

Boardmaker 7

Руководство пользователя

Руководство пользователя Boardmaker 7

Версия 1.0

10/2020

Все права защищены.

Copyright © Tobii AB (publ)

Никакие части настоящего документа не могут быть использованы, сохранены в любой информационно-поисковой системе или переданы в любой форме и любыми средствами (электронными, фотокопировальными, записывающими и т.д.) без предварительного письменного разрешения издателя.

Защита авторского права включает в себя все формы охраняемых авторским правом материалов и информации, разрешенные соответствующим статусным и судебным правом либо предусмотренные настоящим документом, включая, помимо прочего, материалы, создаваемые с помощью программного обеспечения и выводимые на экран (визуализация, меню и т.д.).

Информация, содержащаяся в настоящем документе, является собственностью компании Tobii Dynavox. Любое использование материалов (частично или полностью) без предварительного письменного разрешения компании Tobii Dynavox запрещено.

Продукты, упоминающиеся в настоящем документе, могут являться торговыми марками и/или зарегистрированными торговыми марками соответствующих владельцев. Ни издатель, ни автор публикации не предъявляют никаких претензий в отношении этих торговых марок.

Хотя при подготовке данного документа были предприняты все меры предосторожности, ни издатель, ни автор публикации не несут никакой ответственности за любые ошибки или упущения либо ущерб, возникающий в связи с использованием информации, представленной в документе, или использованием программ либо их исходного кода. Ни при каких обстоятельствах издатель и автор публикации не несут ответственность за упущенную выгоду или любой другой коммерческий ущерб, связанный (прямо или косвенно) с использованием настоящего документа.

Содержание документа может быть изменено без предварительного уведомления.

Последние версии документа можно найти на веб-сайте компании Tobii Dynavox www.TobiiDynavox.com.

Контактная информация:

Tobii Dynavox
Karlsrovägen 2D
182 53 Danderyd
Sweden (Швеция)
+46 8 663 69 90

Tobii Dynavox LLC
2100 Wharton Street, Suite 400
Pittsburgh, PA 15203
USA (США)
+1-800-344-1778

Содержание

1	Введение.....	6
2	Начало работы	7
2.1	Вход в систему	7
2.2	Панель управления	7
2.2.1	Панель управления — вкладка "Недавние"	7
2.2.2	Панель управления — вкладка "My Boardmaker"	8
2.3	Редактор	9
2.4	Воспроизведение заданий	9
2.4.1	Boardmaker 7 Student Center	9
2.4.2	Задания Boardmaker в Snap Core First	10
3	Основные инструменты и элементы	12
3.1	Редактор	12
3.2	Панель инструментов	13
3.3	Панель "Страницы"	14
3.4	Настройки задания	14
3.5	Панель "Свойства"	15
3.5.1	Выравнивание	16
3.5.2	Шрифт	17
3.5.3	Тип	18
3.5.4	Содержание	18
3.5.5	Фон	21
3.5.6	Стиль	21
3.5.7	Состояние	22
3.5.8	Дополнительные настройки	22
3.6	Панель символов	23
3.7	Режимы программного обеспечения Boardmaker 7 Editor	24
3.8	Организация заданий	24
3.8.1	Создание папки и добавление заданий	24
3.8.2	Переименование задания	24
3.8.3	Переименование страницы	24
4	Шаблоны	25
4.1	Создание нового задания	25
4.2	Создание новой страницы из шаблона	26
4.3	Учебная программа	26
4.3.1	Activities-to-Go	27
4.3.2	Коммуникативная книга Core First	28
5	Открытие файлов Boardmaker v5 и v6	29
6	Рисование и упорядочивание объектов страницы	31
6.1	Свойства страницы	31
6.2	Создание сетки объектов	32
6.3	Дополнительные инструменты редактирования	32
7	Кнопки	34
7.1	Добавление символа к кнопке	34
7.2	Стандартные кнопки	34
7.2.1	Свойства стандартной кнопки	35
7.3	Групповые кнопки	35
7.3.1	Создание группы	35

7.3.2	Добавление символов в группу.....	36
7.3.3	Добавление надписи в групповую кнопку.....	36
7.3.4	Изменение размеров и положения объектов в группе.....	36
7.3.5	Свойства группы	37
7.4	Кнопка "Текст с символами"	37
7.4.1	Рисование кнопки "Текст с символами".....	37
7.4.2	Свойства кнопки "Текст с символами".....	37
7.4.3	Изменение символа кнопки "Текст с символами"	38
7.5	Кнопки предиктивного ввода слов.....	38
7.5.1	Рисование кнопки предиктивного ввода слов	38
7.5.2	Свойства кнопки предиктивного ввода слов	38
7.6	Целевые кнопки.....	39
7.6.1	Рисование целевой кнопки	39
7.6.2	Свойства целевой кнопки	39
7.7	Кнопки произвольной формы.....	39
7.7.1	Рисование кнопки произвольной формы	39
7.7.2	Свойства кнопки произвольной формы	39
7.8	Области.....	39
7.8.1	Рисование прямоугольных областей	40
7.8.2	Рисование областей произвольной формы	40
7.8.3	Свойства области.....	40
7.9	Формы кнопки.....	40
7.9.1	Инструмент "Формы"	40
7.9.2	Настройка формы — Свойства кнопки.....	40
8	Символы	41
8.1	Поиск символов.....	41
8.1.1	Настройки поиска символов	41
8.2	Свойства символа	42
8.3	Выбор языка надписи символа	42
8.4	Редактирование символов.....	43
9	Надписи	45
9.1	Вставить надпись	45
9.2	Свойства надписи.....	45
10	Линии.....	46
10.1	Свойства линии	46
11	Расширенные возможности	47
11.1	Окна сообщений.....	47
11.1.1	Рисование окна сообщений.....	47
11.1.2	Свойства окна сообщений.....	47
11.2	Видео	48
11.2.1	Создание видеообъекта	48
11.2.2	Свойства видео	48
11.3	Групповые блоки.....	48
11.3.1	Свойства группового блока.....	49
11.4	Флаговые кнопки и радиокнопки	49
11.4.1	Свойства флаговых кнопок и радиокнопок.....	49
11.5	Текстовые поля	49
11.5.1	Свойства текстового поля.....	49
11.6	Элемент управления "Набор закладок"	50

11.6.1	Свойства элемента управления "Набор закладок"	50
11.7	Порядок сканирования	50
12	Создать PDF-файл (Печать)	51
13	Редактор обогащенного текста	52
14	Действия	53
14.1	Добавление действий к объекту	53
14.2	Редактор действий	53
14.3	Категории действий	55
14.4	Поиск действия	56
15	Свойства задания	57
16	Пользовательские настройки.....	58
17	Способы ввода	60
17.1	Активация при нажатии	60
17.2	Активация кнопки при длительном нажатии	60
17.3	Активация кнопки при коротком нажатии	60
17.4	Сканирование	60
17.5	Пауза при наведении мыши.....	61
17.6	Управление взглядом	62
Приложение А	Действия.....	63
Приложение В	Общепотребительные слова	65

1 Введение

Добро пожаловать в программу Boardmaker 7 Editor — новое поколение программных продуктов Boardmaker! Благодаря большой коллекции шаблонов, новому функциональному интерфейсу, интеграции с myBoardmaker.com и множеству удобных инструментов, Boardmaker 7 Editor предоставляет всё необходимое для того, чтобы быстро удовлетворить потребности учащихся.

- **Простота в обучении и использовании** - Boardmaker 7 Editor имеет интуитивно понятный новый интерфейс и простое управление страницами.
- **Быстрота создания увлекательных заданий** - Программа предлагает сотни функциональных и простых в использовании шаблонов для быстрого создания заданий для Ваших учащихся.
- **Новый взгляд на привычные вещи** - Возможность импорта панелей из программы Boardmaker версий 5 и 6 и использование Boardmaker 7 Editor для их редактирования, печати и совместного использования.
- **Бесшовная интеграция с myBoardmaker.com** - Скачайте свои онлайн-файлы для редактирования в Boardmaker 7 Editor.

2 Начало работы

2.1 Вход в систему

Если у Вас есть подписка, нажмите кнопку **Войти** и введите адрес своей электронной почты и пароль.

Если Вы приобрели бессрочную лицензию, нажмите **Введите ключ активации** и введите информацию о лицензии.

Нажмите **Протестируйте бесплатную пробную версию**, чтобы оценить возможности программы, прежде чем приобрести лицензию на его использование.

 Для пользователей, имеющих подписку "Школа", кнопки "Войти" или "Введите ключ активации" могут не отображаться.

2.2 Панель управления

Панель управления — основной инструмент для создания заданий. Через него осуществляется доступ к заданиям, хранящимся на компьютере и на сайте myBoardmaker.com, а также к основным задачам Boardmaker 7 Editor:

- **Новое задание** — создание нового пустого задания или нового задания на базе шаблона.
- **Открыть...** — открытие существующего задания, сохраненного на Вашем компьютере.
- **Онлайн-сообщество** — открывает myBoardmaker.com в Вашем браузере; здесь Вы можете найти задания, которыми делятся другие члены онлайн-сообщества.

 Для получения доступа к онлайн-сообществу Вы должны войти в систему, используя свою учетную запись на myBoardmaker.com. Вы можете зарегистрировать свою учетную запись бесплатно.

2.2.1 Панель управления — вкладка "Недавние"

При выборе вкладки "Недавние" в Панели управления отображаются задания, которые открывались программой в последнее время. Наведите курсор на задание, чтобы его отредактировать или воспроизвести.

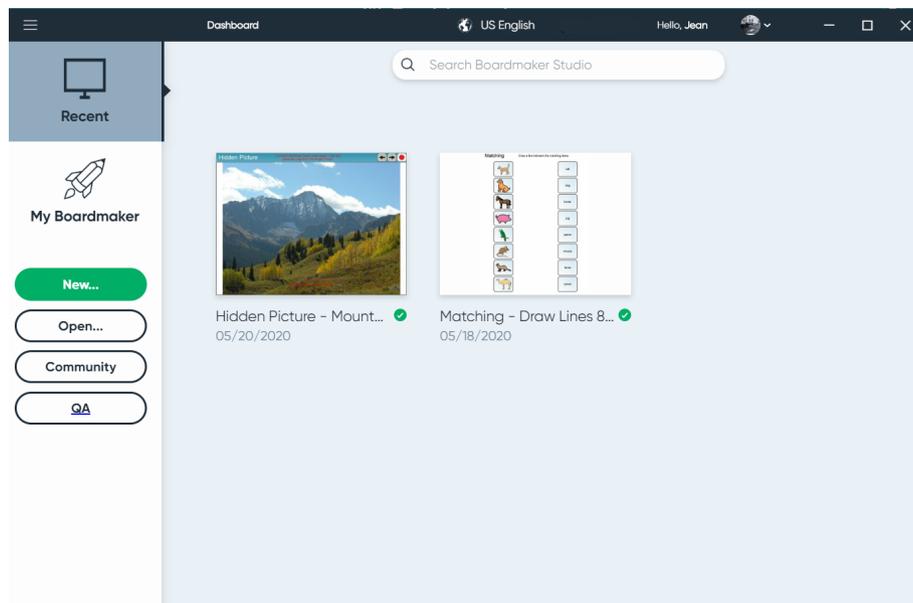


Рисунок 2.1 Панель управления — вкладка "Недавние"

2.2.2 Панель управления — вкладка "My Boardmaker"

Во вкладке **My Boardmaker** отображаются задания, сохраненные на сайте myBoardmaker.com и/или Вашем компьютере. Для доступа к Вашим онлайн-заданиям войдите в систему, используя адрес электронной почты и пароль, связанные с Вашей учетной записью на myBoardmaker.com. Если у Вас нет учетной записи на myBoardmaker.com, нажмите **Создать учетную запись** для создания учетной записи бесплатно.



Tobii Dynavox предлагает унифицированный доступ к нашим сайтам и приложениям, включая GoBoardmaker.com, myTobiiDynavox.com, efunding.TobiiDynavox.com, myMessageBanking.com, Boardmaker 7 Student Center, Snap + Core First, Compass, Snap Scene и т.д. Если у Вас есть действительная учетная запись на любом из этих сайтов или приложений Tobii Dynavox, то Вы можете использовать тот же адрес электронной почты и пароль для доступа к myBoardmaker.com.

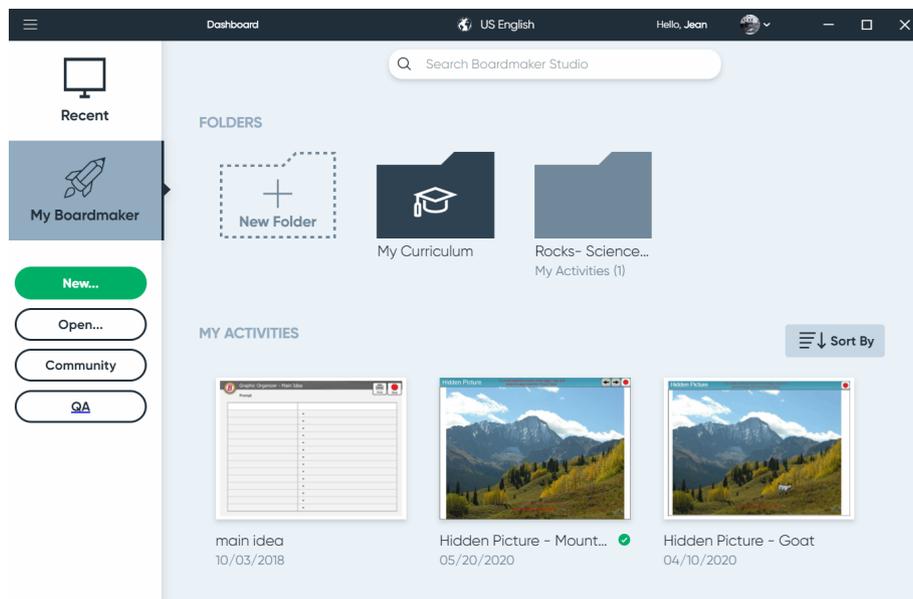
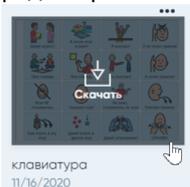


Рисунок 2.2 Панель управления — вкладка "My Boardmaker"

Задания, находящиеся в разделе *My Boardmaker* Панели управления – это файлы, доступные Вашей учетной записи на сайте myBoardmaker.com.

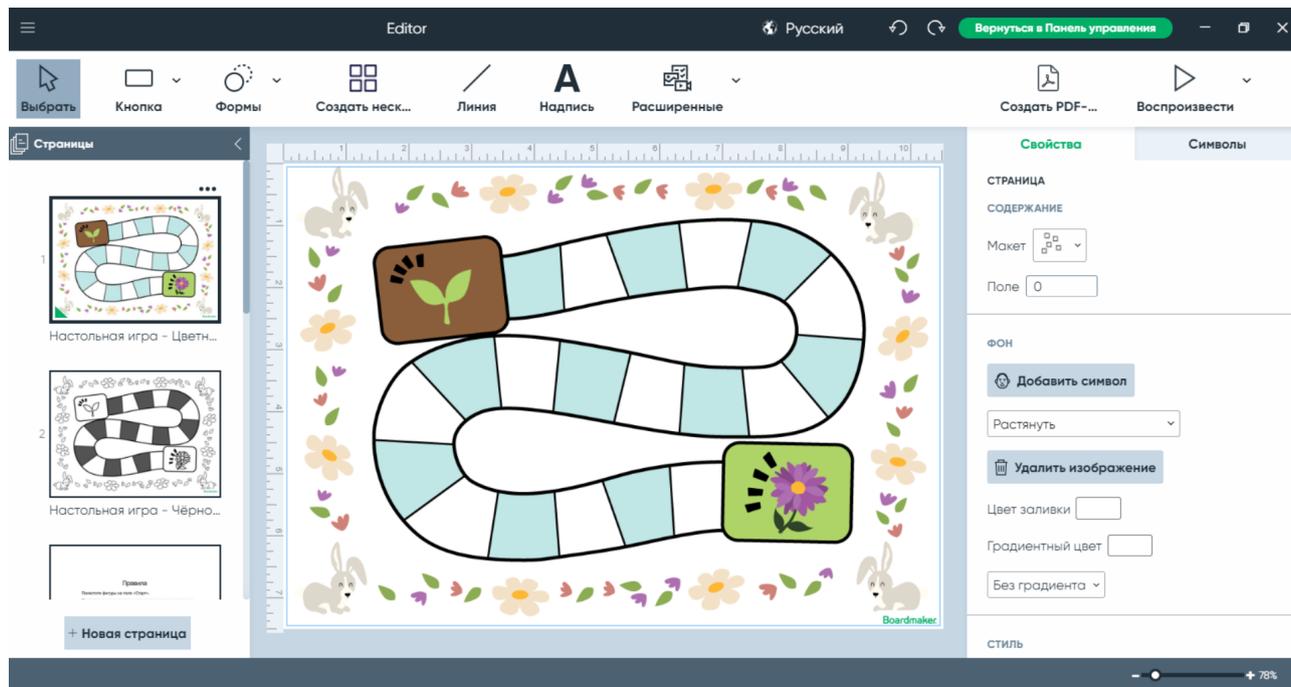
- Папки, расположенные на myBoardmaker.com, также отображаются в разделе My Boardmaker Панели управления. Сначала выберите папку, а затем задание внутри нее.
- Символ  означает, что данное задание доступно как на myBoardmaker.com, так и на Вашем компьютере. Такие задания можно воспроизводить или редактировать в Boardmaker 7 Editor в любое время, даже если Вы находитесь в режиме офлайн. Изменения, внесенные Вами в эти файлы в Boardmaker 7 Editor, синхронизируются с файлом на сайте myBoardmaker.com при следующем подключении к Интернету.
- Задания, не отмеченные символом , находятся только на myBoardmaker.com, поэтому Вы не сможете работать с ними в Boardmaker 7 Editor или в режиме офлайн. Чтобы сделать эти задания доступными для воспроизведения или редактирования в Boardmaker 7 Editor, наведите курсор на нужное задание и нажмите **Скачать**. Задание будет быстро преобразовано и станет доступным для воспроизведения или редактирования.





Вы должны быть подключены к Интернету и войти в свою учетную запись на сайте myBoardmaker.com.

2.3 Редактор



Редактор – это рабочее пространство для редактирования, просмотра и воспроизведения заданий.

2.4 Воспроизведение заданий

Режимы "Предварительный просмотр" и "Воспроизвести" в Boardmaker 7 Editor предназначены для того, чтобы просмотреть редактируемое задание или дать группе инструкции при работе с интерактивной доской.

Учащиеся должны воспроизводить задания с помощью приложений Boardmaker 7 Student Center или Snap Core First.



Для контроля учащихся и назначения заданий в приложении Boardmaker 7 Student Center требуется иметь подписку.

2.4.1 Boardmaker 7 Student Center

Приложение Boardmaker 7 Student Center предназначено для упрощения процесса назначения заданий преподавателями и отслеживания ими выполнения заданий учащимися посредством сети Интернет. Учащиеся получают индивидуальный доступ к назначенным им заданиям и могут использовать любое устройство, на котором установлено приложение Boardmaker 7 Student Center.

Более подробную информацию см. в руководстве пользователя Boardmaker 7 Student Center.

- Доступность — достаточно настроить параметры доступа для учащегося один раз, и эти настройки будут использоваться каждый раз при входе учащегося в приложение.
- Отслеживание — преподаватели могут отслеживать успеваемость учеников с помощью заданий различной сложности в зависимости от прогресса учащихся.
- Инструменты для преподавателей — с помощью myBoardmaker.com Вы можете назначать задания, генерировать отчеты и делать многое другое

- Бесплатное использование — приложение Boardmaker 7 Student Center можно бесплатно устанавливать и использовать на неограниченном количестве устройств!

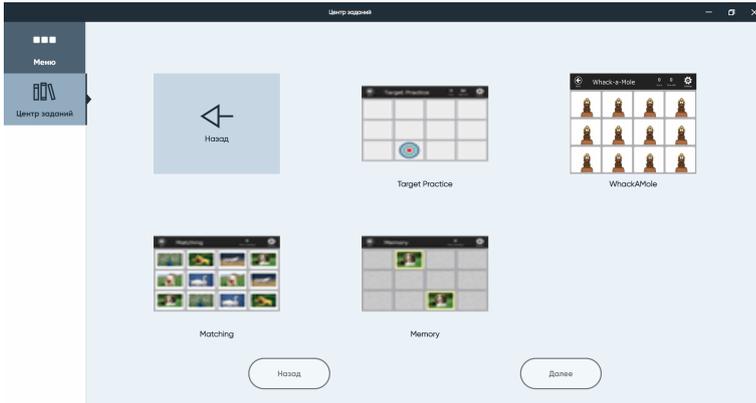


Рисунок 2.3 Boardmaker 7 Student Center

2.4.2 Задания Boardmaker в Snap Core First



Настоятельно рекомендуем всем учащимся воспроизводить задания Boardmaker с помощью Boardmaker 7 Student Center. Boardmaker 7 Student Center имеет много преимуществ, в том числе создание списков для назначения заданий, отслеживание прогресса и точности выполнения заданий.

Учащиеся могут воспроизводить задания Boardmaker в Snap Core First. Snap Core First получает задания Boardmaker из папки "Задания Snap", доступной в учетной записи Tobii Dynavox учащегося. Если Вы являетесь преподавателем и хотите назначить задания для использования в Snap Core First, Вы можете поделиться ими с учеником или группой учеников через учетную запись Tobii Dynavox, к которой у учащихся есть доступ, а затем попросить родителей или опекунов переместить эти задания в соответствующую папку.

Более подробную информацию и инструкции по воспроизведению заданий Boardmaker в приложении Snap Core First см. в [Руководстве пользователя Snap Core First](#).



Отслеживание заданий различной сложности в зависимости от прогресса учащихся недоступно в приложении Snap Core First.

Некоторые действия Boardmaker не работают в Snap Core First:

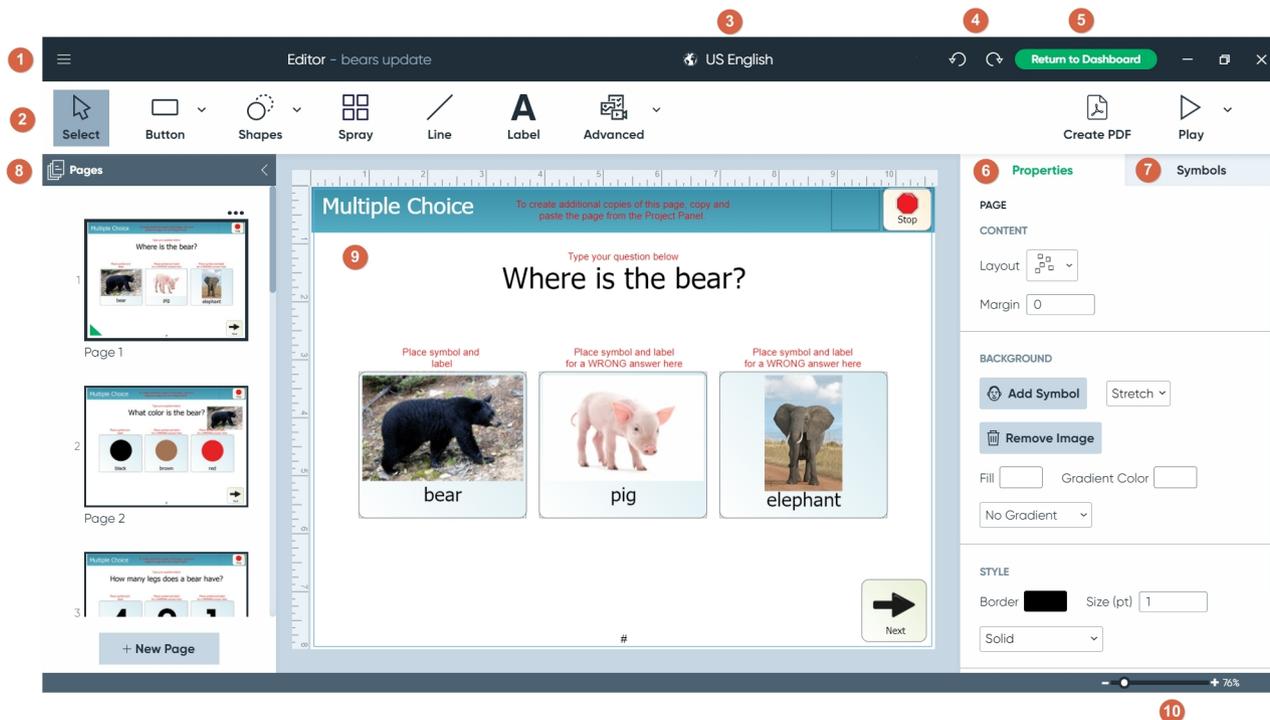
ApplySpeechStyle	Pitch
ChangeWordForm	Print
ChangeWordVariant	PrintMessageWindow
DoEmphasis	PrintProject
DoPitch	Rate
DoRate	SaveText
DoSpell	SaveTextAs
DoVoice	SaveToTextFile
DoVolume	SaveWordList
FileNew	SetAccessMethod
Font	SetBooleanSetting
FontFace	SetNumberSetting
GetMessageFileName	SetStringSetting
InsertImage	SetVoice
InsertPause	SpeechVolume

InsertSoundFile
InsertSpeechEffect
IsPartOfSpeech
IsWordInDictionary
LoadText
LoadTextAndSymbolate
LoadTextFromFile
LoadWordList
NewPageFromTemplate
NewSpeechStyle
PerfEvent

SpellCheck
SpellMode
SymbolateText
SymbolateWhat
SymbolateWords
SymbolsForWord
SymbolsFromTag
TransformWord
Voice
WordsFromTag
WriteTextToFile

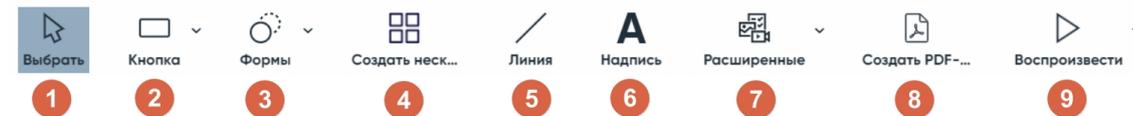
3 Основные инструменты и элементы

3.1 Редактор



Название	Описание
1 Меню "Файл"	Сохранение, открытие, импорт, пользовательские настройки, настройки и свойства задания, справка и многое другое.
2 Панель инструментов	Содержит инструменты для редактирования и рисования, а также печати и воспроизведения.
3 Язык	Выбор языка программного обеспечения
4 Отменить и повторить	Отмена и повтор последнего отмененного изменения, внесенного в задание.
5 Вернуться в Панель управления	Закрытие текущего задания и возврат в Панель управления.
6 Панель свойств	Просмотр и редактирование свойств выделенного объекта (объектов).
7 Панель символов	Поиск символов и изображений в Интернете или в папке "Медиафайлы" на сайте myBoardmaker.com для добавления в задание.
8 Панель "Страницы"	Отображение страниц текущего задания.
9 Рабочая область Редактора	Область для создания и редактирования страниц.
10 Управление масштабированием	Настройка вида рабочей области.

3.2 Панель инструментов



	Название	Описание
1	 Выделение/ Быстрое выделение	Выбор объектов на странице или выбор самой страницы.
2	 Кнопка	Создание кнопки. Доступные типы кнопок: Стандартная, Группа, Предиктивный ввод слов, Целевая кнопка, Текст с символами, Область, Кнопка произвольной формы, Область произвольной формы.
3	 Формы	Создание кнопок различных форм.
4	 Создать несколько кнопок	Функция предназначена для создания нескольких копий выбранного объекта в сетке.
5	 Линия	Рисование горизонтальной, вертикальной или диагональной линии.
6	 Надпись	Создание новой текстовой надписи.
7	 Расширенные возможности	Создание одного из следующих объектов: Окно сообщений, Видео, Групповой блок, Флаговая кнопка, Радио-кнопка, Текстовое поле, Элемент управления "Набор закладок", Сканирование.
8	 Создать PDF-файл	Создание PDF-файла задания. После чего PDF-файл можно распечатать.
9	 Воспроизвести	Переход в режим "Воспроизвести" для воспроизведения задания с самого начала, или в режим "Предварительный просмотр" для воспроизведения только текущей страницы.

3.3 Панель "Страницы"

В панели "Страницы" выводятся страницы текущего задания. (См. раздел 3.8 Организация заданий, страница 24)



	Название	Описание
1	Страницы	Выбор страницы для ее просмотра в рабочей области.
2	Опции страницы	Нажмите  , чтобы дублировать страницу, удалить ее или отредактировать переменные.
3	Новая страница	Добавление новой страницы в задание. Вы можете создать пустую страницу, скопировать страницу из другого задания или скопировать страницу из шаблона.



При нажатии значка "стрелка влево"  панель "Страницы" сворачивается. Таким образом, размер страницы, находящейся в рабочей области, увеличивается. Для разворачивания панели "Страницы"

нажмите символ "стрелка вправо" .

3.4 Настройки задания

Некоторые экранные (интерактивные) задания имеют настройки, контролирующие работу этих заданий. Во многих случаях пользователи предпочитают выполнять настройку и добавлять содержание к заданию через "Настройки задания", а не путем редактирования страницы. Если экранное задание было создано Вами из шаблона, обязательно проверьте "Настройки задания" до начала редактирование страниц.



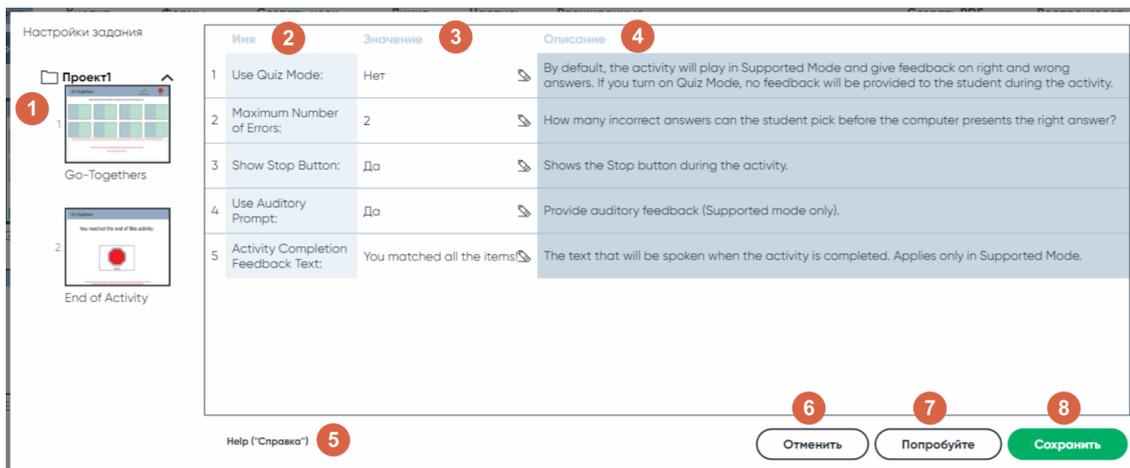
При открытии задания, использующего "Настройки задания" для основных характеристик, в Редакторе автоматически открывается диалоговое окно "Настройки задания".

1. Выберите **Меню "Файл" > Настройки задания** для открытия диалогового окна *Настройки задания*.
2. Для каждой настройки выберите столбец "Значение" для ввода соответствующего значения.



Для каждой страницы, а также для каждого уровня заданий могут существовать различные настройки. Для просмотра настроек страницы (если таковые имеются) щелкните по соответствующей странице в Панели заданий.

- Для проверки настроек в режиме предварительного просмотра, нажмите кнопку **Просмотр**.
- Нажмите **Сохранить** для сохранения изменений и возвращения в Редактор.



Название	Описание
1 Панель заданий	Отображает задания и страницы. Щелкните по названию задания в верхней части Панели заданий для просмотра настроек уровня задания. Выберите страницу для просмотра настроек этой страницы.
2 Столбец "Название"	Отображает название каждой настройки задания.
3 Столбец "Значение"	Отображает текущее значение для каждой настройки задания.
4 Столбец "Описание"	Описание каждой настройки задания. Описание содержит информацию о том, как данная настройка используется в задании; таким образом, описание помогает пользователю задавать нужные значения.
5 "Справка"	Нажмите эту кнопку для просмотра подсказок по использованию данного задания.
6 Кнопка "Отменить"	Отмена сделанных Вами изменений и возвращение в Редактор.
7 Кнопка "Просмотр"	Нажмите эту кнопку, чтобы просмотреть задание в режиме "Воспроизвести" и проверить настройки задания. После просмотра и выхода из режима "Воспроизвести", диалоговое окно "Настройки задания" остается открытым на случай, если Вы заходите внести дополнительные изменения.
8 Кнопка "Сохранить"	Нажмите эту кнопку для сохранения изменений и возвращения в Редактор.

3.5 Панель "Свойства"

Опции панели *Свойства* используются для настройки объектов на экране. При выборе объекта (или самой страницы) на панели *Свойства* отображаются доступные для этого объекта опции.



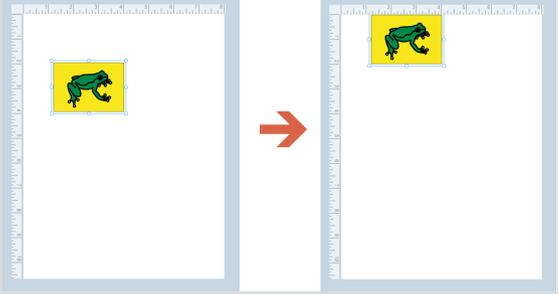
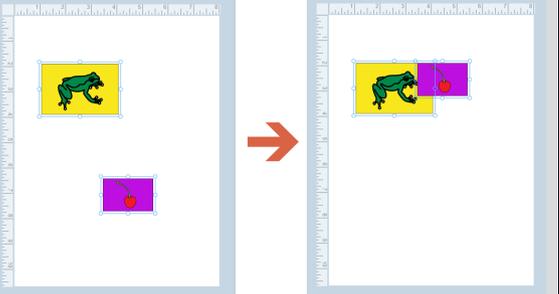
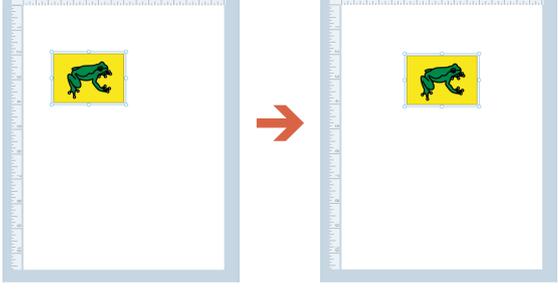
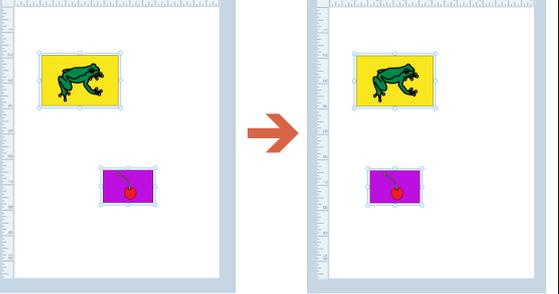
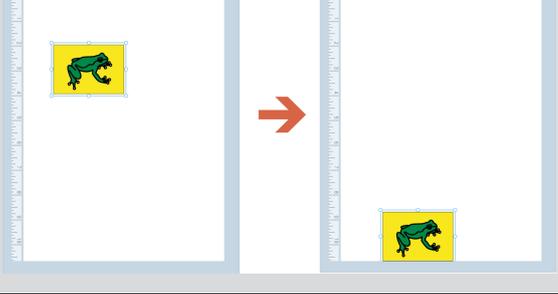
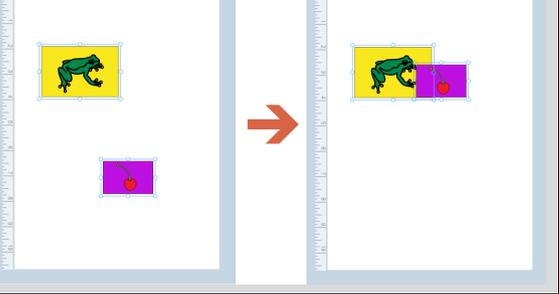
Группы Панели свойств варьируются в зависимости от выбранного объекта. Общие свойства, работающие одинаково для нескольких типов объектов, описаны ниже. Свойства, уникальные для каждого типа объектов, описаны в разделах соответствующих объектов.

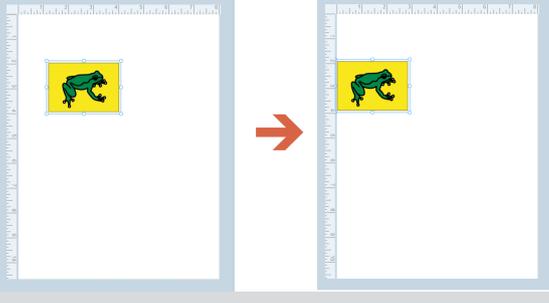
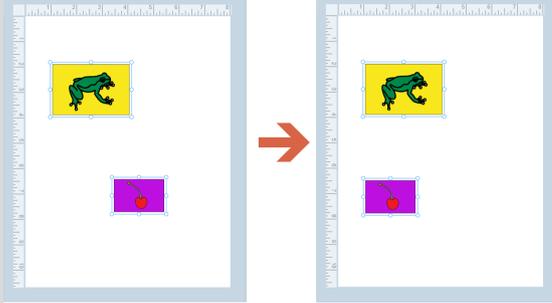
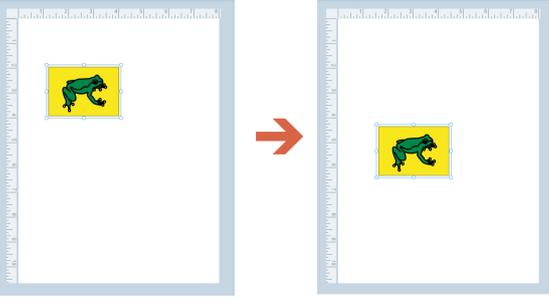
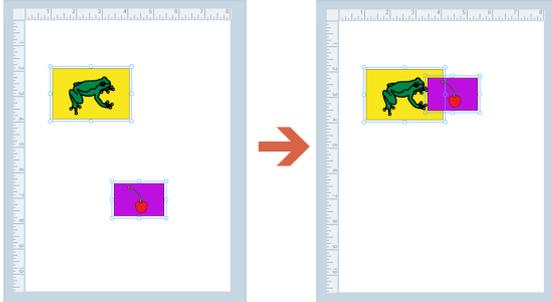
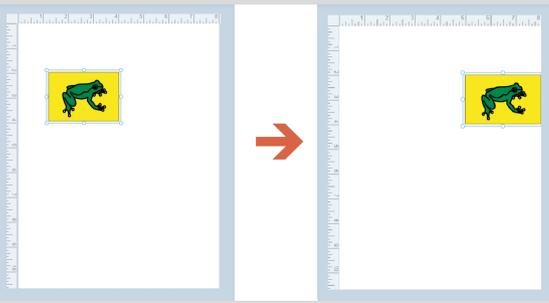
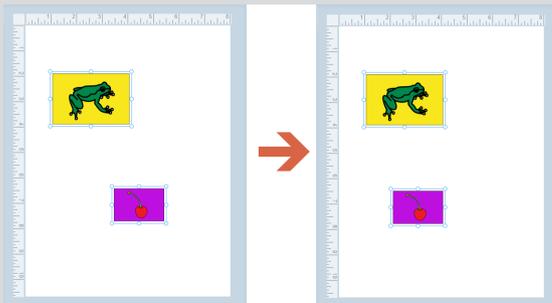
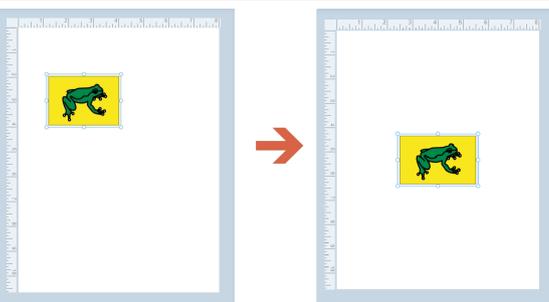
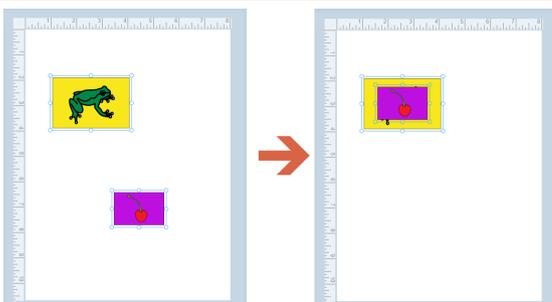
3.5.1 Выравнивание

Выравнивание предназначено для размещения выбранного объекта/объектов на странице или по отношению друг к другу. Отдельный выбранный объект размещается относительно размеров страницы. При выборе нескольких объектов они размещаются относительно объекта, который был выбран первым.



Рисунок 3.1 Инструменты выравнивания - по верхнему краю, горизонтальное выравнивание по центру, по нижнему краю, по левому краю, вертикальное выравнивание по центру, по правому краю, по центру, выравнивание по сетке.

Инструмент	Один объект	Несколько объектов — желтым выделена кнопка, выбранная первой
 По верхнему краю		
 Горизонтальное выравнивание по центру		
 По нижнему краю		

Инструмент	Один объект	Несколько объектов — желтым выделена кнопка, выбранная первой
 По левому краю		
 Вертикальное выравнивание по центру		
 По правому краю		
 По центру		
 По сетке*		

* Должна отображаться сетка страницы. См. раздел 16 *Пользовательские настройки*

3.5.2 Шрифт

Свойства, представленные в разделе "Шрифт", используются для написания текста на выделенном объекте.

- **Шрифт** — выбор шрифта из меню.
- **Размер шрифта** — выбор размера шрифта.
- **Стиль шрифта** — задание стиля шрифта для текущего текста: жирный, курсив и/или подчеркнутый.
- **Горизонтальное выравнивание** — выравнивание текущего текста по левому краю, по центру или правому краю.
- **Вертикальное выравнивание** — выравнивание текущего текста по верхнему краю, по центру или нижнему краю.
- **Цвет шрифта** — выбор цвета или задание значения Hex или RGBA для текущего текста.
- **Цвет заливки** — выбор цвета или задание значения Hex или RGBA для выделения текста.



Рисунок 3.2 Надпись с черным цветом шрифта и зеленым цветом заливки

3.5.3 Тип

Тип свойства (только кнопки)

- Выбор типа кнопки:
 - *Группа* — см. раздел 7.3 *Групповые кнопки*.
 - *Стандартный* — см. раздел 7.2 *Стандартные кнопки*.
 - *Текст с символами* — см. раздел 7.4 *Кнопка "Текст с символами"*.
 - *Предиктивный ввод слов* — см. раздел 7.5 *Кнопки предиктивного ввода слов*.

3.5.4 Содержание



Свойства в разделе "Содержание" Панели свойств варьируются в зависимости от текущих настроек свойства "Макет", если таковые имеются.

Свойства Содержания — макет кнопки "Стандартная" и "Предиктивный ввод слов"

- **Макет** — выбор макета для символа и надписи: *Надпись сверху*, *Надпись снизу*, *Только символ (без надписи)*, *Надпись слева*, *Надпись справа*, *Только надпись (без символа)*.

Свойства Содержания — выбран макет "Произвольная форма"

- **Макет** — макет "Произвольная форма" не предполагает никакого автоматического форматирования. Объекты могут располагаться любым способом.

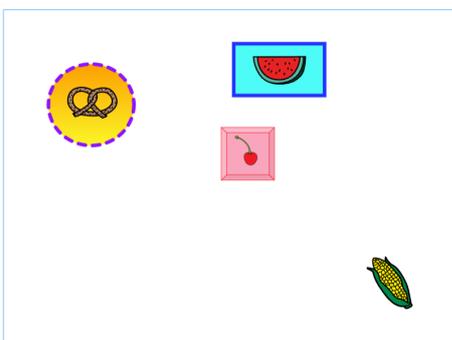


Рисунок 3.3 Макет "Произвольная форма"

- **Поле** — пространство (в пикселях), которое необходимо оставить между объектами и краем страницы или объекта, внутри которого они находятся.

Свойства Содержания — выбран макет "Автоматическое центрирование"

- **Макет** — макет "Автоматическое центрирование" автоматически упорядочивает объекты в строках или столбцах, по центру страницы или объекта, внутри которого они находятся.

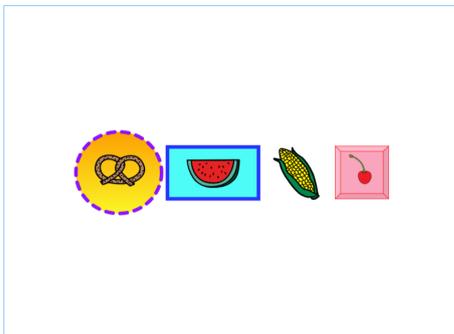


Рисунок 3.4 Макет "Автоматическое центрирование"

- **Поле сетки** — пространство (в пикселях) между объектами.
- **Упорядочить по** — выбор расположения объектов: по строкам (по горизонтали) или столбцам (по вертикали).
- **Динамическая вставка** — предварительный просмотр того, куда перетаскиваемый объект попадет на макете.
 - *Только проект* — динамическая вставка отображается в Редакторе, но не в режимах предварительного просмотра и воспроизведения.
 - *Всегда* — динамическая вставка отображается в Редакторе, а также в режимах предварительного просмотра и воспроизведения.
 - *Никогда* — динамическая вставка не отображается.
- **Поле** — пространство (в пикселях), которое необходимо оставить между объектами и краем страницы или объекта, внутри которого они находятся.

Свойства Содержания — выбран макет "Автоматическая сетка"

- **Макет** — макет "Автоматическая сетка" автоматически упорядочивает объекты в строках или столбцах, начиная с левого верхнего угла.



Рисунок 3.5 Макет "Автоматическая сетка"

- **Поле сетки** — пространство (в пикселях) между объектами.
- **Упорядочить по** — выбор расположения объектов: по строкам (по горизонтали) или столбцам (по вертикали).
- **Динамическая вставка** — предварительный просмотр того, куда перетаскиваемый объект попадет на макете.
 - *Только проект* — динамическая вставка отображается в Редакторе, но не в режимах предварительного просмотра и воспроизведения.
 - *Всегда* — динамическая вставка отображается в Редакторе, а также в режимах предварительного просмотра и воспроизведения.

- *Никогда* — динамическая вставка не отображается.
- **Поле** — пространство (в пикселях), которое необходимо оставить между объектами и краем страницы или объекта, внутри которого они находятся.

Свойства Содержания — выбран макет "Автоматическое расположение по кругу"

- **Макет** — макет "Автоматическое расположение по кругу" автоматически упорядочивает объекты по кругу вокруг центра страницы или группового объекта.

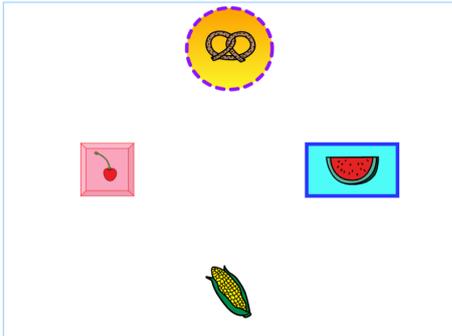


Рисунок 3.6 Макет "Автоматическое расположение по кругу"

- **Поле сетки** — пространство (в пикселях) между объектами.
- **Упорядочить по** — выбор расположения объектов: по строкам (по горизонтали) или столбцам (по вертикали).
- **Динамическая вставка** — предварительный просмотр того, куда перетаскиваемый объект попадет на макете страницы.
 - *Только проект* — динамическая вставка отображается в Редакторе, но не в режимах предварительного просмотра и воспроизведения.
 - *Всегда* — динамическая вставка отображается в Редакторе, а также в режимах предварительного просмотра и воспроизведения.
 - *Никогда* — динамическая вставка не отображается.
- **Поле** — пространство (в пикселях), которое необходимо оставить между объектами и краем страницы или объекта, внутри которого они находятся.

Свойства Содержания — выбран макет "Сетка"

- **Макет** — макет "Сетка" позволяет создать пользовательскую сетку с заданным количеством столбцов и строк. Объекты можно помещать в любую ячейку сетки.

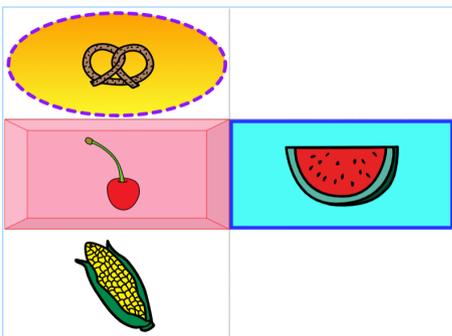


Рисунок 3.7 Макет "Сетка"

- **Поле сетки** — пространство (в пикселях) между объектами.
- **Столбцы сетки** — количество столбцов в сетке.
- **Строки сетки** — количество строк в сетке.
- **Тип вставки** — выбор способа реакции объектов в сетке при добавлении нового объекта.

- *Сдвиг вправо* — при помещении объекта в ячейку, в которой уже находится объект, первый объект сдвигается на одну ячейку вправо. Последовательность перемещений — слева направо и сверху вниз.
- *Сдвиг вниз* — при помещении объекта в ячейку, в которой уже находится объект, первый объект сдвигается на одну ячейку вниз. Последовательность перемещений — сверху вниз и слева направо.
- *Замена* — при помещении объекта в ячейку, в которой уже находится объект, новый объект заменяет собой первый объект.
- *Только пустые* — объект можно поместить только в пустую ячейку.
- *Перестановка* — при помещении объекта в ячейку, в которой уже находится объект, новый объект занимает место первого объекта, при этом все остальные объекты в сетке остаются на своем месте.
- **Тип фиксации** — выбор того, как будет выглядеть объект после его помещения в сетку.
 - *По центру* — объект будет помещен по центру ячейки без изменения его размера.
 - *Заполнить* — размер объекта изменится, чтобы заполнить всю ячейку.
- **Видимость линий** — выбор необходимости отображать линии в сетке.
 - *Только проект* — линии сетки отображаются в Редакторе, но не в режимах предварительного просмотра и воспроизведения.
 - *Всегда* — линии сетки отображаются в Редакторе, а также в режимах предварительного просмотра и воспроизведения.
 - *Никогда* — линии сетки никогда не отображаются.
- **Поле** — пространство (в пикселях), которое необходимо оставить между объектами страницы и краем страницы или объекта, внутри которого они находятся.

3.5.5 Фон

Свойства фона

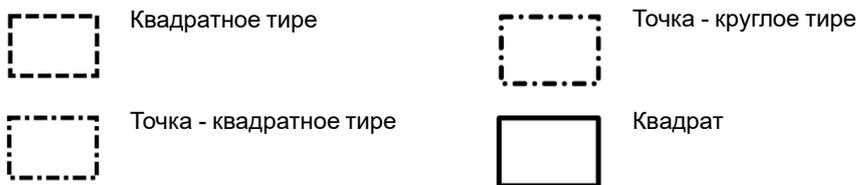
- **Добавить символ** — выбор символа или изображения, которые будут использоваться в качестве фона.
- **Макет фонового символа** — выбор того, как символ будет отображаться на заднем плане.
 - *Фактический* — отображение символа в его оригинальном размере.
 - *Растянуть* — символ будет растянут так, чтобы он заполнил полную страницу или объект.
 - *Плиточное представление* — повторение символа в виде плитки для заполнения всей страницы или объекта.
- **Удалить изображение** — удаление символа или изображения с заднего плана.
- **Цвет заливки** — выбор цвета заливки фона.
- **Градиент** — выбор цвета для фонового градиента.
- **Стиль градиента** — выбор стиля для фонового градиента.

3.5.6 Стиль

- **Цвет границы** — выбор цвета или задание значения Hex или RGBA для границы.
- **Размер границы** — задание числового значения точки для размера границы.
- **Стиль границы** — выбор стиля границы.

Таблица 3.1 Стили границы

	Сплошная линия		Круглая точка
	Квадратная точка		Круглое тире



3.5.7 Состояние

- **Неактивен** — Неактивный объект виден, но не может быть выбран в режимах предварительного просмотра и воспроизведения. Его можно визуально идентифицировать по серому цвету.
- **Скрыт** — скрытый объект не виден и не может быть выбран в режимах предварительного просмотра и воспроизведения.
- **Доступен для выделения** — если объект помечен как "Не доступен для выделения", визуально он выглядит обычным, но не может быть выбран в режимах предварительного просмотра и воспроизведения.
- **Заблокирован** — Заблокированный объект нельзя выбрать щелчком левой кнопки мыши в Редакторе. Это защищает кнопку от случайного перемещения или иного случайного редактирования. Чтобы разблокировать и отредактировать заблокированный объект, щелкните правой кнопкой мыши на этой кнопке в Редакторе и выберите "Разблокировать" в меню.



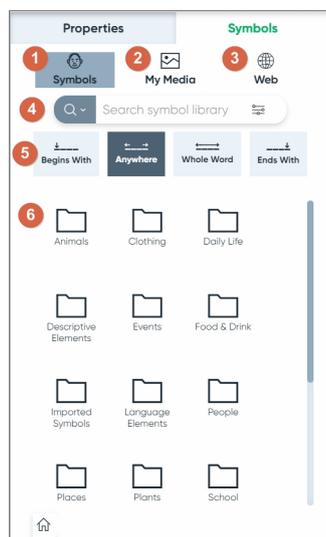
На заблокированный объект не распространяются правила компоновки (макета) его родительского объекта. Например, если заблокированная кнопка находится в групповой кнопке с любым макетом, кроме "Произвольная форма", то заблокированная кнопка сохранит свое первоначальное положение при добавлении других объектов в групповую кнопку.

3.5.8 Дополнительные настройки

- **Имя объекта** — уникальное свойство, идентифицирующее объект для целей программирования. Программное обеспечение автоматически присваивает имя каждому объекту, однако пользователь может легко изменить имя на любое другое по своему желанию.
- **Тип перемещения** — меню "Тип перемещения" используется для задания возможности перемещения кнопки в новое положение в режимах воспроизведения и предварительного просмотра:
 - *Нет* — объект перемещать нельзя.
 - *Перемещать* — объект перемещать можно.
 - *Копировать* — объект создает свою копию, которую можно переместить в новое положение.
- **Цель** — при включении этой функции текущий объект определяется как целевая кнопка, которая будет принимать другие объекты страницы, перетаскиваемые или копируемые в нее в режимах предварительного просмотра и воспроизведения. При отключении этой функции объекты, перетаскиваемые или копируемые в эту кнопку в режимах предварительного просмотра и воспроизведения, возвращаются в исходное положение.
- **Сканирование целевых кнопок** — при использовании любого способа ввода, за исключением "Активация при нажатии", пользователь может задать способ сканирования.
 - *Сканировать* — выделение всей групповой кнопки, как единой целевой кнопки. Объект, перетаскиваемый в целевую кнопку, помещается в следующем доступном положении, определяемом макетом целевой кнопки.
 - *Сканировать и позиционировать* — выделение внутри целевой кнопки перемещается в конкретное положение, задаваемое макетом целевой кнопки.
 - *Отключить* — выделение проходит мимо целевой кнопки.
- **Аудио-подсказка** — короткое сообщение, произносимое для идентификации объекта, при наведении на него курсора или перемещении на него выделения. Текст аудио-подсказки необходимо ввести в текстовое поле "Аудио-подсказка".
- **Действия** — при нажатии кнопки открывается Редактор действий, в котором можно просматривать, добавлять и редактировать действия, назначенные текущему объекту. См. раздел 14 Действия.

3.6 Панель символов

Панель символов используется для поиска и добавления символов и изображений в задание.



Название	Описание
1 Символы	Для поиска символа необходимо ввести текст в текстовое поле. Кроме того, Вы можете искать символы по категориям, щелкая по соответствующим папкам.
2 Медиафайлы	Доступ к изображениям, сохраненным в разделе "Медиафайлы" Вашей учетной записи на сайте myBoardmaker.com.  Медиафайлы не доступны для бесплатных учетных записей "Онлайн-сообщество" Для доступа к разделу "Медиафайлы" необходимо подключение к сети.
3 Интернет	Поиск в Интернете изображений, соответствующих ключевым словам, введенным Вами в текстовое поле поиска.  Для поиска в сети необходимо подключение к Интернету.
4 Поле поиска	Введите запрос в текстовое поле. Используйте (дополнительные) кнопки ниже для указания частей слова для поиска ("Начинается с", "В любом месте", "Целое слово", "Заканчивается на").  Нажмите  для выбора типа поиска: "Обычный", "Рифмуется с", "Шаблон" или "Звучит как".  Нажмите  ("Фильтры"), чтобы задать цвет либо выбрать черно-белый цвет и изменить язык поиска.
5 Настройка поиска по названию	Выберите способ поиска по названию символа: <ul style="list-style-type: none">● Начинается с — поиск только по первой части названия.● В любом месте — поиск по любым частям названия.● Целое слово — поиск только по целому слову (так, как Вы его напечатали).● Заканчивается на — поиск только по последней части названия.
6 Результаты поиска	Здесь выводятся результаты поиска. Кроме того, Вы можете использовать папки, расположенные в этой области, для поиска символов по категориям.

3.7 Режимы программного обеспечения Boardmaker 7 Editor

Режимы Boardmaker 7 Editor:

- **Панель управления** — просмотр своих действий и шаблонов.
- **Редактор** — редактирование заданий путем добавления содержания к страницам.
- **Воспроизвести** — просмотр задания в том виде, в каком его будут видеть учащиеся. Задание воспроизводится с первой страницы (не обязательно со страницы, открытой в Редакторе).
- **Предварительный просмотр страницы** — воспроизведение текущей страницы так, как ее будут видеть учащиеся.



Если Вы находитесь в режиме воспроизведения или предварительного просмотра, нажмите кнопку **Остановить** или клавишу <Esc> на клавиатуре, чтобы вернуться в Редактор.

Программа Boardmaker 7 Editor предназначена для создания и редактирования заданий. Экранные задания, созданные Вами в Boardmaker 7 Student Center, учащиеся должны будут воспроизводить в Boardmaker.

3.8 Организация заданий

- **Папки** используются для организации заданий. Папки создают непосредственно в области My Boardmaker Панели управления или на сайте myBoardmaker.com
- **Задания** — файлы, содержащие страницы, используемые вместе. Задание можно рассматривать как книгу, содержащую страницы.
- **Страницы** похожи на страницы книги — они включают содержание, с которым пользователи смогут работать. Содержание может включать такие объекты, как кнопки, окна сообщений, символы и т.д.

3.8.1 Создание папки и добавление заданий

1. Перейдите в раздел **My Boardmaker** Панели управления.
2. Выберите **Новая папка**.
3. Введите имя для новой папки.
4. Выберите **Создать**.
5. Выберите задания и перетащите их мышью в папку.



При сохранении вновь созданного задания можно выбрать папку назначения.

3.8.2 Переименование задания

1. Перейдите в раздел **My Boardmaker** Панели управления.
2. Наведите курсор на задание, которое хотите переименовать.
3. Выберите значок "Три точки".
4. Нажмите **Переименовать**.
5. Введите новое имя.
6. Нажмите **Переименовать**.

3.8.3 Переименование страницы

1. Откройте задание в редакторе.
2. В Панели "Страницы" в левой части экрана щелкните по названию страницы.
3. С помощью клавиш клавиатуры удалите имя страницы и введите новое.
4. Щелкните в любом месте за пределами текста с именем страницы, чтобы сохранить изменения.

4 Шаблоны

Шаблоны представляют собой базу для создания собственного задания. Шаблоны предназначены для того, чтобы легко и быстро добавлять собственное содержание. Некоторые шаблоны также имеют версию "Образец", предварительно заполненную содержанием, которое Вы можете сразу же использовать или отредактировать в соответствии с Вашими потребностями.

При создании нового задания или страницы на основе шаблона, страница/страницы шаблона копируются в Ваше новое задание/страницу, после чего Вы можете настраивать содержание по своему усмотрению.

Имеются шаблоны для следующих типов заданий:

- **Искусство и творчество** — развитие творческих и художественных способностей.
- **Книги и презентации** — развитие навыков чтения и представления новой информации.
- **Календари** — обзор предстоящих событий, развитие математических навыков и навыков контроля времени.
- **Занятия** — шаблоны для ежедневного контроля посещаемости занятий.
- **Накладки** — создание накладок для широкого спектра цифровых коммуникативных устройств.
- **Основные понятия** — изучение новой информации, изображений и символов посредством заданий, не содержащих ошибок.
- **Карточки** — развитие речи и расширение словарного запаса.
- **Игры** — закрепление концепций и знаний с помощью веселых и занимательных форматов.
- **Схемы** — создание циклов, карт-списков, раскадровок, древовидных структур и схем для визуального отображения взаимосвязей.
- **Подписи к картинкам** — создание надписей для частей целого.
- **Нахождение соответствий** — сопоставление слов с соответствующими изображениями или предметами.
- **Математика** — формирование математических знаний и умений, таких как навыки счета, работа с шаблонами, обращение с деньгами, работа с графиками и т.д.
- **Вопрос - ответ** — закрепление и оценка знаний в конкретной области.
- **Последовательность** — расположение элементов в правильной последовательности.
- **Сортировка** — сортировка элементов по двум, трем или четырем группам.
- **Визуальное расписание** — представление и обзор ежедневных и запланированных событий.
- **Изучение слов** — развитие знаний о буквах и соответствующих им звуках, а также понимания того, как из букв и звуков составляются слова.
- **Письмо** — развитие начальных навыков изучения состава слов и синтаксиса.



Многие из интерактивных шаблонов на экране могут также отслеживать успеваемость учащихся и сообщать о результатах, если задания связаны с учетной записью на myBoardmaker.com. Шаблоны,

позволяющие отслеживать прогресс учащихся, обозначаются значком . Для использования функции отслеживания прогресса, задание вначале должно быть назначено учащемуся, а затем воспроизведено учащимся.

4.1 Создание нового задания

1. Выберите **Новое задание** на Панели управления. Откроется окно *Новое задание*.
2. Выберите категорию шаблонов (в левой части экрана) для просмотра доступных шаблонов такого типа. Для заданий Activities-to-Go, выберите **Для печати**, а затем **задание Activities to Go**.
Выберите раздел и подраздел для уточнения поиска, если это возможно.
3. Выберите шаблон.



Дополнительно: Нажмите кнопку **Избранное** в нижней части экрана для добавления выбранного шаблона в категорию "Избранное". Теперь Вы в любое время можете зайти в категорию **Избранное**, чтобы быстро найти избранные шаблоны.

4. Нажмите **Создать** (использовать пустой шаблон) или **Выбрать из примера** (использовать предварительно заполненный шаблон) для создания задания. Страницы, содержащиеся в шаблоне, добавляются к заданию и отображаются на панели *Страницы*.



Настраивайте и добавляйте содержание в новое задание на основе шаблона с помощью функций "Настройки задания" и/или "Редактировать переменные". См. разделы *3.4 Настройки задания* и *7.1 Добавление символа к кнопке*.

4.2 Создание новой страницы из шаблона

Выберите конкретную страницу из шаблона для добавления в задание.

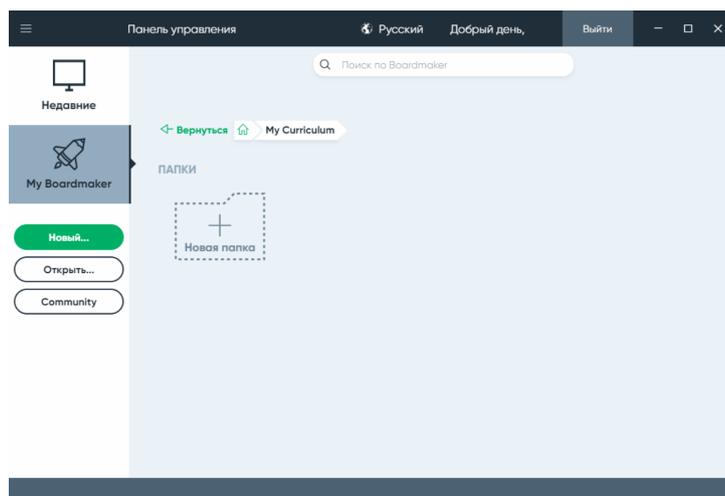
1. Откройте задание в Редакторе.
2. В панели *Страницы* нажмите **Новая страница**.
3. На плавающей панели инструментов выберите **Новая страница из шаблона**.
4. Выберите шаблон из списка шаблонов.
5. Нажмите **Выбрать**.
6. Выберите страницу из шаблона для ее копирования в свое задание.
7. Нажмите **Выбрать**.

4.3 Учебная программа



Полные комплекты учебных программ в настоящее время доступны на английском языке (американский и британский варианты). На других языках доступна только тема-образец "Растения" (входит в состав задания Activities-to-Go).

В папке "Учебная программа" находится наша разработанная экспертами учебная программа: задания Activities-to-Go и коммуникативная книга Core First. При добавлении заданий в "Учебную программу" они загружаются и становятся доступными в Boardmaker 7 Editor, где их можно редактировать, печатать или воспроизводить даже без подключения к Интернету.



Добавление заданий в "Учебную программу"

1. Выберите **My Boardmaker** в Панели управления.
2. Выберите **Учебная программа**.

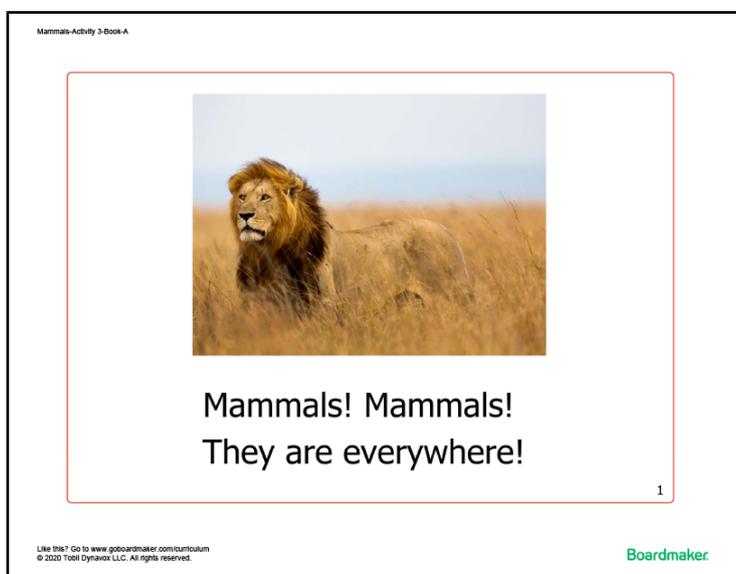


3. Выберите **Добавить учебную программу**.
4. Выберите **Учебная программа**.

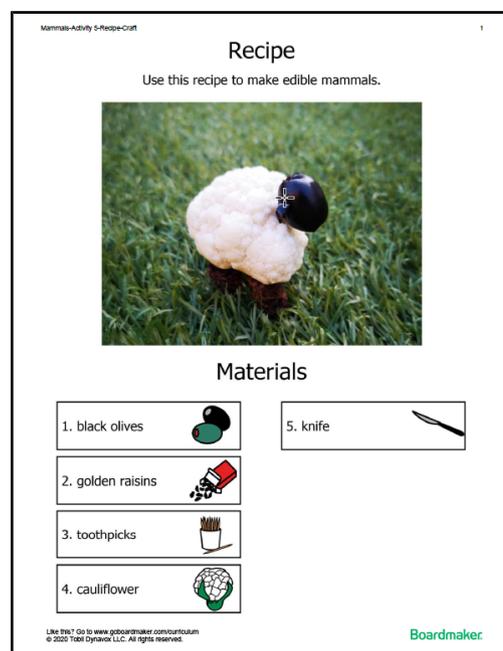
5. Перемещаясь по папкам, найдите задания, которые хотите добавить в "Учебную программу".
6. Выберите **Добавить блок в Учебную программу** для добавления всех заданий, содержащихся в данной папке. Некоторые папки позволяют выбрать конкретное задание и добавить его отдельно.
7. Перейдите в другую папку для продолжения добавления заданий в "Учебную программу", или нажмите **Заккрыть** для завершения.

4.3.1 Activities-to-Go

Activities-to-Go — специальная тематическая учебная программа для учащихся любого возраста с особыми потребностями, включая учеников, которым для успешной учебы нужна платформа для альтернативной аугментативной коммуникации (ААС). Программа охватывает наиболее распространенные умения и бытовые навыки, а также познания в области науки и обществознания, что помогает учащимся накапливать знания и расширять словарный запас. С помощью руководства для преподавателей и заданий, разделенных по темам, Вы можете обеспечить дифференцированное обучение по общим темам, благодаря разработанным нами заданиям разных уровней. И самое главное — программа Activities-to-Go позволяет пользователя редактировать и легко настраивать задания с помощью Boardmaker 7 Editor.



Пример страницы книги Activities-to-Go



Пример измененной страницы Activities-to-Go

Каждый раздел Activities-to-Go включает в себя следующее:

- Руководство для преподавателя с описанием творческой идеи, определением целевой лексики и идей для улучшения обучения и поддержки коммуникации.
- Возможность распечатывать задания соответствующего уровня (таких как игры, карточки для общения, письменные задания, викторины и многое другое).

Задания Activities-to-Go в папке "Учебная программа" готовы к использованию. Вы можете скачать и распечатать их как есть или предварительно отредактировать. Шаблоны заданий Activities-to-Go доступны в коллекции шаблонов, так что Вы можете использовать их в качестве модели при создании собственных заданий. Для

создания нового задания из шаблона Activities-to-Go достаточно выполнить действия, изложенные в разделе 4.1 *Создание нового задания*.

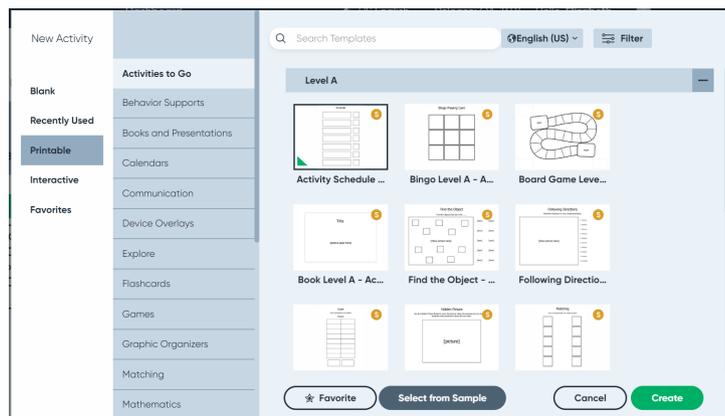


Рисунок 4.1 Шаблоны Activities-to-Go

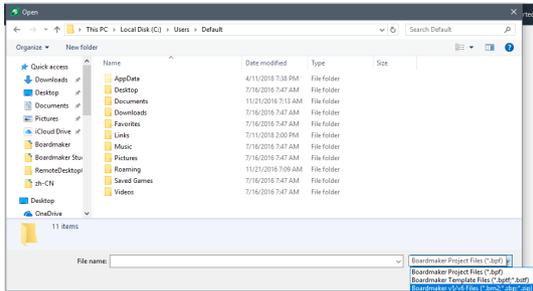
4.3.2 Коммуникативная книга Core First

Коммуникативная книга Core First — печатная коммуникативная книга с вкладками, которая отражает словарный запас в приложении Snap Core First. Она включает в себя основную страницу, списки слов, базовые слова, клавиатуру и темы. Доступные размеры сетки — 6x6 и 7x9. Указания по сборке книги можно найти на первой странице файла.

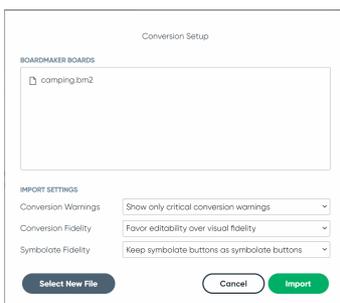
5 Открытие файлов Boardmaker v5 и v6

Вы можете импортировать панели, пакеты файлов и .zip -файлы, созданные в Boardmaker версии 5 и выше. После импорта эти файлы становятся доступными для редактирования, печати и воспроизведения.

1. Нажмите кнопку **Открыть...** на Панели управления.
2. В открывшемся окне нажмите на выпадающее меню типов файлов и выберите нужный тип файла.



3. Перейдите в каталог, содержащий нужный файл.
4. Выберите файл (.bmf , .zbr или .zip), который хотите импортировать.
5. Нажмите **Открыть**.
Откроется диалоговое окно *Настройка преобразования в Boardmaker*.



Нажмите **Выбрать новый файл**, чтобы вернуться в папку с Вашими файлами, и выберите другой файл.

6. (Не обязательно) Выберите настройки "Предупреждения о преобразовании", "Точность преобразования" и "Точность текста с символами" из выпадающих списков.
7. Выберите **Импортировать**. Задание сохраняется как новый файл в Boardmaker 7 Editor и открывается в Редакторе.



Если Вы выбрали опцию **Показать все предупреждения о преобразовании**, в диалоговом окне настроек преобразования, откроется диалог "Предупреждения о преобразовании" с указанием того, что преобразование завершилось успешно, а также будут перечислены все несоответствия в ходе процесса преобразования. Нажмите **ОК**, чтобы закрыть диалоговое окно предупреждений о преобразовании.

Некоторые действия предыдущих версий программы не поддерживаются в Boardmaker 7 Editor :

- Access Method
- Cancel Speech
- Hibernate
- Infrared actions
- Lock Board
- Normal Volume Down
- Normal Volume Up
- Pause Speech
- Preview Text
- Preview Volume Up
- Preview Volume Down
- Quick Record
- Read Variables
- Read With Highlighting (Both)
- Rest Toggle
- Restart
- Scan Next
- Scan Sequence
- Set Brightness
- Set Label Live
- Shutdown
- Speak File
- Stopwatch
- svButtonHasText
- svTimer
- Use Loud Settings
- Use Soft Settings
- Voice 1
- Voice 2
- Voice 3
- Voice 4
- Write Text To File
- Write Variables

6 Рисование и упорядочивание объектов страницы

Рисование объекта:

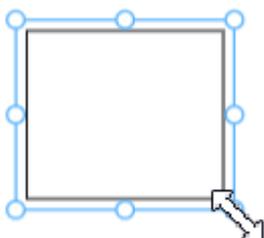
1. Выберите инструмент для объекта, который хотите нарисовать. Информация о средствах работы с объектами на панели инструментов представлена в разделе 3.2 *Панель инструментов*.
2. Переместите курсор в рабочую область, куда хотите поместить объект.
3. Щелкните кнопкой и перетащите мышью по диагонали. (Чтобы нарисовать идеальный квадрат, удерживайте нажатой клавишу **Shift** при перетаскивании).



Кроме того, Вы можете добавить объект на страницу, щелкнув по инструменту, а затем перетащив его на страницу, или выбрав инструмент, а затем щелкнув по странице.

Изменение размера объекта:

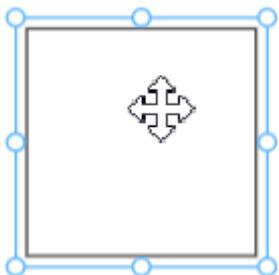
- a. Выбрать объект.
- b. Наведите курсор на один из кружков, появляющихся на границе или углах объекта (появится двойная стрелка).



- c. Щелкните и тяните курсор до тех пор, пока объект не достигнет нужного размера.

Перемещение объекта:

- a. Выбрать объект.
- b. Перетащите его в любое положение в рабочей области.



4. Используйте Панель свойств для настройки внешнего вида и поведения объекта. Параметры на Панели свойств варьируются в зависимости от типа нарисованного Вами объекта. Информацию о Панели свойств см. в разделе 3.5 *Панель "Свойства"*.

6.1 Свойства страницы

Страница сама по себе — это объект со своими свойствами. Экспериментируйте с макетами, цветами и фонами для создания увлекательных заданий!



Информацию о Панели свойств страницы см. в разделе 3.5 *Панель "Свойства"*.

6.2 Создание сетки объектов



С помощью инструмента **Создать несколько кнопок** можно создать сетку из идентичных объектов.

1. Выберите инструмент **Создать несколько кнопок** на панели инструментов.
2. Наведите курсор на объект, который хотите скопировать.
3. Щелкните и перетащите, чтобы создать линию или сетку из идентичных объектов.
4. Отпустите кнопку мыши после создания нужного количества объектов.



Если Вы назначили свойства исходному объекту (символ, стиль, действия и т.д.), то они будут применяться и для других объектов в сетке.

6.3 Дополнительные инструменты редактирования

Меню, вызываемое правой кнопкой мыши, содержит множество инструментов, которые помогут настроить объекты на странице.



Опции меню, вызываемого правой кнопкой мыши, варьируются в зависимости от выбранного объекта.

Пункты меню, вызываемого правой кнопкой мыши

- **Инструменты** — инструменты для выделения, создания копий, определения порядка сканирования и просмотра страниц:
 - *Выделение* —
 - *Быстрое выделение* —
 - *Создание нескольких кнопок с прямоугольным расположением* — создание копий выделенного объекта (объектов) в соответствии с макетом "прямоугольная сетка".
 - *Создание нескольких кнопок расположением по кругу* — создание копий выделенного объекта (объектов) в соответствии с макетом "по кругу".
 - *Порядок сканирования* — с помощью этого инструмента можно задавать порядок сканирования объектов. Более подробную информацию см. в разделе 11.7 *Порядок сканирования*.
 - *Фактический размер* — изменение масштаба для просмотра страницы в фактических размерах.
 - *По размеру экрана* — изменение масштаба, чтобы поместить всю страницу полностью в окне.
- **Редактировать действия** — редактирование действий для текущего выделенного объекта. Более подробную информацию см. в разделе 14 *Действия*
- **Выбрать содержание** — выбор содержания текущего выделенного объекта.
- **Очистить содержание** — удаление всего содержания текущего выделенного объекта.
- **Выбрать родительский объект** — выбор родительского объекта для текущего выделенного объекта.
- **Отменить действие** — отмена последней правки.
- **Повторить действие** — повторение правки, которая была отменена.
- **Удалить** — удаление выбранного объекта.
- **Вырезать** — удаление выделенного объекта и сохранение его в буфере обмена для вставки в другое место.
- **Копировать** — копирование выбранного объекта в буфер обмена.
- **Вставка** — вставка вырезанного или скопированного объекта из буфера обмена.
- **Скопировать стиль** — копирование значений формы, цвета и границы.
- **Применить стиль** — применение скопированных значений стиля к выбранному объекту.
- **Переместить на передний план** — перемещение выбранного объекта перед другими перекрывающимися его объектами.
- **Переместить на задний план** — перемещение выбранного объекта позади других перекрывающих его объектов.

- **Заблокировать** — блокирование выбранного объекта для защиты от случайных правок.
- **Выравнивание** — более подробную информацию см. раздел
- **По центру** — выравнивание объекта по центру:
 - *Горизонтальное* — выравнивание объекта по центру по горизонтальной оси
 - *Вертикальное* — выравнивание объекта по центру по вертикальной оси
 - *В обоих направлениях* — выравнивание объекта по центру как по вертикальной, так и горизонтальной оси.
- **Размер** — Изменение размеров объекта:
 - *На всю ширину* — изменение размера объекта до максимально возможной ширины на странице.
 - *На всю высоту* — изменение размера объекта до максимально возможной высоты на странице.
 - *Полный размер* — изменение размера объекта до максимально возможной высоты и ширины на странице.
 - *По сетке* — изменение размера объекта так, чтобы он поместился в сетку.

7 Кнопки

Для создания любого из следующих типов кнопок нажмите на стрелку рядом с инструментом "Кнопки" :

- **Стандартная кнопка** — основной блок, который может содержать символ, надпись и действие.
- **Группа** — может содержать несколько символов или других объектов.
- **Кнопка "Предиктивный ввод слов"** — по мере того, как пользователь вводит текст в окно сообщения, кнопка "Предиктивный ввод слов" подсказывает ему слова.
- **Целевая кнопка** — групповая кнопка, предварительно настроенная в качестве пункта назначения для перетаскиваемой кнопки.
- **Кнопка "Текст с символами"** — слова на этой кнопке автоматически преобразуются в текст с символами. Текст этой кнопки вводится в режиме редактирования и доступен "только для чтения" в режимах воспроизведения и предварительного просмотра.



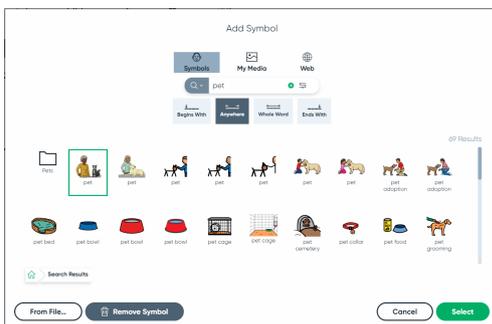
Для текста с символами, редактируемого в режимах воспроизведения и предварительного просмотра, используйте Окно сообщений для текста с символами.

- **Область** — прозрачная кнопка, которая обычно накладывается на изображение или определенную область, чтобы сделать их интерактивными.
- **Кнопка произвольной формы** — рисование кнопки любой формы.
- **Область произвольной формы** — рисование области любой формы.

7.1 Добавление символа к кнопке

Это так просто — достаточно напечатать текст и выбрать символ!

1. Нарисуйте стандартную кнопку или кнопку произвольной формы в рабочей области.
2. После выбора кнопки введите нужную надпись. На кнопке появится надпись.
3. По окончании ввода надписи нажмите клавишу **Ввод** на клавиатуре. Откроется окно *Добавить символ*.



Отображаются символы, соответствующие введенному тексту.

4. Выберите нужный символ.
5. Нажмите **Выбрать**. На кнопке появятся символ и надпись.

7.2 Стандартные кнопки

Стандартные кнопки являются наиболее часто используемыми объектами в Boardmaker. Каждая стандартная кнопка может содержать smartsym (символ и надпись) и может быть настроена в соответствии с внешним видом и функциями с помощью Панели свойств и действий.

7.2.1 Свойства стандартной кнопки

- **Редактировать символ** — см. раздел 8.4 *Редактирование символов*.
- **Редактировать текст** — см. раздел 13 *Редактор обогащенного текста*.

Информацию об остальных свойствах стандартной кнопки см. в разделе 3.5 *Панель "Свойства"*.

7.3 Групповые кнопки

Группа – это кнопка, в которую можно поместить другие объекты; по сути, она представляет собой контейнер для других объектов. Вы можете поместить в группу несколько символов (SmartSym), добавить надпись (или надписи) и расположить объекты внутри нее любым удобным для Вас способом.



Рисунок 7.1 Группа (макет типа "сетка") с двумя кнопками, надписью и символами.

При помещении объектов в группу они сохраняют свои первоначальные свойства; таким образом, пользователь может менять размер или положение каждого объекта в группе, не затрагивая свойства родительской кнопки.

Кроме того, группа может использоваться для создания групп сканирования и назначаться в качестве "целевой кнопки", чтобы в нее можно было перетаскивать другие объекты. См. раздел 3.5 *Панель "Свойства"*

7.3.1 Создание группы

1. Нажмите на стрелку рядом с инструментом "Кнопка" на панели инструментов.



2. Нажмите на кнопку **Группа**.

3. Нарисуйте групповую кнопку в любом месте страницы. См. раздел 6 *Рисование и упорядочивание объектов страницы*.



Кроме того, можно использовать меню "Тип" на Панели свойств для преобразования существующей стандартной кнопки, кнопки "Текст с символами", кнопки "Предиктивный ввод слов" в группу.

7.3.2 Добавление символов в группу

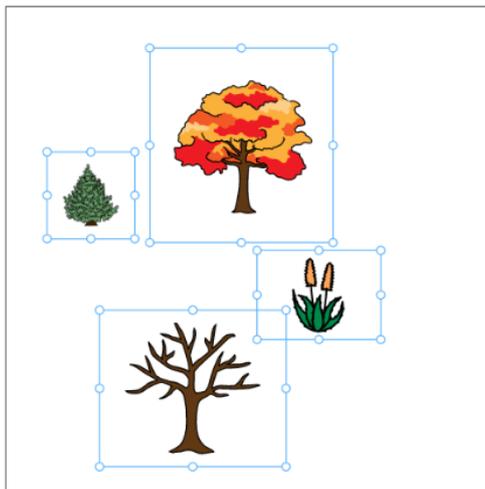


Рисунок 7.2 Группа – Добавление нескольких выбранных символов

1. Найдите нужный символ. См. раздел *8.1 Поиск символов*.
2. Перетащите символ из панели *Символы* в группу.
3. Для добавления других символов в группу повторите шаги 1 и 2. (Количество добавляемых символов не ограничено).



При добавлении символа к кнопке, которая уже содержит один или более символов, Вам будет задан вопрос, хотите ли Вы добавить или заменить существующий символ(ы). Выберите одно из следующих действий:

- **Добавить** — если хотите сохранить существующий символ(ы), а также добавить новый символ.
- **Заменить** — если хотите заменить существующий символ(ы) на новый символ.
- **Отменить** — кнопка останется "как есть", без добавления нового символа.

7.3.3 Добавление надписи в групповую кнопку

1. Нарисуйте надпись на групповой кнопке. См. раздел *6 Рисование и упорядочивание объектов страницы*.
2. Введите текст надписи и отформатируйте его. См. раздел *9 Надписи*.

7.3.4 Изменение размеров и положения объектов в группе

Пользователь может вручную изменить положение и размер объектов внутри группы, аналогично тому, как если бы они находились на странице. Для одновременного изменения размера нескольких объектов нажмите и удерживайте клавишу **Ctrl**, при этом щелкая на каждый выбираемый объект. По окончании выбора всех необходимых объектов Вы можете изменить размер любого из выделенных объектов, чтобы изменить размер всех объектов.



Макет по умолчанию ("Произвольная форма") позволяет пользователю полностью контролировать размер и положение объектов в группе (по его усмотрению). С помощью выпадающего меню "Макет" в Свойствах групповой кнопки пользователь может автоматически организовать содержание группы различными способами. См. раздел 3.5.4 *Содержание*.

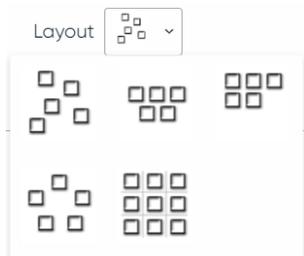


Рисунок 7.3 Выпадающее меню "Макет группы"

7.3.5 Свойства группы

Информацию о свойствах группы см. в разделе 3.5 *Панель "Свойства"*.

7.4 Кнопка "Текст с символами"

При вводе текста в кнопку "Текст с символами" символ для вводимых слов появляется автоматически. Текст в кнопках "Текст с символами" задается в Редакторе; редактирование текста в режиме воспроизведения невозможно.



Если Вам необходим текст с символами, который можно редактировать в режиме воспроизведения, создайте Окно сообщений и включите режим "Текст с символами"

7.4.1 Рисование кнопки "Текст с символами"

1. Нажмите на выпадающее меню "Кнопка" на панели инструментов.
2. Нажмите **Текст с символами**.
3. Нарисуйте кнопку "Текст с символами" в любом месте страницы.
См. раздел 6 *Рисование и упорядочивание объектов страницы*.
4. Нажмите кнопку "Текст с символами".
5. Для настройки кнопки "Текст с символами" используйте элементы управления на панели **Свойства**.

7.4.2 Свойства кнопки "Текст с символами"

Свойства содержания

- **Поле** — пространство (в пикселях), которое необходимо оставить между текстом/символами и краем кнопки.
- **Текст с символами** — выбор типов слов, для которых будет выводиться текст с символами.
 - *Все* — все слова, имеющие символы, будут представляться в виде текста с символами.
 - *Существительные* — только существительные выводятся в виде текста с символами.
 - *Глаголы* — только глаголы выводятся в виде текста с символами.
 - *Прилагательные* — только прилагательные выводятся в виде текста с символами.
 - *Знаменательные слова* — только знаменательные слова выводятся в виде текста с символами. Под знаменательными словами понимаются существительные, глаголы, прилагательные и некоторые общеупотребительные наречия, такие как "быстро" и "медленно".
 - *Слова из списка* — слова из выбранного Вами списка выводятся в виде текста с символами (см. свойство **Список слов**).
 - *Слова не из списка* — все слова, имеющие символы, кроме слов из списка слов, выводятся в виде текста с символами (см. свойство **Список слов**).

- *Необщепотребительные слова* — только те слова, которые не входят в список общепотребительных слов, выводятся в виде текста с символами. См. Приложение В *Общепотребительные слова*.
- **Расположение символа** — выбор места отображения символа по отношению к связанному с ним слову.
- **Высота символа** — задайте целое число от 10 до 100 для задания высоты символов в пикселях.
- **Все одинаковой ширины** — При включении этой опции все символы отображаются одинаковой ширины, таким образом, слова находятся на равном расстоянии друг от друга.
- **Список слов** — эта опция доступна только в том случае, когда выбрано свойство *Слова из списка* или *Слова не из списка*. Нажмите кнопку "Список слов", чтобы вручную добавить слова или загрузить список слов из файла.

Информацию о свойствах функций Выравнивание, Тип, Шрифт, Фон, Стиль, Состояние и Дополнительные свойства кнопки "Текст с символами" см. в разделе 3.5 *Панель "Свойства"*.

7.4.3 Изменение символа кнопки "Текст с символами"

Boardmaker 7 Editor использует заданные пары "слово/символ". Иногда первый появляющийся символ может не соответствовать контексту, в котором он используется. В этом случае Вы можете изменить символ для конкретной пары "слово/символ".

1. Нажмите правой кнопкой мыши на символ (не на слово), который хотите изменить. Откроется диалоговое окно *Добавить символ*.
2. Выберите символ, который хотите использовать.
3. Нажмите **Выбрать**. Символ для данного слова заменяется на выбранный Вами символ.

7.5 Кнопки предиктивного ввода слов

Предиктивный ввод слов может оказать большую помощь пользователям в процессе написания текста.

Boardmaker 7 Editor использует метод прогнозирования на основе анализа естественного языка, который изучает два предыдущих слова, введенных в окно сообщений, а затем предлагает следующее слово, исходя из того, какие слова обычно следуют за двумя словами, введенными пользователем.

По мере написания сообщения пользователем в окне сообщений, функция предсказания слов предвосхищает выбор слов пользователем и отображает различные опции в кнопках предиктивного ввода слов. После этого пользователь может нажать на кнопку предиктивного ввода слов, после чего слово на этой кнопке будет немедленно отправлено в окно сообщений.

Функция предсказания слов экономит время и усилия, освобождая пользователя от необходимости вводить каждую букву каждого слова в окне сообщений.

7.5.1 Рисование кнопки предиктивного ввода слов

Обычно кнопки предиктивного ввода слов (4-5 кнопок) располагаются в ряд непосредственно над, под или сбоку от окна сообщений. Сначала создайте первоначальную кнопку предиктивного ввода слов и задайте ее свойства. Затем Вы можете создавать множество копий кнопки - вид и свойства копий будут аналогичны исходной кнопке.

1. Нажмите на стрелку справа от инструмента "Кнопка" на панели инструментов.
2. Нажмите **Предиктивный ввод слов**.
3. Переместите курсор в область под или рядом с окном сообщений, куда Вы хотите поместить первую кнопку. (Точность позиционирования не является обязательным условием - Вы можете подвинуть кнопку позже).
4. Удерживая кнопку мыши, перетащите ее по диагонали. (Чтобы нарисовать квадратную кнопку, удерживайте нажатой клавишу **Shift** при перетаскивании).
5. Отпустите кнопку мыши, по достижении кнопкой "Предиктивный ввод слов" нужного размера и формы.



После создания исходной кнопки предиктивного ввода слов и задания свойств, выберите инструмент "Создать несколько копий" для создания идентичных копий кнопки.

7.5.2 Свойства кнопки предиктивного ввода слов

Информацию о свойствах кнопки предиктивного ввода слов см. в разделе 3.5 *Панель "Свойства"*.

7.6 Целевые кнопки

Целевая кнопка — это групповая кнопка с предварительно заданным свойством *Цель*. Целевые кнопки позволяют пользователю перемещать другие страничные объекты в кнопку в режиме предварительного просмотра и воспроизведения. Например, Вы можете создать задание, в котором пользователь сопоставляет формы или цвета, перетаскивая объекты определенной формы или цвета в групповую кнопку. После чего Вы можете запрограммировать групповую кнопку на действия по воспроизведению звука или произнесению фраз при перемещении пользователем объекта в кнопку (*звук трубы* - "Молодец!" или "Извините, повторите попытку").

7.6.1 Рисование целевой кнопки

1. Нажмите на выпадающее меню "Кнопка" на панели инструментов.
2. Выберите  **Целевая кнопка**.
3. Нарисуйте целевую кнопку в любом месте страницы.
См. раздел 6 *Рисование и упорядочивание объектов страницы*.
4. Для настройки целевой кнопки используйте элементы управления на панели **Свойства**.

7.6.2 Свойства целевой кнопки

Информацию о свойствах целевой кнопки см. в разделе 3.5 *Панель "Свойства"*.

7.7 Кнопки произвольной формы

7.7.1 Рисование кнопки произвольной формы

1. Нажмите на выпадающее меню "Кнопка" на панели инструментов.
2. Нажмите  **Кнопка произвольной формы**.
3. Нарисуйте кнопку нужной формы на странице.
 - Для отрисовки кнопки произвольной формы: Щелкните и перетащите мышью в нужное положение для создания необходимой формы кнопки. Для завершения отрисовки кнопки отпустите кнопку мыши. Форма кнопки автоматически завершится прямой линией между первой и последней точкой отрисовки.
 - Для отрисовки многоугольника: Удерживая клавишу **Ctrl**, щелкните мышью для задания первого угла кнопки. Продолжая удерживать нажатой клавишу **Ctrl**, щелчками мыши задайте каждый угол фигуры. Отпустите клавишу **Ctrl** после придания фигуре нужной формы.
 - Для отрисовки кнопки произвольной формы как с прямыми, так и произвольными сторонами: Удерживая клавишу **Ctrl**, щелкните и перетащите мышью для отрисовки первой прямой стороны фигуры. Продолжая удерживать нажатой клавишу **Ctrl**, щелчком мыши задайте следующий угол фигуры (при желании). Отпустите клавишу **Ctrl** и перетащите мышью в начальную точку для завершения части кнопки произвольной формы. Отпустите кнопку мыши по достижении нужной формы кнопки.

7.7.2 Свойства кнопки произвольной формы

Информацию о свойствах кнопки произвольной формы см. в разделе 3.5 *Панель "Свойства"*.

7.8 Области

Выберите инструмент "Область" из выпадающего списка "Кнопка", чтобы создать прямоугольную область. Область может иметь назначенные ей действия, но она не отображается в режимах просмотра и воспроизведения. Она не имеет границ, цвета, символа или других видимых характеристик.

Области обычно размещаются над изображениями на странице. Затем область можно запрограммировать таким образом, что при ее выборе будет выполняться какое-либо действие (например, воспроизведение звука или сообщения, открытие страницы).

7.8.1 Рисование прямоугольных областей

1. Нажмите на стрелку справа от инструмента "Кнопка" на панели инструментов, а затем выберите **Область**.
2. Щелкните и перетащите мышью по диагонали в рабочей области. (Чтобы нарисовать квадратную область, удерживайте нажатой клавишу **Shift** при перетаскивании).
3. Отпустите кнопку мыши, по достижении новой областью нужного размера и формы.

7.8.2 Рисование областей произвольной формы

1. Нажмите на стрелку справа от инструмента "Кнопка" на панели инструментов, а затем выберите **Область произвольной формы**.
2. В рабочей области, нажмите кнопку мыши и, удерживая ее в нажатом положении, перетащите мышью для создания области нужной Вам формы.
3. Отпустите кнопку мыши, чтобы автоматически завершить область прямой линией между текущим положением мыши и точкой, с которой Вы начали рисовать область.

7.8.3 Свойства области

Информацию о свойствах области см. в разделе 3.5 *Панель "Свойства"*.

7.9 Формы кнопки

Стандартные кнопки, групповые кнопки, кнопки "Текст с символами" и "Предиктивный ввод слов" могут иметь различные формы. Существует два способа создания различных форм кнопок: инструмент "Формы" на панели инструментов и настройка "Форма" на панели "Свойства".

7.9.1 Инструмент "Формы"

1. Выберите инструмент  "Формы" на панели инструментов.
2. Выберите форму.
3. Нарисуйте кнопку в любом месте страницы.
См. раздел 6 *Рисование и упорядочивание объектов страницы*.
4. Для настройки кнопки используйте элементы управления на панели **Свойства**.



Тип кнопки по умолчанию — "Стандартная". Вы можете изменить тип кнопки на "Группу", "Текст с символами" или "Предиктивный ввод слов" с помощью меню "Тип" на Панели свойств.

7.9.2 Настройка формы — Свойства кнопки

1. Нарисуйте или выберите кнопку: Стандартная, Группа, Текст с символами или Предиктивный ввод слов.
2. В панели свойств прокрутите вниз до раздела "Стиль".
3. Выберите меню "Форма" и выберите форму.

8 СИМВОЛЫ

SmartSym - это пары "символ/надпись", которые ведут себя как единый объект. Вы можете поместить символы SmartSym непосредственно на странице, на объекте на странице или использовать SmartSym в качестве фона страницы. Кроме того, символам SmartSym можно назначать действия.

8.1 Поиск символов

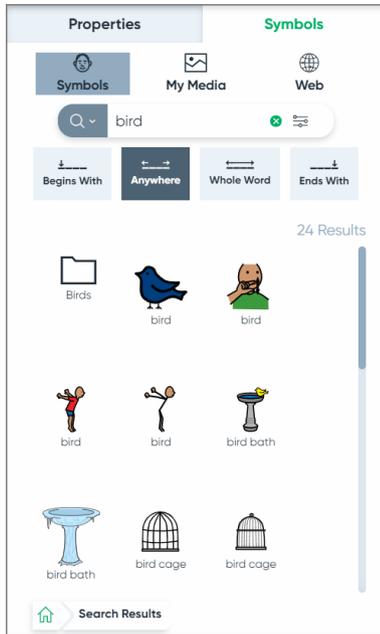


Рисунок 8.1 Результатом поиска символа "птица" явилось отображение папки категории и индивидуальных символов.

Символы можно найти либо в панели *Символы*, либо в окне *Добавить символ*.

Поиск в панели *Символы*:

1. Выберите вкладку **Символы** в правой части экрана.

Поиск в окне *Добавить символ*.

1. Выберите страницу или объект, который может содержать символ (Стандартная кнопка, Группа и т.д.).
2. В панели "Свойства" выберите пункт **Добавить символ**. Откроется окно "Добавить символ".



Кроме того, Вы можете открыть окно "Добавить символ" с помощью функции "редактирование по месту" — выберите или создайте пустую кнопку, введите слово, а затем нажмите Enter на клавиатуре. Откроется окно "Добавить символ", в котором отображаются символы, относящиеся к надписи.

8.1.1 Настройки поиска символов

Тип поиска символов

1. В панели "Символы" выберите пункт  **Тип поиска**.
2. Выберите опцию:
 - **Обычный** — поиск по тексту, введенному в поле поиска.
 - **Рифмуется с** — поиск слов, которые рифмуются с Вашим поисковым запросом.

- **Шаблон** — поиск слов со структурой слога СГС-, ССГС- или СГСС-.
- **Звучит как** — поиск по звукам. Введите запрос (например, "ложка"), затем выберите, какие звуки необходимо включить в этот запрос (например, [л], [о], [ш]).

Фильтры поиска символов



1. В панели "Символы" выберите пункт **Фильтры**.
2. Выберите опцию "**Цвет символа**" для поиска Цветных или Черно-белых символов.
3. Выберите меню **Язык поиска**, чтобы установить язык, который хотите использовать для поиска символов.
4. Нажмите **Применить** для использования выбранных фильтров.



Выберите **Сбросить фильтры** для восстановления настроек фильтра по умолчанию.

Модификаторы поиска символов

- **Начинается с** — отображаются результаты, в которых запрашиваемое слово находится в начале. Например, если запрошено слово "собака", то мы получим такие результаты, как "собаки", "собачья конура", но не "лежанка для собаки".
- **В любом месте** — отображаются результаты, в которых запрашиваемое слово может находиться в любом месте надписи. Например, если запрошено слово "собака", то мы получим результаты, включающие "собачья конура" и "лежанка для собаки".
- **Целое слово** — отображаются только точные совпадения с запрашиваемым словом. Например, если запрошено слово "собака", то в результате мы получим только "собака", но не "собаки" или "лежанка для собаки".
- **В конце** — отображаются результаты, в которых запрашиваемое слово находится в конце. Например, если запрошено слово "собака", то мы получим такие результаты, как "собака" или "лежанка для собаки", но не "собачья конура".

8.2 Свойства символа

- **Сохранить пропорции** — Если опция включена, символ сохраняет исходное соотношение сторон при изменении размера.
- **Тип выделения** — Выделение области для символа.
 - *Нет* — Символ не может быть выбран в режимах предварительного просмотра и воспроизведения.
 - *Прямоугольник* — Щелкните в любом месте прямоугольника, окаймляющего символ, чтобы выбрать его в режимах предварительного просмотра и воспроизведения.
 - *Содержание* — Пользователь должен нажать на символ или надпись, чтобы выбрать символ в режимах предварительного просмотра и воспроизведения.

Информацию о других свойствах символа см. в разделе 3.5 *Панель "Свойства"*.

8.3 Выбор языка надписи символа

Выберите язык для поиска символов и для надписи, отображаемой вместе с символами. Вы можете использовать разные языки для поиска символов и текста надписи.



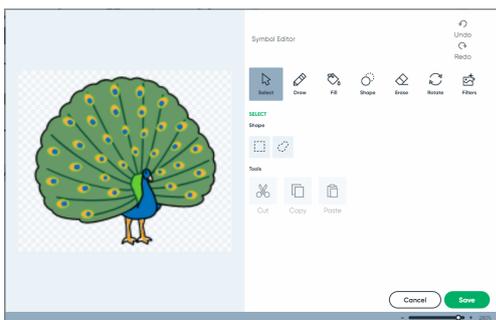
Изменение языка символов не изменит существующие надписи в Вашем задании.

1. Выберите **Меню "Файл"**, а затем **Пользовательские настройки**. Откроется диалоговое окно *Пользовательские настройки*.
2. Выберите **Символ и язык**.
3. Нажмите **Язык**.
4. Выберите нужный язык (языки) в меню **Язык надписи** и **Язык поиска**.

8.4 Редактирование символов

С помощью Редактора символов, входящего в состав Boardmaker 7 Editor, Вы можете настроить любой символ в соответствии со своими потребностями и предпочтениями.

1. Щелкните правой кнопкой мыши по символу, который хотите настроить, а затем выберите **Редактировать в редакторе символов**. Откроется окно Редактора символов.



Редактор символов также доступен из Панели свойств. Выберите символ на странице, а затем выберите "Редактировать символ" в Панели свойств.

2. Для настройки символа используйте инструменты на панели инструментов Редактора символов.
3. Выберите **Сохранить**, чтобы сохранить изменения, или **Отменить**, чтобы отменить изменения.



Изменения, внесенные в символ в Редакторе символов, относятся только к данному экземпляру символа.

Таблица 8.1 Инструменты Редактора символов

Инструмент	Описание
 Выбрать	<p>Выбор области символа.</p>  <p>Для задания формы выбранной области используйте опции панели "Форма".</p>  <p>Используйте инструмент Вырезать, чтобы удалить выделенную область из символа и сохранить ее в буфере обмена.</p> <p>Для копирования выделенной области в буфер обмена используйте инструмент Копировать.</p> <p>Нажмите Вставить, чтобы вставить содержимое буфера обмена.</p>
 Рисовать	<p>Рисование линии произвольной формы на символе. Для настройки ширины и цвета линии используйте опции "Кисть" и "Цвет".</p>
 Цвет заливки	<p>Выберите цвет заливки символа, после чего все пиксели этого цвета (в пределах ограниченной области) будут залиты новым цветом. Для настройки нового цвета выберите параметр "Цвет".</p> <p>Для заливки каждого пикселя одним цветом (без учета ограниченных областей), установите флажок в поле "Залить все".</p>

Инструмент **Описание**



Отрисовка формы. Используйте панель инструментов "Форма", чтобы выбрать конкретную форму, и нажмите "Цвет", чтобы выбрать цвет.

Форма



Выберите инструмент "Стереть", чтобы стереть часть символа. Размер и форму инструмента "Стереть" можно выбрать в панели "Кисть".

Стереть



Изменение ориентации символа: по горизонтали, по вертикали, влево или вправо.

Повернуть



Добавление цветowych фильтров к символу: Инверсия, Серый, Сепия и Черно-белый. На одном и том же изображении можно использовать несколько фильтров.

Фильтры



Отмена последнего изменения символа. При выборе пункта "Сохранить" или "Отменить" история отмены действий очищается.

Отменить действие



Повторение действия, которое было отменено последним. При выборе пункта "Сохранить" или "Отменить" история повторения действий очищается.

Повторить действие



Для увеличения масштаба символа используйте ползунок масштабирования в правом нижнем углу окна Редактора символов.

9 Надписи

Используйте инструмент "Надпись" для помещения текста в любом месте страницы. Вы можете использовать инструмент "Надпись", чтобы поместить заголовок на страницу или объект, добавить инструкции или описания. Вы можете назначать надписи действия, преобразовывать текст надписи в символы и т.д.



При размещении надписи на кнопке любого типа, надпись сохраняет свои свойства; она не становится частью кнопки.

9.1 Вставить надпись

1. Выберите **А** инструмент "Надпись" на панели инструментов.
2. Нарисуйте на странице прямоугольник, ограничивающий надпись.
Более подробную информацию см. в разделе 6 *Рисование и упорядочивание объектов страницы*, страница 31.
3. Введите текст надписи.
4. Используйте элементы управления на Панели свойств надписи для задания свойств надписи.

9.2 Свойства надписи

- Режим "Текст с символами" — Выбор того, следует ли преобразовывать слова надписи в текст с символами.
 - *Выкл.* — Слова не преобразовываются в текст с символами.
 - *Перенять* — Применяются настройки родительского объекта.
 - *Уступить* — Выполняются настройки "Текст с символами" родительского объекта.
- **Автоматическое расширение** — Выбор способа помещения текста в поле, ограничивающее надпись.
 - *Нет* — Ограничивающее поле не расширяется автоматически, чтобы вместить текст надписи. Не помещающийся текст надписи отрезается.



Если для параметра "Автоматическое расширение" установлено значение *Нет*, визуальная индикация того, что текст не помещается в ограничивающее поле и, следовательно, будет усечен, отсутствует.

- *Ширина* — Ограничивающее поле расширяется по ширине, чтобы вместить текст надписи.
 - *Высота* — Ограничивающее поле расширяется по высоте, чтобы вместить текст надписи.
 - *Оба параметра* — Ограничивающее поле расширяется как по ширине, так и по высоте, чтобы вместить текст надписи.
- Тип выделения** — Выделение области для надписи.
- *Нет* — Надпись не может быть выбрана в режимах предварительного просмотра и воспроизведения.
 - *Прямоугольник* — Щелкните в любом месте прямоугольника, окаймляющего надпись, чтобы выбрать ее в режимах предварительного просмотра и воспроизведения.
 - *Содержание* — Пользователь должен нажать на текст надписи, чтобы выбрать надпись в режимах предварительного просмотра и воспроизведения.

Информацию о других свойствах надписи см. в разделе 3.5 *Панель "Свойства"*.

10 Линии

Инструмент "Линия" позволяет вручную рисовать прямые линии.

1. Выберите  **инструмент "Линия"** на панели инструментов.
2. Удерживая кнопку мыши в нажатом состоянии, перетащите мышью для того, чтобы нарисовать линию.



Линия, начинающаяся с кнопки, будет обрезана на границе кнопки.

3. Для настройки линии используйте элементы управления на Панели свойств.

10.1 Свойства линии

Информацию о свойствах линии см. в разделе 3.5 *Панель "Свойства"*.

11 Расширенные возможности

11.1 Окна сообщений

Окна сообщений, в основном, используются для отображения или компоновки текста. Кнопки и другие объекты могут быть запрограммированы на выполнение действий по отправке текста, символов и звуковых файлов в окно сообщений или контролю его поведения.

11.1.1 Рисование окна сообщений

1. Выберите инструмент  **Расширенные возможности** на панели инструментов.
2. Выберите  **Окно сообщений**.
3. Нарисуйте окно сообщений в любом месте страницы.



Можно нарисовать несколько окон сообщений на странице.

4. Выберите окно сообщений. Откроется Панель свойств окна сообщений.
5. Используйте элементы управления на Панели свойств окна сообщений для настройки окна сообщений.

11.1.2 Свойства окна сообщений

- **Режим "Текст с символами** — Выбор того, будут ли отображаться слова в окне сообщений вместе со связанными с ними символами или нет.
 - *Выкл.* — Слова в окне сообщений выводятся без символов.
 - *Вкл.* — Слова в окне сообщений выводятся с символами.
 - *Перенять* — Использование правила, определенного в настройках Пользователя. См. раздел 16 *Пользовательские настройки Настройки окна сообщений по умолчанию*.
- **Сохранить в режиме воспроизведения** — При включении этого режима содержимое окна сообщений сохраняется при закрытии Boardmaker. При следующем открытии задания содержимое окна сообщений автоматически восстанавливается.
- **Тип отклика** — Задание поведения окна сообщений при его выборе:
 - *Озвучивать* — Озвучивание текущего текста в окне сообщений.
 - *Перемещение курсора* — Установка курсора в выбранном месте текста.
 - *Озвучить слово* — Озвучивание выбранного слова.
 - *Показать символ* — Отображение символа для текущего выбранного слова.
- **Режим прокрутки** — Задание способа прокрутки текста в окне сообщения:
 - *Построчно* — Прокрутка текста в окне сообщений по одной строке.
 - *Постранично* — Прокрутка текста в окне сообщений по целым страницам.
- **Режимы редактирования** — Выбор программного режима (режимов) для ввода текста в окне сообщений.
- **Режим правописания** — Задание способа проверки орфографии в окне сообщений:
 - *Нет* — Проверка орфографии отключена
 - *Показать* — Неправильно написанные слова подчеркиваются красным цветом.
 - *Показать и предложить* — Неправильно написанные слова подчеркиваются и предлагаются возможные замены. (В режиме проектирования щелкните правой кнопкой мыши по неправильно написанному слову, чтобы увидеть предложение замены).
- **Клавиатурное назначение** — Использование специальной экранной клавиатуры для ввода текста в окне сообщений.
 - *Текст*
 - *Обогащенный текст*

- Число
- Интернет
- Телефон
- Дата, время
- Нет — Использование стандартной клавиатуры.

Информацию о других свойствах окна сообщений см. в разделе 3.5 *Панель "Свойства"*.

11.2 Видео

Добавление видео на страницу может сделать Ваше задание более увлекательным для учащихся.

11.2.1 Создание видеообъекта

1. Выберите инструмент  **Расширенные возможности** на панели инструментов.
2. Выберите  **Видео**.
3. С помощью **инструмента "Видео"** можно нарисовать видеообъект в любом месте страницы. Более подробную информацию см. в разделе 6 *Рисование и упорядочивание объектов страницы*, страница 31.



Рисунок 11.1 Видеообъект

4. Выберите видеообъект. Откроется Панель свойств *видео*.
5. В панели свойств выберите пункт **Поиск**.
6. Выберите видеофайл, который хотите воспроизвести в видеообъекте, а затем нажмите **Открыть**.
7. Используйте элементы управления на Панели свойств для определения свойств *видео*.

11.2.2 Свойства видео

- **Коснуться для воспроизведения видео** — Если эта функция включена, пользователь может выбирать видео в режиме воспроизведения и переключаться между воспроизведением и паузой. Если эта функция отключена, то воспроизведение видео / пауза должны инициироваться другим объектом, запрограммированным на соответствующее действие.
- **Повторять видео** — Если функция включена, то видео будет повторяться до тех пор, пока не будет остановлено соответствующим действием или пока страница не будет закрыта.
- **Показать элементы управления** — Если эта функция включена, то под видео отображаются элементы управления воспроизведением видео.

Информацию о других свойствах видео см. в разделе 3.5 *Панель "Свойства"*.

11.3 Групповые блоки

Групповой блок выступает в качестве объекта, содержащего группы кнопок, флаговых кнопок, радиокнопок или других объектов. Объекты в групповом блоке (как нарисованные в блоке, так и перемещенные в него) сохраняют свои индивидуальные свойства, но перемещаются как единое целое при перемещении группового блока. Групповые блоки могут назначаться в качестве целевой кнопки, другие объекты могут быть перемещены в них (это позволяет создавать сложные интерактивные задания).

Одним из основных предназначений групповых блоков является создание групп сканирования – набора кнопок (или других объектов), которые можно группировать внутри группового блока. При выборе группового блока пользователем сканирование проходит по всем объектам внутри него в заданном Вами порядке сканирования.

11.3.1 Свойства группового блока

Информацию о свойствах группового блока см. в разделе 3.5 *Панель "Свойства"*.

11.4 Флаговые кнопки и радиокнопки

Вы можете использовать радиокнопки и флаговые кнопки для создания контрольных списков, заданий "Вопросы и ответы", простых форм и многого другого. По умолчанию, каждая радиокнопка или флаговая кнопка включает в себя рамку, в которой появляется символ при его выборе. Радиокнопки и флаговые кнопки рисуются абсолютно одинаково и имеют одинаковые свойства. Основное отличие между ними заключается в том, что в каждой группе радиокнопок можно сделать только один выбор. То есть каждый раз при выборе радиокнопки в одной группе (в групповой кнопке, групповом блоке или на странице), другие радиокнопки возвращаются в неотмеченное состояние. Радиокнопки идеальны для использования в простых вопросах, требующих ответа "Да/Нет", или заданиях (особенно заданиях с множественным выбором), где есть только один правильный ответ.

Флаговые кнопки обрабатываются по отдельности, не оказывая влияния на другие флаговые кнопки. В ситуациях, когда допустимо несколько вариантов ответа, например, в списке, следует использовать флаговые кнопки.

11.4.1 Свойства флаговых кнопок и радиокнопок

- **Тип** — Выберите *Флаговая кнопка* или *Радиокнопка*.
- **Символ "Отмечен"** — Выбор символа, который будет появляться внутри флаговой кнопки или радиокнопки, когда они выбраны.
- **Символ "Не отмечен"** — Выбор символа, который будет появляться внутри флаговой кнопки или радиокнопки, если они не выбраны.
- **Запустить выбранное** — Если функция включена, флаговая кнопка или радиокнопка становятся выбранными при запуске задания.
- **Сохранить пропорции** — Если опция включена, флаговая кнопка или радиокнопка сохраняют исходное соотношение сторон при изменении размера.
- **Показывать рамку** — Если опция включена, граница вокруг флаговой кнопки или радиокнопки (не текста) становится видимой.

Информацию о других свойствах флаговой кнопки или радиокнопки см. в разделе 3.5 *Панель "Свойства"*.

11.5 Текстовые поля

Текстовые поля работают по аналогии с окнами сообщений, так как в них отображаются текстовые сообщения, вводимые с помощью клавиатуры в режимах предварительного просмотра и воспроизведения. Однако, отличие от окон сообщений заключается в том, что текстовые поля используются для коротких текстов — только одно слово или строка текста. Кроме того, текстовые поля отличаются от окон сообщений тем, что в них отсутствует свойство "Текст с символами".

11.5.1 Свойства текстового поля

- **Пароль** — Если эта функция включена, то текстовое поле функционирует как поле для ввода пароля.
- **Клавиатурное назначение** — Использование специальной экранной клавиатуры для ввода текста в окне сообщений.
 - *Текст*
 - *Обогащенный текст*
 - *Число*
 - *Интернет*
 - *Телефон*
 - *Дата, время*
 - *Нет* — Использование стандартной клавиатуры.

Информацию о других свойствах текстового блока см. в разделе 3.5 *Панель "Свойства"*.

11.6 Элемент управления "Набор закладок"

Используйте элемент управления "Набор закладок" для создания нового элемента управления закладками на странице. Закладки очень похожи на вкладки папок файлов и позволяют создавать множественные слои. Вы можете размещать объекты, такие как символы, кнопки или надписи, на панели закладок для каждой в элементе управления "Набор закладок", и можете выбирать индивидуальный стиль для каждой закладки – т.е. каждая закладка может иметь свой макет, надпись, символ и аудио-подсказку.

11.6.1 Свойства элемента управления "Набор закладок"

- **Добавить закладку** — Создание новой закладки в элементе управления.
- **Удалить закладку** — Удаление закладки, выбранной в элементе управления. Элемент управления должен содержать как минимум одну закладку, поэтому последняя (единственная) закладка не может быть удалена.
- **Ширина закладки** — Задание ширины (в пикселях) закладки (закладок) в элементе управления.
- **Высота закладки** — Задание высоты (в пикселях) закладки (закладок) в элементе управления.

Информацию о других свойствах Элемента управления вкладками см. в разделе 3.5 *Панель "Свойства"*.

11.7 Порядок сканирования

Если способом выделения является "Сканирование", то программное обеспечение по умолчанию осуществляет сканирование в следующем порядке: "Строка/Столбец". Объекты на странице сканируются по строкам слева направо, а затем сверху вниз. Если Вы хотите сканировать объекты на странице в любом другом порядке, воспользуйтесь инструментом "Порядок сканирования" для задания порядка, в котором будут сканироваться объекты.

1. Выберите инструмент  **Расширенные возможности** на панели инструментов.
2. Выберите  **Сканирование**.
3. Щелкните по объектам на странице в том порядке, в котором хотите их сканировать.

12 Создать PDF-файл (Печать)

1. Выберите **Создать PDF-файл** на панели инструментов. Откроется диалоговое окно "Создать PDF-файл".
2. Создание PDF-файлов контролируется с помощью настроек. Если Вы хотите просмотреть PDF-файл сразу после его создания, включите опцию **Открыть после создания**.
3. Выберите **Создать**. Откроется браузер файлов.
4. Перейдите в директорию, в которой хотите сохранить PDF-файл, а затем нажмите **Выбрать**. Будет создан PDF-файл Вашего задания.



Если Вы хотите распечатать свое задание на бумаге, откройте PDF-файл с помощью программы просмотра PDF-файлов (например, Adobe Acrobat) и используйте функцию "Печать" в программе просмотра PDF-файлов, чтобы отправить задание на принтер.

13 Редактор обогащенного текста

Для добавления специального форматирования к тексту, который Вы размещаете на объекте, используйте *Редактор обогащенного текста*. Чтобы открыть *Редактор обогащенного текста*, нажмите кнопку **Редактировать текст** в *Свойствах содержания* для объекта, который может содержать текст.

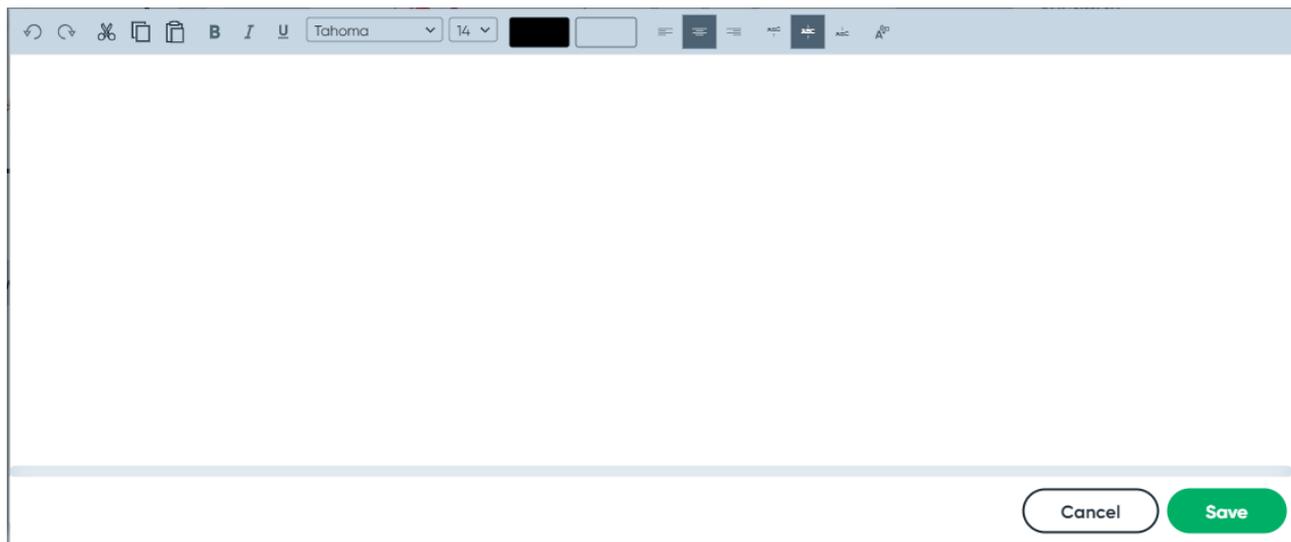


Рисунок 13.1 Редактор обогащенного текста

14 Действия

Действия — очень простые команды, обеспечивающие интерактивность работы на экране. В Boardmaker 7 Editor действия можно легко программировать для объектов. Просто добавьте одно или несколько действий к объекту с помощью *Редактора действий*.



Если Вы не являетесь уверенным пользователем Редактора действий, всегда можно воспользоваться интерактивными шаблонами, предварительно запрограммированными для Вас!

14.1 Добавление действий к объекту

1. Выберите объект (или саму страницу), куда хотите добавить действия. Откроется панель "Свойства" для этого объекта.
2. Нажмите кнопку **Действия** в разделе "Дополнительные настройки" на панели "Свойства". Откроется *Редактор действий*, в котором отображаются все действия, назначенные этому объекту.



Кроме того, Редактор действий можно открыть двойным щелчком по объекту.

3. Выберите **Добавить действие**. Вы можете:
 - Найти действие. См. раздел *14.4 Поиск действия*.
 - Просмотреть список категорий действий. См. раздел *14.3 Категории действий*.

Выбор действия для назначения объекту.



Если выбранное Вами действие требует дополнительной информации (например, название страницы, которую надо открыть, или звук, который надо воспроизвести), откроется меню или диалоговое окно. Для назначения действия необходимо выбрать или ввести требуемую информацию.

4. Нажмите **Сохранить и закрыть**.

14.2 Редактор действий

С помощью *Редактора действий* можно назначить действия объекту или странице, либо отредактировать уже назначенные действия.

Для доступа к *Редактору действий*:

- Нажмите кнопку **Действия** на Панели свойств любого программируемого объекта *или*

- Дважды щелкните непосредственно по объекту.

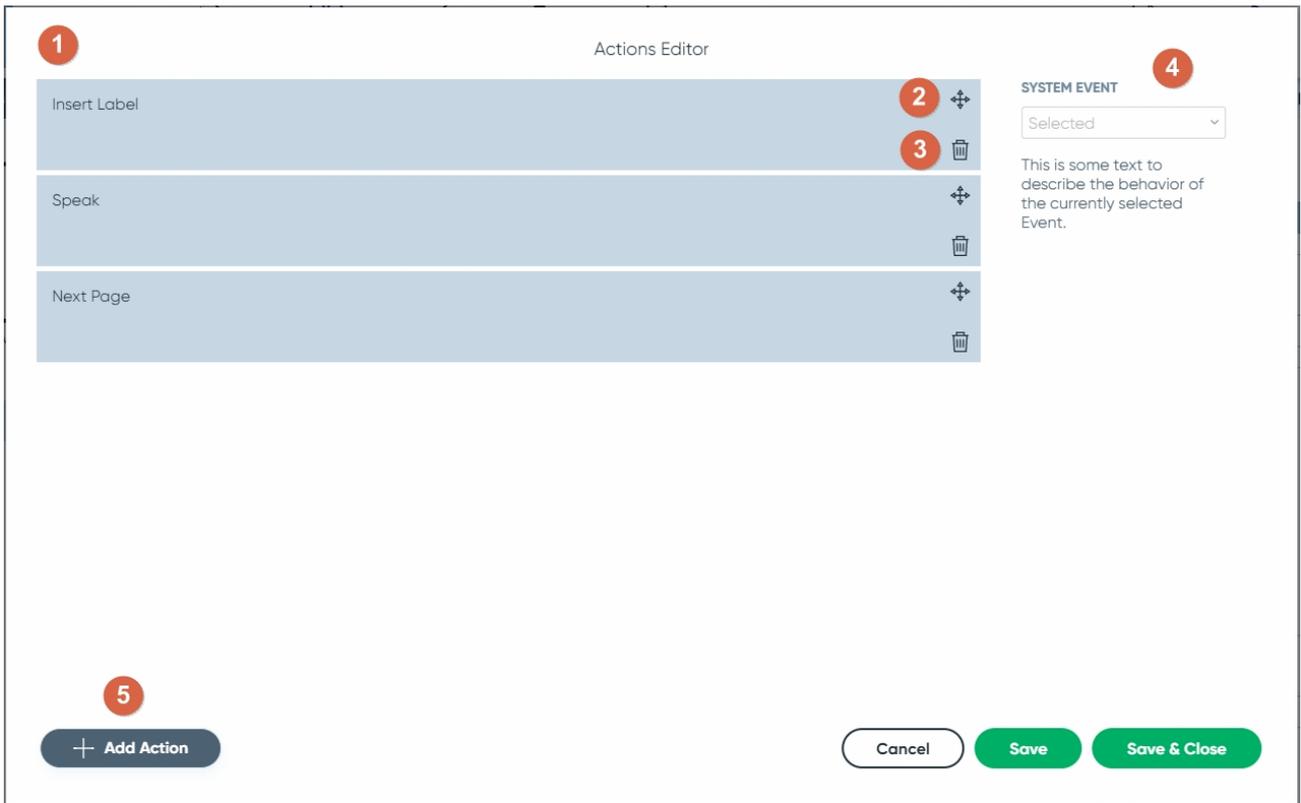


Рисунок 14.1 Редактор действий

	Название	Описание
1	Список назначенных действий	Отображение всех действий, назначенные текущему объекту. (Действия выполняются в той последовательности, в которой они перечислены).
2	Переместить	Нажмите на действие и перетащите его вверх или вниз по списку.
3	Удалить	Удаление действия.

	Название	Описание
4	Системное событие	Системное событие – это событие, которое запускает назначенные действия. Выберите событие, к которому хотите добавить действия (например, “Selected” или “PageOpen”). Объект может иметь несколько типов событий, каждый с различными действиями.
5	Добавить действие	Открытие окна “Добавить действие” для поиска или просмотра действий для назначения объекту.

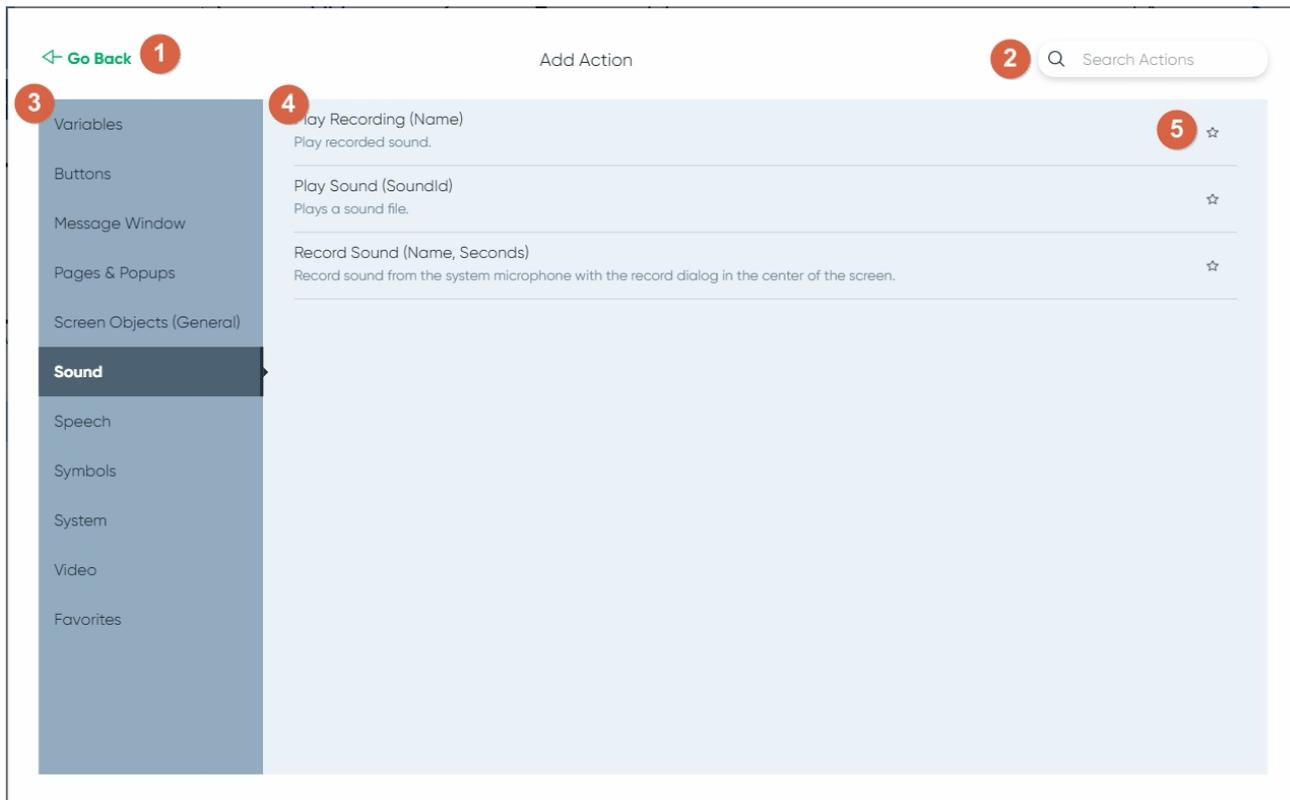


Рисунок 14.2 Добавить действие

	Название	Описание
1	Назад	Переход обратно в Редактор действий.
2	Текстовое окно поиска	Введите критерии поиска. Для выполнения поиска нажмите Enter на клавиатуре.
3	Список категорий	Список категорий действий, организованных по группам.
4	Действия	Действия в текущей выбранной категории. Выбор действия для назначения объекту.
5	Избранное	Нажмите на звездочку рядом с каждым действием для добавления его в категорию “Избранное”.

14.3 Категории действий

Действия можно просматривать в списке категорий в левой части окна *Добавить действие*.

Выберите категорию действий, чтобы просмотреть все действия в этой категории и их краткое описание. Выберите действие для назначения его объекту или странице, которую Вы программируете.



Нажмите на звездочку рядом с действием для добавления его в категорию *Избранное*.

14.4 Поиск действия

Используйте текстовое поле "Поиск действия" для поиска действий по ключевому слову.

1. В Редакторе действий введите ключевое слово в текстовое поле **Поиск действия**.
2. Для отображения результатов поиска нажмите **Enter** на клавиатуре.
3. В результатах поиска выберите действие, назначаемое программируемому объекту.



Нажмите на звездочку рядом с действием для добавления его в категорию *Избранное*.

Полный список доступных действий см. в *Приложение А Действия*.

15 Свойства задания

Для задания свойств шаблону откройте меню "Файл" и выберите "Свойства задания":

- **Имя** — Поле, где отображается имя файла. Редактирование имени в этом поле невозможно. Если Вы хотите переименовать задание, то сохраните его под другим именем.
- **Автор** — При необходимости введите свое имя. Это поле не является обязательным, но если Вы планируете делиться заданиями с другими пользователями или использовать задания других пользователей, то Вы, возможно, захотите добавить свое имя, чтобы в будущем можно было идентифицировать Ваши задания.
- **Описание** — Поле для ввода описания задания. Если Вы планируете делиться этим заданием с другими пользователями, то обязательно опишите его.
- **Теги** — Введите один или несколько тегов, которые могут помочь Вам или другим пользователям Boardmaker найти задание с помощью поиска. Теги необходимо разделять запятыми (,). Например, если шаблон предназначен для книги с общими школьными заданиями, то можно ввести следующие теги: книга, школа, математика.
Теги облегчают поиск для Вас и других пользователей Boardmaker. При поиске на *myBoardmaker.com* запрос выдаст все шаблоны, которые имеют теги, соответствующие критериям поиска.

При выборе тегов постарайтесь включить те, которые описывают сценарий или тип задания, а также то, как пользователь мог бы использовать данное задание.



При вводе тега можно использовать буквы, цифры и подчеркивание (_). Нельзя использовать пробелы и знаки препинания.

- **Версия** — *(Не обязательно)* Ввод номера версии задания.
- **Тип содержания** — Выбор того, является ли это задание экранном или для печати.
- **Превью** — Выбор миниатюрного изображения для задания. Нажмите **Изменить**, чтобы просмотреть изображения на компьютере. Чтобы использовать превью по умолчанию, нажмите "Сбросить".

16 Пользовательские настройки

Для редактирования пользовательских настроек, выберите **Меню "Файл"** и нажмите **Пользовательские настройки**.

Общие

- **При запуске** — Выбор режима или задания, которые будут открываться при запуске Boardmaker (Панель управления или Последний проект).
- **Звук** — Выбор устройства для использования в качестве аудиовхода.

Интерфейс

- **Единицы измерения** — Выбор единиц измерения, которые будут отображаться на линейке в рабочей области.
- **Сетка** — Когда эта функция включена, сетка отображается в рабочей области в режиме редактирования.
- **Привязать к сетке** — При включении данной опции объекты привязываются к ближайшему положению в сетке.
- **Размер сетки** — Задание размера сетки страницы.
- **Расстояние между объектами** — Задание расстояния между объектами по умолчанию при использовании инструмента "Создать несколько кнопок".
- **Линейка** — Когда эта функция включена, линейка отображается по краям рабочей области в редакторе.

Режим воспроизведения

- **Способ ввода** — Выбор способа ввода для режима воспроизведения. Описания и настройки см. в разделе *17 Способы ввода*.
- **Аудио-подсказка** — Когда эта функция включена, аудио-подсказки воспроизводятся (если они есть) при выделении объекта.
- **Кнопка выключения** — В режиме воспроизведения доступны следующие опции кнопки "Стоп": "Доступна" (т.е. при использовании любого способа ввода, кроме "Активация при нажатии"), "Всегда" или "Никогда".
- **Окно сообщений** — Обращаем внимание на то, что некоторые из этих настроек могут быть изменены у отдельных объектов окна сообщений путем настройки свойств объекта.
 - *Автоматическая замена на заглавные буквы* — Автоматическая замена на заглавную букву первого слова в окне сообщений и первого слова в каждом предложении.
 - *Автоматические пробелы* — Автоматическая вставка пробелов между каждым словом в окне сообщений.
 - *Символы* — Преобразование слов в окне сообщений в символы.
 - *Озвучивание при наборе* — Озвучивание текста, вводимого в окно сообщений.
 - *Удалить после озвучивания* — По окончании озвучивания текста в окне сообщений происходит удаление содержания из окна сообщений.
 - *Жирный курсор* — Увеличение ширины курсора, чтобы сделать его заметнее.
 - *Ориентация печати* — Задание ориентации по умолчанию при печати.
 - *Поля при печати* — Задание полей страницы по умолчанию при печати.
- **Наведение курсора** — Когда эта функция включена, выбираемые объекты выделяются при наведении на них курсора. (Выделение при наведении курсора появляется только в режимах воспроизведения и предварительного просмотра).

Преобразование текста в речь

- **Голос** — Голос, используемый для преобразования текста в речь.
- **Скорость речи** — Скорость, с которой произносится текст. Этот параметр может потребовать корректировки при изменении настройки "Голос".
- **Тип выделения** — Выбор способа выделения текста и символов при произнесении текста. Чтобы отключить выделение, выберите "Нет".
- **Стиль выделения** — Выбор стиля и цвета выделения.

Символ и язык

- **Управление символами** — Выбор Библиотеки символов для использования с Boardmaker 7.

- **Порядок поиска символов** — Определение приоритета символов таким образом, чтобы подходящие Вам символы появлялись первыми в результатах поиска.
 - **Порядок отображения** — Выберите набор символов, а затем с помощью кнопок "Вверх" и "Вниз" переместите его вверх или вниз по списку. Наборы символов, расположенные ближе к началу списка, выводятся первыми в результатах поиска.
 - **Форма** — Предпочитаемый стиль изображения людей в символах.
 - **Пол** — Предпочитаемый пол людей в символах.
 - **Цвет кожи** — Предпочитаемый цвет кожи людей в символах.
 - **Возраст** — Предпочитаемый возраст людей в символах.
 - **Цвет символа** — Выберите настройки цвета символов по умолчанию: цветные или черно-белые символы. Эта настройка может быть изменена в фильтрах панели "Символы".
- **Фильтрация содержания** — Опции: "Показать все символы" (без фильтрации содержания), "Скрыть символы с нецензурным значением" или "Скрыть символы для взрослых".
- **Язык** — Установка языка надписей и языка поиска по умолчанию. Настройка "Язык поиска" может быть изменена в фильтрах панели "Символы".

17 Способы ввода

17.1 Активация при нажатии

Это настройка по умолчанию для программного обеспечения. Объект сразу же выбирается при щелчке по нему.

17.2 Активация кнопки при длительном нажатии

Функция "Активация кнопки при длительном нажатии" работает аналогично функции "Активация при нажатии", так как выбор осуществляется с помощью щелчка. Преимущество функции "Активация кнопки при длительном нажатии" заключается в том, что она позволяет регулировать время задержки и отпускания кнопки мыши в целях предотвращения случайного выбора.

Это хороший способ ввода для учащегося, который умеет пользоваться мышью, но имеет нарушения моторики, приводящие к снижению точности.

Настройки активации кнопки при длительном нажатии

- **Время задержки** — Для предотвращения непреднамеренного выбора, щелкните на объекте и удерживайте кнопку мыши в течение определенного периода времени (времени задержки), чтобы выбрать объект. Время задержки — задание времени контакта пользователя с объектом на экране (время задержки кнопки мыши), прежде чем этот объект будет выбран.
- **Время отпускания** — Время после выбора объекта на экране, в течение которого программа не принимает новый выбор. Это может помочь предотвратить случайный выбор. Обратный отсчет времени отпускания начинается при отпускании кнопки мыши. Если до закрытия окна времени отпускания выбран другой объект, отсчет времени начнется с начала.

17.3 Активация кнопки при коротком нажатии

Щелкните по объекту, удерживайте кнопку мыши нажатой в течение определенного периода времени (время задержки), а затем отпустите кнопку мыши. Выбор объекта осуществляется при отпускании кнопки мыши. Кроме того, можно настроить время отпускания для этого способа ввода.

Это хороший способ ввода для учащегося с нарушениями моторики.

Настройки активации кнопки при коротком нажатии

- **Время задержки** — Для предотвращения непреднамеренного выбора, нажмите на объект и удерживайте кнопку мыши в течение определенного периода времени (времени задержки), чтобы выбрать этот объект. Время задержки — задание времени контакта пользователя с объектом на экране (время задержки кнопки мыши), прежде чем этот объект будет выбран.
- **Время отпускания** — время после выбора объекта на экране, в течение которого программа не принимает новый выбор. Это может помочь предотвратить случайный выбор. Обратный отсчет времени отпускания начинается при отпускании кнопки мыши. Если до закрытия окна времени отпускания выбран другой объект, окно закрывается и отсчет времени начнется с начала.
- **Выделение** — Выберите стиль и цвет выделения, которое появляется при выборе объекта.

17.4 Сканирование

Если Ваши двигательные навыки не позволяют использовать любой из методов активации кнопки нажатием, то идеальным способом выбора объектов является "Сканирование". Когда функция "Сканирование" активна, объекты на экране будут выделяться по определенной схеме.

Тип сканирования

- **Автоматическое сканирование (1 переключатель)** — Программа автоматически сканирует страницу с выбранной скоростью и с использованием выбранного типа сканирования.

- **Шаговое сканирование (2 переключателя)** — Один переключатель (клавиша клавиатуры или кнопка мыши) используется для перемещения выделения, а второй переключатель (клавиша клавиатуры или кнопка мыши) используется для выбора.

Вход переключателя

- Переключатель — это способ, используемый для выбора. Пользователь устанавливает один вход переключателя для типа "Автоматическое сканирование (1 переключатель)". Тип "Шаговое сканирование (2 переключателя)" требует задания двух различных входов переключателя.

Другие настройки сканирования

- **Скорость** — скорость, с которой выделение сканирования будет перемещаться по объектам на странице (только для Автосканирования).
- **Время перехода** — продолжительность паузы между уровнями сканирования (только для Автосканирования).
- **Время задержки** — Для предотвращения непреднамеренного выбора, нажмите на объект и удерживайте кнопку мыши в течение определенного периода времени (времени задержки), чтобы его выбрать. Время задержки — задание времени контакта пользователя с объектом на экране (время задержки кнопки мыши), прежде чем этот объект будет выбран.
- **Сканировать после выбора** — Когда эта функция включена, сканирование возобновляется автоматически после того, как выбор был сделан.
- **Сканировать после изменения страницы** — Когда эта функция включена, сканирование возобновляется автоматически при переходе на новую страницу.
- **Сканировать после озвучивания** — Когда эта функция включена, сканирование возобновляется автоматически после озвучивания.
- **Включить "Назад"** — Когда эта функция включена, кнопка "Назад" становится доступной при сканировании.
- **Включить "Сброс"** — Когда эта функция включена, кнопка "Сброс" становится доступной при сканировании.
- **Кнопка "Сброс" перед кнопкой "Назад" при сканировании** — Когда эта функция включена, тип сканирования всегда включается с кнопками "Назад" и/или "Сброс".
- **Тип сканирования** — порядок, в котором объекты будут сканироваться – либо строками, либо столбцами, либо линейно (начиная с верхнего левого угла, движение осуществлялось вправо, а затем вниз).
- **Количество проходов** — Задание количества повторов сканирования строки или столбца, если выбор не был сделан.
- **Затем** — Выбор того, что должно произойти, когда автосканирование завершит заданное количество проходов (не применимо к настройке "бесконечное количество проходов").
- **Сканировать от последнего выбранного объекта** — Когда эта функция включена, сканирование будет продолжено со страницы, где был сделан последний выбор. Если она отключена, то после того, как выбор был сделан, сканирование возобновляется в верхней части страницы.
- **Выделение** — Выберите стиль и цвет выделения, которое появляется при выборе объекта.
- **Масштабирование** — Когда эта функция включена, объекты на экране масштабируются по мере сканирования. При сканировании нескольких объектов (строк или столбцов), объект, находящийся первым в порядке сканирования, увеличивается, а остальные объекты выделяются, как указано в настройке "Стиль выделения".
- **Сканировать окно сообщений** — Когда эта функция включена, происходит сканирование окна сообщений.
- **Кнопки без действий** — Когда эта функция включена, сканируются кнопки, которые не являются интерактивными (не содержат действий).
- **Кнопки без надписей** — Когда эта функция включена, сканируются кнопки, которые не содержат надписей.

17.5 Пауза при наведении мыши

Выберите объект, наведя на него курсор и сделав паузу на заданный период времени. Когда заданное время истекло, и курсор при этом оставался на объекте в режиме "пауза", происходит выбор объекта. Это хороший способ ввода для тех кто может пользоваться мышью, но испытывает проблемы с нажатием на кнопку мыши.

Настройки паузы при наведении мыши

- **Выделение** — Выберите стиль и цвет выделения, которое появляется при выборе объекта.

17.6 Управление взглядом

Переместите курсор глазами. Выбор осуществляется путем задержки взгляда на объекте в течение определенного времени ("Ожидание") или включения переключателя.



Этот способ ввода осуществляется с помощью соответствующего программного обеспечения, предназначенного для управления взглядом.

Управление взглядом — Настройки времени ожидания

- **Время ожидания** — задание времени, в течение которого взгляд должен оставаться на объекте, чтобы его выбрать.
- **Тип отклика** — визуальная подсказка (Gaze Feedback), показывающая пользователю место, где его взгляд регистрируется на экране, насколько точно и в течение какого времени. Задание стиля, цвета и размера отклика Gaze Feedback.

Управление взглядом — Настройки переключателя

- **Время ожидания переключения** — Время, которое пользователь должен выждать между активациями переключателя. До этого любые дополнительные активации переключателя игнорируются.
- **Тип отклика** — визуальная подсказка (Gaze Feedback), показывающая пользователю место, где его взгляд регистрируется на экране, насколько точно и в течение какого времени. Задание стиля, цвета и размера отклика Gaze Feedback.

Приложение Действия

А

Действия можно найти, просматривая категории действий в левой части диалогового окна *Добавить действие*, или запросом по ключевому слову в поле поиска действий. Более подробную информацию см. в разделе *14 Действия*.

Действие	Описание
BackPage()	Отображение предыдущей страницы в истории страниц.
ClearMessageWindow()	Удаление содержания окна сообщений.
DesymbolateAll(object)	Удаление всех символов из текста с символами в объекте на экране.
Disable(object)	Отключение выбранного объекта на экране.
Enable(object)	Включение выбранного объекта на экране.
ExitApplication()	Выход из текущего приложения и возвращение к предыдущему шагу.
Hide(object)	Скрытие выбранного объекта на экране.
InsertLabel()	Вставка текста надписи из объекта, содержащего данное действие, в окно сообщений.
InsertLabel(object)	Вставка текста надписи из выбранного объекта в окно сообщений.
InsertSymbol()	Вставка символа из объекта, содержащего данное действие, в окно сообщений.
InsertSymbol(object)	Вставка символа из выбранного объекта в окно сообщений.
InsertText(text)	Вставка выделенного текста в окно сообщений.
LaunchApplication(applicationName)	Запуск внешнего приложения.
LaunchFile(fileName)	Запуск файла с ассоциированным приложением.
LaunchWebSite(webAddress)	Запуск указанного веб-сайта с помощью веб-браузера по умолчанию.
LoadTextAndSymbolate()	Запрос текстового файла с последующей вставкой и преобразованием в текст с символами из файла в окно сообщений в текущем положении курсора.
NextPage()	Переход на следующую страницу в текущем задании.
OpenVideoPlayer(videoID)	Открытие видеоплеера, содержащего выбранный видеофайл.
PauseVideo(object)	Постановка текущего видео на паузу в выбранном видеообъекте.
PictureSound(SoundID)	Вставка надписи и символа объекта в окно сообщений (при этом вместо озвучивания надписи воспроизводится выбранный звуковой файл).
PictureSpeech(speechText)	Вставка надписи и символа данного объекта в окно сообщений (при этом вместо озвучивания надписи воспроизводится выбранный текст).
PlayRecording(name)	Воспроизведение выбранного записанного звука.
PlaySound(soundId)	Воспроизведение выбранного звука.
PlayVideo(object)	Воспроизведение текущего загруженного видео в указанном видеообъекте.
PopupVideo(videoID)	Воспроизведение указанного видео в полноэкранном всплывающем окне. Всплывающее окно автоматически закрывается по окончании видео.
PopupVideo(videoID, margin)	Воспроизведение указанного видео во всплывающем окне. Выбор значений поля (в пикселях) вокруг всплывающего окна (по сравнению с полноэкранном режимом). Всплывающее окно автоматически закрывается по окончании видео.

Действие	Описание
PreviousPage()	Открытие предыдущей страницы в текущем задании.
Print()	Печать текущего задания.
PrintMessageWindow()	Печать содержания текущего окна сообщений.
ReadAndHighlight(object)	Озвучивание и выделение текста в выбранном объекте.
RecordSound(name, seconds)	Запись звука от системного микрофона с помощью диалогового окна записи в центре экрана. Укажите имя файла записи и максимальное количество секунд для записи.
SetHidden(object, value)	Задание состояния ("Скрыт" / "Видимый") объекта на экране. Для скрытия объекта установите значение = ИСТИНА. Для того, чтобы сделать объект видимым, установите значение = ЛОЖЬ.
SetObjectProp(object, propertyName, value)	Задание указанного настраиваемого свойства для выбранного объекта на экране. Объекты на экране могут хранить любое количество настраиваемых свойств, доступных по текстовому имени. propertyName = имя настраиваемого свойства value = значение настраиваемого свойства
SetText(object, text)	Задание текста для выбранного объекта на экране.
SetVolume(object, value)	Задание громкости (0–100) для выбранного видеообъекта.
Show(object)	Показать (сделать видимым) объект на экране.
ShowSymbolWindow()	Отображение увеличенного окна символов для слова в текущем положении курсора в окне сообщений.
Sleep(seconds)	Приостановка выполнения сценария на несколько секунд.
Speak()	Озвучивание содержания текущего окна сообщений.
Speak(contentType)	Озвучивание указанной части текста в текущем окне сообщений. ContentType = "All" ("Все"), "Selection" ("Выбор"), "Word" ("Слово"), "Sentence" ("Предложение") или "Paragraph" ("Абзац")
SpeakLabel()	Озвучивание текста надписи указанного объекта.
SpeakLabel(object)	Озвучивание текста надписи указанного объекта.
SpeakLabel(object, wait)	Озвучивание текста надписи выбранного объекта с последующим ожиданием в течение заданного количества секунд перед выполнением следующего действия.
SpeakText(text)	Озвучивание указанного текста.
SpeakText(text, wait)	Озвучивание указанного текста с последующим ожиданием в течение заданного количества секунд перед выполнением следующего действия.
StopAllSound()	Остановка всех звуков, воспроизводимых в данный момент.
StopVideo(object)	Остановка видео на выбранном видеообъекте.
SymbolateAll(object)	Вывод всего текста в выбранном объекте в виде текста с символами.
ToggleMute(object)	Включение/выключение звука на указанном видеообъекте.
ToggleRepeat(object)	Включение/выключение повторного воспроизведения на указанном видеообъекте.
variable [= value]	Создание оператора назначения переменных. variable = уникальное название переменной value = значение, присваиваемое именованной переменной.

Приложение **Общеупотребительные** **В** слова

"Общеупотребительные слова" — это слова, которые широко используются в обычном разговоре. При определении свойств текста с символами для окна сообщений, надписи или кнопки с текстом с символами, у Вас есть возможность задать символы для "общеупотребительных слов" или "необщеупотребительных слов".

Таблица В.1 Общеупотребительные слова

[nottranslation]	звонить	смешной	вполне	только	останавлива- ть	зачем
около	пришел	дал	хранить	открывать	брать	[nottranslation]
после	мочь	получать	добрый	или	рассказывать	желание
снова	нести	давать	знать	наш	десять	с
все	чистый	идти	смех	из	тогда	работать
всегда	холодный	идет	позволять	более	там	[nottranslation]
[nottranslation]	приходить	идти	легкий	собственный	эти	писать
[nottranslation]	мог бы	хороший	нравится	выбирать	они	
и	вырезать	получать	маленький	играть	думать	
любой	[nottranslation]	зеленый	жить	пожалуйста	те	
[nottranslation]	делать	расти	длинный	милый	три	
неподалеку	[nottranslation]	имел	смотреть	тянуть	к	
как	готовый	имеет	сделанный	ставить	сегодня	
спрашивать	не	иметь	делать	бежал	вместе	
у	вниз	он	много	читать	тоже	
съел	рисовать	помогать	можно	красный	пытаться	
в другую сторону	пить	ее	мне	ехать	два	
быть	есть	здесь	много	правильно	снизу	
потому что	восемь	ему	должен	видеть	вверх	
[nottranslation]	каждый	его	мой	семь	на	
перед	падать	держат	меня	[nottranslation]	нам	
лучший	далеко	жаркий	никогда	она	использовать	
лучше	быстрый	как	новый	показывать	мыть	
большой	находить	поврежденн- ый	нет	петь	мы	
черный	первый	я	не	сидеть	хорошо	
синий	пять	если	сейчас	шесть	ходил	
оба	лететь	в	из	спать	были	
приносить	для	в	из	маленький	что	
коричневый	найден	[nottranslation]	старый	итак	когда	
но	четыре	это	на	несколько	где куда	
покупать	от	его	когда-то	скоро	который	
к	полный	прыгать	один	начинать	кто	

Все права защищены ©Tobii AB (публ.). Не все продукты и услуги могут предлагаться на местном рынке. Спецификации могут изменяться без предварительного уведомления. Все торговые марки являются собственностью их соответствующих владельцев.

Техническая поддержка Вашего устройства Tobii Dynavox

Получить онлайн-помощь

См. соответствующую страницу "Техническая поддержка" для устройства Tobii Dynavox. На ней Вы найдете актуальную информацию, советы и рекомендации в отношении продукта. Страницы "Техническая поддержка" находятся по адресу: www.TobiiDynavox.com/support-training

Свяжитесь с местным Консультантом по решениям или Реселлером

При возникновении вопросов или проблем с Вашим устройством обратитесь за помощью к местному консультанту по решениям или уполномоченному реселлеру компании Tobii Dynavox. Они обладают максимальной информацией об условиях эксплуатации и настройках Вашего устройства и могут оказать максимальную помощь (выдача рекомендаций и проведение обучения). Контактную информацию можно найти на сайте www.TobiiDynavox.com/contact