

Användarhandbok
Tobii™ **SymbolMate**



Tobii SymbolMate

Pappersbaserade kommunikationsaktiviteter och överlägg för statiska enheter.

Syfte

Använd programvaran Tobii SymbolMate för att skapa sidor som är skraddarsydda för användare med nedsatt kommunikationsförmåga eller fysiska handikapp.

Syftet med panelerna kan vara allt från kommunikation via en statisk AAC-kommunikationsenhet till utbildningsaktiviteter.

Systemkrav

Tobii SymbolMate kräver en dator som använder Windows XP eller senare operativsystem, 512 MB RAM (rekommenderas), upp till 200 MB ledigt lagringsutrymme och en skärm som är minst 800 x 600 bildpunkter stor, men en större skärm rekommenderas.



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.

Leverantörer av Tobii SymbolMate-bibliotek:

*Tobii SymbolMate inkluderar
SymbolStix-bildbiblioteket från SymbolStix LLC.*

Innehållsförteckning

Kapitel I Komma igång

Installera, köra och uppdatera SymbolMate	8
Aktivera	9

Kapitel II Skapa mallar

Fönstret Ny panel	12
Snabbguide till redigeringsläget	14
Skapa enkla paneler	18
Skapa sidor	18
Spara dina ändringar	20
Använda rutnät för att skapa knappar	20
Lägga till knappar genom duplicering	23
Markera det du vill arbeta med	25
Använda standardkommandon för redigering	27
Lägga till text på knappar	28
Lägga till bilder på knappar	32
Flera bilder/texter på knappar	34
Bestämma utseendet	36
Sidans bakgrund och andra användbara egenskaper	36
Rita egna knappar	38
Kopiera utseendet för en knapp	39
Statisk text eller bild	41
Ge sidorna en snygg layout	43
Arbeta med färgpaletter	46
Ordna sidor	47
Återanvända ditt arbete	50
Kopiera knappar	50
Kopiera enbart utseende eller bilder	52
Importerera en Boardmaker-/SD Pro-fil	53

Kapitel III Bildverktyg

Verktyget Redigera bild	56
Visa bibliotekets innehåll	58
Bildbibliotek	60
Lägga till ett bildbibliotek	60

Kapitel IV Tobii S32 och SymbolMate

Komma igång med S32 och SymbolMate	66
Tobii S32 – gränssnittsfunktioner och -portar	68
Ansluta Tobii S32 till datorn	72
Välja en S32	73
Synkronisering och automatisk granskning av innehåll	77
Automatisk granskning av innehåll	78
Synkronisera	79
Redigeringsläge för Tobii S32-aktiviteter	86
Inställningar	87
Tobii S32-aktiviteter	92
Tangentverktyg	104
Bildsökning	111
Skapa en S32-aktivitet utan en ansluten S32	113
Omvandla standardsidor till S32-mallaktiviteter	116

Kapitel V Skriva ut

Utskriftsalternativ	122
---------------------------	-----

Index

Kapitel



Komma igång

Installera, köra och uppdatera SymbolMate

Installera från en CD-skiva

1. Sätt i CD-skivan med Tobii SymbolMate i CD-enheten. Installationsprogrammet startas automatiskt.
2. Följ instruktionerna på skärmen och klicka på **Nästa** tills installationsprogrammet har slutfört installationen åt dig.
3. När ett meddelande om att Tobii SymbolMate har installerats visas klickar du på **Slutför** och tar sedan ut CD-skivan.

Köra SymbolMate

Installationsprogrammet placerar den här ikonen på Windows-skrivbordet:



Programikonen för SymbolMate.

Du kan starta Tobii SymbolMate genom att dubbelklicka på ikonen.

Du kan också välja SymbolMate på Start-menyn under **Program > Tobii > SymbolMate > Tobii SymbolMate**.

Uppdatera programmet

Tobii Technology publicerar regelbundet uppdaterade versioner av SymbolMate.

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

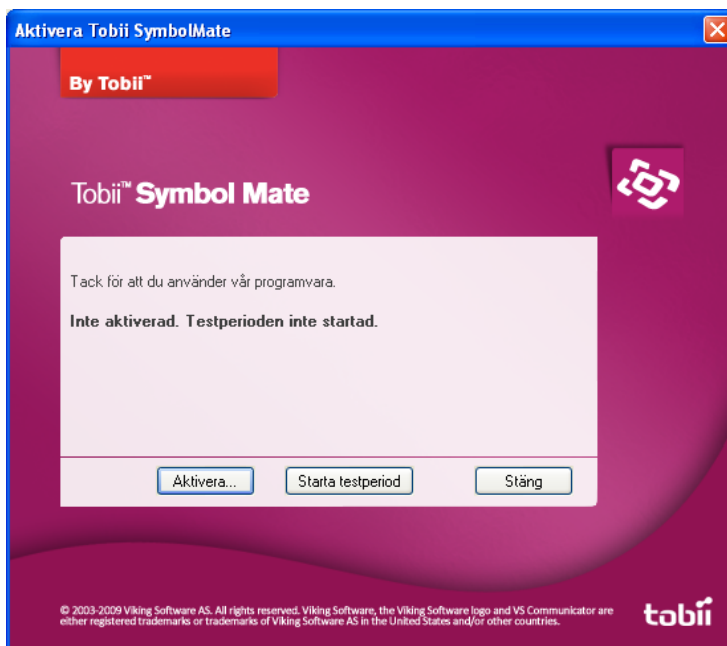
1. I SymbolMate klickar du på **Hjälp > Leta efter uppdateringar**.
2. Ett meddelande visas om att SymbolMate måste avslutas och att en sökning efter uppdateringar kommer att utföras.
3. Klicka på **OK**.
4. Följ instruktionerna på skärmen.

Aktivera

När du köper SymbolMate får du en aktiveringsnyckel för programvaran. Om du inte har en nyckel kan du prova en testversion i 30 dagar.

Aktivera SymbolMate

När du öppnar SymbolMate första gången visas en dialogruta om aktivering efter ett par sekunder. Här kan du välja att aktivera programvaran med en nyckel eller starta en testperiod.



Dialogrutan för aktivering av SymbolMate

Följ dessa steg om du vill aktivera SymbolMate:

1. Klicka på **Aktivera** i dialogrutan för aktivering.
2. Ange serienumret i följande dialogruta och klicka sedan på **Nästa**. Serienumret står på installations-CD:ns förpackning.
3. Följ instruktionerna på skärmen för att slutföra aktiveringen.

Starta en testperiod

Följ dessa steg om du vill starta en testperiod för SymbolMate:

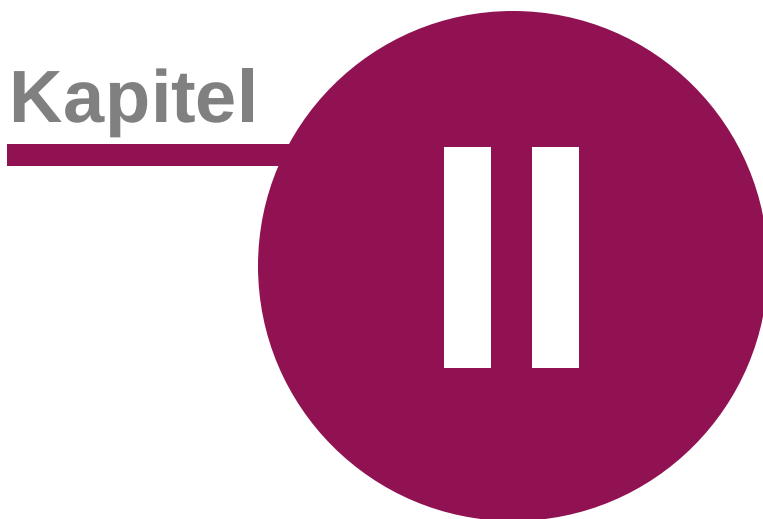
1. Klicka på **Starta testperiod** i dialogrutan för aktivering.
- I dialogrutan för aktivering visas nu status för testversionen.
2. Klicka på **Stäng** om du vill stänga dialogrutan och börja använda SymbolMate.

Dialogrutan för aktivering visas varje gång du startar SymbolMate till dess att du aktiverar programmet. Här ser du hur många dagar som återstår av testperioden, och du kan när som helst välja att aktivera programvaran med ett serienummer som du köper. Om du vill fortsätta att använda testversionen klickar du på **Stäng**

Obs! Under testperioden förses alla sidor som skrivs ut med SymbolMate med en vattenstämpel som anger att en testversion använts. Vattenstämpeln visas också när du väljer **Förhandsgranska** på **Arkiv**-menyn. När du har aktiverat programmet visas inte vattenstämpeln på utskrivna sidor.



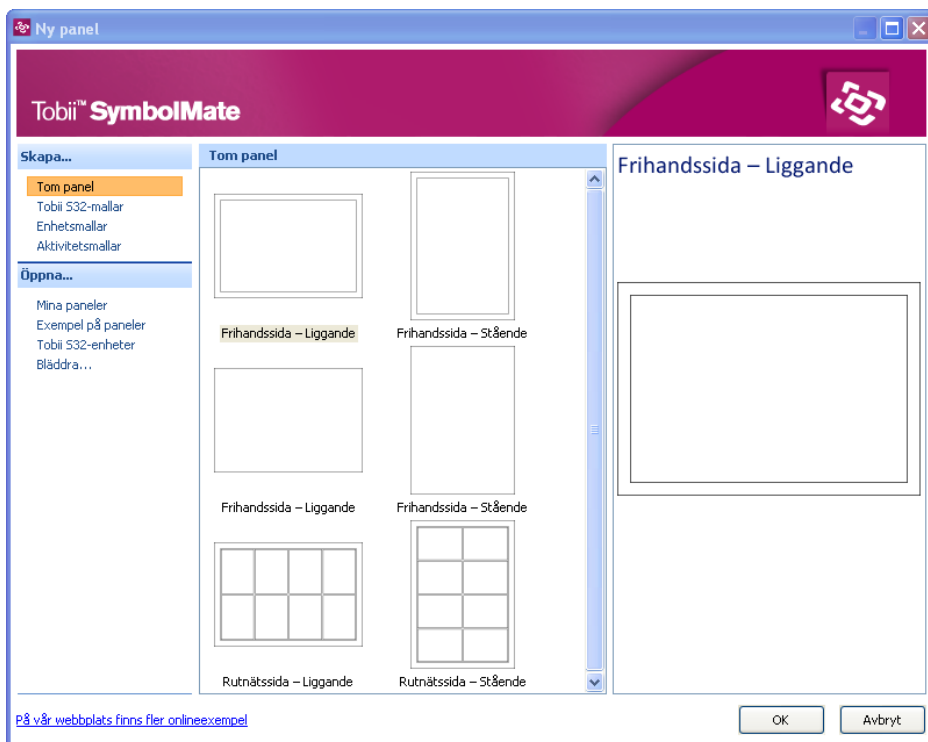
Kapitel



Skapa mallar

Fönstret Ny panel

När du öppnar SymbolMate visas fönstret **Ny panel**. Du kan även öppna det genom att klicka på **Arkiv > Ny**.



Fönstret Ny panel visas varje gång du startar SymbolMate

Mallar och Aktiviteter

I det här fönstret kan du välja och förhandsgranska sidmallar och öppna paneler som du skapat tidigare. Med SymbolMate-programmet får du också tillgång till förproducerade exempelpaneler. Längst ned i fönstret finns en länk till Tobii:s webbplats PageSetCentral (www.pagesetcentral.com), där du kan hitta, ladda upp och dela sidor och paneler från alla användare med konto på webbplatsen. Du måste ha en fungerande Internet-anslutning för att visa och hämta dessa paneler.

Till vänster i fönstret, under **Skapa**, finns en lista över tillgängliga mallar. Som du kan se i exemplet ovan: När du väljer en mall under Skapa visas alla tillgängliga paneler under det alternativet och du kan förhandsgranska den valda sidan till höger. Klicka på en annan sida om du vill förhandsgranska den. Under **Öppna** finns exempel och paneler som du har skapat tidigare.

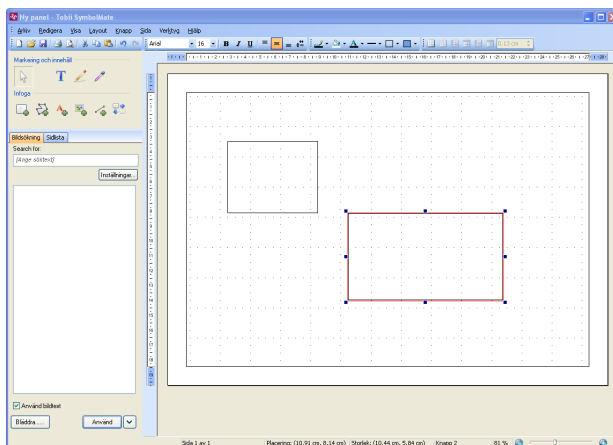
Klicka på **OK** för att öppna vald mall eller panel.

Snabbguide till redigeringsläget

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

Vad finns på arbetsytan?

När du har startat SymbolMate och väljer en mall eller en panel visas denna på arbetsytan. På vänster sida ser du verktygslådan Redigera och sidlistan, i huvudfönstret visas vald sida och högst upp på sidan ser du de aktiva verktygsfälten. Om du inte ser några verktygsfält hittar du dem på menyn **Visa**.



Flikarna Bildsökning och Sidlista

Under redigeringsverktyget finns två flikar: **Bildsökning** och **Sidlista**. Bildsökning är standardvy. Klicka på fliken Sidlista om du vill förhandsgranska alla sidor i panelen och ändra aktiv sida.

Viktiga verktyg

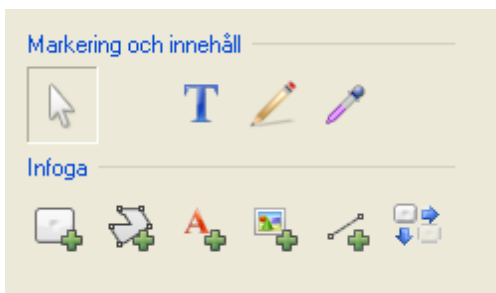
Du kan aktivera och inaktivera verktyg på menyn **Visa**.

Det här är **Standardverktygsfältet**. Här finns samma verktyg som i Windows, till exempel Nytt, Spara, Skriv ut, Gör om och Ångra.



Standardverktygsfältet.

Det här är **verktygsfältet Redigera**. Den visas alltid och du hittar den alltid på samma plats.



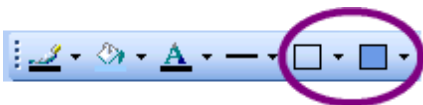
När du vill markera objekt på en sida klickar du på **Pekverktyget**. Lägg också märke till **Knappverktyget** som du kan använda för att dra en knapp till sidan och **Textverktyget** som hjälper dig att lägga till text på knappar.

Det här är verktygsfältet **Teckensnitt**. Med det kan du bestämma hur texten ska se ut och var texten ska placeras i förhållande till bilden/bilderna på en knapp. Observera ikonerna längst till höger som när den väljs gör att du fritt kan placera flera bilder på samma knapp.



Verktögsfältet Teckensnitt.

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



Verktygsfältet Utseende.

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

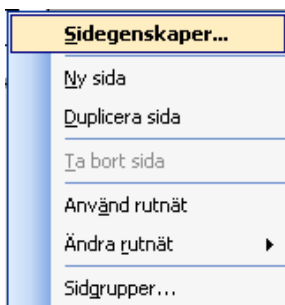


Verktygsfältet Rutnätssida.

Högerklicksmenyer

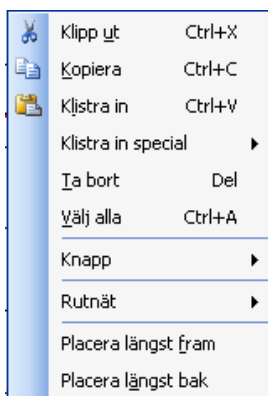
De mest använda kommandona i SymbolMate finns samlade på två högerklicksmenyer. Kommandona på dessa menyer beskrivs i en annan del av dokumentationen.

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



Högerklicka i sidlistan.

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



Högerklicka på arbetsytan.

Skapa enkla paneler

I följande avsnitt hittar du allt du behöver veta för att skapa flersidiga kommunikationspaneler.

Skapa sidor

Så här skapar du en ny, tom sida

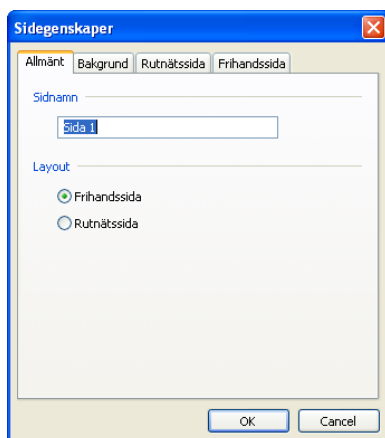
- Om du vill skapa en helt ny panel, väljer du **Arkiv > Ny**. Fönstret Ny panel visas på skärmen. Se [Fönstret Ny panel](#)^{12b}.
- Om du vill lägga till en ny, tom sida i den panel du arbetar med, väljer du **Sida > Ny sida**.

Information om hur du byter sidordning finns i [Ordna sidor](#)^{47a}

Namnge sidor

Sidor namnges automatiskt med Sida 1, Sida 2 osv. när du skapar dem.

1. Om du vill ge sidan ett nytt namn väljer du **Sida > Sidegenskaper**.
2. Ange ett namn under **Sidnamn** på fliken **Allmänt**.

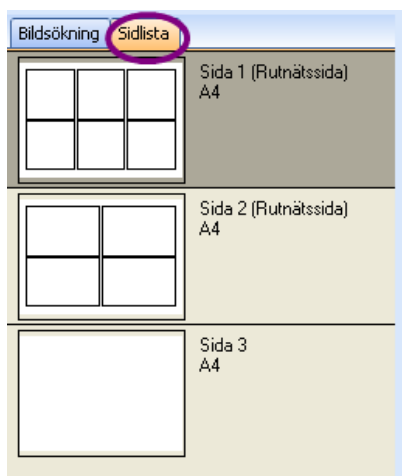


Du kan alltid byta namn på sidor senare.

3. Klicka på **OK**.

sidlista

Sidorna visas på fliken Sidlista, till vänster om arbetsytan, under verktygslådan Redigera. Om sidlistan inte visas alls, väljer du **Visa > Sidlista**.



Sidlistläget

Ta bort sidor

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

Spara dina ändringar

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

- Vi rekommenderar att du sparar dem i mappen Mina SymbolMate-paneler under Mina dokument. Den här mappen föreslås automatiskt i SymbolMate när du skapar nya paneler.

Spara en panel

Panelen måste visas i SymbolMate.

1. Välj **Arkiv > Spara**.
2. Om det är en ny panel visas Windows-dialogrutan **Spara som**.
Kontrollera att du sparar i rätt mapp.
3. Ange ett filnamn för panelen och klicka på **OK**.

Använda rutnät för att skapa knappar

En rutnätsknapps storlek anpassas automatiskt så att knappen fyller sidan. Om du vill skapa och placera ut knappar lite långsammare och med större valfrihet, läser du [Rita egna knappar](#)^[38].

Lägga till knappar genom att använda ett rutnät

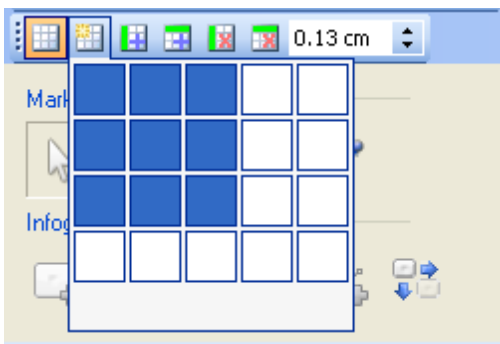
Kontrollera att sidan som visas på arbetsytan är den sida som du vill lägga till knappar på.

1. Välj **Sida > Använd rutnät**.

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



2. SymbolMate-sidan blir nu en rutnätssida.
3. Du kan ändra antalet knappar genom att klicka på verktyget Rutnätsstorlek. Ett vitt minirutnät visas.
4. Flytta muspekaren nedåt och åt höger över minirutnätet. Rutorna i minirutnätet fylls med färg för att visa det antal knappar du skapar.



Ange rutnätets dimensioner.

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

Fler rutnätsverktyg



Verktyg för att lägga till och ta bort kolumner och rader i rutnätet

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



Verktyg för att ändra avståndet mellan knapparna

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

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

Ta bort alla knappar från en rutnätssida

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

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

Flytta knapparna i ett rutnät

Observera att du kan använda muspekaren för att dra runt rutnätsknapparna på sidan om du vill ordna dem.

Lägga till knappar genom duplicering

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

Lägga till en knapp som kan dupliceras

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



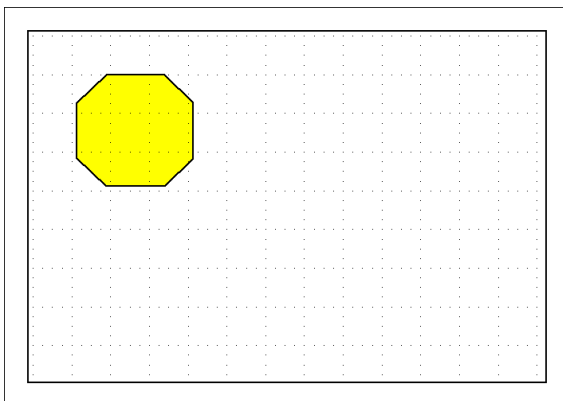
Verktyget Lägg till knapp

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

Duplicera en knapp

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

1. Rita en knapp på en sida.



Ändra knappens form med verktygsfältet Utseende.

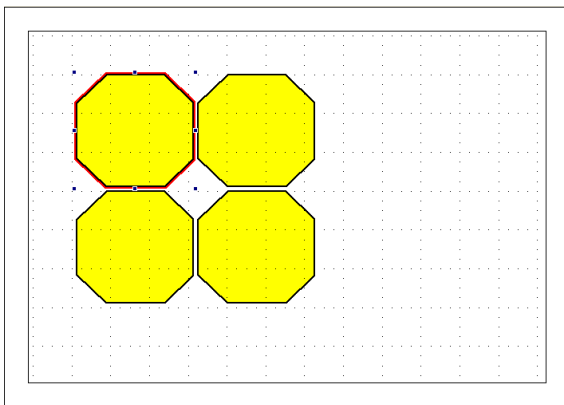
2. Markera den nya knappen.
3. Välj verktyget Duplicera objekt i verktygslådan.



Verktyget Duplicera objekt

4. Klicka mitt på den nya knappen, dra den till önskad plats och släpp sedan musknappen.

Kopior av den första knappen skapas på sidan.



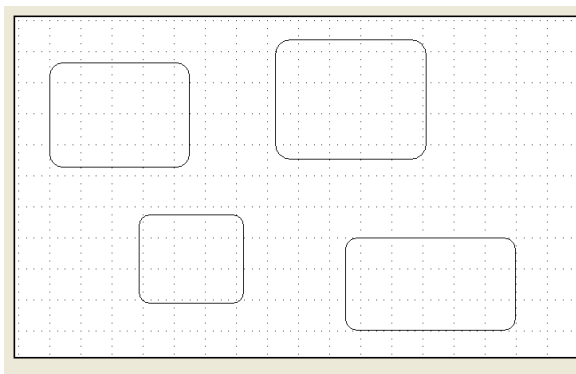
Resultatet av arbetet med Dupliceringsverktyget.

Markera det du vill arbeta med

Håll reda på vad som är markerat. Markeringen visar vilket objekt nästa kommando används på.

Markera sidans bakgrund

Om du vill välja bakgrund klickar du på bakgrunden.



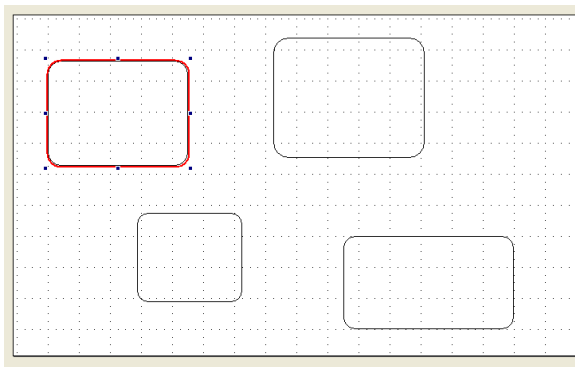
Sidans bakgrund är markerad.

- När bakgrunden är markerad kan du välja en färg och en toningseffekt i verktygsfältet Utseende.
- Du kan även lägga till en bild i bakgrunden genom att markera bakgrunden och lägga till en bild från verktyget Bildsökning. Se även [Sidans bakgrund och andra användbara egenskaper](#)^[36].
- Information om hur du ändrar sidstorlek finns i avsnittet [Utskriftsalternativ](#)^[122].

Markera ett objekt på sidans bakgrund

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

Ett markerat objekt är rödmarkerat och har små svarta markeringshandtag.



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

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

Du kan också markera en **statisk** text, bild eller linje som placerats direkt på bakgrunden.

Markera flera objekt

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

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

Avmarkera en del av en grupp

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

Använda standardkommandon för redigering

Följande standardkommandon för redigering i Windows är tillgängliga i SymbolMate:

Redigera > Kopiera (CTRL+C)

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

Redigera > Klipp ut (CTRL+X)

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

Redigera > Klistra in (CTRL+V)

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

Redigera > Ångra (CTRL+Z)

Återställer den senaste åtgärden, om det är möjligt.

Redigera > Gör om (CTRL+SKIFT+Z)

Upprepar den senaste åtgärden, om det är möjligt.

Redigera > Ta bort

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

Redigera > Markera allt (CTRL + A)

Markerar alla objekt på en sida.

Lägga till text på knappar

Om du vill lägga till eller redigera text på en eller flera knappar använder du Textverktyget. Med Textverktyget markeras själva texten automatiskt på varje knapp. Du kan även använda Enter eller F2 för att redigera en knapptext. När du har redigerat klart trycker du på Enter för att avsluta textverktyget. Tryck på tabbtangenten om du vill flytta till nästa knapp.

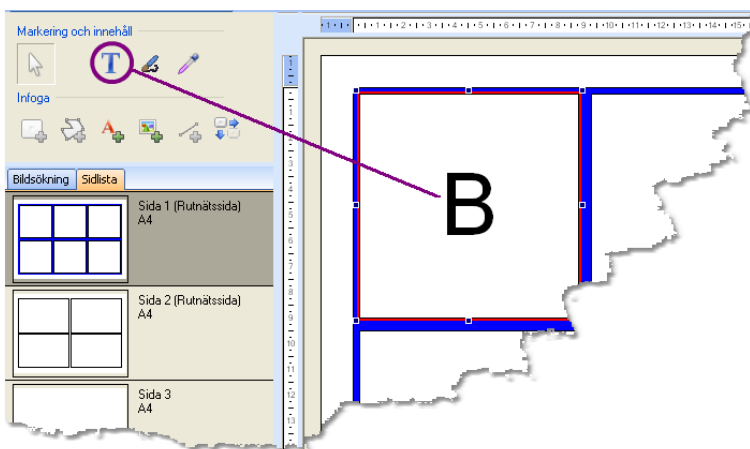
Lägga till eller ändra text med Textverktyget

1. Klicka på Textverktyget i verktygslådan.



Textverktyget

2. Klicka på den knapp du vill ändra.



Med Textverktyget hamnar du i "skrivläge".

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

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

3. Skriv knapptexten.
4. Fortsätt till nästa knapp genom att trycka på Enter.
5. Du kan avsluta Textverktyget genom att klicka på ett av de andra verktygen, till exempel Pekverktyget, eller klicka utanför sidan.
6. När du är nöjd med alla knappar sparar du panelen genom att välja **Arkiv > Spara**.

Ändra textens utseende

Textens utseende styrs från flera olika platser:

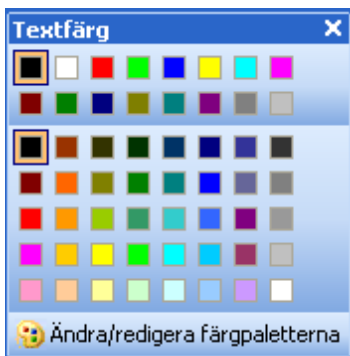
- Det som du oftast behöver ändra styrs från verktygsfältet **Teckensnitt**, bortsett från
- textfärgen, som styrs från verktygsfältet **Utseende**.
- Om du vill se ytterligare alternativ för text på knappar väljer du **Knapp > Textegenskaper**.

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

Verktygsfälten Teckensnitt och Utseende beskrivs i avsnittet [Snabbguide till redigeringsläget](#)^[14].

Så här byter du färg på texten

1. Markera texten, knappen eller de knappar du vill arbeta med.
2. Klicka på textfärgsverktyget.
En färgpalett öppnas.



Den här färgpaletten kan dras loss från verktygsfältet så att den flyter fritt över arbetsytan och förblir öppen.

3. Klicka på den textfärg du vill använda.

Se även:

[Välja en färgpalett](#) ⁴⁶

Ange textjustering, radbrytning och förskjutning från knappens kant

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

1. Markera de knappar du vill ange egenskaper för.
2. Välj **Knapp > Textegenskaper**.

Dialogrutan Textegenskaper visas:



Dialogrutan Textegenskaper

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

Om du har valt Anpassad textposition gäller även de **vertikala inställningar** som anges här.

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

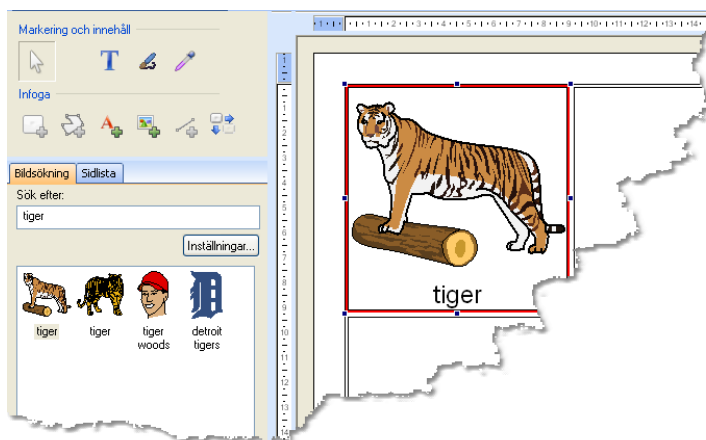
Dina val gäller för de knappar som är markerade när kommandot ges samt för alla nya knappar som skapas härnäst.

Lägga till bilder på knappar

På fliken bildsökning kan du lägga till en eller flera bilder på en knapp, välja bilder från det installerade bildbiblioteket eller foton som sparats på din dator eller bärbara enhet.

Lägga till en bild på en knapp

1. Kontrollera att fliken **Bildsökning** är vald och visas på vänster sida.
2. Skriv in din sökning i fältet **Leta efter**. När du skriver visas de mest relevanta matchningarna i rutan för sökresultat.



Fliken Bildsökning

3. Dina sökresultat sorteras efter relevans. Exakta matchningar visas först, följt av matchningar som börjar med eller innehåller söktermen.

Tryck på **Inställningar...** om du vill ändra sökinställningarna.

Om du markerar alternativet **Ta med objekt som matchar enligt kategori** visas i sökresultatet även bilder som tillhör en kategori med ett namn som matchar söktexten. Objekt som matchar enligt kategori visas i slutet av sökresultatet.

Du kan även välja om du vill använda färgbilder eller svartvita bilder.

4. Markera den bild du vill använda.
5. Klicka på **Använd**. Bilden läggs till på knappen och nästa knapp på sidan markeras.

Information om hur du lägger till flera bilder på knappar finns i avsnittet [Flera bilder/texter på knappar](#)³⁴.

Dina sökresultat finns kvar i rutan för sökresultat tills du gör en ny sökning.

6. Om du har markerat rutan **Använd bildtext** läggs bildnamnet till på knappen tillsammans med bilden.

Kopiera bilder från webben

Du kan kopiera bilder direkt från Internet till knappar i SymbolMate.

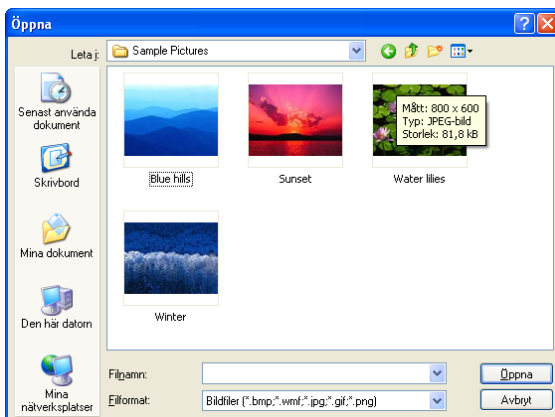
1. Högerklicka på bilden du vill kopiera och välj Kopiera bild (texten kan variera beroende på vilken webbläsare du använder).
2. Markera den knapp du vill kopiera bilden till i SymbolMate.
3. Högerklicka på knappen och välj **Klistra in**.

Observera att de flesta bilder på Internet är upphovsrättsskyddade och får inte användas fritt.

Använda en bild från en fil

1. Markera en knapp.
2. Klicka på knappen **Bläddra** i rutan Bildsökning.

Windows-dialogrutan Öppna visas:



Dialogrutan Öppna

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

Ta bort en bild

Så här tar du bort en bild från en knapp:

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

Flera bilder/texter på knappar

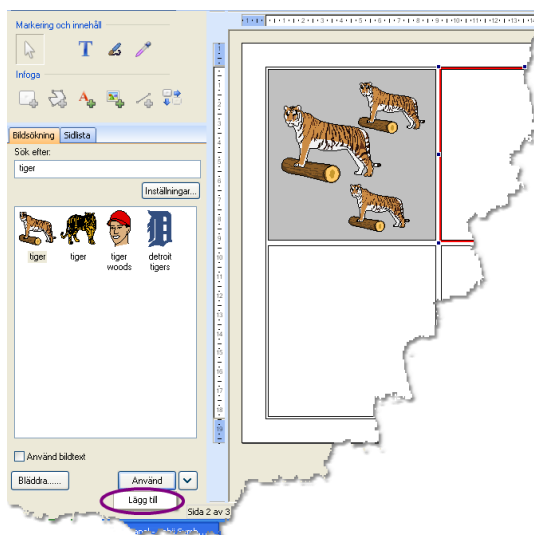
I SymbolMate kan du infoga flera bilder eller texter på en knapp.

Lägga till flera bilder på en knapp

Så här lägger du till en andra bild på en knapp:

1. Markera knappen som du vill lägga till en till bild på.

2. Markera bilden som du vill lägga till på fliken Bildsökning och klicka på pilen bredvid Använd. Välj **Lägg till** i den nedrullningsbara listan.
3. Bilden läggs till på knappen och både den nya och den befintliga bilden flyter fritt. Du kan flytta och ändra storlek på bilderna som du vill..
4. Gör på samma sätt om du vill lägga till fler bilder på knappen.



Lägga till flera bilder på en knapp

Lägga till flera texter på en knapp

Du kan också lägga till flera texter på en knapp. Det gör du genom att använda **verktyget Statisk text** och dra ett nytt statiskt textobjekt till knappen.

Information om hur du använder **verktyget Statisk text** finns i avsnittet [Statisk text eller bild](#)⁴¹.

Bestämma utseendet

I det här avsnittet beskrivs de funktioner i Tobii SymbolMate som du kan använda för att ändra i princip hela panelens utseende: Du kan ändra sidans proportioner och bakgrundsfärg eller lägga till text eller bilder. Du kan skapa knappar i en rad olika former där varje knapp kan ha en egen färg och en egen form.

Sidans bakgrund och andra användbara egenskaper

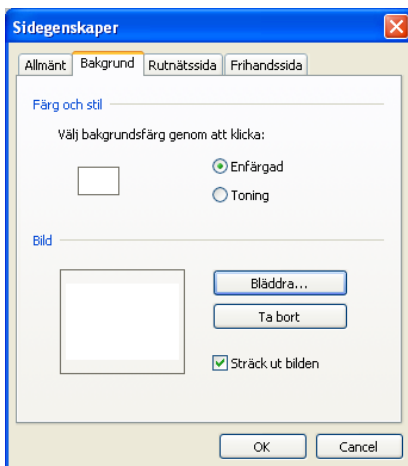
I dialogrutan Sidegenskaper kan du ange information och val för varje enskild sida.

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

Använda färgad bakgrund

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

Dialogrutan Sidegenskaper visas:



Här kan du välja bakgrundsfärg eller bild.

3. Välj fliken **Bakgrund**.
4. Under Färg och stil klickar du på fyrkanten för att öppna färgpaletten.
5. Markera en färg och klicka på OK.

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

6. Markera **Enfärgad** om du vill ha en jämn bakgrundsfärg eller **Toning** om du vill ha en tonad färg.
7. När du är klar klickar du på **OK**.

Färgen du har valt visas på bakgrunden.

Placera en bild i bakgrunden

1. Markera den sida du vill arbeta med i **sidlistan**.
2. Välj **Sida > Sidegenskaper**.
3. Dialogrutan Sidegenskaper visas
4. Välj fliken **Bakgrund**.

5. Om du vill välja en bildfil på datorn klickar du på **Bläddra**.
6. Leta reda på bildfilen med standarddialogrutan Öppna i Windows och klicka sedan på **Öppna**.
7. Nu visas en förhandsgranskning av den valda bilden i dialogrutan Sidegenskaper.
8. Prova att markera och avmarkera alternativet **Sträck ut bilden** för att se vilket som ger bäst resultat.
9. När du är klar klickar du på **OK**.
10. Den valda bilden placeras på sidans bakgrund.

Så här tar du bort en bakgrundsbild

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

Rita egna knappar

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

Rita en knapp

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



Knappverktyget.

2. Peka på den plats där du vill placera knappens övre vänstra hörn.

3. Tryck och håll ned musknappen samtidigt som du drar pekaren mot det nedre högra hörnet av knappen.
4. Släpp musknappen.

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

Ändra knappar med verktygsfältet Utseende

Alla knappar kan ändras med verktygsfältet Utseende.

1. Markera den knapp eller de knappar du vill arbeta med.
2. Välj det verktyg du behöver.
3. Klicka på den lilla svarta nedrullningspilen bredvid verktyget. En palett med olika val visas:
4. Klicka på det värde du vill använda.

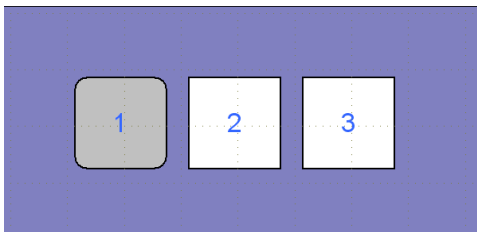
Den markerade knappen eller de markerade knapparna ändras efter ditt val.

Kopiera utseendet för en knapp

När du har skapat en knapp som du är nöjd med kan du duplicera den så många gånger du vill.

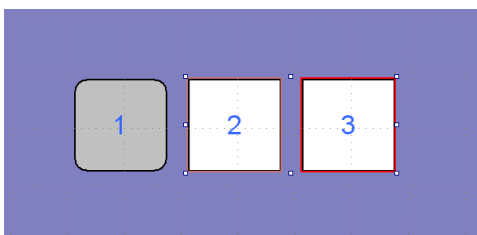
Så här gör du knappar som ser likadana ut

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



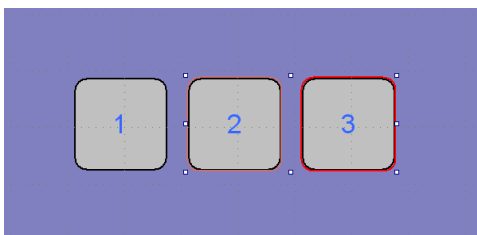
Markera förlagan.

2. Välj **Redigera > Kopiera**.
3. Markera målnappen eller målnapparna. Hur du markerar flera knappar beskrivs i [Markera det du vill arbeta med](#)^[25].



Markera målnapparna.

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



Tre likadana knappar.

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

Statisk text eller bild

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

Om du endast vill ha en rubrik för sidan eller en bild som dekoration eller illustration använder du en **statisk text** eller en **statisk bild**.

Skapa en statisk text

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



Verktyget Statisk text

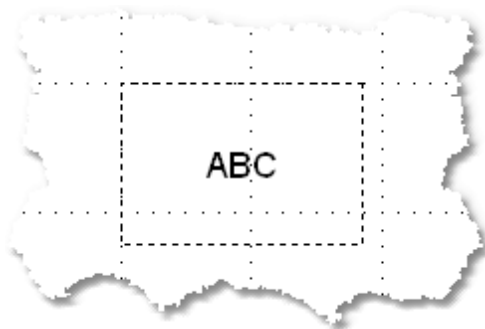
Muspekaren ändras till ett hårkors med en rektangel.

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

Ett nytt statiskt objekt skapas och textverktyget väljs automatiskt.

4. Skriv in texten.
5. När du är färdig med texten klickar du på Enter eller på Pekverktyget.

Statisk text skapas automatiskt utan ram och med transparent fyllning, så att sidbakgrunden syns igenom.



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

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

29.

Placera en statisk bild på sidan

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

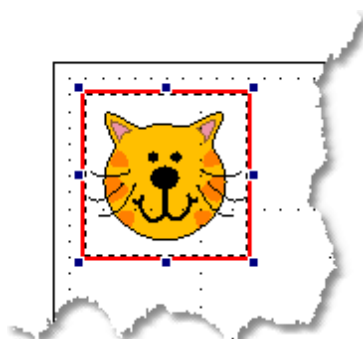


Verktyget Statisk bild

Muspekaren ändras till ett hårkors med en rektangel.

2. Börja i det ena hörnet av det planerade bildområdet, precis som när du ritar en knapp. **Tryck på och håll ned musknappen.**
3. **Dra** pekaren till det diagonalt motstående hörnet av bildområdet och **släpp** musknappen.
4. Det nya bildområdet markeras automatiskt.
5. Sök efter en bild på fliken **Bildsökning**.
6. Välj en bildfil på datorn genom att klicka på **Bläddra**.
7. Leta fram bilden och klicka på **Öppna**.

8. Det statiska bildområdet skapas automatiskt utan ram och med transparent fyllning. Den infogade bilden behåller proportionerna för höjd och bredd. Om du vill anpassa bildens storlek till bildområdet markerar du **Sträck ut bilden** på **Knapp**-menyn.



En statisk bild kan se ut så här.

Ge sidorna en snygg layout

Med Layout-menyn kan du standardisera knappars storlek, placering och fördelning. Du kan låsa en knapps placering, stapla knappar och andra objekt samt avgöra hur knapparna förhåller sig till rutnätets prickar.

Justera knappars placering eller ge dem samma storlek

1. Välj **Pekverktyget** i verktygslådan Redigera.
2. Du måste markera minst två knappar att justera eller ändra storlek på.

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



Använd layoutverktygen för att justera knapparnas placering.

3. Välj kommandon från menyn **Layout** om du vill justera knapparnas placering eller storlek.

Den knapp som markerats sist har en starkare röd ramfärg som visar att de andra knapparnas placering justeras efter denna. Det är inte säkert att samma knapp som den du tänkte dig används som "förlaga". Om du vill använda en annan knapp som förlaga markerar du denna genom att hålla ned Ctrl-tangenten och klicka på den. Efter justeringen eller storleksändringen, finns en uppsättning markeringshandtag kvar som gäller för alla knapparna.

4. Så här gör du om du vill flytta hela gruppen: Placera **Pekverktyget** mitt på en av knapparna och håll ned musknappen medan du drar åt vänster eller höger. Alla de markerade knapparna flyttas tillsammans.
5. Så här gör du om du vill ändra storlek på alla knapparna i gruppen: Placera **Pekverktyget** på ett av markeringshandtagen och håll ned musknappen medan du drar. Storleken kommer nu att ändras på samma sätt för alla de markerade knapparna.

Fördela knapparna jämnt

1. Flytta den första och sista knappen till deras ungefärliga positioner.
2. Markera den grupp av knapparna som ska fördelas jämnt. (För tips om markering, se ovan.)
3. Om du vill kan du välja menykommandon för att justera knapparnas placering eller storlek.

4. Om du vill skapa en jämnt fördelad rad med knappar väljer du **Layout > Fördela jämnt > Horisontellt**.

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

Ordna staplade objekt

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

Låsa objektens position

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

Låsta objekt visas med en liten låsikon i redigeringsläget:



Knappar med låst position.

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

Layout > Justera > Fäst mot rutnät

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

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

Arbeta med färgpaletter

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

Grundpaletten och egna färgpaletter i SymbolMate

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

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



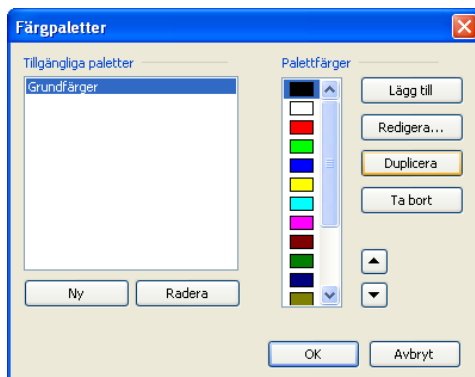
Egen färgpalett.

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

Skapa en ny, tom palett

- Välj **Verktyg > Färgpaletter**.

Dialogrutan Färgpaletter visas:



Här kan du skapa och fylla en ny palett.

2. Klicka på knappen **Ny**.
3. I nästa dialogruta anger du ett namn för den nya paletten och klickar på **OK**.
Den nya paletten visas i listan **Tillgängliga paletter**, men innehåller inga färger.
4. Du kan även lägga till standardfärger och egna färger i färgpaletten.
5. Observera att paletten som valts i listan **Tillgängliga paletter** kommer att användas nästa gång du öppnar färgpaletten.

Ordna sidor

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

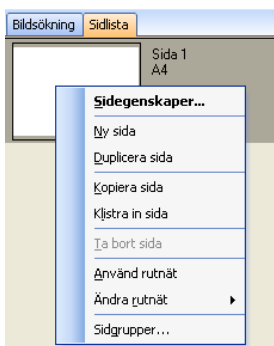
Med kommandot Sidgrupper kan du ändra ordningen på sidor och gruppera dem så att det blir lättare att hitta i sidlistan.

Så här ändrar du ordning på eller grupperar sidor

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

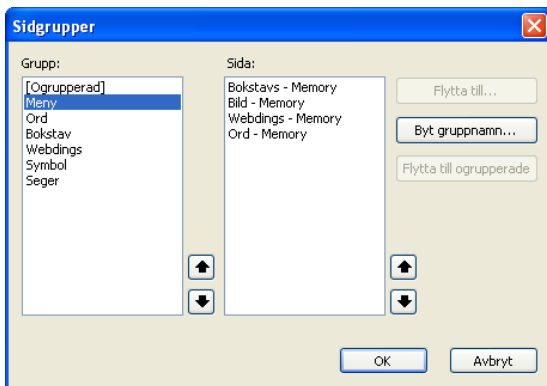
1. Använd pekverktyget, peka var som helst i **sidlistan** och **högerklicka**.

En snabbmeny visas för sidlisteobjektet:



2. Klicka på **Sidgrupper**

Dialogrutan Sidgrupper visas.



Med den här dialogrutan kan du gruppera och ordna sidor.

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

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

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

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

Sidlistan visas nu med de nya gruppsnamnen.

Återanvända ditt arbete

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

- Du kan [duplicera knappar](#)^[23] på en sida.
- Du kan duplicera en sida inom en panel. Välj menykommandot **Sida > Duplicera sida**. Sidan och allt dess innehåll kopieras till en ny sida i samma panel.
- Du kan använda standardkommandona i Windows för att **kopiera** en eller flera knappar och sedan **klistra in** dem på en annan plats på sidan, på en annan sida i samma panel eller i en helt annan panel. Se [Kopiera knappar](#)^[50].
- När du klistrar in en knapp kan du klistra in den i sin helhet på en tom del av sidan, men du kan också klistra in [enbart åtgärderna](#)^[52] eller [enbart utseendet](#)^[39] från den ursprungliga knappen till en målnapp.
- Du kan öppna en panel och [spara den med ett nytt filnamn](#)^[20] för att sedan göra ändringar och lägga till nya sidor.

Kopiera knappar

Kopiering och inklistring fungerar på samma sätt som i Windows

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

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

När kopierar man?

Att kopiera knappar är en bra metod när du har en grupp knappar som du vill återanvända. Om du vill skapa många kopior av en knapp på samma sida, läser du avsnittet [Duplicera knappar](#)^[23].

Vid kopiering av en knapp kopieras alltid:

- **Knappens utseende:** dess form, fyllningsfärg, kantbredd och färg; teckensnitt, teckenfärg och teckenstorlek.
- **Knappinnehåll:** bilder och text

När du klistrar in en knapp med det vanliga inklistringskommandot klistras all ovanstående information in. Om du vill ha alternativ, läser du [Klistra in special](#)^[52].

Så här kopierar du knappar

1. Markera den eller de knappar du vill kopiera.
2. Välj **Redigera > Kopiera**. Du kan också klicka på Kopieringsverktyget i verktygsfältet Standard.
3. Om du vill kopiera till en annan sida väljer du en målsida i sidlistan.
4. Välj **Redigera > Kopiera**. Du kan också klicka på verktyget Klistra in i verktygsfältet Standard. Det senast kopierade materialet klistras in på den nya platsen.

Placera ut inklistrade objekt

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

Kopiera enbart utseende eller bilder

Kopiera utseende med Klistra in special

1. Markera den knapp du vill använda som förlaga.
2. Välj **Redigera > Kopiera** eller klicka på Kopieringsverktyget i verktygsfältet Standard.
3. Om du vill kopiera till en annan sida markerar du målsidan i sidlistan.
4. Markera en eller flera knappar att använda som mål. De här knapparna kommer att ändras så att de ser ut som den kopierade förlagan.
5. Välj **Redigera > Klistra in special > Utseende**. De markerade knapparna ändras så att de överensstämmer med förlagan.

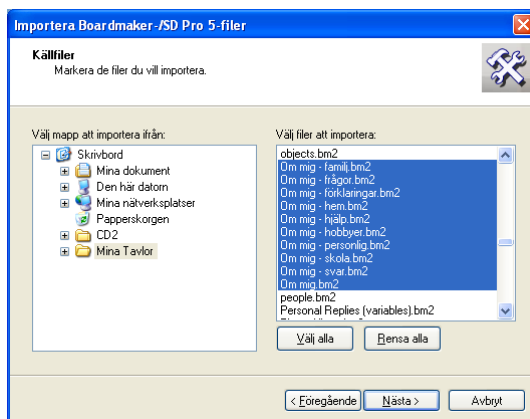
Kopiera bilder med Klistra in special

1. Markera den knapp du vill använda som förlaga.
2. Välj **Redigera > Kopiera** eller klicka på Kopieringsverktyget i verktygsfältet Standard.
3. Om du vill kopiera till en annan sida markerar du målsidan i sidlistan.
4. Markera en eller flera knappar att använda som mål. De här knapparna kommer att få samma bilder som den kopierade förlagan.
5. Välj **Redigera > Klistra in special > Bild**. De markerade knapparna ändras så att de överensstämmer med förlagan.

Importera en Boardmaker-/SD Pro-fil

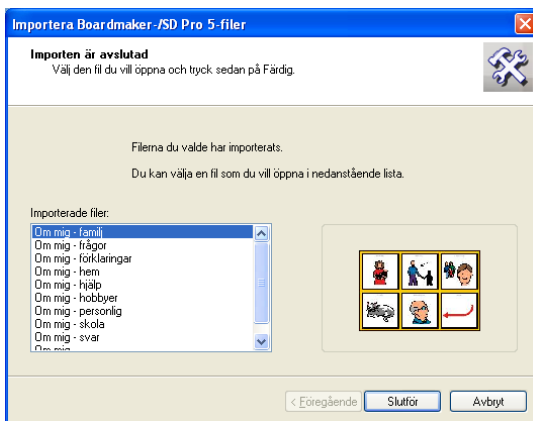
Om du redan har ett bibliotek med paneler skapade i Boardmaker eller SD Pro, kan du importera dessa och spara dem som Tobii SymbolMate-paneler.

1. Välj **Arkiv > Importera Boardmaker/SD Pro-filer**. Importguiden visas.
2. Klicka på **Nästa**. Skärmen med juridiska meddelanden visas.
3. Läs informationen, kontrollera att du godkänner den och klicka sedan på **Nästa**.



Skärmen Källfiler

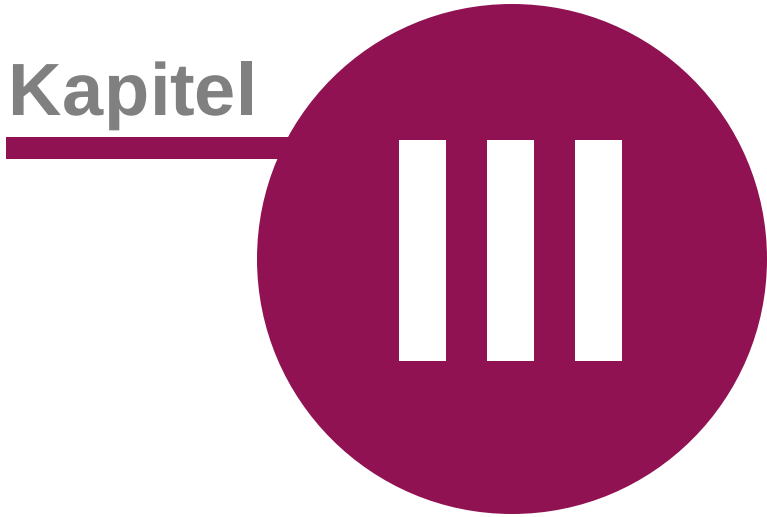
4. Till vänster markerar du den mapp där dina Boardmaker-filer finns.
5. Till höger klickar du på de filer du vill importera.
6. När du valt de filer du vill importera från den här mappen klickar du på **Nästa**.
7. På nästa skärm skriver du in ett nytt mappnamn och klickar på **Nästa**.



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

Filerna konverteras till SymbolMate-paneler, men det kan uppstå mindre skillnader i layouten.

Kapitel



Bildverktyg

Verktyget Redigera bild

Om du vill kan du redigera bilder eller rita egna med verktyget Redigera bild.

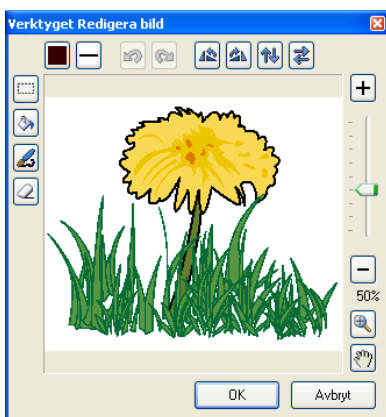
Redigera en bild

1. Välj en knapp med en bild.
2. Klicka på verktyget Redigera bild i verktygslådan Redigera.



Verktyget Redigera bild

3. Dialogrutan för verktyget Redigera bild öppnas och den valda bilden visas.

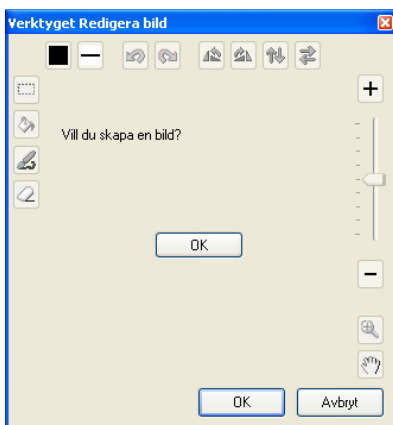


4. Välj redigeringsverktyg längst upp och till vänster i dialogrutan.
5. På dialogrutans högra sida kan du justera zoomnivå och panorera i bilden.
5. Klicka på **OK** när du är klar eller klicka på **Avbryt** om du vill stänga verktyget utan att spara ändringarna.

Rita en bild

Om du markerar en knapp utan bild och klickar på verktyget Redigera bild kan du rita egna bilder.

1. Markera en tom knapp.
2. Klicka på verktyget **Redigera bild** i verktygslådan Redigera.
3. Dialogrutan för verktyget Redigera bild öppnas och i stället för att förhandsgranska en befintlig bild kan du skapa en bild.



4. Klicka på **knappen OK** mitt i dialogrutan. En tom knapp visas och här kan du rita en egen bild med hjälp av de tillgängliga verktygen.
5. Klicka på **OK** när du är klar eller klicka på **Avbryt** om du vill stänga verktyget utan att spara bilden.

Visa bibliotekets innehåll

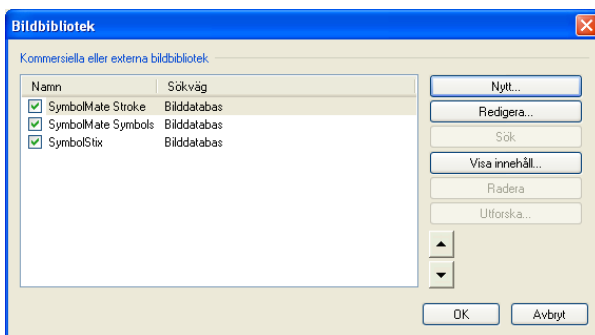
När du använder bilder kan det vara svårt att veta vad du ska söka efter om du inte vet vad biblioteket innehåller.

Så här visar du innehållet i SymbolStix-biblioteket.

1. Välj menykommandot **Verktyg > Bildbibliotek**.

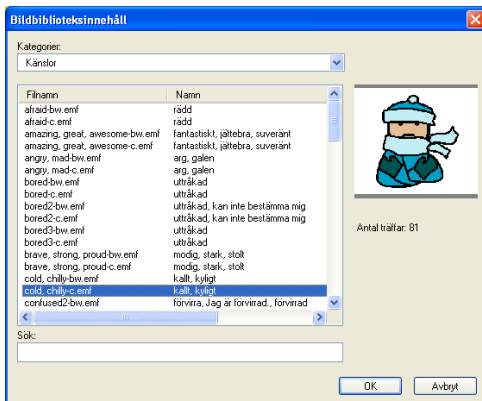
Dialogrutan Bildbibliotek visas:

2. Välj SymbolStix i listrutan.



3. Klicka på **Visa innehåll**.

Dialogrutan Bildbiblioteksinnehåll visas:



I dialogrutan Bildbiblioteks innehåll kan du se vad som finns i biblioteket och vad det kallas.

4. Visa alla kategorier och underkategorier genom att öppna listrutan överst i dialogrutan.
5. Visa bilderna i en av underkategorierna genom att klicka på den.

Du kan också söka i biblioteket med hjälp av sökfältet längst ned i dialogrutan.

6. När du är klar klickar du på **OK**.

Bildbibliotek

Du kan lägga till en bild med filformatet BMP, WMF, GIF eller JPG för en sida eller en knapp. Använd knappen **Bläddra** i de dialogrutor där du kan lägga till bilder.

Det är dock enklast att lägga till bilder från ett bildbibliotek. Du behöver inte hitta rätt mapp och du kan söka efter den bild du vill använda med hjälp av ett ord eller en del av ett ord.

Med SymbolMate följer två bildbibliotek, SymbolStix och ett bibliotek för SymbolMate-symboler.

Hur du ser vad som finns i biblioteken förklaras i [Visa bibliotekets innehåll](#)^[58].

Hur du lägger till ett eget bibliotek och gör det sökbart, beskrivs i [Lägga till ett bildbibliotek](#)^[60].

Lägga till ett bildbibliotek

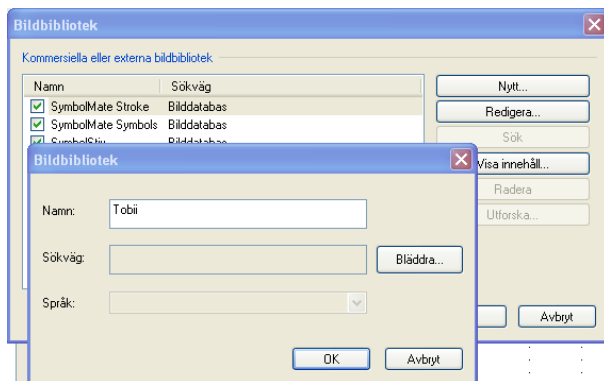
Om du har en mapp i datorn med många bilder som du vill använda kan du ange att Tobii SymbolMate använder mappen som ett bildbibliotek.

Att mappen anges som bildbibliotek ändrar inte dess innehåll på något sätt.

Endast bilder med följande filformat kommer att visas i Tobii SymbolMate: BMP, WMF, GIF, JPG.

1. Välj **Verktyg > Bildbibliotek**.
2. Klicka på **Nytt** i dialogrutan Bildbibliotek.

Dialogrutan Bildbibliotek visas:



Ange ett namn för det nya bildbiblioteket.

3. Skriv ett namn för biblioteket och klicka på **Bläddra**.
4. Markera den mapp som du vill använda som bildbibliotek.
5. Klicka på **OK** i dialogrutan Öppna.

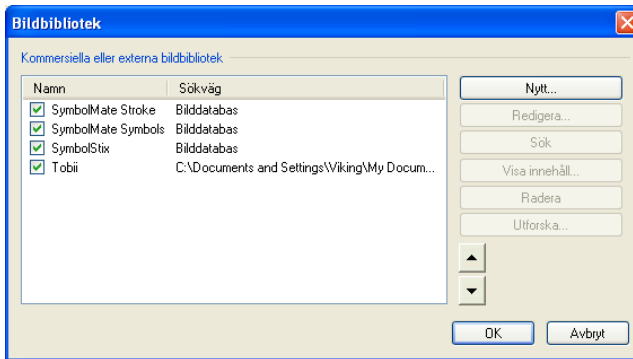
Du tillfrågas om du vill söka efter bilder.

6. Klicka på **Ja**.

Efter en stund visas dialogrutan Bildbiblioteks innehåll med de bilder som hittades av SymbolMate.

7. Klicka på **OK**.

Du kommer nu tillbaka till dialogrutan Bildbibliotek där du kan se det nya biblioteket i listrutan.



Tillgängliga bildbibliotek

8. Klicka på **OK**.

Så länge kryssrutan bredvid ditt bildbibliotek i dialogrutan Bildbibliotek är markerad kommer ditt bibliotek att sökas igenom tillsammans med de ursprungliga SymbolMate-biblioteken.

Göra det enklare att hitta dina egna bilder

När SymbolMate söker efter bilder i ett bibliotek du lagt till används bildernas filnamn som nyckelord. Om filnamnen har namn som exempelvis w344235.wmf kommer du inte att kunna hitta dina bilder.

Om du behöver förbättra namnen på dina bilder gör du så här:

1. Välj **Verktyg > Bildbibliotek**.
2. I dialogrutan Bildbibliotek markerar du namnet på ditt eget bibliotek.
3. Klicka på **Utforska**.
4. Din biblioteksmapp öppnas i Utforskaren i Windows.
5. Välj **Visa > Miniaturer**.
6. Peka på filnamnet, **högerklicka** och välj **Byt namn** på snabbmenyn.
7. Byt ut det gamla namnet mot flera enkla nyckelord.

Om filtypen visas (t.ex. .jpg) ska du inte ändra den delen av namnet.

8. Klicka på stängningsknappen i det övre högra hörnet i Utforskarens fönster när du är klar.
9. Kontrollera att rätt bibliotek är markerat och klicka på **Sök**. Biblioteket uppdateras och de nya filnamnen visas.
10. Stäng dialogrutan Bildbibliotek genom att klicka på **OK**.

Kapitel



IV

Tobii S32 och SymbolMate

Komma igång med S32 och SymbolMate



Tobii S32 är en lättanvänd enhet med inspelat tal som spelar upp förinspelade ljudmeddelanden eller infraröda signaler och som du aktiverar genom att bara peka på bilder eller symboler i ett rutnät eller i en scen. Den innehåller ett avancerat överläggssystem och kan även användas för att styra lampor, mindre apparater, anpassade leksaker, tv-apparater, videobandspelare och DVD-spelare.

Tobii S32 finns tillgänglig i två olika modeller: Tobii S32 Touch och Tobii S32 Scan.

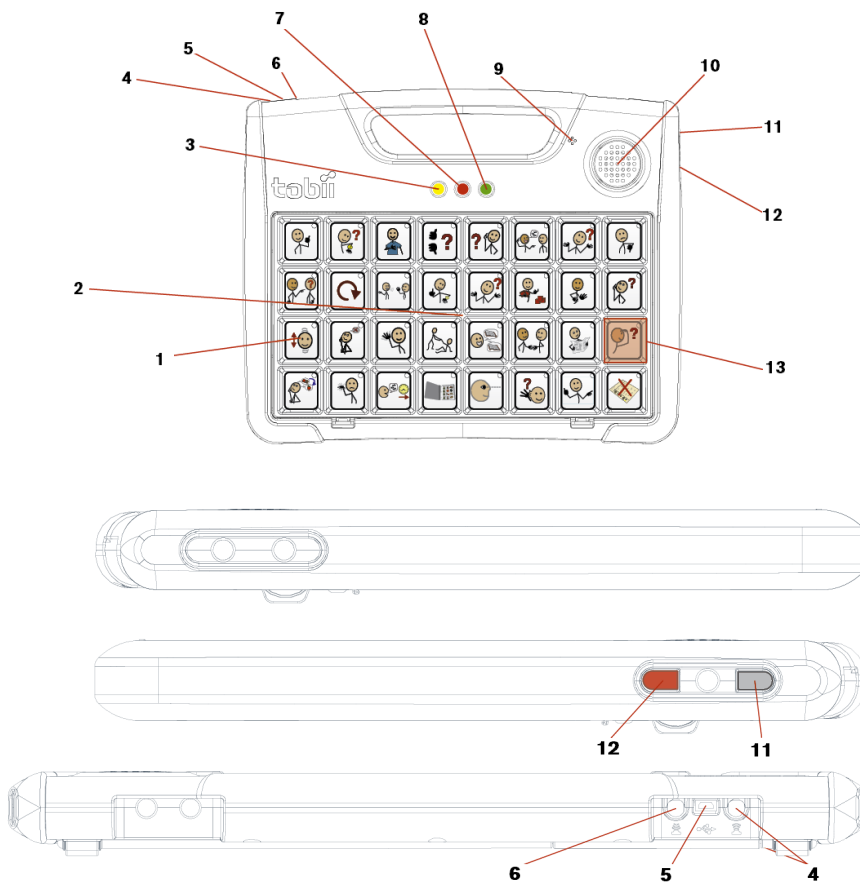
- Tobii S32 Touch är utformad för personer som kan använda händerna och som inte tycker att det är svårt att peka på bilder och symboler.

- Tobii S32 Scan är en modell med kontakter/skanning. Den är utformad för personer som har svårt att peka på bilder och symboler med händerna, men som i stället kan använda kontakter för att göra val i rutnät eller scener. Det finns många olika sorters kontakter tillgängliga, av olika tillverkare, från små kontakter där du trycker och släpper till "buddy buttons" till sug- och blåskontakter. Skanning är en process där användaren använder en separat kontakt för att växla mellan bilder och symboler i rutnät eller scener, med ett klick i taget. Alla funktioner i S32 Touch är också tillgängliga i S32 Scan.

SymbolMate används för att skapa kort och aktiviteter för Tobii S32 (Touch och Scan), den innehåller mallar för alla olika fingerguidelayouts (1, 2, 4, 8, 16 och 32) och en automatisk funktion för att skapa S32-streckkoder. Via SymbolMate kan du också konfigurera de olika inställningarna för S32 och implementera ett antal avancerade funktioner för inspelning och uppspelning.

Tobii S32 – gränssnittsfunktioner och -portar

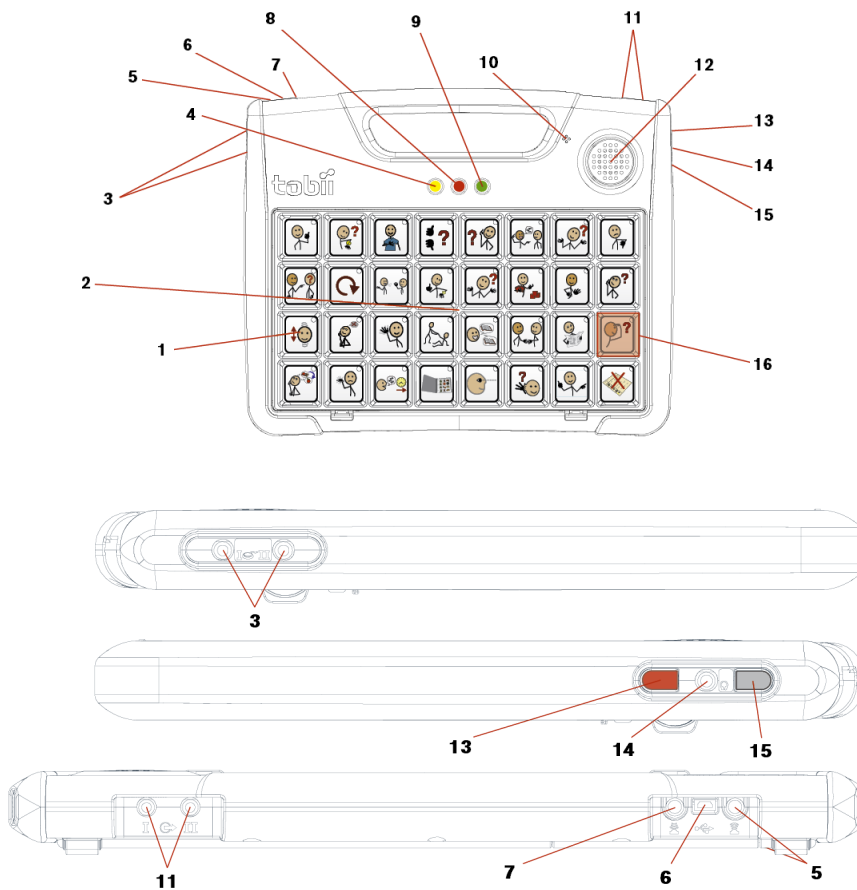
Tobii S32 Touch


1

Isatt kort (under fingerguide)

2	Fingerguide
3	Lampa för IR-funktion och USB-data
4	IR-utgång
5	USB-gränssnitt
6	IR-ingång
7	Lampa för inspelning/fel
8	Lampa som visar aktivitet
9	Mikrofon
10	Högtalare
11	Lägesknapp
12	Inspelningsknapp
13	En tangent

Tobii S32 Scan

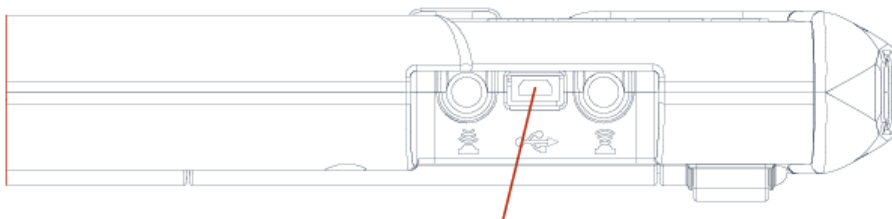


1	Isatt kort (under fingerguide)
2	Fingerguide
3	Kontaktportar
4	Lampa för IR-funktion och USB-data
5	IR-utgång
6	USB-gränssnitt
7	IR-ingång
8	Lampa för inspelning/fel
9	Lampa som visar aktivitet
10	Mikrofon
11	Portar för leksaksgränssnitt
12	Högtalare
13	Lägesknapp
14	Hörlursport
15	Inspelningsknapp
16	En tangent

Ansluta Tobii S32 till datorn

När du ska ansluta Tobii S32 (Scan eller Touch) till en dator använder du anslutningskabeln som medföljer Tobii S32 (Mini-USB typ B till USB typ A).

Anslut änden med mini-USB-kontakten till S32-enhetens USB-gränssnitt och andra änden med USB-kontakten av standardstorlek i datorns USB-gränssnitt.



*S32-enhetens **USB-gränssnittsport***

Gränssnittet mellan Tobii S32 och datorn styrs av Tobii SymbolMate.

Obs! Koppla ifrån alla kontakter, hörlurar och anslutningskablar för leksaksgränssnitt från S32-enheten innan du ansluter den till en dator via USB-gränssnittet. När S32-enheten är ansluten via USB svarar inte S32 på användarindata på själva enheten. Enheten styrs via Tobii SymbolMate.

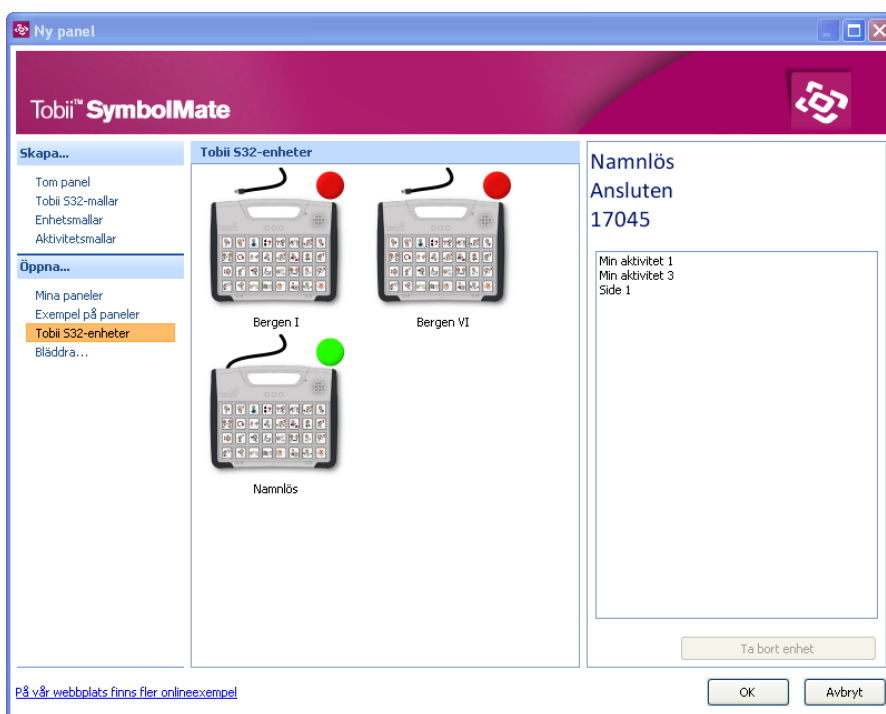
Välja en S32

När du har anslutit S32-enheten till datorn startar du SymbolMate genom att välja

ikonen  på skrivbordet (mer information finns i avsnittet [Köra SymbolMate](#) ).

När du öppnar SymbolMate visas fönstret **Ny panel** (mer information finns i avsnittet [Fönstret Ny panel](#) .

Välj **Tobii S32-enheter** under **Öppna** till vänster i dialogrutan.



Tobii S32-enheter

Om det här är första gången du ansluter en Tobii S32 till datorn och SymbolMate-programmet visas bara en Tobii S32 i mittkolumnen med en stjärna som lyser på enheten samt en grön prick. Om du redan har anslutit ett antal olika enheter till samma dator och sedan öppnat dem med Tobii SymbolMate, kan du välja vilken S32 du vill arbeta med här.

Obs! En grön prick i det övre högra hörnet av S32-bilden i mittkolumnen av dialogrutan visar att Tobii S32 är ansluten (förutom vid den första anslutningen). En röd ikon innebär att den specifika Tobii S32-enheten inte är ansluten just då.

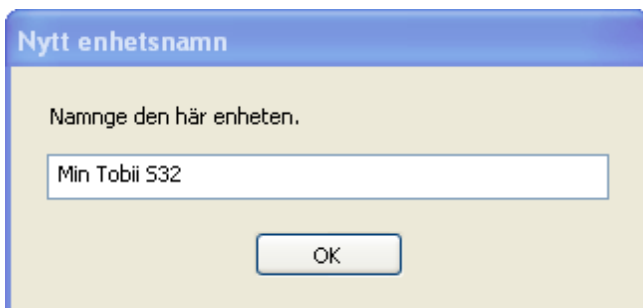
*Ansluten**Frånkopplad**Ny (ansluten)*

I höger kolumn i dialogrutan **Ny panel** visas mer information om den S32-enhet som du klickar på. Du ser enhetens namn och serienummer och om S32 är ansluten till datorn. I rutan i den högra kolumnen kan du förhandsgranska en lista med redigerbara aktiviteter som sparats till den specifika enheten.

Längst ned i den högra kolumnen i dialogrutan finns en knapp som du kan använda för att ta bort enheten från SymbolMate-programmet. Den här funktionen är användbar om du arbetar som lärare och om en elev flyttar till en annan klass och tar med sig S32-enheten. Om du är lärare och tar över en klass från en annan lärare och vill börja från början med de S32-enheter som är tillgängliga för klassen är det bästa alternativet antagligen att använda funktionen **Återställ enhet** på alla enheterna (se knappen **Återställ enhet** i [Inställningar](#)^[87]). Ett annat alternativ är att byta namn på enheterna (allt innehåll behålls på plats) i dialogrutan [Enhetsinställningar för Tobii S32](#)^[87] i redigeringsläget för en specifik enhet.

- När du väljer **Ta bort enhet** visas en dialogruta där du tillfrågas om du vill göra en säkerhetskopia av de aktiviteter som sparats till enheten i SymbolMate. Det här rekommenderas starkt eftersom du kanske vill ansluta den här enheten vid ett senare tillfälle. Om du återansluter enheten visas aktiviteterna som dolda aktiviteter (mer information finns i [Visa dolda aktiviteter](#)^[100]) och du kan inte komma åt dem. Om du vill återställa de säkerhetskopierade aktiviteterna importerar du dem från den plats där du har sparat dem till **Redigeringsläge för Tobii S32-aktiviteter** för S32-enheten, en i taget som vanligt (se knappen **Lägg till ny aktivitet** i [Tobii S32-aktiviteter](#)^[92]) så får de nya aktivitetsnummer och streckkoder och kan användas igen.

Om det här är första gången som enheten ansluts anges enheten som **Namnlös** och statusen är **Ny enhet**. Dubbelklicka på bilden av den nya enheten eller klicka på **OK** så visas en dialogruta där du kan ge enheten önskat namn. Förslag på namn är **Min Tobii S32**.



Ge S32 önskat namn.

När du har namngett enheten dubbelklickar du på bilden av S32-enheten eller på en annan i mittkolumnen för **Tobii S32-enheter**. Du kan också klicka en gång för att markera ditt val och sedan trycka på **OK**, så öppnas innehållet för enheten med Tobii SymbolMate. Du kan visa och redigera aktiviteter och kort för den specifika S32-enheten samt justera enhetsinställningar och synkronisera Tobii SymbolMate med vald Tobii S32.

Synkronisering och automatisk granskning av innehåll

Granskning av innehållet i Tobii S32 sker automatiskt i Tobii SymbolMate. När en Tobii S32-enhet väljs och öppnas går innehållet i den valda, anslutna S32-enheten igenom och information om S32-inställningar och innehållet i S32-aktiviteter granskas. Granskning görs också om du har en frånkopplad S32-enhet öppen i SymbolMate och ansluter enheten med USB-kabeln.

Obs! Granskningsprocessen som sker automatiskt är inte samma sak som synkronisering. När SymbolMate har gått igenom och granskat innehållet i den valda enheten synkroniseras inte S2-aktiviteterna mellan S32-enheten och SymbolMate. Du kan synkronisera aktiviteter genom att manuellt aktivera synkroniseringsfunktionen. Automatisk synkronisering görs för en S32-aktivitet när du importerar den sparade aktiviteten från datorn eller när du tar bort en aktivitet.

Du kan när du vill synkronisera individuella S32-aktiviteter eller alla aktiviteter på en S32-enhet mellan SymbolMate och vald S32-enhet i **Redigeringsläge för Tobii S32-aktiviteter**.

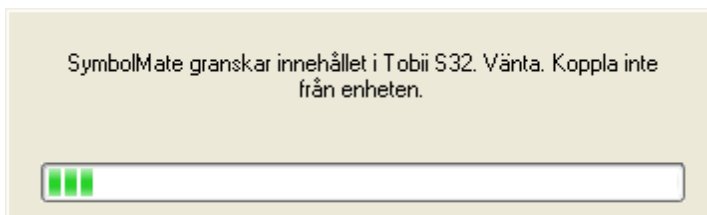


Använd synkroniseringsknappen, , som finns på fliken **Tobii S32-aktiviteter** om du vill synkronisera (mer information finns i avsnittet [Synkronisera](#) ⁷⁹).

Automatisk granskning av innehåll

När du väljer och öppnar önskad S32-enhet (mer information finns i avsnittet [Välja en S32](#)^[73]) granskar Tobii SymbolMate automatiskt innehållet i S32-enheten. Granskning görs också om du har en fränkopplad S32-enhet öppen i SymbolMate och ansluter enheten med USB-kabeln.

Ett fönster med granskningsförloppet visas automatiskt. Koppla inte från enheten under granskningen, då avbryts granskningen.



Granskningsförloppet

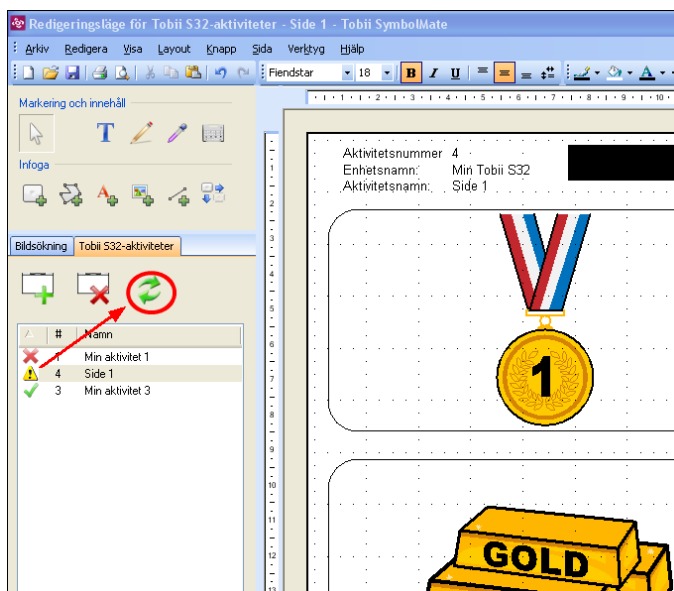
När granskningen är klar öppnas automatiskt **Redigeringsläge för Tobii S32-aktiviteter** (mer information finns i [Redigeringsläge för Tobii S32-aktiviteter](#)^[86]). Den aktivitet som sparades senast eller som du senast arbetade med öppnas på arbetsytan.

Synkronisera

I **Redigeringsläge för Tobii S32-aktiviteter** kan du synkronisera dina aktiviteter i Tobii SymbolMate med den anslutna Tobii S32-enheten. Det är viktigt att du gör detta om du vill använda inspelningarna i aktiviteterna du har skapat i SymbolMate på S32-enheten när du har kopplat från enheten.

Obs! Du kan bara synkronisera när Tobii S32-enheten är ansluten.

När du synkroniserar hämtar du till den anslutna Tobii S32-enheten all ny information som du har länkat till en S32-aktivitet i SymbolMate med tangentverktygen (ljudinspelningar, tangentkluster osv.). Det här gör att du kan skriva ut en aktivitetssida som ett S32-kort, sätta in det i Tobii S32-enheten och aktivera tangenterna så att den inspelade informationen som du tidigare har skapat i Tobii SymbolMate spelas upp.

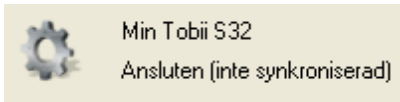


Aktivera synkronisering



Använd synkroniseringsknappen, , som finns i **Redigeringsläge för Tobii S32-aktiviteter**, på fliken **Tobii S32-aktiviteter**, för att synkronisera aktiviteter.

Om alla aktiviteter redan har synkroniserats med den anslutna Tobii S32-enheten visas gröna bockmarkeringar, , till vänster om aktivitetsnamnen, och statusen längst ned på fliken **Tobii S32-aktiviteter** anges som "Ansluten (synkroniserad)".



Status för aktiviteter

Om aktiviteterna är helt synkroniserade är synkroniseringsknappen inaktiv och du kan inte klicka på den.

Om aktiviteterna inte är synkroniserade visas en varningstriangel, , vid en eller flera aktivitetsnamn och statusen längst ned på fliken **Tobii S32-aktiviteter** anges till "Ansluten (inte synkroniserad)".

Obs! Om du inte synkroniserar aktiviteterna mellan SymbolMate och den anslutna S32-enheten och sedan skriver ut en aktivitet som ska användas med S32, finns inte den inspelade informationen som skapats med SymbolMate i S32-enhetens minne. Om du inte har synkroniserat och trycker på en tangent på S32-enheten spelas inte inspelningar du gjort i SymbolMate upp.

Synkronisera aktiviteter från SymbolMate till Tobii S32

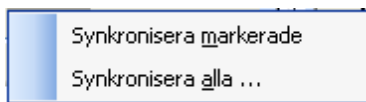
Om du har gjort ändringar av en eller flera aktiviteter, importerat en ny aktivitet eller skapat en ny aktivitet i den anslutna S32-enhetens **Redigeringsläge för Tobii S32-aktiviteter** görs synkronisering *från* SymbolMate *till* den anslutna Tobii S32-enheten.

Så här synkroniserar du på det här sättet:

1. Gå till fliken **Tobii S32-aktiviteter** i **Redigeringsläge för Tobii S32-aktiviteter** och välj den osynkroniserade aktivitet som du vill synkronisera. En varningstriangel visas till vänster om namnet. Om du har fler än en osynkroniserad aktivitet och vill synkronisera alla kan du gå vidare direkt till steg 2 utan att välja en individuell aktivitet.
2. Klicka på synkroniseringsknappen, längst till höger, högst upp på fliken,



. En nedrullningsbar lista visas.

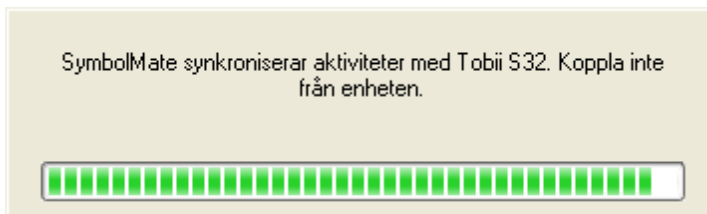


Nedrullningsbar lista för synkronisering

3. Välj "Synkronisera markerade" i den nedrullningsbara listan om du bara vill synkronisera den individuella aktiviteten.

ELLER

3. Välj "Synkronisera alla ..." i den nedrullningsbara listan om du vill synkronisera alla osynkroniserade aktiviteter.
4. Ett tidsfält för synkronisering visas. Vänta och koppla inte ifrån enheten.



Obs! Det här kan ta några minuter beroende på aktiviteternas antal, storlek och hur komplexa de är.

Aktiviteten eller aktiviteterna synkroniseras nu mellan SymbolMate och Tobii S32-enheten, och varningstriangeln till vänster om aktivitetsnamnen, ⚠ , bör ha omvandlats till en grön bockmarkering, ✓ .

Obs! Om du har valt "Välj alla ..." i den nedrullningsbara listan och försökt synkronisera alla osynkroniserade aktiviteter och varningstriangelarna ändå inte har omvandlats till gröna bockmarkeringar efter synkroniseringen, beror det på att en eller flera osynkroniserade aktiviteter innehåller information som har redigerats på S32-enheten när den var fränkopplad. I så fall ska du markera aktiviteterna en i taget och sedan välja "Synkronisera markerade". En dialogruta visas där du kan välja mellan att synkronisera aktiviteten *från* S32-enheten *till* SymbolMate eller *från* SymbolMate *till* S32-enheten (mer information finns i avsnittet [Synkronisera aktiviteter från Tobii S32 till SymbolMate](#)^[83]).

Synkronisera aktiviteter från Tobii S32 till SymbolMate

Om du har gjort ändringar av en aktivitet med S32-enheten när enheten var frånkopplad (till exempel ändrat en inspelning) kan du välja att antingen synkronisera de här ändringarna tillbaka till SymbolMate (spara dem till SymbolMate och synkronisera *från* S32 *till* SymbolMate) eller ersätta ändringarna med den senast sparade och synkroniserade versionen av aktiviteten, *från* SymbolMate *till* S32.

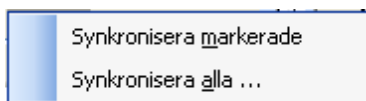
Alternativet att välja synkronisering *från* en Tobii S32-enhet *till* SymbolMate är bara tillgängligt om en aktivitet har ändrats på en frånkopplad S32-enhet. Så här synkroniserar du på det här sättet:

1. Gå till fliken Tobii S32-aktiviteter i redigeringsläget för Tobii S32-aktiviteter, välj den osynkroniserade aktiviteten som har ändrats på den frånkopplade S32-enheten som du vill synkronisera. Samma varningstriangel som visas vid alla osynkroniserade aktiviteter visas till vänster om namnet.

2. Klicka på synkroniseringsknappen, längst till höger, högst upp på fliken,

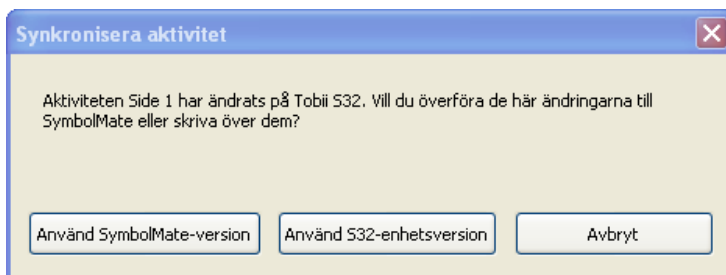


. En nedrullningsbar lista visas.



Nedrullningsbar lista för synkronisering

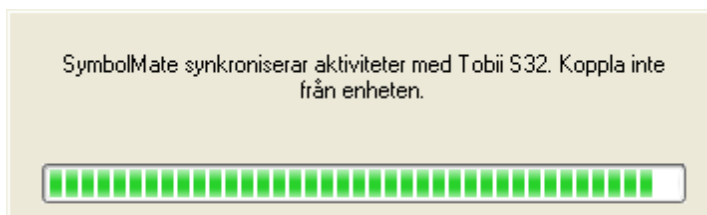
3. Välj "Synkronisera markerade" i den nedrullningsbara listan. Om aktiviteten har ändrats utanför SymbolMate visas en dialogruta.



4. Välj "**Använd S32-enhetsversion**". Med det här alternativet överför du från S32 ny information som du har skapat på aktivitetskorten på S32 till samma aktivitet i SymbolMate.

ELLER

4. Välj "**Använd SymbolMate-version**". Med det här alternativet hämtar du från SymbolMate till S32 den senast sparade och synkroniserade versionen av aktiviteten i SymbolMate, och skriver över ändringarna du gjort på enheten när den inte var ansluten.
5. Ett tidsfält för synkronisering visas. Vänta och koppla inte ifrån enheten.



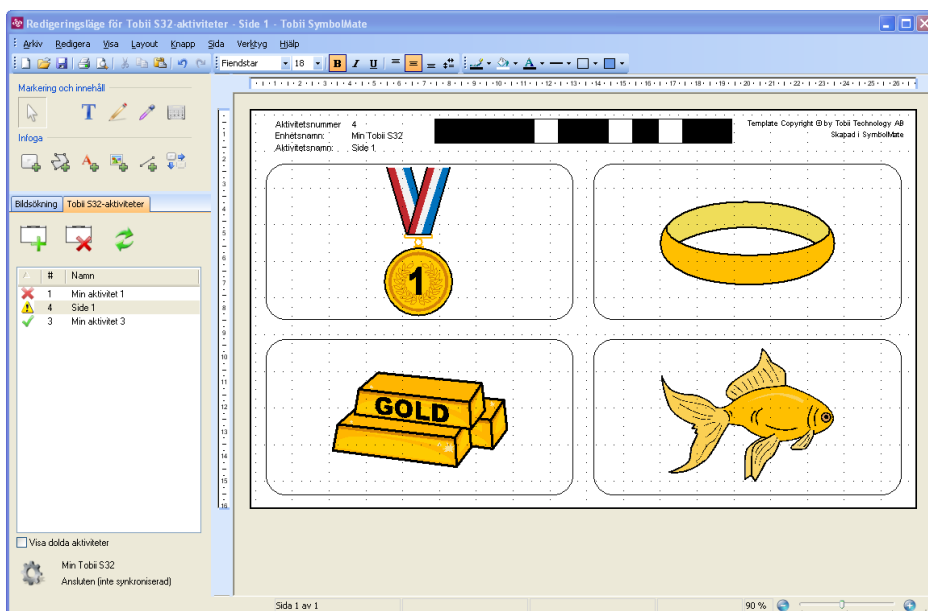
Obs! Det här kan ta några minuter beroende på aktivitetens storlek och hur komplex den är.

Aktiviteten synkroniseras nu mellan SymbolMate och Tobii S32-enheten, och varningstriangeln till vänster om aktivitetsnamnet,  , bör ha omvandlats till en grön bockmarkering,  .

Redigeringsläge för Tobii S32-aktiviteter

Redigeringsläge för Tobii S32-aktiviteter är det SymbolMate-fönster som öppnas när du väljer en Tobii S32-enhet från **Tobii S32-enheter** i fönstret **Ny panel** (mer information finns i avsnittet [Välja en S32](#)^[73]).

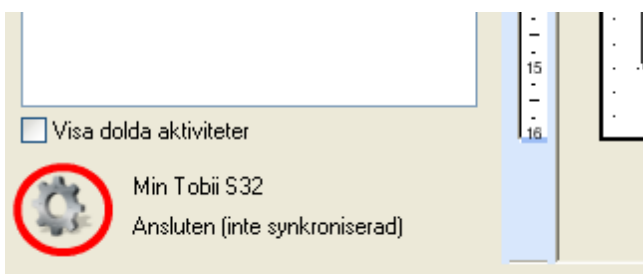
I det här läget finns verktygen **Markering och innehåll** och **Infoga** och de vanliga verktygsfälten, fliken **Bildsökning**, en konfigurerad arbetsyta och några funktioner som är specifika för S32, till exempel [fliken Tobii S32-aktiviteter](#)^[92], ikonerna [Inställningar](#)^[87] och [Tangentverktyg](#)^[104].



Redigeringsläge för Tobii S32-aktiviteter

Inställningar

I **Redigeringsläge för Tobii S32-aktiviteter** kan du ändra och justera enhetsinställningarna för en ansluten Tobii S32. Välj kugghjulsknappen i det nedre vänstra hörnet av SymbolMate-fönstret eller välj **Verktyg > Enhetsinställningar för Tobii S32** för att öppna fönstret **Enhetsinställningar för Tobii S32**.

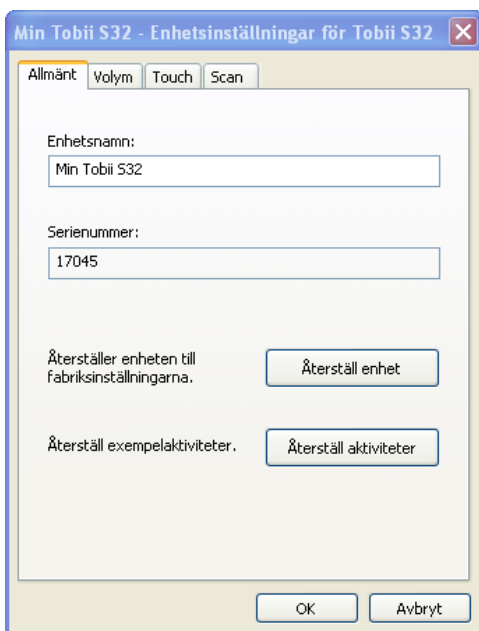


Knappen Inställningar

I fönstret **Enhetsinställningar för Tobii S32** får du tillgång till fyra flikar: **Allmänt**, **Volym**, **Touch** och **Scan**.

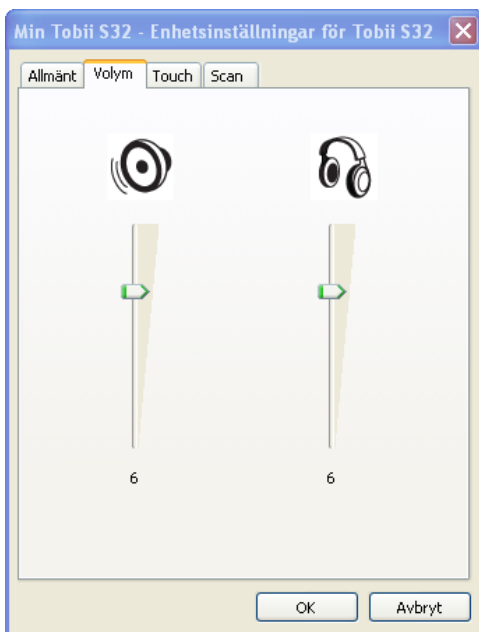
1. **Allmänt:** Här kan du byta namn på S32-enheten (namnet som visas i SymbolMate), se serienumret och välja mellan två återställningsfunktioner.
 - Med knappen **Återställ enhet** återställer du en ansluten Tobii S32-enhet till fabriksinställningarna och raderar allt som sparats för den specifika S32-enheten (i både SymbolMate och S32) samt formaterar om SD-kortet. När du har valt **Återställ enhet** är de enda aktiviteter som finns på enheten återställda exempelaktiviteter. Exempelaktiviteterna motsvarar exempelkortet som medföljer Tobii S32-förpackningen.

- Knappen **Återställ aktiviteter** ersätter bara exempelaktiviteterna som du fått, förinspelade, på S32-enheten. Knappen **Återställ aktiviteter** är användbar om du har ändrat inspelningarna på exempelkortet med S32-enheten och vill återställa dem till originalinspelningarna. Om du väljer knappen **Återställ aktiviteter** påverkas inte några av dina andra personliga Tobii S32-aktiviteter.



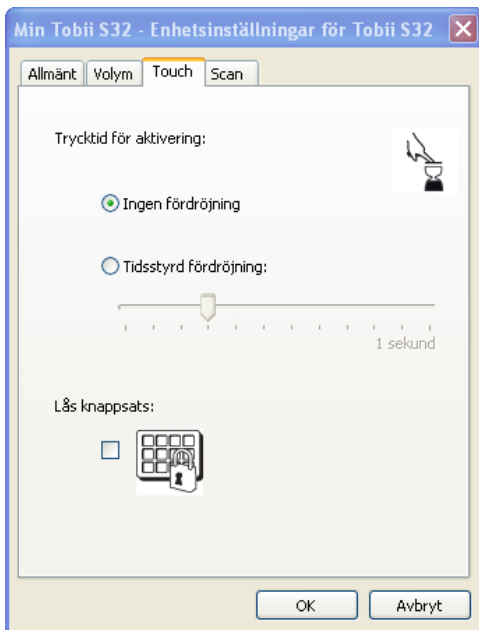
Enhetsinställningar för Tobii S32 – Allmänt

2. **Volym:** Här kan du justera volymen för S32-enheten vid uppspelning och förhandsgranskning av ljud. Om du har en Tobii S32 Touch är inte hörlursvolymen för förhandsgranskning av ljud tillgänglig. När du kopplar från S32-enheten från datorn och SymbolMate används de volyminställningarna du har gjort här på enheten.



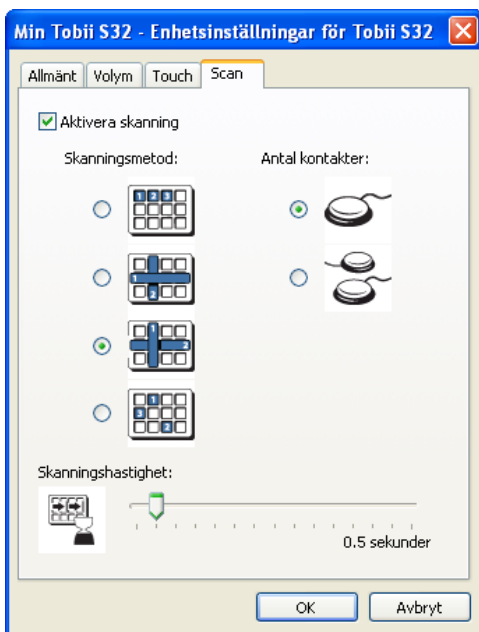
Enhetsinställningar för Tobii S32 – Volym

3. **Touch:** Här kan du välja att inaktivera trycktiden, så att uppspelning sker direkt när en S32-tangent med en inspelning väljs. Du kan också välja hur länge du måste hålla nere en tangent innan uppspelningen aktiveras. Här kan du även aktivera eller deaktivera knappsatslåset.



Enhetsinställningar för Tobii S32 – Touch

4. **Scan:**Här kan du välja mellan de olika typerna av skanning som är tillgängliga för Tobii S32 Scan samt ändra skanningshastigheten. Om du har en Tobii S32 Touch är inte skanningsfunktionerna tillgängliga.



Enhetsinställningar för Tobii S32 – Scan

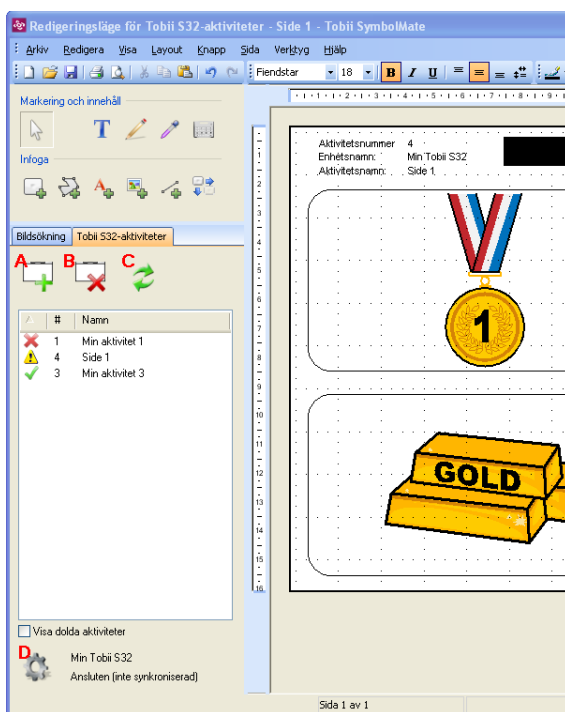
Obs! Mer detaljerad information om enhetsinställningarna för Tobii S32 och deras användning finns i **användarhandboken för Tobii S32 > Använda S32 > Inställningsmenyn**.

Tobii S32-aktiviteter

I **Redigeringsläge för Tobii S32-aktiviteter** visas aktiviteterna för den valda S32-enheten på fliken Tobii S32-aktiviteter.

Varje aktivitet representerar ett kort som sätts in i Tobii S32, med ett aktivitetsnummer, en streckkod och alla bilder och/eller ljud (inklusive kluster och aktiveringslägen) som du har tilldelat enskilda tangenter för aktiviteten.

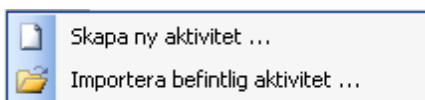
Det finns ett antal knappar på fliken Tobii S32-aktiviteter som gör det lättare att använda Tobii S32 och SymbolMate tillsammans.



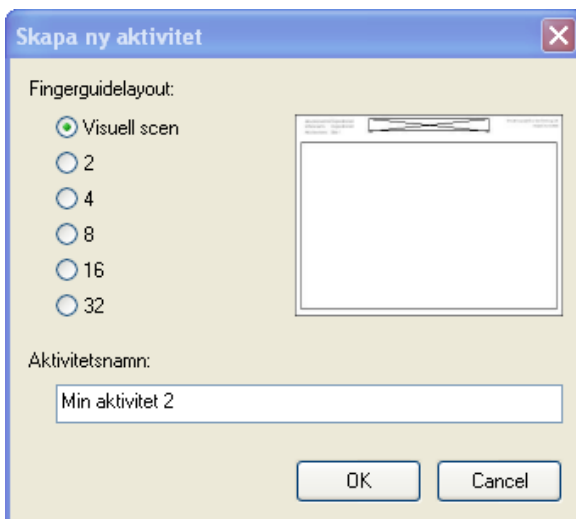
Fliken Tobii S32-aktiviteter

- A. Knappen **Lägg till ny aktivitet**: Välj det här alternativet om du vill skapa en ny S32-aktivitet eller importera en befintlig S32-aktivitet (med enheten ansluten).

När du väljer den här knappen får du välja mellan att **Skapa ny aktivitet** och **Importera befintlig aktivitet** i den nedrullningsbara listan.

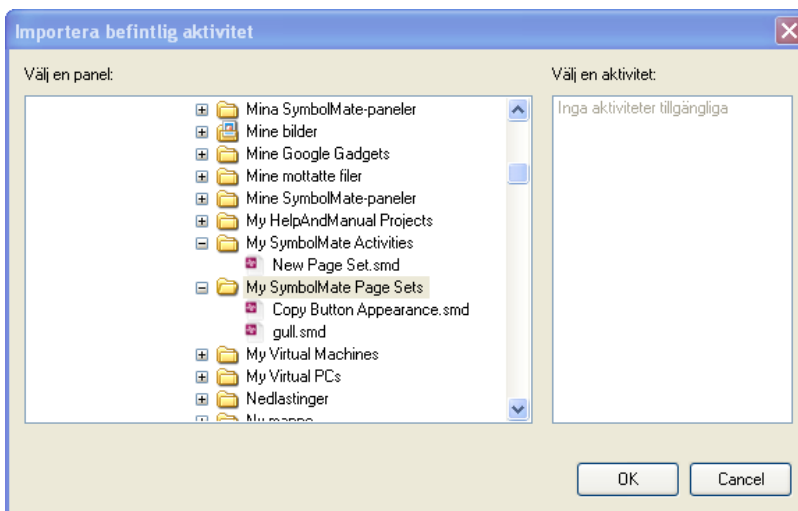


- Om du väljer **Skapa ny aktivitet** öppnas följande dialogruta, där du kan välja önskad fingerguidelayout och ge aktiviteten ett namn:



Aktiviteten skapas i den anslutna enhetens **Redigeringsläge för Tobii S32-aktiviteter** och tilldelas en aktiv streckkod och ett aktivt aktivitetsnummer för enheten.

- Om du väljer att **Importera befintlig aktivitet** öppnas följande dialogruta:



Välj den aktivitet som du vill importera och välj **OK**. Aktiviteten importeras till den anslutna enhetens **Redigeringsläge för Tobii S32-aktiviteter** och tilldelas en aktiv streckkod och ett aktivitetsnummer för enheten. Du kan bara importera en aktivitet i taget.

- B. Knappen **Ta bort aktivitet**: Välj det här alternativet om du vill ta bort en aktivitet permanent.

- C. Knappen **Synkronisera** (mer information finns i avsnittet [Synkronisera](#)^[79]): Välj det här alternativet om du vill synkronisera en vald S32-aktivitet med S32-enheten eller om du vill synkronisera alla tillgängliga aktiviteter. Om du har gjort ändringar av en aktivitet med hjälp av S32-enheten när enheten var frånkopplad, kan du välja att antingen synkronisera ändringarna tillbaka till SymbolMate (**Använd S32-enhetsversion**) eller ersätta ändringarna med den senast synkroniserade versionen av aktiviteten, från SymbolMate till S32 (**Använd SymbolMate-version**).
- D. Kugghjulsknappen **Inställningar**: Öppnar dialogrutan **Enhetsinställningar för Tobii S32** där du kan justera enhetsinställningarna för den anslutna Tobii S32-enheten (mer information finns i avsnittet [Inställningar](#)^[87]).

Ikoner som visar aktivitetens status

På vänster sida av listan med aktiviteter på fliken Tobii S32-aktiviteter visas olika ikoner som anger status för varje enskild aktivitet.



Aktiviteten har sparats och synkroniserats mellan Tobii SymbolMate och den anslutna Tobii S32-enheten.

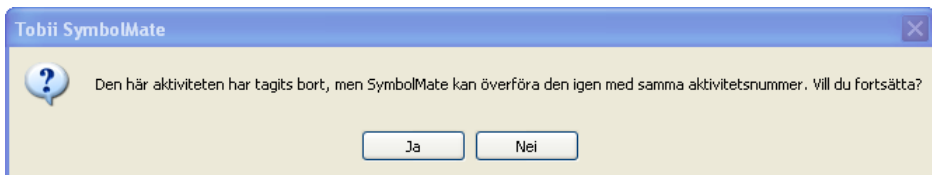


Aktiviteten har inte synkroniserats mellan Tobii SymbolMate och den anslutna Tobii S32-enheten (mer information om att synkronisera finns i avsnittet [Synkronisera](#)^[79]).



Det här är en aktivitet som har tagits bort från den anslutna Tobii S32-enheten av en annan SymbolMate-användare på en annan dator. Aktiviteten finns fortfarande sparad i din version av SymbolMate på datorn. Om du vill behålla den här aktiviteten i din version av SymbolMate och överföra den tillbaka till den anslutna S32-enheten – och tilldela den samma aktivitetsnummer, om möjligt, eller ett nytt aktivitetsnummer om det gamla har använts – gör du följande:

1. Markera den borttagna aktiviteten.
2. Välj synkroniseringsknappen (mer information finns i avsnittet [Synkronisera](#) ⁷⁹).
3. Välj **Synkronisera markerade**. Om samma aktivitetsnummer är tillgängligt visas följande dialogruta (om ett nytt aktivitetsnummer måste tilldelas visas en liknande dialogruta, med samma funktion):



4. Välj **Ja** så överförs den borttagna aktiviteten till S32-enheten och synkroniseras med SymbolMate.

Om du godkänner den här borttagningen som gjorts av en annan SymbolMate-användare på enheten markerar du den borttagna aktiviteten och sedan knappen



Ta bort aktivitet, så tas aktiviteten bort permanent.

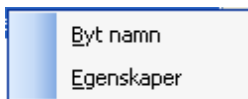
Om du vill spara den här aktiviteten, för att till exempel importera den senare, någon annanstans på datorn eller på en separat lagringsenhet men inte vill ersätta den på den anslutna S32-enheten eller spara den i enhetens **Redigeringsläge för Tobii S32-aktiviteter**, väljer du den borttagna aktiviteten, därefter **Arkiv > Spara som** och väljer sedan en plats. Standardplatsen är **Mina SymbolMate-paneler** i mappen **Mina dokument**. Följ sedan stegen för att ta bort aktiviteter permanent ovan för att frigöra den borttagna aktivitetens aktivitetsnummer.

Aktivitetsnamn

Aktivetsnamnet är namnet på varje enskild aktivitet som finns under **Namn** på fliken **Tobii S32-aktiviteter**, till höger om ikonerna som visar aktiviteternas status.

Om du väljer ett aktivitetsnamn med markören öppnas aktiviteten.

Om du högerklickar på ett aktivitetsnamn öppnas följande dialogruta, där du kan byta namn på aktiviteten eller öppna dialogrutan **Sidegenskaper** för den specifika aktiviteten:

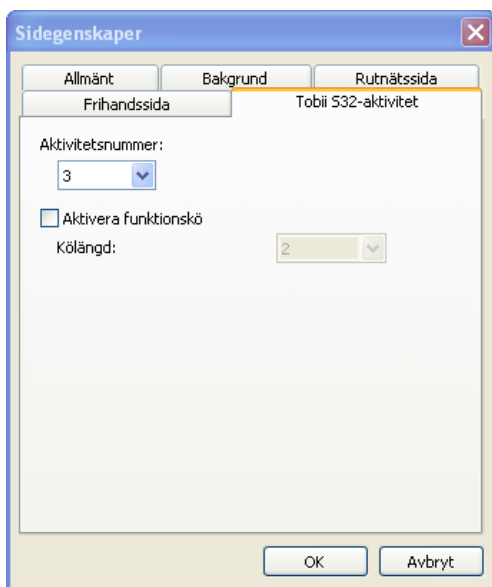


Meny som visas när du högerklickar på ett aktivitetsnamn

Sidegenskaper

I dialogrutan **Sidegenskaper** kan du byta namn på en aktivitet, ändra aktivitetens bakgrundsfärg och importera fotografier som används som bakgrund (mer information finns i avsnittet [Sidans bakgrund och andra användbara egenskaper](#)^[36]). Ett antal funktioner i dialogrutan **Sidegenskaper** inaktiveras när den öppnas från **Redigeringsläge för Tobii S32-aktiviteter**, eftersom de inte kan användas med Tobii S32-aktiviteter.

Det finns dock en extra flik tillgänglig i **Sidegenskaper** när du öppnar dialogrutan från **Redigeringsläge för Tobii S32-aktiviteter** – fliken **Tobii S32-aktivitet**.



Dialogrutan Sidegenskaper med fliken Tobii S32-aktivitet

På fliken **Tobii S32-aktivitet** kan du ändra aktivitetsnummer (och streckkoden) för en aktivitet till valfritt aktivitetsnummer. Ett ledigt aktivitetsnummer är ett som inte används av en annan Tobii S32-aktivitet (däribland [Dolda aktiviteter](#)^[100] och [Exempelaktiviteter](#)^[100]).

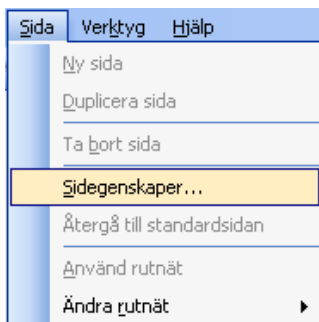
Här kan du även aktivera och justera kölängden för **funktionskön** för en enskild aktivitet. Med funktionskön kan inspelningar spelas upp i ordningsföljd för mer än en tangent i rad.

Exempel:

- Aktivera **funktionskön** och ange kölängden till 2, sedan synkroniserar du och skriver ut aktivitetskortet och sätter in det i S32-enheten. När du har satt in kortet (aktiviteten) trycker du på två tangenter efter varandra. Ljudmeddelandena för varje tangent placeras i en kö och spelas upp i ordningsföljd på S32-enheten utan att du behöver trycka på den andra tangenten igen när inspelningen för den första tangenten är klar.

Funktionskön kan ställas in för att spela upp mellan 2 och 6 tangenter i rad (i **användarhandboken för Tobii S32 > Exempelkort > Aktivitetsnummer 256** finns en beskrivning av funktionskön och ett exempel).

Om du vill öppna dialogrutan Sidegenskaper från **Redigeringsläge för Tobii S32-aktiviteter**, väljer du **Sida > Sidegenskaper** eller högerklickar på ett aktivitetsnamn och väljer **Egenskaper**.



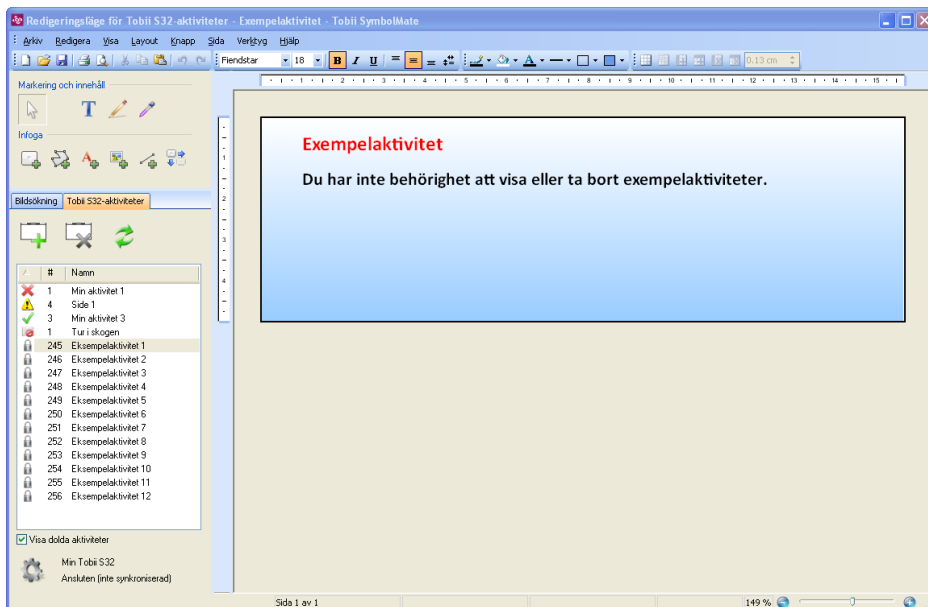
Visa dolda aktiviteter

Längst ned på fliken **Tobii S32-aktiviteter** finns kryssrutan **Visa dolda aktiviteter**. Om du markerar den här kryssrutan visas i aktivitetslistan alla de aktiviteter på Tobii S32-enheten som du har anslutit med din version av SymbolMate.

De här extra aktiviteterna visas bara när kryssrutan är markerad och de kallas **Exempelaktiviteter** och **Dolda aktiviteter**.

Exempelaktiviteter

Om du har en ny Tobii S32 som inte har anslutits till en annan version av SymbolMate visas bara de olika exempelaktiviteterna som placerats på din S32-enhet av Tobii Technology, de här aktiviteterna har en "hänglåsikon", , till vänster om namnet. Exempelaktiviteterna kan inte redigeras i SymbolMate och kan inte tas bort. De motsvarar de 12 exempelkortet som medföljde Tobii S32-förpackningen.



Även om du inte kan redigera exempelaktiviteterna i Tobii SymbolMate låses deras innehåll upp på Tobii S32. Du kan spela över de förinspelade exempelinspelningarna om du vill.

Så här återställer du exempelaktiviteterna till de ursprungliga inspelningarna:



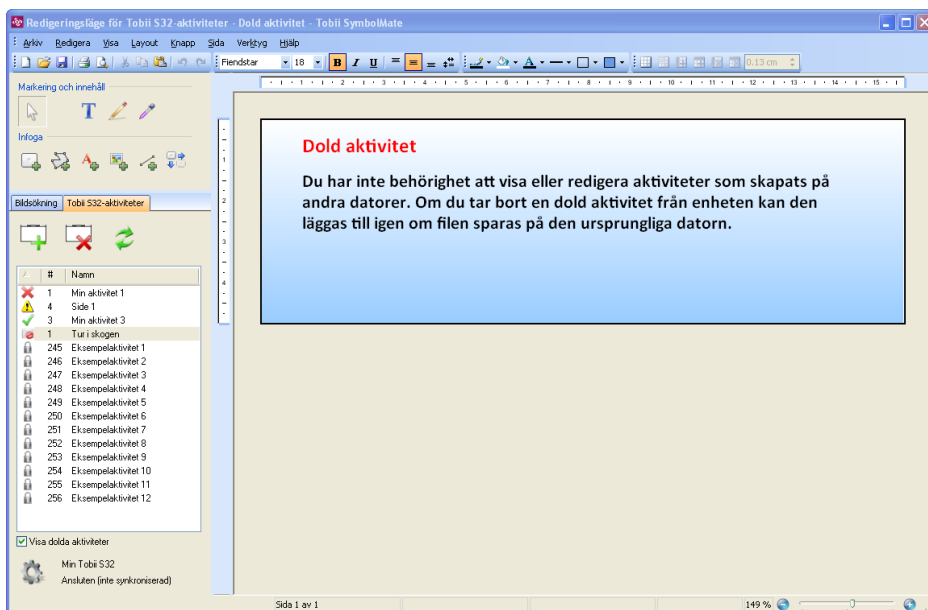
1. Välj kugghjulsikonen för inställningar, , eller välj **Verktyg > Enhetsinställningar för Tobii S32** om du vill öppna dialogrutan **Enhetsinställningar för Tobii S32**.
2. Välj knappen **Återställ aktiviteter** på fliken **Allmänt**.
3. Läs varningen och välj knappen **Ja** om du vill fortsätta.

Mer information finns i avsnittet [Inställningar](#)^[87] och i **användarhandboken för Tobii S32 > Exempelkort**.

Dolda aktiviteter

Om du väljer en aktivitet med ikonen för dold aktivitet  till vänster om namnet visas ett meddelande på arbetsytan med en förklaring av dolda aktiviteter:

- Du har inte behörighet att visa eller redigera aktiviteter som skapats på andra datorer. Om du tar bort en dold aktivitet från enheten kan den läggas till igen om filen sparas på originaldatorn.



Dolda aktiviteter

Om Tobii S32-enheten är en enhet som har anslutits till andra datorer och på så sätt till olika versioner av Tobii SymbolMate, kan aktiviteterna ha skapats på en annan dator som har synkroniserats med din S32. De här aktiviteterna visas i din version av SymbolMate som **Dolda aktiviteter** på fliken **Tobii S32-aktiviteter** när du markerar kryssrutan **Visa dolda aktiviteter**.

För de här aktiviteterna visas en liten S32-enhetsikon,  , till vänster om namnet. Som du kan läsa i dialogrutan Dolda aktiviteter så har du inte behörighet att visa eller redigera aktiviteter som skapats på andra datorer, de här aktiviteterna kan inte redigeras lokalt. "Lokalt" betyder här på den här datorn, på den här iterationen av SymbolMate.

Dolda aktiviteter kan givetvis redigeras på den dator och den version av SymbolMate som de skapades på. Du kan ta bort de här aktiviteterna om du vill, då frigörs det aktivitetsnummer som aktiviteten har använt och det kan du använda senare med dina egna aktiviteter.

Så här tar du bort en aktivitet:

1. Välj den aktivitet som du vill ta bort.



2. Välj knappen Ta bort aktivitet

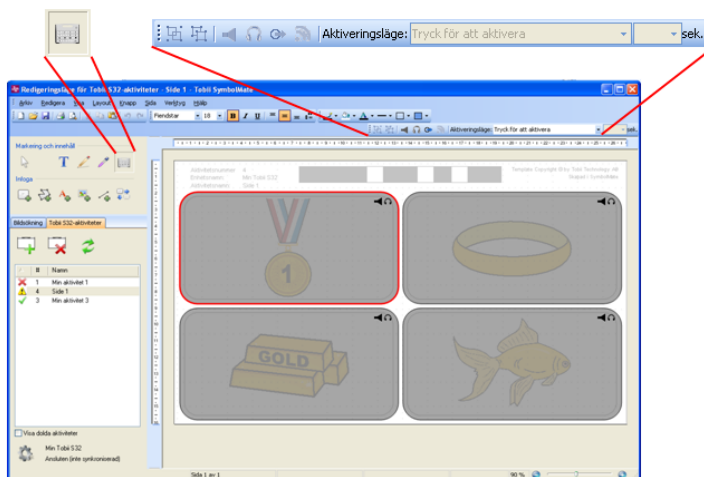
3. Läs varningen och välj **Ja**.

Tangentverktyg

Tangentverktyg är viktiga verktyg i **Redigeringsläge för Tobii S32-aktiviteter** som gör att du kan emulera, för varje tangent på varje aktivitet, det olika tillgängliga funktionerna på en Tobii S32 samt extra funktioner som bara är tillgängliga via SymbolMate.

När du väljer **Tangentverktyg** kan du välja att spela in ljud för senare uppspelning i högtalarna, aktivera eller spela in ljud med förhandsgranskning via hörlurarna (endast Tobii S32 Scan), tilldela en utsignal via leksaksgränssnitten (endast Tobii S32 Scan), ta bort infraröda signaler från tangenter, placera olika tangenter i kluster så att de spelar upp samma signaler, dela upp klustren och tilldela fyra olika aktiveringslägen som styr hur du aktiverar uppspelning på S32-enheten.

Om du väljer **Tangentverktyg** bland verktygen **Markering och innehåll** i **Redigeringsläge för Tobii S32-aktiviteter** öppnas verktygsfältet för tangentverktyg och tangentverktygsrutnätet placeras över den öppna aktiviteten.

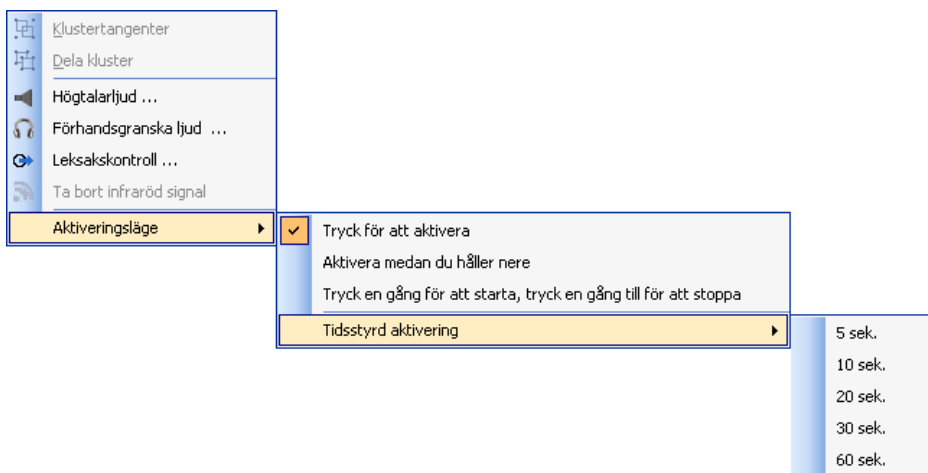


Tangentverktyg och verktygsfältet för tangentverktyg



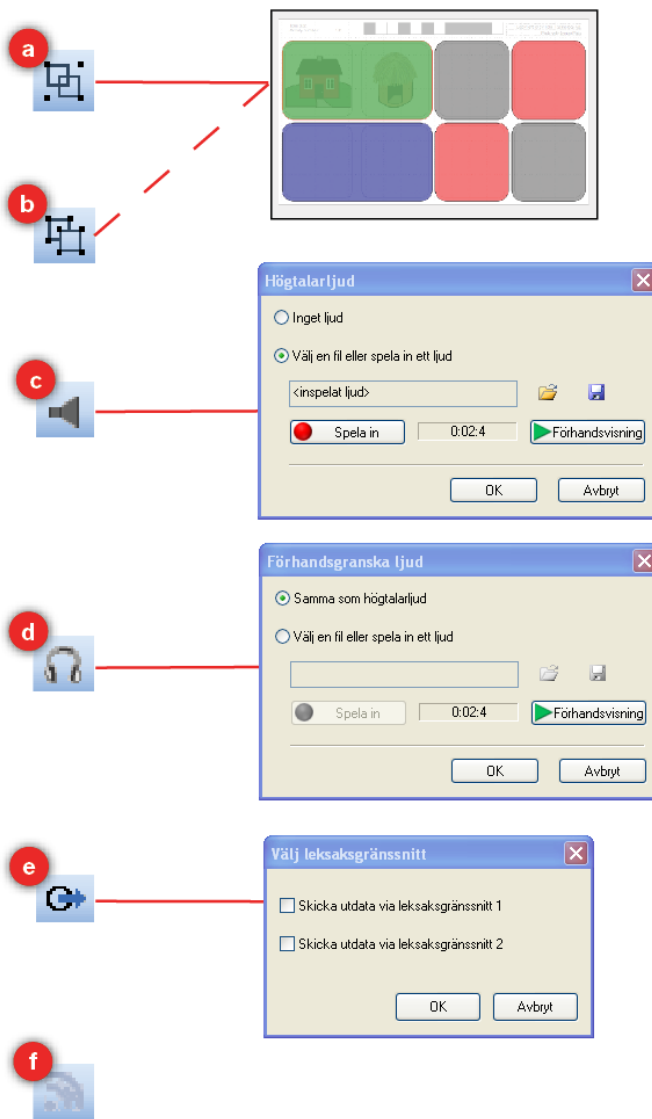
: I det övre högra hörnet för varje tangent i tangentverktygsrutnätet visas ikoner som anger om den specifika tangenten innehåller en inspelning. Ikonerna är silhuetter av de fyra huvudikonerna för verktygsfältet för tangentverktyg: Högtalarljud, Förhandsgranska ljud, Leksakskontroll och IR.

Om du högerklickar på en tangent i rutnätet visas en nedrullningsbar meny som innehåller samma verktyg och funktioner som finns i verktygsfältet för tangentverktyg.



Tangentverktyg, meny som visas vid högerklickning

Verktyg i verktygsfältet för tangentverktyg



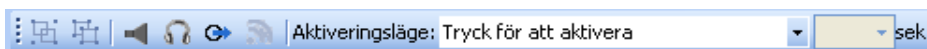
- a. **Tangenter som valts för kluster:** Med det här alternativet kan du skapa grupper (eller kluster) med olika tangenter. Det innebär att om du tilldelar en inspelning till en av tangenterna i klustret så placeras den även på de andra tangenterna. Kluster visas med olika färgöverlägg i tangentverktysgru nätet. Använd tangenten Skift eller Control när du klickar för att välja flera tangenter (på samma sätt som i Windows).
- b. **Dela kluster:** Med det här alternativet kan du dela upp ett kluster i originaltangenterna. Den inspelning som har länkats till alla tangenterna i klustret finns kvar på varje tangent i det tidigare klustret, men du kan redigera dem individuellt.
- c. **Högtalarljud:** Öppnar en dialogruta där du kan bläddra fram och välja en ljudfil från datorn och spela in den till en tangent (eller ett kluster) eller spela in direkt till tangenten med datorns mikrofon.
- d. **Förhandsgranska ljud** (endast Tobii S32 Scan): Öppnar en dialogruta där du kan bläddra fram och välja en ljudfil från datorn eller spela in direkt till tangenten med hjälp av datorns mikrofon för att sedan förhandsgranska ljudet i hörlurarna innan inspelningen spelas upp i S32-enhetens högtalare. Standardinställningen är samma ljudinspelning som den du tidigare spelat in till tangenten (från Högtalarljud eller från S32-enheten).
- e. **Välj leksaksgränssnitt** (endast Tobii S32 Scan): Öppnar en dialogruta där du kan ange en utsignal (motsvarar ett kontaktklick) som skickas genom en av Tobii S32 Scans portar för leksaksgränssnitt.
- f. **Ta bort tilldelad infraröd signal:** Med det här alternativet kan du ta bort en tidigare inspelad infraröd signal från en tangent för att frigöra den för en ljudfil.

Obs! Infraröda signaler kan bara spelas in till tangenter på S32-enheten (se **användarhandboken för Tobii S32 > Använda S32 > Spela in > Spela in IR**). Om en infraröd signal identifieras på en tangent i SymbolMate visas den som en liten IR-ikon, , i tangentverktysgru nätet ovanför den enskilda tangenten. Tangenten med IR har bara ett möjligt aktiveringsläge, Aktivera medan du håller nere, som inte kan ändras.

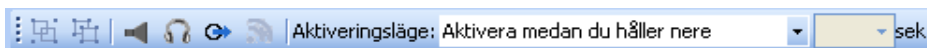
Aktiveringsläge

När du redigerar tangenter i en aktivitet med tangentverktygen kan du välja mellan fyra aktiveringslägen för varje tangent. Lägena styr hur du ska trycka ned tangenten eller kontakten för att aktivera en inspelning på S32.

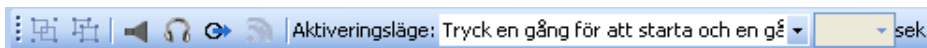
Tryck för att aktivera: Det här är standardläget för ljudinspelningar. När du ska aktivera en tangent så behöver du bara trycka på tangenten eller kontakten så aktiveras inspelningen.



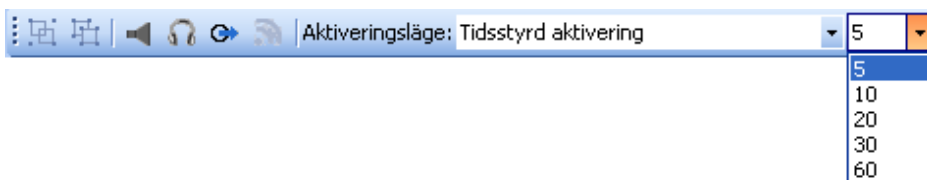
Aktivera medan du håller nere: Om du väljer det här alternativet måste du hålla nere tangenten på S32-enheten eller den anslutna kontakten för att aktivera inspelningen. Inspelelingen spelas bara upp när du håller ned tangenten och den slutar när du släpper tangenten.



Tryck en gång för att starta, tryck en gång till för att stoppa: Inspelelingen aktiveras när du trycker ned tangenten eller kontakten första gången och uppspelelingen slutar när du trycker på tangenten igen (särskilt användbar för långa inspelningar, till exempel låtar).



Tidsstyrd aktivering: I det här läget kan du välja hur länge uppspelningen av en inspelning ska vara aktiv efter att du tryckt på tangenten eller kontakten. Tillgängliga intervall är 5, 10, 20, 30 eller 60 sekunder.



Viktigt!

Tangentverktysruknätet som läggs över aktiviteten motsvarar de olika tangenterna på S32-enheten och är inte direkt anslutet till bilderna du väljer att använda på tangenterna.

Observera att inspelningarna som tilldelas till tangenterna för en aktivitet, med hjälp av de olika tangentverktygen, bara styr vad som ska spelas upp när du trycker på tangenterna på Tobii S32 efter att du har infogat den synkroniserade och utskrivna aktiviteten.

När du har synkroniserat lagras informationen i S32-enheten och kan läsas in från streckkoden på den utskrivna aktiviteten.

Bilderna som du väljer att använda på en viss aktivitet har ingen betydelse för inspelningarna som du tilldelar till tangenterna. Exempel: Om du lägger till en bild av ett hus på en tangent med hjälp av tangentverktygen och sedan spelar in ordet "Hus" på samma tangent, så spelar tangenten alltid upp ordet "Hus" även om du ändrar bilden till en katt. Om du vill ändra det inspelade ordet "Hus" måste du välja Tangentverktyg för att öppna tangentverktygsrutnätet och använda verktyget Högtalarljud för att spela in ordet "Katt". Den ändrade inspelningen för aktiviteten spelas inte upp förrän synkroniseringen och utskriften är klar.

Bildsökning

Funktionen **Bildsökning** används för att söka efter bilder och foton och placera dem på tangenterna för S32-aktiviteter. Funktionen finns på fliken Bildsökning i **Redigeringsläge för Tobii S32-aktiviteter**.



Bildsökning, funktion

Med funktionen **Bildsökning** söker du i en databas med bilder och symbolbibliotek som ingår i Tobii SymbolMate (mer information finns i avsnittet [Bildbibliotek](#)^[60]). Du kan också skapa egna bildbibliotek och söka i dem med Bildsökning (mer information finns i avsnittet [Lägga till ett bildbibliotek](#)^[60]).

Information om hur du lägger till en bild på en tangent för en S32-aktivitet finns i [Lägga till bilder på knappar](#)^[32].

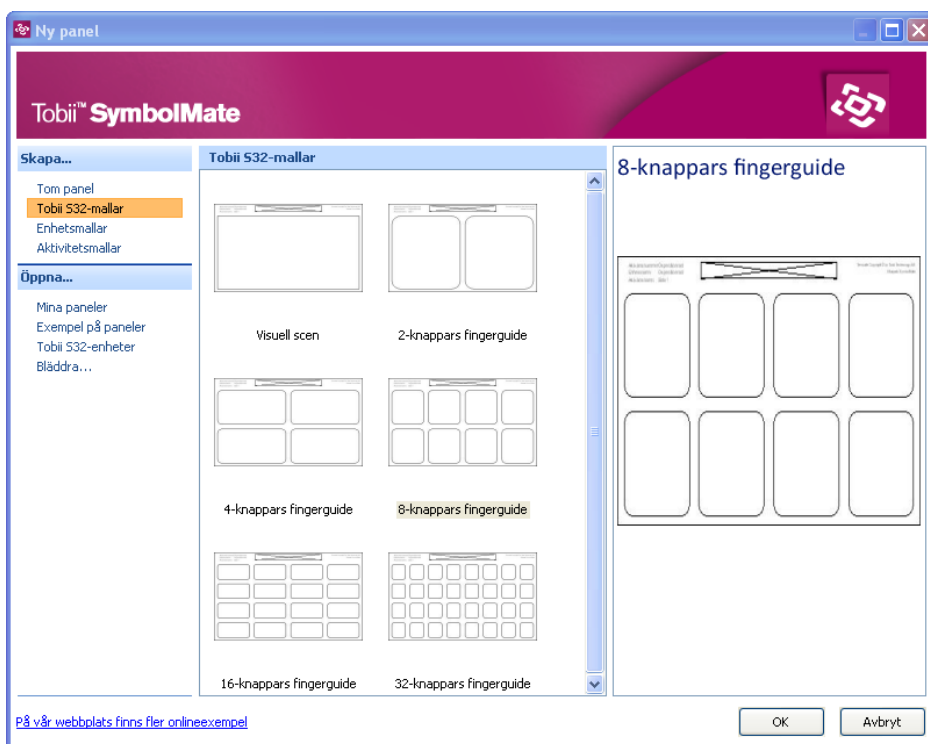
Information om hur du lägger till en eller flera bilder på en tangent för en S32-aktivitet finns i [Flera bilder/texter på knappar](#)^[34].

Om du vill rita en egen bild på en tom tangent för en aktivitet eller redigera en bild som du har valt och lagt till på en tangent använder du verktyget Redigera bild (mer information finns i avsnittet [Verktyget Redigera bild](#)^[56]).

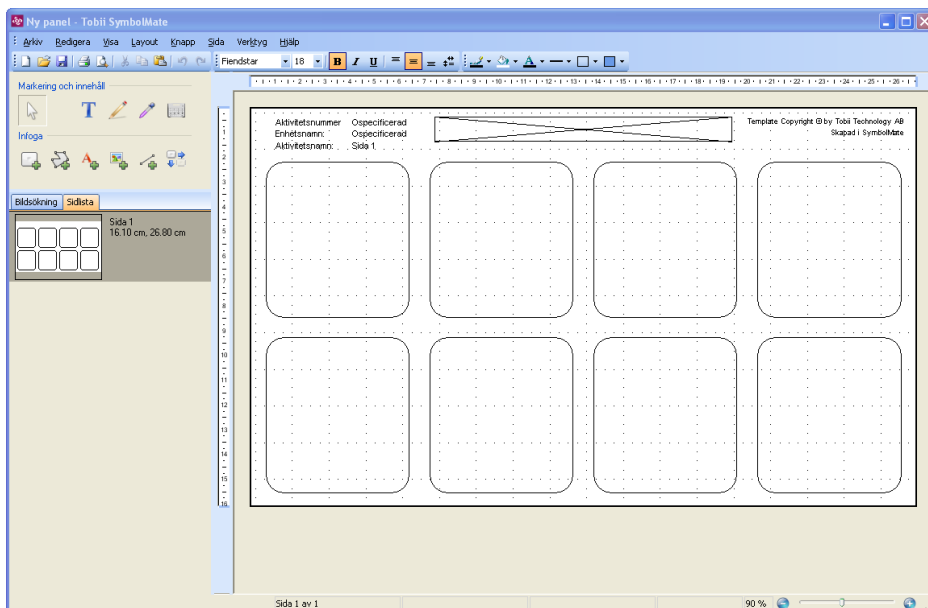
Skapa en S32-aktivitet utan en ansluten S32

Ibland kanske vill du skapa Tobii S32-aktiviteter när du inte har enheten i närheten. En lärare kan till exempel vilja skapa Tobii S32-aktiviteter på hemdatorn och ta med dem till skolan påföljande dag på ett USB-minne.

I SymbolMate kan du skapa Tobii S32-aktiviteter även när enheten inte är ansluten till datorn genom att använda Tobii S32-mallar. Du kan spara aktiviteterna till datorn eller till en extern minnesenhet så att de senare kan importeras till redigeringsläget för Tobii S32-aktiviteter. Sedan redigerar du dem och synkroniserar med den då anslutna S32-enheten.



Tobii S32-mallar



Tom, specifierad Tobii S32-mallaktivitet

De här mallbaserade S32-aktiviteterna har inte ett specificerat aktivitetsnummer eller en streckkod när de sparas, utan de tilldelas automatiskt ett aktivitetsnummer eller en streckkod som är specifik för den anslutna S32-enheten när de importeras till redigeringsläget för Tobii S32-aktiviteter med en ansluten S32-enhet. Det här gör att du kan importera mallbaserade aktiviteter till valfri S32-enhets redigeringsläge i SymbolMate och synkronisera de här aktiviteterna med en S32-enhet som du har valt att ansluta.

1. I fönstret **Ny panel** väljer du **Tobii S32-mallar**, det finns en mall för alla olika fingerguidelayouter. När du har öppnat en S32-mall ser du att aktivitetsnumret och enhetsnamnet inte är specificerade och att streckkoden är en ej tilldelad platshållare.

2. Redigera aktiviteten som vanligt, lägg även till inspelningar, placera tangenter i kluster och ändra aktiveringsläge genom att använda alla tillgängliga verktyg i Tangentverktyg.
3. Spara arbetet på valfri plats på datorn eller på en extern lagringsenhet (standardmappen är Mina SymbolMate-paneler i mappen Mina dokument).

Obs! Om du vill skriva ut en mallbaserad aktivitet direkt efter att du har skapat en ny aktivitet från en S32-mall kan du det, men eftersom det inte finns något aktivitetsnummer eller någon streckkod så kommer inte aktiviteten att fungera i S32-enheter, den kan bara visas eller användas som ett pappersexempel.

När du har sparat ditt arbete kan du importera de mallbaserade S32-aktiviteterna till en S32-enhets **Redigeringsläge för Tobii S32-aktiviteter**, när vald S32 är ansluten. Så här gör du:

1. Öppna SymbolMate och välj Tobii S32-enheter i fönstret Ny panel.
2. Markera vald enhet. Redigeringsläget för Tobii S32-aktiviteter för enheten öppnas.



3. Välj knappen Lägg till ny aktivitet, , och sedan Importera befintlig aktivitet. Importera din sparade mallbaserade aktivitet. När du gör det tilldelas den automatiskt ett aktivitetsnummer och en streckkod.
4. Redigera aktiviteten om du vill och synkronisera med den anslutna S32-enheten som vanligt.

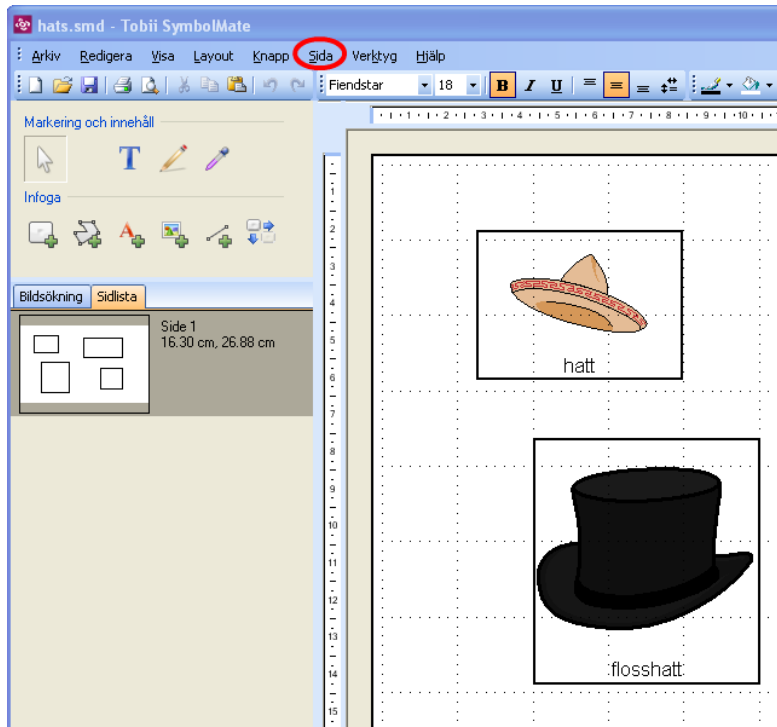
Omvandla standardsidor till S32-mallaktiviteter

I Tobii SymbolMate kan du omvandla standardsidor i SymbolMate till Tobii S32-aktiviteter.

Det innebär att du lägger till ett ospecificerat aktivitetsnummer och en streckkod till standardsidan (mer information om ospecificerade aktiviteter finns i avsnittet [Skapa en S32-aktivitet utan en ansluten S32](#)^[113]) och justerar sidgränserna så att du kan klippa sidan så att den passar en Tobii S32-enhet när du har skrivit ut den.

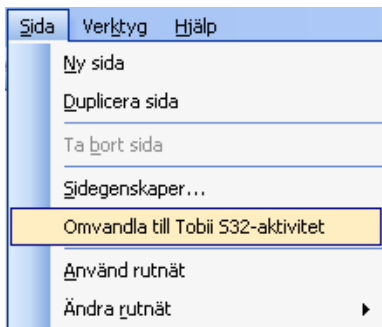
Så här gör du:

1. Välj fliken **Sida** i redigeringsläget för den SymbolMate-sida som du vill omvandla.



Omvandla en standardsida till en S32-aktivitet

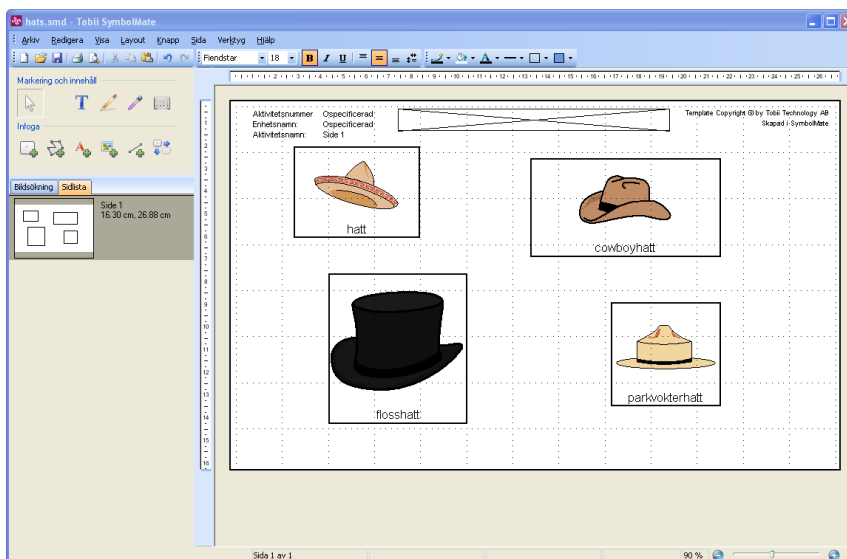
2. Välj **Omvandla till Tobii S32-aktivitet** i den nedrullningsbara listan.



3. Välj den fingerguidelayout som du vill använda för sidan och välj sedan **OK**.



Standardsidan i SymbolMate har nu omvandlats till en Tobii S32-mallbaserad aktivitet.



S32-mallbaserad aktivitet omvandlad från en standardsida

När du har omvandlat sidan till en S32-mallbaserad aktivitet kan du använda alla funktionerna i SymbolMate för S32-mallaktiviteter. Det innebär att du kan

använda alla funktionerna i tangentverktygen, . Du kan bland annat spela in ljud för senare uppspelning i högtalarna, aktivera eller spela in ljud med förhandsgranskning via hörlurarna (endast Tobii S32 Scan), tilldela en utsignal via leksaksgränssnitten (endast Tobii S32 Scan), ta bort infraröda signaler från tangenter, placera tangenter i kluster så att de spelar upp samma signaler, dela upp klustren och tilldela fyra olika aktiveringslägen som styr hur du aktiverar uppspelning på S32 (mer information finns i avsnittet [Tangentverktyg](#)¹⁰⁴).

Obs! När du har omvandlat standardsidan kan knapparna som du har skapat ändras så att de passar den nya sidstorleken och den fingerguidelayout som du har valt att omvandla sidan till.

När du har sparat ditt arbete kan du importera de mallbaserade S32-aktiviteterna till en S32-enhets **Redigeringsläge för Tobii S32-aktiviteter**, när vald S32 är ansluten. Där tilldelas den en aktiv streckkod och ett aktivitetsnummer.

Så här gör du:

1. Öppna SymbolMate och välj Tobii S32-enheter i fönstret Ny panel.
2. Markera vald enhet. Redigeringsläget för Tobii S32-aktiviteter för enheten öppnas.



3. Välj knappen Lägg till ny aktivitet, , och sedan Importera befintlig aktivitet. Importera din sparade mallbaserade aktivitet. När du gör det tilldelas den automatiskt ett aktivitetsnummer och en streckkod.
4. Redigera aktiviteten om du vill och synkronisera med den anslutna S32-enheten som vanligt.

Kapitel

V

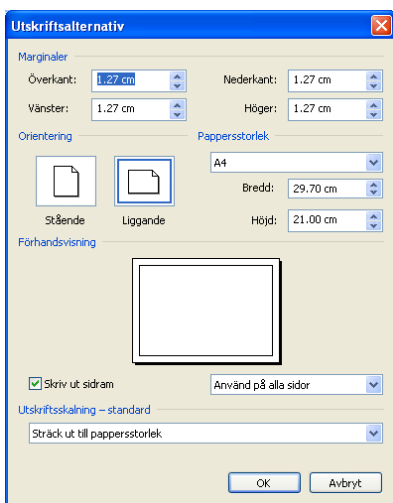
Skriva ut

Utskriftsalternativ

SymbolMate-sidor är avsedda att skrivas ut. I dialogrutan Utskriftsalternativ kan du ändra utskriftsinställningar för en sida.

Skriva ut en sida

Dialogrutan Utskriftsalternativ hittar du under **Arkiv > Utskriftsalternativ**. I den här dialogrutan kan du justera sidans marginaler och orientering samt pappersstorlek och skalning. Skalning använder du bara när du vill skriva ut i en annan sidstorlek än den som har angetts i dialogrutan **Utskriftsalternativ**.



Dialogrutan Utskriftsalternativ

Du kan även ändra skalningen i dialogrutan Skriv ut under **Arkiv > Skriv ut**, men detta gäller bara för den aktuella utskriftssessionen.

Enhetsmallarna skrivs ut i en storlek som passar den valda enheten och justeras mot sidans över- och vänsterkant. Efter utskriften kan du klippa till sidan så att den passar enheten, om det behövs.

Index

- A -

använda rutnät 20
Arkiv > Importera 53
Arkiv > Ny 18
Arkiv > Spara 20
automatiska knappar 20

- B -

bakgrund, sida 36
bibliotek, bild 60
bild på bakgrunden 41
bild på en knapp 32
bild, statisk 41
bildbibliotek 60
bildbibliotek, se innehåll 58
Boardmaker-filer 53
Bokstävernas utseende 29

- C -

centrera knappar 43

- D -

Dolda aktiviteter > S32 100

- E -

egen färgpalett 46

- F -

Fet text 29
form, knapp 38
Fyllningsfärg 38
Färg, på text 29
färg, sida 36
färg: text, ram och fyllning 38
färgpalett 46
Fäst mot rutnät 43
Förskjuta texten på en knapp 29

- G -

grupper, av sidor 47
guide för Boardmaker-konvertering 53

- H -

högerklicksmenyer 14

- I -

illustration på en knapp 32
innehållet i bildbiblioteket 58
Inställningar > S32 87

- J -

Justera texten på en knapp 29
justeringsknappar 43
Justeringsrutnät 43

- K -

Klistra in special 52

klistra in utseende 39
 Knapp > Infoga bild 32
 Knapp > Ta bort bild 32
 Knapp > Textegenskaper 29
 knapp, justera 43
 knapp, kopiera 50
 knapp, rita 38
 knapp, samma storlek 43
 knappbild 32
 knappduplicering 23
 Knappform 38
 knapprutnät 20
 knapptext 28
 Knappverktyget 38
 kolumn, lägga till eller ta bort 20
 konvertera Boardmaker-filer 53
 kopiera (duplicera) knapp 23
 kopiera knapp 50
 kopiera utseende 52
 kopiera utseendet för en knapp 39

- L -

Layout > Fördela jämnt 43
 Layout > Justera 43
 Layout > Justera > Fäst mot rutnät 43
 Layout > Samma storlek 43
 lägg till ett bildbibliotek 60

- M -

Marginaler för knapp, se förskjutning 29
 markera 25

- N -

namnge sidor 18, 47

numrera sidor 47
 ny sida 18

- O -

objekt duplicering 23
 Omvandla till S32-mall 116

- P -

palett, färg 46
 Pekverktyget 14
 punkter i redigeringsläget 43

- R -

rad, lägga till eller ta bort 20
 radera en bild 32
 ram, ta bort 38
 Ramfärg 38
 Redigera > Klistra in 50
 Redigera > Kopiera 50
 Redigera > Markera alla 25
 redigera knapptext 28
 Redigera, verktyglåda 14
 Redigera-menyn, kommandon 27
 Redigeringsläge > S32 86
 replikera knapp 50
 rutnät, justeringspunkter 43
 rutnät, knappar 20

- S -

S32 > Välja enhet 73
 S32, Komma igång 66
 S32-aktiviteter 86, 92
 S32-funktioner 68

S32-mallaktiviteter 113
samma knappstorlek 43
SD Pro-filer 53
se vad som finns i bildbiblioteket 58
Sida > Duplicera sida 50
Sida > Ny 18
Sida > Sidegenskaper 43
Sida > Ta bort 18
Sida > Ändra rutnät 20
sidans bakgrund 36
sidans färg 36
sidegenskaper 36
Sidegenskaper > S32-aktivitet 92
sidgrupper 47
sidlista, ordna 47
sidnamn 47
sidnummer 47
sidordning 47
Skapa sidor 18
skrift på knapp 28
skuggad fyllningsstil 38
spara dina ändringar 20
spara en panel 20
Standardverktygsfältet 14
statisk text eller bild 41
storlek, samma för knappar 43
symbol på en knapp 32
Synkronisera > S32 77, 79

- T -

ta bort bild 32
ta bort ram 38
ta bort sida 18
Tangentverktyg 104
Teckensnitt 29
text på bakgrunden 41

text på knapp 28
text, statisk 41
Textegenskaper 29
Textens utseende 29
Textfärg 29, 38
Textförskjutning 29
Textjustering 29
Textstil 29
tom sida 18
toning 38

- U -

Urklipp 27
utseende, kopiera 39, 52
Utseende, verktygsfält 38

- V -

Verktyg > Bildbibliotek 60
Verktyg > Färgpalett 46
Verktyget Duplicera knapp 23
verktygsfält 14
Verktygsfält, teckensnitt 29
Verktygsfält, utseende 29
verktygslådan Redigera 14

- W -

Windows Urklipp 27
Visa > Verktygsfält 14
visa bibliotek 58
välja 25

- Z -

åtgärder, kopiera 52

Tobiis support

SVERIGE

Telefonnummer: +46 8 522 950 20

support@tobii.com

Supporttider: 8–18
Juli–augusti: 9–17
(Centraleuropeisk tid, GMT +1)

TYSKLAND

Telefonnummer: +49 69 24 75 03 4-28

support@tobii.com

Supporttider: 8–18
Juli–augusti: 9–17
(Centraleuropeisk tid, GMT +1)

USA

Avgiftsfritt: +1-800-793-9227
Telefonnummer: +1-781-461-8200

techsupport@tobiiATI.com

Supporttider: 9–21
(US Eastern Standard Time, GMT -6)

JAPAN

Telefonnummer: +81-3-5793-3316

support.jp@tobii.com

Supporttider: 9–17.30
(Japansk standardtid, GMT +9)

© Tobii®. Illustrationer och specifikationer gäller inte nödvändigtvis alla produkter och tjänster som erbjuds på varje lokal marknad. Tekniska specifikationer kan ändras utan föregående meddelande. Alla andra varumärken tillhör respektive ägare.

Europa, Mellanöstern, Afrika Tobii Technology AB

Karlerovägen 2D
182 53 Danderyd
Sverige

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

www.tobii.com
sales@tobii.com

CENTRALEUROPA Tobii Technology GmbH

Niedenau 45
D-60325 Frankfurt am Main
Tyskland

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

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

NORGE Tobii Norge

Thormøhlens gate 55
5008 Bergen
Norge

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

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

ASIEN Tobii Technology, Ltd.

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

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

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

NORDAMERIKA Tobii ATI

333 Elm Street
Dedham, MA 02026
USA

Avgiftsfritt: 800-793-9227
Telefonnummer: 781-461-8200
Fax: 781-461-8213

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