

Die Boardmaker-Softwarefamilie

Benutzer-Handbuch

Version 6



Mayer-Johnson

The building blocks for learning
and human expression.

Markenzeichen

Boardmaker und Speaking Dynamically Pro sind eingetragene Markenzeichen von Mayer-Johnson LLC.

Picture Communication Symbols ist ein Markenzeichen von Mayer-Johnson LLC.

RealSpeak ist ein Markenzeichen von Nuance Communications, Inc. und/oder deren Lizenzgebern und wird unter Lizenz verwendet.

Windows ist ein eingetragenes Markenzeichen von Microsoft Corporation.

Internet Explorer ist ein eingetragenes Markenzeichen von Microsoft Corporation.

Handbücher und Software sind urheberrechtlich geschützt und dürfen ohne eine schriftliche Genehmigung der Mayer-Johnson LLC weder im Ganzen noch in Teilen vervielfältigt werden.

Die in der deutschen Version von SDP mitgelieferten interaktiven Mustertafeln wurden erstellt von der Logopädin Sara Westen.

© Copyright 2009 Mayer-Johnson LLC. Alle Rechte weltweit vorbehalten

Mayer-Johnson LLC
2100 Wharton St. Suite 400
Pittsburgh, PA 15203
U.S.A.

Tel.: 001 (800) 588-4548 oder 001 (858) 550-0084
Fax: 001 (858) 550-0449

Web: www.mayer-johnson.com
E-Mail: mayerj@mayer-johnson.com

Lizenz für Nuance Communications, Inc. RealSpeak™

1. Lizenzgewährung Mayer-Johnson LLC. gewährt dem Endverbraucher ein nicht exklusives, nicht übertragbares Recht und eine nicht exklusive, nicht übertragbare Lizenz für die Benutzung von RealSpeak für eine einzige Kopie von Speaking Dynamically Pro.

2. Eigentum von RealSpeak. Der Endbenutzer akzeptiert, dass Mayer-Johnson LLC und deren Lizenzgeber und/oder Lieferanten alle Rechte, Titel und Interessen am Original und den Kopien der Software behält, die in Speaking Dynamically Pro enthalten sind. Ohne die Allgemeingültigkeit der vorhergehenden Abschnitte einzuschränken, stimmt der Endbenutzer zu: (i) Speaking Dynamically Pro nicht zu verändern, zu übertragen, zu übersetzen oder abgeleitete Produkte zu erstellen; (ii) den Quellcode, die zugrunde liegenden Benutzerschnittstellen-Techniken oder Algorithmen von Speaking Dynamically Pro nicht mit beliebigen Mitteln zu dekompile, disassemblieren, zurückzuentwickeln (Reverse Engineering) oder zu versuchen, das Vorgenannte zu rekonstruieren, zu identifizieren oder zu entdecken oder es weiterzugeben; (iii) nicht wissentlich Handlungen durchzuführen, die Speaking Dynamically Pro für jedermann zugänglich machen würden.

3. EINSCHRÄNKUNG DER HAFTUNG DIE HAFTUNG VON MAYER-JOHNSON LLC UND DEREN LIZENZGEBERN GEGENÜBER DEM ENDBENUTZER FÜR ANSPRÜCHE AUS DIESER VEREINBARUNG ODER AUS SONSTIGEN HIERING BERÜCKSICHTIGTEN AKTIONEN, UNGEACHTET DER FORM DER HAND-LUNG, WIRD DIE GESAMTGEBÜHREN, DIE FÜR DEN ZEITRAUM EINES JAHRES VOR DIESEM ANSPRUCH AN MAYER-JOHNSON LLC GEZAHLT WUR-DEN, NICHT ÜBERSTEIGEN.

4. FOLGESCHÄDEN. UNTER KEINEN UMSTÄNDEN HAFTEN MAYER-JOHNSON LLC ODER DEREN LIZENZGEBER ODER LIEFERANTEN FÜR KONKRETE SCHÄDEN, INDIREKTE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN, INSBESONDERE NICHT FÜR EINKOMMENSVERLUSTE UND ENTGANGENE GEWINNE, SELBST WENN MAYER-JOHNSON LLC ÜBER DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN INFORMIERT WURDE

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	11
Systemanforderungen	12
Zusätzliche Unterstützung	12
Programm-Fenster auf einen Blick	13
Symbol-Finder auf einen Blick	14
Durchsuchen der Vorlagen und Beispieltafeln	15
Grundlegende Fähigkeiten im Umgang mit der Maus	17
 Kapitel1	
Erstellen einer Tafel und Bearbeiten ihres Aussehens	21
Kapitelübersicht	21
Einstellen der korrekten Papier- und Tafelgröße	22
Erstellen von mehrseitigen Tafeln	24
Arbeiten mit mehreren Tafeln	25
Ändern der Größe eines Tafelfensters	26
Erstellen eines Button-Gitters	27
Anpassen der Button-Abstände	30
Ändern der Hintergrundfarbe von Tafel oder Button	30
Ändern der Buttonrahmen-Strichstärke	31
Unsichtbare Buttonrahmen	31
Ändern der Buttonrahmen-Farbe	32
Ändern der Button-Form	32
Zeichnen einer Linie	33
Anwenden von gestrichelten Button-Rahmen	33
Anwenden von 3D-Button-Schattierungen	34
Löschen einer Gruppe von Buttons	34
Zeichnen eines Freiform-Buttons	35
Zeichnen eines vieleckigen Freiform-Buttons	36
Zeichnen eine Button mit geraden Seiten und Freiform-Seiten	37
Erstellen eines regelmäßigen Vielecks aus einem Freiform-Button	38
 Kapitel2	
Arbeiten mit dem Symbol-Finder	39
Kapitelübersicht	39
Suche nach Symbolen	40
Symbolsuche mit Kategorien	42
Kopieren eines Symbols in einen Button	42
Kopieren eines Symbols in ein anderes Programm	44
Verwendung des Feldes Alternative Symbolnamen	45
Einmaliges Ändern des Symbolnamens	45
Hinzufügen oder Bearbeiten der alternativen Namen eines Symbols	46
Festlegen der Schriftgröße des Symbol-Finders	47
Verwendung von unterschiedlichen Sprachen für die Symbole	48
Auswählen einer Suchkategorie	49
Arbeit mit der Kategoriesuche	50
Zuweisen eines Symbols zu einer Kategorie	52
Vergrößern des Symbol-Finder-Fensters	54
Auswahl der Anzeige-Optionen für Symbolnamen	54
Auswahl der Schwarz-Weiß-Bibliotheken	55

Kapitel3

Arbeiten mit dem Button-Text	57
Kapitelübersicht	57
Einfügen von Text mit dem Text-Werkzeug	58
Verschieben von Textfeldern	58
Bearbeiten eines Symbolnamens mit dem Text-Werkzeug	59
Ändern der Textfarbe	59
Festlegen von Schriftart, Schriftschnitt und Schriftgrad	60
Ändern der Textausrichtung	61
Ändern der Text Einstellungen für mehrere Buttons	61
Bildschirmtastatur	62

Kapitel4

Arbeiten mit Symbolen auf einer Tafel	63
Kapitelübersicht	63
Ersetzen eines Symbols auf einem Button	64
Hinzufügen eines zusätzlichen Symbols zu einem Button	65
Größenänderung und Verschieben eines Symbols	66
Teilbereich eines Symbols verwenden (Rechteck-/Freihand-Auswahl)	67
Löschen von Symbolen und Texten aus ausgewählten Buttons	68

Kapitel5

Arbeiten mit Symbolate-Buttons	69
Kapitelübersicht	69
Erstellen eines Symbolate-Buttons	70
Bearbeiten von Symbolate-Text	71
Ändern des Symbols einer Wort/Symbol-Paarung	72
Erstellen neuer Wort/Symbol-Paare	74
Ändern der Wort/Symbol-Standardpaarung	76
Ändern des Textes in einer Wort/Symbol-Paarung	77
Ändern der Textposition	78
Anpassen des Button-Rahmens	79
Ändern von Schrift und Symbolgröße	81
Festlegen der Symbolate-Eigenschaften	82
Aktion Lesen mit Hervorhebung	83

Kapitel6

Arbeiten mit dem Tafel-Layout	85
Kapitelübersicht	85
Größen- und Inhaltsänderung einzelner Buttons	86
Größe mehrerer Buttons ändern	87
Vertauschen von Button-Inhalten und -Aussehen	88
Mischen von Buttons	89
Verankern von Bildern und Symbolen am Hintergrund	90

Kapitel7

Arbeiten mit den Zeichen-Werkzeugen	91
Kapitelübersicht	91
Zeichen-Werkzeuge auf einen Blick	92
Wichtige Information zu den Zeichen-Werkzeugen	93
Transparenz-Farbe	94
Auswahl-Werkzeug	95
Buntstift	95

Radiergummi	96
Farb-Werkzeug	96
Strichstärke-Werkzeug	97
Füll-Werkzeug	97
Alles-Füllen-Werkzeug	98
Farbumkehr-Werkzeug	98
Horizontal Spiegeln und Vertikal Spiegeln	99
Drehen	99

Kapitel8

Hinzufügen neuer Symbole oder Fotos zum Symbol-Finder 101

Kapitelübersicht	101
Importieren von gespeicherten Fotos oder Grafiken	102
Kopieren eines neuen Symbols von einem Button	103
Benennung und Kategorisierung von neuen Symbolen	104
Löschen Ihres benutzerdefinierten Symbols	105
Gliederung der Symbolbibliothek	106
Hinzufügen von Bildern mit "Drag & Drop"	107
Bilder per Drag und Drop auf den Tafel-Hintergrund ziehen	110
Bilder per Drag und Drop aus einem Webbrowser ziehen	111
Ziehen von Bildern in den Symbol-Finder	112
Ziehen von mehreren Bildern in den Symbol-Finder	114

Kapitel9

Vorbereitung Ihrer Tafeln für den Ausdruck 115

Kapitel Übersicht	115
Grundsätzliche Überlegungen zum Drucken von Tafeln	116
Überprüfung des Druck-Layouts	117
Verwendung der Druckansicht	118
Druckqualität	119
Ausdrucken einer Tafel auf einer einzelnen Seite	120

Kapitel10

Erstellen eines Tafel-Satzes 123

Kapitelübersicht	123
Überlegungen zum Entwurf	124
Tafeln und Verknüpfungen erstellen	125
Erstellen der Haupttafel	126
Strukturieren von Tafelsätzen in eigenen Ordnern	127

Kapitel11

Zuweisen grundlegender Button-Aktionen 129

Kapitelübersicht	129
Das Fenster Button-Aktionen	130
Aktions-Kategorien	131
Basics	131
Einen sprechenden Button erstellen	132
Einen Button mit einer aufgenommenen Nachricht versehen.	133
Einen Button einen abgespeicherten Sound abspielen lassen.	135
Einen Button mit einer gesprochenen Vorschau versehen	137
Button mit aufgezeichneter Voransage versehen.	138
Hinzufügen des Vorschau Fensters	140

Ändern der Text-Vorschau eines Buttons	141
Zugewiesene Aktionen eines Buttons bearbeiten	142

Kapitel12

Verknüpfen von Tafeln	145
Kapitel Übersicht	145
Verknüpfen von Tafeln	146
Erstellen einer Verknüpfung zur Haupttafel	147
Hinzufügen einer Verknüpfung zur Haupttafel	148
Verknüpfung spezifischer Tafeln.	149
Navigieren im Design-Modus	150

Kapitel13

Verwenden eines Nachrichtenfensters mit Text	151
Kapitel Übersicht	151
Hinzufügen eines Nachrichtenfensters	152
Button schreibt Text ins Nachrichtenfenster	153
Einfache Nachrichtenfenster-Steuerungsbefehle	154
Nachrichtenfenster-Aktionen	156
Ändern der Einstellungen des Nachrichtenfensters	157

Kapitel14

Verwenden eines Nachrichtenfensters mit Bildern	159
Kapitel Übersicht	159
Einfügen eines Bildes ins Nachrichtenfenster	160
Gleichmäßiger Zeilenabstand - Bilder und Text	161

Kapitel15

Tafeln mit der Option "Text aus Button-Oberfläche übernehmen"	163
Kapitel Übersicht	163
Erstellen einer Tafelvorlage mit der Option "Text aus Button-Oberfläche übernehmen"	164
Aktionen, die "Text aus Button-Oberfläche übernehmen" nutzen	167

Kapitel16

Arbeiten mit beweglichen Buttons	169
Kapitel Übersicht	169
Anzeigen des Beweglicher-Button-Werkzeugs	170
Erstellen von beweglichen Buttons und Zielbuttons	171
Bearbeiten der Aktionen für bewegliche Buttons und Zielbuttons	173
Bewegliche Buttons "zurückschnappen" lassen	175
Bewegliche Buttons sich selbst "klonen" lassen	176
Ziel eines beweglichen Buttons festlegen	177
Ändern der Button-Typen	177
Scanning und bewegliche Buttons	178
Einschränkungen für bewegliche Buttons beim Scanning	179

Kapitel17

Arbeiten mit Popup-Tafeln	181
Kapitel Übersicht	181
Erstellen einer Popup-Tafel	182
Verwenden von Popup-Tafeln mit einem Nachrichtenfenster	185

Kapitel18

Arbeiten mit Quick-Aktionen-Buttons

187

Kapitel Übersicht	187
Arbeiten mit Quick-Text-Buttons	188
Erstellen optionaler Quick-Text Steuerungsbuttons	191
Arbeiten mit Quick-Bild-Buttons	192
Arbeiten mit Quick-Aufnahme-Buttons	195
Hinzufügen eines Quick-Tag-, Quick-Datum- oder Quick-Zeit-Buttons	198

Kapitel19

Andere nützliche Programmfunktionen

199

Kapitel Übersicht	199
Anwendungen/Programme starten	200
Zufallsgesteuerte Aktionen	201
Filme abspielen	202
Lautstärke von Stimmen und Sounds	203
Stimmen auswählen und ändern	204
Vorhören / akustisches Scanning einrichten	205
Aussprache von Wörtern ändern	206
Interaktive Tafeln drucken	208
Passwort	208
Begrüßung	209
Menü- und/oder Titelleisten ein-/ausblenden	209
Aktionsliste speichern	210
Häufigkeits-Zähler	211

Kapitel20

Arbeiten mit Variablen

213

Kapitelübersicht	213
Variablen-Button-Aktionen	214
Variablen Werte zuweisen	215
Testen von Variablen und Zuweisen von bedingten Aktionen	216

Kapitel21

Erstellen von Schrifteingabetafeln

219

Kapitel Übersicht	219
Layout-Überlegungen für Schrifteingabetafeln	220
Wortvorhersage	221
Hinzufügen von Vorhersage-Buttons	222
Vorhersage-Einstellungen anpassen	223
Zugriff auf die Wortvorhersage-Tasten	224
Bearbeiten des Wortvorhersage-Wörterbuches	225
Abkürzungen ausschreiben (expandieren)	227
Schreibautomatik	228
Buttons zur Textbearbeitung und Cursor-Kontrolle hinzufügen	228
Steuerbuttons für Nachrichtendateien	229

Kapitel22

Zugriffsmethode und benutzerspezifische Scan-Abfolge

231

Kapitel Übersicht	231
Auswahl einer Zugriffsmethode	232
Optionen zur Button-Auswahl	232
Tastenreaktion	234

Externe Taster einrichten	235
Festlegung der Scan-Abfolge	237
Erstellen von Scangruppen	238
Scan-Werkzeuge einblenden	239
Verwenden des Scan-Abfolge-Werkzeugs	239
Verwenden des Scan-Weiter-Werkzeugs	241
Verwenden des Scan-Pause-Werkzeugs	242

Kapitel23

Entwerfen von Tafeln für alternative Zugriffsmethoden 243

Kapitelübersicht	243
Zugriffsmethoden für Scanner	244
Spezielle Scan-Optionen	245
Entwurf von Tafeln für Touchscreen-Nutzer	246
Zugriffsmethoden für Touchscreen-Nutzer	248
Bildschirmtastatur	249
Arbeiten mit eine Kopfmaus	249
Tafeln für schwachsichtige und blinde Nutzer	250
Direkttasten	251
Weitere Funktionen im Rahmen des Nutzer-Zugriffs	253

Appendix A

Tastatur-Kurzbefehle 257

Appendix B

Button-Aktionen 259

Appendix C

Exportieren und Importieren von Tafelpaketen 261

Appendix D

Tafeln in Version 5.3 exportieren 264

Appendix E

Erstellen einer Tafelvorlage 266

Appendix F

Tafel beim Systemstart öffnen 267

Appendix G

Tipps zur Tafel-Erstellung für fortgeschrittene Anwender 268

Appendix H

Programmsprache 269

Einleitung

Gedrucktes Benutzerhandbuch

Dieses Benutzerhandbuch beschreibt die komplette Produktreihe der Boardmaker Version 6 Software-Familie (BSF) verfasst: Boardmaker (BM) und Boardmaker with Speaking Dynamically Pro (BM with SDP) .



Boardmaker ist die führende Software für die Erstellung von symbolbasierten Kommunikations- und Ausbildungsmaterialien und wird von Logopäden, Erziehern und Pädagogen weltweit eingesetzt. Boardmaker ist eine Kombination aus Zeichenprogramm und Grafikdatenbank mit mehr als 4,500 PCS-Symbolen (Picture Communication Symbols). Boardmaker ist das Basiprodukt der Boardmaker-Softwarefamilie, dessen kompletter Funktionsumfang sich in BM with SDP wiederfindet.

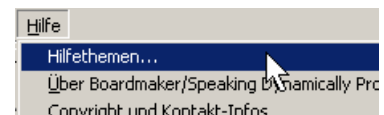


Boardmaker with Speaking Dynamically Pro eignet sich für erfahrene Benutzer mit einem hohen Anspruch im Bereich der Unterstützten Kommunikation (UK). Mit den Zusatzfunktionen Wortvorhersage, Abkürzungsexpansion, der ausgezeichneten RealSpeak®-Sprachausgabe und dem kompletten Funktionsumfang von Boardmaker Plus verwandelt Boardmaker with SDP Ihren Computer in ein hochwertiges Kommunikationsgerät und leistungsstarkes Lernwerkzeug.

Dieses Handbuch ist in zwei Teile aufgeteilt. Der erste Teil beschreibt detailliert die Funktionen des Boardmakers und deren praktischen Einsatz. Sämtliche Informationen in diesem Teil des Handbuches treffen auf alle BSF-Produkte zu. Der zweite Teil befasst sich mit den interaktiven Merkmalen von BM with SDP und ihrer Verwendung. Dieser Teil des Handbuchs trifft nicht auf Boardmaker zu. Damit Sie leichter herausfinden, welche Kapitel auf das von Ihnen erworbene BSF-Produkt zutreffen, sind die Kapitel und bei Bedarf auch bestimmte Abschnitte eines Kapitels mit dem jeweiligen Produktsymbol (oben abgebildet) gekennzeichnet.

Programm-interne Hilfe

Die in diesem gedruckten Handbuch behandelten Themen decken alle Grundfähigkeiten ab, die ein typischer Anwender benötigt, um erfolgreich gedruckte Materialien und/oder interaktive Aktivitäten zu erstellen. Viele der erweiterten Programmfunktionen und -fähigkeiten werden hier nicht angesprochen, werden jedoch stattdessen in der integrierten Hilfe-Funktion behandelt. Wählen Sie den Punkt **Hilfethemen** aus dem Menü **Hilfe**, um auf die browserbasierte Hilfe zuzugreifen, die zusätzlich zum vollständigen Inhalt dieses gedruckten Benutzer-Handbuchs auch die erweiterten Funktionen und Fähigkeiten abdeckt.



Hinweis: Die programmeigene Hilfe-Funktion wird bei Bedarf über kostenlos verfügbare Updates, die von der Mayer-Johnson-Website (www.mayer-johnson.com) heruntergeladen werden können, oder über den Online-Updater (Menü **Start** > **Alle Programme** > **Mayer-Johnson** > **Auf Updates überprüfen**) aktualisiert.

Systemanforderungen

Die Systemanforderungen für die Nutzung der Version 6 unter Windows sind wie folgt:

- Windows 2000 oder höher
- 512 MB RAM
- 400 MB freier Festplattenspeicher

Zusätzliche Unterstützung

Wenn Sie Zugriff auf das Internet haben, können Sie die Online-Unterstützung nutzen:

<http://www.mayer-johnson.com>
E-Mail: support@mayer-johnson.com

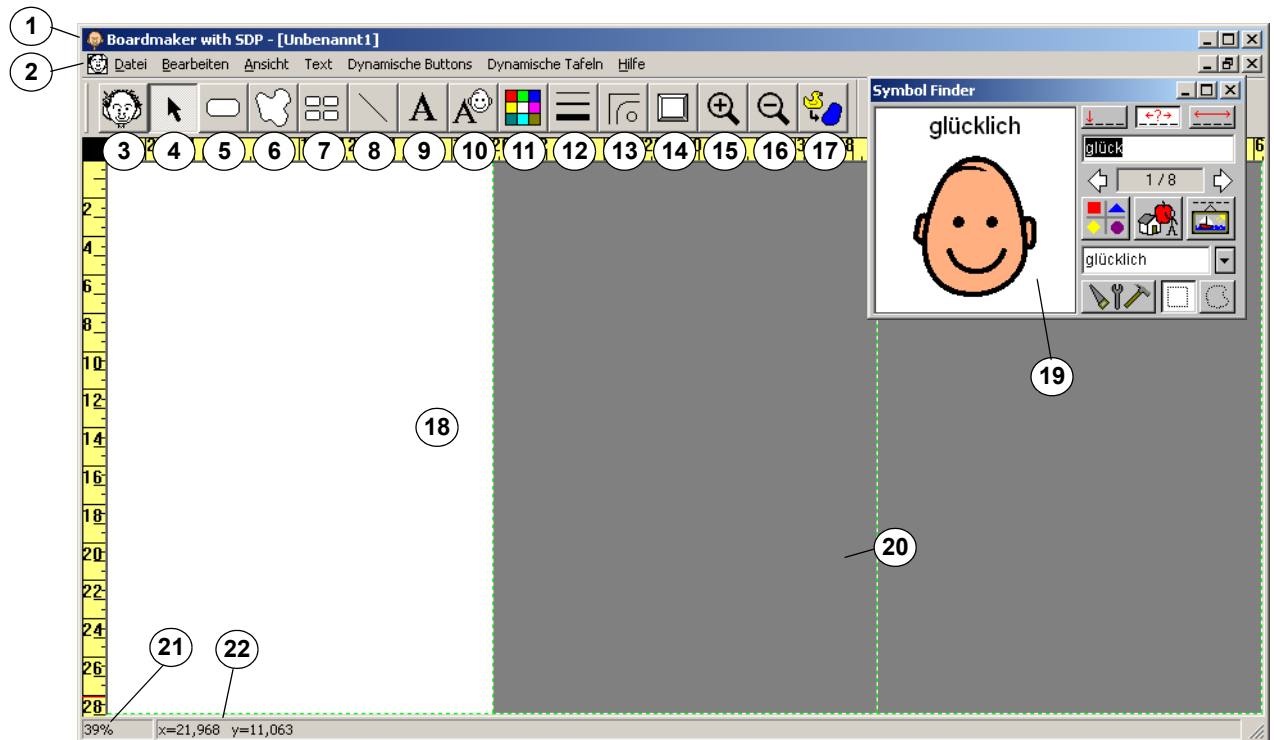
Antworten auf häufig gestellte Fragen (FAQ) werden unter dem Link Support oben auf der Mayer-Johnson-Homepage angezeigt. Wenn Sie hier keine Antwort auf Ihre Frage finden, können Sie eine E-Mail mit Ihrer Frage an den technischen Support an unser Büro schicken und erhalten dann umgehend eine Antwort.

Wenn Sie keinen Internetzugang haben, dann helfen wir Ihnen gerne auch per Telefon:

Mayer-Johnson
Tel: (800) 588-4548 oder (858) 550-0084
Öffnungszeiten: 7:00 - 4:30 Eastern Time
Fax: (858) 550-0449

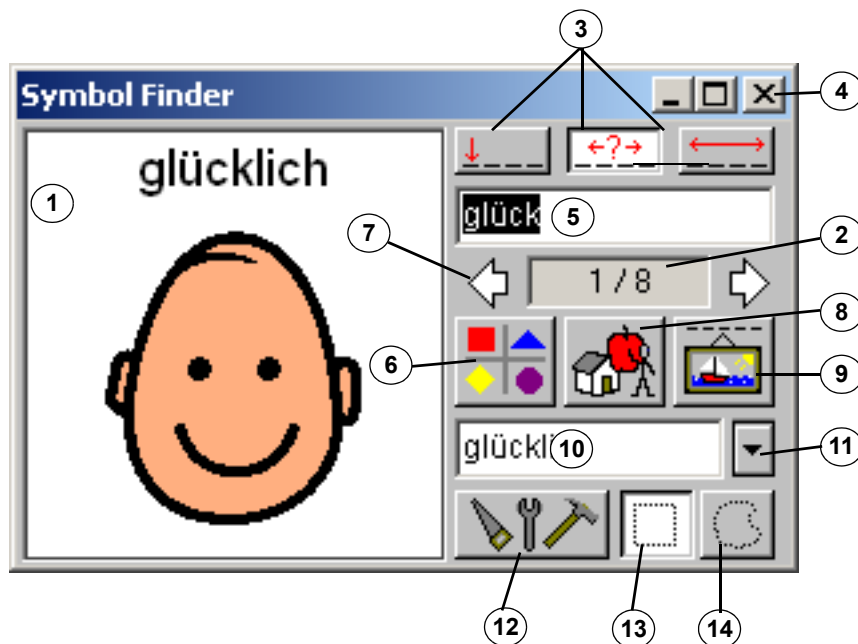
Für eine schnelle Beantwortung Ihrer Fragen, halten Sie bitte Computer- und Systeminformationen sowie die Programm-Versionsnummer (auf dem Start-Bildschirm zu finden) bereit. Es ist ausgesprochen hilfreich, wenn Sie während des Gesprächs vor Ihrem betriebsbereiten Computer sitzen.

Programm-Fenster auf einen Blick



- | | |
|--|--|
| <p>1 Titel-Leiste</p> <p>2 Menü-Leiste</p> <p>3 Symbol-Finder-Werkzeug (Strg + B)
<i>Blendet das Symbol-Finder-Fenster ein</i></p> <p>4 Auswahl-Werkzeug (Strg + F1)
<i>Wählt Buttons, Text, Grafiken usw. aus</i></p> <p>5 Button-Werkzeug (Strg + F3)
<i>Erstellt Buttons für Symbole und Bilder</i></p> <p>6 Freiform-Button-Werkzeug (Strg + F7)
<i>Erstellt Freiform- oder Vieleck-Buttons</i></p> <p>7 Button-Sprüher-Werkzeug (Strg + F2)
<i>Sprüht Button-Kopien aus, um ein Gitter zu bilden</i></p> <p>8 Linien-Werkzeug (Strg + F4)
<i>Zieht Linien</i></p> <p>9 Text-Werkzeug (Strg + F5)
<i>Fügt Text ein und bearbeitet ihn</i></p> <p>10 Symbolate-Button-Werkzeug
<i>Erstellt einen Button, in dem Symbole erscheinen, wenn Text eingetippt wird</i></p> <p>11 Farb-Werkzeug
<i>Zeigt eine Farbpalette an, um die Farbe von Buttons, Text, Grafiken und Hintergründen festzulegen</i></p> | <p>12 Strichstärke-Werkzeug
<i>Zeigt eine Palette mit Strichstärke-Optionen an</i></p> <p>13 Ecken-Werkzeug
<i>Zeigt eine Palette mit Optionen für Button-Ecken an</i></p> <p>14 Schatten-Werkzeug
<i>Ändert Optionen für 3D-Buttonschattierungen</i></p> <p>15 Vergrößern</p> <p>16 Verkleinern</p> <p>17 Beweglicher-Button-Werkzeug
<i>Erstellt Kombinationen aus beweglichen Buttons und</i></p> <p>18 Tafel-Arbeitsbereich</p> <p>19 Symbol-Finder-Fenster
<i>Sucht nach Symbolen</i></p> <p>20 Seitenumbruch-Anzeige
<i>Zeigt an, wo gedruckte Seiten umbrochen werden</i></p> <p>21 Tafelvergrößerungsindikator
<i>Zeigt die aktuelle Anzeigenvergrößerung</i></p> <p>22 Dynamische Hilfe
<i>Zeigt hilfreiche Informationen an, abhängig von der Cursor-Position und der durchgeführten Aktion</i></p> |
|--|--|

Symbol-Finder auf einen Blick



- ① **Aktuelles Symbol**
- ② **Aktuelle Symbol-Nummer**
Zeigt die Nummer des aktuellen Symbols und die Gesamtzahl der passenden Symbole
- ③ **Suchoptionen für Symbolnamen**
Am Wortanfang, irgendwo, ganzes Wort
- ④ **Minimieren, Maximieren & Schließen von Buttons**
- ⑤ **Suchtext-Feld**
Findet ein Symbol anhand eines vollständigen oder teilweisen Namens
- ⑥ **Zeigt die Miniaturbild-Ansicht an (Strg + T)**
Zeigt Miniaturbilder passender Symbole an
- ⑦ **Pfeile Vorheriges/Nächstes Symbol**
Geht schrittweise die Symbole oder Miniaturbild-Fenster durch
- ⑧ **Schaltfläche Kategorien auswählen (Strg + L)**
Wählt die Symbolkategorien für die Suche aus
- ⑨ **Schaltfläche Symbolnamen**
Fügt alternative Namen oder Kategorie einem Symbol hinzu
- ⑩ **Feld Alternativer Symbolname**
Ersetzt einen Symbolnamen durch einen neuen Namen
- ⑪ **Liste alternativer Symbolnamen**
Bietet eine Liste alternativer Namen zur Auswahl an
- ⑫ **Schaltfläche Einstellungen des Symbol-Finders ändern**
Ändert diverse Symbol-Finder-Einstellungen
- ⑬ **Auswahl-Rechteck**
Wählt rechteckigen Bereich zum Kopieren aus
- ⑭ **Freihand-Auswahl**
Wählt einen Freihand-Bereich zum Kopieren aus

Hinweis: Wenn Sie den Cursor über eine Schaltfläche positionieren und kurz verweilen, werden Ihnen knappe Funktionsbeschreibungen angezeigt kurz warten.

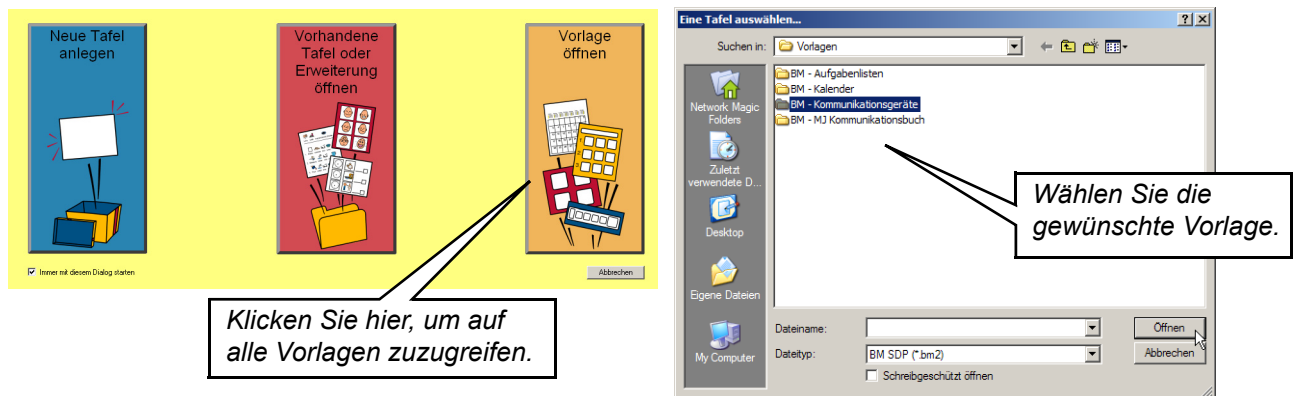
Durchsuchen der Vorlagen und Beispieltafeln

Druckvorlagen **BM** **SDP**

Alle Produkte der Boardmaker-Softwarefamilie werden mit mehr als 325 Druckvorlagen geliefert. Vorlagen für Kalender und Terminpläne sowie für die meisten Kommunikationsgeräte sind im Ordner **Vorlagen** zu finden.

Sie können auf die Vorlagen zugreifen, indem Sie im Startbildschirm des Programms bei den Optionen zum Öffnen auf die Schaltfläche **Eine Vorlage öffnen** klicken oder die Option **Öffnen (Strg + O)** im Menü **Datei** wählen.

Hinweis: Die Vorlagen sind “schreibgeschützte” Dateien und werden als “unbenannte” Tafeln geöffnet. So wird ein versehentliches Überschreiben einer Vorlage verhindert.



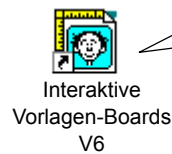
Interaktive Vorlagen (nicht in Boardmaker enthalten) **SDP**

Boardmaker with Speaking Dynamically Pro werden mit über 250 Beispieltafeln ausgeliefert, die Ihnen helfen die Fähigkeiten des Systems auszunutzen und eine Vielzahl von Bereichen abdecken, wie Lehrpläne, Kommunikations- und Sprachunterstützung, Tafeln und Aktivitäten zur Bewältigung des täglichen Lebens, etc. Die mitgelieferten Aktivitäten decken ein breites Spektrum von Bereichen ab und können für Anwender von der frühen Kindheit bis hin zum Erwachsenenalter eingesetzt werden. Bitte nehmen Sie sich etwas Zeit, die Beispieltafeln genauer durchzusehen um so einen Einblick in die vielfältigen Funktionen zu gewinnen, die in diesem Handbuch beschrieben werden.

Boardmaker with Speaking Dynamically Pro verfügen beide über die Betriebsarten **Anwenden** und **Design**. In der Betriebsart **Anwenden** können Sie mit Ihren Tafeln interagieren. Die Betriebsart **Design** dient der Erstellung und Bearbeitung von Tafeln, Buttons und Aktionen. Die Betriebsart **Anwenden** wählen Sie durch Drücken der Tasten **Strg + U**, mit der Tastenkombination **Strg + D** bzw. der Taste **Esc** kehren Sie in die Betriebsart **Design** zurück.

Start des Programms in der Betriebsart Anwenden mit der Haupt-Beispieltafel

Doppelklicken Sie auf das Symbol **BSF Interaktive Beispieltafeln** auf Ihrem Desktop. Das Programm startet, öffnet die Haupttafel mit den interaktiven Beispielen und wählt automatisch die Betriebsart Anwenden.



Nicht in Boardmaker enthalten

Sie können nun mit dem nächsten Abschnitt fortfahren oder sich nachfolgend die alternativen Schritte anschauen.

ODER

Öffnen der Haupt-Mustertafel innerhalb des geöffneten Programms

Starten Sie das Programm durch Doppelklick auf das entsprechende Desktop-Symbol oder wählen Sie das Programm über das **Startmenü** aus (**Start > Alle Programme > Mayer-Johnson**).

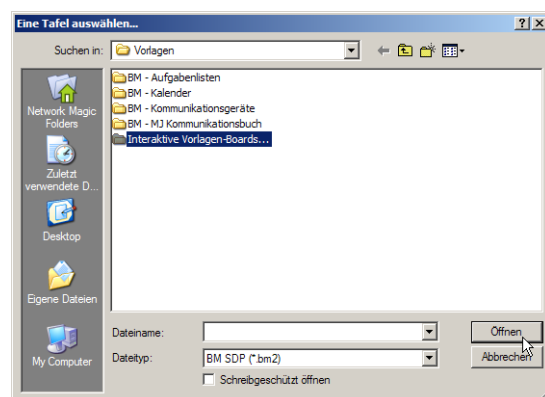


Wählen Sie die Schaltfläche **Vorlage öffnen** aus.



Im Dialogfenster **Eine Tafel auswählen** wird dann der Inhalt des Ordners **Vorlagen** angezeigt.

Doppelklicken Sie auf den Ordner **Interaktive Beispieltafeln**.



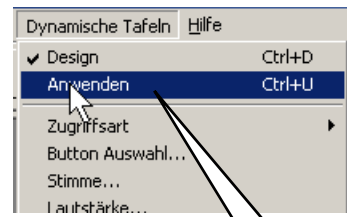
Doppelklicken Sie auf die Tafel **+Haupt**, um sie zu öffnen. Diese Tafel bietet Ihnen Zugriff auf über 250 Beispieltafeln.

5

Sie müssen das Programm in die Betriebsart **Anwenden** versetzen, um die Mustertafeln durchsuchen zu können.

Wählen Sie die Option **Anwenden** im Menü **Dynamische Tafeln** oder drücken Sie die Tasten **Strg + U**. Klicken Sie auf die Buttons der Mustertafeln, um die vielfältigen Funktionen zu erkunden. Mit der Schaltfläche "Haupt" in der unteren rechten Ecke jeder Tafel gelangen Sie zur Haupttafel zurück.

Drücken Sie die Taste **Esc** oder die Tasten **Strg + D**, um in die Betriebsart **Design** zurückzukehren.



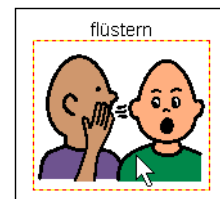
*Um die interaktiven Mustertafeln zu benutzen, müssen Sie die Betriebsart **Anwenden** wählen.*

Grundlegende Fähigkeiten im Umgang mit der Maus

Alle modernen Computerprogramme erfordern grundlegende Fähigkeiten im Umgang mit der Computermouse. Zeichenprogramm wie Boardmaker nutzen die Computermouse im besonderen Maße. Hier finden Sie einen kurzen Überblick über die grundlegenden Mausfunktionen, die in diesem Benutzerhandbuch immer wieder verwendet werden.

Klicken

Drücken Sie auf die linke Maustaste, um Buttons, Text, Grafiken und Linien im Programm auszuwählen. Dazu wird normalerweise das **Auswahl-Werkzeug** verwendet.



Mit Klick werden Elemente wie z.B. Symbole ausgewählt.

Rechtsklicken

Drücken Sie die rechte Maustaste, um Kontextmenüs zu öffnen und besondere Funktionen auszuführen. Dazu wird normalerweise das **Auswahl-Werkzeug** verwendet.

Ein Rechtsklick bietet bei den meisten Elementen Zugriff auf Kontextmenüs (Rechtsklick-Menüs) mit Befehlen, die sich spezifisch auf das ausgewählte Element bzw. die ausgewählten Elemente beziehen. Die Rechtsklick-Menüs bieten eine schnelle und einfache Möglichkeit, häufige Aufgaben wie Kopieren, Einfügen, Ausrichten, Ändern von Eigenschaften und viele andere durchzuführen.

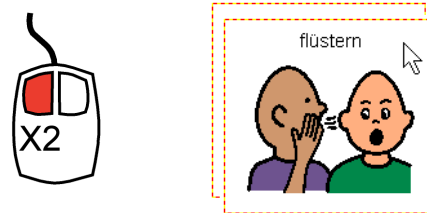
Hinweis: Einige erweiterte Programmbefehle stehen nur in den Rechtsklick-Menüs zur Verfügung.



Mit einem Klick der rechten Maustaste wird das Kontextmenü geöffnet.

Doppelklicken

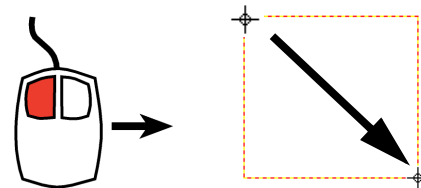
Klicken Sie zweimal schnell hintereinander mit der linken Maustaste, um Buttons und Fenster zu öffnen, in denen Aktionen zugewiesen oder Einstellungen geändert werden können. Dazu wird normalerweise das **Auswahl-Werkzeug** verwendet. (nur in BM with SDP)



Doppelklicken Sie auf einen Button, um ihm Aktionen zuzuweisen (nur in BM with SDP).

Klicken und Ziehen

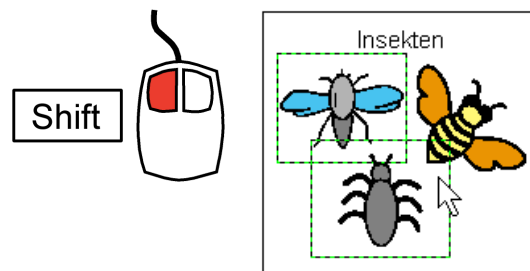
Klicken Sie und halten Sie die linke Maustaste gedrückt, während Sie die Maus in die entsprechende Richtung bewegen. Klicken und Ziehen wird in zahlreichen Tools zum Auswählen, Zeichnen und Verschieben verwendet.



Klicken und ziehen Sie, um einen Button zu zeichnen oder Elemente zu verschieben.

Umschalt-Klicken (Klicken mit Umschalttaste)

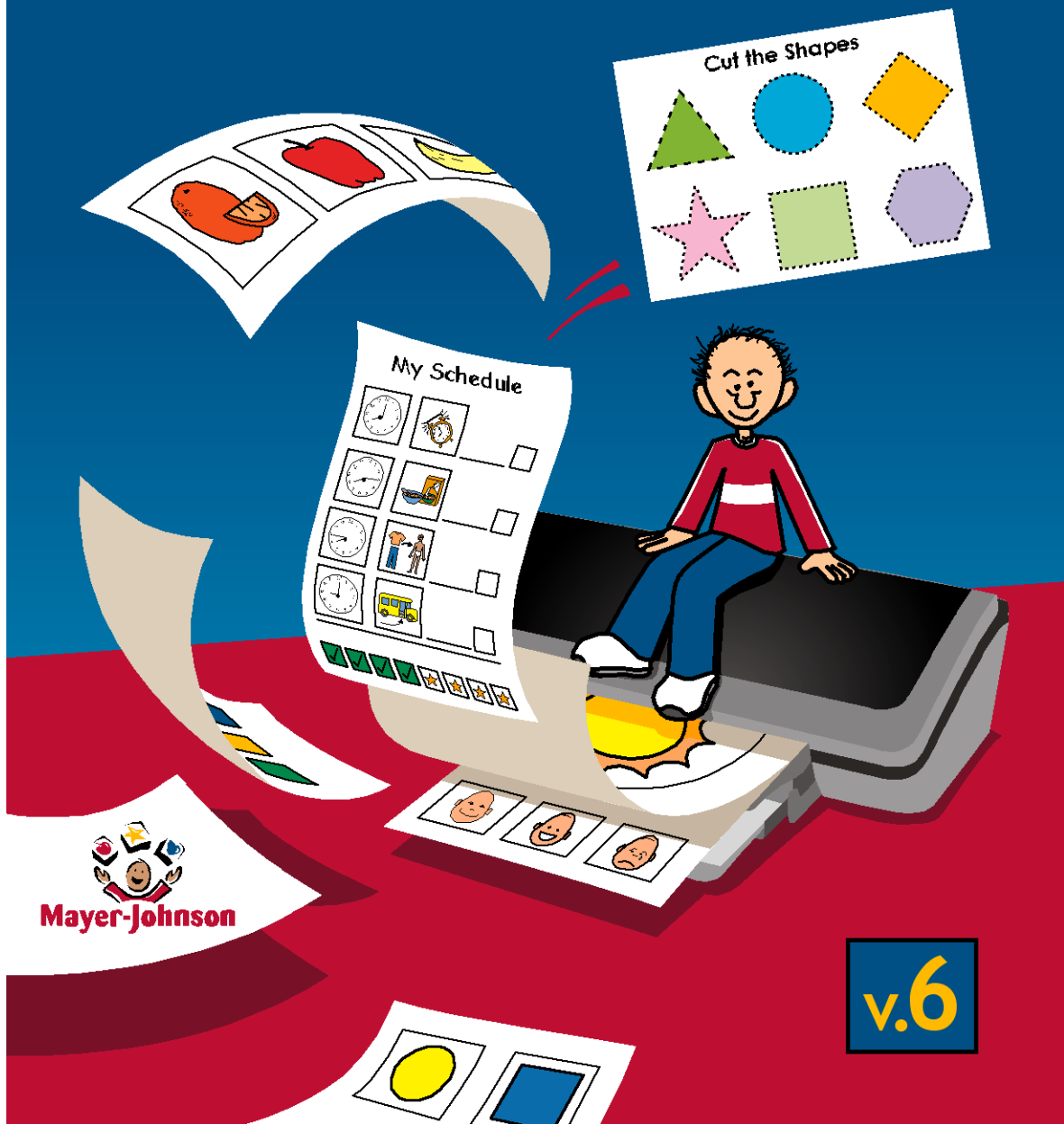
Klicken Sie auf das erste Element, halten Sie dann die **Umschalt**-Taste gedrückt und klicken Sie auf ein oder mehrere weitere Elemente. Umschalt-Klicken wird dazu verwendet, mehrere Elemente oder Buttons auszuwählen. Jedes Element, das Sie mit gedrückter Umschalttaste anklicken, wird zur Auswahlgruppe hinzugefügt. Durch Umschalt-Klick auf ein Element einer Auswahlgruppe entfernen Sie es aus der Gruppe.



Klicken Sie mit gedrückter Umschalttaste auf Elemente, um sie zur Auswahlgruppe hinzuzufügen.

Hinweis: Wurde eine Auswahl mit einer Grafik, einer Linie oder mit Text gestartete, können Buttons zu dieser Auswahl nicht mehr hinzugefügt werden.

Errichten eines Brettes



Kapitel 1

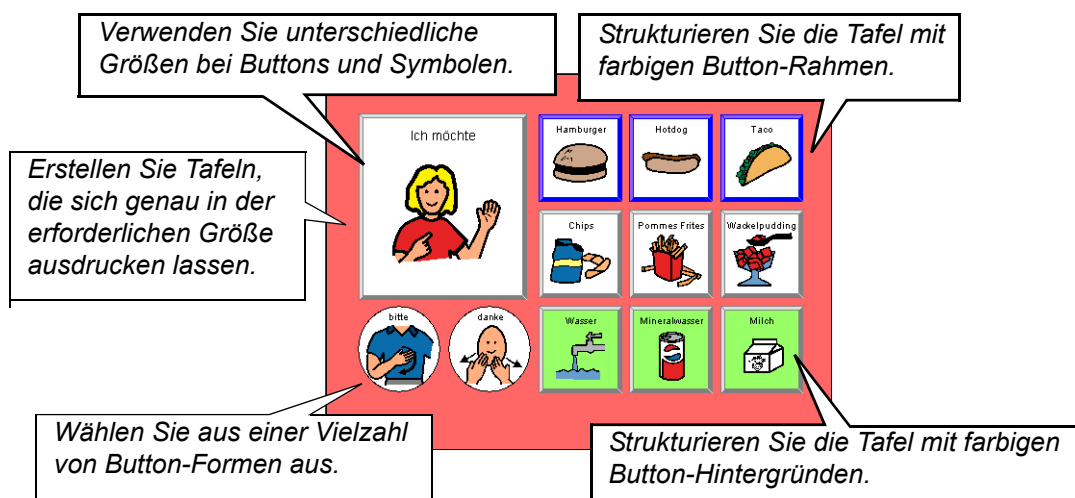
Erstellen einer Tafel und Bearbeiten ihres Aussehens

Kapitelübersicht

Bei der Erstellung einer neuen Kommunikationstafel ist es wichtig zu wissen, wie man die Ausrichtung und Größe einer Tafel für den Druck richtig einstellt, wie man ein Button-Gitter erstellt und wie man Tafeln innerhalb des Zeichenfensters verwaltet. Sie werden außerdem lernen, wie man Farbe, Form und Größe der Buttons auf einer Tafel ändert. Das hilft bei der Organisation der Inhalte und macht sie für den Benutzer verständlicher.

Folgende Themen werden behandelt:

- Einstellen der korrekten Papier- und Tafelgröße
- Arbeiten mit mehreren Tafeln
- Erstellen eines Button-Gitters
- Ändern der Hintergrundfarbe von Tafel oder Button
- Unsichtbare Buttonrahmen
- Ändern der Button-Form
- Anwenden von gestrichelten Button-Rahmen
- Löschen einer Gruppe von Buttons
- Zeichnen eines vieleckigen Freiform-Buttons
- Erstellen eines regelmäßigen Vielecks aus einem Freiform-Button
- Erstellen von mehrseitigen Tafeln
- Ändern der Größe eines Tafelfensters
- Anpassen der Button-Abstände
- Ändern der Buttonrahmen-Strichstärke
- Ändern der Buttonrahmen-Farbe
- Zeichnen einer Linie
- Anwenden von 3D-Button-Schattierungen
- Zeichnen eines Freiform-Buttons
- Zeichnen eine Button mit geraden Seiten und Freiform-Seiten

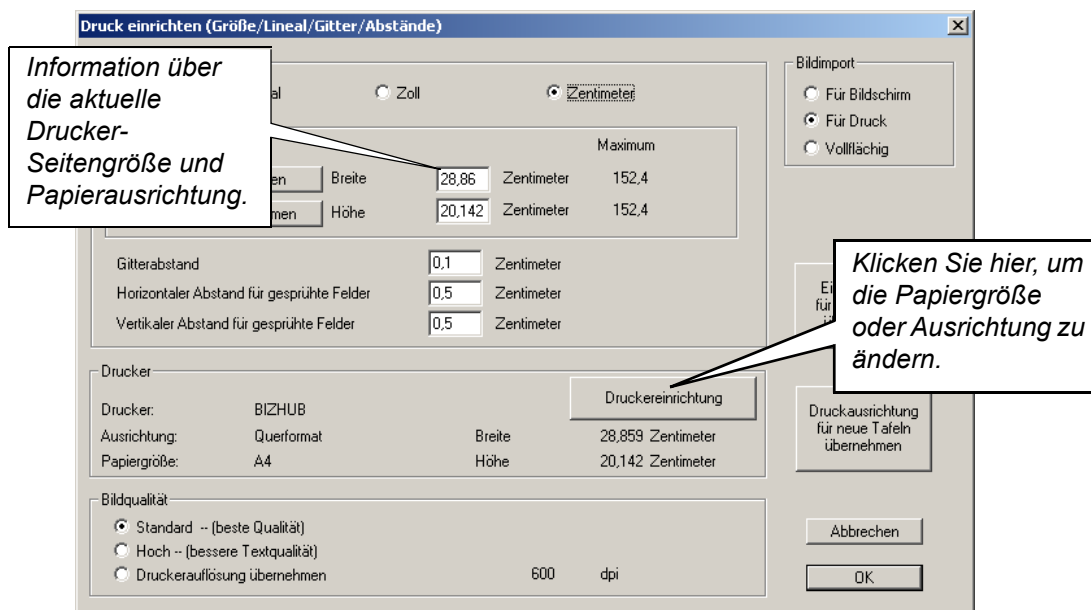


Einstellen der korrekten Papier- und Tafelgröße

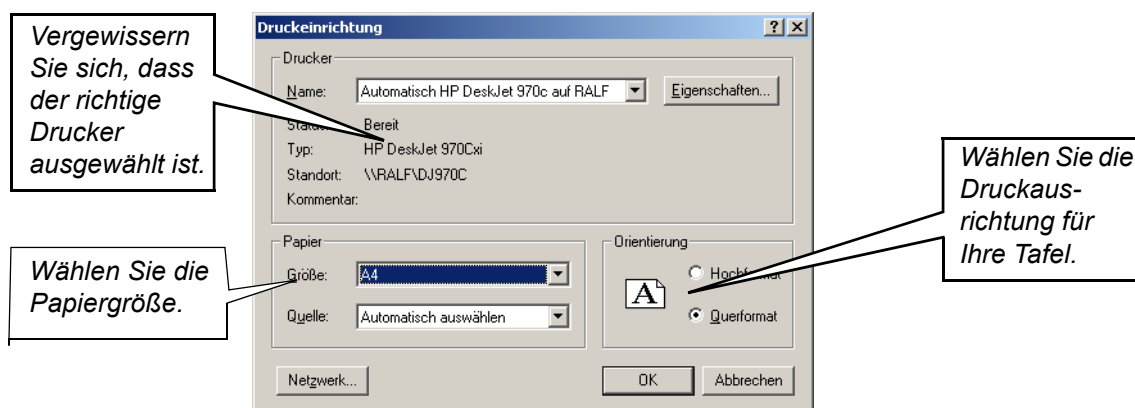
Der erste Schritt bei der Erstellung einer neuen Tafel ist die Festlegung ihrer Größe. Sie müssen dem Programm mitteilen, wie groß der von Ihnen benötigte Arbeitsbereich ist und welches Format das in Ihrem Drucker verwendete Papier haben wird.

Druckereinstellungen

Die Druckereinstellungen für Papiergröße und Ausrichtung einer Tafel sollten eingestellt werden, bevor Sie die Abmessungen für eine Tafelgröße eingeben. Das hilft Ihnen dabei, Tafeln zu erstellen, die sich auf ein einziges Blatt Papier drucken lassen.



Wählen Sie den Punkt **Druck einrichten (Größe/Lineal/Gitter/Abstände)** im Menü **Datei**. Überprüfen Sie die aktuellen Druckereinstellungen auf die richtige Papiergröße und Ausrichtung. Wenn die Papiergröße oder Ausrichtung nicht korrekt sind, klicken Sie auf die Schaltfläche **Druckereinrichtung**.



Vergewissern Sie sich, dass die gewünschte Papiergröße ausgewählt ist und stellen Sie dann die Druckausrichtung ein.

Festlegen der Tafelgröße

Von Tafel übernehmen

Klicken Sie hier, um die Tafelgröße so einzustellen, dass sie der Anzeigegröße bei der Bildschirmverwendung entspricht.

Aktuelle Tafelgröße

Um eine bestimmte Tafelgröße festzulegen, geben Sie hier die Werte ein.

Vom Drucker übernehmen

Klicken Sie hier, um die Tafelgröße so einzustellen, dass sie der Größe der Druckerseite entspricht.

Klicken Sie hier, um die aktuelle Tafelgrößen-Einstellung für alle neuen Tafeln zu verwenden.

Klicken Sie hier, um die aktuelle Drucker-Seitenausrichtung für alle neuen Tafeln zu verwenden.

Normalerweise verwenden Sie die Schaltfläche **Vom Drucker übernehmen**, um die Tafelgröße an den bedruckbaren Bereich der von Ihnen festgelegten Papiergröße und Ausrichtung anzupassen. (Im nächsten Abschnitt lernen Sie, mit mehrseitigen Tafeln zu arbeiten.) Klicken Sie zum Abschluß auf **OK**.

Hinweis: Der bedruckbare Bereich kann von Drucker zu Drucker unterschiedlich sein. Beim Wechsel des Druckers kann eine Anpassung der Tafelgröße notwendig werden.

Tipp: Festlegen einer Standard-Tafelgröße und -Drucker-Seiteneinstellung für alle neuen Tafeln

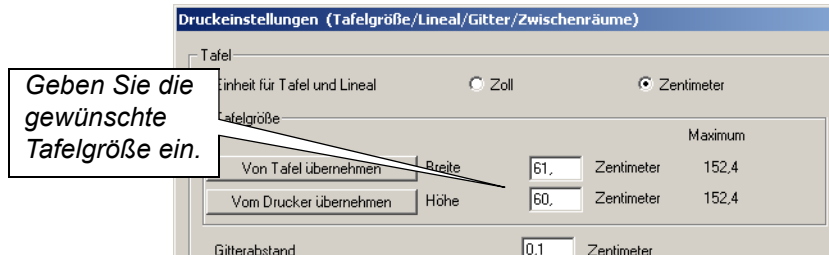
Wenn Sie mehrere gleichgroße Tafeln erstellen wollen (z.B. einen Satz von Tafeln für ein bestimmtes Gerät), nutzen Sie die "Übernehmen-Schaltflächen" des oben abgebildeten Dialogs.

Sie können eine oder beide "Übernehmen-Schaltflächen" nutzen um die aktuelle Tafelgröße und/oder Druckseiten-Ausrichtung automatisch für jede neue Tafel vorzugeben

Erstellen von mehrseitigen Tafeln

Sie haben die Möglichkeit, Tafeln zu erstellen, die sich über mehrere Seiten erstrecken. Die Erstellung von mehrseitigen Tafeln ermöglicht es Ihnen, größere Kommunikationsgeräte zu unterstützen oder Kommunikationstafeln in Postergröße zu erstellen.

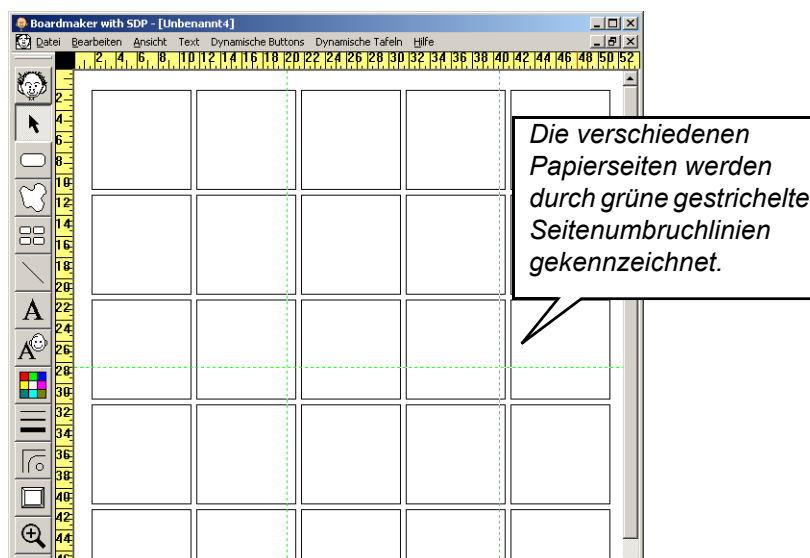
1



Wählen Sie **Datei > Druck einrichten (Größe/Lineal/Gitter/Abstände)**. Überprüfen Sie die aktuellen Druckereinstellungen auf richtige Papiergröße und Ausrichtung. Wenn die Einstellungen nicht korrekt sind, klicken Sie auf die Schaltfläche **Druckereinrichtung**.

In den oben gezeigten Feldern **Breite** und **Höhe** können Sie die gewünschten Abmessungen für die Tafel eingeben, bis zu den unter **Maximum** aufgeführten Werten. Klicken Sie zum Abschluß auf **OK**.

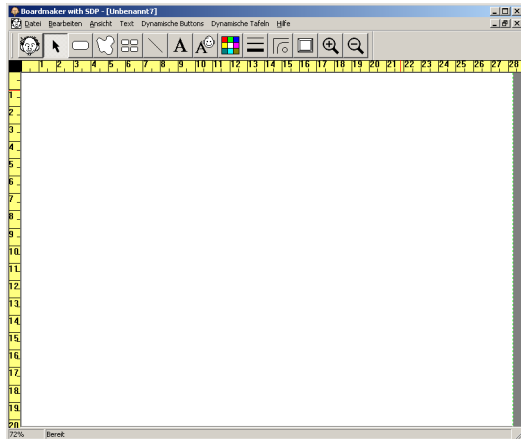
2



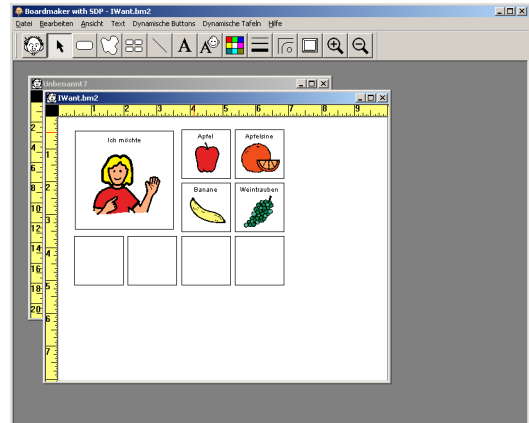
Wenn die Tafel in der Ansicht **An Fenster anpassen (Standardeinstellung)** angezeigt wird, werden die einzelnen Blätter durch Seitenumbruchlinien angezeigt.

Die meisten Drucker haben einen notwendigen Mindestrand und können das Papier nicht unmittelbar bis zur Papierkante bedrucken. Deshalb müssen Sie beim Zusammensetzen einer mehrseitigen Tafel die Ränder jeder Seite entsprechend zuschneiden, bevor Sie sie zusammenkleben.

Arbeiten mit mehreren Tafeln

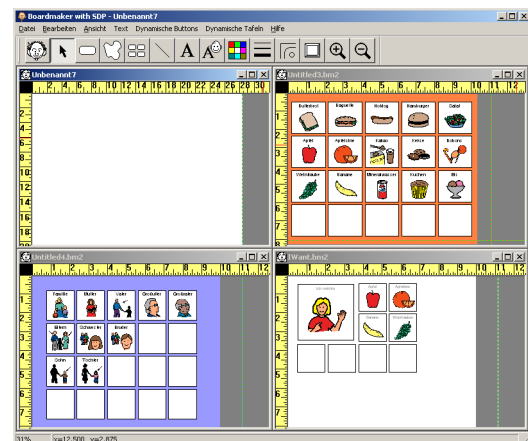
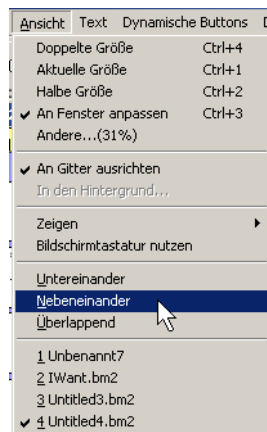


Die erste geöffnete Tafel wird maximiert angezeigt und füllt den Bildschirm völlig aus.



Sie können mehrere Tafeln gleichzeitig öffnen. Mehrere geöffnete Tafeln werden kaskadenförmig in kleineren Fenstern angezeigt.

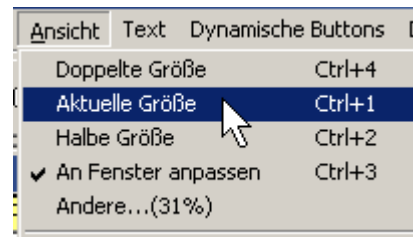
Ansichtsoptionen



Durch die Auswahl von **Ansicht > Nebeneinander** können Sie alle geöffneten Tafeln gleichzeitig anzeigen lassen. Die Ansicht **Nebeneinander** ist sehr nützlich, um Buttons zwischen verschiedenen Tafeln zu kopieren und einzufügen.

In der Standardeinstellung ist das Fenster einer Tafel auf die Option **An Fenster anpassen** eingestellt, so dass die gesamte Tafel sichtbar ist.

Im Menü **Ansicht** stehen verschiedene Ansichtsgrößen zur Verfügung, die besonders bei der Bearbeitung eines Symbols nützlich sind.

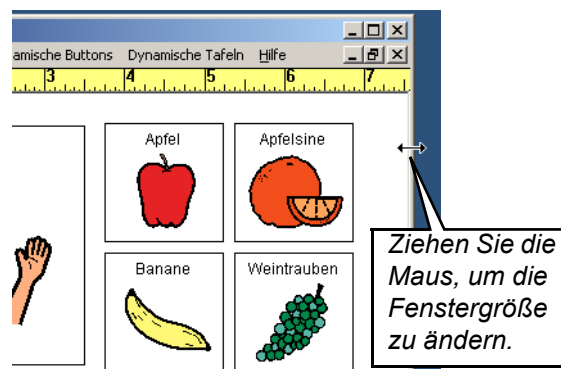


Hinweis: Die auf dem Bildschirm angezeigten Button-Größen entsprechen nicht unbedingt der Größe des Ausdrucks. Verwenden Sie die Lineale im Fenster, um die tatsächlichen Druckgrößen festzustellen.

Ändern der Größe eines Tafelfensters

Manuell

Wenn Sie den Cursor auf eine beliebige Kante des Fensters bewegen, wird er zum Doppelpfeil. Klicken Sie auf die Kante des Fensters und ziehen Sie sie auf eine neue Position.



ODER

Verwenden der Schaltflächen Maximieren und Verkleinern



Klicken Sie auf die Schaltfläche **Maximieren** in der oberen rechten Ecke des Fensters einer Tafel, um es auf den gesamten Arbeitsbereich zu vergrößern.



Klicken Sie auf die Schaltfläche **Verkleinern** in der oberen rechten Ecke des maximierten Fensters einer Tafel, um es auf die verringerte Größe zurückzusetzen.

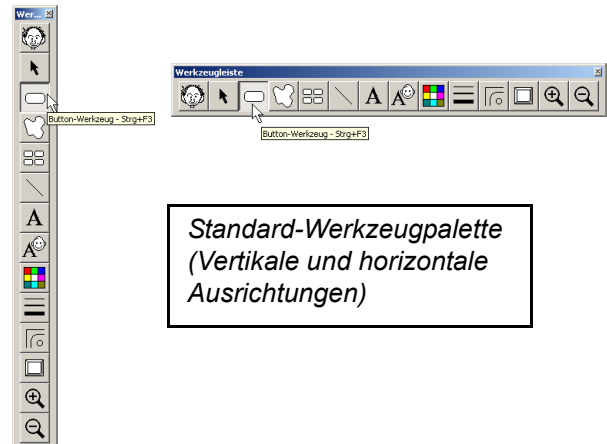
Erstellen eines Button-Gitters

1

Zunächst müssen Sie den Anfangs-Button für Ihr Gitter erstellen.

Wählen Sie dazu das **Button-Werkzeug** in der **Standard-Werkzeugpalette**.

Tipp: Ändern Sie die Ausrichtung der Standard-Werkzeugpalette, indem Sie die Leiste neben dem Symbol-Finder-Werkzeug entweder an die obere oder an die linke Seite des Bildschirms ziehen.

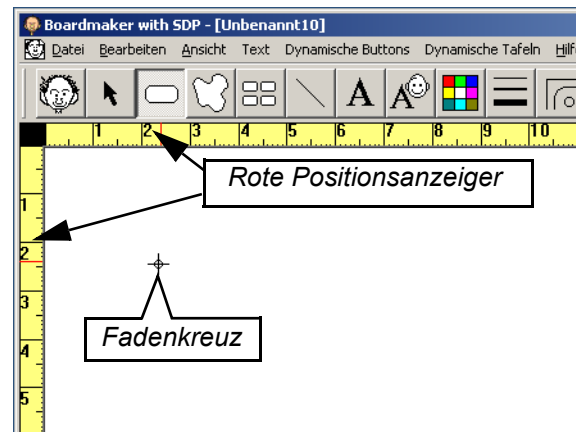


2

Bewegen Sie das Fadenkreuz in den leeren Arbeitsbereich.

Tipp: Für die Erstellung eines Buttons in einer bestimmten Größe sind die roten Positionsanzeiger in den Linealen sehr hilfreich.

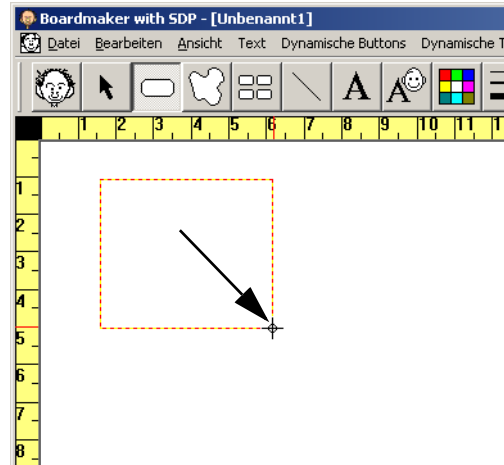
Hinweis: Die Linealanzeige kann auf Zoll oder Zentimeter eingestellt werden. Die Maßeinheit kann im Menü **Datei > Druck einrichten (Größe/Lineal/Gitter/Abstände)** eingestellt werden.



Durch Klicken und diagonales Ziehen erstellen Sie einen Button. Lassen Sie die Maustaste los, wenn der neue Button die richtige Größe hat.

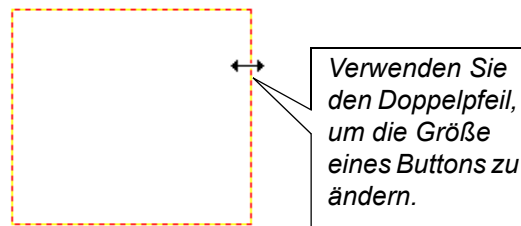
Tipp: Um einen quadratischen Button zu erstellen, halten Sie die **Umschalt**-Taste gedrückt, während Sie den Button auf die gewünschte Größe ziehen.

Hinweis: Der Cursor bewegt sich in Schritten von 1/8 Zoll (0,3 cm) in einem unsichtbaren Gitternetz. Sie können die Gitterabstände ändern, indem Sie das Menü **Datei > Druck einrichten (Größe/Lineal/Gitter/Abstände)** wählen oder die Option **Ansicht > An Gitter ausrichten** deaktivieren.



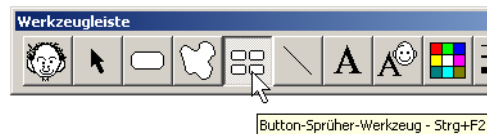
Wenn die Größe des Buttons geändert werden muss, bewegen Sie den Cursor auf einen beliebigen Rand oder eine Ecke des ausgewählten Buttons, bis der Doppelpfeil erscheint, wie abgebildet. Durch Klicken und Ziehen des Randes oder der Ecke können Sie die Größe des Buttons wie gewünscht ändern.

Hinweis: Eine gestrichelte Linie zeigt an, dass ein Button ausgewählt ist.



Nun verteilen Sie mit der Sprüh-Funktion Kopien des von Ihnen erstellten Buttons, um ein Gitter zu bilden.

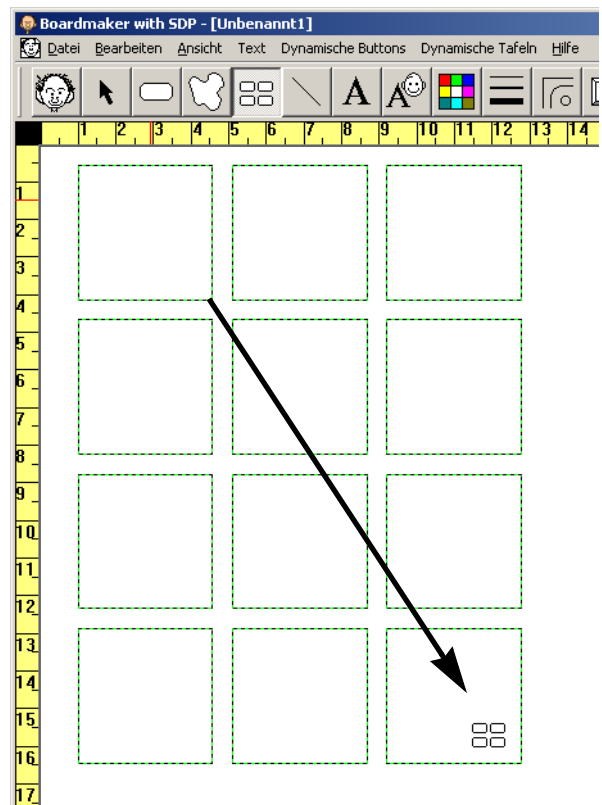
Wählen Sie das **Button-Sprüher-Werkzeug** aus.



6

Positionieren Sie das **Button-Sprüher-Werkzeug** über dem Button. Durch Klicken und diagonales Ziehen sprühen Sie das gewünschte Button-Gitter aus.

Hinweis: Wenn Sie den Abstand zwischen den Buttons ändern möchten, löschen Sie alle Buttons bis auf den ursprünglichen Button, ändern Sie dann den Gitterabstand für das **Button-Sprüher-Werkzeug** und zeichnen Sie ein neues Gitternetz.



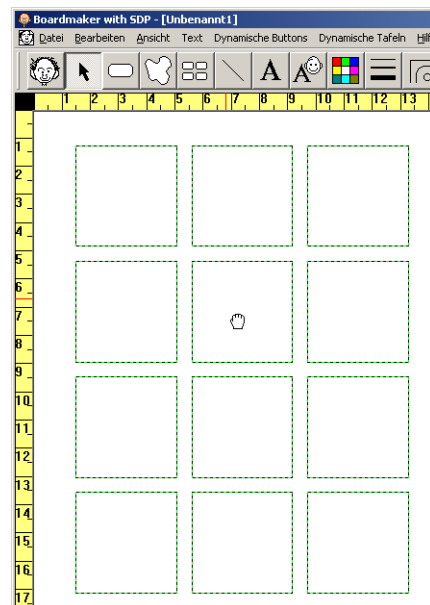
Wenn alle Buttons noch ausgewählt sind*, können Sie durch Klicken und Ziehen eines Buttons das gesamte Gitter neu im Mittelpunkt der Seite positionieren.

*Wenn die Buttons nicht mehr ausgewählt sind, wählen Sie das Menü

Bearbeiten > Alle auswählen (Strg + A).

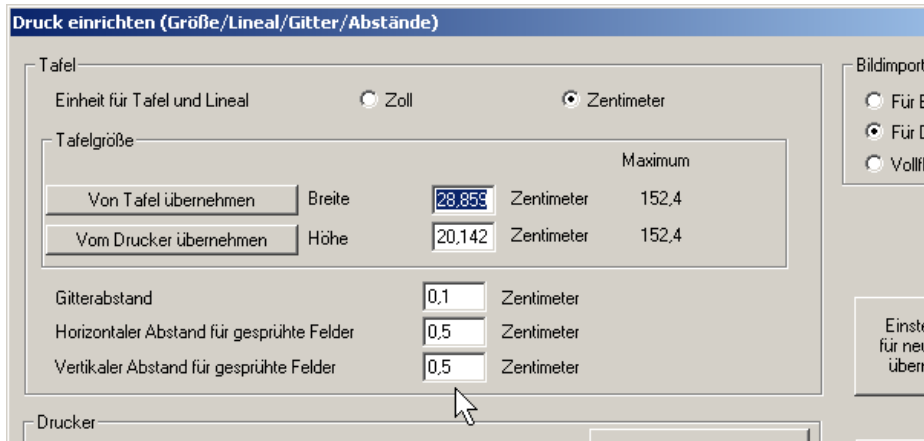
7

Tipp: Wenn Sie ein Tafel-Layout erstellen, das Sie gerne als Vorlage für zukünftige Tafeln verwenden möchten, schlagen Sie bitte in folgendem Abschnitt nach: *Anhang E - Erstellen einer Tafelvorlage*.



Anpassen der Button-Abstände

Das **Button-Sprüher-Werkzeug** wird dazu verwendet, ein Gitter von Buttons zu erstellen. Standardmäßig sind die horizontalen und vertikalen Abstände zwischen den Buttons auf 1/8 (0,125) Zoll (ca. 0,3 cm) eingestellt. Dieser Abstand kann wie erforderlich angepasst werden.



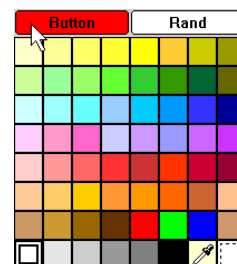
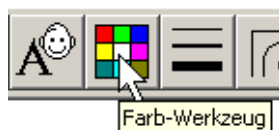
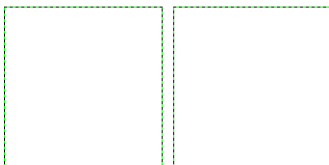
Wählen Sie den Punkt **Druck einrichten (Größe/Lineal/Gitter/Abstände)** im Menü **Datei**.

Wählen Sie den Punkt **Tafel einrichten** im Menü **Datei**.

Geben Sie den gewünschten Gitterabstand ein.

Hinweis: Sie müssen Ihre Änderungen am Gitterabstand vornehmen, bevor Sie das **Button-Sprüher-Werkzeug** verwenden.

Ändern der Hintergrundfarbe von Tafel oder Button

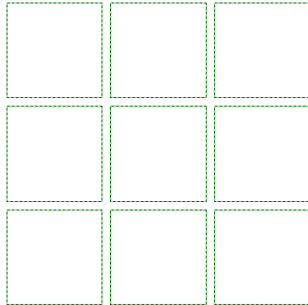


Klicken Sie auf den Hintergrund der Tafel oder wählen Sie einen Button bzw. eine Gruppe von Buttons aus.

Wählen Sie das **Farb-Werkzeug**

Klicken Sie auf die gewünschte Farbe in der Farb-Palette.

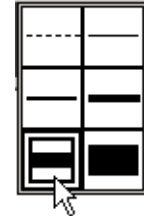
Ändern der Buttonrahmen-Strichstärke



Wählen Sie einen Button oder eine Gruppe von Buttons aus.



Wählen Sie das **Strichstärke-Werkzeug** aus.

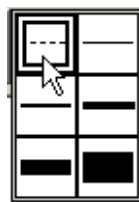


Klicken Sie auf die gewünschte Strichstärke für den Buttonrahmen.

Unsichtbare Buttonrahmen

Die gestrichelte Linie im **Strichstärke-Werkzeug** stellt einen "unsichtbaren" Rahmen dar. Bei dieser Option werden die Buttons mit einem hellgrauen strichpunkttierten Rahmen angezeigt, der nicht gedruckt wird.

Hinweis: Verwechseln Sie die gestrichelte Linie im **Strichstärke-Werkzeug** nicht mit einem gestrichelten Buttonrahmen, der durch Rechtsklick auf einen Button und Auswahl von **Eigenschaften > Gestrichelte Rahmen** ausgewählt wird. (Schlagen Sie hierzu im Abschnitt *Anwenden von gestrichelten Button-Rahmen* nach.)



Auswählen des unsichtbaren Rahmens.



Durchgehender Rahmen

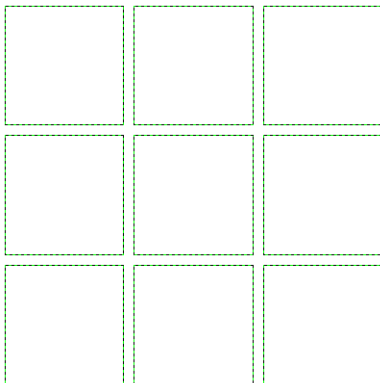


Unsichtbarer Rahmen
(Wird nicht gedruckt.)

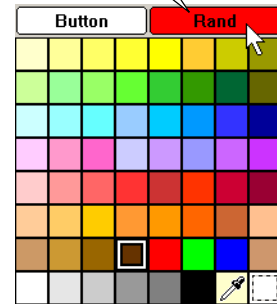


Gestrichelter Rahmen

Ändern der Buttonrahmen-Farbe



Klicken Sie auf **Rand**, um die Farbe des Button-Rahmens zu ändern.



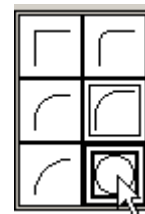
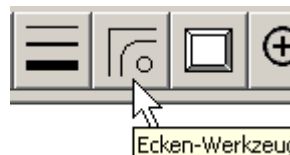
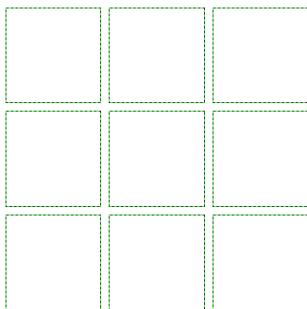
Wählen Sie einen Button oder eine Gruppe von Buttons aus.

Wählen Sie das **Farb-Werkzeug**.

Klicken Sie auf **Rand**, dann wählen Sie die gewünschte Farbe für den Buttonrahmen aus.

Tipp: Verwenden Sie die Pipette, um eine Farbe auszuwählen, die nicht in der Palette erscheint, indem Sie auf jede auf der Tafel gezeigte Farbe klicken.

Ändern der Button-Form



Wählen Sie einen Button oder eine Gruppe von Buttons aus.

Wählen Sie das **Ecken-Werkzeug** aus.

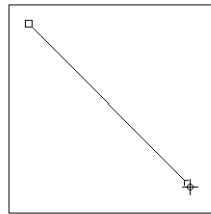
Wählen Sie die gewünschte Button-Rahmenecke aus.

Hinweis: Wenn ein Freiform-Button ausgewählt wurde, verhält sich das **Ecken-Werkzeug** wie ein "Vieleck-Werkzeug". Schlagen Sie dazu im Abschnitt *Erstellen eines regelmäßigen Vielecks aus einem Freiform-Button* nach.

Zeichnen einer Linie



Wählen Sie das **Linien-Werkzeug** aus.



Klicken Sie auf einen Button oder den Tafel-Hintergrund und ziehen Sie mit gedrückter Maustaste, um eine Linie zu zeichnen.

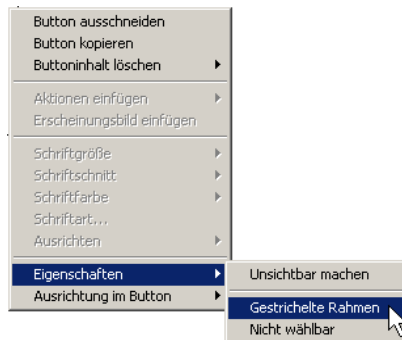


Klicken Sie auf das **Strichstärke-Werkzeug** und treffen Sie Ihre Auswahl, um die Strichstärke der Linie zu ändern.

Anwenden von gestrichelten Button-Rahmen



Wählen Sie einen Button oder eine Gruppe von Buttons aus.



Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Button und wählen Sie **Gestrichelte Rahmen** im Untermenü **Eigenschaften**. Deaktivieren Sie diese Option, um wieder durchgehende Rahmenlinien zu erhalten.

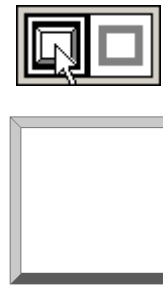
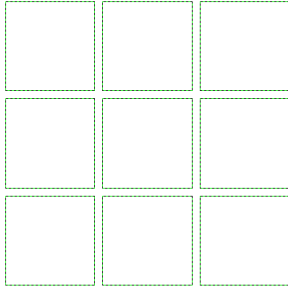


Die gestrichelten Rahmen eignen sich bestens für Ausschneide-Aktivitäten und Arbeitsblätter.

Hinweis: Die Strichelung kann auch auf Linien angewendet werden, die mit dem **Linien-Werkzeug** erstellt wurden.

Tipp: Gestrichelte Rahmen wirken besser mit dickeren Button-Rahmen (**Strickstärke-Werkzeug**).

Anwenden von 3D-Button-Schattierungen



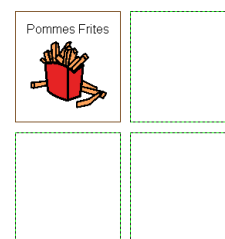
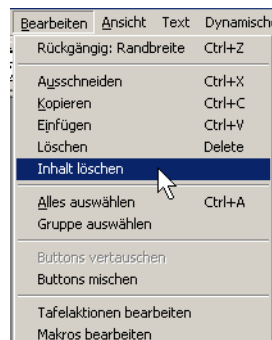
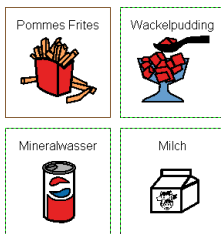
Wählen Sie einen Button oder eine Gruppe von Buttons aus.

Wählen Sie das **Schatten-Werkzeug** aus.

Wählen Sie das schattierte Feld aus, um 3D-Button-Schattierungen zu erstellen.

Hinweis: Mit dem **Strichstärke-Werkzeug**, dem **Ecken-Werkzeug** und dem **Farb-Werkzeug** kann das Aussehen der Button-Schattierung verändert werden.

Löschen einer Gruppe von Buttons



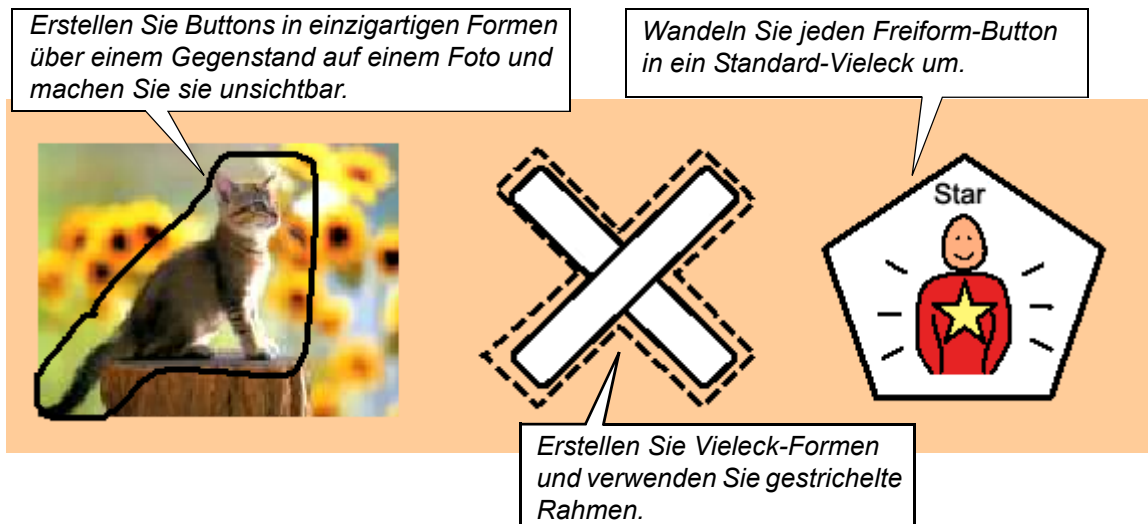
Wählen Sie einen Button oder eine Gruppe von Buttons aus.

Wählen Sie **Löschen** im Menü **Bearbeiten** oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen der Buttons und wählen Sie **Buttons löschen > Inhalte**.

Die Symbole und Texte werden von den Buttons gelöscht.

Zeichnen eines Freiform-Buttons

Mit dem **Freiform-Button-Werkzeug** können Sie Buttons in jeder beliebigen Form zeichnen. Sie können dieses Werkzeug dazu verwenden, um "Hotspots" um Teile eines Hintergrundbildes zu erstellen, bestimmte Buttons hervorzuheben, indem Sie ihnen ein völlig anderes Aussehen verleihen als den anderen oder einfach nur dazu, interessante neue Formen zu erstellen.

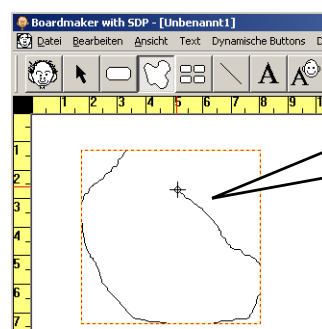


Hinweis: Ein Freiform-Button verhält sich genauso wie ein Standard-Button, mit zwei Ausnahmen: Er kann keine schattierten Rahmen haben und seine Ecken können nicht abgerundet werden.

- 1 Wählen Sie das **Freiform-Button-Werkzeug** aus.

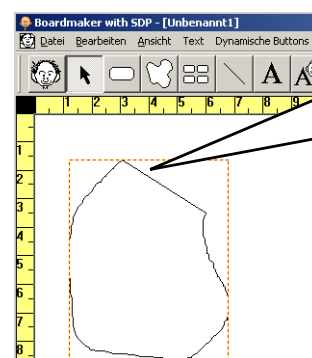


- 2 Klicken Sie auf den Tafel-Hintergrund und halten Sie die Maustaste gedrückt. Zeichnen Sie nun mit der Maus den gewünschten Freiform-Button.



Klicken und ziehen Sie, um einen Freiform-Button zu zeichnen.

- 3 Lassen Sie die Maustaste los, um den Buttonrahmen automatisch mit einer geraden Linie zwischen der aktuellen Mausposition und dem Ausgangspunkt zu schließen.



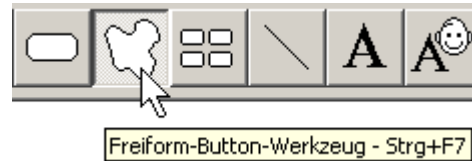
Lassen Sie die Maustaste los, um den Button mit einer geraden Linie zu schließen.

Zeichnen eines vieleckigen Freiform-Buttons

1

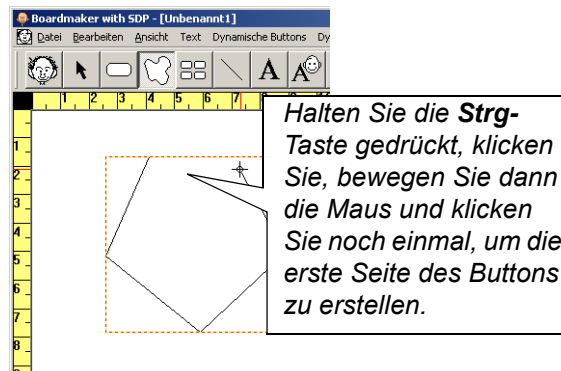
Das **Freiform-Button-Werkzeug** kann auch dazu verwendet werden, Vielecke zu zeichnen.

Wählen Sie das **Freiform-Button-Werkzeug** aus.



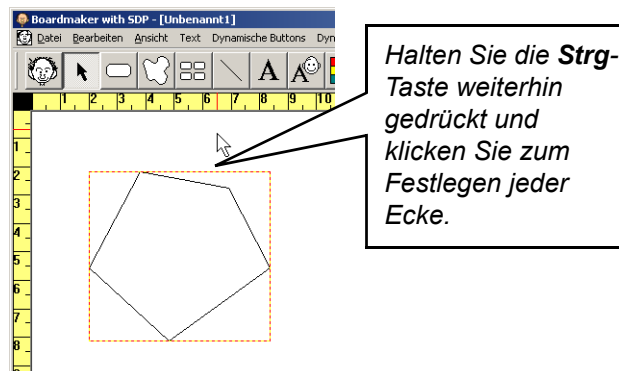
2

Drücken und halten Sie die Taste **Steuerung** (**Strg**), klicken Sie an die gewünschte Startposition und bewegen Sie die Maus, um die erste Seite des Vielecks zu zeichnen. Mit einem Klick bestimmen Sie das Ende der Seite.



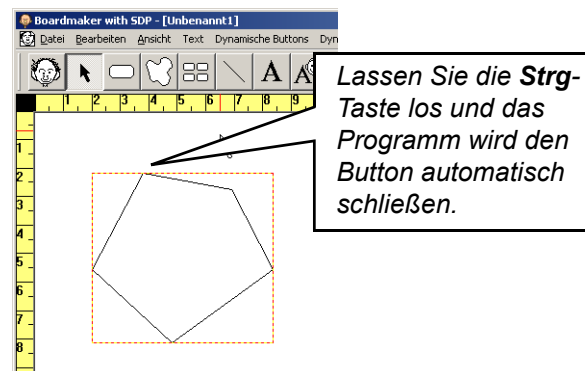
3

Klicken Sie - mit weiterhin gedrückter **Strg**-Taste - auf die Stellen, an denen Sie die Ecken des Vielecks haben möchten.



4

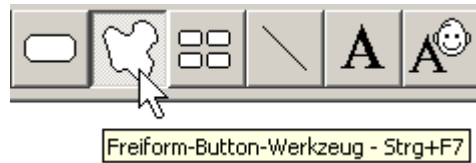
Um Ihren vieleckigen Freiform-Button fertig zu stellen, doppelklicken Sie, um die Position der letzten Ecke festzulegen (oder Sie lassen einfach die **Strg**-Taste los). Das Programm schließt dann das Vieleck automatisch.



Zeichnen eine Button mit geraden Seiten und Freiform-Seiten

1

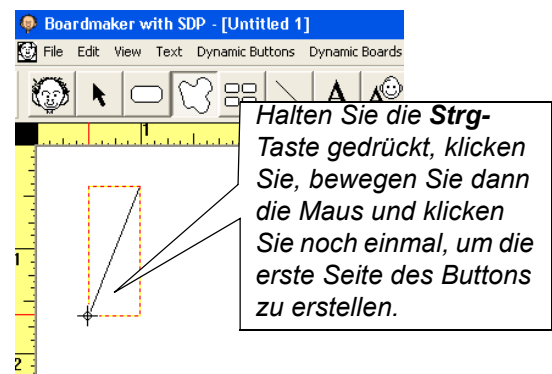
Das **Freiform-Button-Werkzeug** kann zur Erstellung von Buttons verwendet werden, die sowohl Freiform-Seiten als auch gerade Seiten haben.



Wählen Sie das **Freiform-Button-Werkzeug** aus.

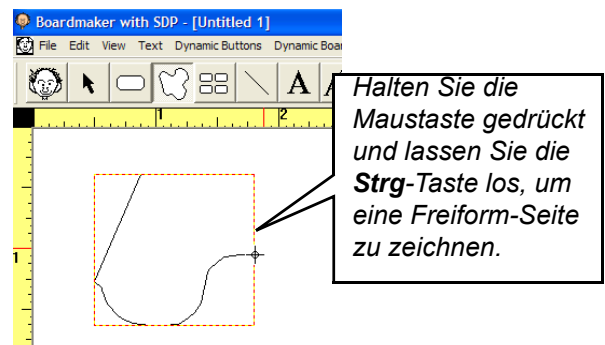
2

Halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt, dann klicken und ziehen Sie die Maus, um die erste Seite des Vielecks festzulegen.



3

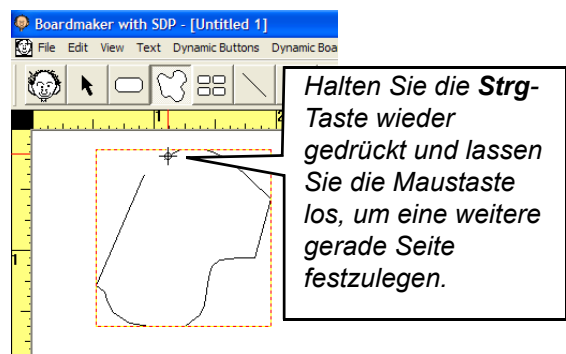
Jetzt lassen Sie mit weiterhin gedrückter Maustaste die **Strg**-Taste los. Zeichnen Sie mit der Maus die gewünschte Freiform-Seite.



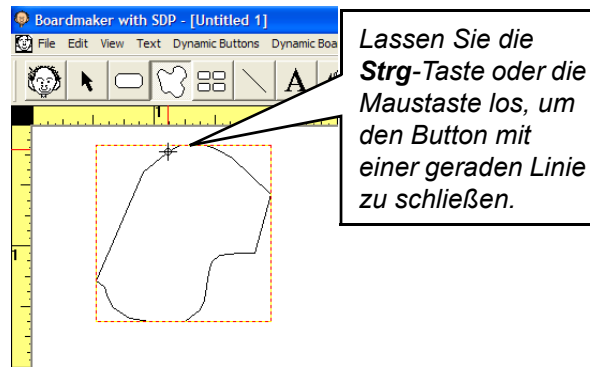
4

Um wieder eine gerade Seite zu zeichnen, halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt und lassen die Maustaste los. Klicken Sie, um die nächste Ecke festzulegen.

Drücken Sie abwechselnd die **Strg**-Taste und die Maustaste, um zwischen dem Zeichnen gerader Seiten und dem Zeichnen von Freiform-Seiten zu wechseln.



Um Ihren Button fertig zu stellen, lassen Sie einfach die Maustaste und die **Strg**-Taste los. Das Programm schließt das Vieleck dann automatisch.

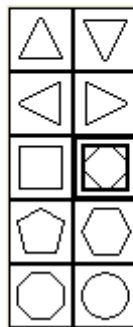


Erstellen eines regelmäßigen Vielecks aus einem Freiform-Button

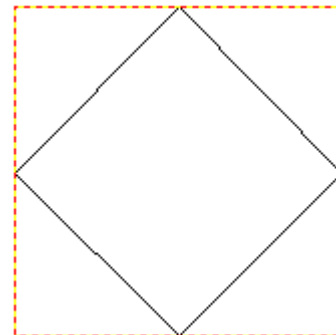
Obwohl es möglich ist, regelmäßige Vielecke (wie Dreiecke und Sechsecke) mit den in Abschnitt *Zeichnen eines vieleckigen Freiform-Buttons* beschriebenen Methoden manuell zu zeichnen, kann es sehr schwierig sein, solche Vielecke richtig hinzubekommen. Deshalb bietet das Programm die Möglichkeit, mit Hilfe des **Ecken-Werkzeugs** jeden Freiform-Button in ein regelmäßiges Vieleck zu konvertieren.



Wählen Sie einen Freiform-Button aus.



Wählen Sie das **Ecken-Werkzeug** und dann die gewünschte Form aus.



Der Freiform-Button wird mit der neuen Form angezeigt.

Tipp: Halten Sie die **Shift**-Taste (Umschalttaste) gedrückt, während Sie eine Form für die Erstellung eines regelmäßigen Vielecks wählen (alle Seiten haben dieselbe Länge).

Kapitel 2

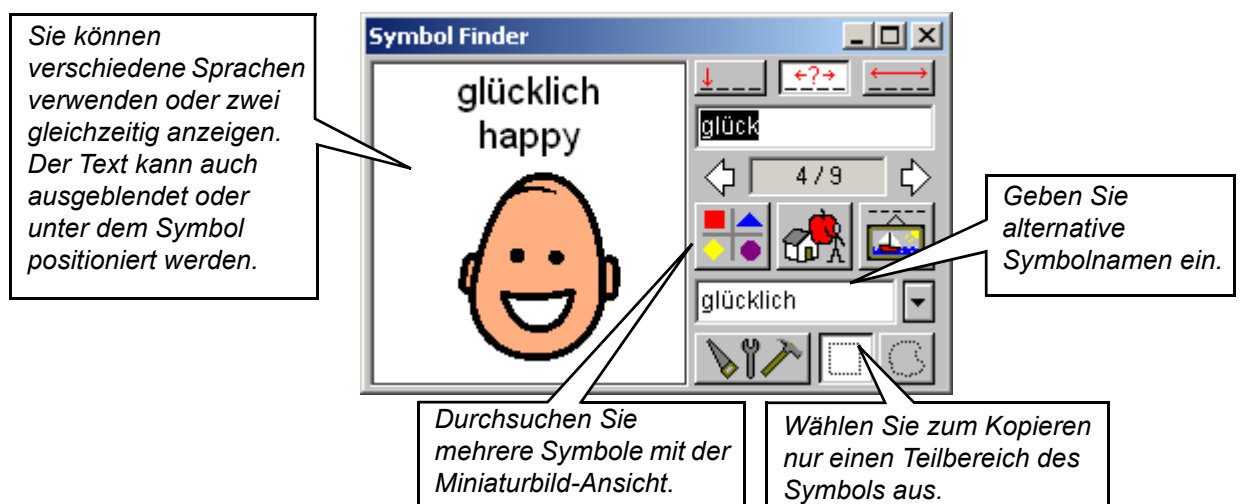
Arbeiten mit dem Symbol-Finder

Kapitelübersicht

Mit dem Symbol-Finder können Sie schnell nach Symbolen suchen und sie in Buttons oder in andere Programme kopieren. Sie können den Text über einem Symbol ganz einfach ändern oder in einer anderen Sprache arbeiten. Dieser Abschnitt zeigt Ihnen, wie Sie die verschiedenen Funktionen des Symbol-Finders verwenden können, so dass Sie die Symbole und Texte erhalten, die Sie benötigen.

Folgende Themen werden behandelt:

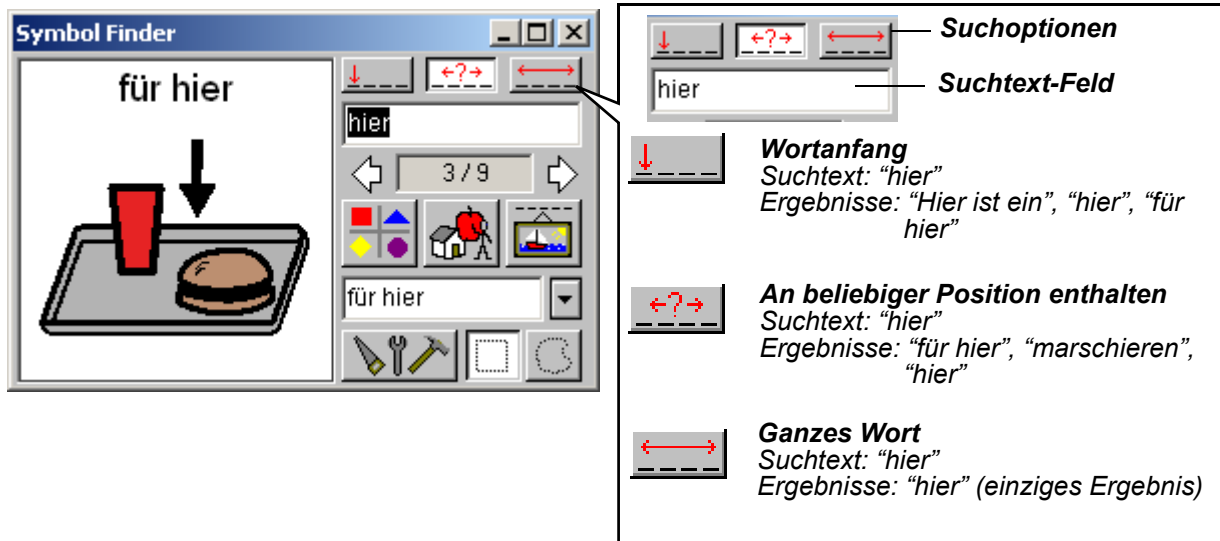
- Suche nach Symbolen
- Kopieren eines Symbols in einen Button
- Verwendung des Feldes Alternative Symbolnamen
- Hinzufügen oder Bearbeiten der alternativen Namen eines Symbols
- Verwendung von unterschiedlichen Sprachen für die Symbole
- Arbeit mit der Categoriesuche
- Vergrößern des Symbol-Finder-Fensters
- Auswahl der Schwarz-Weiß-Bibliotheken
- Symbolsuche mit Kategorien
- Kopieren eines Symbols in ein anderes Programm
- Einmaliges Ändern des Symbolnamens
- Festlegen der Schriftgröße des Symbol-Finders
- Auswählen einer Suchkategorie
- Zuweisen eines Symbols zu einer Kategorie
- Auswahl der Anzeige-Optionen für Symbolnamen



Suche nach Symbolen

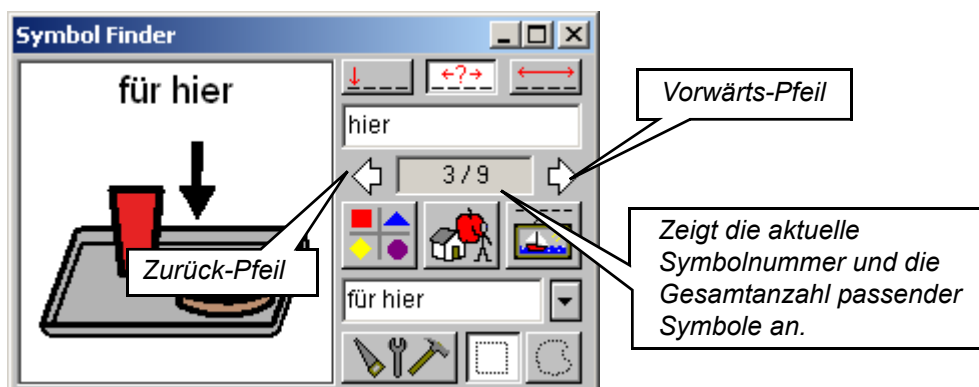
Klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche für die **Symbolnamen-Suchoption**. Damit wird festgelegt, wie der Symbol-Finder passende Symbole für Ihren Suchtext findet.

Geben Sie den Namen des Symbols ein, das Sie finden möchten.



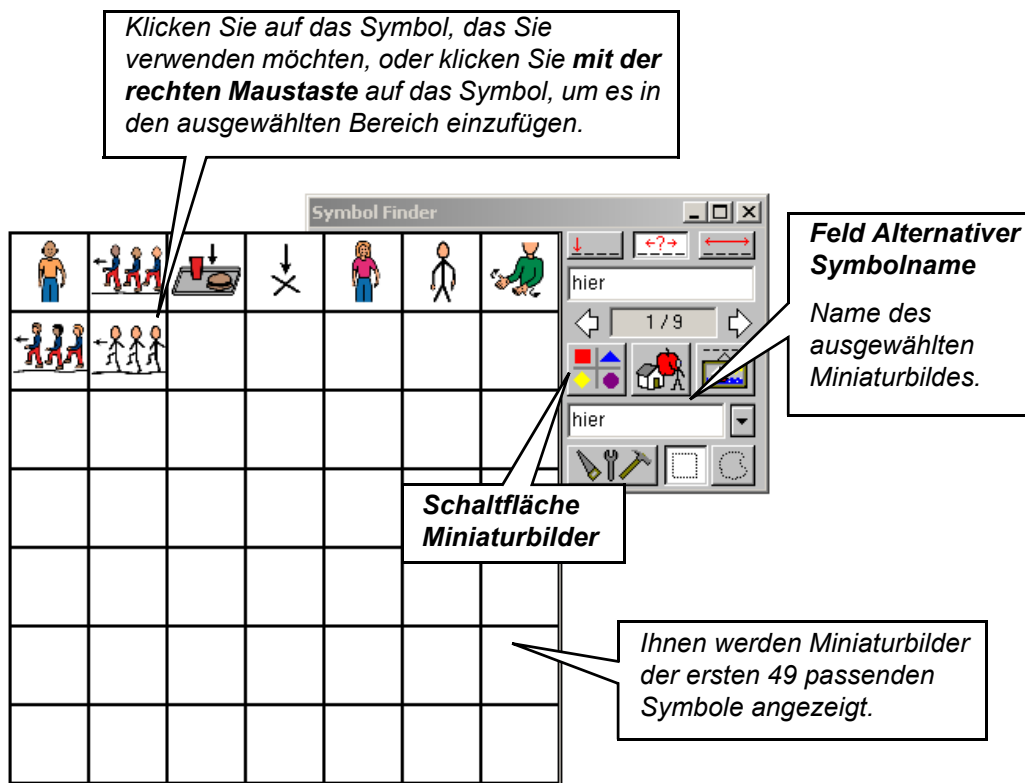
Die Ihrem Suchtext entsprechenden Symbole, können entweder einzeln im Fenster des Symbol-Finders oder in einem Pop-Up-Fenster mit bis zu 49 Miniaturbildern angezeigt werden.

Symbol einzeln aus dem Suchergebnis auswählen



Wenn das erste angezeigte Symbol nicht passt, klicken Sie auf die **Pfeile Vor/Zurück** oder nutzen Sie die rechte und linke Pfeiltaste Ihrer Tastatur, um nacheinander alle passenden Symbole anzuzeigen.

Symbolsuche mit Miniaturbildern



Klicken Sie auf die Schaltfläche **Miniaturbilder anzeigen** (Strg + T), um Miniaturansichten der gefundenen Symbole anzuzeigen.

Sie können die **Pfeile Vor/Zurück** oder die Pfeiltasten Ihrer Tastatur verwenden, um die Miniaturbild-Fenster nacheinander anzeigen zu lassen. Klicken Sie auf das Miniaturbild des Symbols, das Sie verwenden möchten.

Hinweis: Während Sie den Cursor über jedes Miniaturbild bewegen, erscheint sein Symbolname im **Feld Alternative Symbolnamen**.

Tipp: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Miniaturbild, um es in den aktuell ausgewählten Button zu kopieren. Die Anzeige der Miniaturbilder bleibt geöffnet und Sie können mit weiteren Rechts-Klicks Symbole in Ihre leeren Buttons einfügen.

Symbolsuche mit Kategorien

Wenn Sie an einer themenbezogenen Tafel, z.B. zum Thema Frühstück oder Kleidungsstücke arbeiten, stellen Sie vielleicht fest, dass eine Kategoriesuche schneller ist als die Suche nach jedem einzelnen Symbol. Sie können den Symbol-Finder so einstellen, dass nur die Symbole aus einer bestimmten Kategorie gesucht oder angezeigt werden.

Kategoriesuchen werden ausführlich in *Kapitel 3 - Arbeiten mit Symbolkategorien* behandelt.

Kopieren eines Symbols in einen Button

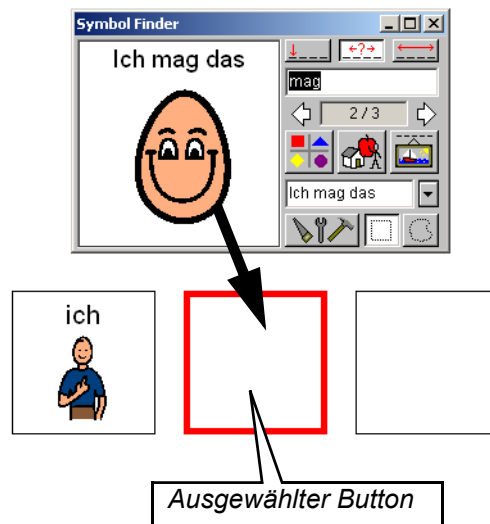
Automatische Platzierung

Der Symbol-Finder wählt den ersten leeren Button auf der Tafel.

Durch Drücken der **Eingabe**-Taste wird das aktuelle Symbol automatisch in den ausgewählten Button platziert.

Sobald das Symbol platziert wurde, wird der nächste leere Button ausgewählt.

Hinweis: Wenn es keine leeren Buttons gibt, wird der Symbol-Finder versuchen, das Symbol im Tafel-Hintergrund zu platzieren.



----- ODER -----

Manuelle Platzierung

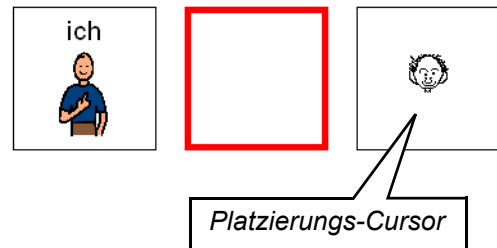
Sie können das aktuelle Symbol nicht nur auf dem ausgewählten sondern auf jedem beliebigen Button platzieren.

Klicken Sie mit dem **Platzierungs-Cursor** auf die Stelle, wo das Symbol platziert werden soll.

Hinweis: Der nächste leere Button, der dem gerade von Ihnen angeklickten Button folgt, wird dann für die automatische Platzierung ausgewählt.

Informationen zum Löschen, Ersetzen oder Hinzufügen mehrerer Symbole zu einem Button finden Sie in *Kapitel 4 - Arbeiten mit Symbolen auf einer Tafel*.

Tipp: Mit dem **Platzierungs-Cursor** können Sie durch Klicken und Ziehen ein rechteckiges Auswahlfeld zeichnen, in das das aktuelle Symbol platziert wird. Das ist eine einfache Möglichkeit, um ein Symbol innerhalb eines Buttons oder auf dem Tafel-Hintergrund zu positionieren und dabei seine Größe anzupassen.

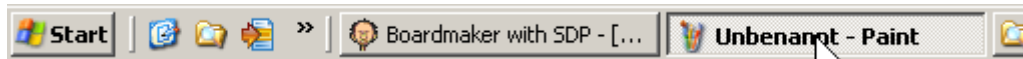


Kopieren eines Symbols in ein anderes Programm

1

Sie können Symbole aus einem Boardmaker-Programm kopieren und nach Bedarf in andere Programme einfügen.

suchen Sie das gewünschte Symbol, wählen Sie dann die Option **Kopieren** im Menü **Bearbeiten** oder drücken Sie die Tasten **Strg+C**.



2

Wenn Sie das Programm, in das das Symbol kopiert werden soll, bereits geöffnet haben, wählen Sie dieses Programm von der Windows-Taskleiste aus.

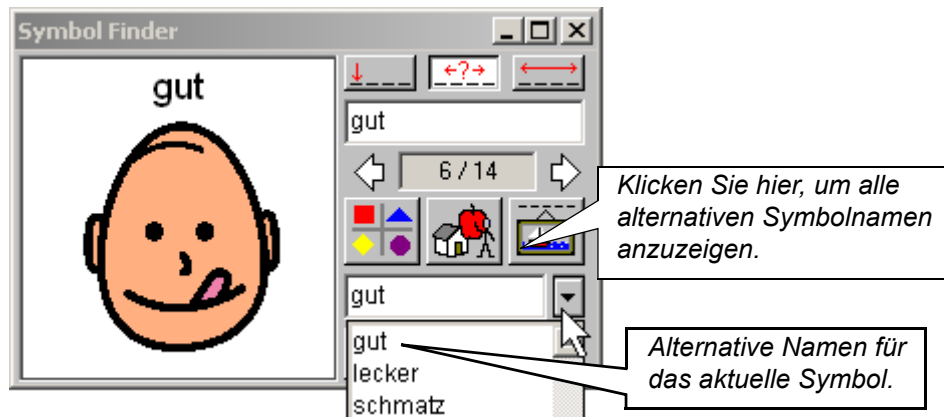
Tipp: Wenn Sie das Boardmaker-Programmfenster geschickt in Größe und Position anpassen, können Sie das Fenster Ihres anderen Programms im Hintergrund sehen. Dann können Sie zwischen den Programmen hin- und herwechseln, indem Sie auf das entsprechende Programmfenster klicken.

3

Fügen Sie das Symbol in Ihrem anderen Programm ein. Bitte schlagen Sie im Benutzerhandbuch dieses Programms nach, wenn Sie nicht genau wissen, wie man ein Bild aus der Zwischenablage einfügt.

Wenn Sie zum Kopieren eines weiteren Bildes bereit sind, klicken Sie auf die Boardmaker-Schaltfläche in der Windows-Taskleiste oder auf das Programmfenster, um zum Programm Boardmaker zurückzukehren.

Verwendung des Feldes Alternative Symbolnamen



Vielen Symbolen sind alternative Symbolnamen (Synonyme) zugewiesen. Wenn Sie nach einem dieser alternativen Namen suchen, erscheint das Symbol mit dem Namen darüber im Symbol-Finder.

Wenn Sie einen alternativen Namen für ein Symbol verwenden möchten, klicken Sie auf das schwarze Dreieck und wählen Sie einen Namen aus dem Pull-Down-Menü aus.

Hinweis: Das Ändern des Textes im Feld **Alternative Symbolnamen** ist eine einmalige Änderung und hat keine Auswirkung auf den Original-Symbolnamen.

Einmaliges Ändern des Symbolnamens



Sie können den Text, der über einem Symbol angezeigt wird, durch Eingabe im Feld **Alternative Symbolnamen** ändern. Während Sie den Text eintippen, erscheint er automatisch über dem Symbol.

Hinweis: Das Ändern des Textes im Feld **Alternative Symbolnamen** ist eine einmalige Änderung und hat keine Auswirkung auf den Original-Symbolnamen.

Hinzufügen oder Bearbeiten der alternativen Namen eines Symbols

1

Wenn Sie öfter einen bestimmten alternativen Namen für ein Symbol benötigen, sollten Sie ihn der Liste der alternativen Namen dauerhaft hinzufügen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Symbolnamen ändern**.



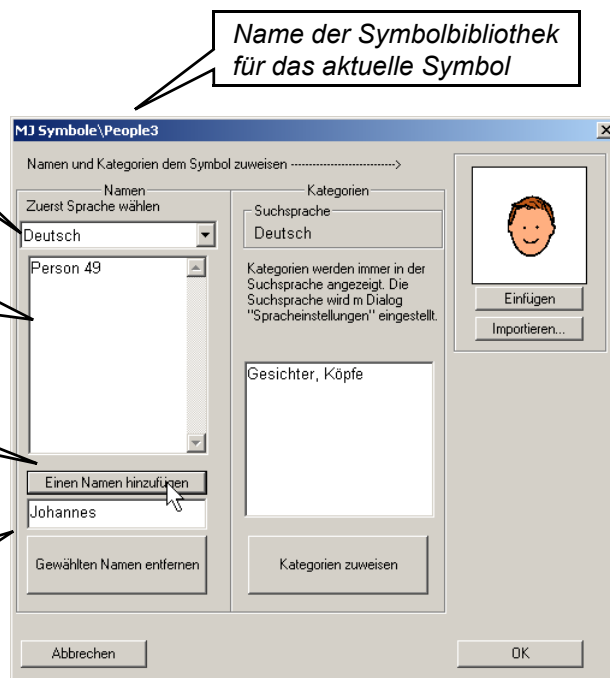
2

Wählen Sie die Sprache für den neuen Symbolnamen aus.

Für das aktuelle Symbol in der ausgewählten Sprache festgelegte(r)

Klicken Sie hier, um den Symbolnamen hinzuzufügen.

Geben Sie hier den neuen Namen ein.



Geben Sie den neuen alternativen Symbolnamen ein und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Einen Namen hinzufügen**. Der neue Name erscheint in der Liste der festgelegten Namen. Sobald ein Name hinzugefügt wurde, können Sie ihn als Suchbegriff in der Symbolsuche nutzen.

Um einen Namen aus der Liste zu entfernen, wählen Sie den Namen aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **Gewählten Namen entfernen**.

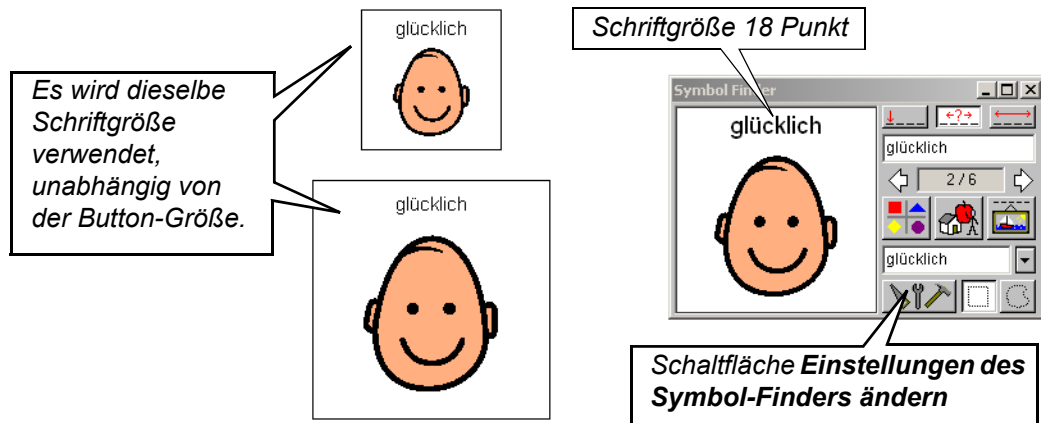
Hinweis: Den ersten gelisteten Namen (den Standard-Namen) eines Symbols, der zur einer PCS-Symbolbibliothek oder einem installierten PCS-Addendum gehört, können Sie nicht entfernen.

Tipp: Sie können für das Symbol einen Namen in einer anderen Sprache hinzufügen, indem Sie die gewünschte Sprache auswählen und dann den neuen Symbolnamen hinzufügen.

Festlegen der Schriftgröße des Symbol-Finders

Wenn Sie ein Symbol aus dem Symbol-Finder auf einen Button platzieren, passt der Symbol-Finder die Symbolgröße an den Button an, die Schriftgröße des Textes bleibt jedoch gleich, unabhängig von der Größe des Buttons. Das ermöglicht Ihnen die Verwendung einer einheitlichen Schriftgröße für die gesamte Tafel.

Sie können die Schriftgröße für den Symbol-Finder an Ihre Bedürfnisse anpassen.



- 1 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Einstellungen des Symbol-Finders ändern**.



2



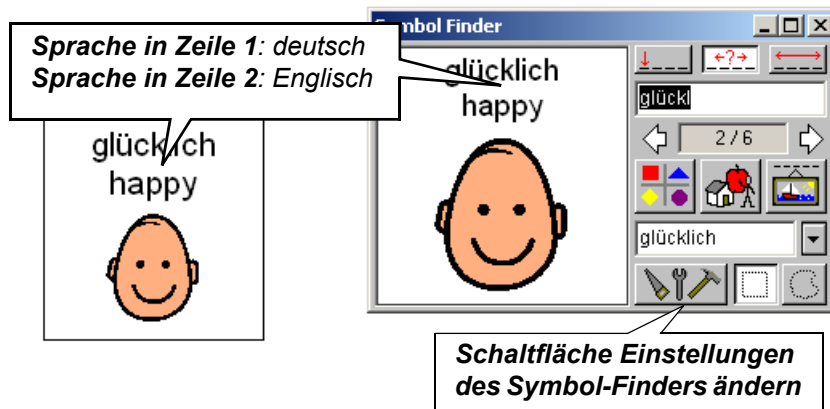
Wählen Sie die gewünschte Schriftgröße im Pull-Down-Menü **Schriftgröße in Zeile 1**. (Wenn Sie zwei Zeilen mit unterschiedlichen Sprachen anzeigen lassen, nehmen Sie die entsprechende Einstellung auch für die **Schriftgröße in Zeile 2** vor.)

Klicken Sie zum Abschluß auf **OK**.

Hinweis: Wenn Sie bereits einige Symbole auf der Tafel platziert haben und dann feststellen, dass eine andere Schriftgröße passender wäre, können Sie die Schriftgröße für eine Gruppe von ausgewählten Buttons später noch ändern. Bitte schlagen Sie dazu im Abschnitt *Ändern der Text Einstellungen auf mehreren Buttons* im Kapitel 3 - Arbeiten mit dem Button-Text nach.

Verwendung von unterschiedlichen Sprachen für die Symbole

Die PCS-Symbolbibliotheken, die Sie zusammen mit Ihrer Software erhalten haben, sind in viele verschiedene Sprachen übersetzt. Sie können die angezeigte Sprache ändern, eine Sprache für Zeile 2 hinzufügen oder eine andere Suchsprache festlegen.



- 1 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Einstellungen** des Symbol-Finders ändern.



Wählen Sie in den Pull-Down-Menüs die gewünschten Sprachen für die **Sprache in Zeile 1** und/oder die **Sprache in Zeile 2** aus.

- 2 Klicken Sie zum Abschluß auf **OK**.

Durch eine Änderung der **Sprache in Zeile 1** wird auch die **Suchsprache** entsprechend geändert. Sie können die **Suchsprache** unabhängig festlegen, nachdem Sie die **Sprache in Zeile 1** eingestellt haben (siehe oben; ein deutscher Betreuer kann eine Tafel für einen türkischen Benutzer erstellen).

Hinweis: Einige Sprachen erfordern bestimmte Sonderschriftarten und Schriftsätze, damit der Text korrekt angezeigt werden kann. Die Schriftarten und Schrifttypen für osteuropäische Sprachen sind in Windows 2000 oder höheren Versionen verfügbar, wenn im Windows-Setup die **Sprachenunterstützung** aktiviert ist. Schlagen Sie dazu im Abschnitt *Sprachenunterstützung aktivieren* in den **Hilfethemen** im Menü **Hilfe** nach.

Auswählen einer Suchkategorie

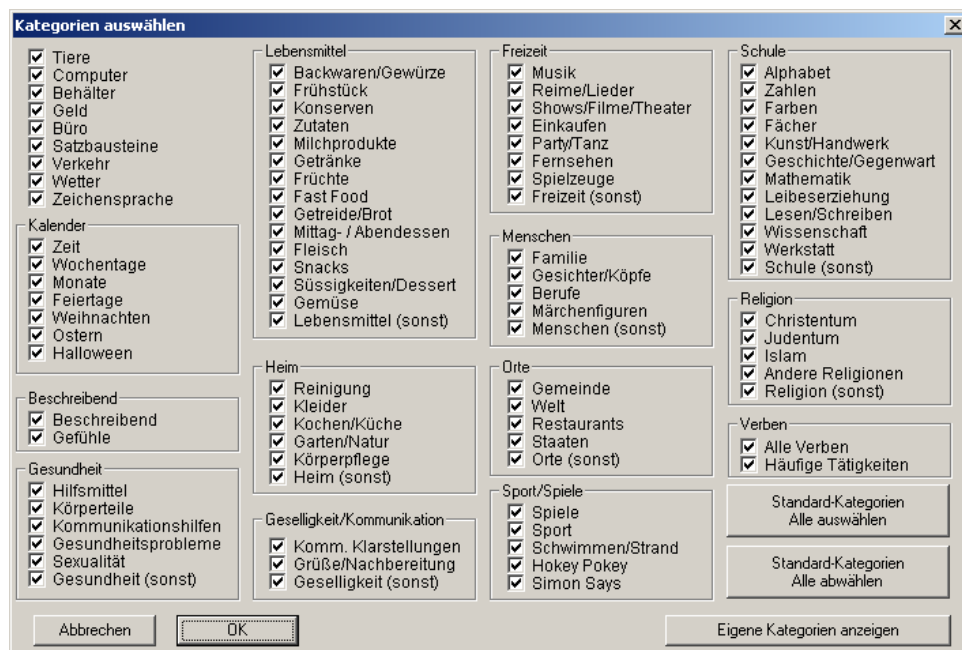
1



Schaltfläche **Kategorien auswählen**

Klicken Sie hier, um eine Kategorie auszuwählen, die gesucht oder angezeigt werden soll.

2



Standard-Kategorien
Alle auswählen

Aktiviert alle Kategoriefelder

Standard-Kategorien
Alle abwählen

Deaktiviert alle Kategoriefelder

Eigene Kategorien anzeigen

Zeigt/aktiviert alle Benutzer-Kategorien

Abbrechen

Löscht alle
Auswähländerungen

OK

Schließt das Fenster
Kategorien

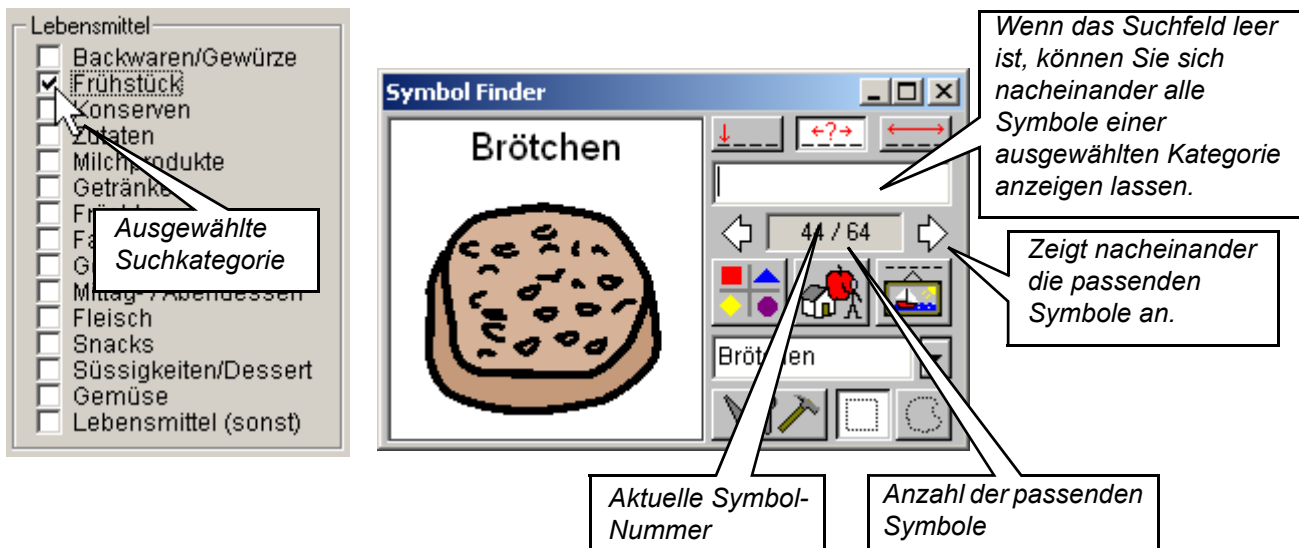
Klicken Sie auf **Standard-Kategorien alle abwählen**, um alle ausgewählten Kategorien zu deaktivieren.

Markieren Sie die Kategorie oder Kategorien, die Sie suchen oder durchsuchen möchten. Klicken Sie zum Abschluß auf **OK**.

Arbeit mit der Categoriesuche

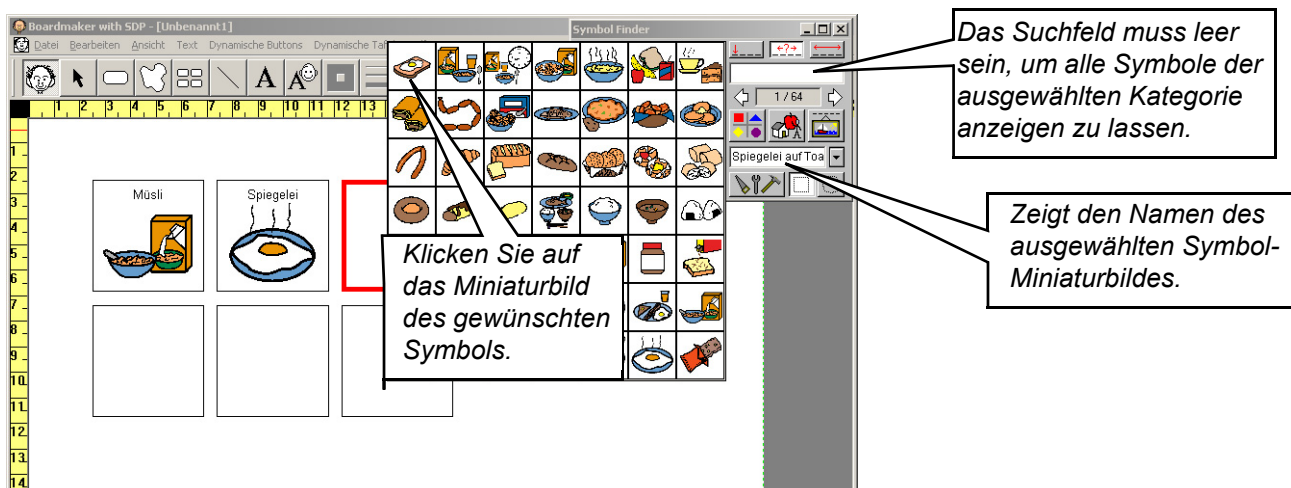
Symbol-Finder-Informationen

Wenn Sie eine Suchkategorie ausgewählt haben, stehen im Symbol-Finder nur noch die Symbole zur Verfügung, die dieser Kategorie zugewiesen wurden.



Verwendung der Miniaturbild-Ansicht

Suchkategorien werden am besten zusammen mit der Miniaturbild-Ansicht verwendet. Die Ansicht der Miniaturbilder ermöglicht es Ihnen, bis zu 49 Symbole gleichzeitig aus einer ausgewählten Kategorie zu sehen. So können Sie die Symbole, die Sie verwenden möchten, schnell finden. Verwenden Sie den **Vorwärts-Pfeil**, um die nächsten 49 Symbol-Miniaturbilder zu sehen.

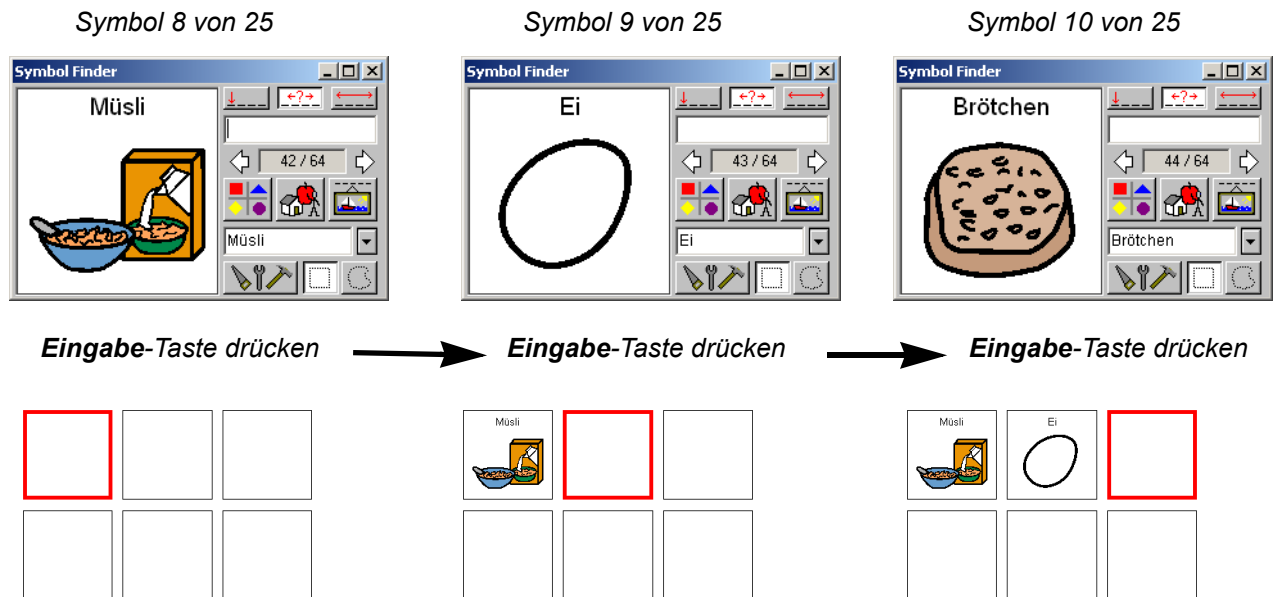


Schnelles Füllen einer Thementafel

Es gibt zwei Methoden, die Sie verwenden können, um eine themenbezogene Tafel schnell mit Symbolen einer bestimmten Kategorie zu füllen. In den nachfolgenden Beispielen wurde die Kategorie "Frühstück" ausgewählt.

Methode 1 - Eingabe-Taste und automatische Platzierung

Das wiederholte Drücken der **Eingabe**-Taste füllt die Buttons mit den "Frühstücks"-Symbolen in der Reihenfolge ihres Erscheinens in dieser Kategorie. Verwenden Sie die **rechte Pfeiltaste**, um nicht gewünschte Symbole zu überspringen.

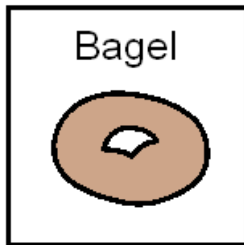


Methode 2 - Rechtsklick auf ein Miniaturbild und automatische Platzierung

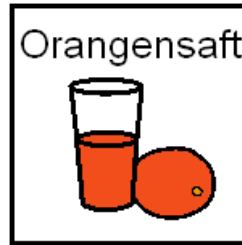
Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Miniaturbild, um es in den aktuell ausgewählten Button zu kopieren. Das Miniaturbild-Fenster bleibt geöffnet, so dass Sie mit wiederholten Rechts-Klicks auf die Miniaturbilder schnell und unkompliziert weitere Symbole in Ihre leeren Buttons einfügen können.

Zuweisen eines Symbols zu einer Kategorie

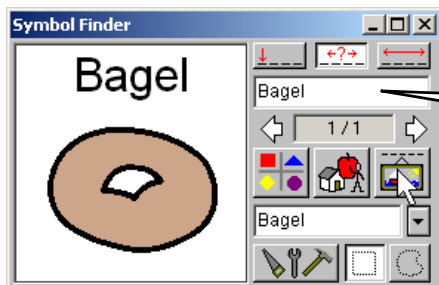
Ein Symbol in der Bibliothek ist immer mindestens einer Standardkategorie zugewiesen. Sie können die Kategorisierung eines Symbols bei Bedarf ändern.



Zugewiesene Kategorien
Frühstück
Getreide, Brote

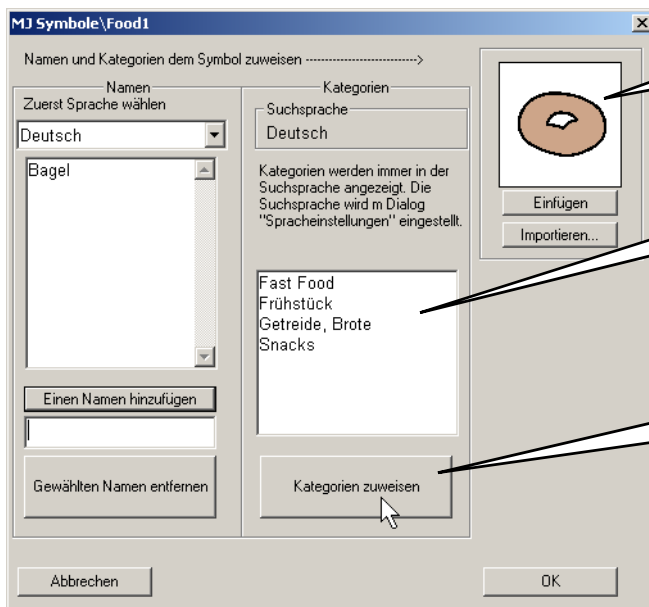


Zugewiesene Kategorien
Frühstück
Getränke



Schaltfläche Symbol-namen ändern
Klicken Sie hier, um den Namen oder die Kategoriezuweisungen des aktuellen Symbols zu ändern.

Wählen Sie ein Symbol aus, dessen Kategoriezuweisung(en) Sie ändern möchten, dann klicken Sie auf die Schaltfläche **Symbol-Namen ändern**.



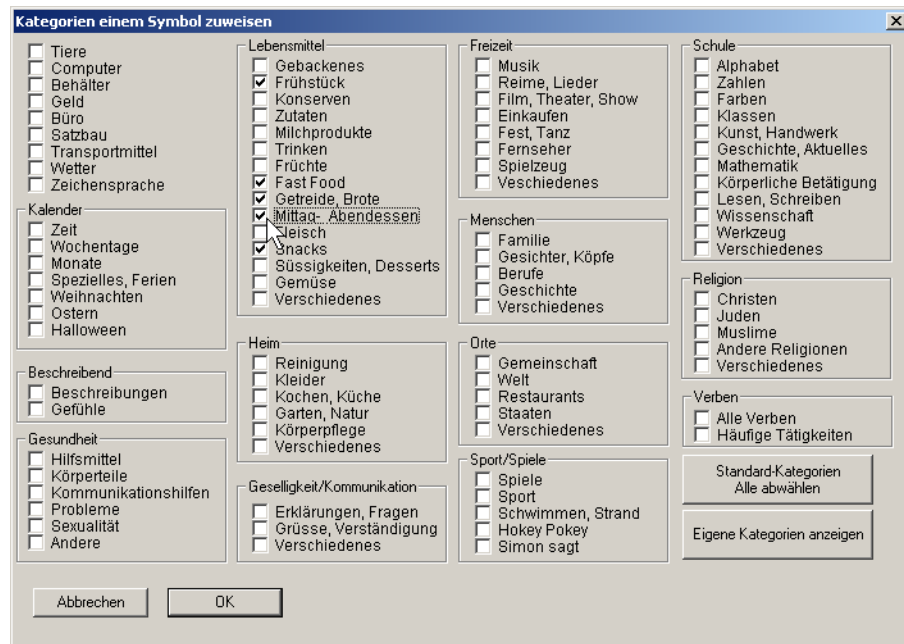
Aktuelles Symbol

Zugewiesene Kategorien

Schaltfläche Zugewiesene Kategorien
Klicken Sie hier, um die zugewiesenen Kategorien zu bearbeiten.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Kategorien zuweisen**.

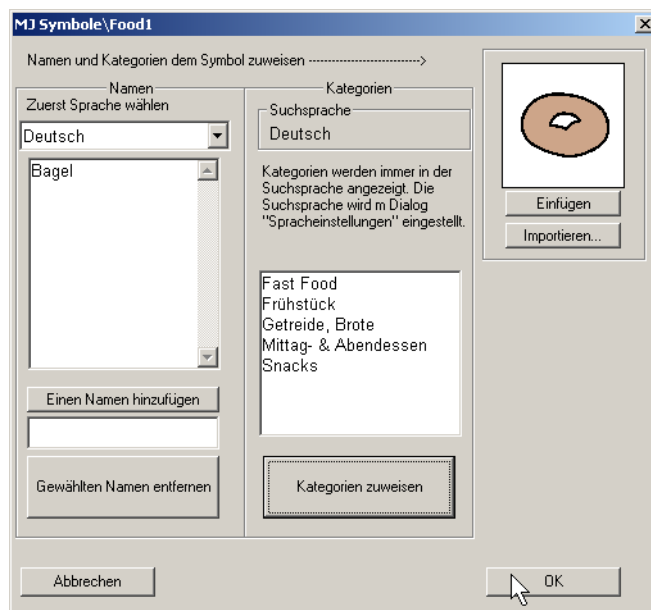
3



Nun können Sie nach Bedarf Kategoriezuweisungen für das Symbol hinzufügen oder bearbeiten. In diesem Beispiel wird das Symbol "Bagel" zur Kategorie "Mittag-/Abendessen" hinzugefügt.

Klicken Sie zum Abschluß auf **OK**.

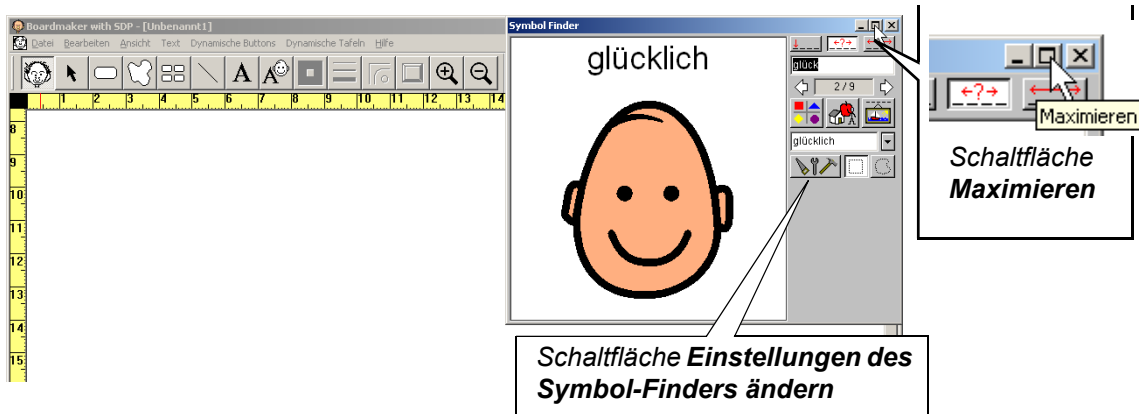
4



"Bagel" ist jetzt ein Teil der Kategorie "Mittag-/Abendessen".

Klicken Sie zum Abschluß auf **OK**.

Vergrößern des Symbol-Finder-Fensters



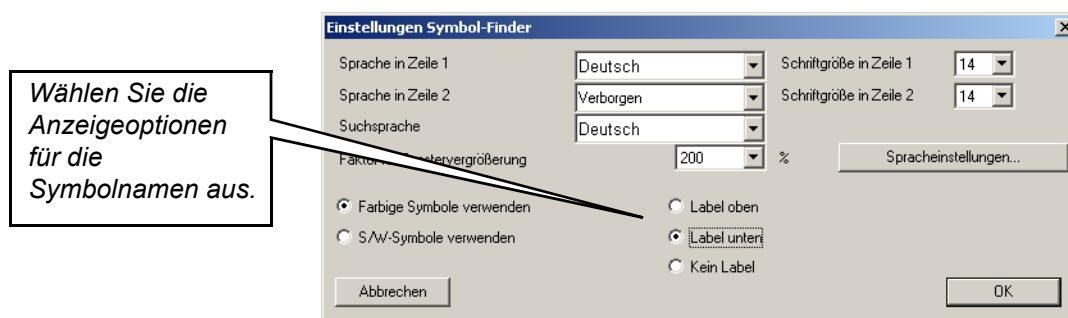
Das Symbol-Finder-Fenster kann vergrößert werden und bietet dann eine größere Symbolansicht an. Das ist besonders nützlich, wenn Sie die Rechteck-Auswahl/Freihand-Auswahl (Lasso) verwenden.

Um den Symbol-Finder zu vergrößern, klicken Sie auf die Schaltfläche **Maximieren**. Die Schaltfläche **Maximieren** wird dann durch die Schaltfläche **Verkleinern** ersetzt, mit der der Symbol-Finder auf seine normale Größe zurückgesetzt werden kann.

Sie können die Größe des vergrößerten Symbol-Finders festlegen, indem Sie auf die Schaltfläche **Einstellungen des Symbol-Finders ändern** klicken und dann eine Vergrößerung im Pull-Down-Menü **Faktor für Fenstervergrößerung** auswählen.

Auswahl der Anzeige-Optionen für Symbolnamen

Der Symbol-Finder kann so eingestellt werden, dass die Symbolnamen über dem Symbol, unter dem Symbol oder gar nicht angezeigt werden.

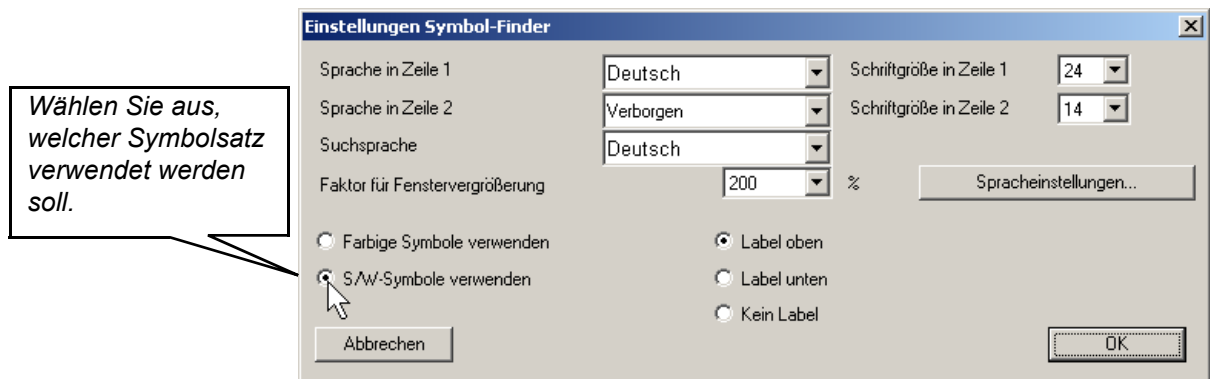


Um die Anzeigeoption für den Symbolnamen zu ändern, klicken Sie auf die Schaltfläche **Einstellungen des Symbol-Finders ändern** und wählen Sie die gewünschte Einstellung aus.

Hinweis: Wenn die Option **Kein Label** ausgewählt ist, bleiben die Einstellungen für die Sprache in **Zeile 1** und **Zeile 2** erhalten, erscheinen jedoch ausgegraut und können nicht ausgewählt werden.

Auswahl der Schwarz-Weiß-Bibliotheken

Sie können für Ihre Tafel entweder die farbigen oder die schwarzweißen Symbole verwenden (vorausgesetzt, dass beide Sätze installiert sind).



Um den Symbolsatz zu wechseln, klicken Sie auf die Schaltfläche **Einstellungen des Symbol-Finders ändern** und wählen Sie dann die gewünschte Option.

Die Symbol-Miniaturbilder werden immer in Farbe angezeigt, selbst wenn die Option **S/W-Symbole verwenden** gewählt wurde.

Kapitel 3

Arbeiten mit dem Button-Text

Kapitelübersicht

Sie können das **Text-Werkzeug** und das Text-Menü verwenden, um den Text über einem Symbol zu ändern oder Text direkt in einen Button oder Hintergrund einzufügen. Dieses Kapitel zeigt Ihnen, wie Sie mit dem Text auf Ihren Tafeln arbeiten.

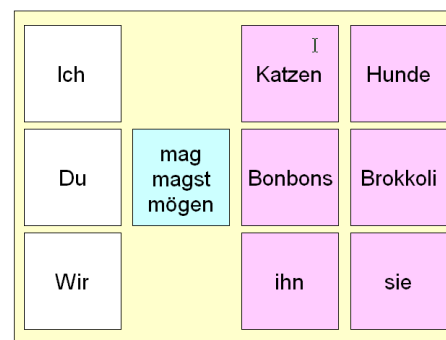
Folgende Themen werden behandelt:

- Einfügen von Text mit dem **Text-Werkzeug**
- Bearbeiten von Symbolnamen mit dem **Text-Werkzeug**
- Festlegen von Schriftart, Schriftschnitt und Schriftgrad
- Bildschirmtastatur
- Verschieben von Textfeldern
- Ändern der Textfarbe
- Ändern der Text Einstellungen für mehrere Buttons

Verwenden Sie das **Text-Werkzeug**, um den Namen eines Symbols zu ändern.



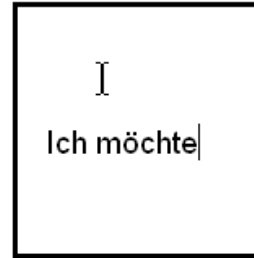
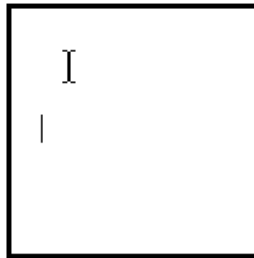
Erstellen Sie Buttons oder Tafeln nur mit Text.



Sie können Schriftart, Schriftgrad, Schriftschnitt und die Farbe des Textes auf allen ausgewählten Buttons in einem Arbeitsschritt ändern.



Einfügen von Text mit dem Text-Werkzeug



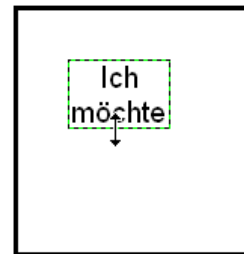
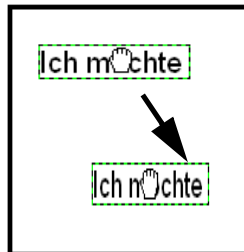
Wählen Sie das **Text-Werkzeug** aus.

Klicken Sie mit dem Textcursor dorthin, wo Sie Text eingeben möchten.

Geben Sie Ihren Text ein.

Der blinkende Einfüge-Cursor zeigt Ihre Position im Textfeld an.

Verschieben von Textfeldern



Wählen Sie das **Auswahl-Werkzeug** aus.

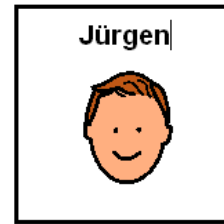
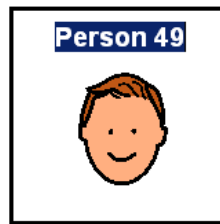
Klicken Sie das Textfeld an und ziehen Sie es in die neue Position. Sie können auch die Pfeiltasten der Tastatur zum Verschieben des Textfeldes verwenden.

Tipp: Auch ein Textfeld mit mehreren Wörtern können Sie durch Klick auf die Ober- oder Unterkante des Textrahmens und anschließendem Ziehen in seiner Größe ändern.

Bearbeiten eines Symbolnamens mit dem Text-Werkzeug



Wählen Sie das **Text-Werkzeug** aus.

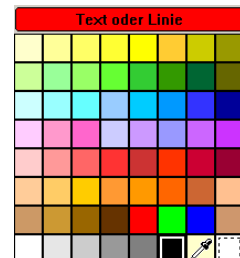
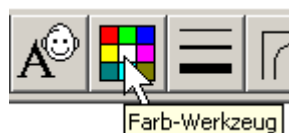
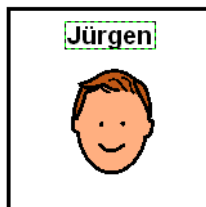


Klicken Sie mit dem Textcursor auf den Symbolnamen und geben Sie dann den neuen Namen ein.

Hinweis: Wenn Sie einmal mit dem Textcursor auf ein Textfeld klicken, wird das gesamte Textfeld ausgewählt. Beim zweiten Klick wird der Einfüge-Cursor positioniert. Mit einem Doppelklick können Sie ein einzelnes Wort auswählen.

Tipp: **Rechts-klicken** Sie mit dem Pfeilcursor und wählen Sie aus dem Kontextmenü die Option **Text bearbeiten**, um den Text zu ändern. Bewegen Sie den Textcursor vom Text herunter und klicken Sie noch einmal mit der **rechten Maustaste**, um das **Auswahl-Werkzeug** auszuwählen und das Bearbeiten des Textes zu beenden.

Ändern der Textfarbe



Wählen Sie mit dem **Text-Werkzeug** oder dem **Auswahl-Werkzeug** das Textfeld aus.

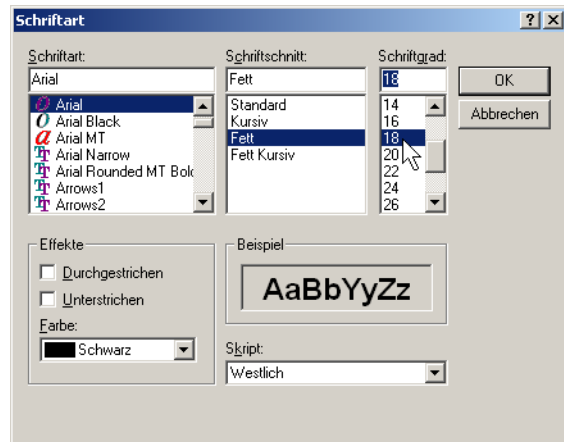
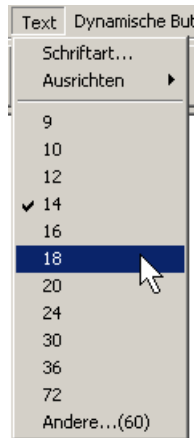
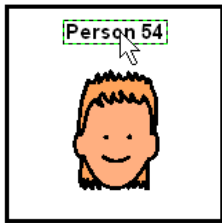
Wählen Sie das **Farb-Werkzeug**.

Klicken Sie die gewünschte Farbe in der Farb-Palette an.

Tipp: Sie können die Farbe des Textes mit dem **Auswahl-Werkzeug** ändern, indem Sie mit der **rechten Maustaste** auf den Text klicken und im Untermenü **Schriftfarbe** die gewünschte Farbe auswählen.

Tipp: Verwenden Sie die Pipette zum Festlegen einer benutzerspezifischen Farbe für den Text, indem Sie auf eine beliebige Farbe auf der Tafel klicken.

Festlegen von Schriftart, Schriftschnitt und Schriftgrad



Wählen Sie mit dem **Text-Werkzeug** oder dem **Auswahl-Werkzeug** den zu ändernden Text aus.

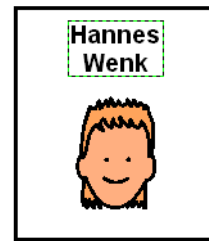
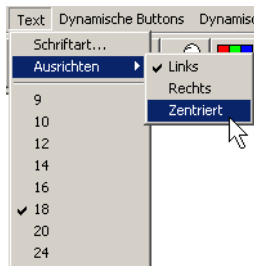
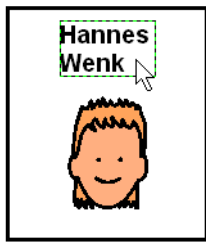
Der Schriftgrad kann innerhalb des Menüs **Text** festgelegt werden.

Wählen Sie **Text > Schriftart**, um die Einstellungen für das **Text-Werkzeug** oder für ein ausgewähltes Textfeld zu ändern.

Hinweis: Sie können die Standardeinstellungen, die vom **Text-Werkzeug** für Schriftart, Schriftschnitt und Schriftgrad verwendet werden ändern, indem Sie auf das **Text-Werkzeug** klicken, dann **Text > Schriftart** auswählen und die gewünschten Änderungen vornehmen.

Tipp: Sie können den Schriftgrad schnell und einfach mit Tastatur-Kurzbefehlen um einen Punkt vergrößern oder verkleinern. Die Tastenkombination **Strg** und **+** vergrößert, die Kombination **Strg** und **-** verkleinert den Schriftgrad um jeweils einen Punkt.

Ändern der Textausrichtung



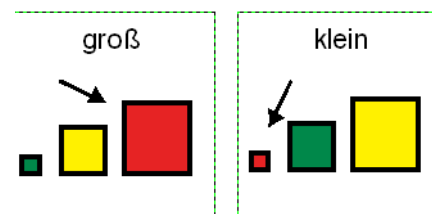
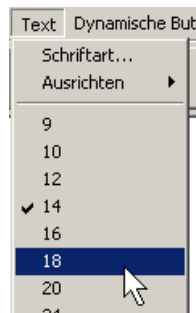
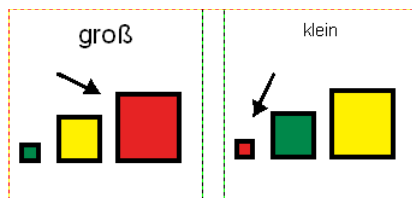
Wählen Sie mit dem **Text-Werkzeug** oder dem **Auswahl-Werkzeug** das Textfeld aus.

Wählen Sie **Text > Ausrichten** und wählen Sie dann die gewünschte Ausrichtung aus dem Untermenü aus. In diesem Beispiel wurde die Option **Zentriert** gewählt.

Der Beispieltext erscheint jetzt zentriert.

Tipp: Sie können mit dem **Auswahl-Werkzeug** die Ausrichtung des Textes ändern, indem Sie mit der **rechten Maustaste** auf den Text klicken und im Untermenü **Ausrichten** die gewünschte Ausrichtungsoption wählen.

Ändern der Text Einstellungen für mehrere Buttons



Wählen Sie die Buttons aus, deren Text geändert werden soll.

Nehmen Sie im Menü **Text** die gewünschten Änderungen vor.

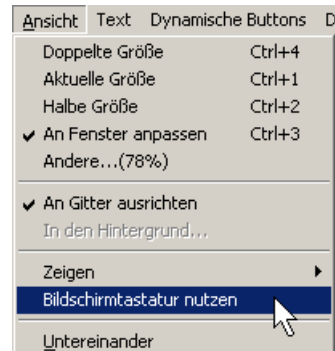
Die Änderung wird auf alle ausgewählten Buttons angewendet.

Hinweis: Wenn Sie den Schriftgrad auf Ihren Buttons erheblich vergrößern, wird möglicherweise ein Teil des Textes durch den oberen Bereich einiger Symbole verdeckt. Es ist unter Umständen erforderlich, einige Symbole innerhalb des Buttons zu verschieben oder ihre Größe zu ändern, um ein Abschneiden des Textes zu verhindern.

Bildschirmtastatur

Das Programm beinhaltet eine Bildschirmtastatur, die Ihnen die Texteingabe auf Computern ermöglicht, die einen Touchscreen, aber keine Tastatur haben.

Wählen Sie die Option **Bildschirmtastatur nutzen** im Menü **Ansicht**, um diese Funktion zu aktivieren.



Kapitel 4

Arbeiten mit Symbolen auf einer Tafel

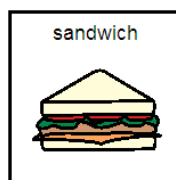
Kapitelübersicht

Ein Symbol auf einem Button kann schnell und einfach ersetzt, hinzugefügt, in der Größe angepasst, verschoben oder gelöscht werden. In diesem Kapitel wird Ihnen gezeigt, wie Sie die Symbole verändern und Ihre eigenen Symbole erstellen können.

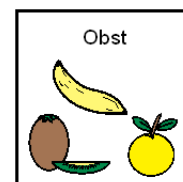
Folgende Themen werden behandelt:

- Ersetzen eines Symbols auf einem Button
- Größenänderung und Verschieben eines Symbols
- Löschen von Symbolen und Texten aus ausgewählten Buttons
- Hinzufügen eines zusätzlichen Symbols zu einem Button
- Teilbereich eines Symbols verwenden (Rechteck-/Freihand-Auswahl)

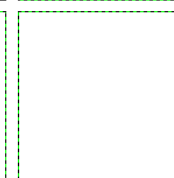
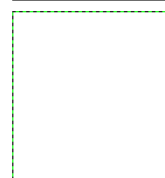
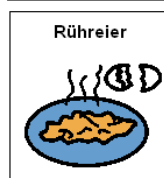
Ändern Sie schnell und einfach Symbol und Text eines Buttons.



Positionieren Sie mehrere Symbole auf einen Button, um so ein neues Symbol zu erstellen.



Löschen Sie schnell und einfach die Inhalte ausgewählter Buttons.

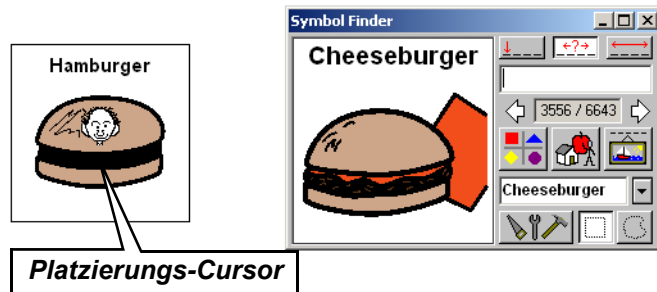


Ersetzen eines Symbols auf einem Button

1

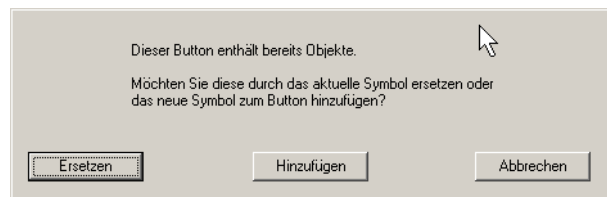
Suchen Sie im Symbol-Finder nach einem neuen Symbol.

Klicken Sie mit dem **Platzierungs-Cursor** auf den Button, dessen Symbol ersetzt werden soll.



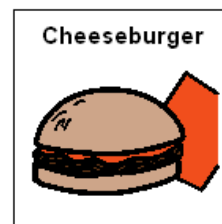
2

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Ersetzen**, um die Aktion zu bestätigen.



3

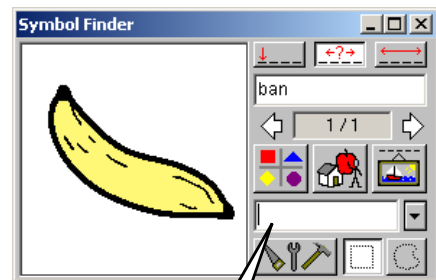
Das neue Symbol und der neue Text ersetzen die bisherigen.



Hinzufügen eines zusätzlichen Symbols zu einem Button

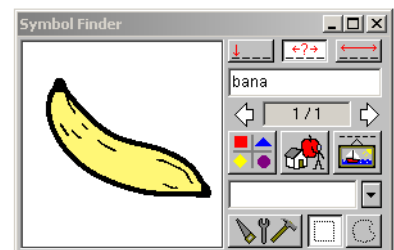
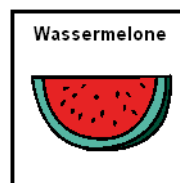
Suchen Sie das Symbol, das Sie hinzufügen möchten.

Durch Drücken der **Tabulator**-Taste gelangen Sie in das **Feld Alternativer Symbolname**, drücken Sie dann die **Rücktaste** oder die **Lösch**-Taste, um den Symboltext zu entfernen (so vermeiden Sie, dass ein zusätzlicher Symbolname auf dem Button erscheint).

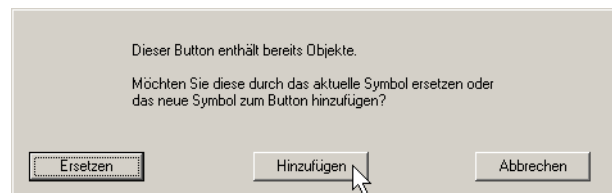


Feld Alternativer Symbolname
Löschen Sie diesen Text, um den Symboltext vorübergehend zu entfernen.

Klicken Sie mit dem **Platzierungs-Cursor** auf den Button, in den das zusätzliche Symbol platziert werden soll, oder zeichnen Sie durch Klicken und Ziehen ein rechteckiges Auswahlfeld, das die Größe und Position des zusätzlichen Symbols festlegt.



Klicken Sie auf die Schaltfläche **Hinzufügen**, um das Hinzufügen des Symbols zu bestätigen.



Das neue Symbol wird über das bereits vorhandene Symbol zum Button hinzugefügt.

Das **Auswahl-Werkzeug** wird automatisch ausgewählt, und Größe und Position der Symbole können geändert werden (siehe nächster Abschnitt).



Größenänderung und Verschieben eines Symbols

Wählen Sie das Symbol aus, dessen Größe geändert werden soll.

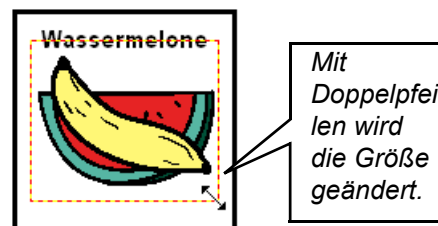
1

Hinweis: Mit dem ersten Klick wird das oberste Symbol ausgewählt, mit dem nächsten Klick das dahinterliegende Symbol usw.



Bewegen Sie den Cursor auf einen beliebigen Teil des gestrichelten rechteckigen Auswahlfeldes. Der Cursor wird zu einem Doppelpfeil.

2

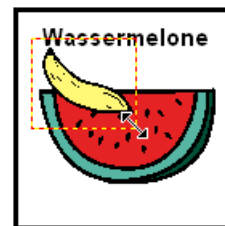


Durch Klicken und Ziehen der rechten unteren Ecke können Sie die Größe des Symbols ändern.

3

Tipp: Halten Sie beim Ändern der Größe die **Umschalt**-Taste gedrückt, um die Proportionen des Symbols beizubehalten.

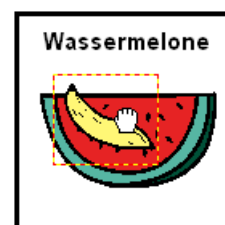
Tipp: Wenn das Symbol als Folge der Größenänderung verzerrt wird, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol und wählen Sie **Seitenverhältnis wiederherstellen**, um das Symbol auf das ursprüngliche Seitenverhältnis zurückzusetzen.



Falls erforderlich, bewegen Sie den Cursor über das Symbol und verschieben Sie es durch Klicken und Ziehen.

4

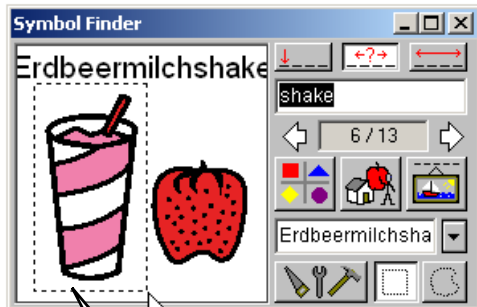
Tipp: Sie können die Reihenfolge ändern, in der die Symbole auf einem Button aufeinander angeordnet sind, indem Sie ein Symbol auswählen und dann die Option **Ansicht > In den Hintergrund...** wählen.



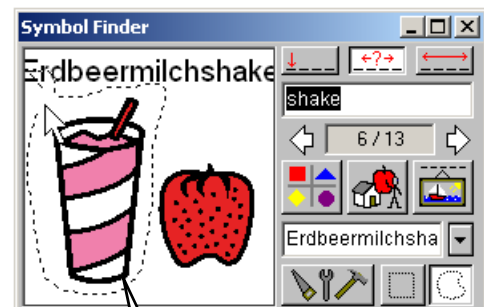
Teilbereich eines Symbols verwenden (Rechteck-/Freihand-Auswahl)

Teilbereich eines Symbols auswählen

1



Rechteck-Auswahl ist ausgewählt.

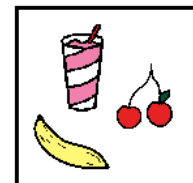
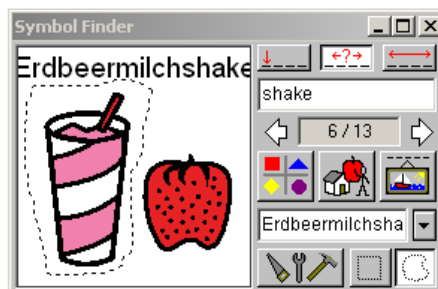
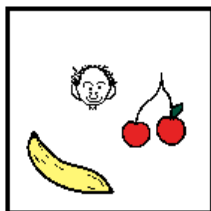


Freihand-Auswahl ist ausgewählt.

Klicken Sie entweder auf die Schaltfläche **Rechteck-** oder **Freihand-Auswahl**, dann wählen Sie durch Klicken und Ziehen den gewünschten Teilbereich eines Symbols aus.

Platzierung der Auswahl

2

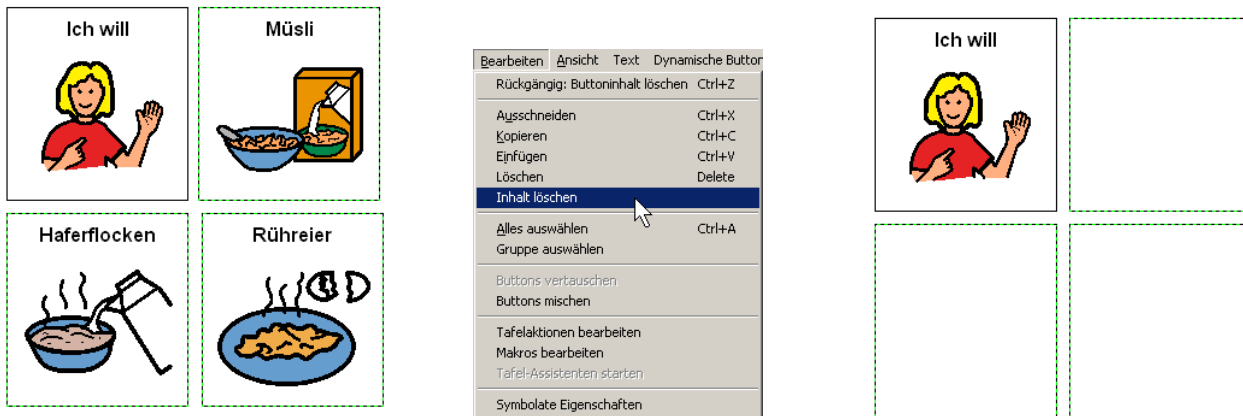


*Fertiggestellter Button
(nach Größenänderung
und Verschieben).*

Sie können die Symbol-Auswahl durch Klicken mit dem **Platzierungs-Cursor** oder durch Drücken der **Eingabe**-Taste auf einem Button platzieren. Sie können auch durch Klicken und Ziehen mit dem **Platzierungs-Cursor** ein Rechteck-Feld zeichnen, um die Position und Größe des ausgewählten Symbol-Teilbereichs innerhalb des Buttons festzulegen.

Um zu erfahren, wie Sie ein neues Symbol im Symbol-Finder abspeichern können, schlagen Sie bitte im Abschnitt *Kapitel 6 - Arbeiten mit dem Tafel-Layout* nach.

Löschen von Symbolen und Texten aus ausgewählten Buttons



Wählen Sie die Buttons aus, deren Symbole und Texte Sie löschen möchten.

Wählen Sie **Bearbeiten > Inhalt löschen** oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen der Buttons und wählen Sie die Option **Buttoninhalt löschen > Oberfläche** aus dem Kontextmenü.

Die geleerten Buttons sind nun bereit für die Aufnahme neuer Symbole.

Kapitel 5

Arbeiten mit Symbolate-Buttons

Kapitelübersicht

Symbolate-Buttons bieten eine schnelle und einfache Möglichkeit zur Erstellung von symbolbezogenen Sätzen, Geschichten, Anweisungs-Bildfolgen und anderen Unterrichts- und Hilfsmaterialien. Während Text in einen Symbolate-Button eingegeben wird, erscheinen die entsprechenden Symbole über Jedes Wort. Symbolate-Buttons sind so konzipiert, dass Text und Symbole nicht verschoben werden können; ansonsten ähneln Symbolate-Buttons in nahezu jeder Hinsicht den Standard-Buttons. Die Einstellungen für Hintergrundfarbe, Rahmenstärke, Ecken, Schriftgrad, Schriftschnitt und Schriftfarbe können auf die übliche Art festgelegt werden. Größe und Position können nach Bedarf geändert werden. In den Programmversionen Boardmaker mit Speaking Dynamically Pro, können Sie diesen Buttons eine Auswahl von Aktionen zuweisen, einschließlich der neuen Aktion **Lesen mit Hervorhebung**, die speziell für Symbolate-Buttons entwickelt wurde.

Folgende Themen werden behandelt:

- Erstellen eines Symbolate-Buttons
- Ändern des Symbols einer Wort/Symbol-Paarung
- Ändern der Wort/Symbol-Standardpaarung
- Ändern der Textposition
- Ändern von Schrift und Symbolgröße
- Aktion Lesen mit Hervorhebung
- Bearbeiten von Symbolate-Text
- Erstellen neuer Wort/Symbol-Paare
- Ändern des Textes in einer Wort/Symbol-Paarung
- Anpassen des Button-Rahmens
- Festlegen der Symbolate-Eigenschaften

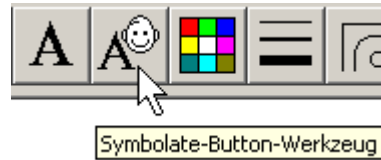


Erstellen Sie mit dem **Symbolate-Werkzeug** schnell und einfach symbolunterstützte Lernaktivitäten wie diese Nachrichtenseite. Die Symbole erscheinen automatisch, während Sie den Text eingeben. (Viele der oben abgebildeten Symbole stammen aus den optional erhältlichen PCS-Addendum-Bibliotheken.)

Erstellen eines Symbolate-Buttons

1

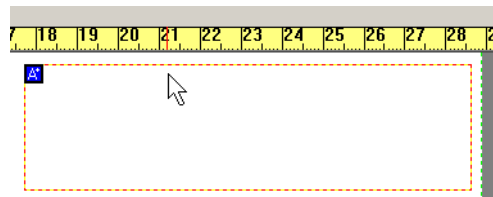
Wählen Sie das **Symbolate-Werkzeug** in der **Werkzeugpalette**.



2

Klicken Sie auf die Position des Hintergrunds, an der Sie mit der Eingabe beginnen möchten.

Ein neuer Symbolate-Button erstreckt sich dann von dieser Stelle bis zum rechten Rand der Tafel. Sie können die Breite des Buttons später anpassen. Die Höhe eines Symbolate-Buttons wird durch die Einstellungen der Schrift- und Symbolgröße automatisch festgelegt.

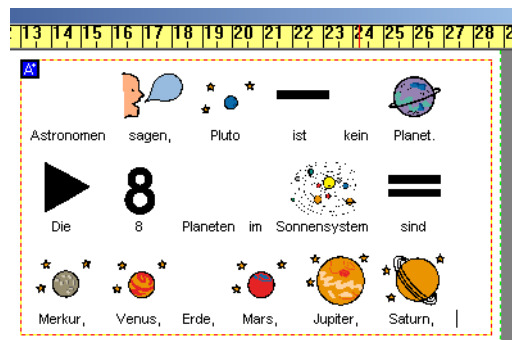


Tipp: Durch Klicken und horizontales Ziehen mit dem **Symbolate-Werkzeug** können Sie die anfängliche Breite des Symbolate-Buttons festlegen.

3

Beginnen Sie damit, Text in den neuen Symbolate-Button einzutippen. Wenn es eine gültige Wort/Symbol-Paarung gibt, erscheint das passende Symbol nach dem Beenden jedes Wortes.

Der Text wird automatisch umbrochen, wenn er den rechten Rand des Buttons erreicht. Mit der **Eingabe-Taste** (oder **Zeilenschaltung**) gelangen Sie jederzeit in eine neue Zeile. Für die Textmenge, die Sie in einen Symbolate-Button eingeben können, gibt es keine Beschränkung. Der sichtbare Bereich wird jedoch durch die Abmessungen Ihrer Tafel begrenzt.



Tipp: Um auf Symbole zuzugreifen, die Wendungen mit mehreren Wörtern zugeordnet sind, z.B. "großer Wagen", müssen Sie "großer_Wagen" eingeben. Der Unterstrich ("_"), der als Leerschritt erscheint, verhindert, dass das Programm versucht, das erste Wort mit einem Symbol darzustellen.

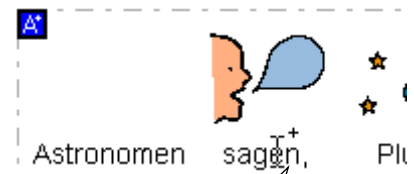
Hinweis: Sie können die Standard-Optionen für die optische Gestaltung eines Symbolate-Buttons verwenden, wie etwa die Rahmenstärke und -farbe, Hintergrundfarbe und schattierte Rahmen.

Bearbeiten von Symbolate-Text

1

Wählen Sie das **Symbolate-Werkzeug** und klicken Sie auf den Text, den Sie bearbeiten möchten. Der Symbolate-Button verhält sich wie ein sehr einfaches Textverarbeitungsprogramm.

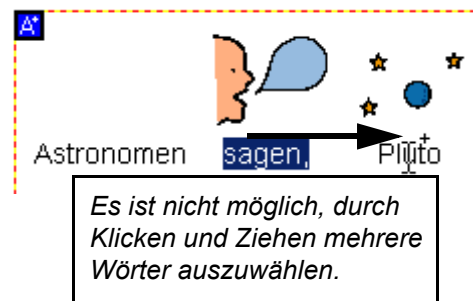
Tipp: Durch Rechtsklick auf einen Symbolate-Button wählen Sie das Symbolate-Werkzeug aus um schnell und einfach den Text zu bearbeiten.



2

Sobald der Cursor positioniert ist, kann Text wie in jedem Textverarbeitungsprogramm eingefügt und gelöscht werden. Innerhalb des Textes können Sie sich durch Neupositionieren des Cursors oder mit den Pfeiltasten bewegen.

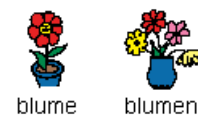
Hinweis: Auch wenn Sie zur Textauswahl die üblichen Windows-Methoden verwenden können (z.B. Klicken und über die auszuwählenden Buchstaben hinwegziehen), ist die Auswahl mehrerer Wort/Symbol-Paare so nicht möglich.



3

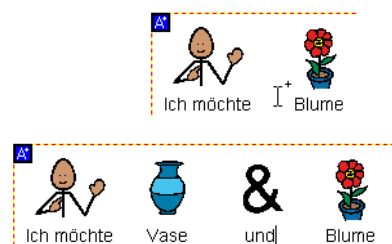
Bei Textänderungen stellt das Programm automatisch neue Symbole dar.

Hinweis: Wenn Sie dieses Verhalten verhindern wollen, halten Sie beim Schreiben die Alt-Taste gedrückt. Weitere Informationen können Sie im Abschnitt *Ändern des Textes in einer Wort/Symbol-Paarung* nachschlagen.



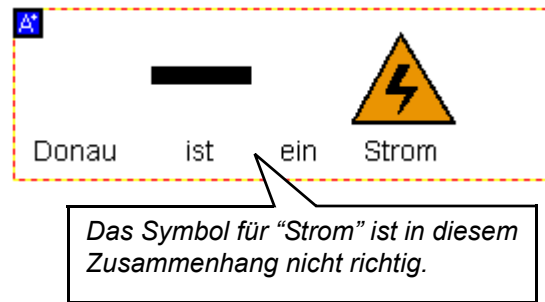
4

Klicken Sie zwischen zwei Wort/Symbol-Paare, um neuen Text einzufügen.



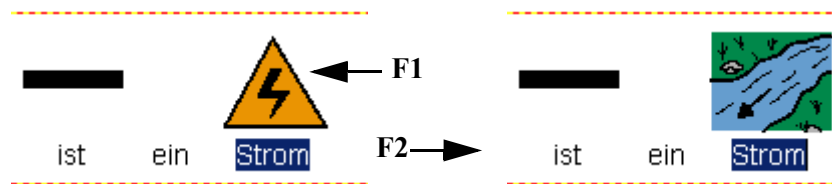
Ändern des Symbols einer Wort/Symbol-Paarung

Welches Symbol bei der Eingabe eines Wortes angezeigt wird, ist durch einen Satz vordefinierter Wort/Symbol-Paarungen und den Symbolnamen der Symbolbibliothek bestimmt. Nicht immer ist das erste angezeigte Symbol für den jeweiligen Sinnzusammenhang des Wortes passend. In diesem Fall können Sie die Symbol-Kandidaten (d.h. alle Symbole, die dem Wort zugeordnet sind) manuell nacheinander anzeigen lassen.



Verwenden der Tasten F1 und F2

Klicken Sie mit dem **Symbolate-Werkzeug** auf das zu ändernde Wort oder Symbol und blättern Sie dann mit den Tasten **F2** (vorwärts) bzw. **F1** (rückwärts) durch die Liste der zugeordneten Symbolate Kandidaten. So können Sie auch bei dem zuletzt eingegebenen Wort vorgehen.



----- ODER -----

Verwenden des Symbolate Kandidaten-Dialogs

Doppelklicken Sie mit ausgewähltem **Symbolate-Werkzeug** auf das Symbol (nicht auf das Wort), das Sie ändern möchten. Das Dialogfenster **Symbolate Kandidaten** wird eingeblendet.

Klicken Sie den passenden Symbol-Kandidat an und dann auf die Schaltfläche **OK**.



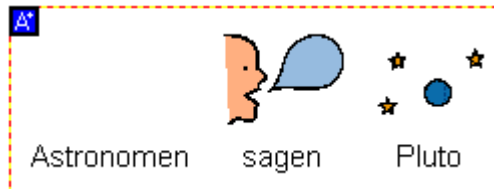
Tipp: Ein Doppelklick auf das entsprechende Symbol wählt das Symbol automatisch aus und schließt das Dialogfenster **Symbolate Kandidaten**.

Tipp: Ist ein Wort ausgewählt, können Sie das Dialogfenster **Symbolate Kandidaten** auch mit der **Esc**-Taste öffnen.

Hinweis: Diese Zuordnung Symbol/Wort wirkt sich nur auf dieses eine Wortes aus. Wenn Sie das Symbol zum neuen Standardsymbol für das Wort machen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Als Standard**. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt *Ändern der Wort/Symbol-Standardpaarung*.

Erstellen neuer Wort/Symbol-Paare

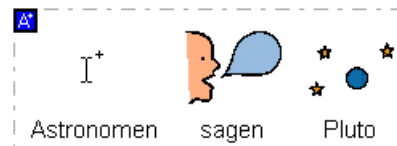
Durch die mit dem Programm gelieferten Bibliotheken und die optional erhältlichen PCS-Zusatzbibliotheken haben Sie Zugriff auf eine Vielzahl von PCS-Symbolen; es werden jedoch sicherlich auch Wörter auftreten, denen keine Symbole zugeordnet sind. Das trifft besonders auf Namen, Ortsbezeichnungen und andere Eigennamen zu. In diesem Fall können Sie manuell eine neue Wort/Symbol-Paarung erstellen.



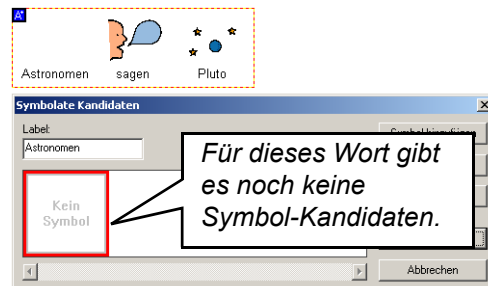
Dem Wort "Astronom" ist kein Symbol zugeordnet. Sie müssen eine neue Wort/Symbol-Paarung erstellen.

Klicken Sie dazu mit dem **Symbolate-Werkzeug** über das Wort (dorthin, wo sich normalerweise ein Symbol befinden würde), um das Dialogfenster **Symbolate Kandidaten** zu öffnen.

Tipp: Auch durch Auswählen des Wortes und Drücken der **Esc**-Taste können Sie das Dialogfenster **Symbolate Kandidaten** öffnen.



Doppelklicken Sie über einem Wort, um eine neue Wort/Symbol-Paarung zu erstellen.

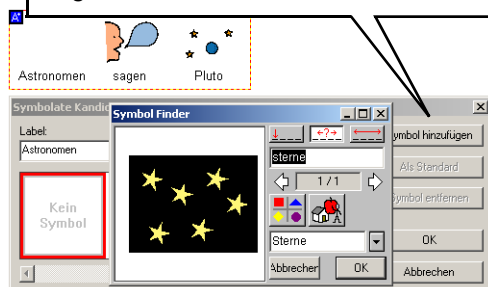


Klicken Sie auf die Schaltfläche **Symbol hinzufügen**. Daraufhin öffnet sich eine spezielle Version des Symbol-Finders.

Suchen Sie nach dem Symbol, das Sie dem Wort zuordnen möchten (das Wort wird im Feld **Label** angezeigt).

Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, wenn Sie das entsprechende Symbol gefunden haben.

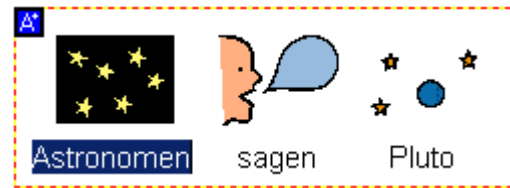
Klicken Sie auf die Schaltfläche **Symbol hinzufügen**, um nach einem Symbol zu suchen, das diesem Wort zugeordnet werden kann.



3

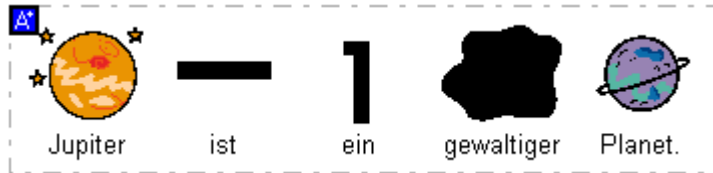
Das Symbol “Sterne” ist jetzt dem Wort “Astronomen” zugeordnet. Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**. Das neu zugeordnete Symbol erscheint auf dem Symbolate-Button. Diese neue Wort/Symbol-Paarung wird vom Programm zur weiteren Verwendung gespeichert.

Tipp: Importieren Sie Fotos in den Symbol-Finder, um sie für die Verwendung in Symbolate-Buttons verfügbar zu machen. Der Name (die Namen), den/die Sie für das Foto angeben, legt seine automatische Wort/Symbol-Paarung fest.



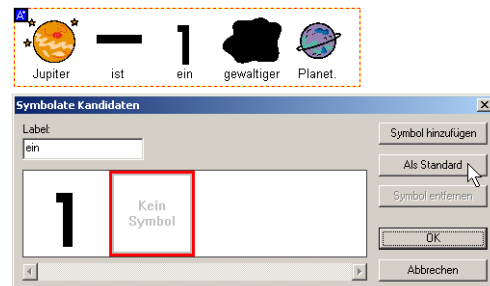
Ändern der Wort/Symbol-Standardpaarung

Vielleicht möchten Sie die Wort/Symbol-Standardpaarung zu einem passenderen Symbol oder einem importierten Foto ändern oder die Standardeinstellung so ändern, dass zunächst kein Symbol angezeigt wird. Diese Änderungen können im Dialogfenster **Symbolate Kandidaten** vorgenommen werden.



In diesem Beispiel möchten Sie vielleicht die Wort/Symbol-Standardpaarung für das Wort "ein" ändern, so dass kein Symbol erscheint und ein passenderes Symbol für das Wort "gewaltiger" finden.

Doppelklicken Sie dazu mit dem **Symbolate-Werkzeug** auf das Symbol des zu ändernden Wort/Symbol-Paares. Dadurch öffnet sich das Dialogfenster **Symbolate Kandidaten**.



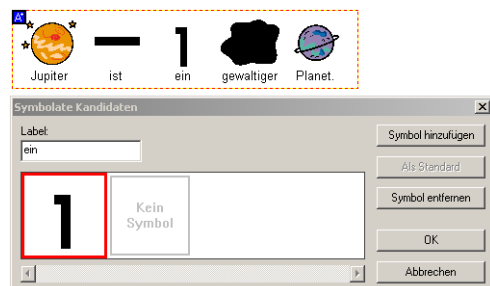
Symbole, die dem Wort bereits zugeordnet sind.

Klicken Sie das Symbol an, das Sie als neues Standardsymbol haben möchten, dann klicken Sie auf die Schaltfläche **Als Standard**.

Wählen Sie den Eintrag **Kein Symbol** in der Kandidaten-Liste aus, um zu verhindern, dass das Programm ein Symbol für ein Wort anzeigt.

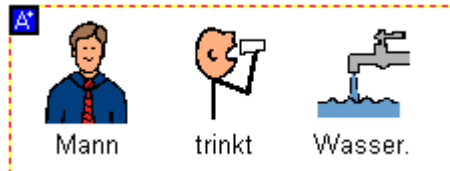
Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, um die Änderungen zu speichern.

Hinweis: Benutzen Sie die Schaltfläche **Symbol entfernen**, um ein Kandidaten-Symbol aus der Liste zu entfernen und zu verhindern, dass es angezeigt wird, wenn Sie durch Drücken von **F1** oder **F2** durch die Wort/Symbol-Paare blättern.



Ändern des Textes in einer Wort/Symbol-Paarung

Die Wörter und Wendungen in bestehenden Wort/Symbol-Paaren können vorübergehend geändert werden. Das kann mit einem Tastatur-Kurzbefehl oder über das Dialogfenster **Symbolate Kandidaten** erfolgen.



In diesem Beispiel möchten Sie vielleicht das Wort "Mann" durch einen Eigennamen ersetzen.

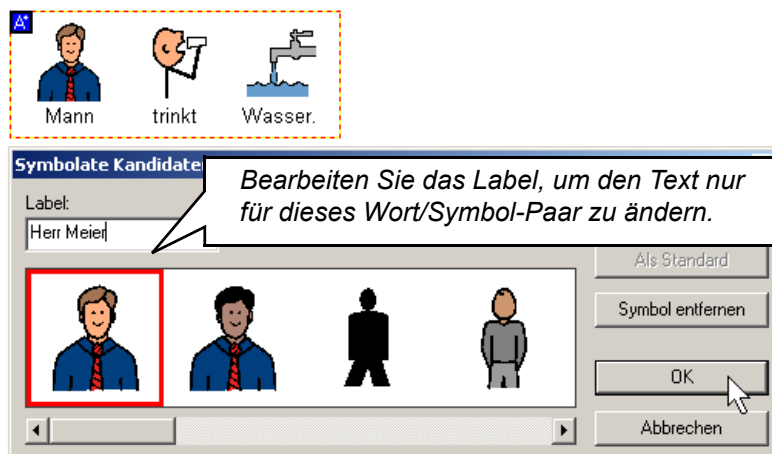
Hinweis: Änderungen des Textes in einem Wort/Symbol-Paar sind nur vorläufig und gelten nur für dieses Wort/Symbol-Paar.

Tipp: Importieren Sie für bestimmte Personen, Orte oder Dinge Fotos in den Symbol-Finder, um sie für die Verwendung in Symbolate-Buttons verfügbar zu machen. Alle Namen die Sie dem Foto zuweisen werden automatisch als Wort/Symbol-Paarung hinterlegt.

Verwenden des Symbolate Kandidaten-Dialogs

Doppelklicken Sie mit dem **Symbolate-Werkzeug** auf das Symbol, dessen Wort geändert werden soll.

Geben Sie das neue Wort oder die neue Wendung in das Feld **Label** ein. Klicken Sie zum Abschluss auf **OK**.

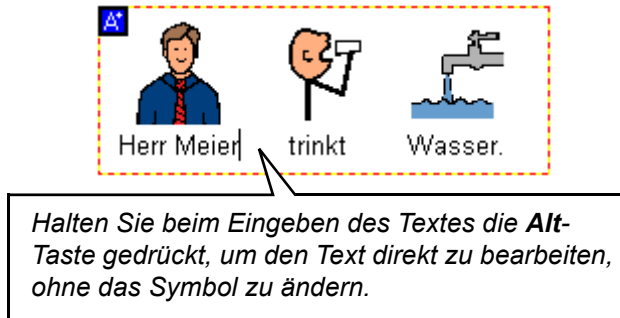


----- ODER -----

Verwenden der ALT-Taste

Wählen Sie mit dem **Symbolate-Werkzeug** das Wort aus, das Sie ändern möchten.

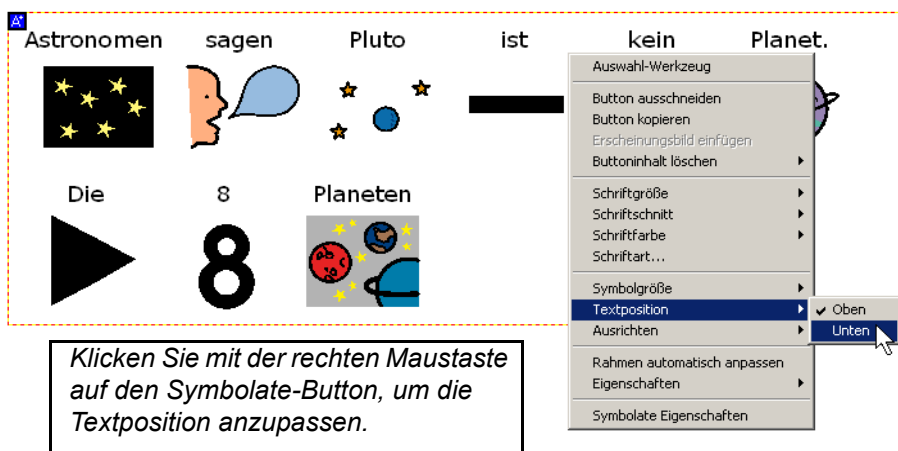
Geben Sie mit gedrückter **Alt**-Taste den neuen Text für das Symbol ein. Das Drücken der **Alt**-Taste verhindert, dass das Programm versucht, den Text neu in Symbolen darzustellen.



Klicken Sie zum Fertigstellen auf eine beliebige Stelle auf dem Button.

Ändern der Textposition

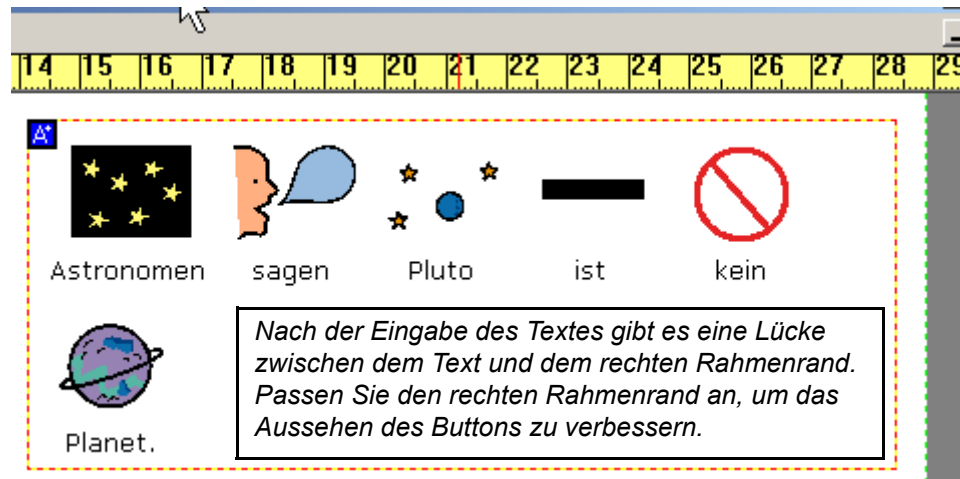
Die Texte in einer Symbolate-Button-Fläche können über oder unter den Symbolen angezeigt werden.



Hinweis: Diese Änderung wirkt sich nur auf die aktuell bearbeitete Symbolate-Button-Fläche aus. Wenn Sie die Textposition für alle zukünftigen Symbolate-Buttons ändern möchten, vergewissern Sie sich, dass nichts ausgewählt ist, dann ändern Sie die Einstellung, indem Sie die Option **Symbolate-Eigenschaften** im Menü **Bearbeiten** auswählen.

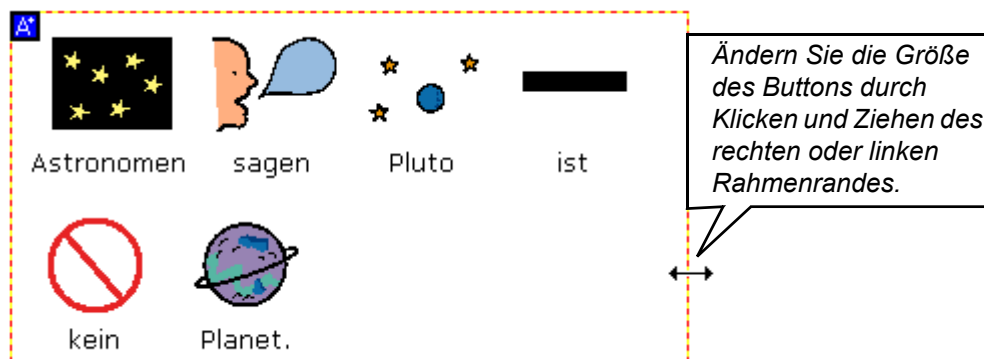
Anpassen des Button-Rahmens

Es kommt häufig vor, dass zwischen dem rechten Rahmenrand einer Symbolate-Button-Fläche und seinen Inhalten eine Lücke entsteht. Der Rahmen kann entweder manuell oder mit der Option **Rahmen automatisch anpassen** (Kontextmenü) angepasst werden. Beide Methoden führen zu einem etwas anderen Ergebnis.



Manuelle Größenänderung

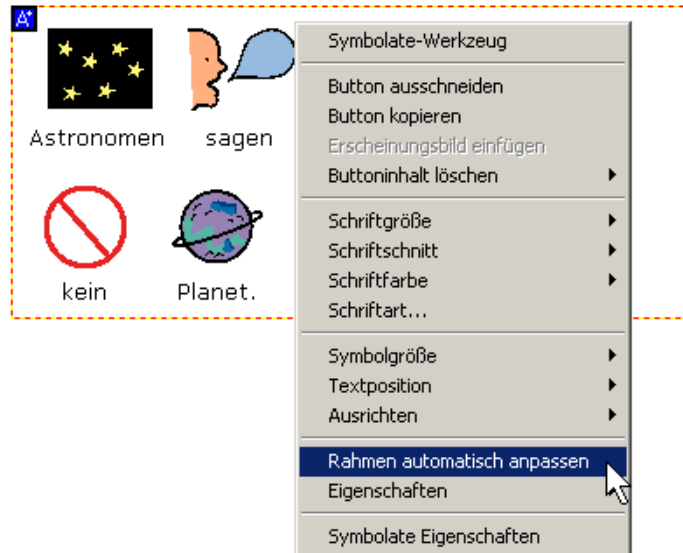
Ändern Sie die Größe des Buttons durch Klicken und Ziehen des rechten oder linken Rahmenrandes mit dem **Auswahl-Werkzeug**. Der Text und die Symbole innerhalb der Symbolate-Button-Fläche ändern sich nicht, wenn Sie die Breite des Buttons ändern. Die Höhe der gesamten Symbolate-Button-Fläche ändert sich, um sich an die Inhalte anzupassen.



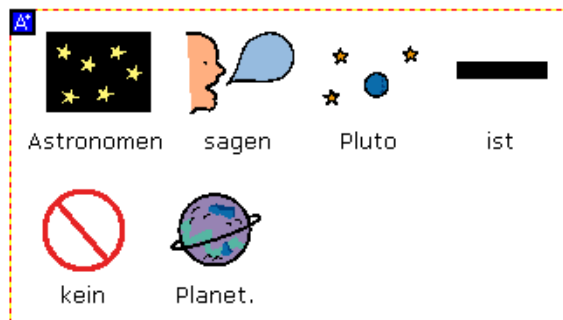
----- ODER -----

Rahmen automatisch anpassen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den **Symbolate**-Button und wählen Sie die Option **Rahmen automatisch anpassen**. Dadurch wird der Rahmen so angepasst, dass ein gleichmäßiger Rand um die Inhalte entsteht. Diese Option verändert nicht die Ober- und Untergrenze des Buttonrahmens.

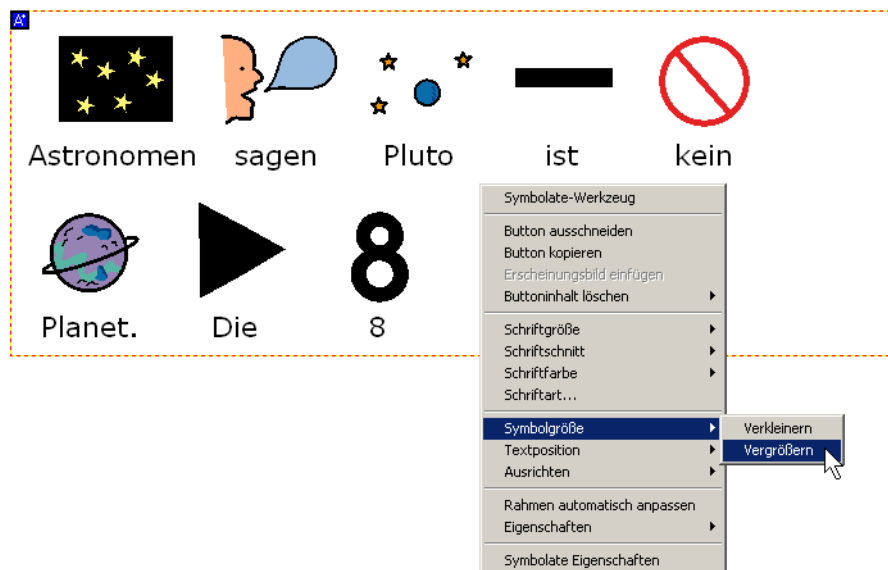
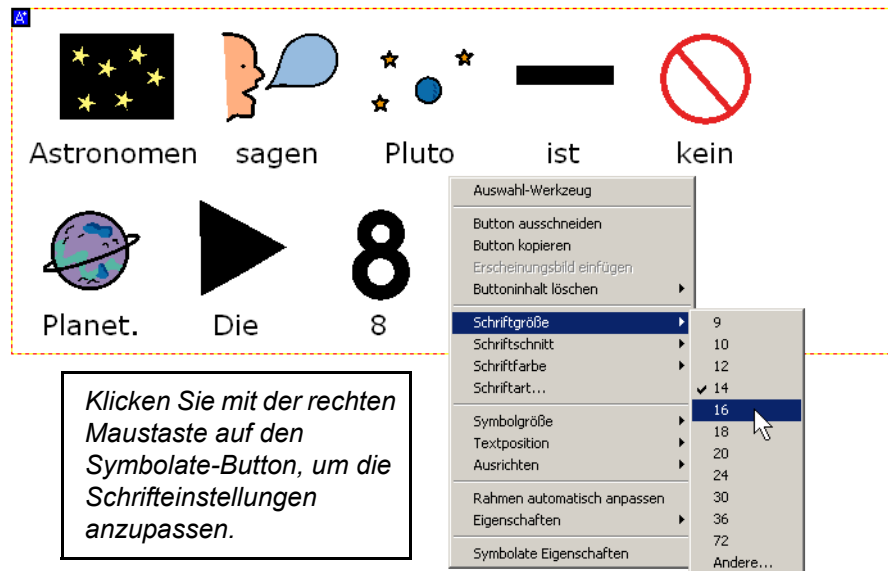


Verwenden Sie die Option **Rahmen automatisch anpassen**, um den Rahmen an einen gleichmäßigen Rand anzupassen.



Ändern von Schrift und Symbolgröße

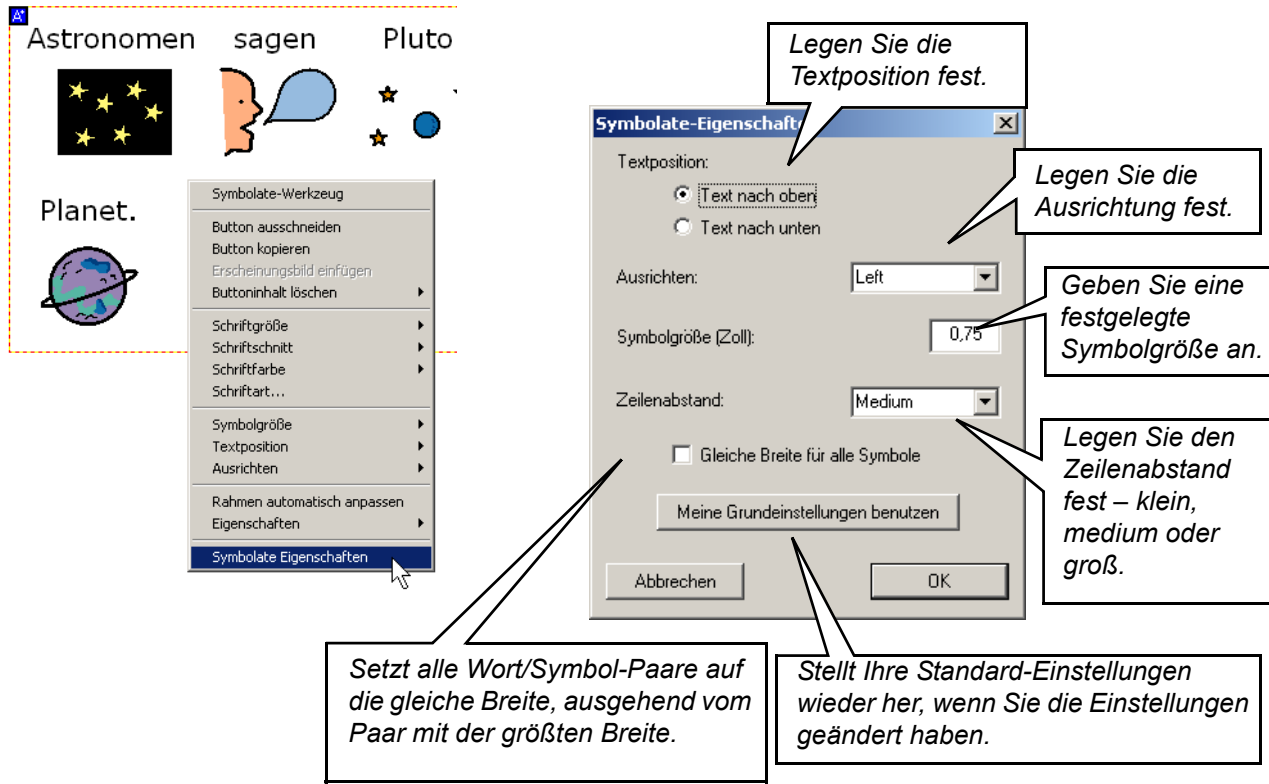
Wie bei jedem Text können Sie in einem Symbolate-Button Schriftgröße, Farbe, Schriftschnitt und Ausrichtung anpassen. All diese Einstellungen stehen durch einen Rechtsklick auf den **Symbolate-Button** zur Verfügung. Auf viele dieser Optionen kann auch aus dem Menü **Text** zugegriffen werden.



Festlegen der Symbolate-Eigenschaften

Eine schnelle und einfache Methode, die Eigenschaften des Symbolate-Buttons festzulegen, ist die Verwendung des Dialoges **Symbolate Eigenschaften**.

Hinweis: Einige der häufig verwendeten Symbolate-Eigenschaften stehen zwar auch direkt im Kontextmenü zur Verfügung, dieses Dialogfenster jedoch bietet Zugriff auf sämtliche Eigenschaften eines Symbolate-Buttons.

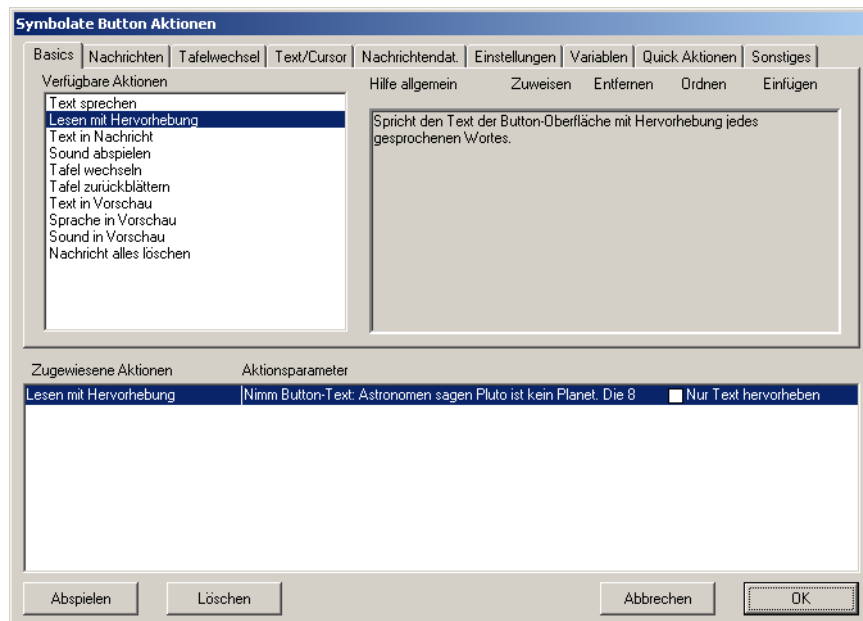


Hinweis: Sie können Ihre persönlichen Standard-Eigenschaften für Symbolate-Buttons festlegen, indem Sie die Option **Symbolate Eigenschaften** im Menü **Bearbeiten** wählen und die Standardwerte ändern. Sie können Ihre Symbolate-Buttons Standardeinstellungen auf die Werkseinstellungen zurücksetzen, indem Sie die Option **Symbolate Eigenschaften** im Menü **Bearbeiten** wählen und auf die Schaltfläche **Werkseinstellungen benutzen** klicken.

Aktion Lesen mit Hervorhebung

In den Versionen Boardmaker mit Speaking Dynamically Pro können Symbolate-Buttons so eingestellt werden, dass sie laut vorgelesen werden und dabei das gerade ausgesprochene Wort/Symbol-Paar hervorgehoben wird.

Doppelklicken Sie auf den Button und wählen Sie die Aktion **Lesen mit Hervorhebung** (Registerkarte **Basics**). In der Standardeinstellung wird das gesamte Wort/Symbol-Paar beim Vorlesen hervorgehoben. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Nur Text hervorheben**, um nur den Text hervorheben zu lassen.



Hinweis: Diese Aktion ist nur für Symbolate-Buttons verfügbar.

Kapitel 6

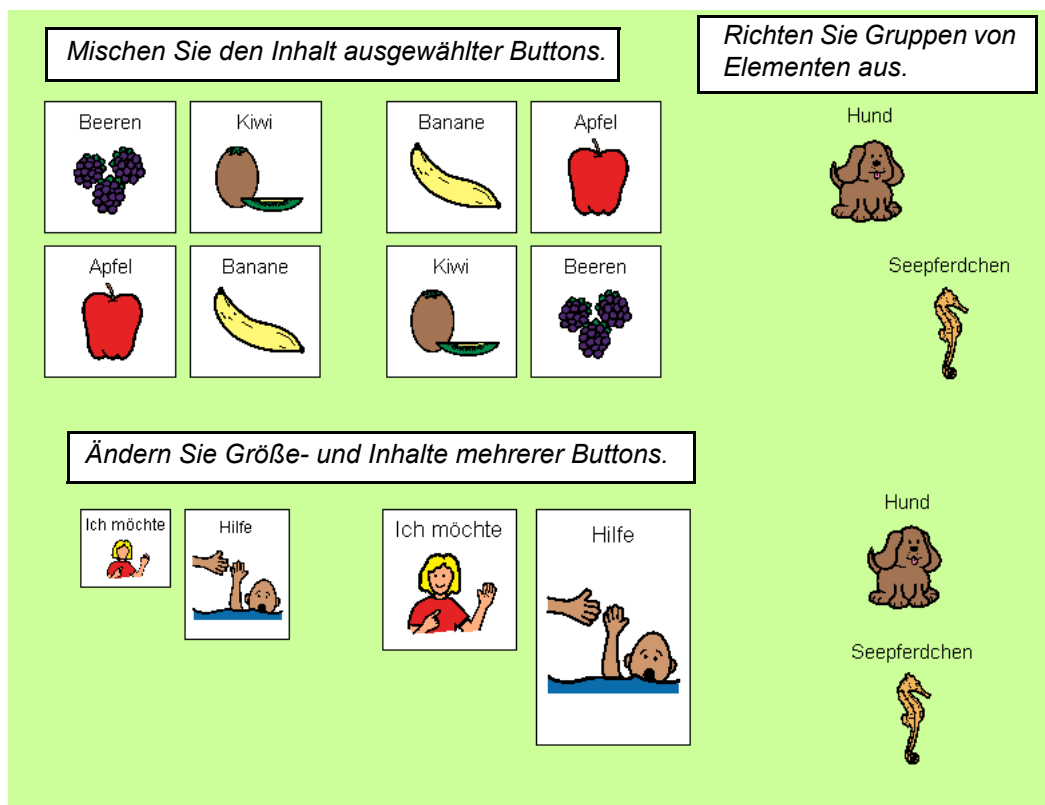
Arbeiten mit dem Tafel-Layout

Kapitelübersicht

Das Programm enthält eine Vielzahl nützlicher Funktionen, mit denen das Aussehen einer Tafel durch schnelles Ändern der Größe und Position von Button-Inhalten, Ausrichtung und Zentrierung von Symbolen und Text einfach geändert werden kann.

Folgende Themen werden behandelt:

- Größen- und Inhaltsänderung einzelner Buttons
- Vertauschen von Button-Inhalten und -Aussehen
- Verankern von Bildern und Symbolen am Hintergrund
- Größe mehrerer Buttons ändern
- Mischen von Buttons



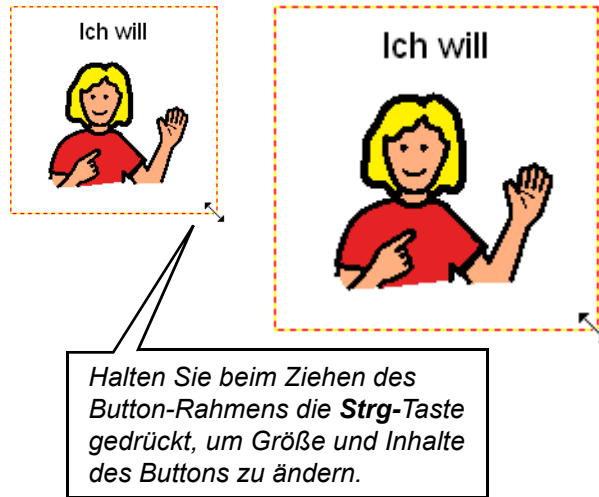
Größen- und Inhaltsänderung einzelner Buttons

Größensänderung aller Elemente

Wählen Sie den Button aus, dessen Größe Sie ändern möchten und bewegen Sie dann den Zeiger über einen beliebigen Teil des gestrichelten Button-Rahmens. Der Cursor wird zu einem Doppelpfeil.

Halten Sie die **Strg**-Taste auf Ihrer Tastatur gedrückt und ändern Sie durch Klicken und Ziehen des Button-Rahmens die Größe und alle Inhalte des Buttons.

Tipp: Halten Sie die **Umschalt**- + **Strg**-Taste beim Ziehen gedrückt, wenn Sie die Seitenverhältnisse des Buttons beibehalten möchten.



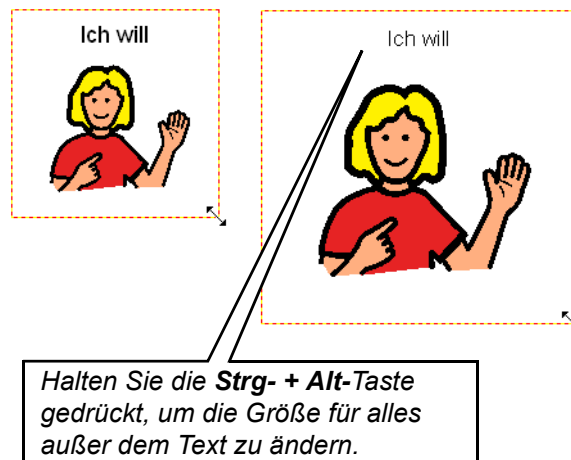
----- ODER -----

Ändern der Größe für alle Button-Elemente außer dem Text

Wählen Sie den Button aus, dessen Größe Sie ändern möchten und bewegen Sie dann den Zeiger über einen beliebigen Teil des gestrichelten Button-Rahmens. Der Cursor wird zu einem Doppelpfeil.

Halten Sie die **Strg**- + **Alt**-Taste auf Ihrer Tastatur gedrückt und ändern Sie durch Klicken und Ziehen die Größe von Button, Linien und Symbolen.

Tipp: Halten Sie die **Umschalt**- + **Strg**- + **Alt**-Taste beim Ziehen gedrückt, wenn Sie die Seitenverhältnisse des Buttons und den Schriftgrad beibehalten möchten.



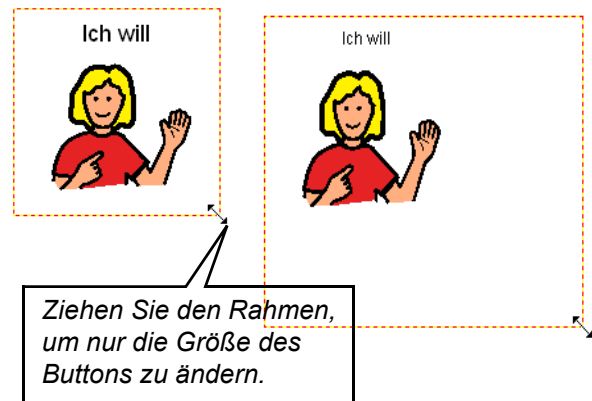
----- ODER -----

Nur die Buttongröße ändern

Wählen Sie den Button aus, dessen Größe Sie ändern möchten.

Bewegen Sie den Mauszeiger über einen beliebigen Teil des gestrichelten Button-Rahmens. Der Cursor wird zu einem Doppelpfeil.

Durch Klicken und Ziehen ändern Sie nur die Buttongröße.

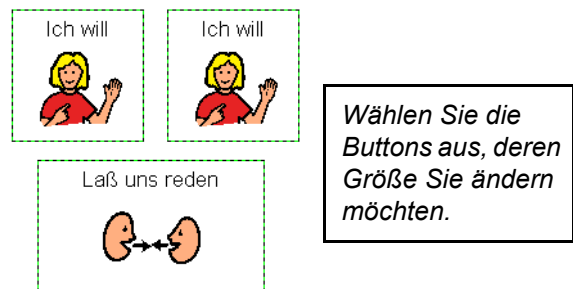


Größe mehrerer Buttons ändern

Mit denselben Methoden, die für einzelne Buttons beschrieben wurden, kann auch die Größe mehrerer Buttons gleichzeitig geändert werden.

1

Wählen Sie die Buttons aus, deren Größe geändert werden soll (Verwenden Sie das **Auswahl-Werkzeug** und halten Sie dabei die **Umschalt**-Taste gedrückt oder zeichnen Sie ein rechteckiges Auswahlfeld, das alle Buttons berührt.).



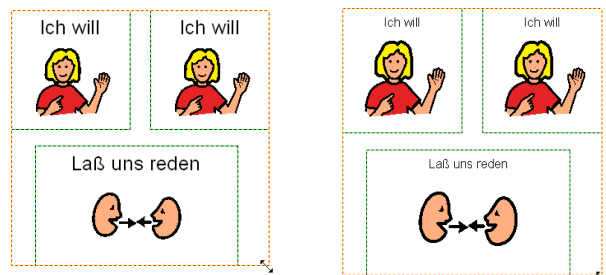
Drücken Sie die **Strg**-Taste. Ein roter, gestrichelter Rahmen erscheint um alle ausgewählten Buttons.

Durch Anklicken und Ziehen des roten gestrichelten Rahmens um die ausgewählten Buttons mit gedrückter **Strg**-Taste können Sie die Größe und alle Inhalte der Buttons ändern.

2

Um die Größe der Buttons, Symbole und Linien zu ändern, den Text jedoch in der Originalgröße beizubehalten, halten Sie beim Klicken und Ziehen die **Strg**- + **Alt**-Taste gedrückt.

Hinweis: Genau wie bei der Größenänderung für einzelne Buttons wird durch das Drücken der **Umschalt**-Taste das Seitenverhältnis der Buttons beibehalten.

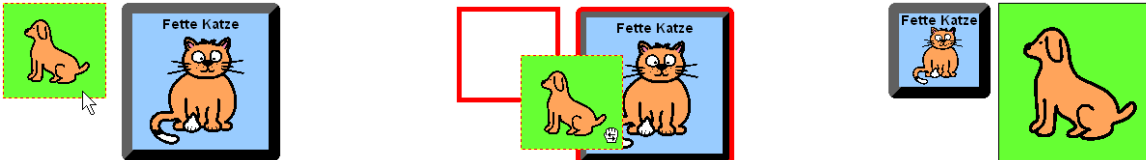


Größe wurde mit gedrückter **Strg**-Taste geändert. Die Textgröße ändert sich.

Größe wurde mit gedrückter **Strg**- + **Alt**-Taste geändert. Die Textgröße ändert sich nicht.

Vertauschen von Button-Inhalten und -Aussehen

Button-Inhalte (Symbole, Text und Linien) und das Aussehen (Farbe, Rahmenfarbe, Rahmenstärke usw.) können schnell und einfach zwischen zwei Buttons getauscht werden. Wenn die Buttons eine unterschiedliche Größe haben, wird der Inhalt größenmäßig an den Button angepasst.



Wählen Sie mit dem **Auswahl-Werkzeug** den Button aus, den Sie vertauschen möchten.

Ziehen Sie den Button mit gedrückter **Alt** -Taste auf den Button, gegen den Sie ihn austauschen möchten.

Die Buttons wechseln die Position. Jeder Button passt sich in der Größe an die neue Position an, behält jedoch sein Erscheinungsbild bei.

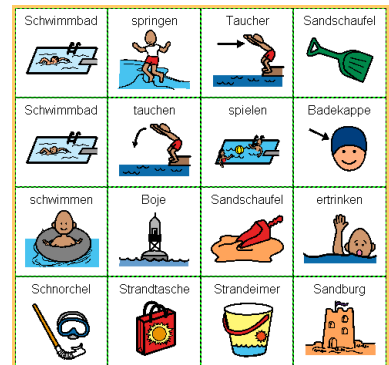
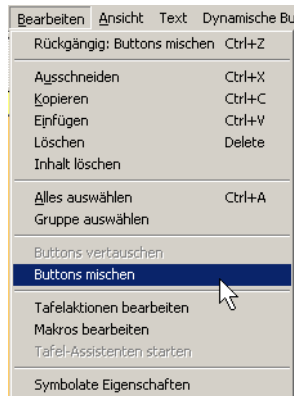
Hinweis: Sie können Buttons auch mit der Option **Buttons vertauschen** im Menü **Bearbeiten** gegeneinander austauschen. Zunächst müssen beide Buttons ausgewählt werden (halten Sie die **Umschalt**-Taste gedrückt und klicken Sie auf jeden Button).

Hinweis: In den Versionen Boardmaker mit Speaking Dynamically Pro werden alle mit den Buttons verknüpften Aktionen ebenfalls vertauscht.

Tipp: Wenn Sie nur das Aussehen (Button- und Rahmenfarbe) von einem Button zu einem anderen verschieben möchten, jedoch nicht den Inhalt des Buttons, können Sie den Button kopieren und die Option **Aussehen einfügen** verwenden (weitere Informationen finden Sie in den **Hilfethemen** im Programm).

Mischen von Buttons

Inhalte (Symbole, Text und Linien) und Aussehen (Button-Farbe, Rahmenfarbe, Rahmenstärke usw.) mehrerer Buttons auf einer Tafel können schnell und einfach mit der Option **Buttons mischen** im Menü **Bearbeiten** gemischt werden.



Wählen Sie mit dem **Auswahl-Werkzeug** alle Buttons aus, die Sie mischen möchten.

Klicken Sie im Menü **Bearbeiten** auf **Buttons mischen**.

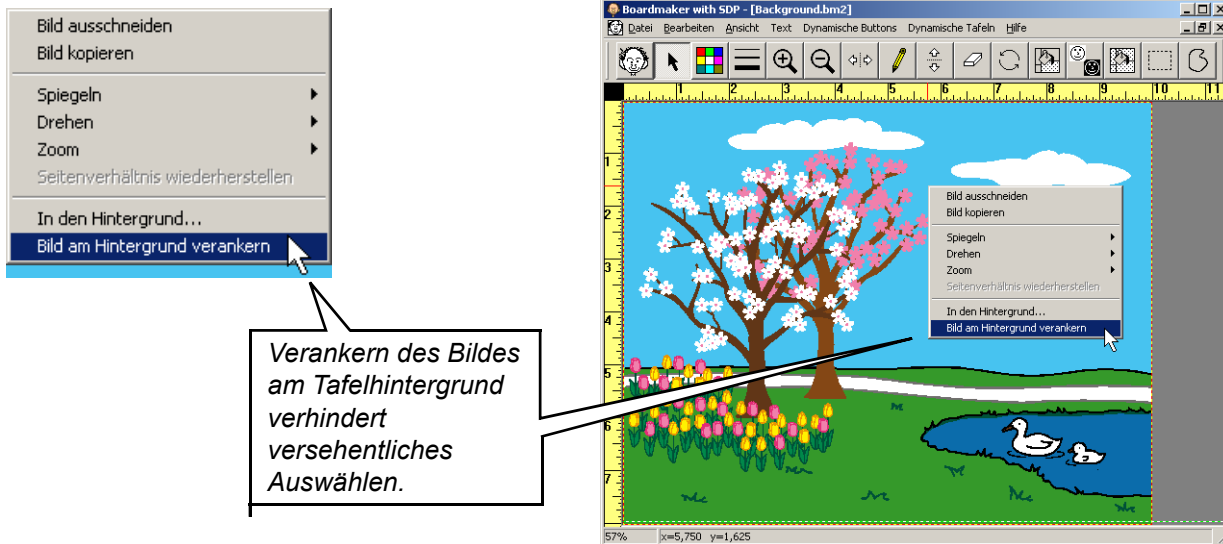
Die Inhalte aller ausgewählten Buttons werden willkürlich gemischt.

Hinweis: Genau wie bei der Funktion **Buttons vertauschen** können die gemischten Buttons von unterschiedlicher Größe sein. Der Inhalt wird an die entsprechende Größe angepasst.

Hinweis: In den Versionen Boardmaker mit Speaking Dynamically Pro werden alle den Buttons zugewiesenen Button-Aktionen ebenfalls gemischt.

Verankern von Bildern und Symbolen am Hintergrund

Beim Entwerfen einer Tafel, die Hintergrundbilder enthält, sollen diese Hintergrundbilder nicht auswählbar sein. Um das versehentliche Auswählen zu verhindern, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Hintergrundbild (oder die Bilder) und wählen Sie **Bild am Hintergrund verankern** im Menü aus.



Ein am Hintergrund verankertes Bild kann mit der linken Maustaste nicht mehr ausgewählt werden. Um die Verankerung eines Bildes zurückzusetzen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild und deaktivieren Sie die Option **Bild am Hintergrund verankern**.

Kapitel 7

Arbeiten mit den Zeichen-Werkzeugen

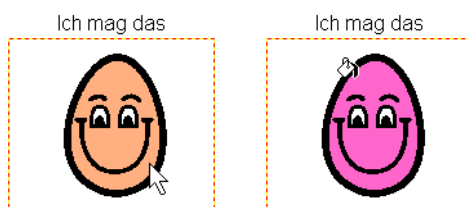
Kapitelübersicht

Sie können das **Text-Werkzeug** und das Text-Menü verwenden, um den Text über ein Symbol zu ändern oder Text direkt in einen Button oder Hintergrund einzufügen. Dieses Kapitel zeigt Ihnen, wie Sie mit dem Text auf Ihren Tafeln arbeiten.

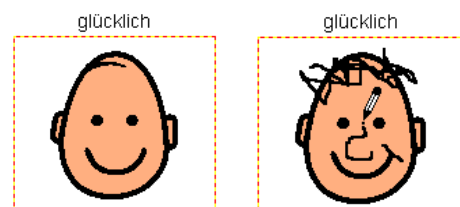
Folgende Themen werden behandelt:

- Zeichen-Werkzeuge auf einen Blick
- Transparenz-Farbe
- Buntstift
- Farb-Werkzeug
- Füll-Werkzeug
- Farbumkehr-Werkzeug
- Drehen
- Wichtige Information zu den Zeichen-Werkzeugen
- Auswahl-Werkzeug
- Radiergummi
- Strichstärke-Werkzeug
- Alles-Füllen-Werkzeug
- Horizontal Spiegeln und Vertikal Spiegeln

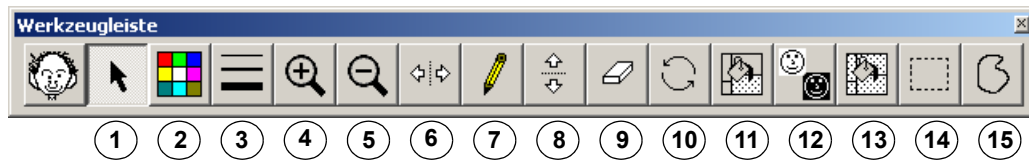
Farbe des Symbols ändern



Zeichen auf einem Symbol



Zeichen-Werkzeuge auf einen Blick



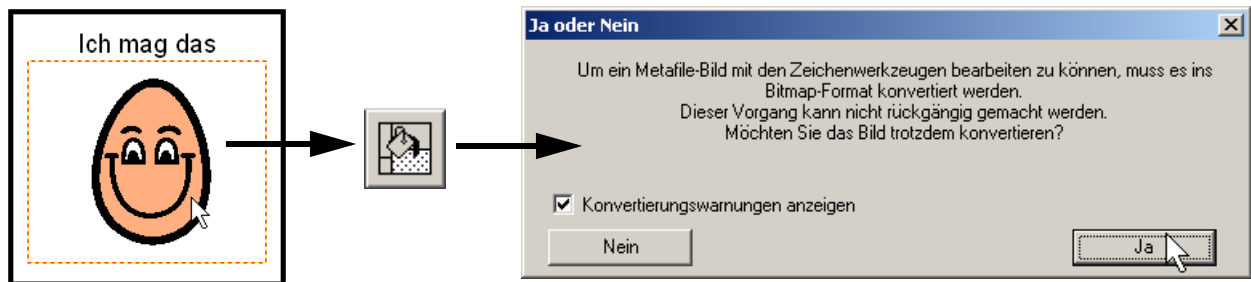
- | | |
|-------------------------------|--------------------------------|
| ① Auswahl-Werkzeug | ⑨ Radiergummi |
| ② Farb-Werkzeug | ⑩ Drehen |
| ③ Linien-Werkzeug | ⑪ Füll-Werkzeug |
| ④ Vergrößern-Werkzeug | ⑫ Farbumkehr-Werkzeug |
| ⑤ Verkleinern-Werkzeug | ⑬ Alles-Füllen-Werkzeug |
| ⑥ Horizontal Spiegeln | ⑭ Rechteckauswahl |
| ⑦ Buntstift | ⑮ Lasso-Werkzeug |
| ⑧ Vertikal Spiegeln | |

Hinweis: Die Zeichen-Werkzeuge werden erst dann angezeigt, wenn Sie mit dem **Auswahl-Werkzeug** ein Symbol ausgewählt haben.

Wichtige Information zu den Zeichen-Werkzeugen

Konvertierung in das Bitmap-Format

Die PCS-Bibliothek enthält Metafiles (skalierbare Vektorgrafiken), die nicht direkt bearbeitet werden können. Die Symbole müssen zuerst in ein Bitmap-Format konvertiert werden, bevor die Zeichen-Werkzeuge verwendet werden können.

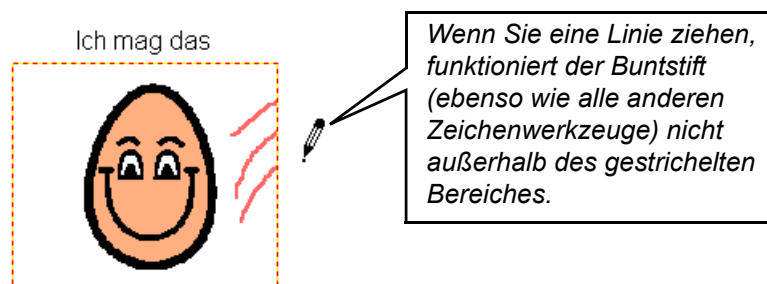


Hinweis: Wenn ein Symbol einmal in ein Bitmap-Format konvertiert wurde, verringert sich seine Druckqualität. Die geschwungenen Linien im Symbol werden nicht mehr glatt ausgedruckt, sondern erscheinen treppenförmig.

Wenn Sie zum ersten Mal ein Zeichen-Werkzeug auf ein ausgewähltes Symbol anwenden, erscheint das oben abgebildete Dialogfeld. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Ja**, um fortzufahren.

Begrenzter Zeichenbereich

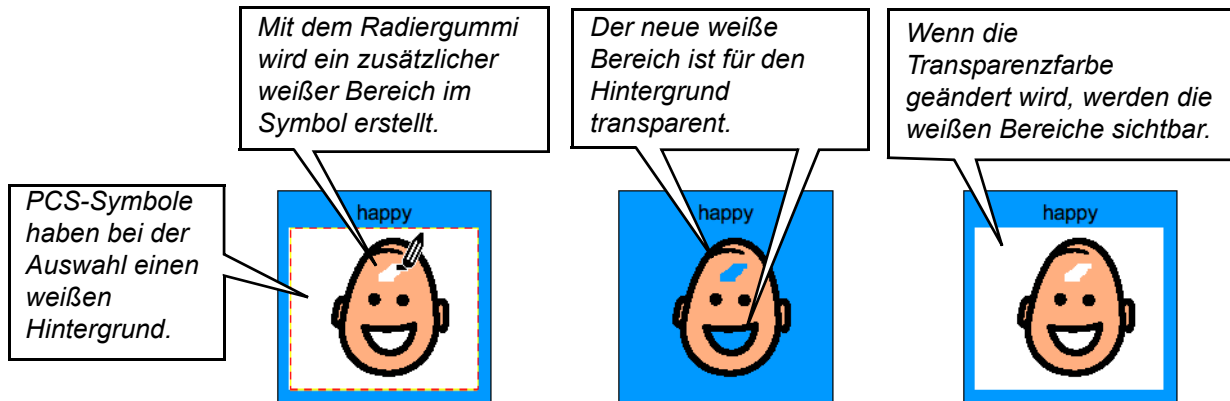
Wenn Sie ein Symbol auswählen, wird es von einem gestrichelten Auswahlrechteck umgeben. Die Wirkung der Zeichenwerkzeuge ist auf dieses Auswahlrechteck beschränkt.



Transparenz-Farbe

Symbol-Transparenz

Wird ein Symbol ins Bitmap-Format konvertiert (durch Verwendung eines Zeichen-Werkzeugs), so ist jeder weiße Bereich des ausgewählten Symbols für die Hintergrundfarbe des Buttons transparent. Wenn Sie das **Farb-Werkzeug** auswählen, bevor Sie **Buntstift**, **Füll-Werkzeug** oder **Alles-Füllen-Werkzeug** auswählen, können Sie die Transparenzfarbe ändern. Im Normalfall werden Sie Weiß als Transparenzfarbe beibehalten.

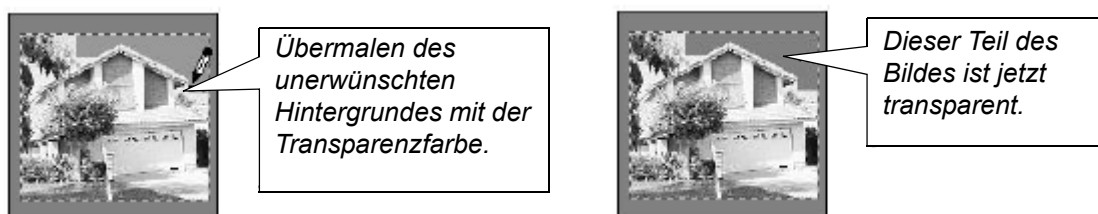


Transparenz importierter Bilder

Wenn Sie Bilder in das Programm importieren, ist es unter Umständen erforderlich, die Transparenzfarbe für dieses Bild zu ändern. Weiße Bereiche (Transparenzfarbe) eines importierten Bildes sind transparent, so dass an diesen Stellen der Hintergrund sichtbar wird. Um das zu korrigieren, müssen Sie eine andere Transparenzfarbe auswählen, indem Sie zunächst das Bild auswählen und dann mit dem **Farb-Werkzeug** eine andere (z.B. dunkle) Transparenzfarbe wählen.



Tipp: Wenn Sie den Hintergrund eines importierten Bildes nicht sehen möchten, malen Sie die nicht benötigten Teile des Bildes mit der Transparenzfarbe an.



Auswahl-Werkzeug

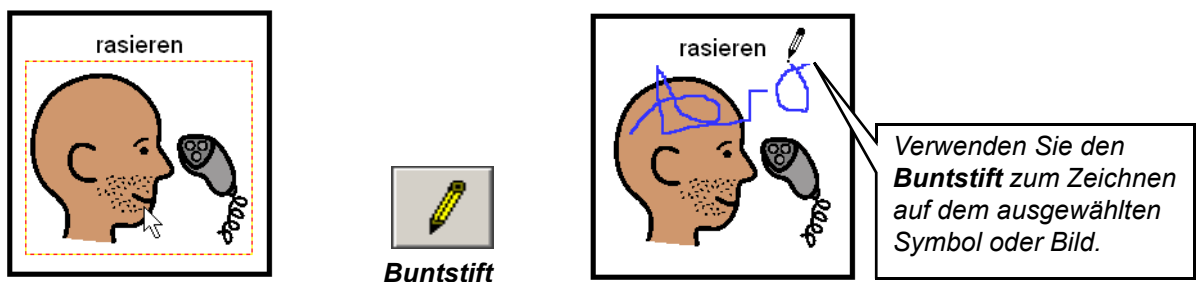
Das **Auswahl-Werkzeug** wird dazu verwendet, Symbole, Text und Buttons auszuwählen und zu verschieben. Wenn Sie mit dem **Auswahl-Werkzeug** ein Symbol auswählen, wird anstatt der Standard-Werkzeug-Palette die Zeichenwerkzeug-Palette angezeigt.

Mit einem Doppelklick auf das **Auswahl-Werkzeug** (oder einem Einzelklick auf das bereits ausgewählte **Auswahl-Werkzeug**) können Sie die Standard-Werkzeug-Palette wieder anzeigen lassen.



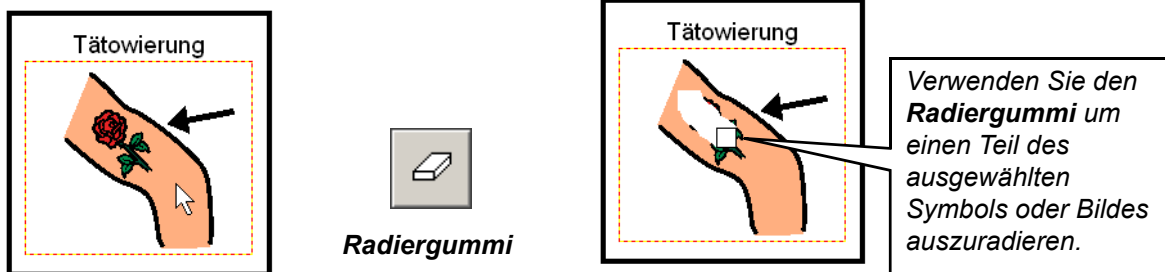
Buntstift

Der **Buntstift** wird zum Zeichnen auf einem ausgewählten Symbol oder Bild verwendet. Benutzen Sie das **Farb-Werkzeug** und/oder das **Strichstärke-Werkzeug**, um die Farbe und Strichstärke festzulegen, bevor Sie den **Buntstift** verwenden.



Radiergummi

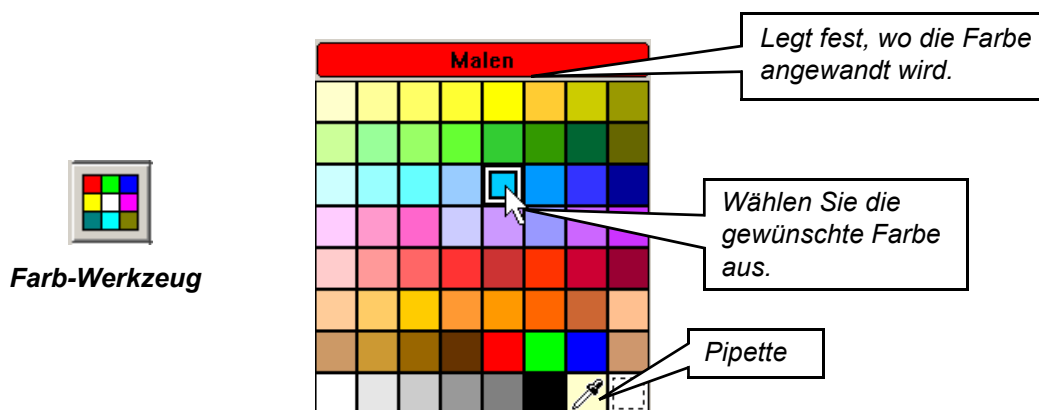
Der **Radiergummi** wird dazu verwendet, Bereiche eines ausgewählten Symbols oder Bildes auszuradieren. Verwenden Sie das **Strichstärke-Werkzeug**, um die Breite des **Radiergummis** zu ändern.



Farb-Werkzeug

Das **Farb-Werkzeug** wird dazu verwendet, die Farb-Palette anzeigen zu lassen. Es ändert die Arbeitsfarbe des ausgewählten Zeichen-Werkzeugs.

Wenn Sie das **Farb-Werkzeug** auswählen, bevor Sie **Buntstift**, **Füll-Werkzeug** oder **Alles-Füllen-Werkzeug** auswählen, wird die von Ihnen ausgewählte Farbe zur neuen Transparenzfarbe. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt *Transparenzfarbe*.



Tipp: Verwenden Sie die Pipette, um durch Anklicken einer beliebigen Farbe auf der Tafel die Farbe für das ausgewählte Werkzeug festzulegen.

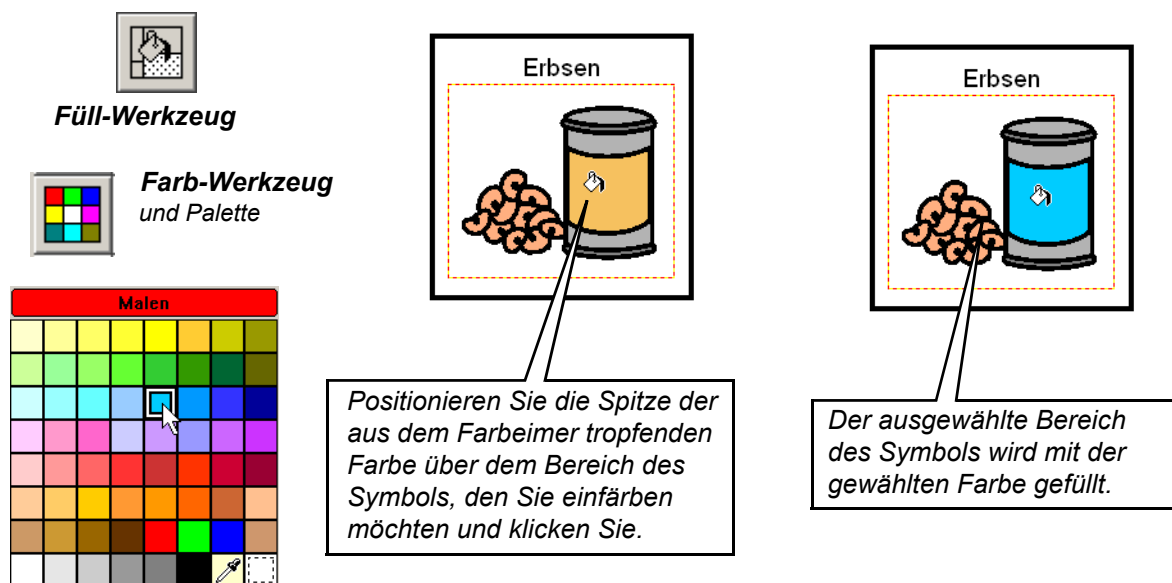
Strichstärke-Werkzeug

Das **Strichstärke-Werkzeug** wird dazu verwendet, die Strichstärken-Palette anzeigen zu lassen. Wenn Sie die Zeichenwerkzeuge verwenden, trifft das nur auf das **Buntstift-Werkzeug** und das **Radiergummi-Werkzeug** zu.



Füll-Werkzeug

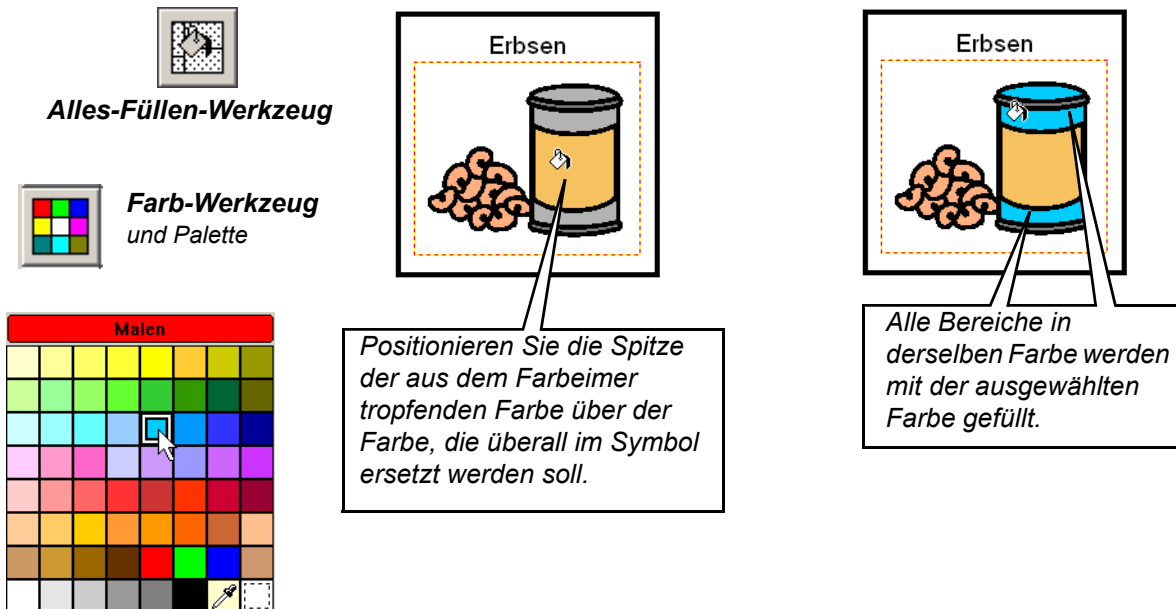
Das **Füll-Werkzeug** wird dazu verwendet, den ausgewählten Bereich eines Symbols oder Bildes mit der gewählten Farbe auszufüllen. Die gewählte Farbe füllt diesen Teil des Symbols dann bis zu den angrenzenden Farben hin aus.



Hinweis: Um versehentliches Ändern der Transparenzfarbe zu verhindern, wählen Sie das **Füll-Werkzeug** aus, bevor Sie eine Farbe mit der Farb-Palette auswählen. (Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt *Transparenzfarbe*.)

Alles-Füllen-Werkzeug

Das **Alles-Füllen-Werkzeug** wird dazu verwendet, um eine Farbe überall dort, wo sie auf einem Symbol auftaucht, durch die gewählte Farbe zu ersetzen.



Hinweis: Um versehentliches Ändern der Transparenzfarbe zu verhindern, wählen Sie das **Farbwechsel-Werkzeug** aus, bevor Sie eine Farbe mit der Farb-Palette auswählen. (Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt *Transparenzfarbe*.)

Farbumkehr-Werkzeug

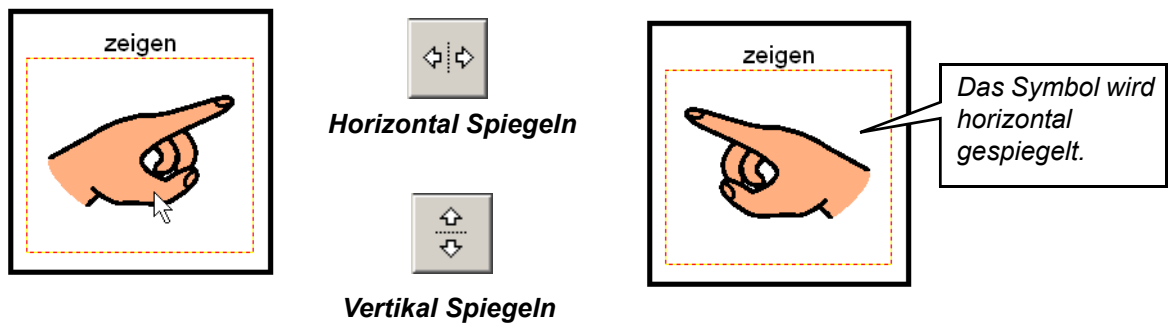
Das **Farbumkehr-Werkzeug** wird dazu verwendet, die Farben eines ausgewählten Symbols oder Bildes umzukehren. Die Verwendung dieses Werkzeugs ist nur bei schwarz-weißen Symbolen sinnvoll.



Horizontal Spiegeln und Vertikal Spiegeln

Die Werkzeuge **Horizontal Spiegeln** und **Vertikal Spiegeln** werden dazu benutzt, ein Symbol entlang einer gewünschten Achse zu spiegeln.

Tipp: Sie können außerdem mit der rechten Maustaste auf ein Symbol klicken und aus dem Untermenü **Spiegeln** eine Option auswählen.

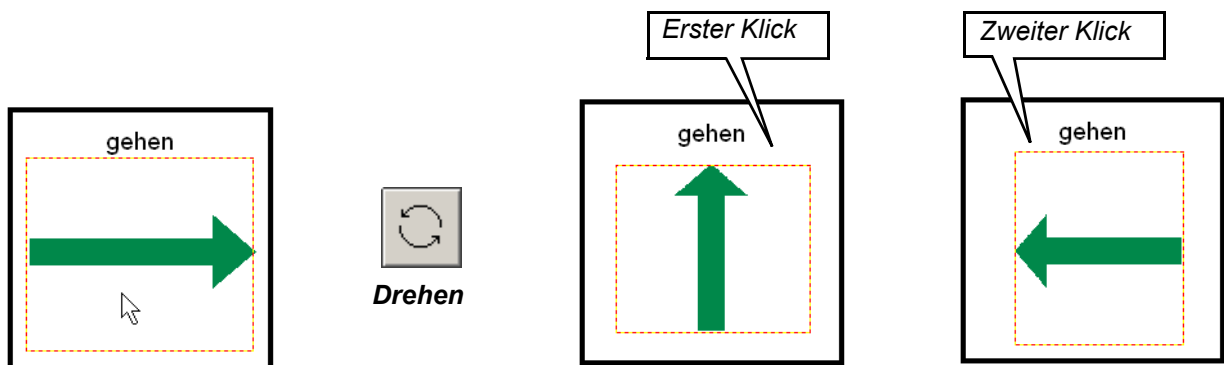


Drehen

Das Werkzeug **Drehen** wird dazu verwendet, ein ausgewähltes Symbol oder Bild im Uhrzeigersinn um 90 Grad zu drehen.

Tipp: Sie können außerdem mit der rechten Maustaste auf ein Symbol klicken und aus dem Untermenü **Drehen** eine Spiegelungsoption auswählen.

Hinweis: Nach dem Drehen muss das Symbol innerhalb der Zelle manuell neu positioniert werden.



Kapitel 8

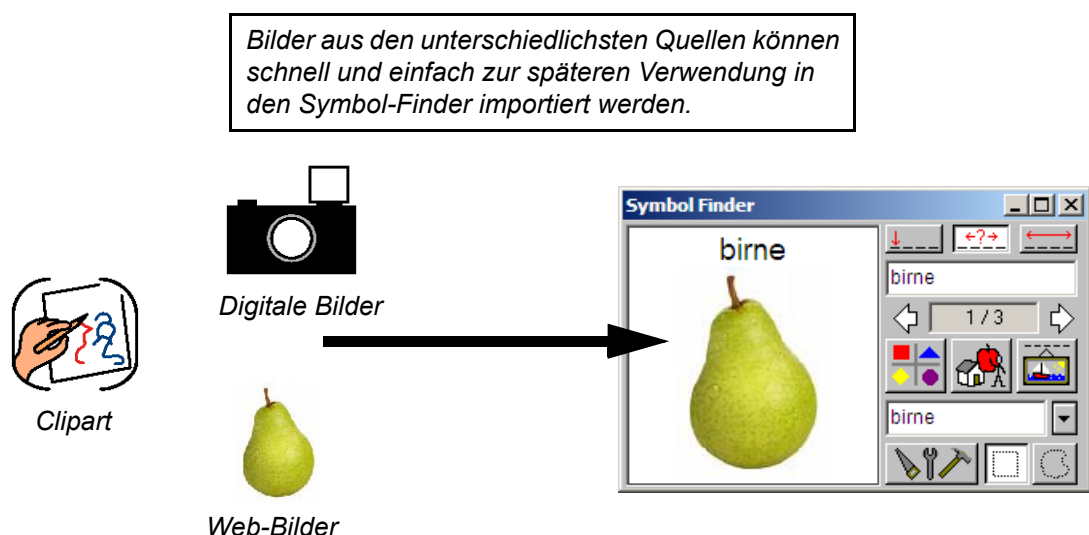
Hinzufügen neuer Symbole oder Fotos zum Symbol-Finder

Kapitelübersicht

Beim Erstellen von Tafeln sind Sie nicht auf die Verwendung von PCS-Symbolen (Picture Communication Symbols) beschränkt. Sie können Zeichnungen, Cliparts, eingescannte Fotos oder digitale Bilder kopieren und direkt in den Symbol-Finder einfügen. Die Bilder und Grafiken, die Sie zum Symbol-Finder hinzufügen, müssen benannt und kategorisiert werden, damit Sie sie später leicht wiederfinden.

Folgende Themen werden behandelt:

- Importieren von gespeicherten Fotos oder Grafiken
- Benennung und Kategorisierung von neuen Symbolen
- Gliederung der Symbolbibliothek
- Bilder per Drag und Drop auf den Tafel-Hintergrund ziehen
- Ziehen von Bildern in den Symbol-Finder
- Kopieren eines neuen Symbols von einem Button
- Löschen Ihres benutzerdefinierten Symbols
- Hinzufügen von Bildern mit "Drag & Drop"
- Bilder per Drag und Drop aus einem Webbrowser ziehen
- Ziehen von mehreren Bildern in den Symbol-Finder

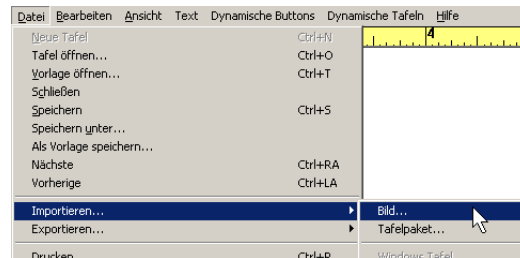


Importieren von gespeicherten Fotos oder Grafiken

Wenn Sie beabsichtigen, Fotos oder Cliparts in Ihren Tafeln zu verwenden, sollten Sie sie in den Symbol-Finder importieren. Dort können Sie immer wieder schnell und einfach auf sie zugreifen. Wenn Sie ein Foto direkt auf einen Button importieren, müssen Sie es neu importieren oder von diesem Button kopieren, wenn Sie dieses Foto noch einmal verwenden möchten.

Wählen Sie mit eingblendetem Symbol-Finder die Option **Importieren > Bild** im Menü **Datei**.

Hinweis: Das Menü **Datei** ist aktiv, auch wenn es ausgegraut angezeigt wird.



Suchen und öffnen Sie Ihr gespeichertes Foto oder Ihre Clipart-Datei.

Sie können Dateien mit folgenden Endungen importieren: .jpg, .gif, .png, .wmf, .emf, .pict oder .bmp.



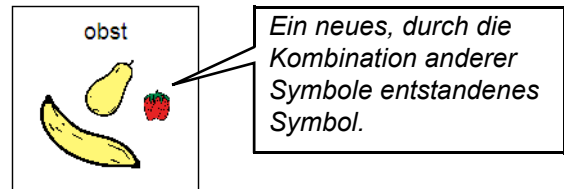
Die importierte Grafik erscheint in einem Dialogfeld, indem sie benannt und kategorisiert werden kann. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt *Benennung und Kategorisierung von neuen Symbolen* in diesem Kapitel.



Kopieren eines neuen Symbols von einem Button

Auch wenn sich die folgenden Anweisungen auf das Kopieren eines neuen Symbols aus einem Button in einer Tafel beziehen, sind die beschriebenen Schritte grundsätzlich auch dann gültig, wenn Sie ein neues Symbol aus einem anderen Programm kopieren.

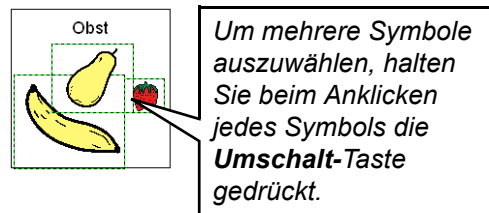
Symbole, die Sie auf einem Button erstellen oder ändern, können in den Symbol-Finder kopiert und dort für spätere Verwendung gespeichert werden.



1

Wählen Sie das Symbol aus, das Sie speichern möchten. Wenn Sie mehrere Symbole übernehmen wollen, achten Sie darauf, alle auszuwählen.

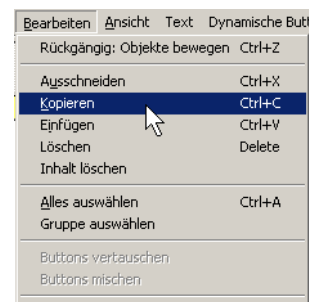
Hinweis: Wählen Sie nicht den Textnamen des Symbols aus.



2

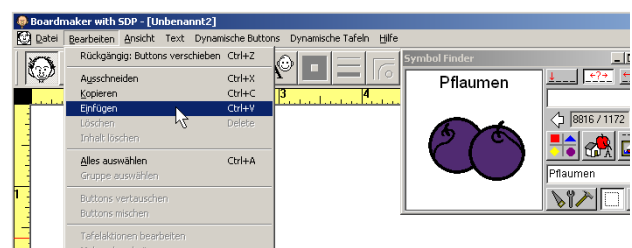
Wählen Sie die Option **Kopieren** im Menü **Bearbeiten**.

Sie können auch die gewählten Elemente **mit der rechten Maustaste anklicken** und im Kontextmenü die Option **Elemente kopieren** auswählen.



3

Klicken Sie auf das **Symbol-Finder-Werkzeug** und wählen Sie dann die Option **Einfügen** im Menü **Bearbeiten**.



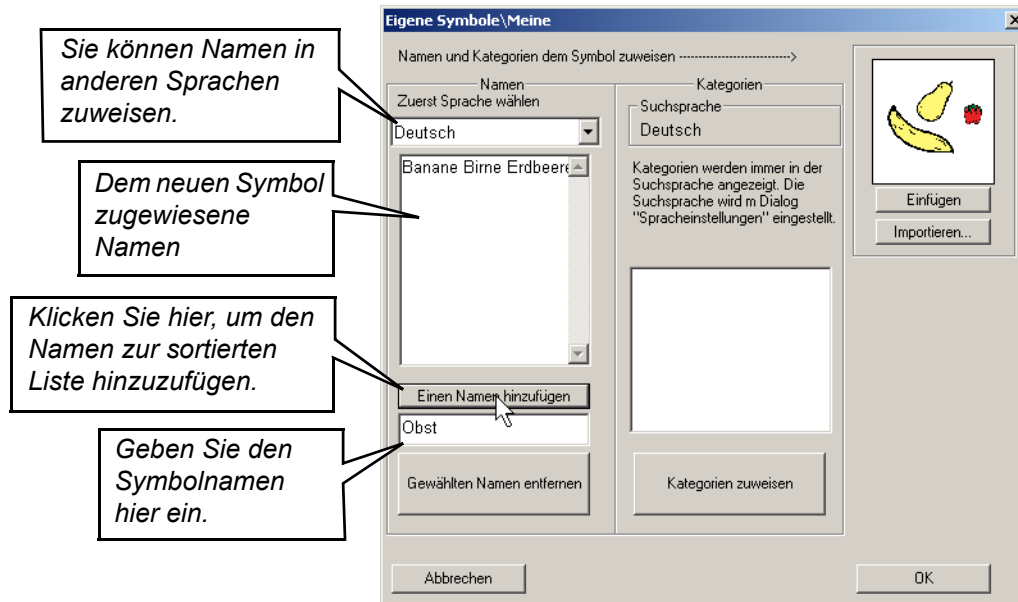
Hinweis: Von einem Button kopierte Symbole werden ins Bitmap-Format konvertiert, was zu einer verringerten Druckqualität führen kann.

Das von Ihnen eingefügte Symbol erscheint in einem Dialogfeld, in dem es benannt und kategorisiert werden kann. Bitte folgen Sie den Anweisungen im nächsten Abschnitt, *Benennung und Kategorisierung von neuen Symbolen*, um diesen Vorgang abzuschließen.

Benennung und Kategorisierung von neuen Symbolen

Wird ein Symbol in den Symbol-Finder eingefügt, muss es benannt und einer Kategorie zugewiesen werden.

Benennen des Symbols

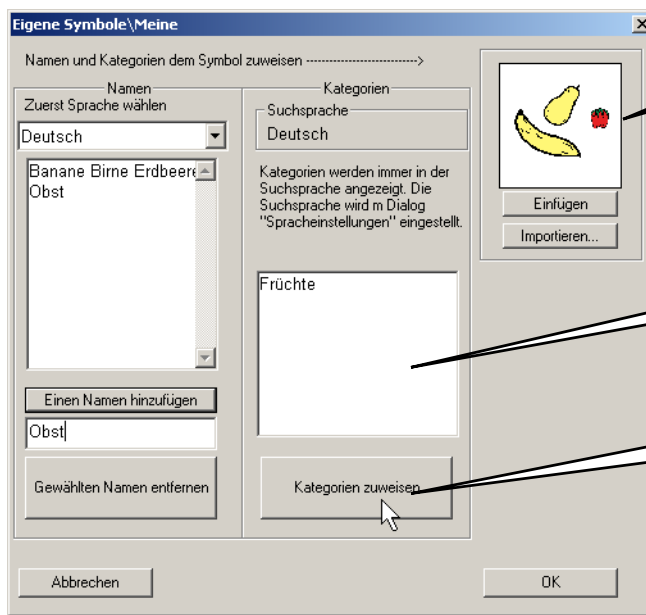


Geben Sie einen Namen für Ihr neues Symbol in das entsprechende Feld ein und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Einen Namen hinzufügen**. Sie können dem Symbol, falls erforderlich, weitere alternative Namen hinzufügen.

Tipp: Wenn Sie in mehreren Sprachen arbeiten, können Sie Symbolnamen in jeder Sprache hinzufügen, indem Sie die entsprechenden Sprachen im Menü auswählen.

Kategorisieren des Symbols

2



Das neue, in den Symbol-Finder eingefügte Symbol.

Dem Symbol zugewiesene Kategorien.

Klicken Sie hier, um dem neuen Symbol eine Kategorie zuzuweisen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Kategorie zuweisen**. Aktivieren Sie im Kategorien-Fenster die für das neue Symbol zutreffenden Kontrollkästchen.

Hinweis: Die dem Symbol zugewiesenen Kategorien beziehen sich auf alle Sprachen, nicht nur auf die aktuell gewählte.

Löschen Ihres benutzerdefinierten Symbols

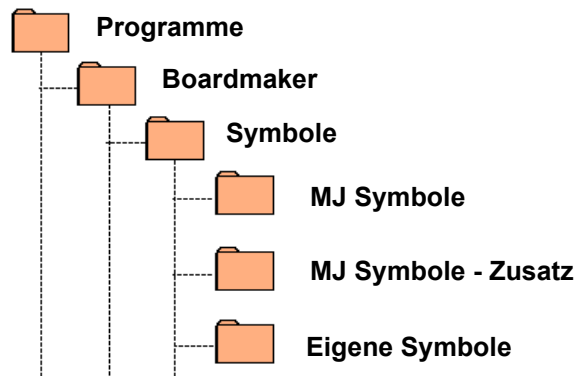
Sie können nur die Symbole oder Bilder löschen, die Sie selbst zum Symbol-Finder hinzugefügt haben. Benutzerspezifische Symbole und Bilder werden in der Symbolbibliothek **Meine.pc2** im Ordner **Eigene Symbole** gespeichert. Sie können kein Symbol aus der mitgelieferten PCS-Standardbibliothek löschen bzw. wenn es nicht in einer Symbolbibliothek im Ordner **Eigene Symbole** gespeichert ist.

Um das aktuell angezeigte Symbol oder Bild zu löschen, drücken Sie die Tasten **Strg + X** oder wählen Sie die Option **Ausschneiden** im Menü **Bearbeiten**.

Weiter hinten in diesem Kapitel, im Abschnitt *Gliederung der Symbolbibliothek* finden Sie weitere Informationen über die Datei **Meine.pc2**.

Gliederung der Symbolbibliothek

Die Symbolbibliotheken werden im Symbol-Ordner innerhalb des Programm-Ordners gespeichert. Es gibt drei unterschiedliche Ordner für Symbolbibliotheken: MJ Symbole, MJ Symbole - Zusatz und Eigene Symbole.



Zum Symbol-Finder hinzugefügte Symbole werden in der Symbolbibliothek **Meine.pc2** im Ordner **Eigene Symbole** abgelegt. Um Ihre Symbolbibliotheken anderen Anwendern verfügbar zu machen, kopieren Sie die Datei **Meine.pc2** in den Ordner **Eigene Symbole** eines anderen Computers.

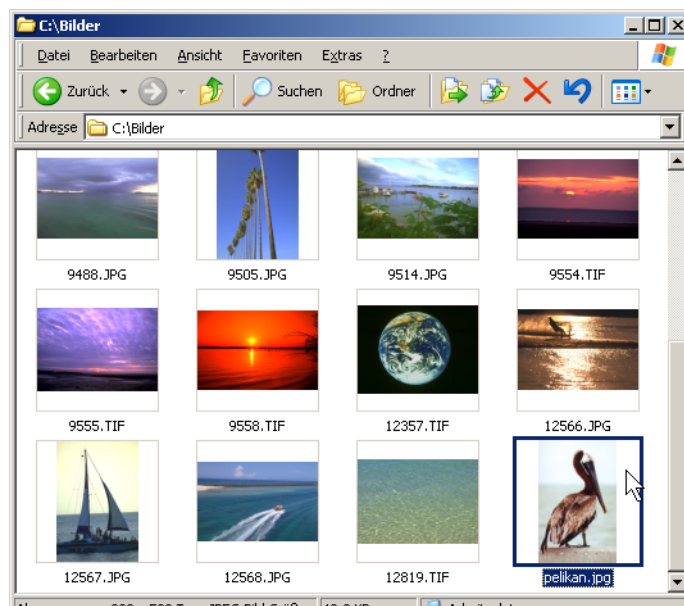
Hinweis: Unter Umständen müssen Sie die von Ihnen zur Verfügung gestellte Symbolbibliothek **Meine.pc2** umbenennen, damit die eigenen Symbole des andere Anwenders nicht überschrieben werden. Wenn Ihr Computer so eingestellt ist, dass Dateiendungen wie z.B. **“.pc2”** nicht angezeigt werden, müssen Sie diese Endung bei der Umbenennung einer Datei nicht hinzufügen.

Tipp: Wenn Sie Boardmaker beenden, die Bibliothek **Meine.pc2** umbenennen und vorübergehend aus dem Ordner **Eigene Symbole** verschieben, können Sie eine zusätzliche benutzerspezifische Bibliothek erstellen. Dieses Verfahren vereinfacht die gemeinsame Nutzung einer Symbolsammlung mit anderen Anwendern. Das vorübergehende Verschieben der umbenannten Bibliothek **Meine.pc2** aus dem Ordner **Eigene Symbole** sorgt dafür, dass Boardmaker beim ersten Hinzufügen eines neuen Symbols eine neue Bibliothek **Meine.pc2** erstellt. Nachdem die neue Bibliothek **Meine.pc2** erstellt wurde, verlassen Sie das Programm und kopieren die umbenannte, ursprüngliche Bibliothek **Meine.pc2** in den Ordner **Eigene Symbole** zurück, und können nun zu jeder dieser benutzerspezifischen Bibliotheken Symbole hinzufügen. Symbole werden vor dem aktuell im **Symbol-Finder** angezeigten Symbol in eine benutzerspezifische Bibliothek eingefügt.

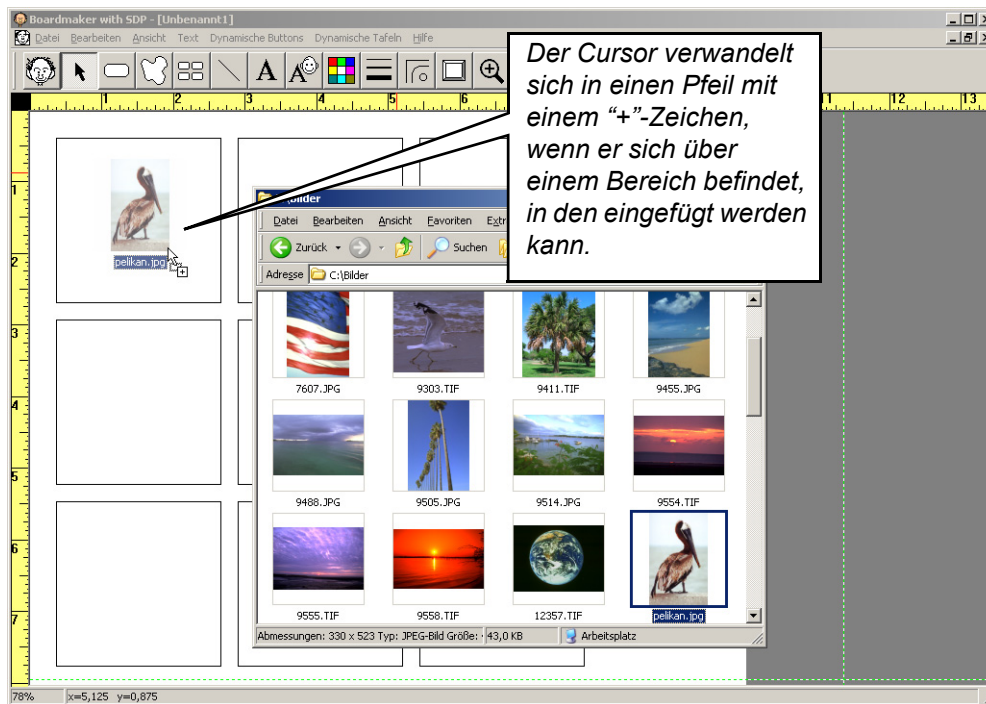
Hinzufügen von Bildern mit "Drag & Drop"

Auf dem Computer gespeicherte oder in anderen Programmen befindliche Bilder können mit der Methode "Drag & Drop" (Ziehen und Loslassen) schnell und einfach in einen Button oder eine Tafel importiert werden. Beispiele für Programme, die diese Funktion unterstützen: Windows Explorer, Internet Explorer, Firefox, Word, Outlook, u.a.

Während Boardmaker im Hintergrund geöffnet bleibt, wählen Sie das gewünschte Bild mit dem Windows Explorer aus.



Klicken Sie das Bild an, ziehen Sie es vom Windows Explorer auf den gewünschten Button und lassen Sie dann die Maustaste los.

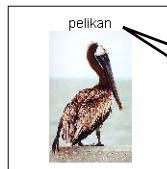


Hinweis: Im oben gezeigten Beispiel befindet sich der Windows Explorer über dem Boardmaker-Fenster. Das erleichtert das Herüberziehen von Bildern mit "Drag & Drop". Wenn der Windows Explorer (oder ein anderes Programm das die Bilder bereitstellt) den Bildschirm ausfüllt oder den Zielbutton verdeckt, ziehen Sie das Bild auf die Schaltfläche des Boardmakers in der Windows-Taskleiste (wie unten abgebildet). Nach einer kurzen Verweilzeit wird Boardmaker in den Vordergrund verschoben und das Bild kann auf den gewünschten Button gezogen werden.



Nach dem Loslassen des Bildes wird es auf der Button-Oberfläche angezeigt. Der Dateiname des Bildes erscheint als Button-Label. Die Position des Labels (über oder unter dem Symbol) wird durch die aktuellen Symbol-Finder-Einstellungen bestimmt.

Ist der Dateiname des importierten Bildes nicht passend, kann das Label später mit dem **Text-Werkzeug** geändert, oder bereits beim "Drag & Drop"-Vorgang durch gleichzeitiges Drücken der **Alt**-Taste beim "Fallenlassen" des Bildes weggelassen werden.



Position, Schriftart und Schriftgröße des Labels werden an die aktuell im Symbol-Finder verwendeten Einstellungen angepasst.



Fügen Sie per Drag und Drop ein Bild ein und sein Dateiname wird zu seinem Label.

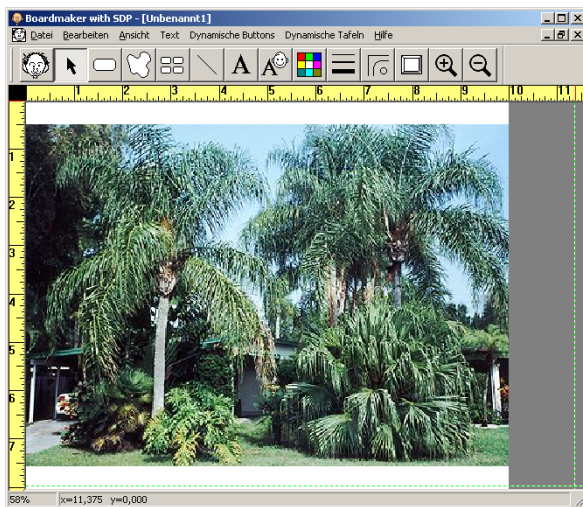
*Halten Sie die **Alt**-Taste gedrückt, wenn ein Bild losgelassen wird und es kein Label haben soll.*

Tipp: Ist im Symbol-Finder-Dialog die Option **Kein Label** ausgewählt, werden Label während des "Drag & Drop"-Vorgangs automatisch - auch ohne Drücken der **Alt**-Taste - weggelassen.

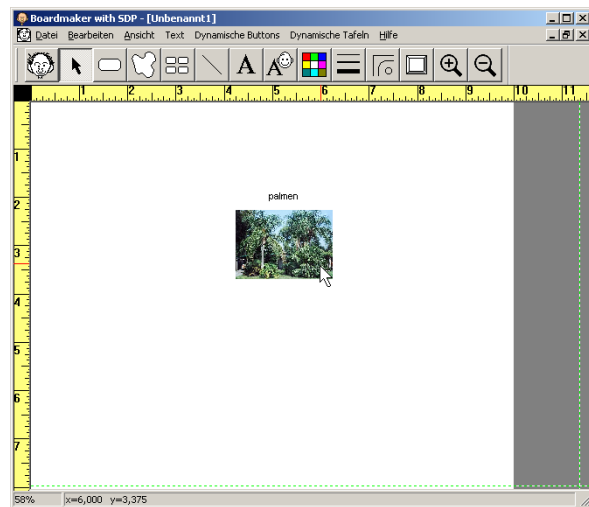
Bilder per Drag und Drop auf den Tafel-Hintergrund ziehen

Mit demselben “Drag & Drop”-Vorgang wie im Abschnitt *Hinzufügen von Bildern mit "Drag & Drop"* beschrieben können Bilder auch in den Hintergrund einer Tafel importiert werden.

Wird ein Bild auf den Hintergrund einer Tafel gezogen, versucht Boardmaker das Bild an die Hintergrundgröße anzupassen (wenn der Hintergrund nicht bereits mit einem Bild belegt wird). Das Programm passt das Bild so gut an die Größe des Hintergrundes an, wie es ohne allzu große Verzerrung möglich ist. Andernfalls wird das Seitenverhältnis des Bildes beibehalten. Alle später auf den Tafelhintergrund gezogenen Bilder werden in der Größe so angepasst, als würden sie in einen ca. 5 cm großen quadratischen Button positioniert. Der Dateiname erscheint als Label des Bildes.



Das erste in den Hintergrund einer Tafel gezogene Bild wird in der Größe an die gesamte Tafel angepasst ohne verzerrt zu werden.



*Halten Sie beim Loslassen eines Bildes die **Strg**-Taste gedrückt, um es auf eine Größe von ca. 5 cm x 5 cm zu skalieren. Der Dateiname wird als Label verwendet.*

Tipp: Halten Sie die Taste **Strg** gedrückt, wenn Sie ein Bild auf den Hintergrund ziehen, um zu verhindern, dass das Bild in der Größe so anpasst wird, dass es den Hintergrund ausfüllt.

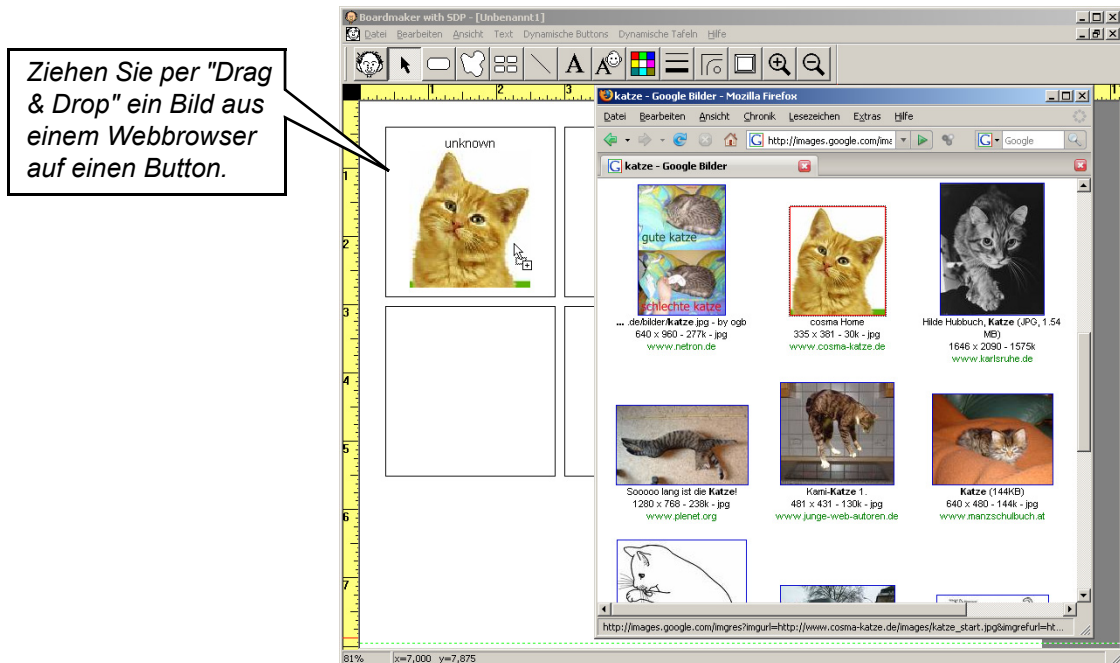
Tipp: Halten Sie die **Strg**- + **Alt**- Taste gedrückt, um das Label wegzulassen.

Tipp: Halten Sie beim Loslassen eines Bildes auf den Hintergrund die **Umschalt**-Taste gedrückt, um seine ursprüngliche Auflösung beizubehalten. Halten Sie die **Umschalt**- und **Alt**-Taste gedrückt, um die ursprüngliche Auflösung zu verwenden und das Label wegzulassen.

Hinweis: Unabhängig davon, wie ein importiertes Bild skaliert wird, können Sie seine Größe durch Ziehen des Rahmens auch manuell ändern, falls erforderlich.

Bilder per Drag und Drop aus einem Webbrowser ziehen

Eine beliebte Methode um die eigene Tafel "aufzupeppen": Bilder aus Webseiten. Mit demselben "Drag & Drop"-Vorgehen wie im Abschnitt *Hinzufügen von Bildern mit "Drag & Drop"* beschrieben können auch Bilder aus den meisten Webbrowsern erfasst werden. Das nachfolgende Beispiel zeigt ein Bild, das aus einer beliebigen Bildersuchmaschine herübergezogen wird. Genau wie bei gespeicherten Bildern wird der Bildname als Label verwendet. Einige Webseiten-Bilder (wie z.B. das Bild im nachfolgenden Beispiel) haben keine Bildnamen. Das Programm wird diese Bilder automatisch mit dem Label "unbekannt" versehen.



Tipp: Halten Sie beim Loslassen eines Bildes die **Alt**-Taste gedrückt, um das Label wegzulassen.

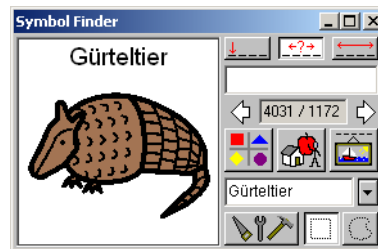
Hinweis: Ein Webbrowser kann Bilder auf unterschiedlichste Art und Weise speichern und darstellen. Nicht alle Browser unterstützen die "Drag & Drop"-Methode. Sie können sich dadurch behelfen, dass das Bild mit der rechten Maustaste anklicken und im Browser die Option **Grafik kopieren** wählen. Klicken Sie dann in Boardmaker mit der rechten Maustaste auf einen Button oder auf den Tafel-Hintergrund und wählen Sie **Einfügen**.

Ziehen von Bildern in den Symbol-Finder

1

Mit der "Drag & Drop"-Methode können Bilder auch zu den Symbolbibliotheken hinzugefügt werden.

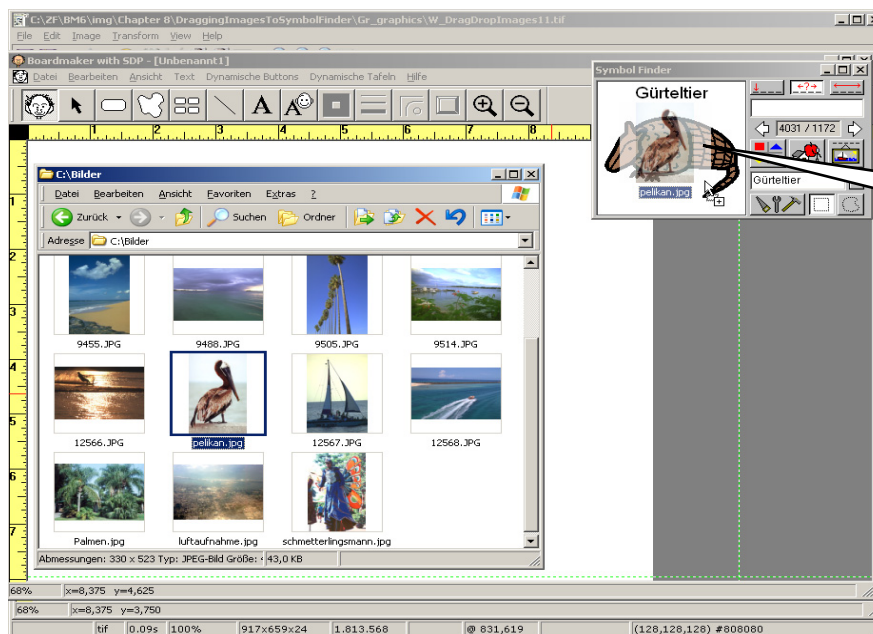
Öffnen Sie den **Symbol-Finder**.



Suchen Sie mit im Hintergrund geöffnetem Boardmaker das Bild, das zum **Symbol-Finder** hinzugefügt werden soll.

Bewegen Sie mit dem **Auswahl-Werkzeug** das Bild durch Klicken und Ziehen über den Symbol-Anzeigebereich im **Symbol-Finder** und lassen Sie es los.

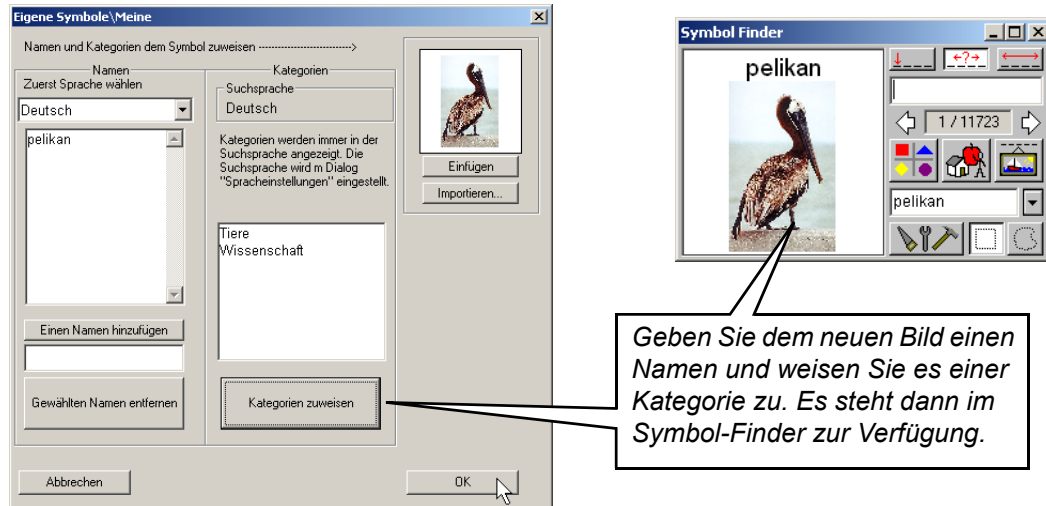
2



Ziehen Sie ein Bild direkt in den Symbol-Finder, um es zur Bibliothek **Meine** hinzuzufügen.

Das Fenster **Eigene Symbole\Meine** öffnet sich daraufhin. Geben Sie dem Bild einen Namen und weisen Sie ihm eine Kategorie zu.

Klicken Sie zum Abschluß auf **OK**.



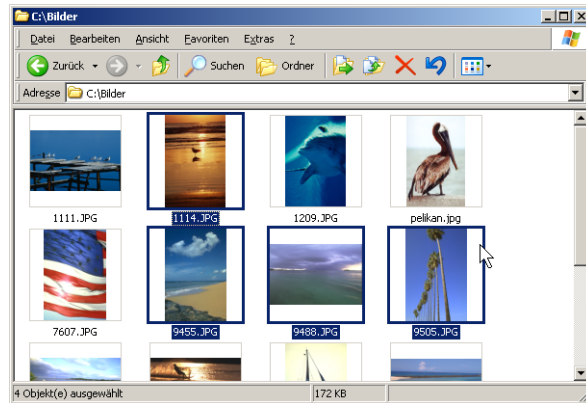
Hinweis: Wenn das Bild einen Dateinamen hat, wird dieser automatisch als Standard-Name für das Bild verwendet.

Ziehen von mehreren Bildern in den Symbol-Finder

Mit der "Drag & Drop"-Methode können Sie auch mehrere Bilder gleichzeitig zum Symbol-Finder hinzufügen. Das ist eine schnelle und einfache Methode, einen ganzen Ordner mit Bildern hinzuzufügen.

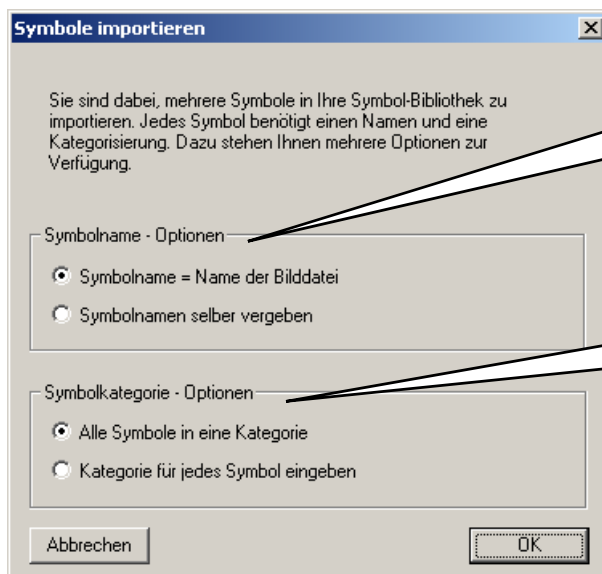
Wählen Sie die gewünschten Bilder aus.

Hinweis: Wenn Sie beim Klicken die **Umschalt**-Taste gedrückt halten, können Sie mehrere Dateien in einem Fenster auswählen.



Ziehen Sie die ausgewählten Bilder mit "Drag & Drop" in den Symbol-Finder.

Das Fenster **Symbole importieren** öffnet sich. Wählen Sie passende Namen- und Kategorie-Optionen für die importierten Bilder. (Genauere Anweisungen finden Sie im Abschnitt *Benennung und Kategorisierung von neuen Symbolen*.)



Symbolnamen-Optionen

Verwenden Sie den Dateinamen der Grafik als Symbolnamen oder geben Sie jedem Bild einen eigenen Symbolnamen.

Symbolkategorie-Optionen

Lassen Sie alle Bilder einer einzigen ausgewählten Kategorie zuordnen oder kategorisieren Sie jedes Bild individuell.

Hinweis: Einzelne, nicht gewünschte Bilder, die zum Symbol-Finder hinzugefügt werden, können Sie später mit der Option **Ausschneiden** (**Strg + X**) im Menü **Bearbeiten** löschen.

Kapitel 9

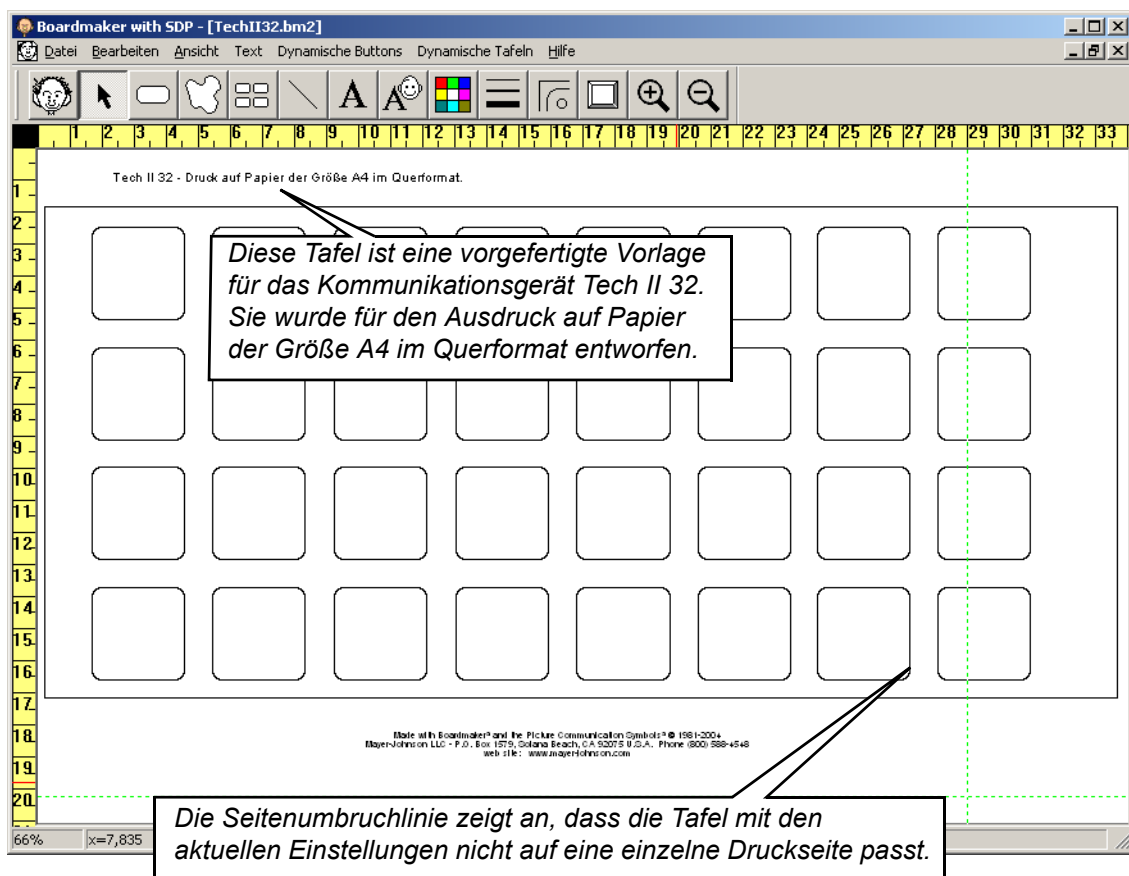
Vorbereitung Ihrer Tafeln für den Ausdruck

Kapitel Übersicht

Sie können sowohl gedruckte Aktivitäten als auch interaktive Bildschirm-Aktivitäten erstellen. Die für den jeweiligen Zweck erstellten Tafeln können unterschiedliche Größen und Ausrichtungen haben. Es ist wichtig zu wissen, wie man die Größe von Tafeln bestimmt, damit man die entsprechenden Schritte für den korrekten Ausdruck der Tafeln durchführen kann.

Folgende Themen werden behandelt:

- Grundsätzliche Überlegungen zum Drucken von Tafeln
- Verwendung der Druckansicht
- Ausdrucken einer Tafel auf einer einzelnen Seite
- Überprüfung des Druck-Layouts
- Druckqualität



Grundsätzliche Überlegungen zum Drucken von Tafeln

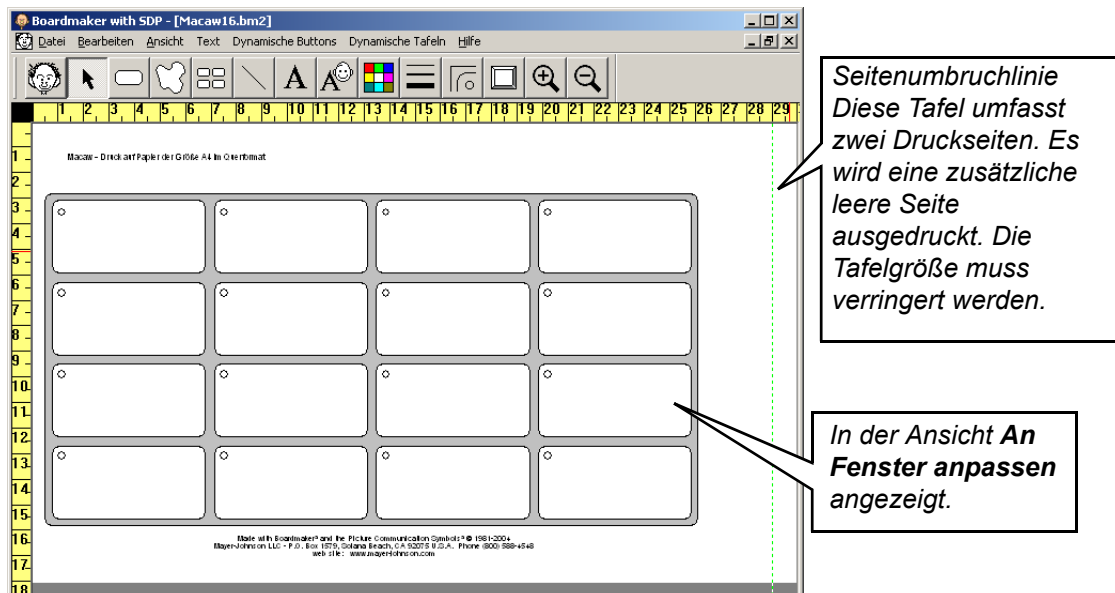
Es gibt sehr viele verschiedene Drucker-Typen und -Modelle. Eine Tafel die auf einer bestimmten PC-Drucker-Kombination korrekt ausgedruckt wird, muss unter Umständen angepasst werden, damit sie auch auf einem anderen Drucker richtig gedruckt wird.

Hier sind einige Punkte, die für den Ausdruck einer Tafel berücksichtigt werden sollten:

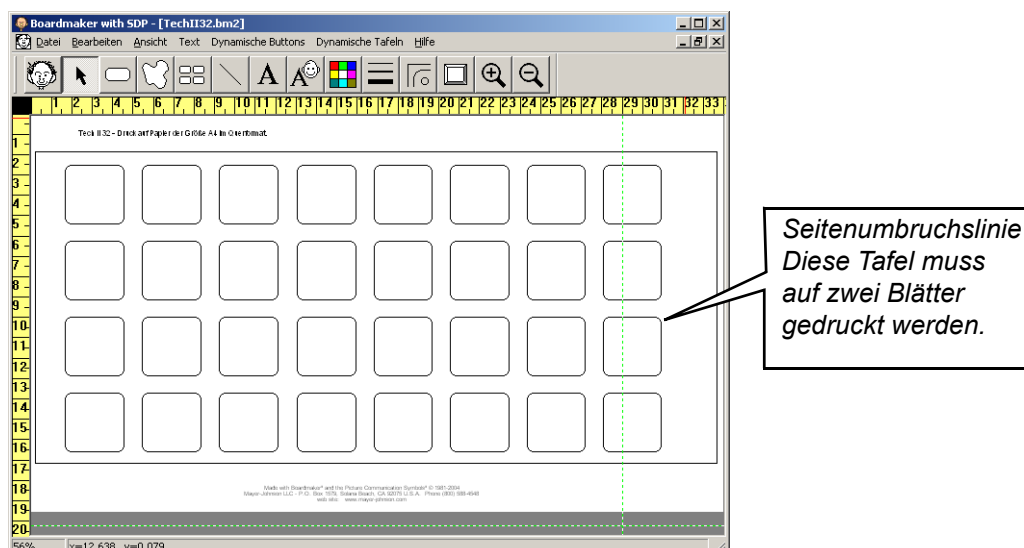
- Ein Drucker kann nicht die ganze Blattfläche ausnutzen. An den Blattkanten verbleibt ein ca. 5 bis 10 mm nicht bedruckbarer Bereich.
- Da die Größe der nicht bedruckbaren Randbereiche je nach Drucker unterschiedlich sein kann, passen Tafeln, deren Inhalte sich sehr nahe am Rand befinden, möglicherweise nicht bei allen Druckern auf ein einzelnes Blatt Papier.
- Sie können Tafeln bis zu einer maximalen Größe von 152cm x 152cm (60" x 60") entwerfen.
- Erstellte Tafeln beinhalten häufig viele grafischen Elementen. Der Ausdruck kann deshalb einige Zeit in Anspruch nehmen, besonders auf älteren Computern oder Druckern.
- Die meisten Probleme beim Ausdruck werden durch die Treiber-Software des Druckers verursacht. Vergewissern Sie sich deshalb, dass Sie den jeweils aktuellen Treiber verwenden. (Die meisten Hersteller stellen die aktuellen Treiber auf ihrer Website zur Verfügung.)

Überprüfung des Druck-Layouts

Vergewissern Sie sich vor dem Ausdruck, dass Sie die Ansicht **An Fenster anpassen** (Standardeinstellung) gewählt haben. Überprüfen Sie, ob Ihre Tafel mit der aktuellen Papiergröße und Ausrichtung auf eine einzige Seite passt. Die Seitenumbrüche des Druckers werden als gestrichelte grüne Linien angezeigt.



Wenn Sie auf der Tafel eine Seitenumbruchlinie sehen, wie oben abgebildet, hat die Tafel nicht die richtige Papiergröße und/oder -Ausrichtung. Diese Tafel wird unnötigerweise auf zwei Blätter gedruckt. Sie sollten die Größe der Tafel so anpassen, dass sie vollständig auf eine einzige Seite passt. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt *Einstellen der korrekten Papier- und Tafelgröße* in Kapitel 1



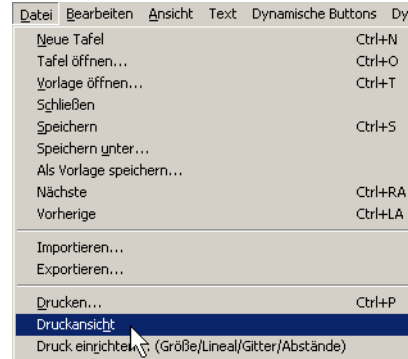
Größere Tafeln müssen Sie auf mehrere Blätter ausdrucken, diese zuschneiden und zusammenkleben.

Verwendung der Druckansicht

1

Sie sollten Ihre Tafeln vor dem Druck immer in der **Druckansicht** überprüfen. In der **Druckansicht** erkennen Sie Probleme hinsichtlich Größe und Papierausrichtung schon vor dem tatsächlichen Ausdruck.

Wählen Sie die Option **Druckansicht** im Menü **Datei**.



Drucken...

Druckt die Tafel aus.

Näch. Seite Vorh. Seite

Druckseiten durchblättern

Eine Seite

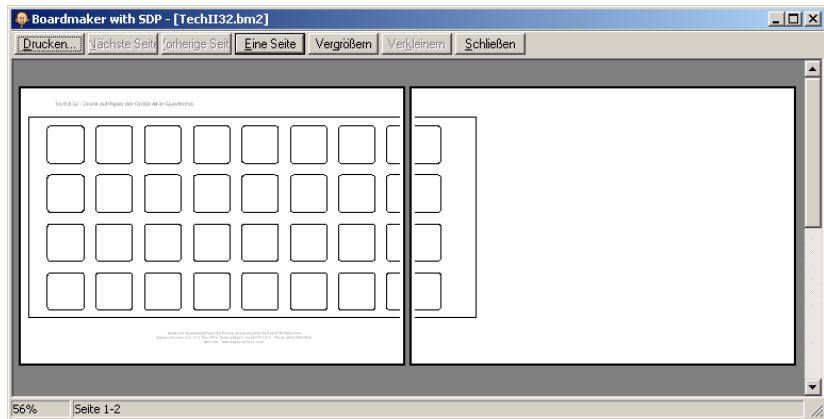
*Darstellung umschalten:
Eine Seite, Zwei Seiten.*

Vergrößern Verkleinern

*Vergrößert oder
verkleinert die Ansicht.*

Schließen

*Schließt das Fenster
Druckansicht.*



2

In diesem Beispiel sehen Sie, dass Sie nach dem Ausdruck der Tafel die Druckseiten zuschneiden und an den sich überschneidenden Bereichen passgenau zusammenkleben müssen.

Tipp: Wenn nur ein sehr kleiner Teil der Tafel auf eine andere Seite gedruckt wird, ist das Zusammenfügen der Tafel schwieriger. Versuchen Sie, die Seitenausrichtung zu ändern oder eine kleinere Papiergröße einzustellen, um die Tafel gleichmäßiger auf die Seiten zu verteilen.

Wenn die Tafel in der **Druckansicht** korrekt aussieht, klicken Sie auf die Schaltfläche **Drucken**, um die Tafel auszudrucken. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Schließen**, wenn Sie Änderungen an der Tafel vornehmen müssen.

Druckqualität

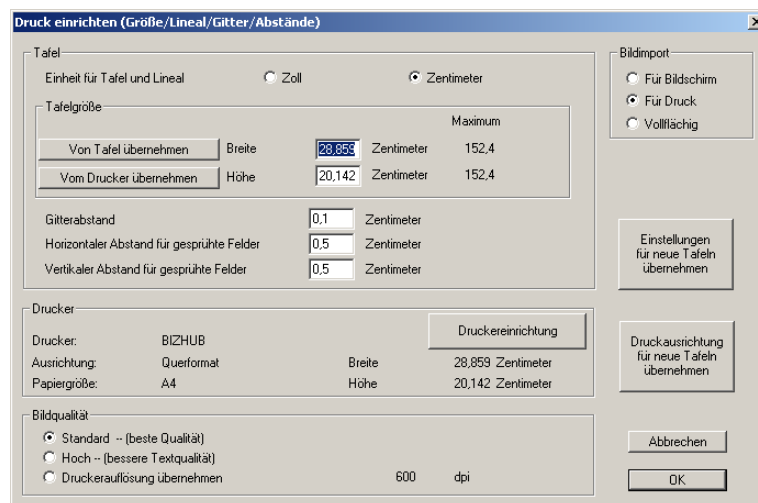
Qualität der Symbolformate

Die über den Symbol-Finder verfügbaren PCS-Symbole sind in einem Windows-Metafileformat gespeichert. Dies gewährleistet einen scharfen und glatten Ausdruck in jeder von Ihnen gewählten Größe. Das ist bei Symbolen oder Texten, die aus anderen Programmen oder Quellen importiert oder kopiert wurden, jedoch nicht immer der Fall.



Hinweis: Wird ein Metafile-Symbol mit den programmeigenen Zeichenwerkzeugen bearbeitet, wird es in eine Bitmap konvertiert, was die Druckqualität verringern kann. Dieser Effekt kann minimiert werden, wenn Sie eine großformatige Version des Bildes bearbeiten und sie dann manuell auf die Größe Ihres Buttons verkleinern.

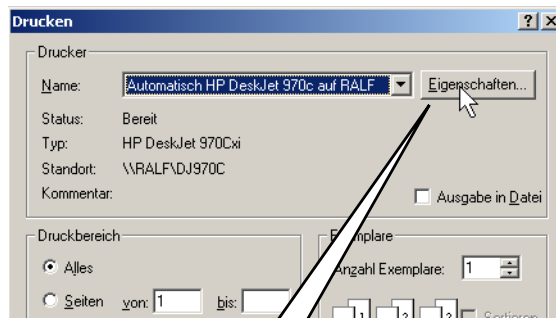
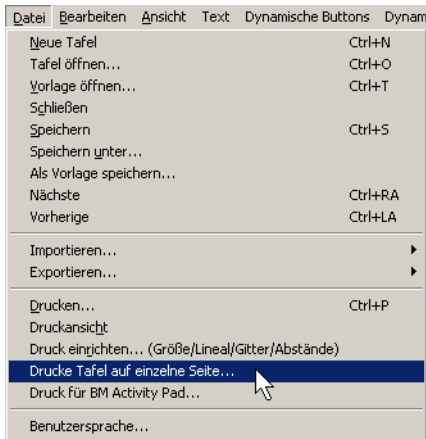
Drucker-Bildqualität



- **Standard - Beste Qualität** - Diese Option bietet eine gute Qualität mit den schnellsten Druckzeiten.
- **Hoch** - Bessere Textqualität - Diese Option benötigt etwas mehr Zeit für den Ausdruck, der Text wird jedoch stärker geglättet.
- **Druckerauflösung übernehmen** - Diese Option passt die Ausgabe-Auflösung an die Standardeinstellung Ihres Druckers an. Die Druckzeit kann sich erheblich verlängern; sie ist für Drucker mit hoher DPI-Einstellung (über 600) nicht empfehlenswert und sollte nur dann gewählt werden, wenn sich mit den beiden anderen Einstellungen keine zufriedenstellenden Resultate erzielen lassen.

Ausdrucken einer Tafel auf einer einzelnen Seite

Einige Ihrer Tafeln sind möglicherweise für mehrere Seiten oder für größere Papierformate entworfen. Wenn Sie solche Tafeln mit dem Befehl **Tafel auf einzelne Seite drucken** im Menü **Datei** ausdrucken, wird die Tafel passend skaliert und auf eine einzelne Seite ausgedruckt. Verwenden Sie die Schaltfläche **Eigenschaften** im Dialogfeld **Drucken**, um Papiergröße und Druckausrichtung für die auszudruckende Tafeln vorübergehend zu ändern.



*Klicken Sie auf die Schaltfläche **Eigenschaften**, um die Papiergröße und Druckausrichtung vorübergehend zu ändern.*

Bretter wechselwirkend bilden



Mayer-Johnson

v.6

Kapitel 10

Erstellen eines Tafel-Satzes

Kapitelübersicht SDP

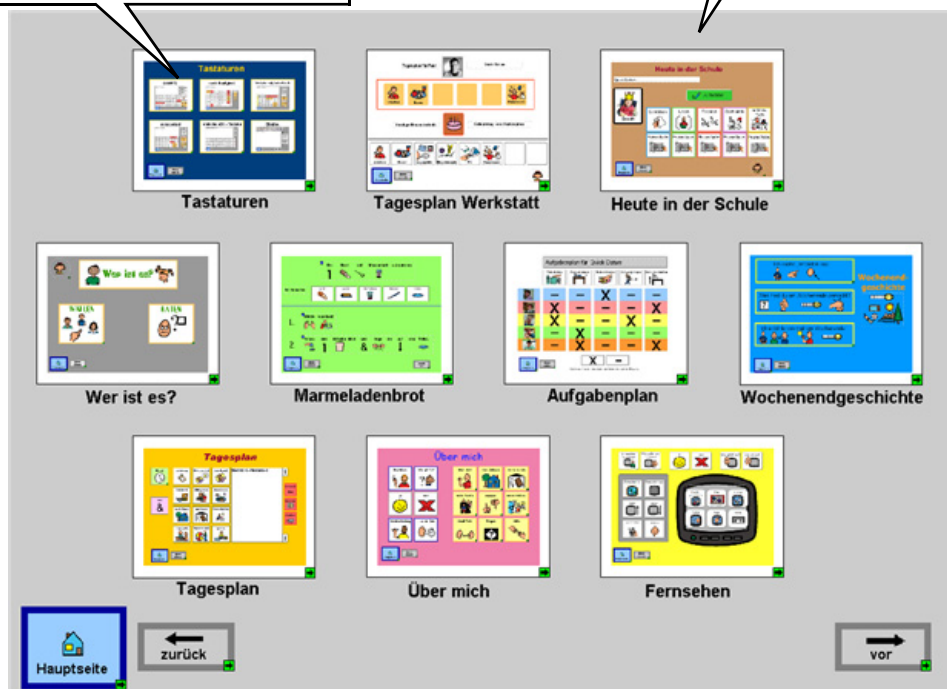
In diesem Kapitel lernen Sie das Erstellen eines Satzes von dynamischen Kommunikationstafeln. Zuerst werden wir uns die mitgelieferten Mustertafeln genauer ansehen. Dadurch gewinnen Sie einen ersten Einblick in die Struktur und Funktionalität von dynamischen Kommunikationstafeln. Danach werden wir einen Satz von Tafeln entwerfen und die Haupttafel erstellen.

Folgende Themen werden behandelt:

- Überlegungen zum Entwurf
- Erstellen der Haupttafel
- Festlegen der Tafelverknüpfungen
- Strukturieren von Tafelsätzen in eigenen Ordnern

Jeder Button ist mit einer Tafel oder einem Tafel-Satz verknüpft, die sich mit dem abgebildeten Thema befassen.

Die Haupt-Tafel bietet den Zugang zu den anderen Tafeln.



Überlegungen zum Entwurf

Beim Erstellen eines Tafelsatzes kann ein wenig Planung schon viel bewirken. Beim Entwurf dynamischer Tafeln sollten Sie sich folgende grundlegende Fragen stellen.

- Was ist das eigentliche Ziel: Schriftspracherwerb, Lesen, Rechnen, Geschichten erzählen usw.?
- Wie viele Tafeln werden benötigt, d.h. Anzahl der Seiten in einer Geschichte usw.?
- Wie viele Buttons sind auf jeder Tafel erforderlich?
- Sollen die Buttons mit Text, Symbolen und/oder fotografischen Motiven bestückt werden?
- Soll der Nutzer für eine richtige Antwort eine Rückmeldung bekommen? ... Und bei einer falschen Antwort?

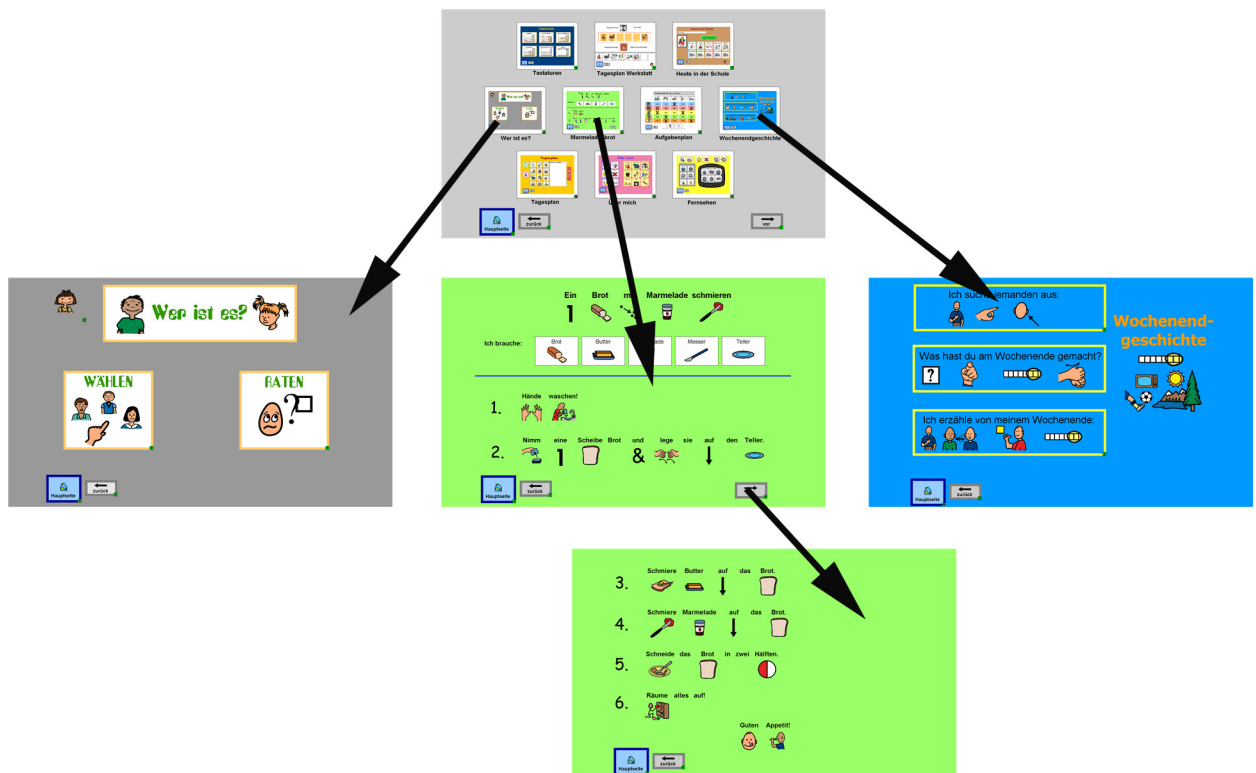
Die Antworten auf diese Fragen wirken sich unmittelbar auf die Erstellung und Verknüpfung der Tafeln aus. Sicherlich ist es hilfreich, wenn Sie vor der Tafelerstellung einen groben Entwurf auf einem Blatt Papier skizzieren.

Tafeln und Verknüpfungen erstellen

Nach der Planungsphase werden Sie Ihre Tafeln mit Inhalt füllen und die Verknüpfungen zwischen den Tafeln umsetzen.

Üblicherweise sind Tafeln nach Thema oder Aktivität strukturiert. Beginnen Sie mit der "Haupt"-Tafel, bei der jedem Thema bzw. jeder Aktivität ein eigener Button zugeordnet ist. Ein Thema-Button wird mit dem zugehörigen Themenzweig verknüpft. Ein Themenzweig kann nun aus einer einzelnen Tafel oder einem ganzen Satz von Tafeln bestehen. Die Anzahl der Tafeln, die zur Abdeckung eines bestimmten Themas nötig ist, wird themenspezifisch variieren.

Entwerfen Sie ein Tafel-Verknüpfungsdiagramm - wie unten abgebildet. Ein solches Diagramm ist hilfreich um die Übersicht über die behandelten Themen und Aktivitäten zu bewahren. Bei sehr umfangreichen Tafelsätzen, sollten sie die Themenzweige als separate Unterbereiche der Haupttafel darstellen. Solche Entwurfsdiagramme sind nicht nur für die Erstellung des eigentlichen Tafelsatzes hilfreich, sondern auch als Dokumentation Ihrer Arbeit.



Erstellen der Haupttafel

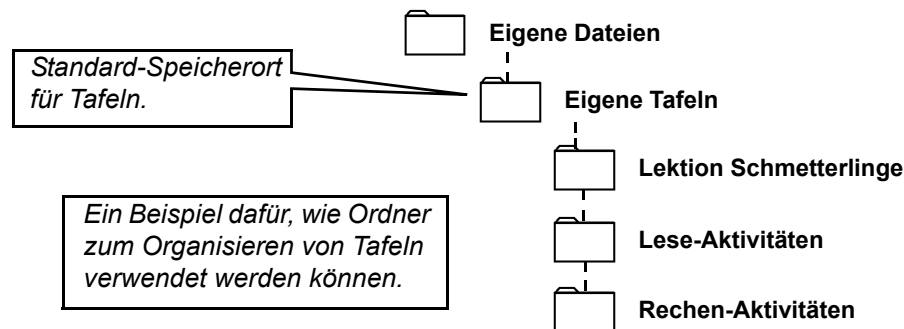
Die erste zu erstellende Tafel ist die "Haupt"-Tafel. Beim Programmstart im Anwendungsmodus wird immer die Haupttafel angezeigt. Die Haupttafel besitzt für jeden Themenzweig einen eigenen Button,

Jede andere Tafel hat üblicherweise einen Button, der zurück auf die Haupttafel verweist. So können Sie schnell und einfach zwischen Tafeln bzw. Themen hin und her wechseln.



Strukturieren von Tafelsätzen in eigenen Ordnern

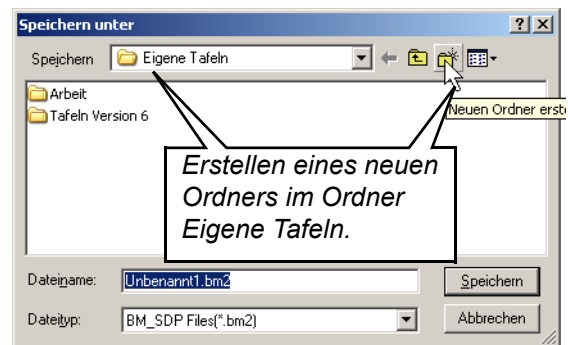
Die Haupttafel, die Sie im vorherigen Abschnitt erstellt haben, wurde im Ordner **Eigene Tafeln** abgelegt, dem Standard-Speicherort für Tafeln. Zu besserer Übersicht, sollten Sie Tafelsätze für unterschiedliche Benutzer bzw. Themenbereiche in einem separaten Ordner unterhalb von **Eigene Tafeln** ablegen. Diese Strukturierung ist für das Programm besonders wichtig, da alle Tafeln, die letztendlich miteinander verknüpft werden sollen, in einem Ordner abgespeichert sein müssen.



Legen Sie für jeden Benutzer einen eigenen Tafel-Ordner an.

Wenn Sie die erste Tafel für einen neuen Benutzer speichern, klicken Sie auf die Schaltfläche **Neuen Ordner erstellen**. Windows erstellt einen "Neuen Ordner."

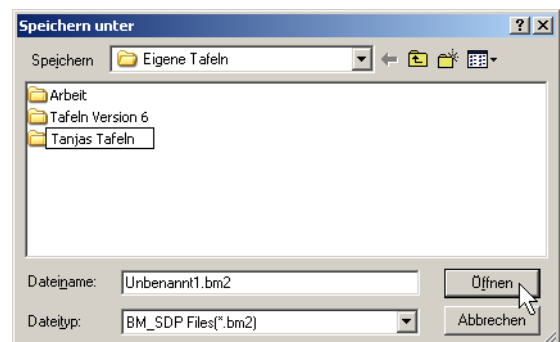
Hinweis: Vergewissern Sie sich, dass sich der von Ihnen neu erstellte Ordner in **Eigene Tafeln** befindet.



Geben Sie dem neuen Ordner einen Namen und drücken Sie dann die Eingabe-Taste. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Öffnen**, um den Ordner zu öffnen.

Nun können Sie auf die Schaltfläche **Speichern** klicken, um Ihre Tafel in dem neuen Ordner zu speichern.

Hinweis: Der neu erstellte Ordner ist nun der Standard-Speicherort für das Abspeichern von Tafeln und zwar so lange bis Sie das Programm beenden oder bis Sie eine Tafel in einem anderen Ordner abspeichern.



Kapitel 11

Zuweisen grundlegender Button-Aktionen

Kapitelübersicht SDP

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie Buttons grundlegende Aktionen zuweisen.

Folgende Themen werden behandelt:

- Button-Aktionen - Einführung
- Abspielen aufgenommener Nachrichten
- Abspielen gesprochener und aufgenommener Vorhersagen
- Bearbeiten der einem Button zugewiesenen Aktionen
- Button-Sprachausgabe
- Abspielen gespeicherter Sound-Dateien
- Arbeit mit dem Vorschau-Fenster

Sie können Buttons mit der eingebauten Computerstimme sprechen lassen.

Führen Sie den Anwender durch Hinweise die im Vorschau-Fenster angezeigt werden.

Buttons können gespeicherte Audiodateien oder eigene Aufnahmen abspielen.

Das Fenster Button-Aktionen

Um einem Button Aktionen zuzuweisen, klicken Sie ihn doppelt an. Das Fenster Button-Aktionen wird angezeigt (siehe unten). Das Fenster Button-Aktionen wird angezeigt (siehe unten). Sie können jedem Button mehrere Aktionen zuweisen. Es stehen mehr als 135 Aktionen zur Auswahl. Unter *Anhang B - Button-Aktionen* finden Sie eine vollständige Liste.

Verfügbare Aktionen
Mit einem Klick reihen Sie die Aktion in die Liste **Zugewiesene Aktionen** ein. Die Aktionen sind nach Kategorien unterteilt.

Aktions-Kategorien
Wählen Sie eine Aktionsgruppe aus; die Aktionen dieser Gruppe werden dann im Fenster **Verfügbare Aktionen** angezeigt.

Dynamisches Hilfe-Fenster
zeigt Hilfreiches über das Element unter dem Mauszeiger an.

Verfügbare Aktionen
Text sprechen
Text in Nachricht
Sound abspielen
Tafel wechseln
Tafel zurückblättern
Text in Vorschau
Sprache in Vorschau
Sound in Vorschau
Nachricht alles löschen
Bildbutton in Nachricht

Hilfe allgemein
Zuweisen Entfernern Ordnen Einfügen

Hilfereiches Fenster
Fügt Text ins Nachrichtenfenster ein.
Der einzufügende Text wird wahlweise direkt eingegeben oder der Button-Oberfläche entnommen.

Zugewiesene Aktionen
Text sprechen
Bildbutton in Nachricht

Aktionsparameter
Nimm Button-Text: Mathe
☐ Text verbergen

Schaltflächen Abspielen/ Löschen
Werden zum Probehören oder zum Löschen einer Aktion verwendet.

Zugewiesene Aktionen
Listet die dem Button zugewiesenen Aktionen auf. Durch Ziehen können Sie die Reihenfolge der Aktionen ändern.

Aktionsparameter
Zeigt an, was eine Aktion sagen, als Text anzeigen oder tun soll. Durch einen Doppelklick auf die Aktionsparameter können Sie sie bearbeiten.

Buttons
Abspielen Löschen Abbrechen OK

Aktions-Kategorien

Es stehen mehr als 135 Button-Aktionen zur Auswahl. Die Button-Aktionen sind ihrer Funktionalität entsprechend in Kategorien eingeteilt. Durch Auswahl einer Registerkarte im Dialog **Button-Aktionen** werden Aktionen dieser Kategorie im Fenster **Verfügbare Aktionen** angezeigt.

- **Basics** - Die am häufigsten verwendeten Aktionen, z.B. **Text sprechen**, **Text in Nachricht**, **Tafel wechseln** usw.
- **Nachrichten** - Aktionen, die den Inhalt des Nachrichtenfensters beeinflussen.
- **Tafelwechsel** - Aktionen, die den Tafelwechsel steuern
- **Text/Cursor** - Aktionen, die der Textbearbeitung innerhalb des Nachrichtenfensters dienen
- **Nachrichtendat.** - Aktionen, die Text- und Bilddateien öffnen und speichern.
- **Einstellungen** - Aktionen, die die Zugriffsmethode, Lautstärke oder Wortvorhersage steuern.
- **Variablen** - Aktionen, die das Verhalten der Buttons in Abhängigkeit von Bedingungen und Variableninhalten steuern: **Wenn**, **Sonst**, ...
- **Quick Aktionen** - Aktionen, die den Button-Inhalt im **Benutzermodus** verändern.
- **Sonstiges** - Sonstige Aktionen wie z.B. **Zufall**, **Anwendung starten**, **Verzögerung**, ...

Basics

Die Kategorie **Basics** enthält die am häufigsten verwendeten Button-Aktionen. Die Aktionen **Tafel wechseln** und **Bildbutton in Nachricht**, werden in einem späteren Kapitel behandelt.

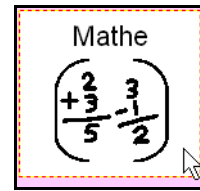
- **Text sprechen** - Spricht Text mit der eingebauten Computerstimme. Der zu sprechende Text wird wahlweise direkt eingegeben oder der Button-Oberfläche entnommen.
- **Lesen mit Hervorhebung** - Liest Symbole und Texte auf der Oberfläche eines Symbolate-Buttons und hebt sie dabei hervor. (Wird nur in der Aktionsliste für Symbolate-Buttons angezeigt.)
- **Text in Nachricht** - Schreibt den vorgegebenen Text ins Nachrichtenfenster. Für diese Aktion muss auf der aktuellen Tafel ein Nachrichtenfenster vorhanden sein.
- **Sound abspielen** - Spielt eine von Ihnen aufgenommene Aufzeichnung oder eine ausgewählte Sound-Datei beim Auslösen des Buttons ab.
- **Tafel wechseln** - Zeigt die von Ihnen ausgewählte Tafel an.
- **Tafel zurückblättern** - Wie in einem Webbrowser wird in der Liste bereits aufgerufener Tafeln zurückgeblättert.
- **Text in Vorschau** - Fügt einen Texthinweis ins Vorschaufenster ein. Für diese Aktion muss auf der aktuellen Tafel ein Vorschaufenster vorhanden sein.
- **Sprache in Vorschau** - Spricht vorgegebenen Text beim Anwählen des Buttons.
- **Sound in Vorschau** - Spielt eine von Ihnen aufgenommene Aufzeichnung oder eine ausgewählte Sound-Datei beim Anwählen - nicht AUSLÖSEN - des Buttons ab.
- **Nachricht alles löschen** - Löscht den Inhalt des Nachrichtenfensters.
- **Bildbutton in Nachricht** - Fügt Bild der Buttonoberfläche ins Nachrichtenfenster ein. Die Aktionen **Bildbutton Sprache** und **Bildbutton Sound** sind mit der Aktion **Bildbutton in Nachricht** eng verknüpft. Für diese Aktion muss auf der aktuellen Tafel ein Nachrichtenfenster vorhanden sein.

Einen sprechenden Button erstellen

1

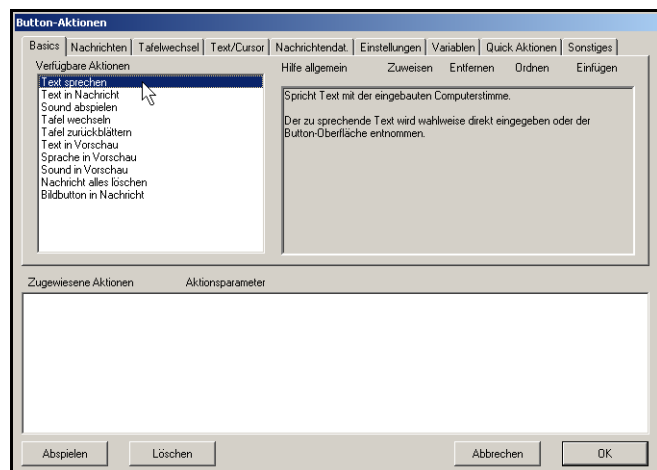
Doppelklicken Sie auf den Button, der zum "sprechenden" Button werden soll. Das Fenster **Button-Aktionen** wird angezeigt.

Ist der Button ausgewählt, dann erscheint sein Rahmen als gestrichelte Linie.



2

Wählen Sie die Option **Text sprechen** im Fenster **Verfügbare Aktionen**.

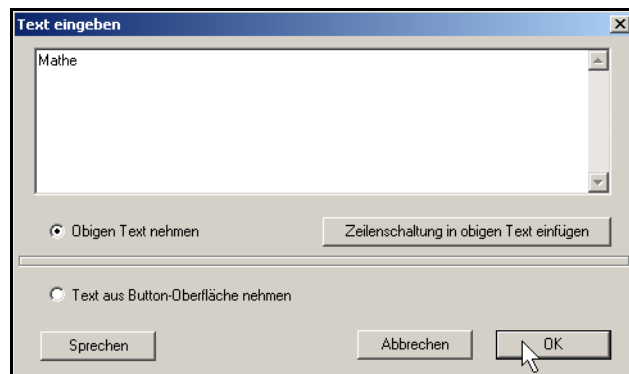


3

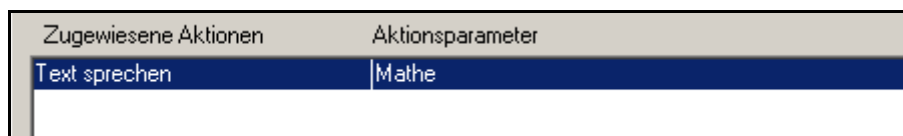
Geben Sie im Dialogfenster den zu sprechenden Text ein.

Tipp: Alternativ können Sie den zu sprechenden Text der Button-Oberfläche entnehmen. Mit Klick auf die Schaltfläche **Sprechen** können Sie den Text zur Probe anhören.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK** oder drücken Sie die **Eingabe**-Taste wenn Sie fertig sind.



4

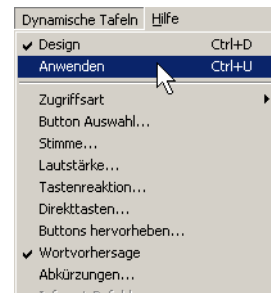


Die Aktion **Text sprechen** wird in der Liste **Zugewiesene Aktionen**, die zugehörige Nachricht unter **Aktionsparameter** angezeigt. Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, wenn Sie fertig sind.

5

Wählen Sie im Menü **Dynamische Tafeln** die Option **Anwenden** (**Befehl+ Strg+U**) aus. Klicken Sie nun testweise auf Ihren "sprechenden" Button.

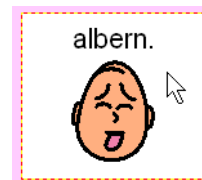
Um wieder in den Modus **Design** zu wechseln drücken Sie die **Esc**-Taste oder die Tastenkombination **Befehl+ Strg-D**.



Einen Button mit einer aufgenommenen Nachricht versehen.

1

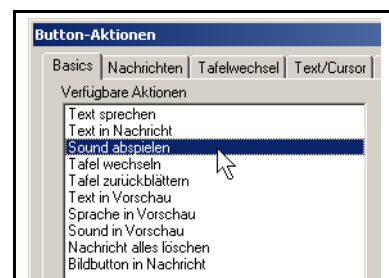
Doppelklicken Sie auf den Button, der die aufgenommene Nachricht abspielen soll. Das Fenster **Button-Aktionen** wird angezeigt.



2

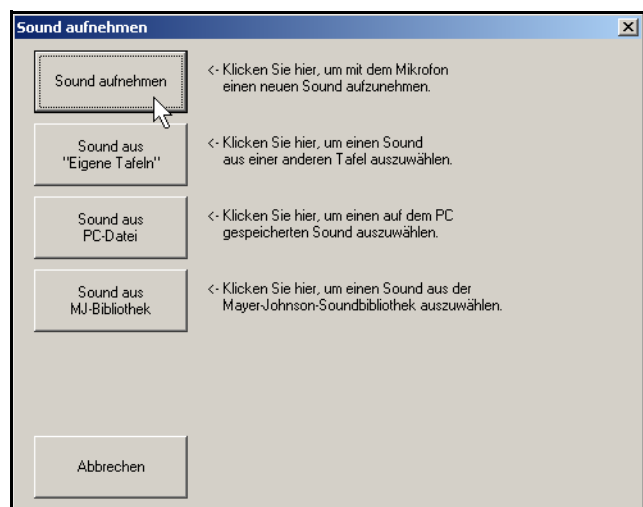
Wählen Sie die Option **Sound abspielen** in der **Actions** Liste.

Hinweis: Für diese Funktionalität muss Ihr Computer mit einer Soundkarte und einem Mikrofon ausgerüstet sein.



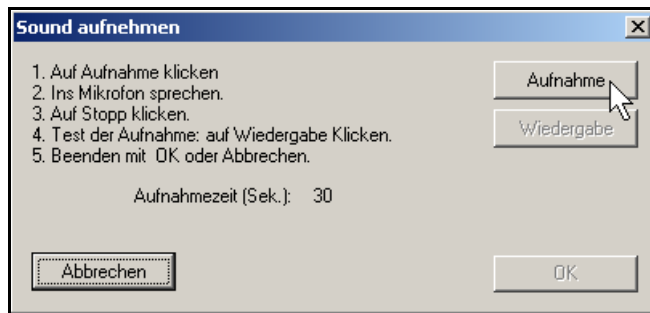
3

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Sound aufnehmen**.



Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aufnahme** und sagen Sie ins Mikrofon "Albernes Gehampel".

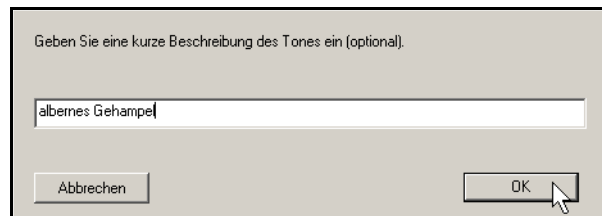
Klicken Sie auf die Schaltfläche **Stopp** (war vorher die Schaltfläche **Aufnahme**), um die Aufnahme zu beenden.



Klicken sie auf die Schaltfläche **OK**, wenn Sie mit der Aufnahme fertig sind. Es erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie eine kurze Beschreibung der Aufzeichnung eingeben können.

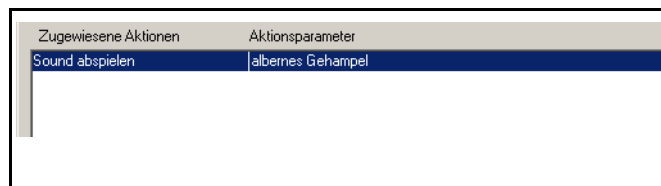
Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, wenn Sie fertig sind.

Geben Sie einen aussagefähigen Namen für Ihre Aufzeichnung ein, die dann in der Liste **Zugewiesene Aktionen** angezeigt wird und klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**.



Die Aktion **Sound abspielen** und der Name der aufgenommenen Datei erscheinen nun in der Liste **Zugewiesene Aktionen**.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, wenn Sie fertig sind.

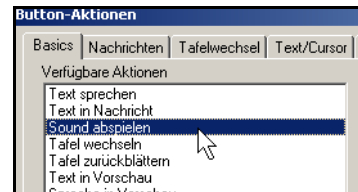


Einen Button einen abgespeicherten Sound abspielen lassen.

1

Doppelklicken Sie auf den Button, der den gespeicherten Sound abspielen soll.

Wählen Sie die Option **Sound abspielen** im Fenster **Verfügbare Aktionen**.

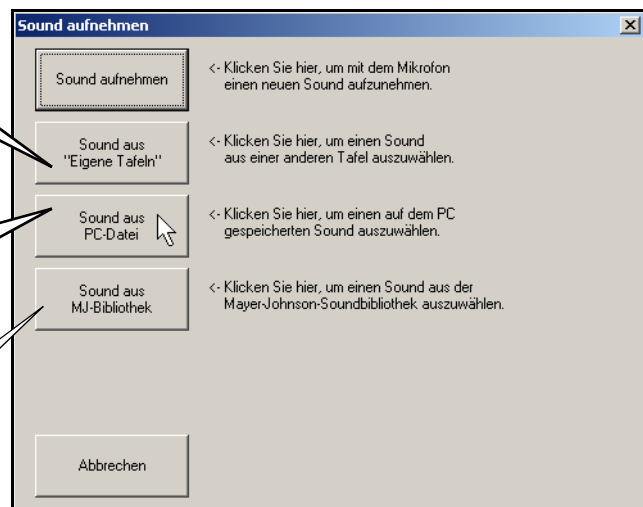


2

Klicken Sie hier, um einen Sound auszuwählen, der auf einer anderen Tafel verwendet wird.

Klicken Sie hier, um eine auf Ihrem Computer oder einem Datenträger gespeicherte Sound-Datei auszuwählen.

Klicken Sie hier, um einen der Sounds aus der MJ-Sound-Bibliothek auszuwählen.

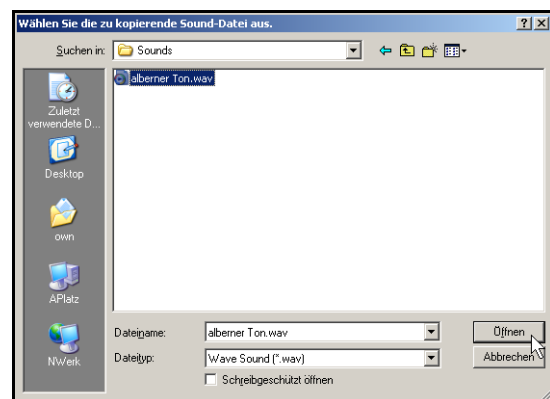


Klicken Sie auf die Schaltfläche **Sound aus PC-Datei**. Es wird ein Navigationsfenster angezeigt.

3

Suchen Sie die gewünschte, auf Ihrem Computer gespeicherte Datei aus.

Hinweis: Auch wenn das nur selten vorkommt, können einige .wav-Dateien komprimierte Audiodaten in nicht unterstützten Formaten enthalten. Obwohl sie die Datei-Endung .wav haben, haben Dateien dieses Typs tatsächlich ein anderes Format und können nicht abgespielt werden.



4

Geben Sie einen aussagefähigen Namen für die von Ihnen ausgewählte Sound-Datei ein und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **OK**, wenn Sie fertig sind.

"Sprechende" Namen helfen Ihnen dabei, Ihre Sound-Datei zu identifizieren.

Geben Sie eine kurze Beschreibung des Tones ein (optional).

alberner Ton

Abbrechen OK

5

Die Aktion **Sound abspielen** und der Name der Sound-Datei erscheinen nun in der Liste **Zugewiesene Aktionen**.

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Sound abspielen	alberner Ton

6

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Sound abspielen	alberner Ton

Abspielen Löschen Abbrechen OK

Probehören: Wählen Sie in der Liste **Zugewiesene Aktionen** die gewünschte Aktion aus und klicken Sie dann auf **Abspielen**.

Tipp: Die Schaltfläche **Abspielen** erlaubt das Probehören aller Button-Aktionen, die sprechen oder eine Aufnahme abspielen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, wenn Sie mit der Bearbeitung des Buttons fertig sind.

Einen Button mit einer gesprochenen Vorschau versehen

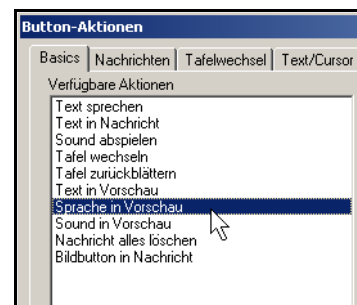
1

Die Aktion **Sprache in Vorschau** bewirkt, dass beim Selektieren - **nicht** beim Auslösen - des Buttons eine vorgegebene Nachricht gesprochen wird. Eine Voransage wird üblicherweise dazu verwendet, Menschen mit Sehbehinderung einen akustischen Hinweis zu geben.

Doppelklicken Sie auf den Button, dem Sie eine Sprach-Vorschau zuweisen möchten. Das Fenster **Button-Aktionen** wird angezeigt.

2

Wählen Sie die Option **Sprache in Vorschau** im Fenster **Verfügbare Aktionen**.

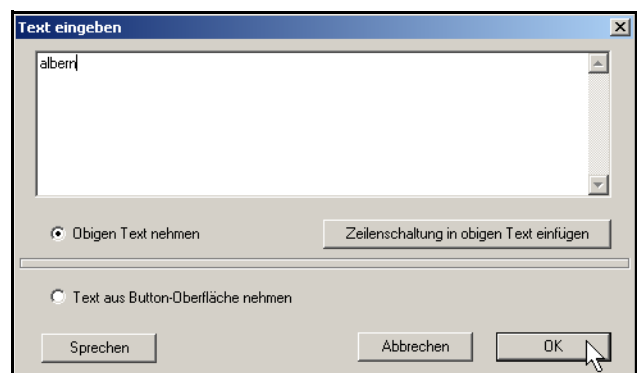


3

Tippen Sie in das Dialogfeld die Voransage ein, die Sie hören möchten.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, wenn Sie fertig sind.

Hinweis: Eine Vorsansage sollte kurz sein (ein oder zwei Wörter). Lange Voransagen können den Button-Zugriff - z.B. beim Scanning - verzögern.



4

Die Aktion **Sprache in Vorschau** und der zugehörige Voransage-Text erscheinen nun in der Liste **Zugewiesene Aktionen**.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, wenn Sie fertig sind.

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Text sprechen	albern
Sprache in Vorschau	albern

Hinweis: Weitere Informationen über Lautstärke bzw. Abschalten der Voransage finden Sie im Abschnitt *Lautstärke von Stimmen und Sounds* in Kapitel 19.

Button mit aufgezeichneter Voransage versehen.

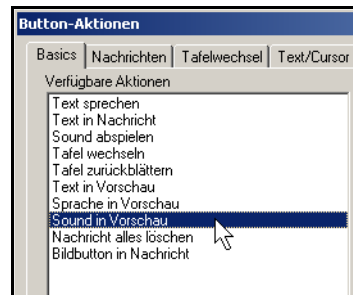
Alternativ zur Computerstimme der Aktion **Sprache in Vorschau**, können Sie mit der Aktion **Sound in Vorschau** eine akustische Aufnahme beim Selektieren des Buttons abspielen. Eine Voransage wird üblicherweise dazu verwendet, Menschen mit Sehbehinderung einen akustischen Hinweis zu geben.

1

Doppelklicken Sie auf den Button, dem Sie **Sound in Vorschau** zuweisen möchten. Das Fenster **Button-Aktionen** wird angezeigt.

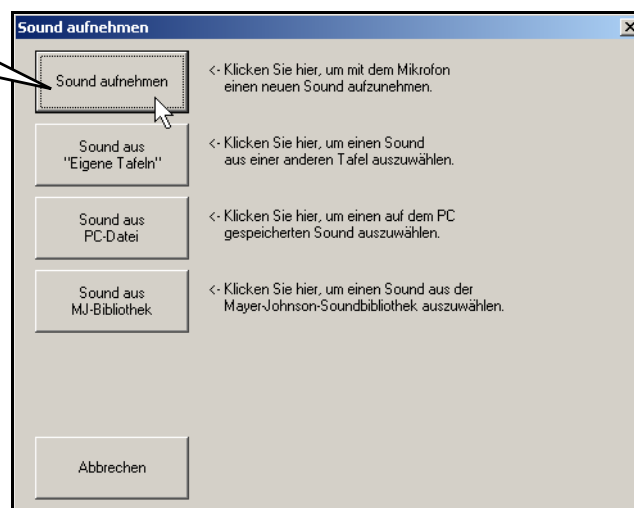
Hinweis: Für diese Funktionalität muss Ihr Computer mit einer Soundkarte und einem Mikrofon ausgerüstet sein.

Wählen Sie die Option **Sound in Vorschau** im Fenster **Verfügbare Aktionen**.



2

Sie können die Voransage mit einem Mikrofon aufnehmen oder eine gespeicherte Sound-Datei (.wav) auswählen.



Klicken Sie auf die Schaltfläche **Sound aufnehmen**, um mit Hilfe des Mikrofons die Voransage aufzunehmen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Sound aus PC-Datei**, um eine bereits aufgenommene Sound-Datei zu verwenden. Wenn Sie diese Option wählen, erscheint ein Dateisuchfenster, mit dessen Hilfe Sie die gewünschte Sound-Datei auswählen.

Hinweis: Eine Vorsansage sollte kurz sein (ein oder zwei Wörter). Lange Voransagen können den Button-Zugriff - z.B. beim Scanning - verzögern.

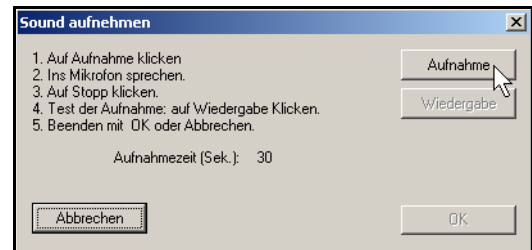
3

Mit Klick auf **Sound aufnehmen** können Sie sofort ihre Voransage erstellen.

Klicken Sie auf **Aufnahme** und sprechen Sie die gewünschte Voransage ins Mikrofon.

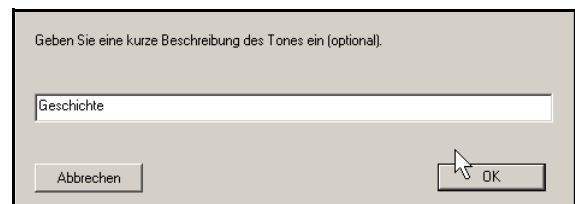
Klicken Sie auf **Stopp** (vorher die Schaltfläche **Aufnahme**), um die Aufnahme zu beenden.

Klicken sie auf die Schaltfläche **OK**, wenn Sie mit der Aufnahme fertig sind.



4

Geben Sie einen aussagefähigen Namen für die aufgenommene Voransage ein und klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, wenn Sie fertig sind.



5

Die Aktion **Sound in Vorschau** und der Name der Aufzeichnung erscheinen nun in der Liste **Zugewiesene Aktionen**.

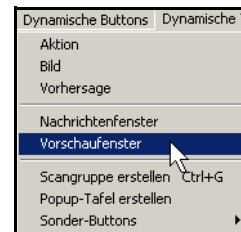
Hinweis: Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, wenn Sie mit der Bearbeitung des Buttons fertig sind. Weitere Informationen über Lautstärke bzw. Abschalten der Voransage finden Sie im Abschnitt *Lautstärke von Stimmen und Sounds in Kapitel 19*.

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Text sprechen	Geschichte
Sound in Vorschau	Geschichte

Hinzufügen des Vorschaufensters

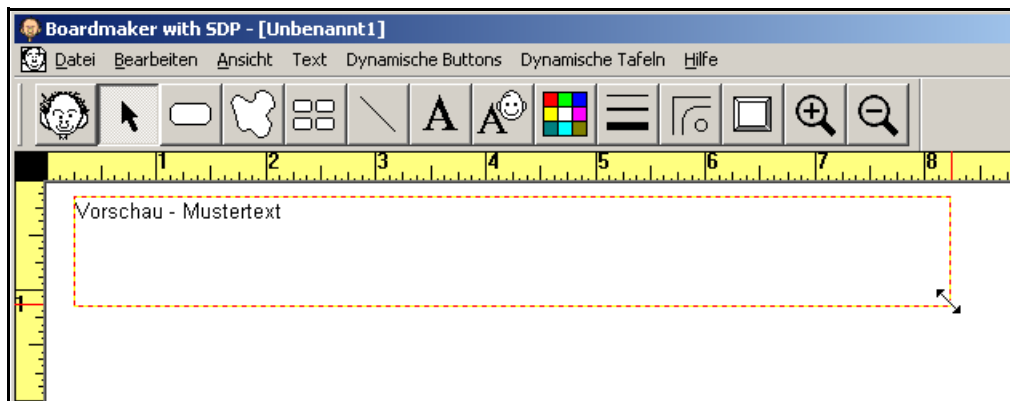
Im **Vorschaufenster** werden immer dann, wenn sich der Mauszeiger über einem Button befindet die ihm zugewiesenen Aktionen angezeigt.

Wählen Sie die Option **Vorschaufenster** im Menü **Dynamische Buttons**.



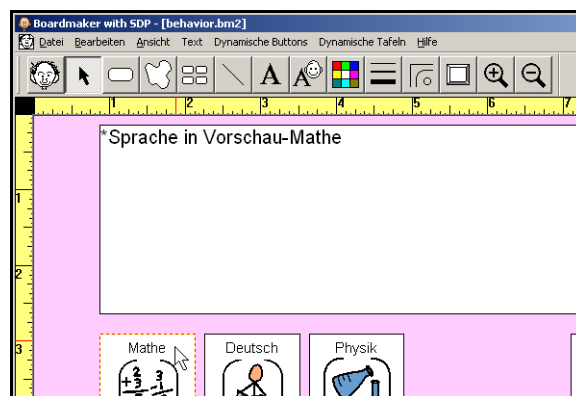
Das **Vorschaufenster** erscheint am oberen Tafelrand.

Durch Verschieben und Ändern der Größe des **Vorschaufensters** können Sie es an Ihre Bedürfnisse anpassen.



Wenn Sie den Cursor über Ihre Buttons bewegen, sehen Sie die jeweilige **Text Vorschau**. Das **Vorschaufenster** funktioniert sowohl im **Design-** als auch im **Anwenden-Modus**.

Hinweis: Sie können Größe und Farbe des Vorschautextes ändern. Weitere Informationen dazu finden Sie unter *Hinzufügen eines Nachrichtenfensters* in Kapitel 13.

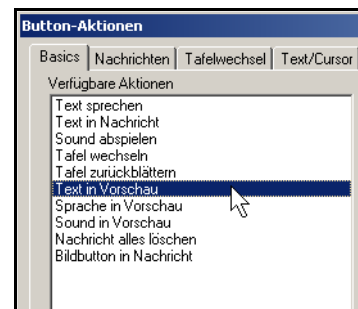


Ändern der Text-Vorschau eines Buttons

Wenn Ihnen der automatisch generierte Vorschau-Text nicht gefällt, können Sie mit der Aktion **Text in Vorschau** einen eigenen Text zuweisen.

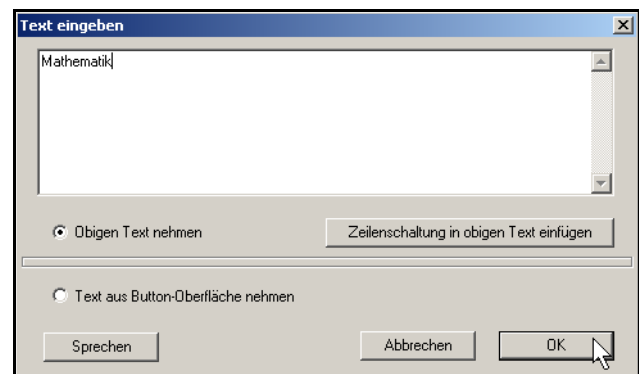
- 1 Doppelklicken Sie auf den gewünschten Button. Das Fenster **Button-Aktionen** wird angezeigt.

Wählen Sie die Option **Text in Vorschau** in der **Actions** Liste.



Geben Sie im Dialogfeld den gewünschten Text ein.

- 2



Die Aktion **Text in Vorschau** und der eingegebene Text erscheinen nun in der Liste **Zugewiesene Aktionen**.

- 3

Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, wenn Sie mit der Bearbeitung des Buttons fertig sind.

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Text sprechen	Mathe
Sprache in Vorschau	Mathe
Text in Vorschau	Mathematik

Zugewiesene Aktionen eines Buttons bearbeiten

Sie werden sicherlich immer wieder die einem Button zugewiesenen Aktionen nacharbeiten müssen. Die Aktionen in der Liste **Zugewiesene Aktionen** können ganz einfach bearbeitet, hinzugefügt, gelöscht oder umgruppiert werden.

Bearbeiten einer zugewiesenen Aktion

Um die Parameter einer Aktion zu ändern, klicken Sie doppelt auf den Button und dann (ebenfalls doppelt) auf den zu ändernden **Aktionsparameter**. In diesem Fall klicken Sie doppelt auf den Parameter "Mathe" der Aktion **Text sprechen**.

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Text sprechen	Mathe
Sprache in Vorschau	Mathe
Text in Vorschau	Mathematik

Das entsprechende Dialogfeld der Aktion wird angezeigt und Sie können Ihre Änderungen vornehmen.

Hinweis: Viele Aktionen führen eine festgelegte Funktion aus und haben keine Aktionsparameter.

Hinzufügen einer Aktion zur Liste

Einem Button können beliebig viele Aktionen zugewiesen werden.

Neue Aktionen werden stets nach der markierten Aktion eingefügt. Wenn Sie eine Aktion an einer bestimmten Stelle einfügen möchten, markieren Sie die Aktion, die ihr vorhergehen soll.

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Text sprechen	Ich möchte bitte
Text in Vorschau	Ich will

Hinzugefügte Aktionen, werden direkt nach der markierten Aktion eingereiht. Das ist normalerweise die letzte Aktion auf der Liste.

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Text sprechen	Ich möchte bitte
Tafel zurückblättern	
Text in Vorschau	Ich will

Umgruppierung der zugewiesenen Aktionen

Um eine Aktion in der Liste **Zugewiesene Aktionen** an eine andere Position zu verschieben, ziehen Sie sie mit gedrückter Maustaste in die gewünschte Position.

Hinweis: Die Reihenfolge der Aktionen kann sehr wichtig sein. Zum Beispiel müssen alle Tafelwechsel-Aktionen am Ende der Liste stehen.

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Text sprechen	Ich möchte bitte
Tafel zurückblättern	
Text in Vorschau	Ich will

Durch Klicken und Ziehen ändern Sie die Abfolge der Aktionen.

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Text sprechen	Ich möchte bitte
Text in Vorschau	Ich will
Tafel zurückblättern	

Löschen einer zugewiesenen Aktion

Um eine Aktion zu löschen, wählen Sie sie in der Liste **Zugewiesene Aktionen** aus und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Löschen**.

Tipp: Um einen zusammenhängenden Block von Aktionen zu löschen, selektieren Sie die oberste Aktion in der Liste. Jeder folgende Klick auf **Löschen** entfernt nun eine Aktion.

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Text sprechen	Ich möchte bitte
Text in Vorschau	Ich will
Tafel zurückblättern	

Abspielen Löschen

Kapitel 12

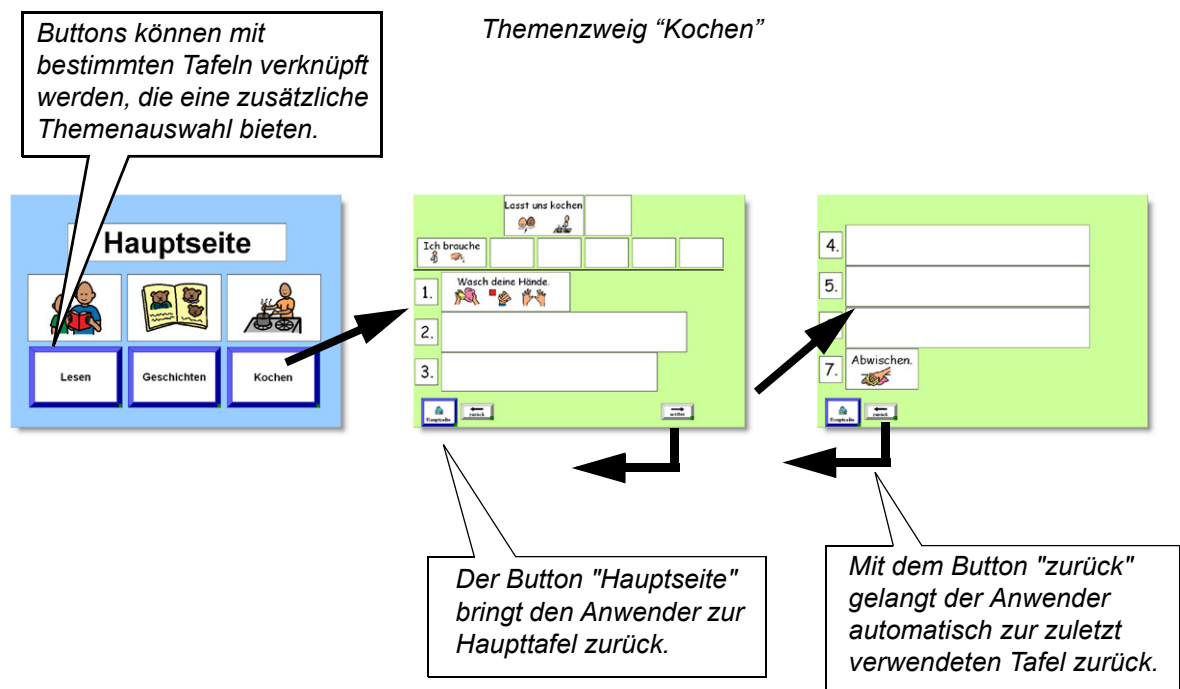
Verknüpfen von Tafeln

Kapitel Übersicht SDP

Mit Boardmaker-Speaking Dynamically Pro haben Sie Zugriff auf ein "dynamisches Display". Dem Anwender wird eine für die jeweilige Situation passende Tafel präsentiert. Das Öffnen und Schließen der Tafeln wird über Aktionen gesteuert, die den Buttons hinterlegt wurden. In diesem Kapitel erlernen Sie die grundlegenden Arbeitsschritte um das Grundgerüst eines strukturierten Tafelsatzes zu erstellen.

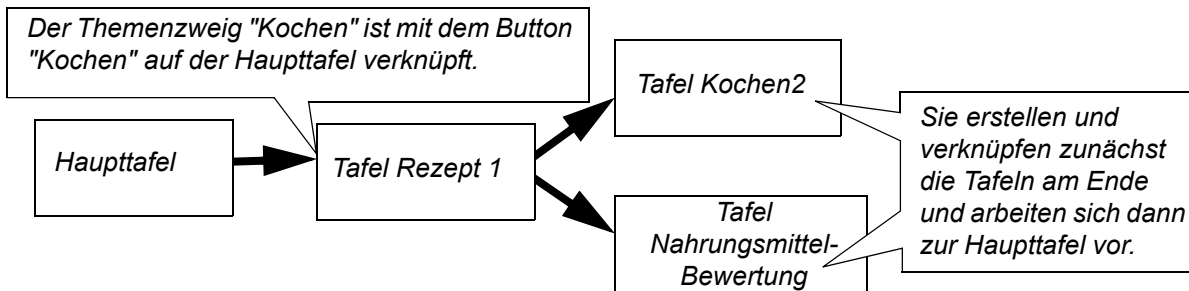
Folgende Themen werden behandelt:

- Überblick über das Verknüpfen von Tafeln
- Erstellen einer Verknüpfung zur Haupttafel
- Erstellen einer Verknüpfung zur vorherigen Tafel
- Verknüpfen von Tafeln
- Tafelwechsel-Hinweise



Verknüpfen von Tafeln

Erstellen Sie erst die Haupttafel, die alle Themenzweige aufruft. Dann sollten Sie sich einen Themenzweig vornehmen und alle den Themenzweig unterstützenden Tafeln erstellen - z.B. die einzelnen Rezept-Tafeln. Normalerweise beginnt man mit der Erstellung der Tafeln am Ende des Themenzweiges. Die grundsätzliche Vorgehensweise für die Erstellung des Themenzweiges wird in den nachfolgenden Schritten dargestellt. Diese Vorgehensweise ermöglicht das Anlegen der notwendigen Tafel-Verknüpfungen unmittelbar bei der Erstellung der einzelnen Tafeln.

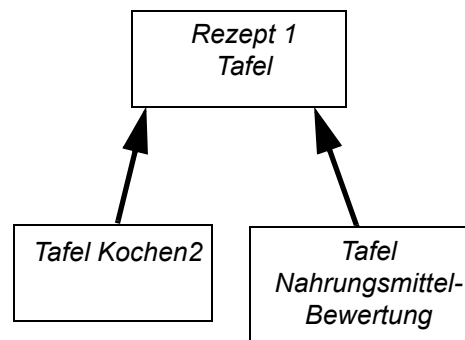


Allgemeine Vorgehensweise

1

Erstellen Sie die Tafeln am Ende des Themenzweiges zuerst. Diese Tafeln können direkt mit der Haupttafel verknüpft werden.

Hinweis: Jede Tafel sollte eine Verknüpfung zur Haupttafel haben.

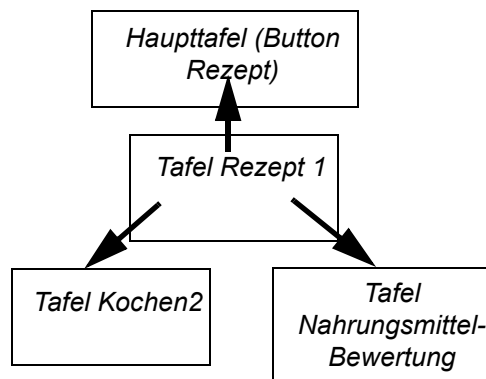


2

Erstellen Sie weitere Tafeln und arbeiten Sie sich dabei zur Haupttafel vor.

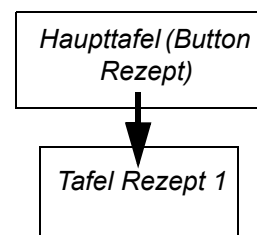
Im dargestellten Beispiel wird die Tafel "Rezept 1" als nächstes erstellt. Diese Tafel kann dann mit den Tafeln "Rezept 2", "Essens-Bewertung" und "Haupttafel" verknüpft werden.

Hinweis: Auf jeder Tafel sollte ein Button mit der Aktion **Tafel zurückblättern** vorhanden sein.



3

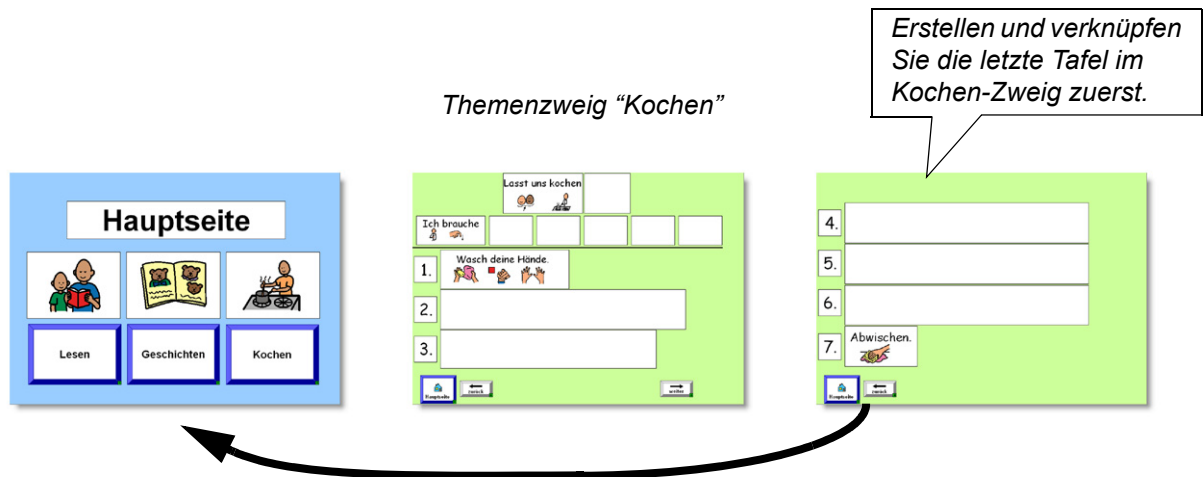
Nachdem alle Tafeln des Themas erstellt und miteinander verknüpft wurden, wird der den Zweig aufrufende Button auf der "Haupt"-Tafel definiert.



Erstellen einer Verknüpfung zur Haupttafel

Alle Tafeln sollten eine Verknüpfung zur Haupttafel haben. So stellen Sie sicher, dass der Anwender immer wieder die Haupttafel findet und er sich nicht "verlaufen" kann.

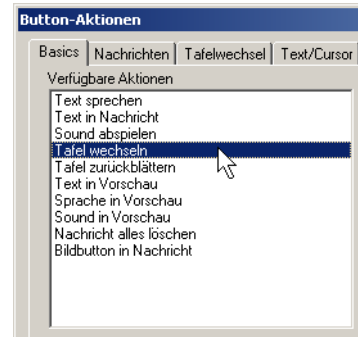
Wenn Sie mit zuerst die Tafeln am Ende des Themenzweiges erstellen, ist die einzige direkte Verknüpfung, die Sie hinzufügen müssen, die zur vorhandenen Haupttafel. Sie können keine Verknüpfung zu einer nicht vorhandenen Tafel anlegen, d.h. wenn Sie an der Tafel "Rezept 1" arbeiten, können Sie hier keine Verknüpfung zur noch nicht erstellten Tafel "Rezept 2" anlegen.



Aus bedienungsergonomischer Sicht sollte der Button "Hauptseite" stets gleich aussehen und immer an derselben Stelle platziert werden.

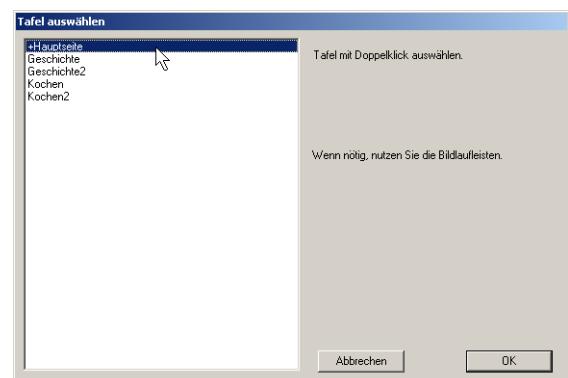
- 1 Doppelklicken Sie auf den Button "Hauptseite".

Wählen Sie die Option **Tafel wechseln** im **Aktionen-Menü**.



Wählen Sie in der Tafelliste Ihre Haupttafel und klicken Sie dann auf **OK**.

- 2 **Hinweis:** Gelistet werden nur Tafeln, die sich im selben Ordner wie die aktuelle Tafel befinden.



3

Die Aktion **Tafel wechseln** und die verknüpfte Tafel erscheinen nun in der Liste **Zugewiesene Aktionen**.

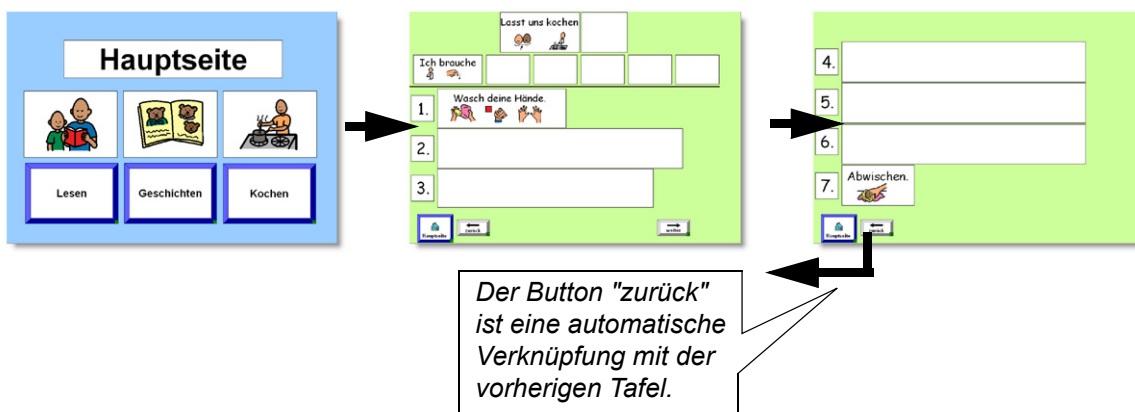
Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, wenn Sie mit der Bearbeitung des Buttons fertig sind.

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Tafel wechseln	+Hauptseite

Hinzufügen einer Verknüpfung zur Haupttafel

Ein Button **Tafel zurückblättern** ermöglicht eine effiziente Navigation. Er arbeitet ähnlich wie die Schaltfläche "Zurück" in einem Internet-Browser. Das Programm merkt sich den Verlauf der Tafelaufrufe. So kann man bei Bedarf auch mehrere Tafeln "zurückblättern". Entsprechend kann man sich mit der Aktion **Tafel vorblättern** (siehe Kategorie **Tafelwechsel**) durch den Tafelverlauf noch vorne hangeln.

Themenzweig "Kochen"

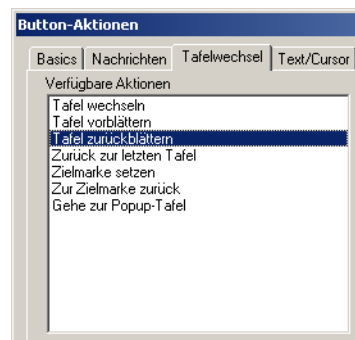


1

Aus bedienungsergonomischer Sicht sollten Navigations-Buttons stets gleich aussehen und immer an derselben Stelle platziert werden.

Doppelklicken Sie auf den Button "zurück".

Wählen Sie die Option **Tafel zurückblättern** im **Aktions Menü**.



2

Tafel zurückblättern erscheint in der Liste **Zugewiesene Aktionen**.

Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf **OK**.

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Tafel zurückblättern	

Verknüpfung spezifischer Tafeln.

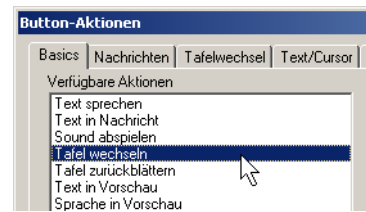
Nach der Erstellung der letzten Tafel des Themenzweiges arbeiten Sie sich weiter bis zur Haupttafel vor. Wenn Sie zum Beispiel eine Geschichte erstellt haben, möchten Sie vermutlich Seite 2 mit Seite 1 verknüpfen und so weiter.



1

Doppelklicken Sie auf den Button, der durch die entsprechende Verknüpfung auf die nächste Tafel verweist.

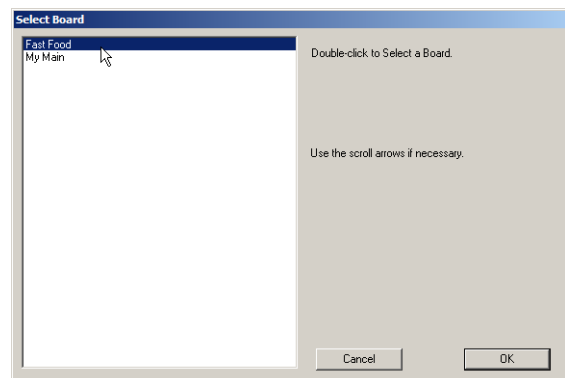
Wählen Sie die Option **Tafel wechseln** im **Aktionen-Menü**.



2

Es wird eine Liste der Tafeln angezeigt, die im selben Ordner gespeichert sind wie die Tafel, an der Sie gerade arbeiten. Doppelklicken Sie auf den Namen der Tafel, mit der Sie eine Verknüpfung herstellen möchten.

Ist die gewünschte Tafel nicht gelistet, überprüfen Sie, ob sich die Tafel im selben Ordner wie die gerade bearbeitete befindet.



3

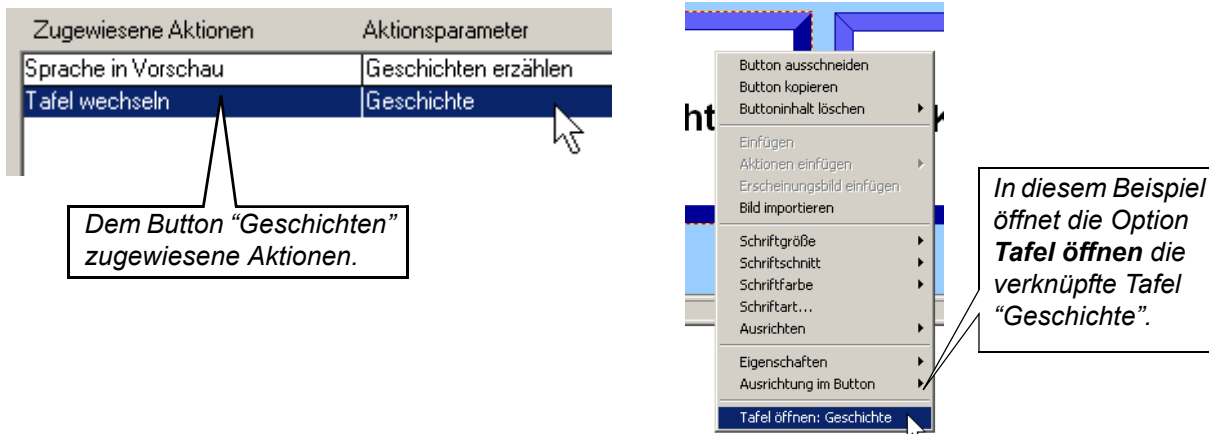
Die Aktion **Tafel wechseln** und die verknüpfte Tafel erscheinen nun in der Liste **Zugewiesene Aktionen**.

Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf **OK**.

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Tafel wechseln	Geschichte

Navigieren im Design-Modus

Im Modus **Design** können Sie eine, mit einem bestimmten Button verknüpfte Tafel besonders schnell und einfach öffnen. Klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf den Button und wählen Sie die Option **Tafel öffnen: <Name der Tafel>**. Wenn Sie eine große Anzahl von verknüpften Tafeln bearbeiten, ist die die Option **Tafel öffnen** eine willkommene Zeitersparnis



Hinweis: Sind einem Button mehrere Verknüpfungen **Tafel wechseln** bzw. **Gehe zur PopUp-Tafel** hinterlegt (Aktionsblöcke die mittels **Wenn** oder **Zufall** selektiert werden), werden entsprechend mehrere (bis zu 6) **Tafel öffnen** Optionen gelistet.

Kapitel 13

Verwenden eines Nachrichtenfensters mit Text

Kapitel Übersicht

Grundsätzlich dient das Nachrichtenfenster der Anzeige, Erstellung und/oder dem Ausdruck von Textnachrichten, die durch Button-Auswahl oder Tastatureingaben erzeugt wurden. In diesem Kapitel lernen Sie ein Nachrichtenfenster hinzuzufügen, um eine einfache "Bild-zu-Text"-Satzbildungstafel zu erstellen. Für die Steuerung des Nachrichtenfensters steht Ihnen eine Vielzahl von Aktionen wie z.B. Sprechen, Drucken, Löschen usw. zur Verfügung.

Folgende Themen werden behandelt:

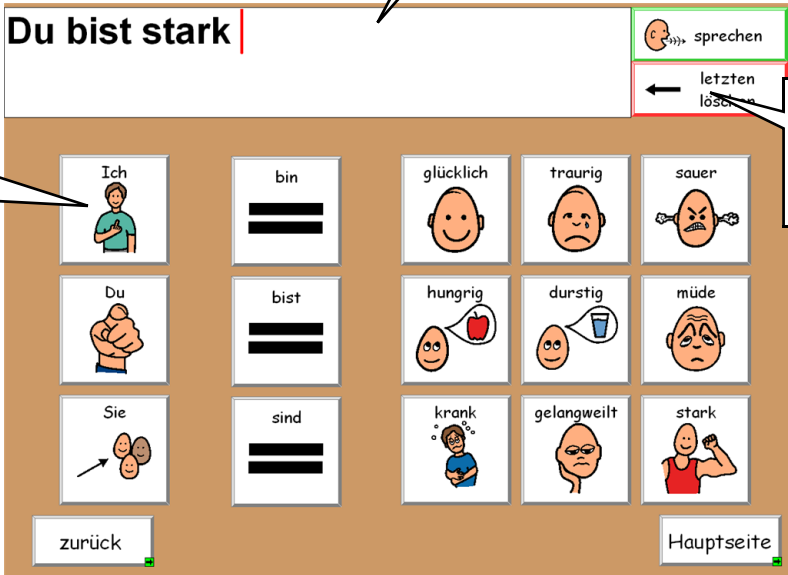
- Hinzufügen eines Nachrichtenfensters und Anpassen des Erscheinungsbildes
- Button schreibt Text ins Nachrichtenfenster
- Einfache Nachrichtenfenster-Steuerungsbefehle
- Nachrichtenfenster-Aktionen
- Ändern der Einstellungen des Nachrichtenfensters

Das Nachrichtenfensters ermöglicht dem Benutzer Textnachrichten zu erstellen.

Du bist stark

Buttons mit der Aktion Text in Nachricht können einen Buchstaben, Wörter oder ganze Sätze ins Nachrichtenfenster einfügen.

Vielfältige Aktionen steuern Verhalten und Aussehen des Nachrichtenfensters.



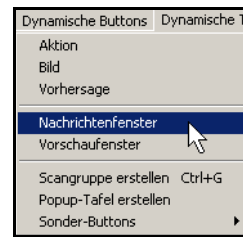
Ich 	bin 	glücklich 	traurig 	sauer 
Du 	bist 	hungrig 	durstig 	müde 
Sie 	sind 	krank 	gelangweilt 	stark 

zurück   sprechen
 letzten löschen
Hauptseite 

Hinzufügen eines Nachrichtenfensers

1

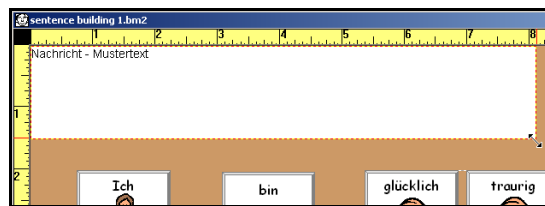
Wählen Sie die Option **Nachrichtenfenster** im Menü **Dynamische Buttons**.



2

Sie können die Position und Größe des **Nachrichtenfensers** nach Bedarf ändern.

Bringen Sie das Nachrichtenfenster durch Klicken und Ziehen in die gewünschte Position und passen Sie dann durch Ziehen des Rahmens die Fenstergröße an.



3

Ändern der Textgröße

Wenn der Fenstertext zu klein ist, können Sie ihn auf die gewünschte Größe ändern.

Ist das Nachrichtenfenster ausgewählt, können Sie im Menü **Text** Schriftart, Schriftschnitt und Schriftgröße ändern oder Sie klicken mit der rechten Maustaste auf das Nachrichtenfenster und wählen die gewünschte Option aus.



Ändern von Text- und Fensterfarbe

Die Farbe von Text oder Fensterhintergrund können Sie frei wählen.

Klicken Sie bei ausgewähltem Nachrichtenfenster auf das **Farb-Werkzeug**.

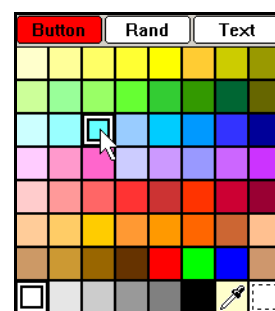
4

Klicken Sie im Farb-Werkzeug auf **Button**, **Rand** oder **Text** und dann auf die gewünschte Farbe.

Hinweis: Sie können die Textfarbe auch durch einen Rechtsklick auf das Nachrichtenfenster und die Option **Schriftfarbe** anpassen.



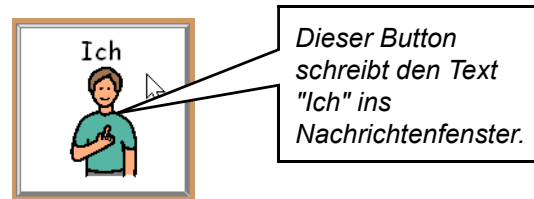
Farb-Werkzeug



Button schreibt Text ins Nachrichtenfenster

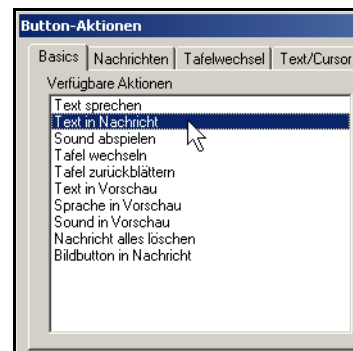
1

Doppelklicken Sie auf den Button, der die Textnachricht ins Nachrichtenfenster schreiben soll.



2

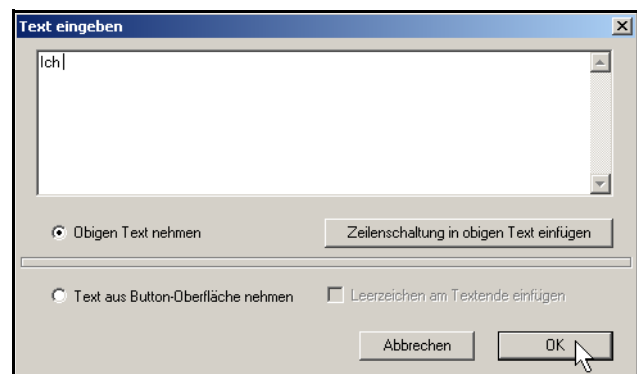
Wählen Sie die Option **Text in Nachricht** im Fenster **Verfügbare Aktionen**.



3

Tippen Sie den gewünschten Text ein.

Tip: Fügen Sie am Textende einen Leerschritt an, so dass später angefügter Text sauber abgetrennt wird.



4

Die Aktion **Text in Nachricht** und Ihr eingetippter Text erscheinen nun in der Liste **Zugewiesene Aktionen**.

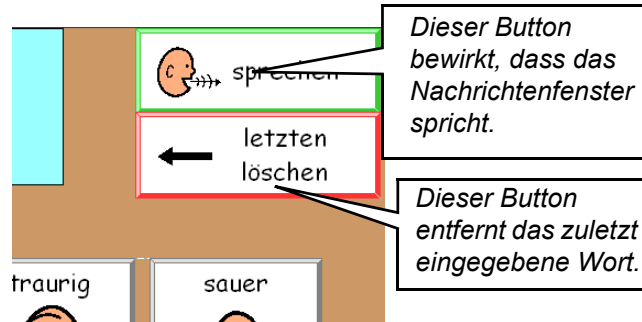
Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, wenn Sie fertig sind.



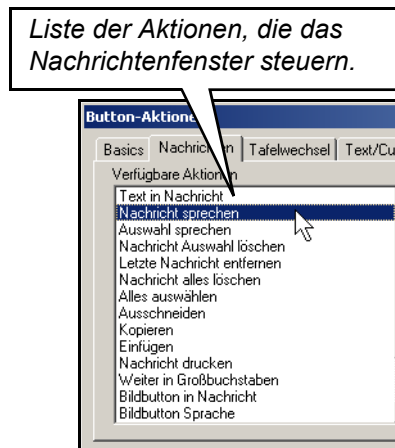
Einfache Nachrichtenfenster-Steuerungsbefehle

Das Nachrichtenfenster sprechen lassen

Doppelklicken Sie auf den Button, der die Sprachausgabe des Nachrichtenfensterinhalts starten soll.



Wählen Sie die Aktion **Nachricht sprechen** aus (Kategorie **Nachrichten**).



Die Aktion **Nachricht sprechen** erscheint nun in der Liste **Zugewiesene Aktionen**. Wird später der Button (im Modus "Anwenden") ausgelöst, dann wird der Inhalt des Nachrichtenfensters mit der eingebauten Computerstimme gesprochen.



Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf **OK**.

Entfernen der letzten Nachricht

Doppelklicken Sie auf den Button, der die letzte Nachricht aus dem Nachrichtenfenster entfernen soll.

Wählen Sie die Aktion **Letzte Nachricht entfernen** aus (Kategorie **Nachrichten**).



5

Die Aktion **Letzte Nachricht entfernen** erscheint nun in der Liste **Zugewiesene Aktionen**. Wird später der Button (im Modus "Anwenden") ausgelöst, dann wird der zuletzt ins Nachrichtenfensters eingegebene Text entfernt. Dieser Button verhält sich wie die Rücktaste, wenn Sie noch einmal darauf klicken.

Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf **OK**.

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Letzte Nachricht entfernen	

Nachrichtenfenster-Aktionen

Die Registerkarte **Nachrichten** enthält Button-Aktionen, die zur Steuerung der unterschiedlichen Funktionen eines Nachrichtenfensters verwendet werden.

- **Text in Nachricht** - Schreibt den vorgegebenen Text ins Nachrichtenfenster.
- **Nachricht sprechen** - Gibt den Nachrichtenfensterinhalt über die Computerstimme aus.
- **Auswahl sprechen** - Gibt ausgewählten Text über die Computerstimme aus.
- **Nachricht Auswahl löschen** - Löscht ausgewählten Text oder, wenn kein Text ausgewählt wird, das Zeichen vor dem Cursor.
- **Letzte Nachricht entfernen** - Entfernt die letzte Textnachricht, die durch einen Button ins Nachrichtenfenster geschrieben wurde bzw. den seit der letzten Buttonauslösung per Tastatur eingegebenen Text.
- **Nachricht alles löschen** - Löscht den kompletten Inhalt des Nachrichtenfensters.
- **Alles auswählen** - Wählt den kompletten Inhalt des Nachrichtenfensters aus.
- **Ausschneiden** - Schneidet ausgewählten Text aus dem Nachrichtenfenster und speichert ihn in der Zwischenablage.
- **Kopieren** - Kopiert ausgewählten Text aus dem Nachrichtenfenster in die Zwischenablage.
- **Einfügen** - Fügt Text aus der Zwischenablage ins Nachrichtenfenster ein.
- **Nachricht drucken** - Druckt den Inhalt des Nachrichtenfensters.
- **Weiter in Großbuchstaben** - Schreibt das nächste ins Nachrichtenfenster eingegebene Zeichen groß.
- **Bildbutton in Nachricht** - Fügt Bild der Button-Oberfläche ins Nachrichtenfenster ein.
- **Bildbutton Sprache** - Verknüpft die vorangehende Aktion "Bildbutton in Nachricht" mit der Sprachausgabe.
- **Bildbutton Sound** - Verknüpft die vorangehende Aktion "Bildbutton in Nachricht" mit der Soundausgabe.
- **Großschreibung Ein** - Aktiviert die Großschreibung. Alle eingegebenen Zeichen werden in Großbuchstaben geschrieben.
- **Großschreibung Aus** - Deaktiviert die Großschreibung.
- **Abkürzung ausschreiben** - Expandiert eine Abkürzung ins Nachrichtenfenster.

Ändern der Einstellungen des Nachrichtenfensters

Das Nachrichtenfenster verfügt über eine Vielzahl von Einstellmöglichkeiten, um Aussehen und Verhalten anpassen zu können. Ein Doppelklick auf das Nachrichtenfenster öffnet das unten abgebildete Fenster **Einstellungen des Nachrichtenfensters**.

Hinweis: Die Einstellungen gelten nur für das Nachrichtenfenster der aktuellen Tafel.

Diese Einstellungen gelten für Bilder und werden später behandelt.

Einstellungen des Nachrichtenfensters

Aussehen des Nachrichtenfensters: Bildgröße Zoll, Hintergrund - Hervorhebungsfarbe (Callout: *Klicken Sie hier, um die Hintergrund-Hervorhebungsfarbe zu ändern.*)

☐ Gleichmäßiger Zeilenabstand

Während der Nachrichtenerstellung: ☐ Jeden Buchstaben sprechen, ☐ Jedes Wort sprechen (Callout: *Wählen Sie eine oder beide Optionen, um direkt bei der Eingabe mitsprechen zu lassen.*)

Sprechen der Nachricht: ☒ Nachricht sprechen, ☐ Mit Hervorhebung sprechen, ☐ Nachricht sprechen (Callout: *Wählen Sie eine oder alle dieser Optionen um festzulegen, wie und in welcher Reihenfolge die Nachricht gesprochen wird.*)

Verzög.: Sek.

HINWEIS: Normalerweise wird das Häkchen nur beim ersten Mal gesetzt. Im Hervorhebungsmodus kann aber auch die Nachricht vor und/oder nach der Hervorhebung mitgesprochen werden.

☒ Nach dem Sprechen ganze Nachricht auswählen

☐ Nachrichtenfenster anwählbar (Callout: *Wählen Sie diese Option aus, wenn das Nachrichtenfenster wie ein Button selektierbar sein soll. Das Nachrichtenfenster spricht, wenn es selektiert wird.*)

Buttons: Abbrechen, OK (Callout: *Auswählen des gesamten Nachrichtenfensterinhalts nach erfolgter Sprachausgabe bewirkt, dass der eingegebene Text den aktuellen Inhalt des Fensters ersetzt.*)

Einstellungshinweise:

- **Sprechen der Nachricht** - Das Aktivieren aller drei Kontrollkästchen bewirkt, dass das Nachrichtenfenster die Nachricht spricht, dann noch einmal mit gleichzeitiger Hervorhebung jedes einzelnen Wortes spricht und schließlich ein letztes Mal spricht. Normalerweise wird zusammen mit der Option **Mit Hervorhebung sprechen** nur eines der Kontrollkästchen **Nachricht sprechen** aktiviert.
- Bei aktivierter Option **Mit Hervorhebung sprechen** bewirkt ein Wert im Feld **Verzög.**, dass zwischen einzelnen Wörtern Pausen eingefügt werden.
- Ist die Option **Nachrichtenfenster anwählbar** aktiviert, können Sie die Inhalte des Fensters nicht mit der Maus bearbeiten. Der Nachrichtentext kann nur mit Hilfe der Buttons bearbeitet werden, denen Textbearbeitungs-Aktionen zugewiesen wurden. Ist diese Option gewählt, dann funktionieren die Aktionen **Sprachausgabe abbrechen** und **Sprachausgabe anhalten** nicht.

Kapitel 14

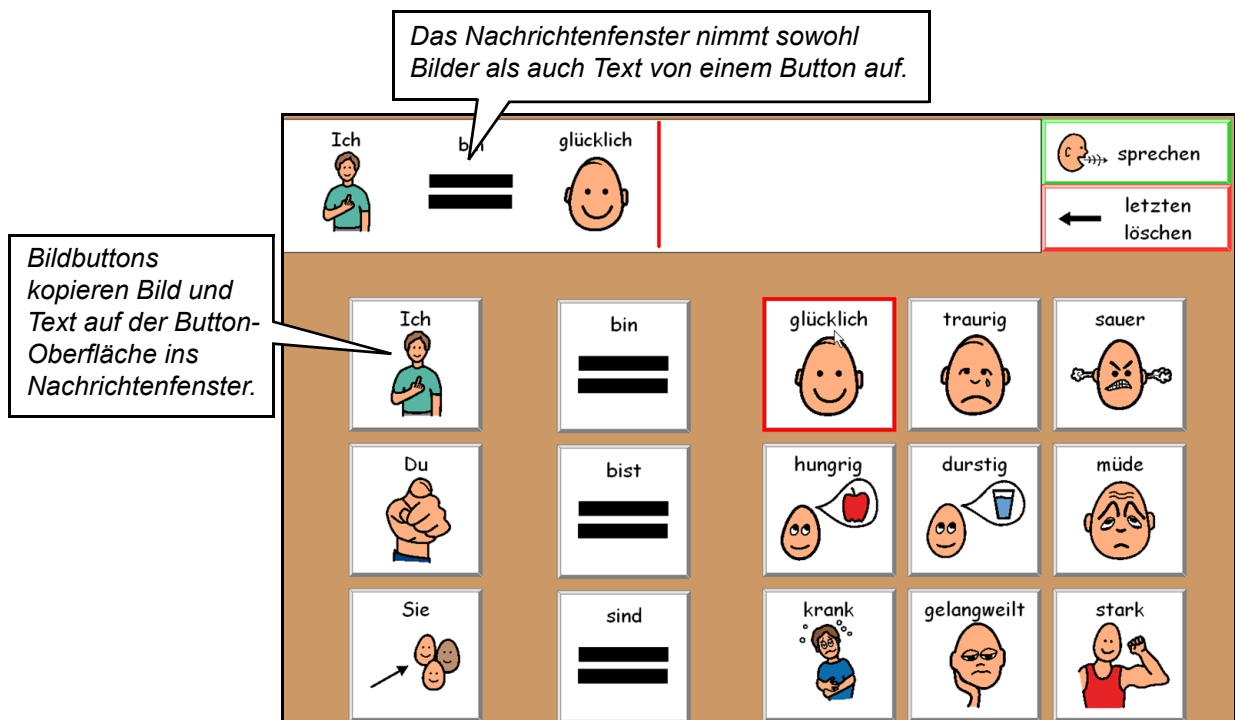
Verwenden eines Nachrichtenfensters mit Bildern

Kapitel Übersicht

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie Sätze statt mit Texten mit Bildern erstellen können. Buttons können nicht nur Texte ins Nachrichtenfenster einfügen, sondern auch Bilder. Dem Nachrichtenfenster hinzugefügte Bilder können - genauso wie Texte - bearbeitet, gesprochen, gedruckt und gespeichert werden.

Folgende Themen werden behandelt:

- Einen Button ein Bild einfügen lassen.
- Ändern der Einstellungen des Nachrichtenfensters in Bezug auf Bilder

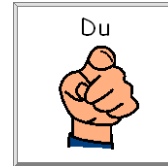


Einfügen eines Bildes ins Nachrichtenfenster

1

Doppelklicken Sie auf den Button, dessen Bild Sie ins Nachrichtenfenster einfügen möchten.

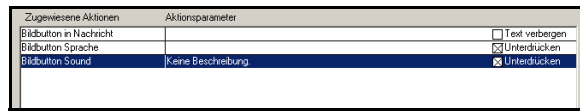
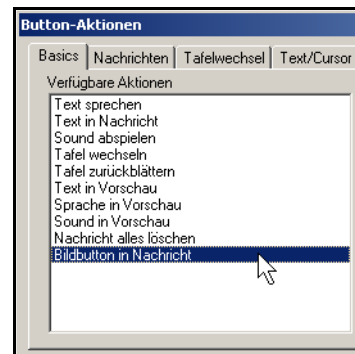
Hinweis: Tatsächlich wird das gesamte Symbol, bestehend aus Bild und Text ins Nachrichtenfenster eingefügt.



Wählen Sie die Option **Bildbutton in Nachricht** im im Fenster **Verfügbare Aktionen**.

Es werden automatisch zwei Aktionen in die Liste **Zugewiesene Aktionen** eingefügt.

- **Bildbutton in Nachricht** fügt das Symbolbild auf der Button-Oberfläche ins Nachrichtenfenster ein.
- **Bildbutton Sprache** spricht den Text der Buttonoberfläche aus, wenn Button oder gesamtes Nachrichtenfenster gesprochen wird.



2

Hinweis: Sie können einen Button mit den drei hinterlegten Aktionen **Bildbutton in Nachricht**, **Bildbutton Sprache** und **Bildbutton Sound** erstellen, indem Sie die Option **Bild** im Menü **Dynamische Buttons** auswählen.

Hinweis: Diese Aktionen können auch separat zugewiesen werden und sind in der Kategorie **Nachrichten** zu finden. Der Aktion **Bildbutton Sprache** oder **Bildbutton Sound** muss immer eine Aktion **Bildbutton in Nachricht** vorangehen.

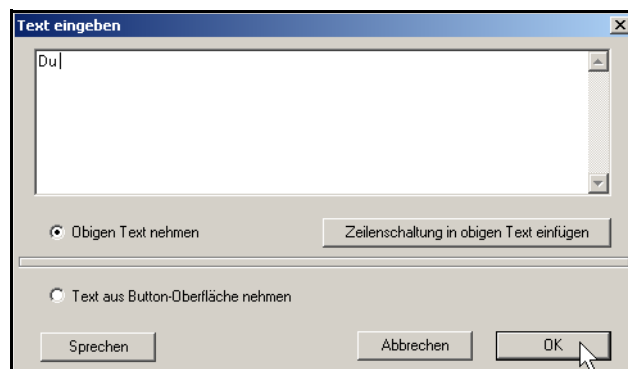
Hinweis: Die Aktion **Bildbutton Sprache** ähnelt der Aktion **Text sprechen**: Beide lassen einen Button sprechen wenn er selektiert wird. Die Aktion **Bildbutton Sprache** ist jedoch erforderlich, um das Bild des Buttons im Kontext des Nachrichtenfensters sprechen zu lassen. Mit der Aktion **Bildbutton Sound** verhält es sich ebenso.

3

Zum Bearbeiten der Aktion **Bildbutton Sprache** klicken Sie sie doppelt an.

Tippen Sie den Text ein, den der Button sprechen soll, dann klicken Sie auf **OK**.

Soll der der Text der Button-Oberfläche entnommen werden, setzen Sie die Option **Text aus Button-Oberfläche nehmen** im Dialogfeld **Text eingeben**.



4

Aktionsparameter

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter	
Bildbutton in Nachricht		☐ Text verbergen
Bildbutton Sprache	Du	☒ Unterdrücken
Bildbutton Sound	Keine Beschreibung	☒ Unterdrücken

- **Text verbergen (Bildbutton in Nachricht)** - Ist das Kontrollkästchen aktiviert, wird der Text der Button-Oberfläche nicht zusammen mit dem Buttonbild ins Nachrichtenfenster eingefügt.
- **Unterdrücken (Bildbutton Sprache/Sound)** - Ist das Kontrollkästchen aktiviert, werden diese Aktion(en) bei der Button-Selektion unterdrückt. Die Aktionen Bildbutton Sprache/Sound werden nur dann ausgeführt, wenn das Nachrichtenfenster gesprochen wird.

5

Festlegen der Bildgröße im Nachrichtenfenster

Das Nachrichtenfenster skaliert die über Buttons eingefügten Bilder auf eine einheitliche Größe. Die Standardgröße ist 2,5 cm (= 1 Zoll).

Doppelklicken Sie auf das Nachrichtenfenster, um die Einstellungen zu bearbeiten. Klicken Sie auf das Feld **Bildgröße** und geben Sie "2" ein; dann klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, wenn Sie fertig sind.

Gleichmäßiger Zeilenabstand - Bilder und Text

Das Nachrichtenfenster akzeptiert sowohl Text als auch Bilder von den Buttons auf Ihrer Tafel. Wollen Sie Bilder und Texte verwenden, sollten Sie die Option **Gleichmäßiger Zeilenabstand** im Fenster **Einstellungen des Nachrichtenfensters** aktivieren. Diese Funktion setzt alle Zeilen im Nachrichtenfenster auf einheitliche Höhe und bietet so ausreichend Platz für Bilder oder Text.

Kapitel 15

Tafeln mit der Option “Text aus Button-Oberfläche übernehmen”

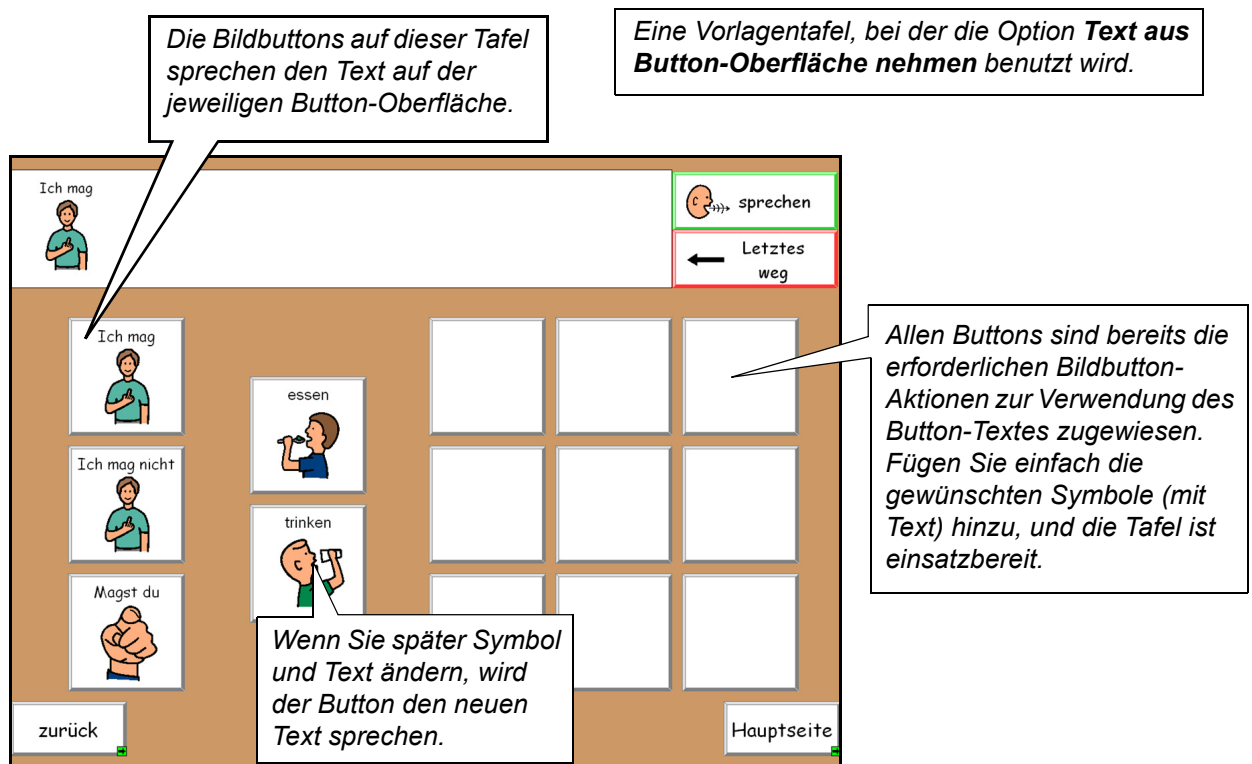
Kapitel Übersicht

In diesem Kapitel erfahren Sie mehr über die spezielle Option **Text aus Button-Oberfläche nehmen**, die den jeweiligen Text für die Sprachausgabe und/oder Textübernahme der Button-Oberfläche entnimmt. Mit dieser Option können Sie schnell und einfach Tafeln erstellen, deren Buttons sprechen oder jeden auf ihnen eingefügten Text im Nachrichtenfenster anzeigen. Sie können vorprogrammierte Vorlagen erstellen, die durch einfaches Ändern der Symbole und Symbolbeschriftungen schnell angepasst werden können.

Im Lieferumfang des Programms ist eine Anzahl von vorgefertigten Tafelvorlagen, die diese Option nutzen. Nutzen Sie diese Vorlagen, um schnell eine sprach-, symbol- oder textorientierte Kommunikationstafel zu erstellen.

Folgende Themen werden behandelt:

- Erstellen einer Tafelvorlage mit der Option **Text aus Button-Oberfläche nehmen**.
- Aktionen, die Button-Text verwenden können



Die Bildbuttons auf dieser Tafel sprechen den Text auf der jeweiligen Button-Oberfläche.

*Eine Vorlagentafel, bei der die Option **Text aus Button-Oberfläche nehmen** benutzt wird.*

Allen Buttons sind bereits die erforderlichen Bildbutton-Aktionen zur Verwendung des Button-Textes zugewiesen. Fügen Sie einfach die gewünschten Symbole (mit Text) hinzu, und die Tafel ist einsatzbereit.

Wenn Sie später Symbol und Text ändern, wird der Button den neuen Text sprechen.

The diagram shows a communication board template with a grid of buttons. Each button contains a small icon and a text label. The buttons are arranged in a grid, with some buttons having a green border and others a red border. The text labels include 'Ich mag', 'essen', 'trinken', 'Magst du', 'zurück', 'Hauptseite', 'sprechen', and 'Letztes weg'.

Erstellen einer Tafelvorlage mit der Option "Text aus Button-Oberfläche übernehmen"

Die Grundidee: Dem ersten erstellten Button - der Button-Vorlage - werden alle erforderlichen Aktionen und das gewünschte Erscheinungsbild zugewiesen. Mit dem **Button-Sprüher-Werkzeug** füllen Sie nun - ausgehend von der Button-Vorlage - Ihre Tafel mit Buttons, die gleich Aussehen und über dieselben zugewiesenen Aktionen verfügen. Das erspart Ihnen die Mühe, jedem Button einzeln Aktionen zuzuweisen.

Erstellen Sie eine neue Tafel mit einem Nachrichtenfenster und einem Button, der Ihre Button-Vorlage wird.

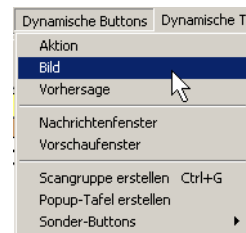
Doppelklicken Sie auf den leeren (Vorlage-)Button.

Wählen Sie die Option **Bildbutton in Nachricht** im **Actions** Liste. Die zwei Bildbutton-Aktionen werden daraufhin automatisch in die Liste **Zugewiesene Aktionen** aufgenommen.



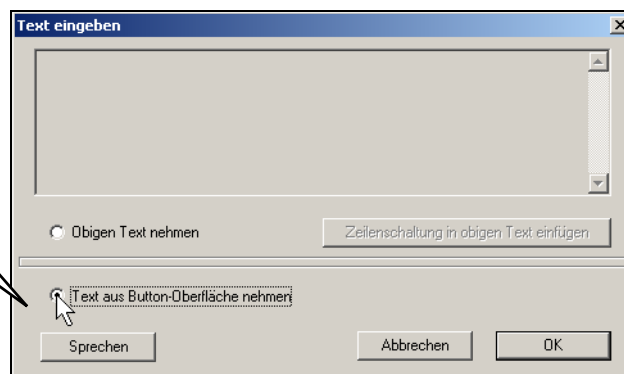
ODER

Eine weitere Möglichkeit zur Erstellung eines **Bildbuttons in Nachricht** besteht darin, auf das Menü **Dynamische Buttons** zu klicken und die Option **Bild** auszuwählen. Dadurch wird ein quadratischer Button mit der Kantenlänge 2,5 cm erstellt, dem die beiden Bildbutton-Aktionen bereits zugewiesen sind.



Doppelklicken Sie auf den **Bildbutton**.

Wählen Sie die Option **Text aus Button-Oberfläche übernehmen**. Das bewirkt, dass der Button den Text auf der Button-Oberfläche spricht.



Doppelklicken Sie auf die Aktion **Bildbutton Sprache**.

Klicken Sie im Fenster **Text eingeben** auf die Option **Text aus Button-Oberfläche übernehmen**. Der Button wird nun jeden, sich auf der Oberfläche befindlichen, editierbaren Text sprechen. Wenn Sie später Text und/oder Bild auf der Button-Oberfläche ändern, müssen Sie nichts weiter unternehmen: Die Option **Text aus Button-Oberfläche übernehmen** sorgt dafür, dass der aktuelle Text gesprochen wird.

Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf **OK**.

3

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Bildbutton in Nachricht	☐ Text verbergen
Bildbutton Sprache	Nimm Button-Text: <nichts> ☒ Unterdrücken
Bildbutton Sound	Keine Beschreibung. ☒ Unterdrücken

In der Spalte **Aktionsparameter** sehen Sie dann “Nimm Button-Text” als Parameter für die Aktion **Bildbutton Sprache**. Sie sehen sofort, dass der jeweils aktuelle Text auf der Button-Oberfläche gesprochen wird.

Deaktivieren Sie die Option **Unterdrücken**, wenn Sie wollen, dass der Button bereits beim Selektieren spricht.

In diesem Beispiel lassen wir den Button auch einen akustischen Hinweis geben und verwenden dazu den Text auf der Button-Oberfläche.

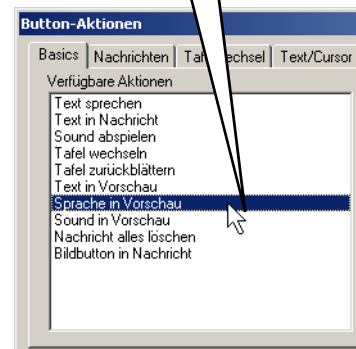
Wählen Sie die Option **Sprache in Vorschau** in der **Actions** Liste.

4

Klicken Sie wie in Schritt 3 die Option **Text aus Button-Oberfläche übernehmen** an.

Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf **OK**.

Fügen Sie die Option "Sprache in Vorschau" hinzu, damit der Text auf der Button-Oberfläche gesprochen wird.



5

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Bildbutton in Nachricht	☐ Text verbergen
Bildbutton Sprache	Nimm Button-Text: <nichts> ☒ Unterdrücken
Sprache in Vorschau	Nimm Button-Text: <nichts>
Bildbutton Sound	Keine Beschreibung. ☒ Unterdrücken

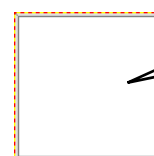
In der Spalte **Aktionsparameter** sehen Sie dann “Nimm Button-Text” als Beschreibung für die Aktion **Sprache in Vorschau**. Auch hier sehen Sie, dass der jeweils aktuelle Text auf der Button-Oberfläche gesprochen wird.

Sie sind mit dem Zuweisen von Aktionen für diese Button-Vorlage fertig. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf **OK**.

6

Nachdem Sie die gewünschten Aktionen zugewiesen haben, wenden wir uns dem Erscheinungsbild des Buttons zu.

Wir wollen dem Button eine 3D-Optik verpassen: Klicken Sie auf das **Schatten-Werkzeug** und aktivieren Sie die Button-Schatten.

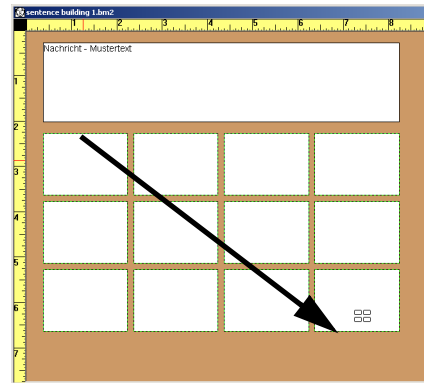


Legen Sie das Erscheinungsbild für Ihre Buttonvorlage fest.

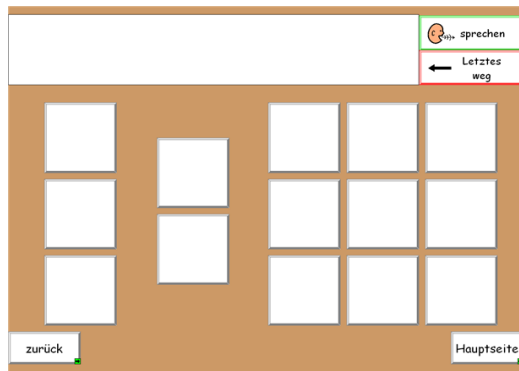
Aktivieren Sie Button-Schatten.



Nun erzeugen Sie mit dem **Button-Sprüher-Werkzeug** die gewünschte Matrix von geklonten Buttons.



Überzeugen Sie sich mit einem Doppelklick auf einen der neuen, geklonten Buttons, dass ihnen die korrekten Aktionen zugewiesen sind. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf **OK**.



Sie können die gesamte Button-Matrix in jede gewünschte Position schieben. Die Buttons können nun mit Symbolen bestückt werden.

Hinweis: Wenn Sie die Option **Bildbutton in Nachricht** verwenden, stellen Sie sicher, dass Ihre Tafel ein **Nachrichtenfenster** hat. Unter *Kapitel 14 - Verwenden eines Nachrichtenfensters mit Bildern* finden Sie weitere Informationen über das Nachrichtenfenster.

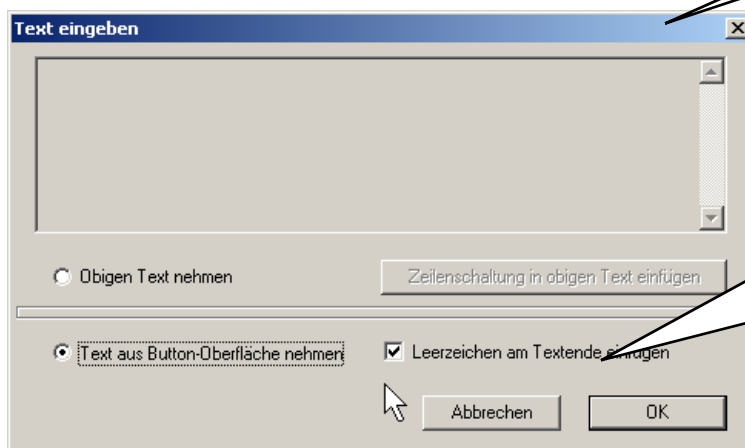
Hinweis: Ihre Buttons müssen Text enthalten, wenn Sie möchten, dass sie sprechen bzw. akustische Hinweise abgeben.

Hinweis: An diesem Punkt können Sie Ihre Tafel in eine gesperrte Tafelvorlage umwandeln, auf die über die Schaltfläche **Eine Vorlage öffnen** zugegriffen werden kann. So können Sie die leere Vorlage immer wieder verwenden, um verschiedene Aktivitäten zu erstellen. Weitere Informationen über das Speichern einer Tafel als gesperrte Vorlage finden Sie unter *Anhang E - Erstellen einer Tafelvorlage*.

Aktionen, die "Text aus Button-Oberfläche übernehmen" nutzen

Die Option **Text aus Button-Oberfläche übernehmen** steht bei folgenden Aktionen zur Verfügung:

- Text sprechen
- Text in Nachricht
- Text in Vorschau
- Sprache in Vorschau
- Bildbutton Sprache



Dieses Fenster wird bei allen oben genannten Aktionen angezeigt.

*Bei der Aktion **Text in Nachricht** steht Ihnen zusätzlich die Option **Leerzeichen am Textende einfügen** zur Verfügung. Normalerweise lassen Sie es aktiviert. Sie würden diese Option deaktivieren, wenn Sie mit einzelnen Buchstaben arbeiten, die zu Wörtern zusammengesetzt werden, z.B. wenn Sie eine Tastatur- oder Buchstabier-Aktivität erstellen.*

Kapitel 16

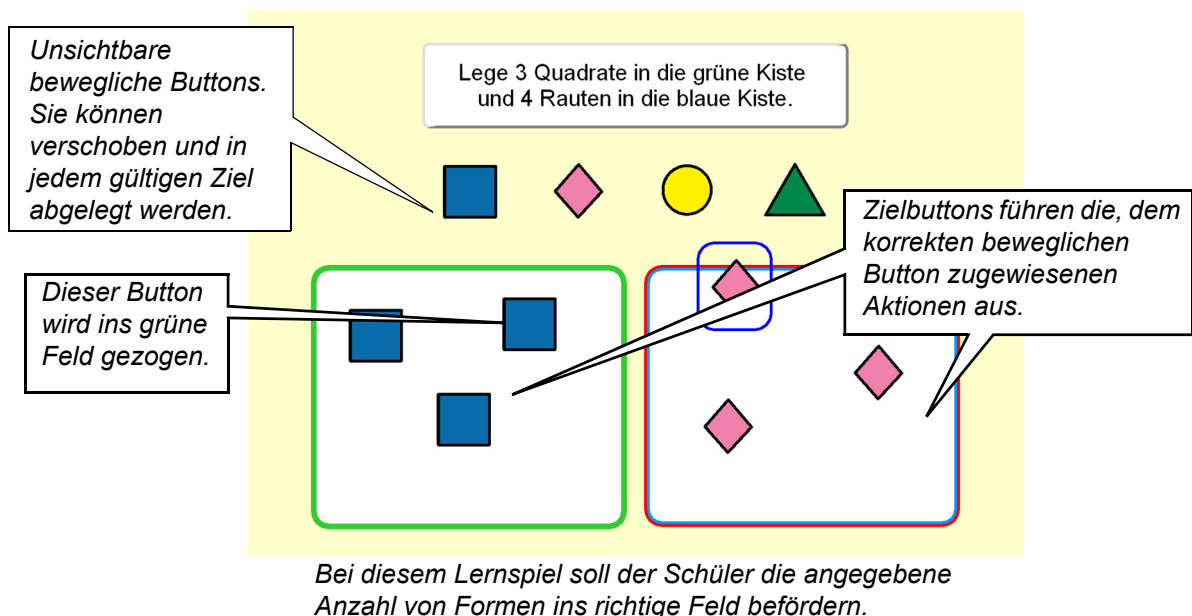
Arbeiten mit beweglichen Buttons

Kapitel Übersicht SDP

Mit "Beweglichen Buttons" können Sie Tafeln gestalten, bei denen Buttons frei auf der Tafelfläche bewegt werden können. Buttons sind nun keine statischen Objekte mehr: Sie können frei verschoben und auf andere Buttons "fallengelassen" werden, um z.B. die Sprachausgabe oder andere Aktionen auszulösen. Sie können Aktivitäten erstellen die Funktionen wie Zählen, Sortieren, Anordnen usw. nutzen. Mit dem "Beweglicher-Button-Werkzeug" ordnen Sie dem beweglichen Button ein Ziel zu. Ferner weisen Sie ihm die Aktionen zu, die auszuführen sind wenn der bewegliche Button auf das Ziel fallengelassen wird.

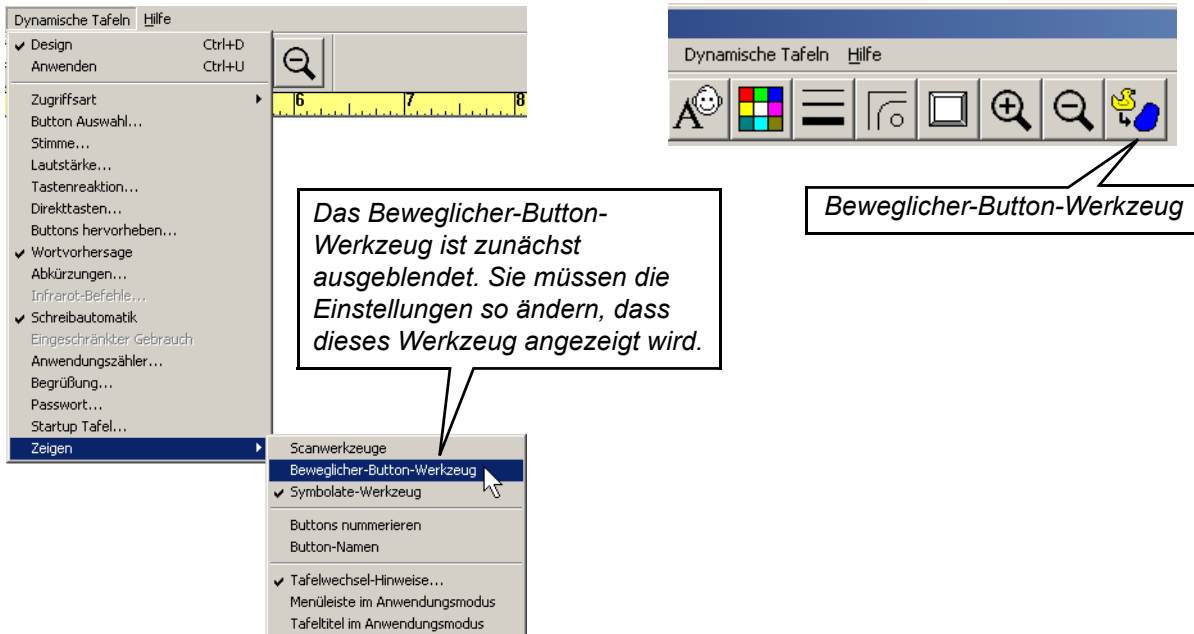
Folgende Themen werden behandelt:

- Anzeigen des Beweglicher-Button-Werkzeugs
- Erstellen von beweglichen Buttons und Zielbuttons
- Bearbeiten der Aktionen für bewegliche Buttons und Zielbuttons
- Bewegliche Buttons "zurückschnappen" lassen
- Bewegliche Buttons sich selbst "klonen" lassen
- Bewegliche Buttons im Zielbutton "zentrieren"
- Scanning und bewegliche Buttons



Anzeigen des Beweglicher-Button-Werkzeugs

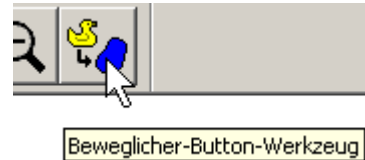
Normalerweise ist das **Beweglicher-Button-Werkzeug** in der **Werkzeug-Palette** nicht sichtbar. Um dieses Werkzeug einzublenden, wählen Sie im Menü **Dynamische Tafeln**, Untermenü **Zeigen** die Option **Beweglicher-Button-Werkzeug**.



Erstellen von beweglichen Buttons und Zielbuttons

1

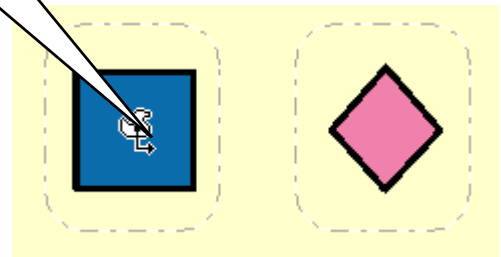
Klicken Sie auf das **Beweglicher-Button-Werkzeug**.



2

Klicken Sie den Button an, den Sie zu einem beweglichen Button machen möchten. Das Dialogfeld **Namen eingeben** wird eingeblendet. Jeder bewegliche Button muss einen einmaligen Namen bekommen.

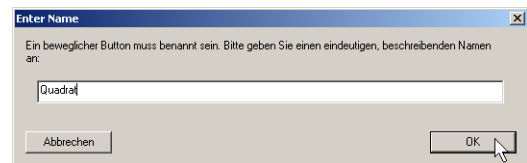
Beweglicher-Button-Werkzeug - Cursor



3

Geben Sie einen Namen ein und klicken Sie auf **OK**, wenn Sie fertig sind.

Hinweis: Ist das **Beweglicher-Button-Werkzeug** aktiv, dann werden die Buttonnamen in einem grünen Feld angezeigt.

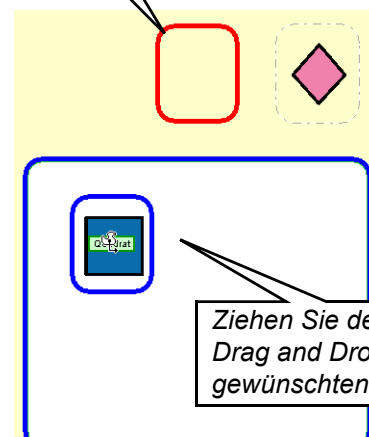


4

Klicken Sie den beweglichen Button an, ziehen Sie ihn auf den gewünschten Zielbutton und lassen Sie ihn dort fallen (= Maustaste loslassen). Für den Zielbutton wird das Dialogfeld **Namen eingeben** eingeblendet.

Hinweis: Der Tafel-Hintergrund kann ebenfalls ein gültiger Zielort für einen beweglichen Button sein. Ziehen Sie den beweglichen Button einfach auf eine beliebige Stelle des Tafel-Hintergrundes, um diese Verknüpfung zu erstellen.

Die rote Hervorhebung zeigt die ursprüngliche Position des beweglichen Buttons an.

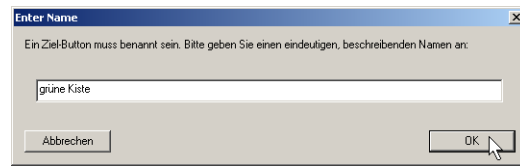


Ziehen Sie den Cursor mit Drag and Drop auf den gewünschten Zielbutton.

5

Geben Sie einen Namen für den Zielbutton ein und klicken Sie auf **OK**, wenn Sie fertig sind.

Hinweis: Ist das **Beweglicher-Button-Werkzeug** aktiv, dann erscheinen die Namen von Zielbuttons in der Buttonmitte in einem grünen Feld.



6

Weisen Sie dem Zielbutton die Aktionen zu, die auszuführen sind, wenn der aktuelle bewegliche Button auf dieses Ziel fallengelassen wird.

Hinweis: Ein Zielbutton kann mit mehreren beweglichen Buttons verknüpft werden.

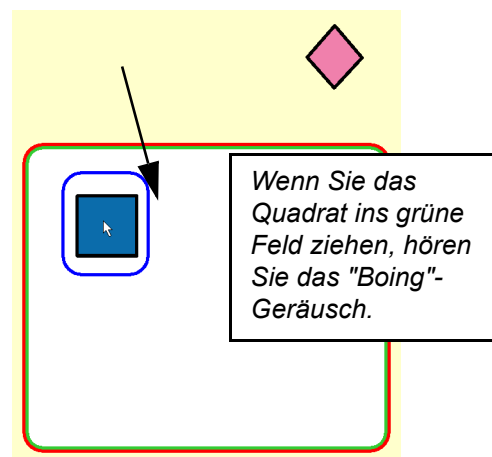
Hinweis: Ein Zielbutton kann selbst nicht ausgewählt werden, es sei denn, ihm wurden eigene Aktionen zugewiesen, die sich nicht auf eine bestimmte Verknüpfung von beweglichem Button und Zielbutton beziehen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt *Bearbeiten der Aktionen für bewegliche Buttons und Zielbuttons*.



Ein aufgenommenes "Boing"-Geräusch wird abgespielt, wenn der verknüpfte bewegliche Button hierhin gezogen wird.

7

Wird - nach Umschalten in den Modus **Anwenden** - der bewegliche Button "Quadrat" auf den Zielbutton "grüne Kiste" gezogen, dann wird die zugewiesene Aktion **Text sprechen** ausgeführt.

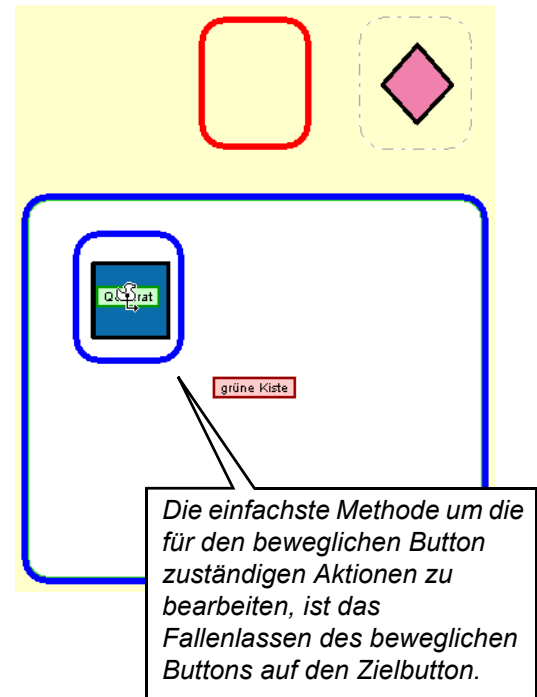


Bearbeiten der Aktionen für bewegliche Buttons und Zielbuttons

Mit Hilfe des Beweglicher-Button-Werkzeugs (empfohlene Methode)

Ziehen Sie mit dem **Beweglicher-Button-Werkzeug** den beweglichen Button auf den zu bearbeitenden Zielbutton. Da beweglicher Button und Zielbutton bereits benannt sind, werden Sie nicht mehr aufgefordert, Namen zu vergeben.

Das Dialogfenster **Button-Aktionen** wird angezeigt. Es werden nur die Aktionen angezeigt, die mit dieser Verknüpfung "beweglicher Button / Zielbutton" im Zusammenhang stehen. Bearbeiten Sie die Aktionen nach Bedarf.

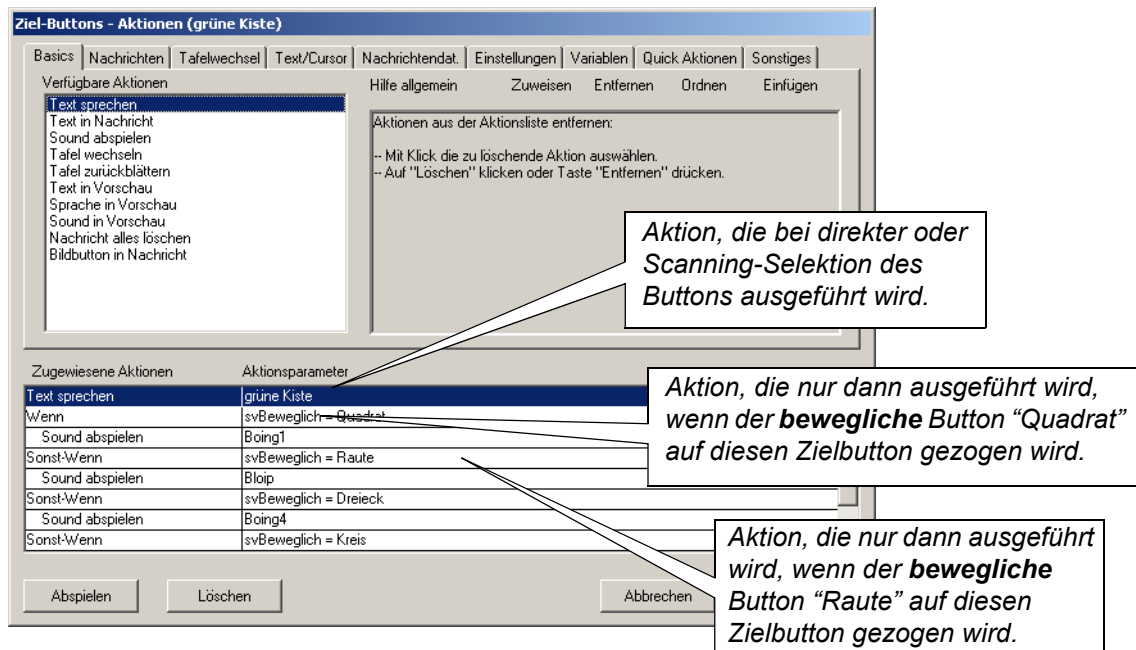


----- ODER -----

Bearbeiten des Zielbuttons (Für Fortgeschrittene)

Doppelklicken Sie auf den **Zielbutton**, wie Sie es auch tun würden, um die Aktionen eines normalen Buttons zu bearbeiten.

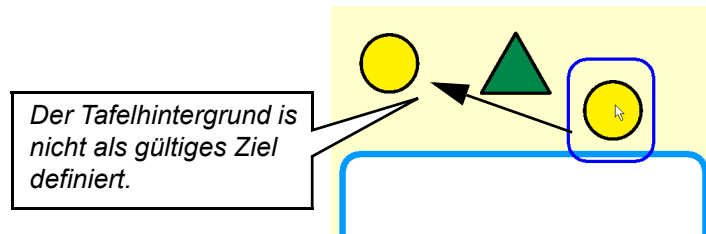
Das Dialogfenster **Button-Aktionen** wird angezeigt. Alle diesem Button zugewiesenen Aktionen werden angezeigt. Bearbeiten Sie die Aktionen im Aktionsblock **Wenn** oder **Sonst-Wenn** mit dem Namen des entsprechenden beweglichen Buttons.



Hinweis: Unter *Kapitel 20 - Arbeiten mit Variablen* finden Sie weitere Informationen über **Wenn**-Bedingungsblocks.

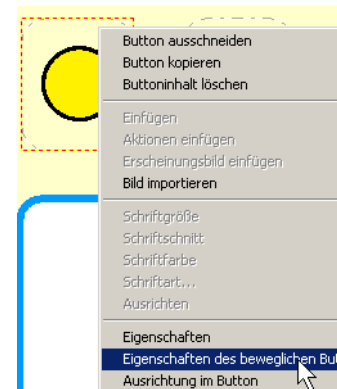
Bewegliche Buttons "zurückschnappen" lassen

Ein beweglicher Button kann so eingestellt werden, dass er bei dem Versuch ihn auf ein ungültiges Ziel abzulegen in seine Startposition "zurückschnappt". (In der Standardeinstellung wird der bewegliche Button an der Stelle belassen, an der er fallengelassen wird.) Dies ist dann hilfreich, wenn Sie eine Rückmeldung bezüglich der korrekten Verknüpfung von beweglichem Button und Zielbutton erzielen wollen.

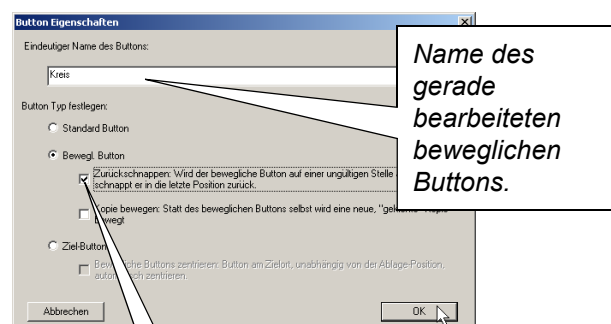


Der Tafelhintergrund ist kein definiertes Ziel für den runden beweglichen Button. Wird dieser Button über dem Tafelhintergrund losgelassen, schnappt er in seine ursprüngliche Position zurück.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Button, den Sie "Zurückschnappen" lassen wollen und wählen Sie die Option **Eigenschaften des beweglichen Buttons**. Das Dialogfenster **Button-Eigenschaften** wird angezeigt.



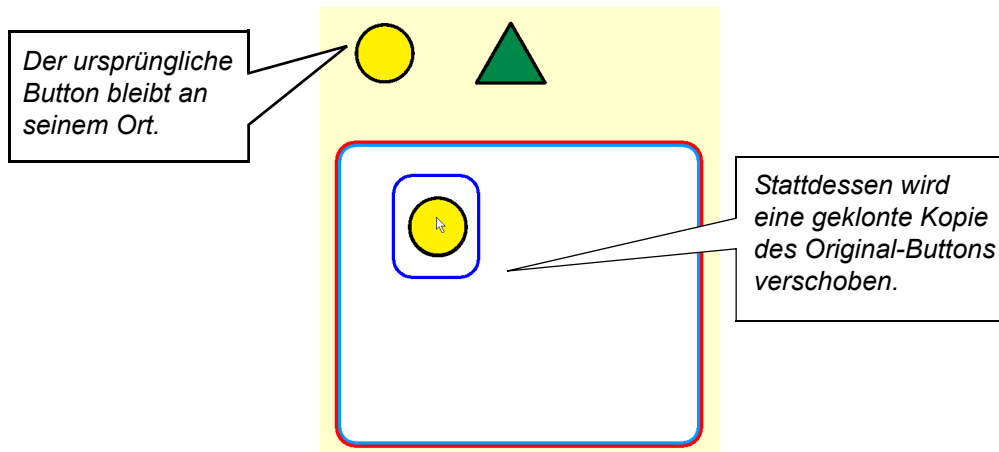
Aktivieren Sie die Option **Zurückschnappen** und klicken Sie dann auf **OK**.



*Ist das Ziel ungültig, bewirkt die Option **Zurückschnappen**, dass ein Fallenlassen den Button in seine ursprüngliche Position zurückspringen lässt.*

Bewegliche Buttons sich selbst "klonen" lassen

Ein beweglicher Button kann so eingestellt werden, dass er sich selbst "klont". Wird ein solcher beweglicher Button auf eine neue Position gezogen, bleibt der ursprüngliche Button an der Ausgangsposition und es wird eine Kopie des Buttons verschoben. Ein einzelner beweglicher Button wird so zur Quelle für eine unbegrenzte Anzahl von geklonten beweglichen Buttons. Das ist besonders hilfreich bei der Verwendung von Zählfunktionen.

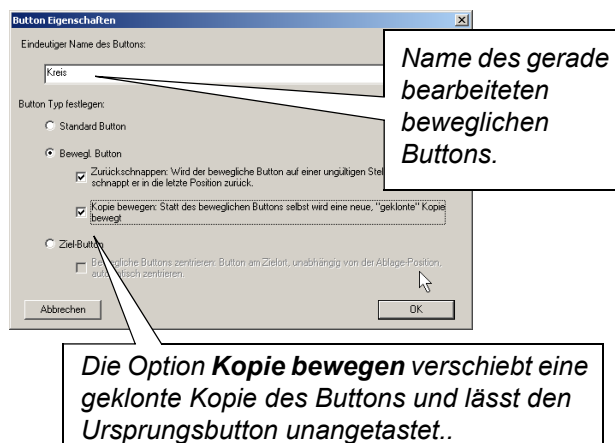


1

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Button, dem die Eigenschaft "Klonen" zugewiesen werden soll und wählen Sie die Option **Eigenschaften des beweglichen Buttons**. Das Dialogfenster **Button-Eigenschaften** wird angezeigt.

2

Aktivieren Sie die Option **Kopie bewegen** und klicken Sie dann auf **OK**.



Ziel eines beweglichen Buttons festlegen

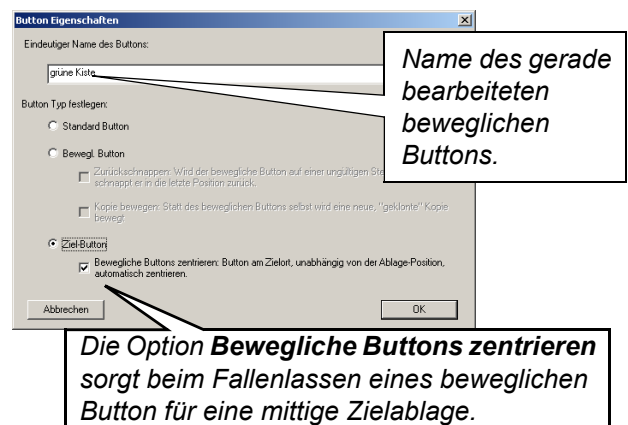
Ein Zielbutton kann so eingestellt werden, dass er den mit ihm verknüpften beweglichen Button beim Fallenlassen automatisch zentriert. Setzen Sie diese Einstellung dann ein, wenn sie wollen, dass ein beweglicher Button beim Fallenlassen nur im gewünschten Gebiet des Zielbuttons landet.

1

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den **Zielbutton**, dem die Eigenschaft "Zentrieren" zugewiesen werden soll und wählen Sie die Option **Eigenschaften des beweglichen Buttons**. Das Dialogfenster **Button-Eigenschaften** wird angezeigt.

2

Aktivieren Sie die Option **Bewegliche Buttons zentrieren** und klicken Sie auf **OK**.



Ändern der Button-Typen

Im Dialog **Button-Eigenschaften** können Sie einen beweglichen Button in einen Standard- oder einen Zielbutton umzuwandeln. Umgekehrt kann ein Zielbutton zu einem beweglichen oder Standard-Button umgewandelt werden.

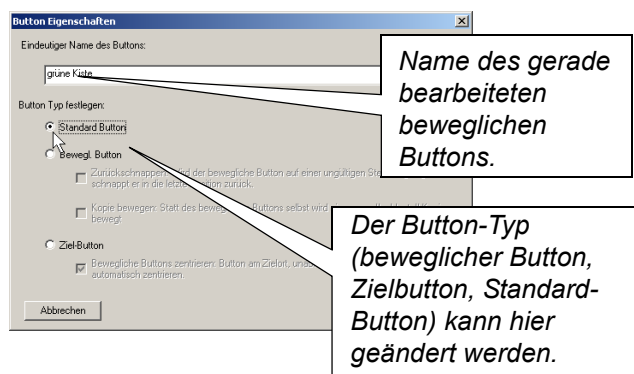
1

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den beweglichen Button oder Zielbutton, dessen Typ Sie ändern wollen, und wählen Sie die Option **Eigenschaften des Zielbuttons** oder **Eigenschaften des beweglichen Buttons** aus. Das Dialogfenster **Button-Eigenschaften** wird angezeigt.

2

Aktivieren Sie das Kontrollkästchen neben der **gewünschten** Option und klicken Sie auf **OK**.

Hinweis: Die häufigste Anwendung ist die Umwandlung eines beweglichen Buttons oder Zielbuttons in einen Standard-Button.



Scanning und bewegliche Buttons

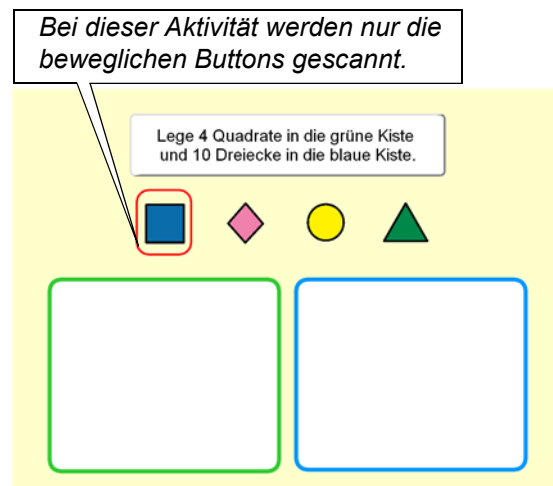
Bewegliche Buttons werden am besten mit einer direkten Zugriffsmethoden eingesetzt. Bewegliche Buttons können aber auch im Scanning genutzt werden. Spezielle Einstellungen sorgen dafür, dass das Scanning auch bei beweglichen Buttons funktioniert.

1

Wählen Sie die Zugriffsmethode **Auto-Scan** (**Dynamische Tafeln > Zugriffsart**) und schalten Sie dann in den Modus **Anwenden**.

Die Buttons werden nach den normalen Scan-Regeln hervorgehoben.

Hinweis: Zielbuttons werden nicht gescannt, es sei denn, ihnen wurden Aktionen zugewiesen, die sich nicht auf die Verknüpfung beweglicher Button / Zielbutton beziehen.

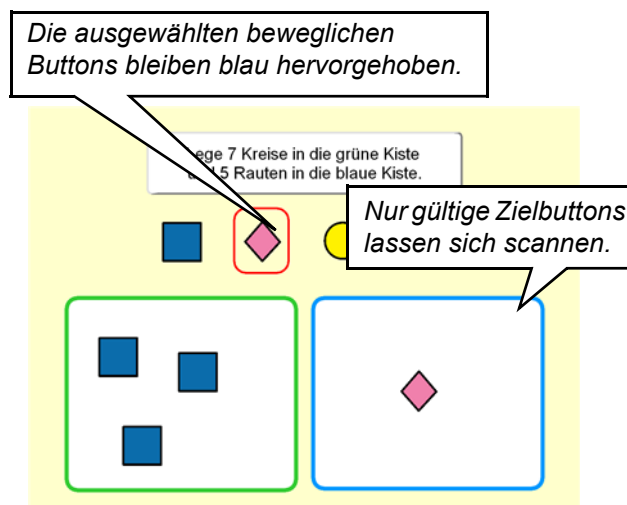


2

Wird ein beweglicher Button selektiert, behält er die blaue Hervorhebung als Hinweis darauf, dass er selektiert ist. Nun werden nur die verknüpften Zielbuttons vom Scanner angesprochen.

Die Anwahl eines der Zielbuttons bewirkt, dass der bewegliche Button zum Zielbutton gleitet.

Hinweis: Will man die versehentliche Selektion eines beweglichen Button rückgängig machen, lässt man die Zielbuttons solange scannen, bis der eingestellte Wert für den Scan-Leerlauf erreicht wird. (**Dynamische Tafeln > Zugriffsart > Scan-Optionen**).



Das Programm versucht, die beweglichen Buttons gleichmäßig auf dem Zielbutton zu verteilen.

Hinweis: Beim Scanning wird standardmässig versucht bewegliche Buttons im Zielbutton so zu verteilen, dass sie nicht übereinanderliegen. Falls dennoch die beweglichen Buttons im Zielbutton zentriert werden sollen, setzen Sie beim Zielbutton die Option "Zentrieren". Schlagen Sie hierzu im Abschnitt *Ziel eines beweglichen Buttons festlegen* nach.

Einschränkungen für bewegliche Buttons beim Scanning

Auch wenn bewegliche Buttons durchaus im Scanning verwendet werden können, gibt es dennoch einige Einschränkungen, die bei der Auslegung einer entsprechenden interaktiven Tafel zu berücksichtigen sind.

- Ein als Ziel verknüpfter Tafel-Hintergrund wird nicht als gültiges Ziel für einen beweglichen Button vom Scanner hervorgehoben. Sie können dies umgehen, wenn Sie einen "unsichtbaren" Button erstellen, der mit dem beweglichen Button verknüpft wird.
- Bewegliche Buttons und Zielbuttons sollten nicht innerhalb von Scangruppen positioniert werden. Als Bestandteil einer Scangruppe können sie ein unerwartetes Scan-Verhalten zeigen.

Kapitel 17

Arbeiten mit Popup-Tafeln

Kapitel Übersicht SDP

Sie können kleine Kommunikationstafeln erstellen, die als sog. Popup-Fenster über der gerade verwendeten Tafel eingeblendet werden. Mit Popups können Sie das Erscheinungsbild einer Tafel einfach und übersichtlich gestalten, dennoch bei Bedarf Zugriff auf zusätzliche Funktionen ermöglichen. Mit Popups lassen sich große Vokabularmengen kontextabhängig organisieren.

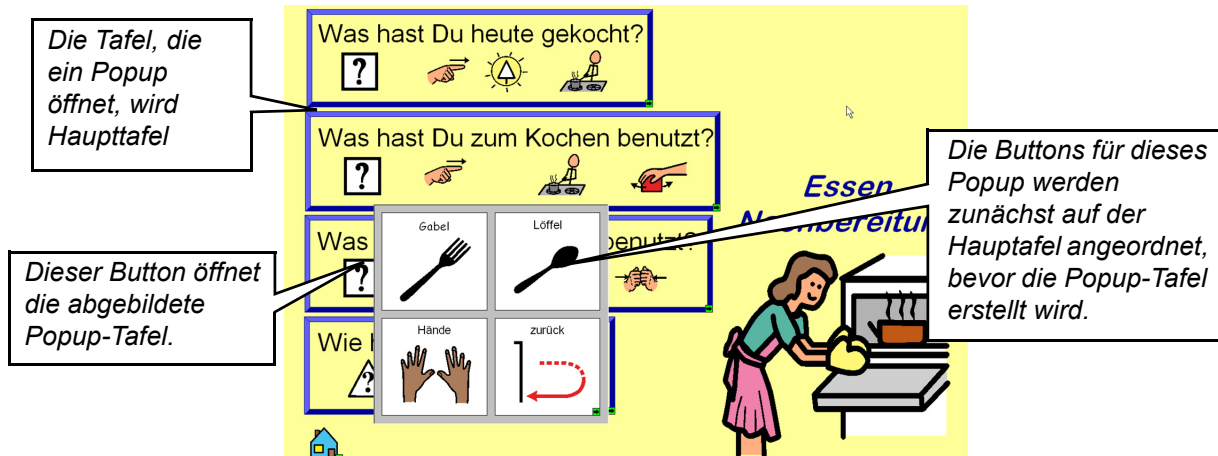
Folgende Themen werden behandelt:

- Erstellen einer Popup-Tafel
- Verwenden von Popup-Tafeln zusammen mit einem Nachrichtenfenster



Erstellen einer Popup-Tafel

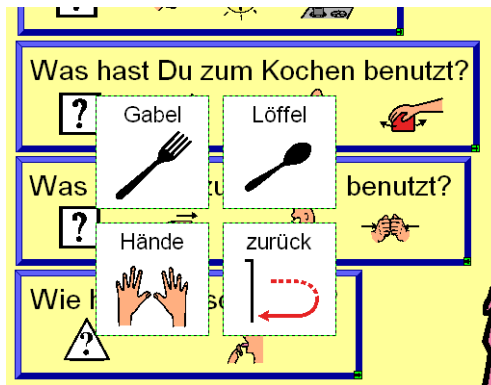
Zur Erstellung einer Popup-Tafel, ordnen Sie die Buttons für das spätere Popup zunächst direkt auf der Haupttafel selbst an. Ein spezieller Befehl entfernt dann die ausgewählten Buttons und erstellt aus ihnen eine Popup-Tafel genau passender Größe.



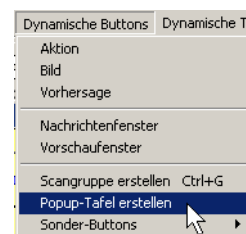
Hinweis: Eine Popup-Tafel kann andere Popup-Tafeln öffnen, sie sollte jedoch nicht für den Wechsel zu einer anderen Tafel (Aktion **Tafelwechsel**) verwendet werden. Mit der Aktion **Tafel zurückblättern** verlassen Sie die Popup-Tafel und kehren zur aufrufenden Tafel zurück.

Erstellen Sie die zur Popup-Tafel gehörenden Buttons an der Stelle, an der die Popup-Tafel später eingeblendet werden soll.

1 Tipp: Erstellen Sie die Buttons an beliebiger Stelle und verschieben Sie sie mit dem **Auswahl-Werkzeug** an die Position, an der die Popup-Tafel später erscheinen soll.



2 Hinweis: Vergewissern Sie sich, dass **ALLE** für die Popup-Tafel erstellten Buttons ausgewählt sind, bevor Sie mit diesem Schritt fortfahren. (Halten Sie die **Umschalt-Taste** gedrückt, während Sie die einzelnen Buttons anklicken.)



Wählen Sie die Option **Popup-Tafel erstellen** im Menü **Dynamische Buttons**.

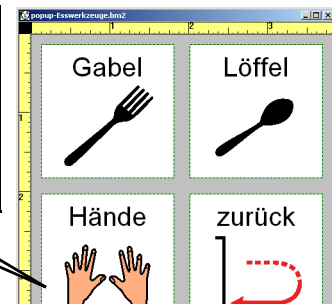
Die ausgewählten Buttons werden aus der Haupttafel ausgeschnitten und in eine neue Tafel passender Größe eingefügt.

Wenn das Dialogfeld **Speichern unter** erscheint, geben Sie den Namen für Ihre neue Popup-Tafel ein.

3

Tipp: Es ist hilfreich, der Popup-Tafel einen Namen zu geben, der sie als Popup identifiziert, z.B. "Esswerkzeuge PopUp" oder "PopUp-Esswerkzeuge". Auf diese Weise kann sie schnell für eine weitere Verwendung als Popup auf anderen Tafeln wiedergefunden werden.

Das Programm passt die Popup-Tafel so an, dass sie etwas größer als die ausgewählten



4

Wenn die Popup-Tafel erstellt wurde, kann das Erscheinungsbild der Buttons durch Auswahl der gewünschten Farb-, Rahmen- und Ecken-Einstellungen angepasst werden.

Fügen Sie Symbole, Text und Button-Aktionen zum Popup hinzu, wenn Sie das nicht bereits vor der Verwendung des Befehls **Popup-Tafel erstellen** getan haben.

Hinweis: Achten Sie darauf, mindestens einem Button die Aktion **Tafel zurückblättern** zuzuweisen, dann speichern Sie die Tafel.

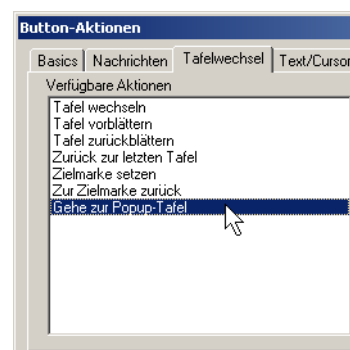
5

Gehen Sie zur ursprünglichen Haupttafel zurück.

Doppelklicken Sie auf den Button, der zur Aktivierung Ihrer Popup-Tafel verwendet wird.

6

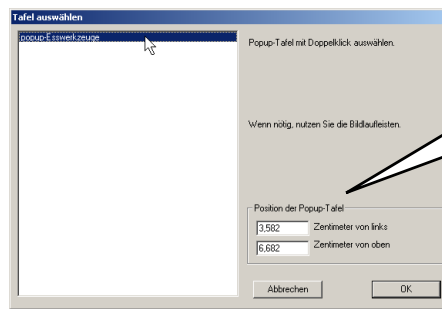
Wählen Sie die Aktion **Gehe zur Popup-Tafel** (Kategorie **Tafelwechsel**) im Fenster **Verfügbare Aktionen**.



Die neue Popup-Tafel wird in der Tafel-Liste automatisch ausgewählt. Ihre Position hängt davon ab, wo Sie Buttons auf der Themen-Tafel ursprünglich positioniert hatten, als Sie den Befehl **Popup-Tafel erstellen** ausgelöst haben.

7 Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, wenn Sie fertig sind.

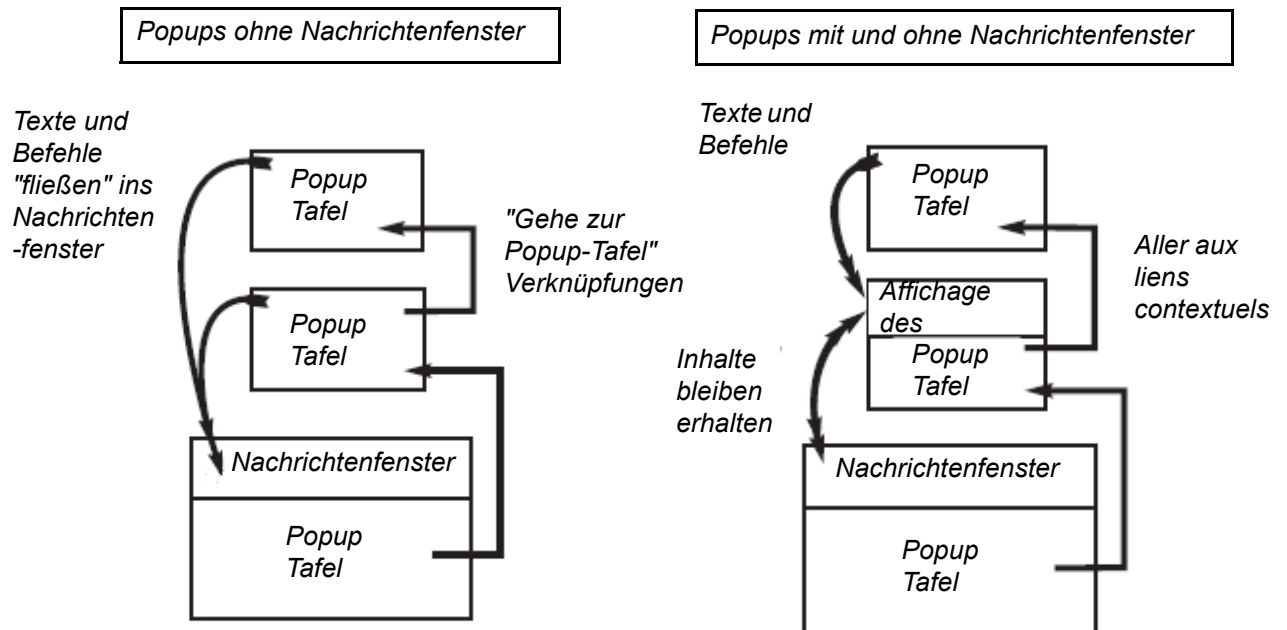
Tipp: Wollen Sie eine Popup-Tafel später neu positionieren, bearbeiten Sie die Positionsangaben der Aktion **Gehe zur Popup-Tafel** (Bezug ist linke obere Ecke).



Legt die Position der Popup-Tafel auf der Haupttafel fest.

Verwenden von Popup-Tafeln mit einem Nachrichtenfenster

Popup-Tafeln können dazu verwendet werden, um Text ins Nachrichtenfenster der Haupttafel oder einer vorherigen Popup-Tafel einzufügen bzw. das Nachrichtenfenster zu steuern. Auf einer Popup-Tafel ohne eigenes Nachrichtenfenster ausgeführte Nachrichtenfenster-Aktionen suchen solange die Popup-Verknüpfungskette ab, bis eine Tafel mit Nachrichtenfenster gefunden wird.



Kapitel 18

Arbeiten mit Quick-Aktionen-Buttons

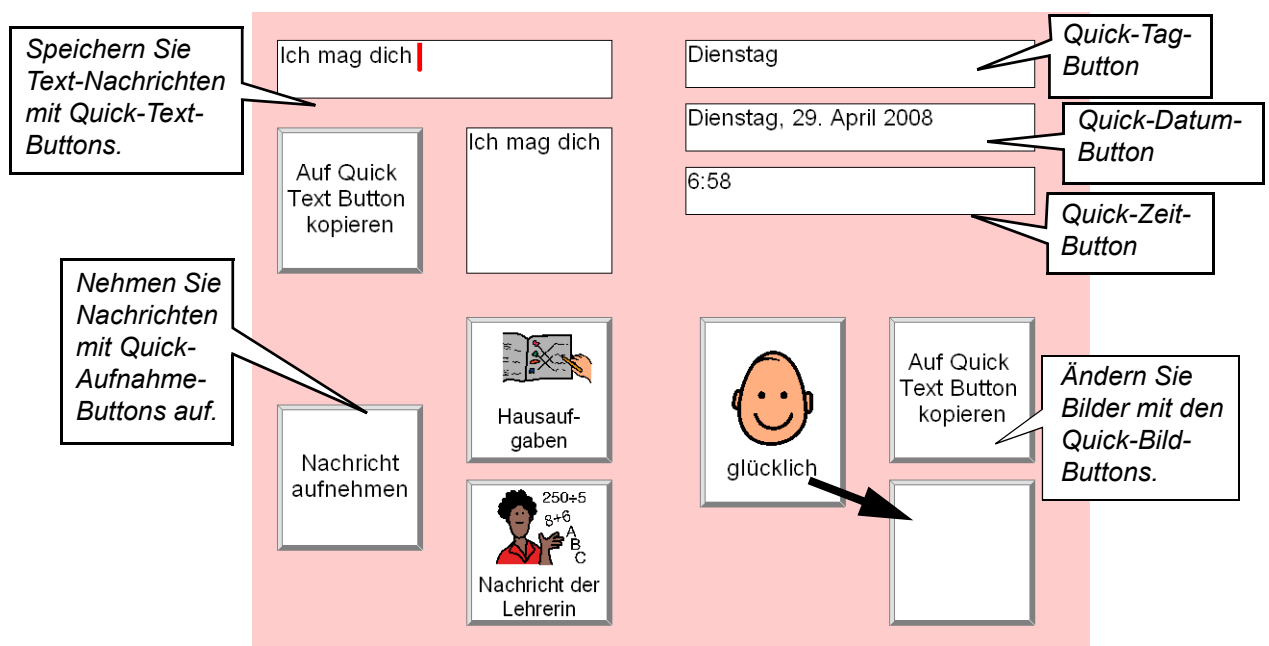
Kapitel Übersicht SDP

Unter dem Sammelbegriff "Quick"-Aktionen sind Funktionen zusammengefasst, die Inhalt oder Aussehen von Buttons im **Anwenden**-Modus beeinflussen. Mit Quick-Text-Buttons und -Aktionen können auf der Buttonoberfläche Textnachrichten zusammengestellt und abgelegt werden. Mit Quick-Bild-Buttons und -Aktionen können Bilder von einem Button zu einem anderen kopiert oder verschoben werden. Mit Quick-Aufnahme-Buttons und -Aktionen können auf einem Button Audio-Nachrichten aufgenommen und abgespeichert werden. Darüberhinaus gibt es die Buttons Quick-Tag, Quick-Datum und Quick-Zeit, die automatisch den Tag, Datum oder die aktuelle Uhrzeit anzeigen.

"Quick"-Buttons und zugehörige Aktionen sind praktische Werkzeuge um interaktive Tafeln an eigene Bedürfnisse anzupassen bzw. zu personalisieren ohne in den **Design**-Modus wechseln zu müssen.

Folgende Themen werden behandelt:

- Arbeiten mit Quick-Text-Buttons
- Erstellen optionaler Quick-Text-Steuerungsbuttons
- Arbeiten mit Quick-Bild-Buttons
- Arbeiten mit Quick-Aufnahme-Buttons
- Hinzufügen eines Quick-Tag-, Quick-Datum- oder Quick-Zeit-Buttons



Arbeiten mit Quick-Text-Buttons

Quick-Text-Aktionen erlauben das Zusammenstellen und Ablegen von Textnachrichten auf einem Button, während das Programm im **Anwenden**-Modus läuft. Eingesetzt werden solche Aktionen um neue Nachrichten, Mitteilungen für zuhause, Zeitpläne oder Menüs zu speichern. Quick-Text-Buttons sind besonders dann geeignet, wenn der Inhalt der Tafel oder der Aktivität regelmäßig aktualisiert werden soll.

Diese Cafeteria-Speisekarte wird über Quick-Text-Buttons aktualisiert.

Dienstag, 29. April 2008

Sarah

Heute habe ich Mathe und
Schreiben geübt. Danach spiele ich
Theater. Ich bin die Königin.

Die Aktualisierung der Texte auf diesen Quick-Text-Buttons wird vom Anwender (Modus **Anwenden**) ausgelöst.

Das Nachrichtenfenster nimmt die Texte auf, die in einen Quick-Text-Button kopiert werden sollen.

Anleitung: Drücken Sie die grüne Taste und anschließend eine der nebenstehenden Tasten. Nehmen Sie nun eine Nachricht für zu Hause auf.

Anleitung: Wechseln Sie in den Designmodus (Ctrl+D), wählen Sie das Symbolleiste-Werkzeug und schreiben einen Text in das Fenster.

Quick Aktionen sorgen dafür, dass Texte zwischen Nachrichtenfenster und Quick-Text-Buttons hin und her kopiert werden.

Mitteilung aufnehmen

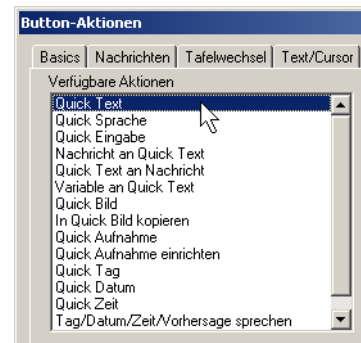
schreiben lesen Mathe Physik Erdkunde Theater
Ca. $\frac{3}{5}$ $\frac{3}{2}$ $\frac{3}{2}$ $\frac{3}{2}$ $\frac{3}{2}$ $\frac{3}{2}$
Hausaufgaben Hausaufgaben Hausaufgaben Hausaufgaben Hausaufgaben Hausaufgaben

Doppelklicken Sie auf den Button, dem die Quick-Text-Aktion zugewiesen soll.



2

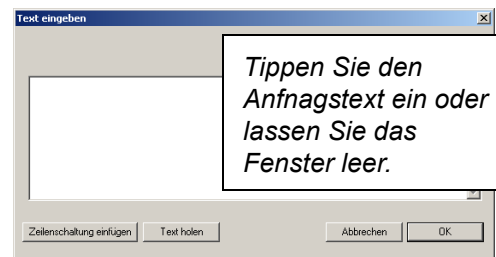
Weisen Sie dem Button die Aktion **Quick-Text** zu (Registerkarte **Quick-Aktionen**). Das Dialogfenster **Text eingeben** wird angezeigt.



3

Tippen Sie eine Anfangsnachricht ein oder lassen Sie das Feld leer und überlassen das Füllen einem späteren Zuweisungsvorgang.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, wenn Sie fertig sind.

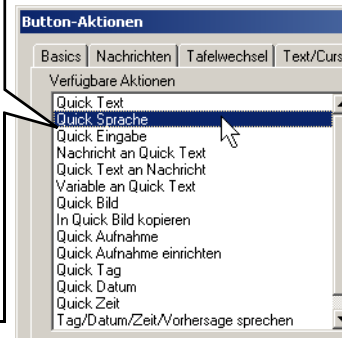


4

Mit der Aktion **Quick Sprache** wird der Nachrichtentext mit der eingebauten Computerstimme gesprochen; **Quick Eingabe** kopiert den Inhalt des **Quick Text** Speichers ins Nachrichtenfenster.

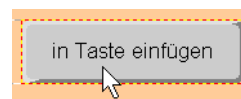
Klicken Sie zum Abschluss auf **OK**.

Die Aktionen **Quick-Sprache** und **Quick-Text** in Nachricht "sagen" dem Button, wie der auf ihm hinterlegte Text verwendet werden soll.

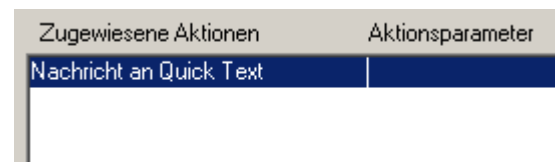


5

Wählen Sie mit Doppelklick den Button aus, der zum Kopieren des Nachrichtenfenster-Inhalts in den Quick Text Puffer verwendet werden soll. Weisen Sie diesem Button die Aktion **Nachricht an Quick Text** zu und klicken Sie dann auf **OK**.



Dieser Button kopiert die neue Nachricht und startet den Auswahlmodus für Quick-Buttons.



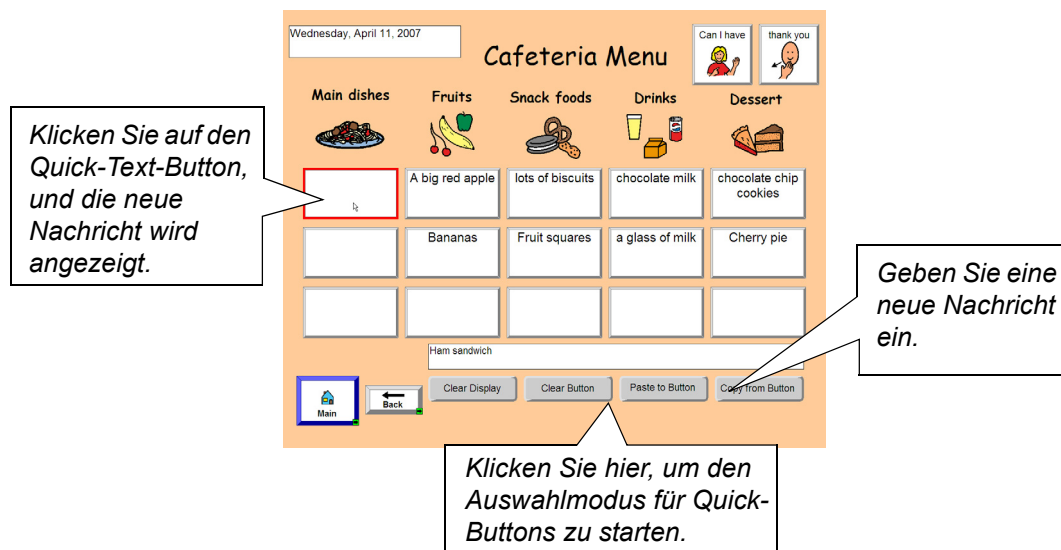
Um den Quick Text Button auszuprobieren, schalten Sie nun in den Modus **Anwenden** (**Strg +U**) um.

Tippen Sie eine Nachricht ins Nachrichtenfenster ein.

Klicken Sie auf die Schaltfläche “In Taste einfügen”. Der Cursor wird zu einem Zeigefinger und zeigt so den Auswahl-Modus für Quick-Buttons an.

Klicken Sie auf einen Quick-Text-Button. Der neue Nachrichtentext erscheint auf der Buttonoberfläche. Bereits vorhandener Text wird ersetzt.

Klicken Sie auf den Quick-Text-Button, um sich die Nachricht vorsprechen zu lassen.



Hinweis: Schrifteigenschaften von Quick-Text-Buttons können durch einen Rechtsklick oder die Optionen des **Text**-Menüs eingestellt werden.

Erstellen optionaler Quick-Text Steuerungsbuttons

Eine handvoll Quick-Text-Aktionen ist für die Bearbeitung des Pufferinhalts von Quick-Text-Buttons

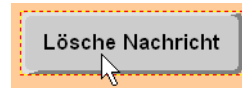
Löschen des Nachrichtenfensters

1

Wählen Sie mit Doppelklick den Button aus, der zum Löschen des Nachrichtenfensterinhalts dienen soll.

Weisen Sie diesem Button die Aktion **Nachricht alles löschen** (Registerkarte **Nachrichten**) zu und klicken Sie dann auf **OK**.

Wechseln Sie in den Modus **Anwenden** und klicken Sie auf diesen Button, um den Inhalt des Nachrichtenfensters zu löschen.



Dieser Button löscht den Inhalt des Nachrichtenfensters.

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Nachricht alles löschen	

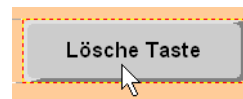
Löschen eines Quick-Text-Buttons

2

Wählen Sie mit Doppelklick den Button aus, der zum Löschen des **Quick-Text**-Puffers dienen soll.

Weisen Sie diesem Button die Aktionen **Nachricht alles löschen** (Registerkarte **Nachrichten**) und **Nachricht an Quick-Text** (Registerkarte **Quick-Aktionen**) zu und klicken Sie auf **OK**.

Wechseln Sie in den Modus **Anwenden** und klicken Sie auf diesen Button und dann auf einen Quick-Text-Button, um dessen Inhalte zu löschen.



Dieser Button löscht die Inhalte eines Quick-Text-Buttons.

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Nachricht alles löschen	
Nachricht an Quick Text	

Kopieren von Text vom Quick-Text-Button ins Nachrichtenfenster

3

Wählen Sie mit Doppelklick den Button aus, der zum Kopieren des Quick-Text-Puffers ins Nachrichtenfenster dienen soll.

Weisen Sie diesem Button die Aktionen **Nachricht alles löschen** (Registerkarte **Nachrichten**) und **Quick Text an Nachricht** (Registerkarte **Quick-Aktionen**) zu und klicken Sie auf **OK**.

Wechseln Sie in den Modus **Anwenden** und klicken Sie auf diesen Button und dann auf den Quick-Text-Button, dessen Text in das Nachrichtenfenster kopiert werden soll.

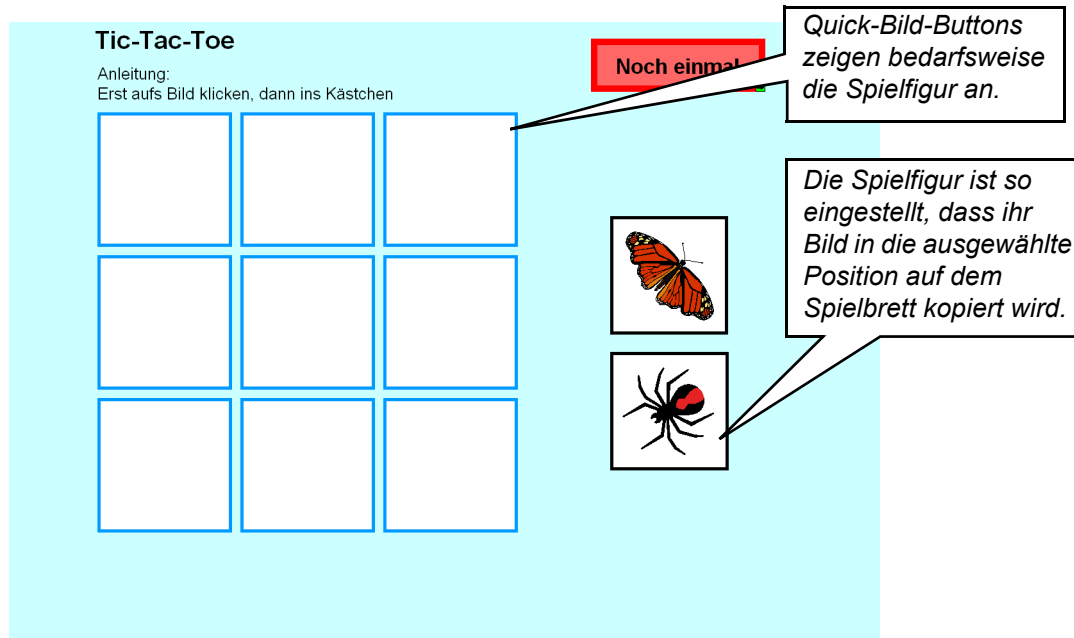


Dieser Button kopiert den Text von einem Quick-Text-Button in das Nachrichtenfenster, wo er bearbeitet, gedruckt oder gesprochen werden kann.

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Nachricht alles löschen	
Quick Text an Nachricht	

Arbeiten mit Quick-Bild-Buttons

Die Aktion **Quick-Bild** ermöglicht das Ändern des Bildes auf der Buttonoberfläche, während im Modus **Anwenden** mit der Tafel gearbeitet wird. Diese Funktionalität wird für die Erstellung von Aktivitäten wie Quiz-Fragen, Spielen, etc. eingesetzt.



Mit Quick-Bild-Buttons können solche "Füll die Lücke"-Aktivitäten erstellt werden.

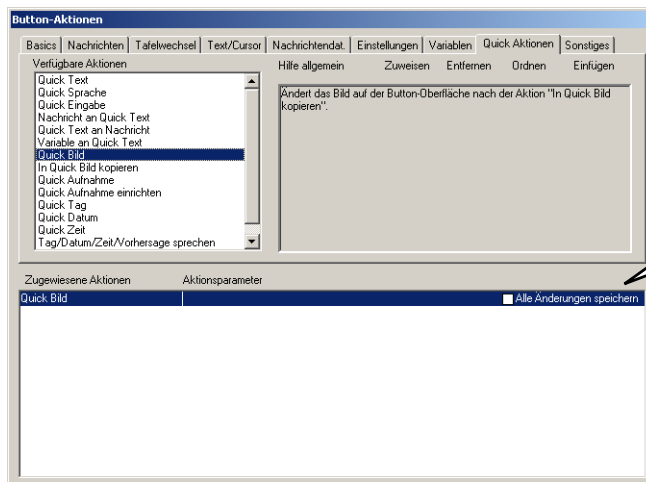
Hinweis: Eine weitere Möglichkeit das Bild auf der Buttonoberfläche zu ändern, während das Programm im Modus **Anwenden** läuft, ist die die Aktion **Bild auf Button ändern**. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt *Verwenden der Aktion Bild auf Button ändern* in der Programm-Hilfe (**Hilfethemen** im Menü **Hilfe**).

1

Wählen Sie mit Doppelklick den Button aus, der zum Quick-Bild-Button werden soll.



Weisen Sie diesem Button die Aktion **Quick-Bild** (Registerkarte **Quick-Aktionen**) zu und klicken Sie auf **OK**.



Setzen Sie den Haken bei **Alle Änderungen speichern**, um Änderungen am Quick Bild Button zu sichern. Andernfalls sind die Änderungen nur vorübergehend.

Hinweis: In der Standardeinstellung werden Änderungen am **Quick-Bild** nicht auf der Tafel gespeichert. Um alle Änderungen zu speichern, setzen Sie die Option **Alle Änderungen speichern** in der **Aktionsparameter**-Liste. Soll Ihre Aktivität immer mit demselben Ausgangszustand beginnen, dann setzen Sie bei **Alle Änderungen speichern** keinen Haken.

Wählen Sie mit Doppelklick den Button aus, dessen Oberflächenbild in einen Quick-Bild - Button kopiert werden soll.



Weisen Sie diesem Button die Aktion **In Quick-Bild kopieren** (Registerkarte **Quick-Aktionen**) zu und klicken Sie auf **OK**.



Setzen Sie den Haken bei **Alles kopieren**, um alle Inhalte der Buttonoberfläche in den ausgewählten Quick-Bild-Button zu kopieren.

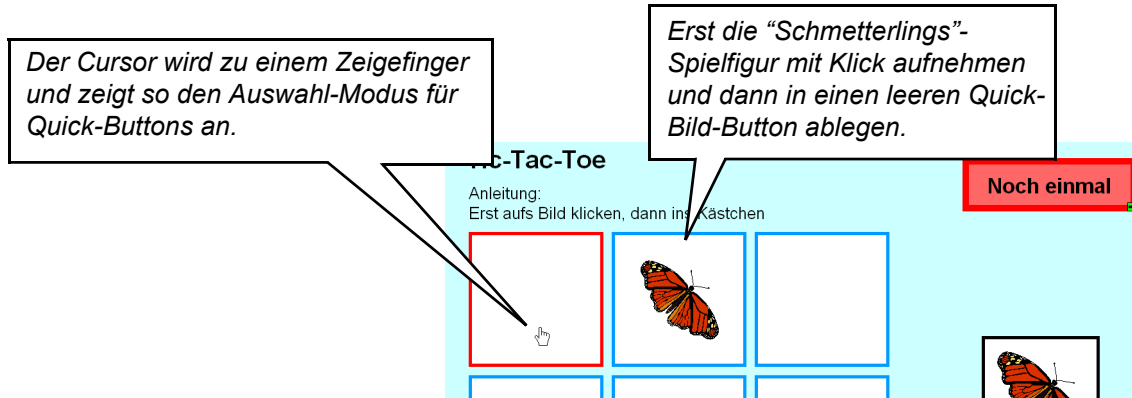
Hinweis: In der Standardeinstellung wird (bei mehreren Bildern auf dem Button) nur das Bild, das sich am weitesten links oben befindet, in den **Quick-Bild**-Button kopiert. Um den gesamten Inhalt des Buttons (Bilder, Texte, etc.) zu kopieren, setzen Sie die Option **Alles kopieren** in der **Aktionsparameter**-Liste.

5

Wechseln Sie in den Modus **Anwenden** (**Strg +U**).

Wählen Sie einen Button aus, dem Sie die Aktion **In Quick-Bild kopieren** zugewiesen haben. Der Cursor wird zu einem Zeigefinger und zeigt so den Auswahl-Modus für Quick-Buttons an.

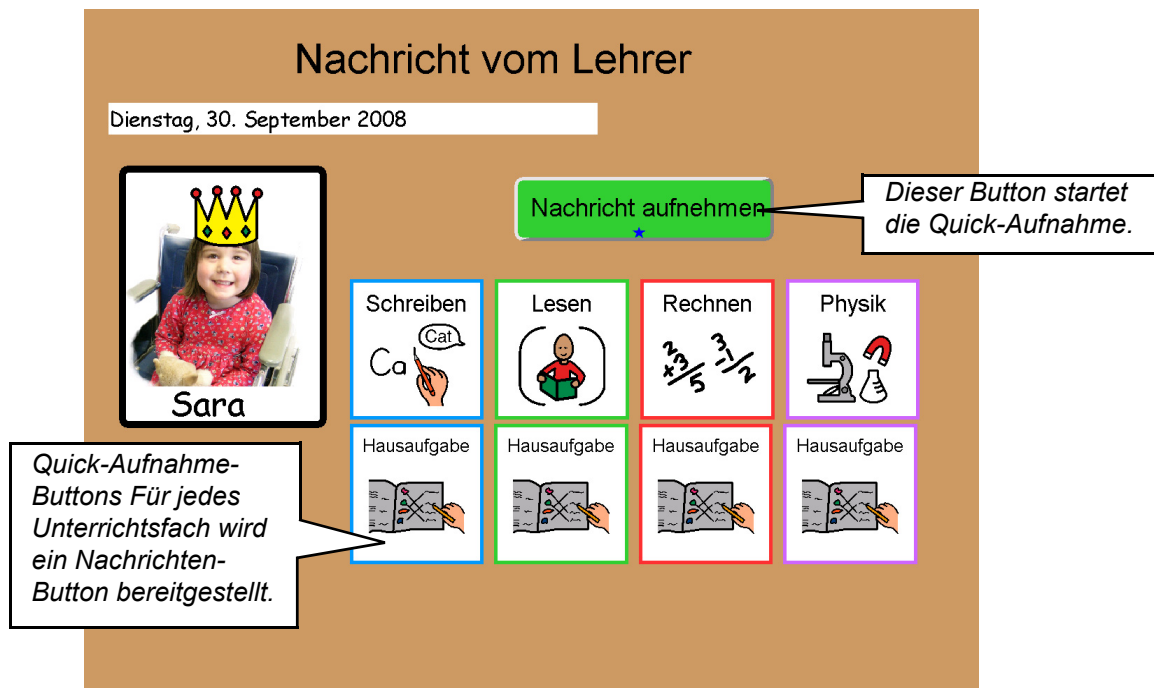
Klicken Sie auf einen **Quick-Bild**-Button.



Hinweis: Nach der Auswahl eines **In Quick-Bild kopieren**-Buttons beendet jeder Nicht-Quick-Bild-Button den Selektionsmodus.

Arbeiten mit Quick-Aufnahme-Buttons

Die **Quick-Aufnahme**-Aktionen erlauben das Aufnehmen und Ablegen von akustischen Nachricht, während das Programm im Modus **Anwenden** läuft. Gut einsetzbar ist diese Funktionalität als Diktiergerät, als Mitteilungsspeicher für zu Hause oder für Artikulationsübungen.



Der Anwender kann eigenständig Nachrichten aufnehmen und speichern.

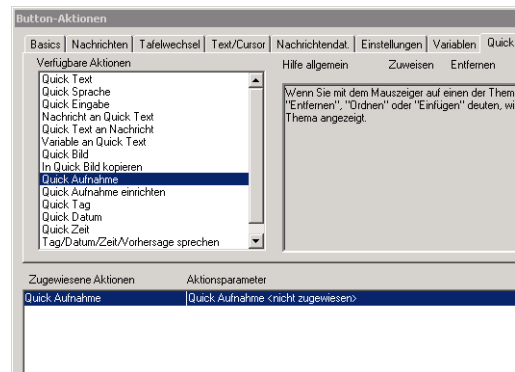
Hinweis: Für Quick-Aufnahmen benötigen Sie u.U. einen helfenden Partner. Quick-Aufnahme-Buttons die auf Scanning-Tafeln genutzt werden, sollten Sie besondere Beachtung schenken. Es ist u.U. sinnvoll diese aus der Scan-Sequenz herauszunehmen (siehe auch *Verwenden des Scan-Abfolge-Werkzeugs* in Kapitel 22). Buttons, die aus der Scan-Sequenz entfernt wurden, können immer noch auf **Quick-Aufnahme**-Buttons zugreifen, wenn die Option **Direkte Auswahl zulassen (wenn möglich)** im Dialog **Scan-Optionen** aktiviert wird (**Dynamische Tafeln > Zugriffsmethoden > Scan-Optionen**).

1

Wählen Sie mit Doppelklick den Button aus, der zum Quick-Aufnahme-Button werden soll.



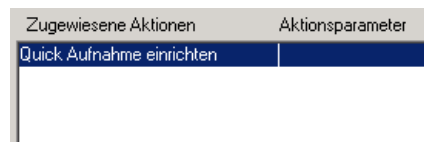
Weisen Sie diesem Button die Aktion **Quick-Aufnahme** (Registerkarte **Quick-Aktionen**) zu und klicken Sie auf **OK**.



Wählen Sie mit Doppelklick den Startbutton für die Quick-Aufnahme aus.



Weisen Sie diesem Button die Aktion **Quick-Aufnahme einrichten** (Registerkarte **Quick-Aktionen**) zu und klicken Sie auf **OK**.



Wechseln Sie in den Modus **Anwenden** (Strg +U)

Wählen Sie den Button "Nachricht aufnehmen". Der Cursor wird zu einem Zeigefinger und zeigt so den Auswahl-Modus für Quick-Buttons an.

Klicken Sie auf einen Quick-Aufnahme-Button. Das Dialogfenster **Sound aufnehmen** wird angezeigt.

Hinweis: Nach Auswahl eines **Quick-Aufnahme einrichten**-Buttons beendet jeder Nicht-Quick-Button den Auswahlmodus.

Zum Starten des Quick-Aufnahme-Modus: Hier klicken.



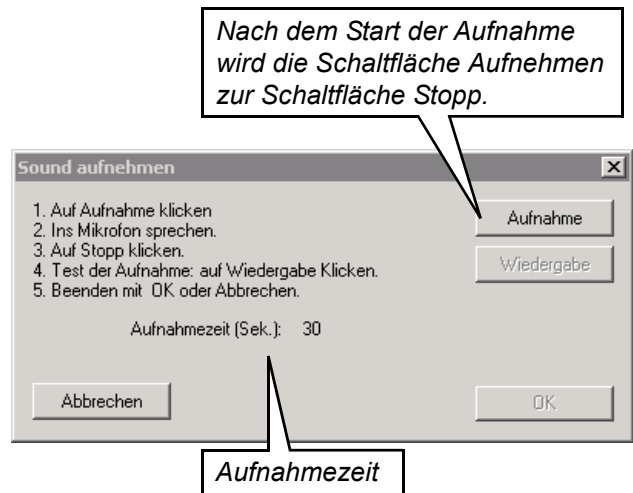
Der Cursor wird zu einem Zeigefinger und zeigt so den Auswahl-Modus für Quick-Buttons an.

6

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aufnehmen**, um mit dem Aufzeichnen der Nachricht zu beginnen. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Stopp** (war vorher die Schaltfläche **Aufnahme**), wenn Sie mit der Aufnahme fertig sind. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Abspielen**, um sich die aufgenommene Nachricht anzuhören.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, um den Dialog zu schließen und die aufgenommene Nachricht zu speichern.

Hinweis: Der Dialog **Sound aufnehmen** ist über Scanning nicht erreichbar. Da ein Abbruch des Dialogs im Scanning nicht möglich ist, wird das Dialogfenster nach 15 Sekunden automatisch geschlossen.



7

Ein nochmaliges Betätigen des Buttons nach Speicherung der Quick-Aufnahme-Nachricht spielt die neu aufgenommene Nachricht ab.

Bei nochmaligen Betätigen des Buttons wird die Aufnahme wiedergegeben.
"Sarah muß ... üben"



Hinzufügen eines Quick-Tag-, Quick-Datum- oder Quick-Zeit-Buttons

Mit den hier beschriebenen Button-Aktionen kann Tag, Datum oder die aktuelle Uhrzeit auf der Oberfläche eines Buttons angezeigt werden. Zwei weitere Quick Aktionen sorgen dafür, dass der Button-Inhalt gesprochen oder an das Nachrichtenfenster geschickt wird.

Hinweis: Die Datums- und Zeiteinstellungen Ihres Computers müssen korrekt sein. Diese können in der Windows-Systemsteuerung unter **Datum und Uhrzeit** eingestellt werden.

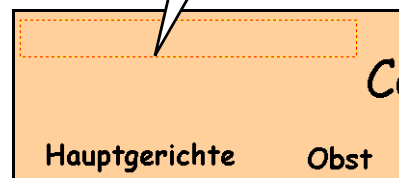
1

Wählen Sie mit Doppelklick den Button aus, der zur Anzeige von Tag, Datum oder aktueller Uhrzeit verwendet werden soll.

Weisen Sie diesem Button die Aktion **Quick-Tag**, **Quick-Datum** oder **Quick-Zeit** (Registerkarte **Quick-Aktionen**) zu.

Hinweis: Das Anzeigeformat für Datum oder Uhrzeit stellen Sie in der Windows Systemsteuerung unter **Regions- und Sprachoptionen** ein (Registerkarte **Regionale Einstellungen**).

Dieser unsichtbare Button wird (im Anwendungsmodus) das aktuelle Datum anzeigen.



Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Quick Datum	

2

Mit den Aktionen **Tag/Datum/Zeit/Vorhersage sprechen** bzw. **Tag/Datum/Zeit eingeben** können sie die aktuellen Zeitdaten sprechen oder ins Nachrichtenfenster kopieren lassen.

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Quick Datum	
Tag/Datum/Zeit/Vorhersage sprec	
Tag/Datum/Zeit eingeben	

Mit diesen Aktionen wird das aktuelle Datum angezeigt, gesprochen und in das Nachrichtenfenster kopiert.

Kapitel 19

Andere nützliche Programmfunktionen

Kapitel Übersicht SDP

In diesem Kapitel finden Sie Informationen zu nützlichen Programmfunktionen. Hier finden Sie Antworten zu den häufigsten Fragen über das Programm sowie "How-To"-Anleitungen.

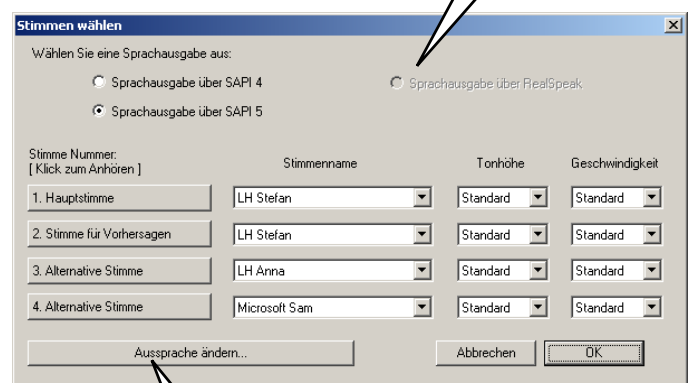
Folgende Themen werden behandelt:

- Starten von Fremd-Programmen
- Filme auf einer Buttonoberfläche abspielen
- Sprach- und Sound-Lautstärke einstellen
- Aussprache von Wörtern ändern
- Begrüßungsnachricht festlegen
- Button-Aktionsliste einer Tafel speichern
- Drucken von Programm-Tafeln
- Zufällige Button-Reaktionen erstellen
- Stimme auswählen und ändern
- Akustisches Vorhören einrichten
- Passwort-Schutz einrichten
- Menü- oder Titelleisten anzeigen/ausblenden
- Häufigkeitszähler ein-/auschalten
- Tafeln verschieben/kopieren

Sie können Filme auf der Buttonoberfläche, im Nachrichtenfenster oder der gesamten Tafeloberfläche abspielen.



Passen Sie den verwendeten Sprachsynthesizer an.



Ändern Sie die Aussprache falsch gesprochener Wörter.

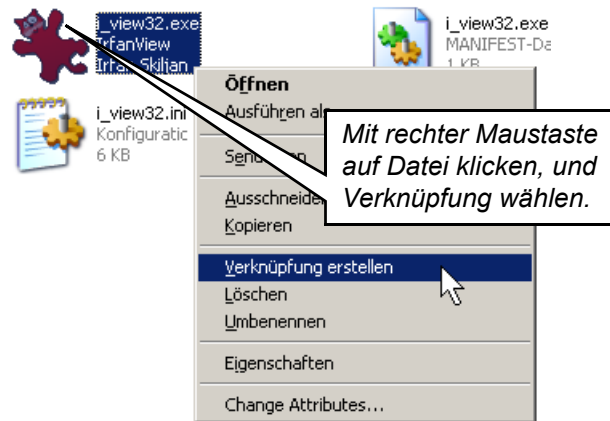
Anwendungen/Programme starten

Anwendungen, Dokumente oder Dateien können über eine Windows-Verknüpfung aus einer Tafel heraus geöffnet bzw. gestartet werden. Zunächst wird die Verknüpfung zum gewünschten Programm bzw. zur gewünschten Datei erstellt und in den Ordner **SDP Extern** verschoben und dann dem Button die Aktion **Anwendung starten** zugewiesen.

Erstellen einer Verknüpfung

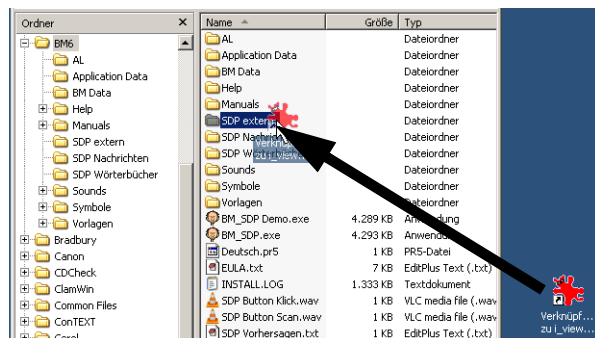
Suchen Sie das Programm, das Sie starten wollen, mit dem **Windows Explorer** (oder unter **Arbeitsplatz**).

- 1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das gewünschte Programm- bzw. auf das Datei-Symbol und wählen Sie aus dem Kontextmenü die Option **Verknüpfung erstellen**.



Ziehen (oder kopieren) Sie die von Ihnen erstellte Verknüpfung in den Ordner **SDP Extern**. Dieser Ordner ist normalerweise unter folgendem Pfad erreichbar:
C:\Programme\Boardmaker mit SD Pro\SDP Extern.

- 2



Verbinden eines Buttons mit der Verknüpfung

- 3 Erstellen Sie einen Button, der das Programm / die Datei öffnen soll und weisen Sie ihm die Aktion **Anwendung starten** (Registerkarte **Sonstiges**) zu.

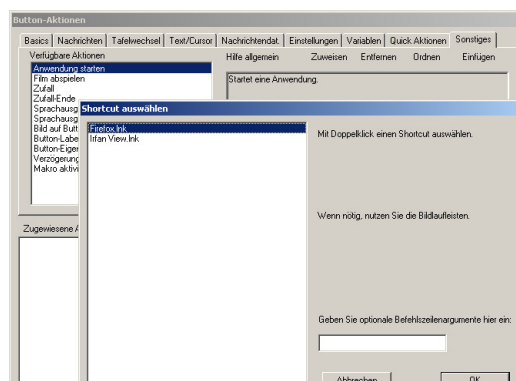


Dieser Button öffnet das Programm Firefox.

Wählen Sie im Dialogfeld die gewünschte Verknüpfung aus und klicken Sie auf **OK**. Schließen Sie dann das Aktions-Auswahlmenü.

- 4

Hinweis: Nur Verknüpfungen im Ordner **SDP Extern** können ausgewählt werden.



Zufallsgesteuerte Aktionen

Sie können einen Button erstellen, der eine zufällig ausgewählte Aktion aus der Aktions-Liste ausführt. So können Sie aus einer Liste von Begrüßungen, Namen, Zahlen, Farben, etc. zufallsgesteuert eine Aktion auswählen

1

Nachfolgend ein Beispiel für einen Button, der zufallsgesteuert Schülernamen spricht.

Erstellen Sie einen Button und weisen Sie ihm die Aktion **Zufall** (Registerkarte **Sonstiges**) zu.

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Zufall	

Nun fügen Sie mehrere Aktionen **Text sprechen** mit unterschiedlichen Schülernamen ein.

Nach dem Umschalten in den Modus **Anwenden** wird jede Button-Betätigung einen zufällig ausgewählten Schülernamen sprechen.

2

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Zufall	
Text sprechen	Harald
Text sprechen	Kathrin
Text sprechen	Jana

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Zufall	
Text sprechen	Harald
Text sprechen	Kathrin
Text sprechen	Jana
Zufall-Ende	

Die Aktionen innerhalb der Klammer "Zufall" und "Zufall-Ende" werden zufällig ausgewählt.

Hinweis: Sollen, zusätzlich zur Aktion **Zufall**, weitere Aktionen z.B. ein Tafelwechsel ausgeführt werden, dann schließen Sie die Zufallsliste mit der Aktion **Zufall Ende** ab und fügen Sie dann die gewünschte zusätzliche Aktion ein.

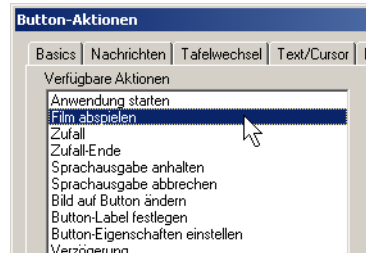
Filme abspielen

Sie können über einen Button einen Film abspielen lassen. Der Film kann auf der Buttonoberfläche, im Nachrichtenfenster oder der gesamten Tafelfläche abgespielt werden.

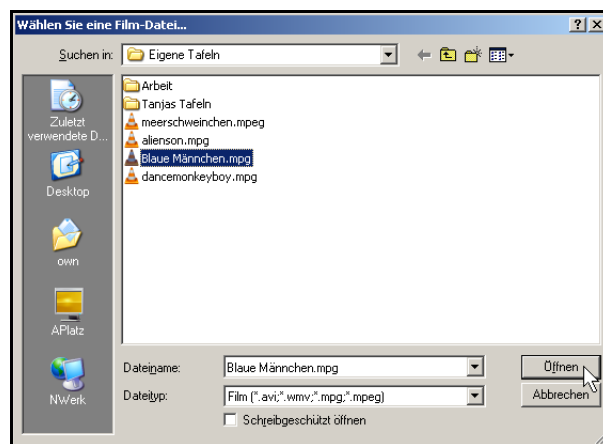
Unterstützt werden die Filmformate .avi, .mpg und .wmv.

Hinweis: Neben den Basisformaten existieren zahlreiche Formatvarianten. Einige Varianten benötigen die Installation von zusätzlicher Encodersoftware.

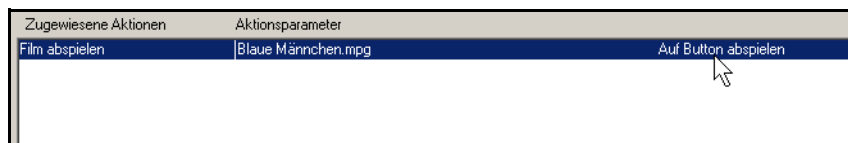
- 1 Doppelklicken Sie auf den Button, der den Filmstart auslösen soll.
- Klicken Sie auf die Registerkarte **Sonstiges**.
- Klicken Sie auf die Aktion **Film abspielen**.



- 2 Wählen und öffnen Sie den Film.



- 3 Die Aktion **Film abspielen** und der Name des gewählten Films erscheinen in der Liste **Zugewiesene Aktionen**.

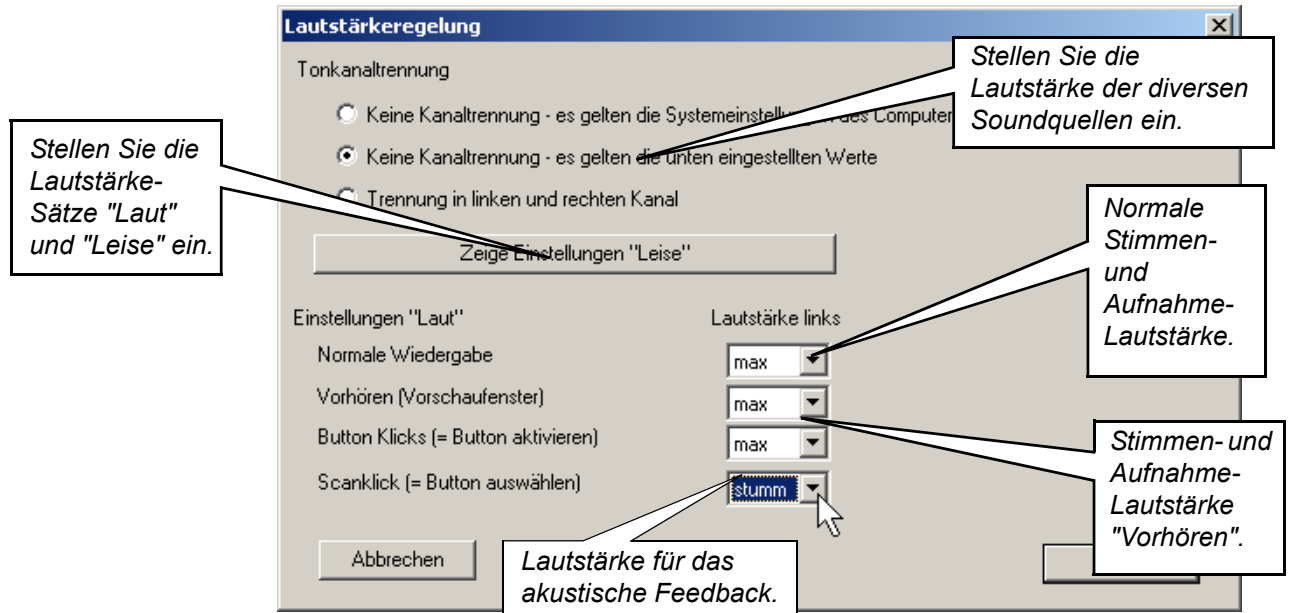


In der Standardeinstellung wird der Film auf der Buttonoberfläche abgespielt. Das Anklicken des Textes **Auf Button abspielen** ändert den Abspielort. Sie können wählen:

- **Auf Button abspielen** - Spielt den Film auf der Buttonoberfläche ab.
- **Im Nachrichtenfenster wiedergeben** - Spielt den Film im Nachrichtenfenster der Tafel ab.
- **Auf Tafel abspielen** - Spielt den Film auf der gesamten Tafelfläche ab.

Lautstärke von Stimmen und Sounds

Die unterschiedlichen Sounds (Stimmen, Aufnahmen, Rückmeldungen) können unterschiedlich laut oder stumm geschaltet werden. Zur Einstellung der Lautstärke, wählen Sie **Lautstärke** im Menü **Dynamische Tafeln**.



Trennung von Sounds

Diese drei Optionen bestimmen, wie die Lautstärken gesteuert werden sollen

- **Keine Kanaltrennung. Es gelten die Lautstärke-Einstellungen des Computers** - Alle Lautstärke-Stufen werden durch das Windows-Steuerungsfeld **Sounds und Audiogeräte** festgelegt.
- **Keine Kanaltrennung. Es gelten die unten eingestellten Werte** - Die Lautstärke wird im unteren Bereich des Dialogfensters getrennt pro Soundart eingestellt.
- **Trennung in linken und rechten Kanal** - Jede Soundart kann nun unabhängig für den linken und rechten Kanal eingestellt werden. Wichtig ist diese Einstellmöglichkeit für das Vorhören. Weitere Informationen finden Sie im nächsten Abschnitt.

Einstellungen "laut" und "leise"

Sie können zwei komplette Sätze von Lautstärke-Einstellungen einrichten: "Laut" und "Leise". Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zeige Einstellungen "Leise"**, um die Lautstärke für diesen Satz zu ändern. Ein Anwender kann zwischen den beiden Sätzen wählen, indem er Buttons mit den hinterlegten Aktionen **Einstellung Laut** und **Einstellung Leise** betätigt.

Vorhören abschalten

Wenn Sie alle gesprochenen oder aufgenommenen Vorhör-Sounds deaktivieren wollen, wählen Sie die Option **Stumm** für die **Vorhören-Sounds**. Anstatt nur den Sound "lautlos" abzuspielen, wird nun jede Aktion **Sprache in Vorschau** oder **Sound in Vorschau** komplett ignoriert.

Stimmen auswählen und ändern

Speaking Dynamically Pro wird mit den englischen Microsoft-SAPI-Stimmen und den Stimmen aus Nuance RealSpeak™ in der entsprechenden Sprache geliefert (installiert zusammen mit den lokalisierten SDP-Dateien). Sie können aber auch andere SAPI 4.0 und SAPI 5.1 kompatible Sprachsynthesizer verwenden

Die Einstellungen der synthetisierten Stimme ändern Sie über **Stimme** im Menü **Dynamische Tafeln**. Im oberen Fensterbereich wählen Sie Nuance RealSpeak™ oder eine SAPI 4 bzw. SAPI 5 kompatible Stimme. Jeder Sprachsynthesizer bietet verschiedene Stimmen und Stimmeneinstellungen.

Hinweis: Die Nuance RealSpeak™-Stimme ist ausschließlich weiblich. US-amerikanisches Englisch ist die einzige Sprache, die eine männliche Stimme enthält. Nuance RealSpeak™-Stimmen für andere Sprachen sind separat erhältlich. Weitere Informationen erhalten Sie bei Ihrem örtlichen Mayer-Johnson-Vertriebspartner.

Stimmen über einen Button wählen

Mit den Aktionen **Stimme 1..4** können Sie die Stimme vom Anwender auswählen lassen.

Hinweis: Der Stimmwechsel benötigt prinzipbedingt eine gewisse Zeit und sollte nur auf sehr schnellen und leistungsfähigen Rechnern genutzt werden.

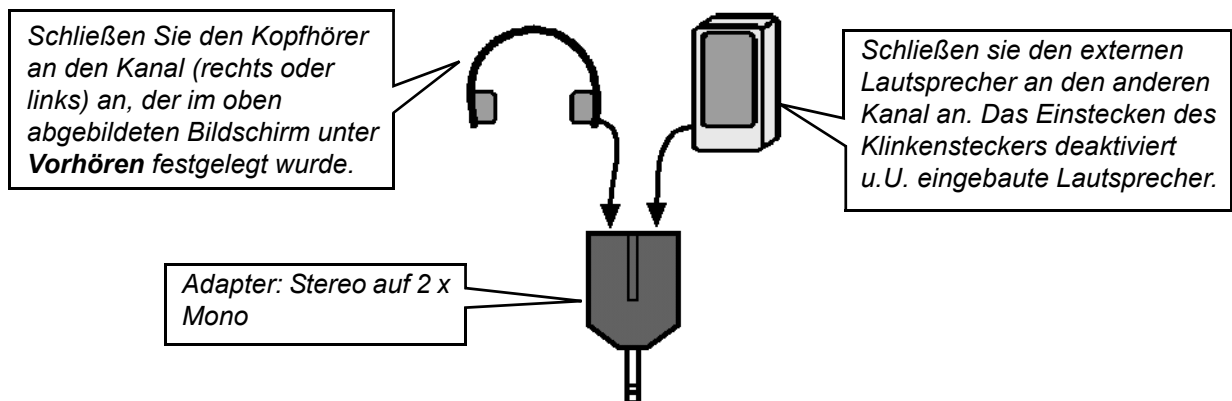
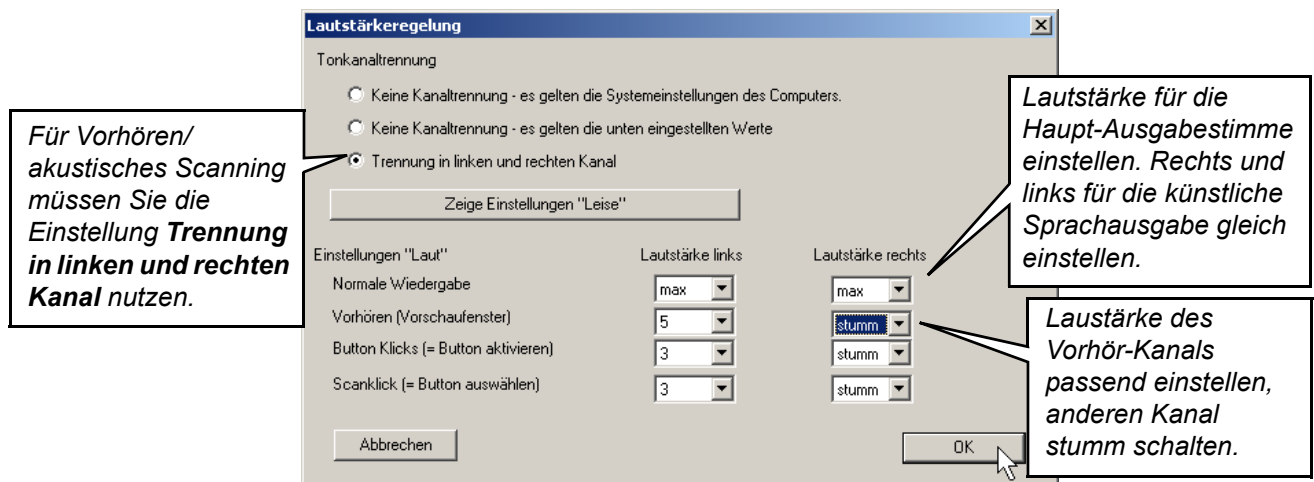
Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Stimme 1	
Text sprechen	Das ist Stimme 1
Stimme 4	
Text sprechen	Das ist Stimme 4

Vorhören / akustisches Scanning einrichten

Sie können das Programm so konfigurieren, dass der Anwender es im akustischen Scanning nutzen kann. Dazu setzen Sie die Aktion **Sound in Vorschau** ein und benötigen darüberhinaus einen Steckadapter, der eine Trennung zwischen Kopfhörer (Vorhören) und Lautsprecher herstellt. Der Steckadapter leitet den rechten Kanal an den Kopfhörer und den linken Kanal an den Lautsprecher (bzw. umgekehrt).

Über die Einstellung **Trennung in linken und rechten Kanal** im Fenster **Lautstärkeregelung** wird **Vorhören** so konfiguriert, dass es nur über einen Kanal (rechts oder links) abgespielt wird (siehe Abbildung unten). Stellen Sie den Vorhör-Kanal auf die passende Lautstärke ein und schalten Sie den anderen Kanal stumm.

Hinweis: Der Sprachsynthesizer kann nicht auf einkanaligen Betrieb geschaltet werden. Er wird immer über beide Kanäle abgespielt.



Hinweis: Wenn Sie einen Mono-Kopfhörer verwenden, benötigen Sie einen Stereo-zu-Mono-Adapter zwischen Kopfhörer und Verteilerstecker.

Aussprache von Wörtern ändern

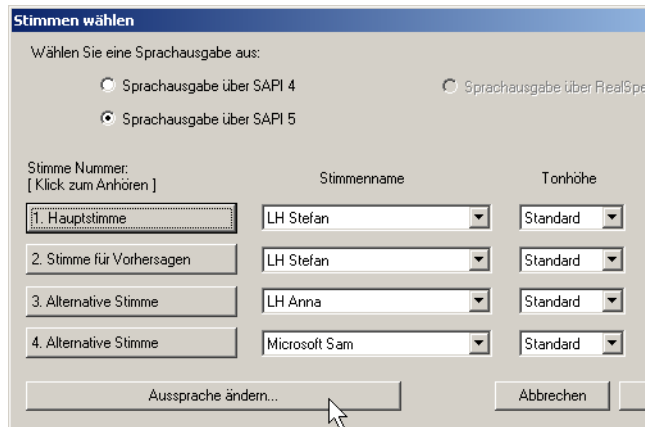
Der Sprachsynthesizer spricht nicht alle Wörter - etwa Eigennamen oder Fremdwörter - immer korrekt aus. Für jede verfügbare Stimme kann über alternative phonetische Schreibweisen die Aussprache von Wörtern korrigiert werden.

1

Wählen Sie die Option **Stimme** im Menü **Dynamische Tafeln**.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aussprache ändern...**

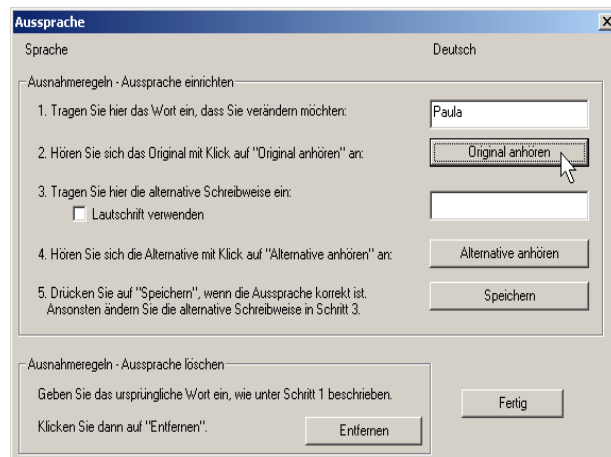
Hinweis: Vergewissern Sie sich, dass die Stimme, die Sie bearbeiten müssen, als **Haupt-Stimme** ausgewählt ist.



2

Geben Sie das Wort ein, dessen Aussprache geändert werden soll.

Hinweis: In diesem Beispiel wird die Einstellung für eine SAPI 5 Stimme gezeigt. Das Dialogfenster für SAPI4- oder RealSpeak-Stimmen sehen etwas anders aus, funktionieren jedoch ähnlich.



3

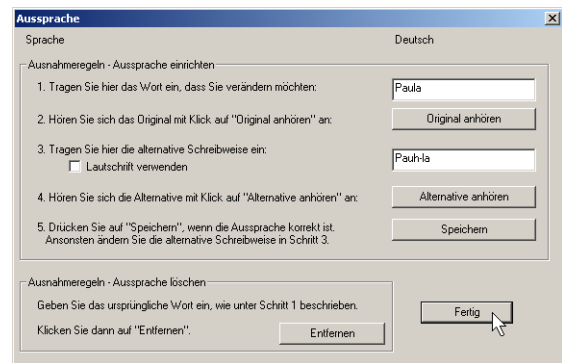
Klicken Sie auf **Original anhören**, um die aktuelle Aussprache des Wortes abzuhören.

Tragen Sie die alternative Schreibweise für das Wort ein. Klicken Sie auf **Alternative anhören**, um die korrigierte Aussprache abzuhören.

Klicken Sie auf **Speichern** um die Alternative dauerhaft zu hinterlegen bzw. auf **Entfernen** um eine bestehende Korrektur zu löschen.

Klicken Sie auf **Fertigstellen**, wenn Sie mit der neuen Aussprache zufrieden sind.

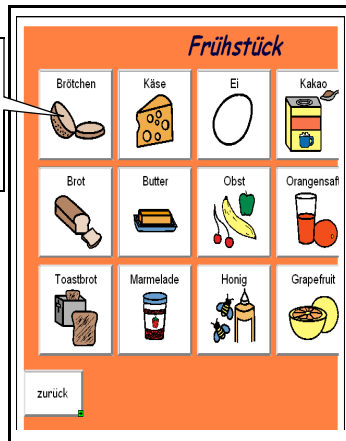
Hinweis: Wenn Sie ein Häkchen bei Lautschrift verwenden, können Sie einen speziellen **Phonemzeichensatz** nutzen.



Interaktive Tafeln drucken

Interaktive Tafeln sind für den Computerbildschirm entworfen und passen nicht direkt auf ein einzelnes Blatt Papier. Um solche Tafeln zu Dokumentationszwecken drucken zu können, wählen Sie die Option **Drucke Tafel auf einzelne Seite** im Menü **Datei**. Die Tafel wird nun für den Ausdruck so skaliert, dass sie mit der aktuellen Drucker-Seiteneinstellung auf ein Blatt Papier passt. Weitere Informationen zu Drucker-Seiteneinstellungen finden Sie unter *Einstellen der korrekten Papier- und Tafelgröße* in *Kapitel 1*.

Mit dem Befehl **Drucken** wird die Tafel auf mehrere Seiten gedruckt.



Verwenden Sie den Befehl **Drucke Tafel auf einzelne Seite**, um die interaktive Tafel auf einzelnes Blatt zu drucken.



Hinweis: Empfehlenswert ist der Ausdruck solcher Tafeln im Querformat. Sehen Sie unter *Einstellen der korrekten Papier- und Tafelgröße* in *Kapitel 1* nach, wie man eine Tafel für den Ausdruck im Querformat einrichtet.

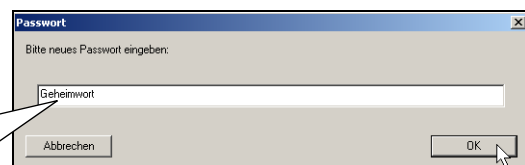
Password

Neugierigen Anwendern kann man mit einem Passwort den Zugriff auf den Modus **Design** verwehren. Das Passwort wird beim Wechsel in den **Design**-Modus nur dann abgefragt, wenn der Programmstart durch Doppelklick auf eine Tafel geöffnet wurde, also im Modus **Anwenden** läuft. Wählen Sie **Password** im Menü **Dynamische Tafeln**.

Hinweis: Um die Passwort-Funktion abzuschalten, wählen Sie die Option **Password** im Menü **Dynamische Tafeln**. Lassen Sie das Feld Neues Passwort leer und klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**. Wiederholen Sie das bei der Bestätigung des neuen Passworts.

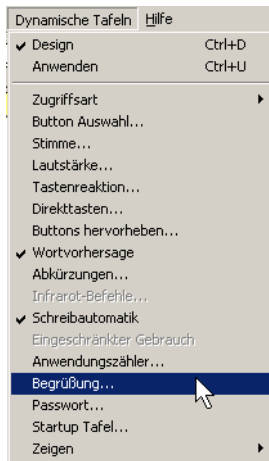


Der Modus **Design** ist nur dann passwortgeschützt, wenn das Programm im Modus **Anwenden** geöffnet wird.

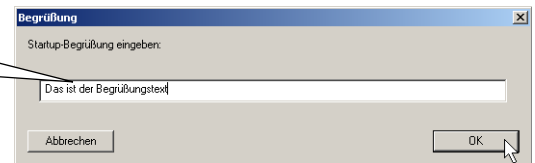


Begrüßung

Beim Programmstart kann eine Begrüßungsnachricht abgespielt werden. Wählen Sie **Begrüßung** im Menü **Dynamische Tafeln**.



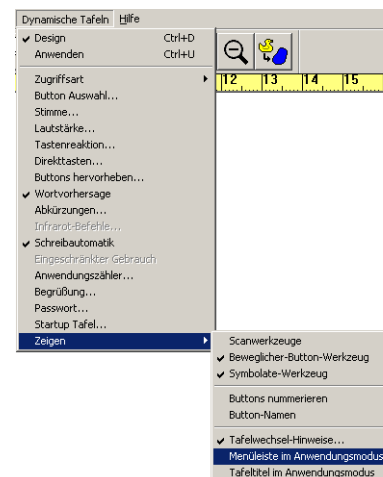
Geben Sie hier Ihren Begrüßungstext ein.



Menü- und/oder Titelleisten ein-/ausblenden

Standardmäßig ist das Programm so eingestellt, dass Menüleiste und Titelleiste im Modus **Anwenden** ausgeblendet ist. Bei Bedarf können beide Leisten eingeblendet werden.

Hinweis: Jede Änderung von Menü- und/oder Titelleiste passt die Tafel automatisch an die verfügbare Bildschirmgröße an.

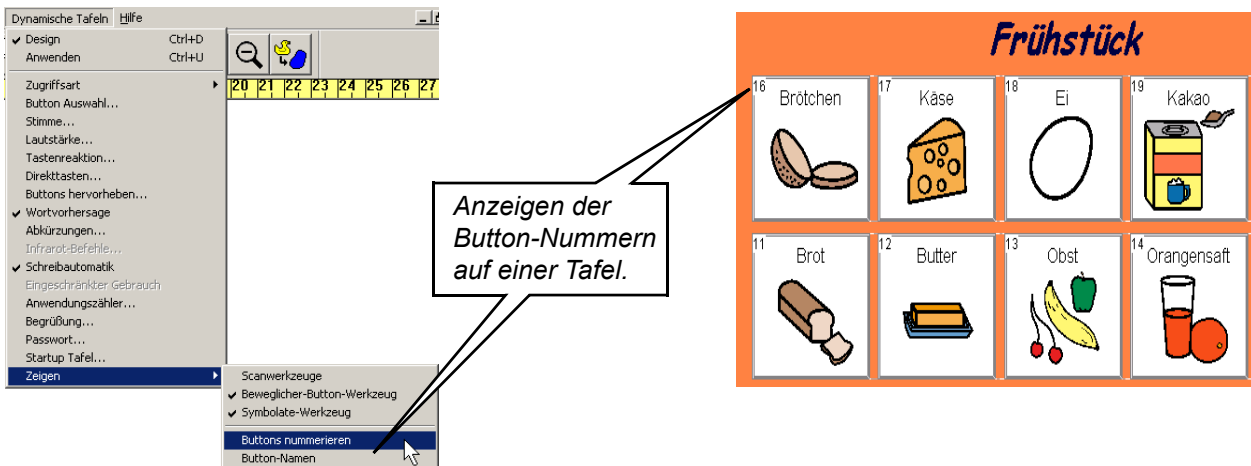


Aktionsliste speichern

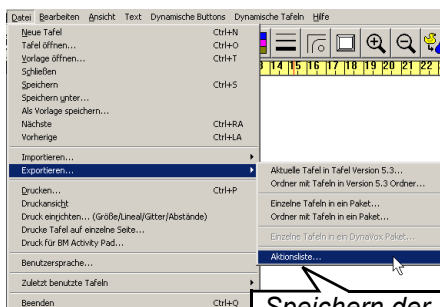
Zu Dokumentationszwecken kann eine Liste aller Aktionen, die den Buttons der Tafel zugewiesen sind, als Textdatei gespeichert werden. Jedem Button der Tafel ist eine bestimmte Ordnungsnummer zugewiesen, die in der Aktionslisten-Datei ausgewiesen wird. Die Ordnungsnummern der Buttons können auf dem Bildschirm angezeigt und/oder in der Aktions-Liste entsprechend gedruckt werden.

Ordnungsnummern von Buttons anzeigen

Wählen Sie **Buttons nummerieren** im Untermenü **Zeigen** des Menüs **Dynamische Tafeln**.



Aktionsliste speichern



Speichern der Aktions-Liste als Textdatei

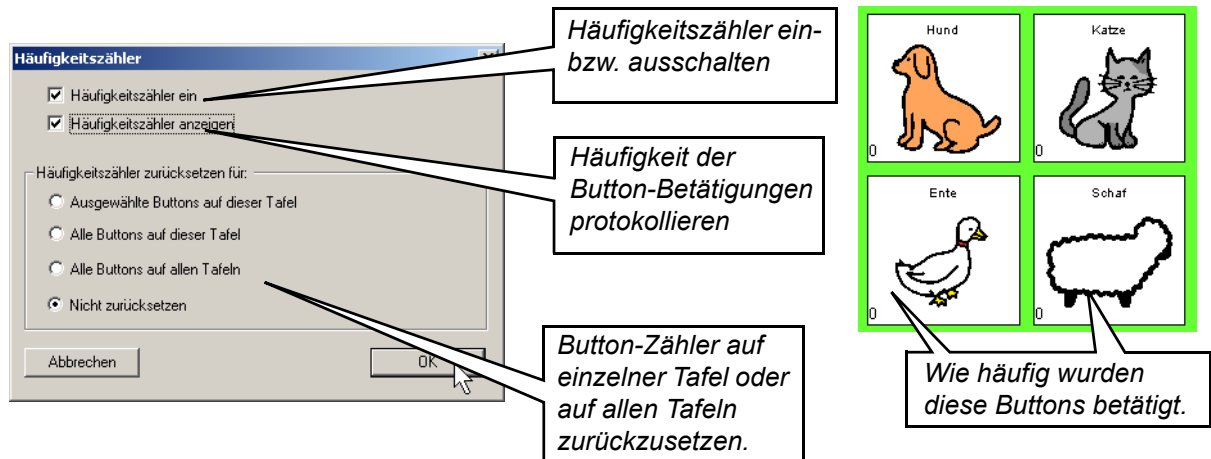
Ausschnitt aus der Aktions-Liste als Textdatei.

```
aktionsliste.txt - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?
Aktions-Button[1]
Aktions-Button[2]
Aktions-Button[3]
Aktions-Button[4]
    Zurück zur letzten Tafel
    Sprache in vorschau.
Aktions-Button[5]
    Tafel wechseln. +Main
    Sprache in vorschau.
Aktions-Button[6]
    Text sprechen. Ich will das alles haben
Aktions-Button[7]
    Text sprechen. Ein Heidelbeeren-Muffin.
Aktions-Button[8]
    Text sprechen. Ein Doughnut.
Aktions-Button[9]
    Text sprechen. Etwas Orangensaft
Aktions-Button[10]
    Text sprechen. Hmm, das ist mein Liebling
Aktions-Button[11]
    Text sprechen. Ich liebe Schwarzbrot.
```

Häufigkeits-Zähler

Mit der Funktion **Anwendungs-Zähler** im Menü **Dynamische Tafeln** können Sie feststellen, wie oft ein Button betätigt wurde. Sie können so nachvollziehen, wie eine Tafel wirklich eingesetzt wird.

Hinweis: Die Anwendungszähler werden erst bei einer Tafelwechsel-Aktion gespeichert. Wird die Tafel in den Modus **Anwenden** gesetzt, mit ihr gearbeitet und dann zurück in den Modus **Design** gesetzt, werden keine Anwendungshäufigkeiten aufgezeichnet.



Hinweis: Der Anwendungs-Zähler wird erst dann zurückgesetzt, wenn die Schaltfläche **OK** geklickt wird.

Kapitel 20

Arbeiten mit Variablen

Kapitelübersicht SDP

In der Gruppe Variablen sind die Aktionen zusammengefasst, mit denen sich Buttons erstellen lassen, die sich dynamisch verhalten. Diese Aktionen basieren auf der Verwendung von Variablen und Entscheidungslogik "wenn, sonst, sonst-wenn", d.h. "wenn" Bedingung erfüllt (z.B. bestimmter Button gewählt), wird Aktion ausgeführt, "sonst" wird eine andere Aktion ausgeführt. Mit solchen Bedingungen können "intelligente" Buttons erstellt werden, die personalisierte Antworten geben, Verben konjugieren usw.

Folgende Themen werden behandelt:

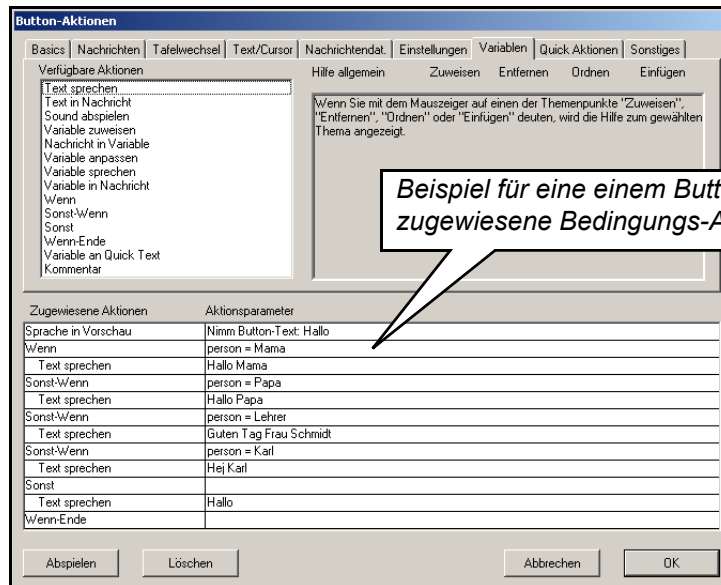
- Variablen-Button-Aktionen
- Variablen Werte zuweisen
- Testen von Variablen und Zuweisen von bedingten Aktionen

Hinweis: Hier wird nur sehr rudimentär die Programmierung von Variablen behandelt. Erweiterte Techniken, Funktionen und Beispiele werden in der Hilfe-Funktion im Programm behandelt (**Hilfethemen** im Menü **Hilfe**).



Variablen-Button-Aktionen

Button-Aktionen der Gruppe **Variablen** lassen Ihre Buttons anhand von Bedingungen unterschiedlich agieren. Eine Liste der **Variablen**-Aktionen folgt. Lassen Sie sich nicht entmutigen, wenn Sie die Wirkung der Aktionen nicht sofort nach dem ersten Lesen verstanden haben. Diese Anleitung führt Sie in den Gebrauch der Aktion ein.



- **Variable zuweisen** - Weist einem Button einen Variablen-Wert zu, z.B. Person = "Mama."
- **Nachricht in Variable** - Kopiert Inhalt des Nachrichtenfenster in eine Variable.
- **Variable anpassen** - Rechnen mit numerischen Variablen oder Verknüpfung von Zeichenketten (Texten).
- **Variable sprechen** - Spricht den Inhalt einer Variablen.
- **Variable in Nachricht** - Sendet Wert einer Variablen an Nachrichtenfenster.
- **Wenn** - Führt Vergleich (Test) einer Variable durch, z.B. Person = "Mama"? Trifft die Bedingung zu, werden die nach der **Wenn**-Aktion gelisteten Aktionen ausgeführt.
- **Sonst-Wenn** - Wird im Zusammenhang mit der **Wenn**-Aktion verwendet. Diese Aktion wird verwendet, um eine Variable auf alternative Werte zu überprüfen, z.B. wenn Person NICHT = "Mama", ist dann Person = "Papa"? Trifft die Bedingung zu, werden die nach der **Sonst-Wenn**-Aktion gelisteten Aktionen ausgeführt.
- **Sonst** - Standard-Aktion bereitstellen, wenn alle Bedingungstests unzutreffend sind: z.B. Person NICHT = "Mama" oder "Papa".
- **Wenn-Ende** - Wird verwendet, um den Aktionsblock zu beenden, der nach einer **Wenn**-, **Sonst-Wenn**- oder **Sonst**-Aktion abgearbeitet wurde.
- **Variable an Quick-Text** - Kopiert Wert einer Variablen in einen **Quick-Text**-Button.

Variablen Werte zuweisen

Durch Betätigen eines Buttons einer Variablen einen Wert zuweisen zu lassen ist der erste Schritt bei der Erstellung einer interaktiven Tafel mit bedingten Reaktionen. Hat die Betätigung des Buttons der Variablen einen Wert zugewiesen, können andere Buttons die Variable überprüfen und entsprechende Aktionen ausführen.

1

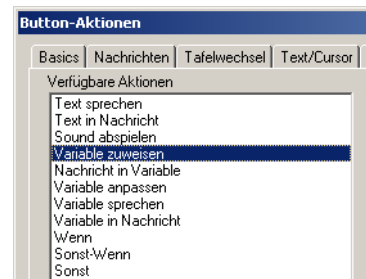
Doppelklicken Sie auf den Button, der einer Variablen einen Wert zuweisen soll.

In diesem Beispiel wird der Name des auf dem Button dargestellten Gesprächspartners einer Variablen zugewiesen.



2

Weisen Sie den Buttons die Aktion **Variable zuweisen** (Registerkarte **Variablen**) zu.

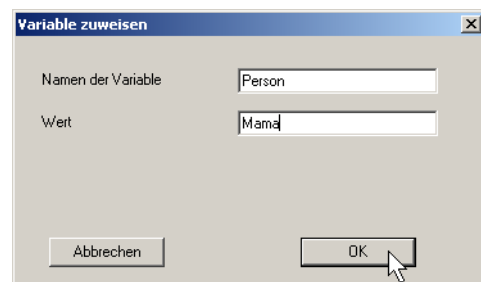


3

Geben Sie der Variablen einen Namen und weisen Sie ihr einen Wert zu.

Im Beispiel bekommt die Variable "Person" als Wert den Namen der auf dem Button dargestellten Person zugewiesen.

Klicken Sie auf **OK**, wenn Sie fertig sind.



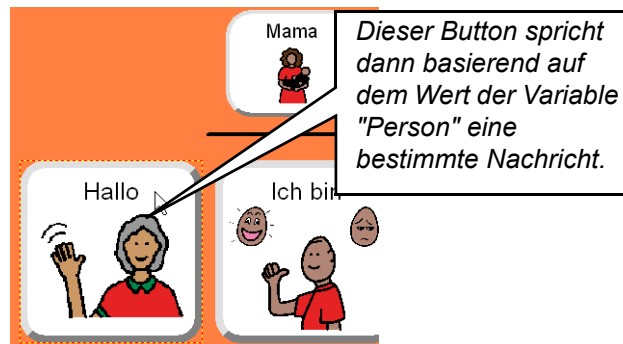
Testen von Variablen und Zuweisen von bedingten Aktionen

Sie haben nun mindestens einen Button, der einer Variable einen Wert zuweist und können nun die **Wenn**-Aktion einsetzen, um abhängig vom Variablenwert unterschiedliche Aktionen bzw. Aktionsblöcke ausführen zu lassen. **Sonst-Wenn**- und **Sonst**-Aktionen setzen Sie dann ein, wenn eine Variable auf diverse Werte überprüft werden soll und um Standard-Aktionen für den Fall festzulegen, dass alle überprüften **Wenn**-Variablen unzutreffend sind.

Die "Wenn"-Aktion

Doppelklicken Sie auf einen Button, der abhängig vom Variablenwert eine Aktion ausführen soll.

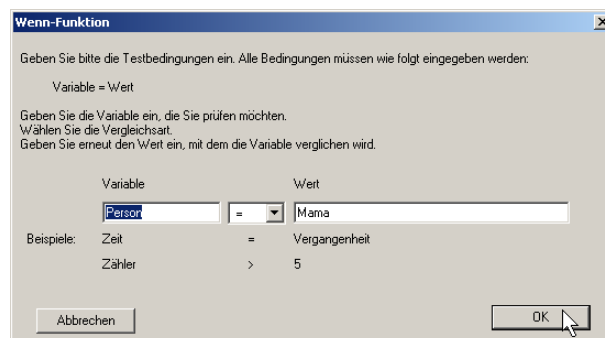
Hier wird anhand des Wertes der Variablen "Person" festgelegt, welche Nachricht gesprochen werden soll.



Geben Sie den Variablennamen und den Vergleichswert an, klicken Sie dann **OK**.

Hier wird überprüft ob die Variable "Person" den Wert "Mama" hat.

Hinweis: Der Vergleich ist nicht nur auf "=" beschränkt. Andere Vergleiche, wie z.B. "nicht =" stehen im Drop-down-Menü zur Verfügung.



Legen Sie fest, welche Aktion ausgeführt werden soll, wenn der Vergleich positiv ausfällt.

Die eingerückte Aktion wird nur dann durchgeführt, wenn "Person = Mama".

Hinweis: Aktionen, die einer **Wenn**-Bedingung folgen, werden der Übersichtlichkeit halber automatisch eingerückt.

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Wenn	Person = Mama
Text sprechen	Hallo Mama

Die "Sonst"-Aktion

Nach **Sonst** stehende Aktionen werden dann ausgeführt, wenn alle vorhergehenden **Wenn**- und **Sonst-Wenn** Bedingungen unzutreffend waren.

- 4 Weisen Sie dem Button die Bedingung **Sonst** (Registerkarte **Variablen**) zu, dann weisen Sie die auszuführende(n) Aktion(en) zu.

Hinweis: Die **Sonst**-Bedingung kann nur nach "öffnender" **Wenn**-Bedingung eingesetzt werden.

Die Aktion **Sonst** stellt eine Standard-Antwort bereit, wenn alle **Wenn**-Bedingungen unzutreffend sind.

Zugewiesene Aktion	Aktionsparameter
Wenn	person = Mama
Text sprechen	Hallo Mama
Sonst	
Text sprechen	Hallo

Die "Sonst-Wenn"-Aktion

Die **Sonst-Wenn**-Bedingung überprüft eine Variable auf weitere mögliche Werte.

Klicken Sie auf die letzte Aktion im **Wenn**-Bedingungsblock und weisen Sie als nächstes in der Liste die **Sonst-Wenn**-Bedingung (Registerkarte **Variablen**) zu.

Geben Sie den Variablennamen und den nächsten zu überprüfenden Wert ein, dann klicken Sie auf **OK**.

Hinweis: Die **Sonst-Wenn**-Bedingung kann nur nach "öffnender" **Wenn**-Bedingung eingesetzt werden.

Verwenden Sie **Sonst-Wenn**, um auf andere mögliche Werte zu überprüfen.

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Wenn	Person = Mama
Text sprechen	Hallo Mama
Sonst-Wenn	Person = Papa
Sonst	
Text sprechen	Hallo

Legen Sie fest, welche Aktion nach der **Sonst-Wenn**-Bedingung auszuführen ist

Diese Aktion wird durchgeführt, wenn "Person = Papa".

Zugewiesene Aktionen	Aktionsparameter
Wenn	Person = Mama
Text sprechen	Hallo Mama
Sonst-Wenn	Person = Papa
Text sprechen	Hallo Papa
Sonst	
Text sprechen	Hallo

Wenn-Blöcke und Wenn-Ende-Aktionen

Wenn-Ende markiert das Ende der **Wenn**-Bedingungsprüfung und damit zusammenhängenden **Sonst-Wenn**- oder **Sonst**-Bedingungen. Diese Aktionen bilden zusammen einen **Wenn-Block**.

7

Setzen Sie am **Ende als** letzte Aktion ein **Wenn-Ende** (Registerkarte **Variablen**).

Aktionen, die nicht innerhalb eines **Wenn**-Blocks sind, werden bei jeder Button-Betätigung ausgeführt.

Hinweis: Wenn Sie keinen **Wenn-Ende**-Marker setzen, versucht das Programm einen solchen automatisch hinzuzufügen.

Verwenden Sie eine **Wenn-Ende**-Aktion, um einen "Wenn"-Block zu beenden.

Zugewiesene Aktion	Aktionsparameter
Wenn	Person = Mama
Text sprechen	Hallo Mama
Sonst-Wenn	Person = Papa
Text sprechen	Hallo Papa
Sonst	
Text sprechen	Hallo
Wenn-Ende	

Aktionen vor oder nach einem "Wenn"-Block werden immer ausgeführt.

Variablen in Aktion

Im Modus **Anwenden** wird durch Betätigen des Buttons "Mama" der Variablen "Person" der Wert "Mama" zugewiesen. Dieser Wert bleibt bestehen, bis eine andere Zuweisung erfolgt oder der Modus **Anwenden** verlassen wird.

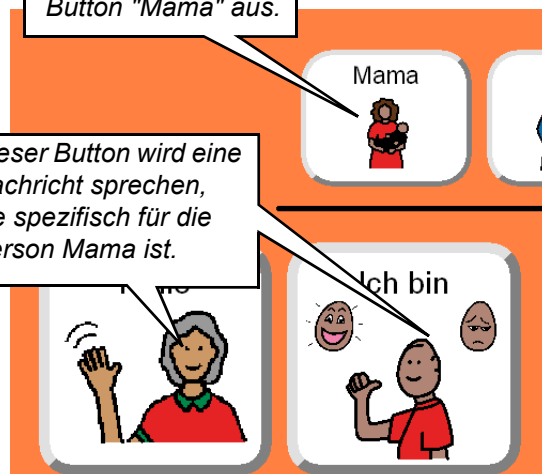
8

Das Betätigen der Konversationsbuttons spricht die, der jeweiligen Person zugeordnete Nachricht (vorausgesetzt, die Nachricht wurde vorher passend hinterlegt).

Hat ein Button keinen, die Variable "Person" prüfenden **Wenn**-Block, wird die, auf die Aktion **Sonst** folgen Standard-Nachricht gesprochen.

Wählen Sie den Button "Mama" aus.

Dieser Button wird eine Nachricht sprechen, die spezifisch für die Person Mama ist.



Kapitel 21

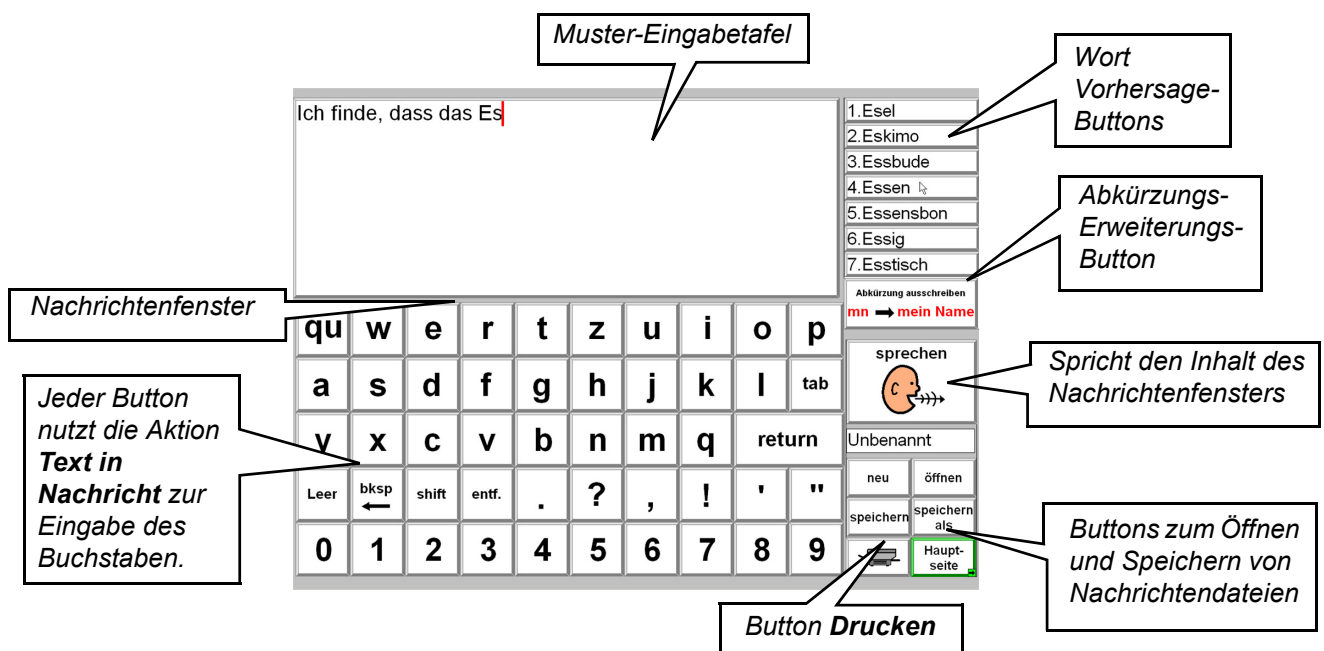
Erstellen von Schrifteingabetafeln

Kapitel Übersicht

Eine Vielzahl von Funktionen und Button-Aktionen ermöglicht die Erstellung von Tafeln, die als Schreibhilfe oder wie eine "sprechende Textverarbeitung" eingesetzt werden können. Zusätzlich zu den mitgelieferten Tafeln können Sie auch eigene Tafeln gestalten. Zur Steigerung von Schreibgeschwindigkeit und -qualität können Sie Funktionen wie Wortvorhersage, Abkürzungsexpansion und eine Schreibautomatik einsetzen. Sie können Nachrichtendateien nach Bedarf öffnen und ablegen. Die Nachrichtendateien können Text und/oder Symbole enthalten.

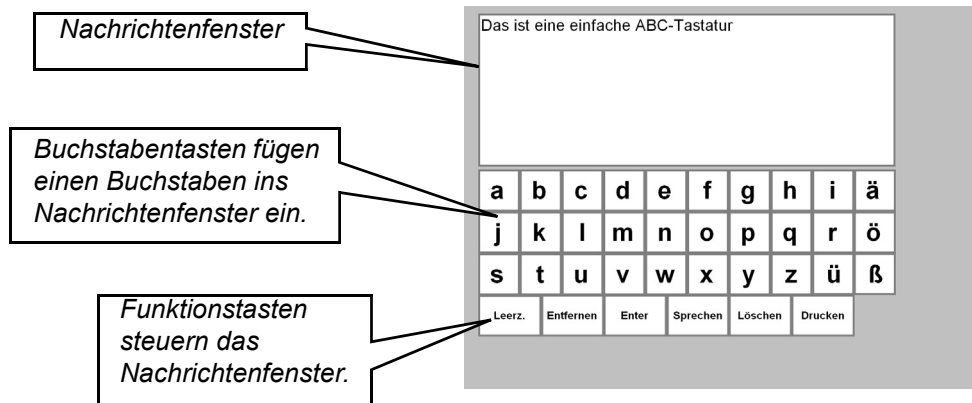
Folgende Themen werden behandelt:

- Layout-Überlegungen für Schrifteingabetafeln
- Hinzufügen von Vorhersage-Buttons
- Zugriff auf die Wortvorhersage-Tasten
- Abkürzungen ausschreiben (expandieren)
- Buttons zur Textbearbeitung und Cursor-Kontrolle hinzufügen
- Wortvorhersage
- Vorhersage-Einstellungen anpassen
- Bearbeiten des Wortvorhersage-Wörterbuches
- Schreibautomatik
- Steuerbuttons für Nachrichtendateien



Layout-Überlegungen für Schrifteingabetafeln

Ein großer Vorteil, wenn Sie das Programm als Schrifteingabetafel einsetzen: Sie stellen nur die Tasten und Funktionen zur Verfügung, die der Nutzer auch wirklich benötigt. Die Tafelauslegung wird durch die kognitiven und körperlichen Bedürfnisse des Nutzers bestimmt. Schrifteingabetafeln bestehen aus den Komponenten: Nachrichtenfenster sowie, Buchstaben-, Funktions- und Steuertasten.

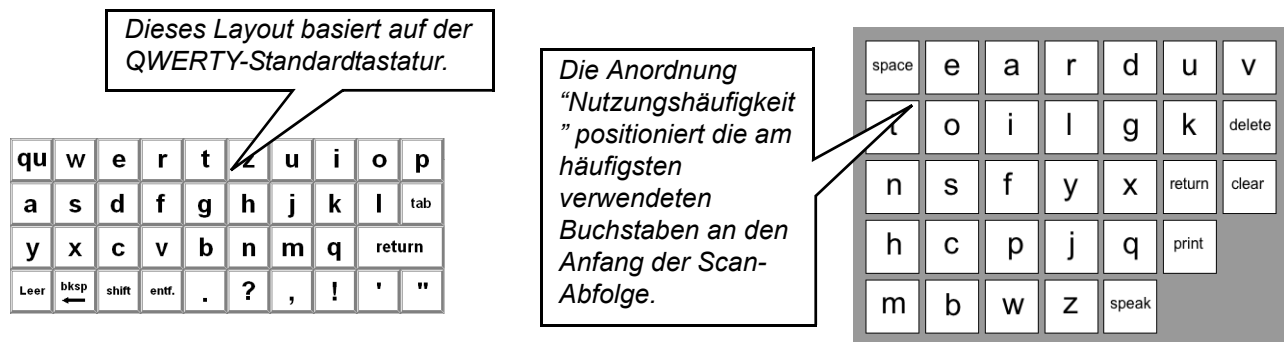


Nachrichtenfenster

Größe und Farbe des Textes im Nachrichtenfenster kann bedürfnissgerecht angepasst werden. Man kann Buchstaben oder Wörter beim Tippen mitlesen lassen und das aktuell gelesene Wort hervorheben. Weitere Informationen finden Sie unter *Hinzufügen eines Nachrichtenfensters* in Kapitel 13.

Tasten-Anordnung

Die Anordnung der Tasten kann sehr unterschiedlich ausfallen. Das gewählte Layout wird stark von der Art der Bedienung (Zugriffsmethode) bestimmt. Man ordnet die Buchstaben entweder so an, dass sie leicht gefunden werden oder um die Zugriffsgeschwindigkeit zu erhöhen. Oben sehen Sie ein alphabetisches Layout, darunter zwei weitere Beispiele für unterschiedliche Anordnungen.

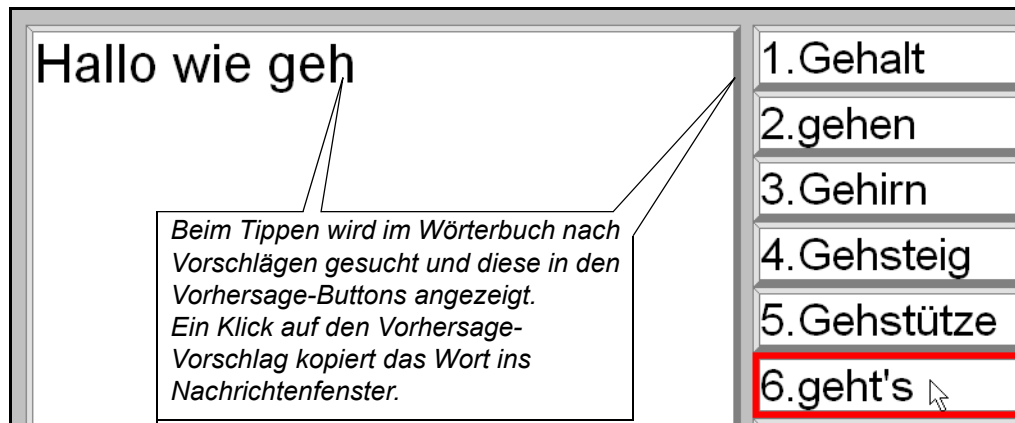


Tasten zur Steuerung des Nachrichtenfensters

Neben druckbaren Zeichen werden noch Steuertasten wie Zeilenschaltung, Umschaltung, Rücktaste, Löschen, etc. benötigt. Steuertasten werden meist an das Ende einer Scan-Sequenz gelegt, weil sie seltener benötigt werden.

Wortvorhersage

Die integrierte Wortvorhersage kann eine besonders wichtige Unterstützung des Schreibprozesses darstellen. Die Vorhersage schlägt die Wörter vor, die mit den eingetippten Buchstaben beginnen und besonders häufig verwendet wurden. Erscheint das gewünschte Wort in der Vorhersageliste, kann es direkt in Text übernommen werden. Die Wortvorhersage erspart dem Nutzer das Tippen aller Buchstaben eines Wortes.



Die Vorhersage-Buttons können entsprechend den Zugriffs-, visuellen und kognitiven Bedürfnissen des Anwenders angeordnet und konfiguriert werden. Die Wortvorhersage kann so eingerichtet werden, dass

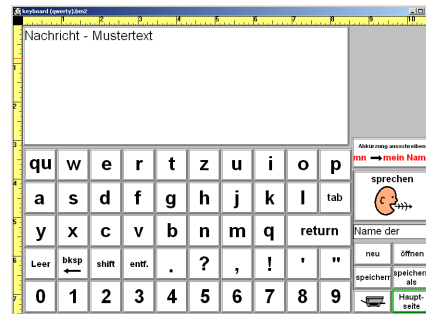
- neue, vom Nutzer eingegebene Wörter erlernt
- ins Wörterbuch manuell eingegebene Wendungen berücksichtigt
- Sehbehinderte mittels akustischen Hinweisen geführt
- Vorschläge durch direkte Anwahl bzw. eine PC-Taste übernommen
- Vorhersagen aufgrund alphabetischer Anordnung oder der Benutzungshäufigkeit getroffen
- alternative Wörterbücher genutzt werden.

Diese Optionen werden in den nächsten Abschnitten behandelt.

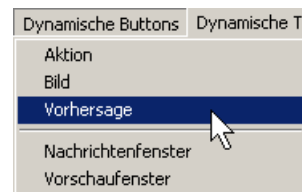
Hinzufügen von Vorhersage-Buttons

Eine Tafel kann bis zu 100 Vorhersage-Buttons haben.

In dieser Schrifteingabetafel wurde in der linken oberen Ecke Platz für einige Vorhersage-Buttons freigehalten.

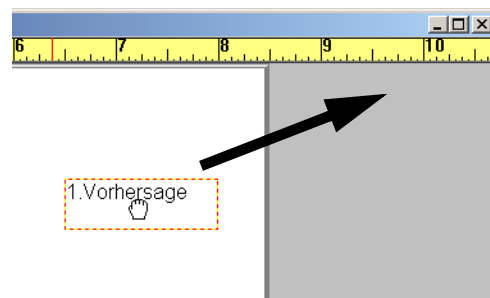


Wählen Sie **Dynamische Buttons > Vorhersage**.



Ziehen Sie den ersten Button in die rechte obere Ecke der Tafel.

Passen Sie Buttongröße und die Schriftgröße an.

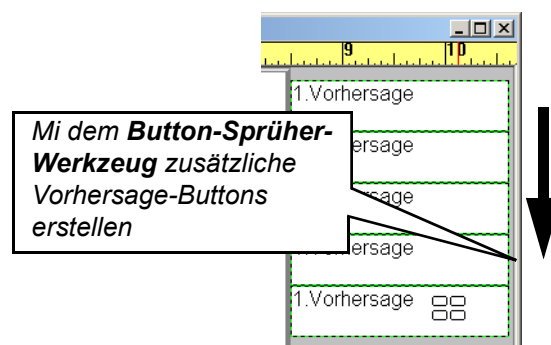


Tipp: Weisen Sie dem Vorhersage-Button die Aktion **Tag/Datum/Zeit/Vorhersage sprechen** (Tab **Quick-Aktionen**) zu, damit er beim Auslösen das vorgeschlagene Wort ausspricht.

Sprühen Sie mit dem **Button-Sprüher-Werkzeug** weitere Vorhersage-Buttons auf die Tafelfläche.

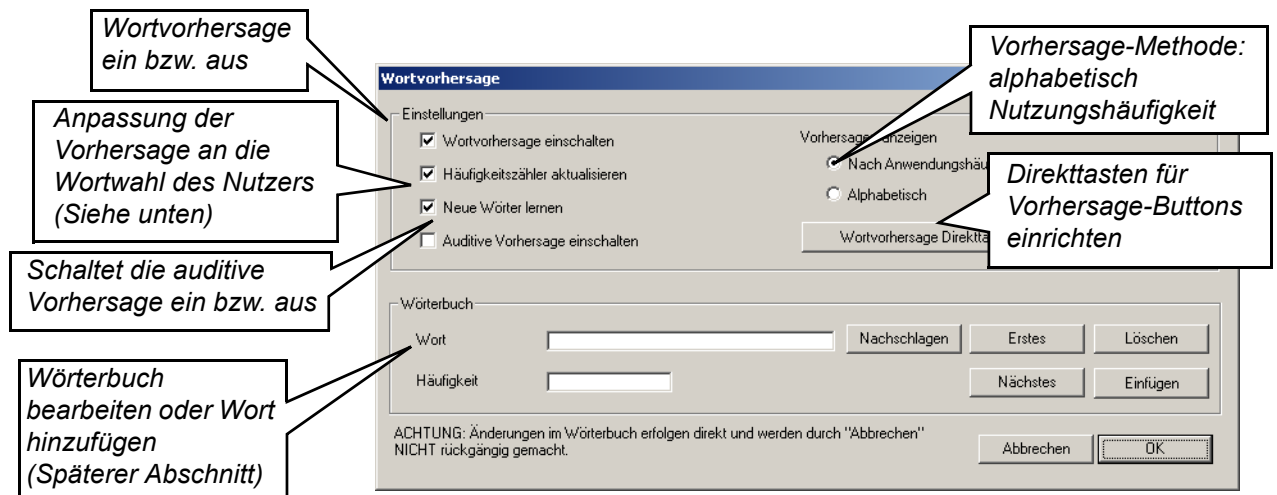
Speichern Sie die Tafel und schalten Sie in den Modus **Anwenden** um. Beim Tippen werden in den **Vorhersage**-Buttons nun Wortvorschläge erscheinen. Mit Klick auf den **Vorhersage**-Button, wird der Vorschlag in das **Nachrichtenfenster** übernommen.

Schalten Sie zurück in den Modus **Design**.



Vorhersage-Einstellungen anpassen

Abhängig von den Bedürfnissen des Nutzers werden Sie das Verhalten der Wortvorhersage anpassen müssen. Wählen Sie **Dynamische Tafeln > Wortvorhersage**.



Einstellungen

Häufigkeitszähler aktualisieren - Wenn gesetzt, wird die Häufigkeit der verwendeten Wörter hochgezählt. Häufiger genutzte Wörter haben eine höhere Priorität.

Neue Wörter lernen - Wenn gesetzt, werden ins **Nachrichtenfenster** eingegebene Wörter ins Vorhersage-Wörterbuch aufgenommen. Bei einem Schreibanfänger sollten Sie diese Funktion abschalten, um falsch geschriebene Wörter nicht ins Vorhersage-Wörterbuch aufzunehmen.

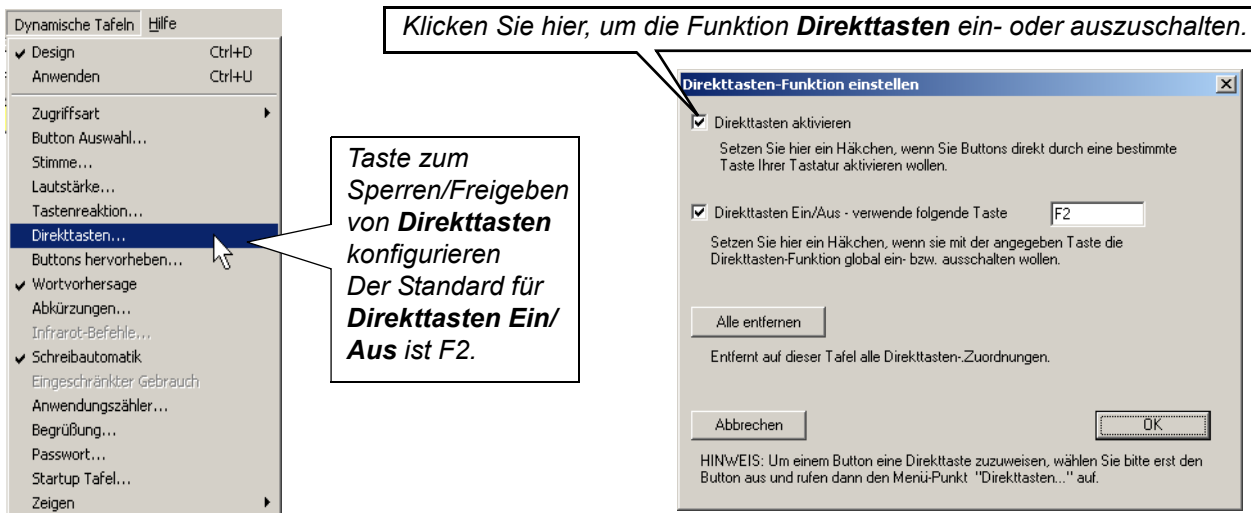
Auditive Vorhersage einschalten - Wenn gesetzt, wird das vorgeschlagene Wort beim Hervorheben bzw. beim Scanning ausgesprochen.

Zugriff auf die Wortvorhersage-Tasten

Auf die **Vorhersage**-Buttons kann entweder direkt (Auswahl auf dem Bildschirm) oder durch Drücken der zugeordneten Zahlentaste zugegriffen werden. Standardmäßig sind die Tasten 0 bis 9 den ersten zehn Vorhersage-Buttons zugewiesen. Erscheinen Wortvorschläge in den Vorhersage-Buttons, dann bewirkt das Drücken einer Zahlentaste die Übernahme des Wortvorschlags ins Nachrichtenfenster. Meistens klappt das recht gut, doch wenn direkt über die Tastatur Zahlen einzugeben sind, sollten Sie die Direkttasten für die Vorhersage-Buttons neu zuweisen bzw. die Funktion **Direkttasten** komplett abschalten.

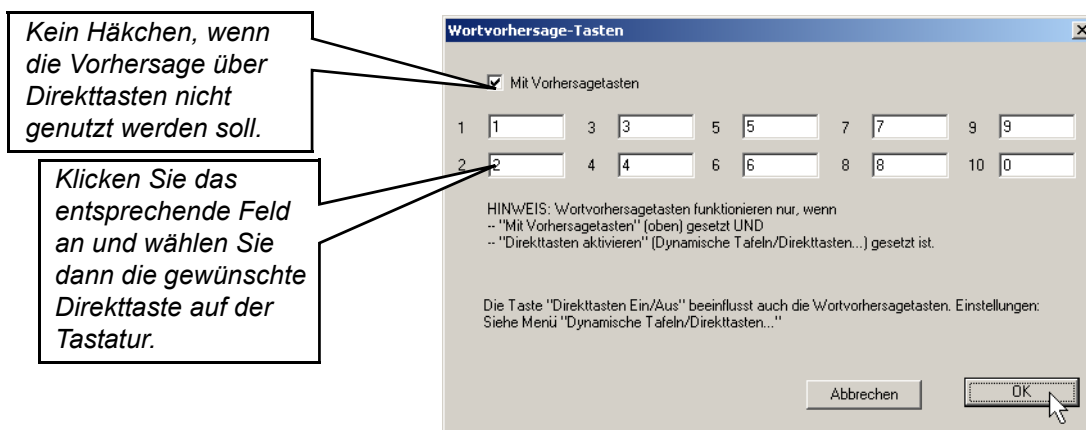
Direkttasten-Umschaltung

Direkttasten ist die Funktion, die einem Button eine Tastatur-Taste zuweist. Die Verwendung der Zahlentasten 0 bis 9 zur Aktivierung der Vorhersage-Buttons ist ein Beispiel für diese Funktion. Sie können einer Taste die Funktionalität **Direkttasten Ein/Aus** zuweisen. Damit können alle Direkttasten gesperrt und die Tastatur völlig frei (etwa fürs Eintippen von Zahlen anstelle der Bedienung von Vorhersage-Buttons) genutzt werden.



Vorhersage-Direkttasten neu zuweisen

Sie können die Vorhersage-Direkttasten frei zuordnen. Wählen Sie im Menü **Dynamische Tafeln > Wortvorhersage** und klicken Sie dann auf **Wortvorhersage Direkttasten...**. Klicken Sie in die Felder 1 bis 10 und weisen Sie über die Tastatur die gewünschten Direkttasten zu.



Hinweis: Die Funktion **Direkttasten** muss eingeschaltet sein, damit die direkte Tastatur-Anwahl der **Vorhersage**-Buttons möglich ist.

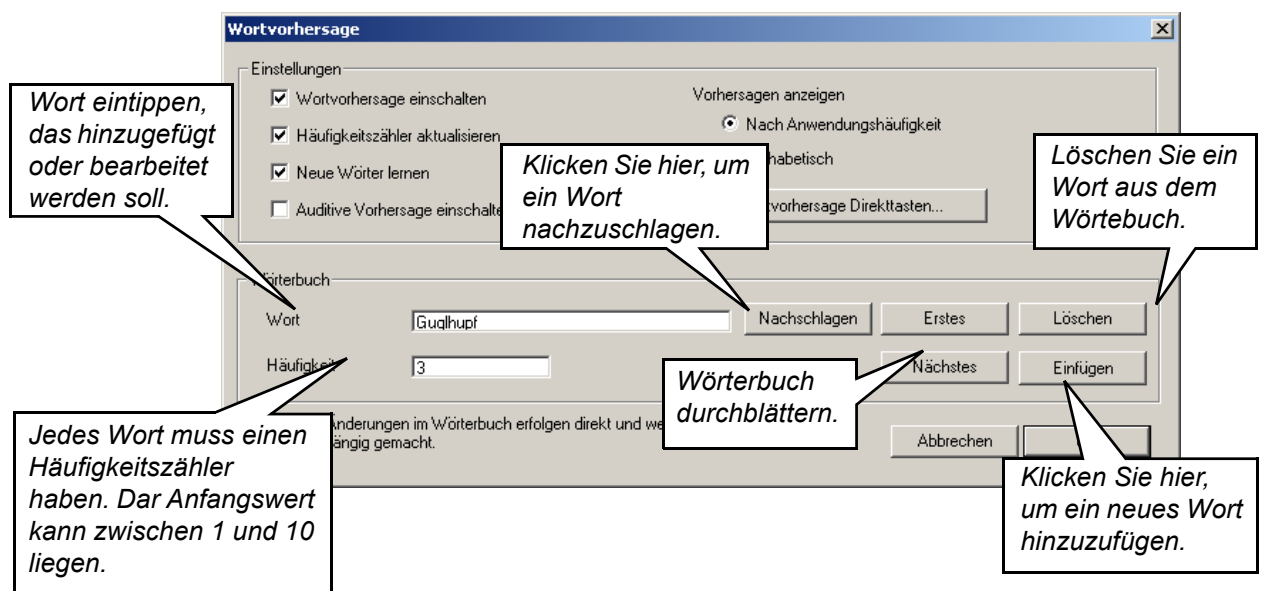
Bearbeiten des Wortvorhersage-Wörterbuches

Den Inhalt des Vorhersage-Wörterbuches können Sie mit SDP oder einem Textverarbeitungsprogramm bearbeiten. Wir empfehlen Wörterbuch-Änderungen innerhalb von SDP vorzunehmen, um Eingabefehler zu vermeiden. Das Bearbeiten von Vorhersage-Wörterbüchern ermöglicht

- Einsatz spezifischer Vokabularien
- Nutzung von Wendungen die in der Vorhersage aufscheinen sollen
- Hinzufügen von individuellen Wörtern (Eigennamen, Ortsbezeichnungen usw.)
- Entfernen falsch geschriebener Wörter
- Hinzufügen von großgeschriebenen Wörtern; SDP merkt sich bei automatisch gelernten Wörtern nicht die Großschreibung.

Bearbeiten des Wörterbuches mit SDP

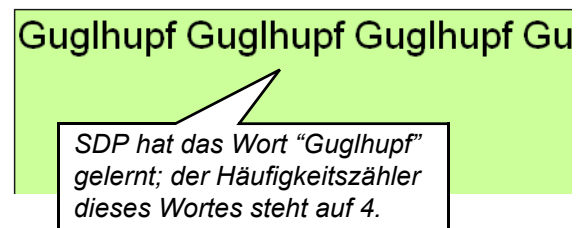
Wählen Sie **Dynamische Tafeln > Wortvorhersage**, um das Vorhersage-Wörterbuch zu bearbeiten.



ODER

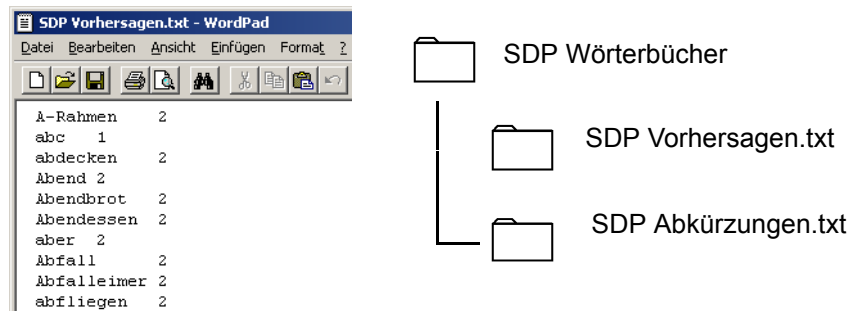
Wenn Sie viele Wörter auf einmal hinzufügen und die Genauigkeit der Häufigkeits-Zähler zweitrangig ist, setzen Sie ein Häkchen bei **Neue Wörter lernen** und kopieren Sie die zu erlernenden Wörter ins **Nachrichtenfenster**.

Ein wiederholt eingetragenes Wort erhöht entsprechend den zugehörigen Häufigkeits-Zähler.



Bearbeiten des Wörterbuches mit einem Textverarbeitungsprogramm

Größere Änderungen am Wörterbuch sind besser mit einem Textverarbeitungsprogramm zu erledigen. Öffnen Sie dazu die Datei **SDP Vorhersagen.txt** und geben Sie die neuen Wörter im gezeigten Format ein.



Ein anderes Vorhersage-Wörterbuch verwenden

Wenn Sie mit mehreren Wörterbüchern arbeiten wollen, müssen Sie die Wörterbuchdateien entsprechend umbenennen. SDP verwendet stets das Wörterbuch **SDP Vorhersagen.txt**. Nennen Sie das ursprüngliche Wörterbuch um und geben Sie dem zu verwendenden Wörterbuch den Namen **SDP Vorhersagen.txt**.

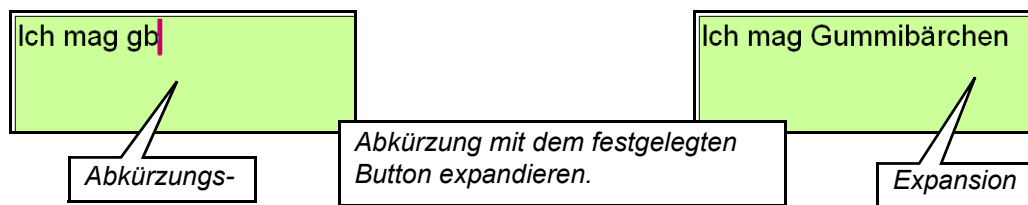
Wenn Sie mit einem leeren Wörterbuch starten wollen, entfernen Sie die Datei **SDP Vorhersagen.txt**. SDP erstellt dann automatisch ein neues leeres Wörterbuch. Die einfachste Möglichkeit Vokabular zum neuen Wörterbuch hinzuzufügen: SDP-Funktion **Neue Wörter lernen** aktivieren und das Vokabular in das **Nachrichtenfenster** eintippen.

Abkürzungen ausschreiben (expandieren)

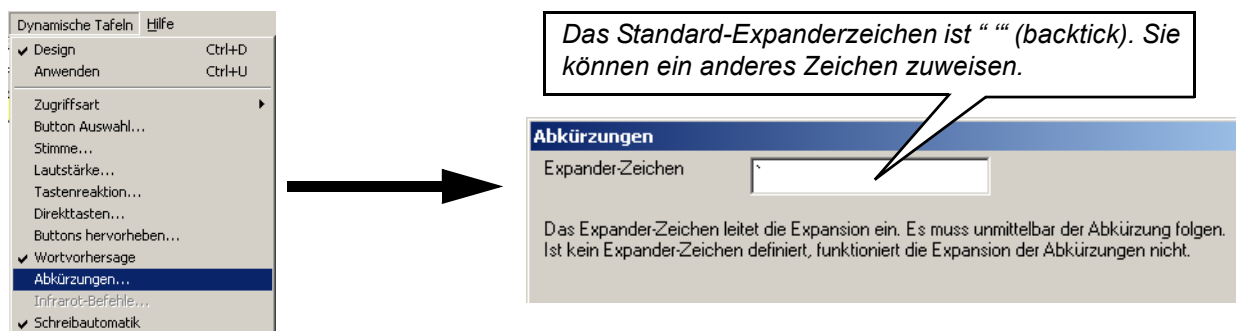
Die Abkürzungsexpansion ermöglicht dem Nutzer durch Eintippen weniger Buchstaben eine bestimmte Wendung oder einen Textblock ins Nachrichtenfenster einzufügen. Abkürzungen sind besonders bei Namen, Adressen und anderen häufig verwendeten Wendungen oder Textblöcken sinnvoll einsetzbar.

Eine ins Nachrichtenfenster eingegebene Abkürzung, wird durch eine Taste oder einen Button erweitert (expandiert). Sie können wählen, ob die Expansion durch einen Button (Aktion **Abkürzung ausschreiben** - Registerkarte **Nachrichten**), einer Tastaturtaste oder einem **Vorhersage**-Button ausgelöst wird.

Expander-Button (im Scanning verwendet)

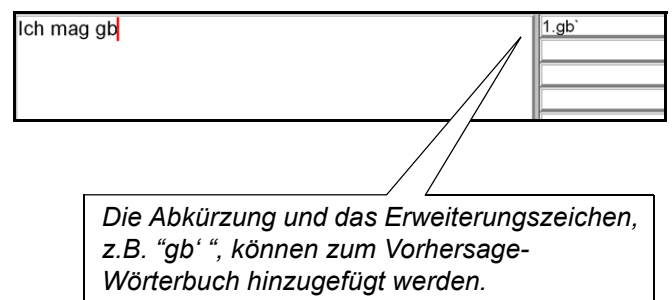


Tastatur-Taste (von Tastatur-Nutzern verwendet)



Vorhersage-Button (im Scanning verwendet)

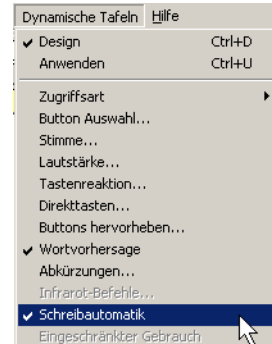
Vorhersage-Buttons können als Abkürzungs-Expander eingesetzt werden. Die Abkürzung ist zusammen mit dem festgelegten Expanderzeichen im Wörterbuch abzulegen, z.B. "rv`" für die Abkürzung "rv"/"REHAVISTA". Das Expanderzeichen / die Expandertaste wird wie oben abgebildet zugewiesen.



Schreibautomatik

Die Schreibautomatik ist eine Sammlung von Vorgängen, die das Programm automatisch für den Nutzer durchführen kann. Die Schreibautomatik beinhalten folgendes:

- Das erste Wort, das ins Nachrichtenfenster oder nach einem Satzzeichen eingegeben wird, wird großgeschrieben.
- Nach einem Komma wird automatisch ein Leerschritt eingefügt.
- Nach einem Satzendezeichen (Punkt, Fragezeichen, Ausrufezeichen) werden automatisch zwei Leerschritte eingefügt.
- Der Nutzer muss die **Umschalt**-Taste nicht drücken, um ein Fragezeichen zu tippen. (Allerdings müssen Sie nun die **Umschalt**-Taste drücken, um ein “ß” einzutippen.)

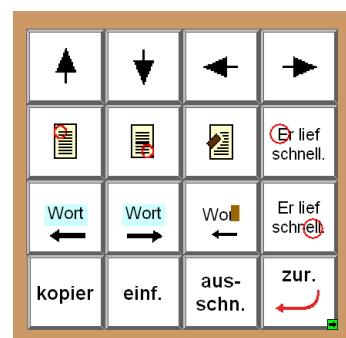


Schalten Sie die Schreibautomatik bei Mathematik- oder Rechtschreib-Tafeln ab, weil automatische Großschreibung und automatische Setzen von Leerschritten Probleme verursachen kann. Sie können einem Button die Aktion **Schreibautomatik einstellen** (Kategorie **Einstellungen**) zuweisen, und die Schreibautomatik vom Nutzer ein-, aus- bzw. umschalten lassen.

Buttons zur Textbearbeitung und Cursor-Kontrolle hinzufügen

In den Aktionskategorien **Text/Cursor** und **Nachricht** stehen über 40 verschiedene Aktionen zur Verfügung, die der Auswahl und Bearbeitung von Text im **Nachrichtenfenster** dienen. Mit entsprechend präparierten Buttons kann der Nutzer:

- den Inhalt des **Nachrichtenfensters** scrollen,
- den Cursor im **Nachrichtenfenster** frei bewegen,
- Buchstaben, Wörter, Sätze oder Absätze auswählen,
- Text ausschneiden, kopieren und einfügen.

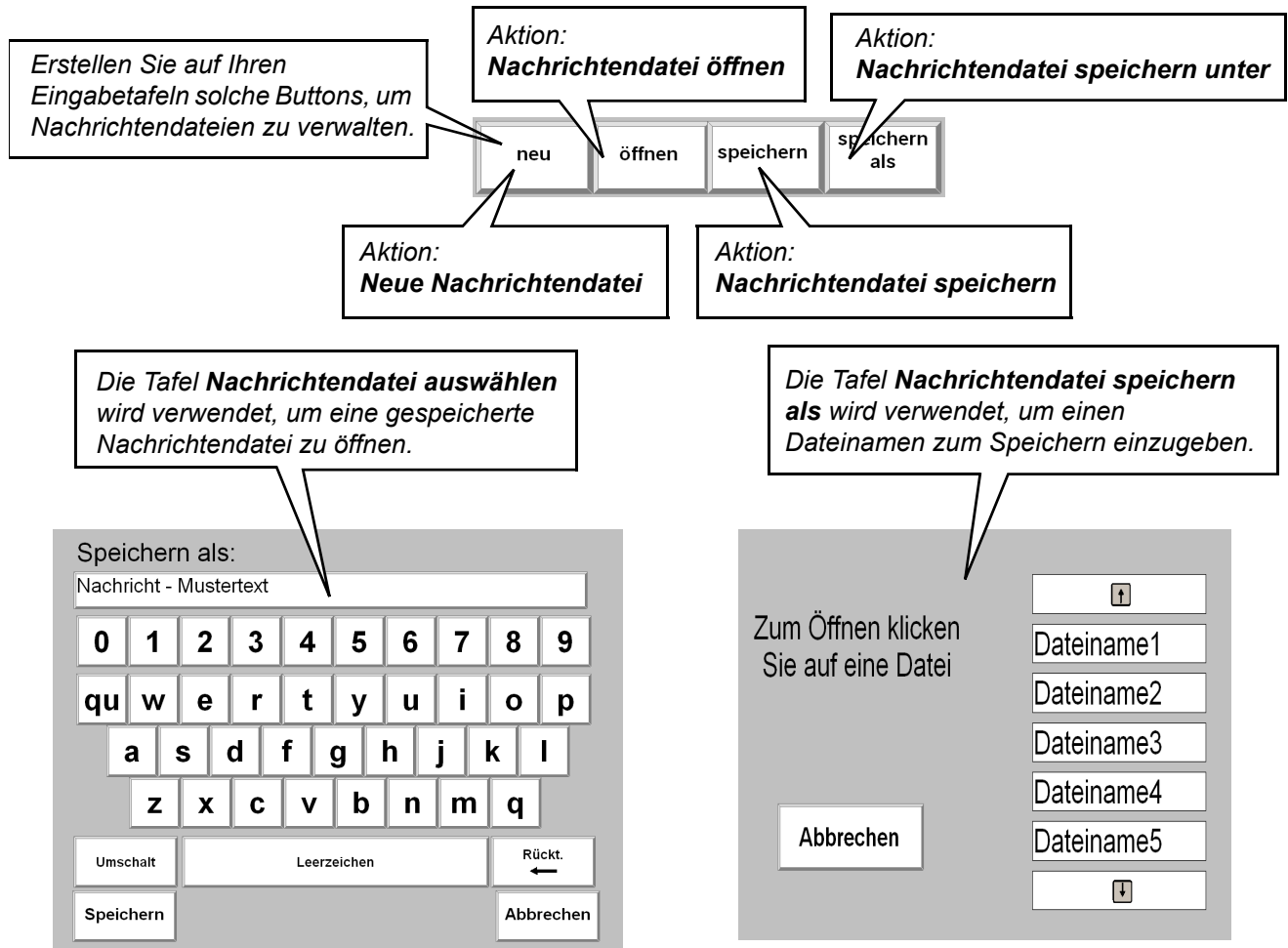


Beispiel-Pop-up-Tafel, die Bearbeitungs-Buttons enthält.

Um die eigentliche Schrifteingabetafel nicht zu überladen, empfiehlt sich das Auslagern der Bearbeitungsbuttons in eine Pop-Up-Tafel. Die auf die Pop-Up-Tafel ausgelagerten Bearbeitungsbuttons können das **Nachrichtenfenster** der Schreiftafel (= Haupttafel) beeinflussen.

Steuerbuttons für Nachrichtendateien

Der Inhalt des Nachrichtenfensters kann in einer Nachrichtendatei gespeichert werden. Die Aktionen in der Kategorie **Nachrichtendateien** ermöglichen die Bereitstellung von Buttons die zum Öffnen und Speichern von Nachrichtendateien dienen. Zwei spezielle Tafeln, **Wähle Nachrichtendatei** und **Nachrichtendatei speichern als**, dienen dazu, eine Datei zum Öffnen auszuwählen oder einen Namen für eine zu speichernde Datei einzugeben. Alle Nachrichtendateien werden im Ordner **SDP Nachrichten** gespeichert, der sich im Anwendungsordner befindet.



Grundlegende Nachrichtendatei-Aktionen

- **Neue Nachrichtendatei** - Erstellt eine leere, unbenannte Nachrichtendatei.
- **Nachrichtendatei öffnen** - Öffnet die Tafel **Wähle Nachrichtendatei**, so dass eine gespeicherte Tafel ausgewählt werden kann. Der Inhalt des **Nachrichtenfensters** wird durch den Inhalt der gewählten Datei ersetzt.
- **Nachrichtendatei speichern unter** - Öffnet die Tafel **Nachrichtendatei speichern als**, so dass der Name für die abzuspeichernde Nachrichtendatei eingegeben werden kann.
- **Nachrichtendatei speichern** - Speichert Inhalt des Nachrichtenfensters in der aktuellen Nachrichtendatei ab. Wenn die aktuelle Nachrichtendatei unbenannt ist, verhält sich diese Aktion wie die Aktion **Nachrichtendatei speichern unter**.

Kapitel 22

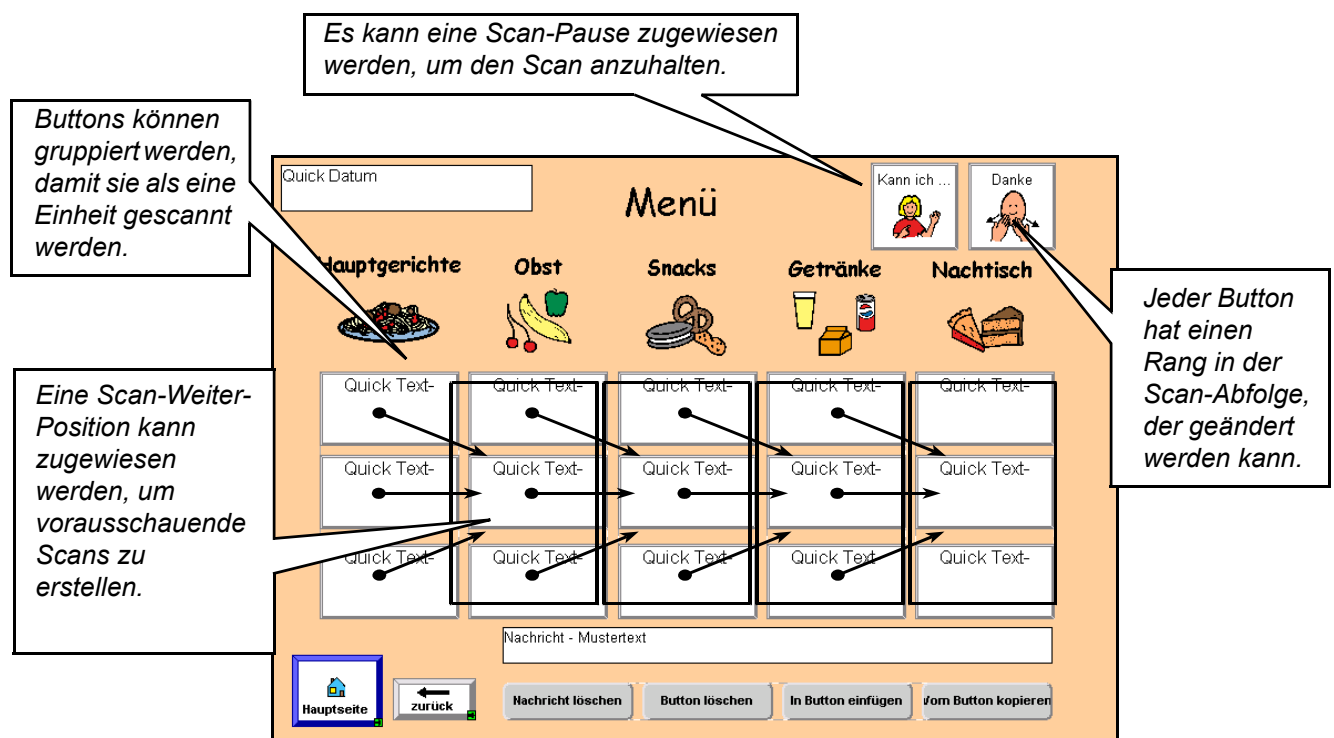
Zugriffsmethode und benutzerspezifische Scan-Abfolge

Kapitel Übersicht SDP

Der Zugriff auf interaktive Tafeln kann auf vielfältige Weise erfolgen, z.B. mittels Maus, Touchscreen, Einzel- oder Mehrfach-taster-Scan usw. Eine Vielzahl spezieller Einstellungen und Werkzeuge ermöglicht eine optimale Anpassung des Zugriffs an die Bedürfnisse des Nutzers.

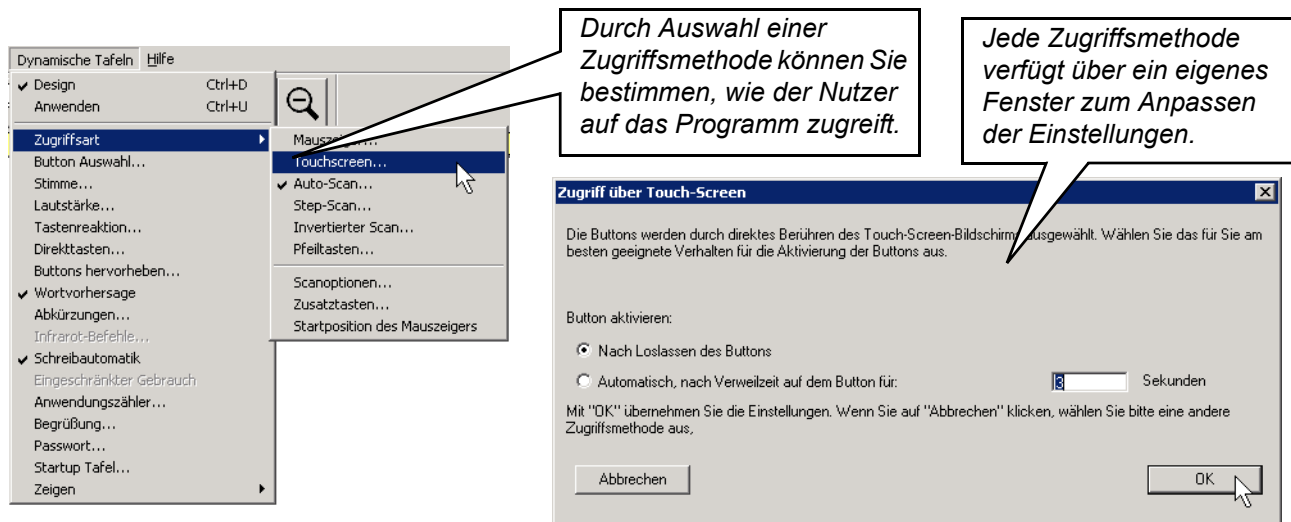
Folgende Themen werden behandelt:

- Auswahl einer Zugriffsmethode
- Tastenreaktion
- Festlegung der Scan-Abfolge
- Scan-Werkzeuge einblenden
- Verwenden des Scan-Weiter-Werkzeugs
- Optionen zur Button-Auswahl
- Externe Taster einrichten
- Erstellen von Scangruppen
- Verwenden des Scan-Abfolge-Werkzeugs
- Verwenden des Scan-Pause-Werkzeugs



Auswahl einer Zugriffsmethode

Der Nutzer kann seine Kommunikationstafeln durch beinahe jede bekannte Zugriffsmethode steuern. Die Zugriffsmethode wird aus einem Auswahlménü heraus gewählt. Die Anpassung an die besonderen Bedürfnisse des Nutzers erfolgt in entsprechenden Einstellfenstern. Eine kurze Beschreibung der verfügbaren Zugriffsmethoden folgt. Weitere Informationen über das Entwerfen von Tafeln für Anwender mit alternativen Zugriffsmethoden finden Sie im *Kapitel 23 - Entwerfen von Tafeln für alternative Zugriffsmethoden*.



Zugriffsmethoden

Mauszeiger - Direkte Ansteuerung mit grafischem Zeigegerät, wie Maus, Trackball, Joystick, Kopf-Maus, etc.

Touchscreen - Für Touchscreen-Nutzer; bietet Zeiteinstellungen für Berühren, Loslassen und Verweilen.

Auto-Scan - Grundlegendes Scanning für Nutzer von Einzeltastern. Einstellmöglichkeit für Taktrate und Schalterquelle (externe Schalterbox, Tastatur).

Step-Scan - Auch bekannt als "2-Tasten-Scanning"

Invertierter Scan - Scanmethode, bei der der Nutzer den Taster gedrückt halten muss, um den Scan zu starten und laufen zu lassen. Die Auswahl erfolgt durch Loslassen des Tasters.

Pfeiltasten - Scan-Zugriff durch Cursortasten bzw. Cursortasten-ersetzende Schalter-Josticks.

Optionen zur Button-Auswahl

Sie können sehr genau bestimmen, wann ein Button ausgewählt wird und wann und wie der nachfolgende Button berücksichtigt werden soll. Die Einstellung des Verhaltens erfolgt im Dialogfenster **Dynamische Tafeln > Button Auswahl...**

Beispiel: Ein Button wird aufgrund eines Tremors mehrmals ausgelöst. In den **Optionen zur Buttonauswahl** kann eine entsprechende Halte- und/oder Sperrzeit gesetzt werden, so dass mehrfaches Betätigen als Einzelauslösung gewertet wird.

Optionen zur Buttonauswahl	
☐ Buttons immer anwählbar	Setzen Sie hier ein Häkchen, wenn Sie bei laufender Sprachausgabe (oder Wiedergabe einer Aufzeichnung) andere Buttons auswählen und aktivieren möchten.
☐ Neue Sprachausgabe beendet laufende	Wählen Sie diese Option, wenn ein Sprachausgabe-Button eine bereits aktive Sprachausgabe sofort beenden soll. HINWEIS: Option "Buttons immer anwählbar" muss ebenfalls gesetzt ist.
☒ Aktionen immer zu Ende führen	Setzen Sie hier ein Häkchen, wenn laufende Aktionen stets zu Ende geführt werden sollen. Auswahl oder Aktivierung eines Buttons ist erst nach Beenden aller Aktionen möglich; unbeabsichtigte bzw. wiederholte Aktivierungen werden so unterbunden.
Haltezeit Maustaste 0 Sekunden Keine Haltezeit	Um ungewollte, kurze Mausklicks zu verhindern, setzen Sie hier eine passende Haltezeit ein. Die Maustaste muss dann für die eingestellte Haltezeit gedrückt werden, bevor der Klick gewertet wird.
Sperrzeit Schalter 0 Sekunden Keine Sperrzeit	Wenn Sie ungewollte Schalterbetätigungen sperren wollen, setzen Sie hier eine passende Sperrzeit ein. Während der eingestellten Sperrzeit wird keine zusätzliche Schalterbetätigung zugelassen.
Abbrechen OK	

Buttons immer anwählbar

Nur empfehlenswert für Nutzer mit guten kognitiven Fähigkeiten und moderater körperlicher Beeinträchtigung. Die Auswahl des nächsten Buttons kann parallel zur noch laufenden Aktion eines bereits ausgelösten Buttons erfolgen.

Neue Sprachausgabe beendet laufende

Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn **Buttons immer anwählbar** aktiv ist. Wird ein Button ausgewählt, während ein anderer Button noch spricht, dann wird die Wiedergabe gestoppt und die neue Aktion ausgeführt.

Aktionen immer zu Ende führen

Das ist die Standard-Einstellung. Nutzer die bei der Eingabe unsicher sind oder zu Mehrfachauslösungen neigen, sollten diesen Modus verwenden. Solange die aktuelle Aktion läuft, wird jede Buttonauslösung ignoriert.

Tipp: Wenn Aktionen zu kurz sind und es darum zur Fehlauflösungen kommt, können Sie zusätzlich die Aktion **Verzögern** (Kategorie **Sonstiges**) ans Ende der jeweiligen Aktionskette anfügen. Durch die verlängerte Laufzeit der Button-Aktion wird eine unbeabsichtigte Auslösung verhindert.

Haltezeit Maustaste

Die Maustaste muss für die vorgegebene Zeit gedrückt gehalten werden, um als Button-Auslösung gewertet zu werden. Kurze, unbeabsichtigte Mausklicks werden so ausgefiltert.

Hinweis: Die Einstellung ist nur für das Klickverhalten bei grafischen Zeigegeräten (Maus etc.) verantwortlich. Für Tastaturen bzw. Tastaturnachbildungen steht mit **Tastenreaktion** (siehe weiter unten) eine ähnliche Option zur Verfügung.

Sperrzeit Schalter

Anpassung für Nutzer mit unsicheren Bewegungen bzw. Tastenauslösungen. Hier können Sie eine Sperrzeit festlegen, während der ein zusätzliches Drücken vom Programm ignoriert wird.

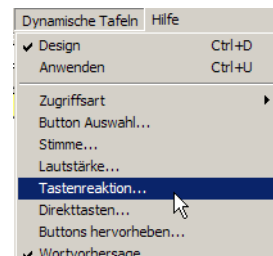
Tastenreaktion

Wie rasch das Programm auf einen Tastatur-Anschlag reagiert kann über **Dynamische Tafeln - Tastenreaktion** geändert werden. Die Einstellung der Tastenreaktion hilft dem Nutzer die Buttons sicher und zuverlässig auszulösen. Das Programm verwendet zur Anpassung des Tastaturverhaltens die **Windows Eingabehilfen** in der Windows-Systemsteuerung.

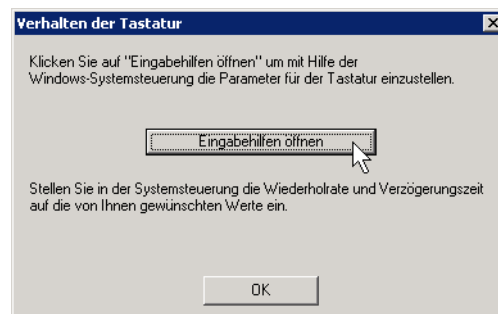
Hinweis: Die Windows-"Eingabehilfen" sind nicht immer standardmäßig installiert. Weitere Informationen über die Installation der Unterstützung für Eingabehilfen finden Sie in *Anhang G - Aktivieren der Eingabehilfen-Optionen*.

Hinweis: Die **Windows-Eingabehilfen**-Einstellungen wirken sich nicht nur auf das Verhalten der Tastatur in diesem Programm (SDP) aus, sondern in allen anderen Windows-Programmen.

Wählen Sie **Dynamische Tafeln > Tastenreaktion**.

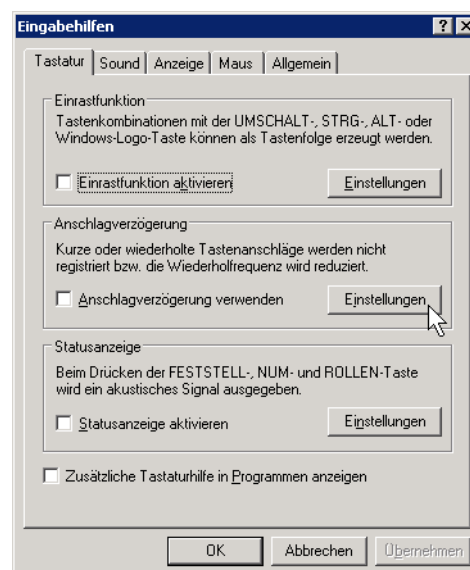


Klicken Sie im Dialogfenster **Tastenreaktion** auf die Schaltfläche **Eingabehilfe öffnen**.



Klicken Sie auf das Kontrollkästchen **Anschlagverzögerung verwenden**, um diese Option zu aktivieren.

Klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Einstellungen**, um die **Anschlagverzögerung** zu konfigurieren.



4

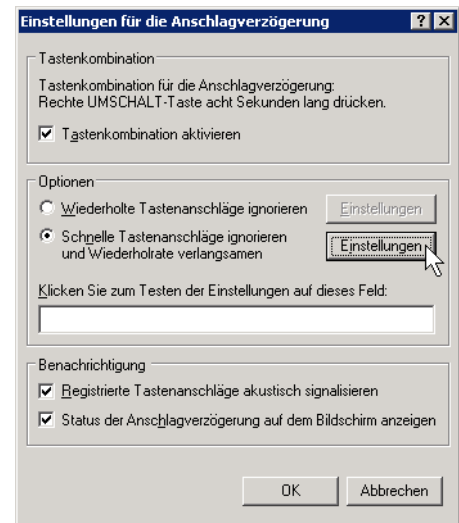
Es gibt zwei **Optionen**:

- **Wiederholte Tastenanschläge ignorieren** - Nach einem Tastenanschlag ignoriert der Computer für die vorgegebene Zeit alle nachfolgenden Anschläge.
- **Schnelle Tastenanschläge ignorieren und Wiederholrate verlangsamen** - Wie lange muss eine Taste gedrückt werden um akzeptiert zu werden und wie hoch soll die Wiederholrate sein.

Wählen Sie die für Ihren Anwendungsfall die passende Option aus. Klicken Sie auf die **Einstellungen**-Schaltflächen, um die Zeit(en) für die gewählten Option zu ändern.

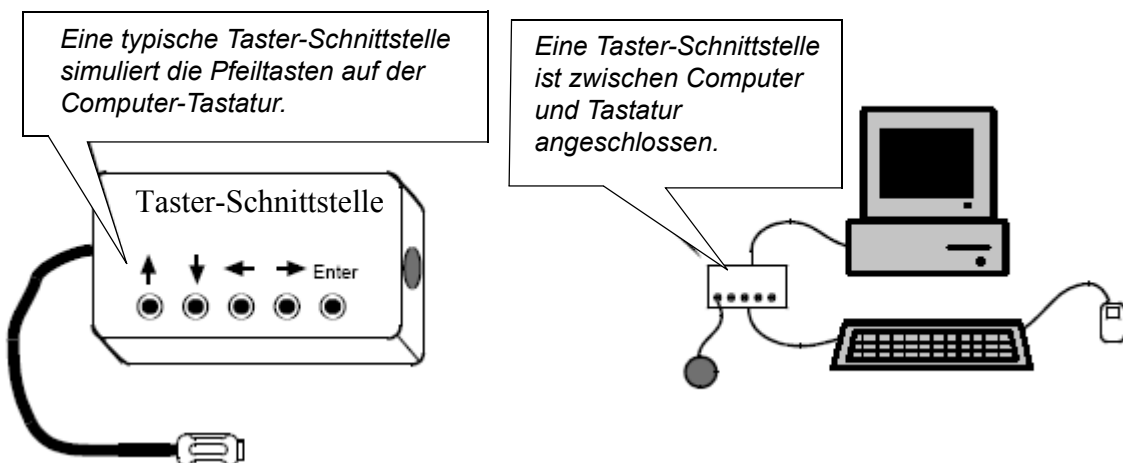
Tipp: Verwenden Sie das Testfeld, um Ihre Einstellungen auszuprobieren.

Klicken Sie (mehrfach) auf die **OK**-Schaltflächen, um die Einstellungen zu übernehmen.

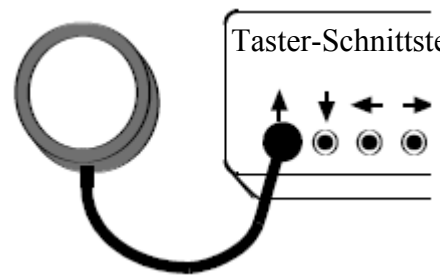


Externe Taster einrichten

"Normale" Computer sind nicht unmittelbar für den Anschluss externer Taster eingerichtet. Für den Anschluss eines passenden externen Schalters bzw. Tasters wird ein sog. "Tasteradapter" benötigt. Der Tasteradapter wird - je nach Modell - in die Tastaturleitung eingeschleift oder eigenständig in die USB-Buchse eingesteckt. Tasteradapter sind meistens sog. "Tastaturemulatoren", d.h. das Auslösen des externen Schalters wird vom Computer wie eine Taste der Tastatur "verstanden".



Schließen Sie den Taster an eine Buchse des Tasteradapters an.



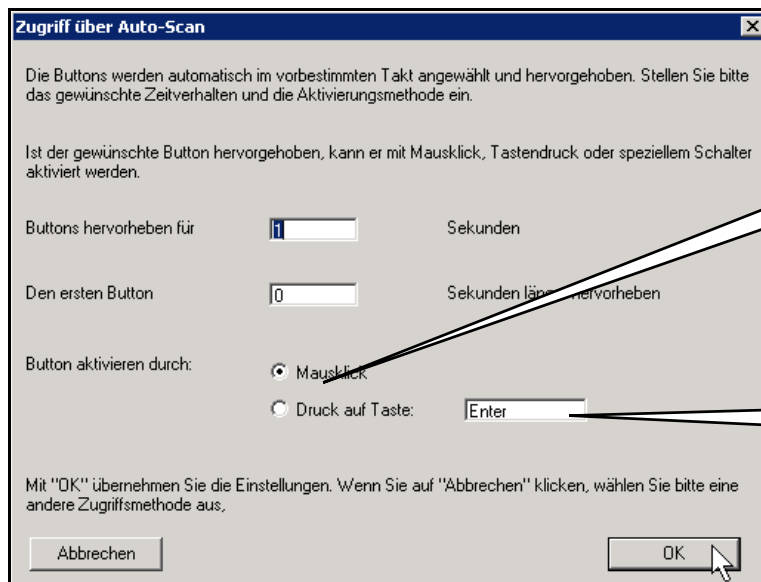
Wählen Sie die entsprechende Scan-Zugriffsmethode.

Auto-Scan ist hier die beispielhaft gewählte Methode.



Setzen Sie die Option **Button aktivieren durch** auf **Druck auf Taste**, dann drücken Sie auf Ihren externen Taster. Nun sollte der externe Taster gelesen und die simulierte Taste im Feld angezeigt werden. Klicken Sie auf **OK**, wenn die Tastereingabe korrekt eingestellt ist.

Nun werden die Betätigungen der externen Taste ausgewertet.



Verwenden Sie die Option **Tastendruck** bei einer Taster-Schnittstelle.

Drücken Sie den Taster oder geben Sie die Taste ein, die der Taster hier simuliert.

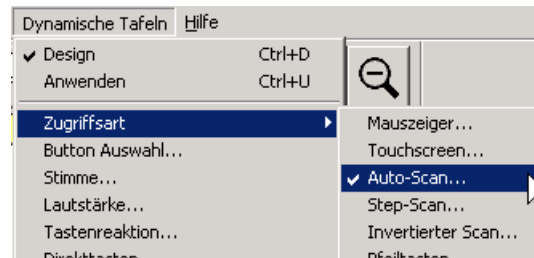
Festlegung der Scan-Abfolge

Die Buttons werden auf der Tafel von oben nach unten, und bei Buttons auf der gleichen Höhe von links nach rechts gescannt. Diese Abfolge ist u.U. nicht für Ihre Tafeln geeignet.

1

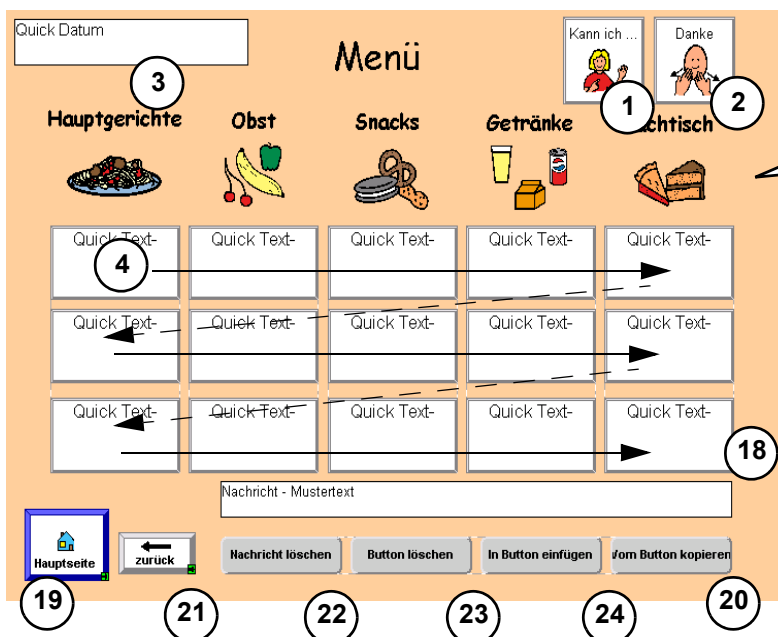
Erstellen Sie eine beliebige Tafel, wählen Sie **Dynamische Tafeln > Zugriffsmethode > Auto-Scan** uns sehen Sie sich an, wie die Standard-Abfolge funktioniert.

Das Dialogfenster **Zugriff über Auto-Scan** wird eingeblendet. Klicken Sie auf **OK**.



2

Setzen Sie das Programm in den Modus **Anwenden** und beobachten Sie die Standard-Scan-Abfolge für diese Tafel. Die lineare Scan-Abfolge folgt nicht der optischen Anordnung der Buttons auf der Tafel und sie hilft dem Anwender nicht die Buttons in einer logischen Folge auszuwählen. Schalten Sie zurück in den Modus **Design**.



Eine lineare Scan-Abfolge ist für diese Tafel nicht ideal, da sie die Organisation der Buttons ignoriert.

Erstellen von Scangruppen

Buttons können zu sog. Scangruppen zusammengefasst werden. Wird vom Nutzer eine Scangruppe ausgewählt, durchläuft der Scan alle Buttons innerhalb der Gruppe. Durch Scangruppen kann ein Scan-Ablauf an die optische oder logische Anordnung der Tafel angepasst werden.

1

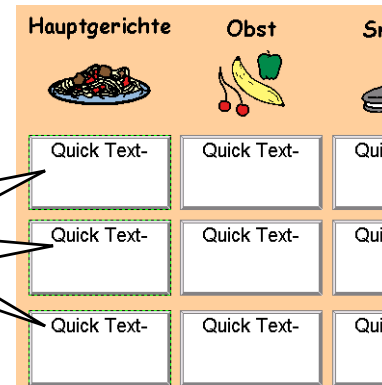
Wählen Sie die Buttons aus, die eine Scangruppe bilden sollen.

Wählen Sie **Dynamische Buttons** > **Scangruppe erstellen**.

Es wird ein neuer "logischer" Button erstellt, der die ausgewählten Buttons umgibt.

Tipp: Bei einer Scangruppe handelt es sich einfach um einen Button, der andere Buttons umgibt. Sie können das **Button-Werkzeug** verwenden, um eine Scangruppe genauso zu zeichnen, wie Sie es bei einem Button tun würden.

Diese Buttons werden eine Scangruppe bilden.



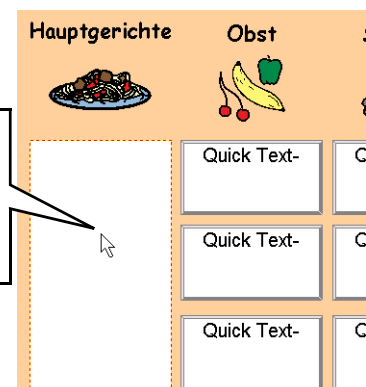
2

Ändern Sie mit ausgewählter Scangruppe die Hintergrund-Farbe auf transparent und die Rahmenstärke auf keine.

Hinweis: Wenn die Gruppe nicht mehr ausgewählt ist, erscheinen die umschlossenen Buttons zuoberst. Kleinere Buttons erscheinen immer auf größeren Buttons, die sie vollständig umgeben.

Tipp: Evtl. gewinnt Ihre Tafel durch farbliches Absetzen der Scangruppen an Klarheit und Gliederungstiefe.

Die Scangruppe wird transparent, außer beim Scan-Vorgang.



3

Schalten Sie in den Modus **Anwenden** um und sehen Sie sich nun die Scan-Abfolge an.

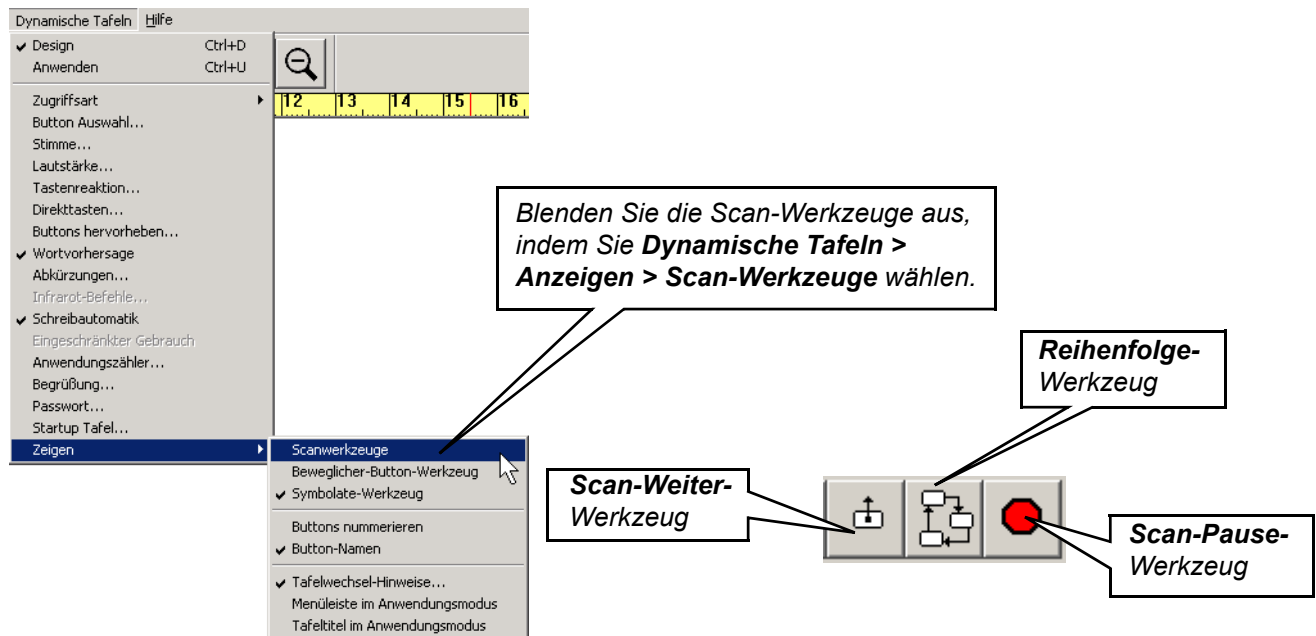
Anstelle des einzelnen Buttons wird nun jede Scangruppe hervorgehoben. Nach dem Auswählen einer Gruppe werden die Buttons in der Gruppe gescannt. Wird innerhalb einer gewählten Scangruppe kein Button betätigt, wird die Gruppe vom Scanner nach drei Durchläufen verlassen.

Kehren Sie in den Modus **Design** zurück, wenn Sie fertig sind.

Tipp: Da es sich bei einer Scangruppe um einen Button handelt, können Sie der Gruppe Aktionen zuweisen. Sie können eine Aktion **Nachricht sprechen** auswählen, um mitzuteilen, wenn die Gruppe ausgewählt ist oder die Aktion **Text in Vorschau**, **Sprache in Vorschau** oder **Sound in Vorschau**, um während des Scans akustische Hinweise abzuspielen.

Scan-Werkzeuge einblenden

Das Programm stellt drei spezielle Scan-Werkzeuge zur Verfügung, das **Scan-Abfolge-Werkzeug**, das **Scan-Weiter-Werkzeug** und das **Scan-Pause-Werkzeug**. Mit diesen Werkzeugen können Sie die Scan-Abfolge benutzerspezifisch anpassen, sowohl vor als auch nach einer Buttonauswahl. Die **Scan-Werkzeuge** sind in der Standard-Werkzeugleiste normalerweise nicht sichtbar; sie müssen eingeblendet werden.



Verwenden des Scan-Abfolge-Werkzeugs

1

Mit dem **Scan-Abfolge-Werkzeug** wird die Scan-Abfolge geändert.

Wählen Sie das **Scan-Abfolge-Werkzeug** in der Werkzeugleiste.

Klicken Sie auf einen der Buttons Ihrer Tafel.

Scan-Abfolge-Werkzeug



2

In der Mitte jedes Buttons oder jeder Gruppe erscheinen Zahlen. Das ist die Standard-Abfolge für Buttons und Scangruppen auf dieser Tafel.

Hinweis: Wenn Sie einen Button innerhalb einer Scangruppe anklicken, wird die Scan-Abfolge nur für die Buttons dieser Gruppe angezeigt.



3

Um die Aktivität besser zu strukturieren, werden wir einige Buttons aus der Scan-Abfolge entfernen und die Reihenfolge der übrigen Buttons ändern.

Klicken Sie noch einmal auf den gleichen Button. Beachten Sie, dass er nun mit "1" gekennzeichnet ist und alle anderen Buttons mit einem "?".

Das "?" zeigt an, dass dieser Button zurzeit nicht in der Scan-Abfolge enthalten ist.

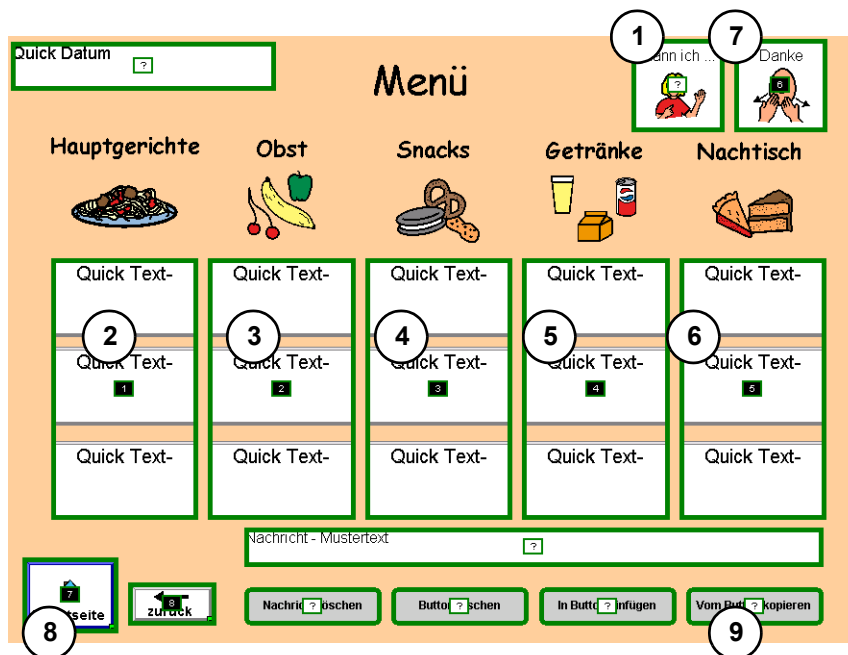
Der erste Button in der Scan-Abfolge wurde zugewiesen. Alle anderen Buttons warten darauf, einen Rang zugewiesen zu bekommen.



4

Klicken Sie die Buttons in der Reihenfolge an, in der sie gescannt werden sollen. Sie wollen die Buttons und Gruppen in der logischen Reihenfolge scannen lassen, in der der Nutzer sie leicht auswählen kann.

Tipp: Wenn beim Zuweisen der Scan-Abfolge ein Fehler passiert, stellen Sie mit einem Doppelklick auf das **Scan-Abfolge-Werkzeug** die Standard-Abfolge wieder her.



Hinweis: Buttons, denen in der Abfolge keine Nummer zugewiesen wurde, lassen sich nicht scannen und auch nicht direkt anwählen. Die Anwahl von nicht zugewiesenen Buttons durch Direkttasten ist möglich. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt *Direkttasten* in der Programm-Hilfe (**Hilfethemen** im Menü **Hilfe**).

Verwenden des Scan-Weiter-Werkzeugs

1

Das **Scan-Weiter-Werkzeug** legt fest, welcher Button bzw. welche Gruppe gescannt werden soll, nachdem der Anwender einen bestimmten Button ausgewählt hat. Das wird als vorausschauendes Scannen bezeichnet.

Wählen Sie das **Scan-Weiter-Werkzeug** in der Werkzeugleiste.

Scan-Weiter-Werkzeug



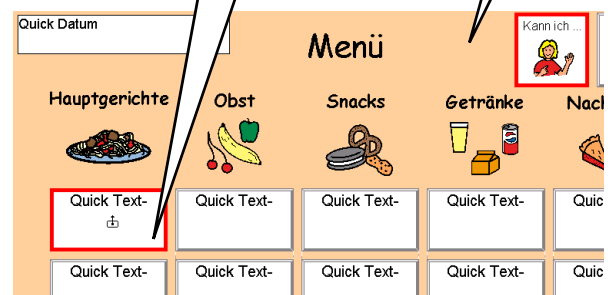
2

Bewegen Sie den Cursor über einen der **Quick-Text**-Buttons in der Gruppe "Hauptgerichte", klicken Sie dann und halten Sie die Maustaste gedrückt. Der Button, auf den Sie klicken und ein anderer Button werden hervorgehoben.

Bei dem anderen hervorgehobenen Button handelt es sich um den Button, der als nächstes gescannt werden würde, wenn der Nutzer den aktuellen Button auswählen sollte. Standardmäßig ist das der erste Button in der Scan-Abfolge.

Klicken Sie eine Taste und halten Sie sie gedrückt, um den nächsten zu scannenden Button anzuzeigen.

Nächster zu scannender Button.



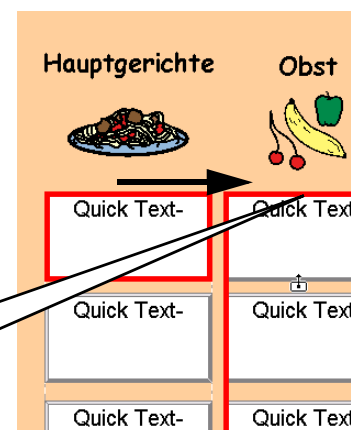
3

Um die Zuweisung Scan-Weiter zu ändern, ziehen Sie mit weiterhin gedrückter Maustaste den Cursor hinüber zu dem Button der Gruppe, die als nächstes gescannt werden soll.

Wenn Sie einen Button aus einer Scangruppe herüberziehen, sehen Sie den Hervorhebung zwischen Button und der Gruppe. Lassen Sie die Maustaste los, wenn das gewünschte Element hervorgehoben ist.

Tipp: Sie können die Standard-Zuweisung Scan-Weiter für die Tafel durch einen Doppelklick auf das **Scan-Weiter-Werkzeug** wiederherstellen.

Durch Klicken und Ziehen ändern Sie die Zuweisung Als Nächstes Scannen.



Verwenden des Scan-Pause-Werkzeugs

1

Das **Scan-Pause-Werkzeug** wird dazu verwendet, den Scan auf einem Button vorübergehend anzuhalten, bis der Anwender seinen Taster betätigt. Es gibt drei verschiedene Arten von Scan-Pausen, die auf einen Button oder eine Gruppe angewandt werden können. Jede Art von Pause wird zum Erreichen eines etwas anderen Scan-Zieles verwendet.

Scan-Pause-Werkzeug



Wählen Sie das **Scan-Pause-Werkzeug** in der Werkzeugleiste.

2

Klicken Sie einmal auf einen beliebigen Button. Alle Buttons auf der Tafel oder in dieser Scangruppe werden grün hervorgehoben. Die grüne Hervorhebung bedeutet, dass keine Scan-Pausen zugewiesen sind.

Die grüne Hervorhebung bedeutet, dass keine Scan-Pausen zugewiesen wurden.



3

Klicken Sie mehrmals auf den Button. Die Hervorhebung ändert sich zu rot und verschiedene Buchstaben erscheinen in der linken oberen Ecke des Buttons. Jeder Buchstabe steht für eine andere Art von Scan-Pause.

Klicken Sie weiter auf den Button, bis ein "I" erscheint. Dadurch wird der Scan bei diesem ersten Button vorübergehend angehalten.

Rote Hervorhebung

Jeder Buchstabe weist auf eine andere Art von Scan-Pause hin.



Arten von Scan-Pausen

"B" Der Scan pausiert auf dem Button, wenn er hervorgehoben wird. Ein Tasterdruck startet den Scan auf diesem Button erneut.

"A" Der Scan pausiert auf dem Button, nachdem er ausgewählt wurde. Als optischer Hinweis für den Anwender, welcher Button gerade ausgewählt wurde, bleibt er hervorgehoben. Ein Tasterdruck startet den Scan auf dem nächsten Button in der Scan-Abfolge erneut.

"I" Der Scan pausiert auf dem Button, wenn er hervorgehoben wird. Ein Tasterdruck wählt den aktuellen Button aus und startet den Scan erneut. Der Scan fährt dann auf dem nächsten Button in der Scan-Abfolge fort.

Kapitel 23

Entwerfen von Tafeln für alternative Zugriffsmethoden

Kapitelübersicht

Die Vielzahl von Zugriffsmethoden und deren detaillierte Einstellmöglichkeiten ermöglicht Ihnen den besonderen Anforderungen der Anwender gerecht zu werden. Dieses Kapitel soll Ihnen einen Überblick über die Funktionen und Einstellmöglichkeiten der verschiedenen Zugriffsmethoden verschaffen. Für die Zugriffsmethoden Scanning, Touchscreen und Kopfmaus werden kurz Fragen zum Thema Tafelentwurf angerissen.

Folgende Themen werden behandelt:

- Zugriffsmethoden für Scanner
- Entwurf von Tafeln für Touchscreen-Nutzer
- Bildschirmtastatur
- Tafeln für schwachsichtige und blinde Nutzer
- Weitere Funktionen im Rahmen des Nutzer-Zugriffs
- Spezielle Scan-Optionen
- Zugriffsmethoden für Touchscreen-Nutzer
- Arbeiten mit einer Kopfmaus
- Direkttasten

Zugriff über Scan



Zugriff über Touchscreen



Zugriff über Kopfmaus



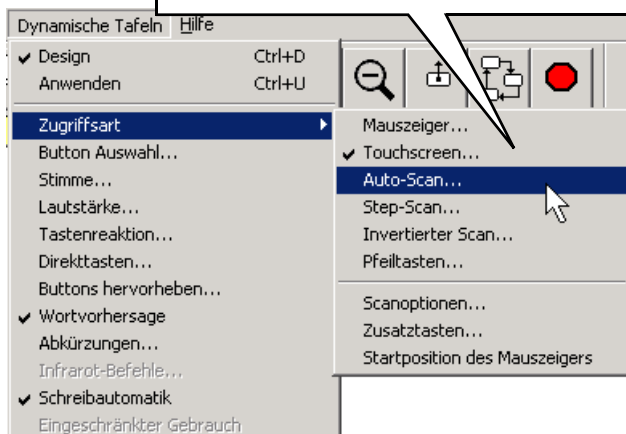
Zugriff bei Sehbehinderung



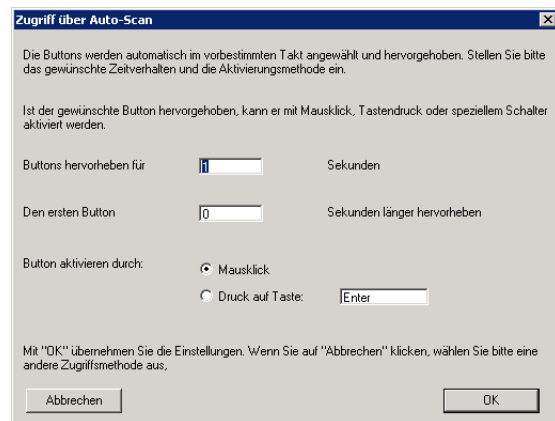
Zugriffsmethoden für Scanner

Das Programm beherrscht folgenden Scanning-Methoden: **Auto-Scan**, **Step-Scan**, **Invertierten Scan** und **Pfeiltasten**. Jede dieser Zugriffsmethoden kann an die Belange des Nutzers angepasst werden. Für alle diese Methoden benötigen Sie einen Tastenadapter zusammen mit dem passenden Taster (Sensor). Informationen über das Erstellen von Scan-Gruppen finden Sie unter *Erstellen von Scangruppen in Kapitel 22*.

Durch Auswahl der **Zugriffsmethode** bestimmen Sie, wie ein Nutzer das Programm bedient.



Jede Zugriffsmethode wird in einem eigenen Dialogfenster eingestellt.



Auto-Scan

Auto-scan ist die am häufigsten genutzte Scanmethode. Die Buttons auf der Tafel werden nacheinander in einer definierten Abfolge hervorgehoben. Mit seinem Taster wählt der Nutzer den gewünschten Button aus. Die Abtastrate und die Hervorhebungszeit kann entsprechend den Anforderungen des Nutzers eingestellt werden.

Step-Scan

Beim Step-Scan bestimmt der Nutzer selbst, wann der nächste Button hervorzuheben ist. Das Weiterschalten zum nächsten Button erfolgt durch Betätigen eines Tasters. Die Button-Auswahl erfolgt durch Abwarten einer vorbestimmten Verweilzeit oder durch Betätigung eines zweiten Tasters.

Invertierter Scan

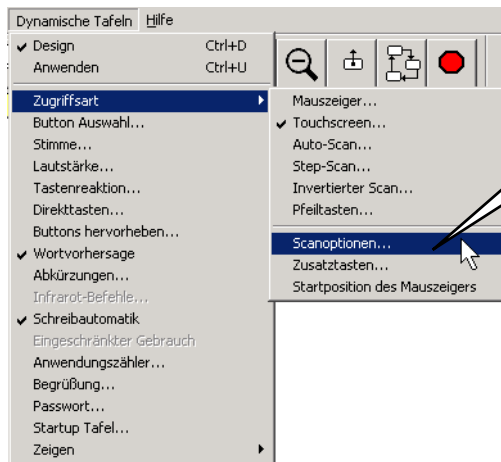
Diese Scan-Methode vereint die Funktionalität des Step- und des Auto-Scans. Die Button-Hervorhebung läuft nur dann weiter, wenn der Anwender den Taster gedrückt hält. Die Button-Auswahl selbst erfolgt hier durch Loslassen des Tasters und Abwarten einer vorbestimmten Verweilzeit oder durch Betätigung eines zweiten Tasters.

Pfeiltasten

Bei dieser Scan-Zugriffsmethode werden die Pfeiltasten (Cursortasten) der Tastatur oder vier externe Taster genutzt. Der Nutzer kontrolliert die Richtung der Button-Hervorhebung durch die entsprechenden Pfeiltaste. Die Button-Auswahl erfolgt durch Abwarten einer vorbestimmten Verweilzeit oder durch Betätigung eines fünften Tasters. Wird die Button-Hervorhebung über den Bildschirmrand hinaus weitergeschaltet, läuft die Hervorhebung auf der anderen Seite des Schirms weiter.

Spezielle Scan-Optionen

Am Ende des Untermenüs **Zugriffsart** finden Sie zwei Einstellmöglichkeiten für eine weitergehende Anpassung des Scanzugriffs.



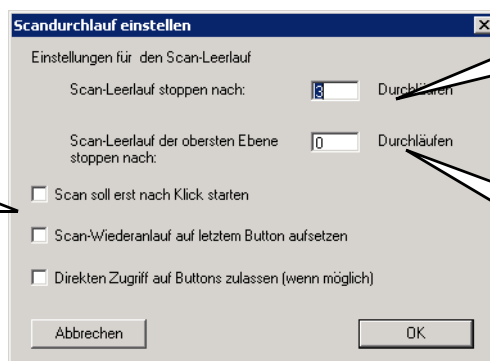
Besondere Scan-Optionen

Scandurchlauf - Einstellen des Verhaltens des Scan-Durchlaufs.

Zusatztasten - Steueraufgaben externen Tastern zuweisen.

Scandurchlauf

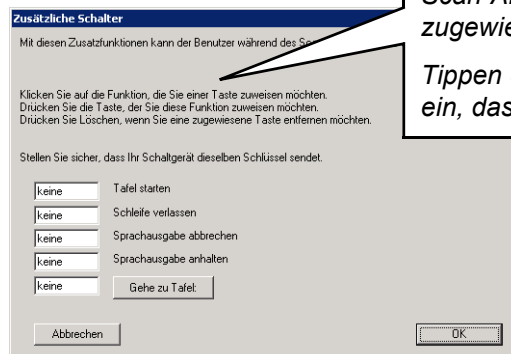
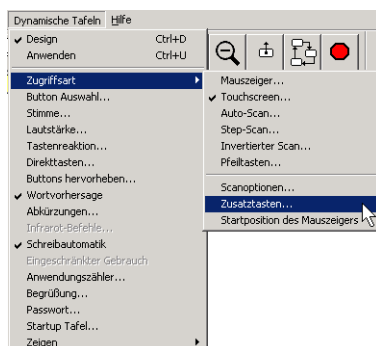
Erfordert nach jedem Tafelwechsel oder jeder Button-Aktivierung einen Taster-Druck, um den Scan zu starten.



Legt fest, wie oft der Scan eine Gruppe durchläuft, bevor er sie verlässt.

Legt fest, wie oft der Scan durchläuft, bevor er auf dem ersten Button anhält.

Zusatztasten



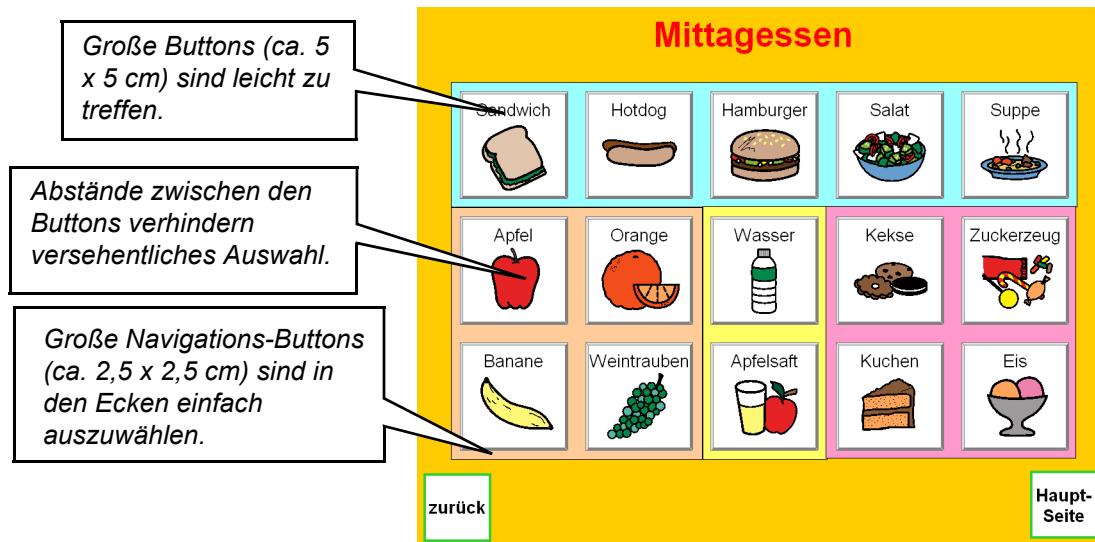
Kann der Nutzer mehrere Taster bedienen, können bestimmte Scan-Aktionen oder Befehle zugewiesen werden.

Tippen Sie das Tastaturzeichen ein, das Taster senden soll.

Entwurf von Tafeln für Touchscreen-Nutzer

Tafel-Layout

Nachfolgend Vorschläge, die für den Entwurf von Touchscreen-Tafeln relevant sind.



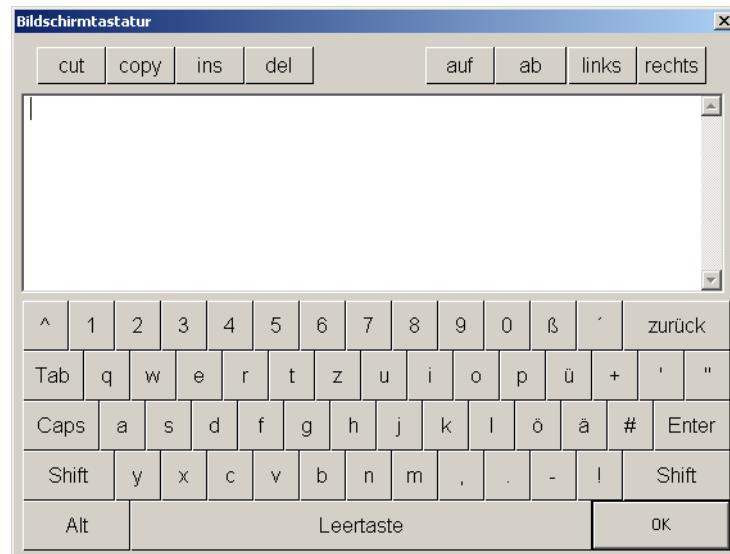
- Machen Sie den Button groß genug, so dass er sicher getroffen wird und der Nutzer die Berührung sicher halten kann.
- Für Nutzer mit Zielschwierigkeiten sollten Sie ausreichenden Abstand zwischen den Buttons einplanen, der wie ein Puffer gegen versehentliches Auslösen wirkt.
- Positionieren Sie die Buttons unter Berücksichtigung des Bewegungsradius an; hat ein Nutzer Probleme mit oben/unten, dann sollten Sie die Buttons horizontal anordnen.
- Plazieren Sie häufig genutzte Buttons so an, dass sie einfach erreichbar sind.

Hinweis: Die Häufigkeit der Button-Nutzung können Sie messen, indem Sie **Dynamische Tafeln** > **Anwendungszähler** wählen und die gewünschten Optionen einstellen.

- Vermeiden Sie das Plazieren kleiner Buttons in den Tafelecken. Die Ecken der Touchscreen sind bezüglich exakter Ortsbestimmung am ungenauesten.

Tafeln auf einem Touchscreen-PC entwerfen

Eine Reihe von Funktionen erleichtert die Erstellung von Tafeln direkt auf einem Touchscreen-PC.



Bildschirm-Tastatur

Das Einschalten der Bildschirmtastatur über **Ansicht > Bildschirmtastatur nutzen** erlaubt die direkte Eingabe von Text und Zahlen über das **Touchscreen**.

Umschalt-Button für den Modus Design

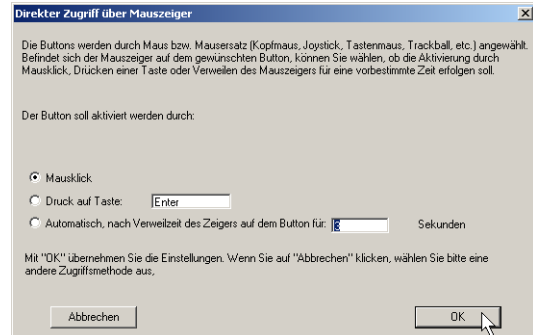
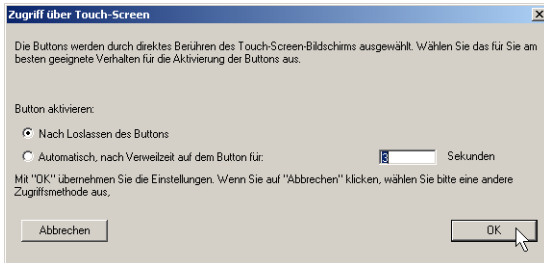
Die Menüleiste direkt mit dem Finger zu bedienen kann schwierig sein. Es empfiehlt sich in solchen Fällen auf wenigstens einer der Tafeln einen Button mit der Aktion **Designmodus** (Kategorie **Einstellungen**) zu belegen, um den Wechsel in den Moduswechsel zu erleichtern. Falls Sie keinen Zugriff auf einen solchen **Designmodus**-Button haben, können Sie durch dreimaliges Antippen der linken oberen Bildschirmecke in den **Design**-Modus gelangen.

Umschalt-Verrastung übers Auswahl-Werkzeug

Wenn die Bildschirmtastatur verwendet wird, bewirkt ein zweifaches Antippen des **Auswahl-Werkzeugs** die Verrastung der Umschalt-Taste. So können Sie nun mehrere Objekte auswählen, genau so, wie Sie das durch Halten der **Umschalt**-Taste im Tastaturbetrieb gewohnt sind. Ein erneutes zweifaches Antippen des **Auswahl-Werkzeugs** deaktiviert die Verrastung wieder.

Zugriffsmethoden für Touchscreen-Nutzer

Wenn Sie das Programm mit einem Touchscreen verwenden, können Sie zwischen der Methoden **Touchscreen** oder **Mauszeiger** wählen. Jede dieser Methoden kann an die besonderen Belange des Nutzers angepasst werden.



Touchscreen

Diese Zugriffsmethode ist für Nutzer geeignet, die zur Auswahl der Buttons die Hand direkt auflegen bzw. über den Schirm ziehen. Die Button-Auslösung kann entweder durch Wegziehen der Hand vom Schirm oder Abwarten der vorbestimmten Verweilzeit erfolgen.

Mauszeiger

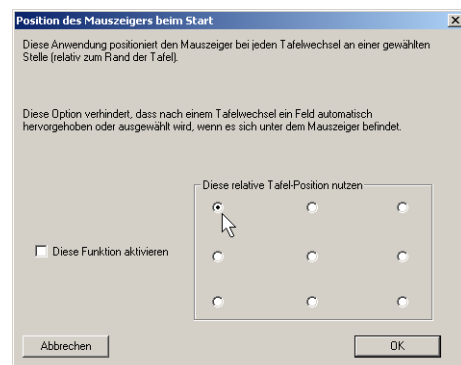
Diese Methode unterstützt Nutzer, die den Schirm berühren und ihre Hand auch wieder wegziehen können. Die Button-Auslösung erfolgt hier direkt durch Berührung des Buttons oder Abwarten der vorbestimmten Verweilzeit.

Umschalten der Zugriffsmethode

Ist abzusehen, dass der Nutzer durch die direkte Auswahl schnell ermüdet, können Sie einen Button bereitstellen der eine andere Zugriffsmethode bereitstellt (z.B. eine Scanning-Betriebsart). Mit der Aktion **Zugriffsmethode** (Registerkarte **Einstellungen**) können Sie dem Nutzer das Umschalten auf eine andere Zugriffsmethode ermöglichen. Ein solcher Umschalt-Button kann sehr gut bei komplexen Tafelsets eingesetzt werden, um z.B. bei einer Bildschirmtastatur eine für den Nutzer besser geeignete Zugriffsmethode einzuschalten.

Zeiger-Startposition

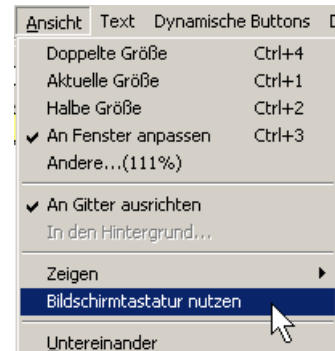
Mit dieser Funktion bestimmen Sie die Position des Zeigers beim Programmstart oder einem Tafelwechsel. Sie sollten die Position auf eine Button-freie Stelle legen. So vermeiden Sie beim Tafelwechsel die unerwünschte Hervorhebung eines aktivierbaren Buttons auf der Folgetafel, weil der Zeiger zufällig über diesem liegen könnte. Wählen Sie **Dynamische Tafeln > Zugriffsmethode > Startposition des Mauszeigers**.



Bildschirmtastatur

Das Programm verfügt über eine Bildschirmtastatur, so dass Sie bei Touchscreen-Rechnern auch ohne eine mechanische Tastatur auskommen.

Mit **Ansicht > Bildschirmtastatur nutzen** schalten Sie die Bildschirmtastatur ein bzw. aus.

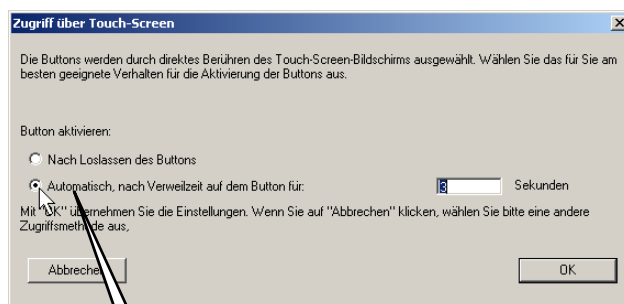


Arbeiten mit eine Kopfmaus

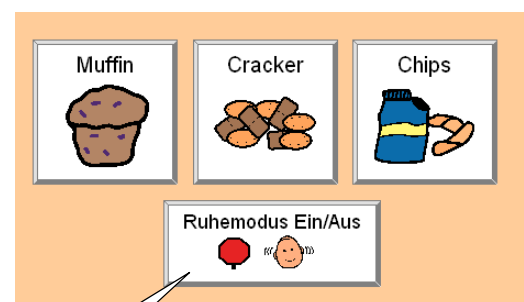
Eine sogenannte Kopfmaus ermöglicht die Steuerung des Zeigers über Kopfbewegungen. Eine Kopfmaus funktioniert genauso wie eine Maus oder ein Trackball, allerdings ohne eine physische Verbindung zum Computer. Für diese Zugriffsmethode ist die Auswahl über Verweildauer oder eine spezielle Button-Aktion vorgesehen.

Zugriffsmethode

Da eine Kopfmaus die Standard-Maus nachbildet, wählen Sie die Zugriffsmethode **Touchscreen**. Üblicherweise wird für "Button aktivieren:" die Option **Automatisch, nach Verweilzeit auf dem Button für:** zusammen mit passender Verweilzeit eingerichtet. Die Verweilzeit-Methode ist leider immer aktiv und der Nutzer muss aufpassen, dass er nicht durch "Ausruhen" einen unerwünschten Buttons auslöst. Eine Button mit hinterlegter Aktion **Ruhemodus Ein/Aus** (Registerkarte **Einstellungen**) kann in dieser Situation hilfreich sein. Durch Betätigen von **Ruhemodus Ein/Aus** werden alle anderen Buttons für die Verweilzeitselektion gesperrt. Der Nutzer kann sich nun ausruhen, bzw. den Kopf frei bewegen und zum Weiterarbeiten den Zeiger kurz auf dem Ein/Aus-Button verweilen lassen und somit in den Normalbetrieb zurückkehren.



Die meisten Kopfmaus-Nutzer werden über Verweilen ausgelöst.

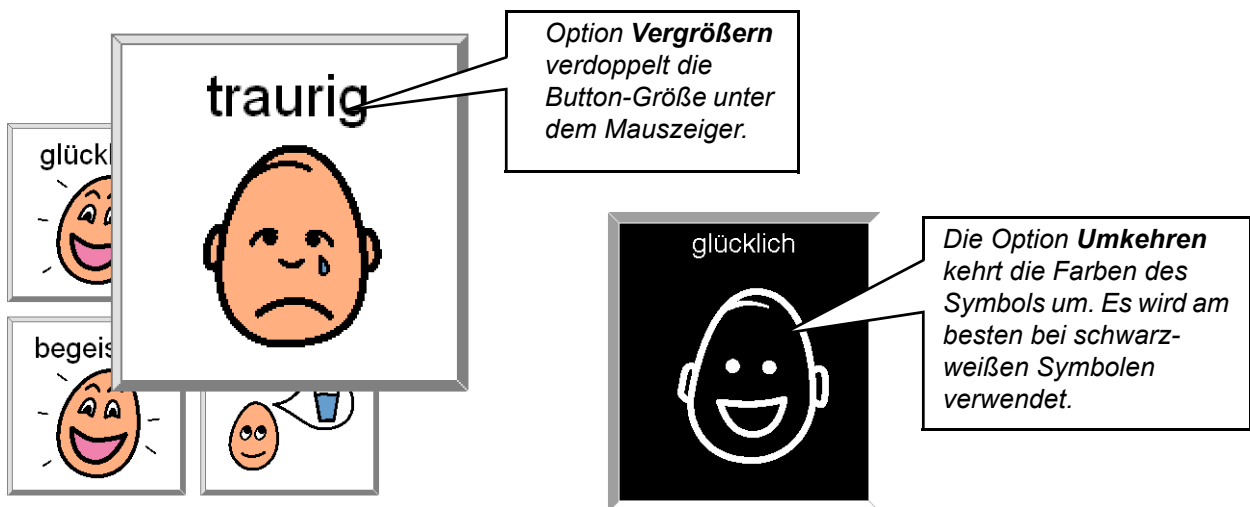


*Fügen Sie einen Pause-Button hinzu, um die Verweilen-Funktion ein- bzw. auszuschalten. Aktion: **Ruhemodus Ein/Aus** (Registerkarte **Einstellungen**)*

Tafeln für schwachsichtige und blinde Nutzer

Das Programm bietet Funktionen zur Unterstützung von Nutzern mit geringem Sehvermögen. Die beschriebenen erweiterten Rückmeldungen lassen sich mit Erfolg auch auf jeder anderen Tafel einsetzen.

- Wenn Sie aufgrund der gewählten Buttongröße diese nicht auf der Tafel unterbringen, verlagern Sie doch einige Buttons auf PopUp-Tafeln.
- Aktivieren Sie die Option "Vergrößern" im Dialogfenster **Einstellungen für die Hervorhebung von Buttons**. Erreichbar ist dieses Dialogfenster über **Dynamische Tafeln > Buttons hervorheben**. Hier legen Sie auch den Vergrößerungsfaktor fest.

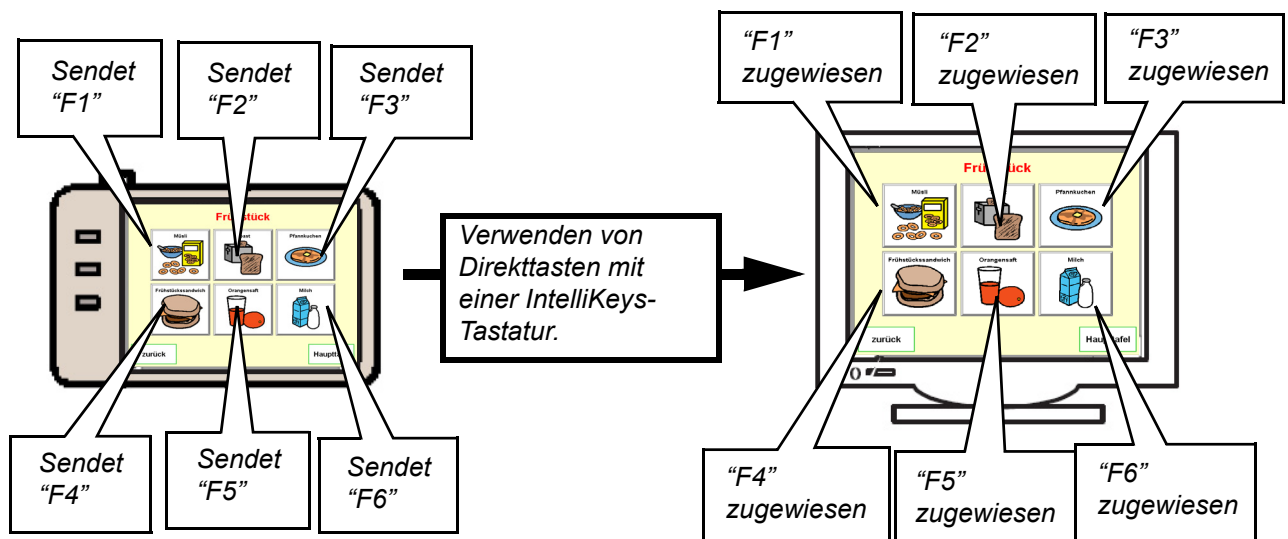


- Möglicherweise helfen kontrastreiche Darstellungen mit weißen Symbol-Umrissen auf schwarzem Hintergrund. Versuchen Sie es mit der Option **Umkehren** bzw. einer der anderen **Hervorhebungsoptionen**.
- Bei starker visueller Einschränkung des Nutzers sollten Sie sich mit den Möglichkeiten des akustischen Scannings beschäftigen. Durch akustische Hinweise des Scanners kann der Nutzer unter Umständen völlig ohne Bildschirm auskommen.

Direkttasten

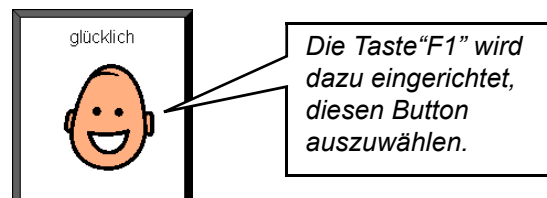
Mit **Direkttasten** können Tafel-Buttons direkt über die Tastatur ausgelöst werden. Die Direkttasten-Funktion lässt sich gut mit einer IntelliKeys-Tastatur kombinieren, um schnell und direkt einen Tafel-Button auszulösen, sei es vom Nutzer selbst oder durch einen Assistenten.

Jedem Tafel-Button kann eine Direkttaste zugewiesen werden. Sie sollten aber nicht eine Taste mehreren Tafel-Buttons zuweisen. Jede Taste der Tastatur, die als Direkttaste zugewiesen wurde verliert im Anwenden-Modus ihre "normale" Funktion; wurde z.B. die Taste "k" als Direkttaste definiert, können Sie über die Tastatur kein "k" ins Nachrichtenfenster tippen. Sie können eine Taste festlegen, mit der die Direkttasten-Funktionalität ein- bzw. ausgeschaltet werden kann.

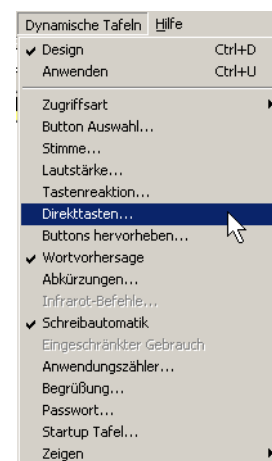


1 Direkttaste zuweisen

Wählen Sie den Button aus, dem Sie eine Direkttaste zuweisen möchten.

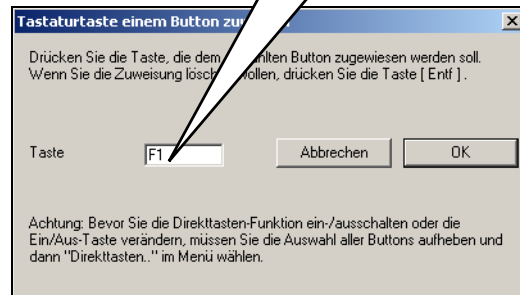


Wählen Sie **Dynamische Tafeln > Direkttasten**.



Drücken Sie die gewünschte Taste auf der Tastatur. Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, wenn Sie fertig sind.

Drücken Sie die gewünschte Taste.



Unabhängig von der gewählten Zugriffsart löst nun die definierte Taste immer den festgelegten Tafel-Button aus.

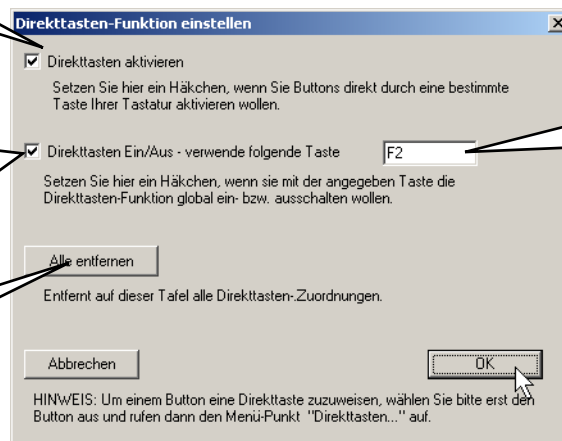
Ein- und Ausschalten der Direktasten-Funktion

Ist kein **Tafel-Button** selektiert, dann wird nach **Dynamische Tafeln > Direktasten** ein anderes Dialogfenster eingeblendet. In diesem Fall wird das Fenster **Direktasten-Funktion einstellen** angezeigt.

Aktivieren oder deaktivieren Sie die Funktion **Direktasten**.

Aktivieren oder deaktivieren Sie die Taste **Direktasten-Umschaltung** verwenden.

Klicken Sie hier, um alle **Direktasten-Zuweisungen** auf der aktuellen Tafel zu löschen.



Sie können bei Bedarf die Standard-Einstellung für die Option **Direktasten-Umschaltung** verwenden ändern.

Weitere Funktionen im Rahmen des Nutzer-Zugriffs

Button-Auswahl und Tastenreaktion

Für Nutzer mit unsicheren Bewegungen sind die Optionen in den Dialogfenstern **Button Auswahl** und **Tastenreaktion** hilfreich. Sie erreichen diese Optionen über das Menü **Dynamische Tafeln**. Hier können Sie genau festlegen, unter welchen Bedingungen die Eingaben des Nutzers, sei es über externe Taster oder über die PC-Tastatur, angenommen oder ignoriert werden.

Weitere Informationen finden Sie im entsprechenden Abschnitt in *Kapitel 22 - Zugriffsmethode und benutzerspezifische Scan-Abfolge*.

Akustischen Hinweise (auditives Scanning) einsetzen

Alle Buttons bzw. Button-Gruppen können so eingerichtet werden, dass sie beim Hervorheben ein akustisches Signal abgeben. Dieser Hinweis kann eine synthetische Sprachausgabe oder eine (akustische) Aufzeichnung sein. Akustische Hinweise sind für Nutzer mit Sehproblemen als akustische Rückbestätigung bei der Button-Auswahl, sehr hilfreich.

Die akustischen Ansagen sollten kurz sein, damit das Scanning nicht unnötig gebremst wird.

- Sie können (bei Tafeln die für das akustische Scanning erstellt wurden) die Ansagen abschalten, indem Sie die Option **Vorhören** in den **Lautstärke**-Einstellungen auf "stumm" stellen. Weitere Informationen finden Sie unter *Kapitel 19 - Andere nützliche Programmfunktionen*.
- Sie können die akustischen Ansagen und die endgültig gesprochenen Nachrichten mit unterschiedlichen Synthesizern wiedergeben. Dadurch lassen sich diese beiden leichter voneinander unterscheiden. Weitere Informationen finden Sie unter *Kapitel 19 - Andere nützliche Programmfunktionen*.
- Die Lautstärke der akustischen Ansagen kann leiser als die der Kommunikationsnachrichten eingestellt werden. Ebenfalls möglich: Wiedergabe der akustischen Ansagen über Kopfhörer oder Kissenlautsprecher, damit nur der Nutzer sie hört. Weitere Informationen finden Sie unter *Kapitel 19 - Andere nützliche Programmfunktionen*.

Akustisches Feedback

Sie können für Hervorhebung und Aktivierung von Buttons unterschiedliche Feedback-Sounds wählen. Feedback-Sounds helfen dem Nutzer den Scan-Ablauf zu verfolgen und melden ihm, dass die Button-Auswahl erfolgreich war.

- Die Lautstärke der Feedback-Sounds können Sie ändern oder vollständig stumm schalten. Weitere Informationen finden Sie unter *Kapitel 19 - Andere nützliche Programmfunktionen*.
- Die voreingestellten Feedback-Sounds können geändert werden. Nennen Sie Ihre Sounddateien **SDP Button Scan.wav** bzw. **SDP Button Klick.wav**, und überschreiben Sie die im Ordner **SDP Extern** vorhandenen. Die Sounds sollten sehr kurz sein, weil sie sonst das Auswählen der Buttons verlangsamen.

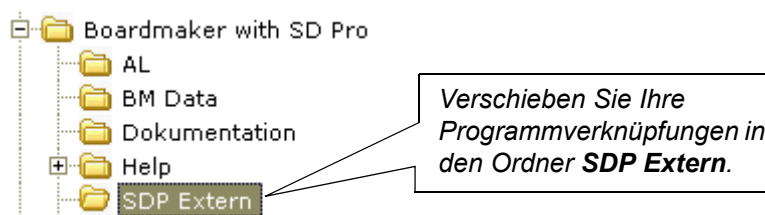
Buttons deaktivieren mit dem Scan-Reihenfolge-Werkzeug

Mit dem **Scan-Reihenfolge-Werkzeug** können Sie bestimmte Buttons vom Scanlauf und gleichzeitig von der direkten Auswahl ausschließen. Das selektive Zulassen von bestimmten Themen-Buttons passt eine vorhandene Tafel auf die besonderen Bedürfnisse Ihres Nutzers an. Dieser "Trick" ist auch gut einsetzbar, wenn Sie einem Schüler für den Unterricht auf seiner Haupttafel nur bestimmte Tafeln freischalten wollen.

Starten von externen Programmen (Anwendungen)

Sie können andere Programme oder Dokumente starten bzw. öffnen, indem Sie Programm bzw. Datei mit einem Button verknüpfen. Stellen Sie dazu einen Button bereit, den Sie mit der Aktion **Anwendung starten** (Kategorie **Sonstiges**) belegen.

Hinweis: Aktion **Anwendung starten** ruft immer nur Windows-Verknüpfungen (.lnk) im Ordner **SDP Extern** auf. Weitere Informationen finden Sie unter Kapitel 16 - *Andere nützliche Programmfunktionen*.



Zielmarke

Eine Tafel kann mit einer Zielmarke versehen werden. Wird ein Button mit hinterlegter Aktion **Zielmarke setzen** (Kategorie **Tafelwechsel**) ausgelöst, ist die Zielmarke auf die aktuelle Tafel gesetzt. Das Auslösen eines Buttons mit der hinterlegten Aktion **Zur Zielmarke zurück** (Kategorie **Tafelwechsel**), öffnet die zuletzt mit der Zielmarke gekennzeichnete Tafel. Da nur eine Zielmarke zur Verfügung steht, gilt immer nur die zuletzt gesetzte Markierung.

Lautstärke

Unter **Dynamische Tafeln > Lautstärke** können Sie die Lautstärke für **Normale Wiedergabe** (gesprochene, aufgenommene Nachrichten), **Vorhören** (akustisches Scanning), **Button Klicks** (Aktivierung) und **Scanklick** (Weiterschaltung) ändern. Ferner können Sie einstellen, ob und wie die unterschiedlichen Soundquellen über Lautsprecher oder Kopfhörer wiedergegeben werden.

Wenn Sie akustische Ansagen über Kopfhörer wiedergeben wollen (so dass nur der Nutzer sie hören kann), können Sie dies in diesem Dialogfenster einstellen. Der Funktionsumfang der **Tonkanaltrennung** hängt von Ihrem Computer ab. Weitere Informationen finden Sie unter Kapitel 16 - *Andere nützliche Programmfunktionen*.

SDP für mehrere Nutzer auf einem Computer einrichten

Wird Ihr Computer von mehreren Nutzern verwendet, hat jeder sein eigenes Tafelset **Eigene Tafeln**. In jedem dieser Ordner können Sie eine Nutzer-spezifische Präferenz-Datei, Ordner für Nachrichtendateien und Wörterbuch-Ordner einrichten. Wird eine interaktive Tafel, die sich im Nutzer-Ordner befindet direkt durch Doppelklick gestartet, dann werden auch die dort befindlichen Präferenz- und Wörterbuchdateien genutzt.

Zur Erstellung einer Nutzer-spezifischen SDP-Präferenz-Datei:

Erstellen Sie eine Kopie der Datei **PrefsSDP.prf**, die sich normalerweise in Ihrem Ordner **Eigene Dateien** befindet. (Wenn Sie die Datei nicht lokalisieren können, suchen Sie den Ordner **Eigene Tafeln**, am selben Speicherort befindet sich auch **PrefsSDP.prf**). In dieser Datei sind die benutzerspezifischen Einstellungen abgelegt. Fügen Sie die Kopie der Datei **PrefsSDP.prf** in den Ordner **Eigene Tafeln** ein.

Um einen Nutzer-spezifischen Nachrichtendatei-Ordner zu erstellen:

Erstellen sie eine Kopie des Ordners **SDP Nachrichten**, der sich normalerweise im Ordner **Programme/Boardmaker with SD Pro/** befindet. Alle vom Nutzer gespeicherten Dokumente werden in diesem Ordner gespeichert. Fügen Sie die Kopie des Ordners **SDP Nachrichten** in den Ordner **Eigene Tafeln** ein.

Hinweis: Sie müssen Boardmaker über Doppelklick auf eine der Tafeln im Ordner **Eigene Tafeln** starten, damit das Programm auch wirklich die nutzerspezifischen Varianten der Datei **PrefsSDP.prf** und des Ordners **SDP Nachrichten** verwendet. Nach Programmstart werden nun alle Änderungen an Einstellungen und Wörterbüchern in den nutzerspezifischen Dateien und Ordnern abgelegt.

Anhang A

Tastatur-Kurzbefehle

Die meisten der nachfolgend aufgelisteten Tastatur-Kurzbefehle und Modifikationstasten werden auch in den verschiedenen Programm-Menüs neben den entsprechenden Befehlen aufgeführt.

Zeichenfenster

Strg + D <i>oder ESC</i>	In Design-Modus wechseln
Strg + U	In Anwender-Modus wechseln
Strg + N	Neue Tafel
Strg + O	Eine Tafel öffnen
Strg + S	Eine Tafel speichern
Strg + P	Eine Tafel drucken
Strg + Q	Beendet das Programm
Strg + Z	Rückgängig (widerruft die der letzte Aktion)
Strg + A	Alles auswählen
Strg + X	Auswahl ausschneiden
Strg + C	Auswahl kopieren
Strg + V	Aus der Zwischenablage einfügen
Strg + G	Erstellt eine Scan-Gruppe um die ausgewählten Buttons
Strg + R	Lineale einblenden
Löschen	Auswahl löschen
Strg + 1	Fensteranzeige in tatsächlicher Größe
Strg + 2	Fensteranzeige in halber Größe
Strg + 3	An Anzeige anpassen
Strg + 4	Fensteranzeige in doppelter Größe
Strg + B	Symbol-Finder öffnen
Strg + F1	Auswahl-Werkzeug auswählen
Strg + F2	Button-Sprüher-Werkzeug auswählen
Strg + F3	Button-Werkzeug auswählen
Strg + F4	Linien-Werkzeug auswählen

Mit ausgewähltem Text

Strg + “+”	Schriftgrad vergrößern
Strg + “-”	Schriftgrad verringern
Tabulator	Gesamten Text auswählen

Mit ausgewähltem Symbolate-Text

Strg + “+”	Symbolgröße vergrößern
Strg + “-”	Symbolgröße verkleinern

Symbole

Strg + T	Miniaturbild-Ansicht anzeigen
Strg + L	Kategorien auswählen
→	Nächstes Bild in der Suche
←	Vorheriges Bild in der Suche
Strg + H	Zeile 1 auf “Ausgeblendet” setzen
Strg + 1	Zeile 1 auf “Englisch” setzen
Strg + (2 - 9)	Zeile 1 auf die entsprechende Sprache ändern
Strg + Umschalt + Strg + C	Aktuelles Symbol als Bitmap anstatt als Metafile kopieren

Einfügen von Bildern

Strg + Einfügen	Größe für 5cm x 5 cm-Button
Umschalt + Einfügen	Native Auflösung verwenden
Alt + Einfügen	Label unterdrücken

Buttons mischen

Strg + F5	Text-Werkzeug auswählen	Strg + Mischen	Stellt sicher, dass alle Buttons die Plätze tauschen
Strg + F7	Freiform-Werkzeug auswählen		
Strg + →	Nächste Tafel im Ordner öffnen		
Strg + ←	Vorherige Tafel im Ordner öffnen	Buttons vertauschen	
Strg + F6	Die nächste geöffnete Tafel anzeigen	Alt + Ziehen	Buttons vertauschen
Symbolate		Freiform-Button-Werkzeug	
Alt + eintippen	Den Text nicht erneut in Symbolen darstellen	Strg + Klicken	Einen Eckpunkt für ein Vieleck setzen
Esc	Dialog Symbolate-Kandidaten öffnen	Umschalt + auswählen eines Vielecks im Ecken- Werkzeug	Macht das Polygon regelmäßig
Alt + “ _ ”	Einfügen eines Unterstrichs anstelle eines Pseudo-Leerzeichens		
“ _ ”	Einfügen eines Leerzeichens ohne Erstellen eines neuen Wort/Symbol-Paares	Auswahl mit dem Auswahl-Werkzeug	
Buttongröße ändern		Umschalt + Klicken (keine Elemente ausgewählt)	Button auswählen
Strg + Größe ändern	Größe der Inhalte ändern	Umschalt + Klicken (Elemente ausgewählt)	Auswahl zusätzlicher Elemente/Buttons aktivieren/deaktivieren
Umschalt + Größe ändern	Seitenverhältnis beibehalten	Umschalt + Klicken (Stapelement ausgewählt)	Alle aufeinanderliegenden Elemente auswählen
Strg + Alt + Größe ändern	Größe der Inhalte ändern (außer für Text)	Strg + Ziehen	Button in einem Schritt auswählen und verschieben

Anhang B

Button-Aktionen

Die Liste ist nach Aktionskategorien geordnet.

Basics

Text sprechen
Text in Nachricht
Sound abspielen
Tafel wechseln
Tafel vorblättern
Tafel zurückblättern
Zurück zur letzten Tafel
Text in Vorschau
Sprache in Vorschau
Sound in Vorschau
Nachricht alles löschen
Bildbutton in Nachricht
Lesen mit Hervorhebung

Nachrichten

Nachricht sprechen
Auswahl sprechen
Nachricht Auswahl löschen
Letzte Nachricht entfernen
Nachricht alles löschen
Ausschneiden
Kopieren
Einfügen
Nachricht drucken
Weiter in Großbuchstaben
Bildbutton in Nachricht
Bildbutton Sprache
Bildbutton Sound
Großschreibung Ein
Großschreibung Aus
Abkürzung ausschreiben

Tafelwechsel

Tafel wechseln
Tafel vorblättern
Tafel zurückblättern
Zurück zur letzten Tafel
Zielmarke setzen
Zur Zielmarke zurück
Gehe zur Popup-Tafel

Text/Cursor

Eine Zeile nach oben
Eine Zeile nach unten
Nach oben rollen
Nach unten rollen
Ein Zeichen nach links
Ein Wort nach links
Einen Satz nach links
Einen Absatz nach links
Zum Anfang
Ein Zeichen nach rechts
Ein Wort nach rechts
Einen Satz nach rechts
Einen Absatz nach rechts
Ans Ende
Alles auswählen
Auswahl linkes Zeichen
Auswahl linkes Wort
Auswahl linker Satz
Auswahl linker Absatz
Auswahl bis Anfang
Auswahl rechtes Zeichen
Auswahl rechtes Wort
Auswahl rechter Satz
Auswahl rechter Absatz
Auswahl bis Ende
Auswahl aufheben linkes Zeichen
Auswahl aufheben linkes Wort
Auswahl aufheben linker Satz
Auswahl aufheben linker Absatz
Auswahl aufheben rechtes Zeichen
Auswahl aufheben rechtes Wort
Auswahl aufheben rechter Satz
Auswahl aufheben rechter Absatz

Nachrichtendat

Neue Nachrichtendatei
Nachrichtendatei öffnen
Nachrichtendatei speichern
Nachrichtendatei speichern unter...
Nachrichtendatei löschen
OK
Abbrechen
Nächste Nachrichtendateien
Vorherige Nachrichtendateien
Name der Nachrichtendatei
Datei sprechen

Einstellungen

Lauter
Leiser
Vorhersage-Lautstärke lauter
Vorhersage-Lautstärke leiser
Einstellung Laut
Einstellung Leise
Stimme 1
Stimme 2
Stimme 3
Stimme 4
Beenden
Herunterfahren
Zugriffsmethode
Designmodus
Ruhemodus Ein/Aus
Wortvorhersage Ein/Aus
Schreibautomatik einstellen
Stoppuhr zurücksetzen

Variablen

Text sprechen
Text in Nachricht
Sound abspielen
Variable zuweisen
Nachricht in Variable
Variable anpassen
Variable sprechen
Variable in Nachricht
Wenn
Sonst-Wenn
Sonst
Wenn-Ende
Variable an Quick Text
Kommentar

Quick Aktionen

Quick Text
Quick Sprache
Quick Eingabe
Nachricht an Quick Text
Quick Text an Nachricht
Variable an Quick Text
Quick Bild
In Quick Bild kopieren
Quick Aufnahme
Quick Aufnahme einrichten
Quick Tag
Quick Datum
Quick Zeit
Tag/Datum/Zeit/Vorhersage
sprechen
Tag/Datum/Zeit eingeben

Sonstiges

Anwendung starten
Film abspielen
Zufall
Zufall-Ende
Bild Film
Sprachausgabe anhalten
Sprachausgabe abbrechen
Bild auf Button ändern
Button-Label festlegen
Button-Eigenschaften einstellen
Verzögerung
Makro aktivieren
Drucke Tafel

Anhang C

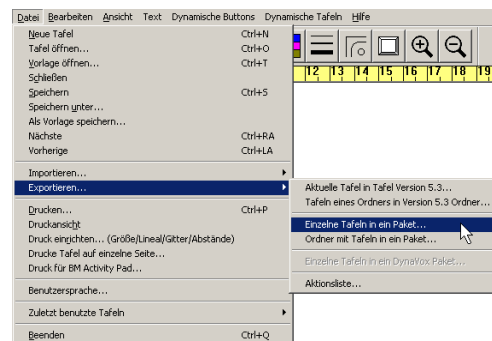
Exportieren und Importieren von Tafelpaketen

Häufig besteht der Wunsch einen ganzen Satz von Boardmaker-Tafeln anderen zur Verfügung zu stellen. In früheren Versionen gab es keine einfache und effiziente Möglichkeit, die eigenen Tafeln auch anderen zur Verfügung zu stellen.

Jetzt können einzelne Tafeln oder ein kompletter Ordner mit Tafeln in eine einzige komprimierte Datei "gepackt" werden, die dann schnell und einfach übertragen werden kann. Nach der Übertragung muss das Paket importiert werden, bevor die Tafeln verwendet werden können.

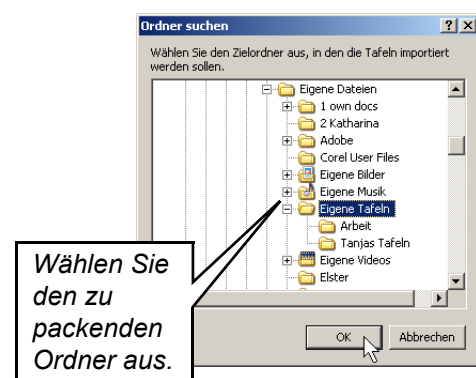
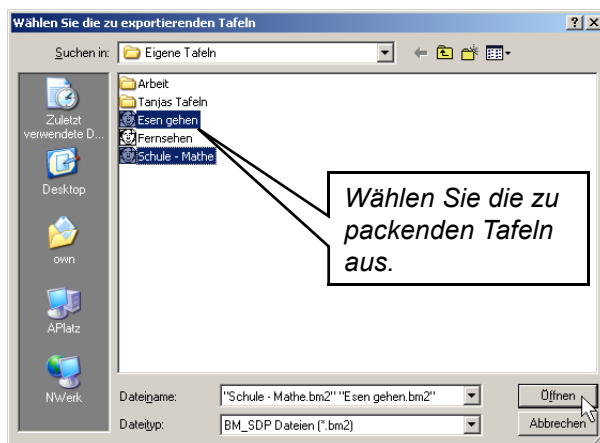
Exportieren eines Tafelpakets

Wählen Sie **Exportieren** im Menü **Datei** aus. Wählen Sie entweder **Einzelne Tafeln in ein Paket** oder **Ordner mit Tafeln in ein Paket** aus.



Wählen Sie eine Tafel, mehrere einzelne Tafeln oder einen Ordner mit Tafeln, die entsprechend Ihrer gewählten Export-Option gepackt werden sollen.

Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf **Öffnen** oder auf **OK**.



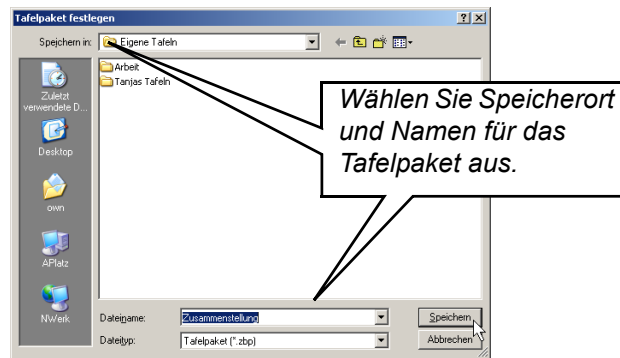
Tipp: Sie können mehrere Tafeln auswählen, indem Sie beim Anklicken der einzelnen Tafeln die Taste **Steuerung (Strg)** auf Ihrer Tastatur gedrückt halten.

Hinweis: Alle mit den ausgewählten Tafeln verknüpften Multimedia-Dateien (z.B. Sounds, Videos) werden zum Tafelpaket automatisch hinzugefügt.

Wählen Sie einen Speicherort und geben Sie einen Namen für das Tafelpaket ein. Standardmäßig versucht das Programm, Tafelpakete im Ordner **Eigene Tafeln** zu speichern.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Speichern**.

Das exportierte Tafelpaket können Sie per E-mail verschicken, auf einen Speicherstick kopieren oder als Sicherungskopie ablegen.



Tafelpakete werden mit der Dateiergung .zbp gespeichert.



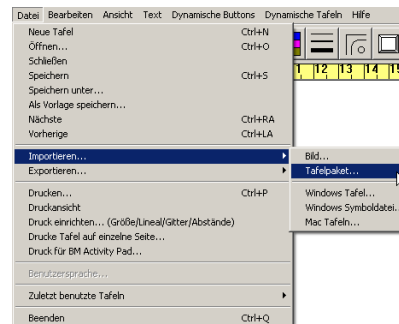
Zusammenstellung.zbp
ZBP-Datei
34 KB

Importieren eines Tafelpakets

Bevor die in einem komprimierten Tafelpaket enthaltenen Tafeln genutzt werden können, muss das Tafelpaket importiert werden.

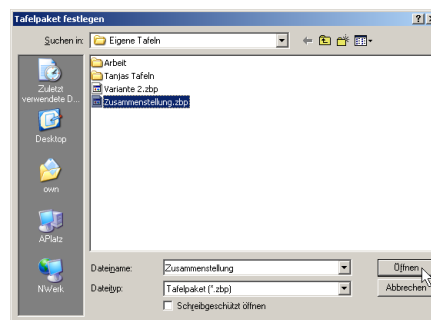
Wählen Sie im Menü **Datei** die Option **Tafelpaket** im Untermenü **Importieren**.

Hinweis: Den Import von Tafelpaketen beherrscht der Boardmaker ab Version 6 und höher.



Wählen Sie die Paketdatei und klicken Sie dann auf **Öffnen**.

Hinweis: Tafelpakete haben die Dateiergung .zbp.



6

Wählen Sie den Speicherort, an dem die importierten Tafeln gespeichert werden sollen. Der Standard-Speicherort ist der Ordner **Meine Tafeln**, Sie können aber einen beliebigen anderen Speicherort wählen.

Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf **OK**.

Wählen Sie **Öffnen** im Menü **Datei**, um die importierten Tafeln aus dem Tafelpaket zu öffnen.

Hinweis: Existiert am Speicherort eine Tafel bzw. ein Ordner gleichen Namens wie das zu importierende Material, werden Sie gefragt, ob die vorhandene Tafel bzw. der vorhandene Ordner überschrieben werden soll.



Anhang D

Tafeln in Version 5.3 exportieren

Boardmaker Version 6 bietet viele neue Funktionen, die eine Anpassung des Dateiformats erfordern. Eine direkte Kompatibilität zwischen den Versionen 5 und 6 ist nicht mehr gegeben, dennoch können Sie in Version 6 erstellte Tafeln Benutzern der Version 5.3 zur Verfügung stellen. Wenn Sie eine oder mehrere in Version 6 erstellte Tafeln in Version 5.3 öffnen möchten, müssen Sie sie zunächst mit der entsprechenden Option des Untermenüs **Exportieren** im Menü **Datei** "exportieren".

Hinweis: Tafeln die mit Boardmaker V5 erstellt wurden, können mit Version 6 direkt geöffnet werden; eine besonderes Importverfahren ist unnötig. Falls möglich, speichert Boardmaker V6 Tafeln stets im Format der Version 5.3, um die Abwärtskompatibilität zu erhalten.

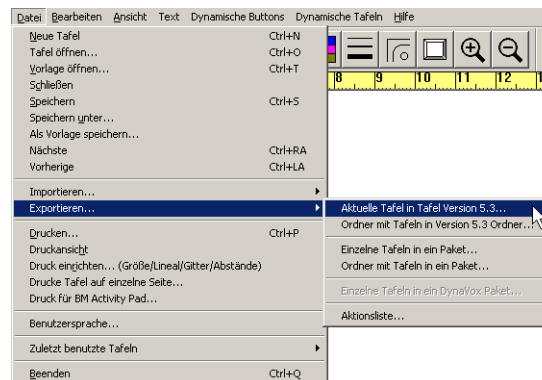
Wenn Sie den Punkt **Exportieren** im Menü **Datei** wählen, können Sie eine einzelne Tafel oder einen Ordner mit Tafeln exportieren.

Mit der Option **Aktuelle Tafel in Tafel Version 5.3...** wird nur die aktuell geöffnete Tafel exportiert.

Hinweis: Wenn Sie die Tafel noch nicht gespeichert haben, werden Sie zur Eingabe eines Namens und Speicherortes aufgefordert.

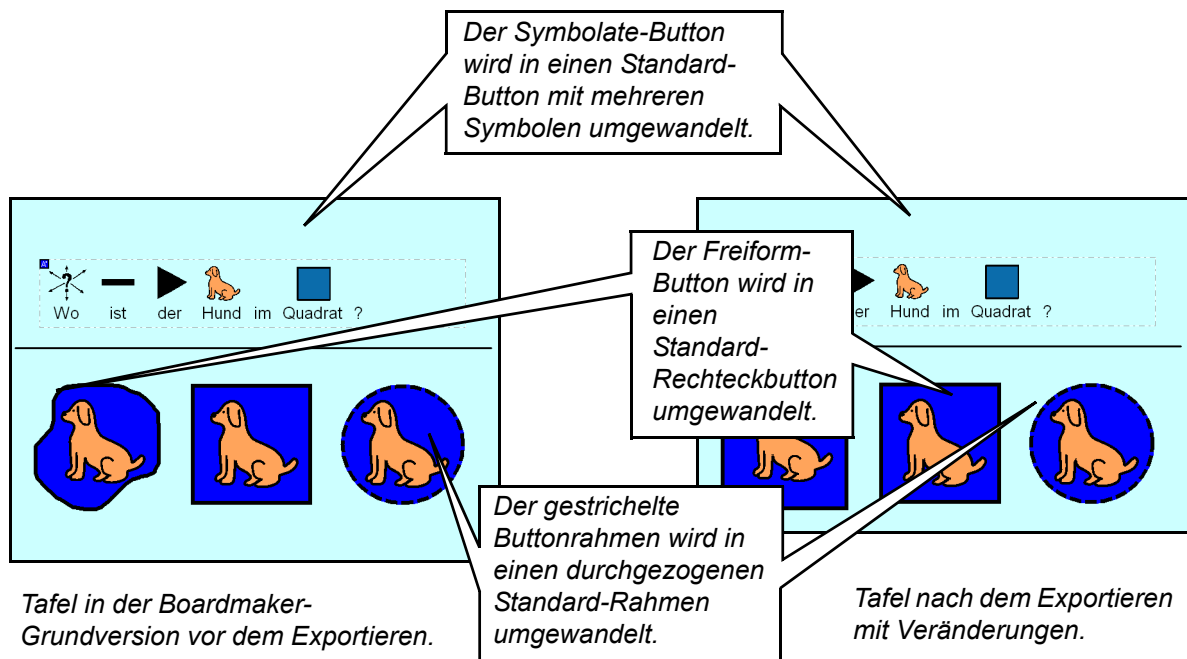
Mit der Option **Tafeln eines Ordners in Version 5.3 Ordner...** können Sie einen Ordner mit Tafeln für den Export auswählen. Dadurch wird ein Ordner erstellt, der den Namen des Zielordners mit dem Zusatz "5.3" trägt.

Hinweis: Der neue Ordner wird im selben Ordner wie der Zielordner gespeichert.



Die Tafel bzw. der Ordner mit Tafeln kann dann auf einen Computer übertragen werden, auf dem Boardmaker in der Version 5.3 installiert ist, und dort mit der Funktion **Eine gespeicherte Tafel oder Erweiterung öffnen** direkt geöffnet werden.

2



Hinweis: Weist die exportierte Tafel Merkmale auf, die von Version 5 nicht unterstützt werden, werden Sie durch eine Warnmeldung über die fehlende Kompatibilität informiert. Wenn Sie mit dem Export-Vorgang fortfahren, gehen die inkompatiblen Funktionen entweder verloren oder werden durch angemessene Alternativen ersetzt.

Boardmaker-Funktionen, die in Version 5.3 nicht unterstützt werden:

- Gestrichelte Linien
- Freiform-Buttons (durch Rechtecke ersetzt)
- Symbolate-Buttons
- Verankerungen für Hintergrundbilder

SP-Funktionen, die in Version 5.3 nicht unterstützt werden:

- Verschiebbare Buttons
- Erweiterte Variablen (eingebettet, numerisch, system)
- Aktionen für geöffnete Tafeln
- Erweiterte Bedingungen
- Makros
- Verschachtelte, nicht auswählbare, ausgeblendete Buttons und Button-Namen

Button-Aktionen, die in Version 5.3 nicht unterstützt werden:

- Tafel zurückblättern
- Button-Eigenschaften einstellen
- Variable anpassen
- Tafel vorblättern
- Stoppuhr zurücksetzen
- Bild auf Button ändern
- Quick Aufnahme
- Quick Eingabe
- Lesen mit Hervorhebung
- Button-Label festlegen
- Quick Bild
- Makro aktivieren

Anhang E

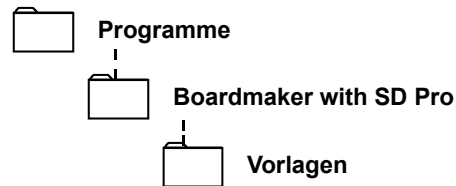
Erstellen einer Tafelvorlage

Die leeren Tafelvorlagen, die in das Programm enthalten sind, sind so eingestellt, dass sie von den Benutzern nicht überschrieben werden können. Sie können jede von Ihnen erstellte Tafel in eine geschützte Tafelvorlage umwandeln.

1

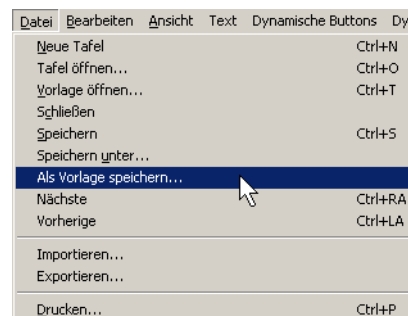
Alle Tafelvorlagen werden im Vorlagen-Ordner gespeichert, der sich normalerweise im Ordner **Boardmaker with SD Pro** befindet (üblicherweise unter **C:\Programme**).

Sie können Ihre eigenen Unterordner im Ordner **Vorlagen** erstellen, um Ihre Vorlagen übersichtlich zu organisieren.



2

Wenn Sie eine Tafel erstellt haben, die Sie als Vorlage behalten möchten, wählen Sie die Option **Als Vorlage speichern** im Menü **Datei**.

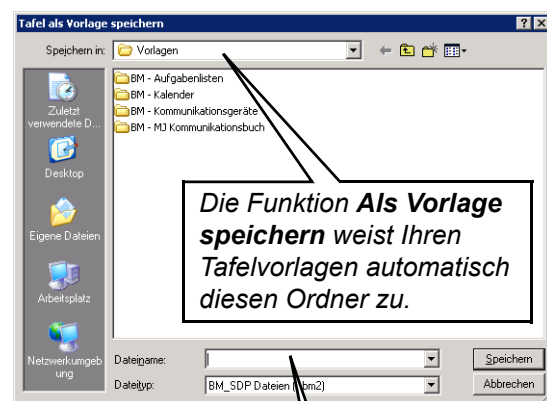


3

Das Fenster **Speichern unter** öffnet sich. Sie können Ihre Tafel im Ordner **Vorlagen** speichern oder Ihren eigenen Unterordner erstellen. Geben Sie einen Namen für Ihre neue Vorlage ein.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Speichern**. Ihre Vorlage wird nun automatisch gespeichert und mit "Schreibschutz" versehen.

Wenn Ihre Tafelvorlage geöffnet wird, wird sie als unbenannte Tafel angezeigt. Das zwingt den Benutzer dazu, der Tafelvorlage bei jeder Benutzung einen neuen Namen zu geben, so dass das Original beibehalten wird.



Geben Sie Ihrer Tafelvorlage hier einen Namen.

Anhang F

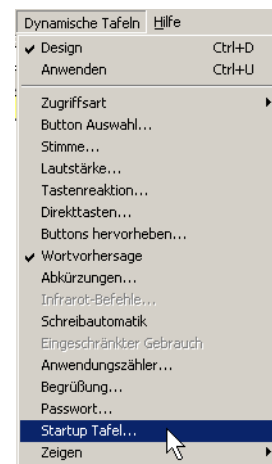
Tafel beim Systemstart öffnen

Sie können beim Start des Computers automatisch eine bestimmte das Programm Tafel öffnen lassen. Besonders wichtig ist dies, wenn der Computer zusammen mit SDP als Kommunikationsgerät eingesetzt wird.

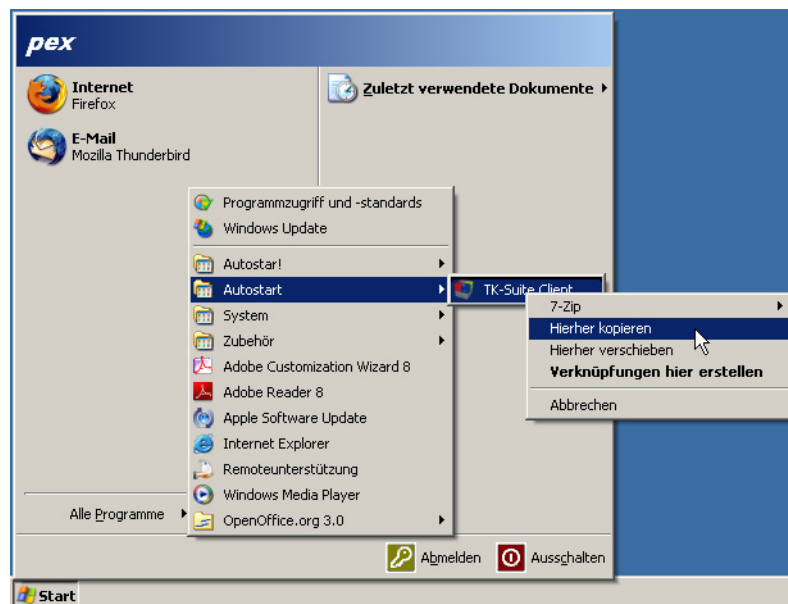
Öffnen Sie die Tafel, die das Programm beim Systemstart öffnen soll. Wählen Sie im Menü **Dynamische Tafeln** die Option **Startup Tafel**.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aktuelle Tafel benutzen** und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **OK**. Vorausgesetzt, die von Ihnen gewählte Tafel ist eine das Programm-Tafel, wird sie Modus **Anwenden** geöffnet

Hinweis: Die Autostart-Tafel kann jederzeit geändert oder entfernt werden.



das ProgrammKlicken Sie auf dem Desktop mit der rechten Maustaste auf die SDP-Verknüpfung halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie die Verknüpfung in den Ordner **Start > Alle Programme > Autostart** und lassen Sie die rechte Maustaste los. Im nun erscheinenden Kontextmenü wählen Sie die Option **Hierher kopieren**.



Ihr Computer wird jetzt bei jedem Neustart die von Ihnen festgelegte das Programm-Tafel im **Anwenden**-Modus öffnen.

Anhang G

Tipps zur Tafel-Erstellung für fortgeschrittene Anwender

Die folgenden Hinweise und Tipps sind besonders für fortgeschrittene Nutzer von Interesse. das Programm

Sprühen vorprogrammierter Buttons

Wollen Sie mehrere Buttons mit einem identischen Satz von Aktionen erstellen: Starten Sie mit einem Button, weisen Sie ihm alle gewünschten Eigenschaften zu und vervielfältigen Sie ihn dann mit dem **Button-Sprüher-Werkzeug**. Zum Schluß konzentrieren Sie sich auf die Unterschiede zwischen den Buttons und arbeiten diese ein. Im Abschnitt *Quick-Tafeln mit der Option "Button-Text verwenden"* ist der grundlegende Ansatz dieser Vorgehensweise beschrieben.

Vorhandene Tafel ändern und unter neuen Namen abspeichern

Möchten Sie eine bestehende Tafel anpassen, dann können Sie diese kopieren und individuell an Ihre Belange anpassen. Rasch und unkompliziert ist eine solche Kopie erstellt, wenn Sie die zu kopierende Tafel öffnen und dann mit **Speichern unter** (im Menü **Datei**) unter einem neuen Namen ablegen. Die neue Tafel können Sie frei ändern, ohne dass sich die Änderungen auf die Ursprungstafel auswirken.

Buttons zwischen zwei Tafeln kopieren

Sie können mehrere Tafeln gleichzeitig öffnen und anzeigen lassen. So können Sie besonders einfach Buttons zwischen Tafeln kopieren.

Tipps: Wollen Sie auf der Haupttafel eines bestehenden Tafelsatzes die Anzahl der Themen-Buttons reduzieren, dann lagern Sie die zu entfernenden Themen-Buttons temporär auf eine Sicherungs-Tafel aus. Hat der Nutzer den Umgang mit dem Tafelsatz eingeübt, können Sie die gesicherten Themen-Buttons zurück auf die Haupttafel kopieren.

Der rechte Mausklick

Ein Klick mit der rechten Maustaste auf Button, Symbol, Text, Nachrichtenfenster, Vorschau Fenster oder Hintergrund öffnet ein eigenes kontextsensitives Bearbeitungsmenü.

Der Platzierungs-Cursor

Ziehen Sie mit dem **Platzierungs-Cursor** ein Auswahlfeld der gewünschten Größe auf. Das eingefügte Symbol wird nun in das aufgespannte Auswahlfeld eingepasst.

Hinweis: Diese Vorgehensweise eignet sich am besten für reine Bildsymbole (ohne Symboltext). Löschen Sie den Text im Feld **Alternative Symbolnamen** mit der **Tab**-Taste oder setzen Sie **Sprache in Zeile 1** auf **Verborgen**.

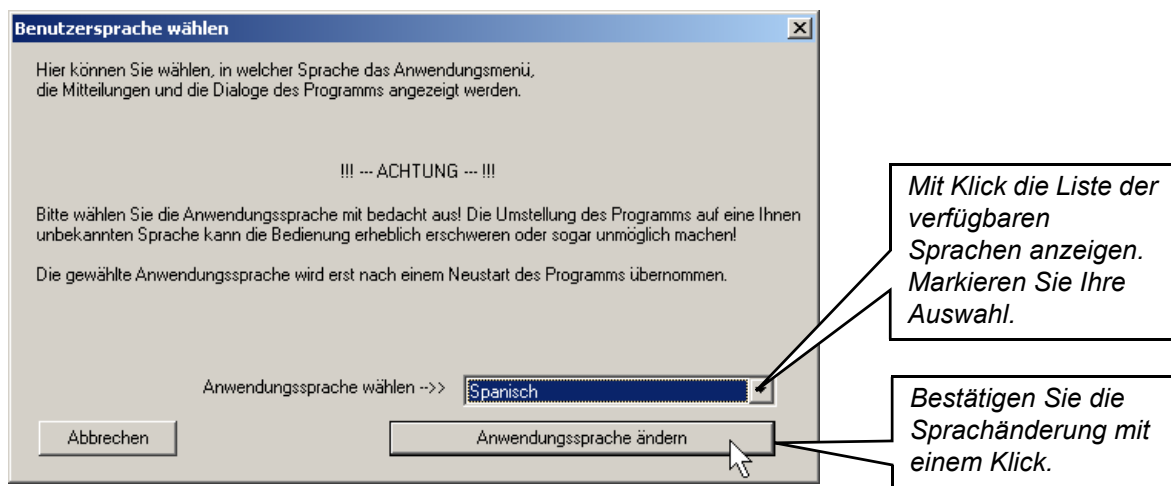
Anhang H

Programmsprache

Die Programmoberfläche (Menüs, Dialogfenster, Statusmeldungen, spezielle Ordner- und Dateinamen) kann in verschiedenen Sprachen angezeigt werden. Die sprachspezifischen Texte sind in Sprachresource-Dateien hinterlegt. Die Sprache der Benutzeroberfläche kann auf eine der verfügbaren Sprachen umgestellt werden.

Hinweis: Für die Umstellung der Sprache müssen Sie allerdings über administrative Rechte verfügen. Möglicherweise müssen Sie sich diesbezüglich an Ihren Administrator wenden.

Wählen Sie **Benutzersprache** im Menü **Datei** aus. Es wird das folgende Dialogfenster angezeigt.



Ein Klick auf den Listbox-Pfeil rollt die Listbox mit allen verfügbaren Sprachen aus. Wählen Sie gewünschte Sprache aus.

Hinweis: Möglicherweise werden künftig weitere Sprachresource-Dateien bereitgestellt. Weitere Informationen bzgl. verfügbarer Sprachen erhalten Sie von Mayer-Johnson, Inc.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Anwendungssprache ändern**. Die von Ihnen gewählte Sprache ist nun voreingestellt.

2 Zur endgültigen Sprachänderung müssen Sie das Programm neu starten.

Hinweis: Da die Änderung der Programmsprache auch eine Umbenennung von wichtigen Dateien und Ordnern bewirkt, sollten Sie den Programmneustart sofort ausführen.

Stichwortverzeichnis

A

Abkürzungen ausschreiben (expandieren) 219, 227
 Abspielen
 Film 202
 Sound 131, 135
 Addendum-Bibliotheken 106
 Aktions-Kategorien 131
 Ändern des Tafels 131
 Basics 131
 Einstellungen 131
 Nachricht 131
 Nachrichtendat. 131
 Sonstiges 131
 Text/Cursor 131
 Variablen 131
 Aktionsliste 210
 Aktionsliste speichern 210
 Aktionsparameter 130
 Akustischer Hinweis 165, 203, 205, 253
 Alle auswählen 29
 Alles-Füllen-Werkzeug 92, 94, 98
 Alternative Symbolnamen 45
 Hinzufügen oder Bearbeiten 46
 Alternative Zugriffsmethode 243
 An Gitter ausrichten 28
 Ändern
 vorhandene Tafel 268
 Ändern der Größe
 Buttons 28
 eines Tafelfensters 26
 Text 47, 60
 Ändern der TextEinstellung für mehrere Buttons 61
 Ansicht Nebeneinander 25
 Ansicht Verkleinern auf Anpassen 24, 117
 Anwendungen/Programme starten 200, 254
 Anzeiger für das Ändern des Tafels 90
 Ausrichtung von Papier und Tafeln 22
 Aussprache 206
 Aussprache von Wörtern 206
 Auswählen
 schwarz-weiß oder Farb-Bibliotheken 54, 55
 Suchkategorien 49
 Auswahl-Werkzeug 13
 Auto-Scan 232, 244

B

Bearbeiten
 Wortvorhersage-Wörterbuch 225
 zugewiesene Aktionen eines Buttons 142
 Bearbeiten eines Symbolnamens 59
 Begrüßung 209
 Beispieltafeln 15, ??–17
 durchsuchen 15
 Benennung eines neuen Symbols 104
 Betriebsart Anwenden 15, 133
 Bibliotheken (von Symbolen) 106

Gliederung 106
 schwarz-weiß oder Farbe auswählen 55
 Bildbutton in Nachricht 131, 159, 160
 Bildbutton Sound 131
 Bildbutton Sprache 131, 160
 unterdrücken 161
 Bildlaufleiste 13
 Bildschirmtastatur 62, 249
 Bildschirmtastatur (Design-Modus)
 im Design-Modus 247
 im Modus Anwendungen. Siehe Schrifteingabetafeln
 Bitmap-Format 93, 103, 119
 Boardmaker Symbol-Finder auf einen Blick 14
 Buntstift 94, 95
 Festlegen der Farbe 95
 Festlegen der Strichstärke 95
 Button Sprüher-Werkzeug 28
 Button-Abstand 29
 Button-Aktionen
 Basics 131
 Variablen 214
 Buttons
 Aktionen zuweisen 130
 Bearbeiten zugewiesenen Aktionen 142
 Bild 159, 160
 Cursor-Kontrolle 228
 Deaktivieren 254
 Direkttasten 251
 Entwurf 249
 grundlegende Aktionen 131
 Häufigkeits-Zähler 211
 Hervorhebungsoption 250
 Layout 246
 mehrere auswählen 182
 Nachrichtendateien 229
 Nummern 210
 Scan-Gruppe 238, 257
 Steuerung des Nachrichtenfensters 220
 Text aus Button-Oberfläche übernehmen 163
 Textbearbeitung 228
 Verknüpfung mit anderen Tafeln 145
 Wortvorhersage 221
 zwischen zwei Tafeln kopieren 268
 Buttons (Zellen)
 3-D-Schattierungen 34
 Abmessungen 23
 Abstand Gitterabstand 23
 Alle auswählen 29
 Ändern der Größe 28, 87
 Clipart und Fotos importieren 101
 Ersetzen eines Symbols auf 64
 Erstellen 27
 Erstellen eines Gitters von 28
 Form 32
 Hintergrundfarbe 30
 Hinzufügen eines zusätzlichen Symbols zu 65, 86
 Kopieren eines neuen Symbols von 103

- Löschen einer Gruppe von 34
- Löschen von Symbolen und Texten aus 34
- Quadrat erstellen 28
- Rahmen-Farbe 30
- Rahmen-Strichstärke 31
- schnelles Füllen 50
- Symbol platzieren 42
- Symbolen Kombinieren in 65, 86
- Buttons zur Cursor-Kontrolle 228
- Buttons zur Textbearbeitung 228
- Button-Sprüher-Werkzeug 13
- Button-Werkzeug 13

D

- Das Fenster Button-Aktionen 130
- Direkttasten 224, 251
- Direkttasten-Umschaltung 224
- Drehen 99
- Druck einrichten 22, 24
- Druckansicht 118
- Drucken 208
 - auf einzelne Seite 208
 - Ausrichtung einstellen 22
 - Druckansicht 118
 - Einstellen der Druck-Papiergröße 22
 - Festlegen der Tafelgröße 22
 - Standardeinstellungen 23
 - Überprüfung des Druck-Layouts 117
 - Vorbereitung Ihrer Tafeln für 116
- Druckereinstellungen 22
- Druckqualität 119
- Dynamische Hilfe 13

E

- Ecken-Werkzeug 13
- Eingabehilfe 234
- Einmaliges Ändern des Symbolnamens 45
- Einrichtungen für mehrere Nutzer 254
- Einstellen
 - Papiergröße 22
- Einstellungen für das Nachrichtenfenster 157
 - Bildgröße 161
 - Gleichmäßiger Zeilenabstand 161
- Entwurfs von Tafeln für Touchscreen-Nutzer 246
- Entwurfs-Modus 15, 133
- Ersetzen eines Symbols auf einem Button 64

F

- Faktor für Fenstervergrößerung 54
- Farbe
 - Button-Hintergrund 30
 - Farben in Symbolen ändern 98
 - Rahmen-Farbe 32
 - Tafel-Hintergrund 30
 - Transparenz 94, 96
- Farbumkehr-Werkzeug 92, 98
- Farb-Werkzeug 13, 30, 32, 59, 96
- Feld Alternativer Symbolname 14, 45
- Fenster

- Ändern der Größe 26
- Ansicht mehrere 25
- Maximieren 26
- Fenster auf einen Blick zeichnen 13
- Fenstergröße maximieren 26, 54
- Fenstergröße zurücksetzen 26, 54
- Festlegen
 - Schriftart, Schriftschnitt, und Schriftgröße 60
 - Schriftgröße des Symbol-Finders 47
 - Tafelgröße 22
- Film abspielen 202
- Füll-Werkzeug 92, 94, 97

G

- Gitter
 - Abstand 28
 - An Gitter ausrichten 28
- Gitterabstand 29
- Größe in Zeilen 1 und 2 47
- grundlegende Button-Aktionen 131
- Grundsätzliche Überlegungen zum Drucken von Tafeln 116

H

- Häufigkeits-Zähler 211
- Haupttafel ??–17, 123, 125, 126, 145, 147, 149
- Hervorhebung von Buttons 250
 - Umkehr 250
 - Vergrößern 250
- Hilfe 13
- Hintergrundfarbe
 - Button 30
 - Tafel 30
- Horizontal Spiegeln 92, 99

I

- Importieren
 - Bilder 101
 - Clipart 101, 102
 - Fotos 101
- In den Hintergrund ... 66
- Invertierter Scan 232, 244

K

- Kategorien
 - Auswählen einer Suche 49
 - eines Symbols ändern 52
 - Hinzufügen eines neuen Symbols 105
 - Schaltfläche Kategorien 14
- Kopfmaus-Nutzer 249
 - Entwurf 249

L

- Lautstärke 203
- Lautstärkeregelung 203, 205
- Lineal 27
 - Maßeinheiten 27
- Linien-Werkzeug 13, 33
- Löschen 34

Löschen von Symbolen. Siehe auch Kategorien
Löschen 68

M

Mauszeiger 232, 248

mehreren Tafeln 25

Menü Ansicht

An Gitter ausrichten 28

In den Hintergrund ... 66

Nebeneinander 25

Verkleinern auf Anpassen 24

Menü Bearbeiten

Alle auswählen 29

Einfügen 103

Kopieren 103

Löschen 34, 68

Menü Datei

Druck einrichten 22, 24

Druckansicht 118

Importieren 102

Tafel auf einzelne Seite drucken 120

Menü Dynamische Buttons

Aktion, siehe Anleitung für das Erstellen eines Tafels

Bild 160

Nachrichtenfenster 152

Popup-Tafel erstellen 182, 183

Vorhersage 222

Vorschaufenster 140

Menü Tafelentwurf

Abkürzungen 227

Begrüßung 209

Betriebsart Anwenden 15, 133

Direkttasten 251

Entwurfs-Modus 17

Häufigkeits-Zähler 211

Hervorhebung von Buttons 250

Lautstärkeregelung 203

Menüleiste im Modus Anwenden anzeigen 209

Nummern von Buttons anzeigen 210

Scan-Werkzeuge anzeigen 239

Schreibautomatik 228

Stimme 204

Titelleiste im Modus Anwenden anzeigen 209

Wortvorhersage 223

Zugriffsmethode 232

Menü-Leiste 13

Menüleiste 209

Menüleiste (Anzeige-Optionen) 209

Miniaturbildern 50

nach Symbolen suchen 41

Schaltfläche Miniaturbilder 14

N

Nachrichtendat.-Aktionskategorie 131, 229

Nachrichtendatei-Tafeln 229–??

Nachrichtenfenster 151

Aktionen 156

Ändern der Text- und Fensterfarbe 152

Ändern der Textgröße 152

einfache Steuerungsbefehle hinzufügen 154

Einstellungen 157

Hinzufügen 152

Letzte Nachricht entfernen 154

mit Bildern 159

Text aus Button-Oberfläche übernehmen 163

Text in Nachricht 153

Namen (Symbol)

alternativ 45

Namen (Symbole)

Bearbeiten 46

O

Öffnen

gespeicherte Tafel 16

nächste Tafel 258

neue Tafel 257

Symbol-Finder 257

Tafel 257

vorherige Tafel 258

Optionen zur Button-Auswahl 232

Ordner Eigene Tafeln 16, 127

Ordner SDP Extern 200

Ordnungsnummern von Buttons 210

P

Palette der Zeichen-Werkzeuge 92, 95

Papierausrichtung 24

Papiergröße 24

Passwort 208

Pfeiltasten 232, 244

Platzierung von PCS-Symbolen 106

Platzierungs-Cursor 43, 64, 65, 67

Popup-Tafel erstellen 182

Popup-Tafeln 181

Erstellen 182

verwenden mit einem Nachrichtenfenster 185

Präferenz-Datei 254

R

Radiergummi 92, 96

Breite ändern 96

Rahmen

3-D-Schattierung 34

Strichstärke 31

unsichtbar 31

RealSpeak 204

S

Scan-Abfolge-Werkzeug 239

Scandurchlauf 245

Scangruppen 238

Scanning 244

erweitert 245

Optionen zur Button-Auswahl 232

Rückmeldungen 203

Scandurchlauf 245

Standard-Abfolge 237

Tastenreaktion 234

- Zugriffsmethode 232
- Zusatztasten 245
- Scan-Pause-Werkzeug 242
- Scan-Weiter-Werkzeug 241
- Scan-Werkzeuge
 - Scan-Abfolge-Werkzeug 239, 240
 - Scan-Pause-Werkzeug 239, 242
 - Scan-Weiter-Werkzeug 239, 241
- Schaltfläche Ersetzen 64
- Schaltfläche Kategorien auswählen 49
- Schaltfläche Rechteck-/Freihand-Auswahl 67
- Schaltfläche Sprechen 132
- Schaltfläche Symbolnamen 14, 46
- Schaltfläche Zugewiesene Kategorien 52
- Schaltfläche Zwischenablage 14
- Schatten 34
- Schatten-Werkzeug 13
- Schreibautomatik 228
- Schreibautomatik-Umschaltung 228
- Schriftarten
 - Art 60
 - Festlegen der Größe im Symbol 60
 - Festlegen der Größe in Symbol-Finder 47
 - Schriftschnitt 60
- Schrifteingabetafeln 220
- Sehbehinderte. Siehe Nutzer mit geringem Sehvermögen
- Seitenumbruchlinien 24
- siehe Bildschirmtastatur 62, 249
- Sound 135
 - Lautstärke 203
 - Trennung 203
- Sound abspielen 131, 133, 135
- Sound in Vorschau 131, 138, 205
- Sprache in Vorschau 131, 137, 167
- Sprachen
 - Suchsprache 48
 - Symbolnamen zuwiesen 104
 - Zeilen 1 und 2 in Symbolen 48
- Sprachen in Zeilen 1 und 2 48
- Standardeinstellung
 - Druckereinstellungen 23
 - für Text-Werkzeug 60
 - Tafelgröße 23
- Standard-Kategorien alle verwenden 49
- Standard-Speicherort für Tafeln 127
- Standard-Werkzeugpalette 27
 - Auswahl-Werkzeug 59
 - Button-Sprüher-Werkzeug 28
 - Button-Werkzeug 27
 - Linien-Werkzeug 33
 - Schatten-Werkzeug 34
 - Text-Werkzeug 59
- Start des Programms 16
 - in der Betriebsart Anwenden 16
- Startposition des Mauszeigers 248
- Step-Scan 232, 244
- Steuerbuttons für Nachrichtendateien 229
- Stimmen 204
 - Aussprache 206
 - auswählen und ändern 204
 - Lautstärke 203
 - über einen Button wählen 204
- Strichstärke 95
- Strichstärke-Werkzeug 13, 31, 92, 95, 96
- Suche nach Symbolen
 - einzelne 40
 - mit Kategorien 42
 - mit Miniaturbildern 41
- Suchoptionen 40
 - an beliebiger Position enthalten 40
 - ganzes Wort 40
 - Wortanfang 40
- Suchsprache 48
- Symbol auf einen Button platzieren 42
- Symbole kopieren
 - automatische Platzierung 42
 - in ein anderes Programm 44
 - in einen Button 42
 - manuelle Platzierung 43
 - Zum Symbol-Finder 103
- Symbole. Siehe auch Kategorien
 - alternative Namen 45
 - Benennung einer Neuen 104
 - Bibliotheken von MJ Symbolen 106
 - Erstellung einer Neuen 103
 - Kategorien zuwiesen 105
 - Konvertierung in das Bitmap-Format 103, 119
 - Kopieren einer Neuen zum Symbol-Finder 103
 - Mehrere auswählen 103
 - MJ Symbole - Zusätzliche Bibliotheken 106
 - Ordner Eigene Symbole 106
 - Symbol-Ordner 106
- Symbolen ändern
 - begrenzter Zeichenbereich 93
 - Kombinieren 67
 - Symbol-Farben ändern 97
 - Zeichnen auf 95
- Symbolen. Siehe auch Kategorien
 - Ändern der Größe 66
 - ausgewählte Teilbereiche füllen 97
 - Ausradieren eines Teilbereiches 96
 - Auswählen 95
 - Bearbeiten eines Namens 59
 - Drehen 99
 - Ersetzen auf einem Button 64
 - Erstellung einer Neue 65, 86
 - Farbe ersetzen 97
 - Farben ändern 98
 - Farben-Änderungen 98
 - Hinzufügen zu einem Button 65, 86
 - Kombinieren 65, 86
 - Konvertierung in das Bitmap-Format 93
 - Löschen einer Gruppe von 34
 - Metafiles 93
 - Platzierung auf einen Button 42
 - schwarz-weiß umkehren 98
 - Spiegeln 99
 - Teilbereich auswählen 67
 - Teile Löschen von 67
 - Transparenz-Farbe 94

- Verschieben in einem Button 66
- Zeichnen auf 95
- Zuweisen eines Symbols 52
- Symbol-Finder
 - auf einen Blick 14
 - Feld Alternativer Name 45
 - Fenster 13
 - Festlegen der Schriftgröße 47
 - Hinzufügen eines Symbols 101
 - Kategoriesuche 49
 - Löschen eines Symbols 105
 - Miniaturbild-Ansicht 50
 - Rechteck-Auswahl/Freihand-Auswahl (Lasso) 14
 - Schaltfläche Einstellungen 14
 - Schriftgröße in Zeilen 1 und 2 47
 - schwarz-weiß oder Farb-Symbole auswählen 54, 55
 - Sprachen in Zeilen 1 und 2 48
 - Spracheneinstellung 48
 - Suchoptionen 40
 - Suchsprache 48
 - Vergrößern des Fensters 54
 - Vor-/Zurück-Pfeile 40
- Symbol-Finder-Werkzeug 54
- Symbolnamen-Suchoption 40
 - an beliebiger Position enthalten 40
 - ganzes Wort 40
 - Wortanfang 40
- Symbol-Transparenz 94
- Synonyme für Symbolnamen 45
- T**
- Tafel auf einzelne Seite drucken 120
- Tafel beim Systemstart öffnen 267
- Tafel wechseln 131, 147
- Tafelabmessungen 22
- Tafel-Arbeitsbereich 13
- Tafelgröße 23
- Tafeln
 - Aktionsliste 210
 - Ändern 268
 - Ausrichtung 22
 - Beispiel 15
 - eintippen 220
 - Erstellen einer Vorlage 266
 - Festlegen der Größe 23, 117
 - Festlegen einer Standard-Tafelgröße 23, 117
 - Gitterabstand 29
 - Haupt- 126
 - Hintergrundfarbe 30
 - in eigenen Ordnern strukturieren 127
 - Inhaltsplanung von 125
 - mehrere, Arbeiten mit 25
 - mehrseitig 24
 - mit Symbolen füllen 50
 - Öffnung 16, 257
 - Organisieren 127
 - Papiergröße 117
 - Popup 181
 - Seitenumbruchlinien 24
 - Speicher 127, 268
 - Standard-Speicher 127
 - Tipps zur Tafel-Erstellung für fortgeschrittene Anwender 268
 - Überlegungen zum Entwurf 124
 - Verknüpfen 145
 - Verknüpfungsdiagramm 125
 - viewing mehrere (Nebeneinander) 25
 - Vorlage 266
 - Zuweisen grundlegender Aktionen 129
- Tafeln und Verknüpfungen erstellen 125
- Tafelvergrößerungsindikator 13
- Tafelvorlagen 266
 - Erstellen 266
 - schon gemacht 266
 - Text aus Button-Oberfläche übernehmen 164
- Tafelwechsel-Aktionen-Kategorie 131
- Tastatur
 - Bildschirm (Benutzer). Siehe Schrifteingabetafeln
 - Bildschirm (Design-Modus) 247
- Tastatur (Bildschirm) 62, 249
- Tasten zur Steuerung des Nachrichtenfensters 220
- Tastenreaktion 234
- Taster 235
- Technische Unterstützung 12
- Teilbereich eines Symbols auswählen 67
- Text
 - alternative Symbolnamen 45
 - Ändern der Farbe 59
 - Ändern für mehrere Buttons 61
 - Ausrichtung 61
 - Bearbeiten eines Symbolnamens 59
 - einen Namen aus der Alternativenliste zu entfernen 46
 - einmaliges Ändern des Symbolnamens 45
 - Hinzufügen oder Bearbeiten von alternativen Namen 46
 - Schriftart 60
 - Schriftgröße 47, 60
 - Verschieben 95
 - zu Symbol hinzufügen 59
- Text aus Button-Oberfläche übernehmen 163
 - Aktionen, die "Text aus Button-Oberfläche übernehmen" nutzen 167
 - erstellen einer Tafelvorlage mit 164
- Text in Nachricht 131, 151, 153, 156, 167
- Text sprechen 131, 132
- Text spreken 167
- Text/Cursor-Aktionskategorie 131
- Text-Aktionskategorie 131
- Text-Ausrichtung 61
- Text-Vorblick 107, 110, 111, 112, 114, 131, 140, 141, 167
- Text-Werkzeug 13, 57, 91
 - Bearbeiten eines Symbolnamens mit 59
 - einfügen von Text mit 58
- Thementafel 182
- Titel-Leiste 13
- Titelleiste 209
- Titelleiste (Anzeige-Optionen) 209
- Titelleisten 209
- Touchscreen 232, 248, 249
- Touchscreen-Nutzer 248

Transparenz importierter Bilder 94
 Transparenz-Farbe 94

U

Überlegungen zum Entwurf 124
 Umschalt-Button für den Modus Design 247

V

Variablen 213
 Verfügbare Aktionen 130, 131
 Vergrößern des Symbol-Finder-Fensters 54
 Verknüpfen von Tafeln 145
 Vorgehensweise 146
 Verknüpfung 200
 Verknüpfung von Tafeln
 Themenzweig 146
 Verknüpfen zur Haupttafel 147
 Verknüpfung zur vorherigen Tafel 148
 Verschieben
 Symbolen 66
 Textfelder 58
 Vertikal Spiegeln 92, 99
 Vor-/Zurück-Pfeile 14, 40, 41, 50
 Vorhersage-Buttons 219, 222, 227
 Hinzufügen 222
 Zugriff 224
 Vorhersage-Direkttasten 224
 Vorhören 205
 Vorschaufenster 140

W

Werkzeuge
 Alles Füllen 98
 Alles-Füllen 92, 94, 96
 Auswahl 92, 95
 Buntstift 92, 94
 Button 27
 Button-Werkzeug 28
 Drehen 92, 99
 Ecken-Werkzeug 32
 Farbumkehr 92, 98
 Farb-Werkzeug 30, 32, 59, 92, 95
 Füll 92, 94, 96, 97
 Horizontal Spiegeln 92, 99
 Linie 33
 Radiergummi 92
 Strichstärke 31, 92
 Symbol-Finder 103
 Vertikal Spiegeln 99
 Windows-Taskleiste 44
 Wortvorhersage 221
 Einstellungen ändern 223
 Häufigkeitszähler aktualisieren 223
 Hinzufügen 222
 Neue Wörter lernen 223
 neue Wörter lernen 225
 Wortvorhersage Direkttasten verwenden 224
 Wortvorhersage-Tasten 224
 Wortvorhersage-Wörterbuch 225

Bearbeiten mit einem
 Textverarbeitungsprogramm 226
 Bearbeiten mit SDP 225
 ein anderes verwenden 226

Z

Zeichen-Werkzeug 92
 Radiergummi 96
 Zeichen-Werkzeuge
 Alles-Füllen 92, 98
 Auswahl 95
 Buntstift 92, 95
 Drehen 99
 Farbe 92, 96
 Farbumkehr 92, 98
 Füll 92, 97
 Horizontal Spiegeln 92, 99
 Radiergummi 92
 Strichstärke 97
 Vertikal Spiegeln 92, 99
 Zeichnen auf Symbolen 95
 begrenzter Zeichenbereich 93
 Zellen. Siehe Buttons
 Zielmarke 254
 Zufallsgesteuerte Aktionen 201
 Zugewiesene Aktionen 130
 Bearbeiten 142
 Hinzufügen 142
 Löschen 143
 Umgruppierung 143
 Zugriffsmethode 231
 Auto-Scan 232
 Invertierter Scan 232
 Mauszeiger 232
 Optionen zur Button-Auswahl 232
 Pfeiltasten 232
 Step-Scan 232
 Tastenreaktion 234
 Touchscreen 232
 Zugriffsmethoden
 alternativ 243
 Auto-Scan 244
 Invertierter Scan 244
 Mauszeiger 248
 Pfeiltasten 244
 Scandurchlauf 245
 Scanning 244
 Startposition des Mauszeigers 248
 Step-Scan 244
 Touchscreen 248, 249
 Touchscreen-Nutzer 248
 Umschaltung 248
 Zusatz Tasten 245
 Zum Anfängen 123
 Zurück zum letzten Tafel 146
 Zusatz Tasten 245
 Zuweisen eines Symbols zu einer Kategorie 52