

Brugervejledning
Tobii™ **SymbolMate**



Tobii SymbolMate

Papirbaserede kommunikationsaktiviteter og sider til statiske enheder.

Formål

Benyt Tobii SymbolMates computersoftware til at lave sidesæt, som er tilpasset brugere med reducerede kommunikationsfærdigheder eller fysiske begrænsninger.

Formålet med sidesættene kan være alt fra kommunikation via en statisk AAC kommunikationsenhed til undervisningsaktiviteter.

Systemkrav

Tobii SymbolMate kræver en pc, der kører Windows XP eller nyere, 512 MB RAM anbefales, op til 200 MB ledig lagerplads, skærmstørrelse på mindst 800 x 600 pixel, selvom en større skærm anbefales.



ISV/Software Solutions

Legal Notices

Copyright Tobii Technology AB 2010

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

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

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

Leverandører af Tobii SymbolMate-bibliotek:

*Tobii SymbolMate indeholder SymbolStix
billedbiblioteket fra SymbolStix LLC.*

Indholdsfortegnelse

Kapitel I Kom godt i gang

Installation, start og opdatering af SymbolMate	8
Aktivering	9

Kapitel II Oprettelse af sidesæt

Vinduet Nyt sidesæt	12
Hurtig gennemgang af redigeringsvisning	14
Oprettelse af grundlæggende sidesæt	18
Oprettelse af sider	18
Lagring af dit arbejde.	20
Oprettelse af knapper med et gitter	21
Tilføjelse af knapper vha. duplikering	24
Valg af arbejdsobjekt	25
Anvendelse af standardredigeringskommandoer	28
Tilføjelse af tekst til knapper	29
Placering af billeder på knapper	33
Flere billeder eller tekster på knapper	35
Kontrol af udseendet	37
Sidebaggrund og andre nyttige egenskaber	37
Tegning af brugerdefinerede knapper	39
Kopiering af knapudseende	40
Statisk tekst eller billede	42
God orden vha. layout	44
Arbejde med farvepaletter	47
Organisering af sider	48
Genanvendelse af dit arbejde	51
Kopiering af knapper	51
Kopiering af udseende eller billeder alene	53
Import af en Boardmaker/SD Pro-fil	54

Kapitel III Billedværktøj

Værktøjet Billedredigering	58
Visning af indhold af bibliotek	60
Billedbibliotek	62
Tilføjelse af et billedbibliotek	62

Kapitel IV Tobii S32 og SymbolMate

Kom godt i gang med S32 og SymbolMate	68
Tobii S32 vigtigste funktioner i brugerfladen og porte	70
Tilslutning af Tobii S32 til din computer	74
Vælg din S32	75
Synkronisering og automatisk søgning i indhold	79
Automatisk søgning i indhold	80
Synkronisering	81
Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter	88
Indstillinger	89
Tobii S32-aktiviteter	94
S32-tasteværktøj	107
Billedsøgning	114
Udførelse af S32-aktivitet uden en S32-enhed tilsluttet	116
Konvertering af standardsider til S32-skabelonaktiviteter	119

Kapitel V Udskrivning

Udskriftsformat	124
-----------------------	-----

Stikordsregister

Kapitel



Kom godt i gang

Installation, start og opdatering af SymbolMate

Installation fra en cd

1. Sæt cd'en med Tobii SymbolMate i cd-drevet. Installationsprogrammet starter automatisk.
2. Følg anvisningerne på skærmen, og klik på **Næste**, indtil installationsprogrammet har gennemført installationen for dig.
3. Når du ser meddelelsen om, at Tobii SymbolMate er blevet installeret, skal du klikke på **Udfør** og derefter fjerne cd'en med Tobii SymbolMate.

Start af SymbolMate

Installationsprogrammet anbringer dette ikon på dit skrivebord i Windows:



Programikonet for SymbolMate.

Dobbeltklik på ikonet for at starte Tobii SymbolMate.

Du kan også finde SymbolMate i menuen Start under **Programmer > Tobii > SymbolMate > Tobii SymbolMate**.

Opdatering af programmet

Tobii Technology udgiver regelmæssigt opdaterede versioner af SymbolMate.

Når din computer har forbindelse til internettet, kan du søge efter den nyeste version af SymbolMate og opdatere din installation.

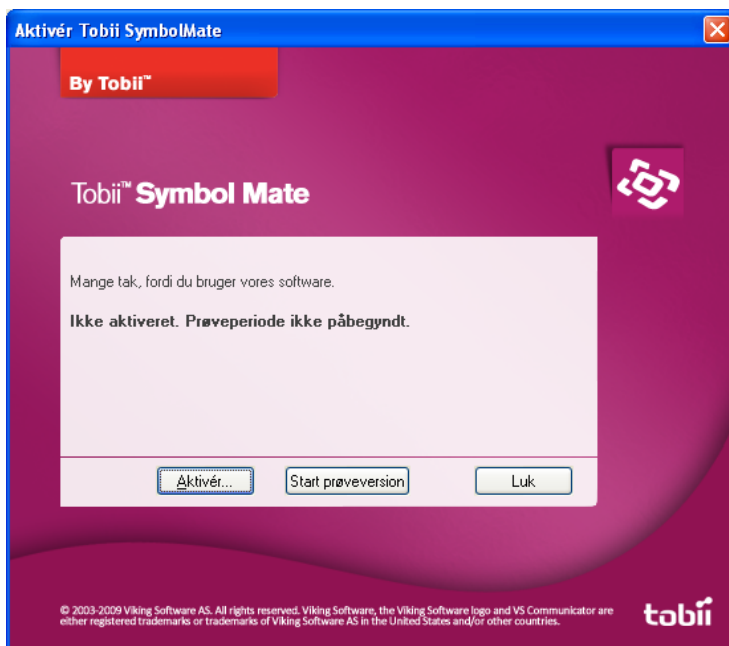
1. Klik på **Hjælp > Søg efter opdateringer** i SymbolMate.
2. Du får vist en meddelelse, hvor der står, at SymbolMate er nødt til at lukke for at søge efter opdateringer.
3. Klik på **OK**.
4. Følg vejledningen på skærmen.

Aktivering

Når du køber SymbolMate, modtager du en aktiveringskode til softwaren. Hvis du ikke har en kode, kan du påbegynde en 30-dages prøveperiode.

Aktivering af SymbolMate

Når du starter SymbolMate første gang, vises aktiveringsdialogboksen efter et par sekunder. Her kan du enten aktivere softwaren med en kode eller påbegynde en prøveperiode.



Aktiveringsdialogboksen i SymbolMate

Følg disse trin for at aktivere SymbolMate:

1. Klik på **Aktiver** i aktiveringsdialogboksen.
2. Angiv serienummeret i den dialogboks, der vises, og klik på **Næste**. Serienummeret finder du på dvd-omslaget til SymbolMate installations-cd'en.

3. Følg anvisningerne på skærmen for at fuldføre aktiveringen.

Påbegyndelse af en prøveperiode

Følg disse trin for at påbegynde en prøveperiode på SymbolMate:

1. Klik på **Start prøveversion** i aktiveringsdialogboksen.

Der vises nu en status for din prøveperiode i aktiveringsdialogboksen.

2. Klik på **Luk** for at lukke dialogboksen og begynde at bruge SymbolMate.

Aktiveringsdialogboksen vises, hver gang du starter SymbolMate, indtil du har aktiveret programmet. I dialogboksen kan du se, hvor mange dage der er tilbage af prøveperioden, og du kan til enhver tid vælge at aktivere softwaren med et købt serienummer. Hvis du vil fortsætte med at benytte prøveversionen, skal du klikke på **Luk**.

Bemærk: I prøveperioden har alle udskrevne sider fra SymbolMate et vandmærke med teksten Evaluering skrevet med rødt. Vandmærket er også synligt, når **Vis udskrift** vælges i menuen **Filer**. Efter aktiveringen vises dette vandmærke ikke længere på de udskrevne sider.



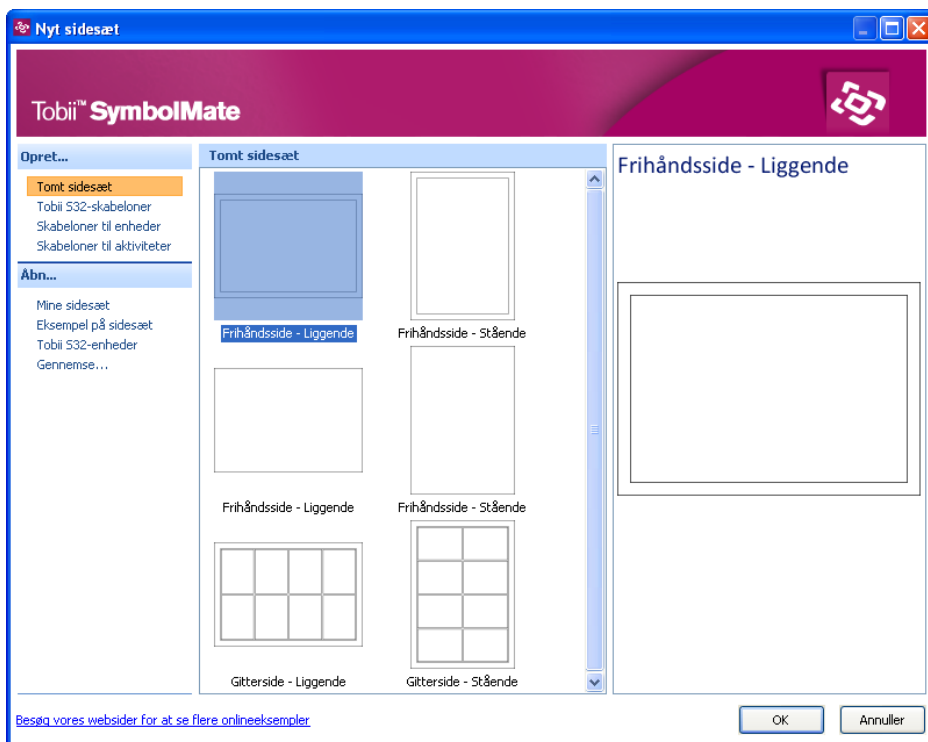
Kapitel



Oprettelse af sidesæt

Vinduet Nyt sidesæt

Når du åbner SymbolMate, vises vinduet **Nyt sidesæt**. Du kan også åbne den ved at klikke på **Filer > Ny**.



Vinduet Nyt sidesæt åbnes, hver gang du starter SymbolMate.

Skabeloner og aktiviteter

I dette vindue kan du vælge og få vist sideskabelonerne og endvidere åbne tidligere oprettede sidesæt. Med SymbolMate-softwaren kan du også få adgang til færdige eksempler på Sidesæt. Nederst i vinduet findes der et link til PageSetCentral (www.pagesetcentral.com), Tobii's webside til deling af sidesæt, hvor du kan finde, uploade og deles om sider og sidesæt fra alle brugere, der har konto på webstedet. Du skal have en fungerende internetforbindelse for at se og hente disse sidesæt.

Under **Opret** i venstre side af dialogboksen vises en liste med de tilgængelige skabeloner. Som eksemplet ovenfor viser, bliver alle tilgængelige sidesæt i den enkelte gruppe vist, når du vælger en skabelongruppe under Opret. Den valgte side vises i højre side af dialogboksen. Klik på en anden side for at få den vist. Du finder de tilgængelige eksempler samt de sidesæt, du tidligere har oprettet, under **Åbn**.

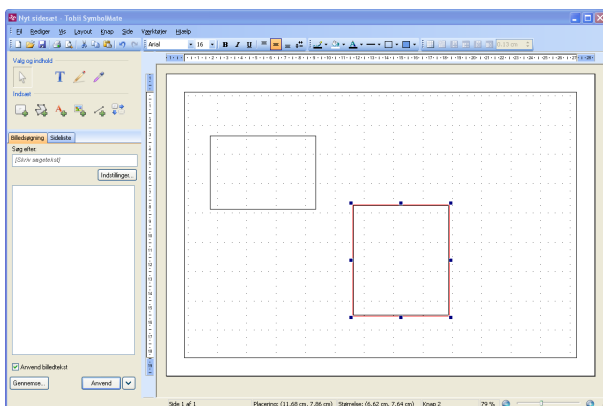
Klik på **OK** for at åbne den skabelon eller det sidesæt, du har valgt.

Hurtig gennemgang af redigeringsvisning

SymbolMate indeholder de værktøjer, du skal bruge for at oprette eller redigere sidesæt.

Hvad er der i arbejdsområdet?

Når du har startet SymbolMate og valgt en skabelon eller et sidesæt, vises dit valg i arbejdsområdet. I venstre side vises værktøjsskassen Rediger og sidelisten, i hovedvinduet vises den valgte side og foroven vises de aktive værktøjslinjer. Hvis du ikke kan se nogen værktøjslinjer, kan du finde disse i menuen **Vis**.



Fanerne Billedsøgning og Sideliste

Nedenunder redigeringsværktøjerne er vist to faner: **Billedsøgning** og **Sideliste**. Som standard er Billedsøgning vist. Klik på fanen Sideliste for at få vist alle sider i sidesættet og vælge den side, der skal være aktiv.

Vigtige værktøjer

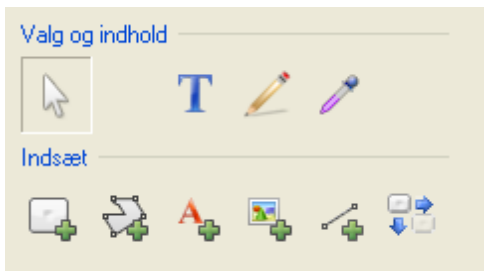
Du kan vise eller skjule værktøjerne i menuen **Vis**.

Dette er **Standardværktøjslinjen**. Den indeholder de værktøjer, du også finder i Windows, eksempelvis Ny, Gem, Udskriv, Annuller fortryd og Fortryd.



Standardværktøjslinje.

Dette er **værktøjskassen Rediger**. Den er altid synlig og altid på samme sted.



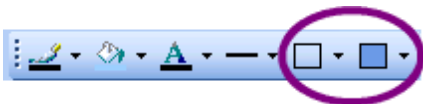
Klik på **pegeværktøjet**, når du vil vælge og markere objekter på siden. Læg også mærke til **knapværktøjet**, som anvendes til at tegne en knap på siden, og **tekstværktøjet**, som anvendes til at føje tekst til knapper.

Dette er værktøjslinjen **Skrifttype**. Den bruges til at vælge, hvordan teksten skal se ud, og hvor teksten skal placeres i forhold til billedet eller billederne på knappen. Bemærk, at når ikonet længst til højre er valgt, kan du frit placere flere billeder på den samme knap.



Værktøjslinjen Skrifttype.

Dette er værktøjslinjen **Udseende**, der styrer farver, linjebredde og lignende. Bemærk i særdeleshed de værktøjer, der giver dig mulighed for at vælge **knapform** og **hældende fyld**, hvis du tegner brugerdefinerede knapper.



Værktøjslinjen Udseende

Dette er værktøjslinjen **Gitterside**. Bemærk de to første værktøjer. Klik på det første for at aktivere eller deaktivere et **automatisk gitter med knapper**. Klik på det andet og træk så i et farvet område for at **vise, hvor mange** knapper du vil have.

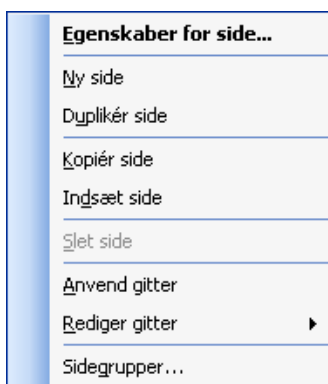


Værktøjslinjen Gitter.

Genvejsmenuer

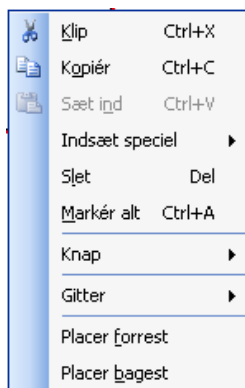
For nemheds skyld er de ofte anvendte kommandoer tilgængelige på to genvejsmenuer i SymbolMate. Kommandoerne på disse menuer er beskrevet andetsteds.

Du skal **højreklikke på Sidelisten** for at få vist denne menu. Kommandoer, der gælder for en bestemt side, vil gælde for den aktuelt valgte side.



Højreklik på Sideliste.

Højreklik i arbejdsområdet for at få vist nedenstående menu. Bemærk, at kommandoer, du giver for knapper, vil gælde for den eller de aktuelt valgte knapper.



Højreklik i arbejdsområdet.

Oprettelse af grundlæggende sidesæt

I de følgende afsnit finder du alt, hvad du har brug for at vide om oprettelse af kommunikationssidesæt med flere sider.

Oprettelse af sider

Sådan oprettes en ny, tom side

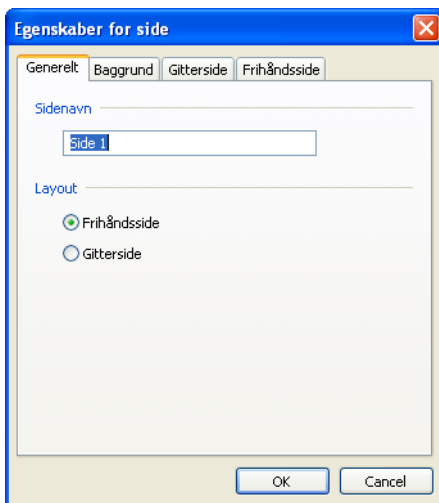
- Hvis du vil oprette et helt nyt sidesæt, skal du vælge **Filer > Ny**. Vinduet Nyt sidesæt vises på skærmen. Se [Vinduet Nyt sidesæt](#) ^[12].
- Vælg **Side > Ny side** for at føje en ny, tom side til et sidesæt, du allerede arbejder i.

Hvis du vil vide, hvordan du ændrer rækkefølgen af sider, kan du læse [Organisering af sider](#) ^[48].

Navngivning af sider

Når du opretter sider, navngives de automatisk Side 1, Side 2 osv.

1. Du kan give siden et navn ved at vælge **Side > Egenskaber for side**.
2. Skriv et navn i feltet **Sidenavn** på fanen **Generelt**.

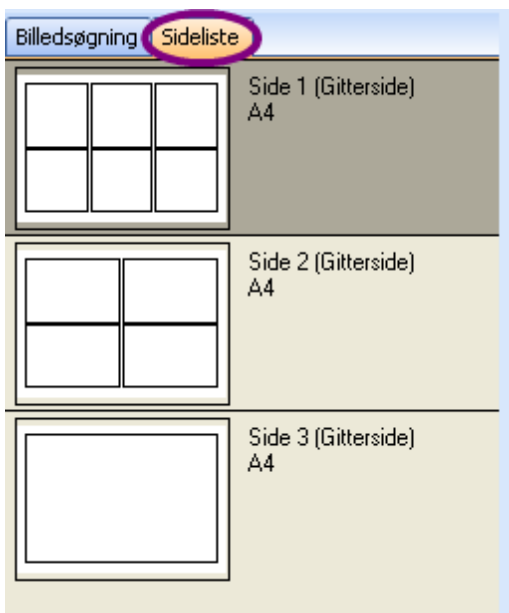


Du kan omdøbe sider, hvis du ønsker det.

3. Klik på **OK**.

Sideliste

Sider vises på fanen Sideliste til venstre for arbejdsområdet nedenunder værktøjskassen Rediger. Hvis du ikke kan se fanen Sideliste, skal du vælge **Vis > Sideliste**.



Visningen sideliste

Sletning af sider

1. På **sidelisten** skal du vælge den side, du vil slette.
2. Vælg **Side > Slet side**.

Lagring af dit arbejde.

Det er nemmest for dig at finde og arbejde med dine sidesæt, hvis du gemmer alle sammen i den samme mappe på din computer.

- Vi anbefaler, at du gemmer dem i mappen Mine SymbolMate-sidesæt i Dokumenter. SymbolMate foreslår automatisk denne mappe, når du opretter nye sidesæt.

Lagring af et sidesæt

Sidesættet skal være vist i SymbolMate.

1. Vælg **File > Gem**.
2. Hvis det er et nyt sidesæt, vises Windows standarddialogboksen **Gem som** .

Kontroller, at du gemmer i den rigtige mappe.
3. Angiv et filnavn for sidesættet, og klik på **OK**.

Oprettelse af knapper med et gitter

Gitterknapper justerer automatisk deres størrelse, så de fylder siden. Hvis du vil oprette og placere knapper en lille smule langsommere og med større valgfrihed, skal du se [Tegning af brugerdefinerede knapper](#)³⁹.

Tilføjelse af knapper gennem anvendelse af et gitter

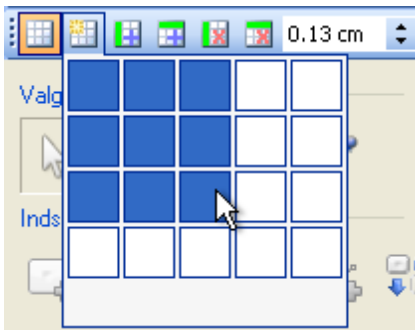
Sørg for, at den side, der vises i arbejdsområdet, er den side, du vil føje knapper til.

1. Vælg **Side > Anvend gitter**.

Du kan også klikke på værktøjet **Anvend gitter** på værktøjslinjen Gitter:



2. SymbolMate laver din side til en gitterside.
3. Klik på værktøjet Gitterstørrelse, hvis du vil ændre antallet af knapper. Der vises et minigitter.
4. Flyt musemarkøren ned og til højre hen over minigitteret. Der vises farvede gitterfirkanter for at angive antallet af knapper.



Sådan angives gitterets dimensioner.

5. Klik på minigitteret, når du er tilfreds.
6. Vælg **Filer > Gem** for at gemme sidesættet.

Flere gitterværktøjer



Værktøjer, som du kan bruge til at tilføje og fjerne kolonner og rækker i dit gitter

Hvis du vil have flere eller færre knapper, kan du også tilføje eller fjerne rækker og kolonner. Brug de andre værktøjer på værktøjslinjen **Gitter**, eller brug menukommandoerne under **Side > Rediger gitter**.



Værktøj til ændring af afstanden mellem knapperne

Du kan bruge det sidste værktøj på værktøjslinjen Gitter til at ændre afstanden mellem knapperne.

Du kan også ændre afstanden med menukommandoen **Side > Egenskaber for side**. Vælg fanen **Gitterside**, og justér værdien for afstanden.

Sletning af alle knapperne på en gitterside

1. Vælg **Side > Anvend gitter** igen.
2. Markeringen fjernes fra menuen Side, hvilket angiver, at det nu er en frihåndsside.

Du kan nu markere og slette nogle af knapperne eller dem alle.

Omarrangering af knapper i et gitter

Bemærk, at du kan bruge musemarkøren til at trække gitterknapper rundt på siden, hvis du vil omarrangere dem.

Tilføjelse af knapper vha. duplikering

Denne teknik er velegnet, hvis du vil fylde en side med knapper, der ikke er rektangulære, eller hvis du ikke vil fylde en *hel* side som i et gitter.

Tilføjelse af en enkelt knap til duplikering

1. Klik på værktøjet **Knap** i værktøjskassen Rediger.



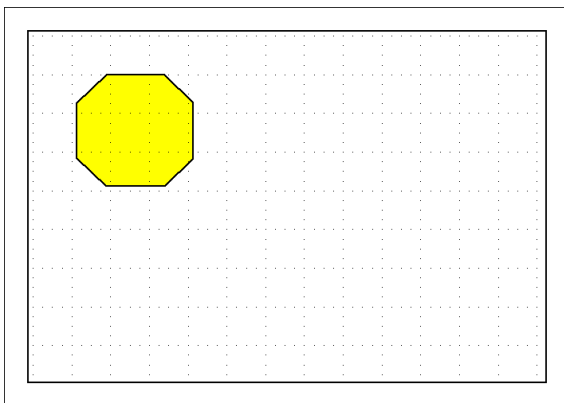
Værktøjet Tilføj knap

2. Peg på stedet, hvor øverste, venstre hjørne af knappen skal være.
3. Tryk og hold på museknappen, mens du trækker markøren mod nederste højre hjørne af den ønskede knap.
4. Slip museknappen.

Duplikering af en knap

Brug værktøjet **Dupliker objekter** i værktøjskassen til at oprette og placere flere kopier af en brugerdefineret knap.

1. Tegn en knap på en side.



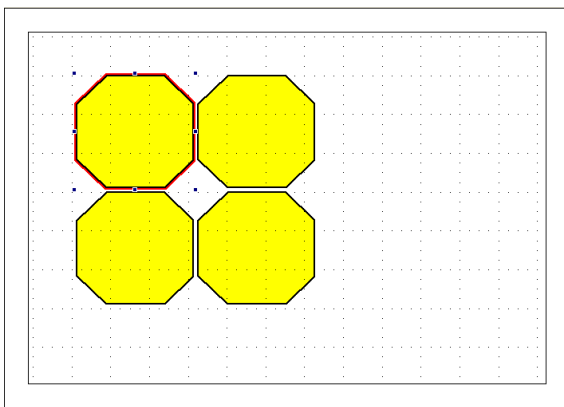
Skift knapform i værktøjslinjen Udseende.

2. Vælg den nye knap.
3. Vælg værktøjet Dupliker objekter i værktøjskassen.



Værktøjet Dupliker objekter

4. Peg i midten af den nye knap. Træk og slip derefter museknappen.
Kopier af den første knap bliver nu tilføjet på siden.



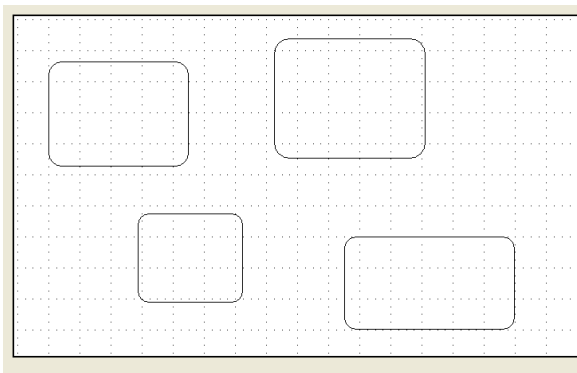
Resultatet af at anvende værktøjet Dupliker.

Valg af arbejdsobjekt

Hold øje med markeringerne af det valgte. De viser, hvilket objekt din kommando vil blive anvendt på.

Valg af sidebaggrund

Klik på et tomt sted på sidens baggrund for at vælge den.



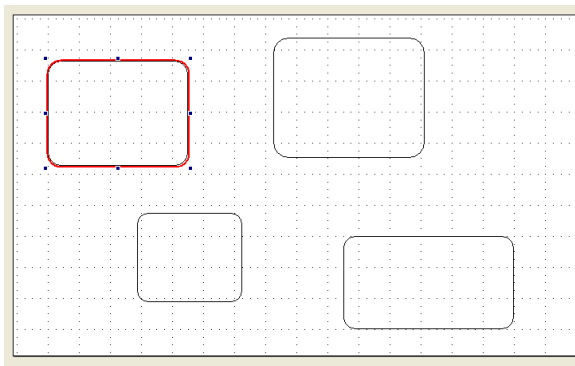
Sidebaggrunden er valgt.

- Når du har valgt sidebaggrunden, kan du vælge en farve og en gradueringseffekt i værktøjslinjen Udseende.
- Du kan også indsætte et billede i baggrunden ved først at vælge baggrunden og dernæst indsætte et billede ved hjælp af fanen Billedsøgning. Se også [Sidebaggrund og andre nyttige egenskaber](#)^[37].
- Se [Udskriftsformat](#)^[124] for at få oplysninger om, hvordan man ændrer sidens størrelse.

Valg af et objekt på baggrunden

Hvis du skal vælge en knap, skal du bruge pegeværktøjet til at klikke på den.

Et valgt objekt har både røde markeringer og små sorte markeringshåndtag.



De er nemt at se, hvilken en af de fire knapper, der er valgt.

- Når du har valgt et objekt, kan du ændre størrelsen på det ved at trække i markeringshåndtagene.
- Anvend kommandoer fra menulinjen, vælg i værktøjslinjen Udseende eller vælg værktøjer i værktøjskassen Rediger, hvis du vil ændre det valgte objekt.
- Peg på objektets centrum og træk for at flytte objektet.

Du kan også vælge en **statisk** tekst, billede eller linje, som hviler direkte på baggrunden.

Markering af flere objekter

Der er tre måder at vælge mere end et objekt på:

- Hold SKIFT-tasten nede, mens du klikker på yderligere objekter.
- Vælg **Rediger > Marker alt** for at vælge alle objekter på siden.
- Hvis de objekter, som du vil bruge, er tæt ved hinanden, kan du pege uden for et objekt og trække. Så vises en stiptet linje (lasso), der afgrænser det valgte område. Træk til det diagonalt modsatte hjørne, indtil alle de objekter, som du vil arbejde med, er valgt.

Fravalg af en del af en gruppe

Hvis du vil fravælge et objekt, mens de andre stadig er valgt, skal du holde **SKIFT**-tasten nede, mens du klikker på det objekt, du vil fravælge.

Anvendelse af standardredigeringskommandoer

Følgende almindelige redigeringskommandoer fra Windows kan også anvendes i SymbolMate:

Rediger > Kopier (CTRL+C)

Anbringer en kopi af de valgte elementer i Windows' udklipsholder, hvor de er klar til en indsætningskommando. Bemærk, at dette *erstatte* det, der i forvejen var i udklipsholderen.

Rediger > Klip (CTRL+X)

Fjerner de valgte elementer fra siden og anbringer dem i Windows' udklipsholder, hvor de er klar til en indsætningskommando. Bemærk, at dette *erstatte* det, der i forvejen var i udklipsholderen.

Rediger > Indsæt (CTRL+V)

Anbringer det, der er i Windows' udklipsholder, på den aktuelle side.

Rediger > Fortryd (CTRL+Z)

Omgør den sidste handling, hvis det er muligt.

Rediger > Annuller fortryd (CTRL+SKIFT+Z)

Gentager den sidste handling, hvis det er muligt.

Rediger > Slet

Fjerner de markerede elementer fra siden uden at ændre det, der er i udklipsholderen.

Rediger > Marker alt (CTRL+A)

Markerer alle elementer på en side.

Tilføjelse af tekst til knapper

Brug tekstværktøjet, hvis du vil tilføje eller redigere tekst på en eller flere knapper. Det vælger automatisk kun teksten på hver knap. Du kan også redigere en knaptekst ved at trykke på Enter eller F2. Når du er færdig med at redigere teksten, skal du trykke på Enter for at afslutte tekstværktøjet. Tryk på Tab, hvis du vil gå videre til den næste knap.

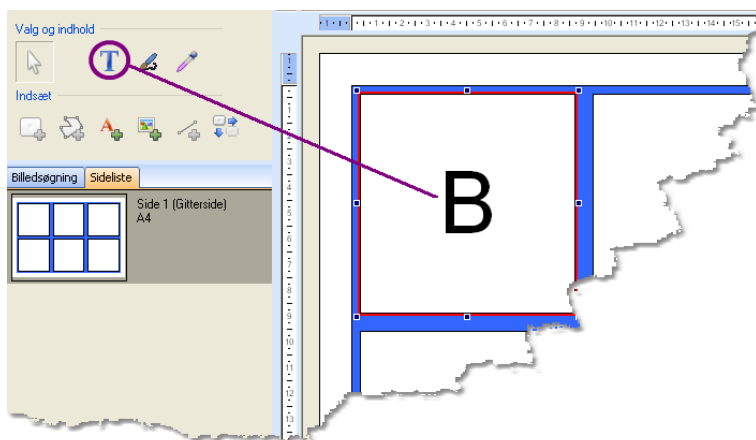
Tilføjelse eller ændring af tekst med tekstværktøjet

1. Klik på tekstværktøjet i værktøjskassen.



Tekstværktøjet

2. Klik på den knap, du vil ændre.



Tekstværktøjet sætter dig i "indtastningstilstand"

Teksten på den knap, du valgte, bliver markeret. Hvis der ikke er tekst på knappen endnu, vises der et blinkende indsætningspunkt (en lille lodret linje) på knappen.

Eventuelle billeder på knappen er *midlertidigt* skjult.

3. Skriv knapteksten.
4. Tryk på Enter for at gå til næste knap.
5. Hvis du vil slå tekstværktøjet fra, skal du klikke på et andet værktøj, f.eks. pegeværktøjet, eller klikke uden for siden.
6. Når du er tilfreds med alle knapperne, skal du vælge **Filer > Gem** for at gemme sidesættet.

Ændring af tekstudseende

Tekstudseende kontrolleres flere steder:

- Værktøjslinjen **Skrifttype** bruges til at foretage de mest normale ændringer, bortset fra
- tekstfarve, der angives på værktøjslinjen **Udseende**.
- Vælg **Knap > Egenskaber for tekst** for at få vist flere muligheder for tekst på knapper.

Bemærk: Al teksten i én statisk tekst eller på én knap vil have samme udseende.

Værktøjslinjerne Skrifttype og Udseende behandles i afsnittet [Hurtig gennemgang af redigeringsvisning](#)^[14].

Sådan ændres tekstfarve

1. Markér den tekst, knap eller de knapper, du vil arbejde med.
2. Klik på tekstfarvевærktøjet.

Der vises en farvepalet.



Denne farvepalet kan trækkes væk fra værktøjslinjen, så den hele tiden er åben og svæver over arbejdsområdet.

3. Klik på den ønskede tekstfarve.

Se også:

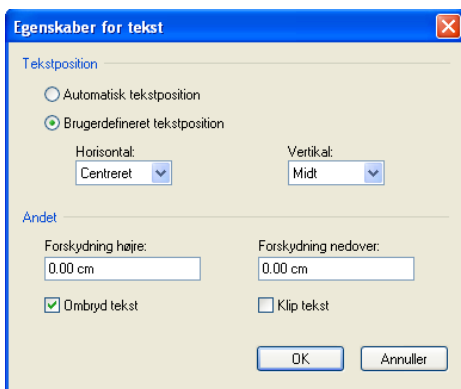
[Valg af en farvepalet](#)^[47]

Indstilling af tekstjustering, ombrydning og forskydning fra knapkant

Der er nogle justeringsvalg for tekst på knapper, som man sjældent ændrer. Disse er samlet i dialogboksen Tekstegenskaber.

1. Vælg de knapper, du vil angive egenskaber for.
2. Vælg **Knap > Egenskaber for tekst**.

Dialogboksen Tekstegenskaber vises:



Dialogboksen Tekstegenskaber

3. Hvis du vil venstre- eller højrejustere knaptekst i stedet for automatisk at centrere den, skal du vælge **Brugerdefineret tekstplacering** og derefter vælge en ny justering under **Vandret**.

Hvis du har valgt Brugerdefineret tekstplacering, vil den **lodrette justering**, der er valgt her, også blive anvendt.

4. Hvis du vil have større margen mellem kanten af knappen og teksten, skal du indstille forskydningen. **Forskydning højre** bestemmer sidemargenerne for knappen. **Forskydning nedover** bestemmer top- og bundmargenen. Teksten bliver så vidt muligt inden for margenerne.
5. Marker **Ombryd tekst** og **Klip tekst** for at sikre, at tekst kun vises på knappen. Hvis der er for meget tekst, vil den ellers strække sig ud over knapområdet og vises på baggrunden eller hen over tilstødende knapper.
6. Klik på **OK**.

Dine valg vil gælde for alle knapper, der blev valgt, da du afgav kommandoen, og for alle nye knapper, der oprettes fremover.

Placering af billeder på knapper

På fanen **Billedsøgning** kan du føje et eller flere billeder til en knap, vælge billeder fra de installerede billedbiblioteker eller vælge fotos, der er gemt på din computer eller på en flytbar disk.

Tilføjelse af et billede til en knap

1. Sørg for, at fanen **Billedsøgning** er valgt og vises i venstre side.
2. Skriv dit søgeord i feltet **Søg efter**. Mens du skriver, vises de mest relevante resultater i området med søgeresultater.



Fanen *Billedsøgning*

3. Søgeresultaterne er sorteret efter relevans. Nøjagtige matches vises først, og derefter vises resultater, der begynder med eller indeholder søgeordet.

Klik på **Indstillinger**, hvis du vil ændre søgeindstillingerne.

Hvis du markerer **Medtag emner, der passer til kategori**, indeholder søgeresultatet også de billeder, der hører til en kategori, hvis navn svarer til søgeteksten. De emner, der passer til kategorien, vises foruden i søgeresultatet.

Du kan også vælge, om du vil bruge farvebilleder eller sort-hvide billeder.

4. Vælg det billede, du vil bruge.
5. Klik på **Anvend**. Billedet føjes til knappen, og den næste knap på siden er nu valgt.

Se [Flere billeder eller tekster på knapper](#)^[35], hvis du vil have oplysninger om, hvordan du føjer flere billeder til knapper.

Dine søgeresultater bliver stående i området med søgeresultater, indtil du foretager en ny søgning.

6. Hvis du har markeret afkrydsningsfeltet **Anvend billedtekst**, føjes billednavnet til knappen sammen med billedet.

Kopiering af billeder fra internettet

Du kan kopiere billeder direkte fra internettet til knapper i SymbolMate.

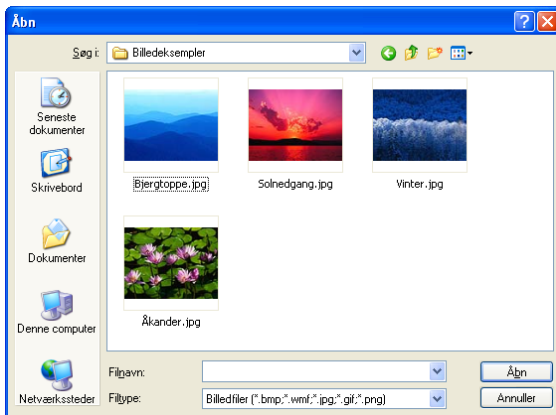
1. Højreklik på det billede, du vil kopiere, og vælg **Kopier billede** (kommandoen har forskellige navne i forskellige webbrowsere).
2. Vælg den knap i SymbolMate, som du vil kopiere billedet til.
3. Højreklik på knappen og vælg **Indsæt**.

Bemærk, at de fleste billeder på internettet er beskyttet af copyright og ikke kan benyttes frit.

Brug af et billede fra en fil

1. Vælg en knap.
2. Klik på knappen **Gennemse** på fanen Billedsøgning.

Nu vises standarddialogboksen Åbn i Windows:



Dialogboksen Åbn

3. Vælg en mappe med billeder, vælg det billede, du vil bruge, og klik på **Åbn**.
4. Billedet bliver indsat på knappen.

Fjernelse af et billede

Sådan fjerner du et billede fra en knap:

1. Vælg knappen.
2. Vælg **Knap > Fjern billede**.

Flere billeder eller tekster på knapper

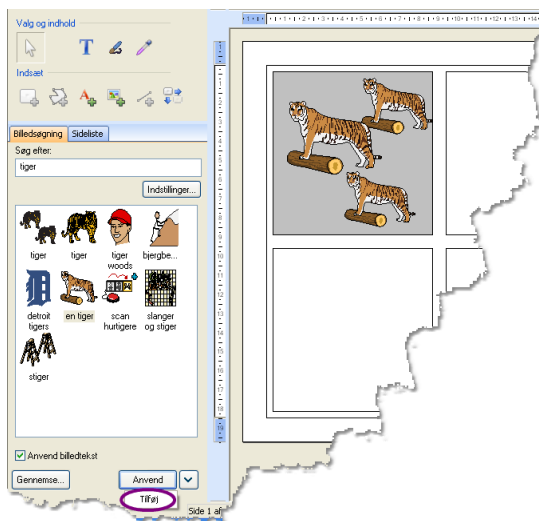
I SymbolMate kan du indsætte flere billeder eller tekster på den enkelte knap.

Tilføjelse af flere billeder til en knap

Følg trinene nedenfor for at føje et ekstra billede til en knap:

1. Vælg den knap, du vil føje et ekstra billede til.
2. Vælg det billede, du vil tilføje, på fanen Billedsøgning, og klik på pilen ved siden af Anvend. Vælg **Tilføj** på rullelisten.

3. Billedet føjes til knappen, og både det nye og det eksisterende billede har en flydende placering. Du kan flytte og ændre størrelsen på billederne, som du ønsker.
4. Gentag disse trin, hvis du vil føje flere billeder til knappen.



Tilføjelse af flere billeder til en knap

Tilføjelse af flere tekster til en knap

Du kan også føje mere end en enkelt tekst til en knap. Det gør du ved at trække et nyt statisk tekstobjekt hen på knappen ved hjælp af værktøjet **Statisk tekst**.

Se [Statisk tekst eller billede](#)^[42], hvis du vil vide, hvordan du bruger værktøjet **Statisk tekst**.

Kontrol af udseendet

I dette afsnit beskrives de funktioner i Tobii SymbolMate, der gør det muligt for dig at kontrollere næsten hvert eneste aspekt af sidesættets udseende: Du kan ændre størrelsesforholdet og baggrundsfarven på siden eller placere en tekst eller fotos her. Du kan oprette knapper i mange forskellige former, og hver knap kan have en anderledes farve med forskellig kontur.

Sidebaggrund og andre nyttige egenskaber

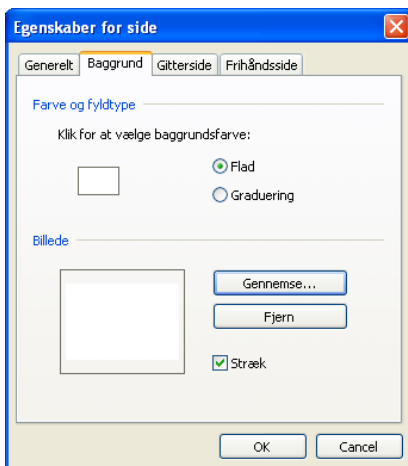
I dialogboksen Egenskaber for side indsamles oplysninger og valg, der gælder for hver enkelt side.

- På en frihåndsside (en side uden et knapgitter) vil du bemærke, at du kan styre placeringen af punkter med fanen **Frihåndsside** i denne dialogboks.

Tilføjelse af farve til baggrunden

1. På **sidelisten** skal du vælge den side, du vil arbejde med.
2. Vælg **Side > Egenskaber for side**.

Dialogboksen Egenskaber for side vises:



Her kan du vælge baggrundsfarve og -billede.

3. Vælg fanen **Baggrund**.
4. Klik på firkanten under Farve og fyldtype for at åbne farvepaletten.
5. Vælg en farve og klik på OK.

I dialogboksen Egenskaber for side ses et eksempel på den farve, du har valgt.

6. Markér **Flad** for at få en jævn baggrundsfarve eller **Graduering** for at få en udtonet farve.
7. Klik på **OK**, når du er færdig.

Sidebaggrunden har nu fået den farve, du valgte.

Placering af et billede i baggrunden

1. På **sidelisten** skal du vælge den side, du vil arbejde med.
2. Vælg **Side > Egenskaber for side**.
3. Dialogboksen Egenskaber for side vises.
4. Vælg fanen **Baggrund**.

5. Klik på knappen **Gennemse** for at vælge et billede fra en fil på din computer.
6. Find din billedfil vha. dialogboksen Åbn i Windows, og klik på knappen **Åbn**.
7. I dialogboksen Egenskaber for side ses et eksempel på det billede, du har valgt.
8. Prøv at markere og fjerne markeringen af **Stræk billede** for at se, hvad der giver det bedste resultat.
9. Klik på **OK**, når du er færdig.
10. Det valgte billede placeres på sidebaggrunden.

Sådan fjernes et baggrundsbillede

1. Marker siden, og gå til dialogboksen Egenskaber for side, fanen Baggrund, som beskrevet ovenfor.
2. Klik på knappen **Fjern**.

Tegning af brugerdefinerede knapper

Hvis du vil kontrollere knapform og placering, skal du ikke anvende et gitter på din side. Lad det være en frihåndsside, og tegn dine egne knapper, og skub dem rundt på skærmen, som du vil!

Tegning af en knap

1. Klik på værktøjet **Knap** i værktøjskassen Rediger.



Værktøjet Knap.

2. Peg på stedet, hvor øverste, venstre hjørne af knappen skal være.

3. Tryk og hold på museknappen, mens du trækker markøren mod nederste højre hjørne af den ønskede knap.
4. Slip museknappen.

Den nye knap vises. Den er valgt og klar til din næste kommando.

Ændring af knapper vha. værktøjslinjen Udseende

Du kan ændre enhver knap vha. værktøjslinjen Udseende.

1. Vælg den eller de knapper, du vil arbejde med.
2. Vælg det ønskede værktøj.
3. Klik på lille sorte rullepil ud for værktøjet. Der åbnes en palet med valgmuligheder:
4. Klik på den ønskede værdi.

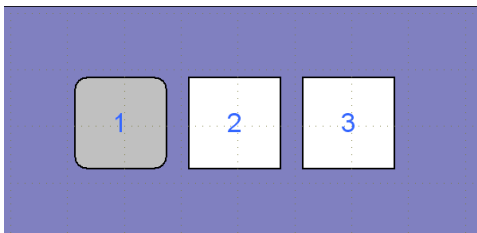
Den valgte knap eller de valgte knapper skifter efter dine valg.

Kopiering af knapudseende

Når du har lavet en knap, som du er tilfreds med, kan du kopiere den lige så mange gange, du vil.

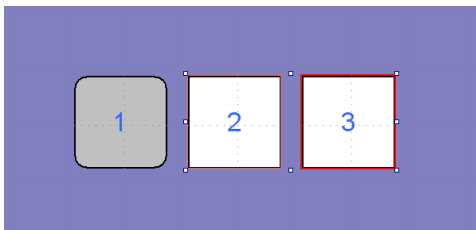
Sådan får du knapper til at se ens ud

1. Vælg din modelknap. Det skal være den eneste knap, der er markeret.



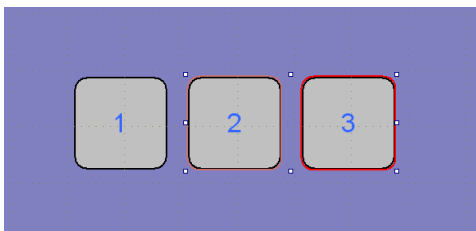
Vælg modelknappen.

2. Vælg **Rediger > Kopier**.
3. Vælg destinationsknap eller -knapper. Se [Valg af arbejdsobjekt](#)^[25] for at se, hvordan du vælger flere.



Vælg destinationsknapperne.

4. Vælg **Rediger > Indsæt speciel > Udseende**.



Tre ens knapper.

5. Destinationsknapperne får samme form, kant og fyld som den model, du kopierede.

Statisk tekst eller billede

Knapper kan vise tekst og/eller billeder, men det er meningen, at der skal trykkes på knapperne.

Hvis du bare vil have en overskrift på din side eller et billede til pynt eller som illustration, skal du bruge en **Statisk tekst** eller et **Statisk billede**.

Oprettelse af en statisk tekst

1. Klik på værktøjet **Statisk tekst** i værktøjskassen Rediger.



Værktøjet Statisk tekst

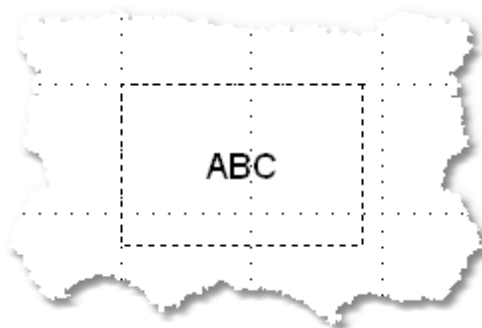
Musemarkøren ændres til et trådkors og et rektangel.

2. Start i det ene hjørne af det planlagte tekstområde, ligesom hvis du skulle tegne en knap. **Tryk på museknappen, og hold den nede.**
3. **Træk** til det diagonalt modsatte hjørne af tekstområdet, og **slip** museknappen.

Et nyt statisk objekt oprettes, og tekstværktøjet er valgt automatisk.

4. Skriv din tekst.
5. Klik på Enter eller på pegeværktøjet, når du er færdig med at skrive eller ændre teksten.

Statisk tekst oprettes automatisk uden ramme og med en gennemsigtig udfyldning, så sidebaggrunden kan ses.



Statisk tekst ser således ud. Ingen kant, gennemsigtig udfyldning.

Du kan ændre tekstens udseende med værktøjslinjen **Skrifttype** og de andre værktøjer, du bruger til tekst på knapper. Se [Ændring af tekstudseende](#)^[30].

Placering af et statisk billede på siden

1. Klik på værktøjet **Statisk billede** i værktøjsskassen Rediger.

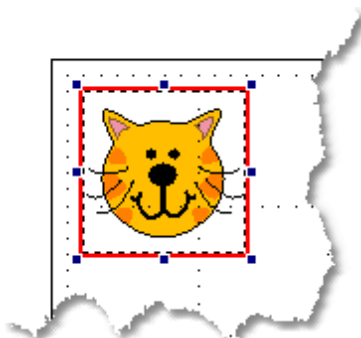


Værktøjet Statisk billede

Musemarkøren ændres til et trådkors og et rektangel.

2. Start i det ene hjørne af det planlagte billedområde, ligesom hvis du skulle tegne en knap. **Tryk på museknappen, og hold den nede.**
3. **Træk** til det diagonalt modsatte hjørne af billedområdet, og **slip** museknappen.
4. Det nye billedområde markeres automatisk.
5. Find et billede ved hjælp af fanen **Billedsøgning**.
6. For at vælge et fotografi fra din computer, skal du klikke på knappen **Gennemse**.
7. Find billedet, og klik på **Åbn**.

8. Det statiske billedområde oprettes automatisk uden ramme og med en gennemsigtig fyldning. Det indsatte billede bevarer som standard forholdet mellem bredde og højde. Hvis du vil tilpasse billedet til sideområdet, skal du vælge **Stræk billede** i menuen **Knap**.



Et statisk billede kan se således ud.

God orden vha. layout

Du kan bruge menuen Layout til at standardisere knapstørrelse, placering og afstand. Du kan fastlåse knappens placering, stable knapper og andre elementer samt bestemme, hvordan knapper skal interagere med gitterpunkterne.

Justering af knapper eller tilpasning af knapstørrelse

1. Vælg **pegeværktøjet** i værktøjskassen Rediger.
2. Du skal vælge mindst to knapper, som skal justeres eller have ændret størrelse.

Hvis du vil vælge flere knapper, skal du klikke på den første knap og derefter holde **SKIFT** nede, mens du klikker på hver yderligere knap. Hold derefter museknappen nede, mens du trækker en valglasso omkring alle de knapper, der er vist nedenfor:



Anvend layoutværktøjerne til at justere disse knapper.

3. Vælg kommandoer i menuen **Layout** for at justere eller ændre størrelsen på knapperne.

Den nederste markerede knap har en tykkere rød kant, hvilket angiver, at de andre knapper justeres, så de svarer til denne. Det kunne være den samme knap, du tænkte på som "model". Hvis du vil bruge en anden knap som model, skal du vælge den ønskede knap ved at klikke på den, mens du holder Ctrl-tasten nede. Efter justering eller ændring af størrelse findes stadig et enkelt sæt valghåndtag, der gælder for alle knapperne.

4. Sådan justeres placeringen af hele den valgte gruppe: Placer **Pegeværktøjet** i midten af en knap, og hold museknappen nede, mens du trækker til venstre eller højre. Dette bevæger alle de valgte knapper samlet.
5. Sådan justeres knapstørrelsen alle steder i den valgte gruppe: Placer **Pegeværktøjet** på ét af markeringshåndtagene, og hold museknappen nede, mens du trækker. Dette ændrer størrelsen af alle knapperne lige meget.

Ligelig fordeling af knapper

1. Flyt den første og sidste knap til den omtrentlige position.
2. Marker hele gruppen til ligelig fordeling (se valgtip ovenfor).
3. Anvend menukommandoer til eventuelt at justere eller ændre størrelse af knapperne.

4. Vælg **Layout > Fordel ligeligt > På tværs** for at danne en række med ligeligt fordelte knapper.

Vælg **Layout > Fordel ligeligt > Ned** for at danne en kolonne med ligeligt fordelte knapper.

Stabling med Placer forrest

Du kan bruge kommandoerne **Layout > Placer forrest** eller **Layout > Placer bagest** til at arrangere elementer i den ønskede rækkefølge, når det er nødvendigt at stable dem.

Lås placering

Når elementerne er placeret nøjagtigt, hvor du vil have dem, er det en god idé at anvende **Layout > Lås placering** for at forhindre, at de flyttes utilsigtet.

Låste elementer har et lille låseikon i redigeringsvisning:



Knapper med låst placering.

Du kan fjerne låsen ved at markere elementet eller elementerne og vælge **Layout > Lås placering** igen.

Layout > Juster > Tilpas til gitter

Hvis dine knapper ikke længere står på række, kan det hjælpe at vælge en gruppe af dem og anvende kommandoen **Layout > Juster > Tilpas til gitter**. Knapperne flyttes efter behov, så de tilpasses til justeringsgitteret.

Justeringsgitteret er de punkter, du kan se hen over siden. Du kan indstille afstanden mellem disse punkter ved at vælge **Side > Egenskaber for side** og vælge fanen **Frihåndsside**.

Arbejde med farvepaletter

Hvis du vil give et flot og professionelt visuelt udtryk, kan det være en idé at planlægge og begrænse de farver, du bruger til knapper, tekst og sidebaggrunde i et sidesæt eller en gruppe af sidesæt.

Grundlæggende og brugerdefinerede farvepaletter i SymbolMate

Når du klikker på rullelisten på et af farvевærktøjerne, f.eks. fyldfarve, får du vist den grundlæggende SymbolMate-farvepalet med 40 farver.

- Hvis du opretter og vælger en brugerdefineret palet, vises dine brugerdefinerede farver øverst, som her:



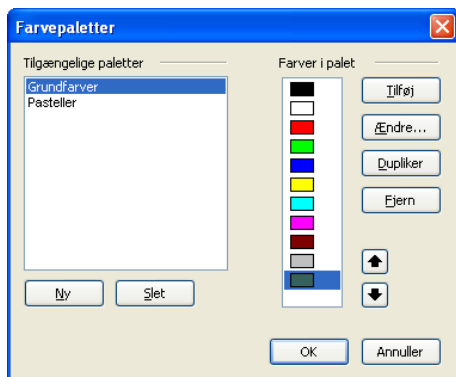
Brugerdefineret palet.

- Hvis du har mere end én brugerdefineret palet, skal du vælge, hvilken der skal bruges, vha. menukommandoen **Funktioner > Farvepaletter**. Du kan også blot klikke på knappen **Skift/rediger** nederst på standardpaletten.

Oprettelse af en ny, tom palet

1. Vælg **Værktøjer > Farvepaletter**.

Dialogboksen Farvepaletter vises:



Opret og udfyld en ny palet her.

2. Klik på knappen **Ny**.
3. I næste dialogboks skal du skrive et navn på din palet og klikke på **OK**.
Din nye palet vises under Tilgængelige paletter og indeholder ingen farver.
4. Du kan også føje standard- og brugerdefinerede farver til farvepaletten.
5. Bemærk, at den palet, der er valgt på listen **Tilgængelige paletter**, anvendes, næste gang du åbner farvepaletten.

Organisering af sider

Når du arbejder med et sidesæt med flere sider, vil du finde dette afsnit nyttigt.

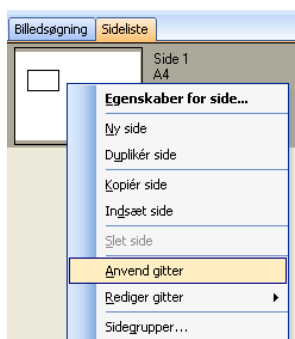
Med kommandoen Sidegrupper kan du omarrangere og gruppere sider, så det bliver nemmere at bevæge sig rundt på sidelisten.

Sådan grupperes sider eller ændres rækkefølge

Hver gruppe skal omfatte mindst én side, så begynd ikke at oprette grupper, før du har oprettet de fleste af dine sider.

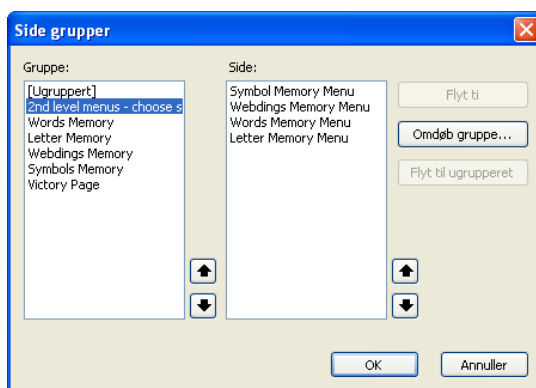
1. Peg et sted på **sidelisten** med markørværktøjet og **højreklik**.

Sidelisteobjektets menu vises:



2. Klik på **Sidegrupper**.

Dialogboksen Sidegrupper vises.



Brug denne dialogboks til grupper og til siderækkefølge.

3. I højre side skal du vælge én eller flere sider, der skal høre til den nye gruppe.

Hvis du allerede har sidegrupper, skal du muligvis vælge en gruppe i venstre side først for at finde de ønskede sider.

Bemærk, at når du har valgt en enkelt side på listen til højre, kan du bruge pileknapperne til at flytte siden rundt og ændre siderækkefølge på sidelisten. Hvis du kun vil ændre rækkefølge, skal du klikke på **OK** for at lukke dialogboksen Sidegrupper nu.

4. For at gå videre og oprette en ny gruppe skal du klikke på **Flyt til**.
5. På rullelisten skal du vælge **Ny gruppe**.
6. Indtast et beskrivende navn til den nye gruppe.
7. Klik på **OK** for at gå tilbage til dialogboksen Sidegrupper.
8. Vend tilbage til trin 4, hvis du vil oprette en gruppe mere.
9. Klik på **OK** i dialogboksen Sidegrupper, når du er tilfreds.

Din sideliste vises med de nye gruppetitler.

Genanvendelse af dit arbejde

I dette afsnit beskrives de forskellige måder, hvorpå du kan genanvende knapper og sidesæt i Tobii SymbolMate.

- På en side kan du [kopiere knapper](#)^[24].
- I et sidesæt kan du kopiere en side. Anvend menukommandoen **Side > Duplikér side**. Hermed kopieres siden og alt indholdet til en ny side i samme sidesæt.
- Vha. standardkommandoerne i Windows kan du **kopiere** en eller flere knapper og **indsætte** dem et andet sted på siden, på en anden side i det samme sidesæt eller i et helt andet side sæt. Se [Kopiering af knapper](#)^[51].
- Når du indsætter en knap, kan du indsætte en hel knap på en tom del af siden. Men du kan [kun handlingerne](#)^[53] eller [kun udseendet](#)^[40] af den oprindelige knap på en destinationsknap.
- Du kan åbne et sidesæt og [gemme det under et nyt filnavn](#)^[20] og derefter foretage ændringer og tilføje nye sider.

Kopiering af knapper

Kopier og indsæt følger Windows-standard

Kopier og Indsæt i Tobii SymbolMate er standardkommandoerne fra Windows: Kopier placerer den valgte knap eller de valgte knapper på en imaginær udklipsholder og indsætter indholdet af udklipsholderen på den valgte side.

Udklipsholderen husker kun den seneste kopieringskommando. Hvis du markerer og kopierer Knap A og derefter markerer og kopierer Knap B, vil Knap B erstatte A i udklipsholderen. Når du anvender indsætningskommandoen, indsættes Knap B.

Hvornår skal du kopiere?

Kopiering af knapper er en god fremgangsmåde, når du har en gruppe knapper, som du vil genbruge. Se [Duplikering af knapper](#)^[24], hvis du vil lave mange kopier af én knap på samme side.

Kopiering af en knap kopierer altid:

- **Knapudseende:** knapform, fyldfarve, kantbredde og farve, skrifttype, skriftfarve og skriftstørrelse
- **Knapindhold:** billeder og tekst

Når du indsætter en knap med den almindelige indsætningskommando, indsættes alle ovennævnte egenskaber. Du kan se andre muligheder i [Indsæt speciel](#)^[53].

Sådan kopieres knapper

1. Vælg den knap eller de knapper, du vil kopiere.
2. Vælg **Rediger > Kopier**. Du kan også klikke på værktøjet Kopier på standardværktøjslinjen.
3. Hvis du vil kopiere til en anden side, skal du vælge destinationssiden på sidelisten.
4. Vælg **Rediger > Indsæt**. Du kan også klikke på værktøjet Indsæt på standardværktøjslinjen. Det senest kopierede materiale indsættes på den nye placering.

Placering af indsatte objekter

Bemærk, at når du indsætter, vises knapperne med markeringsmærker. Hvis du vil justere placeringen af den indsatte knap eller gruppen, skal du pege i midten af en knap. Tryk på museknappen og hold den nede, mens du trækker til den ønskede position.

Kopiering af udseende eller billeder alene

Kopiering af udseende med Indsæt speciel

1. Vælg den knap, du vil bruge som model.
2. Vælg **Rediger > Kopier**. Du kan også klikke på værktøjet Kopier på standardværktøjslinjen.
3. Hvis du vil kopiere til en anden side, skal du vælge destinationssiden på sidelisten.
4. Vælg en eller flere knapper som destination. Disse knapper bliver ændret, så de ser ud som modelknappen.
5. Vælg **Rediger > Indsæt speciel > Udseende**. De valgte knapper ændres, så de ligner modelknappen.

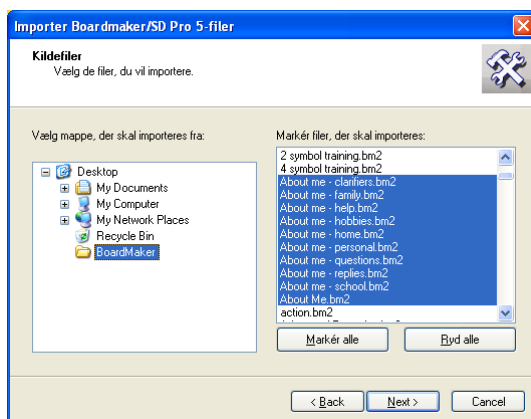
Kopiering af billeder med Indsæt speciel

1. Vælg den knap, du vil bruge som model.
2. Vælg **Rediger > Kopier**. Du kan også klikke på værktøjet Kopier på standardværktøjslinjen.
3. Hvis du vil kopiere til en anden side, skal du vælge destinationssiden på sidelisten.
4. Vælg en eller flere knapper som destination. Disse knapper vil få samme de billeder som modelknappen.
5. Vælg **Rediger > Indsæt speciel > Billede**. De valgte knapper ændres, så de ligner modelknappen.

Import af en Boardmaker/SD Pro-fil

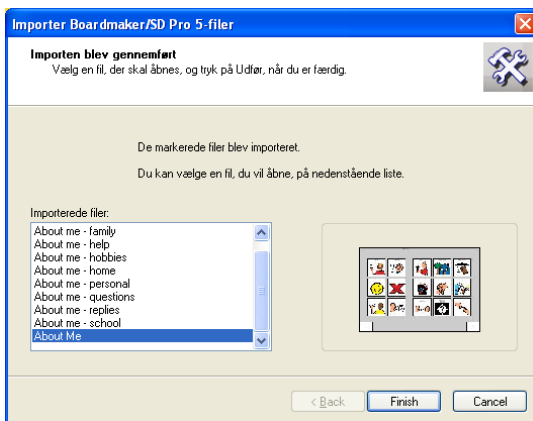
Hvis du allerede har et bibliotek over sidesæt, der er lavet med Boardmaker/SD Pro, kan du importere og gemme dem som Tobii SymbolMate-sidesæt.

1. Vælg **Filer > Importer Boardmaker/SD Pro-filer**. Importguiden åbnes.
2. Klik på **Næste**. Du ser skærmen med juridiske meddelelser.
3. Læs oplysningerne, markér, at du accepterer, og klik på **Næste**.



Skærbilledet Kildefiler

4. I venstre side skal du vælge den mappe, hvor du har dine Boardmaker-filer.
5. I højre side skal du klikke på de filer, du vil importere.
6. Når du har valgt de filer, du skal bruge fra denne mappe, skal du klikke på **Næste**.
7. Angiv et nyt mappenavn i det næste skærbillede, og klik på **Næste**.



8. Vælg den fil, du vil køre, hvis du vil køre en fil, og klik på **Udfør**.

Dine filer bliver konverteret til SymbolMate-sidesæt, men der kan eventuelt være nogle små layoutforskelle.

Kapitel



Billedværktøj

Værktøjet Billedredigering

Hvis du ønsker det, kan du redigere billeder eller tegne dine egne ved hjælp af værktøjet Billedredigering.

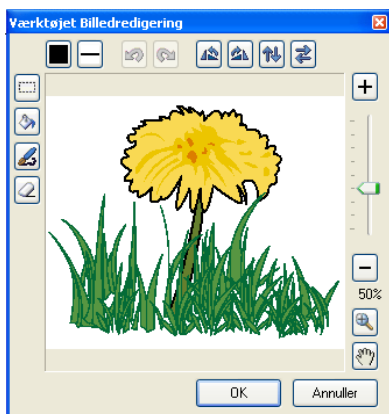
Redigering af et billede

1. Vælg en knap med et billede.
2. Klik på værktøjet Billedredigering i værktøjskassen Rediger.



Værktøjet Billedredigering

3. Dialogboksen Værktøjet Billedredigering åbnes, og det valgte billede vises.



4. Rediger billedet ved hjælp af værktøjerne foroven og i venstre side af dialogboksen.
5. I højre side af dialogboksen kan du ændre zoomniveauet og panorere på billedet.
5. Klik på **OK**, når du er færdig, eller klik på **Annuller** for at lukke værktøjet uden at anvende ændringerne.

Tegning af et billede

Hvis du har valgt en knap uden et billede og klikker på værktøjet Billedredigering, kan du tegne dine egne billeder.

1. Vælg en tom knap.
2. Klik på værktøjet **Billedredigering** i værktøjskassen Rediger.
3. Dialogboksen Værktøj Billedredigering åbnes, og i stedet for at se et eksisterende billede kan du nu oprette et nyt.



4. Klik på knappen **OK** midt i dialogboksen. Der vises nu en tom knap, og på denne kan du nu selv tegne et billede med de tilgængelige værktøjer.
5. Klik på **OK**, når du er færdig, eller klik på **Annuller** for at lukke værktøjet uden at oprette billedet.

Visning af indhold af bibliotek

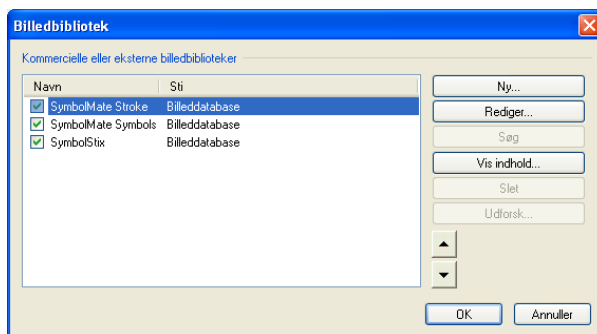
Når du bruger billeder, kan det være svært at vide, hvad du skal søge efter, hvis du ikke ved, hvad bibliotekerne indeholder.

Sådan får du vist indholdet af biblioteket SymbolStix.

1. Anvend menukommandoen **Funktioner > Billedbiblioteker**.

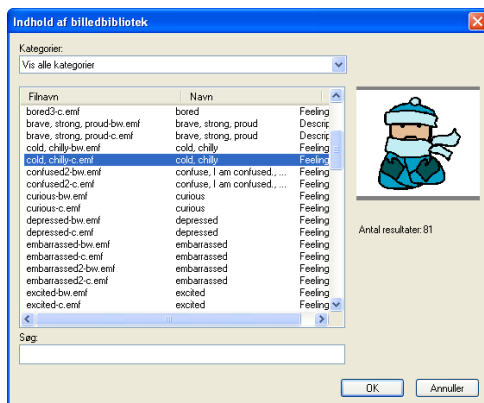
Dialogboksen Billedbiblioteker vises.

2. Marker SymbolStix i listeboksen.



3. Klik på **Vis indhold**.

Dialogboksen Indhold af billedbibliotek vises:



Dialogboksen Indhold af bibliotek gør det muligt at se, hvad der er i biblioteket, og hvad det hedder.

4. Åbn rullelisten øverst for at se alle kategorier og underkategorier.
5. Vælg en underkategori for at se billederne i den underkategori.
Du kan også søge i biblioteket vha. søgefeltet nederst i dialogboksen.
6. Klik på **OK**, når du er færdig.

Billedbibliotek

Du kan tilføje billeder med filformatet BMP, WMF, GIF eller JPG til en side eller en knap. Brug knappen **Gennemse** i en hvilken som helst dialogboks, der hjælper dig med at tilføje et billede.

Det er dog nemmere at tilføje et billede fra et billedbibliotek. Du behøver ikke at finde mappen først, og du kan bruge et ord eller en del af et ord til at søge efter det billede, du ønsker.

SymbolMate leveres med to billedbiblioteker, SymbolStix og et bibliotek med SymbolMate-symboler.

I [Visning af indhold af bibliotek](#)^[60] forklares det, hvordan du kan se, hvad der er i disse biblioteker.

I [Tilføjelse af et billedbibliotek](#)^[62] forklares det, hvordan du kan tilføje et af dine egne biblioteker, så der kan søges i det.

Tilføjelse af et billedbibliotek

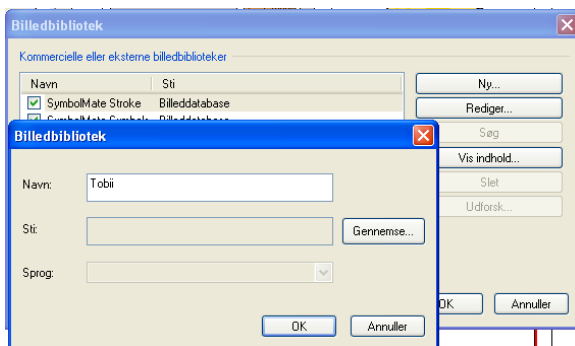
Hvis du har en mappe på din computer, der indeholder mange billeder, du gerne vil bruge, kan du få Tobii SymbolMate til at opfatte denne mappe som et billedbibliotek.

Når du ændrer mappen til et billedbibliotek, ændrer det ikke indholdet af mappen på nogen måde.

Det er kun billeder med de følgende filformater, der kan ses i Tobii SymbolMate: BMP, WMF, GIF, JPG.

1. Vælg **Værktøjer > Billedbiblioteker**.
2. Klik på **Ny** i dialogboksen Billedbiblioteker.

Dialogboksen Billedbibliotek vises:



Navngiv dit nye billedbibliotek.

3. Skriv et navn på biblioteket og klik på **Gennemse**.
4. Vælg den mappe, du vil gøre til et billedbibliotek.
5. Klik på **OK** i dialogboksen Åbn.

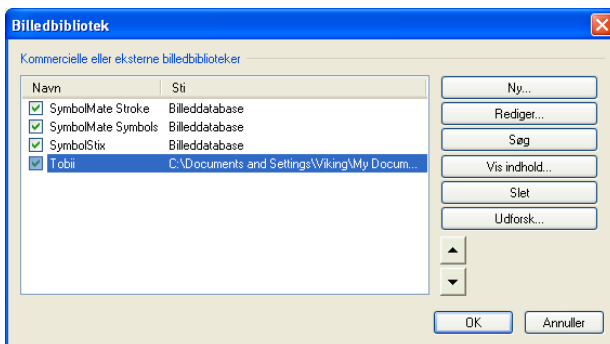
SymbolMate spørger, om du vil søge efter billeder.

6. Klik på **Ja**.

Efter et øjeblik åbnes dialogboksen Indhold af billedbibliotek og viser de billeder, som SymbolMate fandt.

7. Klik på **OK**.

Du returnerer til dialogboksen Billedbiblioteker, hvor du kan se dit nye bibliotek i listeboksen.



Tilgængelige billedbiblioteker

8. Klik på **OK**.

Så længe din billedmappe er markeret i dialogboksen Billedbiblioteker, søges der i dit bibliotek, samtidig med at der søges i de originale SymbolMate-biblioteker.

Forenkling af søgning efter dine egne billeder

Når SymbolMate søger efter billeder i et bibliotek, du har tilføjet, bruges filnavnet på hvert billede som nøgleord. Hvis filnavnene f.eks. er i stil med w344235.wmf, vil du ikke kunne finde dine billeder.

Gør følgende, hvis du vil forbedre navnene på dine billeder:

1. Vælg **Værktøjer > Billedbiblioteker**.
2. I dialogboksen Billedbibliotek skal du vælge navnet på dit eget bibliotek.
3. Klik på **Udforsk**
4. Windows Stifinder åbnes på din biblioteksmappe.
5. Vælg **Vis > Miniaturer**.
6. Peg på filnavnet, **højreklik**, og vælg **Omdøb** i menuen.
7. Erstat det tidligere navn med flere enkelte nøgleord.

Hvis du kan se filtypen (dvs. .jpg), skal du ikke ændre den del af navnet.

8. Klik på knappen Luk øverst til højre i Stifinder-vinduet, når du er færdig.
9. Kontrollér, at dit bibliotek er valgt, og klik på **Søg** for at opdatere det med de nye navne på billedfilerne.
10. Klik på **OK** for at lukke dialogboksen Billedbibliotek.

Kapitel



IV

**Tobii S32 og
SymbolMate**

Kom godt i gang med S32 og SymbolMate



Tobii S32 er en brugervenlig enhed til indspillede talebeskeder, det afspiller forudindspillede lydbeskeder eller IR-signaler, og som aktiveres blot ved at berøre billeder eller symboler i et gitter eller en scene. Den omfatter et avanceret sidesystem og kan også bruges til at styre lamper, små elartikler, legetøj, tv-apparater, videooptagere og DVD-afspillere.

Tobii S32 fås i to forskellige udgaver: Tobii S32 Touch og Tobii S32 Scan.

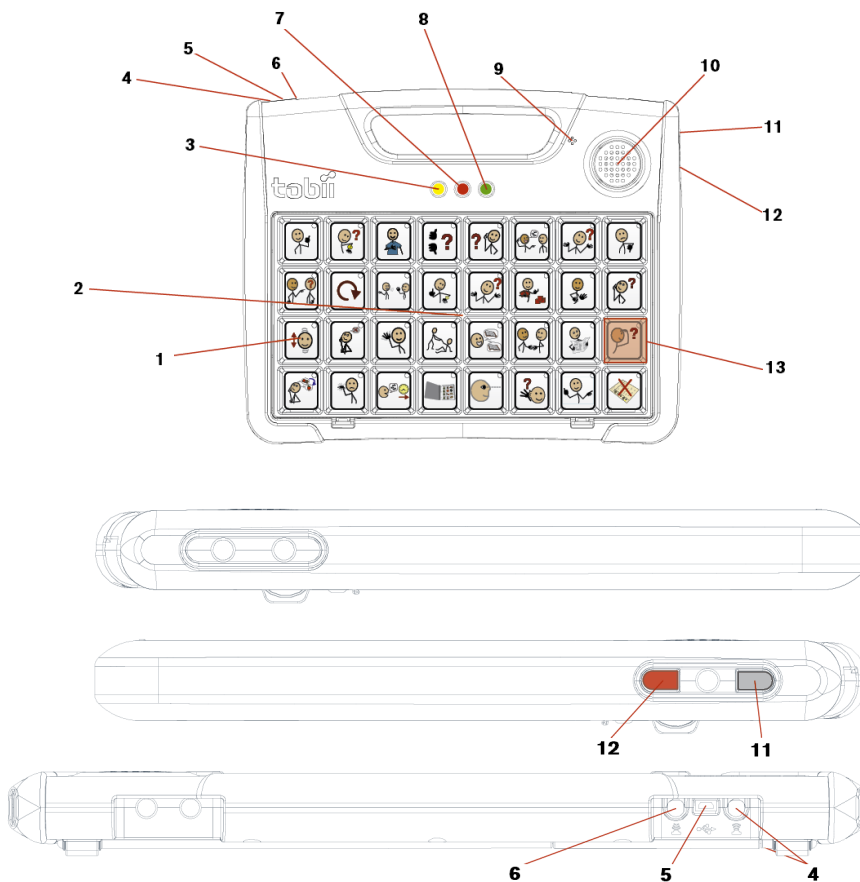
- Tobii S32 Touch er specifikt beregnet til personer, der kan bruge deres hænder og ikke har svært ved at berøre billederne og symbolerne.

- Tobii S32 Scan er en "kontakt/scan"-model. Den er beregnet til personer, der har svært ved at bruge hænderne til at berøre billederne og symbolerne, men som i stedet bruger kontakterne til at vælge i gitrene eller scenerne. Der fås en lang række forskellige kontakter fra mange forskellige producenter, lige fra små tryk-og-slip-kontakter til store knapper, såkaldte "buddy buttons", og "sug/pust"-kontakter. Scanning er en proces, hvor brugeren anvender en særlig kontakt til at skifte mellem billederne og symbolerne i gitrene eller scenerne et klik ad gangen. Alle funktioner på S32 Touch findes også på S32 Scan.

SymbolMate bruges til at oprette kort og aktiviteter til Tobii S32 (Touch og Scan), det indeholder skabeloner til alle de forskellige tastaturlayouts (1,2,4,8,16 og 32) samt en automatisk funktion til generering af S32-stregkoder. SymbolMate bruges også til at konfigurere de forskellige indstillinger i S32 og til at aktivere en række avancerede funktioner til optagelse og afspilning.

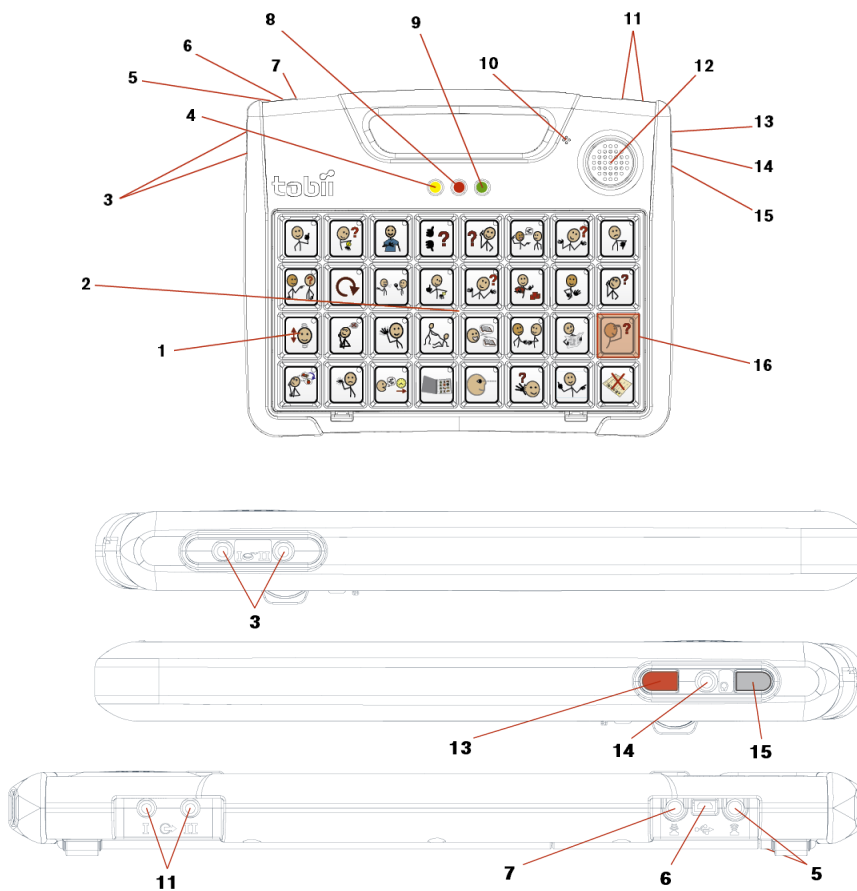
Tobii S32 vigtigste funktioner i brugerfladen og porte

Tobii S32 Touch



1	Indsat kort (under tasteskabelon)
2	Tasteskabelon
3	IR-funktion/USB-data-LED
4	IR-udgang
5	USB-port
6	IR-indgang
7	LED for indspilning/fejl
8	Aktiv LED
9	Mikrofon
10	Højtaler
11	Knap til skift af tilstand
12	Optageknap
13	En enkelt tast

Tobii S32 Scan

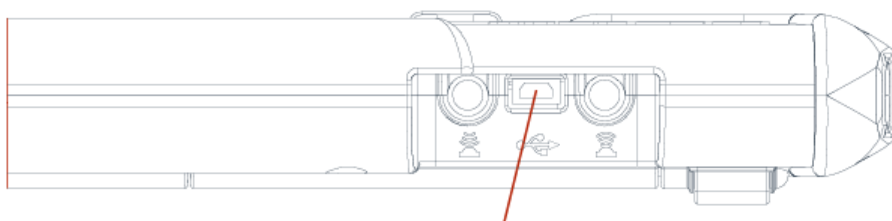


1	Indsat kort (under tasteskabelon)
2	Tasteskabelon
3	Porte til kontakter
4	IR-funktion/USB-data-LED
5	IR-udgang
6	USB-port
7	IR-indgang
8	LED for indspilning/fejl
9	Aktiv LED
10	Mikrofon
11	Porte til legetøjsgrænseflade
12	Højttaler
13	Knap til skift af tilstand
14	Port til hovedtelefon
15	Optageknap
16	En enkelt tast

Tilslutning af Tobii S32 til din computer

Du kan tilslutte Tobii S32 (Scan eller Touch) til en computer ved hjælp af forbindelseskablet, der var med i din Tobii S32-pakke (Mini-USB Type B til USB Type A).

Indsæt mini-USB-stikket i S32's USB-port og USB-stikket i standardstørrelse i computerens USB-port.



S32-USB-port

Grænsefladen mellem en Tobii S32 og en computer styres af Tobii SymbolMate.

Bemærk: Alle kontakter, hovedtelefoner og tilslutningskabler til legetøj skal frakobles S32-enheden, før du slutter den til computeren ved hjælp af USB-kablet. Når S32 er tilsluttet via USB, reagerer den ikke på brugerinput på selve enheden. Enheden styres gennem Tobii SymbolMate.

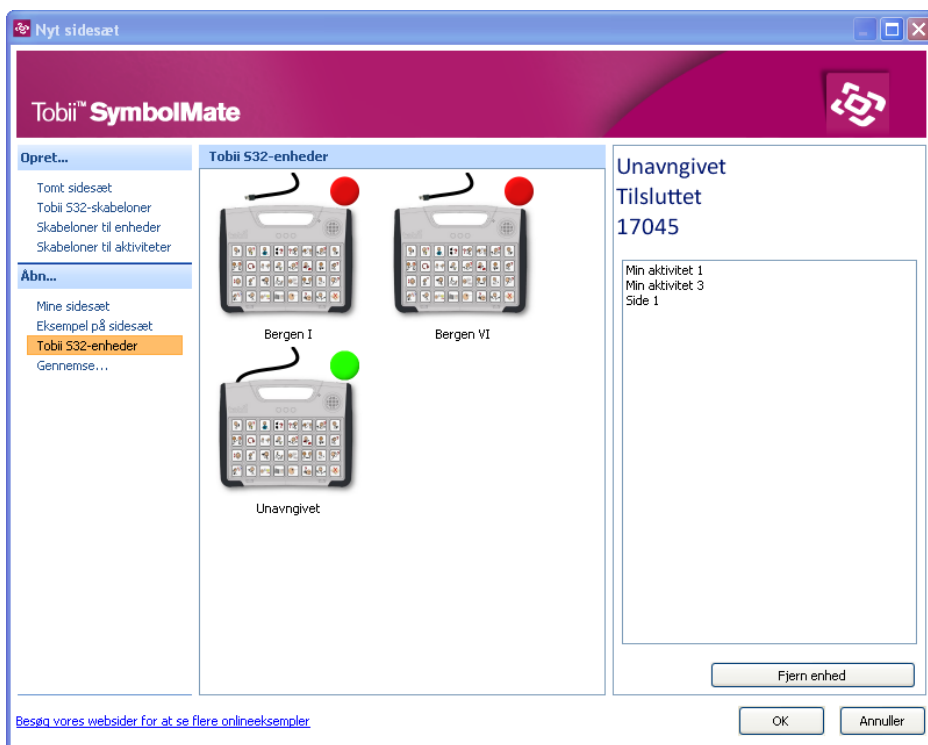
Vælg din S32

Når du har tilsluttet S32-enheden til din computer, skal du starte SymbolMate

ved at vælge  ikonet på skrivebordet (se [Start af SymbolMate](#) ⁸) for flere oplysninger).

Når du starter SymbolMate, vises vinduet **Nyt sidesæt** (se [Vinduet Nyt sidesæt](#) ¹²).

På venstre side af dialogboksen under **Åbn** vælger du **Tobii S32-enheder**.



Tobii S32-enheder

Hvis det er første gang, du har tilsluttet en Tobii S32 til din computer og SymbolMate-programmet, vises der kun et billede af en Tobii S32 i den midterste kolonne, der er markeret med en skinnende stjerne og en grøn prik. Hvis du allerede har tilsluttet en række forskellige enheder til den samme computer og åbnet dem med Tobii SymbolMate, er det her, du kan vælge, hvilken S32 du vil arbejde med.

Bemærk: Når en Tobii S32 har været tilsluttet første gang, vil et ikon i form af en grøn prik i øverste højre hjørne af S32-billedet i dialogboksens midterkolonne indikere, hvilken Tobii S32 der er tilsluttet. Et ikon i form af en rød prik betyder, at den pågældende Tobii S32 ikke er tilsluttet på det pågældende tidspunkt.



Tilsluttet

Frakoblet

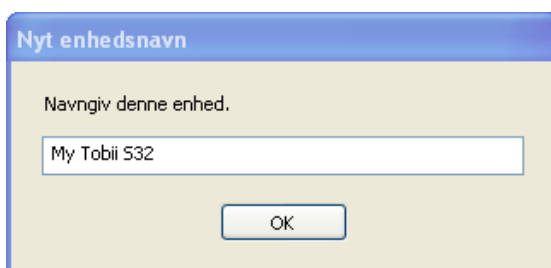
Ny (tilsluttet)

I højre kolonne af dialogboksen **Nyt sidesæt** kan du se flere oplysninger om den S32-enhed, du klikker på. Du kan se navnet og serienummeret på din enhed og se, om den pågældende S32-enhed er tilsluttet din computer. I feltet i højre kolonne kan du også se en liste over de redigerbare aktiviteter, der er gemt på den pågældende enhed.

Nederst i højre kolonne i dialogboksen findes der en knap, som kan bruges til at fjerne enheden fra dit SymbolMate-program. Dette kan være nyttigt, hvis du er underviser, og en af dine studerende flytter til en anden klasse og tager deres S32 med sig. Hvis du er underviser og overtager en klasse fra en anden underviser og ønsker at starte forfra med de S32-enheder, som klassen har adgang til, er det mest hensigtsmæssigt at bruge funktionen **Gendan enhed** på alle enhederne (se knappen **Gendan enhed** under [Indstillinger](#)^[89]). En anden mulighed er at omdøbe enhederne (og bevare alt indholdet) i dialogboksen [Tobii S32-enhedsindstillinger](#)^[89] i redigeringsvisningen for de pågældende enheder.

- Når du har valgt **Fjern enhed**, vises der en dialogboks, hvor du kan vælge at oprette en sikkerhedskopi af de aktiviteter, der er gemt på din enhed i SymbolMate. Dette anbefales kraftigt, da du måske ønsker at tilslutte denne enhed på et senere tidspunkt. Hvis du tilslutter enheden igen, vises aktiviteterne som skjulte aktiviteter (se [Vis skjulte aktiviteter](#)^[103]), og du kan ikke få adgang til dem. For at gendanne de sikkerhedskopierede aktiviteter kan du importere dem derfra, hvor du har gemt dem, til **Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter** for din S32-enhed en ad gangen, som du plejer (se knappen **Tilføj ny aktivitet** i [Tobii S32-aktiviteter](#)^[94]), og de vil så blive tildelt nye aktivitetsnumre og stregkoder, så de kan bruges igen.

Hvis det er første gang, enheden er blevet tilsluttet, vises den som **Uden navn** og dens status som **Ny enhed**. Dobbeltklik på billedet af din nye enhed eller klik på **OK** for at få en dialogboks frem, hvor du selv kan vælge et navn til enheden. Navnet **Min Tobii S32** vil blive foreslået.



Vælg et navn til S32-enheden.

Når du har givet enheden et navn, kan du dobbeltklikke på billedet af den eller en anden S32 i midterkolonnen med **Tobii S32-enheder** eller enkeltklikke for at fremhæve dit valg og derefter vælge **OK** for at åbne indholdet af enheden med Tobii SymbolMate. Du kan vise og redigere aktiviteterne og kortene for den pågældende S32-enhed, ændre indstillingerne for enheden og synkronisere Tobii SymbolMate med den valgte Tobii S32.

Synkronisering og automatisk søgning i indhold

Søgning i indholdet af Tobii S32 er en automatisk funktion i Tobii SymbolMate. SymbolMate-softwaren opretter forbindelse til den valgte, tilsluttede S32-enhed og gennemsøger den for oplysninger om S32-indstillinger og indholdet af S32-aktiviteter, når du har valgt og åbnet den pågældende Tobii S32-enhed. Søgningen vil også ske, hvis du har åbnet en frakoblet S32-enhed i SymbolMate og tilslutter enheden med USB-kablet.

Bemærk: Den søgeproces, der foregår automatisk, er ikke det samme som synkronisering. Når SymbolMate har scannet og gennemsøgt indholdet på den valgte enhed, vil dine S32-aktiviteter ikke blive synkroniseret mellem S32-enheden og SymbolMate. Aktiviteterne kan synkroniseres ved at aktivere synkroniseringsfunktionen manuelt. Der foretages automatisk synkronisering af en enkelt S32-aktivitet, når du importerer den gemte aktivitet fra din computer, eller når du sletter en aktivitet.

Du kan enten synkronisere enkelte S32-aktiviteter eller alle aktiviteter på en bestemt S32-enhed mellem SymbolMate og den valgte S32-enhed, når du ønsker det, i **Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter**.

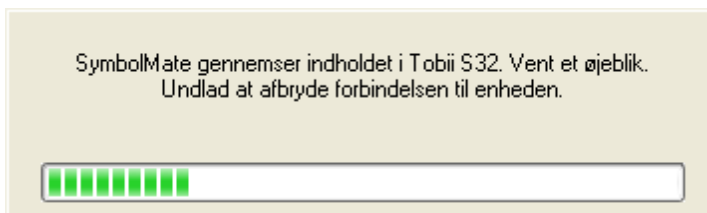


Brug knappen Synkronisering, , under fanen **Tobii S32-aktiviteter** for at synkronisere (se [Synkronisering](#)^[81]).

Automatisk søgning i indhold

Når du har valgt og åbnet den S32-enhed, du vil arbejde med (se [Vælg din S32](#) ^[75]), søger Tobii SymbolMate automatisk i indholdet på din S32-enhed. Søgningen vil også ske, hvis du har åbnet en frakoblet S32-enhed i SymbolMate og tilslutter enheden med USB-kablet.

I et vindue vises det automatisk, hvor langt søgningen er kommet. Enheden må ikke frakobles under søgningen, da denne ellers vil blive afbrudt.



Status for søgning

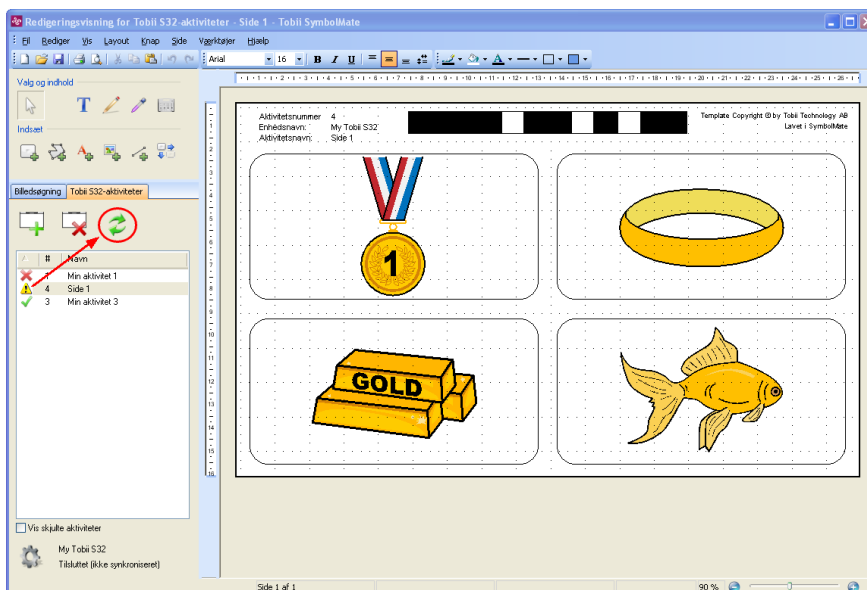
Når søgningen er afsluttet, åbnes **Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter** automatisk (se [Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter](#) ^[88]). Den senest gemte aktivitet eller den aktivitet, du senest har arbejdet med, åbnes i arbejdsområdet.

Synkronisering

I **Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter** har du mulighed for at synkronisere dine aktiviteter i Tobii SymbolMate med den tilsluttede Tobii S32. Dette er vigtigt, hvis du ønsker at anvende optagelserne i de aktiviteter, du har oprettet i SymbolMate på S32, når du har frakoblet enheden.

Bemærk: Du kan kun synkronisere, når en Tobii S32-enhed er tilsluttet.

Ved synkronisering downloades alle de nye oplysninger, du har knyttet til en S32-aktivitet i SymbolMate ved hjælp af Tobii S32-tasteværktøjet (lydoptagelser, tasteklynger osv.), til den tilsluttede Tobii S32. Dermed får du mulighed for at udskrive en aktivitetsside som et S32-kort, indsætte dette i din Tobii S32 og aktivere tastene til at afspille de optagelser, du tidligere har oprettet i Tobii SymbolMate.

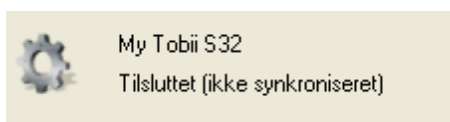


Aktivitetssynkronisering



Brug knappen Synkronisering, , i **Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter**, under fanen **Tobii S32-aktiviteter** til at synkronisere aktiviteter.

Hvis alle aktiviteter allerede er synkroniseret med den tilsluttede Tobii S32-enhed, vises alle statusikoner til venstre for aktivitetsnavnene som grønne flueben, , og status teksten i bunden af fanen **Tobii S32-aktiviteter** vil være "Tilsluttet (synkroniseret)".



Aktivitetsstatus

Hvis dine aktiviteter er fuldt synkroniseret, vil synkroniseringsknappen være deaktiveret, og du kan ikke klikke på den.

Hvis dine aktiviteter ikke er synkroniseret, vises der en advarselstrekan, , ved statusikonerne til venstre for aktivitetsnavnene, og status teksten nederst i fanen **Tobii S32-aktiviteter** vil være "Tilsluttet (ikke synkroniseret)".

Bemærk: Hvis du ikke synkroniserer aktiviteterne mellem SymbolMate og den tilsluttede S32, og du udskriver en aktivitet, der skal bruges på S32, vil S32's hukommelse ikke indeholde nogen af de indspillede oplysninger, der er oprettet med SymbolMate. Hvis du ikke har synkroniseret, vil de optagelser, du har foretaget i SymbolMate ikke blive afspillet, når du trykker på en tast på S32.

Synkronisering af aktiviteter fra SymbolMate til din Tobii S32

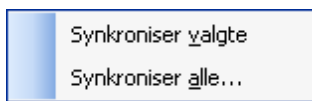
Hvis du har foretaget ændringer af en eller flere aktiviteter, importeret en ny aktivitet til eller oprettet en ny aktivitet i den tilsluttede S32-enheds **Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter**, udføres synkroniseringen *fra* SymbolMate *til* din tilsluttede Tobii S32-enhed.

Sådan synkroniserer du på denne måde:

1. Under fanen **Tobii S32-aktiviteter** i **Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter** vælger du den ikke-synkroniserede aktivitet, du ønsker at synkronisere. Den vil have en advarselstrekant til venstre for navnet. Hvis du har mere end én ikke-synkroniseret aktivitet og ønsker at synkronisere dem alle, kan du gå direkte til trin 2 uden at vælge en enkelt aktivitet.



2. Klik på knappen Synkronisering yderst til højre øverst i fanen, . Der vises en rulleliste.

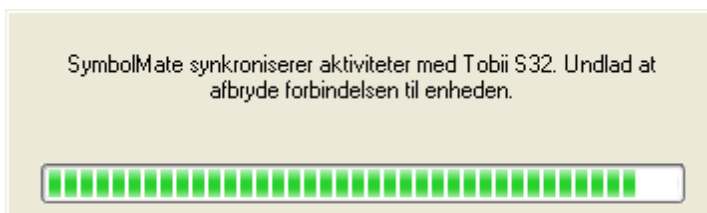


Rullelisten Synkronisering

3. I rullelisten vælger du "Synkroniser valgte", hvis du ønsker at synkronisere den enkelte aktivitet.

ELLER

3. I rullelisten vælger du "Synkroniser alle...", hvis du ønsker at synkronisere alle de ikke-synkroniserede aktiviteter.
4. Tidsbjælken for synkronisering kommer frem. Vent et øjeblik og lad være med at frakoble din enhed.



Bemærk: Dette kan tage op til nogle minutter afhængig af antallet, størrelsen og kompleksiteten af de aktiviteter, der skal synkroniseres.

Aktiviteten eller aktiviteterne synkroniseres nu mellem SymbolMate og Tobii S32-enheden, og advarselstrekanterne til venstre for aktivitetsnavnene, ⚠️, vil nu være ændret til grønne flueben, ✅.

Bemærk: Hvis du har valgt "Vælg alle..." fra rullelisten og har forsøgt at synkronisere alle ikke-synkroniserede aktiviteter, men alle advarselstrekanterne alligevel ikke er ændret til grønne flueben efter synkroniseringen, skyldes det, at en eller flere af de ikke-synkroniserede aktiviteter indeholder oplysninger, der er blevet redigeret på selve S32-enheden, mens denne var frakoblet. I så fald er du nødt til at vælge disse aktiviteter en ad gangen og derefter vælge "Synkroniser valgte". Der vises så en dialogboks, hvor du kan vælge enten at synkronisere den pågældende aktivitet *fra* S32-enheden *til* SymbolMate eller *fra* SymbolMate *til* S32-enheden (se [Synkronisering af aktiviteter fra din Tobii S32 til SymbolMate](#) ^[85]).

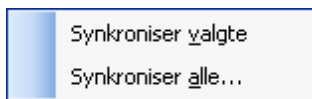
Synkronisering af aktiviteter fra din Tobii S32 til SymbolMate

Hvis du har foretaget ændringer af en aktivitet med S32-enheden, mens denne var afbrudt (for eksempel ændring af en optagelse), kan du vælge enten at synkronisere ændringerne tilbage til SymbolMate (gemme dem i SymbolMate, synkronisere *fra* S32 *til* SymbolMate) eller at erstatte disse ændringer med den senest gemte og synkroniserede version af aktiviteten *fra* SymbolMate *til* S32.

Muligheden for at vælge synkronisering *fra* en Tobii S32-enhed *til* SymbolMate er kun til stede, hvis der er foretaget en ændring af en aktivitet på den frakoblede S32-enhed. Sådan synkroniserer du på denne måde:

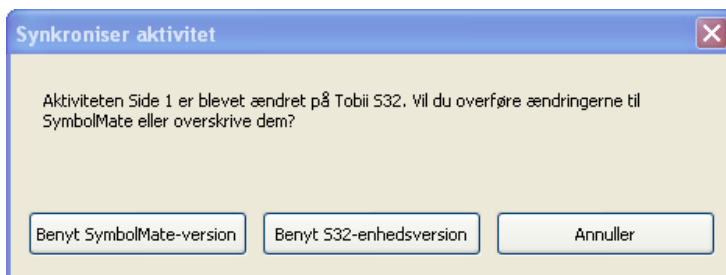
1. Under fanen Tobii S32-aktiviteter i Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter vælger du den ikke-synkroniserede aktivitet, der er blevet ændret på den frakoblede S32-enhed, som du ønsker at synkronisere. Den vil have den samme advarselstrekant til venstre for navnet som alle andre ikke-synkroniserede aktiviteter.

2. Klik på knappen Synkronisering yderst til højre øverst i fanen, . Der vises en rulleliste.



Rullelisten Synkronisering

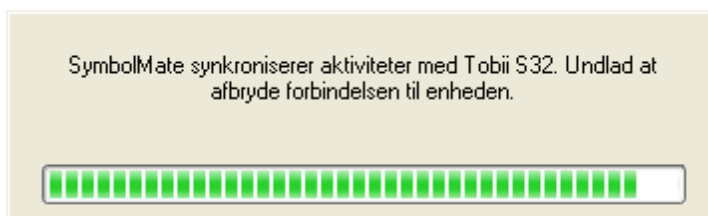
3. På rullelisten skal du vælge "Synkroniser valgte". Hvis der er foretaget ændringer af denne aktivitet uden for SymbolMate, vises nedenstående dialogboks.



4. Vælg "**Brug version på S32-enhed**". Dette betyder, at du vælger at uploade de nye oplysninger, du har oprettet på aktivitetskortene på S32-enheden, til den samme aktivitet i SymbolMate.

ELLER

4. Vælg "**Brug version i SymbolMate**". Dette betyder, at du vælger at downloade den senest gemte og synkroniserede version af aktiviteten fra SymbolMate til S32 og dermed overskrive de ændringer, du har foretaget på enheden, mens den var frakoblet.
5. Tidsbjælken for synkronisering kommer frem. Vent et øjeblik og lad være med at frakoble din enhed.



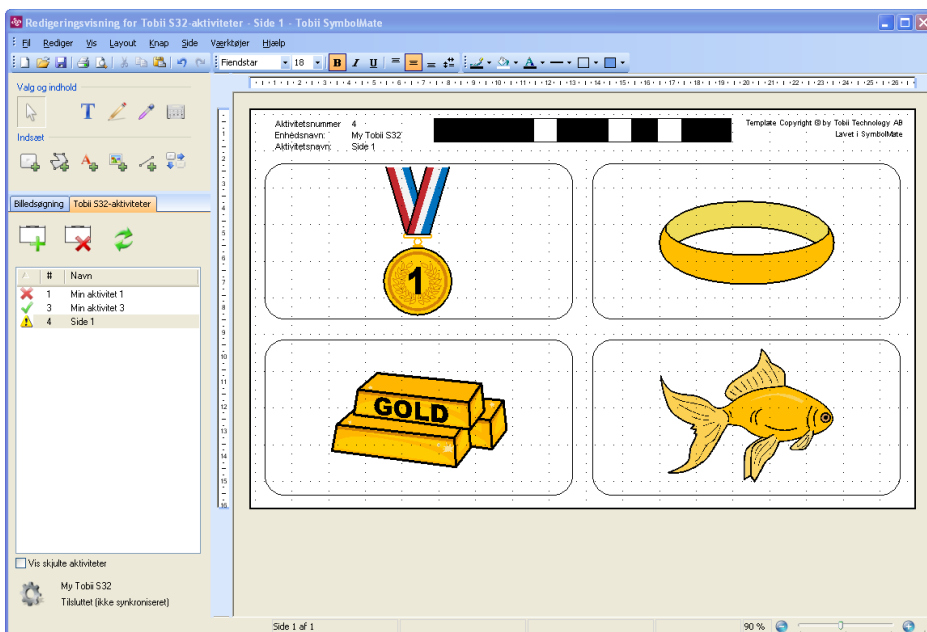
Bemærk: Dette kan tage op til nogle minutter afhængig af antallet, størrelsen og kompleksiteten af den aktivitet, der skal synkroniseres.

Aktiviteten synkroniseres nu mellem SymbolMate og Tobii S32-enheden, og advarselstrekanten til venstre for aktivitetsnavnet, , vil være ændret til et grønt flueben,  .

Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter

Vinduet **Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter** er det SymbolMate-vindue, der åbnes, når du vælger en Tobii S32-enhed fra **Tobii S32-enheder** i vinduet **Nyt sidesæt** (se [Vælg din S32](#)^[75]).

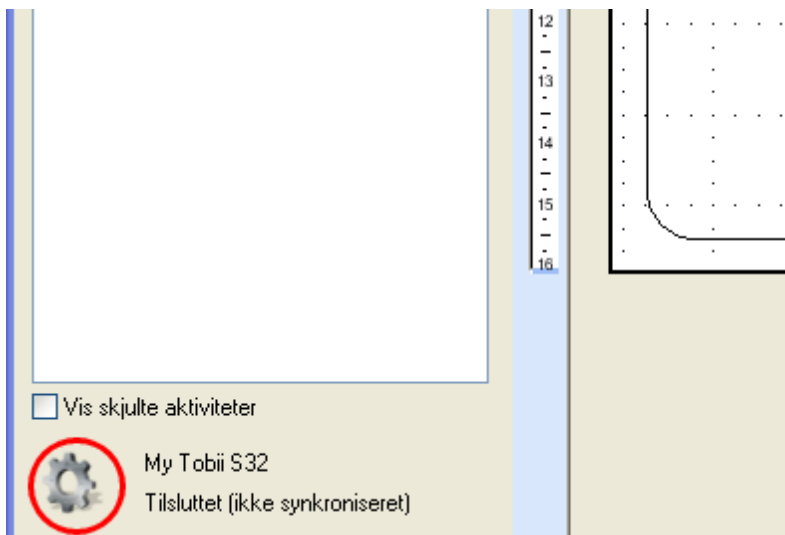
Det indeholder alle de sædvanlige værktøjer til **Udvælgelse og Indhold** samt **Indsæt** og de almindelige værktøjslinjer, fanebladet **Billedsøgning**, et S32-konfigureret arbejdsområde og en række specifikke S32-funktioner såsom [fanebladet S32-aktiviteter](#)^[94], ikonet [Indstillinger](#)^[89] og [Tobii S32-tasteværktøjet](#)^[107].



Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter

Indstillinger

I **Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter** kan du ændre og tilpasse enhedsindstillingerne for en tilsluttet Tobii S32. Vælg tandhjulsknappen i nederste venstre hjørne af SymbolMate-vinduet, eller vælg **Værktøjer > Tobii S32-enhedsindstillinger** for at åbne vinduet **Tobii S32-enhedsindstillinger**.

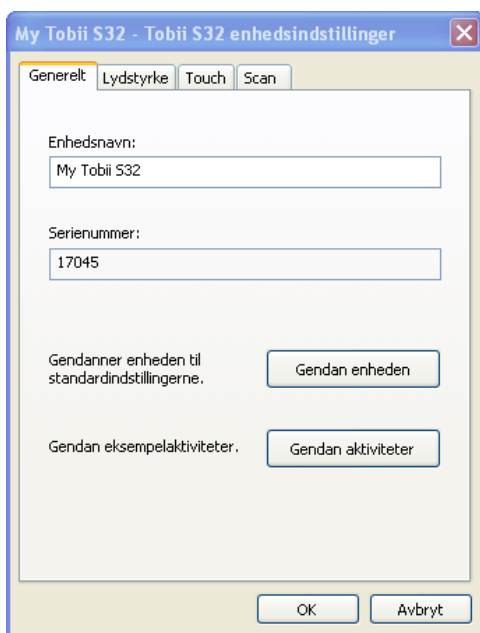


Knappen Indstillinger

Du får adgang til fire faner i vinduet **Tobii S32-enhedsindstillinger**: **Generelt**, **Volumen**, **Scan** og **Touch**.

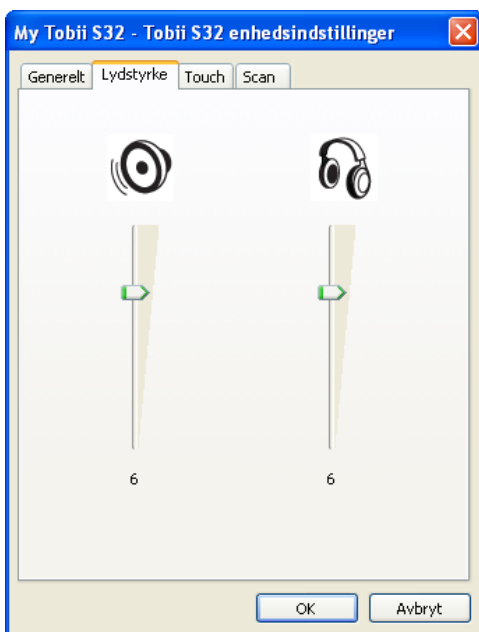
1. **Generelt:** Her kan du omdøbe din S32-enhed (navnet, der vises i SymbolMate), se dens serienummer og vælge mellem de to gendannelsesfunktioner.

- Knappen **Gendan enhed** bruges til at nulstille og gendanne den tilsluttede Tobii S32-enhed til fabriksindstillingerne, slette alt, hvad der er gemt for den pågældende S32-enhed (i både SymbolMate og S32) og omformatere SD-kortet. Efter at du har valgt **Gendan enhed**, er de eneste aktiviteter på enheden gendannede aktivitetseksempler. Aktivitetseksemplerne svarer til de eksempelkort, der følger med Tobii S32-pakken.
- Med knappen **Gendan aktiviteter** gendannes kun de aktivitetseksempler, der var indspillet på forhånd på din S32-enhed, da du fik den. Knappen **Gendan aktiviteter** kan være nyttig, hvis du har foretaget ændringer af optagelserne på eksempelkortene med din S32-enhed og ønsker at nulstille dem til de oprindelige optagelser. Når du vælger knappen **Gendan aktiviteter**, påvirker det ikke nogen af de andre af dine personlige Tobii S32-aktiviteter.



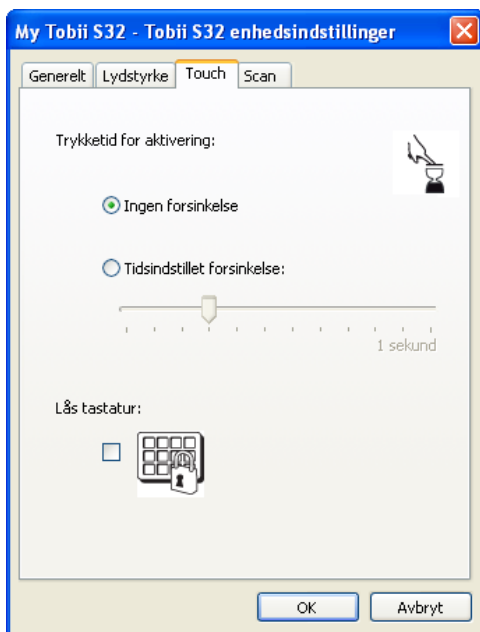
Tobii S32-enhedsindstillinger - Generelt

2. **Volumen:** Her kan du indstille lydstyrken på din S32-enhed til lydafspilning og lydprøver. Hvis du har en Tobii S32 Touch, kan du ikke justere volumen i hovedtelefonerne til lydprøver. Når du kobler din S32 fra din computer og SymbolMate, vil indstillingerne for lydstyrke på enheden svare til dem, du har foretaget her.



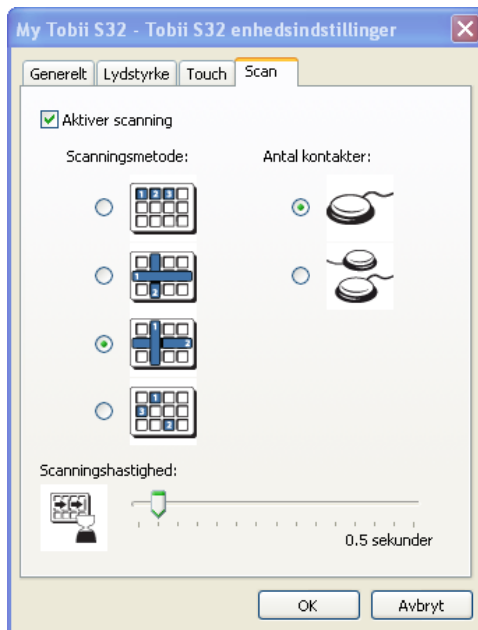
Tobii S32-enhedsindstillinger - Volumen

3. **Touch:** Her kan du vælge at deaktivere Tryktid, så afspilningen går i gang, så snart du vælger en tast på S32-enheden med en optagelse, eller du kan vælge, hvor længe tasten skal holdes nede, inden afspilningen aktiveres. Her kan du også aktivere eller deaktivere tastaturlåsen.



Tobii S32-enhedsindstillinger - Touch

4. **Scan:** Her kan du vælge mellem forskellige typer af scanning på Tobii S32 Scan og ændre scanninghastigheden. Hvis du har en Tobii S32 Touch, er scanningfunktionerne ikke tilgængelige.



Tobii S32-enhedsindstillinger - Scan

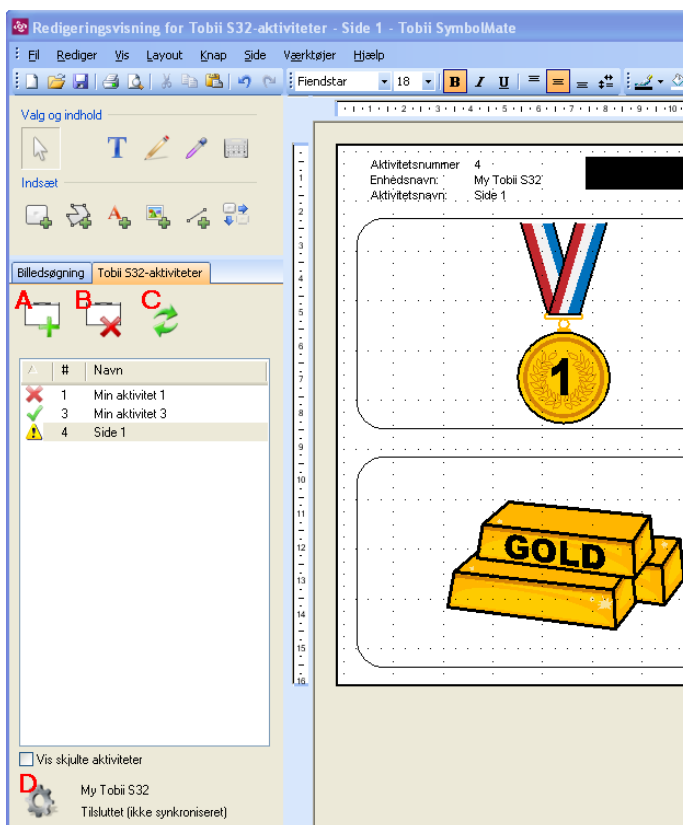
Bemærk: Du kan finde flere oplysninger om enhedsindstillingerne for Tobii S32 og brugen af disse i **Brugerhåndbog for Tobii S32 > Brug af S32 > Menuen Konfiguration**.

Tobii S32-aktiviteter

I **Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter** står aktiviteterne for den valgte S32-enhed opført under fanen Tobii S32-aktiviteter.

De enkelte aktiviteter udgør et kort, der skal sættes i din Tobii S32 med et aktivitetsnummer, en stregkode og eventuelle billeder og/eller lyde (inklusive klynger og aktiveringsmetoder), som du har tildelt de enkelte taster for aktiviteten.

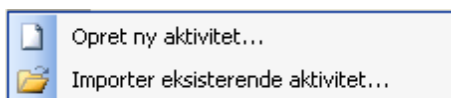
Der findes en række dedikerede knapper i fanen Tobii S32-aktiviteter, der gør det lettere at bruge Tobii S32 og SymbolMate sammen.



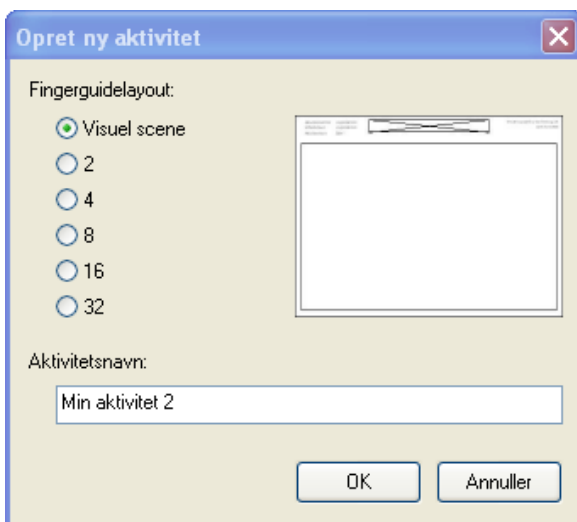
Fanen Tobii S32-aktiviteter

- A. Knappen **Tilføj ny aktivitet**: Bruges til at oprette en ny S32-aktivitet eller til at importere en eksisterende S32-aktivitet (mens enheden er tilsluttet).

Når du har valgt denne knap, kan du vælge **Opret ny aktivitet** eller **Importér eksisterende aktivitet** fra rullelisten.

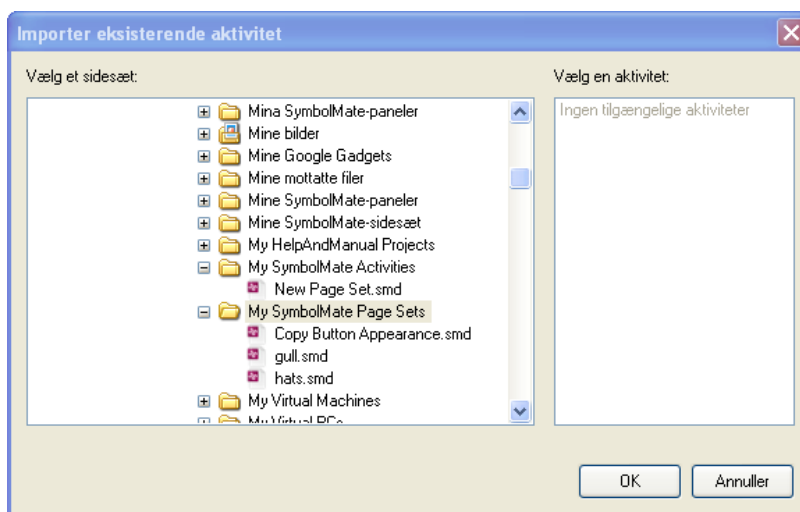


- Hvis du vælger **Opret ny aktivitet**, åbnes følgende dialogboks, hvor du kan vælge dit foretrukne tastelayout og tildele din nye aktivitet et navn:



Aktiviteten oprettes i den tilsluttede enheds **Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter** og tildeles en aktiv stregkode og et aktivitetsnummer for den pågældende enhed.

- Hvis du vælger **Importér eksisterende aktivitet**, åbnes følgende dialogboks:



Vælg den aktivitet, du ønsker at importere, og vælg **OK**. Aktiviteten importeres til den tilsluttede enheds **Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter** og tildeles en aktiv stregkode og et aktivitetsnummer for den pågældende enhed. Du kan kun importere én aktivitet ad gangen.

- B. Knappen **Fjern aktivitet**: Denne bruges til at slette en aktivitet permanent.
- C. Knappen **Synkroniser** (se [Synkronisering](#)^[81]): Bruges til at synkronisere den valgte S32-aktivitet med S32-enheden eller til at synkronisere alle tilgængelige aktiviteter. Hvis du har foretaget ændringer af en aktivitet med S32-enheden, mens den var frakoblet, kan du vælge enten at synkronisere disse ændringer tilbage til SymbolMate (**Brug version i S32-enheden**) eller at erstatte ændringerne med den senest synkroniserede version af aktiviteten fra SymbolMate til S32 (**Brug version i SymbolMate**).
- D. Tandhjulsknappen **Indstillinger**: Åbner dialogboksen **Tobii S32-enhedsindstillinger**, hvor du kan tilpasse enhedsindstillingerne for den tilsluttede Tobii S32 (se [Indstillinger](#)^[89]).

Ikoner for aktivitetsstatus

Langs den venstre side af aktivitetslisten under fanen Tobii S32-aktiviteter findes der forskellige ikoner, der viser status for de enkelte aktiviteter.



Aktiviteten gemmes og synkroniseres mellem Tobii SymbolMate og den tilsluttede Tobii S32-enhed.

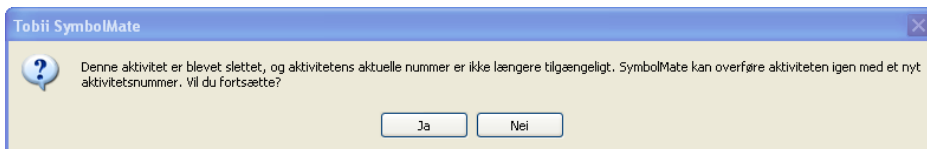


Aktiviteten synkroniseres ikke mellem Tobii SymbolMate og den tilsluttede Tobii S32-enhed (se [Synkronisering](#)^[81] for oplysninger om, hvordan du synkroniserer).



Dette er en aktivitet, der er blevet slettet fra den tilsluttede Tobii S32-enhed af en anden SymbolMate-bruger på en anden computer. Du har stadig aktiviteten gemt i din udgave af SymbolMate på din computer. Hvis du gerne vil beholde denne aktivitet i din udgave af SymbolMate og genindlæse den på den tilsluttede S32-enhed - og tildele den det samme aktivitetsnummer, hvis det er muligt, eller et nyt aktivitetsnummer, hvis det gamle er i brug - skal du gøre følgende:

1. Vælg den slettede aktivitet.
2. Vælg knappen Synkroniser (se [Synkronisering](#)^[81]).
3. Vælg **Synkroniser valgte**. Hvis det samme aktivitetsnummer er ledigt, vises følgende dialogboks (hvis der skal angives et nye aktivitetsnummer, kommer en lignende dialogboks frem med de samme funktioner):



4. Vælg **Ja** for at indlæse den slettede aktivitet i S32-enheden og synkronisere den med SymbolMate.

Hvis du ønsker at acceptere sletningen, der er foretaget af en anden SymbolMate-bruger på din enhed, skal du vælge den slettede aktivitet og derefter



knappen Fjern aktivitet for at slette aktiviteten permanent.

Hvis du ønsker at gemme denne aktivitet, så du for eksempel kan importere den senere til et andet sted på din computer eller til en separat lagerenhed, men ikke ønsker at erstatte den på den tilsluttede S32 eller gemme den i enhedens **Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter**, skal du vælge den slettede aktivitet efterfulgt af **Filer > Gem som** og vælge en placering.

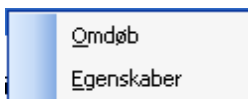
Standardplaceringen er i **Mine SymbolMate-sidesæt** i mappen **Dokumenter**. Derefter kan du følge ovenstående fremgangsmåde for permanent sletning for at frigive aktivitetsnummeret for den slettede aktivitet.

Aktivitetsnavn

Aktivitetsnavnet er titlen på de enkelte aktiviteter, der kan findes under ordet **Navn** i fanen **Tobii S32-aktiviteter** til højre for ikonerne for aktivitetsstatus.

Når du vælger et aktivitetsnavn med din markør, åbnes den pågældende aktivitet.

Når du højreklikker på et aktivitetsnavn, åbnes følgende dialogboks, hvor du har mulighed for at omdøbe aktiviteten eller åbne dialogboksen **Egenskaber for side** for den pågældende aktivitet:

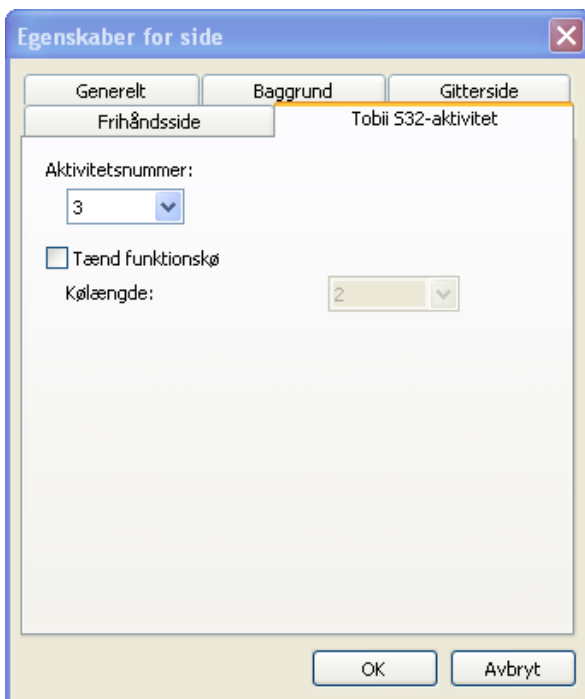


Højreklik på menuen Aktivitetsnavn

Egenskaber for side

I dialogboksen **Egenskaber for side** kan du omdøbe din aktivitet, ændre baggrundsfarven på din aktivitet og importere fotos, der kan bruges som baggrund (se [Sidebaggrund og andre nyttige egenskaber](#)^[37]). Der findes en række funktioner i dialogboksen **Egenskaber for side**, der er deaktiverede, når den åbnes fra **Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter**, da de ikke kan bruges sammen med Tobii S32-aktiviteter.

Der findes dog en ekstra fane i **Egenskaber for side**, når du går ind via **Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter**, fanen **Tobii S32-aktivitet**.



Dialogboksen Egenskaber for side med fanen Tobii S32-aktivitet

Under fanen **Tobii S32-aktivitet** kan du ændre aktivitetsnummeret (og dermed strekkoden) for en aktivitet til et hvilket som helst ledigt aktivitetsnummer. Et ledigt aktivitetsnummer benyttes ikke af andre Tobii S32-aktiviteter (herunder [Skjulte aktiviteter](#)^[103] og [Aktivitetseksempler](#)^[103]).

Her kan du også aktivere og tilpasse køens længde for **Funktionskø** for en enkelt aktivitet. Funktionskøen giver mulighed for at afspille optagelser i rækkefølge for mere end én tast i træk.

Hvis du for eksempel

- aktiverer **Funktionskø** og indstiller Kølængde til 2 og derefter synkroniserer og udskriver aktivitetskortet og indsætter det i S32-enheden, kan du efter at have indsat kortet (aktivitet) prøve at trykke på to taster i træk lige efter hinanden. Lydbeskederne for de enkelte taster sættes i kø og afspilles i rækkefølge på S32, uden at du behøver at trykke på den anden tast igen, når optagelsen på den første tast er afsluttet.

Funktionskø kan indstilles til at afspille fra 2 til 6 taster i træk (se **Brugervejledning for Tobii S32 > Eksempler på kort > Aktivitet nummer 256** for en beskrivelse af et eksempel på funktionskøen).

For at åbne dialogboksen Egenskaber for side, mens du står i **Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter**, skal du vælge **Side > Egenskaber for side** eller højreklikke på et aktivitetsnavn og vælge **Egenskaber**.



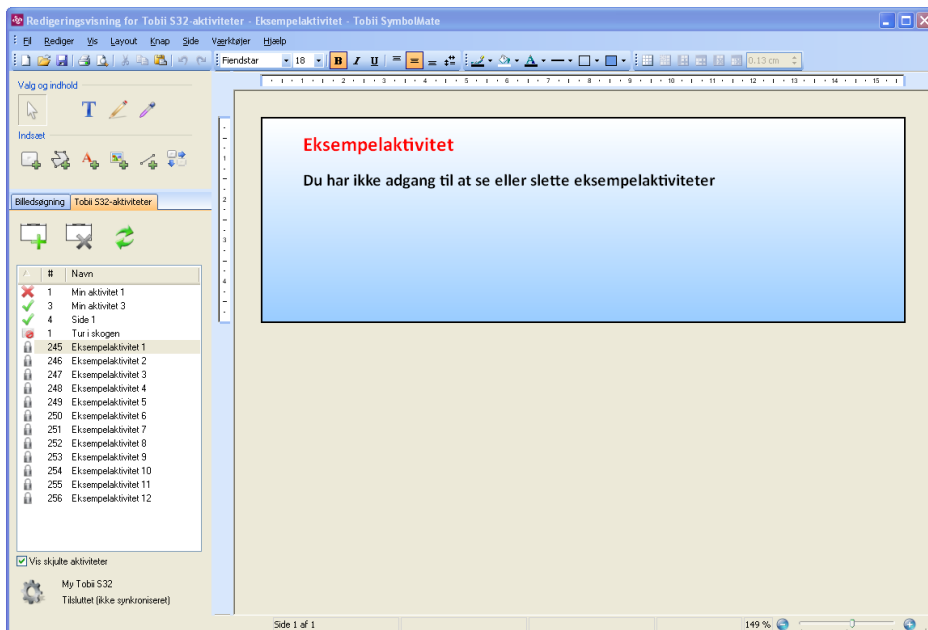
Vis skjulte aktiviteter

Nederst i fanen **Tobii S32-aktiviteter** findes der et afkrydsningsfelt ved navn **Vis skjulte aktiviteter**. Når du sætter kryds i dette afkrydsningsfelt, vises alle de aktiviteter, der findes på den Tobii S32-enhed, du har tilsluttet din version af SymbolMate, på aktivitetslisten.

Disse ekstra aktiviteter, der er usynlige, når der ikke er kryds i afkrydsningsfeltet, kaldes for **Aktivitetseksempler** og **Skjulte aktiviteter**.

Aktivitetseksempler

Hvis du har en ny Tobii S32, der ikke har været tilsluttet andre udgaver af SymbolMate, kan du kun se de forskellige aktivitetseksempler, som Tobii Technology har anbragt på din S32. Disse aktiviteter har et hængelås-ikon, , til venstre for navnet. Aktivitetseksemplerne kan ikke redigeres i SymbolMate og kan ikke slettes. De svarer til de 12 eksempelkort, som du har modtaget i din Tobii S32-pakke.



Selvom aktivitetseksemplerne ikke kan redigeres i Tobii SymbolMate, er deres indhold låst op på Tobii S32. Du kan indspille oven i de færdiglavede eksempeloptagelser, hvis du ønsker det.

Sådan gendanner du aktivitetseksemplerne til de originale fabriksindstillede optagelser:



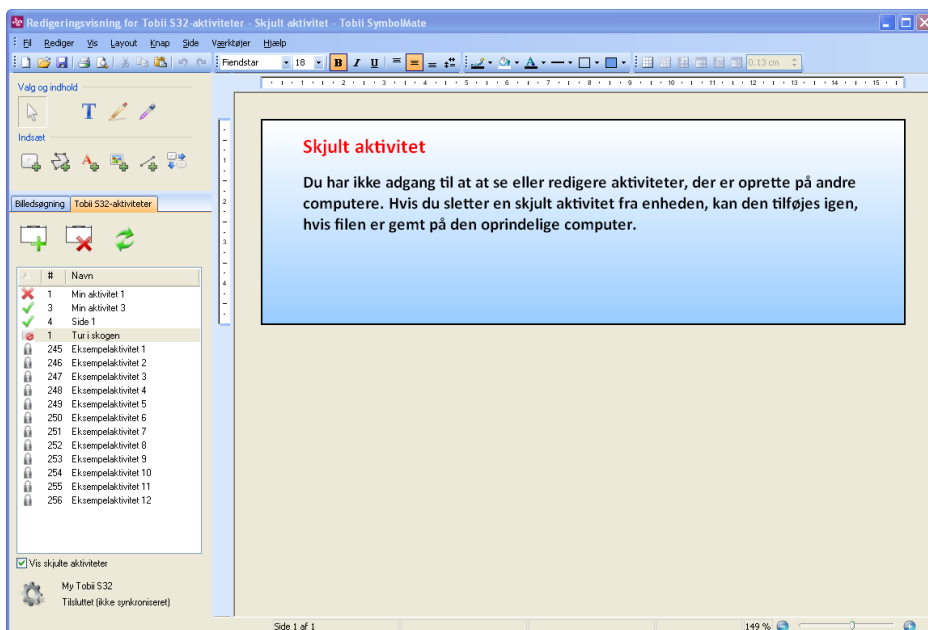
1. Vælg tandhjulet, indstillingsikonet, , eller vælg **Værktøjer > Tobii S32-enhedsindstillinger** for at åbne dialogboksen **Tobii S32-enhedsindstillinger**.
2. Vælg knappen **Gendan aktiviteter** under fanen **Generelt**.
3. Læs advarslen og vælg knappen **Ja** for at fortsætte.

Se [Indstillinger](#)^[89] og **Brugermanual for Tobii S32 > Eksempelkort** for yderligere oplysninger.

Skjulte aktiviteter

Hvis du vælger en aktivitet, der har ikonet for skjulte aktiviteter  stående til venstre for navnet, kan du se en meddelelse i arbejdsområdet med en forklaring af skjulte aktiviteter, hvor der står:

- Du har ikke adgang til at se eller redigere aktiviteter, der er oprettet på andre computere. Hvis du sletter en skjult aktivitet fra enheden, kan den tilføjes på ny, hvis filen er gemt på den oprindelige computer.



Skjulte aktiviteter

Hvis din Tobii S32-enhed har været tilsluttet forskellige computere og dermed forskellige udgaver af Tobii SymbolMate, er det muligt, at der er oprettet aktiviteter på den anden computer, der er blevet synkroniseret med din S32. Disse aktiviteter vises i din version af SymbolMate som **Skjulte aktiviteter** under fanen **Tobii S32-aktiviteter**, hvis du har sat kryds i afkrydsningsfeltet **Vis skjulte aktiviteter**.

Der vises et lille ikon med S32-enheden, , til venstre for navnet på disse aktiviteter. Som det forklares i dialogboksen om skjulte aktiviteter i arbejdsområdet, har du ikke mulighed for at vise eller redigere aktiviteter, der er oprettet på andre computere. Disse aktiviteter kan ikke redigeres lokalt. "Lokalt" betyder her, på denne computer, på denne udgave af SymbolMate.

Skjulte aktiviteter kan naturligvis redigeres med den computer og version af SymbolMate, hvor de blev oprettet. Du kan slette disse aktiviteter, hvis du ønsker det. Derved frigives det aktivitetsnummer, der er blevet brugt til aktiviteten, så du senere kan bruge det til dine egne aktiviteter.

Sådan sletter du:

1. Vælg den aktivitet, du ønsker at slette.



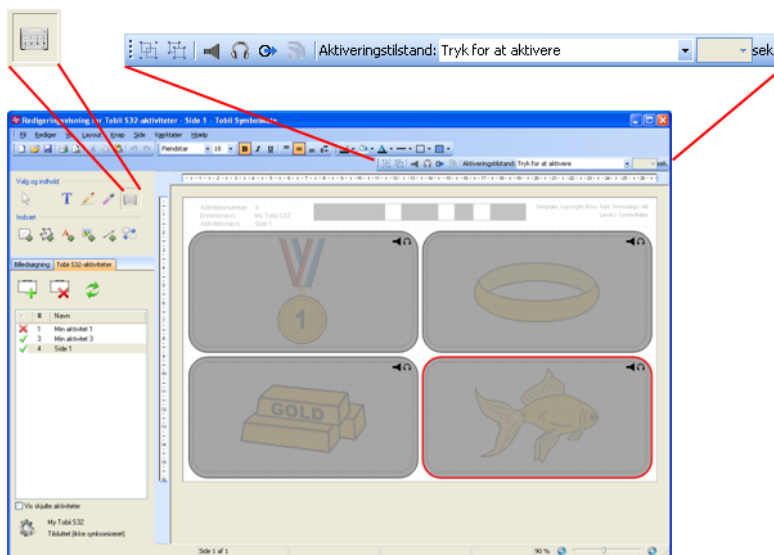
2. Vælg knappen Fjern aktivitet, .
3. Læs advarslen og vælg **Ja**.

S32-tasteværktøj

S32-tasteværktøjet er basisværktøjet i **Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter**, som giver dig mulighed for at emulere de forskellige funktioner på en Tobii S32 samt de ekstra funktioner, der udelukkende er tilgængelige via SymbolMate, for de enkelte taster under de enkelte aktiviteter.

Når du har valgt **S32-tasteværktøjet**, får du mulighed for at optage lyd til afspilning gennem højttalerne, indstille eller optage en lydprøve gennem dine hovedtelefoner (kun Tobii S32 Scan), tildele et output gennem legetøjsgrænsefladerne (kun Tobii S32 Scan), slette IR-signaler fra tasterne (infrarøde), gruppere forskellige taster i klynger, så de afspiller de samme signaler, ophæve klyngerne og tildele fire forskellige aktiveringsmetoder for afspilning på en S32.

Når du vælger **S32-tasteværktøjet** blandt værktøjerne for **Udvælgelse og indhold** i **Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter**, åbnes Tobii S32-tasteværktøjer, og der anbringes et S32-tasteværktøjsgitter over den åbne aktivitet.

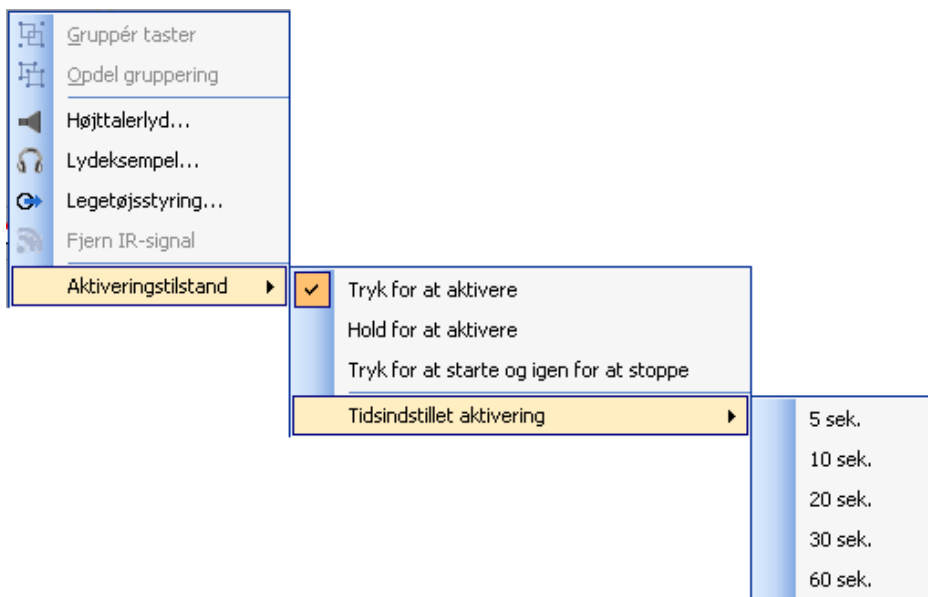


S32-tasteværktøjer



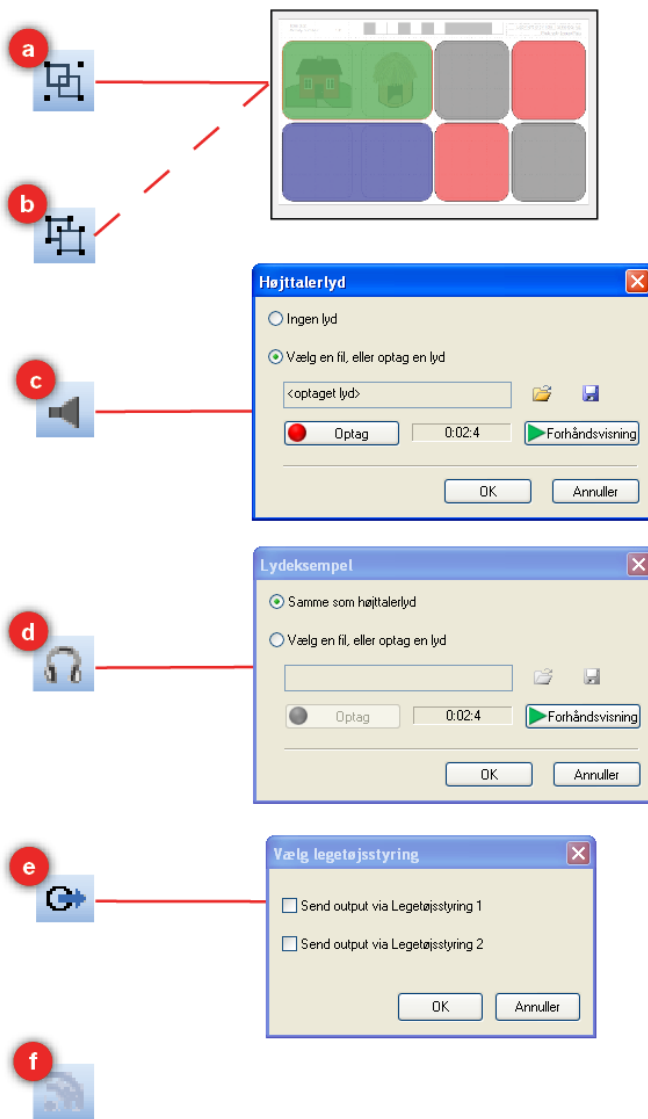
: Der ligger en række simple ikoner i øverste højre hjørne af de enkelte taster i tasteværktøjsgitteret, der viser, om der findes en eller anden form for optagelse for den pågældende tast. Ikonerne er silhetter af de fire hovedikoner i S32-tasteværktøjer: Højtalerlyd, Lydprøve, Legetøjsgrænseflade og IR.

Når du højreklikker på en af tasterne i gitteret, vises der en rullemenu med de samme værktøjer og funktioner som S32-tasteværktøjer.



Højreklik på rullemenuen S32-tasteværktøj

S32-tasteværktøjer



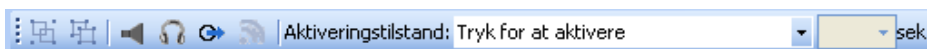
- a. **Gruppering af udvalgte taster:** Giver dig mulighed for at gruppere forskellige taster i klynger. Når du tildeler en optagelse til en af tasterne i klyngen, vil den også blive tilknyttet de øvrige taster. Grupperne vises med forskellige farveoverlæg i tasteværktøjsgitteret. Du kan bruge Shift- eller Control-tasten, samtidig med at du klikker, for at vælge flere taster (som ved almindelige Windows-funktioner).
- b. **Ophævn klynge:** Giver dig mulighed for at opdele en klynge i de oprindelige taster. Optagelsen, der er sammenkædet med alle tasterne i gruppen, vil stadig være tilknyttet de enkelte taster i den tidligere klynge, men du kan redigere dem individuelt.
- c. **Højttalerlyd:** Åbner en dialogboks, hvor du kan søge efter og vælge en lydfil fra din computer og indspille den til en tast (eller klynge) eller indspille den direkte til tasten ved hjælp af computerens mikrofon.
- d. **Lydprøve** (Kun Tobii S32 Scan): Åbner en dialogboks, hvor du kan søge efter og vælge en lydfil fra din computer eller indspille den direkte til tasten ved hjælp af computerens mikrofon for at oprette en lydprøve, som du kan lytte til gennem dine hovedtelefoner, før optagelsen afspilles gennem S32's højttalere. Som standard afspilles den samme lydoptagelse, som du tidligere har optaget til tasten (fra Højttalerlyd eller fra din S32-enhed).
- e. **Vælg Legetøjsgrænseflade** (Kun Tobii S32 Scan): Åbner en dialogboks, hvor du kan angive et outputsignal (svarende til et klik med en kontakt), der skal sendes gennem den ene af Tobii S32 Scans legetøjsporte.
- f. **Fjern tildelt IR-signal:** Giver dig mulighed for at fjerne et tidligere indspillet infrarødt (IR) signal fra en tast og frigive denne til en lydfil.

Bemærk: IR-signaler kan kun indspilles til taster på selve S32-enheden (se **Brugervejledning til Tobii S32 > Brug af S32 > Indspilning > Indspilning af IR**). Hvis der registreres et IR-signal på en tast i SymbolMate, vises det med et lille IR-ikon, , på tasteværktøjsgitteret over den pågældende tast. Tasten med IR vil kun have én mulig aktiveringsmetode, Aktivér ved at holde nede, som ikke kan ændres.

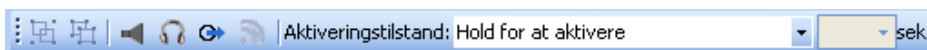
Aktiveringsmetode

Når man redigerer tastene for en aktivitet med S32-tasteværktøjet, kan man vælge mellem fire aktiveringsmetoder for hver tast. De bestemmer, hvordan man skal trykke på tasten eller kontakten for at aktivere en optagelse på S32.

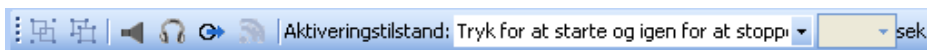
Tryk for at aktivere: Dette er standardmetoden for lydindspilning. Det betyder, at man for at aktivere en tast blot skal trykke på tasten eller kontakten, hvorefter optagelsen aktiveres.



Aktivér ved at holde nede: Hvis du vælger denne metode, skal du holde tasten på S32 eller den tilsluttede kontakt nede for at aktivere optagelsen. Den vil kun blive afspillet, så længe du holder tasten nede, og stopper, når du slipper.



Tryk for at starte og igen for at stoppe: Denne metode betyder, at optagelsen aktiveres, når du trykker på tasten eller kontakten første gang, og stopper, når du trykker igen (dette er særligt nyttigt til lange optagelser af f.eks. sange).



Tidsindstillet aktivering: Med denne metode kan du vælge, hvor længe afspilningen af en optagelse skal være, efter at du har trykket på tasten eller kontakten. Følgende tidsrum er tilgængelige: 5, 10, 20, 30 og 60 sekunder.

**Vigtigt:**

Tasteværktøjsgitteret, der ligger over aktiviteten, svarer til de forskellige taster på S32 og er ikke direkte forbundet med de billeder, du vælger at bruge til tasterne.

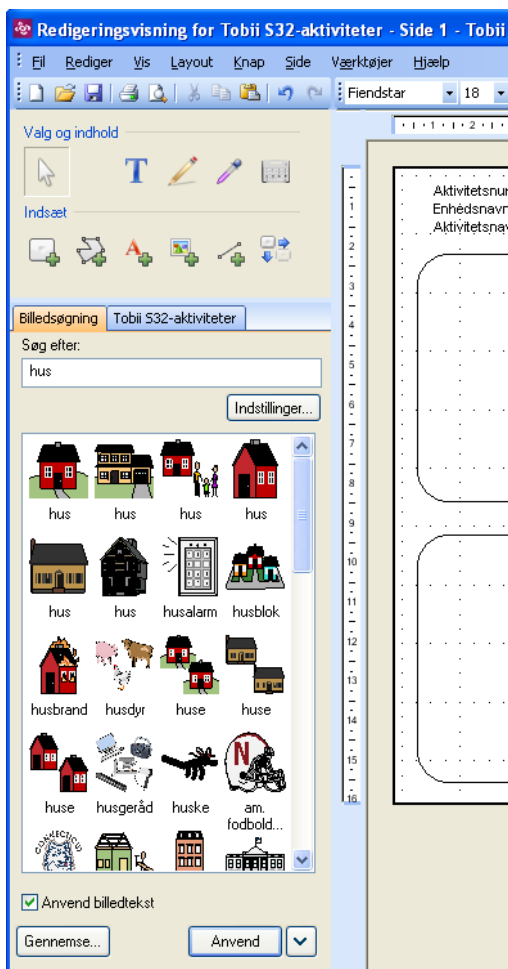
Husk, at de optagelser, der er tildelt tasterne for en aktivitet ved hjælp af de forskellige tasteværktøjer, først styrer, hvad der skal afspilles, når du trykker på tasterne på Tobii S32, efter at du har indsat den samme synkroniserede og udskrevne aktivitet i enheden.

Efter synkroniseringen gemmes oplysningerne i S32 og hentes frem med stregkoden på den udskrevne aktivitet.

De billeder, du vælger for en givet aktivitet, har ikke som sådan nogen indvirkning på de optagelser, du tildeler tasterne. Hvis du for eksempel anbringer et billede af et hus på en tast og indspiller optager ordet "Hus" på den samme tast ved hjælp af tasteværktøjet, vil den pågældende tast altid afspille ordet "Hus", selvom du ændrer billedet til en kat. For at ændre optagelsen af "Hus" skal du vælge Tobii S32-tasteværktøjet for at åbne tasteværktøjsgitteret og bruge funktionen Tildel lydfil til en tast til at indspille den nye optagelse med "Kat". Først derefter, efter synkronisering og udskrivning, vil din S32 afspille den ændrede aktivitetsoptagelse.

Billedsøgning

Funktionen **Billedsøgning** bruges til at finde billeder til tasterne for dine S32-aktiviteter. Den findes under fanen Billedsøgning i **Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter**.



Funktionen Billedsøgning

Funktionen **Billedsøgning** fungerer på nøjagtig samme måde som i resten af Tobii SymbolMate. Den gennem søger en database over billed- og symbolbiblioteker, der følger med Tobii SymbolMate (se [Billedbiblioteker](#)^[62]). Du kan også oprette dine egne billedbiblioteker, som kan gennemses med Billedsøgning (se [Tilføjelse af et billedbibliotek](#)^[62]).

Der findes flere oplysninger om, hvordan du tildeler et billede til en tast i din S32-aktivitet under [Placering af billeder på knapper](#)^[33].

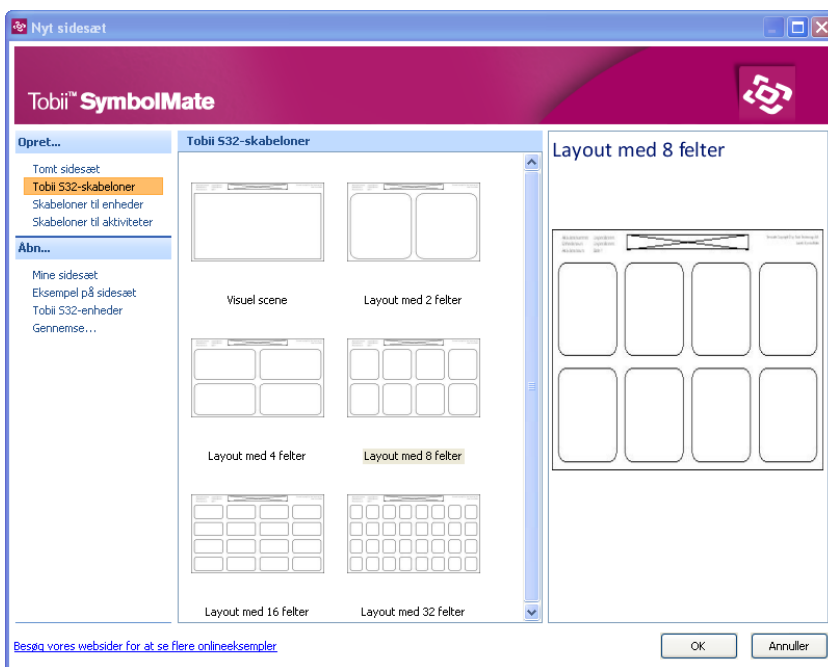
Der findes oplysninger om, hvordan du anvender mere end ét billede på en tast i din S32-aktivitet under [Flere billeder eller tekster på knapper](#)^[35].

Du kan tegne dit eget billede på en blank tast i en aktivitet eller redigere et billede, som du har valgt og tildelt en taste, ved hjælp af værktøjet Billedredigering (se [Værktøjet Billedredigering](#)^[58]).

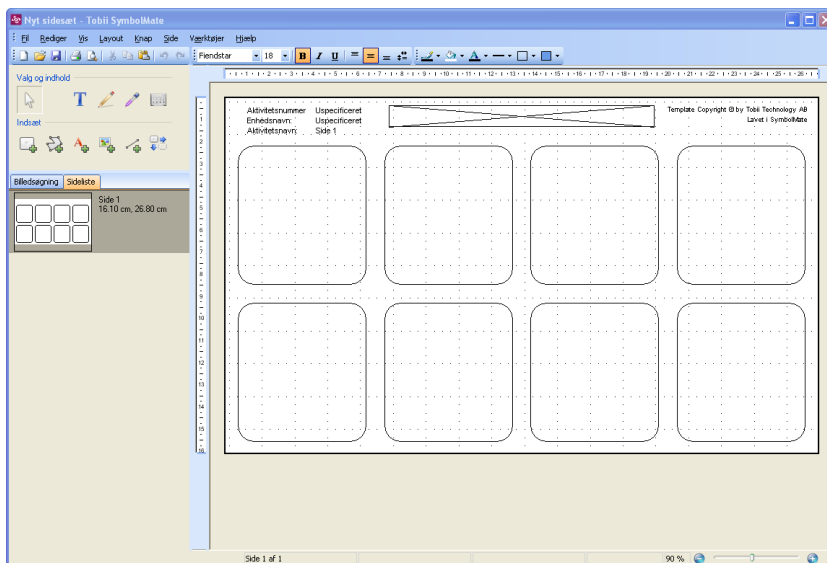
Udførelse af S32-aktivitet uden en S32-enhed tilsluttet

Der findes situationer, hvor du ønsker at oprette Tobii S32-aktiviteter, men hvor du ikke har din enhed hos dig. En lærer ønsker måske at oprette Tobii S32-aktiviteter på sin hjemmecomputer og tage dem med hen på sin skolecomputer på en USB-hukommelsesenhed næste dag.

SymbolMate giver dig mulighed for at oprette Tobii S32-aktiviteter, selv når enheden ikke er tilsluttet din computer, ved hjælp af Tobii S32-skabeloner. Du kan gemme dem på din computer eller på en ekstern hukommelsesenhed, hvorfra de senere kan importeres i Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter til redigering og synkronisering med din S32-enhed, som er tilsluttet på et senere tidspunkt.



Skabeloner til Tobii S32



Tom, uspecificeret Tobii S32-skabelonaktivitet

Disse skabelonbaserede S32-aktiviteter vil ikke have et aktivitetsnummer eller en strekkode, når de bliver gemt, men de tildeles automatisk et aktivitetsnummer og en strekkode, der er specifik for den tilsluttede S32-enhed, når de importeres til Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter med en S32-enhed tilsluttet. Dette giver dig mulighed for at importere skabelonbaserede aktiviteter til en hvilken som helst S32-enheds redigeringsvisning i SymbolMate og for at synkronisere disse aktiviteter med en hvilken som helst S32-enhed, som du har valgt at tilslutte.

1. I vinduet **Nyt sidesæt** skal du vælge **Tobii S32-skabeloner**. Der findes en skabelon for alle de forskellige nøgleholderlayouts. Når du åbner en S32-skabelon, kan du se, at aktivitetsnummeret og enhedsnavnet er uspecificerede, og at strekoden er en ikke tildelt pladsholder.
2. Rediger aktiviteten, som du plejer. Du kan også tilføje optagelser, gruppere taster i klynger eller ændre aktiveringsmodus ved hjælp af alle de tilgængelige værktøjer i Tobii S32-tasteværktøjer.

3. Gem dit arbejde, hvor du ønsker på din computer eller på en ekstern lagerenhed (standardmappen bliver "Mine SymbolMate-sidesæt" i mappen Dokumenter).

Bemærk: Hvis du ønsker at udskrive en skabelonbaseret aktivitet umiddelbart efter at have oprettet en ny aktivitet på grundlag af en S32-skabelon, har du mulighed for dette, men der vises en advarsel om, at fordi der ikke findes noget aktivitetsnummer eller stregkode, vil aktiviteten ikke fungere på nogen S32-enheder, så den kan kun bruges til fremvisning eller som et papireksempel.

Når du har gemt dit arbejde, kan du importere den skabelonbaserede S32-aktivitet til en S32-enheds **Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter**, når den valgte S32 tilsluttes. Dette gøres sådan:

1. Åbn SymbolMate og vælg Tobii S32-enheder i vinduet Nyt sidesæt.
2. Vælg den ønskede enhed. Den pågældende enheds redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter åbnes.



3. Vælg knappen Tilføj ny aktivitet, , og derefter Importer eksisterende aktivitet. Importer din gemte, skabelonbaserede aktivitet. Når du gør dette, tildeles den automatisk et aktivitetsnummer og en entydig stregkode.
4. Rediger aktiviteten, hvis du ønsker det, og synkroniser med din tilsluttede S32-enhed som du plejer.

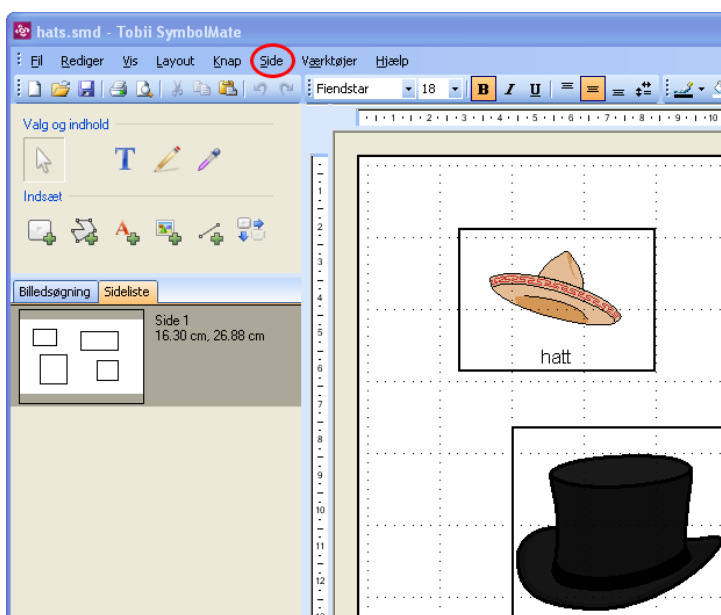
Konvertering af standardsider til S32-skabelonaktiviteter

I Tobii SymbolMate har du mulighed for at konvertere SymbolMate-standardsider til Tobii S32-aktiviteter.

Dette betyder, at du tilføjer et uspecificeret aktivitetsnummer og stregkode til standardsiden (se [Udførelse af S32-aktivitet uden en S32-enhed tilsluttet](#)^[116] for oplysninger om uspecificerede aktiviteter) og ændrer størrelsen på sidens margener, således at den efter udskrivning kan beskæres, så den passer til en Tobii S32-enhed.

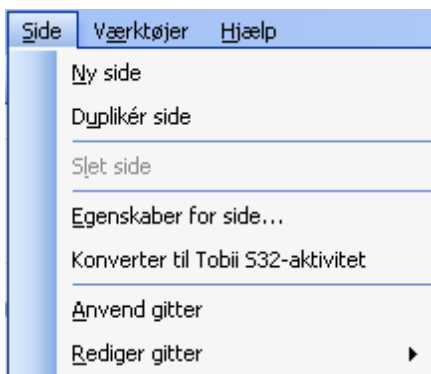
Sådan gøres dette:

1. I den almindelige redigeringsvisning for den SymbolMate-side, du ønsker at konvertere, skal du vælge fanebladet **Side**.

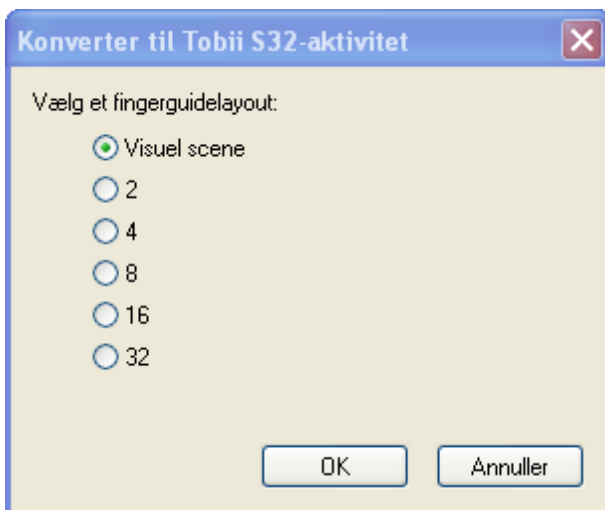


Konvertering af standardside til en S32-aktivitet

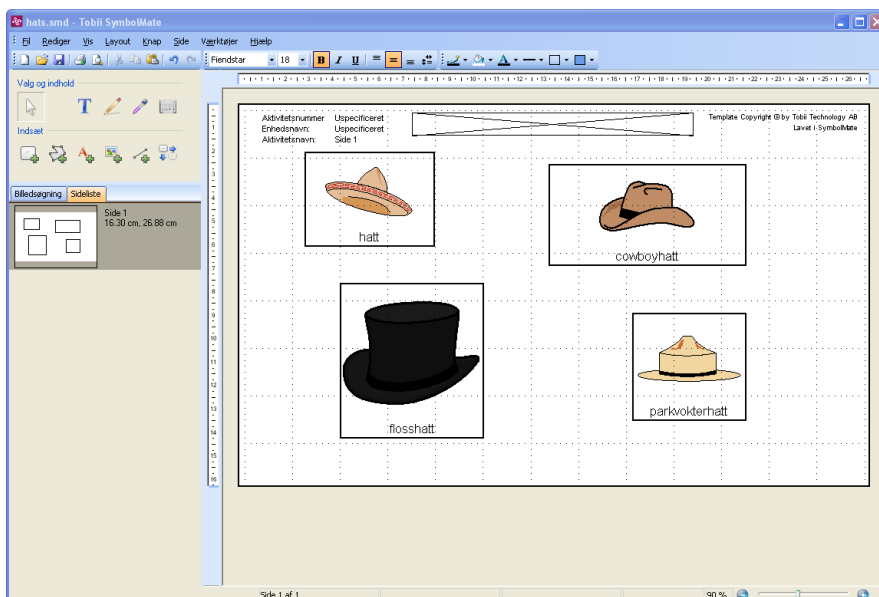
2. På rullelisten vælger du **Konverter til Tobii S32-aktivitet**.



3. Vælg det S32-tastelayout, du ønsker at anvende på siden, og vælg **OK**.



Din SymbolMate-standardside er nu konverteret til en Tobii S32-skabelonbaseret aktivitet.



S32-skabelonbaseret aktivitet konverteret fra standardside

Når du har konverteret din side til en S32-skabelonbaseret aktivitet, kan du anvende alle de funktioner, der er til rådighed i SymbolMate til S32-skabelonaktiviteter. Det vigtigste er, at du nu kan anvende S32-tasteværktøjet



med alle de funktioner, det indebærer, herunder indspilning af lyd til afspilning via højttalerne, indstilling eller optagelse af en lydprøve gennem dine hovedtelefoner (kun Tobii S32 Scan), tildeling af output gennem legetøjsgrænsefladerne (kun Tobii S32 Scan), sletning af IR-signaler fra taster (infrarød), gruppering af forskellige taster i klynger, så de afspiller de samme signaler, opsplitning af klyngerne og tildeling af fire forskellige aktiveringsmetoder, der styrer aktiveringen af afspilning på S32-enheden (se [S32-tasteværktøj](#) ¹⁰⁷).

Bemærk: Vær opmærksom på, at når du har konverteret din standardside, er de knapper, du har oprettet, måske ændret, så de passer til den nye sidestørrelse og i vid udstrækning til det tastelayout, som du har valgt til at konvertere siden.

Når du har gemt dit arbejde, kan du importere den skabelonbaserede S32-aktivitet til en S32-enheds **Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter**, når den valgte S32 tilsluttes. Der tildeles en aktiv stregkode og et aktivitetsnummer.

Sådan gøres dette:

1. Åbn SymbolMate og vælg Tobii S32-enheder i vinduet Nyt sidesæt.
2. Vælg den ønskede enhed. Den pågældende enheds Redigeringsvisning for Tobii S32-aktiviteter åbnes.



3. Vælg knappen Tilføj ny aktivitet, , og derefter Importer eksisterende aktivitet. Importer din gemte, skabelonbaserede aktivitet. Når du gør dette, tildeles den automatisk et aktivitetsnummer og en entydig stregkode.
4. Rediger aktiviteten, hvis du ønsker det, og synkroniser med din tilsluttede S32-enhed, som du plejer.

Kapitel

V

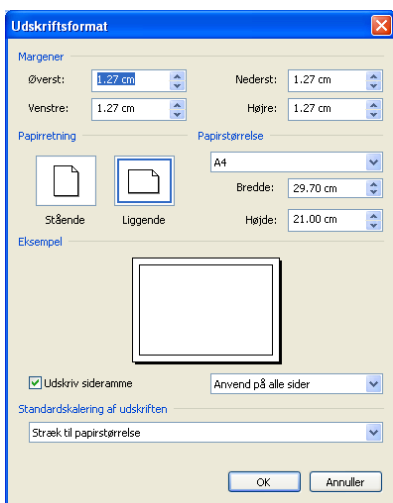
Udskrivning

Udskriftsformat

Siderne i SymbolMate er beregnet til at skrive ud. Du kan ændre en sides udskriftsindstillinger i dialogboksen Udskriftsformat.

Udskrivning af dine sider

Dialogboksen Udskriftsformat åbnes ved at vælge **Filer > Udskriftsformat**. I denne dialogboks kan du ændre margener, papirretning, papirstørrelse og skalering for siden. Skalering benyttes kun, når du vil udskrive en anden papirstørrelse end den, der er valgt i dialogboksen **Udskriftsformat**.



Dialogboksen Udskriftsformat

Du kan også ændre skaleringen i dialogboksen Udskriv, som du åbner ved at vælge **Filer > Udskriv**, men så gælder ændringen kun for den aktuelle udskrivning.

Skabeloner til enheder udskrives i faktisk størrelse, så de passer til den valgte enhed, og de placeres øverst til venstre på siden. Efter udskrivningen kan du så om nødvendigt klippe siden til, så den passer til enheden.

Stikordsregister

- A -

Anvend gitter 21
Automatiske knapper 21

- B -

Baggrund for side 37
Bibliotek, billede 62
Billedbibliotek 62
Billedbibliotek, vis indhold 60
Billede på baggrund 42
Billede på knap 33
Billede, statisk 42
Boardmaker-filer 54
Bogstavudseende 30
Brugerdefineret farvepalet 47

- C -

Centrer knapper 44

- E -

Egenskaber for side 37
Egenskaber for side > S32-aktivitet 94
Egenskaber for tekst 30

- F -

Farve, side 37
Farve, tekst 30

Farve: Tekst, kant og udfyldning 39
Farvepalet 47
Fed tekst 30
Filer > Gem 20
Filer > Importer 54
Filer > Ny 18
Fjern billede 33
Fjern kant 39
Form, knap 39
Forskyd tekst på knap 30
Fyldfarve 39

- G -

Gem dit arbejde 20
Gem et sidesæt 20
Genvejsmenuer 14
Gitter, justeringspunkter 44
Gitter, knapper 21
Grupper, side 48
Guide, konvertering af Boardmaker 54

- H -

Handlinger, kopier 53
Hældende 39

- I -

Illustration på knap 33
Indhold af billedbibliotek 60
Indstillinger > S32 89
Indsæt speciel 53
Indsæt udseende 40

- J -

Juster knapper 44
Justerings af tekst på knap 30
Justeringsgitter 44

- K -

Kant, fjern 39
Kantfarve 39
Knap > Egenskaber for tekst 30
Knap > Fjern billede 33
Knap > Indsæt billede 33
Knap dupliker 24
Knap tegn 39
Knapbillede 33
Knapform 39
Knapgitter 21
Knapkopiering 51
Knaptekst 29
Knaptilpasningsstørrelse 44
Kolonne, tilføj eller fjern 21
Konvertering af Boardmaker-filer 54
Konvertering til S32-skabelon 119
Kopiér (dupliker) knap 24
Kopier knap 51
Kopier knapudseende 40
Kopier udseende 53

- L -

Layout > Fordel jævnt 44
Layout > Juster 44
Layout > Juster > Tilpas til gitter 44
Layout > Tilpas størrelse 44

- M -

Margin på knap, se forskydning 30
Markering 25

- N -

Navngivning af sider 18, 48
Nummerer sider 48
Ny side 18

- O -

Objekt dupliker 24
Oprettelse af sider 18
Opstilling af knapper 44

- P -

Palet, farve 47
Pegeværktøj 14
Punkter i Redigeringsvisning 44

- R -

Rediger > Indsæt 51
Rediger > Kopier 51
Rediger > Marker alt 25
Rediger knaptekst 29
Redigeringsmenukommandoer 28
Redigeringsvisning > S32 88
Redigeringsværktøjer 14
Repliker knap 51
Række, tilføj eller fjern 21
Rækkefølgen af sider 48

- S -

S32 > Valg af enhed 75
S32 Kom godt i gang 68
S32-aktiviteter 88, 94
S32-funktioner 70
S32-skabelonaktiviteter 116
S32-tasteværktøj 107
SD Pro-filer 54
Se, hvad der er i billedbiblioteket 60
Side > Duplikér side 51
Side > Egenskaber for side 44
Side > Ny 18
Side > Rediger gitter 21
Side > Slet 18
Sidebaggrund 37
Sidefarve 37
Sidegrupper 48
Sideliste, organiser 48
Sidenavne 48
Sidenumre 48
Skjulte aktiviteter > S32 103
Skrifttype 30
Skrivning på knap 29
Skyggefylldtype 39
Slet et billede 33
Slet side 18
Standardværktøjslinje 14
Statisk tekst eller billede 42
Størrelse, tilpas knapper 44
Symbol på knap 33
Synkronisering > S32 79, 81

- T -

Tekst på baggrund 42

Tekst på knap 29
Tekst, statisk 42
Tekstfarve 30, 39
Tekstforskydning 30
Tekstjustering 30
Teksttypografi 30
Tekstudseende 30
Tilføj billedbibliotek 62
Tilpas knapstørrelse 44
Tilpas til gitter 44
Tom side 18

- U -

Udklipsholder 28
Udseende, kopier 40, 53

- V -

Valg 25
Vis > Værktøjslinje 14
Vis bibliotek 60
Værktøjer > Billedbiblioteker 62
Værktøjer > Farvepalet 47
Værktøjet Dupliker knap 24
Værktøjet Knap 39
Værktøjskasse, Rediger 14
Værktøjslinje, Skrifttype 30
Værktøjslinje, Udseende 30
Værktøjslinjen Udseende 39
Værktøjslinjer 14

- W -

Windows' udklipsholder 28

Tobii Support

SVERIGE

Tlf.: +46 8 522 950 20

support@tobii.com

Supports træffetider: 8.00 - 18.00
Juli-august: 9.00 - 17.00
(centraleuropæisk tid, GMT+1)

TYSKLAND

Tlf.: +49 69 24 75 03 4-28

support@tobii.com

Supports træffetider: 8.00 - 18.00
Juli-august: 9.00 - 17.00
(centraleuropæisk tid, GMT+1)

USA

Gratisnummer: +1-800-793-9227
Tlf.: +1-781-461-8200

techsupport@tobiiATI.com

Supports træffetider: 9.00 - 21.00
(US Eastern Standard Time, GMT - 6)

JAPAN

Tlf.: +81-3-5793-3316

support.jp@tobii.com

Supports træffetider: 9.00 - 17.30
(Japan Standard Time, GMT +9)

© Tobii®. Illustrationer og specifikationer svarer ikke nødvendigvis til produkter og serviceydelser på de enkelte lokale markeder. Ret til ændring af de tekniske specifikationer uden forudgående varsel forbeholdes. Alle andre varemærker tilhører deres respektive ejere.

Europa, Mellemøsten, Afrika Tobii Technology AB

Karlerövägen 2D
S-182 59 Danderyd
Sverige

Tlf.: +46 8 663 69 90
Fax: +46 8 30 14 00

www.tobii.com
sales@tobii.com

CENTRALEUROPA Tobii Technology GmbH

Niedenau 45
D-60325 Frankfurt am Main
Tyskland

Tlf.: +49 69 24 75 03 40
Fax: +49 69 24 75 03 429

www.tobii.com
sales.de@tobii.com

NORGE Tobii Norge

Thormøhlens gate 55
5008 Bergen
Norge

Tlf.: +47 55 55 10 60
Fax: +47 55 55 10 61

www.tobii.com
sales.no@tobii.com

ASIEN Tobii Technology, Ltd.

3-4-13 Takanawa, Minato-ku
Tokyo 108-0074
Japan

Tlf.: +81-3-5793-3316
Fax: +81-3-5793-3317

www.tobii.com
sales.jp@tobii.com

NORDAMERIKA Tobii ATI

333 Elm Street
Dedham, MA 02026
USA

Gratisnummer: 800-793-9227
Tlf.: 781-461-8200
Fax: 781-461-8213

www.tobiiATI.com
sales.us@tobii.com