

Gebruikershandleiding
Tobii™ **SymbolMate**



Tobii SymbolMate

Op papier gebaseerde communicatieactiviteiten en overlays voor statische apparaten.

Doel

Gebruik de pc-software Tobii SymbolMate om paginasets te maken die zijn aangepast aan gebruikers met verminderd communicatievermogen of lichamelijke beperkingen.

Deze paginasets kunnen voor uiteenlopende doeleinden worden gebruikt, gaande van communicatie over een statisch AAC-communicatieapparaat tot educatieve activiteiten.

Systeemvereisten

Tobii SymbolMate vereist een pc met Windows XP of recenter, een aanbevolen RAM-geheugen van 512 MB, tot 200 MB vrije ruimte en een beeldschermresolutie van minimaal 800 x 600 pixels, maar een hogere resolutie wordt aanbevolen.



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.

Bibliotheekleveranciers van Tobii SymbolMate:

*Tobii SymbolMate bevat de
SymbolStix-afbeeldingenbibliotheek van SymbolStix LLC.*

Inhoud

Hoofdstuk I Aan de slag

SymbolMate installeren, uitvoeren en bijwerken	8
Activering	10

Hoofdstuk II Paginasets maken

Het venster Nieuwe paginaset	14
Beknopte beschrijving van de Bewerkmodus	16
Eenvoudige paginasets maken	21
Pagina's maken	21
Uw werk opslaan	23
Knoppen maken met een raster	24
Knoppen toevoegen door dupliceren	26
Selecteren waarmee u wilt werken	27
Werken met de standaardbewerkingsopdrachten	30
Tekst toevoegen aan knoppen	31
Afbeeldingen op knoppen plaatsen	35
Meerdere afbeeldingen/teksten op knoppen	38
Instellen hoe het eruitziet	40
Pagina-achtergrond en andere nuttige eigenschappen	40
Zelf knoppen tekenen	42
Uiterlijk van knop kopiëren	44
Statische tekst of afbeelding	45
Overzichtelijkheid bewaren met Indeling	47
Werken met kleurenpaletten	50
Pagina's organiseren	52
Uw werk hergebruiken	54
Knoppen kopiëren	54
Alleen uiterlijk of afbeeldingen kopiëren	56
Een Boardmaker/SD Pro-bestand importeren	57

Hoofdstuk III Hulpmiddelen voor afbeeldingen

Het hulpmiddel Afbeelding bewerken	60
Bibliotheekinhoud bekijken	62
Afbeeldingenbibliotheek	64
Een afbeeldingenbibliotheek toevoegen	64

Hoofdstuk IV De Tobii S32 en SymbolMate

Aan de slag met de S32 en SymbolMate	70
Voornaamste interfacekenmerken en -poorten van de Tobii S32	72
De Tobii S32 aansluiten op uw computer	76
Uw S32 kiezen	77
Synchronisatie en automatisch bladeren door de inhoud	81
Automatisch bladeren door de inhoud	82
Synchronisatie	83
 Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten	91
Instellingen	92
Tobii S32-activiteiten	97
 S32-toetsenhulpprogramma	110
Afbeelding zoeken	119
Een S32-activiteit maken zonder dat een S32-apparaat is aangesloten	121
Standaardpagina's converteren naar S32-sjabloonactiviteiten	125

Hoofdstuk V Afdrukken

Afdrukinstellingen	130
--------------------------	-----

Index

Hoofdstuk



Aan de slag

SymbolMate installeren, uitvoeren en bijwerken

Installeren vanaf een cd

1. Plaats de cd van Tobii SymbolMate in het cd-station. Het installatieprogramma wordt automatisch gestart.
2. Volg de aanwijzingen op het scherm op en klik telkens op **Volgende** totdat het installatieprogramma de installatie voor u heeft voltooid.
3. Wanneer u het bericht ziet dat Tobii SymbolMate met succes is geïnstalleerd, klikt u op **Voltooien** en verwijdt u de cd van Tobii SymbolMate.

SymbolMate uitvoeren

Het installatieprogramma plaatst het volgende pictogram op het bureaublad van Windows:



Het programmapictogram van SymbolMate.

U kunt Tobii SymbolMate starten door te dubbelklikken op het pictogram.

U vindt SymbolMate ook in het startmenu onder **Programma's > Tobii > SymbolMate > Tobii SymbolMate**.

Het programma bijwerken

Tobii Technology brengt regelmatig bijgewerkte versies van SymbolMate uit.

Wanneer uw pc is verbonden met het internet, kunt u zoeken naar de meest recente versie van SymbolMate en uw installatie bijwerken.

1. Klik in SymbolMate op **Help > Controleren op updates**.
2. U krijgt een bericht met de melding dat SymbolMate moet worden afgesloten om te controleren op updates.
3. Klik op **OK**.

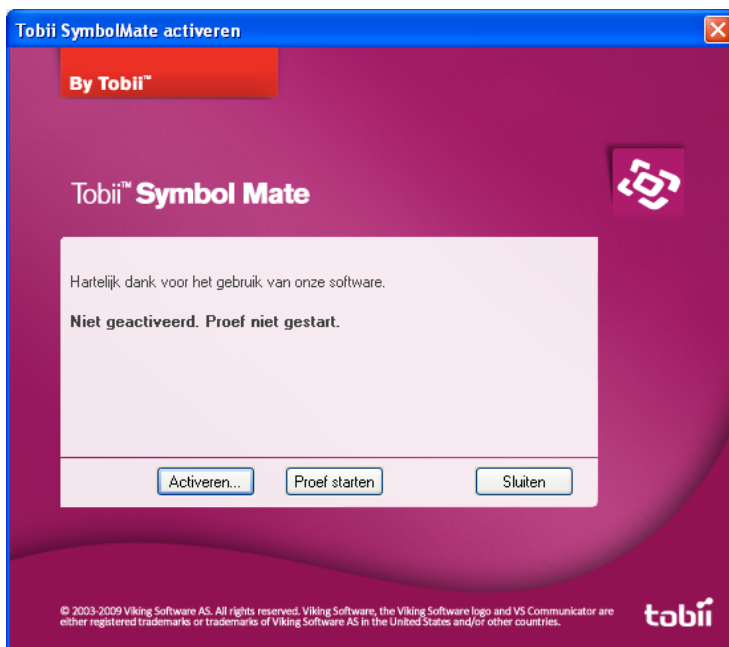
4. Volg de aanwijzingen op het scherm.

Activering

Bij aankoop van SymbolMate ontvangt u een activeringscode voor de software. Als u geen code hebt, kunt u een proefperiode van 30 dagen starten.

SymbolMate activeren

Wanneer u SymbolMate voor het eerst opent, krijgt u na enkele seconden het activeringsvenster te zien. Hierin kunt u kiezen of u de software wilt activeren met een code dan wel een proefperiode wilt starten.



Het activeringsvenster van SymbolMate

Volg onderstaande stappen om SymbolMate te activeren:

1. Klik in het dialoogvenster Activering op **Activeren**.
2. Voer in het volgende dialoogvenster uw serienummer in en klik op **Volgende**. U vindt het serienummer op de dvd-hoes van de installatie-cd van SymbolMate.

3. Volg de instructies op het scherm om de activering te voltooien.

Een proefperiode starten

Volg onderstaande stappen om een proefperiode van SymbolMate te starten:

1. Klik in het dialoogvenster Activering op **Proef starten**.

De status in het dialoogvenster Activering geeft nu uw proefstatus weer.

2. Klik op **Sluiten** om het dialoogvenster te sluiten en met SymbolMate aan de slag te gaan.

Zolang u het programma niet activeert, wordt het activeringsvenster weergegeven telkens als u SymbolMate start. Hierin kunt u zien hoeveel dagen er nog resten in de proefperiode of kunt u de software op elk moment activeren met een aangekocht serienummer. Als u met de proefversie wilt blijven werken, klikt u op **Sluiten**.

Opmerking: Gedurende de proefperiode zullen alle afgedrukte SymbolMate-pagina's een rood evaluatiewatermerk bevatten. Dit is ook zichtbaar wanneer u **Afdrukvoorbeeld** selecteert in het menu **Bestand**. Na activering wordt dit watermerk niet meer toegevoegd aan afgedrukte pagina's.



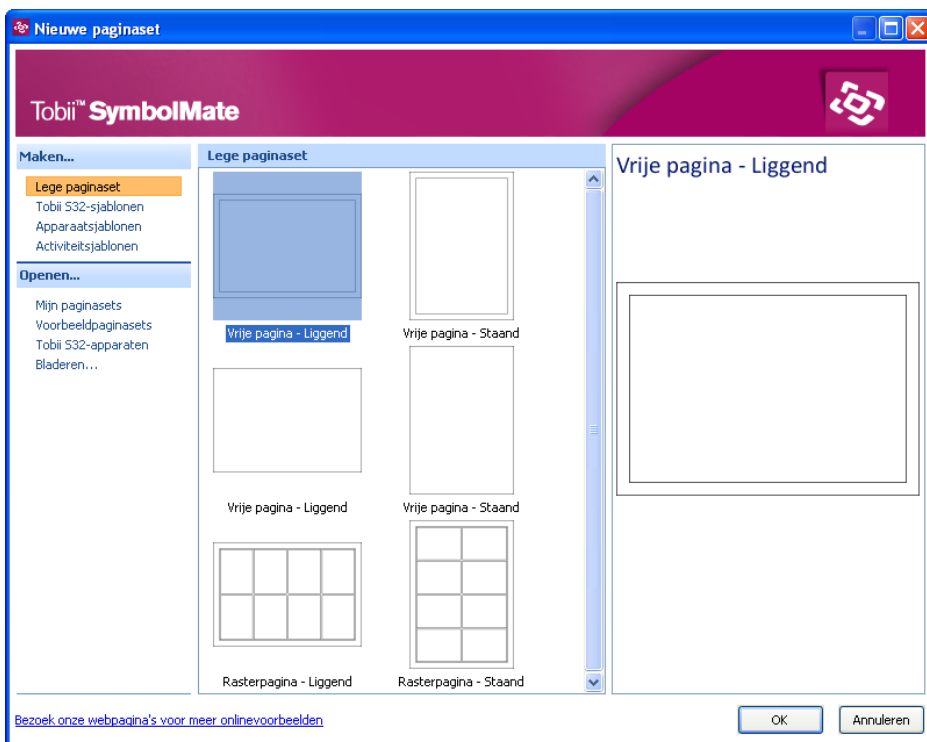
Hoofdstuk



Paginasetts maken

Het venster Nieuwe paginaset

Wanneer u SymbolMate opent, wordt het venster **Nieuwe paginaset** weergegeven. U kunt dit ook openen door te klikken op **Bestand > Nieuw**.



Het venster Nieuwe paginaset wordt weergegeven telkens als u SymbolMate start.

Sjablonen en activiteiten

Vanuit dit venster kunt u paginasjablonen selecteren en bekijken en eerder gemaakte paginasets openen. Met de SymbolMate-software krijgt u ook toegang tot kant-en-klare voorbeeldpaginasets. Onder aan het venster staat een koppeling naar PageSetCentral (www.pagesetcentral.com), de Tobii-website voor het delen van pagina's waar u paginasets van alle gebruikers met een account op de website kunt vinden, uploaden en delen. U hebt een werkende internetverbinding nodig om deze paginasets te kunnen bekijken en downloaden.

Links in het venster, onder **Maken**, ziet u een lijst van beschikbare sjablonen. Wanneer u een sjabloon selecteert onder Maken, worden alle beschikbare paginasets onder die optie weergegeven en wordt rechts een voorbeeld van de geselecteerde paginaset getoond, zoals in het voorbeeld hierboven. Klik op een andere pagina om een voorbeeld van deze pagina te bekijken. Onder **Openen** vindt u de beschikbare voorbeelden en eerder gemaakte paginasets.

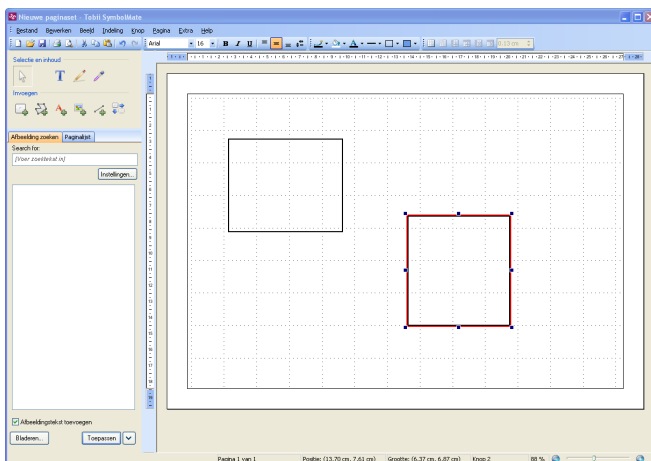
Klik op **OK** om de gekozen sjabloon of paginaset te openen.

Beknopte beschrijving van de Bewerkmodus

SymbolMate biedt de hulpmiddelen die u nodig hebt om paginasets te maken of te bewerken.

Wat bevindt zich in het werkgebied?

Nadat u SymbolMate hebt gestart en een sjabloon of paginaset hebt geselecteerd, wordt uw selectie weergegeven in het werkgebied. Links ziet u de werksset Bewerken en de paginalijst, het hoofdvenster geeft uw geselecteerde pagina weer en boven aan de pagina ziet u de actieve werkbalken. Als u geen werkbalken ziet, kunt u deze vinden in het menu **Beeld**.



De tabbladen Afbeelding zoeken en Paginalijst

Onder de werksset Bewerken ziet u twee tabbladen: **Afbeelding zoeken** en **Paginalijst**. Afbeelding zoeken is de standaardweergave. Klik op het tabblad Paginalijst om een voorbeeld van alle pagina's in de paginaset te bekijken en om de actieve pagina te wijzigen.

Belangrijke hulpmiddelen

U kunt hulpmiddelen in- en uitschakelen via het menu **Beeld**.

Dit is de **standaardwerkbalk**. De hulpmiddelen zijn dezelfde als in Windows, bijvoorbeeld Nieuw, Opslaan, Afdrukken, Opnieuw en Ongedaan maken.



Standaardwerkbalk.

Dit is de **werkset Bewerken**. Deze is altijd aanwezig en bevindt zich altijd op dezelfde plaats.



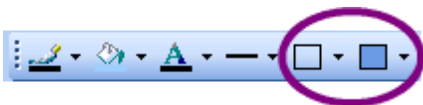
Klik op het **hulpmiddel Aanwijzer** wanneer u objecten op de pagina wilt selecteren of markeren. Met het **hulpmiddel Knop** kunt u een knop tekenen op de pagina en met het **hulpmiddel Tekst** kunt u tekst toevoegen aan knoppen.

Dit is de werkbalk **Lettertypen**. Deze wordt gebruikt om het uiterlijk van de tekst en de plaats van de tekst ten opzichte van de afbeelding(en) op een knop te bepalen. Als u het pictogram uiterst rechts selecteert, kunt u diverse afbeeldingen vrij plaatsen op dezelfde knop.



Werkbalk Lettertypen.

Dit is de **werkbalk Uiterlijk**, waarmee u kleuren, lijndikten en dergelijke kunt instellen. Kijk met name eens naar de knoppen voor het kiezen van **knopvormen** en **kleurverloop** voor het tekenen van uw eigen knoppen.



Werkbalk Uiterlijk.

Dit is de **werkbalk Rasterpagina**. Kijk eens naar de eerste twee hulpmiddelen. Met het eerste kunt u een **automatisch raster van knoppen** in- en uitschakelen. Nadat u op het tweede hulpmiddel hebt geklikt kunt u door middel van slepen een gekleurd gebied op het scherm trekken om **aan te geven hoeveel** knoppen u wilt.

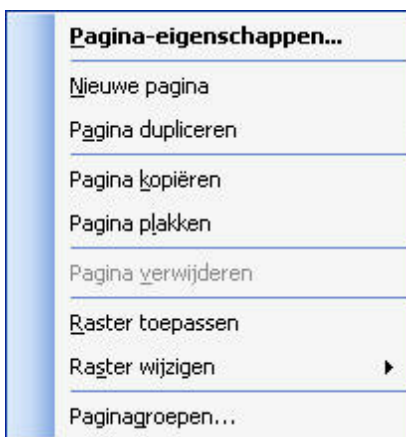


Werkbalk Raster.

Snelmenu's

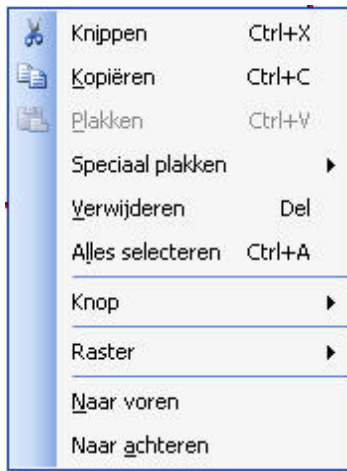
Om het u gemakkelijk te maken, kunnen vaak gebruikte opdrachten worden opgeroepen met twee snelmenu's in SymbolMate. De opdrachten in deze menu's worden elders beschreven.

U kunt **met de rechtermuisknop in de Paginalijst** klikken om dit menu te openen. Opdrachten die gelden voor een specifieke pagina worden toegepast op de momenteel geselecteerde pagina.



Klik met de rechtermuisknop in de Paginalijst.

Klik met de rechtermuisknop in het werkgebied om het hieronder getoonde menu te openen. Opdrachten voor knoppen worden toegepast op de momenteel geselecteerde knop of knoppen.



Klik met de rechtermuisknop in het werkgebied.

Eenvoudige paginaseten maken

In de volgende gedeelten vindt u alles wat u moet weten om sets van meerdere pagina's te maken voor communicatie.

Pagina's maken

Een nieuwe, lege pagina maken

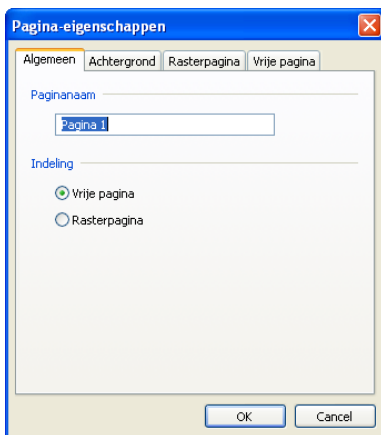
- Als u een geheel nieuwe paginaset wilt maken, selecteert u **Bestand > Nieuw**. Het venster Nieuwe paginaset wordt weergegeven op het scherm. Zie [Het dialoogvenster Nieuwe paginaset](#) ^[14].
- Als u een nieuwe, lege pagina wilt toevoegen aan de paginaset waarin u bezig bent, selecteert u **Pagina > Nieuwe Pagina**.

Meer informatie over hoe u de paginavolgorde kunt wijzigen vindt u onder [Pagina's organiseren](#) ^[52]

Pagina's een naam geven

Pagina's krijgen automatisch de naam Pagina 1, Pagina 2, enz. op het moment dat u ze maakt.

1. U kunt uw pagina een nieuwe naam geven door **Pagina > Pagina-eigenschappen** te selecteren.
2. Vul een naam in onder **Paginanaam** op het tabblad **Algemeen**.

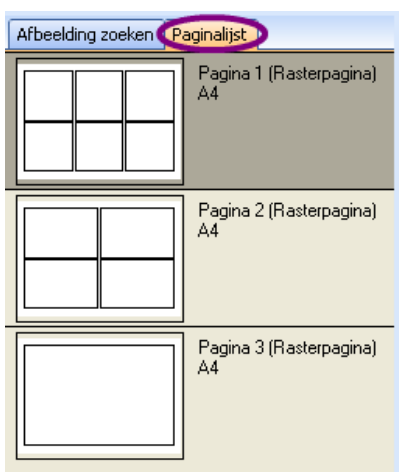


Indien gewenst kunt u paginanamen wijzigen.

3. Klik op **OK**.

Paginalijst

Pagina's worden weergegeven op het tabblad Paginalijst, links van het werkgebied onder de werkset Bewerken. Als u het tabblad Paginalijst niet ziet, selecteert u **Beeld > Paginalijst**.



Weergave van Paginalijst

Pagina's verwijderen

1. Selecteer de pagina die u wilt verwijderen in de **Paginalijst**.
2. Selecteer **Pagina > Pagina verwijderen**.

Uw werk opslaan

U kunt uw paginaseten eenvoudiger vinden als u deze allemaal in dezelfde map op uw computer opslaat.

- We raden u aan ze op te slaan in de map Mijn SymbolMate-paginaseten onder Mijn documenten. Dit is de map die SymbolMate automatisch voorstelt wanneer u nieuwe paginaseten maakt.

Een paginaset opslaan

De paginaset moet geopend zijn in SymbolMate.

1. Selecteer **Bestand > Opslaan**.
2. Als het een nieuwe paginaset is, krijgt u het standaarddialoogvenster **Opslaan als** van Windows te zien.

Controleer of de gegevens in de juiste map worden opgeslagen.

3. Voer een bestandsnaam in voor de paginaset en klik op **OK**.

Knoppen maken met een raster

De afmetingen van rasterknoppen worden automatisch aangepast aan de afmetingen van de pagina. Als u wat meer flexibiliteit wilt en ook wat meer tijd hebt, kunt u ook [Zelf knoppen tekenen](#)^[42].

Knoppen toevoegen door een raster toe te passen

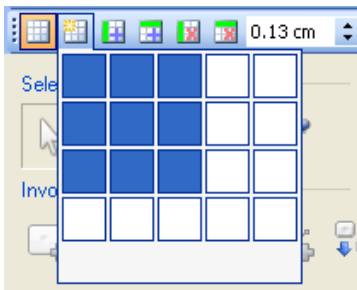
Controleer of de pagina die wordt weergegeven in het werkgebied de pagina is waaraan u de knoppen wilt toevoegen.

1. Selecteer **Pagina > Raster toepassen**.

Of klik op de knop **Raster toepassen** op de werkbalk Raster:



2. SymbolMate maakt een rasterpagina van uw pagina.
3. U kunt het aantal knoppen wijzigen door te klikken op het hulpmiddel **Formaat raster**. Er verschijnt een wit miniraster.
4. Verplaats de muisaanwijzer naar rechts en omlaag over het miniraster. Er verschijnen gekleurde rastervakken om het aantal knoppen aan te geven.



Aangeven van de rasterafmetingen.

5. Klik op het miniraster wanneer het naar wens is.
6. Selecteer **Bestand > Opslaan** om uw paginaset op te slaan.

Meer rasterhulpmiddelen



Hulpmiddelen om kolommen en rijen toe te voegen en te verwijderen in uw raster

U kunt rijen en kolommen toevoegen en verwijderen om meer of minder knoppen te krijgen. Gebruik de overige hulpmiddelen op de **werkbalk Raster** of gebruik de menuopdrachten onder **Pagina > Raster wijzigen**.



Hulpmiddel voor het wijzigen van de knopafstand

Gebruik het laatste hulpmiddel op de werkbalk Raster om de afstand tussen de knoppen te wijzigen.

U kunt de afstand tussen de knoppen ook wijzigen met de menuopdracht **Pagina > Pagina-eigenschappen**. Kies het tabblad **Rasterpagina** en pas de waarde voor de tussenafstand aan.

Alle knoppen van een rasterpagina verwijderen

1. Selecteer nogmaals **Pagina > Raster toepassen**.
2. Het vinkje wordt verwijderd uit het menu Pagina om aan te geven dat dit nu een vrije pagina is.

U kunt nu sommige of alle knoppen selecteren en verwijderen.

Knoppen op een raster herschikken

U kunt de muisaanwijzer gebruiken om rasterknoppen over de pagina te verslepen als u ze anders over de pagina wilt spreiden.

Knoppen toevoegen door dupliceren

Deze techniek is goed als u knoppen op een pagina wilt opnemen die niet rechthoekig zijn of als u niet de *hele* pagina wilt vullen zoals het geval is bij een raster.

Eén knop toevoegen door te dupliceren

1. Klik op het hulpmiddel **Knop** in de werkspace Bewerken.



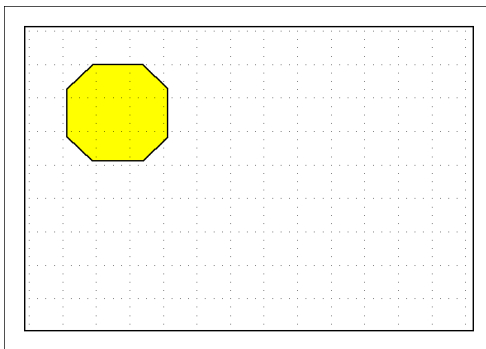
Hulpmiddel Knop toevoegen

2. Wijs het punt aan waar de linkerbovenhoek van de knop moet komen.
3. Houd de muisknop ingedrukt en sleep de aanwijzer naar het punt waar de linkerbenedenhoek van de knop moet komen.
4. Laat de muisaanwijzer los.

Een knop dupliceren

Met het hulpmiddel **Objecten dupliceren** uit de werkspace kunt u meerdere kopieën van een zelfgemaakte knop maken en plaatsen.

1. Teken een knop op een pagina.



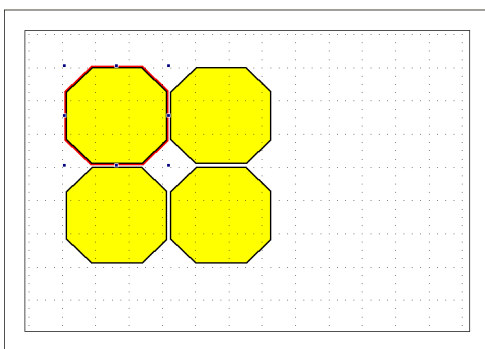
Wijzig de knopvorm in de werkbalk Uiterlijk.

2. Selecteer de nieuwe knop.
3. Kies het hulpmiddel Objecten dupliceren uit de werksset.



Hulpmiddel Objecten dupliceren

4. Wijs het centrum van de nieuwe knop aan, sleep en laat de muisknop los.
Kopieën van de eerste knop worden aan de pagina toegevoegd.



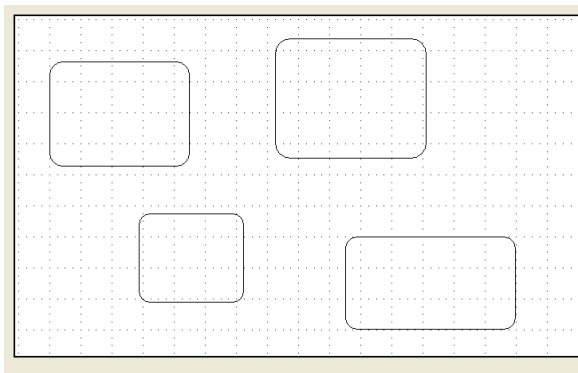
Resultaat van het gebruik van het hulpmiddel Dupliceren.

Selecteren waarmee u wilt werken

Let op de selectiemarkeringen. Ze geven aan op welk object uw volgende opdracht zal worden toegepast.

Het paginawerkblad selecteren

Klik op de achtergrond om het paginawerkblad te selecteren.



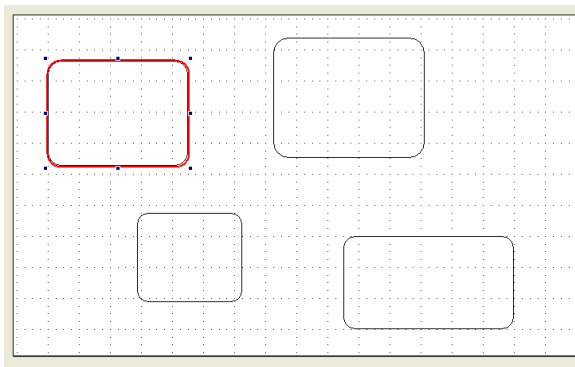
De achtergrond of het werkblad van de pagina wordt geselecteerd.

- Wanneer het paginawerkblad is geselecteerd, kunt u een kleur en een verloopeffect kiezen op de werkbalk Uiterlijk.
- U kunt ook een afbeelding toevoegen aan de achtergrond door het werkblad te selecteren en een afbeelding toe te voegen met het hulpmiddel Afbeelding zoeken. Zie ook [Pagina-achtergrond en andere nuttige eigenschappen](#)^[40].
- Zie [Afdrukinstellingen](#)^[130] voor het wijzigen van het paginaformaat.

Een object op het werkblad selecteren

Als u een knop wilt selecteren, gebruikt u het hulpmiddel Aanwijzer om erop te klikken.

Een geselecteerd object heeft rode selectiemarkeringen en kleine zwarte selectiegrepen.



Het is makkelijk te zien welke van de vier knoppen is geselecteerd.

- Wanneer een object is geselecteerd, kunt u het groter/kleiner maken door de selectiegrepen te verslepen.
- U kunt het geselecteerde object bewerken met de opdrachten van de menubalk, opties op de werkbalk Uiterlijk of hulpmiddelen in de werksset Bewerken.
- Wijs op het midden van het object en versleep het object.

U kunt ook een **statische** tekst, afbeelding of lijn selecteren die direct op het werkblad is geplaatst.

Meerdere objecten selecteren

Hier zijn drie methoden voor het selecteren van meer dan één object:

- Houd de SHIFT-toets ingedrukt terwijl u een voor een op de objecten klikt.
- Selecteer **Bewerken > Alles selecteren** om alle objecten op de pagina te selecteren.
- Als de gewenste objecten dicht bij elkaar staan, zet u de muisaanwijzer naast een van de objecten en begint u met slepen. U ziet een stippellijn (kader) die het selectiegebied aangeeft. Sleep diagonaal naar de tegenoverliggende hoek, totdat alle objecten waarmee u wilt werken zijn geselecteerd.

De selectie van een deel van een groep ongedaan maken

Als u de selectie van één object in een groep ongedaan wilt maken terwijl de andere geselecteerd moeten blijven, houdt u de **SHIFT**-toets ingedrukt terwijl u op het object klikt waarvan u de selectie ongedaan wilt maken.

Werken met de standaardbewerkingsopdrachten

De volgende standaardbewerkingsopdrachten van Windows zijn beschikbaar in SymbolMate:

Bewerken > Kopiëren (CTRL+C)

Plaatst een kopie van een of meer geselecteerde items op het Windows-klembord, waarna de opdracht Plakken kan worden gebruikt. Deze opdracht *vervangt* de bestaande inhoud van het klembord.

Bewerken > Knippen (CTRL+X)

Verwijdert een of meer geselecteerde items van de pagina en plaatst ze op het Windows-klembord, waarna de opdracht Plakken kan worden gebruikt. Deze opdracht *vervangt* de bestaande inhoud van het klembord.

Bewerken > Plakken (CTRL+V)

Plaatst de meest recente inhoud van het Windows-klembord op de huidige pagina.

Bewerken > Ongedaan maken (CTRL+Z)

Maakt indien mogelijk uw laatste actie ongedaan.

Bewerken > Opnieuw (CTRL+SHIFT+Z)

Herhaalt indien mogelijk uw laatste actie.

Bewerken > Verwijderen

Verwijdert een of meer geselecteerde items van de pagina zonder de inhoud van het klembord te wijzigen.

Bewerken > Alles selecteren (CTRL + A)

Selecteert alle items op een pagina.

Tekst toevoegen aan knoppen

Als u tekst op een of meer knoppen wilt toevoegen of bewerken, gebruikt u het hulpmiddel Tekst. Hiermee selecteert u automatisch alleen de tekst op een knop. U kunt ook Enter of F2 gebruiken om een knoptekst te bewerken. Wanneer u klaar bent met bewerken, drukt u op Enter om het hulpmiddel Tekst af te sluiten. Druk op de tabtoets als u naar de volgende knop wilt gaan.

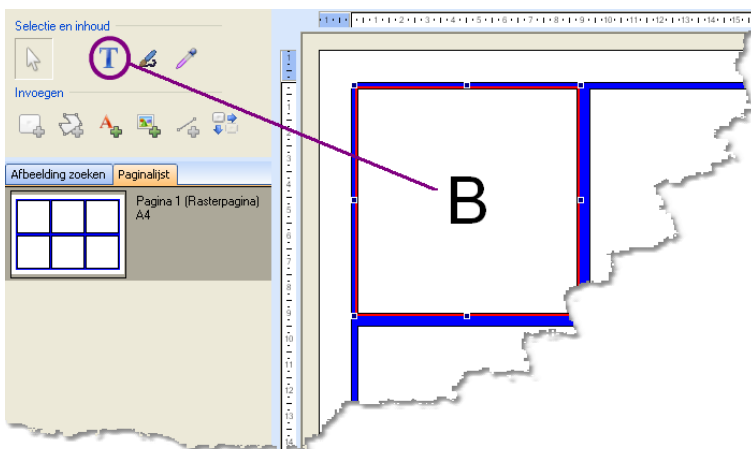
Tekst toevoegen of wijzigen met het hulpmiddel Tekst

1. Klik in de werkset op het hulpmiddel Tekst.



Het hulpmiddel Tekst.

2. Klik op de knop die u wilt wijzigen.



Het hulpmiddel Tekst schakelt de "typmodus" in

De tekst op de gekozen knop wordt geselecteerd. Als de knop nog geen tekst bevat, ziet u alleen een knipperende cursor (een verticaal lijntje) aan de onderkant.

Eventuele afbeeldingen op de knop worden *tijdelijk* verborgen.

3. Voer de knoptekst in.
4. Druk op Enter om naar de volgende knop te gaan.
5. U kunt het hulpmiddel Tekst uitschakelen door op een ander hulpmiddel te klikken, bijvoorbeeld het hulpmiddel Aanwijzer, of door buiten de pagina te klikken.
6. Wanneer u tevreden bent met alle knoppen, selecteert u **Bestand > Opslaan** om de paginaset op te slaan.

Uiterlijk van de tekst wijzigen

Het uiterlijk van tekst kan op diverse plaatsen worden ingesteld:

- Met de **werkbalk Lettertypen** kunt u de meest gebruikte instellingen wijzigen, behalve
- Tekstkleur, die wordt ingesteld met de **werkbalk Uiterlijk**.
- Selecteer **Knop > Teksteigenschappen** om de aanvullende opties te bekijken voor tekst op knoppen.

Opmerking: Alle tekst binnen een statische tekst of op een knop heeft hetzelfde uiterlijk.

De werkbalken Lettertype en Uiterlijk worden beschreven in [Beknopte beschrijving van de weergave Bewerken](#)¹⁶.

De kleur van de tekst veranderen

1. Selecteer de tekst, knop of knoppen waarmee u wilt werken.
2. Klik op het hulpmiddel Tekstkleur.

Er verschijnt een kleurenpalet.



Dit kleurenpalet kan worden weggesleept van de werkbalk om het geopend boven het werkgebied te laten zweven.

3. Klik op de gewenste tekstkleur.

Zie ook:

[Een kleurenpalet kiezen](#)⁵⁰⁾

De instellingen voor tekstuitlijning, tekstterugloop en afstand van de knoprand selecteren

Er zijn enkele uitlijningsopties voor tekst op knoppen die u zelden wijzigt. Deze zijn verzameld in het dialoogvenster Eigenschappen tekst.

1. Selecteer de knoppen waarvan u de eigenschappen wilt instellen.
2. Selecteer **Knop > Teksteigenschappen**.

U ziet het dialoogvenster Eigenschappen tekst:



Het dialoogvenster Eigenschappen tekst

- Als u de tekst op de knoppen links of rechts wilt uitlijnen in plaats van centreren (standaardinstelling), kiest u **Aangepaste tekstpositie** en selecteert u een nieuwe uitlijning onder **Horizontaal**.

Als u een aangepaste tekstpositie hebt geselecteerd, wordt ook de hier gekozen **verticale uitlijning** toegepast.

- Als u een grotere marge wilt tussen de rand van de knop en de tekst, kunt u de afstand instellen. Met **Offset naar rechts** stelt u de marges aan de zijkanten van de knop in. Met **Offset naar beneden** stelt u de marges aan de boven- en onderkant in. De tekst wordt zoveel mogelijk binnen de marges geplaatst.
- Selecteer **Tekstterugloop** en **Tekst knippen** om ervoor te zorgen dat de tekst alleen op de knop wordt weergegeven. Als er te veel tekst is, loopt deze anders door over de rand van de knop en over de achtergrond of aangrenzende knoppen.
- Klik op **OK**.

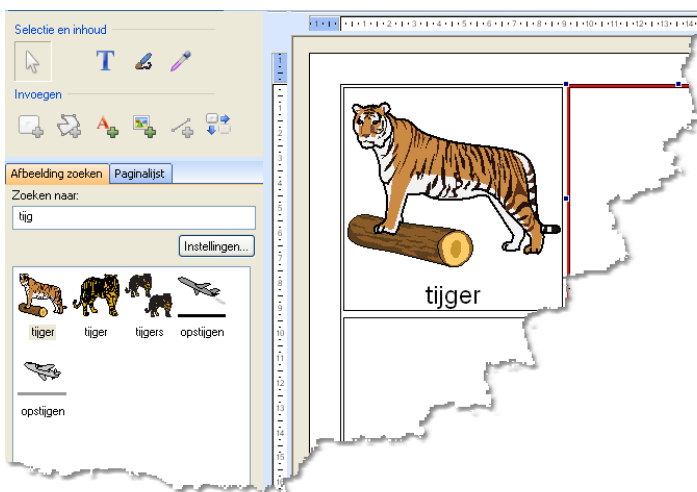
De gekozen instellingen worden toegepast op alle knoppen die zijn geselecteerd op het moment dat u de opdracht geeft en op alle nieuwe knoppen die vanaf dat moment worden gemaakt.

Afbeeldingen op knoppen plaatsen

Op het tabblad **Afbeelding zoeken** kunt u een of meer afbeeldingen toevoegen aan een knop, afbeeldingen selecteren uit de geïnstalleerde afbeeldingenbibliotheken of foto's selecteren die zijn opgeslagen op uw computer of een draagbare schijf.

Een afbeelding toevoegen aan een knop

1. Zorg ervoor dat het tabblad **Afbeelding zoeken** is geselecteerd en links wordt weergegeven.
2. Typ uw zoekopdracht in het veld **Zoeken naar**. Terwijl u typt worden de meest relevante overeenkomsten weergegeven in het vak met zoekresultaten.



Het tabblad Afbeelding zoeken

3. Uw zoekresultaten worden op relevantie gesorteerd. Exacte overeenkomsten worden eerst weergegeven, gevolgd door overeenkomsten die met de zoekterm beginnen of deze bevatten.

Klik op **Instellingen...** om de zoekinstellingen te wijzigen.

Als u **Neem categorie-matches mee** inschakelt, worden afbeeldingen die behoren tot een categorie waarvan de naam overeenkomt met de zoektekst eveneens als zoekresultaat weergegeven. Categorie-matches worden aan het einde van de lijst met zoekresultaten weergegeven.

U kunt ook kiezen of u kleurenafbeeldingen of zwart-witafbeeldingen wilt gebruiken.

4. Selecteer de afbeelding die u wilt gebruiken.
5. Klik op **Toepassen**. De afbeelding wordt aan de knop toegevoegd en de volgende knop op de pagina wordt geselecteerd.

Zie [Meerdere afbeeldingen/teksten op knoppen](#)^[38] voor informatie over het toevoegen van meerdere afbeeldingen aan knoppen.

Uw zoekresultaten blijven in het vak met zoekresultaten staan totdat u een nieuwe zoekopdracht uitvoert.

6. Als u het vakje **Afbeeldingstekst toepassen** hebt ingeschakeld, wordt de naam van de afbeelding samen met de afbeelding aan de knop toegevoegd.

Afbeeldingen van het internet kopiëren

U kunt afbeeldingen van het internet rechtstreeks kopiëren op knoppen in SymbolMate.

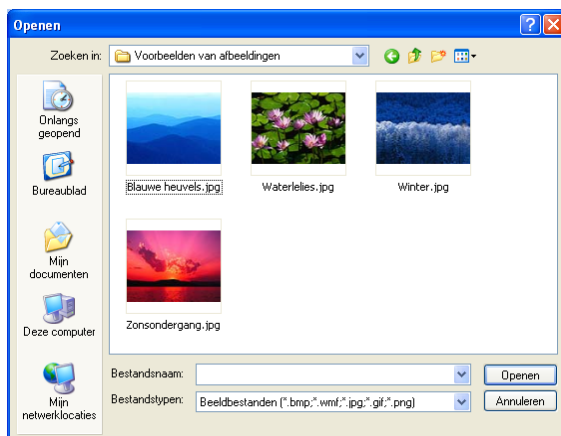
1. Klik met de rechtermuisknop op de afbeelding die u wilt kopiëren en selecteer **Afbeelding kopiëren** (menutekst verschilt naar gelang van de gebruikte browser).
2. Selecteer de knop waarop u de afbeelding wilt kopiëren in SymbolMate.
3. Klik met de rechtermuisknop op de knop en selecteer **Plakken**.

Houd er rekening mee dat de meeste afbeeldingen op het internet auteursrechtelijk beschermd zijn en niet vrij mogen worden gebruikt.

Een afbeelding uit een bestand gebruiken

1. Selecteer een knop.
2. Klik in het vak Afbeelding zoeken op de knop **Bladeren**.

U ziet het standaard Windows-venster Openen:



Het dialoogvenster Openen

3. Selecteer een map waarin afbeeldingen zijn opgeslagen, selecteer de gewenste afbeelding en klik op **Openen**.
4. De afbeelding wordt op de knop geplaatst.

Een afbeelding verwijderen

Doe het volgende om een afbeelding van een knop te verwijderen:

1. Selecteer de knop.
2. Selecteer **Knop > Afbeelding verwijderen**.

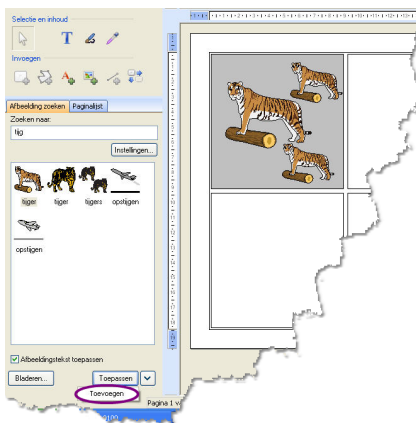
Meerdere afbeeldingen/teksten op knoppen

In SymbolMate kunt u meerdere afbeeldingen of teksten toevoegen aan één knop.

Meerdere afbeeldingen toevoegen aan een knop

Volg onderstaande stappen om een tweede afbeelding toe te voegen aan een knop:

1. Selecteer de knop waaraan u nog een afbeelding wilt toevoegen.
2. Selecteer op het tabblad Afbeelding zoeken de afbeelding die u wilt toevoegen en klik op de pijl naast Toepassen. Selecteer **Toevoegen** in de vervolgkeuzelijst.
3. De afbeelding wordt aan de knop toegevoegd en zowel de nieuwe als de bestaande afbeelding worden zwevend weergegeven. U kunt de afbeeldingen naar wens verplaatsen en vergroten of verkleinen.
4. Herhaal deze werkwijze als u nog meer afbeeldingen wilt toevoegen aan de knop.



Meerdere afbeeldingen toevoegen aan een knop

Meerdere teksten toevoegen aan een knop

U kunt ook meer dan één tekst toevoegen aan een knop. Dit kunt u doen door met het **hulpmiddel Statische tekst** een nieuw statisch tekstobject op de knop te slepen.

Zie [Statische tekst of afbeelding](#)^[45] voor het gebruik van het **hulpmiddel Statische tekst**.

Instellen hoe het eruitziet

In dit gedeelte worden de functies van Tobii SymbolMate besproken waarmee u vrijwel elk aspect van het uiterlijk van de paginaset kunt instellen: U kunt de afmetingen en achtergrondkleur van de pagina wijzigen of een tekst of foto's plaatsen. U kunt knoppen maken in veel verschillende vormen en elke knop kan een andere kleur en een andere omlijning worden gegeven.

Pagina-achtergrond en andere nuttige eigenschappen

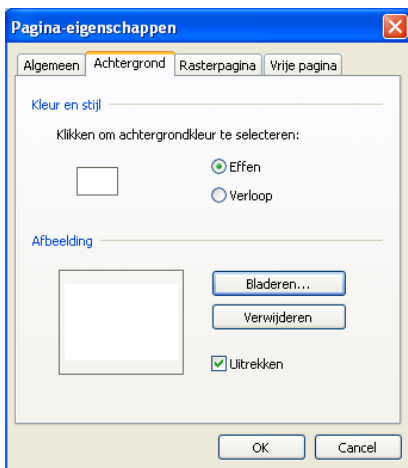
In het dialoogvenster Pagina-eigenschappen zijn informatie en instellingen bijeengebracht die van toepassing zijn op alle afzonderlijke pagina's.

- Op het tabblad **Vrije pagina** in dit dialoogvenster kunt u de plaatsingsstippen op een vrije pagina (pagina zonder knoppenraster) instellen.

Kleur toevoegen aan de achtergrond

1. Selecteer de pagina waarmee u wilt werken in de **Paginalijst**.
2. Selecteer **Pagina > Pagina-eigenschappen..**

U ziet het dialoogvenster Pagina-eigenschappen:



Hier kunt u de achtergrondkleur of -afbeelding kiezen.

3. Selecteer het **tabblad Achtergrond**.
4. Klik onder **Kleur en stijl** op de rechthoek om het kleurenpalet te openen.
5. Selecteer een kleur en klik op **OK**.

In het dialoogvenster **Pagina-eigenschappen** ziet u een voorbeeldweergave van de kleur die u hebt geselecteerd.

6. Selecteer **Effen** voor een effen achtergrondkleur of **Verloop** voor een verlopende kleur.
7. Wanneer u klaar bent, klikt u op **OK**.

De pagina-achtergrond heeft de geselecteerde kleur.

Een afbeelding op de achtergrond plaatsen

1. Selecteer de pagina waarmee u wilt werken in de **Paginalijst**.
2. Selecteer **Pagina > Pagina-eigenschappen..**
3. U ziet het dialoogvenster **Pagina-eigenschappen**.
4. Selecteer het **tabblad Achtergrond**.

5. U kunt een afbeeldingsbestand op uw pc selecteren door te klikken op de knop **Bladeren**.
6. Zoek het bestand op met behulp van het standaard Windows dialoogvenster Openen en klik op de knop **Openen**.
7. In het dialoogvenster Pagina-eigenschappen ziet u een voorbeeldweergave van de afbeelding die u hebt geselecteerd.
8. Probeer de optie **Afbeelding uittrekken** in en uit te schakelen om te bekijken wat het beste resultaat geeft.
9. Wanneer u klaar bent, klikt u op **OK**.
10. De geselecteerde afbeelding wordt op de pagina-achtergrond geplaatst.

Een achtergrondaafbeelding selecteren

1. Selecteer de pagina en ga naar het dialoogvenster Pagina-eigenschappen tabblad Achtergrond, zoals hierboven beschreven.
2. Klik op de knop **Verwijderen**.

Zelf knoppen tekenen

Als u de vorm en positie van de knop zelf wilt bepalen, moet u geen raster toepassen op de pagina. Laat het gewoon een lege pagina zonder raster zijn. Teken uw knoppen en verplaats ze over het scherm zoals u wenst.

Een knop tekenen

1. Klik op het hulpmiddel **Knop** in de werkspace Bewerken.



Het hulpmiddel Knop.

2. Wijs het punt aan waar de linkerbovenhoek van de knop moet komen.
3. Houd de muisknop ingedrukt en sleep de aanwijzer naar het punt waar de linkerbenedenhoek van de knop moet komen.
4. Laat de muisaanwijzer los.

U ziet de nieuwe knop. Hij is geselecteerd, klaar voor uw volgende opdracht.

Knoppen wijzigen met de werkbalk Uiterlijk

U kunt knoppen wijzigen met de werkbalk Uiterlijk.

1. Selecteer de knop of knoppen waarmee u wilt werken.
2. Kies het hulpmiddel dat nu nodig hebt.
3. Klik op de kleine zwarte vervolgpijl naast de knop. Er wordt een palet met opties geopend:
4. Klik op de gewenste waarde.

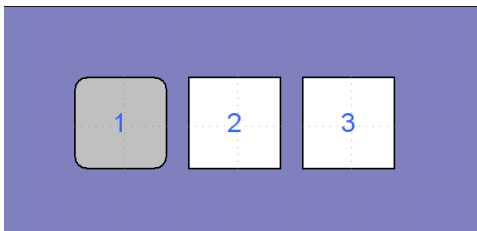
De geselecteerde knop of knoppen worden gewijzigd in overeenstemming met uw keuze.

Uiterlijk van knop kopiëren

Wanneer u een knop hebt gemaakt waarmee u tevreden bent, kunt u deze zoveel keer als u wilt dupliceren.

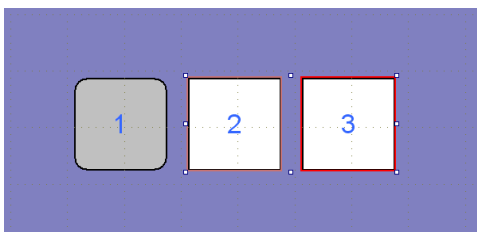
Vergelijkbare knoppen maken

1. Selecteer de modelknop. Dit moet de enige geselecteerde knop zijn.



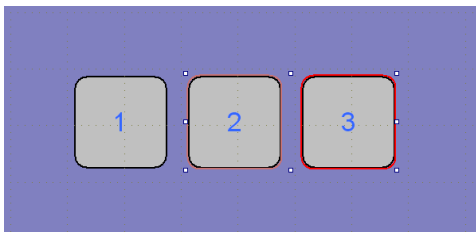
Selecteer de modelknop.

2. Selecteer **Bewerken > Kopiëren**.
3. Selecteer uw doelknop of -knoppen. Zie [Selecteren waarmee u wilt werken](#) ²⁷ voor meer informatie over hoe u meerdere knoppen kunt selecteren.



Selecteer de doelknoppen.

4. Selecteer **Bewerken > Speciaal plakken > Uiterlijk**.



Drie gelijkaardige knoppen.

5. De doelknoppen krijgen de vorm, rand en opvulling van de gekopieerde modelknop.

Statische tekst of afbeelding

Op knoppen kunnen tekst en afbeeldingen te zien zijn, maar knoppen zijn bedoeld om te worden ingedrukt.

Als u gewoon een titel op de pagina wilt zetten of een afbeelding ter decoratie of illustratie, kunt u **Statische tekst** of **Statische afbeelding** gebruiken.

Een statische tekst maken

1. Klik in de werksheet Bewerken op het hulpmiddel **Statische tekst**.



Het hulpmiddel Statische tekst

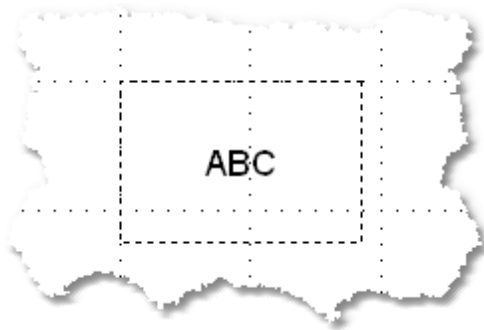
De muisaanwijzer verandert in een vizier met een rechthoek.

2. Net als bij het tekenen van de knop begint u in een hoek van het geplande tekstkader. **Druk de muisknop in en houd deze ingedrukt.**
3. **Sleep** de muisaanwijzer diagonaal naar de tegenoverliggende hoek van het tekstgebied en **laat de muisknop los.**

Er wordt een nieuw statisch tekstobject gemaakt en het hulpmiddel Tekst wordt automatisch geselecteerd.

4. Typ de gewenste tekst.
5. Druk op Enter of klik op het hulpmiddel Aanwijzer wanneer u klaar bent met het typen of aanpassen van de tekst.

Statische tekst wordt automatisch gemaakt zonder rand en met een transparante opvulling, zodat de achtergrond zichtbaar blijft.



Zo ziet statische tekst eruit. Geen rand, transparante opvulling

U kunt het uiterlijk van de tekst wijzigen met de werkbalk **Lettertypen** en de andere hulpmiddelen voor tekst op knoppen. Zie [Uiterlijk van tekst wijzigen](#) [32].

Een statische afbeelding op een pagina plaatsen

1. Klik in de werkset Bewerken op het hulpmiddel **Statische afbeelding**.

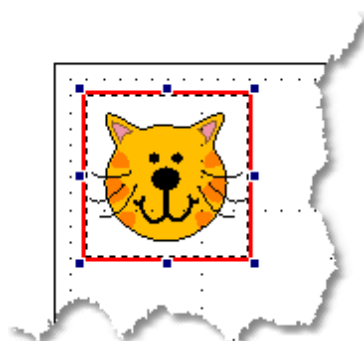


Hulpmiddel Statische afbeelding

De muisaanwijzer verandert in een vizier met een rechthoek.

2. Net als bij het tekenen van de knop begint u in een hoek van het geplande afbeeldingskader. **Druk de muisknop in en houd deze ingedrukt.**
3. **Sleep** de muisaanwijzer diagonaal naar de tegenoverliggende hoek van het afbeeldingsgebied en **laat de muisknop los.**
4. Het nieuwe afbeeldingskader wordt automatisch geselecteerd.

5. Zoek naar een afbeelding op het tabblad **Afbeelding zoeken**.
6. U kunt een afbeelding die is opgeslagen op uw pc kiezen met de knop **Bladeren**.
7. Zoek de afbeelding op en klik op **Openen**.
8. Het statische afbeeldingskader wordt automatisch gemaakt zonder rand en met een transparante opvulling. De breedte-hoogteverhouding van de ingevoegde afbeelding blijft standaard behouden. Als u de grootte van de afbeelding wilt aanpassen aan het afbeeldingsgebied, selecteert u **Afbeelding uittrekken** in het menu **Knop**.



Zo kan een statische afbeelding eruitzien.

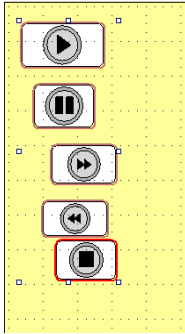
Overzichtelijkheid bewaren met Indeling

U kunt het menu Indeling gebruiken voor het standaardiseren van grootte, positie en tussenruimte van de knoppen. U kunt de knoppositie vergrendelen, knoppen en andere elementen boven op elkaar plaatsen en de interactie van de knoppen met de punten van het uitlijningsraster bepalen.

Knoppen uitlijnen of de knopgrootte aanpassen

1. Klik in de werkset Bewerken op de optie **Aanwijzer**.
2. U moet ten minste twee knoppen kiezen die u wilt uitlijnen of waarvan u de grootte wilt aanpassen.

U kunt meerdere knoppen selecteren door op de eerste knop te klikken en vervolgens **SHIFT** ingedrukt te houden terwijl u op de resterende knoppen klikt. Of u kunt de muisknop ingedrukt houden terwijl u een kader rond de betrokken knoppen trekt, zoals hieronder aangegeven:



Gebruik de hulpmiddelen van Indeling om deze knoppen uit te lijnen.

3. Selecteer de opdrachten in het menu **Indeling** om de knoppen uit te lijnen en hun grootte aan te passen.

De rand van de laatste gemarkeerde knop is feller rood om aan te geven dat de andere knoppen op basis van deze knop zullen worden uitgelijnd.

Mogelijk is dit niet de knop die u als "model" in gedachten had. Als u een andere knop als model wilt gebruiken, selecteert u de gewenste knop door de Ctrl-toets ingedrukt houden terwijl u de knop aanklikt. Na uitlijning en vergroting/verkleining ziet u nog een set selectiegreepjes die van toepassing is op alle knoppen.

4. De positie van de gehele geselecteerde groep wijzigen: Zet de **aanwijzer** midden op een knop en houd de muisknop ingedrukt terwijl u de aanwijzer naar links of rechts sleept. Alle geselecteerde knoppen worden gezamenlijk verplaatst.
5. De knopgrootte aanpassen van alle knoppen in de geselecteerde groep: Zet de **aanwijzer** op een van de selectiegrepen en houd de muisknop ingedrukt terwijl u deze versleept. Het formaat van alle knoppen wordt op gelijke wijze aangepast.

Knoppen gelijkmatig verdelen

1. Zet de eerste en laatste knop op de gewenste plaatsen.

2. Selecteer de volledige groep die gelijkmatig moet worden verdeeld. (Zie hierboven voor tips voor het selecteren.)
3. Geef desgewenst de menuopdrachten voor het uitlijnen en vergroten/verkleinen.
4. Selecteer **Indeling > Gelijkmatic verdelen > Horizontaal** om de knoppen op de rij gelijkmatig te verdelen.

Selecteer **Indeling > Gelijkmatic verdelen > Verticaal** om de knoppen in de kolom gelijkmatig te verdelen.

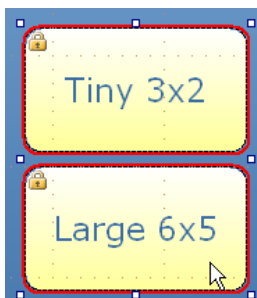
Boven op elkaar plaatsen met Naar voren

Met de opdrachten **Indeling > Naar voren** of **Indeling > Naar achteren** kunt u items in de gewenste volgorde schikken als u het nodig vindt om ze boven op elkaar te plaatsen.

Positie vergrendelen

Wanneer alles op de gewenste plaats staat, is het misschien een goed idee om **Indeling > Positie vergrendelen** te gebruiken om ongewenst verplaatsen te voorkomen.

Vergrendelde items hebben een klein slotpictogram in de weergave Bewerken:



Knoppen met vergrendelde positie.

U kunt de vergrendeling opheffen door het (de) object(en) te selecteren en opnieuw **Indeling > Positie vergrendelen** te kiezen.

Indeling > Uitlijnen > Beperken tot raster

Als de knoppen niet meer op één lijn staan, kan het helpen om een groep knoppen te selecteren en de opdracht **Indeling > Uitlijnen > Beperken tot raster** te geven. De knoppen worden herschikt om ze uit te lijnen met het uitlijningsraster.

Het uitlijningsraster wordt voorgesteld door de punten die u over de hele pagina ziet. U kunt de ruimte tussen deze punten instellen door **Pagina > Pagina-eigenschappen** te selecteren en het tabblad **Vrije pagina** te kiezen.

Werken met kleurenpaletten

Als u een aantrekkelijke, professionele visuele indruk wilt maken, wordt u aangeraden het kleurgebruik voor knoppen, teksten en achtergronden binnen een paginaset of groep paginaseten zorgvuldig te plannen en enigszins te beperken.

Basis- en aangepaste kleurenpaletten in SymbolMate

Wanneer u op de vervolgpijl klikt bij een van de kleurhulpmiddelen, bijvoorbeeld Vulkleur, krijgt u het basiskleurenpalet met 40 kleuren van Communicator te zien.

- Als u zelf een palet hebt samengesteld en geselecteerd, worden uw eigen kleuren als volgt bovenaan weergegeven:



Aangepast palet.

- Als u meerdere eigen paletten hebt, kunt u kiezen welke u wilt gebruiken met de menuopdracht **Extra > Kleurenpaletten**. Of klik op de knop **Wijzig/bewerken** aan de onderkant van het standaardpalet.

Een nieuw, leeg palet maken

1. Selecteer **Extra > Kleurenpaletten**.

U ziet het dialoogvenster Kleurenpaletten:



Hier kunt u een nieuw palet maken en vullen.

2. Klik op de knop **Nieuw**.
3. Typ in het volgende dialoogvenster een naam voor het palet en klik op **OK**.
Uw nieuwe palet wordt vermeld onder Beschikbare paletten en bevat geen kleuren.
4. U kunt ook standaard- of aangepaste kleuren toevoegen aan het kleurenpalet.
5. Het palet dat is geselecteerd in de lijst **Beschikbare paletten** zal worden gebruikt wanneer u het kleurenpalet de volgende keer opent.

Pagina's organiseren

Als u werkt met paginasets met veel pagina's, kan dit gedeelte goed van pas komen.

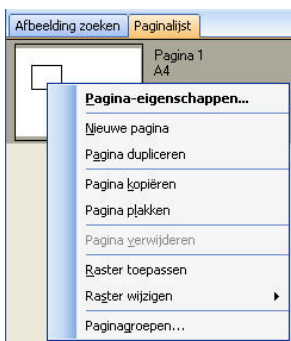
U kunt de opdracht Paginagroepen gebruiken voor het ordenen van pagina's en voor het groeperen van pagina's om gemakkelijker de weg te vinden in de paginalijst.

Pagina's groeperen en de volgorde wijzigen

Elke groep moet ten minste één pagina bevatten. Begin daarom pas met het maken van groepen nadat u het grootste deel van uw pagina's hebt gemaakt.

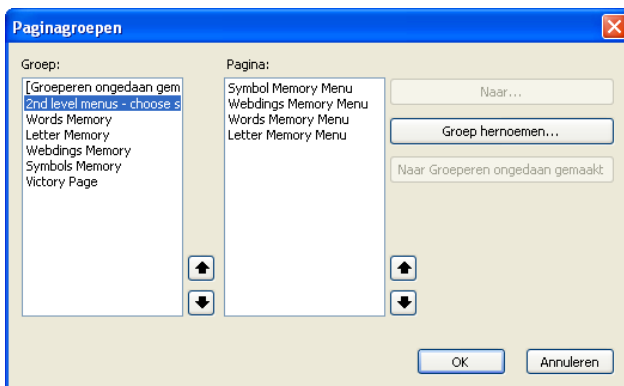
1. Zet de aanwijzer ergens op de **paginalijst** en **klik met de rechtermuisknop**.

U ziet het objectenmenu Paginalijst:



2. Klik op **Paginagroepen**

U ziet het dialoogvenster Paginagroepen.



Gebruik dit dialoogvenster voor groepen en voor de paginavolgorde.

3. Selecteer aan de rechterkant een of meer pagina's die tot de nieuwe groep moeten behoren.

Als u al paginagroepen hebt gemaakt, is het misschien nodig eerst een groep aan de linkerkant te selecteren om de gewenste pagina's te vinden.

Als u één pagina hebt geselecteerd in de lijst aan de rechterkant, kunt u deze verplaatsen met de pijltoetsen en zo de volgorde van de pagina's wijzigen in de paginalijst. Als u alleen maar de volgorde wilt wijzigen, kunt u nu op **OK** om het dialoogvenster Paginagroepen te sluiten.

4. Als u een nieuwe groep wilt maken, klikt u op **Verplaatsen naar**.
5. Kies in de vervolgkeuzelijst de optie **Nieuwe groep**.
6. Voer een herkenbare naam in voor de nieuwe groep.
7. Klik op **OK** om terug te keren naar het dialoogvenster Paginagroepen.
8. Als u nog meer groepen wilt maken, gaat u terug naar stap 4.
9. Als u tevreden bent, klikt u op **OK** in het dialoogvenster Paginagroepen.

U ziet de paginalijst met de nieuwe groepsnamen.

Uw werk hergebruiken

In dit gedeelte vindt u een overzicht van de verschillende wijzen waarop knoppen en paginasets kunnen worden hergebruikt in Tobii SymbolMate.

- U kunt [knoppen dupliceren](#)^[26] op een pagina.
- U kunt een pagina dupliceren binnen een paginaset. Geef de menuopdracht **Pagina > Pagina dupliceren**. De pagina wordt met haar volledige inhoud gekopieerd naar een nieuwe pagina in de paginaset.
- Met de standaardopdrachten van Windows kunt u een of meer knoppen **kopiëren** en elders op de pagina **plakken**, of op een andere pagina binnen dezelfde paginaset, of zelfs in een geheel andere paginaset. Zie [Knoppen kopiëren](#)^[54].
- Wanneer u een knop plakt, kunt u de knop in zijn geheel plakken op een leeg gedeelte van de pagina. Maar u kunt ook [alleen de acties](#)^[56] of [alleen het uiterlijk](#)^[44] van de originele knop kopiëren naar een bestaande knop.
- U kunt een paginaset openen en [opslaan onder een nieuwe bestandsnaam](#)^[23] en vervolgens wijzigingen aanbrengen en nieuwe pagina's toevoegen.

Knoppen kopiëren

Kopiëren en plakken vindt plaats op de standaardwijze van Windows.

De opdrachten Kopiëren en Plakken in Tobii SymbolMate zijn de standaard Windows-opdrachten: Kopiëren plaatst de geselecteerde knop of knoppen op een denkbeeldig klembord en Plakken plaatst de inhoud van het klembord op de geselecteerde pagina.

Het klembord onthoudt alleen de meest recente kopieeropdracht. Als u knop A selecteert en kopieert en vervolgens knop B selecteert en kopieert, neemt knop B de plaats van knop A in op het klembord. Op het moment dat u de opdracht Plakken uitvoert, wordt knop B op de pagina gezet.

Wanneer kopiëren?

Het kopiëren van knoppen is een goede benadering wanneer u een groep knoppen wilt hergebruiken. Zie [Een knop dupliceren](#)^[26] voor het maken van meerdere kopieën van een knop op dezelfde pagina.

Tijdens het kopiëren van een knop wordt altijd het volgende gekopieerd:

- **Knopuiterlijk:** vorm, vulkleur, randdikte en kleur, lettertype, letterkleur en lettergrootte
- **Knopinhoud:** afbeeldingen en tekst

Op het moment dat u een knop plakt met de standaardopdracht Plakken, worden alle bovenstaande elementen ingeplakt. Zie [Speciaal plakken](#)^[56] voor alternatieven.

Knoppen kopiëren

1. Selecteer de knop of knoppen die u wilt kopiëren.
2. Selecteer **Bewerken > Kopiëren**. Of klik op het hulpmiddel Kopiëren op de standaardwerkbalk
3. Als u de gegevens wilt kopiëren naar een andere pagina, kiest u de bestemmingspagina in de paginalijst.
4. Selecteer **Bewerken > Plakken**. Of klik op het hulpmiddel Plakken op de standaardwerkbalk. Het laatst gekopieerde materiaal wordt op de nieuwe locatie ingeplakt.

Geplakte objecten verplaatsen

Merk op dat de knoppen tijdens het plakken worden geplakt met selectiemarkering. Als u de positie van de geplakte knop of groep wilt wijzigen, moet u de muisaanwijzer op het midden van een knop zetten. Druk de muisknop in en houd deze ingedrukt terwijl u de knop naar de gewenste plaats sleept.

Alleen uiterlijk of afbeeldingen kopiëren

Uiterlijk kopiëren met Speciaal plakken

1. Selecteer de knop die u als model wilt gebruiken.
2. Selecteer **Bewerken > Kopiëren**. Of klik op het hulpmiddel Kopiëren op de standaardwerkbalk.
3. Als u de gegevens wilt kopiëren naar een andere pagina, selecteert u de pagina in de paginalijst.
4. Selecteer een of meer knoppen als bestemming. Het uiterlijk van deze knoppen wordt gewijzigd in overeenstemming met het model.
5. Selecteer **Bewerken > Speciaal plakken > Uiterlijk**. De geselecteerde knoppen worden gewijzigd in overeenstemming met het model.

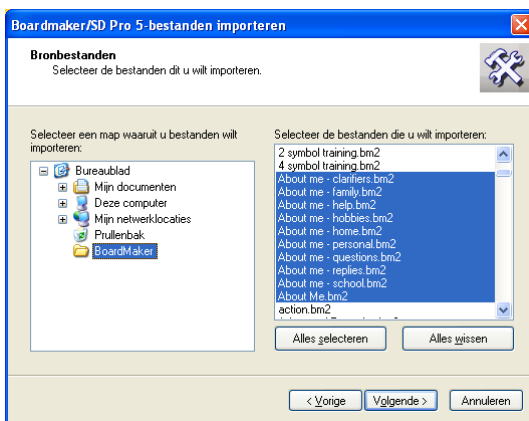
Afbeeldingen kopiëren met Speciaal plakken

1. Selecteer de knop die u als model wilt gebruiken.
2. Selecteer **Bewerken > Kopiëren**. Of klik op het hulpmiddel Kopiëren op de standaardwerkbalk.
3. Als u de gegevens wilt kopiëren naar een andere pagina, selecteert u de pagina in de paginalijst.
4. Selecteer een of meer knoppen als bestemming. Deze knoppen krijgen dezelfde afbeeldingen als het model.
5. Selecteer **Bewerken > Speciaal plakken > Afbeelding**. De geselecteerde knoppen worden gewijzigd in overeenstemming met het model.

Een Boardmaker/SD Pro-bestand importeren

Als u al een bibliotheek met paginasets hebt die zijn gemaakt met Boardmaker / SD Pro, kunt u ze importeren en opslaan als Tobii SymbolMate-paginasets.

1. Selecteer **Bestand > Boardmaker/SD Pro-bestanden importeren**. U ziet de wizard Importeren.
2. Klik op **Volgende**. U ziet het scherm met de juridische kennisgeving.
3. Lees de informatie, geef aan dat u akkoord gaat en klik op **Volgende**.



Scherm met bronbestanden

4. Kies aan de linkerkant de map waarin uw Boardmaker-bestanden zijn opgeslagen.
5. Klik aan de rechterkant op de bestanden die u wilt importeren.
6. Wanneer u de gewenste bestanden in deze map hebt geselecteerd, klikt u op **Volgende**.
7. Typ in het volgende scherm een nieuwe mapnaam en klik op **Volgende**.



8. Selecteer indien gewenst het bestand dat u wilt uitvoeren en klik op **Voltooien**.

Uw bestanden worden geconverteerd naar SymbolMate-paginasets, maar kleine opmaakverschillen zijn mogelijk.

Hoofdstuk



Hulpmiddelen voor afbeeldingen

Het hulpmiddel Afbeelding bewerken

Indien gewenst kunt u afbeeldingen bewerken of zelf afbeeldingen tekenen met het hulpmiddel Afbeelding bewerken.

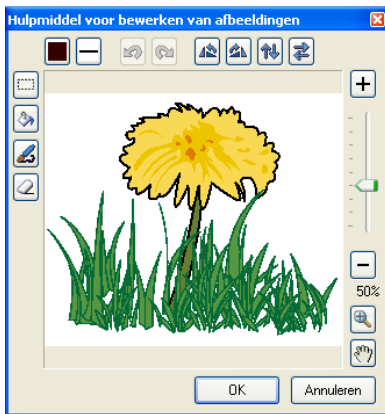
Een afbeelding bewerken

1. Selecteer een knop met een afbeelding.
2. Klik op het hulpmiddel Afbeelding bewerken in de werksset Bewerken.



Het hulpmiddel Afbeelding bewerken

3. Het dialoogvenster Hulpmiddel Afbeelding bewerken wordt geopend en de geselecteerde afbeelding wordt weergegeven.



4. Selecteer de hulpmiddelen bovenaan en links in het dialoogvenster om de afbeelding te bewerken.
5. Rechts in het dialoogvenster kunt u het zoomniveau aanpassen en schuiven in de afbeelding.
5. Klik op **OK** wanneer u klaar bent of klik op **Annuleren** om het hulpmiddel af te sluiten zonder uw wijzigingen toe te passen.

Een afbeelding tekenen

Als u een knop zonder afbeelding hebt geselecteerd en op het hulpmiddel Afbeelding bewerken klikt, kunt u zelf afbeeldingen tekenen.

1. Selecteer een lege knop.
2. Klik op het hulpmiddel **Afbeelding bewerken** in de werksset Bewerken.
3. Het dialoogvenster Hulpmiddel Afbeelding bewerken wordt geopend en u krijgt geen bestaande afbeelding te zien, maar kunt er zelf een maken.



4. Klik op de knop **OK** in het midden van het dialoogvenster. Er wordt een lege knop weergegeven waarop u zelf een afbeelding kunt tekenen met de beschikbare hulpmiddelen.
5. Klik op **OK** wanneer u klaar bent of klik op **Annuleren** om het hulpmiddel af te sluiten zonder een afbeelding te maken.

Bibliotheekinhoud bekijken

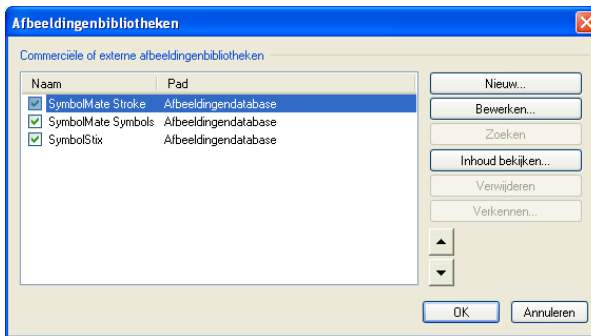
Als u afbeeldingen gebruikt, is het soms moeilijk te bepalen waarnaar u moet zoeken als u niet weet wat de bibliotheek bevat.

U kunt de inhoud van de bibliotheek SymbolStix als volgt bekijken.

1. Gebruik de menuopdracht **Extra > Afbeeldingenbibliotheek**.

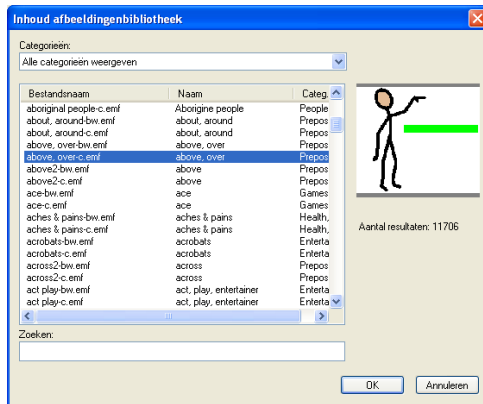
U ziet het dialoogvenster Afbeeldingenbibliotheek:

2. Selecteer SymbolStix in de keuzelijst.



3. Klik op **Inhoud bekijken**.

U ziet het dialoogvenster Inhoud afbeeldingenbibliotheek:



Met het dialoogvenster Inhoud afbeeldingenbibliotheek kunt u kijken wat er zich in de bibliotheek bevindt en hoe het heet.

4. Open de vervolgkeuzelijst bovenaan om alle categorieën en subcategorieën te bekijken.
5. Selecteer een subcategorie om de afbeeldingen in de betreffende subcategorie te bekijken.

U kunt ook in de bibliotheek zoeken met behulp van het zoekveld aan de onderkant van het dialoogvenster.

6. Wanneer u klaar bent, klikt u op **OK**.

Afbeeldingenbibliotheken

U kunt afbeeldingen aan een pagina of knop toevoegen in de bestandsindelingen BMP, WMF, GIF en JPG. U kunt de knop **Bladeren** gebruiken in elk dialoogvenster dat u helpt een afbeelding toe te voegen.

Het is echter eenvoudiger om een afbeelding toe te voegen vanuit een afbeeldingenbibliotheek. U hoeft dan niet eerst de map op te zoeken en u kunt een woord of deel van een woord gebruiken om de gewenste afbeelding op te zoeken.

Bij SymbolMate worden twee afbeeldingenbibliotheken geleverd: SymbolStix en een SymbolMate-symbolenbibliotheek.

Zie [Inhoud van bibliotheken bekijken](#)^[62] voor meer informatie over hoe u kunt bekijken wat zich in deze bibliotheken bevindt.

Zie [Een afbeeldingenbibliotheek toevoegen](#)^[64] voor meer informatie over hoe u een eigen bibliotheek kunt toevoegen en deze doorzoekbaar kunt maken.

Een afbeeldingenbibliotheek toevoegen

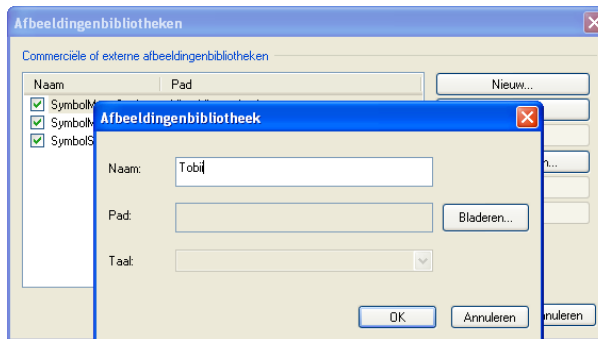
Als u een map op u pc hebt waarin zich een groot aantal afbeeldingen bevindt die u wilt gebruiken, kunt u deze map binnen Tobii SymbolMate instellen als afbeeldingenbibliotheek.

De inhoud van de map wordt niet gewijzigd op het moment dat u er een afbeeldingenbibliotheek van maakt.

Alleen afbeeldingen in de volgende bestandsindelingen kunnen worden weergegeven in Tobii SymbolMate: BMP, WMF, GIF, JPG.

1. Selecteer **Extra > Afbeeldingenbibliotheken**.
2. Klik in het dialoogvenster Afbeeldingenbibliotheek op **Nieuw**.

U ziet het dialoogvenster Afbeeldingenbibliotheek:



Geef uw nieuwe afbeeldingenbibliotheek een naam.

3. Voer een naam in voor uw bibliotheek en klik op **Bladeren**
4. Selecteer de map die u wilt instellen als afbeeldingenbibliotheek.
5. Klik in het dialoogvenster Openen op **OK**.

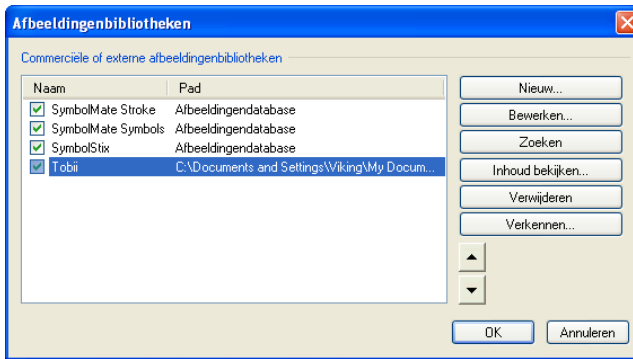
SymbolMate vraagt of u wilt zoeken naar afbeeldingen.

6. Klik op **Ja**.

Na enige tijd ziet u het dialoogvenster Inhoud afbeeldingenbibliotheek met de afbeeldingen die SymbolMate heeft gevonden.

7. Klik op **OK**.

U keert terug bij het dialoogvenster Afbeeldingenbibliotheek, waar de nieuwe bibliotheek nu in de lijst wordt vermeld.



Beschikbare afbeeldingenbibliotheken

8. Klik op **OK**.

Zolang het vakje voor uw afbeeldingenbibliotheek is aangevinkt in het dialoogvenster Afbeeldingenbibliotheken, wordt uw bibliotheek doorzocht samen met de originele bibliotheken van SymbolMate.

Uw beelden gemakkelijker vindbaar maken

Op het moment dat SymbolMate zoekt naar afbeeldingen binnen een door u toegevoegde bibliotheek, worden de trefwoorden ontleend aan de bestandsnamen van de afbeelding. Als bestandsnamen worden gebruikt als w344235.wmf, zult u uw afbeeldingen niet kunnen vinden.

U kunt de namen van uw afbeeldingen als volgt verbeteren:

1. Selecteer **Extra > Afbeeldingenbibliotheken**.
2. Selecteer in het dialoogvenster Afbeeldingenbibliotheek de naam van uw eigen bibliotheek.
3. Klik op **Verkennen**
4. Uw bibliotheekmap wordt geopend in het venster van Windows Verkenner.
5. Selecteer **Beeld > Miniaturen**.
6. Zet de muisaanwijzer op de bestandsnaam, **druk op de rechtermuisknop** en kies **Naam wijzigen** in het menu.

7. Vervang de oude naam door een aantal trefwoorden.

Als u de bestandsextensie kunt zien (bijvoorbeeld .jpg), wijzigt u dat deel van de naam niet.

8. Klik op de knop Sluiten rechts bovenaan in het Verkenner-venster wanneer u klaar bent.
9. Zorg ervoor dat uw bibliotheek is geselecteerd en klik op **Zoeken** om ze bij te werken met nieuwe afbeeldingsbestandsnamen.
10. Klik op **OK** om het venster Afbeeldingenbibliotheken te sluiten.

Hoofdstuk

IV

**De Tobii S32 en
SymbolMate**

Aan de slag met de S32 en SymbolMate



De Tobii S32 is een gebruiksvriendelijk communicatiehulpmiddel met opgenomen spraak dat vooraf opgenomen geluidsboodschappen of infraroodsignalen afspeelt. Deze worden geactiveerd door gewoon afbeeldingen of symbolen in een raster of scène aan te raken. Het heeft een geavanceerd overlaysysteem en kan zelfs worden gebruikt om verlichting, kleine apparaten, aangepast speelgoed, tv-toestellen, videorecorders of dvd-spelers te bedienen.

De Tobii S32 is verkrijgbaar in twee verschillende modellen: de Tobii S32 Touch en de Tobii S32 Scan.

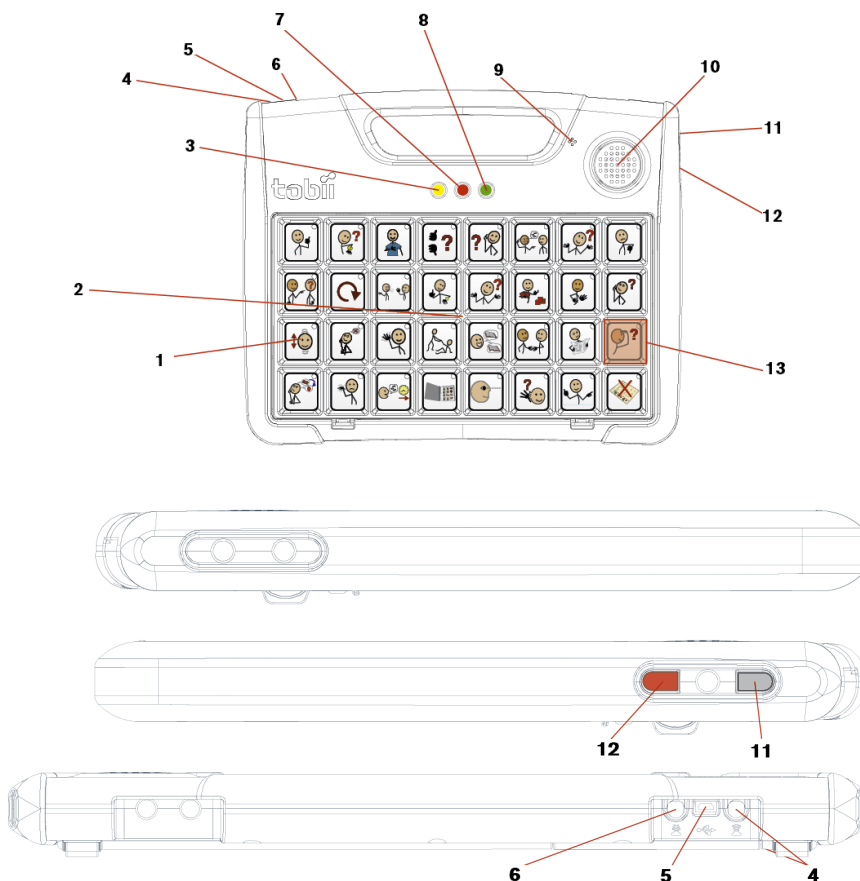
- De Tobii S32 Touch is specifiek bedoeld voor personen die hun handen kunnen gebruiken en geen problemen hebben om afbeeldingen en symbolen aan te raken.

- De Tobii S32 Scan is een “schakelaar/scan”-model. Hij is gemaakt voor personen die moeite hebben om afbeeldingen en symbolen aan te raken met hun handen en in plaats daarvan schakelaars gebruiken om keuzes te maken in de rasters of scènes. Er zijn vele soorten schakelaars verkrijgbaar van verschillende fabrikanten, gaande van kleine drukschakelaars tot “buddy buttons” en “sip/puff”-schakelaars (blaaszuigschakelaars). Scannen is een proces waarbij de gebruiker een afzonderlijke schakelaar gebruikt om klik per klik afbeeldingen en symbolen te selecteren in de rasters of scènes. Alle functies en kenmerken van de S32 Touch zijn ook beschikbaar op de S32 Scan.

SymbolMate wordt gebruikt om kaarten en activiteiten voor de Tobii S32 (Touch en Scan) te maken. Het bevat sjablonen voor alle verschillende afdekrasterindelingen (1, 2, 4, 8, 16 en 32 vakken) en een automatische functie voor het genereren van S32-barcodes. Daarnaast kunt u met SymbolMate de verschillende instellingen van de S32 configureren en een aantal geavanceerde opname- en afspeelfuncties toepassen.

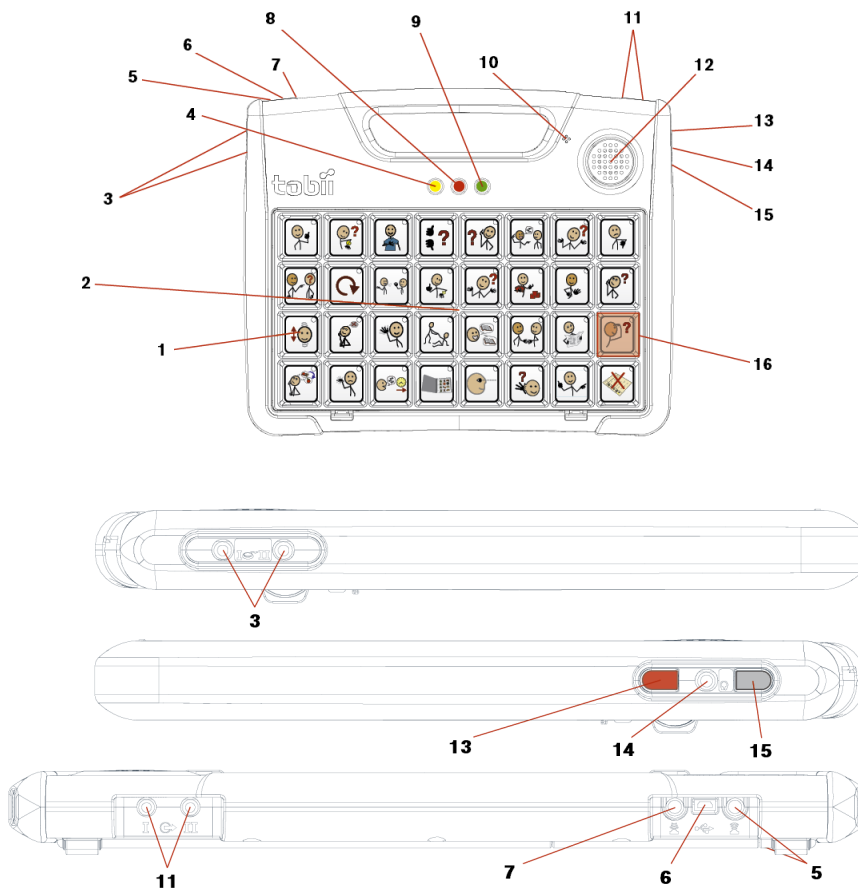
Voornaamste interfacekenmerken en -poorten van de Tobii S32

Tobii S32 Touch



1	Ingevoerde kaart (onder afdekraster)
2	Afdekraster
3	IR-functie-/USB-gegevenslampje
4	IR-uitgang
5	USB-poort
6	IR-ingang
7	Opname-/storingslampje
8	Activiteitslampje
9	Microfoon
10	Luidspreker
11	Modusknop
12	Opnameknop
13	Enkele toets

Tobii S32 Scan

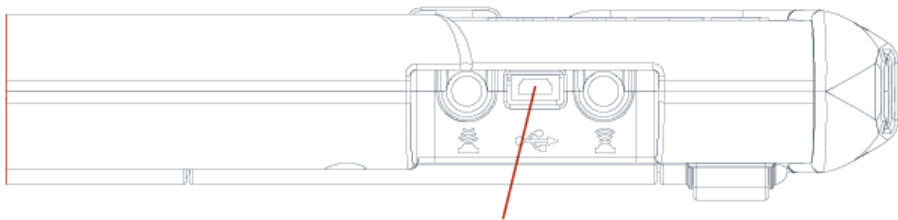


1	Ingevoerde kaart (onder afdekraster)
2	Afdekraster
3	Schakelaarpoorten
4	IR-functie-/USB-gegevenslampje
5	IR-uitgang
6	USB-poort
7	IR-ingang
8	Opname-/storingslampje
9	Activiteitslampje
10	Microfoon
11	Speelgoedinterfacepoorten
12	Luidspreker
13	Modusknop
14	Hoofdtelefoonpoort
15	Opnameknop
16	Enkele toets

De Tobii S32 aansluiten op uw computer

Sluit de Tobii S32 (Scan of Touch) aan op een computer met behulp van de aansluitkabel (mini-USB type B op USB type A) die is meegeleverd in het Tobii S32-pakket.

Steek de mini-USB-stekker in de USB-poort van de S32 en de standaard-USB-stekker in de USB-poort van de computer.



USB-poort van S32

De interface tussen een Tobii S32 en een computer wordt geregeld door Tobii SymbolMate.

Opmerking: Koppel alle schakelaars, hoofdtelefoons en aansluitkabels van speelgoedinterfaces los van het S32-apparaat voordat u het op een computer aansluit via de USB-poort. Wanneer het S32-apparaat via USB is aangesloten, reageert het niet op een invoer van de gebruiker op het apparaat zelf. De bediening van het apparaat gebeurt via Tobii SymbolMate.

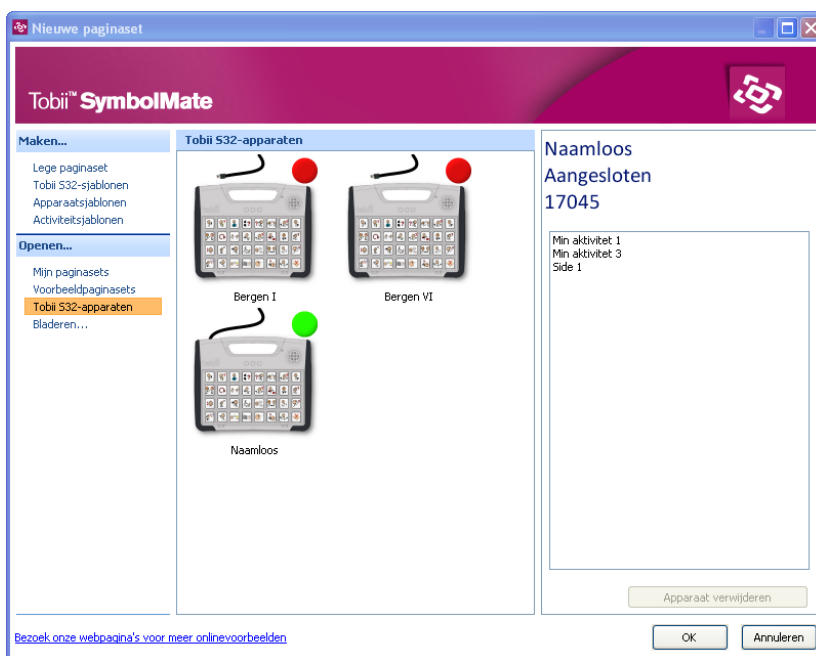
Uw S32 kiezen

Nadat u het S32-apparaat op uw computer hebt aangesloten, moet u

SymbolMate starten door het pictogram  op uw bureaublad te selecteren (zie [SymbolMate uitvoeren](#)^[8] voor meer informatie).

Wanneer u SymbolMate opent, wordt het venster **Nieuwe paginaset** weergegeven (zie [Het venster Nieuwe paginaset](#)^[14]).

Selecteer links in het dialoogvenster, onder **Openen**, de optie **Tobii S32-apparaten**.



Tobii S32-apparaten

Als u voor het eerst een Tobii S32 aansluit op uw computer en aan uw SymbolMate-programma koppelt, wordt slechts één afbeelding van een Tobii S32 weergegeven in de middelste kolom en ziet u een schijnende ster op het apparaat en een groene stip. Als u al verschillende apparaten hebt aangesloten op dezelfde computer en ze met Tobii SymbolMate hebt geopend, kunt u hier kiezen met welke S32 u wilt werken.

Opmerking: Anders dan bij de eerste aansluiting, geeft een groene stip rechts boven de afbeelding van de S32 in de middelste kolom van het dialoogvenster aan welke Tobii S32 is aangesloten. Een rode stip betekent dat een bepaalde Tobii S32 momenteel niet is aangesloten.



Aangesloten

Niet aangesloten

Nieuw (aangesloten)

In de rechterkolom van het dialoogvenster **Nieuwe paginaset** kunt u meer informatie bekijken over het S32-apparaat waarop u klikt. U ziet de naam en het serienummer van het apparaat en er wordt aangegeven of de S32 is aangesloten op uw computer. In het vak in de rechterkolom kunt u zelfs een lijst van bewerkbare activiteiten bekijken die op dat apparaat zijn opgeslagen.

Onder aan de rechterkolom in het dialoogvenster is er een knop waarmee u het apparaat uit het programma SymbolMate kunt verwijderen. Dit kan nuttig zijn als u een leraar bent en een van uw leerlingen naar een andere klas verhuist en zijn of haar S32 meeneemt. Als u een leraar bent die een klas overneemt van een andere leraar en u vanaf nul wilt beginnen met de beschikbare S32-apparaten, is het wellicht aan te raden de functie **Apparaat herstellen** te gebruiken op alle apparaten (zie de knop **Apparaat herstellen** onder [Instellingen](#)^[92]); een andere mogelijkheid is de apparaten een andere naam geven (en de volledige inhoud behouden) in het dialoogvenster [Tobii S32-apparaatinstellingen](#)^[92] in de Bewerkmodus van een bepaald apparaat.

- Wanneer u **Apparaat verwijderen** selecteert, wordt een pop-upvenster weergegeven met de vraag of u een back-up wilt maken van de activiteiten die op uw apparaat zijn opgeslagen in SymbolMate. Dit wordt sterk aanbevolen omdat u dit apparaat misschien later nog wilt aansluiten. Als u het apparaat opnieuw aansluit, worden de activiteiten weergegeven als verborgen activiteiten (zie [Verborgen activiteiten weergeven](#)^[106]) en zijn ze niet toegankelijk. U kunt activiteiten waarvan u een back-up hebt gemaakt herstellen door ze één na één op de normale manier te importeren vanaf hun opslaglocatie in de **Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten** van uw S32-apparaat (zie de knop **Nieuwe activiteit toevoegen** onder [Tobii S32-activiteiten](#)^[97]). Ze krijgen dan nieuwe activiteitsnummers en barcodes, zodat u ze opnieuw kunt gebruiken.

Als u het apparaat voor het eerst aansluit, wordt het weergegeven als **Naamloos** en heeft het de status **Nieuw apparaat**. Dubbelklik op de afbeelding van uw nieuwe apparaat of klik op **OK**. Er wordt een dialoogvenster weergegeven waarin u het apparaat een naam naar keuze kunt geven. De voorgestelde naam is **Mijn Tobii S32**.



Geef de S32 een naam naar keuze.

Zodra uw apparaat een naam heeft, dubbelklikt u op de afbeelding van dat of een ander S32-apparaat in de middelste kolom **Tobii S32-apparaten** of klikt u één keer om uw keuze te markeren en drukt u vervolgens op **OK** om de inhoud van het apparaat te openen met Tobii SymbolMate. U kunt nu de activiteiten en kaarten van het betreffende S32-apparaat bekijken en bewerken, apparaatinstellingen aanpassen en Tobii SymbolMate synchroniseren met de gekozen Tobii S32.

Synchronisatie en automatisch bladeren door de inhoud

Bladeren door de inhoud van de Tobii S32 is een automatische functie in Tobii SymbolMate. De SymbolMate-software maakt contact met het gekozen, aangesloten S32-apparaat en doorzoekt het apparaat naar informatie over S32-instellingen en de inhoud van S32-activiteiten wanneer u een Tobii S32-apparaat kiest en opent. Het bladerproces wordt ook uitgevoerd als een niet-aangesloten S32-apparaat is geopend in SymbolMate en u het apparaat aansluit met de USB-kabel.

Opmerking: Het automatisch uitgevoerde bladerproces is niet hetzelfde als synchronisatie. Nadat SymbolMate door de inhoud van het gekozen apparaat heeft gebladerd, zijn uw S32-activiteiten niet gesynchroniseerd tussen het S32-apparaat en SymbolMate. U kunt activiteiten synchroniseren door de synchronisatiefunctie handmatig te activeren. Automatische synchronisatie van een individuele S32-activiteit vindt plaats wanneer u die opgeslagen activiteit vanaf uw computer importeert of wanneer u een activiteit verwijderd.

U kunt individuele S32-activiteiten of alle activiteiten op een individueel S32-apparaat op elk moment synchroniseren tussen SymbolMate en het gekozen S32-apparaat in de **Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten**.



Gebruik de synchronisatieknop, , op het tabblad **Tobii S32-activiteiten** om activiteiten te synchroniseren (zie [Synchronisatie](#)^[83]).

Automatisch bladeren door de inhoud

Wanneer u het S32-apparaat waarmee u wilt werken kiest en opent (zie [Uw S32 kiezen](#) ^[77]), bladert Tobii SymbolMate automatisch door de inhoud van het S32-apparaat. Het bladeren gebeurt ook als een niet-aangesloten S32-apparaat is geopend in SymbolMate en u het apparaat aansluit met de USB-kabel.

Er verschijnt automatisch een venster dat de voortgang van het bladerproces weergeeft. Koppel het apparaat niet los tijdens het bladeren, anders wordt het proces afgebroken.



Voortgang van bladerproces

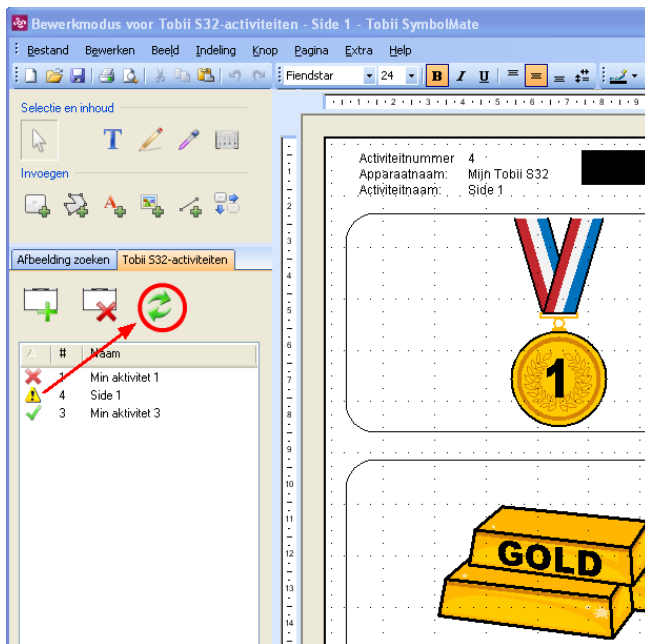
Wanneer het bladerproces is voltooid, wordt de **Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten** automatisch geopend (zie [Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten](#) ^[91]). De activiteit die het laatst werd opgeslagen of waaraan u het laatst hebt gewerkt wordt geopend in het werkgebied.

Synchronisatie

In de **Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten** hebt u de mogelijkheid om uw activiteiten in Tobii SymbolMate te synchroniseren met de aangesloten Tobii S32. Dit is belangrijk als u de opnamen in de activiteiten die u hebt gemaakt in SymbolMate op de S32 wilt gebruiken nadat u het apparaat hebt losgekoppeld.

Opmerking: Synchroniseren is alleen mogelijk wanneer een Tobii S32-apparaat is aangesloten.

Tijdens de synchronisatie wordt alle nieuwe informatie die u aan een S32-activiteit hebt gekoppeld in SymbolMate met het Tobii S32-toetsenhulpprogramma (audio-opnamen, toetsengroepen enz.) naar de aangesloten Tobii S32 gedownload. Hierdoor kunt u een activiteitspagina afdrukken als S32-kaart, deze in uw Tobii S32 invoeren en de toetsen activeren om de opgenomen informatie die u eerder in Tobii SymbolMate hebt gemaakt af te spelen.

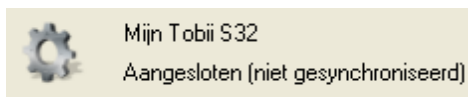


Activiteiten synchroniseren



Gebruik de synchronisatieknop, , in de **Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten** op het tabblad **Tobii S32-activiteiten** om activiteiten te synchroniseren.

Als alle activiteiten al met het aangesloten Tobii S32-apparaat zijn gesynchroniseerd, zijn alle statuspictogrammen links naast de activiteitsnamen groene vinkjes, , en wordt onder aan het tabblad **Tobii S32-activiteiten** de statustekst "Aangesloten (gesynchroniseerd)" weergegeven.



Status van activiteiten

Als uw activiteiten volledig zijn gesynchroniseerd, is de synchronisatieknop niet actief en kunt u er niet op klikken.

Als uw activiteiten niet zijn gesynchroniseerd, tonen een of meer statuspictogrammen links naast de activiteitsnamen een waarschuwingsdriehoekje, , en wordt onder aan het tabblad **Tobii S32-activiteiten** de statustekst "Aangesloten (niet gesynchroniseerd)" weergegeven.

Opmerking: Als u de activiteiten niet synchroniseert tussen SymbolMate en de aangesloten S32 en u een activiteit afdruckt om met de S32 te gebruiken, zal geen enkele informatie die u met SymbolMate hebt opgenomen in het geheugen van de S32 opgeslagen zijn. Als u geen synchronisatie hebt uitgevoerd, zullen de opnamen die u in SymbolMate hebt gemaakt niet worden afgespeeld wanneer u op een toets van de S32 drukt.

Activiteiten synchroniseren vanaf SymbolMate naar de Tobii S32

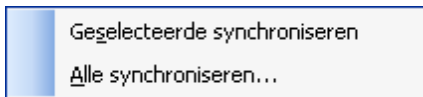
Als u wijzigingen hebt aangebracht in een of meer activiteiten of een nieuwe activiteit hebt geïmporteerd of gemaakt in de **Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten** van het aangesloten S32-apparaat, moet een synchronisatie plaatsvinden *vanaf* SymbolMate *naar* het aangesloten Tobii S32-apparaat.

U kunt deze synchronisatie als volgt uitvoeren:

1. Selecteer de niet-gesynchroniseerde activiteit die u wilt synchroniseren onder het tabblad **Tobii S32-activiteiten** in de **Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten**. Links naast de naam van die activiteit ziet u een waarschuwingsdriehoekje. Als er meerdere niet-gesynchroniseerde activiteiten zijn en u deze allemaal wilt synchroniseren, kunt u meteen doorgaan naar stap 2 zonder een individuele activiteit te selecteren.



2. Klik op de synchronisatieknop uiterst rechts boven aan het tabblad, . Er wordt een vervolgkeuzelijst weergegeven.

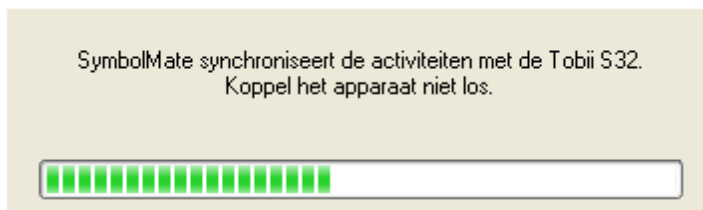


Vervolgkeuzelijst voor synchronisatie

3. Kies "Geselecteerde synchroniseren" in de vervolgkeuzelijst als u alleen de geselecteerde activiteit wilt synchroniseren.

OF

3. Kies "Alle synchroniseren..." in de vervolgkeuzelijst als u alle niet-gesynchroniseerde activiteiten wilt synchroniseren.
4. De synchronisatietijdsbalk wordt weergegeven. Wacht even en koppel het apparaat niet los.



Opmerking: De synchronisatie kan enkele minuten duren. Dit is afhankelijk van het aantal, de grootte en de complexiteit van de te synchroniseren activiteiten.

De activiteit is (of activiteiten zijn) nu gesynchroniseerd tussen SymbolMate en het Tobii S32-apparaat en de waarschuwingsdriehoekjes links naast de activiteitnamen, ⚠️, moeten veranderd zijn in groene vinkjes, ✅.

Opmerking: Als u "Alle synchroniseren..." hebt gekozen in de vervolgkeuzelijst en alle niet-gesynchroniseerde activiteiten hebt geprobeerd te synchroniseren, maar niet alle waarschuwingsdriehoekjes in groene vinkjes zijn veranderd na de synchronisatie, komt dit omdat een of meer niet-gesynchroniseerde activiteiten informatie bevatten die op het S32-apparaat zelf is bewerkt terwijl het was losgekoppeld. In dit geval moet u deze activiteiten een voor een selecteren en "Geselecteerde synchroniseren" kiezen. Er wordt dan een pop-upvenster weergegeven waarin u kunt kiezen of u de activiteit wilt synchroniseren *vanaf* het S32-apparaat *naar* SymbolMate of *vanaf* SymbolMate *naar* het S32-apparaat (zie [Activiteiten synchroniseren vanaf de Tobii S32 naar SymbolMate](#)^[88]).

Activiteiten synchroniseren vanaf de Tobii S32 naar SymbolMate

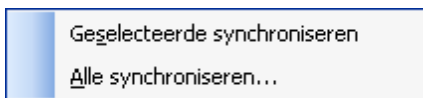
Als u wijzigingen hebt aangebracht in een activiteit met het S32-apparaat terwijl dit was losgekoppeld (bijvoorbeeld een opname gewijzigd), dan kunt u deze wijzigingen synchroniseren met SymbolMate (opslaan in SymbolMate, synchroniseren *vanaf* de S32 *naar* SymbolMate) of de wijzigingen vervangen door de laatst opgeslagen en gesynchroniseerde versie van de activiteit, *vanaf* SymbolMate *naar* de S32.

De optie om te synchroniseren *vanaf* een Tobii S32-apparaat *naar* SymbolMate is alleen beschikbaar als een wijziging in een activiteit is aangebracht op het losgekoppelde S32-apparaat. U kunt deze synchronisatie als volgt uitvoeren:

1. Selecteer de niet-gesynchroniseerde, op het losgekoppelde S32-apparaat gewijzigde activiteit die u wilt synchroniseren onder het tabblad Tobii S32-activiteiten in de Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten. Links naast de naam van deze activiteit staat een waarschuwingsdriehoekje zoals bij alle niet-gesynchroniseerde activiteiten.

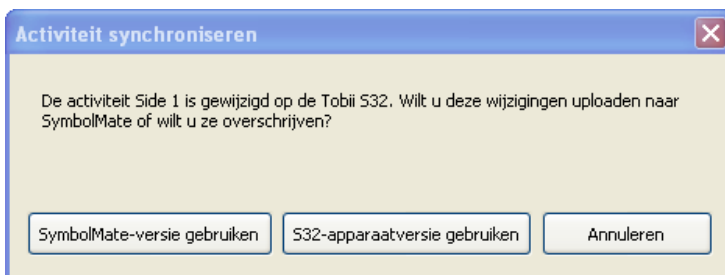


2. Klik op de synchronisatieknop uiterst rechts boven aan het tabblad, . Er wordt een vervolgkeuzelijst weergegeven.



Vervolgkeuzelijst voor synchronisatie

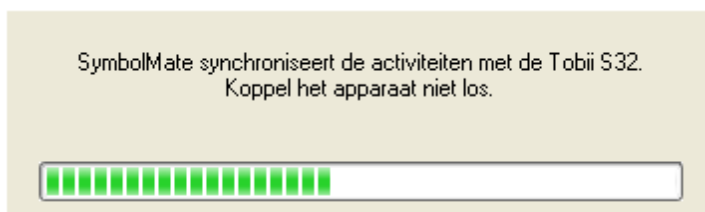
3. Kies "Geselecteerde synchroniseren" in de vervolgkeuzelijst. Als deze activiteit buiten SymbolMate om is gewijzigd, wordt het onderstaande pop-upvenster weergegeven.



4. Selecteer "**S32-apparaatversie gebruiken**". Dit betekent dat u ervoor kiest de nieuwe informatie die u hebt aangemaakt op de activiteitskaarten op de S32 te uploaden vanaf de S32 naar dezelfde activiteit in SymbolMate.

OF

4. Selecteer "**SymbolMate-versie gebruiken**". Dit betekent dat u ervoor kiest de laatst opgeslagen en gesynchroniseerde versie van de activiteit in SymbolMate te downloaden vanaf SymbolMate naar de S32. Hierdoor overschrijft u de wijzigingen die u op het apparaat hebt aangebracht terwijl dit was losgekoppeld.
5. De synchronisatietijdsbalk wordt weergegeven. Wacht even en koppel het apparaat niet los.



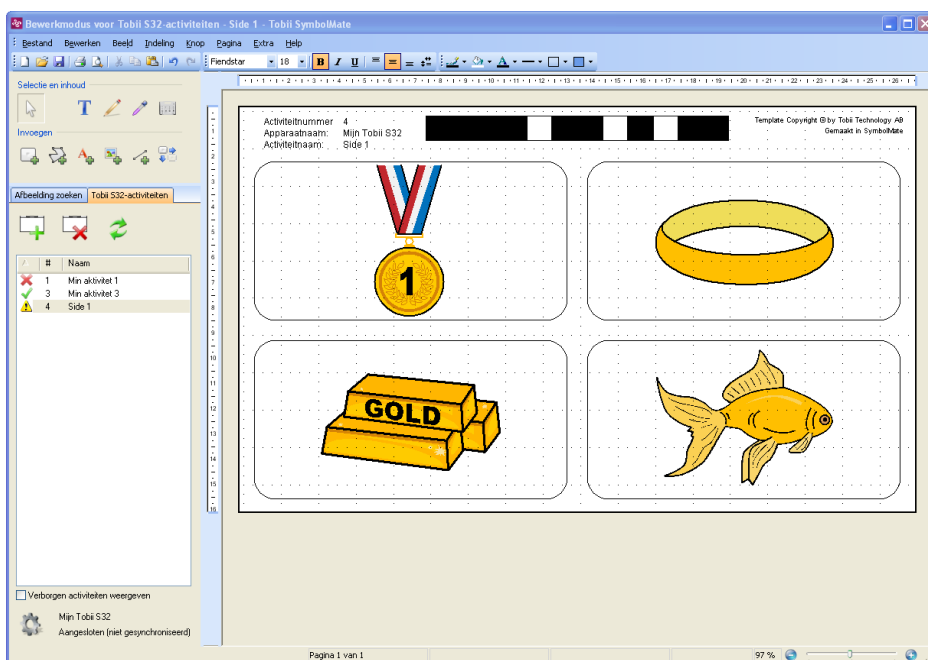
Opmerking: De synchronisatie kan enkele minuten duren. Dit is afhankelijk van de grootte en complexiteit van de te synchroniseren activiteit.

De activiteit is nu gesynchroniseerd tussen SymbolMate en het Tobii S32-apparaat en het waarschuwingsdriehoekje links naast de activiteitsnaam, , moet veranderd zijn in een groen vinkje, .

Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten

De **Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten** is het SymbolMate-venster dat wordt geopend wanneer u een Tobii S32-apparaat kiest onder **Tobii S32-apparaten** in het venster **Nieuwe paginaset** (zie [Uw S32 kiezen](#)^[77]).

Hij bevat alle normale hulpmiddelen voor **Selectie en inhoud** en **Invoegen** en de gewone werkbalken, het tabblad **Afbeelding zoeken**, een werkgebied met een S32-configuratie en enkele specifieke S32-functies zoals het [tabblad S32-activiteiten](#)^[97], het pictogram [Instellingen](#)^[92] en het [Tobii S32-toetsenhulpprogramma](#)^[110].



Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten

Instellingen

In de **Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten** kunt u de apparaatinstellingen van een aangesloten Tobii S32 wijzigen en aanpassen. Selecteer de tandwielknop links onderaan in het SymbolMate-venster of selecteer **Extra > Tobii S32-apparaatinstellingen** om het venster **Tobii S32-apparaatinstellingen** te openen.

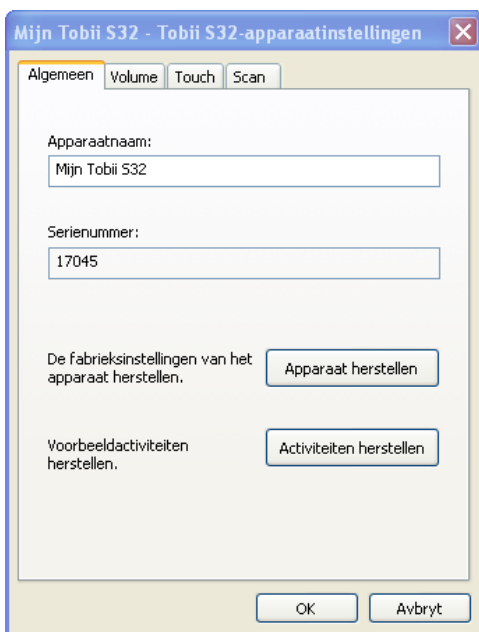


De knop Instellingen

U hebt toegang tot vier tabbladen in het venster **Tobii S32-apparaatinstellingen**: **Algemeen**, **Volume**, **Scan** en **Touch**.

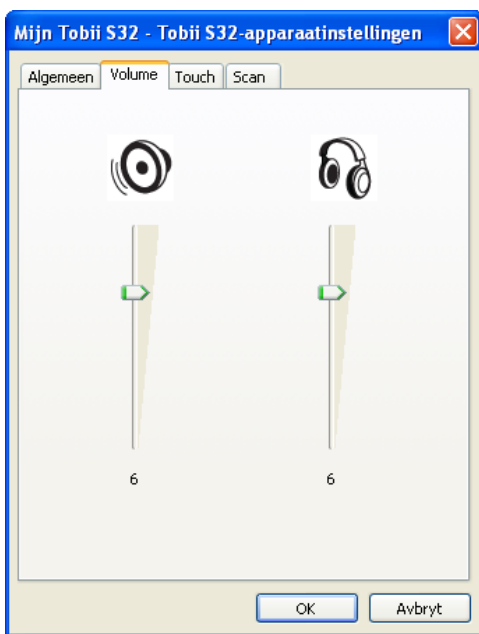
1. **Algemeen:** Hier kunt u de naam van het S32-apparaat (de naam die in SymbolMate wordt weergegeven) wijzigen, het serienummer van het apparaat bekijken en kiezen tussen de twee herstelfuncties.

- Met de knop **Apparaat herstellen** kunt u de fabrieksinstellingen van het aangesloten Tobii S32-apparaat herstellen, alle opgeslagen gegevens voor dat S32-apparaat wissen (zowel in SymbolMate als op de S32) en de SD-kaart opnieuw formatteren. Nadat u **Apparaat herstellen** hebt geselecteerd, zijn de enige activiteiten die u op het apparaat vindt herstellende voorbeeldactiviteiten. De voorbeeldactiviteiten komen overeen met de meegeleverde voorbeeldkaarten in het Tobii S32-pakket.
- Met de knop **Activiteiten herstellen** herstelt u alleen de vooraf op het S32-apparaat opgenomen voorbeeldactiviteiten. De knop **Activiteiten herstellen** kan nuttig zijn als u wijzigingen hebt aangebracht in de opnamen op de voorbeeldkaarten met uw S32-apparaat en u de oorspronkelijke opnamen wilt herstellen. Het selecteren van de knop **Activiteiten herstellen** heeft geen invloed op andere persoonlijke Tobii S32-activiteiten.



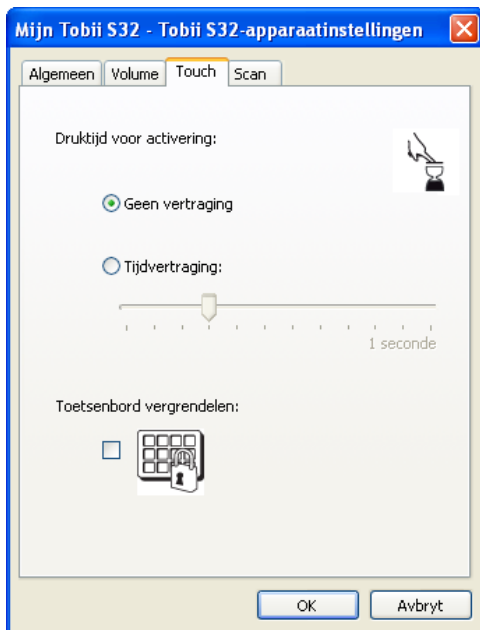
Tobii S32-apparaatinstellingen - Algemeen

2. **Volume:** Hier kunt u het volume van het S32-apparaat voor audioweergave en audiovoorbeelden aanpassen. Als u een Tobii S32 Touch hebt, is het hoofdtelefoonvolume voor audiovoorbeelden niet beschikbaar. Wanneer u de S32 van uw computer en SymbolMate loskoppelt, komen de volume-instellingen op het apparaat overeen met de hier gekozen instellingen.



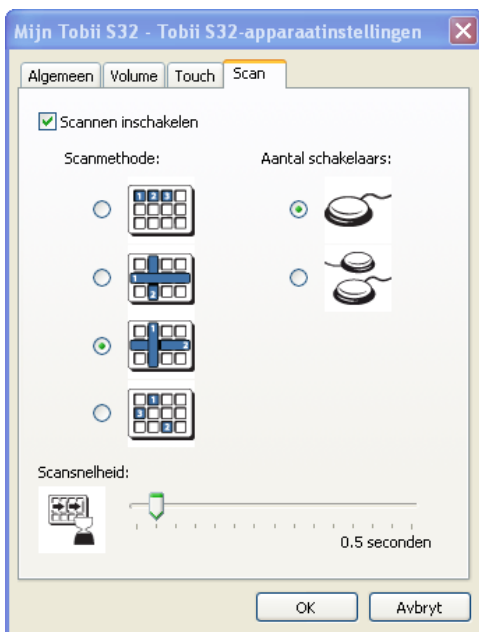
Tobii S32-apparaatinstellingen - Volume

3. **Touch:** Hier kunt u desgewenst de druktijd uitschakelen, het afspelen onmiddellijk laten beginnen na het selecteren van een toets op de S32 met een opname of instellen hoelang u een toets moet indrukken voordat het afspelen wordt geactiveerd. Hier kunt u ook de toetsenbordvergrendeling in- of uitschakelen.



Tobii S32-apparaatinstellingen - Touch

4. **Scan:** Hier kunt u kiezen tussen de verschillende scantypen die beschikbaar zijn op de Tobii S32 Scan en de scansnelheid wijzigen. Als u een Tobii S32 Touch hebt, zijn de scanfuncties niet beschikbaar.



Tobii S32-apparaatinstellingen - Scan

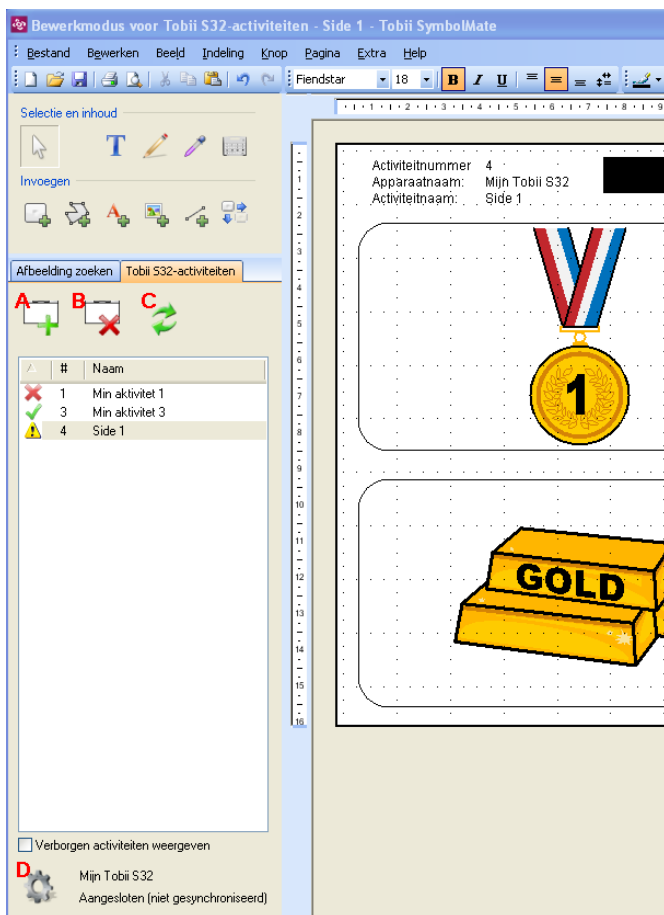
Opmerking: Raadpleeg **Gebruikershandleiding Tobii S32 > Gebruik van de S32 > Instelmenu** voor nadere informatie over de apparaatinstellingen van de Tobii S32 en het gebruik ervan.

Tobii S32-activiteiten

In de **Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten** worden de activiteiten voor het geselecteerde S32-apparaat vermeld onder het tabblad Tobii S32-activiteiten.

Elke activiteit stelt een kaart voor die moet worden ingevoerd in de Tobii S32 en heeft een activiteitsnummer, een barcode en eventueel afbeeldingen en/of audio (inclusief groepen en activeringsmodi) die u aan de individuele toetsen van de activiteit hebt toegewezen.

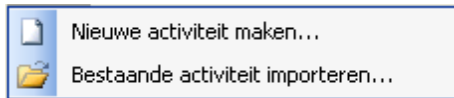
Er zijn een aantal knoppen op het tabblad Tobii S32-activiteiten die het gemakkelijker maken om de Tobii S32 en SymbolMate samen te gebruiken.



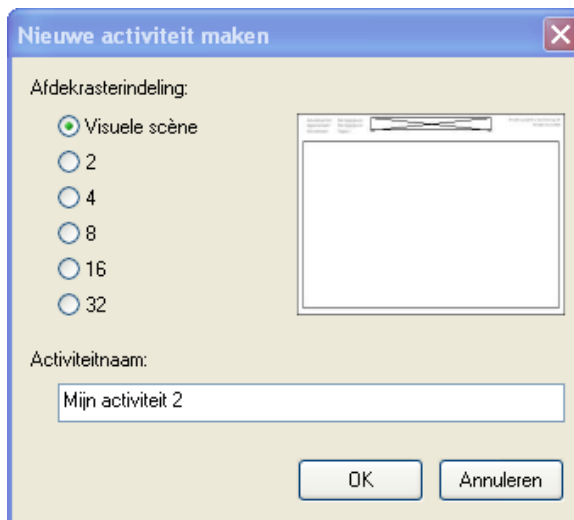
Het tabblad Tobii S32-activiteiten

- A. De knop **Nieuwe activiteit toevoegen**: Selecteer deze knop om een nieuwe S32-activiteit te maken of een bestaande S32-activiteit te importeren (met aangesloten apparaat).

Wanneer u deze knop selecteert, moet u kiezen tussen **Nieuwe activiteit maken** of **Bestaande activiteit importeren** in de vervolgkeuzelijst.



- Als u **Nieuwe activiteit maken** kiest, wordt het volgende dialoogvenster geopend, waarin u de gewenste afdekrasterindeling kunt kiezen en uw nieuwe activiteit een naam kunt geven:



De activiteit wordt aangemaakt in de **Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten** van het aangesloten apparaat en krijgt een actieve barcode en activiteitsnummer toegewezen voor dat apparaat.

- Als u **Bestaande activiteit importeren** kiest, wordt het volgende dialoogvenster geopend:



Selecteer de activiteit die u wilt importeren en selecteer **OK**. De activiteit wordt geïmporteerd in de **Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten** van het aangesloten apparaat en krijgt een actieve barcode en activiteitsnummer toegewezen voor dat apparaat. U kunt slechts één activiteit tegelijk importeren.

- B. De knop **Activiteit verwijderen**: Selecteer deze knop om een activiteit definitief te verwijderen.
- C. De knop **Synchroniseren** (zie [Synchronisatie](#)^[83]): Selecteer deze knop om een gekozen S32-activiteit te synchroniseren met het S32-apparaat of om alle beschikbare activiteiten te synchroniseren. Als u wijzigingen hebt aangebracht in een activiteit met het S32-apparaat terwijl het niet was aangesloten, kunt u deze wijzigingen synchroniseren in SymbolMate (**S32-apparaatversie gebruiken**) of deze wijzigingen vervangen door de meest recente gesynchroniseerde versie van de activiteit, vanaf SymbolMate naar de S32 (**SymbolMate-versie gebruiken**).
- D. De tandwielknop **Instellingen**: Hiermee opent u het dialoogvenster **Tobii S32-apparaatinstellingen**, waarin u de apparaatinstellingen van de aangesloten Tobii S32 kunt aanpassen (zie [Instellingen](#)^[92]).

Activiteitstatuspictogrammen

Links naast de activiteitenlijst onder het tabblad Tobii S32-activiteiten staan verschillende pictogrammen, die de status van elke activiteit aangeven.



De activiteit is opgeslagen en gesynchroniseerd tussen Tobii SymbolMate en het aangesloten Tobii S32-apparaat.



De activiteit is niet gesynchroniseerd tussen Tobii SymbolMate en het aangesloten Tobii S32-apparaat (zie [Synchronisatie](#)^[83] voor informatie over de synchronisatie).



Deze activiteit is verwijderd van het aangesloten Tobii S32-apparaat door een andere SymbolMate-gebruiker op een andere computer. De activiteit is nog opgeslagen in uw versie van SymbolMate op uw computer. Als u deze activiteit in uw versie van SymbolMate wilt behouden en wilt uploaden naar het aangesloten S32-apparaat -- waarbij u indien mogelijk hetzelfde activiteitsnummer toewijst of een nieuw activiteitsnummer als het oude in gebruik is -- doet u het volgende:

1. Selecteer de verwijderde activiteit.
2. Selecteer de synchronisatieknop (zie [Synchronisatie](#)^[83]).

3. Selecteer **Geselecteerde synchroniseren**. Als hetzelfde activiteitnummer beschikbaar is, wordt het onderstaande pop-upvenster weergegeven (als een nieuw activiteitnummer moet worden toegewezen, verschijnt een vergelijkbaar pop-upvenster met dezelfde functionaliteit) :



4. Selecteer **Ja** om de verwijderde activiteit te uploaden naar de S32 en te synchroniseren met SymbolMate.

Als u deze verwijdering door een andere SymbolMate-gebruiker op uw apparaat aanvaardt, selecteert u de verwijderde activiteit en daarna de knop Activiteit



verwijderen, om de activiteit definitief te verwijderen.

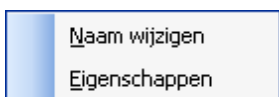
Als u deze activiteit elders op uw computer of op een extern opslagapparaat wilt opslaan om ze eventueel later te importeren, maar ze niet wilt vervangen op de aangesloten S32 of ze wilt opslaan in de **Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten** van dat apparaat, selecteert u de verwijderde activiteit en daarna **Bestand > Opslaan als** en kiest u een locatie. De standaardlocatie is **Mijn SymbolMate-paginaset**s in uw map **Documenten**. Volg daarna de procedure voor definitieve verwijdering hierboven om het activiteitnummer van de verwijderde activiteit weer beschikbaar te maken.

Activiteitnaam

De activiteitnaam is de naam van elke individuele activiteit die vermeld staat onder het woord **Naam** op het tabblad **Tobii S32-activiteiten**, rechts van de activiteitstatuspictogrammen.

Wanneer u een activiteitsnaam selecteert met de cursor, wordt de activiteit geopend.

Wanneer u met de rechtermuisknop op een activiteitsnaam klikt, wordt het volgende dialoogvenster geopend, waarin u de naam van de activiteit kunt wijzigen of het dialoogvenster **Pagina-eigenschappen** voor die activiteit kunt openen:

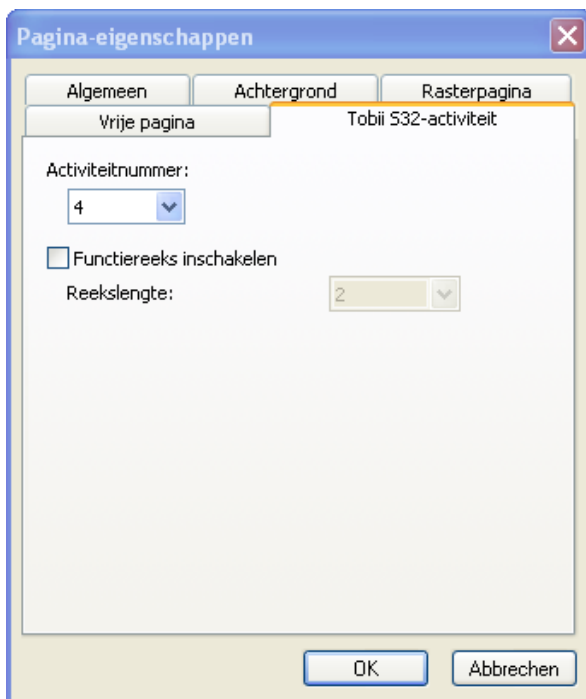


Snelmenu na rechts klikken op activiteitsnaam

Pagina-eigenschappen

In het dialoogvenster **Pagina-eigenschappen** kunt u de activiteitsnaam wijzigen, de achtergrondkleur van de activiteit wijzigen en foto's importeren om als achtergrond te gebruiken (zie [Pagina-achtergrond en andere nuttige eigenschappen](#)⁴⁰). Een aantal functies in het dialoogvenster **Pagina-eigenschappen** wordt uitgeschakeld wanneer het venster wordt geopend vanuit de **Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten**, omdat ze geen nut hebben voor Tobii S32-activiteiten.

Er is echter een extra tabblad in het venster **Pagina-eigenschappen** wanneer het wordt geopend vanuit de **Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten**, genaamd **Tobii S32-activiteit**.



Dialogvenster Pagina-eigenschappen met tabblad Tobii S32-activiteit

Op het tabblad **Tobii S32-activiteit** kunt u het activiteitsnummer (en dus de barcode) van een activiteit wijzigen in elk beschikbaar activiteitsnummer. Een activiteitsnummer is beschikbaar als het niet wordt gebruikt door een andere Tobii S32-activiteit (inclusief [Verborgen activiteiten](#)^[106] en [Voorbeeldactiviteiten](#)^[106]).

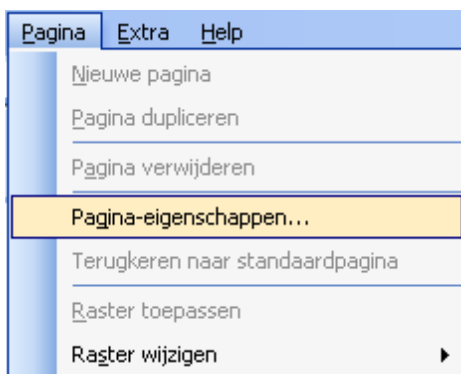
Hier kunt u ook **Functiereeks** inschakelen en de reekslengte aanpassen voor een individuele activiteit. Een functiereeks maakt het mogelijk opnamen op meerdere toetsen in een reeks af te spelen.

Bijvoorbeeld:

- Schakel **Functiereeks** in en stel de reekslengte in op 2. Synchroniseer de activiteit vervolgens, druk de activiteitskaart af en voer ze in het S32-apparaat in. Probeer na het invoeren van de kaart (activiteit) twee naast elkaar liggende toetsen na elkaar in te drukken. De audioboodschappen van beide toetsen worden na elkaar afgespeeld op de S32 zonder dat u de tweede toets moet indrukken nadat de opname op de eerste toets is voltooid.

Functiereeks kan worden ingesteld voor het afspelen van 2 tot 6 toetsen na elkaar (raadpleeg **Gebruikershandleiding Tobii S32 > Voorbeeldkaarten > Activiteitsnummer 256** voor een beschrijving en een voorbeeld van een functiereeks).

Als u het dialoogvenster Pagina-eigenschappen wilt openen vanuit de **Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten**, selecteert u **Pagina > Pagina-eigenschappen** of klikt u met de rechtermuisknop op een activiteitsnaam en selecteert u **Eigenschappen**.



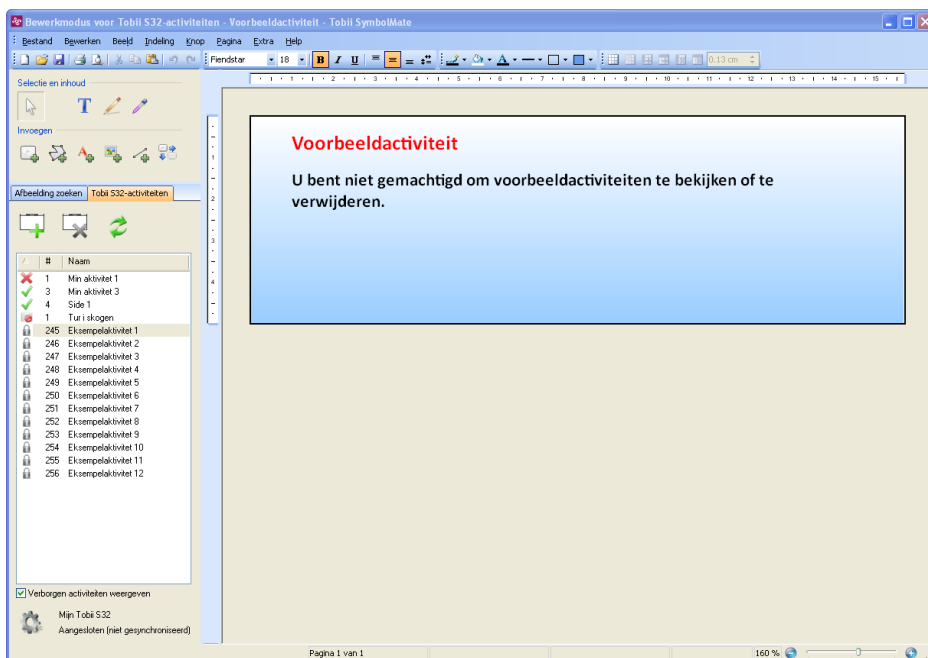
Verborgen activiteiten weergeven

Onder aan het tabblad **Tobii S32-activiteiten** vindt u het selectievakje **Verborgen activiteiten weergeven**. Als u dit selectievakje inschakelt, verschijnen in de activiteitenlijst alle bestaande activiteiten op het Tobii S32-apparaat die u aan uw versie van SymbolMate hebt gekoppeld.

Deze extra activiteiten die niet zichtbaar zijn wanneer het selectievakje is uitgeschakeld, worden **Voorbeeldactiviteiten** en **Verborgen activiteiten** genoemd.

Voorbeeldactiviteiten

Als u een nieuwe Tobii S32 hebt die niet aan een andere versie van SymbolMate is gekoppeld, ziet u alleen de verschillende voorbeeldactiviteiten die door Tobii Technology op uw S32 zijn geplaatst. Deze activiteiten worden aangeduid met een hangslotpictogram, , links naast hun naam. De voorbeeldactiviteiten zijn niet bewerkbaar in SymbolMate en kunnen niet worden verwijderd. Ze komen overeen met de 12 meegeleverde voorbeeldkaarten in het Tobii S32-pakket.



Hoewel de voorbeeldactiviteiten niet bewerkbaar zijn in Tobii SymbolMate, is hun inhoud ontgrendeld op de Tobii S32. U kunt desgewenst opnemen over de vooraf gemaakte voorbeeldopnamen.

U kunt de oorspronkelijke standaardopnamen van de voorbeeldactiviteiten als volgt herstellen:



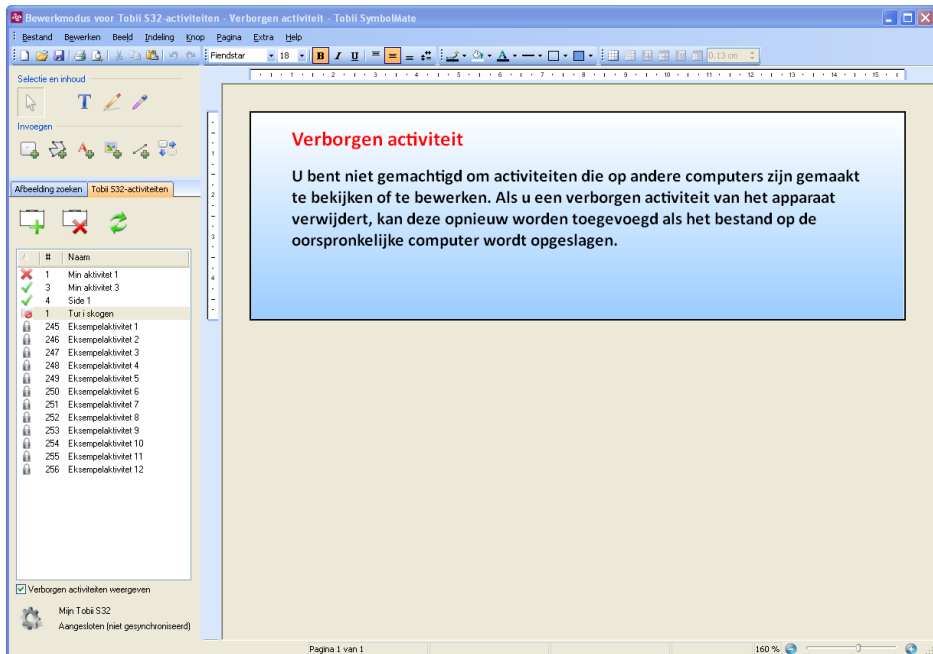
1. Selecteer het tandwiel pictogram van de instellingen, , of selecteer **Extra > Tobii S32-apparaatinstellingen** om het dialoogvenster **Tobii S32-apparaatinstellingen** te openen.
2. Selecteer de knop **Activiteiten herstellen** op het tabblad **Algemeen**.
3. Lees de waarschuwing en selecteer de knop **Ja** om door te gaan.

Zie [Instellingen](#)⁹² en de **Gebruikershandleiding Tobii S32 > Voorbeeldkaarten** voor meer informatie.

Verborgene activiteiten

Als u een activiteit selecteert met het verborgen-activiteitpictogram  links naast de naam, ziet u in het werkgebied een bericht met de volgende uitleg over verborgen activiteiten:

- U bent niet gemachtigd om activiteiten die op andere computers zijn gemaakt te bekijken of te bewerken. Als u een verborgen activiteit van het apparaat verwijdert, kunt u deze opnieuw toevoegen als het bestand op de oorspronkelijke computer is opgeslagen.



Verborgen activiteiten

Als uw Tobii S32-apparaat op verschillende computers is aangesloten en dus aan verschillende versies van Tobii SymbolMate is gekoppeld, is het mogelijk dat er activiteiten op een andere computer zijn gemaakt die met uw S32 werden gesynchroniseerd. Deze activiteiten worden in uw versie van SymbolMate weergegeven als **Verborgen activiteiten** op het tabblad **Tobii S32-activiteiten** wanneer u het selectievakje **Verborgen activiteiten weergeven** inschakelt.

Deze activiteiten hebben links naast hun naam een klein S32-apparaatpictogram, . Zoals uitgelegd in het dialoogvenster Verborgen activiteiten in het werkgebied, bent u niet gemachtigd om activiteiten die op andere computers zijn gemaakt te bekijken en te bewerken. Deze activiteiten zijn niet lokaal bewerkbaar. "Lokaal" betekent hier: op deze computer, in deze versie van SymbolMate.

Verborgen activiteiten kunnen uiteraard worden bewerkt op de computer en in de SymbolMate-versie waarin ze zijn gemaakt. U kunt deze activiteiten desgewenst verwijderen om het activiteitsnummer dat deze activiteit gebruikte weer beschikbaar te maken, zodat u het later voor uw eigen activiteiten kunt gebruiken.

U kunt een activiteit als volgt verwijderen:

1. Selecteer de activiteit die u wilt verwijderen.



2. Selecteer de knop Activiteit verwijderen,

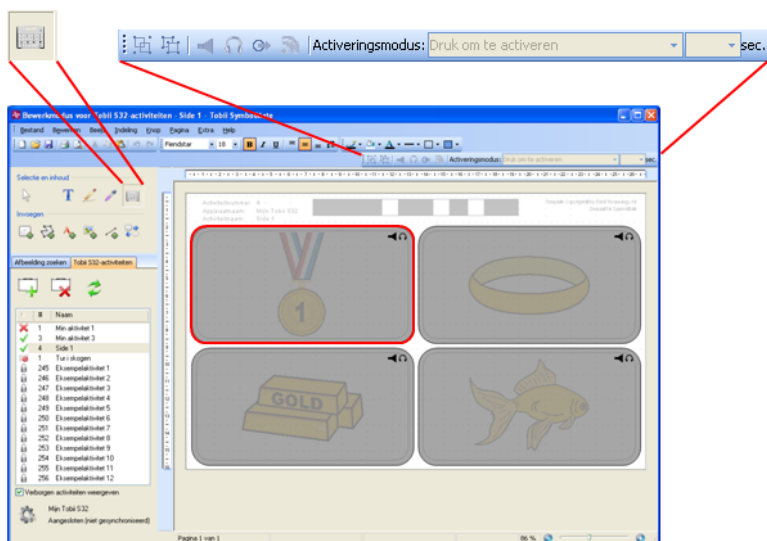
3. Lees de waarschuwing en selecteer **Ja**.

S32-toetsenhulpprogramma

Met het **S32-toetsenhulpprogramma** in de **Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten** kunt u de verschillende beschikbare functies van een Tobii S32 en andere functies die alleen via SymbolMate beschikbaar zijn emuleren voor elke toets in elke activiteit.

Wanneer u het **S32-toetsenhulpprogramma** selecteert, beschikt u over de volgende mogelijkheden: audio opnemen en afspelen via de luidsprekers, instellen of opnemen van een audiovoorbeeld via uw hoofdtelefoon (alleen Tobii S32 Scan), een uitvoer toewijzen via de speelgoedinterfaces (alleen Tobii S32 Scan), IR-(infrarood)signalen van toetsen verwijderen, verschillende toetsen groeperen zodat ze dezelfde signalen afspelen, de groepen splitsen en vier verschillende activeringsmodi toewijzen die bepalen hoe het afspelen op de S32 wordt geactiveerd.

Wanneer u het **Tobii S32-toetsenhulpprogramma** kiest uit de hulpmiddelen **Selectie en inhoud** in de **Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten**, wordt de Tobii S32-toetsenwerkbalk geopend en wordt een S32-toetsenhulpraster over de geopende activiteit geplaatst.

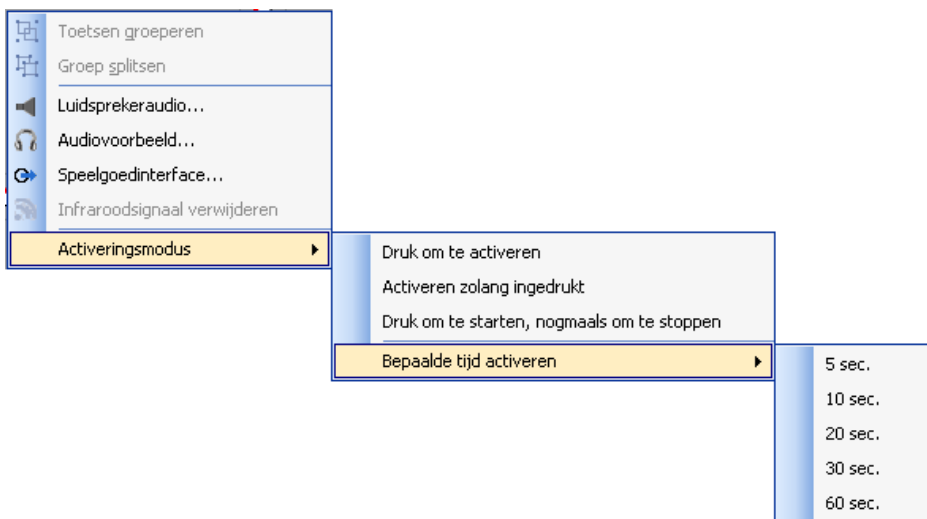


S32-toetsenhulpprogramma en S32-toetsenwerkbalk



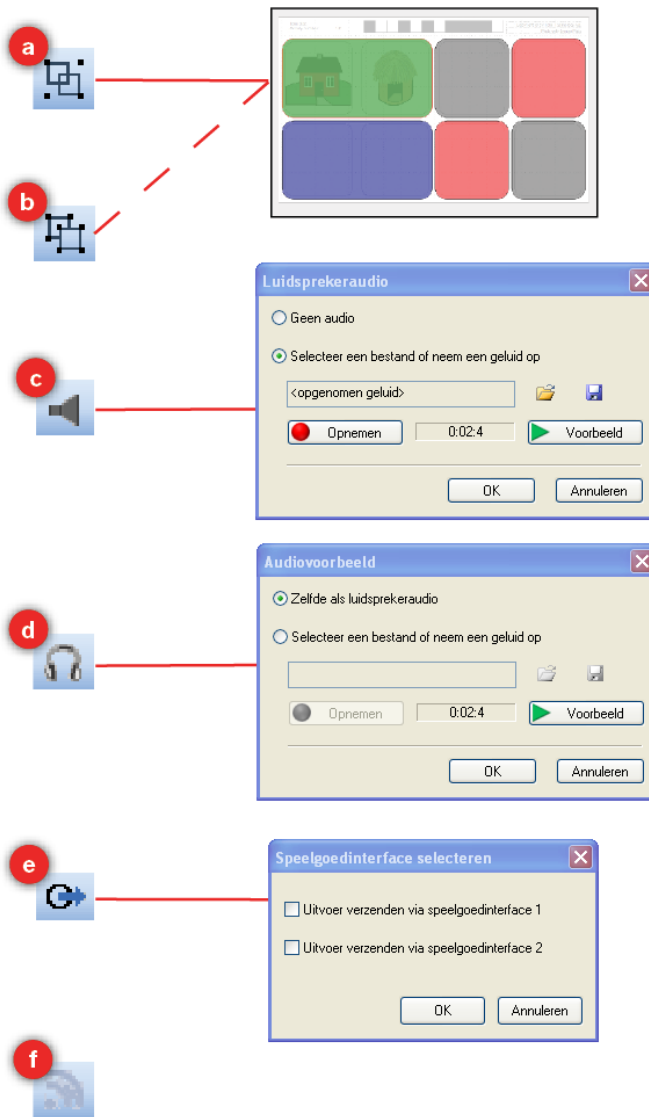
: In de rechterbovenhoek van elke toets in het toetsenhulp raster verschijnen enkele eenvoudige pictogrammen die aangeven of die toets een opname bevat. De pictogrammen zijn silhouetten van de vier hoofdpictogrammen op de S32-toetsenwerkbalk: Luidspreker audio, Audiovoorbeeld, Speelgoedinterface en IR.

Klik met de rechtermuisknop op een toets in het raster om een vervolgkeuzemenu te openen met dezelfde hulpmiddelen en functies als op de S32-toetsenwerkbalk.



Vervolgkeuzemenu na rechts klikken op S32-toetsenhulpraster

Hulpmiddelen op de S32-toetsenwerkbalk



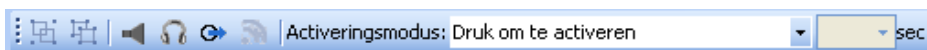
- a. **Geselecteerde toetsen groeperen:** Hiermee kunt u verschillende toetsen groeperen (aan elkaar koppelen) zodat een opname die u aan een van de toetsen in de groep toewijst ook op de andere toetsen van de groep wordt geplaatst. Groepen worden met verschillende kleurenoverlays aangeduid in het toetsenhulpraster. Houd de Shift- of Control-toets ingedrukt terwijl u klikt om meerdere toetsen te selecteren (zoals bij normale Windows-functies).
- b. **Groep splitsen:** Hiermee kunt u een groep splitsen in zijn oorspronkelijke toetsen. De opname die aan alle toetsen in de groep is gekoppeld, blijft op elke toets van de voormalige groep bewaard, maar u kunt elke toets nu afzonderlijk bewerken.
- c. **Luidsprekeraudio:** Hiermee opent u een dialoogvenster waarin u een audiobestand op uw computer kunt zoeken en selecteren en dit op een toets (of groep) opnemen of rechtstreeks op de toets opnemen met de microfoon van uw computer.
- d. **Audiovoorbeeld** (alleen voor Tobii S32 Scan): Hiermee opent u een dialoogvenster waarin u een audiobestand op uw computer kunt zoeken en selecteren of rechtstreeks op de toets kunt opnemen met de microfoon van uw computer om een audiovoorbeeld te maken. Dit kunt u via uw hoofdtelefoon beluisteren voordat de opname wordt uitgezonden via de luidsprekers van de S32. Standaard wordt de audio-opname gebruikt die u voordien op de toets hebt opgenomen (via Luidsprekeraudio of op uw S32-apparaat).
- e. **Speelgoedinterface selecteren** (alleen voor Tobii S32 Scan): Hiermee opent u een dialoogvenster waarin u een uitvoersignaal (vergelijkbaar met een schakelaarklik) kunt instellen dat via een van de speelgoedinterfacepoorten van de Tobii S32 Scan wordt verzonden.
- f. **Toegewezen infraroodsignaal verwijderen:** Hiermee kunt u een eerder opgenomen infraroodsignaal (IR) van een toets verwijderen om de toets vrij te maken voor een audiobestand.

Opmerking: Het opnemen van IR-signalen op toetsen kan alleen op het S32-apparaat zelf (zie **Gebruikershandleiding Tobii S32 > Gebruik van de S32 > Opnemen > IR-signalen opnemen**). Als een IR-signaal wordt gedetecteerd op een toets in SymbolMate, krijgt die toets een klein IR-pictogram,  , op het toetsenhulpraster. De toets met het IR-signaal heeft slechts één mogelijke activeringsmodus, Activeren zolang ingedrukt, die niet kan worden gewijzigd.

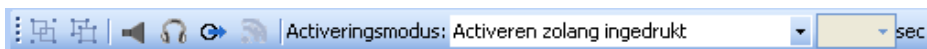
Activeringsmodus

Wanneer u toetsen van een activiteit bewerkt met het S32-toetsenhulpprogramma, kunt u kiezen uit vier activeringsmodi voor elke toets. Deze bepalen hoe de toets of schakelaar moet worden ingedrukt om een opname op de S32 te activeren.

Druk om te activeren: Dit is de standaardmodus voor audio-opnamen. Het betekent dat u gewoon op de toets of schakelaar moet drukken om de opname op een toets te activeren.



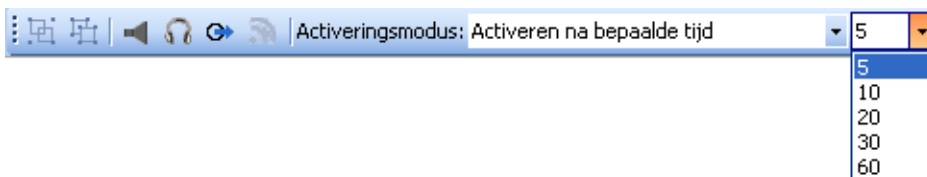
Activeren zolang ingedrukt: Als u deze optie selecteert, moet u de toets op de S32 of de aangesloten schakelaar ingedrukt houden om de opname te activeren. De opname wordt afgespeeld zolang u de toets of schakelaar ingedrukt houdt en stopt wanneer u hem loslaat.



Druk om te starten, nogmaals om te stoppen: In deze modus wordt de opname geactiveerd wanneer u de eerste keer op de toets of schakelaar drukt en gestopt wanneer u nogmaals drukt (vooral handig voor lange opnamen zoals liedjes).



Bepaalde tijd activeren: In deze modus kunt u kiezen hoelang de weergave van een opname actief blijft na het drukken op de toets of schakelaar. De beschikbare intervallen zijn 5, 10, 20, 30 of 60 seconden.



Belangrijk:

Het toetsenhulp raster dat over de activiteit wordt geplaatst komt overeen met de verschillende toetsen van de S32 en is niet rechtstreeks gekoppeld aan de afbeeldingen die u kiest om op de toetsen te gebruiken.

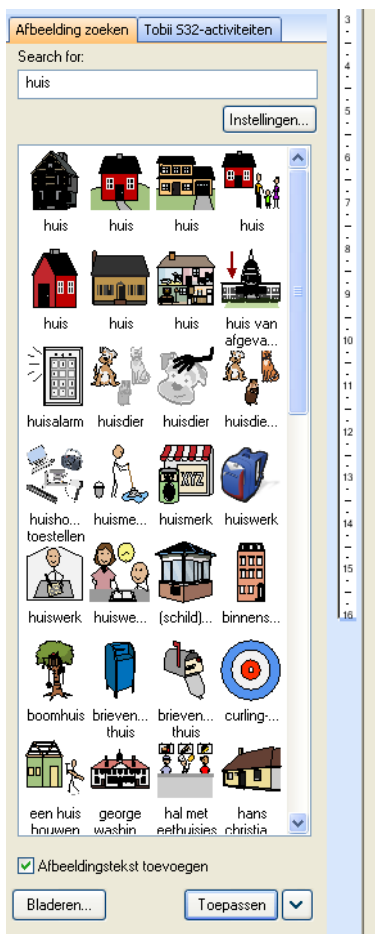
Denk eraan dat de opnamen die aan de toetsen van een activiteit zijn toegewezen met de verschillende toetsenhulpmiddelen alleen bepalen wat er wordt afgespeeld wanneer u op de toetsen van de Tobii S32 drukt nadat u dezelfde gesynchroniseerde en afgedrukte activiteit in het apparaat hebt ingevoerd.

Na het synchroniseren wordt de informatie opgeslagen in de S32 en opgehaald door de barcode op de afgedrukte activiteit.

De afbeeldingen die u kiest om te gebruiken voor een bepaalde activiteit hebben op zich geen invloed op de opnamen die u aan de toetsen toewijst. Bijvoorbeeld: als u een afbeelding van een huis op een toets plaatst en daarna met de toetsenhulpmiddelen het woord “huis” opneemt op die toets, zal die toets altijd het woord “huis” afspelen, ook als u de afbeelding vervangt door een kat. Als u de opname “huis” wilt wijzigen, moet u het Tobii S32-toetsenhulpprogramma selecteren om het toetsenhulpraster te openen en het hulpmiddel Luidsprekeraudio gebruiken om de nieuwe opname “kat” op te nemen. Pas dan zal de S32, na het synchroniseren en afdrukken, de gewijzigde activiteitopname afspelen.

Afbeelding zoeken

Met de functie **Afbeelding zoeken** kunt u foto's en afbeeldingen zoeken om ze op de toetsen van uw S32-activiteiten te plaatsen. U vindt deze functie onder het tabblad Afbeelding zoeken in de **Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten**.



De functie Afbeelding zoeken

De functie **Afbeelding zoeken** werkt exact op dezelfde manier als in andere onderdelen van Tobii SymbolMate en doorzoekt een database van afbeeldingen- en symbolenbibliotheken die in Tobii SymbolMate zijn geïntegreerd (zie [Afbeeldingenbibliotheken](#)^[64]). U kunt zelfs uw eigen afbeeldingenbibliotheken maken en doorzoeken met Afbeelding zoeken (zie [Een afbeeldingenbibliotheek toevoegen](#)^[64]).

Zie [Afbeeldingen op knoppen plaatsen](#)^[35] voor informatie over het toevoegen van een afbeelding aan een toets van uw S32-activiteit.

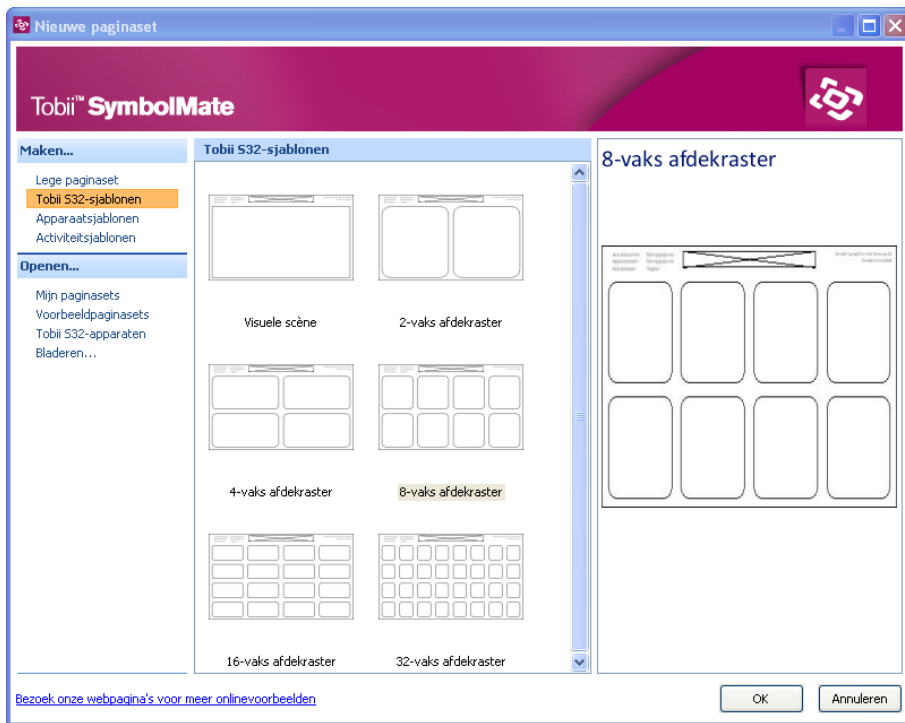
Zie [Meerdere afbeeldingen/teksten op knoppen](#)^[38] voor informatie over het toevoegen van meerdere afbeeldingen aan een toets van uw S32-activiteit.

Met het hulpmiddel Afbeelding bewerken (zie [Het hulpmiddel Afbeelding bewerken](#)^[60]) kunt u zelf een afbeelding tekenen op een lege toets van een activiteit of een gekozen afbeelding die u op een toets hebt geplaatst bewerken.

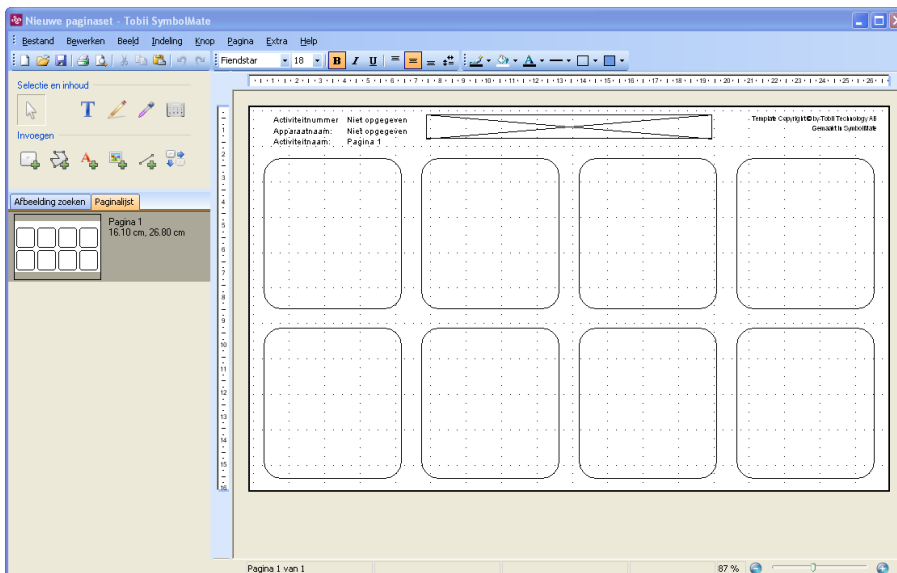
Een S32-activiteit maken zonder dat een S32-apparaat is aangesloten

Het kan gebeuren dat u Tobii S32-activiteiten wilt maken, maar uw apparaat niet bij de hand hebt. Zo wil een leraar of lerares misschien Tobii S32-activiteiten maken op zijn of haar computer thuis en ze de volgende dag op een USB-geheugenstick meenemen naar school.

SymbolMate biedt u de mogelijkheid Tobii S32-activiteiten te maken zonder dat het apparaat op uw computer is aangesloten met behulp van Tobii S32-sjablonen. U kunt ze op uw computer of een extern geheugenapparaat opslaan en later importeren in de Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten, bewerken en tot slot synchroniseren met het S32-apparaat dat op dat moment is aangesloten.



Tobii S32-sjablonen



Lege, onbepaalde Tobii S32-sjabloonactiviteit

Bij het opslaan van deze op sjablonen gebaseerde S32-activiteiten blijft hun activiteitsnummer of barcode onbepaald. Ze krijgen automatisch een activiteitsnummer en barcode die specifiek zijn voor het aangesloten S32-apparaat wanneer ze in de Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten worden geïmporteerd terwijl een S32-apparaat is aangesloten. Dit betekent dat u op sjablonen gebaseerde activiteiten in de Bewerkmodus van elk S32-apparaat kunt importeren in SymbolMate en deze activiteiten vervolgens kunt synchroniseren met elk S32-apparaat dat u aansluit.

1. Selecteer **Tobii S32-sjablonen** in het venster **Nieuwe paginaset**. Hier vindt u sjablonen voor alle verschillende afdekrasterindelingen. Na het openen van een S32-sjabloon zult u merken dat het Activiteitsnummer en de Apparaatnaam niet opgegeven zijn en dat de barcode een niet-toegewezen tijdelijke aanduiding is.

2. Bewerk de activiteit op de normale manier. U kunt zelfs opnamen toevoegen, toetsen groeperen of de activeringsmodus wijzigen met alle beschikbare hulpmiddelen van het Tobii S32-toetsenhulpprogramma.
3. Sla uw werk om het even waar op uw computer of op een extern opslagapparaat op (de standaardmap is Mijn SymbolMate-paginasets in uw map Documenten).

Opmerking: Na het maken van een nieuwe activiteit op basis van een S32-sjabloon kunt u deze activiteit direct afdrukken. U wordt echter gewaarschuwd dat de activiteit, bij gebrek aan activiteitsnummer of barcode, niet zal werken op S32-apparaten en alleen als demonstratie of als voorbeeld op papier kan worden gebruikt.

Nadat u uw werk hebt opgeslagen, kunt u de op een sjabloon gebaseerde S32-activiteit importeren in de **Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten** van een S32-apparaat wanneer uw gekozen S32-apparaat is aangesloten. Dit doet u als volgt:

1. Open SymbolMate en selecteer Tobii S32-apparaten in het venster Nieuwe paginaset.
2. Selecteer het gewenste apparaat. De Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten van dat apparaat wordt geopend.



3. Selecteer de knop Nieuwe activiteit toevoegen,  , en vervolgens Bestaande activiteit importeren. Importeer de opgeslagen, op een sjabloon gebaseerde activiteit. Wanneer u dit doet, worden een activiteitsnummer en de juiste barcode automatisch toegewezen.
4. Bewerk de activiteit desgewenst en synchroniseer ze met uw aangesloten S32-apparaat op de normale manier.

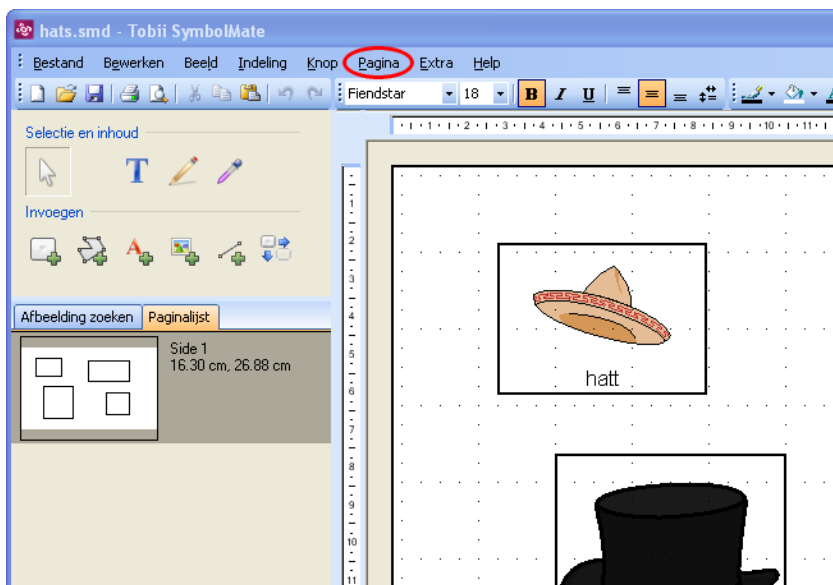
Standaardpagina's converteren naar S32-sjabloonactiviteiten

Tobii SymbolMate biedt de mogelijkheid SymbolMate-standaardpagina's te converteren naar Tobii S32-activiteiten.

Dit betekent dat u aan de standaardpagina een onbepaald activiteitnummer en onbepaalde barcode toevoegt (zie [Een activiteit maken zonder dat een S32-apparaat is aangesloten](#)^[121] voor informatie over onbepaalde activiteiten) en de paginagrenzen aanpast zodat de pagina, nadat ze is afgedrukt, op maat van een Tobii S32-apparaat kan worden gesneden.

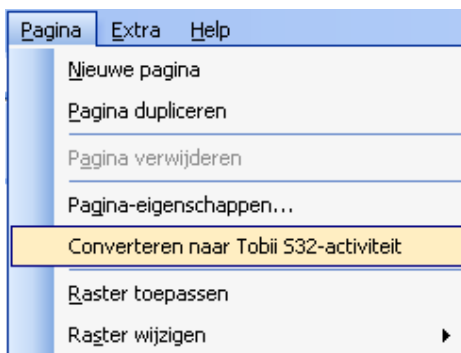
Dit doet u als volgt:

1. Selecteer het tabblad **Pagina** in de normale Bewerkmodus voor de SymbolMate-pagina die u wilt converteren.

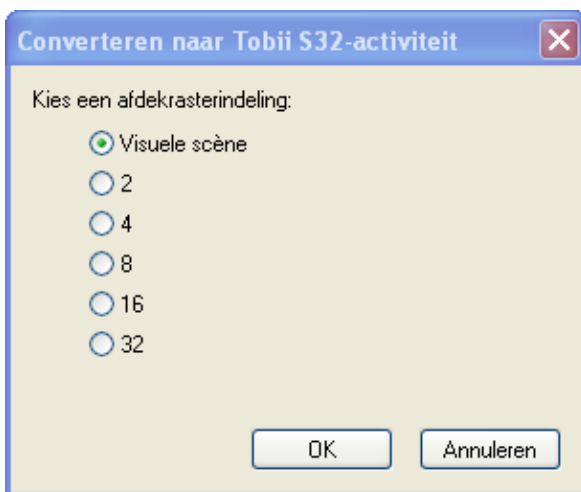


Een standaardpagina converteren naar een S32-activiteit

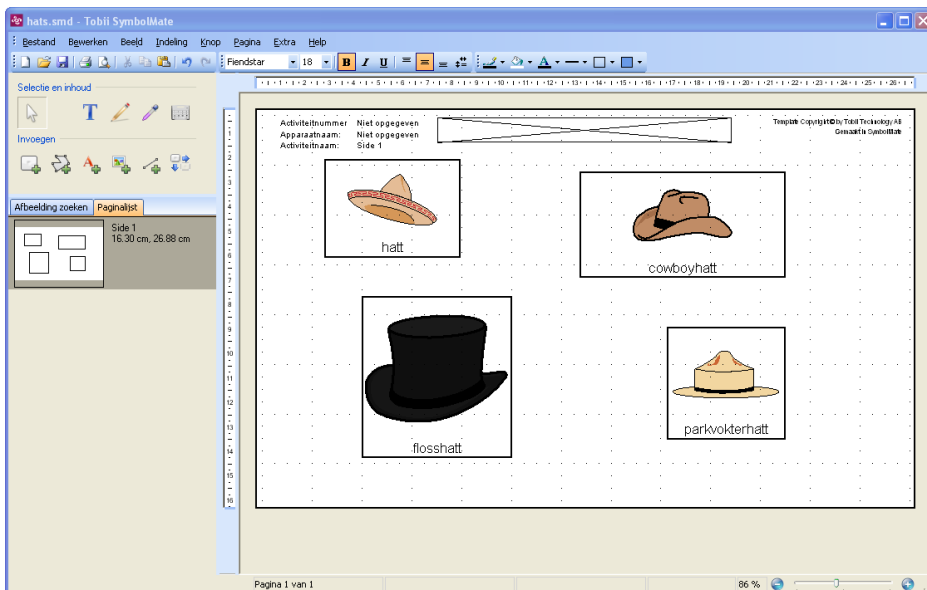
2. Selecteer **Converteren naar Tobii S32-activiteit** in de vervolgkeuzelijst.



3. Selecteer de S32-afdekrasterindeling die u wilt gebruiken voor de pagina en selecteer **OK**.



Uw SymbolMate-standaardpagina is nu geconverteerd naar een op een Tobii S32-sjabloon gebaseerde activiteit.



S32-sjabloonactiviteit geconverteerd vanaf een standaardpagina

Nadat u uw pagina hebt geconverteerd naar een op een S32-sjabloon gebaseerde activiteit, kunt u alle functies gebruiken die in SymbolMate beschikbaar zijn voor S32-sjabloonactiviteiten. Dit betekent vooral dat u gebruik kunt maken van de

volledige functionaliteit van het S32-toetsenhulpprogramma, , zoals audio opnemen en afspelen via de luidsprekers, instellen of opnemen van een audiovoorbeeld via uw hoofdtelefoon (alleen Tobii S32 Scan), een uitvoer toewijzen via de speelgoedinterfaces (alleen Tobii S32 Scan), IR-(infrarood) signalen van toetsen verwijderen, verschillende toetsen groeperen zodat ze dezelfde signalen afspelen, de groepen splitsen en vier verschillende activeringsmodi toewijzen die bepalen hoe het afspelen op de S32 wordt geactiveerd (zie [S32-toetsenhulpprogramma](#)^[110]).

Opmerking: Houd er rekening mee dat, na het converteren van uw standaardpagina, de gemaakte knoppen mogelijk zijn verschoven om ze aan het nieuwe paginaformaat en vooral aan de gekozen afdekrasterindeling aan te passen.

Nadat u uw werk hebt opgeslagen, kunt u de op een sjabloon gebaseerde S32-activiteit importeren in de **Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten** van een S32-apparaat wanneer uw gekozen S32-apparaat is aangesloten. Daar krijgt de activiteit een actieve barcode en activiteitsnummer.

Dit doet u als volgt:

1. Open SymbolMate en selecteer Tobii S32-apparaten in het venster Nieuwe paginaset.
2. Selecteer het gewenste apparaat. De Bewerkmodus voor Tobii S32-activiteiten van dat apparaat wordt geopend.



3. Selecteer de knop Nieuwe activiteit toevoegen,  , en vervolgens Bestaande activiteit importeren. Importeer de opgeslagen, op een sjabloon gebaseerde activiteit. Wanneer u dit doet, worden een activiteitsnummer en de juiste barcode automatisch toegewezen.
4. Bewerk de activiteit desgewenst en synchroniseer ze met uw aangesloten S32-apparaat op de normale manier.

Hoofdstuk

V

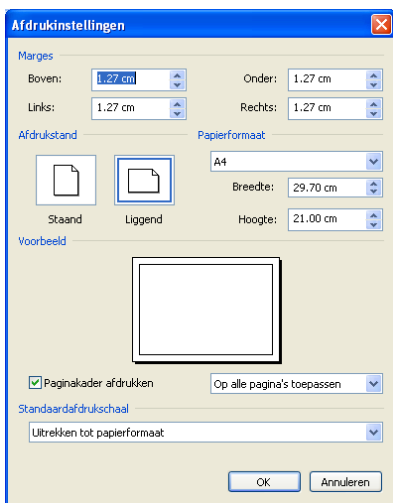
Afdrukken

Afdrukinstellingen

SymbolMate-pagina's zijn bedoeld om te worden afgedrukt. In het dialoogvenster Afdrukinstellingen kunt u de afdrukinstellingen voor een pagina instellen.

Uw pagina's afdrukken

U vindt het dialoogvenster Afdrukinstellingen onder **Bestand** > **Afdrukinstellingen**. In dit dialoogvenster kunt u de marges en de afdrukstand van de pagina instellen, evenals het papierformaat en de schaal. De schaal is alleen van toepassing wanneer u wilt afdrukken op een ander paginaformaat dan gedefinieerd in het dialoogvenster **Afdrukinstellingen**.



Het dialoogvenster Afdrukinstellingen

U kunt de schaal ook wijzigen in het dialoogvenster Afdrukken onder **Bestand** > **Afdrukken**, maar de instelling geldt dan alleen voor de huidige afdruksessie.

De apparaatsjablonen worden op het juiste formaat voor uw gekozen apparaat afgedrukt en worden bovenaan en links op de pagina uitgelijnd. Na het afdrukken kunt u de pagina indien nodig op het juiste formaat voor het apparaat bijsnijden.

Index

- A -

Aan de slag met de S32 70
 Aangepast kleurenpalet 50
 Aanwijzer 16
 Achtergrond van pagina 40
 Acties, kopiëren 56
 Afbeelding op achtergrond 45
 Afbeelding op knop 35
 Afbeelding verwijderen 35
 Afbeelding, statisch 45
 Afbeeldingenbibliotheek 64
 Afbeeldingenbibliotheek toevoegen 64
 Afbeeldingenbibliotheek, zie inhoud 62
 Afstand van tekst op knop 32
 Automatische knoppen 24

- B -

Beeld > Werkbalk 16
 Bekijken de afbeeldingenbibliotheek 62
 Beperken tot raster 47
 Bestand > Importeren 57
 Bestand > Nieuw 21
 Bestand > Opslaan 23
 Bewerken > Alles selecteren 27
 Bewerken > Kopiëren 54
 Bewerken > Plakken 54
 Bewerkmodus > S32 91
 Bibliotheek bekijken 62
 Bibliotheek, afbeelding 64
 Boardmaker-bestanden 57

Boardmaker-bestanden converteren 57

- C -

Converteren naar S32-sjabloon 125

- E -

Een afbeelding wissen 35
 Eigenschappen tekst 32
 Extra > Afbeeldingenbibliotheek 64
 Extra > Kleurenpalet 50

- G -

Groepen, pagina 52
 Grootte, knoppen aanpassen 47

- H -

Hulpmiddel Knop 42
 Hulpmiddel Knop dupliceren 26

- I -

Illustratie op knop 35
 Indeling > Gelijkmatic verdelen 47
 Indeling > Uitlijnen 47
 Indeling > Uitlijnen > Beperken tot raster 47
 Indeling > Zelfde grootte 47
 Inhoud van afbeeldingenbibliotheek 62
 Instellingen > S32 92

- K -

Klembord 30
 Kleur, pagina 40

Kleur, tekst 32
 Kleur: Tekst, rand en opvulling 42
 Kleurenpalet 50
 Knop > Afbeelding invoegen 35
 Knop > Afbeelding verwijderen 35
 Knop > Teksteigenschappen 32
 Knop dupliceren 26, 54
 Knop kopiëren 54
 Knop kopiëren (dupliceren) 26
 Knop raster 24
 Knop tekenen 42
 Knop, grootte aanpassen 47
 Knopafbeelding 35
 Knopgrootte aanpassen 47
 Knoppen centreren 47
 Knoppen uitlijnen 47
 Knoptekst 31
 Knoptekst bewerken 31
 Knopuitlijning 47
 Kolom, toevoegen of verwijderen 24
 Kopiëren van knop 54

- L -

Lege pagina 21
 Lettertype 32

- M -

Marge op knop, zie afstand 32
 Markeren 27

- N -

Nieuwe pagina 21

- O -

Object dupliceren 26
 Opdrachten in het menu Bewerken 30
 Opwulstijl arcering 42

- P -

Pagina > Nieuw 21
 Pagina > Pagina dupliceren 54
 Pagina > Pagina-eigenschappen 47
 Pagina > Raster wijzigen 24
 Pagina > Verwijderen 21
 Pagina verwijderen 21
 Pagina-eigenschappen 40
 Pagina-eigenschappen > S32-activiteit 97
 Paginagroepen 52
 Paginakleur 40
 Paginalijst, ordenen 52
 Paginanamen 52
 Paginanummers 52
 Pagina's een naam geven 21, 52
 Pagina's maken 21
 Pagina's nummeren 52
 Paginaset opslaan 23
 Palet, kleur 50
 Punten in de weergave Bewerken 47

- R -

Rand verwijderen 42
 Rand, verwijderen 42
 Randkleur 42
 Raster toepassen 24
 Raster, knoppen 24
 Raster, uitlijningspunten 47

Rij, toevoegen of verwijderen 24

- S -

S32 > Apparaat kiezen 77
S32-activiteiten 91, 97
S32-kenmerken 72
S32-sjabloonactiviteiten 121
S32-toetsenhulpprogramma 110
Schrijven op knop 31
SD Pro-bestanden 57
Selecteren 27
Snelmenu's 16
Speciaal plakken 56
Standaardwerkbalk 16
Statische tekst of afbeelding 45
Symbool op knop 35
Synchronisatie > S32 81, 83

- T -

Tekst op achtergrond 45
Tekst op knop 31
Tekst, statisch 45
Tekstafstand 32
Tekstkleur 32, 42
Tekststijl 32
Tekstuitlijning 32

- U -

Uiterlijk kopiëren 56
Uiterlijk plakken 44
Uiterlijk van knop kopiëren 44
Uiterlijk van letters 32
Uiterlijk van tekst 32
Uiterlijk, kopiëren 44, 56

Uitlijning van tekst op knop 32
Uitlijningsraster 47
Uw werk opslaan 23

- V -

Verborgen activiteiten > S32 106
Verloop 42
Vet 32
Volgorde van pagina's 52
Vorm knop 42
Vorm, knop 42
Vulkleur 42

- W -

Werkbalk Uiterlijk 42
Werkbalk, Lettertypen 32
Werkbalk, Uiterlijk 32
Werkbalken 16
Werkblad van pagina 40
Werkset Bewerken 16
Werkset, Bewerken 16
Windows-klembord 30
Wizard, Boardmaker-conversie 57

Tobii-ondersteuning

ZWEDEN	DUITSLAND	Verenigde Staten	JAPAN
Telefoon: +46 8 522 950 20	Telefoon: +49 69 24 75 03 4-28	Gratis nummer: +1-800-793-9227 Telefoon: +1-781-461-8200	Telefoon: +81-3-5793-3316
support@tobii.com	support@tobii.com	techsupport@tobiiATI.com	support.jp@tobii.com
Ondersteuningsuren: 08:00 - 18:00 uur Juli-augustus: 09:00 - 17:00 uur (Centraal-Europese Tijd, GMT +1)	Ondersteuningsuren: 08:00 - 18:00 uur Juli-augustus: 09:00 - 17:00 uur (Centraal-Europese Tijd, GMT +1)	Ondersteuningsuren: 09:00 - 21:00 uur (Amerikaanse Oostelijke Standaardtijd, GMT -6)	Ondersteuningsuren: 9:00 - 17:30 uur (Japanse Standaardtijd, GMT +9)

© Tobii®. Illustraties en specificaties gelden niet noodzakelijk voor producten en diensten die op elke lokale markt worden aangeboden. Technische specificaties kunnen zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd. Alle andere handelsmerken zijn eigendom van hun respectieve eigenaars.

Europa, Midden-Oosten, Afrika Tobii Technology AB

Karlsrovägen 2D
S-182 53 Danderyd
Zweden

Telefoon: +46 8 663 69 90
Fax: +46 8 30 14 00

www.tobii.com
sales@tobii.com

CENTRAAL-EUROPA Tobii Technology GmbH

Niedenau 45
D-60325 Frankfurt am Main
Duitsland

Telefoon: +49 69 24 75 03 40
Fax: +49 69 24 75 03 429

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

NOORWEGEN Tobii Norge

Thormøhlens gate 55
5008 Bergen
Noorwegen

Telefoon: +47 55 55 10 60
Fax: +47 55 55 10 61

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

AZIE Tobii Technology, Ltd.

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

Telefoon: +81-3-5793-3316
Fax: +81-3-5793-3317

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

NOORD-AMERIKA Tobii ATI

333 Elm Street
Dedham, MA 02026
Verenigde Staten

Gratis nummer: 800-793-9227
Telefoon: 781-461-8200
Fax: 781-461-8213

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