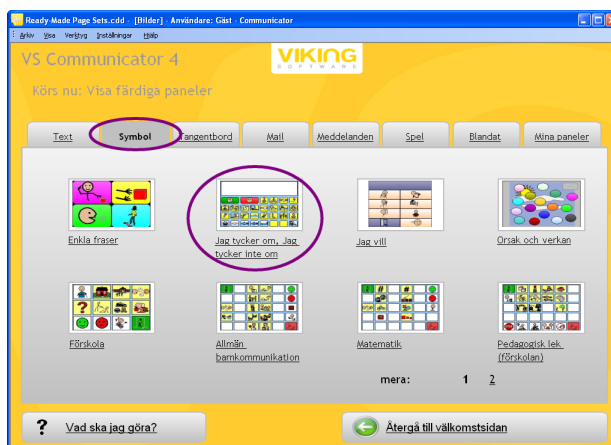
Före: Studsa boll



Efter: Ridlektioner

Skapa en egen kopia av en panel

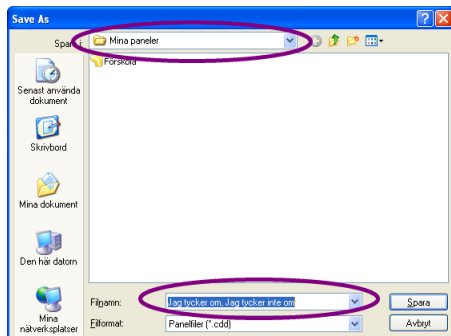
1. Välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Visa förproducerade**.
2. Klicka på **Jag tycker om, Jag tycker inte om** på fliken **Bilder**. (Eller leta upp och klicka på den panel *du* vill ändra på.)



Du kan hitta en panel att börja med i **Arkiv > Kör specialpanel > Visa förproducerade**.

3. Panelen öppnas i körläget. Om menyraden inte visas trycker du på **F10**.
4. När menyraden visas väljer du menykommandot **Arkiv > Spara som**.

Windows-dialogrutan Spara som öppnas:



Kontrollera att det är den mapp du vill spara i som visas.

5. Kontrollera vilken mapp du sparar i längst upp i dialogrutan.

Se till att dina filer sparas i Mina dokument > Tobii Communicator 4 > **användarnamn** > Mina paneler, där **användarnamn** är ditt användarnamn för Tobii Communicator. Om du inte har skapat några nya användare, kommer användarnamnet att vara **Gäst**.

6. Ange ett nytt filnamn längst ned i dialogrutan.
7. Klicka på **Spara**.

(Om den ursprungliga panelen ingick som en del av användarens startsida, kommer du att tillfrågas om länken på startsidan ska gå till den modifierade panelen, den gamla panelen eller båda panelerna. Välj ett av alternativen och klicka på OK.)

Nu har du en egen kopia av panelen. Kontrollera namnet i namnlisten för säkerhets skull.

Två sätt att ändra knappar

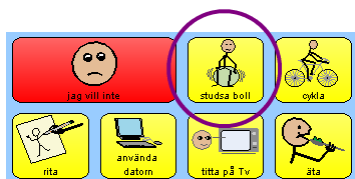
Du har två alternativ att välja mellan:

- Ändra knapparna i körläget med guiden Redigera knapp . Guiden ger dig steg för steg-instruktioner.

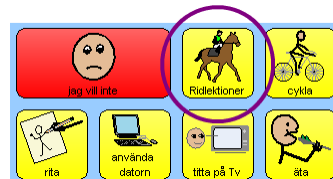
- Ändra knapparna i redigeringsläget med Innehållsverktyget⁴². Innehållsverktyget är en allt i ett-dialogruta där du kan ändra text, bild och ljud på en gång.

Guiden Redigera knapp i körläget

Som exempel visar vi hur du kan ändra text och symbol på en knapp i panelen **Jag tycker om, Jag tycker inte om** från *Studsas boll* till *Ridlektioner*.



Före: Studsa boll



Efter: Ridlektioner

Så här ändrar du en knapp

Du måste ha en egen kopia av panelen och befinna dig i körläget. Information om hur du gör en egen kopia finns här³⁶.

Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på F5.

1. Peka på den knapp du vill ändra med muspekaren. **CTRL+musklick**. Det vill säga, håll ned CTRL-tangenten på tangentbordet medan du klickar på **vänster** musknapp.



En startbild för Guiden Redigera knapp visas.

Markera kryssrutan om du vill hoppa över den här bilden i framtiden.

2. Klicka på **Nästa**.

Guiden går vidare till Knapptextsteget:



I det här steget redigerar du texten.

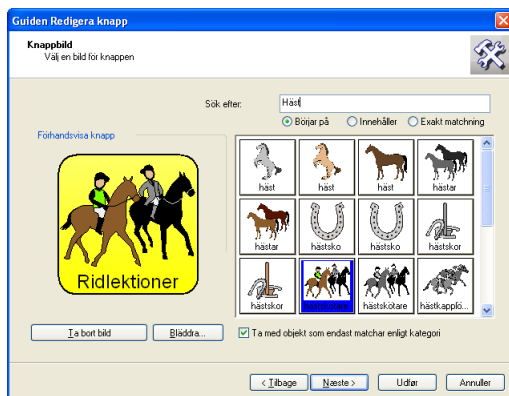
4. I det här exemplet skriver du **Ridlektioner**.

Lägg märke till att den aktuella knapptexten är markerad (blå). Den markerade texten ersätts med den text du skriver. Du behöver alltså inte radera den gamla texten innan du skriver den nya.

5. Klicka på **Nästa**.

Guiden går vidare till Bildsteget.

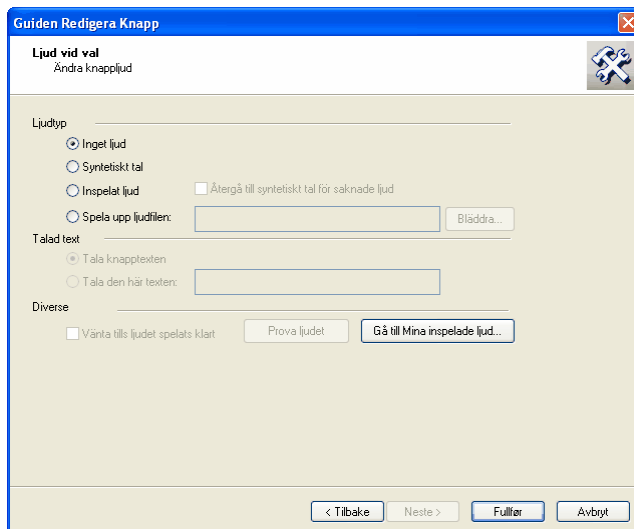
Klicka på Bläddra. Den här dialogrutan visas:



I det här steget väljer du en bild.

6. Skriv **häst** i sökfältet. Klicka på alternativknappen **Innehåller** – på så vis får du flest bilder att välja mellan.
7. Klicka på den bild du vill använda och klicka sedan på **Spara**.
8. När du kommer tillbaka till guiden klickar du på **Nästa**.

Guiden går vidare till Ljudsteget:

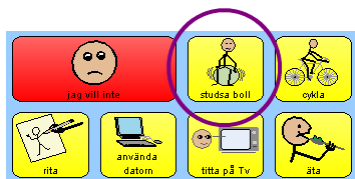


I det här steget väljer du vilken typ av ljud du vill använda.

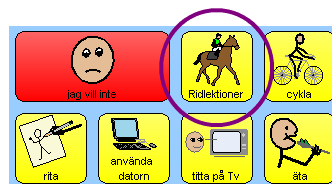
9. I det här exemplet väljer vi **Inget ljud**.
10. Klicka på **Slutför**.
Guiden avslutas.
Dina ändringar syns på sidan.
11. Spara arbetet med menykommandot **Arkiv > Spara** (CTRL+S).

Ändra en knapp i redigeringsläget

Som exempel visar vi hur du kan ändra text och symbol på en knapp i panelen **Jag tycker om, Jag tycker inte om** från *Studsas boll* till *Ridlektioner*.



Före: Studsas boll



Efter: Ridlektioner

Så här ändrar du en knapp

Du måste ha en egen kopia av panelen och befinna dig i redigeringsläget. Information om hur du gör en egen kopia finns här [\[36\]](#).

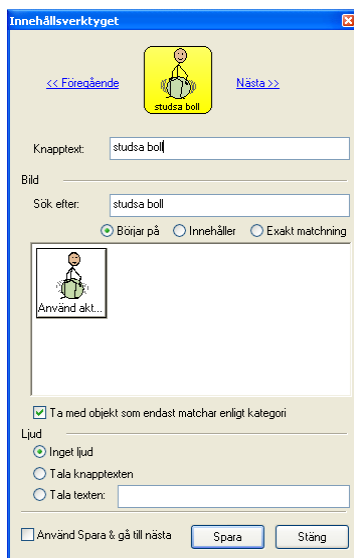
Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på SKIFT+F5.

1. Markera den knapp du vill ändra genom att klicka på den.
2. Klicka på Innehållsverktyget



Innehållsverktyget.

Dialogrutan **Innehållsverktyget** visas:

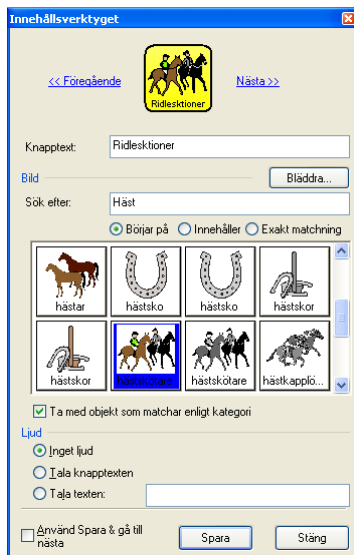


Du kan ändra mer än bilder i den här dialogrutan.

3. I textfältet **Knapptext** raderar du *Studsas boll* och skriver *Ridlektioner*.

4. I fältet **Sök efter** skriver du *häst*.

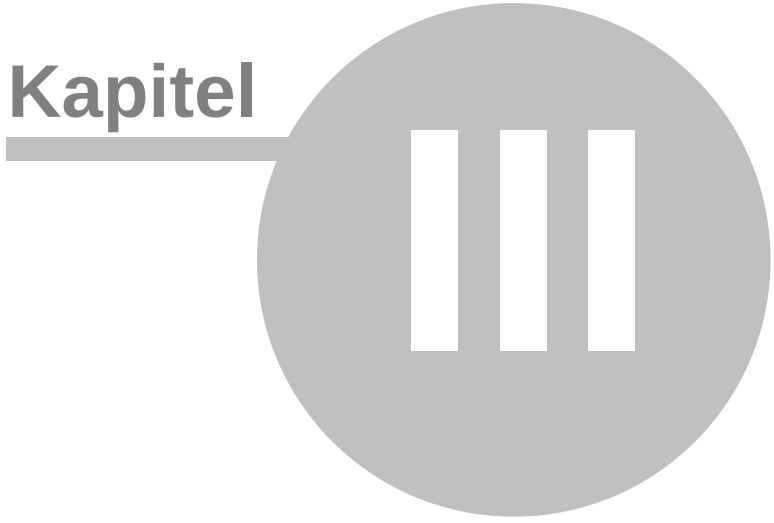
Bildområdet uppdateras nu med bilder där bildbeskrivningen innehåller ordet *häst*. (Alternativet Innehåller ger flest bilder att välja mellan.)



*Välj alternativet **Innehåller** för att få flest resultat.*

5. Klicka på den bild du vill använda.
6. Den här knappen saknar ljud. I ljudområdet klickar du på alternativknappen **Tala texten**, men lämnar textfältet tomt.
7. Klicka på **Spara**.
8. Klicka på **Stäng**.
9. Spara panelen med menykommandot **Arkiv > Spara** (CTRL+S).

Kapitel



Användarinställningar

Använda Inställningsguiden

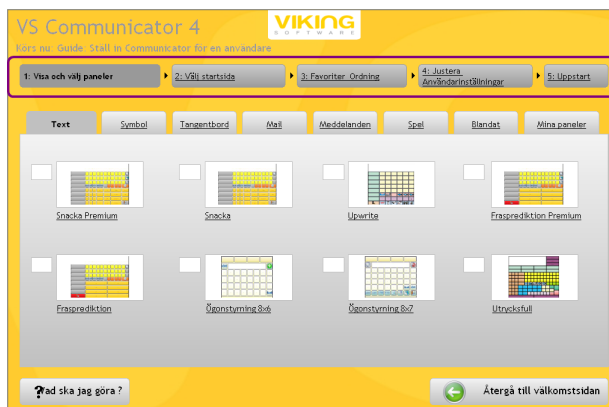
Den speciella panel som kallas för **Inställningsguiden** hjälper dig att anpassa Tobii Communicator för en specifik användare.

Om datorn kommer att ha flera olika användare förutom terapeuten, kan du se hur du skapar fler användare i avsnittet Användarprofiler ^[360]. Växla sedan till den användare du vill skapa en profil för, med inställningar och paneler.

Starta Inställningsguiden

1. Starta Tobii Communicator.
2. Om menyraden inte visas trycker du på **F10**.
3. Välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Inställningsguiden**.

Den här skärmen visas:



De fem stegen visas tvärs över skärmens överkant.

Som framgår av de numrerade knapparna längs skärmens överkant, kommer Inställningsguiden att leda dig genom de fem nödvändiga inställningsaktiviteterna.

I varje steg kan du klicka på knappen **Vad ska jag göra?** om du vill ha skärmtips. Mer detaljerade instruktioner finns nedan.

Fem steg i Inställningsguiden

Många användare kommer att ha en startsida med länkar till ett antal olika paneler skräddarsydda för olika dagliga utmaningar. I de första tre stegen får du hjälp med att välja paneler för användaren, att länka dem till en startsida och att ordna valen.

- Visa och välja paneler  48
- Välja en startsida för användaren  50
- Välja ordning och favoriter  53

Mycket få användare, bortsett från terapeuterna, använder mus för inmatning i Tobii Communicator. Vissa använder kontakter och skanning, andra använder andra typer av pekverktyg, pekskärmar eller ögonstyrning. I steg 4 anger du hur den här användaren kommer att interagera med Communicator-panelerna i körläget.

Om du valde förproducerade paneler för valfria funktioner som e-post eller textmeddelanden, kommer du i steg 4 att få ange den information som är nödvändig för att dessa ska fungera:

- Justera användarinställningar  56

I det sista steget väljer du vilken panel som ska visas vid programstart. Tobii Communicator 4 levereras med terapeutens välkomstsida som startpanel. Normalt anger du att användarens startsida ska köras automatiskt vid programstart, men det finns andra alternativ:

- Programstart  60

Välja vilka paneler som ska användas

I det här avsnittet beskrivs hur du konfigurerar vilka paneler användaren får tillgång till från sin startsida. Du behöver inte oroa dig om du inte har skapat någon startsida ännu – det kommer senare.

Om det finns fler än en användare, väljer du paneler för den användare som markerats för tillfället. Se Användarprofiler^[360].

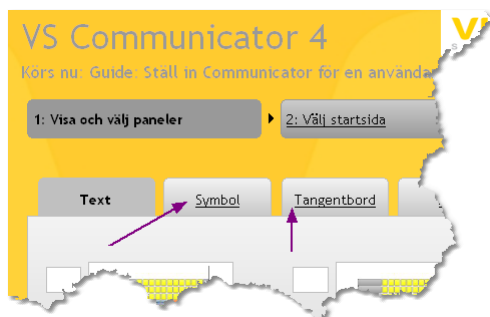
Granska de förproducerade panelerna

Du börjar med att köra Inställningsguiden för specialpaneler, steg 1. Om du vill veta hur du startar guiden, läser du Använda Inställningsguiden^[46] ovan.

Du kanske redan har granskat samlingen med förproducerade paneler. Om du inte har det, gör du så här:

1. Klicka på en av de grå flikarna om du vill se en annan kategori paneler.

Fliken **Mina paneler** kanske är tom, ifall du ännu inte sparat några egna paneler.



Om du vill se andra paneler kan du klicka på Bilder eller Tangentbord.



För vissa kategorier finns fler än 8 olika paneler. Klicka på en av siffrorna längst ned till höger för att se fler resultat.

2. Du kan köra en panel genom att klicka på dess miniatyrbild.
3. Gå tillbaka till Inställningsguiden genom att klicka på **tillbakaknappen** i panelen. Tillbakaknappens utseende och placering kan variera.



Olika tillbakaknappar

Välja paneler att länka till startsidan

1. Välj en panel genom att klicka i kryssrutan bredvid dess miniatyrbild.



De paneler du valt kommer att ha gula kryssrutor och kommer automatiskt att länkas till startsidan.

2. Välj så många paneler du vill – en eller flera från varje flik.

Du kan avmarkera en panel genom att klicka på en av kryssrutorna igen.

Nästa steg i Inställningsguiden visas nedan.

Ett annat sätt att välja paneler

Du kan också välja paneler i en Windows-dialogruta med menykommandot **Inställningar > Inställningsguiden > Markerade paneler**.

Vad händer med paneler jag skapar senare?

Om du sparar dina paneler i standardmappen, Mina paneler, kommer de att visas i den här guiden så att du kan länka dem till en förproducerad startsida.

Välja en startsida

I det här steget väljer du en förproducerad sida som får bli användarens startsida.

Om det finns fler än en användare, väljer du startsida för den användare som markerats för tillfället. (Se Användarprofiler ³⁶⁰.)

Välja en startsida

Börja med att köra Inställningsguiden. Om du vill veta hur du startar guiden, läser du Använda Inställningsguiden ⁴⁶ ovan.

1. Klicka på knappen märkt **2: Välj startsida**.

En samling förproducerade startsidor visas.



Du kan också välja bland panelerna i Mina paneler.

Lägg märke till rullningslistan till höger, ifall du skulle vilja se fler möjliga startsidor.

Om du har skapat en egen startsida och sparat den i standardmappen Mina dokument > Tobii Communicator 4 > **Användarnamn** > Mina paneler, kommer den att visas som ett av alternativen här. (Om du inte skapat några nya användare, kommer användarnamnet att vara **Gäst**.)

2. Klicka på miniatyren för den förproducerade startsida som passar bäst för din användare.

Det här popup-fönstret visas, med en större bild av sidan tillsammans med en förklaring.



De inbyggda startsidorna har inbyggda förklaringar.

3. Klicka på **Välj och stäng** om du vill använda den här sidan eller klicka på **Stäng** om du inte tycker om sidan.

Den startside du väljer blir nu en av specialpanelerna. Den kan alltid kommas åt med menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Startside**.

Nästa steg i Inställningsguiden visas nedan.

Alternativ metod

Du kan också ange samma inställningar i en dialogruta med menykommandot **Inställningar > Inställningsguiden > Startside**.

Favoriter och ordning på startsidan

I det här steget väljer du i vilken ordning länkar till andra paneler ska visas på användarens startsida. Om du har valt fler än en panel i samma kategori, till exempel flera olika tangentbord, får du här ange ett *favorittangentbord*.

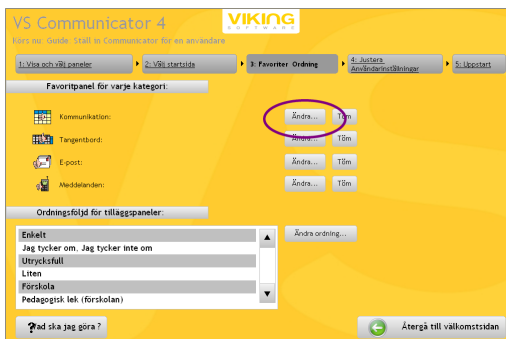
Om det finns fler än en användare, väljer du ordning och favoriter för den användare som markerats för tillfället. (Se Användarprofiler ^[360].)

Så här väljer du en favorit

Du börjar med att köra Inställningsguiden för specialpaneler. Om du vill veta hur du startar guiden, läser du Använda Inställningsguiden ^[46] ovan. I det här exemplet visar vi hur du identifierar användarens favorit bland flera andra kommunikationspaneler.

1. Klicka på knappen **3: Favoriter och ordning** i den översta raden.

Den här sidan visas:



Att välja favoriter är valfritt.

2. Leta reda på en rad med en kategori där din användare har flera paneler, till exempel kommunikationspaneler. Klicka på **Ändra** till höger om kategorin.

Den här dialogrutan öppnas:



Välj standardkommunikationspanelen för den här användaren.

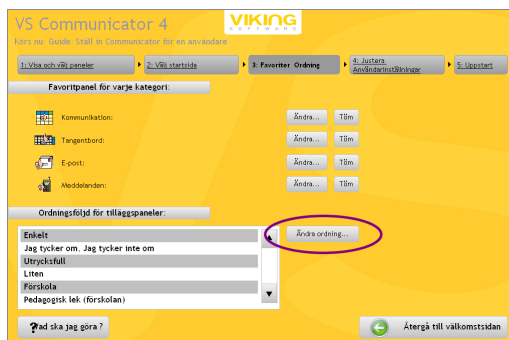
I listan finns alla de kommunikationspaneler som valdes i steg 1 av guiden. Dessutom visas de paneler du valde i mappen Mina paneler eftersom dessa *kan* vara kommunikationspaneler som anpassats av dig.

3. Klicka på namnet för en av kommunikationspanelerna.
4. Klicka på **OK**.

Så här ändrar du ordning

Det här alternativet använder du om det finns en lista med paneler på startsidan. Du kommer att kunna bestämma listans ordning. Du håller fortfarande på med steg 3 av Inställningsguiden.

1. Klicka på **Ändra ordning** till höger om listan.



Ändra ordning på de övriga paneler som kan nås från startsidan.

Den här dialogrutan visas.



Ändra ordning på panelerna på startsidan.

- I listan finns alla de paneler du valde i Inställningsguiden, steg 1⁴⁸.
2. Klicka på namnet för en av panelerna. Du kan nu ändra dess placering i listan genom att klicka på **Upp**- eller **Ned**-pilen.
 3. Klicka på **OK**.

Alternativ metod

Alternativen för Favoriter och ordning kan också nås med menykommandot **Inställningar > Inställningsguiden > Favoriter och ordning**.

Nästa steg i Inställningsguiden visas nedan.

Justera användarinställningar

Vilken metod kommer den här användaren att använda för att trycka på knappar i Communicator-panelerna i körläget: Kontakt? Mus? Tangentbord? Huvudmus? Ögonstyrning? I det här steget väljer du manövermetod.

Om det finns fler än en användare, gäller dina val den användare som markerats för tillfället. Se Användarprofiler ^[360].

Ange manövermetod

Du börjar med att köra **Inställningsguiden** för specialpaneler. Om du vill veta hur du startar guiden, läser du Använda Inställningsguiden ^[46].

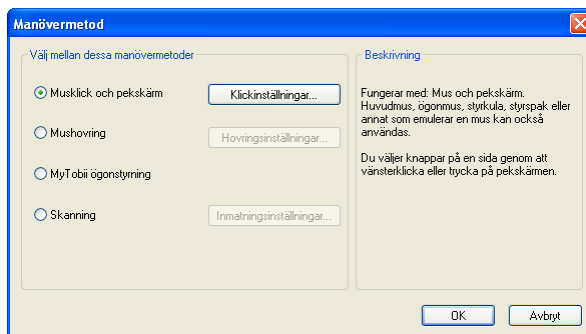
1. Klicka på knappen **4: Justera användarinställningar** i den översta raden.



Du måste göra ett val för den översta knappen, Manövermetod.

2. Klicka på **Konfigurera manövermetod** överst i den högra kolumnen.

Den här dialogrutan visas.



De olika manövermetoderna förklaras i rutan till höger.

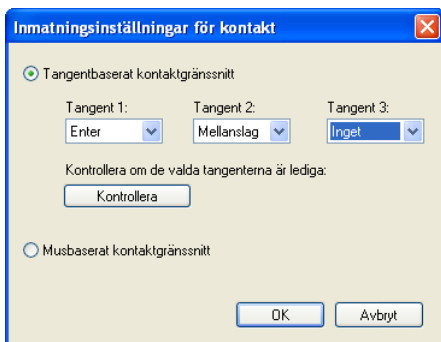
3. Markera en metod till vänster och se förklaringen till höger.
4. Om du valde **Musclick och pekskärm** eller **Mushovring**, kan du klicka på **OK** nu.

Låt användaren prova systemet.

Återvänd sedan till den här dialogrutan och välj **Klickinställningar** eller **Hovringsinställningar** och gör justeringar för att maximera användbarheten. Om du tittar på de två underdialogrutorna, ser du att du bland annat kan justera tidsalternativ och hovringsmarkörens utseende.

5. Om du valde **Skanning**, klickar du på **Inmatningsinställningar**

Den här dialogrutan öppnas:



Tilldela tangenter för en tangentbordsemulerande kontakt eller en tangentbordsanvändare.

Ange om den kontakt som används ska emulera tangentnedtryckningar eller musklick. Om användaren ska styra skanningen med tangentbordet, väljer du Tangentbaserat. Om skanningen styrs med musen, väljer du Musbaserat kontaktgränssnitt.

Om en tangentbaserad kontakt kan sända fler än en signal, måste du definiera vilka tangenter som ska räknas som kontaktsignaler.

6. Klicka på **OK**.
7. Stäng dialogrutan Manövermetod genom att klicka på **OK**.

Andra användarinställningar

För **alla** användare:

Se Hantera kontakter ^[300].

Se Lägga till fraser ^[302].

Se Inställningar för Musikspelaren ^[350].

För ljudinställningar, se Aktivera syntetiskt tal ^[287], Inställningar för auditiv feedback ^[294], Inställningar för Läs när du skriver ^[296]

Se Ordprediktion ^[321].

Se Tangentbordslayout ^[325].

Se Inställningar för bildvisning ^[330].

Se Inställningar för webbkamera .

För användare som använder **skanning som manövermetod**:

Se Skanningsinställningar  och Markering .

För användare som har **Premium**-versionen:

Se Inställningar för e-post .

Se Inställningar för mobiltelefon .

Se Infrarödinställningar .

Se Inställningar för chatt .

Se Kalenderinställningar .

Alternativ metod

Du kan också nå dialogrutan Manövermetod med menykommandot **Inställningar > Manövermetod**.

Nästa steg i Inställningsguiden visas nedan.

Välja startpanel

Vad ska hända när Tobii Communicator startas?

Om det finns fler än en användare, gäller ditt val den användare som markerats för tillfället. (Se Användarprofiler ³⁶⁰).

Om du vill att Tobii Communicator ska fråga vilken användare som ska använda programmet varje gång det startas, läser du om menykommandot **Inställningar > Användare > Byt startanvändare**.

Så här väljer du en startsida

Du börjar med att köra Inställningsguiden för specialpaneler. Om du vill veta hur du startar guiden, läser du Använda Inställningsguiden ⁴⁶.

1. Klicka på knappen **5: Programstart** i den översta raden.

Den här sidan visas:



Allt du behöver göra på den här sidan är att välja ett av de tre alternativen till vänster!

2. Välj ett av alternativen till vänster.

Den **start sida** som omnämns är den startsida du valde i steg 2: Välja startsida ⁵⁰.

Den här sidan används som **välkomstsida**, en startpunkt och en introduktion för terapeuter:



Terapeutens välkomstsida

Om du väljer alternativet **Starta i redigeringsläge**, kommer Communicator att startas med en tom ny panel, på samma sätt som Microsoft Word startas med ett tomt nytt dokument.

3. När du gjort ditt val kanske du vill avsluta och starta om Communicator för att se resultatet. Välj menykommandot **Arkiv > Avsluta Communicator**.

Ett annat sätt att komma åt inställningarna

De beskrivna valen kan också göras med menykommandot **Inställningar > Inställningsguiden > Startpanel**.

Kapitel

IV

Skapa egna paneler

Översikt

I den här delen får du veta hur du skapar egna paneler med utgångspunkt från tomma sidor.

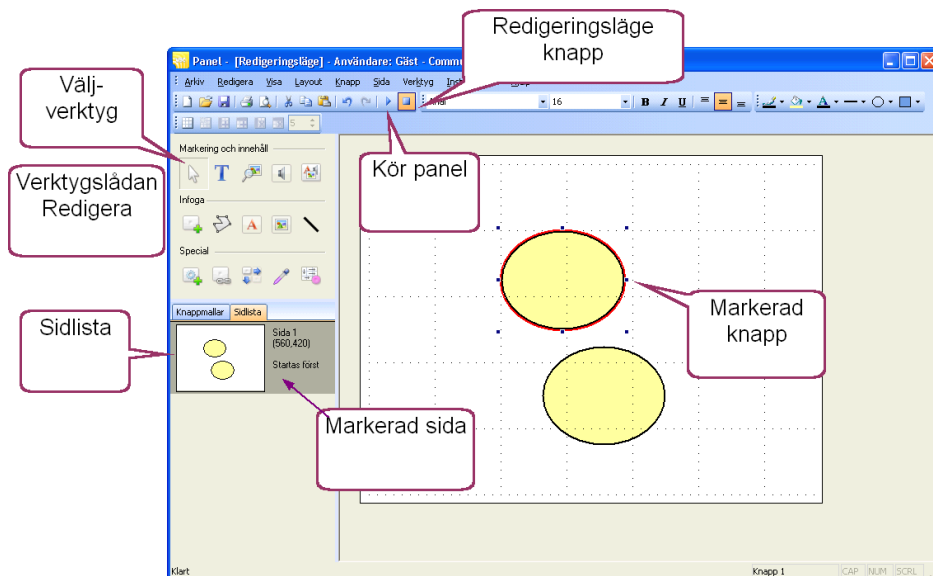
Du kommer att bli överraskad över hur snabbt och enkelt du kan skapa snygga sidor som är fyllda med funktioner.

- I avsnittet Snabbguide till redigeringsläget^[65] visas var du kan hitta de vanligaste verktygen.
- I avsnittet Skapa enkla paneler^[69] får du veta hur du skapar enkla kommunikationssidor och länkar samman dem.
- I Bestäm utseendet^[111] introduceras de verktyg och kommandon som används för att anpassa utseendet hos knappar och sidor.
- I avsnittet Lägga till åtgärder och smarta knappar^[138] beskrivs hur du kan använda funktionerna på de olika funktionsflikarna, t.ex. E-post, Spel, Musikspelaren med flera, för dina egna paneler.
- I avsnittet Återanvända ditt arbete^[173] beskrivs hur du kan kopiera material från de förproducerade panelerna till dina egna paneler eller hur du återanvänder ditt arbete i andra paneler.

Snabbguide till redigeringsläget

I redigeringsläget finns de verktyg du behöver för att skapa eller ändra egna paneler.

Vad finns på arbetsytan?



Visa eller dölj olika verktygsfält

1. Du kan visa eller dölja olika verktygsfält och fönsterfunktioner med menykommandot **Visa > Verktygsfält**.
2. Visa eller dölj ett verktygsfält genom att välja det på menyn.
3. Funktioner med guldfärgade kryssrutor visas i Communicator-fönstret.

Peka på en ikon och få en verktygsbeskrivning

Om du håller muspekaren över en verktygsikon så kan du se vad verktyget gör om du väljer det.

Viktiga verktyg

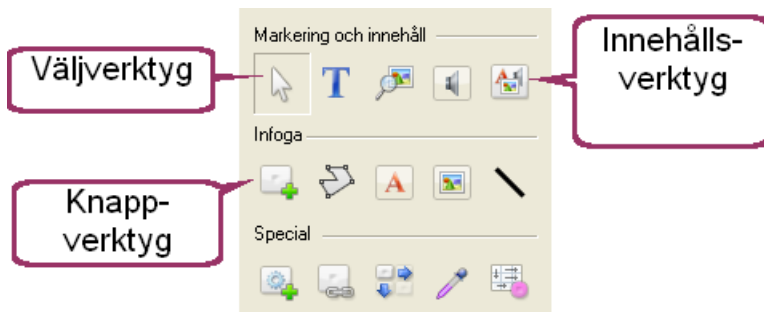
Det här är **Standardverktygsfältet**. Om du känner igen ett verktyg från Windows, till exempel Nytt, Spara, Skriv ut, Gör om eller Ångra, så kommer det att fungera på samma sätt i Communicator som i vilket annat Windows-program som helst.

Lägg märke till verktyget för att **Köra** en panel. Att klicka på ikonen Kör är samma sak som att välja menykommandot **Visa > Körläge** eller trycka på **F5**. Bredvid Kör-knappen finns verktyget Redigeringsläge. Vi är i redigeringsläget här, så den knapp är vald.



Standardverktygsfältet.

Det här är **verktygslådan Redigera**. Den visas alltid i redigeringsläget och alltid på samma plats.



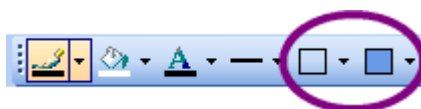
När du vill kunna markera objekt på en sida klickar du på **Pekverktyget**. Lägg också märke till **Knappverktyget** som du kan använda för att rita en knapp på sidan och **Innehållsverktyget** med vars hjälp du snabbt förvandlar en sida med tomma knappar till en kommunikationspanel.

Det här är verktygsfältet **Teckensnitt**. Med de här verktygen bestämmer du textens utseendet.



Verktygsfältet Teckensnitt.

Det här är verktygsfältet **Utseende** som styr färg, linjetjocklek och liknande. Lägg särskilt märke till de verktyg som du kan använda för att välja **knappform** och **toning** när du ritar egna knappar.



Verktygsfältet Utseende.

Det här är verktygsfältet **Rutnätssida**. Lägg märke till de första två verktygen. Genom att klicka på det första verktyget kan du aktivera eller avaktivera ett **automatiskt rutnät med knappar**. Med det andra verktyget kan du dra ut ett färgat område för att **ange hur många** knappar du vill skapa.

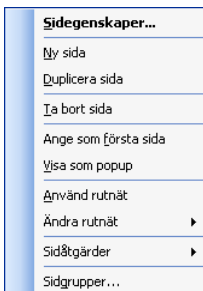


Verktygsfältet Rutnätssida.

Högerklicksmenyer

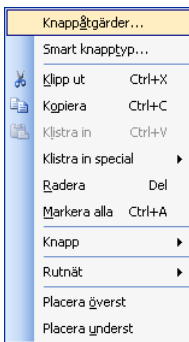
För bekvämlighets skull finns de mest använda kommandona i redigeringsläget samlade på två högerklicksmenyer. Kommandona på dessa menyer beskrivs i en annan del av dokumentationen.

Den här menyn kan du öppna genom att **högerklicka i sidlistan**. Kommandon som gäller en viss sida gäller för den sida som är markerad för tillfället.



Högerklicka i sidlistan.

Menyn som visas nedan öppnar du genom att högerklicka på arbetsytan. Kommandon som ges för knappar gäller för den eller de knappar som är markerade för tillfället.



Högerklicka på arbetsytan.

Skapa enkla paneler

I följande avsnitt hittar du allt du behöver veta för att skapa paneler för kommunikation, där knapparna har en valfri kombination av text, bilder och ljud.

Det här 2-sidiga exemplet används i alla tre avsnitten:



Skapa sidor

Så här skapar du en ny, tom sida

Det är alltid bäst att skapa nya sidor i **redigeringsläget**. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på **SKIFT+F5**.

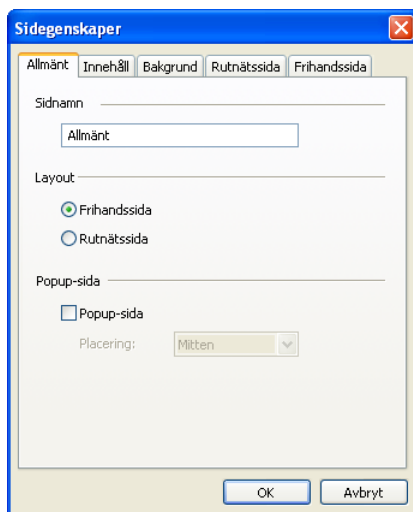
- Om du vill skapa en helt ny panel, väljer du menykommandot **Arkiv > Ny**. Om det finns osparat arbete, kommer du att tillfrågas om du vill spara det först.
- Om du vill lägga till en ny, tom sida i den panel du arbetar med, väljer du menykommandot **Sida > Ny sida**.

Nya sidor numreras i successiv ordning, men läggs till i sidlistan direkt efter den aktuella sidan. Detta innebär att sidornas nummer kan hamna i oordning, men det saknar praktisk betydelse när panelen körs. Information om hur du byter sidordning finns i Ordna sidor^[134]

Namnge sidor

Sidor namnges automatiskt när de skapas, fast med väldigt fantasilösa namn (sida 1, sida 2 o.s.v.).

1. Om du vill ge en sida ett mer meningsfullt namn väljer du menykommandot **Sida > Sidegenskaper**.
2. Ange ett namn på den första fliken, **Allmänt**.



Du kan alltid byta namn på sidor senare.

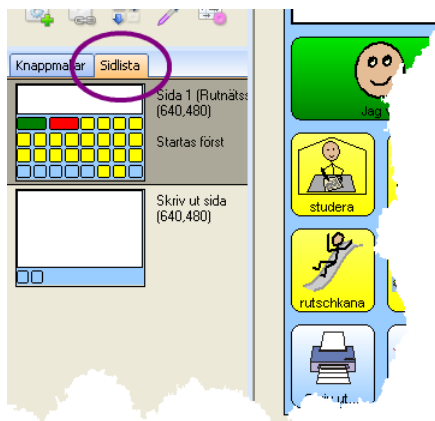
3. Klicka på **OK**.
4. Det nya namnet visas i **sidlistan**.

sidlista

Sidorna visas i sidlistan, till vänster om arbetsytan, under verktygsfådan Redigera.

- Du kan ta fram sidlistan genom att klicka på dess flik.

- Om sidlistan inte visas alls, väljer du menykommandot **Visa > Sidlista**.



Fliken Sidlista till vänster om arbetsytan.

Ta bort sidor

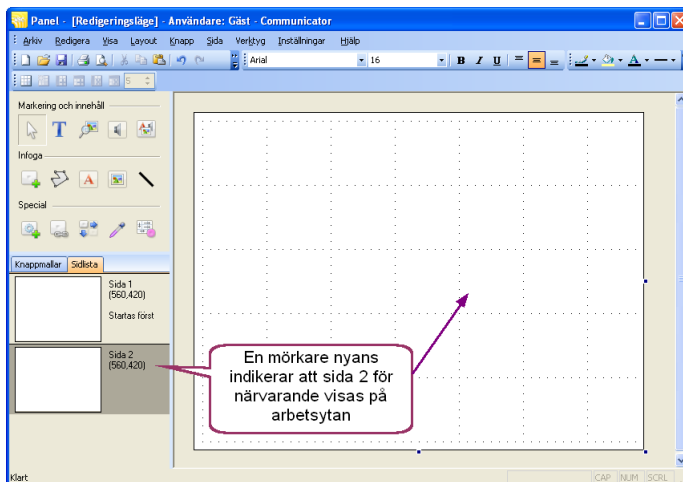
Du måste befinna dig i redigeringsläget för att kunna ta bort en sida. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på **SKIFT+F5**.

1. Markera den sida du vill ta bort i **sidlistan**.
2. Välj menykommandot **Sida > Ta bort sida**.

Exempel

För att skapa exempelpanelen Färger⁶⁹, skapar du först en ny panel och lägger sedan till sedan en andra sida.

Det bör se ut ungefär så här:



Den aktuella sidan är markerad i sidlistan.

Se även:

Så här ändrar du sidnamn: Skapa sidor ⁶⁹

Så här ändrar du sidornas ordning i sidlistan: Ordna sidor ¹³⁴

Använda rutnät för att skapa knappar ⁷⁴

Använda popup-sidor för användarval ¹⁶⁷

Sidegenskaper. ¹¹²

Spara dina ändringar

Det blir enklare för dig att hitta och arbeta med dina paneler om du alltid sparar dem i samma mapp på datorn.

- Du rekommenderas att spara i mappen Mina paneler under ditt Communicator-användarnamn. Det är den mappen som Communicator automatiskt föreslår när du skapar nya paneler.
- Om inga andra användare har skapats i Communicator kommer ditt användarnamn att vara Gäst.

Mer information om hur du skapar och hanterar olika användare i Communicator finns i avsnittet Användarprofiler ^[360].

Spara en panel

Panelen måste visas i Communicator.

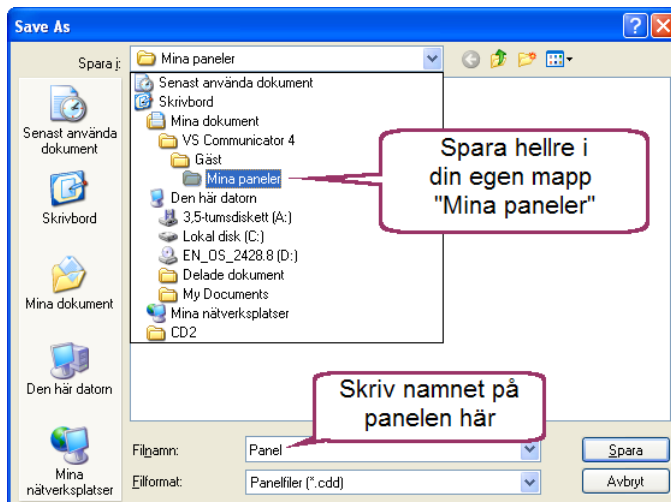
1. Välj menykommandot **Arkiv > Spara**.

Om panelen har sparats tidigare, är du klar nu.

2. Om det är en ny panel visas Windows-dialogrutan **Spara som**.

Kontrollera att du sparar i rätt mapp.

3. Ange ett filnamn för panelen och klicka på **OK**.



Om du sparar dina filer i mappen Mina paneler blir det enklare att hitta dem senare.

Se även:

Hitta en panel senare ^[106]

Använda rutnät för att skapa knappar

Om du använder ett rutnät blir det enkelt att skapa mängder av snygga, fyrkantiga knappar. Rutnätsknappars storlek anpassas automatiskt så att de fyller sidan.

Om du vill skapa och placera ut knappar lite långsammare men med större valfrihet, läser du Rita egna knappar ^[114].

Lägga till knappar genom att använda ett rutnät

Kontrollera att du befinner dig i redigeringsläget och att sidan som visas på arbetsytan är den du vill lägga till knappar på.

1. Välj menykommandot **Sida > Använd rutnät**.

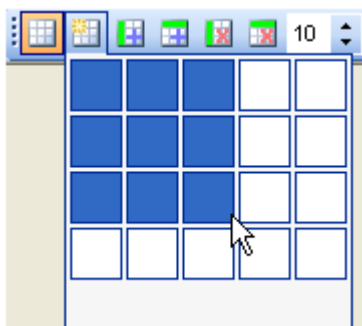
Du kan också klicka på verktyget **Använd rutnät** i verktygsfältet Rutnät:



2. Communicator-sidan blir nu en rutnätssida. En rutnätssida fylls alltid automatiskt med ett antal enkla, fyrkantiga knappar.
3. Du kan ändra antalet knappar genom att klicka på verktyget Rutnätsstorlek.

Ett vitt minirutnät visas.

4. Flytta muspekaren nedåt och åt höger över minirutnätet. Rutorna i minirutnätet fylls med färg för att visa det antal knappar du skapar.



Ange rutnätets dimensioner.

5. Klicka på minirutnätet när du är nöjd med antalet knappar.
6. Spara panelen med menykommandot **Arkiv > Spara**.

Fler rutnätsverktyg



Verktøy for att lägga till och ta bort kolumner och rader i rutnätet

Du kan också ändra antalet knappar genom att lägga till eller ta bort rader och kolumner. Använd de återstående verktygen i verktygsfältet **Rutnät** eller menykommandona under **Sida > Ändra rutnät**.



Verktøy for att ändra avståndet mellan knapparna

Med det sista verktyget i verktygsfältet Rutnät kan du ändra avståndet mellan knapparna.

Du kan också ändra knappavståndet med menykommandot **Sida > Sidegenskaper**. Välj fliken **Rutnätssida** och justera värdet för mellanrum.

Ta bort alla knappar från en rutnätssida

Om du vill ta bort alla knappar ändrar du sidan tillbaka till en vanlig sida:

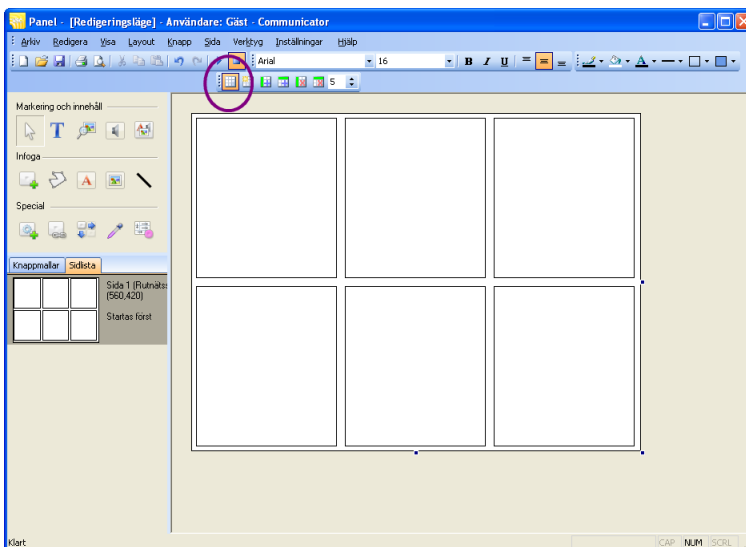
- Välj menykommandot **Sida > Använd rutnät** igen.
- Bockmarkeringen tas bort från Sida-menyn, vilket visar att sidan nu är en frihandssida.

Nu kan du markera och ta bort alla knappar från sidan.

Exempel

Du kan skapa exempelpanelen Färger ⁶⁹ genom att gå till varje sida och klicka på verktyget Använd rutnät.

Du ska ha två sidor med 6 knappar vardera, på det här sättet:



Här har vi ett 2 x 3-rutnät (rader x kolumner).

Flytta knapparna i ett rutnät

När du lagt till innehåll för rutnätsknapparna, kan du använda muspekaren för att dra omkring knapparna på sidan om du vill ordna om dem.

Lägga till knappar genom duplicering

Det här är en bra metod om du vill fylla en sida med knappar som inte är rektangulära eller om du inte vill fylla *hela* sidan på det sätt som ett rutnät gör.

Lägga till en knapp som kan dupliceras

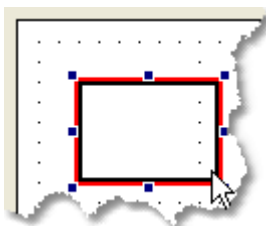
Kontrollera att du befinner dig i redigeringsläget och att sidan som visas på arbetsytan är den du vill lägga till knappar på.

1. Klicka på **Knappverktyget** i verktygslådan Redigera.



Verktöget Lägg till knapp

2. Observera hur muspekaren "laddas" med en knapp: Pekarens form ändras till ett hårkors med en knapp.
3. Peka på den plats där du vill placera knappens övre vänstra hörn.
4. Tryck och håll ned musknappen samtidigt som du drar pekaren mot det nedre högra hörnet av knappen.



Dra med muspekaren.

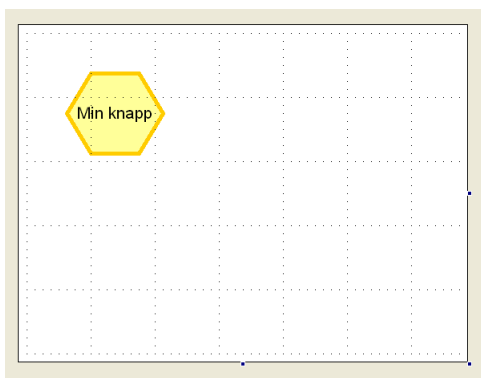
5. Släpp musknappen.

Den nya knappen visas. Knappen är markerad.

Duplicera en knapp

Använd verktyget Duplicera objekt från verktygslådan för att skapa och placera ut ett antal kopior av en egen knapp.

1. Börja med en tom sida och dra sedan en enkel knapp till den övre vänstra delen av sidan. (Se ovan.)



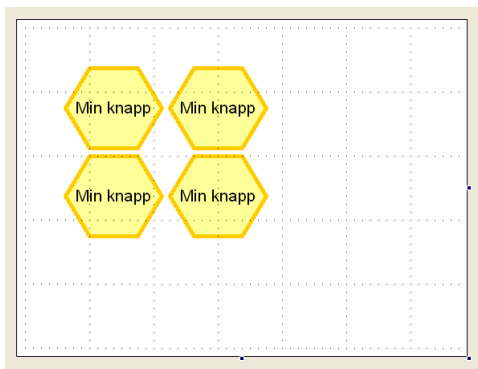
Ändra knappens form med verktygsfältet Utseende.

2. Markera den nya knappen. (Kom ihåg att byta till Pekverktyget.)
3. Välj verktyget Duplicera objekt i verktygslådan.



Verktyget Duplicera objekt

4. Peka mitt på den nya knappen och håll ned musknappen.
5. Dra pekaren till det motstående hörnet på sidan och släpp musknappen.
Sidan fylls nu med kopior av den första knappen.



Resultatet av arbetet med Dupliceringsverktyget.

Du kan också dra pekaren tvärs över sidan och skapa en enkel rad med knappar, eller rakt ned för att skapa en kolumn.

Markera det du vill arbeta med

När du arbetar i redigeringsläget måste du hålla reda på vad som är markerat.

De visar vilka objekt som kommer att påverkas av nästa kommando (om du väljer ett kommando eller klickar på ett verktyg som fungerar för dessa objekt).

Har du problem med markeringen?

- Är du i redigeringsläget? Om du inte är säker på vilket läge du är i, trycker du på **SKIFT+F5**.
- Vilket verktyg är markerat i verktygslådan Redigera? Växla till **Pekverktyget** och försök igen.

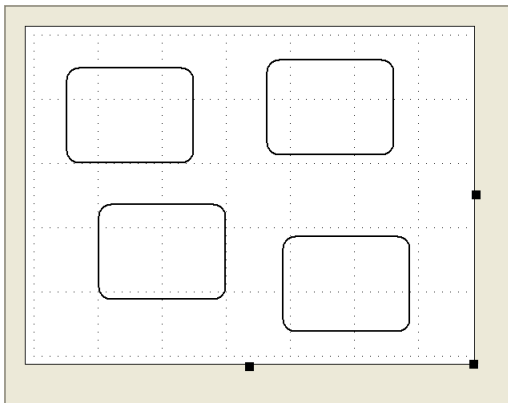


Markera med Pekverktyget.

Markera sidans bakgrund

Du markerar sidans bakgrund genom att klicka på den grå arbetsytan.

- När sidans bakgrund är markerad visas små svarta markeringshandtag runt det undre högra hörnet, på det här sättet.



Sidans bakgrund är markerad.

- När bakgrunden är markerad kan du välja en färg för den i verktygsfältet Utseende.
- Du kan också ändra bakgrundens storlek genom att dra i ett av markeringshandtagen. Om sidan är en popup-sida, bestäms sidans storlek av bakgrundens storlek. För övriga sidor ändras utseendet när bakgrundens proportioner ändras, men sidan kommer alltid att sträckas ut så att den fyller det fönster eller den skärm där den körs. Se Köra panelen [102](#).

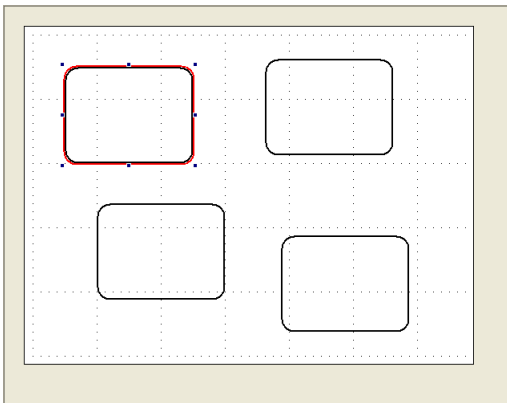
Markera ett objekt på sidans bakgrund

Du kan markera en knapp genom att klicka på den med Pekverkttyget.



Pekverkttyget.

Ett markerat objekt är rödmarkerat och har små svarta markeringshandtag.



Det är enkelt att se vilken av de fyra knapparna som har markerats.

- När ett objekt är markerat kan du ändra dess storlek genom att dra i markeringshandtagen.
- Du kan ändra de markerade objekten med kommandon från menyraden eller med verktyg i verktygsfältet Utseende eller från verktygslådan Redigera.
- Du kan flytta ett objekt genom att peka mitt i objektet och dra.

Du kan också markera en **statisk** text, bild eller linje som placerats direkt på bakgrunden. Dessa objekt kallas "statiska" eftersom inget händer med dem när panelen körs: Användaren kan inte trycka eller klicka på dem och de kan inte utföra några åtgärder.

Markera flera objekt

Här är tre olika sätt att markera fler än ett objekt:

- Håll ned SKIFT-tangenten samtidigt som du klickar på de övriga filnamnen.
- Markera alla objekt på sidan med menykommandot Redigera > Markera allt.
- Om de objekt du vill markera finns nära varandra, pekar du utanför något av objekten och drar sedan. En prickad linje (lasso) visas och definierar det markerade området. Dra mot det diagonalt motstående hörnet tills alla de objekt du vill arbeta med har markerats.

Avmarkera en del av en grupp

Om du vill avmarkera ett objekt samtidigt som de övriga objekten lämnas markerade, håller du ned **SKIFT**-tangenten samtidigt som du klickar på det objekt du vill avmarkera.

Använda standardkommandon för redigering

När du arbetar med dina egna sidor, kommer du antagligen att uppskatta att ha tillgång till Windows standardkommandon för redigering:

Redigera > Kopiera (CTRL+C)

Placerar en kopia av det markerade objektet eller objekten i Windows Urklipp, i väntan på ett Klistra in-kommando. Detta innebär att det som tidigare låg i Urklipp *ersätts*.

Redigera > Klipp ut (CTRL+X)

Tar bort det markerade objektet eller objekten från sidan och placerar dem i Windows Urklipp, i väntan på ett Klistra in-kommando. Detta innebär att det som tidigare låg i Urklipp *ersätts*.

Redigera > Klistra in (CTRL+V)

Placerar det som senast placerades i Windows Urklipp på den aktuella sidan.

Redigera > Ångra (CTRL+Z)

Återställer den senaste åtgärden, om det är möjligt.

Redigera > Gör om (CTRL+SKIFT+Z)

Upprepar den senaste åtgärden, om det är möjligt.

Redigera > Ta bort

Tar bort det markerade objektet eller objekten från sidan utan att innehållet i Urklipp ändras.

Lägga till innehåll snabbt

Verktyget **Knappinnehåll** är extra användbart när du vill skapa kommunikationstavlor, till exempel exempelpanelen Färger⁶⁹.

Med det här verktyget kan du lägga till text, bilder och enklare ljud för knappar med en enda åtgärd.

Använda verktyget Redigera knappinnehåll

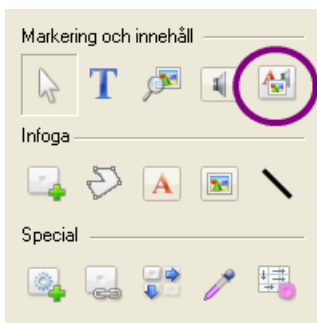
Du måste arbeta i redigeringsläget för att kunna använda det här verktyget. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på SKIFT+F5.

1. Klicka på **Pekverktyget** i verktygslådan.



Pekverktyget.

2. Klicka på den knapp på sidan som du vill arbeta med.
Lägg märke till att knappen markeras för att visa att den är vald.
3. Klicka på verktyget **Knappinnehåll** i verktygslådan.



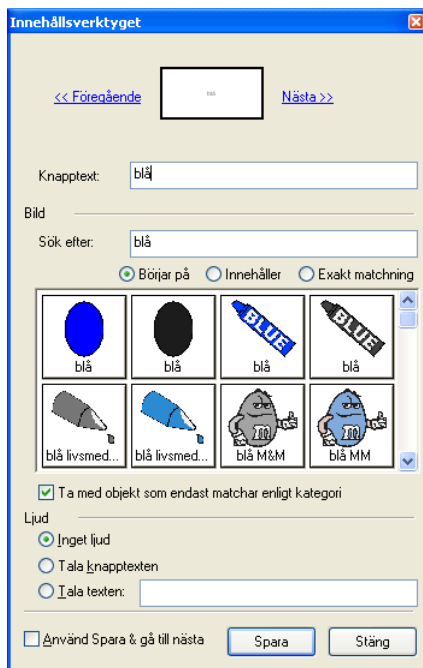
Verktygslådan Redigera.

Dialogrutan Innehållsverktyget öppnas. (Se nedan.)

4. Om du vill att en text ska visas på knappen, skriver du den i fältet **Visa text**.

- Om du vill att en bild ska visas på knappen, skriver du ett ord som beskriver eller namnger bilden i fältet **Sök text**.

Listan med bilder fylls på allt eftersom du skriver. Om du inte kan se den bild du vill ha, försöker du skriva en annan söktext.



*Använd alternativen under **Innehåller** för att hitta så många bilder som möjligt.*

- Välj en av bilderna genom att klicka på den. Om du ändrar dig klickar du bara på en annan bild.
- Om du vill att några ord ska läsas upp när knappen trycks ned, klickar du på ett av de två ljudalternativen längst ned i dialogrutan.

För dessa enkla ljudalternativ används syntetiskt tal. Om du väljer alternativet **Tala den här texten**, så skriver du in ordet eller frasen i fältet till höger.

- Om du vill använda alla ändringar för den markerade knappen klickar du på **Spara**.

9. Upprepa förfarandet tills du är nöjd med alla knappar och spara sedan panelen med menykommandot **Arkiv > Spara**.

Fylla många knappar

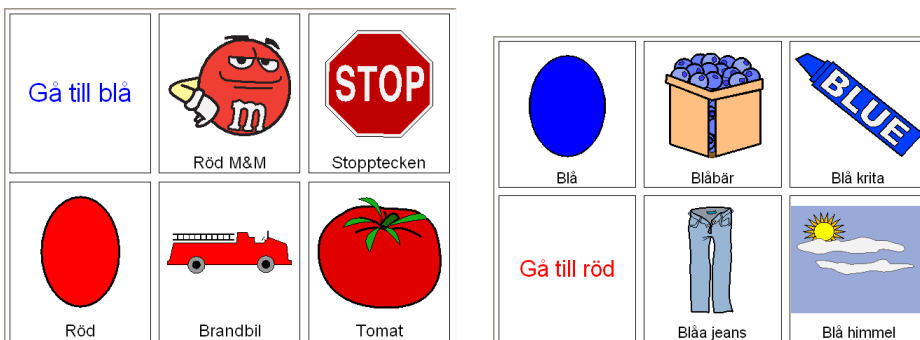
Markera alternativet **Använd Spara & gå till nästa** längst ned till vänster i dialogrutan Innehållsverktyget som visas ovan.

När du klickar på Spara efter att ha arbetat med den första knappen, går verktyget automatiskt vidare till nästa knapp. Du kan gå till den knapp du vill arbeta med genom att använda pilarna i förhandsgranskningen.

Kom bara ihåg att du måste klicka på **Spara** varje gång du har gjort ändringar för en knapp!

Exempel

För att skapa exempelpanelen Färger⁶⁹, behöver du söka efter bilderna nedan:



Lägga till text på knappar

Om du bara vill lägga till eller redigera text för en eller flera knappar, gör du det snabbast med Textverktyget. Med Textverktyget markeras själva texten automatiskt på varje knapp. När du trycker på Retur (Enter) fortsätter verktyget med nästa knapp.

Lägga till eller ändra text med Textverktyget

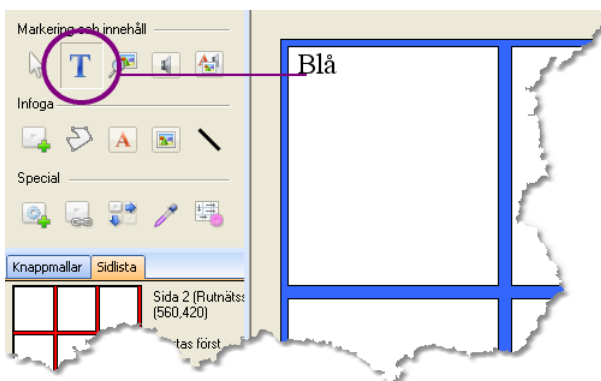
Du måste befinna dig i redigeringsläget för att använda Textverktyget. Om du inte är säker på vilket läge du är i, trycker du på SKIFT+F5.

1. Klicka på Textverktyget i verktygslådan.



Textverktyget

2. Klicka på den knapp du vill ändra.



Med Textverktyget hamnar du i "skrivläge".

Texten på den knapp du valde markeras. Om det inte fanns någon text, visas en blinkande insättningspunkt (ett litet vertikalstreck) på knappen.

De eventuella bilder som finns på knappen döljs *tillfälligt*.

3. Skriv knapptexten.
4. Fortsätt till nästa knapp genom att trycka på Retur.

5. Du kan avsluta Textverktyget genom att klicka på ett av de andra verktygen, till exempel Pekverktyget.



Pekverktyget.

6. När du är nöjd med alla knappar sparar du panelen med kommandot **Arkiv > Spara**.

Ändra textens utseende

Textens utseende styrs från flera olika platser:

- Det som du oftast behöver ändra styrs från verktygsfältet **Teckensnitt**, bortsett från
- Textfärgen, som styrs från verktygsfältet **Utseende**.
- Om du vill se ytterligare alternativ för text på knappar väljer du **Knapp > Textegenskaper**.

Obs! All text i ett textfält eller på en knapp kommer att ha samma utseende.

När du skapar *ny* text, bestäms utseendet av de val som för tillfället visas i verktygsfälten Teckensnitt och Utseende. Med dessa två verktygsfält kan du också ändra utseende på den text som markerats.

Verktygsfältet Teckensnitt

Du måste befinna dig i redigeringsläget för att använda verktygsfältet Teckensnitt. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på **SKIFT + F5**.

Om verktygsfältet Teckensnitt inte visas, väljer du menykommandot **Visa > Teckensnittsverktyg**.



Verktögsfältet Teckensnitt

Så här ändrar du textens utseende

1. Markera texten, knappen eller de knappar du vill arbeta med. (Se Markera det du vill arbeta med )
2. Välj ett av verktygen i verktögsfältet Teckensnitt. Verktygen är, i tur och ordning:
 - Teckensnitt
 - Teckenstorlek
 - Fet text
 - Kursiv text
 - Understruken text
 - Placera texten överst på knappen (över en eventuell bild).
 - Placera texten mitt på knappen (under en eventuell bild).
 - Placera texten nederst på knappen.

Verktögsfältet Utseende

Du måste befinna dig i redigeringsläget för att använda verktögsfältet Utseende. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på **SKIFT + F5**.

Om verktögsfältet Utseende inte visas, väljer du menykommandot **Visa > Utseendeverktyg**.



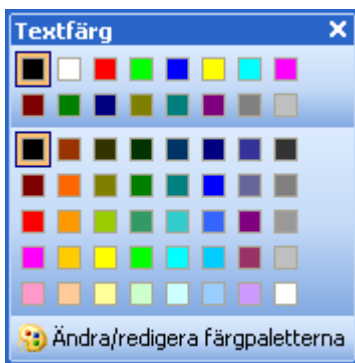
Verktögsfältet Utseende, med textfärgsverktyget markerat

Så här byter du färg på texten

1. Markera texten, knappen eller de knappar du vill arbeta med. Se Markera det du vill arbeta med .

2. Klicka på textfärgsverktyget.

En färgpalett öppnas.



Den här färgpaletten har frigjorts, det vill säga, dragits loss från verktygsfältet så att den flyter fritt över arbetsytan och förblir öppen. Överst i paletten visas också en egen färgpalett för pastellfärger.

3. Klicka på den textfärg du vill använda.

Se även:

Välja en färgpalett 

Ange textjustering, radbrytning och förskjutning från knappens kant

Några av justeringsalternativen för text på knappar ändras mycket sällan. Dessa finns samlade i dialogrutan Textegenskaper.

1. Du måste befinna dig i redigeringsläget för att använda dialogrutan Textegenskaper. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du **på SKIFT+F5**.
2. Markera de knappar du vill ange egenskaper för.
3. Välj menykommandot **Knapp > Textegenskaper**.

Dialogrutan Textegenskaper visas:



Dialogrutan Textegenskaper

- Om du vill att knappen ska vara vänster- eller högerjusterad istället för den automatiska centreringen, väljer du **Anpassad textposition** och väljer sedan en ny justering under **Horisontellt**.

Om du valt Anpassad textposition, gäller också den inställning för **vertikal justering** som valts här. (Vertikal justering kan också väljas med de tre sista knapparna i verktygsfältet Teckensnitt.)

- Om du vill ha större marginal mellan texten och knappens kant anger du värdet för förskjutning. Enheterna är relativa: en högre siffra ger en större marginal. **Förskjutning åt höger** anger knappens sidomarginaler. **Förskjutning nedåt** anger marginalerna i över- och underkant. Texten behålls innanför marginalerna om det är möjligt.
- Om du vill vara säker på att texten inte hamnar utanför knappen, markerar du alternativen **Radbryt texten** och **Klipp texten**. Om texten är för lång kan den annars hamna utanför knappen och visas på bakgrunden eller på andra knappar i närheten.
- Klicka på **OK**.

Dina val gäller för de knappar som är markerade när kommandot ges samt för alla nya knappar som skapas härnäst.

Lägga till bilder på knappar

Med Bildverktyget kan du lägga till eller byta bild på en eller flera knappar. Välj Bildverktyget när bilder är det enda du vill ändra på.

Med Bildverktyget kan du också välja vilken bild som helst på datorn till en knapp eller en sida – inte bara bilder från symbolbiblioteken i Tobii Communicator.

Byta bild på en knapp

Du måste befinna dig i redigeringsläget för att använda Bildverktyget. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du **på SKIFT+F5**.

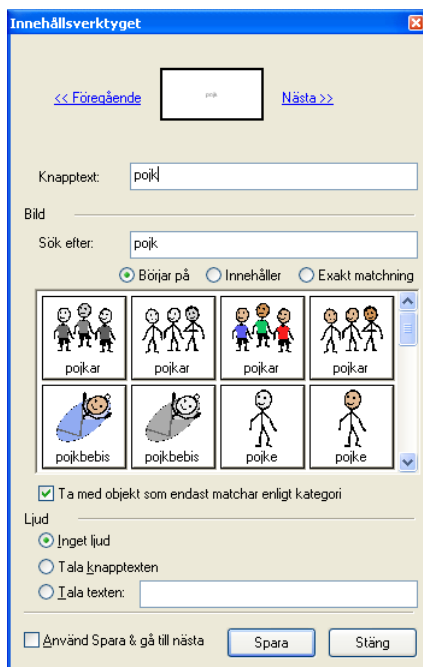
1. Klicka på **Bildverktyget** i verktygslådan Redigera.



Bildverktyget

Du kan också välja menykommandot **Knapp > Infoga bild**.

2. Dialogrutan Bildverktyget visas. Den markerade knappen visas i förhandsgranskningen överst i dialogrutan:



Dialogrutan Bildverktyget

- Om ingen knapp visas klickar du på **Nästa knapp** bredvid förhandsgranskningen.
- Skriv ett ord eller en del av ett ord att söka efter.

Om den markerade knappen har en text, kommer den texten automatiskt att anges som sökterm. Du kan förstås fortfarande ändra söktermen.

Om det finns för få – eller för många – knappar att välja mellan, provar du alternativen *under* fältet **Sök efter**. Alternativet **Innehåller** resulterar oftast i flest bilder och **Exakt matchning** i minst antal bilder. Du kan också prova med att skriva endast en del av ett ord, i stället för hela ordet, för att hitta fler bilder.

Med alternativet **Ta med objekt som matchar enligt kategori** hittas bilder som hör hemma i en viss kategori och som har ett namn som matchar söktexten. Här har vi skrivit ordet **idrottsmän** och markerat alternativet **Ta med objekt som matchar enligt kategori**. Som resultat hittas bilden med idrottsmän, men också bilder på alla berömda idrottsmän som finns i listan för kategorin Idrottsmän.

5. Klicka på den bild du vill använda.
6. Klicka på **Spara**.

Om du markerat **Använd Spara & gå till nästa** fortsätter dialogrutan automatiskt till nästa knapp, vilket gör att du kan arbeta med flera knappar utan att behöva stänga och öppna verktyget.

När **Använd Spara & gå till nästa** är avmarkerat, kan du byta till en ny knapp genom att klicka på den på sidan, medan dialogrutan är öppen. Kom ihåg att du måste klicka på Spara efter att du ändrat en knapp.

6. När du är nöjd med alla knappar sparar du panelen med kommandot **Arkiv > Spara**.

Använda en bild från en fil

Du måste befinna dig i redigeringsläget för att använda Bildverktyget. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du **på SKIFT+F5**.

1. Klicka på **Bildverktyget** i verktygslådan Redigera.

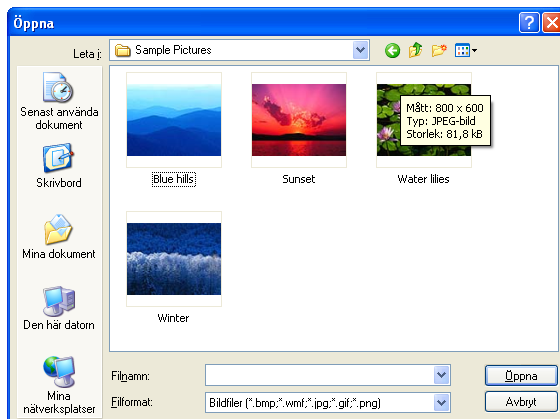


Bildverktyget.

Dialogrutan Bildverktyget visas. Den markerade knappen visas i förhandsgranskningen överst i dialogrutan.

2. Om ingen knapp visas klickar du på **Nästa knapp** bredvid förhandsgranskningen.
3. Klicka på **Bläddra**.

Windows-dialogrutan Öppna visas:



Dialogrutan Öppna

4. Markera en mapp som innehåller bilder, markera den bild du vill använda och klicka på **Öppna**.
5. Bilden infogas på knappen.

Ta bort en bild

Du kan ta bort en bild från en knapp.

Du måste befinna dig i **redigeringsläget** för att göra detta. Om du inte är säker på vilket läge du är i, trycker du på **SKIFT+F5**.

1. Markera knappen.
2. Välj menykommandot **Knapp > Ta bort bild**.

Lägga till ljud på knappar

I det här avsnittet beskrivs hur du använder verktyget Ljud i verktygslådan Redigera för att lägga till ljud för en knapp med hjälp av syntetiskt tal, inspelade ljud eller ljudfiler som redan finns i datorn.

När ska man använda ljud?

För användare som inte kan tala, kan terapeuten skapa knappar som producerar ord, fraser eller andra ljud när de trycks ned.

För användare som inte kan läsa en text, kan terapeuten använda ljud som **auditiv feedback**. Det betyder att när användaren pekar på en knapp, kommer knappen att "säga något" som talar om vilken knapp det är. För personer med nedsatt syn finns också alternativet **Läs när du skriver** i dialogrutan **Inställningar > Ljudinställningar**.

Lägga till ljud för en knapp

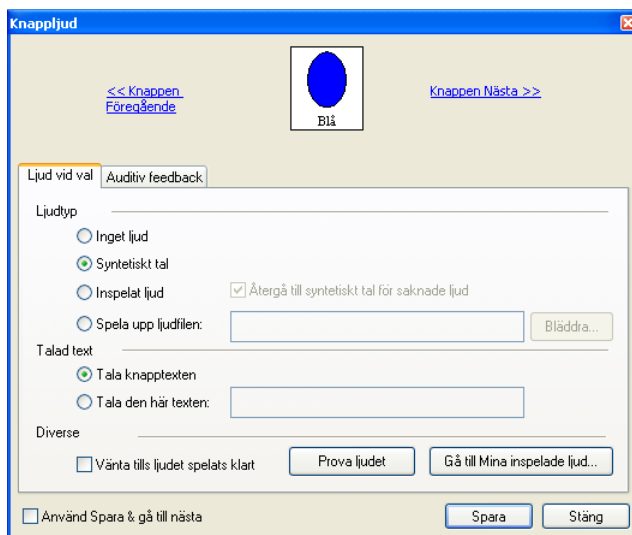
Du kan lägga till ljud för en knapp i körläget med guiden Redigera knapp³⁸. För att använda ljuddialogrutan som beskrivs här, måste du befinna dig i **redigeringsläget**. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på SKIFT+F5.

1. Klicka på verktyget **Ljud** i verktygslådan Redigera.



Ljudverktyget

Dialogrutan **Knappljud** öppnas.



Dialogrutan Knappljud.

2. Klicka på den knapp du vill ändra eller klicka på **Nästa knapp >>** tills den knapp du vill ändra visas i förhandsgranskningen.
3. Välj den typ av ljud du vill använda.

Syntetiskt tal: Kan endast användas för att läsa upp en knapptext eller en text du skriver in. Du måste tala om för programmet vad som ska sägas.

Inspelat ljud: Communicator söker i ljudbiblioteket efter ett inspelat ljud med ett namn som matchar knapptexten exakt (eller den text som angetts under Talad text), och spelar sedan upp ljudet i den filen. Om du vill använda den här funktionen måste du ge de inspelade ljuden namn som matchar den upplästa texten.

Spela upp ljudfilen: Inget bok med matchande namn. Ange bara namnet på den fil där ljudet finns. Du måste förstås veta var på datorn ljudfilen finns. (Om du planerar att kopiera panelen till andra datorer bör du undvika det här alternativet, eller så får du se till att lagra alla ljudfiler i en mapp under Mina paneler.)

4. Om du valde Syntetiskt tal, anger du vilken text som ska talas.

Om du väljer **Tala knapptexten** för knappen i illustrationen, kommer datorn att säga *blå* när knappen trycks ned.

Om du väljer **Tala den här texten** kan du skriva något i stil med *Vad är det här för färg? Den här färgen är blå.*

5. Om knappen utför åtgärder, till exempel länka till en annan sida, kanske du vill markera **Vänta tills ljudet spelats klart**.

Knappåtgärden påbörjas då inte förrän ljudet spelats klart. Annars kanske användaren inte ens ser den här knappen medan knappljudet spelas.

6. Om du vill spara ändringarna för den här knappen, klickar du på **Spara**.

Om du tänker arbeta med flera knappar, kanske du vill markera **Använd Spara & gå till nästa**. Varje gång du klickar på **Spara** kommer dina ändringar att sparas varpå dialogrutan visar nästa knapp.

7. När du är klar klickar du på **Stäng**.
8. Spara panelen med menykommandot **Arkiv > Spara**.

Se även

Fungerar ljudet på datorn? 

Spela in ett eget ljudbibliotek 

Lägga till innehåll snabbt 

Lägga till video på knappar

En nyhet i Tobii Communicator 4 är alternativet att låta en knapp spela upp en video. Videoklippet kan antingen spelas upp på den yta som begränsas av knappens storlek eller så kan den spelas upp i helskärm.

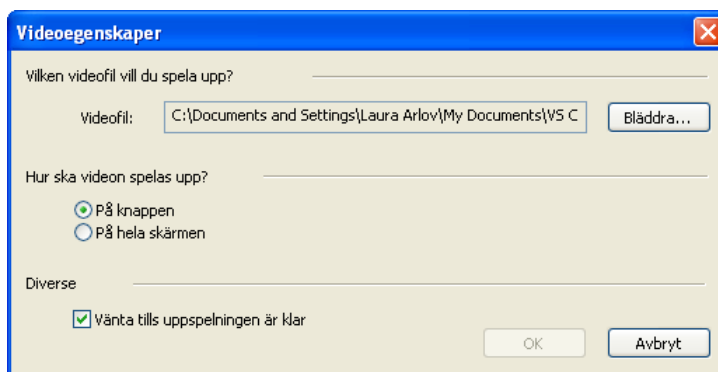
Om användaren trycker en gång till på knappen medan videoklippet spelas upp, kommer klippet att **stoppas** (inte pausas). Med ytterligare en knapptryckning startas klippet från början igen.

Så här lägger du till ett videoklipp på en knapp

1. Du måste befinna dig i redigeringsläget. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på **SKIFT+F5**.

2. Markera den knapp där videoklippet ska visas.
3. Välj menykommandot **Knapp > Video**.

Den här dialogrutan visas.



Dialogrutan Videoegenskaper

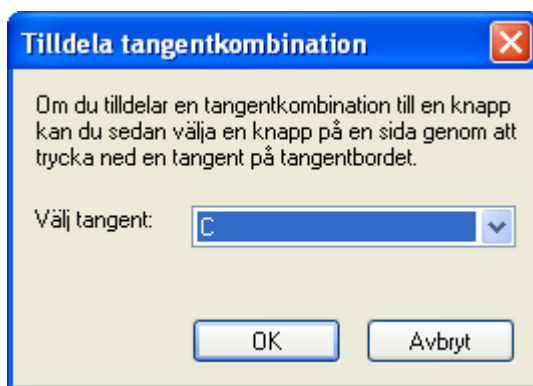
4. Klicka på **Bläddra**.
5. Windows-dialogrutan Öppna visas.
6. Välj en videofil som finns på datorn. Filtypen kan vara AVI, MPEG, MPG eller MPE.
7. Klicka på **Öppna**.
8. Välj hur klippet ska spelas upp i videodialogrutan.
9. Klicka på **OK**.

Tilldela en tangentkombination till en knapp

Om du vill kunna aktivera en knapp genom att trycka på en tangent medan panelen körs, kan du tilldela knappen en tangentkombination.

1. Du måste befinna dig i redigeringsläget. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på **SKIFT+F5**.
2. Markera en knapp.
3. Välj menykommandot **Knapp > Tilldela tangentkombination**.

Den här dialogrutan öppnas:



Du kan aktivera en knapp genom att trycka på en tangent på tangentbordet.

4. Välj en tangent i den nedrullningsbara listan.
5. Klicka på **OK**.

När panelen körs och du trycker på den tilldelade tangenten, blir resultatet det samma som om du aktiverat knappen med någon annan manövermetod.

Välja en första sida

Om panelen har fler än en sida, måste du bestämma vilken sida användaren ska se först och hur användaren ska komma till de övriga sidorna.

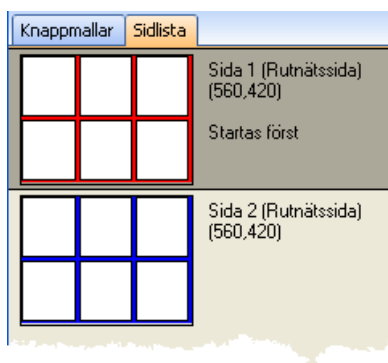
Ange som första sida

Vilken som helst av de vanliga sidorna i panelen kan väljas som första sida. Popup-sidor kan däremot inte väljas som första sida.

Du måste befinna dig i redigeringsläget för att kunna ange första sidan. Om du inte är säker på vilket läge du är i, trycker du på **SKIFT+F5**.

1. Markera den sida du vill använda som första sida i **sidlistan**.
2. Välj menykommandot **Sida > Ange som första sida**.

Den sida du valde flyttas nu till toppen av sidlistan och markeras som den första sidan:



Den första sidan hamnar överst i sidlistan

Se även:

Så här ändrar du sidnamn: Skapa sidor⁶⁹

Så här ändrar du sidornas ordning i sidlistan: Ordna sidor¹³⁴

Köra panelen

Du kan köra en panel genom att klicka på **Körverktyget** i Standardverktygsfältet.



Standardverktygsfältet.

Du kan också välja menykommandot **Visa > Kör** eller trycka på **F5**.

Bestämma hur panelen ska köras

Panelen kan köras så att den täcker hela skärmen eller så kan den köras i ett fönster med godtycklig storlek, även ett maximerat fönster.

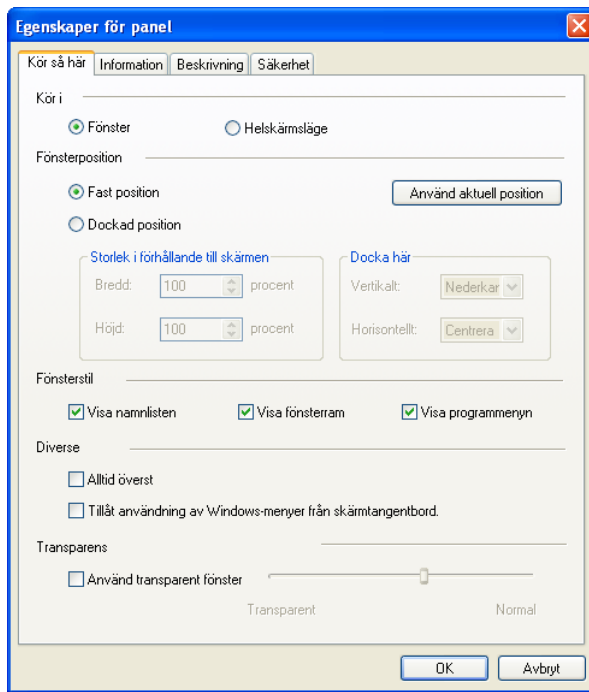
- Om du tror att användaren kan komma att klicka utanför fönstret och sedan ha svårt för att komma tillbaka, väljer du **Helskärm**.
- Välj **Helskärm** om du vill ge användaren enklast möjliga skärm att arbeta på.
- Om du vill att panelen endast ska täcka en del av skärmen väljer du **Kör i fönster**. Det här alternativet kan vara lämpligt för ett skärmtangentbord eller en panel som skapats för att låta användaren interagera med ett annat program.
- Välj också **Kör i fönster** om du vill kunna ha menyraden tillgänglig medan panelen körs.
- Välj **Kör i fönster** om du behöver kunna flytta runt panelen på skrivbordet.

Använda fliken Kör så här

Du kan alltid ange alternativ för hur panelen ska köras, oavsett om du är i körläget eller redigeringsläget.

1. Om menyraden inte visas trycker du på **SKIFT+F10**.
2. Välj menykommandot **Arkiv > Egenskaper för panel**.

Den här dialogrutan öppnas:



Dina val här avgör hur panelen ska köras.

Du kommer att ange inställningar på den första fliken, **Kör så här**.

3. Under **Kör i** väljer du **Fönster** eller **Helskärmsläge**.

Om du valde Helskärmsläge, går du till steg 8.

4. Om du valde Fönster, väljer du **Fönsterposition**.

Med **Fast position** öppnas panelfönstret alltid med samma storlek och position. Du visar programmet vilken storlek och placering fönstret ska ha: Stäng den här dialogrutan, kör panelen och justera storlek och placering som du vill ha dem. Öppna sedan den här dialogrutan igen och klicka på **Använd aktuell position**.

Med **Dockad position** kan du placera ett litet sidfönster längs med kanten på skärmen. Storleken anges här som en procentandel av av skärmstorleken med hjälp av fälten Bredd och Höjd. Välj vilken kant fönstret ska dockas mot samt vilken del av kanten (i ena änden eller i mitten) som ska användas med hjälp av fälten Vertikalt och Horisontellt.

- Om du valde Fönster, **avgör alternativen under Fönsterstil** hur mycket flexibilitet användaren har när panelen körs.

Visa namnlisten Panelen kan flyttas medan den körs, genom att man drar i namnlisten.

Visa fönsterram Panelens storlek kan ändras medan den körs, genom att man drar i fönsterramen eller i hörnen.

Visa programmenyn Menyraden i körläget, en förkortad version av menyraden i redigeringsläget, kommer att visas när panelen körs.

Obs! I körläget kan du koppla på alla tre alternativen genom att trycka på F10. Genom att trycka på F10 en gång till, återinförs de inställningar du sparat i den här dialogrutan.

- Om du valde visningsalternativet Fönster, får du också ta ställning till alternativen under **Diverse**.

Alltid överst Andra fönster kommer inte att kunna dölja panelen. Gör användningen säkrare för en användare som inte säkert klarar att återställa fönstren om Tobii Communicator-panelen hamnar i skymundan.

Tillåt användning av Windows-menyer Tillåter att användaren ger menykommandon till andra Windows-program när panelen innehåller ett skärmtangentbord.

- Transparens** gör panelen delvis genomskinlig, så att användaren lättare kan hålla reda på vad som finns under panelen. Detta är ofta ett bra val när en liten panel är dockad. Det är normalt sett inte ett bra val för användare som behöver arbeta i helskärmsläge.
- Klicka på **OK**.
- Spara panelen med menykommandot **Arkiv > Spara**.



Tre olika sätt att köra panelen i ett fönster.

A Dockad, utan namnlist, menyrad eller fönsterram.

B Om du väljer Dockad position och visar namnlisten, kan panelen flyttas.

C Om fönsterramen visas, kan panelens storlek ändras medan den körs. Om du trycker på F10 hamnar panelen i det här läget, med namnlist, menyrad och fönsterram påslagna. Om du trycker på F10 en gång till, återställs inställningarna från den här dialogrutan.

Hitta en panel senare

Om du vill återgå till en panel som du har lämnat, måste du öppna panelen igen.

Om du sparat dina paneler i standardmappen för Tobii Communicator, finns de vanligen i mappen **Mina dokument > Tobii Communicator 4 > Gäst > Mina paneler**. (Om du har skapat flera olika Communicator-användare och sparat paneler för flera av dem, byter du ut **Gäst** mot respektive användarnamn.)

Om du har valt att spara dina paneler i en annan mapp, kan du säkert hitta den mappen igen. De här instruktionerna beskriver standardsituationen.

Öppna en nyligen använd panel

1. Om ni alltid använder **Gäst som användare**, går du till steg 3.
2. Om du har skapat flera olika användare måste du kontrollera att Communicator har angetts till rätt användare för den panel du vill läsa in. Om du vill byta användare, väljer du menykommandot **Inställningar > Användare > Byt användare** och väljer rätt användare.
3. Öppna Arkiv-menyn genom att klicka på **Arkiv**.
4. Titta på filerna i listan längst ned på menyn. Om du ser den fil du vill ha, trycker du på motsvarande nummer: **1-4**.

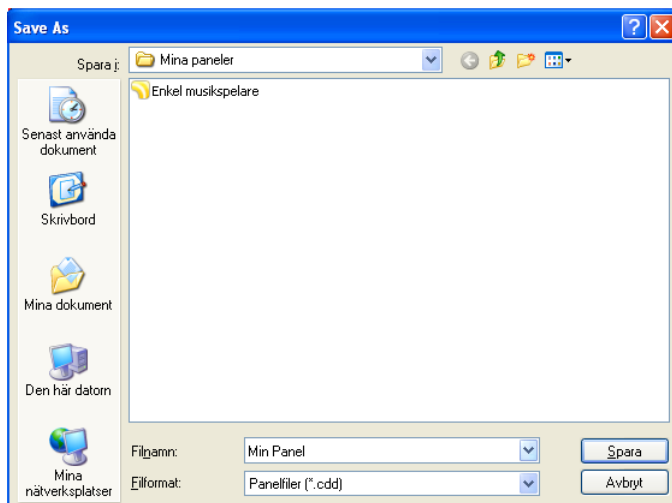
Annars väljer du menykommandot **Öppna**.

Öppna en panel med Arkiv > Öppna

1. Om ni alltid använder **Gäst som användare**, går du till steg 3.
2. Om du har skapat flera olika användare måste du kontrollera att Communicator har angetts till rätt användare för den panel du vill läsa in. Om du vill byta användare, väljer du menykommandot **Inställningar > Användare > Byt användare** och väljer rätt användare.
3. Välj menykommandot **Arkiv > Öppna**.

Windows-dialogrutan Öppna visas.

Tobii Communicator 4 kommer att föreslå standardmappen **Mina paneler** för den aktuella användaren.



Öppna en panel i standardmappen.

4. Markera den panel du vill använda och klicka sedan på **Öppna**.

Länka samman sidor

I en panel med fler än en sida, måste du skapa några knappar för att kunna förflytta dig mellan de olika sidorna.

Du kan förse knapparna med valfri bild, text eller ljud, men de måste också innehålla en **åtgärd**: En länk till en annan sida. Om du vill kan du också skapa länkar till sidor i andra paneler.

Det här avsnittet handlar om hur du länkar sidor till varandra. Andra typer av åtgärder beskrivs i [Lägga till åtgärder och smarta knappar](#) ^[146].

Knappmallar för länkar

Några av de vanligast förekommande länkarna finns tillgängliga som knappmallar. Här finns bland annat knapparna Tillbaka, Start sida och Nästa/Föregående. Se [Använda knappmallar](#) ^[142].

Länka till en sida i samma panel

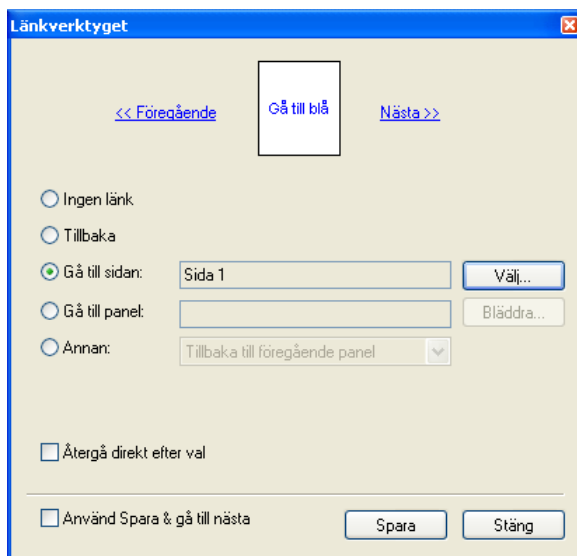
Du måste befinna dig i redigeringsläget för att kunna skapa länkar. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på SKIFT+F5.

1. Markera den knapp användaren ska trycka på för att byta sida.
2. Klicka på **Länkverktyget** i verktygslådan Redigera.



Länkverktyget

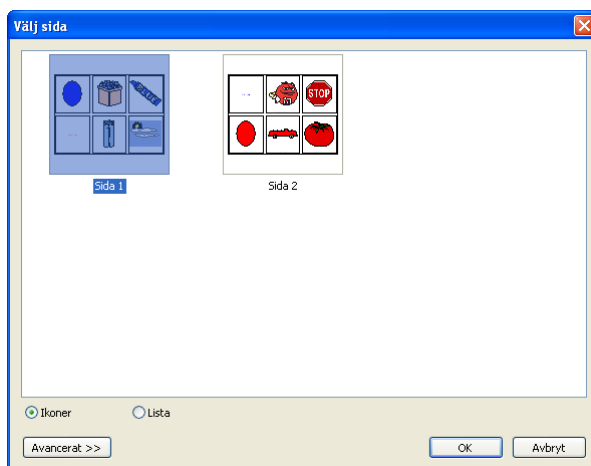
Dialogrutan Länkverktyget visas.



Länkdialogrutan för knappar som går till andra sidor.

3. Välj **Gå till sidan** och klicka på **Välj**.

Dialogrutan Välj sida visas:



Välj den sida du vill flytta till.

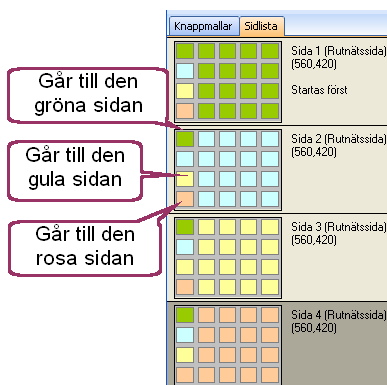
4. Klicka på miniatyren för den sida du vill länka till.

5. Klicka på **OK** i dialogrutan Välj sida.
6. Klicka på **OK** i dialogrutan Länkverktyget.
7. Spara panelen med menykommandot **Arkiv > Spara**.

Principer för att länka paneler

I en enkel panel med ett fåtal sidor, länkas varje sida till alla de övriga sidorna.

Här är en skiss över en panel med 4 sidor. Varje sida har samma kolumn med knappar för att byta sida.



En avancerad användare använder ofta flera paneler. En del av dem aktiveras från startsidan och en del aktiveras från andra paneler. I det här fallet är det oftast klokt att förse varje sida eller panel med knapparna **Gå tillbaka** och **Till startsidan**.

Se även:

Använda popup-sidor för användarval 

Bestämma utseendet

I det här avsnittet beskrivs de funktioner i Tobii Communicator med vars hjälp du kan påverka det mesta av en panels utseende: Du kan ändra sidans proportioner och bakgrundsfärg eller lägga till text eller bilder. Du kan skapa knappar i en rad olika former där varje knapp kan ha en egen färg och en egen form.

Den egna startsidan nedan kommer att användas som ett exempel:



Exempel: Egen startsida

- Sidegenskaper^[112] har använts för att ange bakgrunden till ett foto från mappen Exempelbilder i Windows.
- De centrerade rubrikerna består av statisk text^[118].
- Användarporträttet längst upp till höger är en statisk bild.^[118]
- De tre runda knapparna har getts samma storlek, justerats mot varandra och fördelats jämnt över sidan med kommandon på Layout-menyn^[124]. Knapparnas färger kommer från en egen palett^[130].
- Mobiltelefon- och fjärrkontroll-knapparna saknar konturer och fyllning och använder istället foton som fanns lagrade i datorn. Avsluta-knappen längst upp till vänster är en triangulär knapp utan konturer med en tonad fyllning. Se Rita egna knappar^[114].

Sidans bakgrund och andra användbara egenskaper

I dialogrutan Sidegenskaper kan du ange information och val för varje enskild sida.

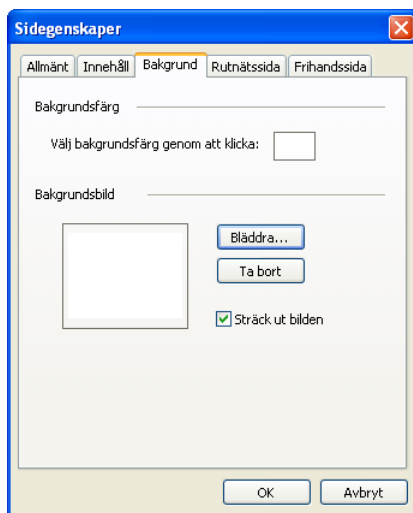
- Lagg märke till att du kan styra positionsprickarna för en frihandssida (en sida utan knapprutnät) på fliken **Frihandssida** i den här dialogrutan.

Placera en bild i bakgrunden

Du måste befinna dig i redigeringsläget om du ska arbeta med Sidegenskaper. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på SKIFT+F5.

1. Markera den sida du vill arbeta med i **sidlistan**.
2. Välj menykommandot **Sida > Sidegenskaper**.

Dialogrutan Sidegenskaper visas:

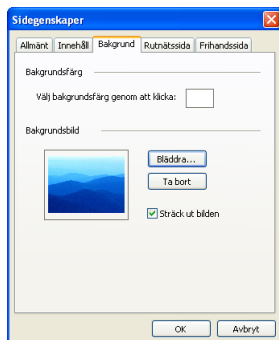


Här kan du välja bakgrundsfärg eller bild.

3. Välj fliken **Bakgrund**.
4. Om du vill välja en bildfil på datorn klickar du på **Bläddra**.

5. Leta reda på bildfilen med standarddialogrutan Öppna i Windows och klicka sedan på **Öppna**.

Nu visas en förhandsgranskning av den valda bilden i dialogrutan Sidegenskaper:



När du valt en bild, visas en förhandsgranskning.

6. Prova att markera och avmarkera alternativet **Sträck ut bilden** för att se vilket som ger bäst resultat.
7. När du är klar klickar du på **OK**.

Den valda bilden placeras på sidans bakgrund. Bilden placeras bakom alla övriga objekt på sidan och du kommer inte att kunna markera den.

Så här tar du bort en bakgrundsbild

1. Markera sidan, gå till dialogrutan Sidegenskaper och välj fliken Bakgrund enligt beskrivningen ovan.
2. Klicka på **Ta bort**.

Rita egna knappar

Om du vill kunna styra knapparnas form och placering ska du inte använda något rutnät för sidan. Låt den förbli en frihandssida, rita dina egna knappar och flytta omkring dem på skärmen precis som du vill!

Rita en knapp

Kontrollera att du befinner dig i redigeringsläget och att sidan som visas på arbetsytan är den du vill lägga till knappar på.

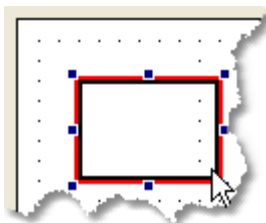
1. Klicka på **Knappverktyget** i verktygslådan Redigera.



Verktöget Lägg till knapp.

Observera hur muspekaren "laddas" med en knapp: Pekarens form ändras till ett hårkors med en knapp.

2. Peka på den plats där du vill placera knappens övre vänstra hörn.
3. Tryck och håll ned musknappen samtidigt som du drar pekaren mot det nedre högra hörnet av knappen.



Rita en knapp.

4. Släpp musknappen.

Den nya knappen visas. Den är markerad och klar att ta emot nästa kommando.

Nya knappar formateras enligt verktygsfältet Utseende

När du ritar en ny knapp, bestäms utseendet av inställningarna i verktygsfältet Utseende.



Verktygsfältet Utseende



En ny knapp, ritad med de inställningar för verktygsfältet Utseende som visas ovan

Ändra knappar med verktygsfältet Utseende

Alla knappar kan ändras med verktygsfältet Utseende.

1. Markera den knapp eller de knappar du vill arbeta med. (Hur du markerar flera knappar beskrivs i Markera det du vill arbeta med ⁸⁰.)
2. Välj det verktyg du behöver:



Ramfärg



Fyllningsfärg



Textfärg



Rambredd (används också för att ta bort en ram – ange "ingen linje")

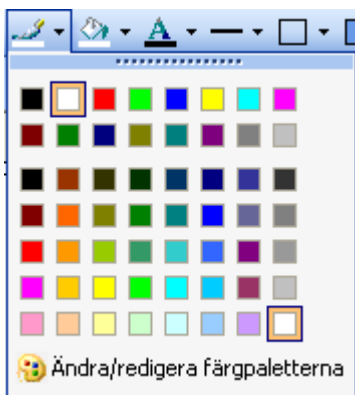


Knappform



Fyllningstyp (ren färg eller toning)

3. Klicka på den lilla svarta nedrullningspilen bredvid verktyget. En palett med olika val visas:



Det här är en anpassad version av färgpaletten.

4. Klicka på det värde du vill använda.

Den markerade knappen eller de markerade knapparna ändras efter ditt val.

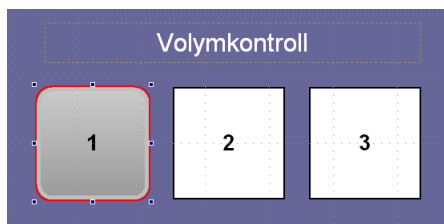
Kopiera utseendet för en knapp

Tänkt dig att du skapat en jättesnygg knapp. Nu vill du ha sju likadana knappar till. Inga problem!

Så här gör du knappar som ser likadana ut

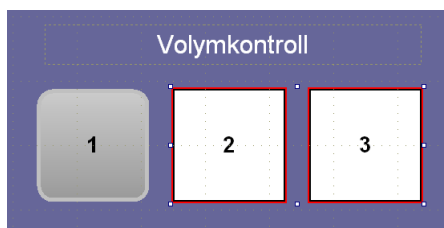
Du måste befinna dig i redigeringsläget. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på SKIFT+F5.

1. Markera den knapp du vill använda som förlaga. Den ska vara den enda markerade knappen.



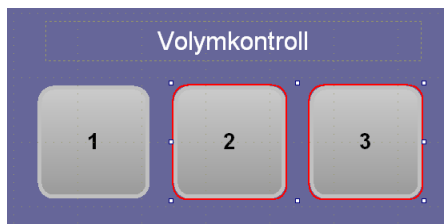
Markera förlagan.

2. Välj menykommandot **Redigera > Kopiera**.
3. Markera målnappen eller målnapparna. Hur du markerar flera knappar beskrivs i Markera det du vill arbeta med ⁸⁰.



Markera målnapparna.

4. Välj menykommandot **Redigera > Klistra in special > Utseende**.



Tre likadana knappar.

5. Målnapparna får samma form, kantlinje och fyllning som den förlaga du kopierade.

Statisk text eller bild

Knappar kan visa text och bilder, men knappar är först och främst avsedda att tryckas på.

Om du endast vill ha en rubrik för sidan eller en bild som dekoration eller illustration, använder du en **statisk text** eller en **statisk bild**. När panelen körs kan dessa inte markeras, kommer inte att skannas och går inte att trycka på. De gör ingenting, utan finns bara där: Statiskt.



Bilden i det övre högra hörnet är en statisk bild.

På exempelstartsidan ovan, har statisk text använts för rubriken och underrubriken. Bilden på användaren är en statisk bild.

Skapa en statisk text

Du måste befinna dig i redigeringsläget. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på SKIFT+F5.

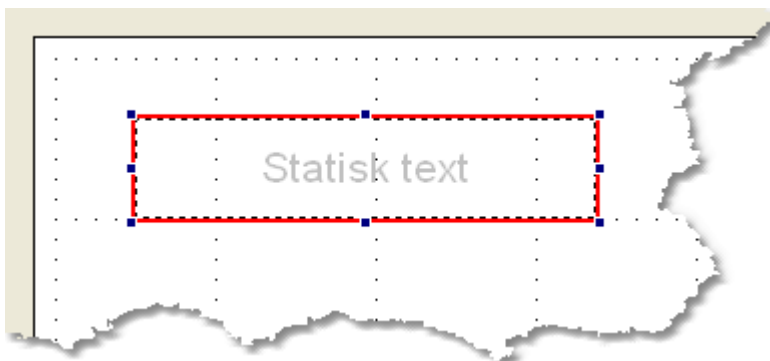
1. Klicka på verktyget **Statisk text** i verktygslådan Redigera.



Verktyget Statisk text

Muspekaren ändras till ett hårkors med en rektangel.

2. Börja i det ena hörnet av det planerade textområdet, precis som när du ritar en knapp. **Tryck på och håll ned musknappen.**
3. **Dra** pekaren till det diagonalt motstående hörnet av textområdet och **släpp** musknappen.



Det statiska textområdet ser ut ungefär som en knapp, fast med en grå påminnelsetext.

Det nya textområdet markeras automatiskt.

4. Klicka på **Textverktyget** i verktygslådan Redigera.



Textverktyget

En blinkande textinsättningspunkt visas i det statiska textområdet.

5. Skriv in texten.
6. När du är färdig med texten klickar du på **Pekverktyget**.

I redigeringsläget visas en streckad linje runt det statiska textområdet.

Statisk text skapas automatiskt utan ram och med transparent fyllning, så att sidbakgrunden syns igenom. Tänk noga efter innan du ändrar dessa attribut.

När panelen körs, hjälper detta användaren att känna skillnad på knappar med text och rubriktext som inte går att trycka på.



Statisk text ser ut så här i körläget. Ingen ram och transparent fyllning.

Du kan ändra textens utseende med verktygsfältet **Teckensnitt** och de övriga verktyg du använder för text på knappar. Se Ändra textens utseende .

Placera en statisk bild på sidan

Du måste befinna dig i redigeringsläget. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på SKIFT+F5.

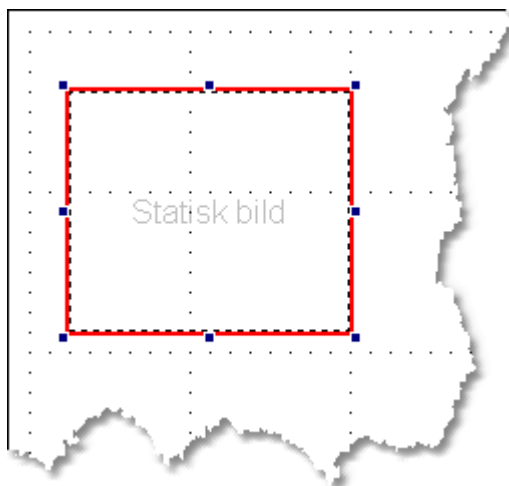
1. Klicka på verktyget **Statisk bild** i verktygslådan Redigera.



Verktyget Statisk bild

Muspekaren ändras till ett hårkors med en rektangel.

2. Börja i det ena hörnet av det planerade bildområdet, precis som när du ritar en knapp. **Tryck på och håll ned musknappen.**
3. **Dra** pekaren till det diagonalt motstående hörnet av bildområdet och **släpp** musknappen.



Det statiska bildområdet ser ut ungefär som en knapp, fast med en grå påminnelsetext.

4. Det nya bildområdet markeras automatiskt.
5. Klicka på **Bildverktyget** i verktygslådan Redigera. (Eller välj menykommandot Knapp > Infoga bild.)

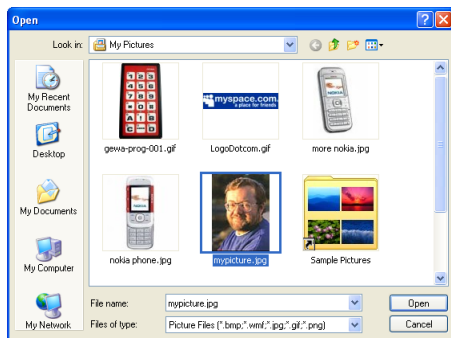


Bildverktyget

Dialogrutan **Bildverktyget** visas.

6. Välj en bildfil på datorn genom att klicka på **Bläddra**.

Windows-dialogrutan Öppna visas:

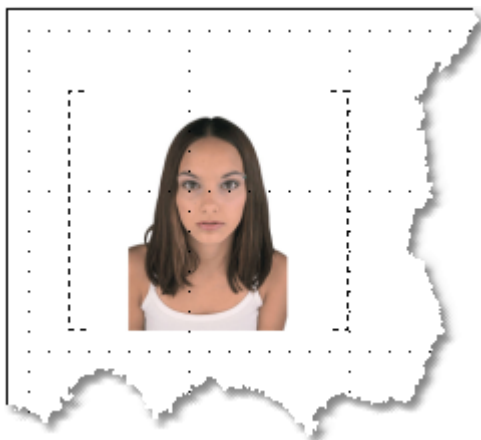


Välj en bild i Windows-dialogrutan Öppna.

7. Leta fram bilden och klicka på **Öppna**.
8. När du kommer tillbaka till dialogrutan Bildverktyget klickar du på **Spara** och sedan på **Stäng**.

I redigeringsläget visas en streckad linje runt det statiska bildområdet.

Det statiska bildområdet skapas automatiskt utan ram och med transparent fyllning, så att sidbakgrunden syns igenom. Tänk noga efter innan du ändrar dessa attribut. När panelen körs, hjälper detta användaren att känna skillnad på knappar med bilder och statiska bilder som inte går att trycka på.



En statisk bild kan se ut så här i redigeringsläget.

Bild i bakgrunden

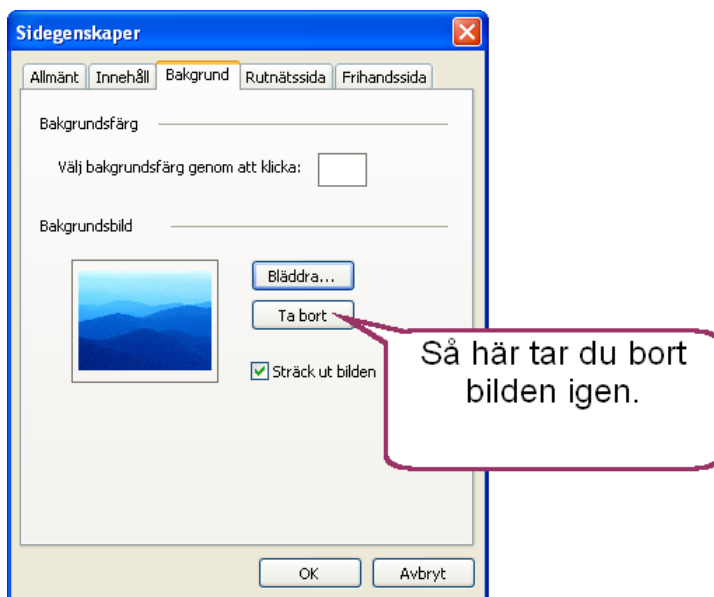
Att använda bilder på sidans bakgrund kan vara ett trevligt sätt att göra en panel i Communicator mer personlig. När en bild placerats på bakgrunden är det ingen risk att du väljer den av misstag när du försöker välja en knapp.

Kom bara ihåg att visuellt "brus" i bakgrunden kan göra det svårare för användaren att hitta knapparna, så du måste se till att det blir stor kontrast mellan knapparna och bakgrundsbilden.

Så här placerar du en bild på sidans bakgrund:

1. Du måste befinna dig i redigeringsläget. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på **SKIFT+F5**.
2. Markera den sida där du vill bakgrundsbilden i **sidlistan**.
3. Välj menykommandot **Sida > Sidegenskaper**.
4. Välj fliken **Bakgrund**.

Den här dialogrutan öppnas:



Lägga till eller ta bort en bild på sidans bakgrund.

5. Klicka på **Bläddra**.
6. Windows-dialogrutan Öppna visas.
7. Välj en bild på datorn.
8. Klicka på **OK** i dialogrutan Öppna.
9. Klicka på **OK** i dialogrutan Sidegenskaper.

Ge sidorna en snygg layout

Kommandona på Layout-menyn hjälper dig att ge dina sidor ett rent och proffsigt utseende. Med Layout-menyn kan du standardisera knappars storlek, placering och fördelning. Du kan låsa en knappars placering, stapla knappar och andra objekt samt avgöra hur knapparna förhåller sig till rutnätets prickar.

Justera knappars placering eller ge dem samma storlek

Du måste befinna dig i redigeringsläget. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på **SKIFT+F5**.

1. Välj **Pekverktyget** i verktygslådan Redigera.

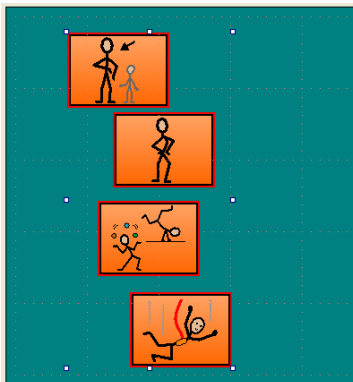


Pekverktyget

2. Markera de knappar vars placering eller storlek du vill justera.

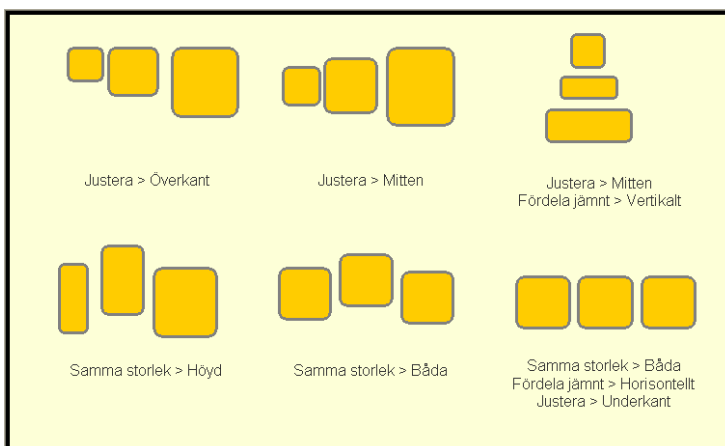
Du måste markera minst två knappar att justera eller ändra storlek på.

Du kan markera flera knappar genom att klicka på den första knappen och sedan hålla ned **SKIFT** medan du klickar på de övriga knapparna. Du kan också hålla ned musknappen samtidigt som du drar en markeringsram runt alla knapparna, enligt nedan:



De här knapparna behöver snyggas till med Layout-kommandon.

3. Välj ett kommando på **Layout -menyn**.



Ett par exempel på vad du kan göra med Layout-kommandon.

Tobii Communicator väljer ut en av knapparna och justerar eller ändrar storlek på de övriga knapparna så att de matchar den första. Det är inte säkert att samma knapp som den du tänkte dig används som "förebild". Efter justeringen eller storleksändringen, finns en uppsättning markeringshandtag kvar som gäller för alla knapparna.

4. Så här gör du om du vill flytta hela gruppen: Placera **Pekverktyget** mitt på en av knapparna och håll ned musknappen medan du drar åt vänster eller höger. Alla de markerade knapparna kommer att flyttas tillsammans.

5. Så här gör du om du vill ändra storlek på all knappar i gruppen: Placera **Pekverktyget** på ett av markeringshandtagen och håll ned musknappen medan du drar. Storleken kommer nu att ändras på samma sätt för alla de markerade knapparna.

Fördela knapparna jämnt

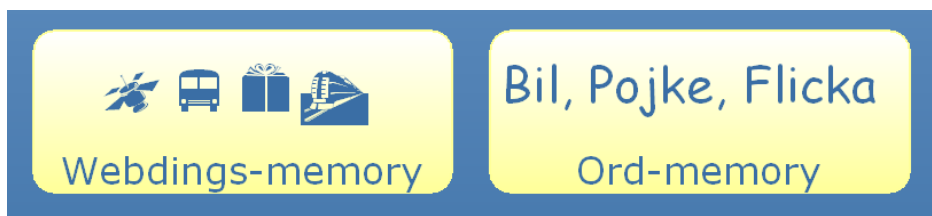
1. Flytta den första och sista knappen till deras ungefärliga position.
2. Markera den grupp av knappar som ska fördelas jämnt. (För tips om markering, se ovan.)
3. Om du vill kan du välja menykommandon för att justera knapparnas placering eller storlek.
4. Om du vill skapa en jämnt fördelad rad med knappar väljer du menykommandot **Layout > Fördela jämnt > Horisontellt**.

Om du vill skapa en jämnt fördelad kolumn med knappar väljer du menykommandot **Layout > Fördela jämnt > Vertikalt**.

Ordna staplade objekt

Med kommandona Layout > Placera överst och Layout > Placera underst kan du placera objekten i önskad ordning när du behöver stapla dem ovanpå varandra.

Här följer ett exempel från en sida i den förproducerade panelen Memory. Lägg märke till hur spelutvecklaren har lagt en statisk text ovanpå en vanlig, textförsedd knapp. Kommandona Placera överst och Placera underst hjälper dig att åstadkomma önskat resultat i sådana här fall.



Markeringarna visar att varje knapp består av två element.

Låsa objektens position

När alla objekt befinner sig precis där du vill ha dem, kanske du vill använda kommandot **Layout > Lås position** för att förhindra att något flyttas av misstag.

Låsta objekt visas med en liten låsikon i redigeringsläget:



Knappar med låst position.

Om du vill ta bort låset markerar du objekten och väljer menykommandot **Layout > Lås position** igen.

Layout > Justera > Fäst mot rutnät

Om dina knappar inte ligger helt i linje med varandra, kan du prova att markera en grupp av dem och välja kommandot **Layout > Justera > Fäst mot rutnät**. Knapparna rättas nu in efter justeringsrutnätet.

Justeringsrutnätet representeras av de prickar du ser kors och tvärs över sidan i redigeringsläget. Du kan ändra mellanrummet mellan prickarna genom att välja menykommandot **Sida > Sidegenskaper** och sedan fliken **Frihandssida**.

Osynliga och ej valbara knappar

Varför dölja en knapp?

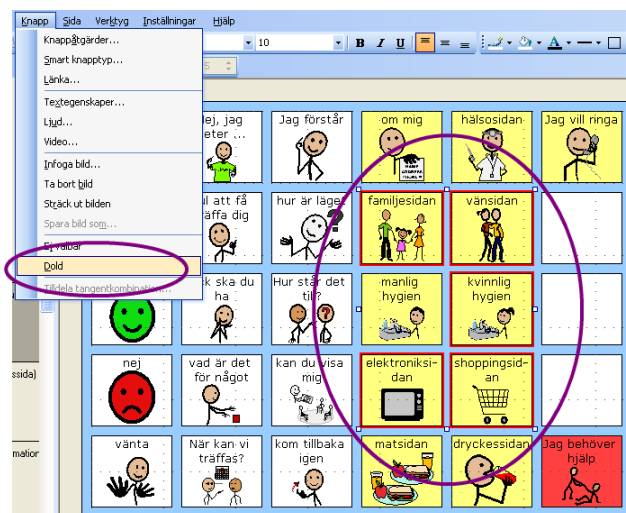
En terapeut kan ibland vilja skapa detaljerade kommunikationssidor för användare som ännu inte är redo att utnyttja alla knappar. Med åtgärden Dölj knapp kan terapeuten dölja vissa knappar tills användaren är redo för dem. Det blir sedan väldigt enkelt att ta fram de extra knapparna – som också kan leda till ytterligare sidor.

När en knapp dolts kan den heller inte markeras (vilket åsidosätter egenskapen Ej valbar).

Göra en knapp osynlig

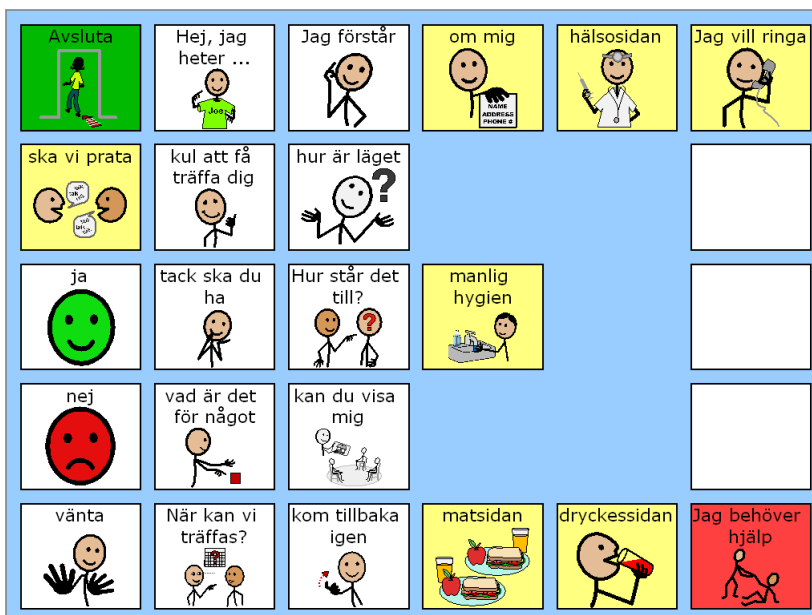
Du måste befinna dig i redigeringsläget för att kunna dölja en knapp. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på SKIFT+F5.

1. Markera den eller de knappar du vill göra osynliga.



Här ska vi dölja fem av de sex inringade knapparna.

2. Välj menykommandot **Knapp > Dold**.
3. Kommandot markeras i menyn – det är bara på detta sätt du kan se att knappen är dold när du är i redigeringsläget.
4. Kör panelen. Knappen syns nu inte längre:



Knapparna finns fortfarande, men nu är de dolda i körläget.

Göra en knapp ej valbar: Underlätta för skanningsanvändare

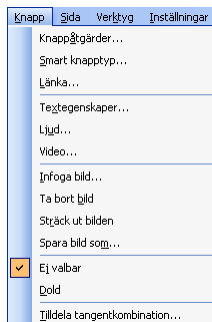
Du kan också skapa knappar som inte går att välja.

Varför vill man göra det? Jo, de smarta knappar som beskrivs i avsnitten Lägga till åtgärder och smarta knappar är ibland endast avsedda att visa uppdaterad information, till exempel antalet olästa e-postmeddelanden. Man behöver aldrig trycka på dem och skanningsanvändare slipper gärna vänta medan dessa knappar skannas.

Obs! Egenskapen Dold åsidosätter egenskapen Ej valbar. Dolda knappar kan aldrig väljas i körläget.

Du måste befinna dig i redigeringsläget för att kunna göra en knapp ej valbar. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på SKIFT+F5.

1. Markera den knapp du vill arbeta med.
2. Välj menykommandot **Knapp > Ej valbar**.
3. Kommandot markeras i menyn – det är bara på detta sätt du kan se att knappen inte är valbar när du är i redigeringsläget.



Så här känner du igen en ej valbar knapp.

Se även: Stöd för skanningsanvändare ^[248]

Välja en färgpalett

För att kunna ge ett attraktivt och professionellt intryck kan det vara bra att planera och begränsa det antal färger som används för knappar, texter och bakgrunder i en panel eller inom en grupp av paneler.

En bra uppsättning färger eller en färgpalett innehåller färger som är lätt urskiljbara för användaren. Samtidigt måste färgerna fungera bra tillsammans utan alltför iögonfallande kontraster, som till exempel att använda chockrosa tillsammans med mörka, jordiga färgtoner.

För professionellt designade webbplatser används ofta väl genomtänkta färgpaletter. Du kan låta en användare titta på olika webbplatser och sedan med dessa som utgångspunkt välja ut ett favoritfärgschema.

Du kan få en del idéer genom att gå till www.web-eze.com och titta under Resources, Color Scheme Assistant.

Grundpaletten och de egna färgpaletterna i Communicator

När du öppnar ett av färgverktygen, till exempel Fyllningsfärg, genom att klicka på det, visas grundpaletten för Communicator med 40 färger.

- Om du skapar och väljer en egen palett visas dina egna färger längst upp, så här:



Egen färgpalett.

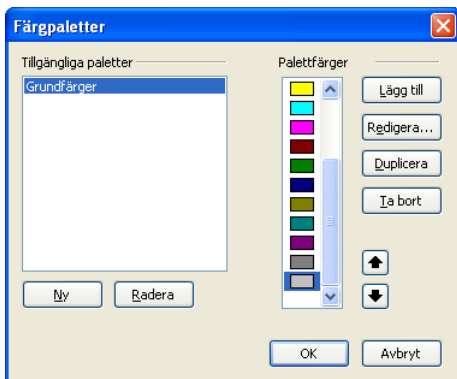
- Om du har fler än en egen palett, väljer du vilken som ska användas med menykommandot **Verktyg > Färgpaletter**. Eller så klickar du på knappen **Ändra/redigera** i standardpalettens underkant.

Skapa en ny, tom palett

Du måste befinna dig i redigeringsläget. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på SKIFT+F5.

1. Välj menykommandot **Verktyg > Färgpaletter**.

Dialogrutan Färgpaletter visas:



Här kan du skapa och fylla en ny palett.

2. Klicka på knappen **Ny**.

3. I nästa dialogruta anger du ett namn för den nya paletten och klickar på **OK**.

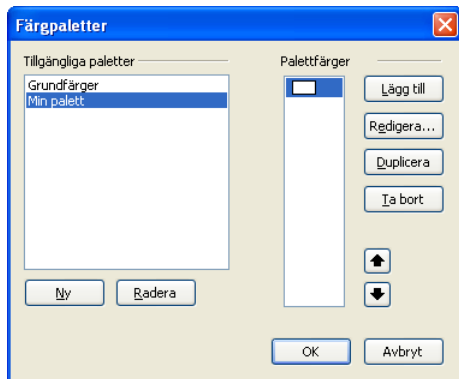
Den nya paletten visas i listan Tillgängliga paletter, men innehåller inga färger.

Lägga till färger i den egna paletten

Du kan lägga till och ta bort färger för en egen palett eller för grundpaletten.

1. I den tidigare nämnda dialogrutan Färgpaletter, markerar du den palett du vill ändra.
2. Klicka på **Lägg till till höger i dialogrutan**.

En färgruta läggs till i paletten.



Den första färgrutan i en ny palett.

3. Du kan ändra färgen genom att klicka på **Redigera**.

Windows standardfärgdialogruta öppnas.



Fyll rutorna längst ned med dina egna färger.

4. Markera en av färgerna genom att klicka på den.
5. Lägg till färgen i din palett genom att klicka på **OK**.

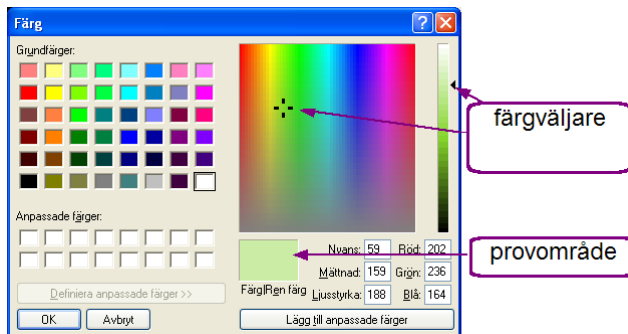
Du kommer tillbaka till dialogrutan Färgpaletter, och har lagt till en färg i paletten.

6. Om du vill lägga till fler färger klickar du på **Lägg till**. Sedan klickar du på **Redigera** och upprepar färgvalsproceduren.

Lägga till en egen färg i en palett

Du kanske har lagt märke till att du i instruktionerna ovan fortfarande fick välja bland samma färger som de som finns i grundpaletten. När du skapar en egen palett vill du antagligen definiera en del egna färger.

1. Följ instruktionerna ovan, men klicka på Definiera egna färger.
2. Dialogrutan utökas med en färgväljare till höger:



Dialogrutan Utökade färger. Markera först en av färgrutorna till vänster!

3. Välj en färg med kontrollerna till höger: Dra i de två svarta reglagen tills du ser den färg du vill ha i provrutan.
4. Klicka på **OK**.
5. Tillbaka i dialogrutan Färgpaletter kan du se att den egna färgen lagts till i listan under Färger i paletten.

Ordna sidor

Det här avsnittet kan du ha nytta av när du arbetar med en panel som har många sidor.

Sidornas ordning och gruppering i sidlistan påverkar inte det som användaren ser när panelen körs. Det som har betydelse är vilken sida du anger som startsida ^[101] och vilka sidor som länkas från den sidan.

Om du ändå vill ha sidorna i en annan ordning i redigeringsläget eller om du vill gruppera dem för att göra det lättare att hitta i sidlistan, kan du använda kommandot Sidgrupper.

Här har vi skapat sidgrupper för Memory-spelet från de förproducerade panelerna.



- Gruppernas namnlister visas i sidlistan.
- Du kan öppna eller stänga en sidgrupp genom att klicka på symbolen till vänster om gruppnamnet.

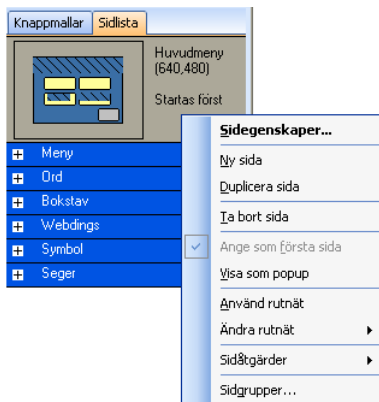
Så här ändrar du ordning på eller grupperar sidor

En grupp måste bestå av minst en sida, så det är ingen idé att börja skapa grupper innan du skapat de flesta av dina sidor.

Du måste befinna dig i redigeringsläget för att kunna skapa sidgrupper. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på SKIFT+F5.

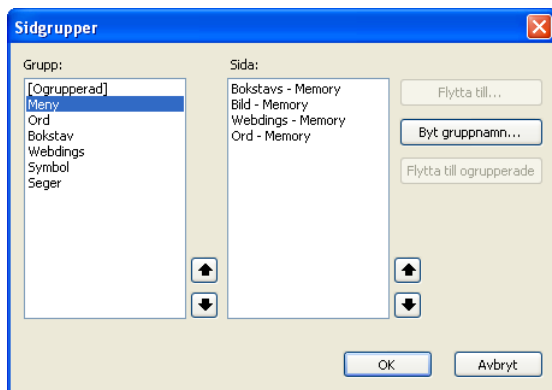
1. Använd pekverktyget, peka var som helst i **sidlistan** och **högerklicka**.

En snabbmeny visas för sidlisteobjektet:



2. Klicka på **Sidgrupper**

Dialogrutan Sidgrupper visas.



Med den här dialogrutan kan du gruppera och ordna sidor.

3. Till höger markerar du en eller flera sidor som ska vara med i den nya gruppen.

Om det redan finns sidgrupper i den här panelen, kan du behöva markera en av grupperna till vänster för att hitta de sidor du vill använda.

Observera att du, när du markerat en sida i listan till höger, kan **ändra sidornas ordning** genom att flytta sidan uppåt eller nedåt i sidlistan med hjälp av pilknapparna. Om du bara vill byta ordning på sidorna stänger du dialogrutan Sidgrupper genom att klicka på **OK**.

4. Om du vill skapa en ny grupp klickar du på **Flytta till**.
 5. Välj **Ny grupp i den nedrullningsbara listan**.
 6. Ange ett namn för den nya gruppen.
 7. Återgå till dialogrutan Sidgrupper genom att klicka på **OK**.
 8. Om du vill skapa fler grupper går du tillbaka till steg 4.
 9. När du är nöjd med resultatet klickar du på **OK** i dialogrutan Sidgrupper.
- Sidlistan visas nu med de nya gruppsnamnen.

Lägga till åtgärder och smarta knappar

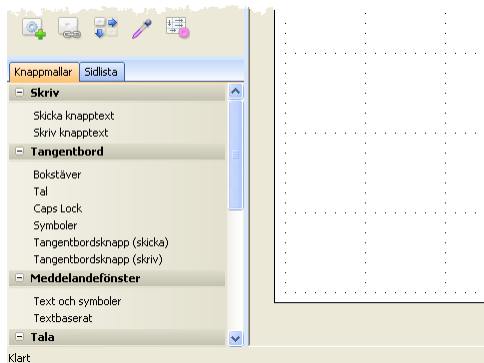
Utöka dina användares möjligheter genom att lägga till knappåtgärder.

Två väldigt enkla åtgärder beskrivs på annan plats i dokumentationen: Spela upp ett ljud⁹⁵ och Länka till en annan sida¹⁰⁸.

knappmallar

Listan Knappmallar utgör en genväg till en mängd användbara åtgärdsknappar och smarta knappar.

Gör så här: Markera den knapp som ska ha åtgärden eller den smarta knappfunktionen. Klicka sedan på ett lämpligt knappnamn i listan Knappmallar. Den åtgärd, eller den smarta knapptyp och åtgärd, du klickade på klistras nu in på den markerade knappen.



Knappmallarna finns i det undre vänstra hörnet.

Åtgärdsknappar

Bland de åtgärder du kan lägga till för en knapp finns:

- Spela upp, Stopp, Paus, Nästa eller Föregående låt, för en musikspelare.
- Kommandona Ny, Öppna, Spara eller Spara som, för arbete med textfiler.
- Skriva knappens text till meddelandefönstret eller läsa upp texten i meddelandefönstret, för en kommunikationssida.

Med menykommandot **Knapp > Knappåtgärder** kan du förse en knapp med en eller flera åtgärder. Du kan också markera knappen och sedan klicka på ett knappnamn i listan Knappmallar.



*På tangentbord och i kommunikationspaneler med text eller symboler finns det vanligen en meddelandefönsterknapp. Många av de andra knapparna har åtgärden **Skriv till meddelandefönstret**, som utförs när användaren trycker på knappen.*

Smartare knappar

I Tobii Communicator kan du också skapa **Smarta knappar** som återanvänder programmerade funktioner från de förproducerade panelerna.

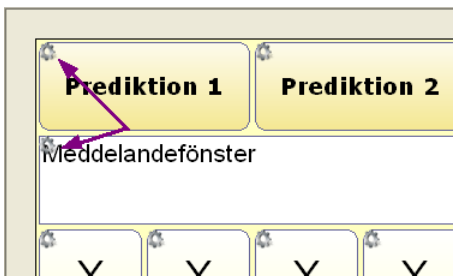
Exempel på smarta knappar:

- Meddelandefönstret, som kan ta emot text eller symboler och visa en textinsättningspunkt (markörens position).
- Tangentknappar på ett tangentbord som både kan visa och skriva stora och små bokstäver.
- Knappar som hämtar och visar information, till exempel antal olästa meddelanden, från e-post eller en mobiltelefon.
- Matchningsobjekt i spelet Hitta par, som vet när de matchar varandra.
- Ordprediktionsobjekt-knappar som automatiskt ändrar det ord som visas, beroende på vad användaren skriver och vad som finns i den aktiva ordlistan.

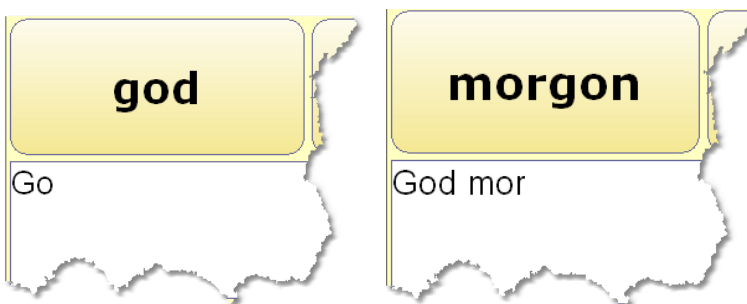
Du hittar alla smarta knappar i dialogrutan **Knapp > Smarta knapptyper**.

Smarta knappar och åtgärder

Många av de smarta knapparna är förknippade med vissa åtgärder. En smart knapp av typen ordprediktionsobjekt har till exempel en skrivåtgärd.



I **redigeringsläget** visar kugghjulssymbolerna att ordprediktionsobjektet och meddelandefönstret är smarta knappar.



I **körläget** känner knappen hela tiden igen olika ord, baserat på vad användaren skriver.

I likhet med många andra smarta knappar, skapar den här knappen sitt eget innehåll. Det är därför viktigt att inte lägga till text eller bild för en smart knapp innan du har kontrollerat vilket innehåll som den smarta knappen själv genererar!



I **körläget** utförs åtgärden (skriv) när användaren trycker på ordprediktionsknappen, och det senast igenkända ordet, middag, läggs till i meddelandefönstret.

Varje knapp kan antingen ha noll eller en smart knapptyp (aldrig fler än en). Däremot kan varje knapp ha så många olika åtgärder som du finner lämpligt.

Klicka på verktyget **Knapptyp och åtgärder** så visas en dialogruta med en översikt över både typ och åtgärder.



Verktyget Knapptyp och åtgärder

Mer information finns här:

Använda knappmallar ^[142]

Lägga till åtgärder för knappar ^[146]

Använda ett meddelandefönster ^[156]

Åtgärder när en sida öppnas eller stängs ^[149]

Åtgärder när en panel körs ^[150]

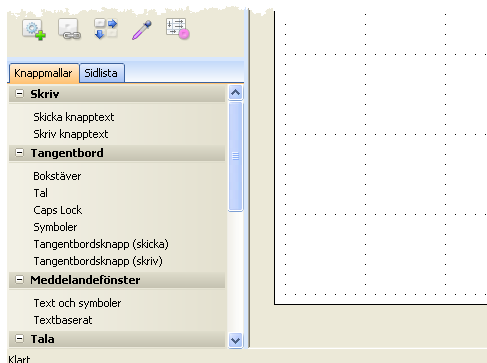
Använda smarta knappar ^[151]

Skapa egna smarta knappar ^[154]

Använda popup-sidor för användarval ^[167]

Använda knappmallar

I redigeringsläget hittar du listan Knappmallar på en flik bredvid fliken Sidlista, under verktygslådan Redigera.



Knappmallarna finns i det undre vänstra hörnet.

I listan Knappmallar finns en del användbara åtgärdsknappar och också några av de mest efterfrågade smarta knapparna från de förproducerade panelerna.

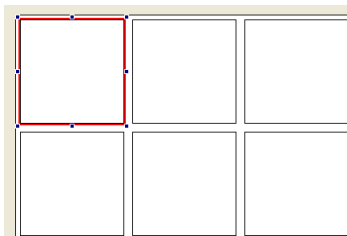
Att använda en knappmall påminner mycket om att använda kommandot **Redigera > Klistra in special > Åtgärder och smarta knappar**. Åtgärder och den smarta knapptypen (i förekommande fall) från mallen läggs till för din knapp. Att använda en Knappmall påverkar **inte** knappens utseende. Om knappmallen har en smart knapptyp, **kan** denna i vissa fall bestämma knappens innehåll, särskilt när det gäller textinnehåll.

Så här använder du knappmallar

Du måste befinna dig i redigeringsläget för att kunna använda en knappmall.

1. Markera den knapp på sidan som du vill använda mallen på.

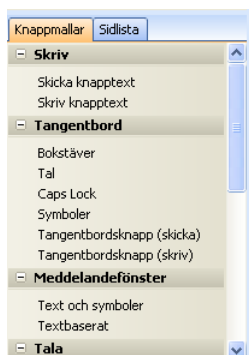
Knappen markeras.



En knapp markerad i ett rutnät.

2. Till vänster om skärmen, under verktygsfådan Redigera, klickar du på fliken **Knappmallar** så att den visas framför sidlistan.

Om fliken Knappmallar inte visas, väljer du menykommandot **Visa > Knappmallar**.



Klicka på en knapp, klicka på en knappmall. Kan det bli enklare?

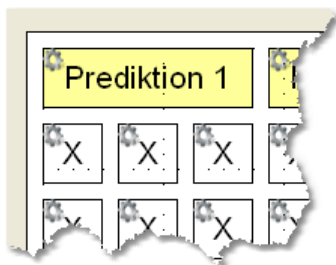
Du kan se vilka åtgärder som finns i en mall genom att hålla muspekaren över mallnamnet. En verktygsbeskrivning visas.

3. Klicka på **mallnamnet** på fliken Knappmallar.

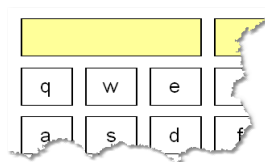
Åtgärderna kopieras till den markerade knappen. Du kan också kopiera en smart knapptyp ^[151].

4. För en del smarta knapptyper, får knappen en platshållartext. Den faktiska texten visas inte förrän panelen **körs**.

För andra mallar syns ingen skillnad alls på knappen. Du måste köra panelen och prova knappen för att kunna se att processen fungerade.



Tangentbordsknappar ser likadana ut i redigeringsläget.



Samma knappar i körläget

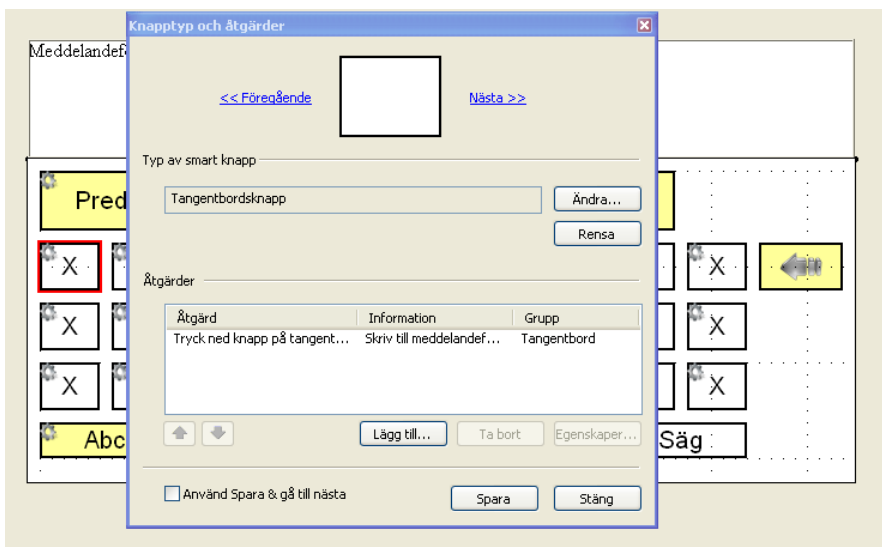
Undersöka resultatet

1. Kontrollera vad mallen har lagt till för knappen genom att markera den och klicka på verktyget **Knapptyp och åtgärder**.



Verktyget Knapptyp och åtgärder

Dialogrutan Knapptyp och åtgärd visas:



Ändra knapptypen genom att klicka på Ändra. Lägg till fler åtgärder genom att klicka på Lägg till.

Typ av smart knapp Här visas vilken funktionsflik knappens funktioner kommer från, till exempel dess text och standardåtgärder. Under **Åtgärder** visas den eller de åtgärder som lagts till för knappen.

2. Klicka på en av åtgärderna.
3. Om åtgärden har egenskaper eller alternativ för hur åtgärden ska utföras, kan du se dessa genom att klicka på **Egenskaper**.
4. I fallet med tangentbordsknappen, kan du välja att låta den skriva sin bokstav till ett meddelandefönster i Communicator eller till ett öppet fönster i ett annat Windows-program:

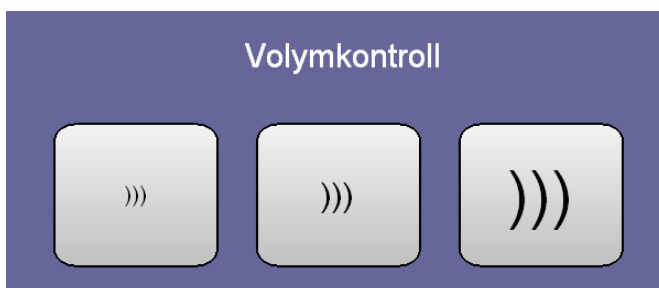


Dialogrutorna kan se olika ut för olika åtgärder.

Lägga till åtgärder för knappar

I det här avsnittet visas hur du kan skapa dina egna åtgärdsknappar.

Du kan använda åtgärdsknappar för att skapa en större och mer lättåtkomlig volymkontroll för de ljud som spelas upp i Windows, till exempel musik som spelas i Windows Media Player:



Med åtgärdsknapparna kan du minska eller höja ljudnivån för datorn eller ange den till normalnivån.

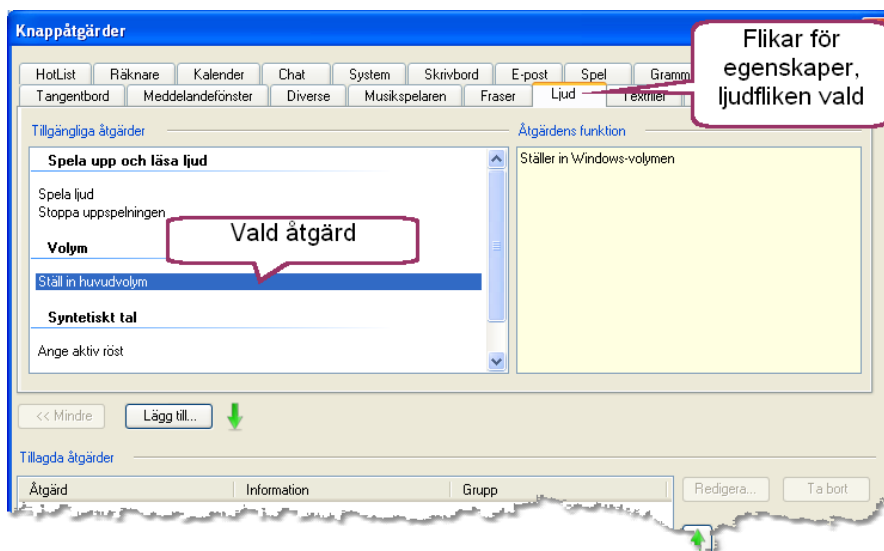
Skapa åtgärdsknappar

Du måste befinna dig i redigeringsläget för att kunna ange åtgärder för knappar. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på **SKIFT+F5**.

1. Rita den eller de knappar du behöver.
2. Markera en knapp.
3. Välj menykommandot **Knapp > Knappåtgärder**.

Dialogrutan **Knappåtgärder** visas.

4. Välj en av funktionsflikarna längst upp i dialogrutan. I det här exemplet väljer du **Ljud**:

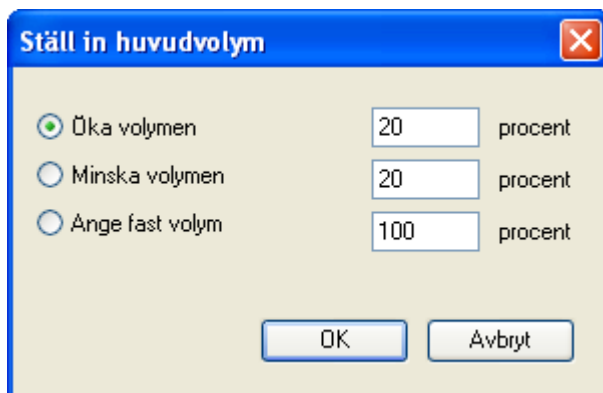


Alla åtgärder kommer från en av funktionsflikarna.

5. På fliken Ljud markerar du åtgärden **Ställ in huvudvolym** enligt bilden ovan.

Om fliken Ljud inte visas, markerar du kryssrutan **Visa alla åtgärder** längst ned i dialogrutan.
6. Klicka på **Lägg till**.

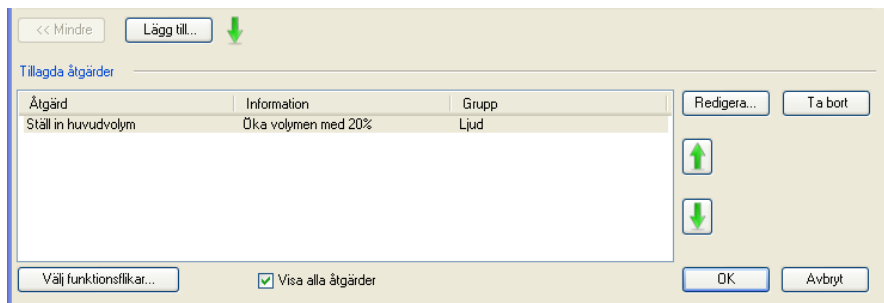
En dialogruta visas och frågar vilken ändring i volym du vill att knappen ska åstadkomma.



Här visas olika dialogrutor beroende på vilken åtgärd som lagts till.

7. Välj om knappen ska ange en fast volymnivå eller om den ska öka eller minska volymen med ett steg varje gång den trycks ned.
8. Klicka på **OK**.

Åtgärden läggs till för knappen.



Alla åtgärder som kan användas för den här knappen visas i listan längst ned i dialogrutan Redigera knappåtgärder. En knapp har vanligen bara en eller två åtgärder.

9. Stäng dialogrutan genom att klicka på **OK**.
Du kan förse knappen med valfri bild eller text som användaren kan förstå.
10. Prova den nya knappen genom att trycka på **F5** för att köra panelen.

Åtgärder när en sida öppnas eller stängs

Vissa åtgärder kan utföras när en sida öppnas eller när användaren lämnar sidan.

Du kan till exempel lägga till en räknare på en sida som talar om för användaren hur många gånger han spelat ett spel.

- Varje gång användaren lämnar sidan ökar du räknarens värde med 1.
- Varje gång användaren återvänder till sidan kan du använda ett meddelandefönster för att visa det nya värdet.

Associera åtgärder med sidan

Du måste befinna dig i redigeringsläget. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på SKIFT+F5.

1. Markera den sida du vill lägga till en åtgärd för i **sidlistan**.
2. Välj ett av följande menykommandon

Sida > Sidåtgärder > Sidöppningsåtgärder eller

Sida > Sidåtgärder > Sidstängningsåtgärder.

3. Välja och definiera åtgärder, enligt beskrivning i Lägga till åtgärder för knappar^[146].

Den största skillnaden är att det finns färre meningsfulla åtgärder att välja mellan.

Du kan också definiera åtgärder som utförs när panelen körs eller avslutas. Se Åtgärder när en panel körs^[150]

Åtgärder när en panel körs

Vissa åtgärder kan utföras när en panel börjar köras eller när användaren lämnar panelen.

Om panelen till exempel innehåller ett spel, kan du lägga till en åtgärd som lagrar användarens poäng när han lämnar panelen och en annan åtgärd som visar det förra poängvärdet när användaren kör spelets panel igen.

En annan vanlig åtgärd är att återställa inmatningstypen för en viss panel. Din användare kanske använder en kontakt i vanliga fall, men tränar på att använda musen.

Du kan skapa ett motivationsspel som används med musen och ange inmatningstypen till musklick när spelet startas, för att sedan återställa inmatningstypen till kontaktinmatning/skanning när användaren avslutar spelet.

Associera åtgärder med panelen

Du måste befinna dig i redigeringsläget. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på SKIFT+F5.

1. Välj ett av följande menykommandon

Arkiv > Åtgärder för paneler > Öppningsåtgärder för panel eller

Arkiv > Åtgärder för paneler > Stängningsåtgärder för panel.

2. Välja och definiera åtgärder, enligt beskrivning i Lägga till åtgärder för knappar ^[146].

Den största skillnaden är att det finns färre meningsfulla åtgärder att välja mellan.

Du kan också definiera åtgärder som utförs när panelen körs eller avslutas. Se Åtgärder när en panel körs ^[150].

Använda smarta knappar

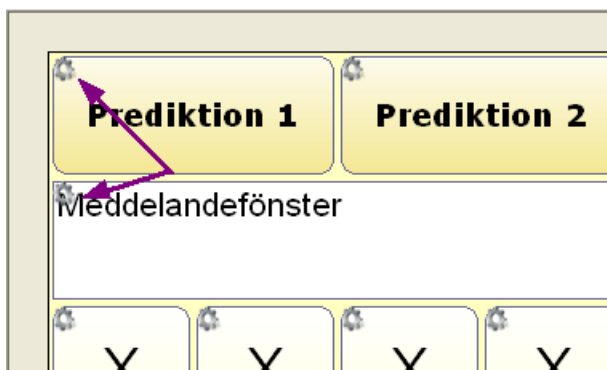
Smarta knappar är knappar som förutom åtgärder även har konfigurerbara funktioner.

I Tobii Communicator kan du skapa **Smarta knappar** som återanvänder programmerade funktioner från de förproducerade panelerna.

Exempel på smarta knappar:

- Meddelandefönstret, som kan ta emot text eller symboler och visa en textinsättningspunkt (markörens position).
- Tangentknappar på ett tangentbord som både kan visa och skriva stora och små bokstäver.
- Knappar som hämtar och visar information, till exempel antal olästa meddelanden, från e-post eller en mobiltelefon.
- Matchningsobjekt i spelet Hitta par, som vet när de matchar varandra.
- Ordprediktionsobjekt-knappar som automatiskt ändrar det ord som visas, beroende på vad användaren skriver och vad som finns i den aktiva ordlistan.

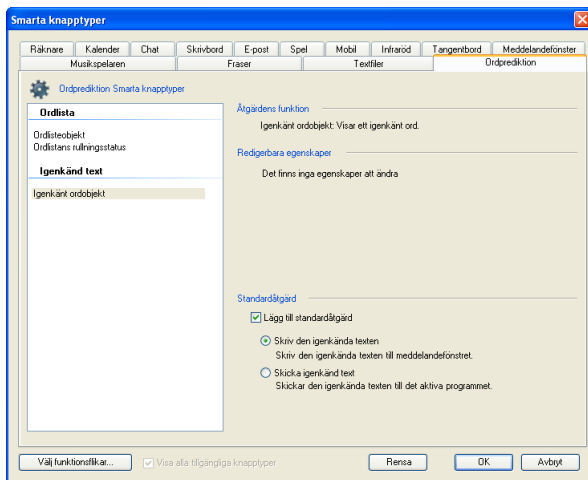
Du hittar alla smarta knappar i dialogrutan **Knapp > Smarta knapptyper**.



Alla smarta knappar har en liten kugghjulsikon i det övre vänstra hörnet.

Hur skapar jag smarta knappar?

Använd en knappmall ¹⁴² som råkar vara en smart knapp eller välj en smart knapptyp för en knapp i dialogrutan Smarta knapptyper:



Hur ser jag om det är en smart knapp eller inte?

1. Markera en knapp – från en förproducerad panel eller en egen knapp som du skapat med hjälp av en knappmall ¹⁴².
2. Klicka på verktyget **Knapptyp och åtgärder** i verktygslådan Redigera.



Verktyget Knapptyp och åtgärder.

3. Titta i fältet under Typ av smart knapp:



I den här dialogrutan kan du ändra knappens typ eller lägga till åtgärder.

Endast en smart typ för varje knapp

En knapp kan endast ha **en typ** av smart knappfunktion: En och samma knapp kan till exempel inte vara både ett matchningsobjekt och ett spellisteobjekt. De flesta smarta knapptyper har en eller flera standardåtgärder.

Du kan däremot lägga till **så många åtgärder** till en knapp som du finner lämpligt.

Smarta knappar vet ofta hur man uttrycker sig

Många smarta knappar räknar automatiskt ut vilken text de ska visa, så det är alltid bäst att vänta lite med att lägga till text för en smart knapp, så att du hinner se hur den fungerar. Kör först panelen och se hur själva knappen ser ut, innan du bestämmer dig för att lägga till text.

Smarta knappar trivs i flock

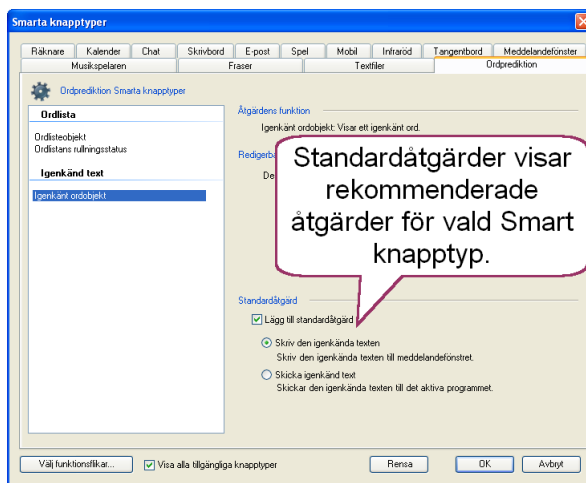
En del smarta knappar har funktioner eller åtgärder som bara fungerar som de ska om det finns fler smarta knappar med rätt typ på samma sida.

Tangentbordsknappar har till exempel som standardåtgärd att skicka sin bokstav till ett meddelandefönster. Om du använder smarta tangenter av typen Tangent på en sida som inte har något meddelandefönster, så kommer tangenterna inte att fungera som det var tänkt.

Undersöka förproducerade knappar

Det finns två sätt att räkna ut vilka knappar som ska användas tillsammans:

- Prova de förproducerade panelerna för att se hur knapparna fungerar tillsammans.
- Markera knappen och undersök den med kommandot **Knapp > Smart knapptyp**:



Skapa egna smarta knappar

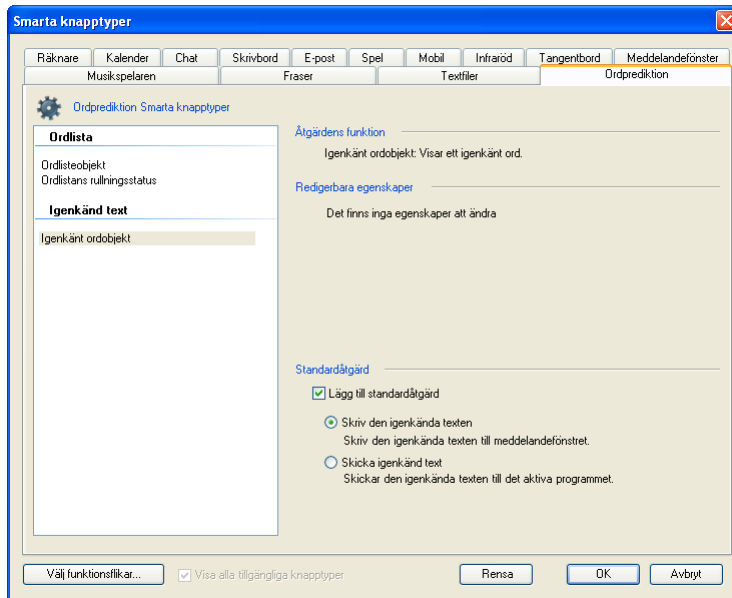
Smarta knappar är knappar som förutom åtgärder även har konfigurerbara funktioner. Mer information om smarta knappar finns i föregående avsnitt.

Så här skapar du en smart knapp

Du måste befinna dig i redigeringsläget. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på **SKIFT+F5**.

1. Markera en knapp att arbeta med. Du kan markera flera knappar för den här uppgiften.
2. Välj menykommandot **Knapp > Smart knapptyp**.

Dialogrutan Smarta knapptyper visas:



3. Välj en av **funktionsflikarna** överst i dialogrutan, baserat på vilken typ av knapp du vill skapa.

4. Granska de tillgängliga smarta knapp typerna i listrutan.

Om du klickar på en av dem kan du läsa vad den gör till höger. Lägg märke till att olika knapp typer har olika egenskaper som du kan ange, och olika standardåtgärder.

5. Markera den knapp typ du vill använda genom att klicka på den.

6. Granska och redigera alternativen på höger sida av dialogrutan.

7. När du är nöjd med resultatet klickar du på **OK**.

Lägg nu till de övriga smarta knappar som behövs och prova sedan att köra panelen. Kom ihåg att inte lägga till text för en smart knapp förrän du har sett precis hur den fungerar i kör läget.

Snabba smarta knappar

En del av knapp mallarna är mallar för smarta knappar.

- Om du vill använda en mall, markerar du den knapp där den smarta knapptypen och åtgärder ska läggas till och klickar sedan på mallens namn.
- Med verktyget Knapptyp och åtgärder kan du undersöka vilka funktioner och egenskaper som lagts till med mallen.



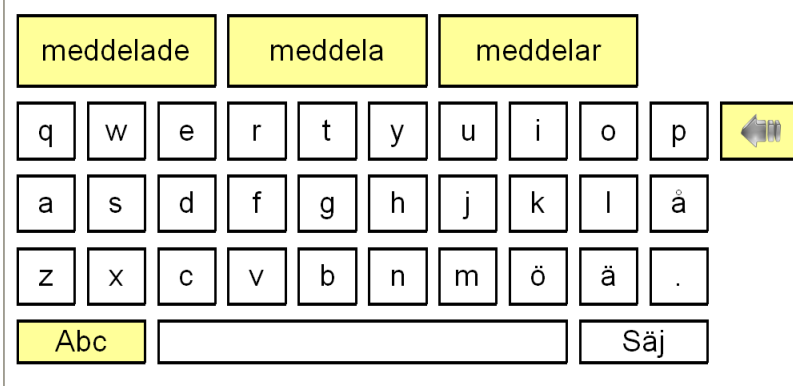
Verktyget Knapptyp och åtgärder.

Använda ett meddelandefönster

I det här avsnittet ges en introduktion till meddelandefönstret och de åtgärdsknappar och smarta knappar som kan användas för att redigera och använda ett meddelande.

Exemplet i det här avsnittet är ett enkelt tangentbord för textkommunikation. Du kommer att bli överraskad över hur snabbt och enkelt du kan skapa den här sidan och få den att fungera.

Detta är en panel för textkommunikation med ordprediktion. Avsnitten nedan visar hur enkel den är att skapa. Orden du väljer hamnar här i meddel



Det här skärmtangentbordet hjälper användaren att skriva färdigt orden och kan även läsa upp meddelandet. Användaren kan ta bort den senaste bokstaven eller ordet.

I det här avsnittet finns följande underavsnitt:

Skapa ett tangentbord med smarta knappar¹⁵⁷

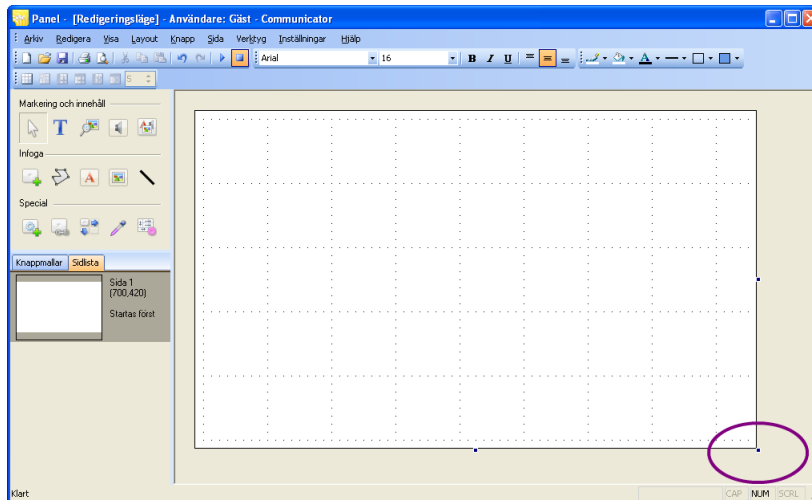
Lägga till ett meddelandefönster¹⁶⁰

Lägga till åtgärdsknappar: Mellanslag och Säg¹⁶²

Lägga till smarta knappar: Ta bort, Ändra skiftläge, Ordprediktion¹⁶⁴

Skapa ett tangentbord med smarta knappar

1. Du måste befinna dig i **redigeringsläget**. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på **SKIFT+F5**.
2. Välj menykommandot **Arkiv > Nytt**.
3. Gör tangentbordet bredare genom att dra i sidans markeringshandtag.



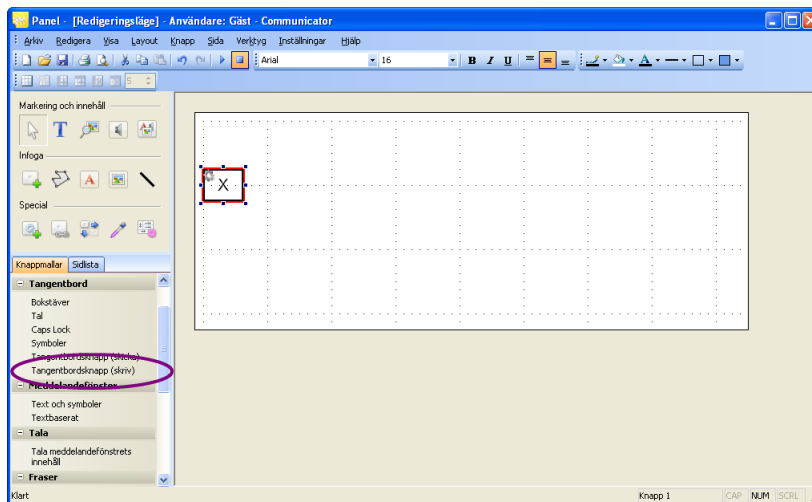
Gör sidan tangentsbordsformad genom att dra.

4. Klicka på **Knappverktyget** i verktygslådan Redigera.



Knappverktyget

5. Rita en liten fyrkantig knapp till vänster på sidan, ungefär en tredjedel från överkanten.
6. Med den nya knappen markerad öppnar du listan Knappmallar och rullar till gruppen Tangentsbord. Klicka på Tangentsbordsknapp (skriv).



Klicka på mallnamnet så att knappen ändras till en smart knapp

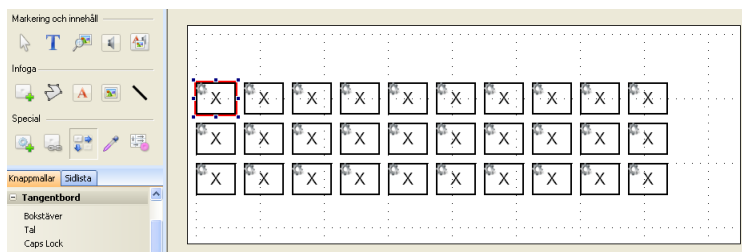
Knappen blir en smart knapp. Lagg märke till kugghjulssymbolen. Lagg märke till X:et. Detta talar om för dig att du inte behöver lägga till någon text. Den här typen av smart knapp genererar sin egen text.

7. Klicka på **Dupliceringsverktyget** i verktygslådan Redigera.



Dupliceringsverktyget.

8. Peka på den smarta knappen och dra nedåt åt höger tills du har 10 kolumner och tre rader med knappar.



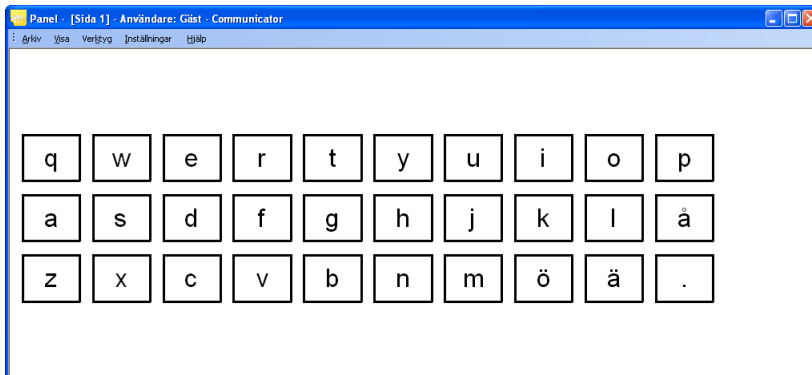
Eftersom knapparna är smarta knappar, vet de vilka bokstäver som ska visas.

9. Spara panelen.

Undersöka resultatet

1. Kör panelen. (F5)

Lägg märke till att var och en av de smarta knapparna själv kan räkna ut vilken tangent den ska vara!

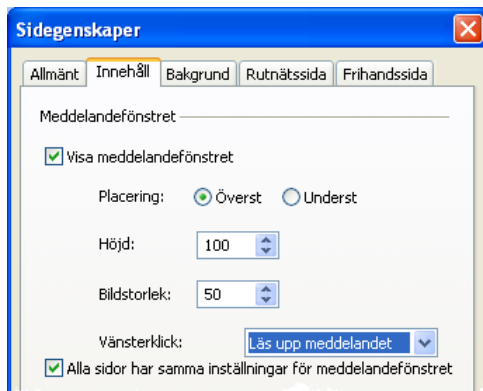


Tangentbordssidan under konstruktion. Du har just skapat 30 olika tangenter i bara några få steg!

2. Återgå till **Redigeringsläget**. (SKIFT + F5)

Lägga till ett meddelandefönster

1. Markera den sida där meddelandefönstret ska visas. (Eftersom den här panelen endast har en sida, är den redan markerad.)
2. Välj menykommandot **Sida > Sidegenskaper**.
3. Välj fliken **Innehåll**.



*Ett snabbt sätt att skapa ett meddelandefönster är att använda fliken **Innehåll** på **Sida > Sidegenskaper**.*

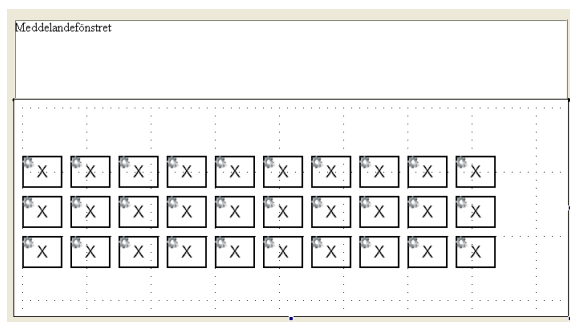
4. Markera alternativet **Visa meddelandefönster**.

Välj önskad position och höjd för meddelandefönstret. Det kommer automatiskt att matcha sidans bredd.

Om du skapar en meddelandepanel med flera sidor, markerar du alternativet **Alla sidor har samma** för att säkerställa att meddelandefönstret ser likadant ut hela tiden.

5. Klicka på **OK**.

Meddelandefönstret läggs till på sidan:

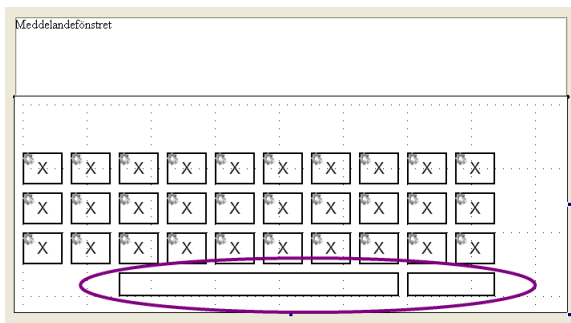


När du skriver något på den här sidan, har nu bokstäverna någonstans att ta vägen.

Om du kör panelen nu, märker du att när du trycker på en tangent, så skrivs den bokstaven i meddelandefönstret. Än finns det dock inget sätt att radera ett misstag eller att lägga till ett mellanslag mellan två bokstäver.

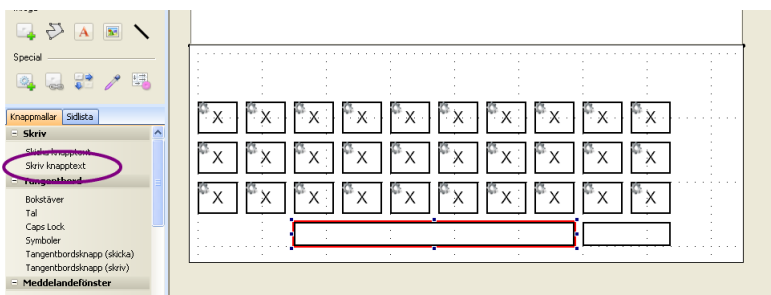
Lägga till åtgärdsknappar: Mellanslag och Säg

1. Med ditt nya tangentbord i **redigeringsläge** ritar du två nya knappar under bokstavsknapparna, så här:



Rita knappar för mellanslagstangenten och Säg meddelandet.

2. Markera den längre knappen. Vi vill göra en mellanslagstangent: En knapp som lägger till (skriver) ett mellanslag i meddelandefönstret.
3. Klicka på knappmallen **Skriv knapptext**.



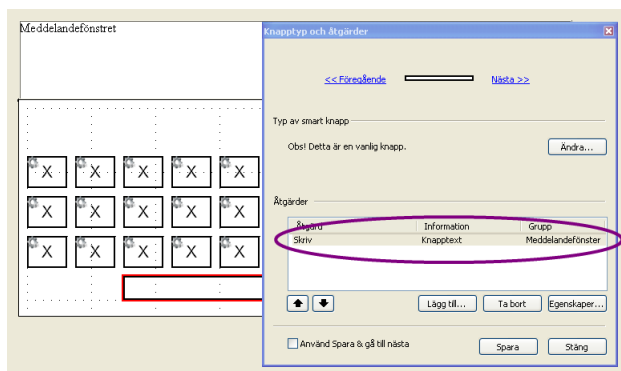
Knappen saknar text än så länge och vi vill att den ska generera ett mellanslag.

4. Med mellanslagstangenten markerad klickar du på verktyget **Knapptyp och åtgärder**.



Verktuget *Knapptyp och åtgärder*.

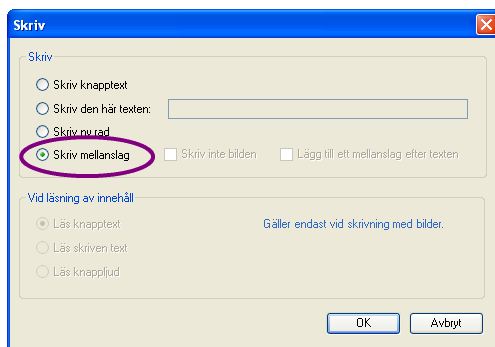
Dialogrutan öppnas:



Du kan se att åtgärden Skriv har lagts till för mellanslagstangenten.

5. Klicka på **Egenskaper**.

Den här dialogrutan öppnas:



Ytterligare indata för åtgärden Skriv.

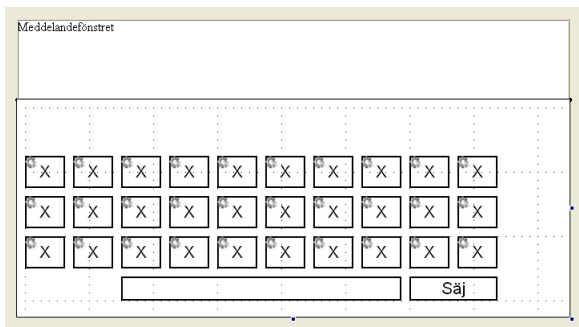
6. Välj **Skriv mellanslag** och klicka på **OK**.

7. I dialogrutan Knapptyp och åtgärder klickar du på **OK**.

8. Markera nu den kortare knappen.

När den här knappen trycks ned ska datorn läsa upp innehållet i meddelandefönstret med hjälp av syntetiskt tal.

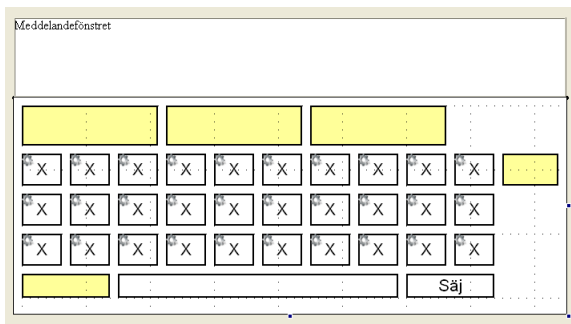
9. Använd knappmallen **Tala meddelandefönstrets innehåll**.
10. Använd **Textverktyget** för att lägga till texten **Säg** på knappen:



Nu finns det en knapp som får datorn att läsa upp innehållet i meddelandefönstret.

Lägga till smarta knappar: Backspace, Ändra skiftläge, Ordprediktion

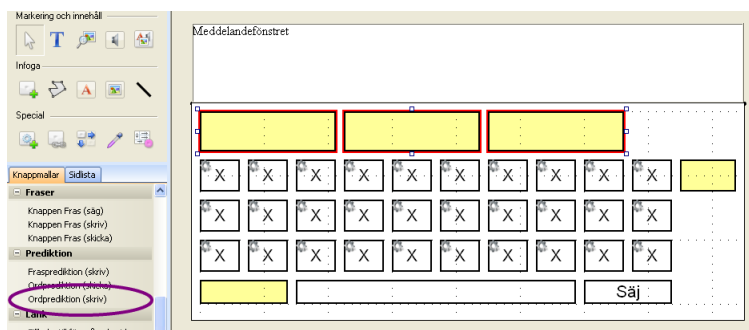
1. I redigeringsläget drar du de här nya gula knapparna för Backspace, Ändra skiftläge och Ordprediktion.



Lägg till fler knappar på sidan.

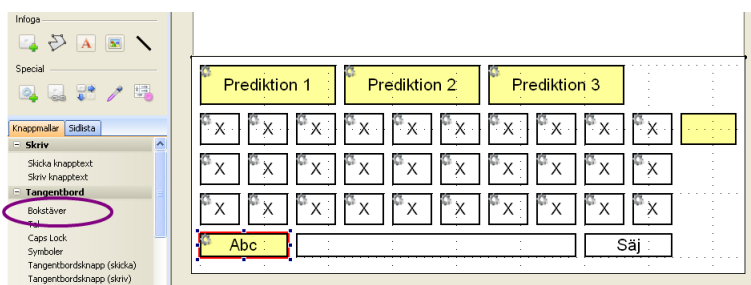
2. Markera de tre stora knapparna.

3. Klicka på knappmallen **Ordprediktion (skriv)**.



Du kan använda knappmallen på alla tre knapparna samtidigt.

4. Markera den nya knappen för Skift eller Ändra skiftläge.
5. Klicka på knappmallen **Bokstäver** (under Tangentbord) för att skapa en knapp som kan växla mellan stora och små bokstäver på tangentbordet.

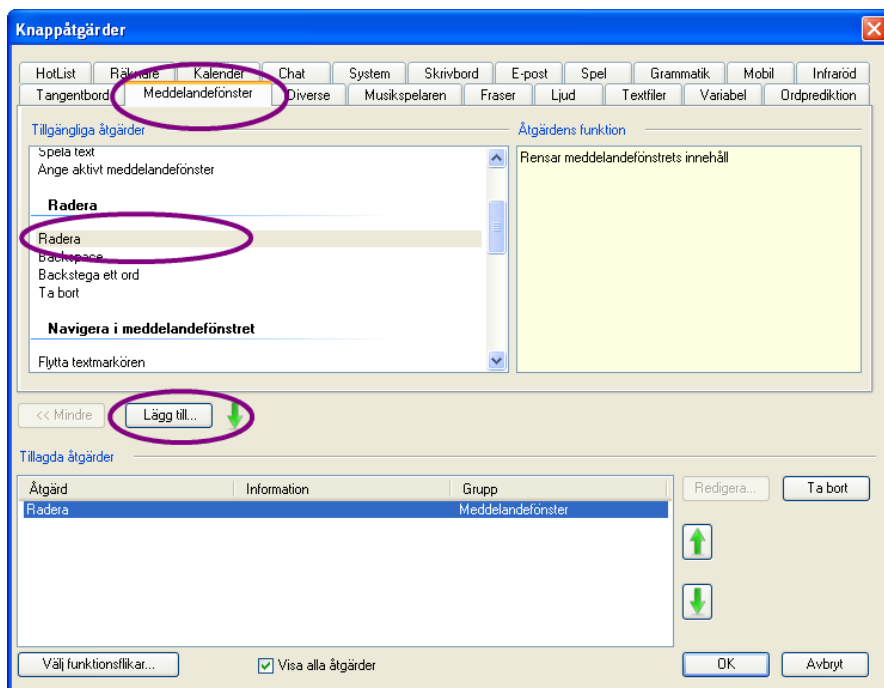


Mallen Bokstäver innehåller en slags intelligent SKIFT-tangent. Prova den!

6. Markera knappen du ritade som Backspace-knapp.

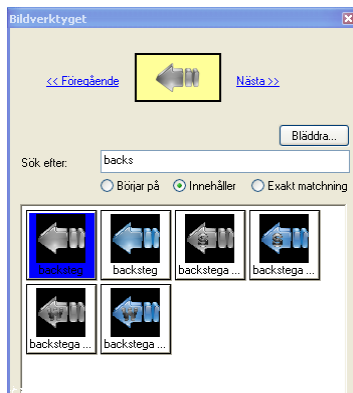
7. Välj menykommandot **Knapp > Åtgärder**.

Dialogrutan Knappåtgärder visas:



Dialogrutan Knappåtgärder ger dig tillgång till en rad olika åtgärder.

8. Välj åtgärdsfliken **Meddelandefönster**.
9. Välj **Backspace** under Tillgängliga åtgärder.
10. Klicka på **Lägg till** och sedan på **OK**.
11. Med Backspace-knappen markerad klickar du på **Bildverktyget** så att du kan lägga till en bild.
12. Leta efter *Backspace*.
13. Markera en bild och klicka på **OK**.



Lägga till en symbol för Backspace-knappen.

14. Spara panelen.

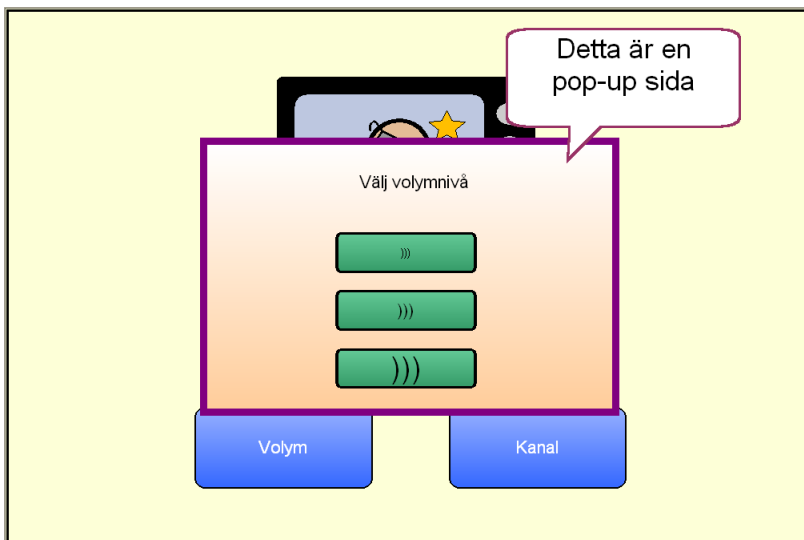
15. Nu kan du köra din nya textkommunikationssida och prova knapparna.

Använda popup-sidor för användarval

Vad är en popup-sida?

Den här volymkontrollsidan är ett exempel på en popup-sida.

- På samma sätt som med en dialogruta i Windows går det inte att markera något utanför en popup-sida när den är öppen.
- I likhet med en dialogruta, täcker en popup-sida endast en del av den sida den startades från, vilket gör det enklare för de flesta användare att förstå vad som händer.

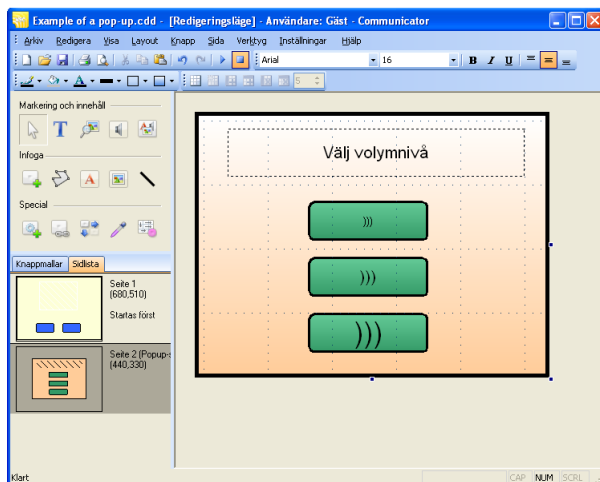


Så här skapar du en popup-sida för användarval

Du måste befinna dig i redigeringsläget. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på SKIFT+F5.

1. Markera den sida som ska bli en popup-sida i sidlistan.

Här har vi markerat volymsidan i en TV-fjärrkontrollpanel.



I det här exemplet finns det tre knappar som sänder IR-sigaler via en GEWA-enhet till TV:n:

Observera att popup-sidor normalt bör vara mindre än vanliga sidor, så att den ursprungliga sidan syns *bakom* popup-fönstret i körläget.

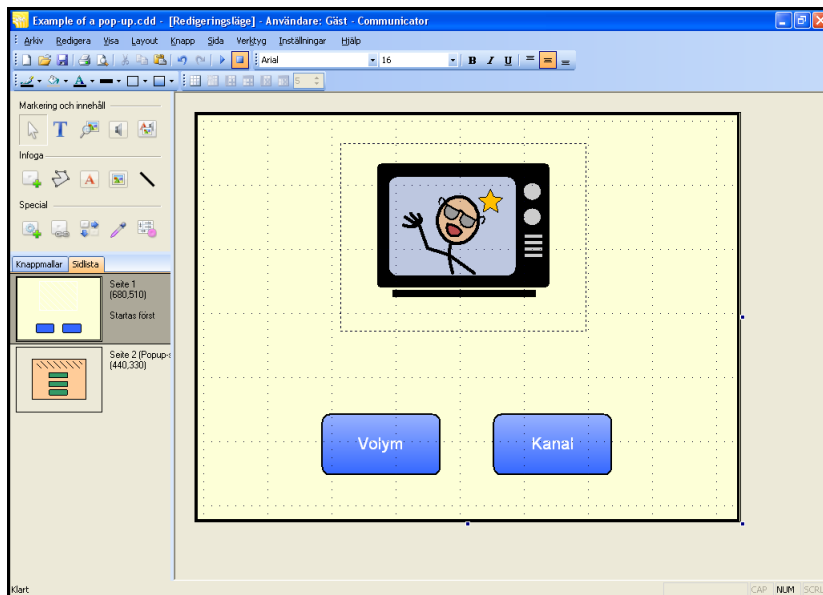
Du kan göra en sida mindre genom att klicka på sidbakgrunden så att den markeras och sedan dra markeringshandtaget i det undre högra hörnet en bit inåt mot sidans mittpunkt.

2. Välj menykommandot **Sida > Visa som popup**.
3. Gå till den ursprungliga sidan, den sida som kommer att synas bakom popup-fönstret.

I det här exemplet är den ursprungliga sidan en huvudsida för TV.

4. Markera den knapp som ska länkas till popup-sidan.

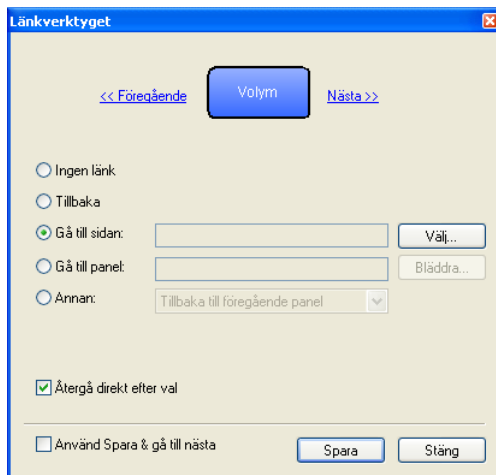
I det här exemplet är det volymknappen.



Det här är den ursprungliga sidan.

5. Välj menykommandot **Knapp > Länk**.

Dialogrutan Länk visas:



Dialogrutan Länk.

6. Välj **Gå till sidan** och klicka på Välj.
7. I dialogrutan Välj sida, väljer du en popup-sida i listan och klickar på **OK**.
8. I dialogrutan Länk markerar du kryssrutan **Återgå direkt efter val**.

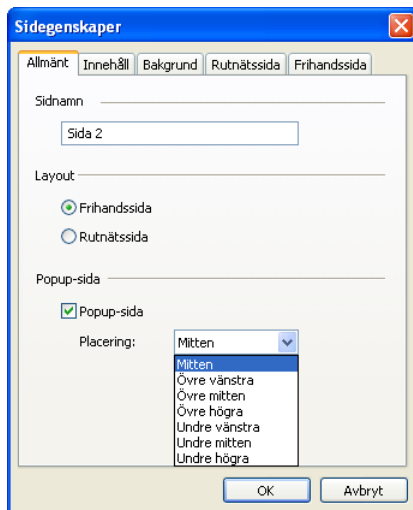
I det här fallet betyder det att så snart användaren har tryckt på en volymknapp, kommer knappen att utföra den begärda åtgärden och popup-fönstret kommer att försvinna.
9. Spara arbetet med menykommandot **Arkiv > Spara**.

Var kommer popup-sidan att placeras?

Om du öppnar popup-sidan i guidestil från en annan popup-sida, saknar detta betydelse. Om du öppnar popup-sidan från en vanlig sida kan du ange ungefär var den ska placeras:

1. Välj menykommandot **Sida > Sidegenskaper**.

På den första fliken, **Allmänt**, ser du att alternativet Popup-sida har markerats. (Du kan också göra en sida till popup-sida genom att markera den här kryssrutan.)
2. Om du vill ange ungefär var popup-sidan ska placeras när den öppnas väljer du en position i listrutan under Popup-sida.



Placera popup-sidan.

3. Klicka på **OK**.

Skapa en guide

När du skapar en länk från en popup-sida till en annan, aktiveras kryssrutan **Visa i guidestil**.

En guide består av en serie dialogrutor som var och en ersätter den föregående. Man brukar låta användaren förflytta sig mellan sidorna i en guide med knapparna Föregående och Nästa. I Tobii Communicator finns till exempel guiden Redigera knapp^[38] i körläget, och den guide som startas med Verktyg > Spela in nytt ljud^[292].

Om du markerar kryssrutan Visa i guidestil, ändras två saker:

- Den andra popup-sidan (målsidan) kommer automatiskt att ges en storlek och position så att den fyller exakt samma utrymme på skärmen som den första popup-sidan (den ursprungliga sidan).
- Den första popup-sidan (den ursprungliga sidan) kommer automatiskt att stängas när den andra popup-sidan öppnas.

Återanvända ditt arbete

I det här avsnittet ges en översikt över olika sätt att återanvända knappar och paneler i Tobii Communicator 4.

- Du kan duplicera knappar^[78] på en sida.
- Du kan duplicera en sida inom en panel. Välj menykommandot **Sida > Duplicera sida**. Sidan och allt dess innehåll kopieras till en ny sida i samma panel.
- Du kan använda standardkommandona i Windows för att **kopiera** en eller flera knappar och sedan **klistra in** dem på en annan plats på sidan, på en annan sida i samma panel eller i en helt annan panel. Se Kopiera knappar^[173].
- När du klistrar in en knapp kan du klistra in den i sin helhet på en tom del av sidan, men du kan också klistra in enbart åtgärderna^[175] eller enbart utseendet^[116] från den ursprungliga knappen till en målnapp.
- Du kan öppna en panel och spara den med ett nytt filnamn^[73] för att sedan göra ändringar och lägga till nya sidor.
- Det finns för närvarande inget sätt att slå ihop två eller flera befintliga paneler till en enda fil. Om du befinner dig i en ny panel och vill lägga till alla funktioner från en gammal panel kan du alltid skapa en länk^[108] till den gamla panelen. Du kan också spara en kopia av den gamla panelen och sedan skapa en länk till kopian.

Kopiera knappar

Kopiering och inklistring fungerar på samma sätt som i Windows

Kopiera och Klistra in i Tobii Communicator 4 är samma kommandon som i Windows: Med kommandot Kopiera placeras den eller de markerade knapparna i Urklipp. Med Klistra in läggs innehållet i Urklipp tillbaka på den markerade sidan.

Det är enbart det sista kopieringskommandot som behålls i Urklipp. Om du markerar och kopierar knappen A och sedan markerar och kopierar knappen B, kommer knappen A att ersättas av knappen B i Urklipp. När du sedan väljer kommandot Klistra in, är det knappen B som klistras in.

När kopierar man?

Att kopiera knappar är en bra metod när du har en grupp knappar som du vill återanvända. Om du vill skapa många kopior av en knapp på samma sida, läser du avsnittet Duplicera knappar ⁷⁸.

Vid kopiering av en knapp kopieras alltid:

- **Knappens utseende:** dess form, fyllningsfärg, kantbredd och färg; teckensnitt, teckenfärg och teckenstorlek.
- **Knappinnehåll:** bilder, text och ljud
- **Knappåtgärder:** länkar, åtgärder och knapptyp – om det är en smart knapp.

När du klistrar in en knapp med det vanliga inklistringskommandot, klistras all ovanstående information in. Om du vill ha alternativ, läser du Klistra in special ¹⁷⁵.

Så här kopierar du knappar

Du måste befinna dig i redigeringsläget. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på SKIFT+F5.

1. Markera den eller de knappar du vill kopiera.

Om du vill markera fler än en knapp, håller du ned SKIFT-tangenten samtidigt som du klickar på de övriga knapparna. Du kan också trycka och hålla ned musknappen samtidigt som du drar en markeringsram runt en grupp med knappar.

2. Välj menykommandot **Redigera > Kopiera** eller klicka på Kopieringsverktyget i verktygsfältet Standard.



Kopieringsverktyget.

3. Om du vill kopiera till en annan sida väljer du en målsida i sidlistan.

4. Välj menykommandot **Redigera > Klistra in** eller klicka på verktyget Klistra in i verktygsfältet Standard.



Verktyget Klistra in.

Det senast kopierade materialet klistras in på den nya platsen.

Placera ut inklistrade objekt

Observera att när du klistrar in, är knapparna till att börja med försedda med markeringshandtag. Om du behöver justera placeringen av en inklistrad knapp eller grupp, pekar du på knappens mitt. Tryck och håll ned musknappen medan du drar knappen till önskad position.

Kopiera enbart utseende eller åtgärder

Vid kopiering av en knapp kopieras alltid:

- **Knappens utseende:** dess form, fyllningsfärg, kantbredd och färg; teckensnitt, teckenfärg och teckenstorlek.
- **Knappinnehåll:** bilder, text och ljud
- **Knappåtgärder:** länkar, åtgärder och knapptyp – om det är en smart knapp.

Vad som händer när du kopierar och klistrar in beror inte enbart på vad du kopierar, utan också på vad du sedan väljer att klistra in.

Kopiera utseende med Klistra in special

Du måste befinna dig i redigeringsläget. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på SKIFT+F5.

1. Markera den knapp du vill använda som förlaga.
2. Välj menykommandot **Redigera > Kopiera** eller klicka på Kopieringsverktyget i verktygsfältet Standard.



Kopieringsverktyget.

3. Om du vill kopiera till en annan sida markerar du målsidan i sidlistan.
4. Markera en eller flera knappar att använda som mål. De här knapparna kommer att ändras så att de ser ut som den kopierade förlagan.

Om du vill markera fler än en knapp, håller du ned SKIFT-tangenten samtidigt som du klickar på de övriga knapparna. Du kan också trycka och hålla ned musknappen samtidigt som du drar en markeringsram runt en grupp med knappar.

5. Välj menykommandot **Redigera > Klistra in special > Utseende**.

De markerade knapparna ändras så att de överensstämmer med förlagan.

Kopiera åtgärder med Klistra in special

Du måste befinna dig i redigeringsläget. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på SKIFT+F5.

1. Markera den knapp du vill använda som förlaga.
2. Välj menykommandot **Redigera > Kopiera** eller klicka på Kopieringsverktyget i verktygsfältet Standard.



Kopieringsverktyget.

3. Om du vill kopiera till en annan sida markerar du målsidan i sidlistan.
4. Markera en eller flera knappar att använda som mål. De här knapparna kommer att få samma åtgärder som den kopierade förlagan. Om förlagan är en smart knapp, kommer samma knapptyp att användas för målnappen.

Om du vill markera fler än en knapp, håller du ned SKIFT-tangenten samtidigt som du klickar på de övriga knapparna. Du kan också trycka och hålla ned musknappen samtidigt som du drar en markeringsram runt en grupp med knappar.

5. Välj menykommandot **Redigera > Klistra in special > Åtgärder och smarta knappar**.

De markerade knapparna ändras så att de överensstämmer med förlagan.

Kopiera mellan olika paneler

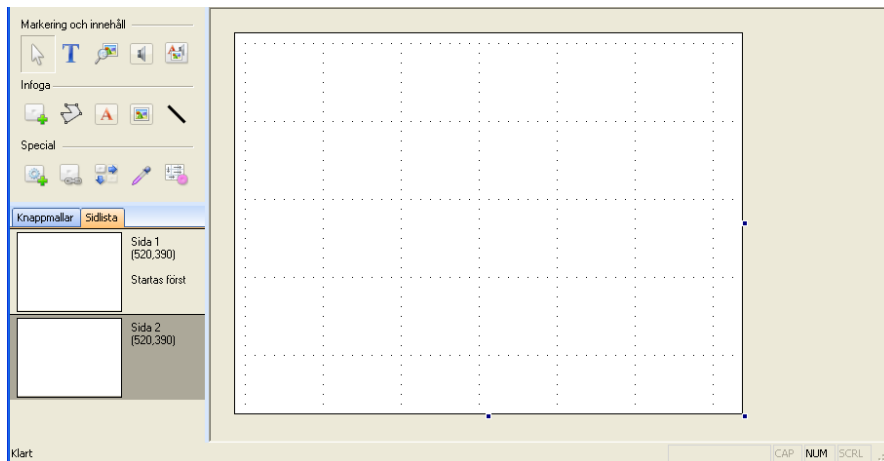
Det finns inget kommando för att kopiera hela sidor från en panel till en annan i Tobii Communicator 4.

Du kan däremot kopiera allt **innehåll** från en sida i den ursprungliga panelen till en sida i den nya panelen.

Så här kopierar du mellan olika paneler

I det här exemplet kopieras en sida från den förproducerade panelen **Orsak och verkan** till den andra sidan i en ny, tom panel.

1. Du måste befinna dig i redigeringsläget. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på **SKIFT+F5**.
2. Börja med den nya panelen. Skapa en ny tom sida med kommandot **Sida > Ny**.



Skapa en tom målsida.

3. Spara målpanelen med menykommandot **Arkiv > Spara** eller tryck på **CTRL+S**.
4. Välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Visa förproducerade**.

Om du har sparat dina egna paneler i standardmappen, kommer de att visas på den sista fliken, Mina paneler.

5. Klicka på fliken med den panel du vill kopiera från.

Vi har valt panelen Orsak och verkan på fliken Bilder.



Välja en panel att kopiera från.

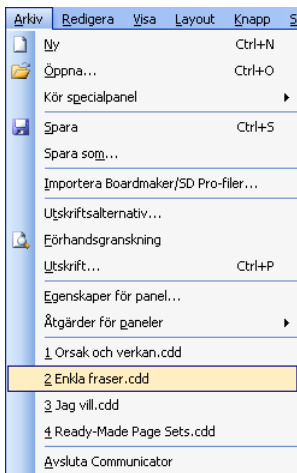
6. Klicka på den panel du vill kopiera från.
Panelen öppnas i körläget.
7. Växla till redigeringsläget genom att trycka på **SKIFT+F5**.
8. Klicka på den sida du vill kopiera från i sidlistan.
Notera vilken storlek sidan har. Sidstorleken visas i sidlistan.



Lägg märke till sidans storlek i sidlistan.

9. Välj menykommandot **Redigera > Markera allt (CTRL+A)**-
Allt innehåll på sidan markeras. Detta inkluderar knappar, statisk text och statiska bilder, men inte bakgrundsbilder eller andra sidattribut.

10. Välj menykommandot **Redigera > Kopiera (CTRL+C)**.
11. Du hittar målpanelen i listan med senast öppnade filer (de numrerade alternativen) på Arkiv-menyn. Öppna den genom att klicka på namnet.

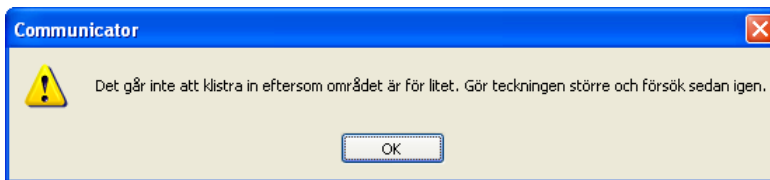


Senast öppnade paneler på Arkiv-menyn.

Den nya målpanelen öppnas i redigeringsläget.

12. Markera målsidan i sidlistan.
13. Välj menykommandot **Redigera > Klistra in (CTRL+V)**.

Om den kopierade markeringen är större än målsidan visas det här meddelandet:



Målsidan måste vara minst lika stor som den ursprungliga sidan.

14. Sträck ut målsidan så att den blir större än den sidstorlek du minns från steg 8 och upprepa sedan kommandot **Redigera > Klistra in**.

Du kan alltid minska sidstorleken senare, så att den matchar den inklustrade markeringen.

15. Spara arbetet med menykommandot **Arkiv > Spara**.

Kopiera från en rutnätssida

Även om du planerar att kopiera innehåll från en rutnätssida, ska du inte använda ett rutnät på målsidan till att börja med. Låt målsidan vara en tom sida eller en frihandssida.

När du kopierar från en rutnätssida kommer knapparna till att börja med att se ut som ett rutnät. Om det behövs, ändrar du storlek på målsidan så att den passar knapparna och väljer sedan menykommandot **Sida > Använd rutnät**.

Basera en ny panel på en gammal

Om du bara vill lägga till ett par sidor för en av de förproducerade panelerna, skapar du en ny panel baserat på den gamla.

Så här skapar du en ny panel från en befintlig panel

1. Välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Visa förproducerade**.

Den här skärmen visas:



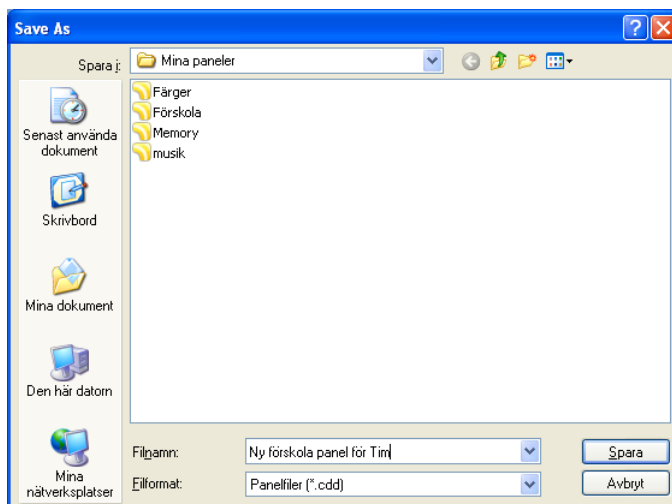
Välja en panel att utgå ifrån.

2. Markera fliken med den panel du vill använda som utgångspunkt.

Om du har sparat dina egna paneler i standardmappen, kommer de att visas på den sista fliken, Mina paneler.

3. Klicka på miniatyren för den panel du vill använda.
4. Panelen öppnas i körläget.
5. Välj menykommandot **Arkiv > Spara som**.

Windows-dialogrutan Spara som öppnas:



Ge din kopia ett eget namn.

6. Markera den mapp där den ska sparas.

Om det behövs, väljer du Mina dokument > Tobii Communicator > **användarnamn** > Mina paneler, där **användarnamn** är ditt användarnamn för Tobii Communicator. Se Spara dina ändringar ⁷³.

7. Ange ett namn för den nya panelen längst ned i dialogrutan.
8. Klicka på **Spara**.

Filnamnet för panelen, som visas i namnlistan, ändras till det nya namnet.

Nu kan du börja lägga till egna sidor och knappar.

Importera en Boardmaker-/SD Pro-fil

Om du redan har ett bibliotek med paneler skapades i Boardmaker eller SD Pro, kan du importera dem och spara dem som Tobii Communicator-paneler.

1. Välj menykommandot **Arkiv > Importera Boardmaker-/SD Pro-filer**.

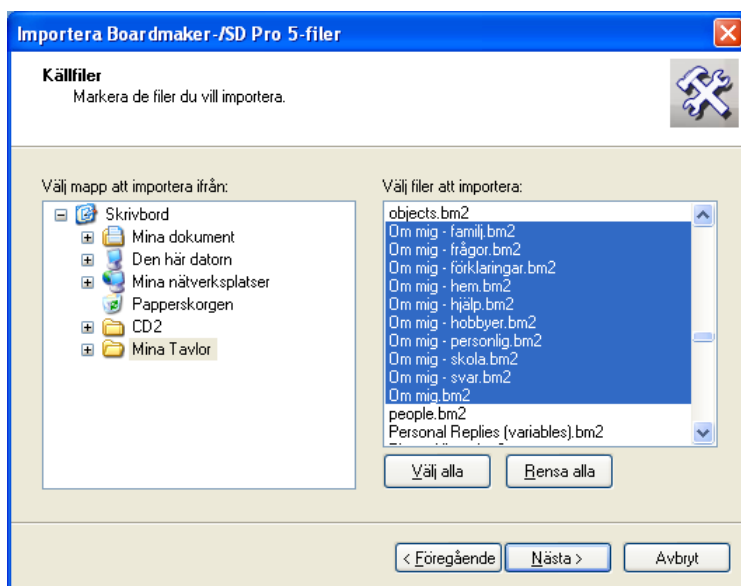
Startskärmen för Importguiden visas.

2. Klicka på **Nästa**.

Skärmen med juridiska meddelanden visas.

3. Läs informationen, kontrollera att du godkänner den och klicka sedan på **Nästa**.

Skärmen Källfiler visas:

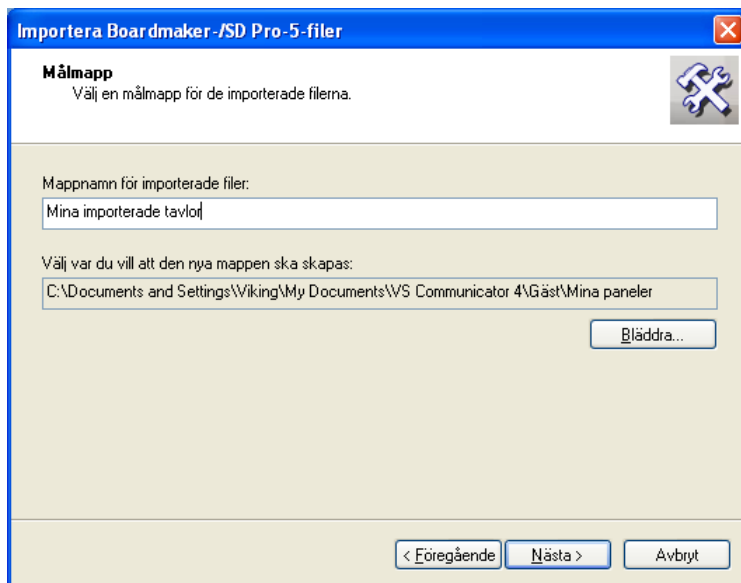


4. Till vänster markerar du den mapp där dina Boardmaker-filer finns.
5. Till höger klickar du på de filer du vill importera.

Om du vill markera fler än en fil, håller du ned **SKIFT**-tangenten samtidigt som du klickar på de övriga filnamnen.

6. När du valt de filer du vill importera från den här mappen klickar du på **Nästa**.

Den här skärmen visas:



7. Skriv in ett nytt mappnamn och klicka på **Nästa**.

Du kan få vänta en liten stund medan filerna konverteras.

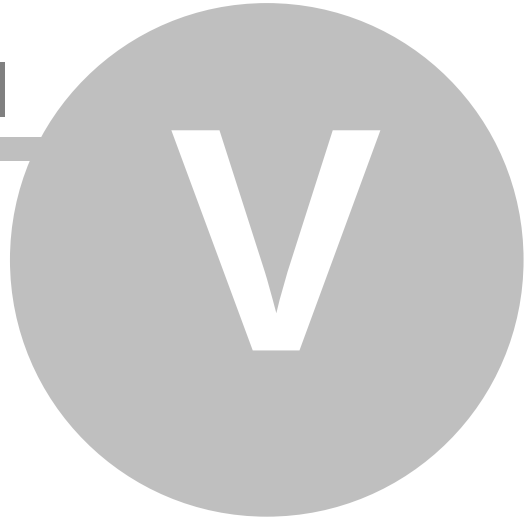
Den här skärmen visas:



8. Om du vill köra någon av filerna, markerar du den och klickar sedan på **Slutför**.

Dina filer kommer att konverteras med så många kommandon bevarade som möjligt, men det finns inga hundra procentiga garantier. Du kan behöva öppna dem i redigeringsläget och lägga till, ta bort eller ändra kommandon för att de ska fungera på samma sätt som tidigare.

Kapitel



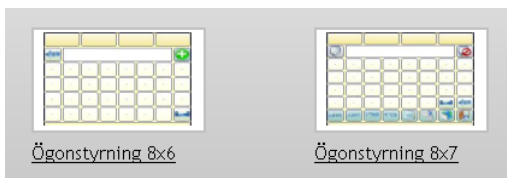
**Använda
förproducerade
paneler**

Paneler för Tobii-användare

En MyTobii-enhet är en datorskärm med inbyggd ögonföljningsfunktion. MyTobii-användare trycker vanligen på en knapp genom att fokusera blicken på den under en förutbestämd tidsperiod. De kan också välja en knapp genom att titta på den och sedan trycka på en kontakt. I båda fallen görs justeringar för användarinteraktion med hjälp av MyTobii-menyer och inte via Communicator-menyer.

Med Tobii Communicator 4 följer fyra förproducerade paneler särskilt avsedda för MyTobii-ögonstyrning. Så här visar du dessa paneler:

- Välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Visa förproducerade**.
- Gå till den andra gruppen med paneler genom att klicka på siffran 2 i det undre högra hörnet av fliken **Text**:



De här panelerna är optimerade för användning med en Tobii-enhet.

Om du har en MyTobii P-10-enhet, så har den också en GEWA-enhet (infraröd fjärrkontroll). Se avsnitten Infrarödinställningar^[334] och Fjärrkontroller^[244].

Vilken storlek ska knapparna ha för din användare?

Var och en av de fyra förproducerade panelerna har knappar med olika storlek. Låt din användare prova dessa paneler för att avgöra vilken knappstorlek som passar bäst.

Tips

- Knappar med samma storlek och placering är enklast att träffa med blicken för MyTobii-användare. Därför kan kommandot Använd rutnät^[74] vara bra att komma ihåg om du ska göra sidor åt en MyTobii-användare.
- Menyn för MyTobii-inställningar aktiveras när användaren tittar mitt på skärmens underkant. Placera alltså inga Communicator-knappar där.

Text

Textpanelerna kan hjälpa användarna att skriva och tala

Textpanelerna gör det mycket enklare för användarna att skriva, även för dem som har svårt att hantera ett tangentbord. De som använder de här sidorna måste däremot kunna stava.

De flesta textpaneler har en inbyggd ordprediktionsfunktion som minskar det antal bokstäver som måste skrivas in. Se Ordprediktion^[321].

De inskrivna orden kan läsas upp med hjälp av syntetiskt tal.

De som använder **Premium-versionen** kan också skicka texten som ett SMS eller med e-post.

Olika typer av textpaneler

Du måste ta hänsyn till din användares **manövermetod** när du väljer en textpanel.

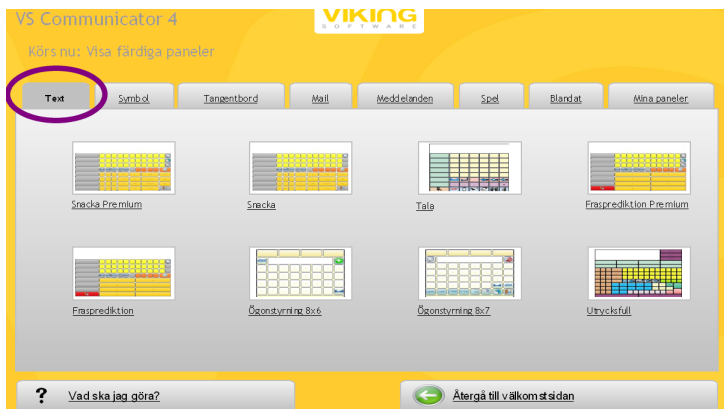
- Om namnet på en panel innehåller en manövermetod: *Pekare*, *Skanning* eller *Ögonstyrning*, så fungerar panelen bäst för just den typen av manövermetod.
- Andra textpaneler är avsedda för skanningsinmatning eller inmatning med pekare för användare med god syn.

Fundera också på din användares tangentbordsvana^[325].

- Om namnet på panelen innehåller en tangentbordslayout (t.ex. *QWERTY*, *skanning* eller *ABC*) så kommer sidan också att ha denna layout.
- Andra paneler, till exempel *Uttrycksfull*, använder sig av den tangentbordslayout som angetts med menykommandot **Inställningar > Tangentbordslayout**.

Prova textpanelerna

Textpanelerna finns på den första fliken på skärmen med förproducerade paneler:

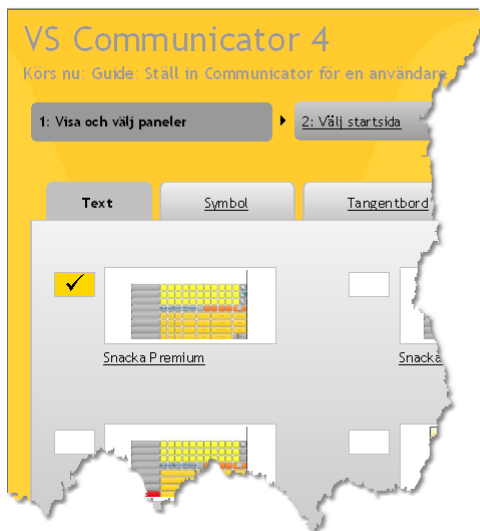


Om du vill se fler textpaneler klickar du på 2 längst ned till höger.

Information om hur du kör den här panelen finns i avsnittet Prova förproducerade paneler ³⁴.

Lägga till en panel på användarens startsida

1. Välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Inställningsguiden**.
2. I Inställningsguiden väljer du den stora grå knappen **1: Visa och välja paneler**.
3. På den första fliken, **Text**, markerar du den panel du vill använda genom att klicka i kryssrutan.



4. Mer information om hur du kan konfigurera användarens startside finns i avsnitten [Välja en startside](#)⁵⁰ och [Favoriter och ordning på startsidan](#)⁵³.

Symbol

Symbolpanelerna hjälper de som inte kan läsa att kommunicera

Symbolpanelerna fungerar som kommunikations- eller utbildningshjälpmedel för de användare som inte kan läsa eller skriva. I de här panelerna används bilder och symboler, med eller utan text. Användaren markerar bilder och datorn läser upp de motsvarande orden eller fraserna med hjälp av syntetiskt tal.

Olika typer av symbolpaneler

Namnen på symbolpanelerna anger vem och vad respektive panel är avsedd för, till exempel *Allmän vuxenkommunikation* eller *Läsa för barn i grundskolan*.

- De flesta av symbolpanelerna består av ett antal individuella sidor. En gul knapp används vanligen för att förflytta användaren till en ny sida med symboler. Se [Länka samman sidor](#)^[108].
- De flesta av symbolpanelerna har några lediga knappar som du kan anpassa efter era behov. De här knapparna är tomma och vita. Se [Ändra några av knapparna i en panel](#)^[36].

Tips: Förbättrad läsförmåga

Forskning har visat att när symbolbaserad kommunikation används för att förbättra någons läsförmåga, är det bäst att placera texten *ovanför* bilderna.

Prova symbolpanelerna

Symbolpanelerna finns på den **andra** fliken på skärmen med de förproducerade panelerna:

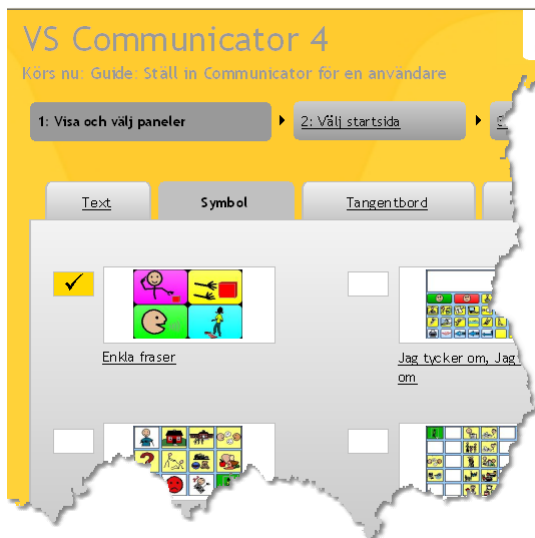


Om du vill se fler symbolpaneler klickar du på 2 längst ned till höger.

Information om hur du kör den här panelen finns i avsnittet Prova förproducerade paneler ³⁴.

Lägga till en panel på användarens startsida

1. Välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Inställningsguiden**.
2. I Inställningsguiden väljer du den stora grå knappen **1: Visa och välja paneler**.
3. På den andra fliken, **Symbol**, markerar du den panel du vill använda genom att klicka i kryssrutan.



4. Mer information om hur du kan konfigurera användarens startside finns i avsnitten Välja en startside⁵⁰ och Favoriter och ordning på startsidan⁵³.

Tangentbord

Tangentbord för arbete i andra program

Tangentbordspanelerna körs på en liten del av skärmen. De används för inmatning av text eller kommandon i andra program. Till exempel för att skriva text i en ordbehandlare eller för att trycka **Alt + A** så att Arkiv-menyn öppnas.



Här används ett skärmtangentbord för att skriva i WordPad.

De flesta av tangentbordspanelerna har en inbyggd ordprediktionsfunktion, vilket minskar antalet tangentnedtryckningar när man skriver. I exemplet ovan visas igenkända ord på de gröna knapparna till vänster om tangentbordet. Mer information finns i avsnittet Ordprediktion ³²¹.

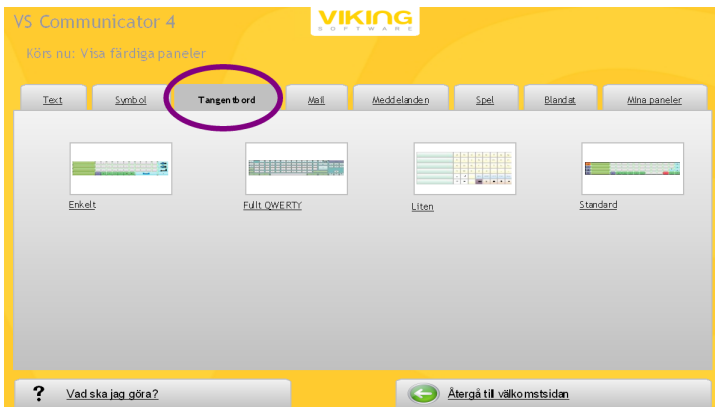
Olika typer av skärmtangentbord

Fundera på hur van användaren är vid olika tangentbordslayouter ³²⁵.

- Om namnet på panelen innehåller *QWERTY*, *skanning* eller *ABC*, innebär det att tangentbordet har denna layout.
- För andra paneler, till exempel *Enkel*, används den tangentbordslayout som angetts med menykommandot **Inställningar > Tangentbordslayout**.

Prova olika tangentbord

Tangentborden finns på den tredje fliken på skärmen med de förproducerade panelerna:



Skärmtangentborden finns på den tredje fliken.

Information om hur du kör den här panelen finns i avsnittet Prova förproducerade paneler³⁴.

Lägga till ett tangentbord på användarens startsida

1. Välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Inställningsguiden**.
2. I Inställningsguiden väljer du den stora grå knappen **1: Visa och välj paneler**.
3. På den tredje fliken, **Tangentbord**, markerar du det tangentbord du vill använda genom att klicka i kryssrutan.



4. Mer information om hur du kan konfigurera användarens startsida finns i avsnitten Välja en startsida ⁵⁰ och Favoriter och ordning på startsidan ⁵³.

Spel

Roliga och lärorika spel

De förproducerade spelpanelerna ger användaren både underhållning och kognitiva utmaningar.

Typer av spel

Memory, där användaren vänder på två bildkort åt gången och försöker komma ihåg vilka bilder som bildar par. Memory-spelet finns med symboler, ord eller bokstäver på korten. Du kan välja en storlek på spelet som är lämplig för din användare: Så få som tre matchande par eller så många som 30.

Pussel är en datorversion av det klassiska 15-spelet med en ledig ruta. Skjut rutorna längs spelplanen så att siffrorna kommer i rätt ordning och en bild återskapas. Liksom Memory finns Pussel i flera olika storlekar för att passa olika användares förmåga.

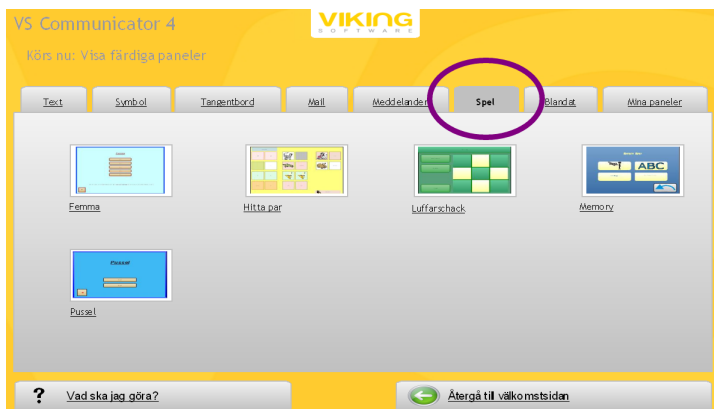
Fiver, en variant av det klassiska logikspelet Othello (Reversi), finns också i olika storlekar.

Hitta par erbjuder ett antal olika matchningsspel, både för de som kan och inte kan läsa.

Och slutligen **Luffarschack**, den gamla tre i rad-favoriten.

Prova olika spel

Spelpanelerna finns på den **sjätte** fliken på skärmen med de förproducerade panelerna:



Välj ett spel genom att klicka på en av spelpanelerna

Information om hur du kör den här panelen finns i avsnittet Prova förproducerade paneler ³⁴.

Lägga till en panel på användarens startsida

1. Välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Inställningsguiden**.
2. I Inställningsguiden väljer du den stora grå knappen **1: Visa och välj paneler**.
3. På den sjätte fliken, **Spel**, markerar du den panel du vill använda genom att klicka i kryssrutan.



4. Mer information om hur du kan konfigurera användarens startsida finns i avsnitten [Välja en startsida](#) ^[50] och [Favoriter och ordning på startsidan](#) ^[53].

Se även:

Om du vill bespara användaren besväret med att välja spelstorlek: Lägga till en bestämd spelplan ^[201].

Om du vill använda egna ord eller bilder för Hitta par- eller Memory-kort: Ändra spelkort ^[203].

Om du vill göra ändringar för tidsalternativ, kortutseende eller segersida: Egenskaper för spel. ^[206]

Lägga till en bestämd spelplan

Du kanske vill använda ett av de färdiga spelen, men du vill inte att användaren ska behöva välja spelplanens storlek eller korttyp innan själva spelet startas.

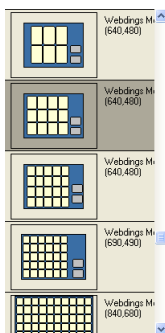
En enkel lösning på problemet är att välja en ny första sida¹⁰¹ för spelpanelen. Du väljer helt enkelt den spelplan du vill att användaren ska se och anger den sidan som panelens första sida.

- När spelet startas, startas det direkt på den sida du väljer som första sida.
- När användaren vinner, trycker på Starta om eller Tillbaka, kommer spelet fortsätta att bete sig som om den spelplan du valt är den enda.

När användaren senare blir duktigare på spelet, kan du helt enkelt ändra vilken spelplan som ska användas som första sida.

Få ett spel att starta på rätt spelplan från början

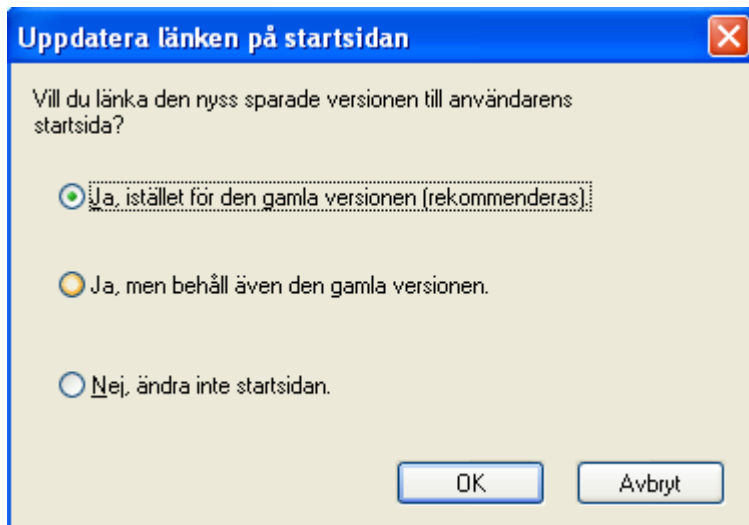
1. Om menyraden inte visas trycker du på **SKIFT+F10**.
2. Välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Visa förproducerade**.
3. Klicka på miniatyrbilden för det spel du vill arbeta med på fliken **Spel**.
4. Växla till redigeringsläget med kommandot **SKIFT + F5**.
5. Titta efter **sidlistan** till vänster. Om sidlistan inte visas väljer du menykommandot **Visa > Sidlista**.
6. Rulla genom **sidlistan** tills du hittar den spelplan du vill använda.



Leta reda på sidan med den spelplan du vill använda.

7. **Högerklicka** på sidans miniatyrbild i sidlistan.
8. Välj **Ange som första sida** på högerklicksmenyn.
9. Spara den ändrade panelen med ett eget filnamn. Se *Skapa en egen kopia av en panel* i avsnittet Ändra några av knapparna i en panel³⁶.

Om spelpanelen redan finns med på användarens startside, visas den här dialogrutan:



De här valen hjälper dig att behålla startsidans funktionalitet.

Om den här dialogrutan visas väljer du **Ja** och klickar på **OK**.

Ändra spelkort

De förproducerade spelen kan bli ännu roligare med bilder som är personliga eller har betydelse för användaren. Du kanske vill ändra de bilder eller ord som ska matchas eller memoreras?

Ändra framsidan på matchnings- eller Memory-kort

1. Om du vill göra ändringar i en av de förproducerade panelerna så finns instruktioner för hur du gör en kopia av panelen här: Ändra några av knapparna i en panel³⁶.
2. Använda Innehållsverktyget



för att ändra knappens bild eller text i redigeringsläget. Mer information finns i avsnittet Ändra en knapp i redigeringsläget⁴².

3. Du får inte lägga till eller ta bort några kort. Behåll de parbildningar som redan finns. Kontrollera den ljusgrå texten överst på varje kort:



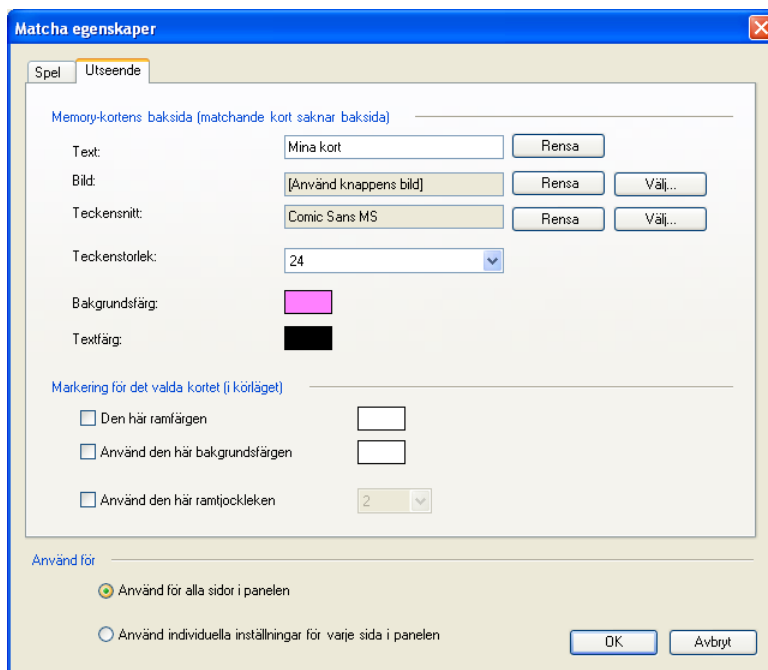
Du måste se till att dina nya kort bildar par på det sätt som beskrivs överst på varje kort.

Efter ändringarna. De här korten kommer att matcha på rätt sätt i spelet:



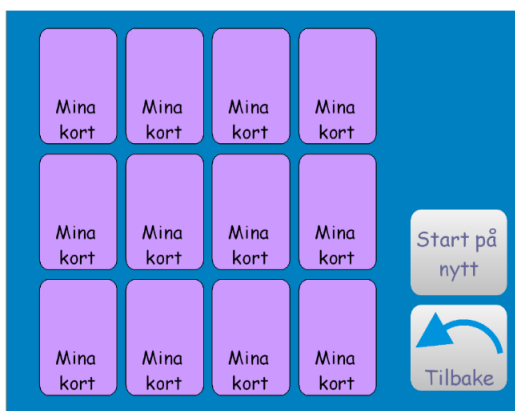
Ändra kortens baksidor (endast Memory)

1. I redigeringsläget **högerklickar** du på en matchnings- eller Memory-knapp och väljer **Matchningsegenskaper** så att egenskaperna för den smarta knappen visas:



På den första fliken kan du ange speltyp och tidsalternativ. På den andra fliken kan du välja utseende för kortets baksida.

Egna baksidor för korten i ett Memory-spel:



Egenskaper för spel

Det finns inga särskilda inställningsdialogrutor för spel. Spelpanelerna har däremot dessa egenskapsdialogrutor. Se även Om egenskaper och inställningar .

Egenskaper för Pussel

Du kan ändra knappfärger och segersida för en pusselsida eller -panel.

Så här hittar du dialogrutan:

- Öppna  en pusselpanel,
- Gå till redigeringsläget ,
- Högerklicka på en pusselbitsknapp
- Välj **Egenskaper för Pussel** på högerklicksmenyn.

Egenskaper för spelet Hitta par (gäller även Memory)

För en panel eller en sida som använder matchningskort kan du ändra spelets tidsinställningar, segersida samt typ av Hitta par- eller Memory-spel. För Memory-spelet kan du också ändra utseende på kortens baksidor. För båda spelen kan du ändra markeringsfärgen för ett kort som klickats på.

Så här hittar du dialogrutan:

- Öppna  en Hitta par- eller Memory-panel,
- Gå till redigeringsläget ,
- Högerklicka på en kortknapp
- Välj **Matchningsegenskaper** på högerklicksmenyn.

Egenskaper för spelet Fiver.

För en panel eller en sida som använder Fiver-knappar kan du ändra beteende för spelets segersida.

Så här hittar du dialogrutan:

- Öppna  en Fiver-panel,

- Gå till redigeringsläget ,²⁷
- Högerklicka på en Fiver-knapp
- Välj **Egenskaper för Fiver** på högerklicksmenyn.

Egenskaper för Luffarschack

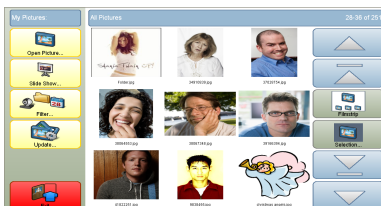
För en panel eller en sida som använder luffarschacksknappar kan du ändra standardspelare ett och två samt vilka färger som representerar varje spelare.

Så här hittar du dialogrutan:

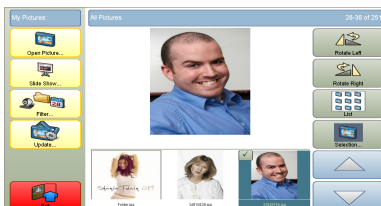
- Öppna ,³⁴ en luffarschackspanel,
- Gå till redigeringsläget ,²⁷
- Högerklicka på en luffarschacksknapp
- Välj **Egenskaper för Luffarschack** på högerklicksmenyn.

Bildvisning

Med hjälp av bildvisning kan en användare granska sina foton i datorn, genom att samla foton från olika mappar eller källor till ett gemensamt gränssnitt. Bilder kan visas på tre olika sätt:

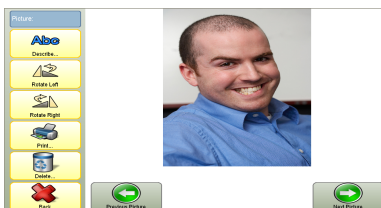


Visa bilder i listläget



Visa bilder som en filmremsa. Du kan rotera bilden.

Med knapparna till vänster kan användaren välja vilka bilder som ska visas eller öppna en enskild bild:



Du kan öppna en bild för att lägga till en beskrivning eller för att ta bort bilden.

Enskilda bilder kan roteras, tas bort eller fördes med kommentarer. Om du tar bort eller roterar bilden i panelen Bildvisning tas också originalfilen bort eller ändras på användarens dator.

Bildvisning kan användas tillsammans med den förproducerade panelen Mina album. Panelen Mina album kan du använda för att ordna bilder som hör ihop i grupper.

Förutsättningar för att använda Bildvisning

För att Bildvisning ska kunna användas måste det finnas bildfiler på användarens dator. Bildvisning fungerar tillsammans med bildfiler i de vanligaste formaten: JPG, GIF, PNG etc.

Bildfilerna måste finnas någonstans under den mapp som valts i dialogrutan Inställningar för bildvisning^[330]. (Bildfilerna kan finnas i en undermapp till den valda mappen.)

I Bildvisning kan du hantera album

Panelerna för att skapa album och organisera bilder i album kan nås från panelen Bildvisning. Det finns inga särskilda egenskaper eller inställningar för album.

Prova Bildvisning

Bildvisning finns på fliken **Diverse** på skärmen med de förproducerade panelerna.

Eventuellt måste du klicka på ett av sidnumren längst ned till höger för att visa mer av innehållet på fliken **Diverse**.



Bildvisningspanelerna finns på fliken Diverse.

Information om hur du kör den här panelen finns i avsnittet Prova förproducerade paneler^[34].

Lägga till Bildvisning på användarens startside

1. Välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Inställningsguiden**.
2. I Inställningsguiden väljer du den stora grå knappen **1: Visa och välja paneler**.
3. Leta upp panelen Bildvisning på fliken **Diverse**.
4. När du hittat Bildvisning, markerar du den panel du vill använda genom att klicka i kryssrutan.



Lägga till panelen Bildvisning på användarens startside

4. Mer information om hur du kan konfigurera användarens startside finns i avsnitten Välja en startside^[50] och Favoriter och ordning på startsidan^[53].

Egenskaper och inställningar för bildvisning

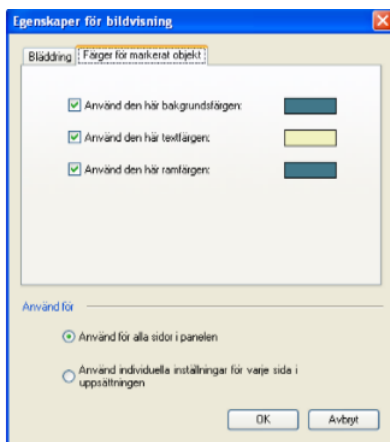
I dialogrutan Inställningar för bildvisning^[330] finns information om var Communicator (i vilka mappar) ska leta efter bildfiler. Om inga bilder visas när du kör Bildvisning, eller om du inte ser de bilder du förväntat dig, använder du dialogrutan Inställningar för bildvisning.

I dialogrutan **Egenskaper för bildvisning** kan du ange hur valda bilder ska markeras på en sida eller i en panel. Så här hittar du dialogrutan Egenskaper för bildvisning:

- Öppna^[34] en bildvisningspanel.

- Gå till redigeringsläget .
- **Högerklicka** på en av de smarta knapparna på bildsidan.
- Välj **Egenskaper för bildvisning** längst ned på högerklicksmenyn.

Den här dialogrutan öppnas:



Bläddra

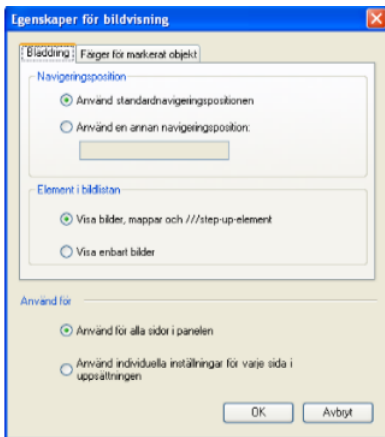
Du kan bläddra bland dina bilder i olika paneler, till exempel de bägge panelerna Mina album och Bildvisning.

Om du bläddrar till en mapp (t.ex. Min bildmapp) i panelen Bildvisning och sedan senare öppnar panelen Mina album, så öppnas den senare panelen som standard i den mapp du befann dig i när du lämnade panelen Bildvisning (t.ex. Min bildmapp). Detta beror på att båda panelerna använder vad som kallas **standardnavigeringsposition**.

Ibland kan det däremot tänkas att du inte vill ha denna funktion. Istället kanske du vill kunna bläddra i en panel utan att bläddringspositionen i övriga paneler påverkas. (Jämför med Utforskaren i Windows. Om två Utforskar-fönster är öppna, vill du ju kunna se olika mappar i de båda fönstren eller hur?)

I så fall kan du ange att en sida ska ha en egen navigeringsposition genom att välja alternativet Använd en annan navigeringsposition.

Du måste namnge navigeringspositionen, t.ex. "navigeringsposition 1". Om du någon gång har sysslat med datorprogrammering, kan du se det här namnet som en variabel och den mapp du befinner dig i vid ett visst tillfälle som värdet på den här variabeln.



Se även:

Inställningar för bildvisning ³³⁰

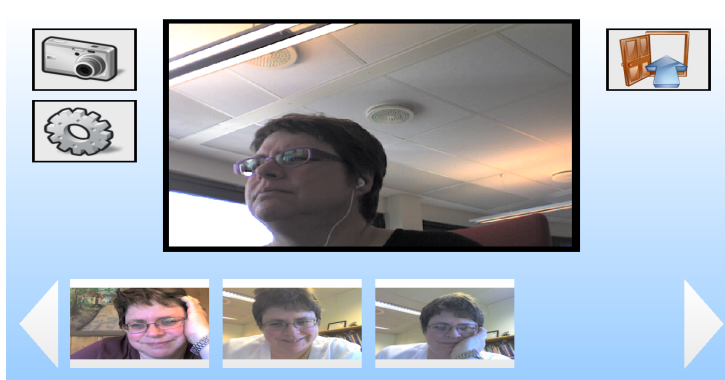
Webbkamera

Förutsättningar

Användaren måste ha en eller flera webbkameror, antingen inbyggda eller anslutna till datorn, för att kunna använda en av de förproducerade webbkamerapanelerna.

Webbkamerapaneler

I den förproducerade panelen Webbkamera kan användaren se kamerabilden, ta ögonblicksbilder och granska dessa.



Panelen Webbkamera.

Prova panelen Webbkamera

Webbkamerapanelen finns på fliken **Diverse** på skärmen med de förproducerade panelerna.



Webbkamerapanelerna finns på fliken Diverse.

Information om hur du kör den här panelen finns i avsnittet Prova förproducerade paneler³⁴.

Lägga till en webbkamerapanel på användarens startsida

1. Välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Inställningsguiden**.
2. I Inställningsguiden väljer du den stora grå knappen **1: Visa och välj paneler**.
3. På den sjätte fliken, **Diverse**, markerar du den panel du vill använda genom att klicka i kryssrutan.



Lägga till webbkamerapanelen på användarens startsida.

4. Mer information om hur du kan konfigurera användarens startsida finns i avsnitten Välja en startsida^[50] och Favoriter och ordning på startsidan^[53].

Egenskaper och inställningar för webbkamera

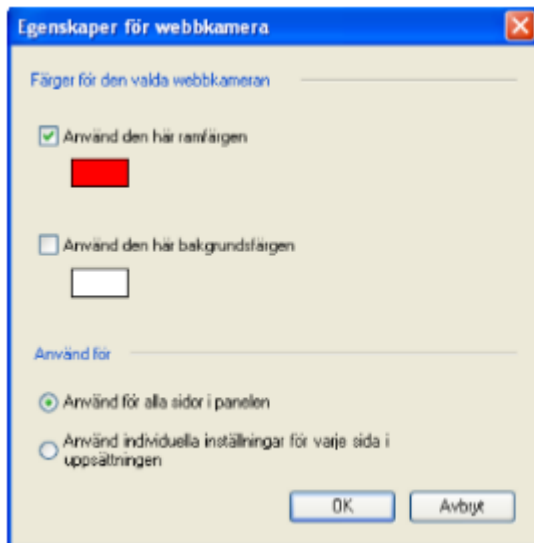
I dialogrutan Webbkamerainställningar^[332] anger du vilken webbkamera som ska användas. Om webbkamerapanelen inte fungerar försöker du återansluta kameran till Communicator i den här dialogrutan.

I dialogrutan **Egenskaper för webbkamera** kan du ange hur den valda kameran ska markeras på en sida eller i en panel.

Så här hittar du dialogrutan Egenskaper för webbkamera:

- Öppna^[34] en webbkamerapanel,
- Gå till redigeringsläget^[27],
- **Högerklicka** på webbkamerans vyknapp.
- Välj **Egenskaper för webbkamera** längst ned på högerklicksmenyn.

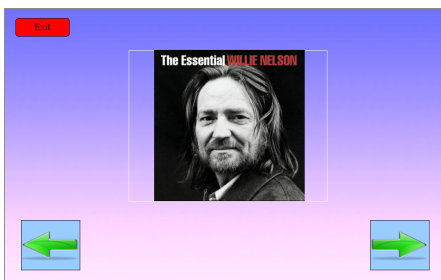
Den här dialogrutan öppnas:



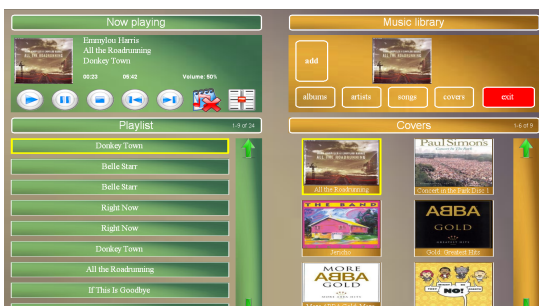
Musikspelare

Det finns flera förproducerade musikspelarpaneler som hjälper användaren att lyssna på musik som lagrats i datorn i Windows Media Player version 10 eller senare.

Musikspelarsidorna har olika svårighetsgrad, från en spelare med begränsade funktioner som är väldigt enkel att använda till en fullfunktionsmusikspelare som lämpar sig för en avancerad användare.



I den enkla musikspelaren kan användaren spela upp ett album



I den fullständiga musikspelaren kan användaren skapa spellistor

Musiken spelas upp i bakgrunden

Precis som med Windows Media Player fungerar musikspelarpanelerna så, att när användaren startar en spellista, så kommer musiken att fortsätta att spelas upp tills listan tar slut eller tills användaren återgår till musikspelaren och stoppar den.

Spela in musik

- Du måste använda Windows Media Player version 10 eller senare.
- Välj formatet mp3 i Windows Media Player. På så vis kommer information om album, låt och artist visas i Tobii Communicator.



Ange formatet till mp3 innan du rippar musiken!

- Rippa några musikfiler till användarens dator i musikbiblioteket för Windows Media Player version 10 eller senare.
- Kontrollera att sökvägen i dialogrutan Inställningar för musikspelaren^[350] pekar på den mapp där Windows Media Player Music Library finns.

Prova en musikspelare

Leta reda på en av musikspelarpanelerna på fliken **Diverse** på skärmen med förproducerade paneler.

Eventuellt måste du klicka på ett av sidnumren längst ned till höger för att visa mer av innehållet på fliken **Diverse**.



Chattpanelerna finns på fliken Diverse.

Information om hur du kör den här panelen finns i avsnittet Prova förproducerade paneler ^[34].

Lägga till musikspelaren på användarens startsida

1. Välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Inställningsguiden**.
2. I Inställningsguiden väljer du den stora grå knappen **1: Visa och välj paneler**.
3. Du hittar musikspelarpanelerna på fliken **Diverse**.
4. När du hittat den musikspelarpanel du vill använda markerar du den genom att klicka i kryssrutan.



När du hittat rätt miniatyrbild klickar du i den intelligande kryssrutan.

5. Mer information om hur du kan konfigurera användarens startsida finns i avsnitten Välja en startsida ^[50] och Favoriter och ordning på startsidan ^[53].

Egenskaper och inställningar för musikspelaren

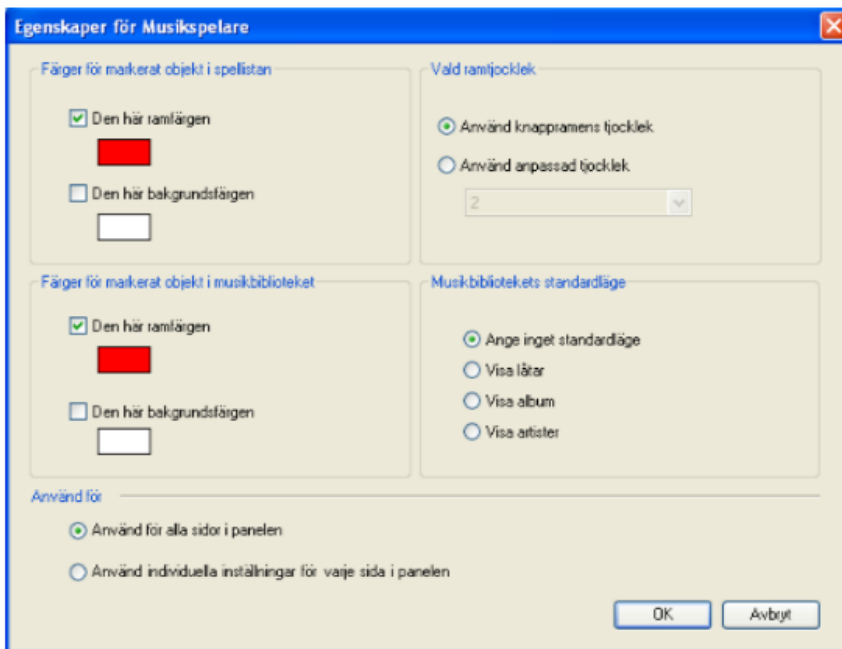
I dialogrutan Inställningar för musikspelare^[350] finns information om var Communicator (i vilka mappar) ska leta efter musik. Om inga album eller låtar visas när du startar en musikspelarpanel kontrollerar du informationen i den här dialogrutan.

I dialogrutan **Egenskaper för musikspelare** kan du ange vilka element musikspelaren ska fokuseras på (låtar, album m.m.) samt också ändra hur valda element ska markeras på en sida eller i en panel.

Så här hittar du dialogrutan Egenskaper för musikspelare:

- Öppna^[34] en musikspelarpanel.
- Gå till redigeringsläget^[27].
- **Högerklicka** på en av de smarta knapparna i musikspelaren.
- Välj **Inställningar för musikspelare** längst ned på högerklicksmenyn.

Den här dialogrutan öppnas:



Textmeddelanden (SMS)

I **Premium**-versionen av Communicator finns stöd för textmeddelanden via mobiltelefon. Den här funktionen hjälper användarna att kommunicera. De användare som kan läsa och skriva kan skapa egna meddelanden. Övriga användare kan också ha nytta av att kunna skicka fördefinierade textmeddelanden till assistenter, familjemedlemmar och vänner.

Förutsättningar för att kunna använda textmeddelanden

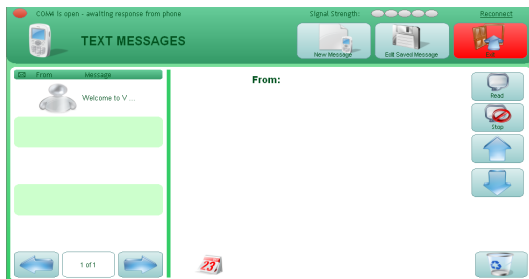
Förutsättningarna är de samma för textmeddelanden som för mobilsamtal^[233].

1. För att kunna använda textmeddelanden måste användaren ha en kompatibel mobiltelefon som är påslagen och ansluten till datorn.

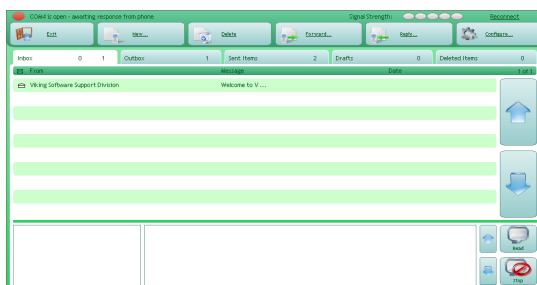
En aktuell lista över vilka mobiltelefoner och anslutningstyper som stöds finns på www.viking-software.com/mobiles.
2. Telefonens egna Windows-drivrutiner måste vara installerade: drivrutinsinstallationen startas vanligen automatiskt första gången du ansluter telefonen.
3. När telefonen väl har anslutits och installerats i Windows, använder du dialogrutan **Inställningar > Mobiltelefoninställningar**^[351] (på fliken Allmänt) för att koppla telefonen till Communicator.
4. Slutligen ger du användaren åtkomst till en av de förproducerade panelerna för textmeddelanden.

Olika typer av meddelandepaneler

Det finns två förproducerade paneler för textmeddelanden med mobiltelefoner:



I panelen Enkla textmeddelanden finns färre funktioner och knappar att välja på.



I Fullständig meddelandehantering hanteras även lagring av skickade och mottagna meddelanden.

Prova en meddelandepanel

Meddelandepanelerna finns på fliken **Meddelanden** på skärmen med förproducerade paneler.



Meddelandepanelerna har fått en egen flik.

Information om hur du kör den här panelen finns i avsnittet Prova förproducerade paneler ^[34].

Kom ihåg att du måste ansluta en mobiltelefon först. (Se överst på sidan.)

Lägga till en meddelandepanel på användarens startsida

1. Välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Inställningsguiden**.
2. I Inställningsguiden väljer du den stora grå knappen **1: Visa och välj paneler**.
3. På den femte fliken, Meddelanden, markerar du den meddelandepanel du vill använda genom att klicka i kryssrutan.



4. Mer information om hur du kan konfigurera användarens startsida finns i avsnitten Välja en startsida ^[50] och Favoriter och ordning på startsidan ^[53].

Egenskaper och inställningar för meddelandehantering

I dialogrutan Mobiltelefoninställningar ^[35] kan du ansluta en mobiltelefon till Communicator och ange hur meddelanden ska hämtas och när de ska tas bort. Om telefonen inte fungerar i Communicator kontrollerar du inställningsdialogrutan.

I dialogrutan **Egenskaper för mobiltelefon** kan du ange hur valda element ska markeras på en sida eller i en panel.

Så här hittar du dialogrutan Egenskaper för mobiltelefon:

- Öppna ^[34] en meddelandepanel,
- Gå till redigeringsläget ^[27],

- **Högerklicka** på en av de smarta knapparna för meddelandehantering, till exempel knappen Förhandsgranska meddelande.
- Välj **Egenskaper för mobiltelefon** längst ned på högerklicksmenyn.

Den här dialogrutan öppnas:

Egenskaper för Mobiltelefon

Markerat objekt i SMS-mapp

☒ Använd den här bakgrundsfärgen

☒ Använd den här förgrundsfärgen

Statusvärdet läst/oläst

Visa statusvärdet läst/oläst som:

☐ Text

☒ Ikon

☐ Dölj lässtatus

Använd för

☒ Använd för alla sidor i panelen

☐ Använd individuella inställningar för varje sida i panelen

OK Avbryt

Frasredigering

Fraser gör att det går snabbare och enklare för användaren att skriva in text i vissa av panelerna för textkommunikation, e-post och meddelanden. Du kan när som helst lägga till och redigera fraser.

Terapeuter och assistenter föredrar antagligen att använda dialogrutan Verktyg > Mina fraser, se avsnittet Hantera fraser^[300].

I två av de förproducerade panelerna kan användaren själv lägga till, ta bort och redigera fraser.

- **Redigera fraser** är en enkel panel där användaren kan redigera listan med standardfraser. (Standardlistan skrivs in av assistenten eller terapeuten i dialogrutan **Verktyg > Mina fraser**.)



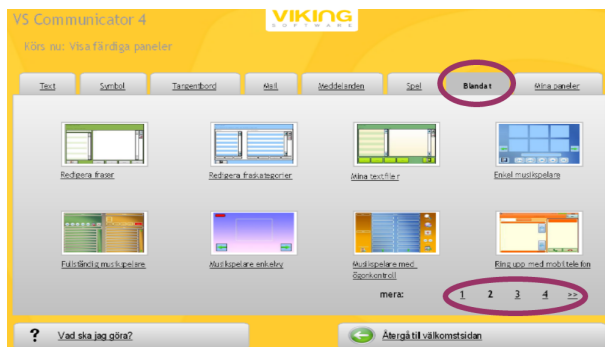
- I $\pi\alpha\nu\epsilon\lambda\epsilon\nu$ **Redigera kategori** kan mer avancerade användare skapa och ta bort fraslistor och även skapa, redigera och ta bort enstaka fraser.



Prova en frasredigerare

Leta reda på en av frasredigeringspanelerna på fliken **Diverse** på skärmen med förproducerade paneler.

Eventuellt måste du klicka på ett av sidnumren längst ned till höger för att visa mer av innehållet på fliken **Diverse**.



Panelen Redigera fraser finns på fliken Diverse.

Information om hur du kör den här panelen finns i avsnittet Prova förproducerade paneler ^[34].

Lägga till frasredigering på användarens startsida

1. Välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Inställningsguiden**.

2. I Inställningsguiden väljer du den stora grå knappen **1: Visa och välja paneler**.
3. Klicka på sidan 2 på fliken **Diverse**.
4. När du hittat den frasredigeringspanel du vill använda markerar du den genom att klicka i kryssrutan.



När du hittat rätt miniatyrbild klickar du i den intilliggande kryssrutan.

5. Mer information om hur du kan konfigurera användarens startsida finns i avsnitten Välja en startsida^[50] och Favoriter och ordning på startsidan^[53].

Dialogrutor för frasredigering

Med dialogrutan **Verktyg > Mina fraser** kan du snabbt skapa och redigera fraslistor och fraser med hjälp av datorns tangentbord. Här kan du också ange en standardfraslista. Standardlistan är den enda som visas i den enkla frasredigeringspanelen. Se även Hantera fraser^[302].

I dialogrutan Frasegenskaper kan du ange vilken färg ramen och bakgrunden för markerade fraser och fraslistor ska ha.

- Öppna^[34] en frasredigeringspanel.
- Gå till redigeringsläget^[27].
- **Högerklicka** på en av de smarta knapparna för ett frasobjekt.
- Välj **Frasegenskaper** längst ned på högerklicksmenyn.

Den här dialogrutan öppnas:

Frasegenskaper

Färger för den markerade frasen

☒ Den här ramfärgen ☒ Använd den här bakgrundsfärgen

Färger för den markerade frskategorin

☒ Använd den här ramfärgen ☒ Använd den här bakgrundsfärgen

Använd för

☒ Använd för alla sidor i panelen

☐ Använd individuella inställningar för varje sida i panelen

OK Avbryt

E-post

Förutsättningar

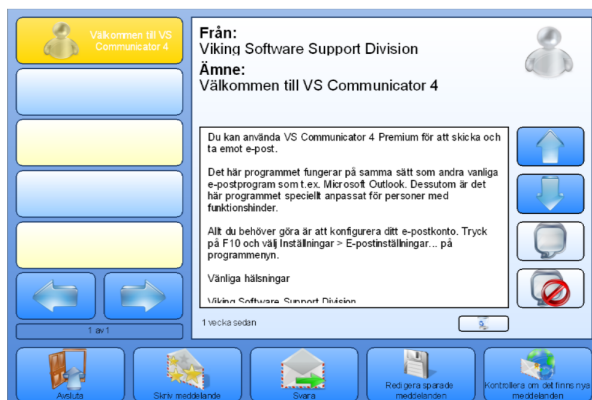
E-post är en funktion i **Premium**-versionen.

Du måste ha en Internet-anslutning och ett e-postkonto (d.v.s. en e-postadress och ett användarlösenord) för att kunna använda e-postfunktionen i Tobii Communicator.

Skicka e-post i Communicator

Om en användare inte kan skriva på ett vanligt tangentbord så finns det andra sätt att använda e-post på i Communicators e-postpaneler. Oavsett om användaren kommunicerar med hjälp av mus, skanning eller ögonstyrning, så kan han eller hon använda Communicators e-postfunktion.

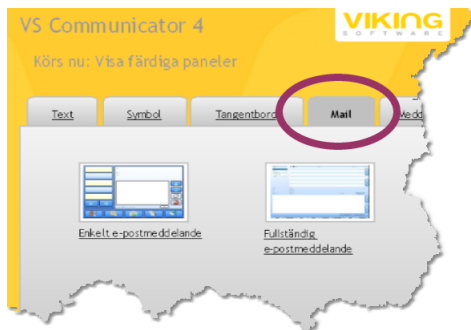
- Mottagna meddelanden kan läsas upp med den inbyggda talsyntesfunktionen.
- Nya meddelanden kan skapas och redigeras med hjälp av inbäddade textpaneler med ordprediktion.
- Du kan välja mellan att använda en enkel e-postfunktion för att utbyta meddelanden med ett fåtal kontakter, med minsta möjliga ansträngning, eller en fullständig e-postfunktion med bilagor, svara alla etc. förutsatt att användaren klarar detta.



En enkel e-postpanel. Användaren läser ett mottaget e-postmeddelande.

Prova en e-postpanel

E-postpanelerna finns på fliken **E-post** på skärmen med förproducerade paneler.

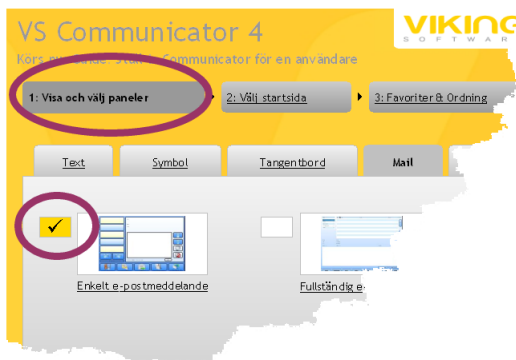


E-postpanelerna har fått en egen flik.

Information om hur du kör den här panelen finns i avsnittet Prova förproducerade paneler ³⁴.

Lägga till en e-postpanel på användarens startsida

1. Välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Inställningsguiden**.
2. I Inställningsguiden väljer du den stora grå knappen **1: Visa och välj paneler**.
3. På den fjärde fliken, **E-post**, markerar du den e-postpanel du vill använda genom att klicka i kryssrutan.



4. Mer information om hur du kan konfigurera användarens startside finns i avsnitten Välja en startside^[50] och Favoriter och ordning på startsidan^[53].

Egenskaper och inställningar för e-post

I dialogrutan E-postinställningar^[346] kan du ansluta Communicator till ett e-postkonto och ange hur meddelanden ska hämtas och när de ska tas bort. Om e-postfunktionen i Communicator inte fungerar kontrollerar du inställningsdialogrutan.

I dialogrutan **Egenskaper för e-post** kan du ange hur valda element ska markeras på en sida eller i en panel.

Så här hittar du dialogrutan Egenskaper för e-post:

- Öppna^[34] en e-postpanel,
- Gå till redigeringsläget^[27],
- **Högerklicka** på en av de smarta knapparna för e-post, till exempel knappen Markerat meddelande.
- Välj **Egenskaper för e-post** längst ned på högerklicksmenyn.

Den här dialogrutan öppnas:

Egenskaper för e-post

Färger för det markerade meddelandet

☒ Använd den här bakgrundsfärgen ☒ Använd den här textfärgen

Färger för den markerade bilagan

☐ Använd den här bakgrundsfärgen ☐ Använd den här textfärgen

Statusvärdet läst/oläst

Visa statusvärdet läst/oläst som:

☐ Text

☒ Ikon ☒ Dölj läststatus

Använd för

☐ Använd för alla sidor i panelen

☒ Använd individuella inställningar för varje sida i panelen

OK Avbryt

Mobilsamtal

I **Premium**-versionen av Communicator finns stöd för mobilsamtal.

Den här funktionen är avsedd för användare som använder ett PCMCIA-telefonkort i datorn som sin telefon med ett headset som mikrofon och högtalare.

Om användaren istället har en telefonenhet kopplad till datorn via kabel eller Bluetooth används Communicator för textmeddelanden (SMS) snarare än för telefonsamtal.

Förutsättningar för mobiltelefonsamtal

1. För att kunna ringa eller ta emot telefonsamtal måste användaren ha ett PCMCIA-mobiltelefonkort installerat på datorn, med ett headset eller en mikrofon kopplad till PCMCIA-kortet.

En aktuell lista över vilka PCMCIA-kort som stöds finns på www.viking-software.com/mobiles.

2. Telefonens egna Windows-drivrutiner måste vara installerade: drivrutinsinstallationen startas vanligen automatiskt första gången du sätter i kortet.
3. När kortet väl har satts i och installerats i Windows, använder du dialogrutan **Inställningar > Mobiltelefoninställningar** ^[351] (fliken Allmänt) för att koppla telefonen till Communicator. På fliken Telefoni kan du ange hur Communicator ska använda telefonen.
4. Slutligen ger du användaren åtkomst till den förproducerade panelen för mobilsamtal.

Prova panelen Telefonsamtal

Panelen för telefonsamtal finns på fliken Diverse på skärmen **Förproducerade paneler**.



Du kanske måste prova med ett annat sidnummer (längst ned till höger) för att hitta telefonpanelen

Mer information om hur du använder den här skärmen finns i avsnittet Prova de förproducerade panelerna [34](#).

Kom ihåg att du måste ansluta en mobiltelefon först. (Se överst på sidan.)

Lägga till en sida för telefonsamtal på användarens startsida

1. Välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Inställningsguiden**.
2. I Inställningsguiden väljer du den stora grå knappen **1: Visa och välj paneler**.
3. Leta upp panelen för telefonsamtal på den sjätte fliken, Diverse, och markera den genom att klicka i kryssrutan.



Välj panelen för mobilsamtal.

4. Mer information om hur du kan konfigurera användarens startsida finns i avsnitten Välja en startsida  och Favoriter och ordning på startsidan .

Egenskaper och inställningar för telefonsamtal

I dialogrutan Mobiltelefoninställningar  kan du ansluta en mobiltelefon till Communicator och ange hur samtal ska ringas upp och tas emot. Om telefonen inte fungerar i Communicator kontrollerar du inställningsdialogrutan (fliken Allmänt).

Inställningarna i dialogrutan Mobiltelefoninställningar  gäller inte för mobsamtalspanelen.

Chatt (snabbmeddelanden)

Chatt är en funktion i **Premium**-versionen.

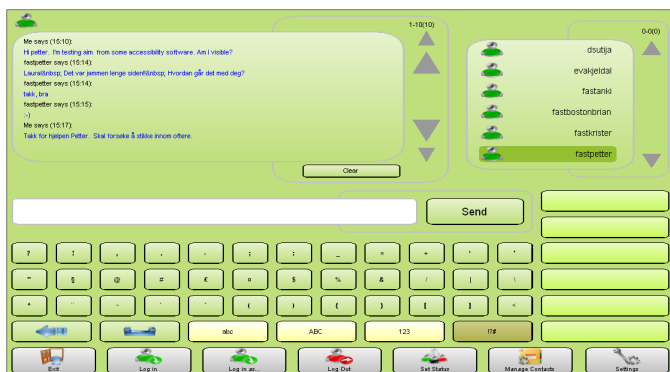
Chatt eller *snabbmeddelanden* är en mycket vanlig kommunikationsmetod på Internet.

I en chatt skriver användarna små meddelanden till varandra i ett fönster på skärmen.

Det här kan vara ett bra sätt att kommunicera med vänner och familj på för en del användare. Om användaren har lättare för att skriva än för att tala är det troligt att en chattsida kan vara användbar.

Chattpanelerna

Det finns ett antal förproducerade chattpaneler i Communicator, avsedda för användare med baskunskaper eller för mer erfarna användare. En av chattpanelerna är optimerad för att användas med hjälp av ögonstyrning.



Exempel på en chattpanel med komplett funktionalitet. Andra paneler är enklare.

Förutsättningar för att kunna använda chattfunktionerna

- Användarens dator måste ha en aktiv anslutning till Internet.
- Användarens måste ha ett konto hos MSN, AOL (AIM) eller ICQ.
- Kontoinformationen anges i dialogrutan Inställningar för chatt ³⁵⁴ i Communicator.

- När chattpanelen startas av användaren kommer Communicator automatiskt att logga in på chattkontot.

Prova en chattpanel

Leta reda på en av chattpanelerna på fliken **Diverse** på skärmen med förproducerade paneler.

Klicka på en av de tre chattpanelerna:



Chattpanelerna finns på fliken Diverse.

Information om hur du kör den här panelen finns i avsnittet Prova förproducerade paneler ^[34].

Lägga till chatt på användarens startside

- Välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Inställningsguiden**.
- I Inställningsguiden väljer du den stora grå knappen **1: Visa och välj paneler**.
- Leta sedan upp en chattpanel på fliken **Diverse**.
- Markera den panel du vill använda genom att klicka i kryssrutan.



När du hittat rätt miniatyrbild klickar du i den intilliggande kryssruten.

5. Mer information om hur du kan konfigurera användarens startside finns i avsnitten Välja en startside^[50] och Favoriter och ordning på startsidan^[53].

Egenskaper och inställningar för chatt

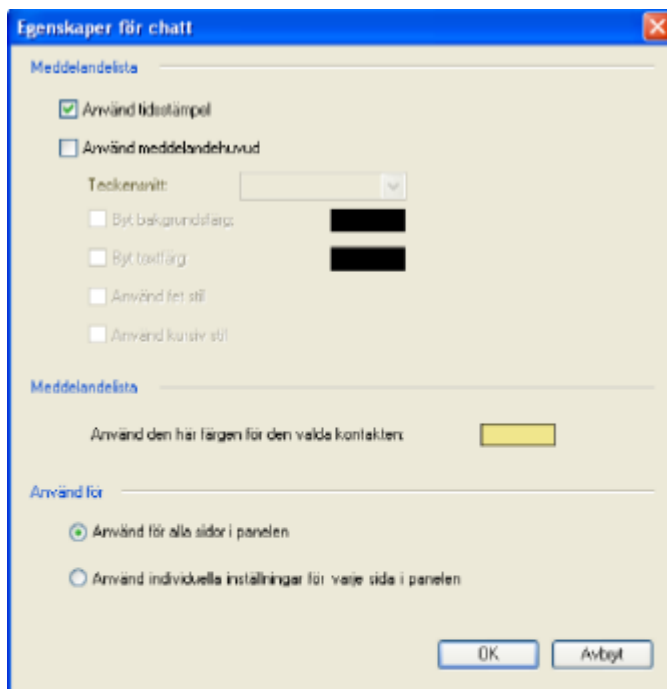
I dialogrutan Inställningar för chatt^[354] anger du hur Communicator ska anslutas till chattkontot och hur inkommande meddelanden ska hanteras. Om chattfunktionerna inte fungerar är det den här dialogrutan du ska undersöka.

I dialogrutan **Inställningar för chatt** kan du ange hur meddelandelistan ska visas på chattsidan.

Så här hittar du dialogrutan Inställningar för chatt:

- Öppna^[34] en chattpanel.
- Gå till redigeringsläget^[27].
- **Högerklicka** på en av de smarta knapparna på chattsidan.
- Välj **Inställningar för chatt** längst ned på högerklicksmenyn.

Den här dialogrutan öppnas:

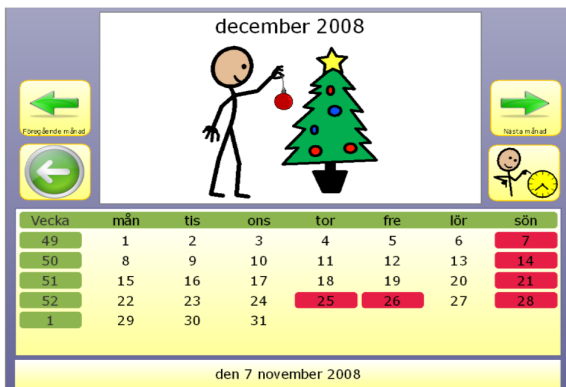


Kalender

Kalendern är en funktion i **Premium**-versionen.

Med hjälp av kalendern kan användarna hålla reda på datum och möten.

Det finns för närvarande två förproducerade kalendrar, en för vanligt bruk och en som optimerats för ögonstyrning.

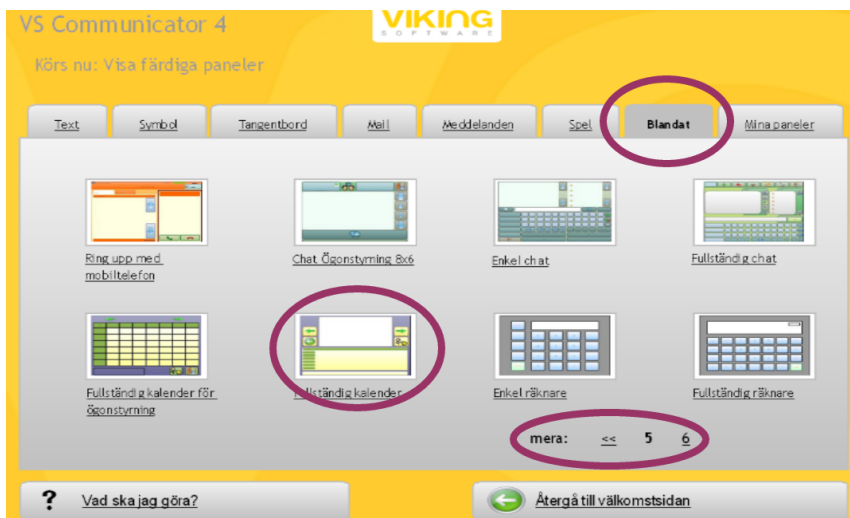


En kalenderpanel

Prova en kalenderpanel

Leta reda på en av kalenderpanelerna på fliken **Diverse** på skärmen med förproducerade paneler.

Eventuellt måste du klicka på ett av sidnumren längst ned till höger för att visa mer av innehållet på fliken **Diverse**.



Kalenderpanelerna finns på fliken Diverse.

Information om hur du kör den här panelen finns i avsnittet Prova förproducerade paneler ³⁴.

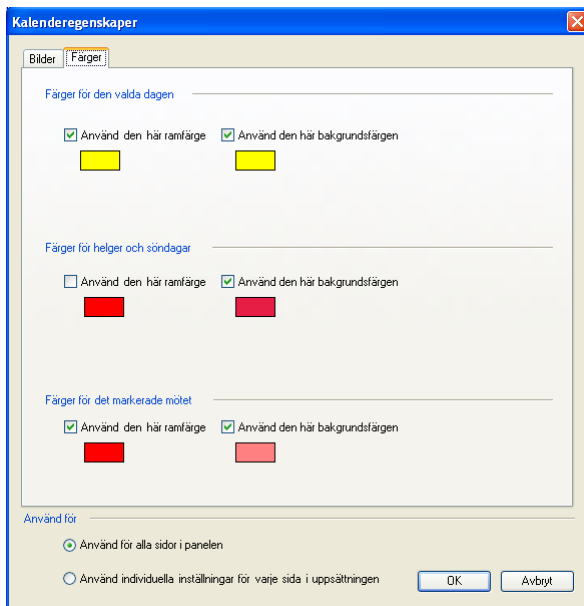
Tips för användning av kalendern

- Du kan skapa ett möte genom att markera (klicka på) ett datum.
- Du kan växla från månadsvisning till veckovisning genom att markera (klicka på) ett veckonummer.
- Du kan gå till dagens datum genom att klicka på den här knappen:



Lägga till en kalender på användarens startsida

1. Välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Inställningsguiden**.
2. I Inställningsguiden väljer du den stora grå knappen **1: Visa och välj paneler**.
3. Klicka på fliken **Diverse**.



Fjärrkontroller

I Tobii Communicator 4 **Premium** Edition finns stöd för infraröda (IR) omgivningskontroller. GEWA- och Tira2-kontroller stöds. Mer information finns på www.viking-software.com.

Syftet med fjärrkontrollpaneler

Om din användare har en IR-sändare ansluten till datorn så vill du antagligen ha med en eller flera paneler med knappar som användaren kan använda för att skicka signaler med.

Fjärrkontrollpanelerna finns med bland de förproducerade panelerna, så att du inte behöver skapa dem själv.

De här panelerna är dock inte klara för användning ännu.

Du måste välja ut en av dessa paneler och redigera den: Lägg till signaler som åtgärder för knapparna och spara sedan din version av panelen. Sedan kan panelen fungera som en fjärrkontroll för användaren. Mer information om hur du gör detta finns i avsnittet *Inställningar för infraröd fjärrkontroll*^[334].

Förutsättningar för fjärrkontrollpaneler

Du måste ha en av de IR-sändare som stöds (GEWA eller Tira-2) ansluten till datorn. Om du har en MyTobii P-10-enhet, så har den också en GEWA-enhet.

Du måste skapa ett bibliotek med signaler från de olika fjärrkontroller, för t.ex. TV, DVD-spelare eller liknande, som du vill använda i en panel.

Här hittar du fjärrkontrollpanelerna

När du kör Visa förproducerade paneler^[34] hittar du fjärrkontrollpanelerna på fliken *Diverse*.



Fjärrkontrollerna har skapats åt dig, men du måste redigera signalerna.

Se även

Inställningar för infraröd fjärrkontroll ³³⁴ där du får veta hur du skapar ett signalbibliotek och hur du programmerar en GEWA- eller Tira2-enhet.

Kapitel

VI

Stöd för skanningsanvändare

Allt om skanning

Skanning är en manövermetod för användare som har svårt för att flytta en pekare. Eftersom det är stor skillnad på olika användares förmåga och reaktionstider, är alternativen för Tobii Communicators Skanningsinställningar ^[257] mycket flexibla.

Skanning i paneler

När manövermetoden har angetts till skanning ^[56] och en panel körs, flyttas en skanningsmarkör automatiskt runt på sidan. När skanningsmarkören placerats på ett objekt som användaren vill markera eller trycka på, aktiverar han eller hon en kontakt. (Eller använder en musknapp som kontakt.)

Genom att använda skanningsgrupper kan väntetiden för användaren reduceras.

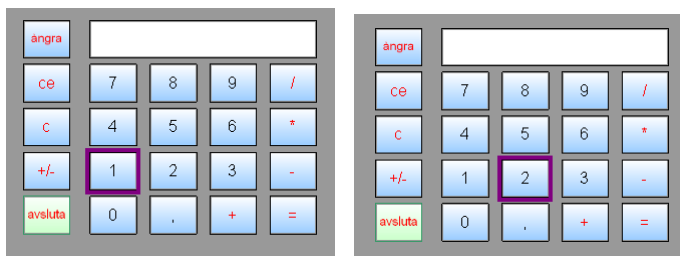
Skanningsgrupper fungerar vanligen (men inte alltid) så att användaren aldrig behöver vänta på att markören ska passera varje enskilt objekt på sidan. Här följer ett exempel på hur skanning kan fungera:



Skanningsmarkören förflyttar sig till en början gruppvis.

För den här räknaren, flyttas skanningsmarkören ^[256] först från grupp till grupp (från rad till rad). Ser du den lila skanningsmarkören som markerar en rad i taget på bilden ovan? Varje uppsättning markerade knappar utgör en skanningsgrupp ^[252].

När användaren har angett vilken skanningsgrupp hon vill använda genom att aktivera en kontakt, börjar skanningsmarkören flytta sig från knapp till knapp inom den gruppen:



När markören stoppats i en grupp, börjar den röra sig inom gruppen.

Mer information finns här:

Ändra skanningsmönstret för en sida [\[250\]](#)

Skapa skanningsgrupper [\[252\]](#)

Skanningsmarkörens utseende [\[256\]](#)

Skanningsinställningar [\[257\]](#)

Musemulering för skanningsanvändare

Musemulering är ett inbyggt verktyg i Tobii Communicator som gör det möjligt för skanningsanvändare att använda alla program på Windows-skrivbordet.

Se Musemulering [\[317\]](#).

Ändra skanningsmönstret för en sida

När du väljer Skanning som manövermetod väljer du ett av dessa mönster som standardskanningsmönster. (Se Skanningsinställningar^[251].)

- Rad, sedan kolumn
- Kolumn, sedan rad
- Linjär (alla objekt en efter en).

Användaren eller du själv kanske tycker att standardmetoden är ineffektiv för vissa sidor.

Du kan då antingen byta skanningsmönster för den sidan eller, om inget av de vanliga mönstren passar kan du skapa egna skanningsgrupper^[252].

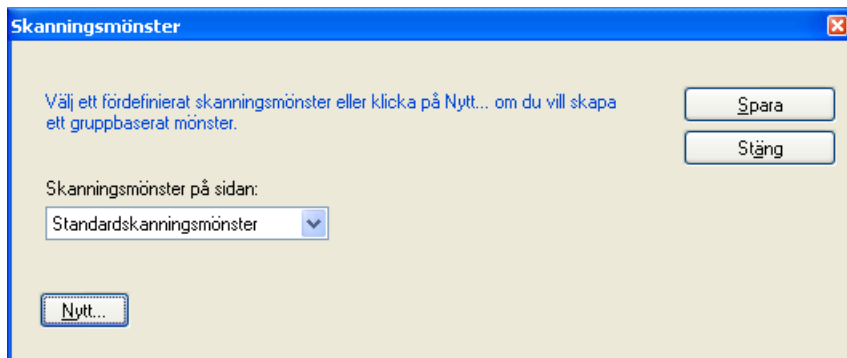
Så här ändrar du skanningsmönstret för en sida

1. Du måste befinna dig i redigeringsläget. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på **SKIFT+F5**.
2. Markera den sida du vill skapa skanningsgrupper för i **sidlistan**.
3. Klicka på verktyget **Skanningsgrupper** i verktygslådan Redigera.



Verktyget Skanningsgrupper

Dialogrutan Skanningsmönster visas:



Ändra skanningsmönstret för den aktuella sidan.

4. Välj ett nytt mönster i den nedrullningsbara listrutan.
5. Klicka på **Spara**.

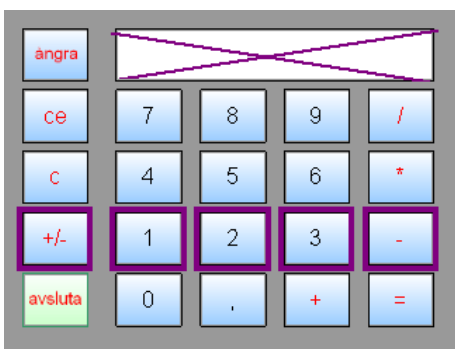
Se även

Skapa skanningsgrupper ^[252]

Skapa skanningsgrupper

I vissa fall fungerar inte de vanliga skanningsmönstren (som är enklast att använda) så bra för användaren.

Ta den här räknaren som exempel: Skanningsmarkören behöver inte passera meddelandefönstret (räknarens fönster) eftersom ingenting händer om en användare klickar på det. Vi skulle helt enkelt kunna ange egenskapen Ej valbar för meddelandefönsterknappen för att förhindra att meddelandefönstret markeras under skanningen (se Osynliga och ej valbara knappar^[127]). I det här exemplet kommer vi istället att definiera egna skanningsgrupper för den här panelen.



Räknarens resultatfönster behöver inte finnas med i någon skanningsgrupp.

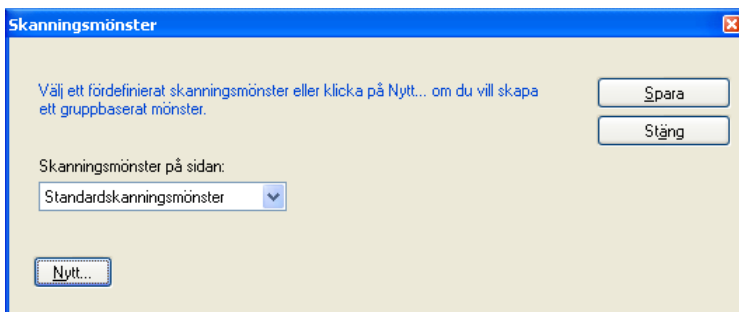
Så här skapar du skanningsgrupper

1. Du måste befinna dig i redigeringsläget. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på **SKIFT+F5**.
2. Markera den sida du vill skapa skanningsgrupper för i **sidlistan**.
3. Klicka på verktyget **Skanningsgrupper** i verktygslådan Redigera.



Verktyget Skanningsgrupper

Dialogrutan Skanningsmönster visas.



4. Klicka på **Ny**.

Dialogrutan Ny grupp visas:



Communicator föreslår ett standardnamn på gruppen.

5. För att spara tid, accepterar vi standardnamnet Grupp 1.

Om det går att rita en rektangel runt knapparna som ska ingå i gruppen, väljer du alternativet **Geometrisk grupp**.

Om du vill kunna markera och välja ut enstaka knappar för gruppen, klickar du på **Anpassad grupp**.

6. Klicka på **OK**. Dialogrutan Skanningsgrupper öppnas.

Om du valde Geometrisk grupp visas en grön ruta med markeringshandtag.

Dra i handtagen tills rutan visar vilka knappar som ska finnas med i gruppen.



Du kan justera den gröna rutan så länge dialogrutan Skanningsgrupper visas.

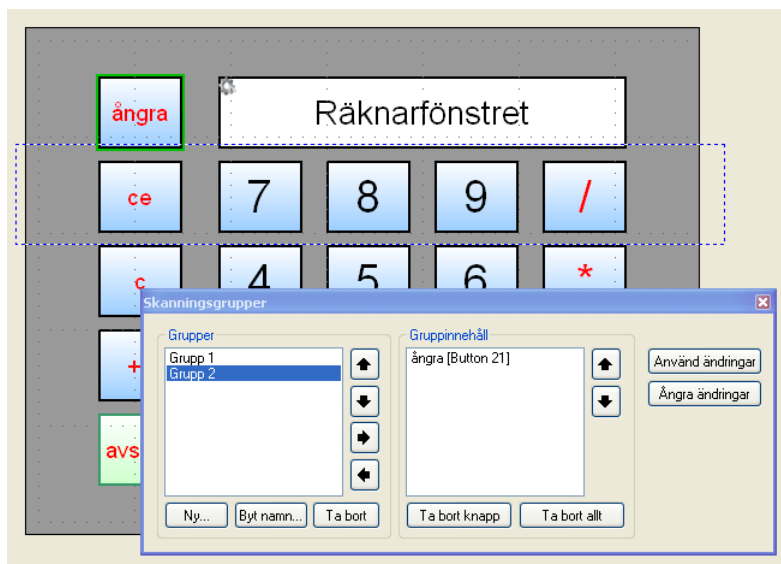
Klicka på **Använd ändringar**.

Knapparna i en geometrisk grupp skannas automatiskt, fast om det finns fler än en kolumn eller rad kan du bestämma skanningsmönstret.

- Om du valde **Anpassad grupp** öppnas en ny listruta i dialogrutan.

Behåll dialogrutan öppen och klicka på knapparna på sidan en efter en så att de läggs till i skanningsgruppen.

Du kan ändra skanningsordningen genom att byta ordning på knappnamnen i listan till höger.



Klicka på de knappar du vill ha med i gruppen medan dialogrutan Skanningsgrupper visas.

När du är färdig klickar du på **Använd ändringar**.

8. Stäng verktyget Skanningsgrupper genom att klicka på **stängningsknappen** längst upp i högra hörnet.

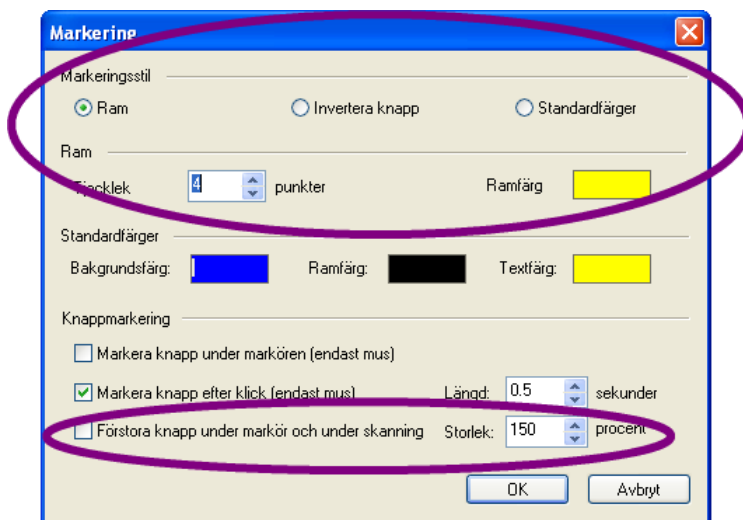
Du kanske lägger märke till att det finns knappar (vänster- och högerpil) för att skapa undergrupper i en skanningsgrupp. Med hjälp av dessa knappar kan du skapa mer komplicerade skanningsmönster med flera nivåer. Även om detta är möjligt, bör dessa användas med försiktighet. Det kan upplevas som svårt för slutanvändaren att behöva navigera genom skanningsmönster på flera nivåer.

Skanningsmarkörens utseende

Gör det enkelt för din användare att se skanningsmarkören.

Du kan bestämma skanningsmarkörens utseende med menykommandot **Inställningar > Markering**.

Inställningar som påverkar skanningsmarkören är markerade nedan:



Observera att den här dialogrutan också kan användas till att bestämma markörens utseende för manövermetoderna Mushovring och Musklik.

För MyTobii-användare styrs markeringen via de inbyggda MyTobii-menyer.

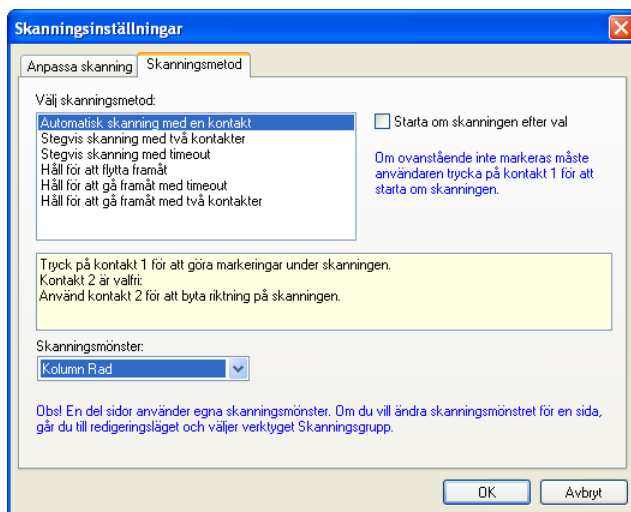
Skanningsinställningar

Om skanning används som manövermetod, konfigurerar du skanningsfunktionen i dialogrutan Skanningsinställningar.

Skanningsinställningarna gäller för *användaren*. Det vill säga, samma inställningar gäller för varje panel den här användaren kör.

Välja skanningsmetod

1. Om menyraden inte visas trycker du på **F10**.
2. Välj menykommandot **Inställningar > Skanningsinställningar**.
3. Välj den andra fliken, **Skanningsmetod**.



Skanningsfunktionen i Communicator är väldigt flexibel. I den här dialogrutan förklaras hur varje skanningsmetod fungerar.

4. Välj en **Skanningsmetod** i listan överst i dialogrutan.

Titta i textrutan strax under listan. Här visas en förklaring till hur den markerade skanningsmetoden används.

Granska de olika skanningsmetoderna tills du kommit fram till vilken som är bäst lämpad för din användares kapacitet och tillgängliga kontaktutrustning.

5. Lägg märke till kryssrutan **Starta om skanningen** längst upp till höger. För vissa av skanningsmetoderna kan du välja om skanningen ska startas om automatiskt (markera alternativet) efter en markering. Om kryssrutan är aktiverad och du lämnar den avmarkerad, måste användaren starta om skanningen efter varje markering.
6. I den nedrullningsbara listrutan **Skanningsmönster** väljer du hur skanningen ska utföras på sidor som saknar egna skanningsinställningar eller skanningsgrupper. Ska kolumner eller rader användas som standardgrupp för skanning? Om du väljer alternativet Linjär i den här listan kommer skanningen att utföras objekt för objekt, utan skanningsgrupper.
7. När du är nöjd med dina val klickar du på **OK**.

Anpassa skanningsmarkörens rörelse

När du valt en skanningsmetod återgår du till den första inställningsfliken för Skanningsinställningar för att finjustera tidsalternativ och markeringsbeteende.

1. Om menyraden inte visas trycker du på **F10**.
2. Välj menykommandot **Inställningar > Skanningsinställningar**.
3. Välj den första fliken, **Anpassa skanning**.

Skanningsinställningar

Anpassa skanning Skanningsmetod

Hur snabbt ska skanningsmarkören flytta sig?

Normalt intervall 1.07 sekunder

Extra paus vid första objektet 0 sekunder

Extra paus efter användarmarkering 1 sekunder

Om användaren inte markerar något:

Skanna alla objekt i en grupp 2 gånger och gå ur gruppen

Skanna alla grupper 3 gånger och stanna sedan

Vad räknas som en markering?

Markering med kontakten nedtryckt i minst 0 sekunder

Vänta i minst 0 sekunder innan en ny tryckning registreras

OK Avbryt

Anpassa tidsalternativen efter din användares reaktionstid.

4. Valen på den här fliken är tänkta att vara självförklarande, eftersom du ofta behöver experimentera upprepade gånger med de numeriska värdena innan skanningen fungerar smidigt för den enskilda användaren.
5. När du är nöjd med dina val klickar du på **OK**.

Musemulering

Musemulering gör det möjligt för skanningsanvändare att använda alla program på Windows-skrivbordet.

Med musemulering kan en kontaktanvändare använda skanning för att styra musmarkören. Med musemulering tillsammans med ett skärmtangentbord, finns det inga gränser för vad en skanningsanvändare kan göra i Windows-program.

När musemulering är aktiverat visas ett svävande verktygsfält på Windows-skrivbordet. Skanningsmarkören förflyttar sig mellan verktygen i panelen. När användaren gör ett val, visas nya verktyg.



Verktygsfältet Musemulering på Windows-skrivbordet.

Genom att aktivera rätt verktyg, kan skanningsanvändaren markera en godtycklig punkt på skärmen och sedan sända en klickning, dubbelklickning, högerklickning eller dragåtgärd till den markerade punkten.

Här ovan visas det fullständiga verktygsfältet för musemulering. Det kan anpassas till användaren med en rad olika inställningar.

Se även:

Muspositionering med radar- eller hårkorsskanning ^[261]

Verktyg i verktygsfältet Musemulering ^[264]

Inställningar för musemulering ^[270]

Starta musemulering ^[272]

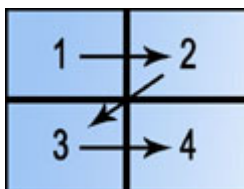
Skanningsmarkörens utseende vid musemulering ^[275]

Muspositionering med radar- eller hårkorsskanning

När du använder musemulering finns det två sätt för användaren att flytta muspekaren: Hårkorsskanning och radarskanning.

Flytta muspekaren med hårkorsskanning

Användaren får två linjer att korsas och visar därigenom vart han vill att muspekaren ska flyttas. Den här åtgärden kan utföras med en enkel kontakt.



1. Välj kvadrant (valfritt)

Skärmens fyra kvadranter markeras en efter en. Användaren väljer en av kvadranterna genom att trycka på en kontakt. De återstående stegen äger rum inom den valda kvadranten och går därför snabbare att utföra.

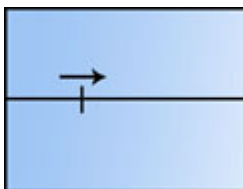
Den här funktionen kan aktiveras eller avaktiveras i dialogrutan Inställningar för musemulering ^[270].



2. Placera den horisontella linjen (obligatoriskt)

En horisontell linje rör sig nerför skärmen. Användaren trycker på kontakten när linjen är på rätt höjd och linjen stannar.

Om precisionsbroms har aktiverats, trycker användaren en gång på kontakten för att sakta ned linjens rörelse. (Hastigheten ändras från normal till precisionsbromshastighet.) Den andra tryckningen på kontakten får sedan linjen att stanna.



3. Placera den vertikala linjen (obligatoriskt)

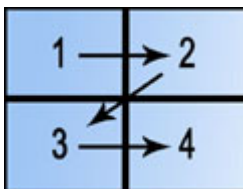
När den horisontella linjen stannat, börjar en kort vertikal linje att röra sig från vänster till höger. Användaren trycker på kontakten när de två linjerna möts i den önskade målpunkten.

Om precisionsbroms har aktiverats, trycker användaren en gång på kontakten för att sakta ned linjens rörelse och sedan en gång till för att stanna den.

Muspekaren flyttas till den valda positionen och verktygsfältet *Musemulering* ändras till *Musklicksläge*. En skanning startas nu bland alternativen för musåtgärder. (Vänsterklick, Högerklick, Dubbelklick, Vänsterdrag)

Flytta muspekaren med radarskanning

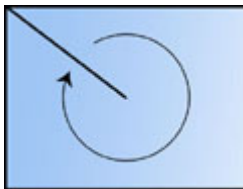
Användaren markerar en punkt på skärmen genom att välja en roterande stråle och en punkt längs strålen. Den här åtgärden kan utföras med en enkel kontakt.



1. Välj kvadrant (valfritt)

Skärmens fyra kvadranter markeras en efter en. Användaren väljer en av kvadranterna genom att trycka på en kontakt. De återstående stegen äger rum inom den valda kvadranten och går därför snabbare att utföra.

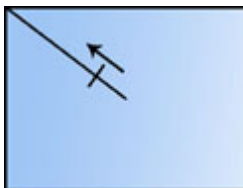
Den här funktionen kan aktiveras eller avaktiveras i dialogrutan *Inställningar för musemulering* ^[270].



2. Stoppa strålen (obligatoriskt)

En linje från mitten till kanten på skärmen vrids likt sekundvisaren på en klocka. Linjen stannar när användaren trycker på en kontakt.

Om precisionsbroms har aktiverats, trycker användaren en gång på kontakten för att sakta ned linjens rörelse. (Hastigheten ändras från normal till precisionsbromshastighet.) Den andra tryckningen på kontakten får sedan linjen att stanna.



3. Välj ett avstånd från mitten (obligatoriskt)

Ett litet hårkors rör sig längs med linjen. Hårkorset stannar när användaren trycker på kontakten.

Om precisionsbroms har aktiverats, trycker användaren en gång på kontakten för att sakta ned hårkorset och sedan en gång till för att stanna det.

Muspekaren flyttas till den valda positionen samtidigt som verktygsfältet Musemulering ändras till Musklicksläge och en skanning inleds bland alternativen för musåtgärder. (Vänsterklick, Högerklick, Dubbelklick, Vänsterdrag)

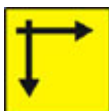
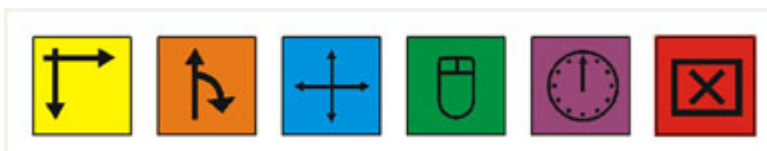
Verktyg i verktygsfältet Musemulering

Fönstret Musemulering växlar mellan flera olika lägen:

- Grundläget för musemulering^[264] används för att starta skanning mot en önskad position och för att komma åt de övriga lägena.
- Musklicksläget^[265] visas när den önskade positionen har nåtts.
- Dragläget^[266] kommer du till från Musklicksläget genom att välja Vänsterdrag.
- Finjusteringsläget^[267] kan nås från Grundläget eller Musklicksläget.
- I inställningsläget^[268] kan användaren ställa in skanningens hastighet och precision.
- I läget Egenskapsinställningar^[269], som nås från Inställningsläget, kan du ändra hastighet och precision stegvis.

Grundläget för musemulering

Grundläget för musemulering kan anpassas till användaren genom att vissa knappar tas bort. (Se Konfigurera musemulering nedan.) Alla knapparna nedan *kan* finnas med i det här läget.



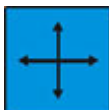
Starta hårkorsskanning (valfri, men du måste välja antingen den här eller Starta radarskanning).

När en ny position har valts visas musklicksläget.



Starta radarskanning (valfri, men du måste välja antingen den här eller Starta hårkorsskanning).

När en ny position har valts visas musklicksläget.



Finjustering (valfri)

Växlar till finjusteringsläget, där du kan göra små justeringar av muspekarens position.



Musklick (obligatorisk)

Växlar till musklicksläget, där du kan göra en musklickning.



Inställningar (valfri)

Öppnar inställningsläget, där användaren kan ändra hur musemuleringen fungerar.

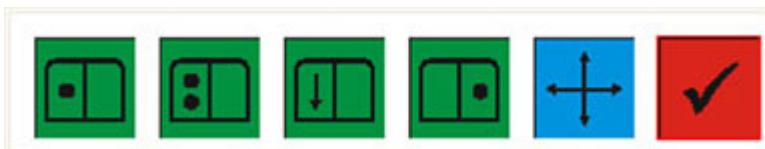


Avsluta (obligatorisk)

Avslutar musemuleringen och återställer Tobii Communicator.

Musklicksläget

Musklicksläget kan anpassas till användaren genom att vissa knappar tas bort. (Se Konfigurera musemulering nedan.) Alla knapparna nedan *kan* finnas med i det här läget.



En **vänsterklickning** utförs i den aktuella pekarpositionen. (obligatorisk)



En **dubbelklickning** utförs i den aktuella pekarpositionen. (obligatorisk)

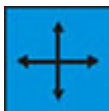


Vänsterdrag (valfri)

Växlar till Dragläget, där muspekaren (och det som den pekar på) kan dras från det aktuella läget till en ny position.



En **högerklickning** utförs i den aktuella pekarpositionen. (valfri)



Finjustering (valfri)

Växlar till finjusteringsläget, där du kan göra små justeringar av muspekarens position.

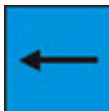
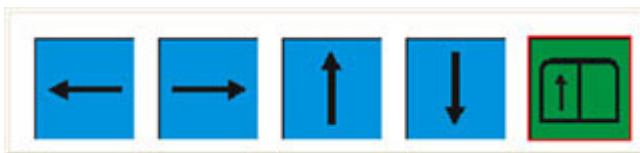


Klart (obligatorisk)

Välj den här knappen när du är färdig så kommer du tillbaka till grundläget för musemulering.

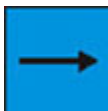
Dragläget

I dragläget finns följande knappar.



Flytta åt vänster (obligatorisk)

Flyttar muspekaren och det markerade objektet åt vänster så länge kontakten är nedtryckt.



Flytta åt höger (obligatorisk)

Flyttar muspekaren och det markerade objektet åt höger så länge kontakten är nedtryckt.



Flytta uppåt (obligatorisk)

Flyttar muspekaren och det markerade objektet uppåt så länge kontakten är nedtryckt.



Flytta nedåt (obligatorisk)

Flyttar muspekaren och det markerade objektet nedåt så länge kontakten är nedtryckt.

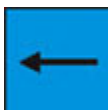
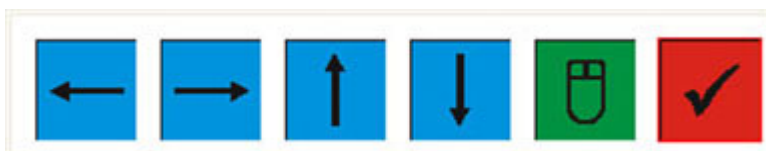


Släpp upp musknappen (obligatorisk)

Släpper upp musknappen och växlar till grundläget för musemulering.

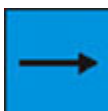
Finjusteringsläget

I finjusteringsläget finns följande knappar.



Justera åt vänster (obligatorisk)

Justerar muspekaren åt vänster så länge kontakten är nedtryckt.



Justera åt höger (obligatorisk)

Justerar muspekaren åt höger så länge kontakten är nedtryckt.



Justera uppåt (obligatorisk)

Justerar muspekaren uppåt så länge kontakten är nedtryckt.



Justera nedåt (obligatorisk)

Justerar muspekaren nedåt så länge kontakten är nedtryckt.



Växlar till musklicksläget (obligatorisk)



Klart (obligatorisk)

Välj den här knappen när du är färdig så kommer du tillbaka till grundläget för musemulering.

Grundläget för användarinställningar

I inställningsläget kan användaren ställa in hastighet, precisionsbromshastighet och finjusteringshastighet. Läget kan anpassas till användaren genom att vissa knappar tas bort. (Se Konfigurera musemulering nedan.) Alla knapparna nedan *kan* finnas med i det här läget.



Öppnar egenskapsinställningar för **hårkorsets normalhastighet** (valfri)



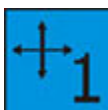
Öppnar egenskapsinställningar för
hårkorsets precisionsbromshastighet
(valfri)



Öppnar egenskapsinställningar för
normalhastighet för radarskanning (valfri)



Öppnar egenskapsinställningar för
**radarskanningens
precisionsbromshastighet** (valfri)



Öppnar egenskapsinställningar för
finjusteringshastighet (valfri)

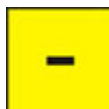


Klart (obligatorisk)

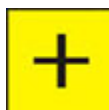
Välj den här knappen när du är färdig så
kommer du tillbaka till grundläget för
musemulering.

Egenskapsinställningar

I läget egenskapsinställningar kan användaren ändra en hastighet stegvis. Vilken av hastigheterna som ska ändras anges när läget väljs. I det här läget finns följande knappar:



Minska hastigheten
(obligatorisk)



Öka hastigheten
(obligatorisk)



Klart (obligatorisk)
Välj den här knappen
när du är färdig så
kommer du tillbaka till
grundläget för
musemulering.

Inställningar för musemulering

De här inställningarna är endast av betydelse för skanningsanvändare. De styr funktionerna för musemulering: Positionsskanningens hastighet och vilka verktyg som ska visas i det flytande verktygsfältet för musemulering.

Inställningarna gäller användaren. Det innebär att musemuleringen kommer att fungera på samma sätt för den här användaren, oberoende av vilken panel den startades från.

Justera inställningarna

1. Om menyraden inte visas trycker du på **F10**.
2. Välj menykommandot **Inställningar > Musemulering**.

Den här dialogrutan öppnas:

Musemulering

Skanningshastighet

Normalt hårkors: 5 Normal radar: 5

Hårkors med precisionsbroms: 0.5 Radar med precisionsbroms: 0.5

Justeringshastighet: 5

Tillgängliga val

☒ Hårkors ☒ Radar ☒ Justering ☒ Alternativ

☒ Vänsterdrag ☒ Högerklick

Diverse

☒ Använd kvadrantskanning ☒ Använd precisionsbroms ☒ Stoppa skanning vid klick

Knappstorlek: 50 Linjetjocklek: 5

OK Avbryt

Alternativen under Tillgängliga val avgör vilka verktyg som visas i verktygsfältet Musemulering.

3. Justera **Skanningshastighet** och hastighet för **precisionsbroms** överst i dialogrutan.

Precisionsbroms är den långsammare hastighet som används när användaren signalerar att skanningen närmar sig målet. Se till att precisionsbromshastigheten anges till ett lägre (långsammare) värde än hastigheten för Normalt hårkors eller Normal radar.

4. Under **Tillgängliga val** markerar du de verktyg du vill ska visas i användarens verktygsfält för musemulering med dess olika vyer.

Alla de verktyg som visas här är valfria. Du bör dock ändå **markera antingen Hårkors eller Radar** för att vara säker på att användaren har tillgång till åtminstone en skanningstyp.

Justering: Möjliggör finjusteringar av muspekarens position och visas i flera olika vyer om det markeras.

Alternativ: Tillåter att användaren ändrar musemuleringsinställningarna under körning.

Vänsterdrag och **Högerklick** syftar på musåtgärder. Om dessa alternativ lämnas avmarkerade, kan användaren endast peka, klicka och dubbelklicka.

5. Justera inställningarna under Diverse

Använd kvadrantskanning: När en ny positionsskanning startas, markeras skärmens fyra kvadranter i tur och ordning. Användaren väljer en av kvadranterna genom att trycka på kontakten. Hårkors- eller radarskanningen fortsätter sedan i den kvadranten av skärmen.

Använd precisionsbroms: Påverkar all positionsskanning. När det här alternativet är aktiverat kan användaren sakta ned markören från normal hastighet till precisionsbromshastighet genom att trycka en gång på kontakten. När användaren trycker en andra gång på kontakten stannar markören helt. Antalet kontakttryckningar som behövs för att välja en punkt dubblas, å andra sidan minskas behovet av att justera muspekarens position i efterhand.

Stoppa skanning vid klick: När det här alternativet är markerat, döljs verktygsfältet Musemulering varje gång ett musklick har slutförts. Användaren kan sedan återaktivera det genom att trycka på kontakten.

Knappstorlek: Bestämmer storleken på knapparna i musemuleringsfönstret.

Linjetjocklek: Bestämmer tjockleken hos markörens linjer vid Hårkors- eller radarskanning.

6. När du är nöjd med resultatet klickar du på **OK**.

Starta musemulering

Obs! Musemulering är avsett att användas med skanning som manövermetod. Du kan därför bara starta musemulering om den aktuella manövermetoden är skanning.

Starta musemulering från ett förproducerat skärmtangentbord

Minst ett av de förproducerade tangentbord som följer med Tobii Communicator har en knapp som startar musemulering. Knappen ser i allmänhet ut så här:



Startar musemulering

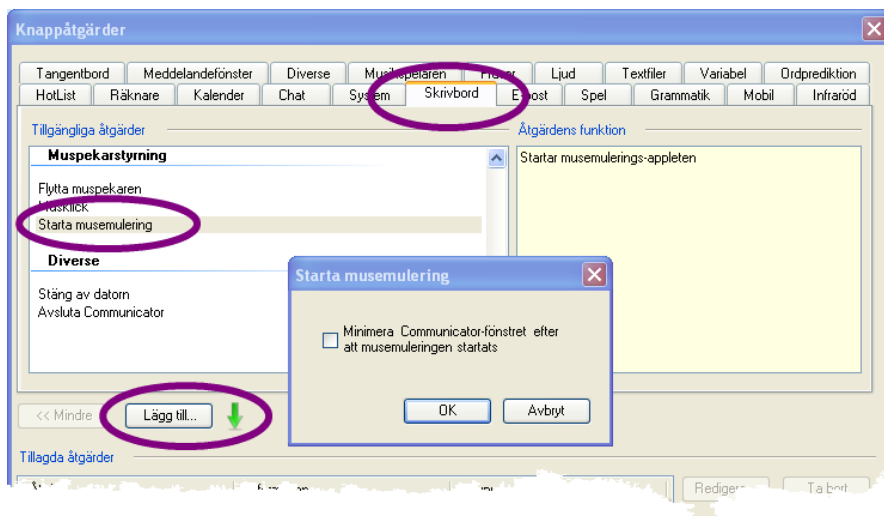
Se till exempel tangentbordet Skanningstangenter.

Starta musemulering från din panel

Om du vill lägga till musemulering i en ny eller befintlig panel kan du skapa en egen knapp som startar musemulering.

1. Gå till redigeringsläget. (Skift+F5)
2. Öppna panelen.
3. Markera knappen som ska starta musemuleringen.
4. Välj menykommandot **Knapp > Knappåtgärder**.

Dialogrutan Knappåtgärder visas:



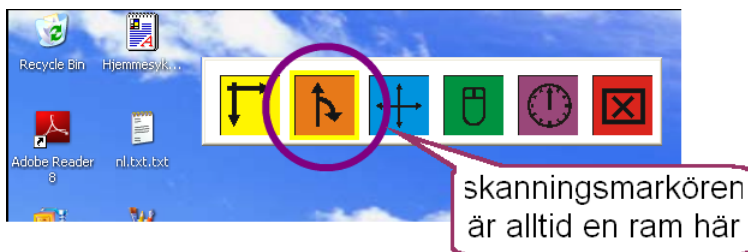
Lägga till åtgärden Starta musemulering för en knapp i en panel.

5. Välj funktionsfliken **Skribbord**.
6. Rulla nedåt i åtgärdslistan till **Starta musemulering** och markera det.
7. Klicka på **Lägg till**.
Dialogrutan Starta musemulering visas.
8. Markera kryssrutan **Minimera** om du vill dölja Tobii Communicator-fönstret medan användaren arbetar på skribbordet.
9. Stäng dialogrutan Starta musemulering genom att klicka på **OK**.
10. Stäng dialogrutan Knappåtgärder genom att klicka på **OK**.
11. Spara dina ändringar i panelen med menykommandot **Arkiv > Spara**.

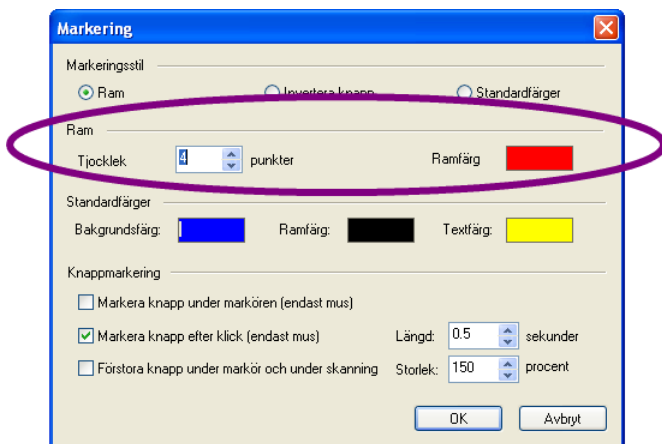
Om du nu kör panelen och manövermetoden har angetts till skanning, kommer musemulering att startas.

Skanningsmarkörens utseende vid museulering

I museuleringsfönstret visas skanningsmarkören *alltid* som en ram runt knappen, även när du har valt alternativen Invertera knapp eller Standardfärger för markören i Communicator.



Om du vill ändra skanningsmarkörens utseende vid museulering väljer du menykommandot **Inställningar > Markering** och justerar de två egenskaperna Tjocklek och Ramfärg.



Du kan ändra skanningsmarkören för verktygsfältet Museulering på samma sätt som andra skanningsmarkörer.

Kapitel

VII

Ljud- och bildverktyg

Bildbibliotek

Du kan lägga till en bild med filformatet BMP, WMF, GIF eller JPG för en sida eller en knapp. Använd knappen **Bläddra** i de dialogrutor där du kan lägga till bilder.

Det är dock enklast att lägga till bilder från ett bildbibliotek. Du behöver inte hitta rätt mapp och du kan söka efter den bild du vill använda med hjälp av ett ord eller en del av ett ord.

Med Communicator följer två bildbibliotek, SymbolStix och ett bibliotek för Communicator-symboler.

Hur du ser vad som finns i biblioteken förklaras i Visa bibliotekets innehåll ^[283].

Hur du lägger till ett eget bibliotek och gör det sökbart, beskrivs i Lägg till ett bildbibliotek ^[278].

Lägga till ett bildbibliotek

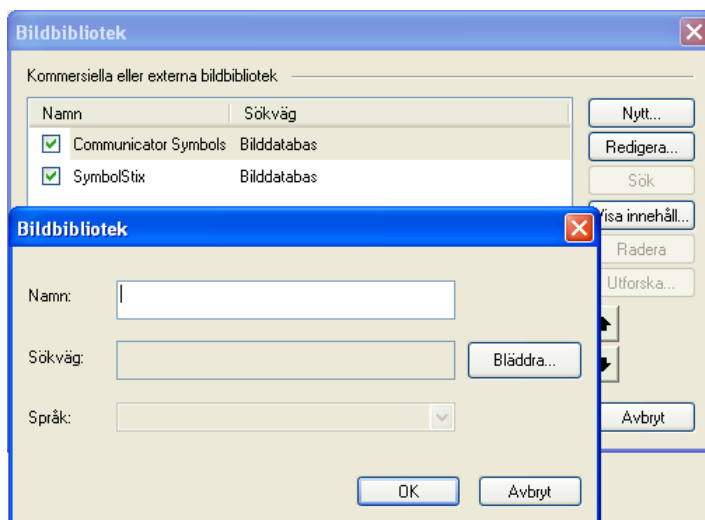
Om det finns en mapp i datorn som innehåller många bilder som du vill använda, kan du ange att Tobii Communicator ska använda mappen som ett bildbibliotek.

Att mappen anges som bildbibliotek ändrar inte dess innehåll på något sätt.

Endast bilder med följande filformat kommer att synas i Tobii Communicator: BMP, WMF, GIF, JPG.

1. Välj menykommandot **Verktyg > Bildbibliotek**.
2. Klicka på **Nytt** i dialogrutan Bildbibliotek.

Dialogrutan Bildbibliotek visas:



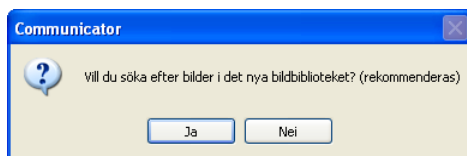
Ange ett namn för det nya bildbiblioteket.

3. Skriv ett namn för biblioteket och klicka på **Bläddra**.

Windows-dialogrutan Öppna visas.

4. Markera den mapp som du vill använda som bildbibliotek. Communicator kommer att hitta alla bilder i den här mappen och i de eventuella undermappar som den innehåller.
5. Klicka på **OK** i dialogrutan Öppna.

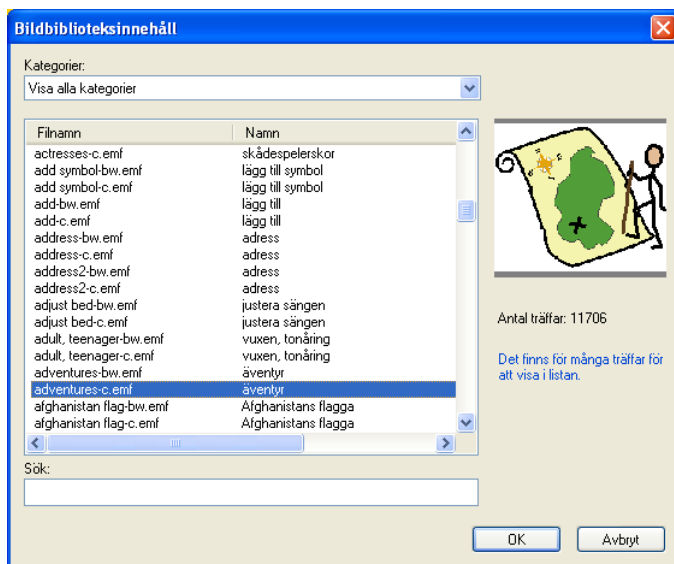
Communicator frågar om du vill söka efter bilder:



Svara ja på den här frågan!

6. Klicka på **Ja**.

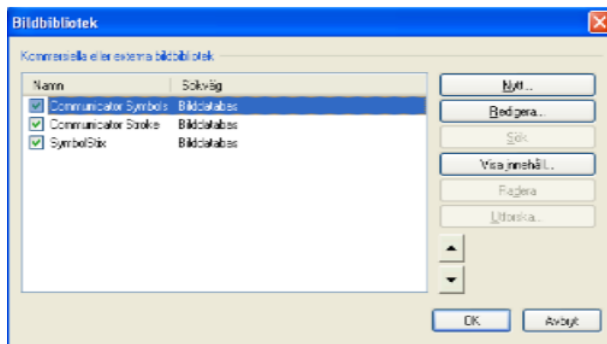
Efter en stund visas dialogrutan Bildbiblioteksinnehåll med de bilder som hittades av Communicator.



Vill du se hur filnamnen kan ändras till att bli sökbara namn för bilderna?

7. Klicka på **OK**.

Du kommer nu tillbaka till dialogrutan Bildbibliotek där du kan se det nya biblioteket i listrutan.



Bilderna i det översta biblioteket blir de enklaste att hitta.

8. Klicka på **OK**.

Så länge kryssrutan bredvid ditt bildbibliotek i dialogrutan Bildbibliotek är markerad, så kommer ditt bibliotek att sökas igenom tillsammans med de ursprungliga Communicator-biblioteken. Dina bilder kommer däremot att visas sist i resultatlistan, om du inte använder pilknapparna för att ändra ordning på biblioteken i listan.

Göra det enklare att hitta dina egna bilder

När Communicator söker efter bilder i ett bibliotek du lagt till, anges nyckelorden av filnamnet för respektive bild. Om filnamnen ser ut som exempelvis w344235.wmf, kommer du inte att kunna hitta dina bilder.

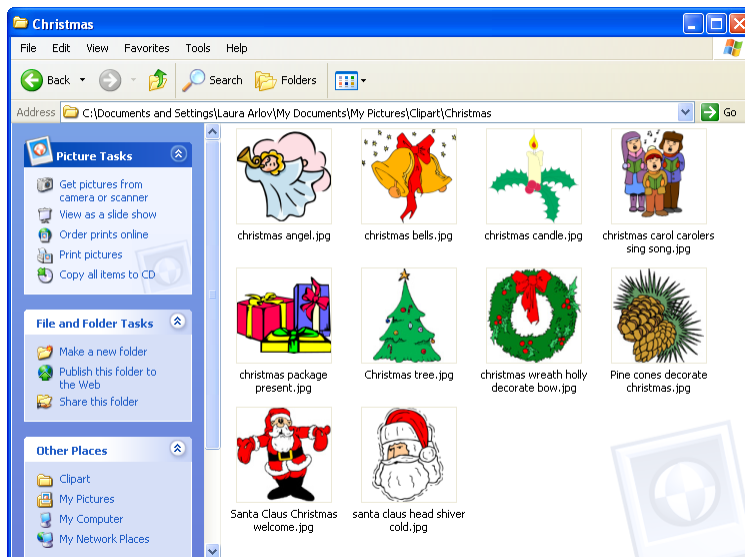
Om du behöver förbättra namnen på dina bilder gör du så här:

1. Välj menykommandot **Verktyg > Bildbibliotek**.
2. I dialogrutan Bildbibliotek markerar du namnet på ditt eget bibliotek.
3. Klicka på **Utforska**.

Din biblioteksmapp öppnas i Windows Utforskaren.

4. Välj menykommandot **Visa > Miniaturer**.

Dina bilder visas:



Du kan se bilderna som miniatyrer i Windows Utforskaren.

Under varje bild visas dess filnamn.

5. Peka på filnamnet, **högerklicka** och välj **Byt namn** på snabbmenyn.

Filnamnet blir redigerbart.

6. Byt ut det gamla namnet mot flera enkla nyckelord.

Om filtypen visas (här är den .jpg) ska du inte ändra den delen av namnet.

7. När du är klar med redigeringen klickar du utanför filnamnet.
8. Klicka på stängningsknappen i det övre högra hörnet i Utforskarens fönster när du är klar.



Stängningsknappen i Windows.

9. Stäng dialogrutan Bildbibliotek genom att klicka på **OK**.

Visa bibliotekets innehåll

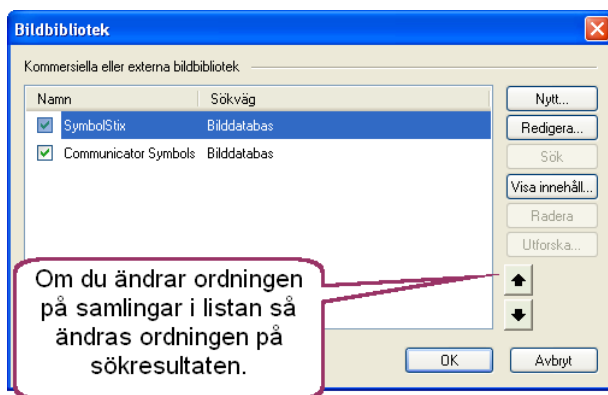
När du använder bilder kan det vara svårt att veta vad du ska söka efter om du inte vet vad biblioteket innehåller.

Så här visar du innehållet i SymbolStix-biblioteket.

1. Välj menykommandot **Verktyg > Bildbibliotek**.

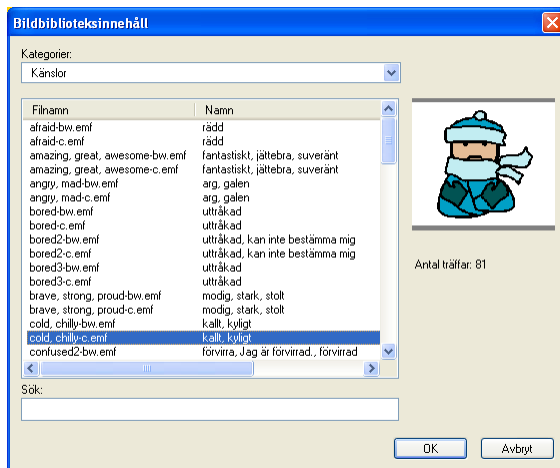
Dialogrutan Bildbibliotek visas:

2. Välj SymbolStix i listrutan.



3. Klicka på **Visa innehåll**.

Dialogrutan Bildbiblioteksinnehåll visas:



I dialogrutan Bildbiblioteks innehåll kan du se vad som finns i biblioteket och vad det kallas.

4. Visa alla kategorier och underkategorier genom att öppna listrutan överst i dialogrutan.
5. Visa bilderna i en av underkategorierna genom att klicka på den.
Du kan också söka i biblioteket med hjälp av sökfältet längst ned i dialogrutan.
6. När du har letat färdigt klickar du på **OK**.

Allt om ljud

Du kan lägga till ljud för dina paneler i Communicator. Det finns tre huvudsyften med att använda ljud:

- För en användare med talsvårigheter, kan du förse knapparna med ljud som bildar de ord som användaren vill att datorn ska läsa upp.
- För en användare som har svårt för att se eller läsa, kan ljud användas som **auditiv feedback** vilket innebär att datorn säger vilken knapp eller skanningsgrupp som är markerad innan användaren beslutar sig för att välja eller låta objektet passera.
- En användare som har svårt att se kan få hjälp att upptäcka och rätta till felskrivningar med hjälp av funktionen **Läs när du skriver**.

Det finns tre olika ljudkällor:

- **Syntetiskt tal:** Datorn läser upp en text.
- **Ljudbibliotek:** Samlingar av inspelade ord, fraser och ljudeffekter.
- **Mina inspelade ljud:** Ett ljudbibliotek du skapar själv.

I den här delen finns följande avsnitt som handlar om ljud:

- Kontrollera att ljudet fungerar på datorn ^[286]
- Aktivera syntetiskt tal ^[287]
- Lägga till ett ljudbibliotek ^[289]
- Spela in ljud ^[292]
- Inställningar för Auditiv feedback ^[294]
- Inställningar för Läs när du skriver ^[296]

Information om hur du lägger till ljud för knappar finns i **Lägga till ljud på knappar** ^[95].

Fungerar ljudet på datorn?

Datorn måste vara utrustad med någon form av ljudutrustning, med inbyggda eller externa högtalare. Om du brukar höra Windows startljud när du startar datorn, vet du att ljudet fungerar och du kan hoppa över resten av det här avsnittet.

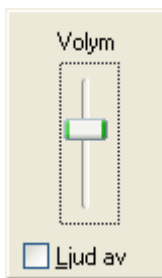
Med Tobii Communicator följer de drivrutiner för ljud och tal som behövs och de installeras automatiskt när du installerar Communicator.

Kontrollera ljudet

1. Klicka på högtalarikonen längst till höger i Aktivitetsfältet i Windows.



En liten volymkontroll visas:



Windows volymkontroll i Aktivitetsfältet.

2. Om alternativet **Ljud av** är aktiverat, avmarkerar du det.
3. Dra upp skjutreglaget en bit längs volymkontrollen.
4. Klicka på skjutreglaget.

Om det hörs ett "plonk"-ljud (eller liknande), vet du att ljudet fungerar och du är klar.

5. Om det inte hörs något ljud, kontrollerar du att den fysiska volymkontrollen för de inbyggda eller externa högtalarna inte är avstängd eller helt nedskruvad.

6. Om du har externa högtalare kontrollerar du att de är påslagna.
7. Klicka på skjutreglaget igen. Om det hörs något den här gången, fungerar ljudet och du är klar.

Om det fortfarande inte hörs någonting, kontaktar du din datorleverantör för att få hjälp

Aktivera syntetiskt tal

Syntetiskt tal är ett enkelt sätt att få datorn att läsa upp text. Om du använder syntetiskt tal när du lägger till ljud för knappar, behöver du inte bekymra dig om att hålla reda på ett ljudbibliotek om du flyttar panelen.

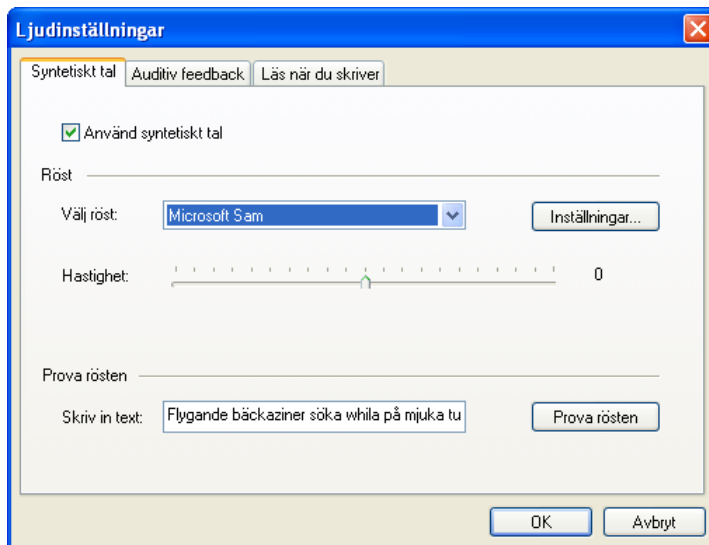
Instruktionerna i det här avsnittet hjälper dig att göra syntetiskt tal till ett bra val för att läsa upp text på knappar eller för funktionen Läs när du skriver.

På vissa datorer måste syntetiskt tal installeras och aktiveras innan du kan använda det. Om du använder Windows XP eller Vista fungerar det antagligen redan som det ska.

Så här aktiverar du syntetiskt tal

1. Om menyraden inte visas trycker du på **F10**.
2. Välj menykommandot **Inställningar > Ljud**.

Dialogrutan Ljudinställningar visas:



Fliken Syntetiskt tal.

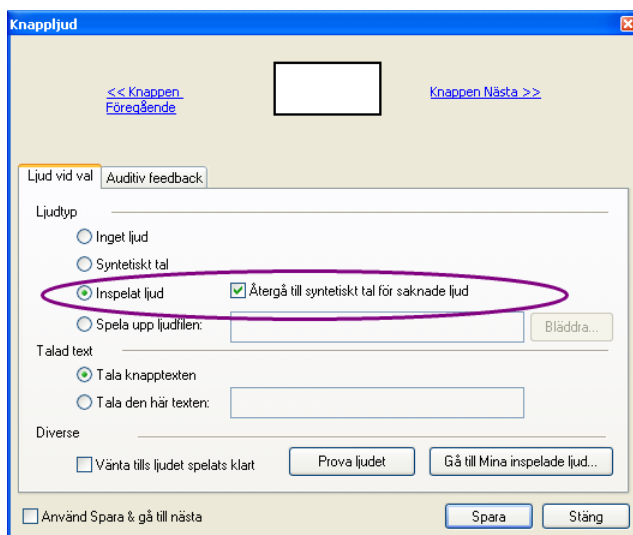
3. Markera kryssrutan för alternativet **Använd syntetiskt tal**.
4. Välj en röst i den nedrullningsbara listan **Välj röst**.
5. Om det inte finns några röster i listan, måste du installera syntetiskt tal från CD-skivan som följde med Tobii Communicator 4.
6. Du kan lyssna på den röst du valt genom att klicka på **Prova rösten**. Om det inte hörs någonting, läser du avsnittet Fungerar ljudet på datorn? ^[286]
7. Stäng dialogrutan Ljudinställningar genom att klicka på **OK**.

Lägga till ett ljudbibliotek

Ett ljudbibliotek är en uppsättning ljudfiler. Varje fil har namngetts efter det ljud den innehåller (vanligen ett talat ord eller en talad fras). Filerna kan ordnas i mappar.

Filerna i ljudbiblioteken och Mina inspelade ljud kan användas istället för syntetiskt tal för att ge ett tal som låter mer naturligt.

Om det finns ett eller flera ljudbibliotek kan det vara idé att välja Inspelat ljud i dialogrutan Knappljud när du lägger till ljud för en knapp:



*Om du väljer **Inspelat ljud** bör du markera alternativet **Återgå till syntetiskt tal** också.*

Observera att när ett inspelat ljud ska spelas upp, söker Communicator efter ett ljudfilnamn som matchar knapptexten, såvida du inte markerar alternativet **Spela upp ljudfilen** och anger ett filnamn. Om inget matchande filnamn hittas, kan syntetiskt tal användas för att läsa upp knapptexten.

Varför lägger man till ljudbibliotek?

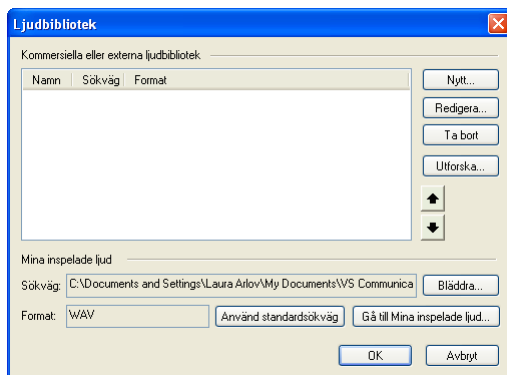
Lägg till ljudbibliotek för Communicator så att programmet automatiskt kan söka efter inspelat tal som matchar knappnamnen eller de texter som skrivs in, eller läsa upp knapptexten vid skanning.

Du kan också skapa ett eget bibliotek med namnet Mina inspelade ljud²⁹².

Så här lägger du till ett ljudbibliotek

1. Om menyraden inte visas trycker du på **F10**.
2. Välj menykommandot **Verktyg > Ljudbibliotek**.

Dialogrutan Ljudbibliotek visas:



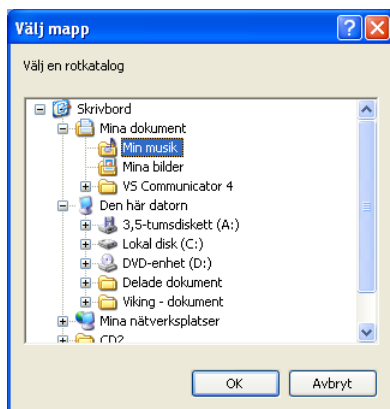
På den här bilden har inga bibliotek lagts till ännu.

3. Klicka på **Ny**.

Dialogrutan Egenskaper för ljudbibliotek visas.

4. Klicka på **Bläddra**.

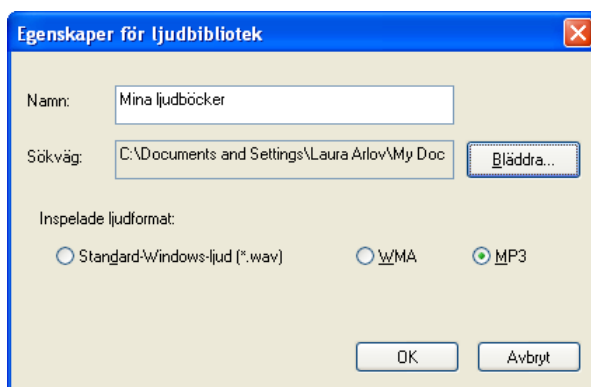
Dialogrutan Bläddra visas:



Bläddra efter en mapp.

5. Markera en mapp som innehåller bilder och klicka på **OK**.

Du kommer tillbaka till dialogrutan Egenskaper för ljudbibliotek:



Välj filformat för ljudfilerna i biblioteket.

6. Ange ett namn för biblioteket.
7. Klicka på den alternativknapp som beskriver vilken typ av ljudfiler som finns i det här biblioteket.

Communicator kan arbeta snabbare när filformatet har angetts.

8. Stäng dialogrutan Egenskaper för ljudbibliotek genom att klicka på **OK**.

9. Stäng dialogrutan Ljudbibliotek genom att klicka på **OK**.

Spela in ljud

Du måste ha en mikrofon ansluten för att kunna spela in ljud på datorn. Observera att många bärbara datorer har en inbyggd mikrofon.

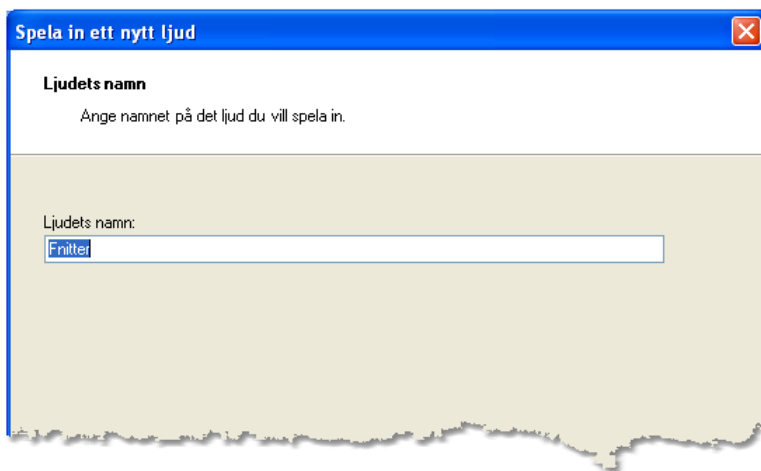
De inspelade ljudet bildar ett bibliotek som är tillgängligt för alla paneler.

1. Om menyraden inte visas trycker du på F10.
2. Välj menykommandot **Verktyg > Mina inspelade ljud**.

Dialogrutan Inspelat ljud visas.

3. Lägg till ett ljud genom att klicka på **Nytt ljud**.

Guiden Spela in ljud visas:



Ge inspelningen ett namn.

4. Ange ett namn för ljudet.
Om du spelar in tal, skriver du bara det du tänker säga.

Om du spelar in andra ljud, försöker du ange ett kort och beskrivande namn.

5. Klicka på **Nästa**.

Om knappen Nästa är grå, har du använt ett ogiltigt tecken för Ljudets namn. Försök att stava namnet lite annorlunda.

Nu kommer du till steget Spela in ljud i guiden:

Spela in ljudet.

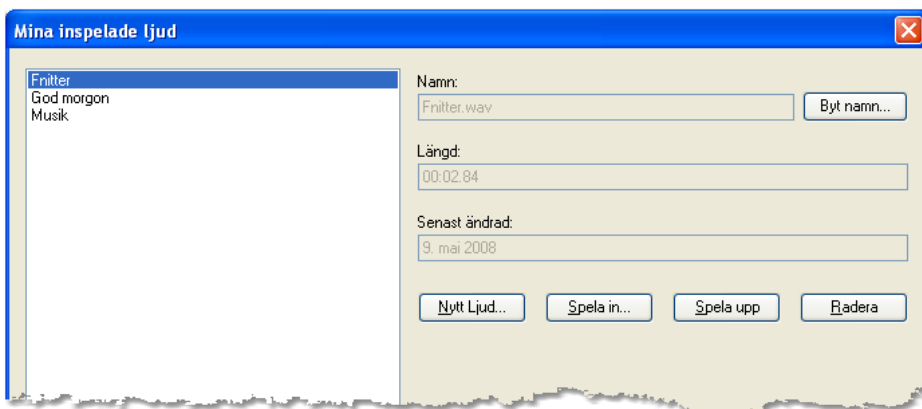
6. Klicka på **Spela in**. (Knappen ändras omedelbart till knappen Stopp så att du kan låta muspekaren vara kvar på samma ställe.)
7. Tala eller framkalla ljudet.
8. Klicka på **Stopp**.
9. Kontrollera att ljudet motsvarar förväntningarna genom att klicka på **Spela upp**.
10. När du är nöjd med resultatet klickar du på **Nästa**.

Startskärmen för guiden Spela in ljud visas.

11. Om du vill spela in ett nytt ljud klickar du på **Nästa**. När du är klar med inspelningen klickar du på **Färdig**.

Arbeta med dina inspelade ljud

När du har spelat in några ljud, ser dialogrutan ut så här:



Det är viktigt att namnge inspelade ljud med den text du vill ska visas på knappen.

Markera ett ljud i listan till vänster och använd knapparna **Spela upp**, **Byt namn** eller **Radera** till höger.

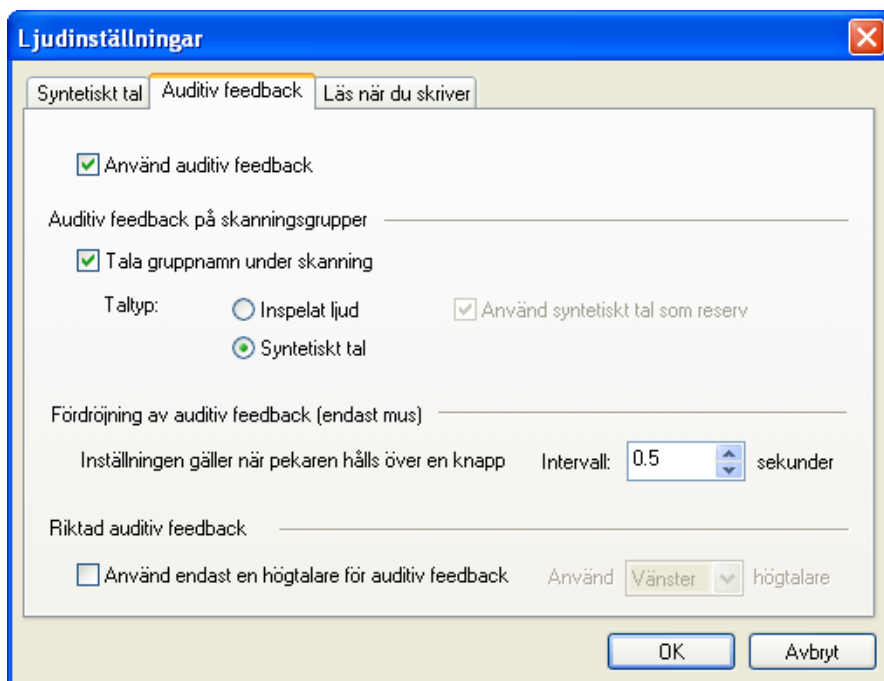
Inställningar för auditiv feedback

För en användare som har svårt för att se eller läsa, kan ljud användas som **auditiv feedback** vilket innebär att datorn säger vilken knapp eller skanningsgrupp som är markerad innan användaren beslutar sig för att välja eller låta objektet passera.

Ljud för auditiv feedback är en inställning som gäller för *användaren*. Det betyder att inställningen gäller för alla paneler som körs av den här användaren.

Koppla av och på Auditiv feedback

1. Om menyraden inte visas trycker du på **F10**.
2. Välj menykommandot **Inställningar > Ljudinställningar**.
3. Klicka på fliken **Auditiv feedback** i dialogrutan Ljudinställningar.



Ljudinställningarna gäller för alla paneler som körs av den här användaren.

4. Du kan koppla på auditiv feedback för den här användaren genom att markera kryssrutan **Använd auditiv feedback**. Om du vill stänga av auditiv feedback avmarkerar du kryssrutan.
5. Om användaren använder skanning vill du troligen också markera **Tala gruppnamn under skanning**.
6. Använd **Fördröjning av auditiv feedback** för musanvändare (mushovring eller musklick). Med den här inställningen undviker du en massa halvfärdiga ljudsignaler medan användaren flyttar musen över en knapp på väg mot nästa.

7. Om användaren använder alternativet Tala knapptexten kanske du också vill använda **Riktad auditiv feedback**. Auditiv feedback är ljud avsett för användaren medan ljud vid knappnedtryckning är ett ljud avsett för mottagare i omgivningen. Om de två olika ljuden skickas till två olika högtalare – och volym och riktning för varje högtalare ställs in separat – kan du minska både ljudvolym och eventuella missförstånd.
8. När du har gjort dina val klickar du på **OK**.

Inställningar för Läs när du skriver

För en användare som har svårt att se eller läsa eller har kognitiva svårigheter kan **Läs när du skriver** vara en hjälpsfull funktion.

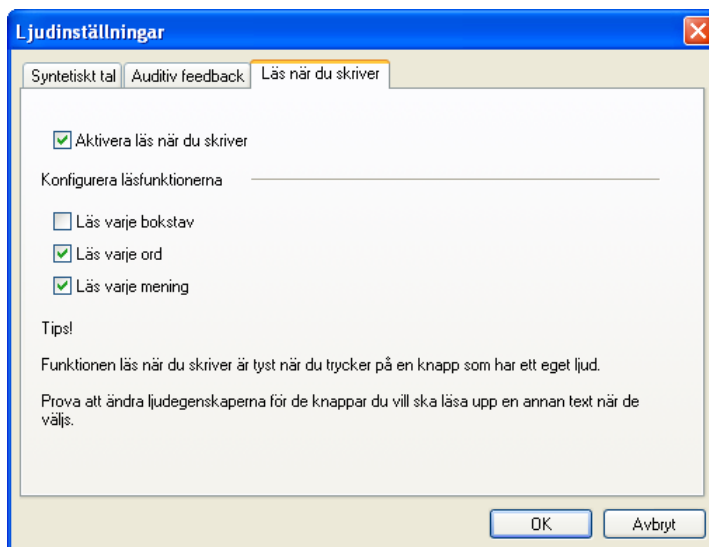
Läs när du skriver används tillsammans med alla paneler som har ett meddelandefönster: Text och Tangentbord, Meddelanden och E-post.

Det här är en inställning som gäller för användaren. Det betyder att inställningen gäller för alla paneler som körs av den här användaren.

Läs när du skriver kommer endast att fungera om du har aktiverat syntetiskt tal. Se Aktivera syntetiskt tal .

Koppla av och på Läs när du skriver

1. Om menyraden inte visas trycker du på **F10**.
2. Välj menykommandot **Inställningar > Ljudinställningar**.
Dialogrutan Ljudinställningar visas.
3. Välj fliken **Läs när du skriver**.



Ljudinställningarna gäller för alla paneler som körs av den här användaren.

4. Du kan koppla på funktionen genom att markera kryssrutan **Aktivera läs när du skriver**. Om du vill stänga av funktionen avmarkerar du kryssrutan.
5. Markera eller avmarkera de olika kryssrutorna för att visa vad Communicator ska läsa upp.
6. När du är klar klickar du på **OK**.

Kapitel



Verktyg

Hantera kontakter

I Tobii Communicator 4 **Premium** Edition finns en komplett e-postklient och stöd för SMS-meddelanden.

Om din användare använder någon av, eller båda dessa funktioner bör du skriva in eller importera användarens kontakter^[351].

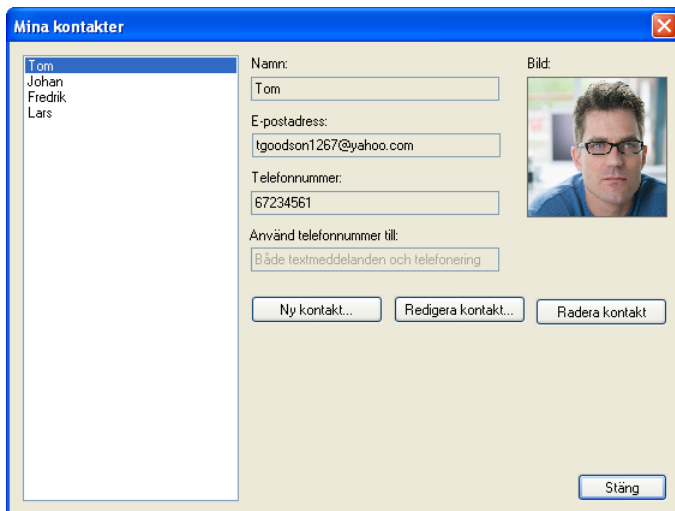
Öppna Mina kontakter

Mappen Mina kontakter kan öppnas på två olika sätt, så att du kan ange eller redigera kontakter.

- Välj menykommandot **Verktyg > Mina kontakter**.
- Välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Inställningsguiden**. Klicka på **4: Justera Användarinställningar** i den översta knappraden.
- Klicka på knappen **Hantera Mina kontakter**.

Dialogrutan Mina kontakter

Dialogrutan Mina kontakter kommer att se ut ungefär så här när du skrivit in eller importerat en del information.



Hantera kontakter – Adressboken i Communicator.

- Lägg till en ny person genom att klicka på **Ny kontakt**.
- Om du vill visa information om en person, klickar du på personens namn i listan till vänster. Informationen visas till höger.
- Om du vill ta bort en kontakt, klickar du på namnet i listan till vänster. Sedan klickar du på **Radera kontakt**.

Hantera fraser

Fraser används för att underlätta användarens inmatning i en del paneler för textkommunikation, e-post och meddelanden. Du kan när som helst lägga till och redigera fraser.

- Om användaren fyller i formulär online, kan det vara bra att ange information som begärs ofta, till exempel namn, adress och telefonnummer, som fraser.
- Hela standardtextmeddelanden kan också anges som fraser. "God morgon mamma! Jag har just stigit upp och allt är bra här." "Hej mamma! Ring mig är du snäll."

Obs! För vissa paneler används endast en fraskategori. I så fall används den kategori du har angett som **standard**.

Öppna Mina fraser

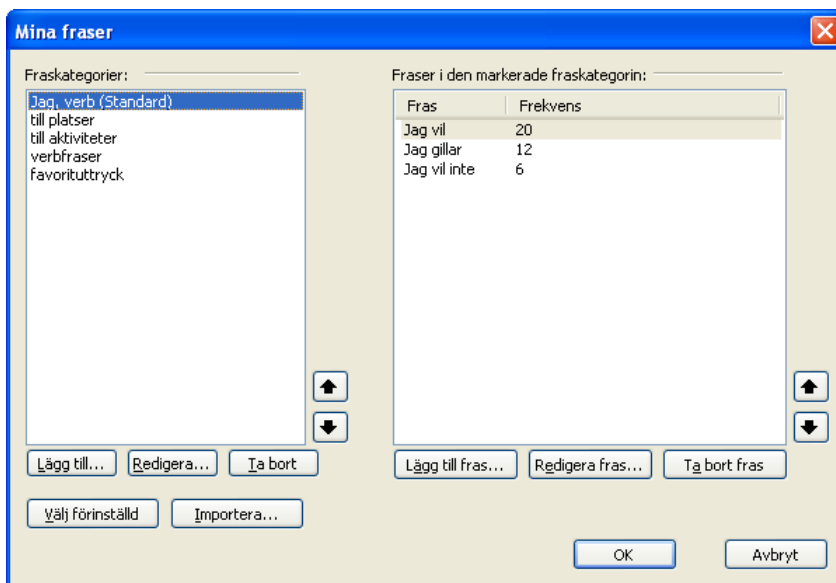
Mappen Mina fraser kan öppnas på två olika sätt, så att du kan ange eller redigera fraser.

- Välj menykommandot **Verktyg > Mina fraser**.
- Välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Inställningsguiden**. Klicka på **4: Justera Användarinställningar** i den översta knappraden. Klicka på knappen **Hantera Mina fraser**.

Dialogrutan Mina fraser

I dialogrutan Mina fraser kan du lägga till, ändra och ta bort fraskategorier. Du kan också lägga till, redigera och ta bort fraser inom en fraskategori.

När du redigerar en fras kan du också ange ett värde för dess frekvens. Frekvensangivelsen kommer att avgöra hur frasen prioriteras mot andra fraser som börjar med samma ord. Fraser med hög prioritet visas först i användarens lista med "frasförslag".

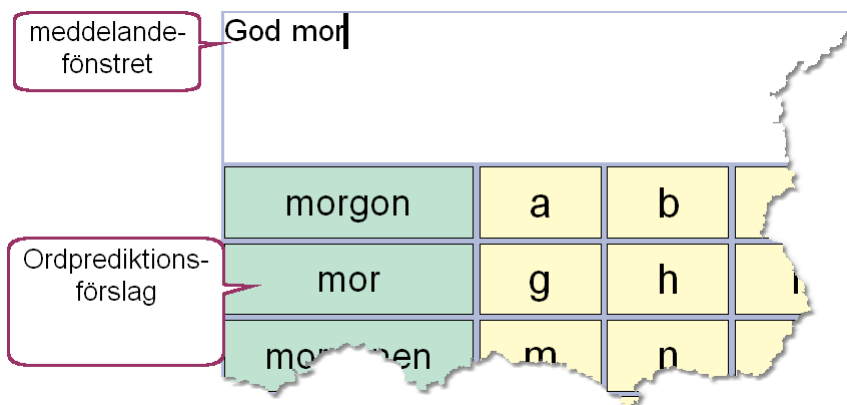


Frasererna hjälper till att spara tid åt användaren vid textinmatning.

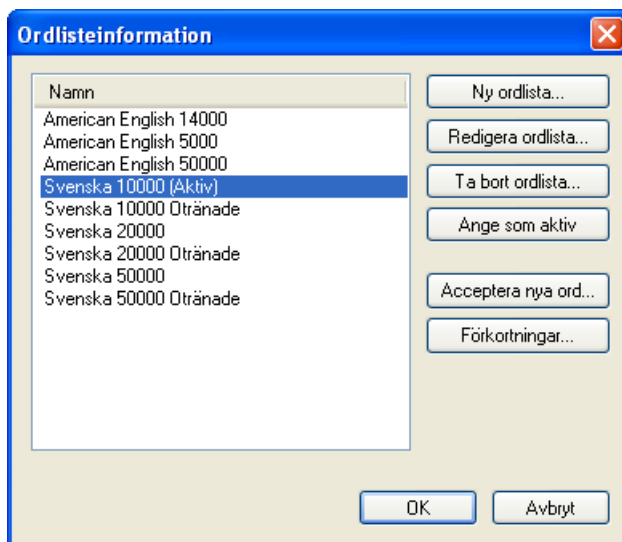
Ordlistor

Ordlistor används på många olika ställen i Communicator, för e-post, textmeddelanden och paneler för kommunikation – överallt där ordprediktion används.

Här ser du ett exempel på hur ordprediktion fungerar: Användaren har skrivit **mor**, och de smarta knapparna för ordprediktion söker i **ordlistan** och den interna frekvenslistan för att hitta förslag på ord som börjar på mor, till exempel **morgon**:



Du kan arbeta med en ordlista genom att välja menykommandot **Verktvg > Ordlistor**.



Endast en ordlista i taget kan vara aktiv.

Ange aktiv ordlista

Eftersom Communicator endast använder en ordlista i taget är det viktigaste alternativet att ange kanske den **aktiva ordlistan**.

- Klicka på ett ordlistenamn i listan.
- Klicka på **Ange som aktiv**.

Acceptera nya ord

Om alternativet **Lär in ord** är aktiverat för ordprediktion , kommer en lista med de ord som användaren skrivit och inte raderat, och som inte finns i ordlistan, att upprätthållas av Communicator.

- Om du vill se dessa ord, klickar du på **Acceptera nya ord**.
- Granska listan, acceptera rättstavade ord och ta bort felaktiga ord. De accepterade orden läggs till i användarens ordlista.

Grammatik

På fliken Grammatik kan du skapa kommunikationspaneler som kan böja verb åt användaren.

Exempel:

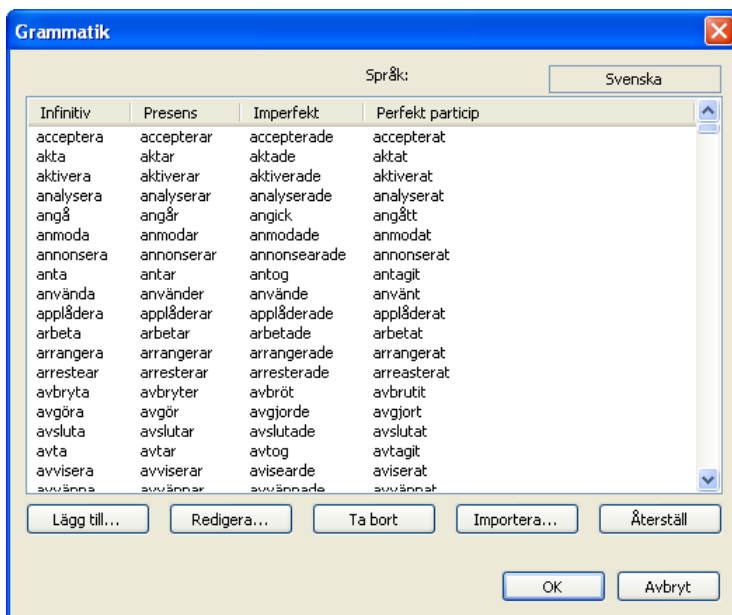
- Användaren trycker på knapparna **Han** och **Gå**, men panelen skriver "Han går" i meddelandefönstret.
- Knappen **Han** har grammatikåtgärder som anger verbformen till presens, tredje person singular.
- Knappen **Gå** kan sedan använda åtgärden Böja verb.

Grammatikfunktionerna gör det möjligt för användare att kommunicera med större precision samtidigt som det sparar mycket plats att alla verbformer inte behöver vara med på skärmen.

Grammatikfunktionerna är beroende av en verbfil

Du kan importera eller redigera en verbfil med hjälp av Grammatikverktyget. I verbfilen finns de olika verbformerna.

Om du väljer menykommandot **Verktyg > Grammatik** visas den här dialogrutan:



Verbfilen används tillsammans med åtgärder från fliken Grammatik i dialogrutan Knappåtgärder för att böja de ord som skrivs i ett meddelandefönster.

Alternativt uttal

När man använder syntetiskt tal, kan ständigt återkommande brister i det mekaniska uttalet bli irriterande.

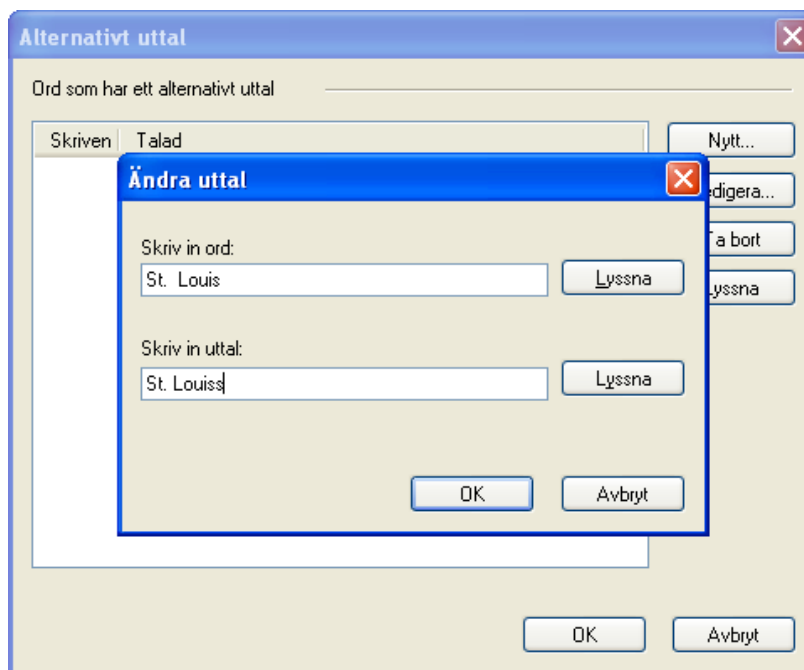
Med hjälp av verktyget Alternativt uttal kan du "lära" röstgeneratoren hur vissa ord ska uttalas.

Syntetiskt tal måste vara aktiverat på datorn, se Aktivera syntetiskt tal ²⁸⁷.

Lägga till önskat uttal

1. Om menyraden inte visas trycker du på **F10**.
2. Välj menykommandot **Verktyg > Alternativt uttal**.

Dialogrutan Alternativt uttal visas:



Du måste normalt prova dig fram för att det ska bli rätt – men du behöver inte lära dig något särskilt alfabet.

3. Lägg till ett uttal genom att klicka på **Nytt**.
4. Ange ordet som det stavas. Det här är det ord datorn kommer att se.
5. Klicka på **Lyssna** för att se om uttalet är ett problem.

I det här exemplet säger den syntetiska rösten *Saint Loyis*.

6. Skriv ordet på ett informellt fonetiskt vis. Försök med andra ord att skriva ordet som du vill att det ska uttalas. Det krävs oftast flera försök innan det blir rätt.

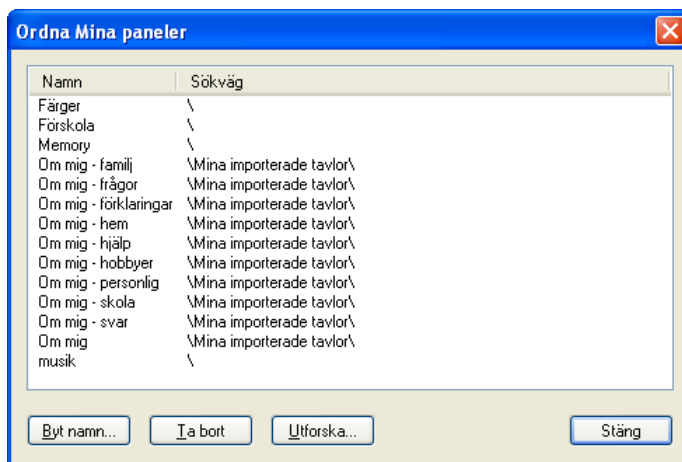
Vi försökte skriva *St. Looiss*, men det lät som *Loo oy iss*.

När vi så tog bort det andra o:et men behöll det extra s:et, kunde datorn uttala stadens namn korrekt. (Om du inte vill att den ska säga St. Louie!)

7. Klicka på **Lyssna** för att se om du valt en stavning som den syntetiska rösten tolkar på rätt sätt.
8. När du är nöjd med resultatet klickar du på **OK**.

Ordna Mina paneler

Den här dialogrutan visar du med menykommandot **Verktyg > Ordna Mina paneler**.



Ett smidigt ställe för att byta namn på paneler.

Här kan du ta bort eller byta namn på en panel. Du bör däremot inte byta namn på en panel som länkats från andra paneler, eftersom länken då kommer att sluta fungera.

En användbar funktion i den här dialogrutan är knappen Utforska, som tar dig direkt till den mapp (med undermappar) där dina paneler borde finnas enligt kommandot **Inställningar > Datamappar**. Om du å andra sidan har sparat en panel någon annanstans, kommer den inte att visas här.

Kapitel

IX

Inställningar

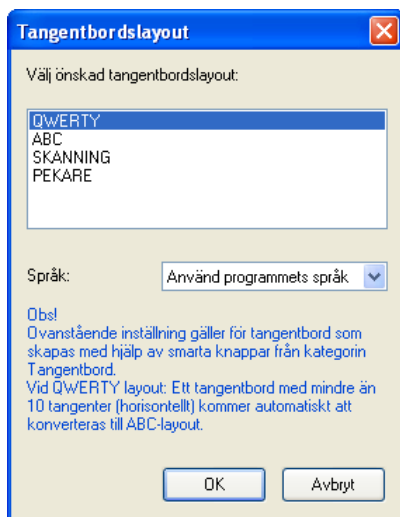
Om egenskaper och inställningar

För många av de förproducerade panelerna/smarta knapp typerna finns dialogrutor för *både* egenskaper och inställningar, vilket innebär två olika platser att göra val.

Varför?

I **inställningsdialogrutorna** kan du ange val som påverkar alla paneler av en viss typ, inställningen för önskad tangentbordslayout gäller till exempel för en användares samtliga dynamiska tangentbord.

- Du hittar alla inställningarna på menyn **Inställningar**.



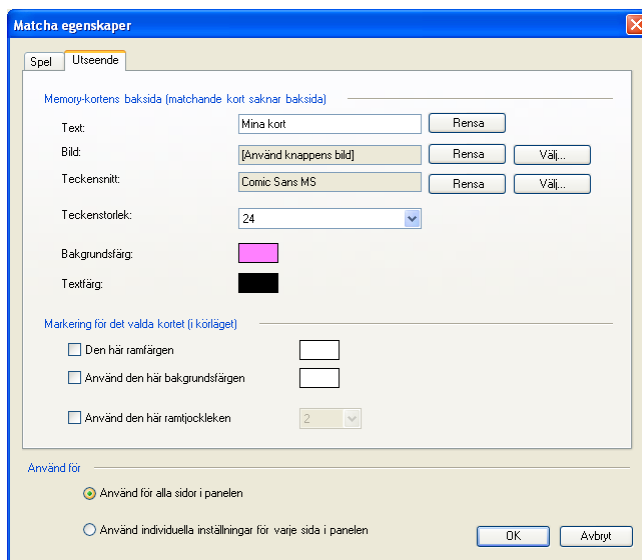
Inställningar för tangentbordslayout – en typisk inställningsdialogruta som kan nås från menyn Inställningar.

I **egenskapsdialogrutorna** kan du göra val som endast påverkar en enskild sida eller panel, exempelvis för dess ikoner och färger.

- Öppna panelen i redigeringsläget. **Högerklicka** på en smart knapp. Längst ned på högerklicksmenyn hittar du kommandot **Egenskaper**.



Markera en smart knapp i en frasredigeringspanel, högerklicka och välj kommandot Frasegenskaper.



Du kan visa den här egenskapsdialogrutan genom att öppna en Memory-spelspanel i redigeringsläget, högerklicka på en av kortknapparna och välja Matchningsegenskaper.

Manövermetoder

Se Ange användarinställningar  under Inställningar för en användare.

Skanningsinställningar

Inställningar för skanning beskrivs här: Skanningsinställningar  ²⁵⁷.

Musemulering

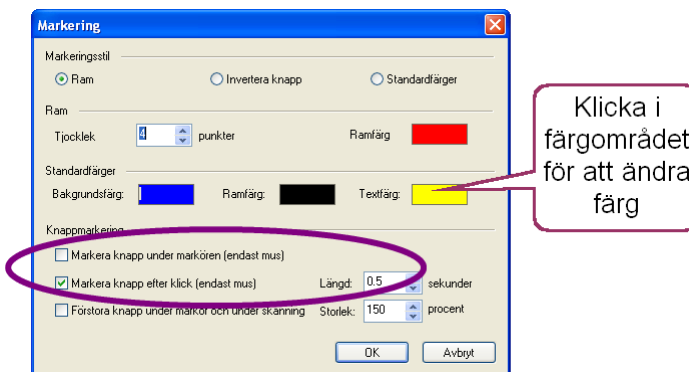
Musemulering (tidigare kallad AppScan, i Communicator 3) beskrivs här:
Musemulering ³¹⁷

Markering

För den som använder en **MyTobii**-enhet, anges positionsmarkeringen från de inbyggda menyerna i MyTobii-programmet. För användare som använder **skanning** som manövermetod, styrs skanningsmarkörens utseende från den här dialogrutan. Se Skanningsmarkörens utseende ^[256]. För användare som använder **musklik** och **mushovring**, kan den här dialogrutan användas för att ange typen av knappmarkering vid muspekning eller för en knapp som nyligen klickats på.

Så här konfigurerar du markering

1. Öppna dialogrutan med menykommandot **Inställningar > Markering**.



En markering måste ge bra kontrast mellan knapparna och bakgrunden.

2. Välj ett alternativ under **Knappmarkering** längst ned i dialogrutan.

Om du tänker använda markering måste du välja ett av de två inringade alternativen.

3. Välj **Markeringsstil** längst upp i dialogrutan.

Om du väljer markeringsstilen **Ram**, får du välja Tjocklek och Ramfärg under Ram i dialogrutan.

Om du väljer alternativet **Invertera knapp** behöver du inte göra några andra val.

Om du väljer alternativet **Standardfärger** får du välja färger i mitten av dialogrutan, under Standardfärger.

4. När du är nöjd med dina val klickar du på **OK**.

Ljudinställningar

Information om ljudinställningar finns i:

Aktivera syntetiskt tal  ²⁸⁷

Inställningar för auditiv feedback  ²⁹⁴

Inställningar för Läs när du skriver  ²⁹⁶

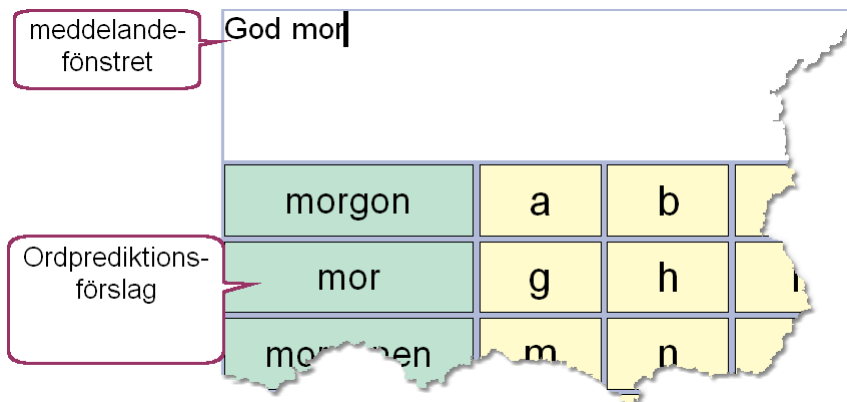
Ordprediktion

I likhet med övriga inställningar, gäller inställningarna för ordprediktion för en användare. Det betyder att de val som görs i den här dialogrutan kommer att påverka hur ordprediktion fungerar för den här användaren i alla paneler där funktionen används. Du kan inte använda en uppsättning inställningar för ordprediktion i en panel och sedan göra andra inställningar för en annan panel.

Funktionen för ordprediktion använder ett bibliotek och en frekvenstabell för att kunna förutse vilket ord en användare håller på att skriva.

Ordprediktion sparar mycket tid och möda för de flesta Communicator-användare.

Smarta knappar med ordprediktion används i många av de förproducerade panelerna för textkommunikation, textmeddelanden och e-post.

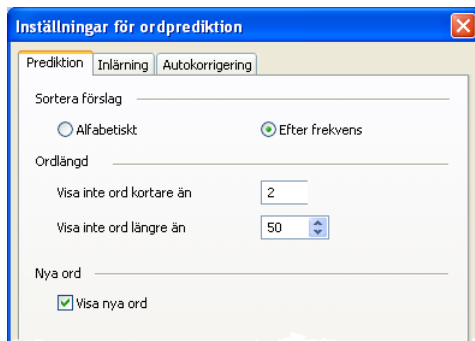


*Ordprediktion används här i en förproducerad panel. Användaren skriver **mor** och ordprediktionsknapparna föreslår **mormor**, **moral** och **morgon**.*

Konfigurera Ordprediktion

1. Om menyraden inte visas trycker du på **F10**.
2. Välj menykommandot **Inställningar > Ordprediktion**.

Den här dialogrutan öppnas:



Det är ingen idé att förutse korta ord.

Under Sortera förslag avgör du vilka ord som visas oftast. De flesta paneler som använder ordprediktion har bara några få ordprediktionsknappar.

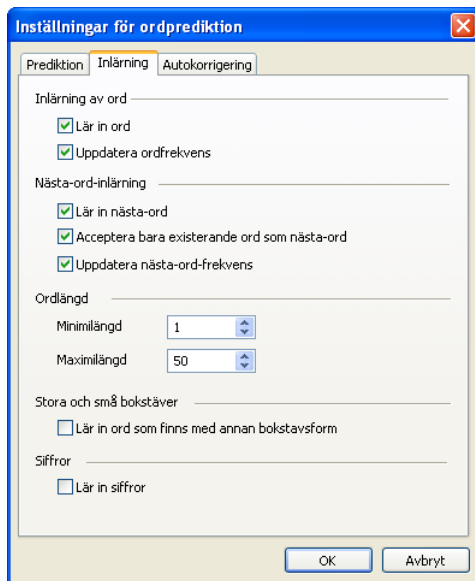
Inställningarna under Ordlängd sorterar bort ord som antingen är så enkla att skriva att ordprediktion inte är till någon hjälp eller ord som är så långa att de troligen är resultatet av en tangent som "fastnat".

Lägg märke till kryssrutan Visa nya ord. Nya ord är ord som användaren skrivit tidigare, men som ännu inte finns med i ordlistan. Bland de nya orden kan alltså finnas en del felstavade eller oönskade ord.

(Nya ord kan granskas och godkännas eller tas bort i dialogrutan Redigera ordlista ^[304].)

3. Markera dina val och klicka sedan på fliken **Inläarning**.

Den här dialogrutan öppnas:



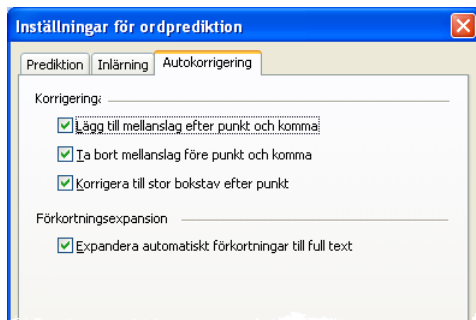
Här anger du hur funktionen Ordprediktion ska lära sig nya ord – och växa.

För största möjliga användarvänlighet, rekommenderas du att markera alternativen **Lär in ord** och **Uppdatera ordfrekvens**. Dessa alternativ medför däremot att ordlistan växer – så om användarens dator har ont om hårddiskutrymme, kan det vara idé att avmarkera dessa kryssrutor.

Lär in ord som finns med annan bokstavsform betyder att ett ord som endast skiljer sig från ett befintligt ord genom stora eller små bokstäver, ska behandlas som ett nytt ord: Detta innebär att systemet lär sig *Hade* som ett nytt ord första gången användaren skriver det, även om ordet *hade* redan förekommit tidigare.

4. Markera dina val och klicka sedan på fliken **Autokorrigerig**.

Den här dialogrutan öppnas:



Dialogrutan visas med de rekommenderade inställningarna.

De här alternativen för Autokorrigerig hjälper till att rätta vanliga skrivfel.

Lägg särskilt märke till alternativet **Förkortningsexpansion**. Du kan visa listan med förkortningar och expansioner med menykommandot Verktyg > Ordlistor ^[304].

5. När du är nöjd med dina val för alla tre flikarna klickar du på **OK**.

Inställningar för tangentbordslayout

Bokstavsordningen för några av de förproducerade tangentborden kan automatiskt arrangeras om så att de passar användare med olika manövermetoder och olika tangentbordsvana. I nuläget gäller detta följande paneler:

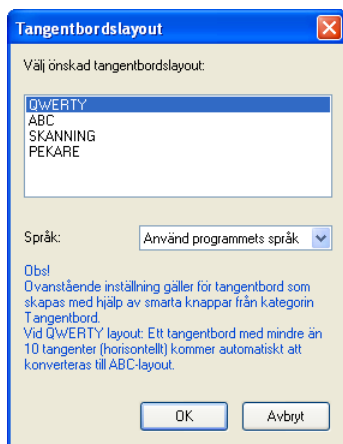
- Under Text: *Snacka, Snacka Premium, Uttrycksfull tavla, Frasprediktion och Frasprediktion Premium.*
- Under Tangentbord: *Enkelt och Standard*
- Om du skapar ditt eget tangentbord med hjälp av den smarta knapptypen Tangentbordsknapp, kommer de tangentknappar som du skapar också att motsvara inställningarna för Tangentbordslayout.

Ange önskad tangentbordslayout

1. Ange den tangentbordslayout som din användare föredrar i dialogrutan Tangentbordslayout, som kan nås på två olika sätt:

- Välj menykommandot **Inställningar > Tangentbordslayout**
- eller välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Inställningsguiden**. Klicka på **4: Justera Användarinställningar** i den översta knappraden. Klicka på **Tangentbordslayout**.

Dialogrutan Tangentbordslayout visas:



Flera av tangentborden kan ändra bokstavsordning med ett kommando.

2. Välj en layout i listan och klicka på **OK**. Information om vad du ska välja finns nedan.

Tangentbordslayouten SKANNING

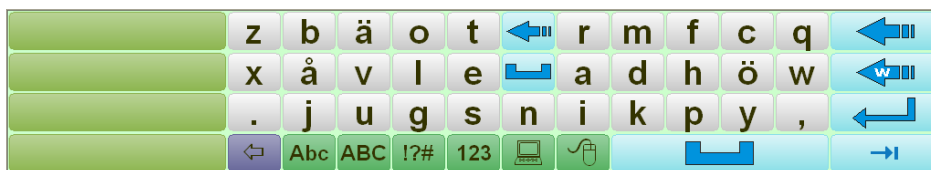
Om din användare använder skanning som manövermetod, väljer du tangentbordslayouten **SKANNING**. Här är tangenterna ordnade i skanningsgrupper för att minimera antalet skanningssteg för användaren. De vanligast förekommande bokstäverna eller tangenterna finns i den första gruppen. I varje grupp finns de vanligast förekommande objekten först.



Tangentbordslayout för skanningsanvändare.

Tangentbordslayouten PEKARE

För användare som använder mushovring som manövermetod, med till exempel huvudmus eller ögonstyrningsenhet, väljer du **PEKARE**. Här har de vanligast förekommande objekten samlats kring mitten, så att användaren inte behöver flytta pekaren så långt. Layouten PEKARE kan också passa bra för pekskärmsanvändare med bra finmotorik.



Layout för ögonstyrning.

Tangentbordslayouterna QWERTY och ABC

För en användare som utan problem kan arbeta med mus, styrkula eller styrspak, eller för en pekskärms- eller huvudmusanvändare som har lättare att kontrollera stora rörelser än små, väljer du **QWERTY** eller **ABC**, beroende på vilken layout användaren känner sig mest hemma med.



Standard-QWERTY-tangentbordet.



ABC-tangentbordet.

Datamappar

Se Flytta mellan två datorer .

Inställningar för bildvisning

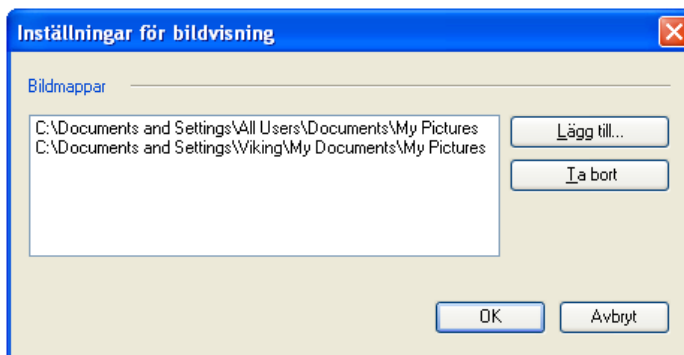
Inställningarna för bildvisning gäller den förproducerade panelen Bildvisning. De gäller också för de eventuella egna paneler som skapas med hjälp av samma smarta knapptyper och/eller åtgärder som används i Bildvisning.

Inställningarna påverkar vilka mappar som ska användas som bildkällor för visningen. Mapparna måste finnas med i den här listan för att bilderna ska visas. Bilder i mappar som inte finns med i listan kommer inte att synas i Bildvisning.

Göra bildmappar synliga i visningspanelen

1. Om menyraden inte visas trycker du på SKIFT + F10.
2. Välj menykommandot **Inställningar > Bildvisning**.

Den här dialogrutan öppnas:



I dialogrutan Inställningar för bildvisning kan du välja källmappar för bilder.

3. Du kan lägga till en ny mapp i listan genom att klicka på knappen **Lägg till**.
4. Markera en mapp som innehåller bilder i den vanliga Windows-dialogrutan och klicka på **OK**.
5. Du kommer tillbaka till dialogrutan Inställningar för bildvisning. Klicka på **OK** en gång till.

Se även

Bildvisning  i avsnittet *Använda förproducerade paneler*

Inställningar för webbkamera

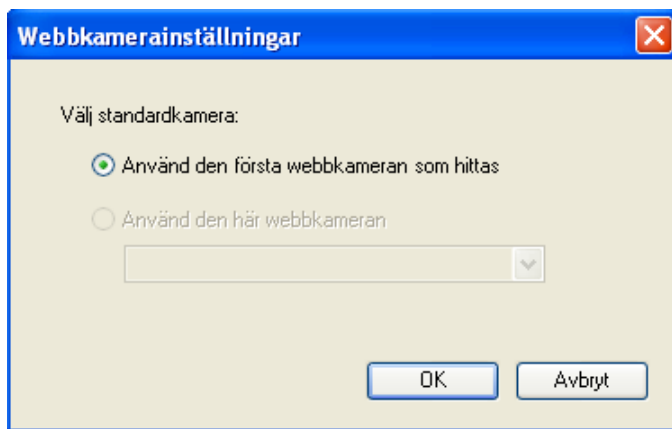
Inställningarna för webbkamera gäller för den förproducerade panelen Webbkamera.

I den här dialogrutan kan du ansluta din webbkamera till Tobii Communicator.

Ansluta en webbkamera

1. Om menyraden inte visas trycker du på SKIFT + F10.
2. Välj menykommandot **Inställningar > Bildvisning**.

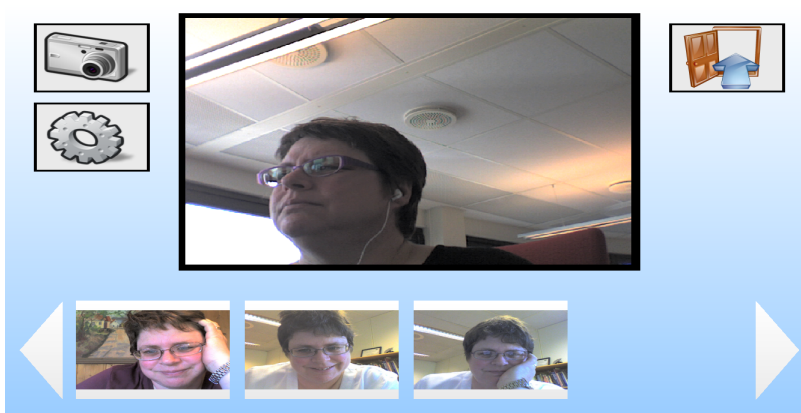
Den här dialogrutan öppnas:



Ansluta en webbkamera till Communicator

3. Markera den kamera du vill använda och klicka på **OK**.

När den förproducerade webbkamerapanelen körs kan du se om kameran är rätt ansluten:



Den stora bilden är det som webbkameran ser just nu.

Se även

Egenskaper för webbkamera under Webbkamera ²¹³ i avsnittet *Använda förproducerade paneler*.

Inställningar för Premium-versionen

I **Premium**-versionen finns:

Infrarödställningar ^[334]

Inställningar för e-post ^[346]

Inställningar för Musikspelaren ^[350]

Inställningar för mobiltelefon ^[351]

Inställningar för chatt ^[354]

Kalenderinställningar ^[356]

Inställningar för infraröd fjärrkontroll

I Tobii Communicator 4 **Premium** Edition finns stöd för infraröda (IR) omgivningskontroller. GEWA- och Tira2-kontroller stöds. Mer information finns på www.viking-software.com. Lägg märke till att MyTobii P-10 har en inbyggd Gewa-enhet som stöds av TobiiCommunicator 4.

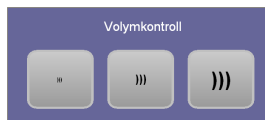
Omgivningskontroller kan användas för att styra hemelektronik som TV-apparater och DVD-spelare, men också för att dra för gardiner, vända sidor, öppna dörrar m.m. De flesta användare kan dock inte bära med sig flera olika fjärrkontroller och det är därför vi använder IR-sändare, som GEWA eller Tira2, för att ersätta flera andra fjärrkontroller.

IR-sändare kan däremot inte ha en separat knapp för varje enskild funktion som styrs. Samma knappar används för en mängd olika funktioner. Om en användare kan komma ihåg att IR-sändaren ska vara i "TV-läge" och sedan också kommer ihåg vilka knappar som gör vad i TV-läget, så kan det förstås fungera. En panel i Communicator kommer för de allra flesta användare att vara enklare att hantera.

GEWA är en typisk IR-sändare. Kan du gissa vad som händer om du trycker på 2 nu?



En panel i Communicator kan ha olika sidor och skräddarsydda knappar för varje funktion.



Fyra steg mot enklare fjärrkontroller

1. **Infrarödinställningar** hjälper dig att ansluta en GEWA- eller Tira2-kontroll till datorn.
2. Med **Infrarödinställningar, Hantera fjärrkontroller** kan du låta den anslutna IR-sändaren "lyssna" på andra fjärrkontroller och lagra de IR-signaler som du behöver. (Med **Infrarödinställningar, Hantera enhet** ³⁴⁴ kan du också programmera GEWA-enheten.)
3. I **redigeringsläget** kan du skapa paneler med just de knappar din användare behöver.
4. Till sist kopplar du en IR-signal till en Communicator-knapp på funktionsfliken **Infraröd** i dialogrutan **Redigera knappåtgärder**.

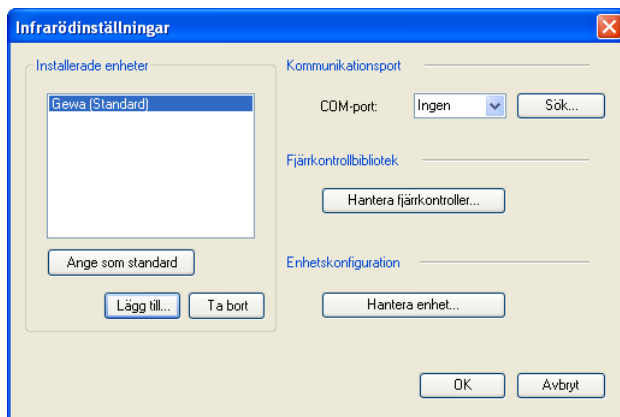
När användaren sedan kör panelen med fjärrkontrollfunktioner, trycker han eller hon på en knapp på datorns bildskärm. Communicator skickar informationen till den IR-sändare som är ansluten till datorn varpå fjärrkontrollen avger rätt signal mot en av användarens IR-styrda enheter.

Steg 1: Anslut IR-sändaren

1. Anslut kontrollen till datorn enligt den medföljande dokumentationen. Öppna sedan dialogrutan **Infrarödinställningar** på ett av följande två sätt:

- Välj menykommandot **Inställningar > Infrarödinställningar**
- eller välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Inställningsguiden**. Klicka på **4: Justera Användarinställningar** i den översta knappraden. Klicka på **Konfigurera infraröd**

Dialogrutan Infrarödinställningar visas:



Används med en GEWA- eller Tira2-enhet.

2. Klicka på **Lägg till** under **Installerade enheter** och välj den typ av enhet du installerat.
3. Klicka på **OK**.
4. Under **Kommunikationsport** väljer du en anslutningsport i listrutan eller klickar på **Sök** för att låta Communicator hitta porten åt dig.

Prova GEWA-anslutningen

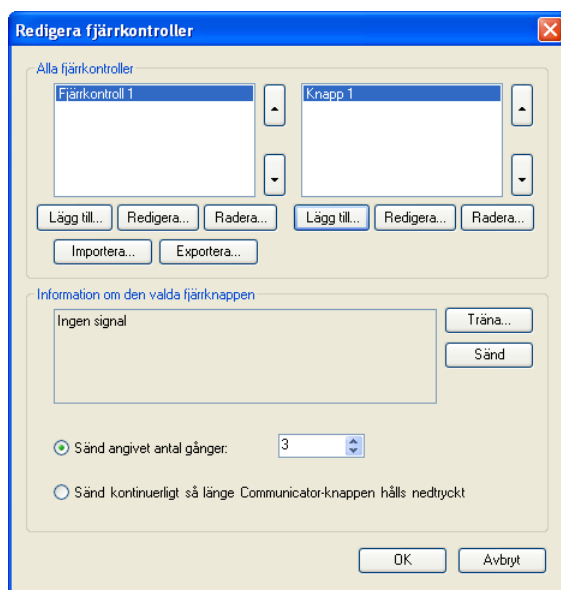
Om du anslutit en GEWA-enhet klickar du på **Hantera enhet**.

Om GEWA-enheten inte är rätt ansluten visas ett rött felmeddelande överst i den här dialogrutan. Fortsätt till Steg 2.

Prova Tira 2-anslutningen

1. I dialogrutan som visas här ovan klickar du på **Hantera fjärrkontroller**.

Den här dialogrutan öppnas:



För att se om Tira2-kontrollen är rätt ansluten måste du försöka lära den något.

2. Lägg till ett namn för en påhittad fjärrkontroll genom att klicka på **Lägg till** under den vänstra listrutan och sedan klicka på **OK**.
3. Lägg till ett namn för en påhittad knapp genom att klicka på **Lägg till** under den högra listrutan och sedan klicka på **OK**.

Knappen Träna aktiveras.

4. Klicka på **Träna**.

Du har nu provat anslutningen mellan Communicator och Tira2-enheten.

- Om du *inte* fick något felmeddelande är Tira2-enheten rätt ansluten.
- Om du *fick* ett felmeddelande, kontrollerar du i dokumentationen för Tira2-enheten hur den ska anslutas till datorn.

Steg 2: Samla in signaler med funktionen Hantera fjärrkontroller

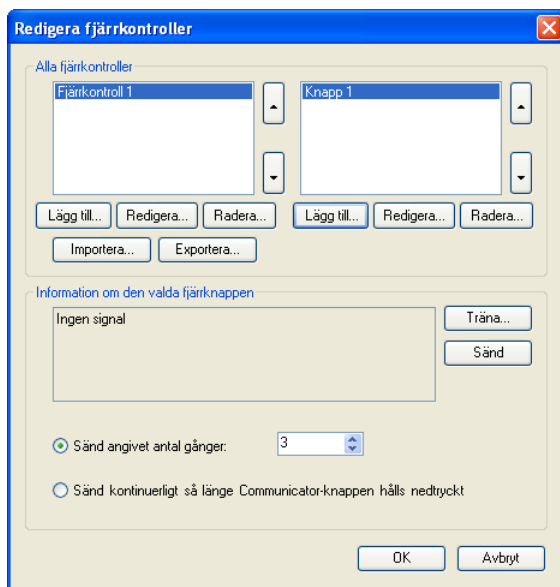
Om du har en Tira2-IR-sändare, **måste** du genomföra det här steget. En Tira2-enhet kan inte lagra några signaler, så du måste samla in signalerna, lagra dem i Communicator och sedan skicka dem från Communicator *via* Tira2-enheten.

Om du vill att panelen i Communicator ska fungera oavsett vilken IR-sändare som är ansluten eller hur den är programmerad, **kan** du använda en IR-sändare från GEWA på samma sätt. En GEWA-enhet har däremot ett stort minne och kan lagra signaler i flera skikt. Om du har en GEWA-enhet, kan du välja att hoppa över det här steget. Du kan i stället läsa avsnittet **Hantera enhet** om du vill veta vad som finns programmerat i GEWA-enheten eller hur du programmerar den.

Till att börja med behöver du några namngivna platser att lagra signaler på:

1. Klicka på **Hantera fjärrkontroller** i dialogrutan **Infrarödinställningar** som visas ovan.

Den här dialogrutan öppnas:



Dialogruta för insamling av IR-signaler.

2. Om du har en XML-fil med signaldefinitioner för en fjärrkontroll, till exempel en TV-fjärrkontroll, klickar du på **Importera**.
3. I listan till vänster lägger du till ett namn för var och en av de fjärrkontroller (t.ex. en TV-fjärrkontroll) som du vill ersätta med din kombination av Communicator + IR-sändare.
4. Markera ett av fjärrkontrollnamnen i den vänstra listrutan. Lägg sedan till ett namn i den högra listrutan, för varje knapp på fjärrkontrollen som användaren kan tänkas vilja "trycka" på.

När alla knappar finns på plats, kan du börja lagra signaler:

1. Markera ett av fjärrkontrollnamnen i den vänstra listrutan. Markera en av knapparna för fjärrkontrollen i den högra listrutan.
2. Ta nu fram själva fjärrkontrollen och peka med den mot IR-sändaren som är ansluten till datorn.
3. Klicka på Träna i dialogrutan.

4. Tryck nu på den knapp på den fysiska fjärrkontrollen, vars namn du markerat i dialogrutan.

Om Tira2- eller GEWA-enheten kan ta emot signalen, kommer en beskrivning att visas i informationsrutan:



Prova signalen

1. Klicka på Sänd för att se vad som händer när signalen sänds tillbaka. Du bör nu se samma reaktion som om du hade tryckt på motsvarande knapp direkt på den vanliga fjärrkontrollen. Om så inte är fallet, försöker du att "träna" signalen en gång till.
2. Upprepa steg 1-4 ovan för nästa knapp.
3. När du har "tränat" in alla signaler för en fjärrkontroll, klickar du på **Exportera** och sparar en fil med signalinformationen – om du är rädd om den här filen, behöver du aldrig mer göra om arbetet för den fjärrkontrollen.
4. Upprepa för var och en av fjärrkontrollerna.
5. När du är klar klickar du på **OK**.

Steg 3: Skapa panelen

Härnäst ska vi skapa de sidor och knappar som ska ersätta de fysiska fjärrkontrollerna för användaren.

Se Skapa egna paneler .

Steg 4: Åtgärdsknappar som emulerar fjärrkontrollknappar

Om du i redigeringsläget väljer kommandot **Knapp > Knappåtgärder** och tittar på funktionsfliken **Infraröd**, så ser du att det finns två åtgärder som skickar IR-sigaler:

Sänd infraröd signal. Den här åtgärden kan läggas till för vilken knapp som helst. Se nedan.

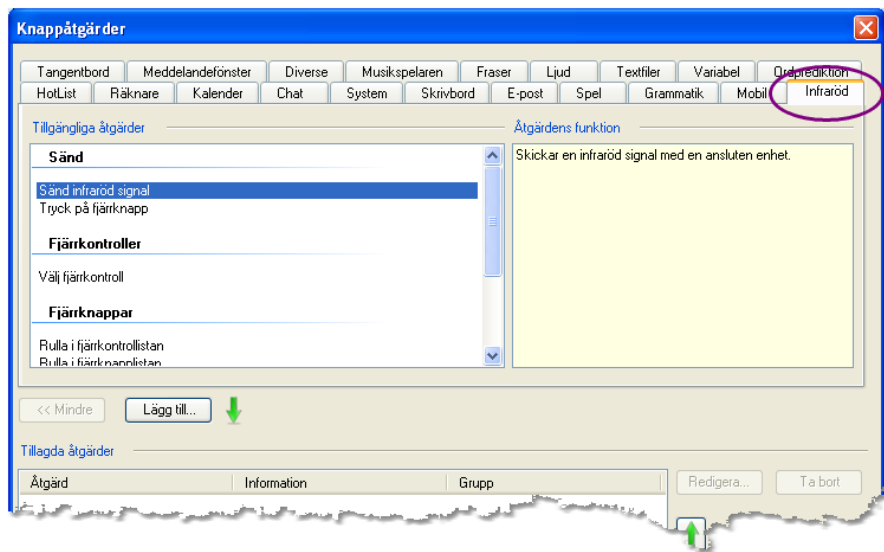
Tryck på fjärrknapp. Den här åtgärden kan endast läggas till för en **smart knapp** av typen Fjärrknappsobjekt. Se Skapa egna smarta knappar . Det här fungerar enbart om du har en programmerad GEWA-enhet ansluten till datorn.

Lägga till åtgärden Sänd infraröd signal

Du måste befinna dig i redigeringsläget. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på SKIFT+F5.

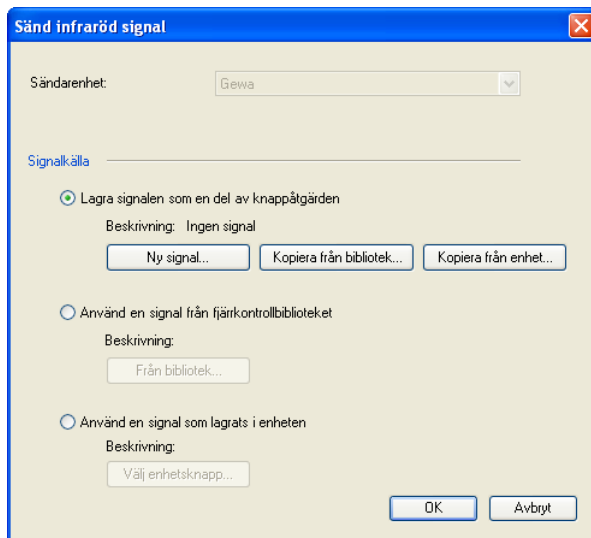
1. Öppna en panel vars knappar du vill ska fungera som fjärrkontrollknappar.
2. Markera en av knapparna genom att klicka på den.
3. Välj menykommandot **Knapp > Knappåtgärder**.

Dialogrutan Knappåtgärder visas.



4. Välj funktionsfliken **Infraröd**.
5. Markera åtgärden **Sänd infraröd signal**.
6. Klicka på **Lägg till**.

Den här dialogrutan öppnas:



Det här är det rekommenderade alternativet. Om du har en GEWA-enhet bör du låta de två innersta nivåerna vara lediga när du använder det här alternativet.

7. Välj din typ av sändarenhet (GEWA or Tira2) längst upp i dialogrutan. Beroende på vad du har valt, kommer två eller tre alternativ att visas.
8. Nu kan du välja källa för den signal som ska skickas:

Lagra signalen som en del av knappgårderna Det här betyder att IR-signalen kommer att lagras i Communicator-knappen. Det här alternativet rekommenderas i de flesta fall. När signalerna finns lagrade i knapparna, kommer panelen att fungera även om den kopieras till en annan dator förutsatt att den har en ansluten GEWA- eller Tira2-enhet. (Det behöver inte ens vara samma sorts IR-sändare.)

Från fjärrkontrollbiblioteket Här hämtas en signal från det bibliotek du skapade i steg 2. Det här fungerar så länge ingen redigerar biblioteket eller flyttar på panelen. Om du behöver flytta panelen till en annan dator, måste du först exportera biblioteket till en XML-fil, kopiera den till den nya datorn och sedan importera biblioteket tillbaka till Communicator från dialogrutan Hantera fjärrkontroller.

Använd en signal som lagrats i enheten Det här alternativet är endast tillgängligt när en GEWA-enhet är ansluten.

9. När du har valt signalkälla, klickar du på den tillhörande knappen för att ange vilken typ av signal som ska användas. Klicka på **OK** i den dialogruta som visas.
10. Klicka på **OK** i dialogrutan **Sänd infraröd signal**.
11. Klicka på **OK** i dialogrutan **Knappåtgärder**.

Hantera en GEWA-enhet

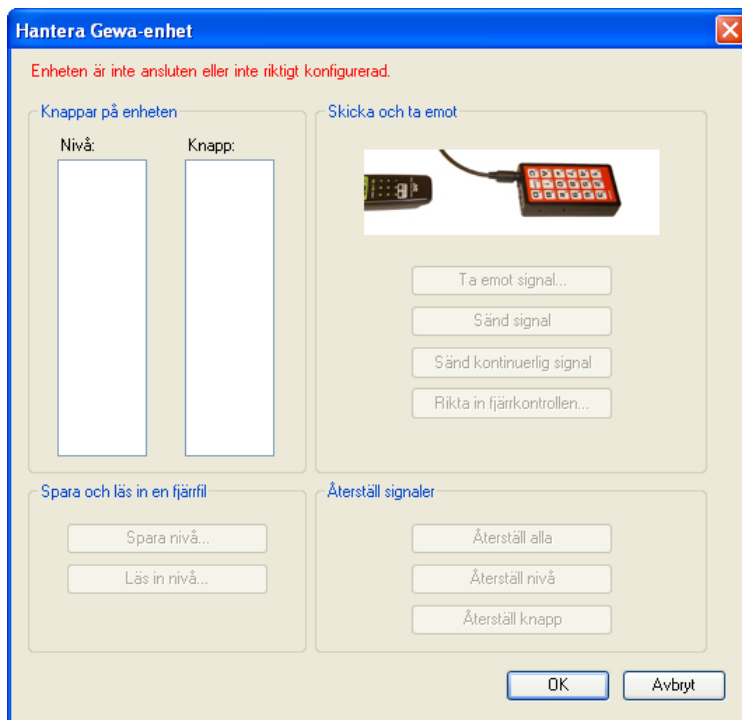
Minnet i en IR-sändare från GEWA är uppdelat i flera nivåer. Du kan visa innehållet och hantera de olika nivåerna i GEWA-enhetens minne med Tobii Communicator **Premium** Edition eller med den programvara som medföljde enheten.

Obs! Vi rekommenderar att de två högst numrerade nivåerna i GEWA-enhetens minne lämnas **utan programmering**. På så vis kan du utnyttja GEWA-enhetens flexibilitet som "sändare" för signaler som lagrats i ett fjärrkontrollbibliotek eller i en Communicator-knapp. Se Infrarödinställningar ^[286].

Så här hanterar du en GEWA-enhet

1. Du måste ha en GEWA-enhet korrekt ansluten till datorn. Se Inställningar för infraröd fjärrkontroll ^[334], Steg 1.
2. Välj menykommandot **Inställningar > Infrarödinställningar**.
3. Klicka på **Hantera enhet** i dialogrutan Infrarödinställningar.

Den här dialogrutan öppnas:



Hantera en IR-sändare från GEWA.

Knappar på enheten: I den här rutan längst upp till vänster, visas en lista med de olika nivåerna. Om du markerar en nivå i den vänstra listan så kan du se vilka knappar som är definierade. Det är den nivå och den knapp som markeras här som sedan kan programmeras, återställas eller sparas i dialogrutans övriga delar.

Skicka och ta emot: Med knappen **Ta emot signal** kan du "träna" GEWA-enheten genom att sända signaler till den från en annan fysisk IR-enhet, till exempel en TV-fjärrkontroll. Den mottagna signalen kommer sedan att sparas för den knapp som markerats till vänster. När du tror att signalen tagits emot, kan du prova den genom att klicka på **Sänd signal** eller **Sänd kontinuerlig signal**.

Återställ signaler: Använd dessa funktioner med försiktighet. I den här delen av dialogrutan kan du radera de sparade signalerna för hela GEWA-enheten, för den markerade nivån eller för en markerad knapp.

Spara och läs in en fjärrfil: Med de här knapparna kan du spara en programmerad nivå från GEWA-enheten som en XML-fil på datorn. Du kan också överföra en sparad nivå tillbaka till GEWA-enheten.

4. När du är klar med GEWA-enheten klickar du på **OK**. Om du klickar på Avbryt stängs dialogrutan, men de ändringar du gjort i GEWA-enhetens programmering kvarstår och ångras inte.

Inställningar för e-post

I Tobii Communicator 4 **Premium** Edition finns en komplett e-postklient.

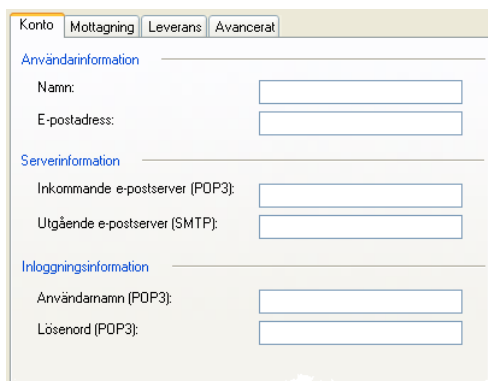
- Om din användare kommer att skicka eller ta emot POP3- eller SMTP-e-post med hjälp av en panel i Communicator, måste du först konfigurera e-postklienten.
- Om din användare använder en webbaserad e-posttjänst, till exempel Gmail, måste tjänsten ge tillgång till POP3- och SMTP-servrarna för att fungera tillsammans med e-postfunktionerna i Communicator.
- Om du inte gjort det tidigare, väljer du en e-postpanel för användaren, se Välja vilka paneler som ska användas [\[48\]](#).

Ange inställningar för e-post

1. Om du har skapat fler än en Communicator-användare kontrollerar du att den användare du vill konfigurera e-post för är den aktuella användaren. Se Användarprofiler [\[360\]](#).
2. Välj menykommandot **Inställningar > E-postinställningar**.
3. Markera inställningar på varje flik enligt nedanstående beskrivning.
4. Spara inställningarna genom att klicka på **OK**.

Fliken Konto

Den information du behöver ange på den första fliken, Konto, tillhandahålls vanligen av användarens Internet-leverantör.



Den information som behövs här kommer från användarens Internet-leverantör.

Fliken Mottagning

På den här fliken anger du vad du vill ska hända när användaren tar emot e-post.



Tänk igenom hur väl din användare kan hantera avbrott.

Om du markerar alternativet **Lämna en kopia av meddelandet på servern** kommer användarens tilldelade lagringsutrymme så småningom att fyllas, så kopiorna får inte lämnas kvar för länge. Att lämna kvar en kopia på servern i några dagar innebär däremot att om användaren av misstag skulle ta bort eller förlora ett viktigt e-postmeddelande, så kan det återställas.

Om alternativet **Fråga e-postservern efter nya meddelanden** lämnas avmarkerat, måste användaren trycka på en knapp för att söka efter och hämta nya meddelanden. Om användaren glömmer att trycka på knappen, kommer det ingen e-post.

Den automatiska kontrollen, som sker när alternativet **Fråga e-postservern** är markerat, kräver däremot en öppen Internet-anslutning. Om datorn har en anslutning som alltid är öppen (bredband) så kan frågeintervallet vara litet – några få minuter. Om datorn å andra sidan använder ett modem för att komma åt Internet, så kan varje åtkomst orsaka ett avbrott för användaren. I det här fallet kan det vara lämpligt att ange intervallet för automatisk kontroll till ett stort antal minuter eller några timmar.

Spela upp ljud när nya meddelanden laddas ner. Det här alternativet väljer du om datorn har en Internet-anslutning som alltid är öppen och alternativet **Fråga e-postservern** är markerat.

Fliken Leverans

På fliken **Leverans** beskrivs vad som händer med utgående e-post, d.v.s. de meddelanden som användaren skickar.

Konto Mottagning **Leverans** Avancerat

Behörighet

☐ Servern för utgående e-post kräver inloggning

☒ Använd samma inställningar som för inkommande e-post

☐ Logga in med:

Användarnamn:

Lösenord:

Meddelande

☐ Informera om lyckad sändning av meddelanden

☒ Informera om misslyckad sändning av meddelanden

Kontakter

☐ Lägg till nya mottagare till Mina kontakter när användaren svarar på ett meddelande.

*Fliken **Leverans** för e-postinställningar.*

Behörighetsinformationen tillhandahålls av användarens Internet-leverantör.

Meddelanden: Tänk efter om din användare kommer att uppleva meddelanden som trygghetsskapande eller som irriterande avbrott.

Kontakter: Du bör antagligen markera det här alternativet så att användaren slipper att skriva adresser själv. Det är vanligen enklare att ta bort de adresser man inte vill ha än att skriva in en enda adress för hand.

Fliken Avancerat

Konto Mottagning Leverans **Avancerat**

Behörighet

Inkommande e-postserver (POP3):

☐ Den här servern kräver en krypterad anslutning (SSL)

Utgående e-postserver (SMTP):

☐ Den här servern kräver en krypterad anslutning (SSL)

Använd standardinställningar

Loggning

☐ Logga kommunikationen med e-postservrarna

Bilagor

☐ Tillåt öppning av bilagor

☒ Visa varningsdialogen varje gång

Mappar

Testa mapparna och reparera om det finns några fel.

Mappar...

Fler e-postinställningar.

Behörighet: Som nämnts tidigare, tillhandahålls den här informationen av användarens Internet-leverantör.

Logga kommunikationen: Lämna det här alternativet omarkerat såvida du inte vet hur man använder och tolkar loggarna, något som inte tas upp i den här dokumentationen.

Bilagor: Klarar din användare av att bedöma om bilagor är säkra eller inte, och har datorn skräppost- och viruskydd samt (om det behövs) ett barnskyddsprogram? I så fall kan du markera alternativet Tillåt öppning av bilagor.

Mappar: Knappen Mappar använder du när du vill tömma fulla e-postmappar eller försöka att återställa e-postmappar som inte fungerar.

Se även

E-postegenskaper i slutet av ämnet E-post²²⁹ i avsnittet *Använda förproducerade paneler*.

Inställningar för Musikspelaren

Om din användare använder någon av de musikspelarpaneler som finns i **Premium**-versionen av Communicator, går du till Inställningar för musikspelaren och definierar i vilka mappar på datorn som musikbiblioteket finns.

Inställningar för musikspelaren kan öppnas på två olika sätt:

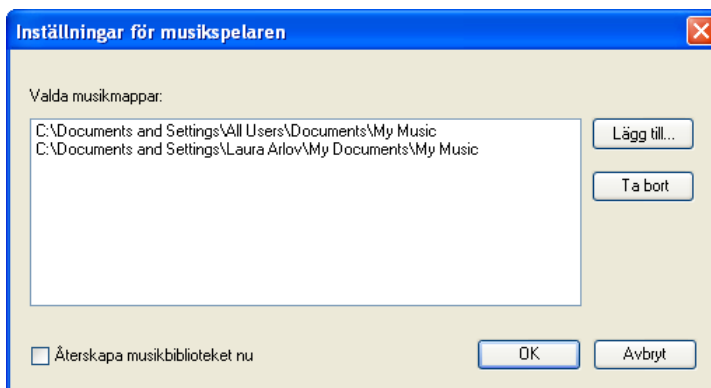
- Välj menykommandot **Inställningar > Inställningar för musikspelaren**.
- Välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Inställningsguiden**. Klicka på **4: Justera Användarinställningar** i den översta knappraden. Klicka sedan på **Konfigurera musikspelaren**.

Konfigurera musikbiblioteket

Välj en mapp där musikfiler finns lagrade genom att klicka på **Lägg till** i dialogrutan Inställningar för musikspelaren.

Om du vill ta bort en mapp från musikbiblioteket markerar du en sökväg och en mapp i listan och klickar på **Ta bort**.

Obs! Biblioteket behöver *inte* återskapas när du lägger till eller tar bort mappar. Tobii Communicator letar automatiskt efter ny musik eller nya mappar i de valda musikmapparna.



Du kan lägga till så många musikmappor du vill i musikbiblioteket.

Markera kryssrutan **Återskapa musikbiblioteket nu** om taggarna i musikbiblioteket har redigerats (t.ex. album, artist eller låtinformation) med ett externt redigeringsprogram. Vid återskapandet uppdateras nu också alla taggar, inte bara musiken.

Inställningar för mobiltelefon

I **Premium**-versionen av Tobii Communicator 4 finns stöd för:

- Textmeddelanden (SMS) via mobiltelefon.
- Telefonsamtal via ett headset anslutet till ett PCMCIA-mobiltelefonkort i datorn. (Kom ihåg att fylla i uppgifterna på fliken Telefoni i inställningsdialogrutan, se nedan.)

Vilka telefoner?

En aktuell lista med de telefoner och PCMCIA-kort som stöds finns på <http://www.viking-software.com/mobiles>.

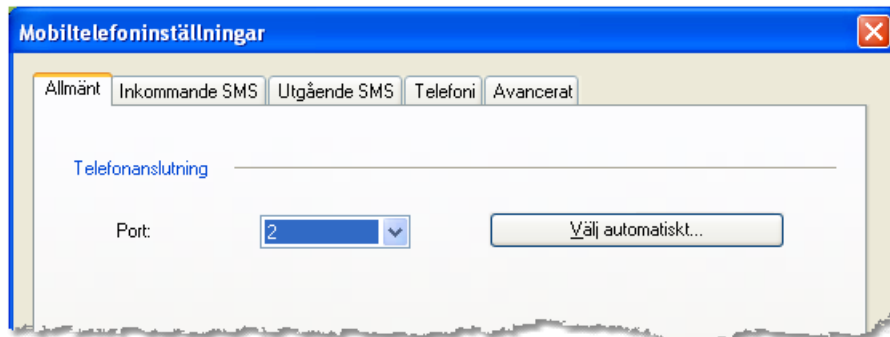
Välja en panel

Om du inte gjort det tidigare, bör du välja eller skapa en panel som använder meddelande- eller telefonifunktionerna.

Fylla i inställningarna för mobiltelefon

1. Vilken användare vill du göra inställningar för? Om du har skapat fler än en Communicator-användare måste du se till att rätt användare loggats in. Mer information finns under Byta användare^[362] i avsnittet Användarprofiler.
2. Välj menykommandot **Inställningar > Mobiltelefoninställningar**.

Du kan även komma åt inställningarna för mobiltelefon på det här sättet: Välj menykommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Inställningsguiden**. Klicka på **4: Justera Användarinställningar** i den översta knappraden i guiden. Klicka på **Konfigurera mobiltelefon**.
3. Markera och justera inställningar på varje flik enligt nedanstående beskrivning.



Fliken Allmänt behövs alltid.

4. Spara inställningarna genom att klicka på **OK**.

Fliken Allmänt: Ansluta telefonen

På den här fliken kan du undersöka om Communicator kan "se" den anslutna mobiltelefonen.

Välj automatiskt:

Anslut mobiltelefonen till datorn enligt den medföljande dokumentationen.

Starta sedan Communicator och tryck på den här knappen för att Communicator ska hitta mobiltelefonen eller kortet.

Anslutningen kan göras via Bluetooth eller en USB-anslutning, PC-card etc., så länge den representeras för datorn som en COM-port – fysisk eller virtuell. Om telefonen inte kan "ses" av Communicator trots att datorn gör det, kontrollerar du i telefonens dokumentation hur du definierar en virtuell COM-port.

Inkommande och utgående meddelanden

Dessa två formulär ska fyllas i om användaren kommer att använda textmeddelanden (SMS) via mobiltelefonen eller telefonkortet.

Fundera över din användares förmåga när du besvarar frågor om hur meddelanden ska tas bort eller om användaren ska meddelas om olika meddelandehändelser. Kommer användaren själv att kunna ta bort meddelanden? Skulle ett meddelande om utgående meddelanden störa användaren mer än det skulle vara till hjälp?

Om mobiltelefonen är ett PC-card-kort bör du välja att programmet låter telefonkortets minne vara tomt.

Telefoni (mobilsamtal)

Det här formuläret måste fyllas i om användaren har ett mobiltelefonkort med anslutet headset installerat på datorn.

1. Markera kryssrutan: Aktivera telefonifunktioner.



Funktionen samtal väntar avaktiveras i Communicator när telefonkortet används för röstsamtal.

2. Fyll i resten av formuläret med de alternativ som bäst passar användaren.
3. Klicka på OK.

Avancerat

På fliken Avancerat kan du logga olika telefonhändelser, om det skulle behövas för att dokumentera tekniska problem eller felanvändning av telefonen.

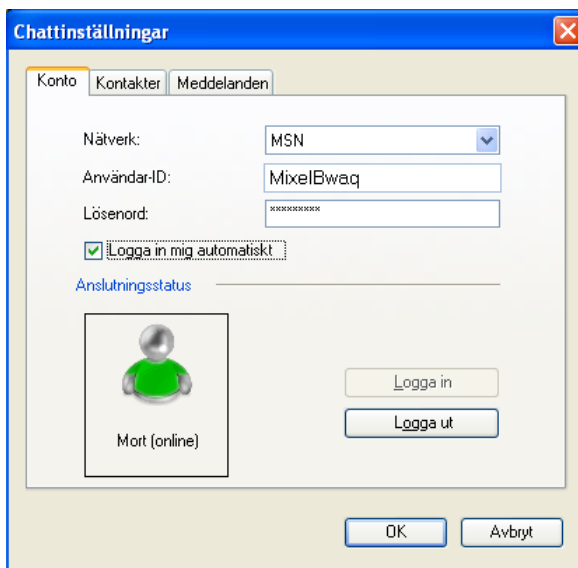
Inställningar för chatt

I **Premium**-versionen av Tobii Communicator 4 finns inbyggda chattfunktioner.

Se även Chatt (snabbmeddelanden) ²³⁶ om du vill veta mer om hur chattfunktionerna används.

För att chattpanelerna ska fungera **måste** information om användarens befintliga chattkonto anges i dialogrutan Inställningar för chatt, på fliken Konto.

Den här dialogrutan hittar du med hjälp av följande menykommando **Inställningar > Inställningar för chatt**.



Välj ett chattnätverk (MSN, ICQ eller AIM/AOL) och ange användarens inloggningsinformation för det nätverket.

Om användaren inte redan har ett konto går du först till www.aim.com, www.msn.com eller www.icq.com och skapar ett konto. Lägga märke till att de inställningar för integritetsskydd som du anger på den kommersiella webbplats där du skapar kontot kan komma att påverka vilka som kan kontakta din användare.

Om användaren inte vill använda sig av automatisk inloggning kan den här dialogrutan användas för att enkelt kunna logga in och ut från chattnätverket utan att först starta någon chattpanel.

Kontakter

På fliken Kontakter finns enbart en lista med chattkontakter, inga kontakter för e-post eller telefon. Du måste känna till en chattkontakts chattalias för att kunna lägga till personen här.

Meddelanden

På fliken Meddelanden kan du styra hur mycket chattfunktionerna ska få avbryta användaren.

Kalenderinställningar

I **Premium**-versionen av Tobii Communicator 4 finns inbyggda kalenderfunktioner.

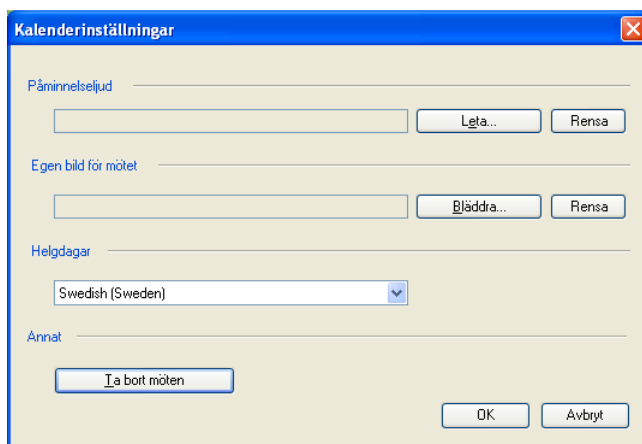
Om du vill veta mer om att hitta och använda kalenderpanelerna läser du avsnittet Kalender^[240] i Använda förproducerade paneler.

I dialogrutan Kalenderinställningar väljs påminnelsejudd och symboler för möten samt vilka nationella helgdagar som ska markeras i kalendern.

Så här ändrar du kalenderinställningar

1. Vilken användare vill du göra inställningar för? Om du har skapat fler än en Communicator-användare måste du se till att rätt användare loggats in. Mer information finns under Byta användare^[362] i avsnittet Användarprofiler.
2. Välj menykommandot **Inställningar > Kalenderinställningar**.

Den här dialogrutan öppnas:



I dialogrutan Kalenderinställningar anges vilka helgdagar som ska visas.

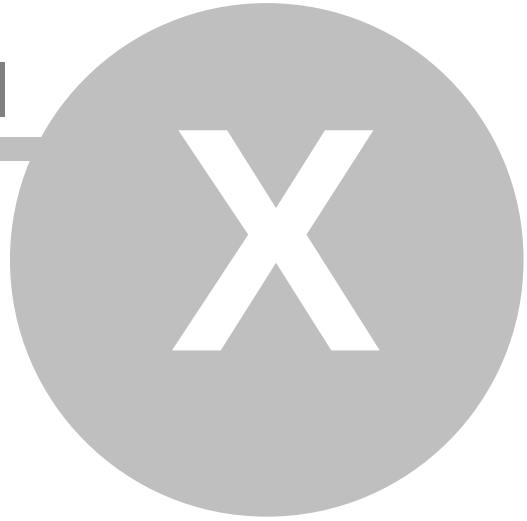
3. Välj vilken ljudfil som ska spelas upp i Tobii Communicator när en mötestid inträffat.
4. Om du vill kan du välja en egen bild för att indikera att det finns ett möte för ett datum. Om du lämnar det här fältet tomt används istället en asterisk (*) för att indikera att du har ett möte en viss dag.

5. Om du vill att de nationella helgdagarna ska markeras med rött i kalendern väljer du den nationella helgdagsuppsättning som ska användas.
6. Om du vill ta bort alla möten klickar du på Ta bort möten.
7. Klicka på **OK**.

Se även

Markeringarna i en kalender styrs av Kalenderegenskaper  ²⁴².

Kapitel



**Hantera flera
användare eller
datorer**

Användarprofiler

En installation av Tobii Communicator används ofta av en eller flera terapeuter och en eller flera användare. Ibland kan du också behöva låta din installation emulera en användares installation så att du kan prova hur en panel kommer att fungera för den användaren.

I Tobii Communicator kan du definiera så många användare du behöver för en och samma installation (en dator med Communicator installerat).

Varje användare kan ha sina egna inställningar: Terapeuten kanske använder en mus, medan en användare på samma dator använder skanning tillsammans med en kontakt.

Varje användare kan få tillgång till sina egna paneler, sitt eget e-postkonto och så vidare.

Om det bara finns en användare, är användarnamnet **Gäst**

Om du inte behöver hålla isär användarna av Tobii Communicator, kan du fortsätta att använda systemet med en enda användarprofil.

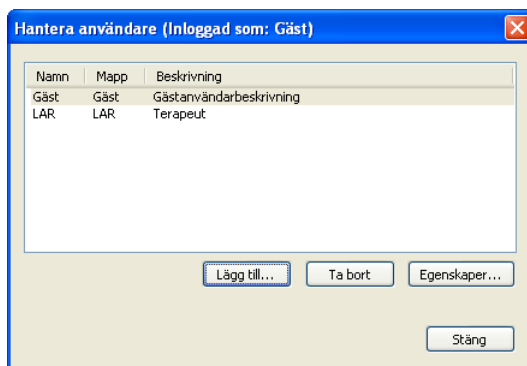
Den här användarprofilen skapas automatiskt när du installerar Communicator och får namnet **Gäst**.

Om du inte skapar några fler användare, kommer Tobii Communicator som standard att spara allt användarrelaterat material, som paneler och Mina inspelade ljud, i mappen Mina dokument/Tobii Communicator 4/Gäst.

Så här skapar du en ny användare

1. Om menyraden inte visas trycker du på **F10**.
2. Om du vill skapa en ny användare väljer du menykommandot **Inställningar > Användare > Hantera användare**.

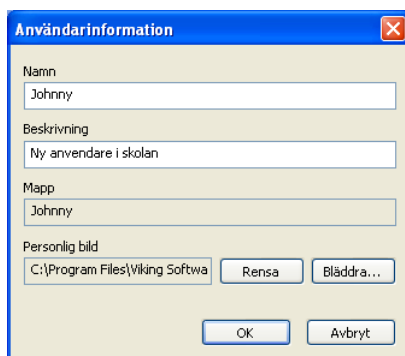
Den här dialogrutan öppnas:



Användaren Gäst finns alltid med.

3. Klicka på **Lägg till**.

Den här dialogrutan öppnas:



Ge en beskrivning av varje användare.

4. Ange ett användarnamn och en beskrivning.
5. Om du har ett foto av användaren eller en symbol som du vill använda för att representera användaren, klickar du på **Bläddra**.

Windows-dialogrutan Öppna visas.

6. Leta fram och markera bilden eller symbolfilen.
7. Klicka på **Öppna** i dialogrutan Öppna.
8. Klicka på **OK** i dialogrutan Användarinformation.

Communicator skapar en mapp för den här användaren och en undermapp för användarens paneler: Mina dokument/Tobii Communicator/Johnny/Mina paneler.

Byta aktuell användare

1. Välj menykommandot **Inställningar > Användare > Byt användare** eller välj kommandot **Arkiv > Kör specialpanel > Byt användare**.

Den här dialogrutan öppnas:



Markera en ny användare och klicka på OK.

2. Klicka på namnet för den användare du vill byta till.
3. Klicka på **OK**.

Så här väljer du en startanvändare

Anta att terapeuten LAR och användaren Johnny båda använder Communicator på skolans dator. Johnny är en kontaktanvändare och det är svårare för honom att förstå och välja kommandon i programmet.

LAR anger Johnny som startanvändare, vilket innebär att när Communicator startas, kommer Johnnys startsida att köras och hans manöverinställningar kommer att gälla.

1. Om menyraden inte visas trycker du på **F10**.
2. Välj menykommandot **Inställningar > Användare > Byt startanvändare**.

Den här dialogrutan öppnas:



Om det finns flera användare är oftast mittenalternativet det bästa.

3. Om du vill ange en speciell användare som startanvändare, klickar du på **Starta med den här användaren**.
4. Välj ett användarnamn i den nedrullningsbara listrutan.
5. Klicka på **OK**.

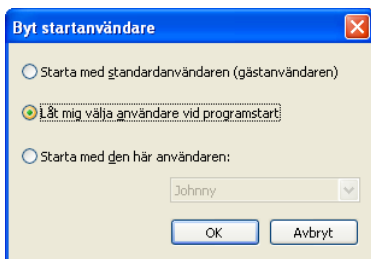
Välja en användare varje gång Communicator startas

Anta att Johnny och Tom båda använder samma dator på en skola eller ett rehabiliteringscenter. Varför? Jo, Toms manöverinställningar kanske skiljer sig radikalt från Johnnys inställningar, och Tom använder helt andra paneler och har en annan startsida.

I det här fallet vill du antagligen ställa in Communicator så att någon får välja användare varje gång programmet startas.

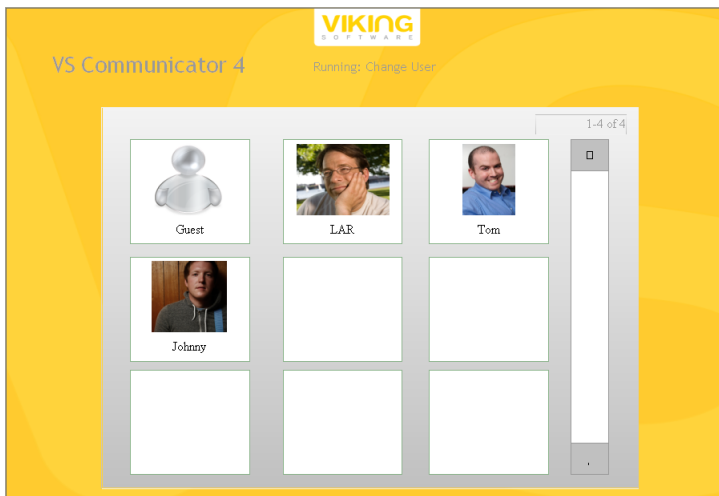
1. Om menyraden inte visas trycker du på **F10**.
2. Välj menykommandot **Inställningar > Användare > Byt startanvändare**.

Den här dialogrutan öppnas:



Om det finns flera användare är oftast mittenalternativet det bästa.

3. Välj det andra alternativet, **Låt mig välja användare vid programstart.**
4. Klicka på **OK**.
5. Stäng Communicator.
6. Nästa gång du startar Communicator, kommer programmet att startas i körläget med en panel som låter dig välja vilken användare som ska börja:



Observera att den här sidan kan användas av användare med olika manövermetoder!

Använda två datorer: Export och import

I version 4.2 har vi lagt till en enkel men kraftfull Export-/importfunktion som efterfrågats av kunderna.

Nu är det *väldigt enkelt* att flytta en användare från en dator till en annan eller att skapa paneler och inställningar på din dator och sedan överföra dem till användarens dator.

Inställningar och data (paneler, kontakter med mera) exporteras till och importeras från ett **arkiv**. Filnamnet för ett arkiv får filtypen **.vse**.

Export: Kopiera användarens information till ett arkiv

Om du vill kopiera användarens paneler eller inställningar till en annan dator – eller till en annan användare på samma dator, gör du så här:

1. Vilken användare vill du skapa ett arkiv för? Om du har skapat fler än en Communicator-användare måste du se till att rätt användare loggats in. Mer information finns under Byta användare^[362] i avsnittet Användarprofiler.
2. Välj menykommandot **Arkiv > Importera och exportera inställningar och data**.

Guiden för import/export öppnas och den här dialogrutan visas:

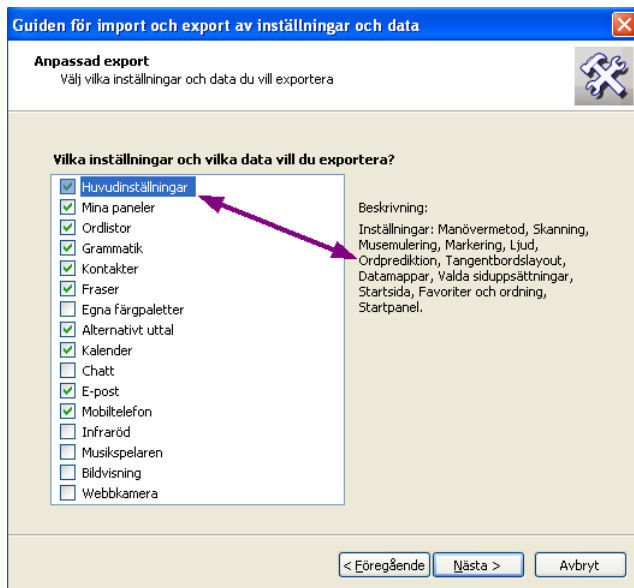


Välj Exportera.

3. Välj **Exportera** och klicka på **Nästa**.

4. I nästa steg i guiden ombeds du att välja en exporttyp. Om du är osäker, väljer du **Anpassad export** och klickar på **Nästa**.

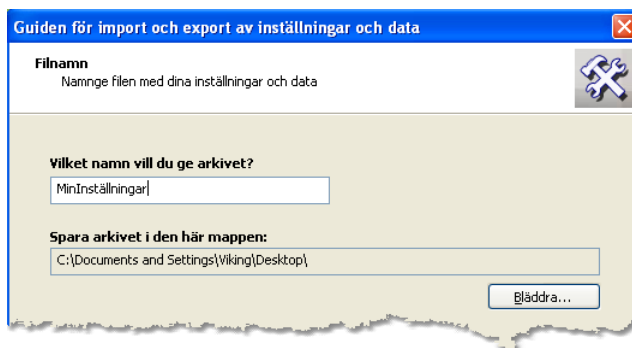
I urvalsdialogrutan för anpassad export visas alla sorters information som går att exportera. När du klickar på en rad i listan, visas en förklaring till höger.



Det här steget visas när du har valt Anpassad export. Du får ytterligare information om varje alternativ.

Ange vad du vill inkludera i exporten genom att klicka i kryssrutorna. När du har gjort dina val klickar du på **Nästa**.

5. I nästa steg anger du ett namn för arkivfilen och väljer en mapp för arkivet. Du kan också nöja dig med den mapp som systemet föreslår. (Du måste komma ihåg den här platsen för att senare kunna kopiera arkivet eller importera det.)



Namnge arkivet och bestäm i vilken mapp det ska placeras.

6. Klicka på **Nästa**.

Nu visas status- och förloppsmeddelanden. När arkivet är klart visas ett bekräftelsemeddelande.

7. Klicka på **Slutför**.

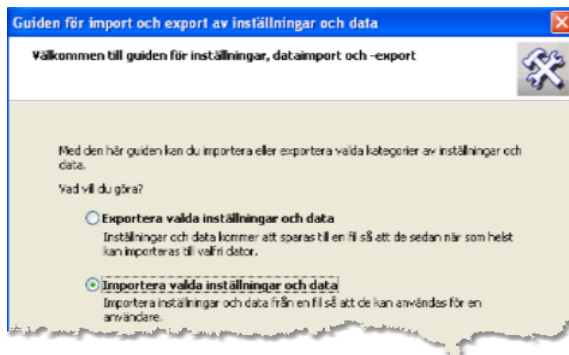
Importera inställningar och data från ett arkiv

När du väl har lagrat dina paneler och/eller inställningar i ett arkiv, kan du:

- Kopiera filen till en flyttbar disk eller e-posta den som en bilaga för att flytta den till en annan dator.
- Importera inställningar och data från arkivet till en annan användare, på den här datorn eller på någon annan dator där Tobii Communicator finns installerat.

1. Välj menykommandot **Arkiv > Importera och exportera inställningar och data**.

Guiden för import/export öppnas och den här dialogrutan visas:



Första steget i Import-/exportguiden.

3. Välj **Importera** och klicka på **Nästa**.

Tobii Communicator försöker visa dig arkivfilerna (med typen .vse) på datorn.

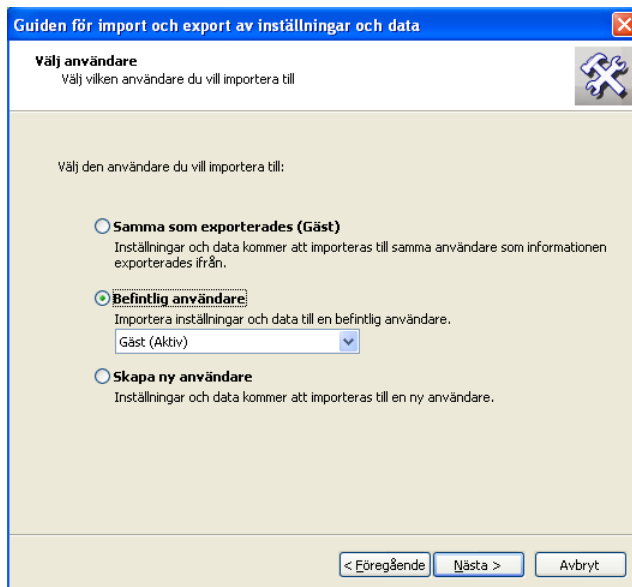
Du kan behöva använda mappträdet till vänster för att hitta den mapp där du lagrat eller kopierat arkivfilen:



Välj den mapp och den arkivfil som ska importeras.

4. Välj den mapp där arkivfilen finns. Välj den arkivfil som ska importeras. Klicka på **Nästa**.

Steget Välj användare visas.



Alla användare för Tobii Communicator som finns på datorn visas.

5. Välj en av de befintliga användarna eller skapa en ny Communicator-användare för den här datorn. Mer information om olika användare finns i avsnittet Användarprofiler^[360].

6. Klicka på **Nästa**.

Under importen visas förloppsmeddelanden. När importen är klar visas ett bekräftelsemeddelande.

7. Klicka på **Slutför**.

Licensvillkor

En Communicator-licens gäller för en användare: den person som behöver använda panelerna.

En terapeut kan inte använda en användares licens.

Utvärderingsversion

Du kan hämta en gratis utvärderingsversion av Tobii Communicator 4. Vem som helst får använda en utvärderingsversion inom det angivna tidsintervallet.

Terapeuter och personliga assistenter

En terapeut eller personlig assistent kan använda utvärderingsversionen av programmet på sin egen dator under obegränsad tid, så länge syftet är att hjälpa en användare som har en licensierad kopia av programmet.

Avaktivera

Om du behöver använda en licens för två olika datorer, kan du installera programmet på båda datorerna, men endast en av installationerna kan aktiveras åt gången. Avaktivera den ena installationen med kommandot **Hjälp > Avaktivera** innan du aktiverar den andra installationen med hjälp av produktnyckeln.

Den här processen kan upprepas så ofta det behövs.

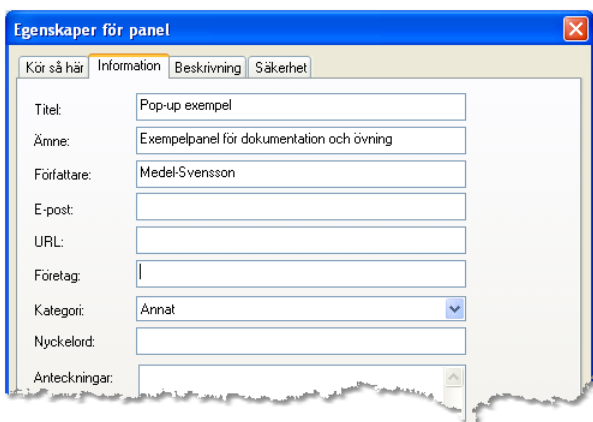
Information och säkerhet för paneler

Det finns tre flikar i dialogrutan Egenskaper. På flikarna Information och Beskrivning finns fält du kan använda för att identifiera dig själv, ange kontaktinformation och förklara syftet med panelen.

När du lagt ner en massa jobb på att skapa en väl fungerande och snygg panel, kanske du vill dela med dig av ditt arbete eller sälja det vidare.

När andra använder det du skapat finns du däremot inte alltid där för att förklara hur det fungerar.

Du kan lägga till förklarande information i filerna med kommandot **Arkiv > Egenskaper för panel**. På flikarna **Information** och **Beskrivning** kan du lägga in dokumentation och kontaktinformation i din panel:



The screenshot shows the 'Egenskaper för panel' dialog box with the 'Information' tab selected. The fields are filled with example data:

Fält	Exempel
Titel:	Pop-up exempel
Ämne:	Exempelpanel för dokumentation och övning
Författare:	Medel-Svensson
E-post:	
URL:	
Företag:	
Kategori:	Annat
Nyckelord:	
Anteckningar:	

Det är en god idé att fylla i dessa om du har för avsikt att sprida panelen.



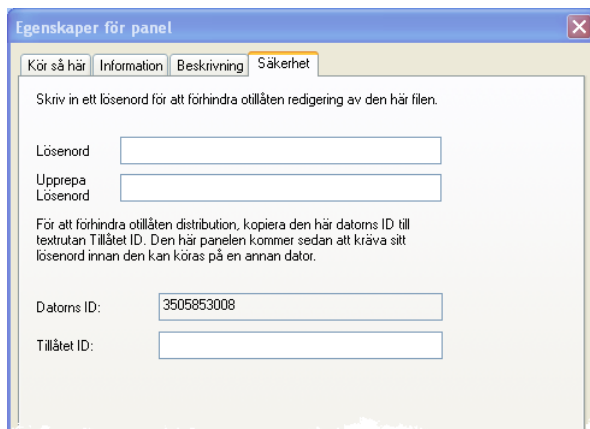
The screenshot shows the 'Egenskaper för panel' dialog box with the 'Beskrivning' tab selected. The 'Beskrivning:' field contains the text:

Visar i guide stil hur du länkar från en pop-up till en annan.

På fliken Beskrivning finns det gott om plats för förklaringar.

Den fjärde fliken är fliken Säkerhet.

Fliken **Säkerhet** kan du använda för att skydda panelen mot oavsiktliga eller obehöriga ändringar. Du kan också skydda filen mot obehörig spridning.



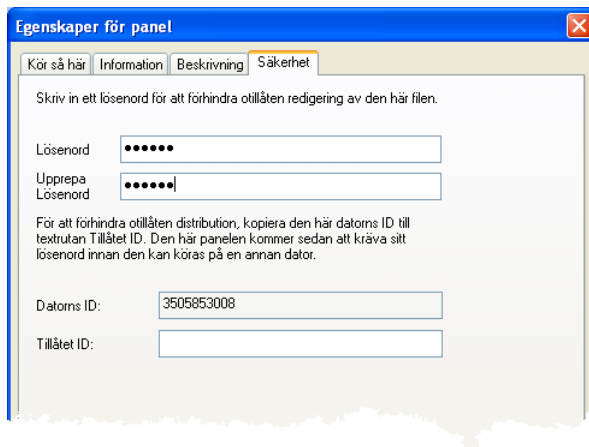
På fliken Säkerhet kan du styra vem som får använda panelen.

Förhindra obehörig redigering

Om du skyddar en panel med ett lösenord, så måste du (eller någon annan) ange lösenordet för att kunna redigera filen. Panelen kan fortfarande användas i körläget utan lösenord.

Så här lösenordsskyddar du en panel:

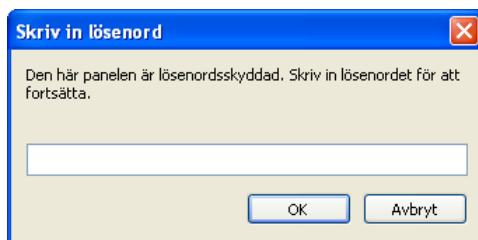
1. Du måste befinna dig i **redigeringsläget**. Om du inte är säker på vilket läge du är i trycker du på **SKIFT+F5**.
2. Välj menykommandot **Arkiv > Egenskaper för panel**.
3. Välj fliken **Säkerhet**.
4. Ange exakt samma lösenord två gånger:



Skapa ett lösenord för en panel.

5. Klicka på **OK**.

Den som härnå efter försöker öppna panelen i redigeringsläget kommer att se den här dialogrutan.



Lösenordsskydd för redigering.

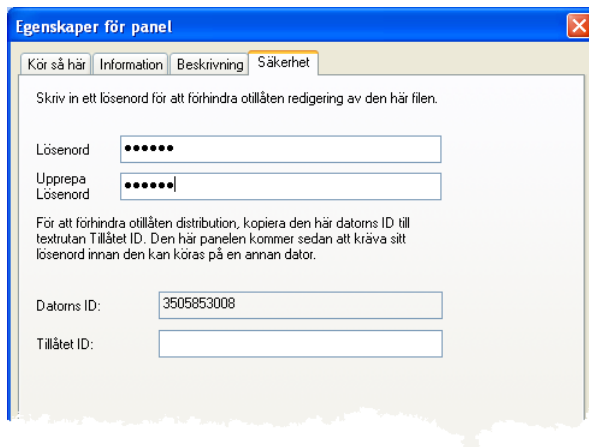
Förhindra obehöriga kopior

Lösenordet hjälper också till att förhindra otillåten spridning av filen.

1. Skydda panelen med ett lösenord, som skrivs in två gånger enligt beskrivningen ovan.

På fliken **Datorns ID** visas alltid ID:t för den dator du arbetar på.

2. **Markera ID-numret** i det grå fältet och kopiera det sedan genom att trycka på **CTRL+C**.



Genom att lägga till datorns ID-nummer kan du förhindra att obehöriga kopior körs på andra datorer.

3. Placera markören i fältet **Tillåtet ID** och klistra in ID-numret genom att trycka på **CTRL+V**.
4. Klicka på **OK**.

Panelen kommer nu att fungera i körläget på den här datorn utan att något lösenord behövs. Om du vill arbeta med panelen i redigeringsläget måste du ange lösenordet.

Om filen kopieras till en annan dator utan din hjälp eller kännedom, kommer innehållet i fältet Datorns ID att ändras till ID:t för den andra datorn.

Värdet i fältet Tillåtet ID kommer däremot inte att ändras. Eftersom innehållet i de två fälten inte matchar, kommer det också att krävas ett lösenord för att panelen ska fungera i körläget. På samma sätt är det bara den som känner till lösenordet som kan göra ändringar på fliken Säkerhet och ta bort skyddet.

Index

- A -

ABC-tangentbordslayout 325
adresslista 300
aktivera syntetiskt tal 287
använda rutnät 74
användardata, sökväg 329
användare, flytta till annan dator 365
användare, skanning 248
användarens manövermetod 56
användarens startsida 48
användarens startsida, välja 50
användarnamn, allt om 360
AppScan 260
Arkiv > Egenskaper för panel 102, 371
Arkiv > Importera 183
Arkiv > Kör specialpanel 33, 34, 50
Arkiv > Ny 69
Arkiv > Nyligen använda 106
Arkiv > Spara 73
Arkiv > Spara som 181
Arkiv > Öppna 106
Arkiv > Åtgärder för paneler 150
auditiv feedback, inställningar 294
automatiska knappar 74
AVI-filer 98

- B -

bakgrund, sida 112
bibliotek, bild 278
bibliotek, ljud 289

bibliotek, musik 350
bild på bakgrunden 118
bild på en knapp 92
bild, statisk 118
bildbibliotek 278
bildbibliotek, se innehåll 283
Boardmaker-filer 183
bokstävernas utseende 88
byta namn på en panel 181

- C -

centrera knappar 124

- D -

Datamappar 329
datorer, kopiera mellan 365
dialogrutan Redigera knappåtgärder 146
digitalt tal 287
docka en panel 102
dölja en knapp 127

- E -

Edition, Premium 12, 334
egen färgpalett 130
egenskaper för en panel 102
egna ljud, spela in 292
ej valbar knapp 127
emulering, mus 260
e-postadresser 300
e-postinställningar 346

- F -

favoriter och ordning på startsidan 53

feedback, auditiv 294
 felsöka ljud 286
 Fet text 88
 fjärrkontroll 334
 form, knapp 114
 fraslista 302
 Frihandssida, flik 124
 funktionsflikar 146
 Fyllningsfärg 114
 färg på markör 318
 färg, på text 88
 färg, sida 112
 färg: text, ram och fyllning 114
 färtpalett 130
 Fäst mot rutnät 124
 fönster, meddelande 156
 föregående sida, gå till 108
 förflytta sig i paneler 108
 förproducerade paneler 34
 förproducerade sidor, återanvända 181
 förskjuta texten på en knapp 88
 första sidan 101

- G -

GEWA-hantering 344
 GEWA-inställningar 334
 Grammatik 306
 grupp, skanning 252
 grupper, av sidor 134
 GSM-inställningar 351
 guide för Boardmaker-konvertering 183
 guide, inställningar 46
 guiden Redigera knapp 38, 42
 guidestil, popup-sidor 167
 gäst-användare 73, 360
 gå till sida 108

- H -

Hantera enhet, dialogruta 344
 hantera fraser 302
 hantera kontakter 300
 hastighet, skanning 257
 helskärmsläge 102
 Hitta en panel 106
 Hjälp > Leta efter uppdateringar 24
 hyperlänkar 108
 här lagras panelerna 329
 högerklicksmenyer 31, 65
 högtalare, använd enkel 294
 hårkorsskanning 261

- I -

ID, användare 360
 illustration på en knapp 92
 infraröd fjärrkontroll, inställningar 334
 inkluderat material 34
 innehållet i bildbiblioteket 283
 Innehållsverktyget 84
 inspelade ljud 292
 installera Communicator 20
 Inställningar > Användare > Byt användare 360
 Inställningar > Användare > Hantera användare 360
 Inställningar > Datamappar 329
 Inställningar > E-post 346
 Inställningar > GSM 351
 Inställningar > Infrarödinställningar 334
 Inställningar > Ljud 287, 294, 296
 Inställningar > Manövermetod 56
 Inställningar > Markering 318
 Inställningar > Mobiltelefon 351

- Inställningar > Musemulering 260, 270
 - Inställningar > Musikspelaren 350
 - Inställningar > Ordprediktion 321
 - Inställningar > Skanningsinställningar 257
 - Inställningar > Tangentbordslayout 325
 - inställningar för e-post 346
 - Inställningsguiden 33, 46
 - inställningsläget (gammal term) 27
 - IR (Infraröd) 334
 - IR-enhet, hantera 344
- J -**
- justera texten på en knapp 88
 - justeringsknappar 124
 - Justeringsrutnät 124
 - jämföra körläget och redigeringsläget 29
- K -**
- Klistra in special 175
 - klistra in utseende 116
 - Knapp > Dold 127
 - Knapp > Ej valbar 127
 - Knapp > Infoga bild 92
 - Knapp > Ljud 95
 - Knapp > Länk 108
 - Knapp > Smart knapptyp 154
 - Knapp > Ta bort bild 92
 - Knapp > Textegenskaper 88
 - Knapp > Tilldela tangentkombination 100
 - Knapp > Video 98
 - knapp, justera 124
 - knapp, kopiera 173
 - knapp, osynlig 127
 - knapp, rita 114
 - knapp, samma storlek 124
 - knapp, smart 151, 154
 - Knappar > Knappåtgärder 146
 - knappbild 92
 - knappduplicering 78
 - Knappform 114
 - knappinnehåll 84
 - knappmallar 142, 151
 - knappmarkör 318
 - knapprutnät 74
 - knapptext 87
 - Knappverktyget 114
 - knappåtgärder 146
 - kolumn, lägga till eller ta bort 74
 - kommandon för knappar 146
 - Kommandon för paneler 150
 - kommandon när en sida öppnas/stängs 149
 - kommunikationsfönster 156
 - kontakt, använda i Windows 260
 - kontakt, inställningar 257
 - kontakt, ljudsignaler vid användning av 294
 - kontakt, manövermetod 56
 - kontakt, skanningsmarkör 256
 - kontakter, hantera 300
 - kontroll, fjärr 334
 - konvertera Boardmaker-filer 183
 - kopiera (duplicera) knapp 78
 - kopiera knapp 173
 - kopiera knappmallar 142
 - kopiera mellan datorer 365
 - kopiera mellan paneler 177
 - kopiera utseende 175
 - kopiera utseendet för en knapp 116
 - kopieringsåtgärder 175
 - kortkommandon 30
 - kugghjulssymbol 151, 154
 - köra Communicator 25
 - köra en panel 30, 102

köra i ett fönster 102
köra i fast position 102
körläget 27
körläget, jämföra 29
körläget, menyer 31

- L -

Layout > Fördela jämnt 124
Layout > Justera 124
Layout > Justera > Fäst mot rutnät 124
Layout > Samma storlek 124
layout, tangentbord 325
licens 370
licensavtal 370
lista, kontakter 300
listor, ord 304
ljud på knappar 95
ljud, aktivera 286
ljud, läsa upp inskriven text 296
ljud, spela in 292
ljud, översikt 285
ljudbibliotek 289
lägg till ett bildbibliotek 278
lägg till ljud 289
länka sidor 108
läsa upp medan du skriver 296
läsa upp, uttal 308
lösenord för paneler 371

- M -

mallar, knapp 142
manövermetod 56
manövermetod, skanning 248, 257
manövermetod, Tobii 188
mappar 106

marginaler för en knapp, se förskjutning 88
markera 80
markera manövermetod 56
Markering 318
markering i körläget 318
markör, musemuling 275
markör, skanning 256
markörens utseende 318
meddelandefönster 156
meddelandeinställningar 351
menyer i körläget 31
Mina inspelade ljud 292
mobiltelefon, inställningar 351
modifiera en knapp i körläget 38
modifiera en knapp i redigeringsläget 42
MP3-spelare 350
MPE-filer 98
MPEG-filer 98
MPG-filer 98
musemuling 260
musemuling, inställningar 270
musemuling, starta 272
musemuling, verktygsfält 264
mushovring, manövermetod 56
musikbibliotek 350
musikspelarinställningar 350
musklick, manövermetod 56
MyTobii som manövermetod 56
MyTobii, paneler för 188

- N -

namn på kontakter 300
namnge sidor 69, 134
navigera i paneler 108
Navigeringsverktyg, körläget 31
numrera sidor 134

ny användare 360
ny sida 69
nya funktioner i version 4 16
nästa sida, gå till 108

- O -

objektduplicering 78
omgivningskontroll 334
ordlistor 304
ordna mina paneler 310
ordning för tangenter på tangentbordet 325
ordning vid skanning 252
ordprediktion 304
ordprediktion, fraser 302
ordprediktion, inställningar 321
osynliga knappar 127

- P -

palett, färg 130
panel, förproducerad 34
panel, lösenord 371
panel, vid start 60
panel, öppna 106
paneler, förproducerade 34
paneler, kopiera mellan 177
paneler, lagras här 329
paneler, ordna 310
paneler, välja för en användare 48
pekare för musemuling 275
pekskärm, manövermetod 56
Pekverktyget 65
plats för data 329
popup-position 167
popup-sida i guidestil 167
popup-sidor 167

prediktion, fraser 302
Premium Edition 12, 334
prioritet vid skanning 252
profiler, användare 360
programlicens 370
punkter i redigeringsläget 124

- Q -

QWERTY-layout 325

- R -

rad, lägga till eller ta bort 74
radarskanning 261
radera en bild 92
ram, ta bort 114
Ramfärg 114
Redigera > Klistra in 173
Redigera > Klistra in special > Utseende 175
Redigera > Klistra in special > Åtgärder etc. 175
Redigera > Kopiera 173
Redigera > Markera alla 80
redigera en knapp i körläget 38
redigera en knapp i redigeringsläget 42
Redigera knapp, guide 38
redigera knappar i körläget 38
redigera knappar i redigeringsläget 42
redigera knapptext 87
Redigera, verktygslåda 65
Redigera-menyn, kommandon 83
redigeringsläget, jämföra 29
redigeringsläget. 27
replikera knapp 173
rutnät, justeringspunkter 124
rutnät, knappar 74

- S -

- samma knappstorlek 124
- SAPI 287
- SD Pro-filer 183
- se vad som finns i bildbiblioteket 283
- senaste versionen av Communicator 24
- Sida > Ange som första sida 101
- Sida > Duplicera sida 173
- Sida > Ny 69
- Sida > Sidegenskaper 69, 112, 156
- Sida > Ta bort 69
- Sida > Visa som popup 167
- Sida > Ändra rutnät 74
- sidans bakgrund 112
- sidans färg 112
- sidegenskaper 112
- sidgrupper 134
- sidlista 101
- sidlista, ordna 134
- sidlänkar 108
- sidnamn 134
- sidnummer 134
- sidordning 134
- sidåtgärder 149
- skanning, använd ej valbar 127
- skanning, ljudsignaler under 294
- skanning, manövermetod 56, 248
- skanning, tangentbordslayout 325
- skanningsgrupp, skapa 252
- skanningshastighet 257
- skanningsmarkör 256
- skanningsmarkör, vid musemulering 275
- skanningsmarkörens utseende 318
- skanningsmarkörens utseende. 256
- skanningsmetod 257
- skanningsordning 252
- skapa användare 360
- skrift på knapp 87
- skriva 189, 321
- skriva in text, läsa upp 296
- skriva text 156
- skuggad fyllningsstil 114
- skärmar, förproducerade 34
- smart knapp, skapa 154
- Smarta knappar, vad är 151
- smarta knapp typer 151
- SMS-inställningar 351
- Spara & gå till nästa 84
- spara dina ändringar 73
- spara en panel 73
- Spara, plats 329
- specialpaneler 33
- spela upp video 98
- Standardverktyg, körläget 31
- Standardverktygsfältet 65
- starta Communicator 25
- starta musemulering 272
- startanvändare 360
- startpanel 60
- Startsida 33, 48
- startsida, favoriter och ordning 53
- startsida, välja 50
- statisk text eller bild 118
- stoppa Communicator 25
- storlek, samma för knappar 124
- styrkula, manövermetod 56
- styrspak, manövermetod 56
- symbol på en knapp 92
- syntetiskt tal 95, 287
- syntetiskt tal, uttal 308
- säkerhet 371
- sökvägar till Communicator-data 329

- T -

ta bort bild 92
ta bort ram 114
ta bort sida 69
tal, uttal 308
tala knapptext 95
Tangentbord 189
tangentbordsinmatning 100
tangentbordslayout 325
tangenternas ordning på tangentbordet 325
Teckensnitt 88
telefonnummer 300
text på bakgrunden 118
text på knapp 87
text, statisk 118
textegenskaper 88
textens utseende 88
Textfärg 88, 114
textfönster 156
textförskjutning 88
textjustering 88
textkommunikation 302
textmeddelanden, inställningar 351
Textpaneler 189
textstil 88
Tira2-inställningar 334
Tobii-användare, paneler för 188
tom sida 69
toning 114

- U -

uppdatera Communicator 24
Urklipp 83
utseende, kopiera 116, 175

Utseende, verktygsfält 114
uttal för syntetiskt tal 308
utvärderingsversion 370

- V -

verbformer 306
verblista 306
Verktyg > Alternativt uttal 308
Verktyg > Bildbibliotek 278
Verktyg > Färgpalett 130
Verktyg > Grammatik 306
Verktyg > Ljudbibliotek 289
Verktyg > Mina fraser 302
Verktyg > Mina inspelade ljud 292
Verktyg > Mina kontakter 300
Verktyg > Ordlistor 304
Verktyg > Ordna Mina paneler 310
Verktyg > Spela in nytt ljud 292
Verktyget Duplicera knapp 78
verktygsfält 65
verktygsfält, musemulering 264
verktygsfält, teckensnitt 88
verktygsfält, Utseende 88
verktygslådan Redigera 65
Version 4, nya funktioner 16
video 98
Visa > Knappmallar 142
Visa > Körläget 27
Visa > Redigeringsläget 27
Visa > Verktygsfält 65
visa bibliotek 283
välja 80
välja manövermetod 56
välja paneler 48
välja startsida 50
Välkomstsida 33

växla användare, skanning 248

- W -

Windows Urklipp 83

- Z -

zapper 334

ändra en knapp i körläget 38

ändra en knapp i redigeringsläget 42

ändra läge 30

ögonstyrning som manövermetod 56

ögonstyrning, tangentbordslayout 325

ögonstyrning, Tobii 188

Öppna en panel 106

Åtgärder för paneler 150

åtgärder när en sida öppnas/stängs 149

åtgärder, kopiera 175

åtgärdsknappar 146

Användbara kortkommandon i körläget

Gå till redigeringsläget	Shift + F5
Kör i helskärm På/Av	F10
Avbryt helskrmsläget	Esc
Redigera en knapp i körläget	Ctrl + Left Click
Popup-meny	Right Click
Skriv ut	Ctrl + P
Öppna en panel	Ctrl + O
Spara	Ctrl + S
Avsluta Communicator	Alt + F4