

Boardmaker 7 Editor 用户手册

用户手册 Boardmaker 7 Editor

版本 1.0.3

12/2021

版权所有。

Copyright © Tobii AB (publ)

未经出版人事先书面许可，对本出版物的任何部分不得进行复制、保存于可检索系统内，也不得以任何形式或任何途径（如电子形式、复印、录制等）传播。

所主张的版权保护包括依成文法或司法规定而受版权保护的材料和信息的所有形式和事项，包括但不限于屏幕（如屏幕显示、菜单等）上所显示软件程序生成的材料。

本文档中所含信息由 Tobii Dynavox 专有。未经 Tobii Dynavox 事先书面授权，禁止复制任何部分或全部内容。

本文档内提及的产品是其相应所有者的商标和/或注册商标。出版商和作者不对这些商标主张权利。

尽管在本文档的编写过程中采取了各种防范措施，但出版商和作者对本文档的任何错误或遗漏概不负责，对由于使用本文档所含信息或由于使用本文档随附的程序或源代码而引致的任何损失也概不负责。无论在何种情况下，出版商和作者对本文档直接或间接导致的实际或指称的任何利润损失或其他商业损失一概无须负责。

内容若有更改，恕不另行通知。

请访问 Tobii Dynavox 网站

www.tobiidynavox.cn 查看本文档的更新版本。

联系方式：

Tobii Dynavox AB
Karlsrovägen 2D
182 53 Danderyd
Sweden

+46 8 663 69 90

拓比电子技术（苏州）有限公司
苏州工业园区，星汉街5号，
6号楼401室
邮编：215021

电话：0512-6936 2880

Tobii Dynavox Ltd.
Sheffield Technology Parks
Cooper Buildings
Arundel Street
Sheffield S1 2NS
United Kingdom

+46 8 663 69 90

TingDao 电子科技（苏州）有限公司
中国苏州工业园区星汉街5号B栋3楼11/12单元
邮编：215021

+86 512 69362880

目录内容

1	介绍	6
2	开始使用	7
2.1	登录	7
2.2	操作面板	7
2.2.1	操作面板 — 最近	7
2.2.2	操作面板 — My Boardmaker	7
2.3	编辑器	9
2.4	运行活动	9
2.4.1	Boardmaker 7 Student Center	9
2.4.2	在 TD 内打开 Boardmaker 活动	10
3	Essential Tools and Elements	12
3.1	Editor	12
3.2	工具栏	13
3.3	页面面板	13
3.4	活动设置	14
3.5	属性面板	15
3.5.1	对齐	15
3.5.2	字体	17
3.5.3	类型	17
3.5.4	内容	18
3.5.5	背景	20
3.5.6	样式	20
3.5.7	状态	21
3.5.8	高级	21
3.6	符号面板	21
3.7	Boardmaker 7 Editor 软件模式	22
3.8	整理活动	23
3.8.1	创建页面夹和添加活动	23
3.8.2	对活动重命名	23
3.8.3	对页面重命名	23
3.9	更新 Boardmaker 7 应用程序	23
3.9.1	使用 TD Updater 管理更新	23
4	模板	25
4.1	创建新活动	25
4.2	从模板创建一个新页	25
4.3	我的课程	26
4.3.1	Core First 沟通簿	26
5	打开 Boardmaker v5 与 v6 文件	27
6	绘制与排列页面对象	29
6.1	页面属性	29
6.2	创建一个网格对象	29
6.3	其他编辑工具	30
7	按钮	31
7.1	向按钮添加符号	31
7.2	标准按钮	31
7.2.1	标准按钮属性	31

7.3	组按钮	32
7.3.1	创建组按钮	32
7.3.2	将符号添加至组按钮	32
7.3.3	将标签添加至组按钮	33
7.3.4	对组按钮中的对象调整尺寸和位置	33
7.3.5	组按钮属性	33
7.4	自动符号按钮	33
7.4.1	绘制一个自动符号按钮	33
7.4.2	自动符号按钮属性	33
7.4.3	更换自动符号	34
7.5	文字预测按钮	34
7.5.1	绘制一个文字预测按钮	34
7.5.2	文字预测按钮属性	34
7.6	目标按钮	34
7.6.1	绘制一个目标按钮	35
7.6.2	目标按钮属性	35
7.7	自由形状按钮	35
7.7.1	绘制一个自由形状按钮	35
7.7.2	自由形状按钮属性	35
7.8	热区	35
7.8.1	绘制矩形热区	35
7.8.2	绘制自由形状热区	35
7.8.3	热区属性	36
7.9	按钮形状	36
7.9.1	形状工具	36
7.9.2	形状设置 — 按钮属性	36
8	符号	37
8.1	浏览符号	37
8.1.1	符号搜索设置	37
8.2	符号属性	38
8.3	编辑符号	38
9	标签	40
9.1	绘制标签	40
9.2	标签属性	40
10	线条	41
10.1	线条属性	41
11	高级对象	42
11.1	消息窗口	42
11.1.1	绘制消息窗口	42
11.1.2	消息窗口属性	42
11.2	视频	43
11.2.1	创建视频对象	43
11.2.2	视频属性	43
11.3	组框	43
11.3.1	组框属性	43
11.4	复选框与单选按钮	43
11.4.1	复选框与单选按钮属性	44
11.5	文本框	44
11.5.1	文本框属性	44

11.6	选项卡控制对象.....	44
11.6.1	选项卡控制属性	44
11.7	扫描顺序.....	44
12	创建 PDF (打印版)	46
13	富文本编辑器	47
14	操作.....	48
14.1	将操作添加至对象	48
14.2	操作编辑器	48
14.3	操作类别.....	50
14.4	搜索操作.....	51
15	活动属性	52
16	用户设置	53
17	访问方法	54
17.1	普通触控模式.....	54
17.2	按住激活.....	54
17.3	松开激活.....	54
17.4	扫描	54
17.5	鼠标暂停.....	55
17.6	眼控	55
附录 A	操作.....	56
附录 B	常见词	58

1 介绍

欢迎使用 Boardmaker 软件系列中的最新产品 Boardmaker 7 Editor ! Boardmaker 7 Editor 配备一整套功能强大的模板、一个操作高效的新用户界面以及一系列节省时间的工具，并且与 myBoardmaker.com 无缝衔接，可帮助您快速满足学生的需求。

- 便于学习和使用 - Boardmaker 7 Editor 配有一个直观的新界面，并且方便管理页面。
- 快速创建具有吸引力的活动 - 上百种功能强大并且便于使用的入门级模板供您使用，帮助您为学生创建快速解决方案。
- 与原先的工具完全兼容 - 可将 Boardmaker 第 5 版与第 6 版沟通板导入，然后使用 Boardmaker 7 Editor 进行编辑、打印与共享。
- 与 **myBoardmaker.com** 无缝衔接 - 可下载在线文件，从而在 Boardmaker 7 Editor 内进行编辑。

2 开始使用

2.1 登录

如果您已经订阅，请选择登录输入您的电子邮件与密码。

如果您购买的是永久性许可证，请选择插入许可证序列码输入您的许可证信息。

选择免费试用，在购买之前进行试用！

 可能不会提示一些学区用户登录或者提供许可证信息。

2.2 操作面板

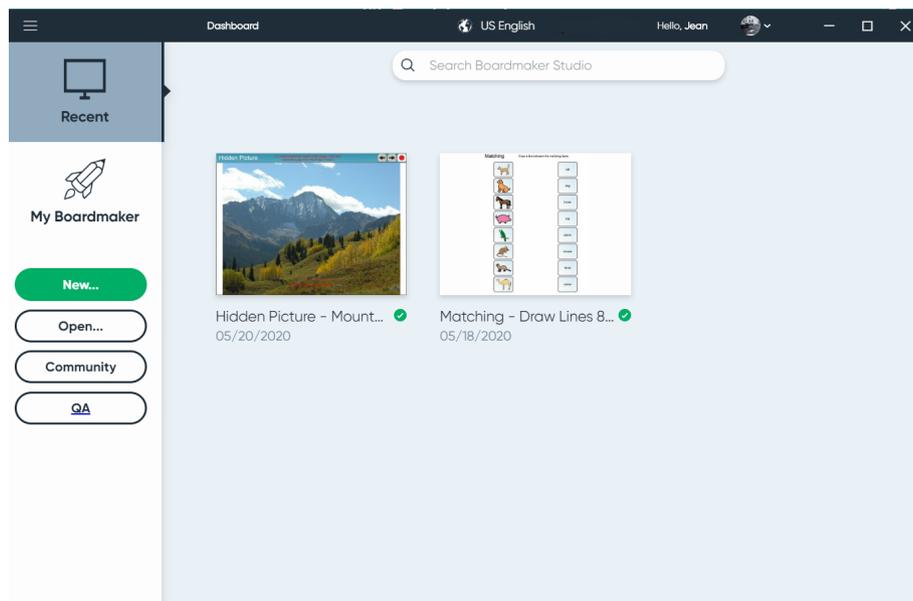
操作面板是您访问和创建活动的主要枢纽。通过它可访问存储在电脑和 myBoardmaker.com 上的活动以及用于最常见 Boardmaker 7 Editor 任务的按钮：

- 新...— 创建一项新的空白活动或者基于模板的新活动。
- 打开... — 打开存储在您电脑上的已有活动。
- 团体 — 在浏览器内打开 myBoardmaker.com，您可以在其中找到由其他团体成员共享的活动。

 您必须使用 myBoardmaker.com 账户登录，以访问团体。您可以免费注册账户。

2.2.1 操作面板 — 最近

最近打开的活动在操作面板上的“最近”视图内显示。将光标放置到活动上方，以访问“编辑”和“运行”选项。



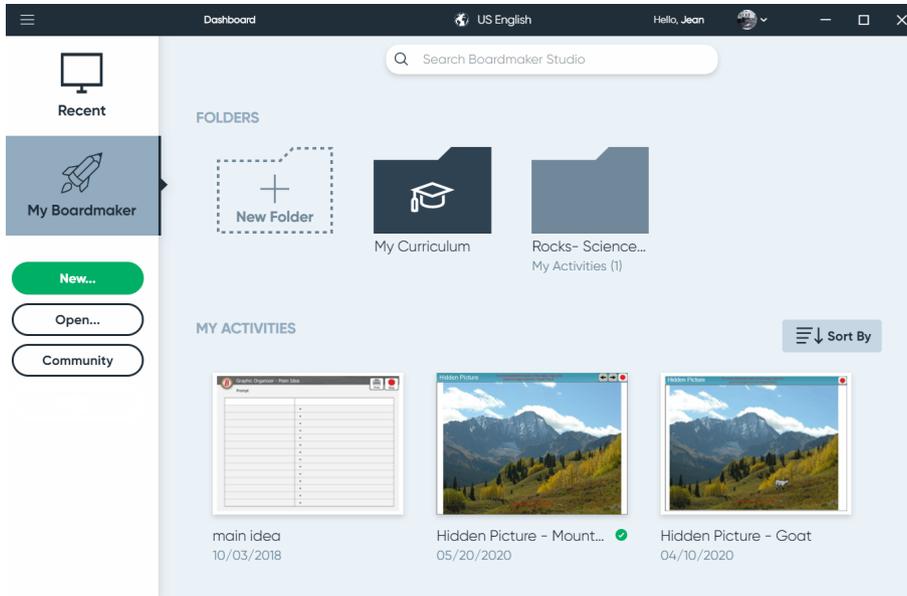
图片 2.1 操作面板 — 最近

2.2.2 操作面板 — My Boardmaker

My Boardmaker 显示存储在 myBoardmaker.com 和/或电脑上的活动。使用与您的 myBoardmaker.com 账户相关的电子邮件地址和密码访问在线活动。如果您没有 myBoardmaker.com 账户，选择创建账户免费创建。



Tobii Dynavox 采取统一账户访问方式，可通过其访问我们的网站与应用程序，例如：GoBoardmaker.com、myTobiiDynavox.com、efunding.TobiiDynavox.com、myMessageBanking.com、Boardmaker 7 Student Center、TD Snap、Compass、Snap Scene 与 ALL。如果您已经为上述任何 Tobii Dynavox 网站或应用程序建立了账户，可使用同一个电子邮件地址和密码访问 myBoardmaker.com。



图片 2.2 操作面板 — My Boardmaker

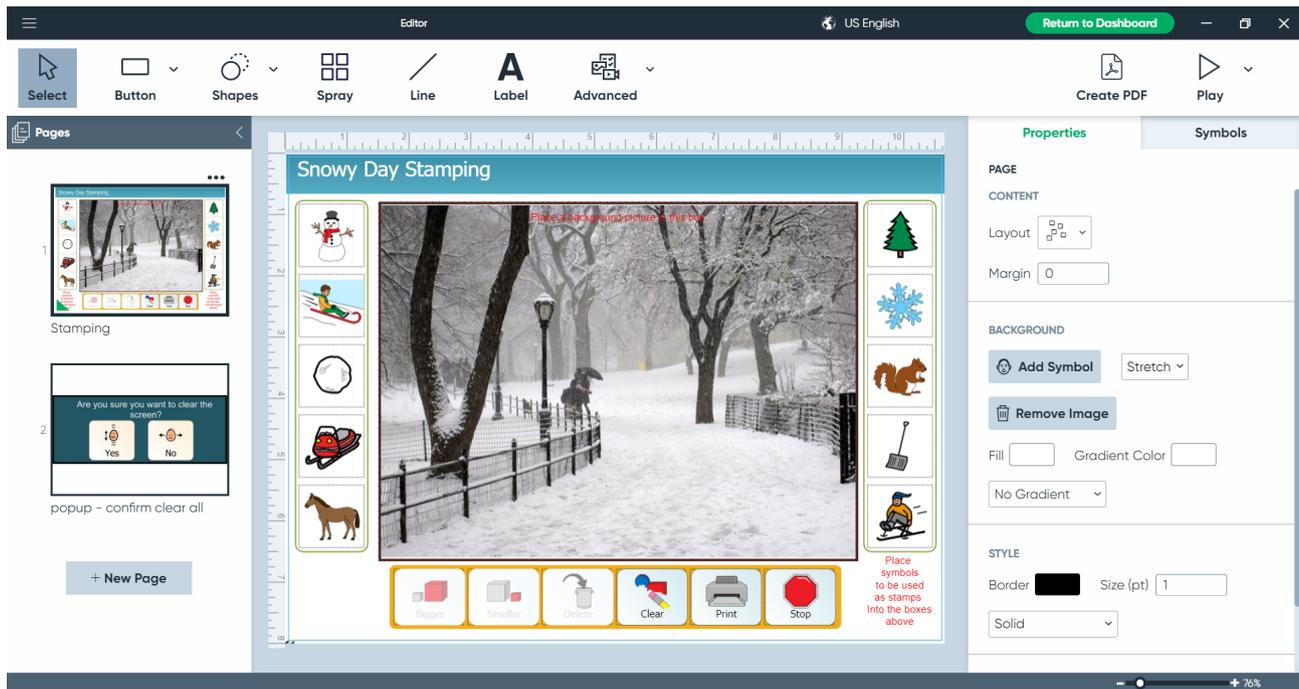
在操作面板的 *My Boardmaker* 部分中找到的活动是 myBoardmaker.com 账户上提供的文件。

- 存在于 myBoardmaker.com 上的页面夹还在操作面板 - My Boardmaker 中出现。选择一个页面夹，浏览其中提供的活动。
- 带有  图标的活动出现在 myBoardmaker.com 和电脑上。这些活动可随时在 Boardmaker 7 Editor 内运行或编辑，即使处于离线状态也可以。当您下次连接互联网时，会将您在 Boardmaker 7 Editor 内对这些文件进行的更改同步至 myBoardmaker.com 上的文件。
- 无  图标的活动仅出现在 myBoardmaker.com 上，因此当您离线时，无法在 Boardmaker 7 Editor 内对其操作或者访问。为了确保这些活动可以在 Boardmaker 7 Editor 内运行或编辑，将光标放置到活动上方，并且选择下载。在进行短暂的转换之后，活动将可供运行或编辑。



您必须连接了互联网，才能登录 myBoardmaker.com 账户。

2.3 编辑器



编辑器是编辑、预览与运行活动的工作区。

2.4 运行活动

Boardmaker 7 Editor 中的预览与运行模式可用于测试您正在编辑的活动，或者在连接可交互白板时进行分组教学。

学生必须通过 Boardmaker 7 Student Center 或者 TD Snap 应用程序运行活动。



在 Boardmaker 7 Student Center 应用程序内进行学生管理和分配活动需要订阅。

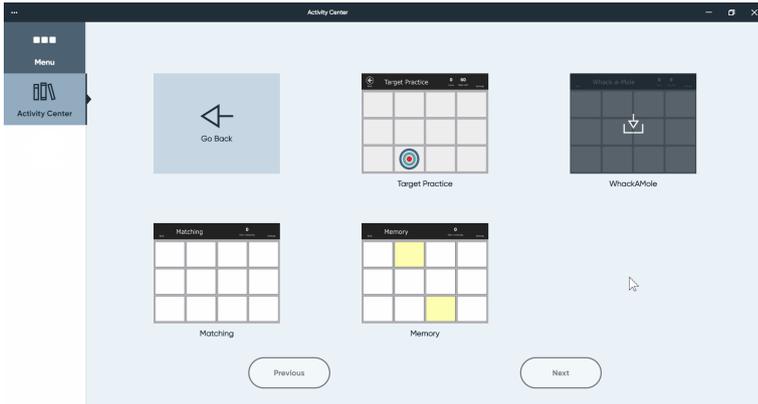
2.4.1 Boardmaker 7 Student Center

Boardmaker 7 Student Center 应用程序旨在方便教育工作者通过网络为学生分配和跟踪活动。学生可单独访问向其分配的活动，并且可在 Boardmaker 7 Student Center 应用程序的安装位置使用任何设备。

关于详细信息，请参阅 Boardmaker 7 Student Center 用户手册。

- 可访问性 — 自定义学生的访问方法设置一次，然后每当其登录应用程序便会使用到这些设置。
- 跟踪 — 教师可在使用衡量表现的活动时记录学生的进步情况。
- 教师工具 — 通过 myBoardmaker.com 分配活动、生成报告等

- 免费使用 — Boardmaker 7 Student Center 应用程序可在无限量的设备上免费安装和使用！



图片 2.3 Boardmaker 7 Student Center

2.4.2 在 TD 内打开 Boardmaker 活动



我们强烈建议所有学生在 Boardmaker 7 Student Center 内运行 Boardmaker 活动。Boardmaker 7 Student Center 有许多优点，例如：活动分配列表、表现记录表和超高的活动保真度。

学生可在 TD Snap 内运行 Boardmaker 活动。TD Snap 将 Boardmaker 活动从 Snap Activities 页面夹汇集到学生自己的 Tobii Dynavox 账户中。如果您是一名教育工作者，并且希望分配通过 TD Snap 使用的活动，可将活动共享至学生的 Tobii Dynavox 账户或者其可以访问的小组，然后让家长或者看护人员为其将活动移至适合的页面夹。

请参阅 [TD Snap 用户手册](#) 了解关于在 TD Snap 内运行 Boardmaker 活动的详情和说明。



无法在 TD Snap 内记录衡量表现的活动。

有些 Boardmaker 操作无法在 TD Snap 内运行：

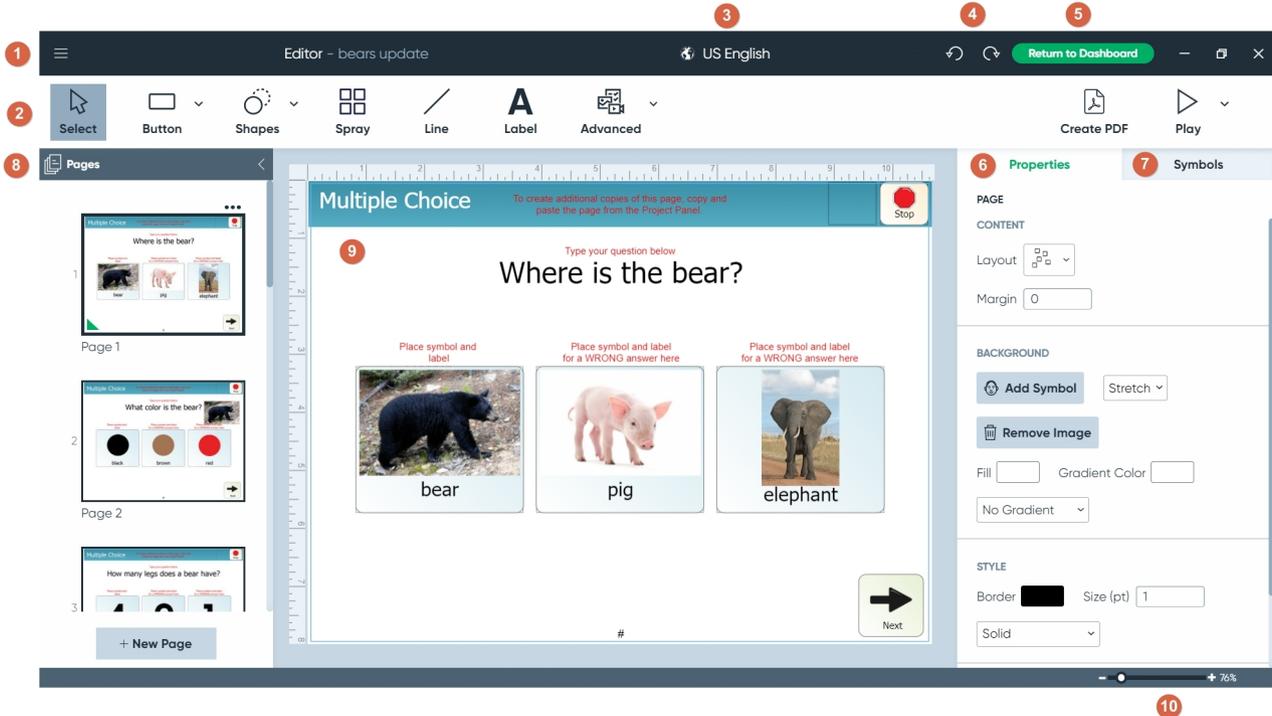
ApplySpeechStyle	纵向视角
ChangeWordForm	打印
ChangeWordVariant	PrintMessageWindow
DoEmphasis	PrintProject
DoPitch	Rate
DoRate	SaveText
DoSpell	SaveTextAs
DoVoice	SaveToTextFile
DoVolume	SaveWordList
FileNew	SetAccessMethod
字体	SetBooleanSetting
FontFace	SetNumberSetting
GetMessageFileName	SetStringSetting
InsertImage	SetVoice
InsertPause	SpeechVolume
InsertSoundFile	SpellCheck
InsertSpeechEffect	SpellMode
IsPartOfSpeech	SymbolateText
IsWordInDictionary	SymbolateWhat

LoadText
LoadTextAndSymbolate
LoadTextFromFile
LoadWordList
NewPageFromTemplate
NewSpeechStyle
PerfEvent

SymbolateWords
SymbolsForWord
SymbolsFromTag
TransformWord
声音
WordsFromTag
WriteTextToFile

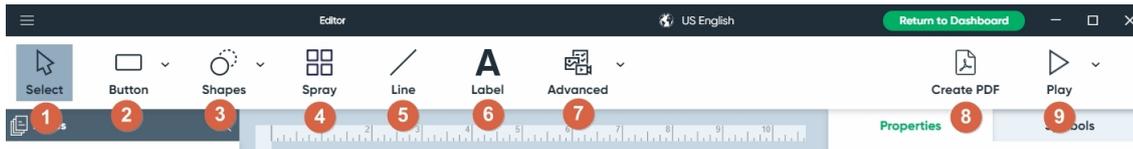
3 Essential Tools and Elements

3.1 Editor



名称	描述
1 文件菜单	保存、打开、导入、用户设置、活动设置与属性、帮助等。
2 工具栏	包含编辑与绘图工具以及打印和运行功能。
3 语言	设置软件语言。
4 撤销与恢复	撤销与恢复最后一次对活动进行的更改。
5 返回操作面板	关闭当前活动并且转至操作面板。
6 属性面板	查看和编辑所选对象的属性。
7 符号面板	搜索网络上的符号与图片，或者上传至 myBoardmaker.com 上我的媒体库页面夹的图片，将其添加至活动中。
8 页面面板	显示当前活动中的页面。
9 编辑器工作区	创建和编辑页面所在区域。
10 缩放控制	调整工作区视图。

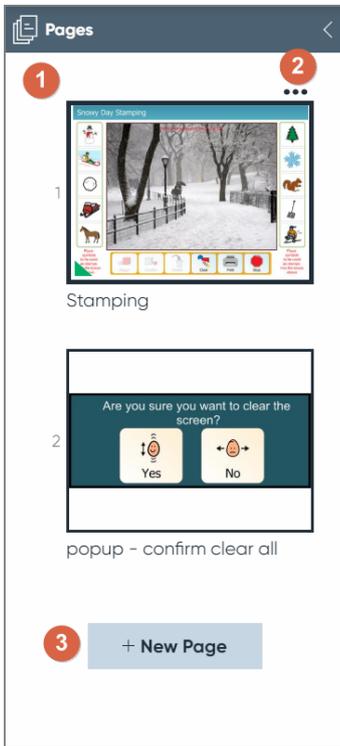
3.2 工具栏



名称	描述
1  选择/快速选择	选择页面上的对象，或者选择页面本身。
2  按钮	创建一个按钮。可用的按钮类型：标准，组、文字预测、目标、自动符号、热区、自由形状按钮、自由形状热区
3  形状	以多种形状创建按钮。
4  喷洒	将所选对象的副本喷洒为网格。
5  线	绘制水平线、垂直线或对角线。
6  标签	创建一个新的文字标签。
7  高级	创建下列对象之一：消息窗口、视频、组框、复选框、单选按钮、文本框、选项卡控制、扫描。
8  创建 PDF	创建您活动的 PDF。然后可以打印 PDF。
9  播放	进入“运行”模式，从头运行您的活动，或者进入“预览页面”仅运行当前页。

3.3 页面面板

页面面板显示当前活动中的页面。（请参阅 3.8 整理活动，页 23—节）



名称	描述
1 页面	选择一个页面，在工作区进行查看。
2 页面选项	选择  复制页面、删除页面或者编辑共享变量。
3 新建页面	将一个新页面添加至活动。您可以创建空白页、从其他活动复制页面或者从模板复制页面。



选择左键头



折叠页面面板。这样可使当前页面在工作区内放大。如要展开页面面板，选择右键头



3.4 活动设置

一些屏幕上的（可交互）活动具有控制活动运行方式的活动设置。在许多情况下，您会通过活动设置，而不是通过编辑页面的方式自定义内容以及将内容添加至活动。如果您已经从模板创建屏幕上的活动，务必在开始编辑页面之前检查活动设置。



当您在编辑器内打开活动时，将活动设置用于关键功能的活动将自动打开“活动设置”对话框。

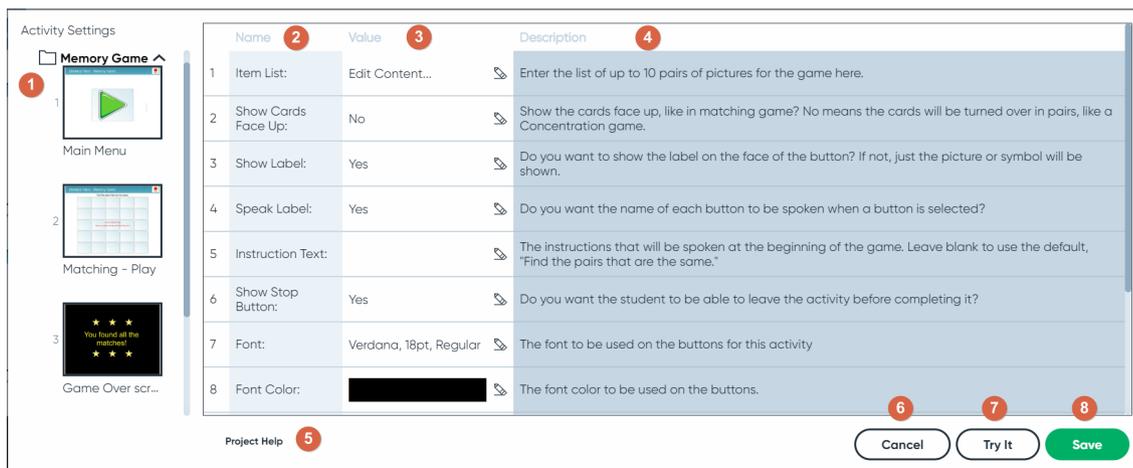
1. 选择文件菜单 > 活动设置打开活动设置对话框。
2. 对于每一种设置，选择“数值”列输入一个值。



对于每一个页面以及活动层级可能有不同的设置。单击活动面板上的每一个页面，查看页面设置（如有）。

3. 如要在预览模式下测试设置，选择试用。

4. 选择保存以保存更改并返回编辑器。



名称	描述
1 活动面板	显示活动与页面。单击位于活动面板顶部的活动名称，查看活动层级设置。选择一个页面，查看此页面的设置。
2 名称列	显示每个活动设置的名称。
3 数值列	显示每个活动设置的当前值。
4 说明列	显示每个活动设置的说明。说明介绍如何在活动中使用设置，确保您可以正确设置。
5 活动帮助	设置此按钮，查看关于使用此活动的提示。
6 取消按钮	放弃更改并返回编辑器。
7 试用按钮	选择此按钮在“运行”模式下预览活动，以测试活动设置。完成测试以及退出“运行”模式时，将依然打开“活动设置”对话框，以防您需要任何调整。
8 保存按钮	选择此按钮保存更改并返回编辑器。

3.5 属性面板

在属性面板中找到的选项用于自定义屏幕对象。当选择一个对象（或者页面本身）时，属性面板显示可用于该对象的属性选项。

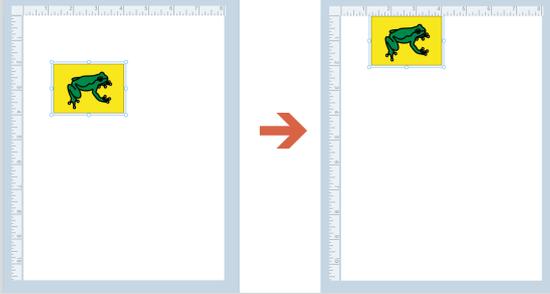
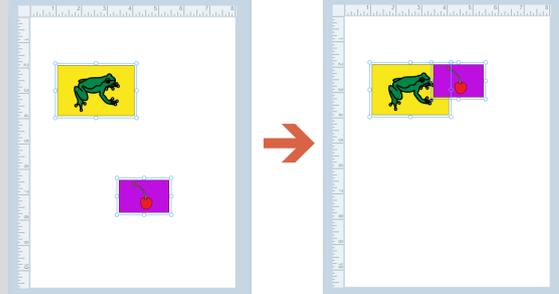
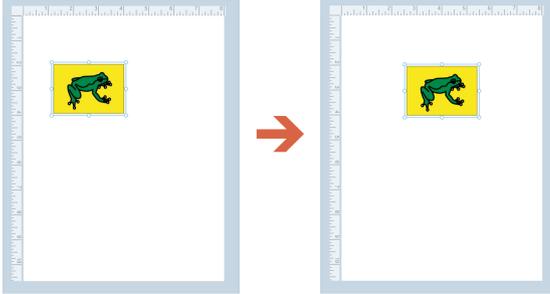
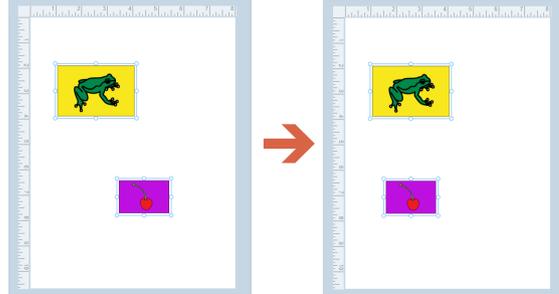
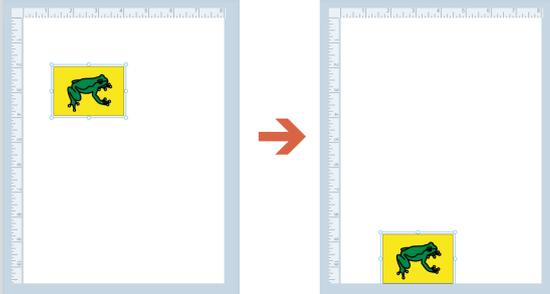
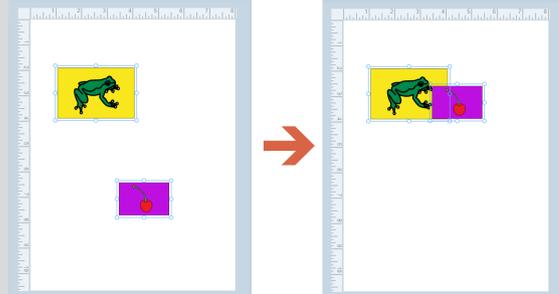
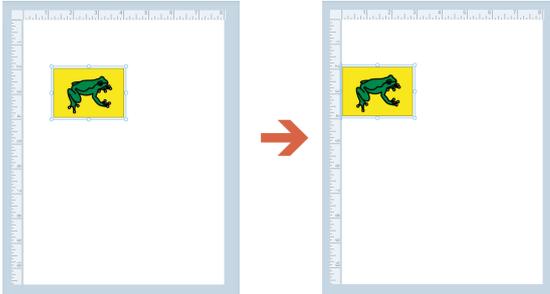
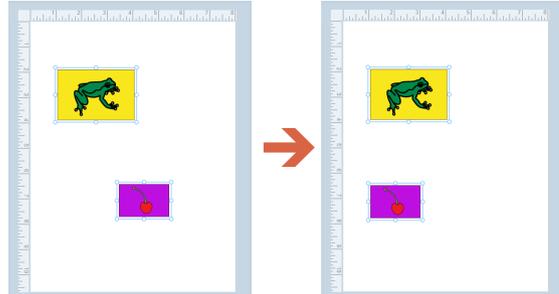
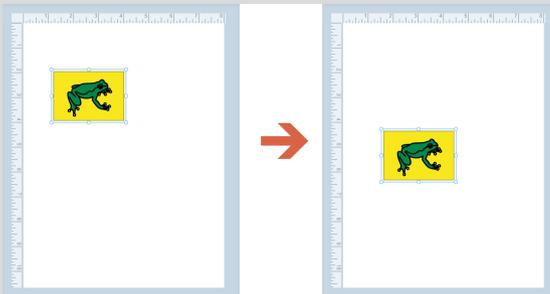
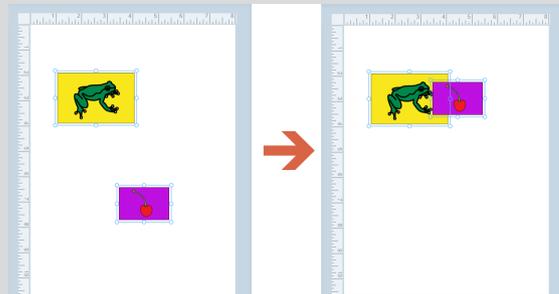
i 属性面板组因选择的对象而不同。下方介绍适用于多种对象的常见属性。每一种对象特有的属性在对象部分中说明。

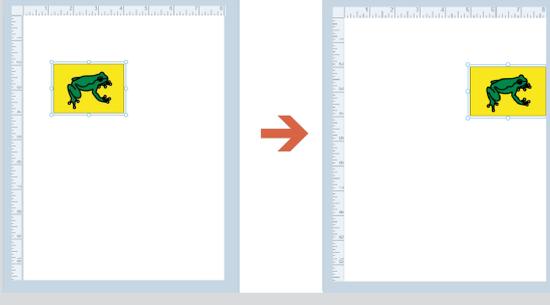
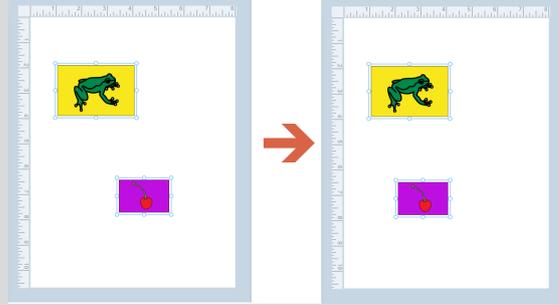
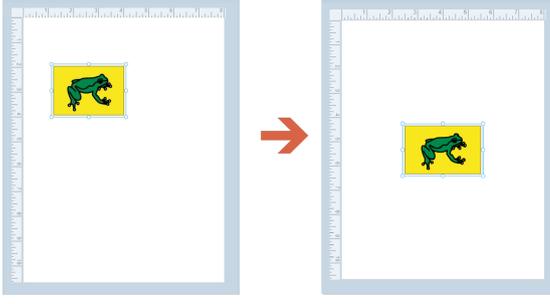
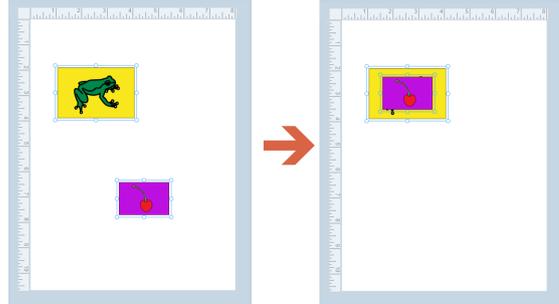
3.5.1 对齐

对齐属性根据页面尺寸或者相互情况确定所选对象的方向。选择的单个对象根据页面尺寸确定方向。当选择多个对象时，它们会根据首先选择的对象确定方向。



图片 3.1 对齐工具 — 顶部、水平居中、底部、左侧、垂直居中、右侧、居中、与网格对齐

工具	一个对象	多个对象 — 首先选择黄色按钮
 <p>上方</p>		
 <p>水平居中</p>		
 <p>下方</p>		
 <p>左</p>		
 <p>垂直居中</p>		

工具	一个对象	多个对象 — 首先选择黄色按钮
 右		
 居中		
 与网格对齐*		

* 页面网格必须启用。请参阅 16 用户设置 章节

3.5.2 字体

在字体部分中找到的属性用于定义所选对象上的文字。

- 字体 — 从菜单中选择一种字体。
- 字号 — 选择一种字号。
- 字体样式 — 将当前文字设定为粗体、斜体与/或加下划线。
- 水平对齐 — 将当前文字左对齐、居中或右对齐。
- 垂直对齐 — 将当前文字顶部对齐、居中或底部对齐。
- 字体颜色 — 为当前文字选择一种颜色或者输入 Hex 或 RGBA 值。
- 字体突出显示颜色 — 选择一种颜色或者输入 Hex 或 RGBA 值，以突出显示当前文字后方。



图片 3.2 字体为黑色以及以绿色突出显示的标签

3.5.3 类型

类型属性 (仅限按钮)

- 选择按钮类型：
 - 组 — 请参阅 7.3 组按钮 一节。
 - 标准 — 请见 7.2 标准按钮 一节。
 - 自动符号 — 请见 7.4 自动符号按钮 一节。
 - 文字预测 — 请见 7.5 文字预测按钮 一节。

3.5.4 内容

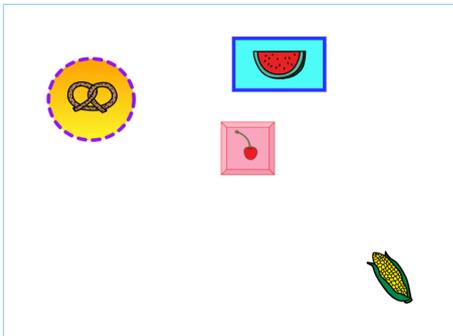
i 属性面板内容章节中的属性随着布局属性中的当前设置而变。

内容属性 — 标准与文字预测按钮布局

- 布局 — 为符号与标签选择布局：顶部标签、底部标签、仅符号（无标签）、左标签、右标签、仅标签（无符号）。

内容属性 — 已选自由形状布局

- 布局 — 自由形状布局不应用自动格式化。可按照任何方式排列对象。

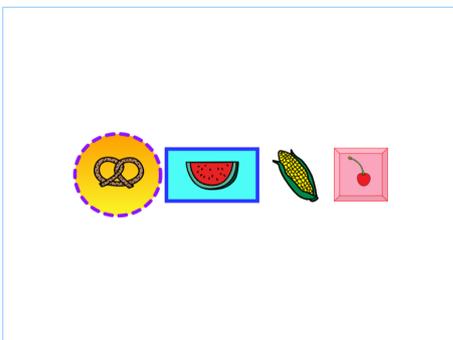


图片 3.3 自由形状布局

- 边距 — 对象与页面或者所含对象边缘之间的空白量（以像素表示）。

内容属性 — 已选自动居中布局

- 布局 — 自动居中布局自动按排或按列排列对象，使其在页面或所含对象上居中。



图片 3.4 自动居中布局

- 网格边距 — 对象之间的空白量（以像素表示）。
- 排列方式 — 选择按排（水平）或按列（垂直）排列对象。
- 动态插入 — 动态插入显示您正在拖动的对象在布局中去向的预览。
 - 仅设计 — 在编辑器内显示动态插入，但是不在预览与运行模式下显示。
 - 总是 — 在编辑器内以及预览和运行模式下显示动态插入。
 - 从不 — 从不显示动态插入。
- 边距 — 对象与页面或者所含对象边缘之间的空白量（以像素表示）。

页面内容属性 — 已选自动与网格对齐布局

- 布局 — 自动与网格对齐布局从左上角开始，自动按排或按列排列对象。

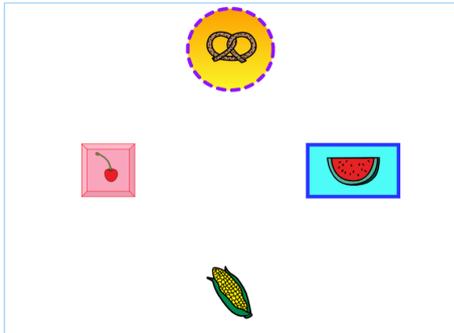


图片 3.5 自动与网格对齐布局

- 网格边距 — 对象之间的空白量（以像素表示）。
- 排列方式 — 选择按排（水平）或按列（垂直）排列对象。
- 动态插入 — 动态插入显示您正在拖动的对象在布局中去向的预览。
 - 仅设计 — 在编辑器内显示动态插入，但是不在预览与运行模式下显示。
 - 总是 — 在编辑器内以及预览和运行模式下显示动态插入。
 - 从不 — 从不显示动态插入。
- 边距 — 对象与页面或者所含对象边缘之间的空白量（以像素表示）。

内容属性 — 已选自动圆环排列布局

- 布局 — 自动圆环排列布局围绕页面或组对象中心圆环排列对象。

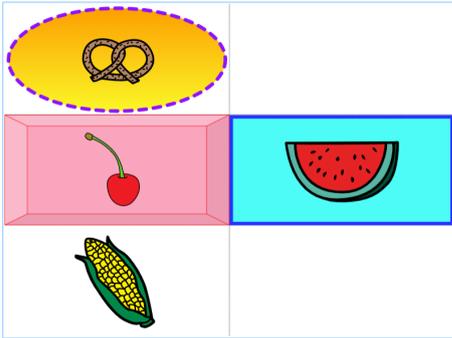


图片 3.6 自动圆环排列布局

- 网格边距 — 对象之间的空白量（以像素表示）。
- 排列方式 — 选择按排（水平）或按列（垂直）排列对象。
- 动态插入 — 动态插入显示您正在拖动的对象在页面布局中去向的预览。
 - 仅设计 — 在编辑器内显示动态插入，但是不在预览与运行模式下显示。
 - 总是 — 在编辑器内以及预览和运行模式下显示动态插入。
 - 从不 — 从不显示动态插入。
- 边距 — 对象与页面或者所含对象边缘之间的空白量（以像素表示）。

内容属性 — 已选网格布局

- 布局 — 网格布局允许您使用指定数量的列与行创建一个自定义网格。可将对象放入网格的任何单元格内。



图片 3.7 网格布局

- 网格边距 — 对象之间的空白量（以像素表示）。
- 网格列 — 网格内的列数。
- 网格行 — 网格内的行数。
- 插入类型 — 选择当添加新对象时，网格内对象的反应。
 - 右移 — 在将对象放入已经搁放一个对象的单元格时，第一个对象将一个单元格向右移动。继续按照从左至右和从上至下的顺序移位。
 - 下移 — 在将对象放入已经搁放一个对象的单元格时，第一个对象将一个单元格向下移动。继续按照从上至下和从左至右的顺序移位。
 - 取代 — 在将对象放入已经搁放一个对象的单元格时，新对象取代第一个对象。
 - 仅为空 — 只能将对象放置到一个空单元格内。
 - 交换 — 在将对象放入已经搁放一个对象的单元格时，新对象与第一个对象调换位置，网格内的其他所有对象不受影响。
- 交换类型 — 选择在将对象放入网格内时，其出现的方式。
 - 居中 — 在不改变对象尺寸的情况下将对象居中放入单元格内。
 - 填充 — 调整对象尺寸，以填充单元格。
- 线条可见 — 选择网格内线条可见的时间。
 - 仅设计 — 在编辑器内显示网格线，但是不在预览与运行模式下显示。
 - 总是 — 在编辑器内以及预览和运行模式下显示网格线。
 - 从不 — 从不显示网格线。
- 边距 — 页面对象与页面或者所含对象边缘之间的空白量（以像素表示）。

3.5.5 背景

背景属性

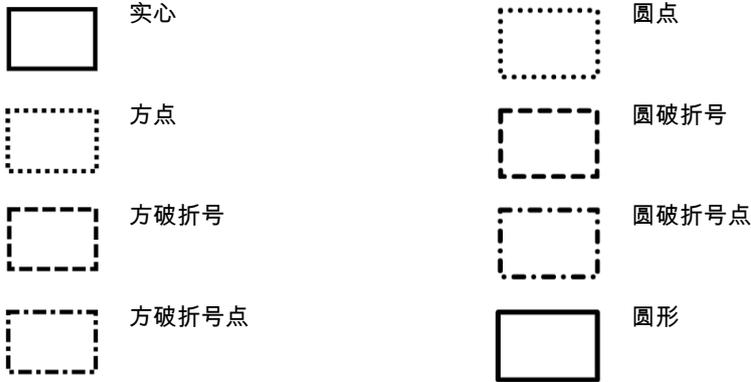
- 添加符号 — 选择一个作为背景显示的符号或图片。
- 背景符号布局 — 选择符号在背景中显示的方式。
 - 实际 — 以原始尺寸显示符号。
 - 拉伸 — 拉伸符号，以适合页面或对象的完整尺寸。
 - 平铺 — 平铺符号，以适合页面或对象的完整尺寸。
- 删除图片 — 从背景中删除符号或图片。
- 填充 — 选择背景色。
- 颜色渐变 — 选择背景渐变色。
- 样式渐变 — 选择背景渐变样式。

3.5.6 样式

- 边框颜色 — 为边框选择一种颜色或者输入 Hex 或 RGBA 值。
- 边框大小 — 为边框大小输入一个数字点值。

- 边框样式 — 为边框选择一种样式。

目录 3.1 边框样式



3.5.7 状态

- 已停用 — 已停用对象可见，但是在预览和运行模式下无法选择。视觉上可通过其灰色叠加进行识别。
- 已隐藏 — 已隐藏对象在预览和运行模式下不可见或者不可选择。
- 可选 — 当对象标记为“不可选”时，尽管看起来正常，但是无法在在预览和运行模式下选择。
- 锁定 — 无法通过在编辑器内单击左键选择锁定对象。这可防止按钮被意外移动或者编辑。如要解锁和编辑锁定对象，在编辑器内右键单击按钮，然后从菜单中选择“解锁”。



锁定对象不遵循父对象的布局规则。例如，如果一个锁定按钮在一个非自由形状布局的组按钮内，则在将其其他对象添加至组按钮时，锁定按钮将继续保持其初始位置。

3.5.8 高级

- 对象名称 — 对象名称是出于编程目的识别对象的一种独特属性。软件对每个对象自动命名，但是您有可能发现将名称更改为您可轻松识别的名称更加容易。
- 拖放类型 — 使用拖放类型菜单选择是否可在运行与预览模式下将按钮移动至新的位置。
 - 无 — 对象不可移动。
 - 移动 — 可移动对象。
 - 复制 — 对象自行复制，可将其移至新的位置。
- 目标化 — 启用时，将当前对象指定为一个目标，该目标将接受在预览和运行模式下拖放或复制至其中的其他页面对象。停用，在预览和运行模式下拖放或复制至其中的对象将快速返回至其初始位置。
- 目标扫描 — 当使用非触控的访问方法时，可定义扫描突出显示的行为方式。
 - 扫描 — 将整个组按钮突出显示为一个目标。移入目标按钮的可拖放对象位于目标按钮布局确定的下一个可用位置。
 - 扫描和放置 — 将“在目标内突出显示”按钮移至目标按钮布局确定的特定位置。
 - 停用 — 扫描突出显示通过目标按钮上方。
- 语音提示 — 语音提示是一种短消息，当光标或扫描突出显示移至对象上方时，会将其说出以识别对象。在语音提示文本字段内输入，以设置语音提示文字。
- 操作 — 选择以打开操作编辑器，您可在其中查看、添加和编辑分配给当前对象的操作。请参阅 14 操作 一节。

3.6 符号面板

使用符号面板查看符号与图片以及将其添加至您的操作。



名称	描述
1 符号搜索	在文本字段内输入，以搜索符号。您还可单击页面夹，按类别浏览符号。
2 我的媒体库	访问存储在您 myBoardmaker.com 账户“我的媒体库”部分中的图片。  我的媒体库不可用于免费团体账户。 访问我的媒体库时需要联网。
3 Web	在网络上搜索与您在搜索文本字段内输入的关键词匹配的图片。  搜索网络时需要联网。
4 搜索字段	将您的查询条件输入文本字段内。使用下方（可选）按钮指定要在（始于、任何位置、全字、止于）内搜索的文字部分。  选择  搜索类型，选择正常、押韵、样式或听起来像。  选择  筛选器指定彩色或黑白，以及更改搜索语言。
5 标签搜索设置	选择您想要在符号标签内搜索的位置： <ul style="list-style-type: none"> • 始于 — 仅在标签的第一部分搜索。 • 任何位置 — 在标签的任何部分内搜索。 • 全字 — 完全按照您的输入，仅搜索整个单词。 • 止于 — 仅在标签的最后部分搜索。
6 搜索结果	您的搜索结果在此处显示。您还可在此区域内使用页面夹按类别浏览符号。

3.7 Boardmaker 7 Editor 软件模式

Boardmaker 7 Editor 模式：

- 控制面板 — 浏览活动与模板。
- 编辑器 — 通过向页面添加内容的方式编辑活动。
- 运行 — 按照学生查看的方式查看您的活动。活动从首页开始运行（不必是在编辑器内打开的页面）。
- 预览页面 — 运行当前页面，确保您可以像学生一样看到它。



当您在运行或预览模式下时，使用键盘上的停止按钮或者 <Esc> 键返回编辑器。

Boardmaker 7 Editor 经过设计可用于创建和编辑活动。学生必须运行您在 Boardmaker 7 Student Center 中创建的屏幕上 Boardmaker 活动。

3.8 整理活动

- 页面夹用于整理活动。直接在控制面板或者 myBoardmaker.com 上的 My Boardmaker 区域内创建页面夹
- 活动是包含一同使用页面的文件。您可以将活动视作一本包含页面的书籍。
- 页面与书页相似，其中包含用户将要阅读（或者互动）的内容。此内容由按钮、消息、窗口、符号等对象组成。

3.8.1 创建页面夹和添加活动

1. 前往控制面板的 **My Boardmaker** 部分。
2. 选择新页面夹。
3. 为新页面夹输入一个名称。
4. 选择创建。
5. 单击活动并将活动拖入页面夹。



当保存新建活动时，您可以选择目标页面夹。

3.8.2 对活动重命名

1. 前往控制面板的 **My Boardmaker** 部分。
2. 将光标放置到您想要重命名的活动上方。
3. 选择三点图标。
4. 选择重命名。
5. 键入新名称。
6. 选择重命名。

3.8.3 对页面重命名

1. 在编辑器内打开活动。
2. 在位于屏幕左侧的页面面板内，单击页面名称。
3. 使用键盘键删除已有页面名称，然后输入新名称。
4. 单击位于页面名称文字外部的任何位置，保存您的更改。

3.9 更新 Boardmaker 7 应用程序



下方信息仅适用于 Boardmaker 7 Editor 的 Windows 与 Mac 桌面版本。Chromebook 应用程序通过 Google Play 商店接收所有更新。

Boardmaker 7 Editor 自动检查更新*。当更新可用于 Boardmaker 7 Editor 时，当您启动应用程序时会出现一个弹出对话框。您可以选择立即下载与安装更新，也可以推迟下载与安装。如果选择推迟安装更新，可以在准备使用操作面板上的更新可用按钮时开始更新。

*Boardmaker 7 Editor 默认情况下自动检查更新，不过可将此功能禁用。请参阅 3.9.1 使用 *TD Updater* 管理更新 章节

3.9.1 使用 TD Updater 管理更新

TD Updater 为您提供了管理 Boardmaker 更新的更多高级选项。



Boardmaker 应用程序更新，可以通过被管理系统远程管理 TD Updater 设置。详情请见 [Boardmaker 7 IT 部署指南](#)。

3.9.1.1 打开 TD Updater

- Windows — 在 Windows 任务栏右侧（日期/时间显示屏附近），选择向上箭头展开通知区域，然后选择 TD

Updater 图标。

- Mac — 选择位于 Mac 菜单栏右侧（日期/时间显示屏附近）的 TD Updater 图标。



3.9.1.2 软件版本与修复选项

在 TD Updater 的应用程序视图内，有多个可用于 Boardmaker 应用程序的选项。选择  菜单查看可用于每个已安装 Boardmaker 7 应用程序的选项。

- 更新* — 如果软件更新可用，选择此选项开始更新。
- 修复 — 解决因被移动、删除或损坏文件对您 Boardmaker 软件造成的问题。
- 恢复* — 删除上一次更新,然后返回至之前的软件版本。

* 此选项仅在适用时可用。

3.9.1.3 软件更新设置

选择 TD Updater  菜单，然后选择设置...

- 自动检查更新 — 选择 Boardmaker 7 软件是否自动检查更新。禁用时，必须在每个应用程序内手动检查更新。
- 自动下载更新 — 选择当更新可用时，Boardmaker 7 软件是否自动下载更新文件。



可以在被管理系统上由管理人员远程配置更新设置。详情请见 [Boardmaker 7 IT 部署指南](#)。

4 模板

模板为创建您自己的活动提供了框架。模板适合您快速和轻松填入您自己的内容。有些模板还提供范本，预填充有您可以直接使用或者根据需要编辑的内容。

当您根据模板创建新活动或者页面时，将模板页复制至您的新活动/页面内，然后您可以根据需要调整内容。

模板可用于下列类型活动：

- 艺术与创意 - 开发创意与艺术表达。
- 书籍与演示文稿 - 培养阅读技能和展示新信息。
- 日历 - 查看即将举行的活动和培养数学与遵守时间的技能。
- 课堂常规 - 用于日常出勤与学生登录的模板。
- 设备叠加 - 为一系列数字化通信设备创建叠加。
- 浏览 - 通过无误活动浏览新信息、图片和符号。
- 识字卡 - 积累和掌握词汇。
- 游戏 - 以有趣和具有吸引力的方式巩固概念和知识。
- 组织图 - 创建圆形、列表图、故事板、树形结构与网站，通过视觉方式显示关系。
- 标签 - 对整体的各个部分贴标。
- 匹配 - 将单词与相关图片或物品匹配。
- 数学 - 在计数、图案、金钱与图形等方面培养数学技能。
- 问题与答案 - 巩固和评估特定领域的知识。
- 排序 - 按照正确顺序对物品排序。
- 分类 - 将物品分类为两组、三组或四组。
- 可视时间表 - 介绍和查看每天活动与过渡计划。
- 单词学习 - 发展字母及其相关发音知识，以及了解字母与发音组构成单词的方式。
- 写作 - 培养开始写作与句法技能。



当与 myBoardmaker.com 订阅账户相关联的学生使用活动时，许多屏幕上的可交互模板还可记录学生表现和反馈

结果。这些基于表现的模板由  图标指示。如要使用表现记录表功能，必须向学生分配活动，然后由学生在内运行。

4.1 创建新活动

1. 在控制面板内选择新建...。新活动窗口打开。
2. 在屏幕左侧选择一个模板种类，查看可用的此类模板。
对于将要进行的活动，选择可打印，然后选择将要进行的活动。
适用时，选择一个主题和子主题，将您的搜索精细化。
3. 选择一个模板。



可选：选择位于屏幕底部的收藏按钮，将选择的模板添加至收藏类别。随时前往收藏类别，从而快速再次找到最喜欢的模板。

4. 选择创建（使用空模板）或者从样板创建（使用预填充样板）创建您的活动。模板内包含的页面被添加至活动中，并且将在页面模板中出现。



使用活动设置与/或原位编辑功能开始自定义内容，以及将其添加至基于模板的新活动。请见 3.4 活动设置 与 7.1 向按钮添加符号 章节。

4.2 从模板创建一个新页

从模板中选择一个特定页面，将其添加至活动。

1. 在编辑器内打开活动。
2. 在页面面板中，选择 + 新页。

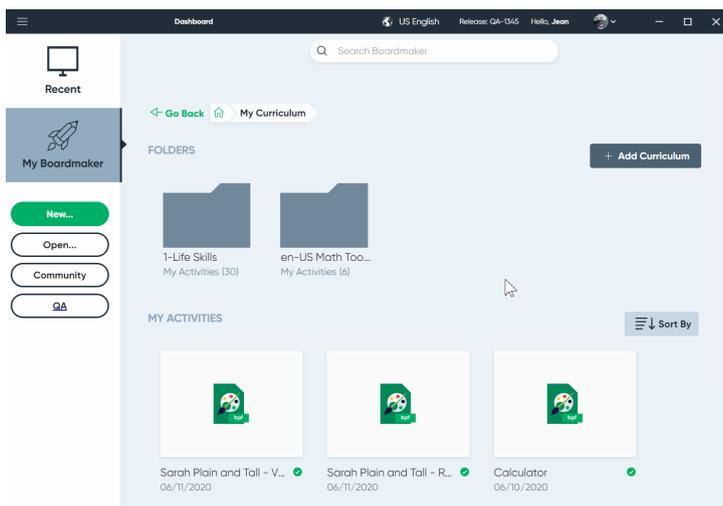
3. 在浮动工具栏中，选择从模板创建新页。
4. 从模板列表中选择模板。
5. 选择选择。
6. 从模板中选择一个页面，将其复制至活动。
7. 选择选择。

4.3 我的课程



全课程集目前以美式英语和英式英语提供。

在我的课程页面夹中，您可以找到我们由专家设计的课程：将要进行的活动与 Core First 沟通簿。在将活动添加至我的课程中时下载活动，使其在 Boardmaker 7 Editor 中可用，确保即使在无互联网连接时也可编辑、打印或运行。



将活动添加至我的课程

1. 在控制面板内选择 **My Boardmaker**。
2. 选择我的课程。



3. 选择添加课程。
4. 选择一门课程。
5. 浏览页面夹，直至您找到想要添加至“我的课程”中的活动。
6. 选择将单元添加至我的课程，添加当前页面夹包含的所有课程。某些页面夹允许您选择特定活动以及将其单独添加。
7. 浏览至不同页面夹，继续添加至我的课程，或者选择关闭结束。

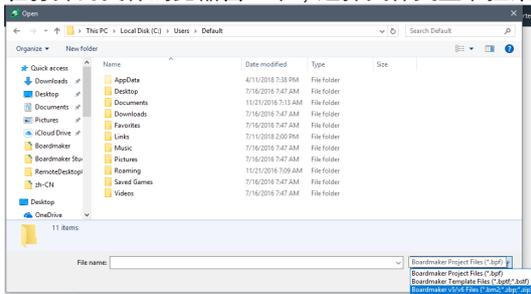
4.3.1 Core First 沟通簿

Core First 沟通簿是一种可打印的标签式沟通簿，可体现 TD Snap 应用程序中的词汇。其中包括核心页、单词列表、快捷短语、键盘与主题。采用的网格大小为 6x6 与 7x9。可在文件的首页找到关于对沟通簿装辑的说明。

5 打开 Boardmaker v5 与 v6 文件

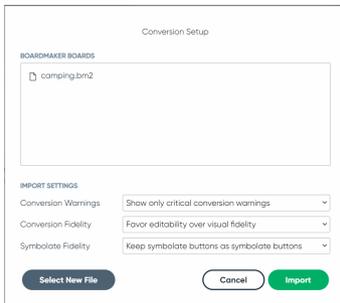
您可以导入沟通板、沟通板包以及在 Boardmaker 第 5 版和更高版本中创建的 .zip 文件。导入之后，您可以对这些文件进行编辑、打印和运行。

1. 选择操作面板屏幕上的打开... 按钮。
2. 在打开的文件浏览器窗口中，选择文件类型下拉菜单，然后选择您正在查找的文件类型。



3. 浏览包含所需文件的目录。
4. 选择您想要导入的 .bm2、.zbp 或者 .zip 文件。
5. 选择打开。

Boardmaker 转换设置对话框打开。



选择选择新文件返回至您的页面夹，然后选择一个不同的文件。

6. (可选) 从下拉列表中选择转换警告、转换保真度以及自动符号保真度设置。
7. 选择导入。活动另存为新的 Boardmaker 7 Editor 活动文件，并且在编辑器内打开。



如果您已经在转换设置对话框中选择显示所有转换警告，则转换警告对话框将打开，提示文件已经成功转换，并且列出转换过程中的任何不一致内容。选择确定关闭转换警告对话框。

Boardmaker 7 Editor 中不支持一些常规操作：

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

6 绘制与排列页面对象

选择对象：

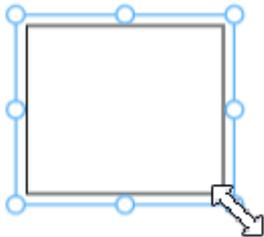
1. 为您想要绘制的对象选择工具。请参阅 3.2 工具栏 一节了解工具栏中的对象工具。
2. 将光标移入您想要放置对象的工作区内。
3. 单击并斜向拖动。（如要绘制完全正方形的对象，一边拖动一边按住 **Shift** 键。）



您还可单击工具，然后将其拖动至页面，或者选择工具，然后单击页面，将对象添加至页面。

如要调整对象尺寸：

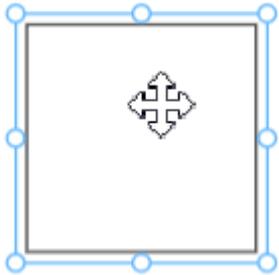
- a. 选择对象。
- b. 将光标移动至在对象边缘或者角落上显示的一个圆圈上（将出现一个双箭头）。



- c. 单击并且拖动，直至对象达到所需尺寸。

如要移动对象：

- a. 选择对象。
- b. 将其拖动至工作区内的任何位置。



4. 使用属性面板自定义对象的外观、设置与行为。
属性面板中的选项因您绘制的对象类型不同。关于属性面板的信息，请参阅 3.5 属性面板 一节。

6.1 页面属性

页面本身是一个带有其自身属性的对象。尝试使用不同布局、颜色与背景，从而创建出吸引人的活动！



关于页面面板的信息，请参阅 3.5 属性面板 一节。

6.2 创建一个网格对象



使用  喷洒工具创建一个网格的相同对象。

1. 选择工具栏中的喷洒工具。
2. 将光标放置到您想要复制的对象上方。
3. 单击并拖动，创建一行或者一个网格的相同对象。
4. 当创建所需数量的对象之后，松开选择。

 如果您已经向初始对象（符号、样式、操作等）分配属性，会将其复制至网格内的其他对象。

6.3 其他编辑工具

右键单击菜单中包含可帮助您对页面上的对象进行微调的大量工具。

 右键单击菜单选项因选择的对象而不同。

右键单击菜单项

- 工具 — 选择、喷洒、扫描顺序与页面视图工具：
 - 选择工具 —
 - 快速选择工具 —
 - 矩形喷洒 — 以矩形网格布局喷洒已选对象的副本。
 - 圆形喷洒 — 以圆形布局喷洒已选对象的副本。
 - 扫描顺序工具 — 使用扫描顺序工具定义扫描对象的顺序。关于更多信息，请参阅 11.7 扫描顺序 章节。
 - 实际尺寸 — 更改缩放，以实际尺寸查看页面。
 - 适合屏幕 — 更改缩放，使整个页面适合窗口。
- 编辑操作 — 用于当前所选对象的编辑操作。关于更多信息，请参阅 14 操作 一节
- 选择内容 — 选择当前所选对象的内容。
- 清除内容 — 从当前选择的对象清除所有内容。
- 选择父对象 — 选择当前所选对象的父对象。
- 撤销 — 撤销上一次编辑。
- 恢复 — 恢复已经完成的编辑。
- 删除 — 删除已选对象。
- 剪切 — 删除已选对象，然后将其存储至将要粘贴至其他任何位置的剪切板。
- 复制 — 将已选对象复制至剪切板。
- 粘贴 — 从剪切板粘贴剪切或复制的对象。
- 复制样式 — 复制形状、颜色与边框值
- 粘贴样式 — 将复制的样式值复制至已选对象。
- 移至前部 — 将已选对象移至任何重叠对象的前部。
- 移至后部 — 将已选对象移至任何重叠对象的后部。
- 锁定 — 锁定已选对象，以防其意外编辑。
- 对齐 — 如想了解关于对齐的更多信息，请参阅章节
- 居中 — 将对象居中：
 - 水平 — 将对象在水平轴上居中。
 - 垂直 — 将对象在垂直轴上居中。
 - 两者 — 将对象在垂直和水平轴上居中。
- 尺寸 — 调整对象尺寸：
 - 全宽 — 将对象调整至页面上的最大宽度。
 - 全高 — 将对象调整至页面上的最大高度。
 - 全尺寸 — 将对象调整至页面上的最大高度与宽度。
 - 与网格对齐 — 调整对象尺寸，使其适合网格。

7 按钮

选择位于按钮工具  旁的箭头创建下列按钮类型：

- 标准按钮 — 这些是基本构件，可包含符号、标签与操作。
- 组按钮 — 可包含多个符号或其他对象。
- 文字预测按钮 — 当用户键入消息窗口时，文字预测按钮预测用户选择的文字。
- 目标按钮 — 一个已经预先配置为可拖放按钮目标的目标按钮。
- 自动符号按钮 — 自动为自动符号按钮上的文字加符号。在编辑模式下输入自动符号按钮文字，而在运行和预览模式下为只读。



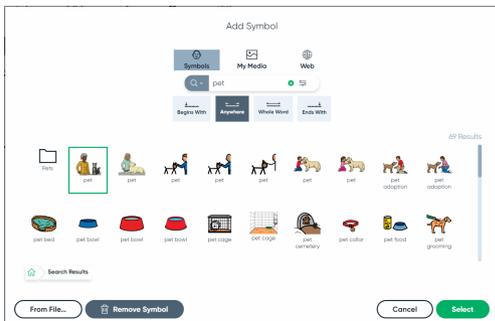
对于在运行和预览模式下可编辑的自动符号文字，使用自动符号消息窗口。

- 热区 — 通常放置在图片或特定区域上方，使其具有交互性的不可见按钮。
- 自由形状按钮 — 绘制一个任何形状的按钮。
- 自由形状热区 — 绘制一个任何形状的热区。

7.1 向按钮添加符号

只需输入一个标签和选择一个符号即可，就这么简单！

1. 在工作区内绘制一个标准或自由形状按钮。
2. 选择按钮时，输入所需标签。标签出现在按钮上。
3. 完成输入标签时，单击键盘上的 **Enter** 键。
添加符号窗口出现。



显示与您已经输入的标签文字匹配的符号。

4. 选择所需符号。
5. 选择选择。符号与标签出现在按钮上。

7.2 标准按钮

标准按钮是 Boardmaker 中最常用的对象。每个标准按钮都可容纳一个智能符号（符号与标签），并且可使用属性面板与操作在外观和功能方面广泛自定义。

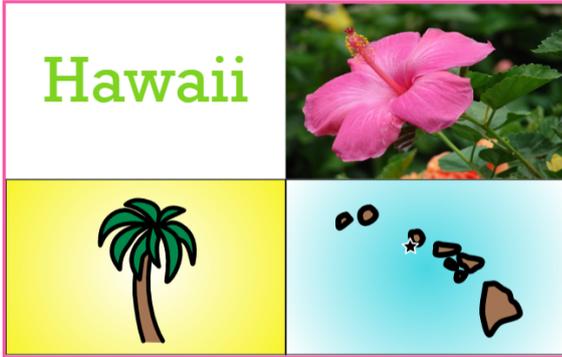
7.2.1 标准按钮属性

- 编辑符号 — 请参阅 8.3 编辑符号 一节。
- 编辑文字 — 请参阅 13 富文本编辑器 一节。

关于其他标准按钮属性的信息，请参阅 3.5 属性面板 一节。

7.3 组按钮

组按钮指一个您可以将其他对象放入所在的按钮 - 它可以作为其他对象的容器。您可以将多个符号（智能符号）放入一个组按钮中，添加符号以及按照您喜欢的任何方式对组按钮中的对象排列。



图片 7.1 带有两个按钮、一个标签和一个智能符号的组按钮（网格布局）。

在将对象放入组按钮时，它们会依然保留其最初属性，因此可对组按钮中的每个对象逐一调整尺寸或位置（或者设置），而不会影响到其父按钮（组按钮）的属性。

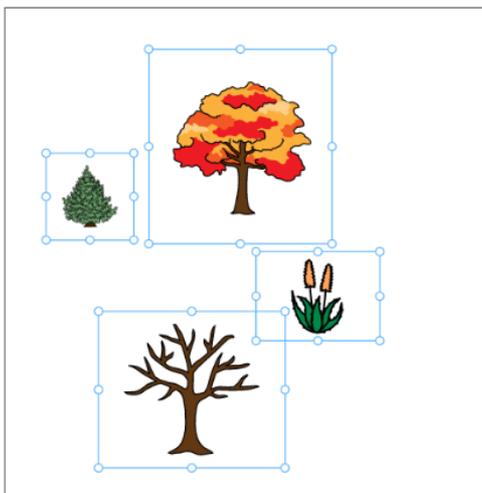
也可使用组按钮创建扫描组，以及将其指定为“目标”，确保可将其他对象拖入其中。请参阅 3.5 属性面板 章节

7.3.1 创建组按钮

1. 在工具栏中选择位于按钮工具旁的箭头。
2. 选择  组。
3. 在页面上的任何位置绘制一个组按钮。请参阅 6 绘制与排列页面对象 一节。

 您也可使用按钮属性面板中的类型菜单将已有标准、自动符号或文字预测按钮转变为组按钮。

7.3.2 将符号添加至组按钮



图片 7.2 组按钮 - 选择多个符号

1. 搜索符号。请参阅 8.1 浏览符号 一节。
2. 从符号面板中拖动一个符号，将其放置到组按钮上。
3. 重复第 1 步和第 2 步，将更多符号添加至组按钮。（您可以添加尽可能多的符号。）



在将符号添加至已经包含一个或多个符号的按钮时，将询问您是要添加至还是替代已有符号。选择以下其中一个操作：

- 添加至 如果您想要保留已有符号并且添加新符号。
- 替代 如果您想要使用新符号替代已有符号。
- 取消 使按钮保持原样，不添加新符号。

7.3.3 将标签添加至组按钮

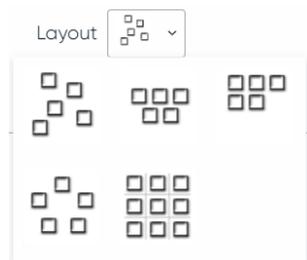
1. 在组按钮中绘制一个标签。请参阅 6 绘制与排列页面对象 一节。
2. 输入标签文字并格式化。请参阅 9 标签 一节。

7.3.4 对组按钮中的对象调整尺寸和位置

您可以按照相同的方式对组按钮中的对象（如果其位于页面上）进行手动调整位置和尺寸。如要同时调整多个对象尺寸，按住 **Ctrl** 键，然后单击每个对象进行选择。选择所需对象时，重新调整任何已选对象，对其全部调整尺寸。



默认（自由形状）布局给予您全部控制能力，可根据自己的愿望手动设定组按钮中对象的尺寸与位置。使用组按钮属性面板中的布局下拉菜单，按照不同方式自动整理组按钮的内容。请参阅 3.5.4 内容 一节。



图片 7.3 组按钮布局下拉菜单

7.3.5 组按钮属性

关于组按钮属性的信息，请参阅 3.5 属性面板 一节。

7.4 自动符号按钮

当您输入一个自动符号按钮时，自动出现您输入文字的符号。在编辑器中设置自动符号按钮中的文字，而在运行模式下无法编辑。



如果您想要在运行模式下可编辑的自动符号文字，创建一个消息窗口并且将自动符号模式打开。

7.4.1 绘制一个自动符号按钮

1. 在工具栏中选择按钮下拉菜单。
2. 选择自动符号。
3. 在页面上的任何位置绘制一个自动符号按钮。
请参阅 6 绘制与排列页面对象 一节。
4. 选择自动符号按钮。
5. 使用按钮属性面板中的控件对自动符号按钮自定义。

7.4.2 自动符号按钮属性

内容属性

- 边距 — 文字/符号与按钮边缘之间的空白量（以像素表示）。

- 自动符号 — 选择想要加符号的文字类型。
 - 全部 — 对带有符号的所有文字加符号。
 - 名词 — 仅对名词加符号。
 - 动词 — 仅对动词加符号。
 - 形容词 — 仅对形容词加符号。
 - 内容词 — 仅对内容词加符号。内容词包括名词、动词、形容词和一些常用副词，例如：“快速地”和“缓慢地”。
 - 列表上的单词 — 对您已经选择的单词列表单词加符号（请参阅单词列表属性）。
 - 不在列表上的单词 — 对单词列表上单词之外的所有带有符号的单词加符号（请参阅单词列表属性）。
 - 非常用词 — 仅对不在常用词列表上的单词加符号。参阅附录 B 常见词。
- 符号位置 — 选择符号相对于与其配对单词的显示位置。
- 符号高度 — 输入介于 10 和 100 之间的一个整数，以像素为单位设置符号的高度。
- 所有相同宽度 — 启用时，符号以统一宽度显示，确保单词相互之间间距相等。
- 单词列表 — 仅当将自动符号属性设定为列表上单词或者不在列表上的单词时，此选项才可用。选择单词列表按钮，手动添加单词或者从文件中上传单词列表。

关于对齐、类型、字体、背景、样式、状态与高级自动符号按钮属性的信息，请参阅 3.5 属性面板 一节。

7.4.3 更换自动符号

Boardmaker 7 Editor 使用预定义的单词/符号配对。有时出现的第一个符号可能不适合于符号使用所在的情境。您可以更换用于这种单词-符号配对的符号。

1. 右键单击您想要更换的符号（而不是单词）。添加符号对话框打开。
2. 选择您想使用的符号。
3. 选择选择。使用您选择的符号替代此单词的符号。

7.5 文字预测按钮

文字预测有可能在帮助用户写作方面非常有用。Boardmaker 7 Editor 使用自然语言预测，对输入到消息窗口内的前两个单词进行检验，然后根据通常跟在用户已输入两个单词后方的单词预测下一个单词。

当用户在消息窗口内编写消息时，文字预测功能会预测用户选择的单词，然后在文字预测按钮中显示不同选项。然后用户可选择一个文字预测按钮，会将按钮上的文字立即发送至消息窗口。

文字预测功能无需用户将每个单词的每个字母输入到消息窗口内，从而省时省力。

7.5.1 绘制一个文字预测按钮

通常文字预测按钮四个或五个一排，位于消息窗口的上方、下方或侧部。首先创建首个文字预测按钮，并且定义其属性。然后根据需要按按钮进行多次复制，复制的按钮将具有与首个按钮相同的外观与属性。

1. 选择位于工具栏中按钮工具右侧的箭头。
2. 选择文字预测。
3. 将指针移至您想要将首个按钮放入的消息窗口下方或旁边区域。（无需做到精确，可以稍后移动按钮。）
4. 按住鼠标按钮，然后斜向拖动。（如要绘制一个方形按钮，一边拖动一边按住 **Shift** 键。）
5. 当文字预测达到目标尺寸与形状时，松开鼠标按钮。



在创建首个文字预测按钮以及设置属性之后，使用喷洒工具创建按钮的相同复制品。

7.5.2 文字预测按钮属性

关于文字预测按钮属性的信息，请参阅 3.5 属性面板 一节。

7.6 目标按钮

目标按钮是一个预先分配目标化属性的组按钮。目标按钮允许用户在预览和运行模式下将页面上的其他对象移入按钮中。例如，您可以设计一种用户通过将特定形状或颜色的对象拖入组按钮的方式匹配形状或颜色的活动。然后您可以为组按钮

设置当用户将对象移入按钮时播放声音或者说出短语的操作（喇叭 - （“那是一个正方形，你很棒！”或者“抱歉，请重试。”）

7.6.1 绘制一个目标按钮

1. 在工具栏中选择按钮下拉菜单。
2. 选择  目标。
3. 在页面上的任何位置绘制一个目标按钮。
请参阅 6 绘制与排列页面对象 一节。
4. 使用按钮属性面板中的控件对目标按钮自定义。

7.6.2 目标按钮属性

关于目标按钮属性的信息，请参阅 3.5 属性面板 一节。

7.7 自由形状按钮

7.7.1 绘制一个自由形状按钮

1. 在工具栏中选择按钮下拉菜单。
2. 选择  自由形状按钮。
3. 在页面上绘制所需自由形状按钮形状：
 - 绘制一个徒手按钮：根据需要单击和拖动，创建按钮形状。松开鼠标按钮，完成绘制按钮。按钮将在第一个绘制点和第二个绘制点之间使用直线将形状自动闭合。
 - 绘制一个多边形按钮：按住 **Ctrl** 键，然后单击设置按钮角。继续按住 **Ctrl** 键，然后再次单击以设置多边形的各个角。当多边形达到所需形状时，松开 **Ctrl** 键。
 - 如要使用直面与徒手绘制面绘制一个自由形状按钮：按住 **Ctrl** 键，单击并且拖动以绘制多边形的首个直面。继续按住 **Ctrl** 键，然后再次单击以设置多边形的下一个角（如需）。松开 **Ctrl** 键并且四处拖动，以完成按钮的自由形状部分。当按钮达到所需形状时，松开鼠标按钮。

7.7.2 自由形状按钮属性

关于自由形状按钮属性的信息，请参阅 3.5 属性面板 一节。

7.8 热区

使用按钮下拉列表中的热区工具，创建一个矩形“热区”。可向热区分配操作，但是热区在预览和运行模式下不可见。它无边框、颜色、符号或者其他可见特点。

热区通常位于页面上的图片或场景上方。然后可设置热区，确保在选择热区时将会执行操作（例如：播放声音、说出消息或者打开页面）。

7.8.1 绘制矩形热区

1. 选择位于工具栏中按钮工具右侧的箭头，然后选择热区。
2. 单击并且在工作区内斜向拖动。（如要绘制一个方形热区，一边拖动一边按住 **Shift** 键。）
3. 当新热区达到目标尺寸与形状时，松开鼠标按钮。

7.8.2 绘制自由形状热区

1. 选择位于工具栏中按钮工具右侧的箭头，然后选择自由形状热区。
2. 在工作区内单击、按住并且拖动，以创建您想要形状的热区。
3. 松开鼠标按钮，在当前鼠标位置和绘制热区的起点之间使用一条直线将热区自动闭合。

7.8.3 热区属性

关于热区属性的信息，请参阅 3.5 属性面板 一节。

7.9 按钮形状

可使用多种形状创建标准、组、自动符号与文字预测按钮。有两种方法创建不同的按钮形状：通过工具栏中的形状工具，以及通过按钮属性面板上的形状设置。

7.9.1 形状工具

1. 选择工具栏中的  形状工具。
2. 选择一种形状。
3. 在页面上的任何位置绘制一个按钮。
请参阅 6 绘制与排列页面对象 一节。
4. 使用按钮属性面板中的控件对按钮自定义。



默认按钮类型为标准型。您可以使用属性面板上的类型菜单将按钮类型更改为组、自动符号或者文字预测。

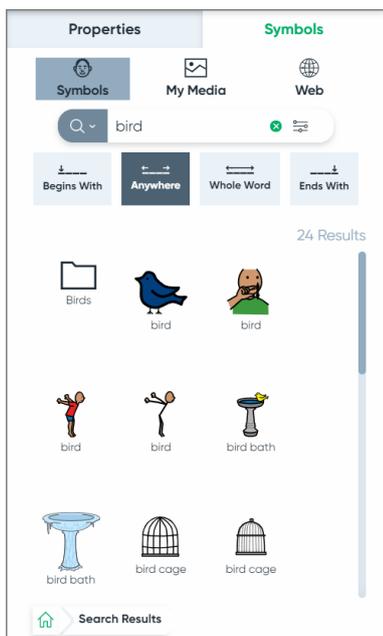
7.9.2 形状设置 — 按钮属性

1. 绘制或选择一个标准、组、自动符号或文字预测按钮。
2. 在属性面板中，向下滚动至“样式”部分。
3. 选择形状菜单，然后选择一种形状。

8 符号

智能符号是作为单一对象使用的符号/标签对。您可以将智能符号直接放置到页面上、页面上的对象上，或者将智能符号用作页面背景。还可向智能符号分配操作。

8.1 浏览符号



图片 8.1 搜索“鸟”类别页面夹和单个符号结果。

您可以在符号面板或者添加符号窗口内找到符号。

在符号面板上浏览：

1. 选择位于屏幕右侧的符号选项卡。

在添加符号窗口中浏览。

1. 选择页面或者可包含一个符号的对象（标准按钮、组按钮等）。
2. 在属性面板上，选择添加符号。添加符号窗口将打开。



您还可通过“原位编辑”打开“添加符号”窗口 — 选择或者创建一个空白按钮、输入一个单词然后单击键盘上的 Enter 键。“添加符号”窗口将打开，并且显示与标签相关的符号。

8.1.1 符号搜索设置

符号搜索类型

1. 在符号面板上，选择  搜索类型。
2. 选择一个选项：
 - 正常 — 搜索您在搜索字段内输入的确切查询条件。
 - 押韵 — 搜索与您的搜索查询押韵的单词。
 - 样式 — 搜索 CVC、CCVC 或 CVCC 单词。
 - 听起来像 — 按声音搜索。输入一种查询条件（例如：播放），然后选择该查询条件内将要包含在搜索范围内的声音（例如：p、l、e）。

符号搜索筛选器



1. 在符号面板上，选择  筛选器。
2. 选择符号颜色菜单选项，选择搜索彩色符号或者黑白符号。
3. 选择搜索语言菜单，设置您在搜索符号时想要使用的语言。
4. 选择应用，以使用您选择的筛选器。



选择重置筛选器，以恢复默认筛选器设置。

符号搜索修饰符

- 始于 — 仅返回以查询条件开头的结果。例如：查询“狗”时，将会返回包括“狗”、“狗床”在内的结果，但是不包括“玉米热狗”。
- 任何位置 — 返回包含标签任何位置上搜索查询的结果。例如：查询“狗”时，将会返回包括“狗床”与“热狗”在内的结果。
- 全字 — 仅返回与查询条件完全匹配的结果。例如：查询“狗”时，将仅返回与“狗”完全匹配的符号，不包括“多条狗”与“狗床”。
- 止于 — 仅返回以查询条件结尾的结果。例如：查询“狗”时，将会返回包括“狗”、“草原野狗”在内的结果，但是不包括“狗床”。

8.2 符号属性

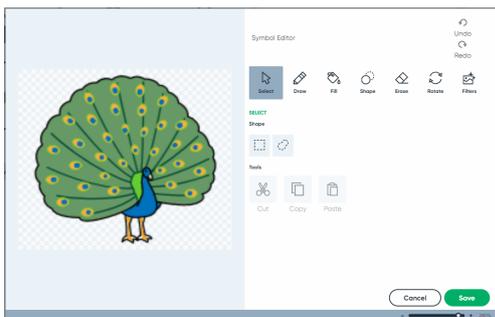
- 保持比例 — 启用时，符号保持对其调整尺寸时的初始纵横比。
- 选择类型 — 为符号选择可选区域。
 - 无 — 符号在预览和运行模式下不可选择。
 - 矩形 — 单击位于符号四周矩形框内的任何位置，在预览和运行模式下进行选择。
 - 内容 — 用户必须单击符号或标签文字，在预览和运行模式下选择符号。

关于其他符号属性的信息，请参阅 3.5 属性面板 一节。

8.3 编辑符号

通过 Boardmaker 7 Editor，您可使用符号编辑器按照自身需求与首选项自定义任何符号。

1. 右键单击您想要自定义的符号，然后选择在符号编辑器中编辑。符号编辑器窗口将会打开。



也可从属性面板访问符号编辑器。在页面上选择一个符号，然后在属性面板上选择“编辑符号”。

2. 使用符号编辑器工具栏上的工具对符号自定义。
3. 选择 保存 将更改应用于符号，或者选择取消放弃更改。



在符号编辑器中对符号进行的更改仅用于该符号。

目录 8.1 符号编辑器工具

工具	描述
 选择	<p>选择一个符号区域。</p>  <p>使用形状面板选项确定您所选区域的形状。</p>  <p>使用剪切工具将选定的区域从符号上删除，然后将其存储至剪切板。 使用复制工具将选定的区域复制至剪切板。 选择粘贴从剪切板粘贴。</p>
 绘画	<p>在符号上绘制一个自由形状线条。使用刷子与颜色选项对线条的宽度和颜色自定义。</p>
 填充	<p>选择一种符号颜色，然后包围区域内同一颜色的所有像素将被填充一种新的颜色。选择“颜色”选项自定义新颜色。 如要填充符号内同一颜色的每个像素（忽略包围区域），选择“全部填充”复选框。</p>
 形状	<p>绘制一种形状。使用“形状”工具面板选择一种特定形状，然后选择“颜色”进行颜色选择。</p>
 橡皮擦	<p>选择“删除”工具删除一些符号。使用刷子面板选择删除工具的尺寸和形状。</p>
 旋转	<p>改变符号方向：水平翻转、垂直翻转、向左旋转或向右旋转。</p>
 筛选器	<p>向符号添加颜色过滤器：反转、灰色、褐色与黑白色。 可在同一张图片上使用多个过滤器。</p>
 撤销	<p>撤销上一次对符号的更改。当您选择“保存”或“取消”时，撤销历史记录清空。</p>
 重做	<p>恢复上一次撤销。当您选择“保存”或“取消”时，恢复历史记录清空。</p>
	<p>使用位于符号编辑器窗口右下角的比例滑杆将符号放大。</p>

9 标签

使用标签工具将文字放置到页面上的任何位置。您可以使用一个标签在页面或对象上放置一个标题，或者给出说明或编写说明或故事。您可以向标签分配操作、为标签文字加符号等等！



如果您将标签放置到任何类型的按钮上，则标签保持其自身属性，而不会变成按钮的一部分。

9.1 绘制标签

1. 选择工具栏中的 **A** 标签工具。
2. 在页面上绘制标签包围框。
如需了解更多信息，请参见 6 绘制与排列页面对象，页 29。
3. 输入所需标签文字。
4. 使用标签属性面板中的控件定义标签属性。

9.2 标签属性

- 自动符号模式 — 选择是否对标签上的单词加符号。
 - 关 — 不对标签上的单词加符号。
 - 开 — 对标签上的单词加符号。
 - 遵循 — 遵循父对象的自动符号设置。
- 自动变大 — 选择标签文字如何适合标签包围框。
 - 无 — 包围框不自动扩大以容纳标签文字。剪切不适合的标签文字。



如果将自动变大设置为无，则如果文字不适合包围框，则将无法提供可视提示，因此被剪切。

- 宽度 — 包围框变宽以容纳标签文字。
- 高度 — 包围框变高以容纳标签文字。
- 两者 — 包围框变宽和变高，以容纳标签文字。

选择类型 — 为标签选择可选区域。

- 无 — 标签在预览和运行模式下不可选择。
- 矩形 — 单击位于标签四周矩形框内的任何位置，在预览和运行模式下进行选择。
- 内容 — 用户必须单击标签文字，在预览和运行模式下选择标签。

关于其他标签属性的信息，请参阅 3.5 属性面板 一节。

10 线条

通过线条工具可徒手绘制直线。

1. 选择工具栏中的  线条工具。
2. 单击、按住并且拖动，以绘制线条。



以按钮为起点绘制的线条在按钮边框处结束。

3. 使用属性面板中的控件对线条自定义。

10.1 线条属性

关于线条属性的信息，请参阅 3.5 属性面板 一节。

11 高级对象

11.1 消息窗口

消息窗口主要用于显示或编写文字。可使用向消息窗口发送文字、符号与声音文件，或者控制其行为的操作设置按钮和其他对象。

11.1.1 绘制消息窗口

1. 选择工具栏中的  高级工具。
2. 选择  消息窗口。
3. 在页面上的任何位置绘制一个消息窗口。



您可以在页面上绘制一个以上消息窗口。

4. 选择消息窗口。消息窗口属性面板打开。
5. 使用消息窗口属性面板中的控件定义消息窗口。

11.1.2 消息窗口属性

- 自动符号模式 — 选择消息窗口内的单词是否显示其相关符号。
 - 关 — 不在消息窗口内显示符号与单词。
 - 开 — 在消息窗口内显示符号与单词。
 - 遵循 — 使用用户设置定义的自动符号规则。请参阅第 16 用户设置 章消息窗口默认设置。
- 在运行模式下保存 — 启用时，如果 Boardmaker 关闭，则存储消息窗口中的内容。当下一次打开活动时，自动恢复消息窗口中的内容。
- 响应类型 — 定义当选择消息窗口时，消息窗口的行为：
 - 说出 — 说出当前消息窗口文字。
 - 移动光标 — 将光标放置到文字中选定的位置。
 - 说出单词 — 说出选择的单词。
 - 显示符号 — 显示当前所选单词的符号。
- 滚动模式 — 定义消息窗口滚动文字的方式：
 - 逐行 — 一次滚动一行消息窗口文字。
 - 逐页 — 按整页滚动消息窗口文字。
- 编辑模式 — 选择允许将文字输入消息窗口的软件模式。
- 拼写模式 — 为消息窗口设置拼写检查首选项：
 - 无 — 停用拼写检查功能。
 - 显示 — 拼写错误的单词以红色下划线表示。
 - 显示和建议 — 对拼写错误的单词加下划线以及显示建议的替代词。（在设计模式下，右键单击拼写错误的单词查看建议。）
- 键盘意图 — 在消息窗口内输入文字时使用特殊的屏幕键盘。
 - 文本式沟通
 - 丰富文字
 - 编号
 - 互联网
 - 电话
 - 日期时间
 - 无 — 使用标准键盘。

关于其他消息窗口属性的信息，请参阅 3.5 属性面板。

11.2 视频

在页面上添加视频会使您的活动对于学生更具吸引力。

11.2.1 创建视频对象

1. 选择工具栏中的  高级工具。
2. 选择  视频。
3. 使用视频工具在页面上的任何位置绘制一个视频对象。
关于更多信息，请参阅 6 绘制与排列页面对象，页 29



图片 11.1 视频对象

4. 选择视频对象。视频属性面板将打开。
5. 在属性面板上，选择浏览。
6. 选择您想要在视频对象中播放的视频文件，然后选择打开。
7. 使用视频属性面板中的控件定义视频属性。

11.2.2 视频属性

- 接触视频 — 启用时，用户可在运行模式下选择“视频”，以切换播放或暂停。停用，必须将视频启用，由使用相关操作设置的另外一个对象播放或暂停。
- 重复视频 — 启用时，视频重复播放，直至由一项操作停止或者页面关闭。
- 显示控件 — 启用时，视频下方显示视频回放控件。

关于视频属性的信息，请参阅 3.5 属性面板 一节。

11.3 组框

组框作为成组的按钮、复选框、单选按钮或其他对象的容器使用。组框中的对象（无论是拖入框中的还是移入框中的）均保持其各自属性，但是但组框移动时将作为一个整体移动。可将组框指定为目标，并且可将其他对象移入其中，以便您创建具有挑战性的可交互活动。

组框的主要用途之一是创建扫描组，即：可将按钮（或其他对象）集在组框内组合在一起。当用户选择组框时，扫描样式将按照您指定的扫描顺序逐步完成对所有对象的扫描。

11.3.1 组框属性

关于组框属性的信息，请参阅 3.5 属性面板 一节。

11.4 复选框与单选按钮

您可以使用单选按钮和复选框创建检查清单、问答活动、简易表等等。默认情况下，每个单选按钮或复选框中包括一个框架，当选择一个符号时，该符号将显示。按照完全相同的方式绘制单选按钮与复选框，并且两者具有相同的属性。两者之间的主要区别是：在每一组单选按钮中，只允许选择一种。即：每当在一组中选中一个单选按钮时（在一个组按钮或组框中或者在页面上），其他单选按钮将恢复为未选中状态。单选按钮对于简单的是非问题，或者对于仅有一个正确答案的任何活动（尤其是多项选择活动）非常有用。

单独处理每个复选框，不会对其他复选框产生影响。当允许多种选择（例如：在列表中）时，您应当使用复选框。

11.4.1 复选框与单选按钮属性

- 类型 — 选择复选框或者单选按钮。
- 选中的符号 — 选择当选时，出现在复选框或单选按钮内的符号。
- 未选中符号 — 选择当取消选中时，出现在复选框或单选按钮内的符号。
- 开始时选中 — 启用时，当活动开始时，选中复选框或者单选按钮。
- 保持比例 — 启用时，当调整尺寸时，复选框或单选按钮保持其初始纵横比。
- 显示框架 — 启用时，复选框或单选按钮周围的边框（不是文字）可见。

关于其他复选框与单选按钮属性的信息，请参阅 3.5 属性面板 一节。

11.5 文本框

文本框与消息窗口相似，因为其中显示在预览和运行模式下键盘输入的文本消息。然而它们与消息窗口不同，因为文本框用于输入简短文本——仅一个单词或者一行文字。文本框也与消息窗口不同，因为它们不具有自动符号属性。

11.5.1 文本框属性

- 密码化 — 启用时，文本框将用作密码字段。
- 键盘意图 — 在消息窗口内输入文字时使用特殊的屏幕键盘。
 - 文本式沟通
 - 丰富文字
 - 编号
 - 互联网
 - 电话
 - 日期时间
 - 无 — 使用标准键盘。

关于其他文本框属性的信息，请参阅 3.5 属性面板 一节。

11.6 选项卡控制对象

使用选项卡控制工具在页面上创建一个新选项卡控件。选项卡控件与文件夹选项卡非常相似，允许您创建多层。您可以将符号、按钮或标签等对象放入选项卡控件中每个选项卡的选项卡网格内，您可为每个选项卡选择一种独特的样式-每个选项卡具有一种不同的布局、标签、符号与语音提示。

11.6.1 选项卡控制属性

- 添加选项卡 — 在选项卡控件上创建一个新选项卡。
- 删除选项卡 — 删除在选项卡控件上当前选择的选项卡。选项卡控件上必须始终至少有一个选项卡，确保无法删除最后（唯一）选项卡。
- 选项卡宽度 — 设置选项卡控件上的选项卡宽度（以像素表示）。
- 选项卡高度 — 设置选项卡控件上的选项卡高度（以像素表示）。

关于其他选项卡控件属性的信息，请参阅 3.5 属性面板 一节。

11.7 扫描顺序

当扫描成为选定的选择方法时，软件默认为行/列扫描顺序。从左向右，然后从上到下逐行扫描页面上的对象。如果您想要按照特定顺序扫描页面上的对象，使用“扫描顺序”工具指定扫描对象的顺序。

1. 选择工具栏中的  高级工具。
2. 选择  扫描。

3. 按照您想要扫描页面对象的顺序单击页面对象。

12 创建 PDF (打印版)

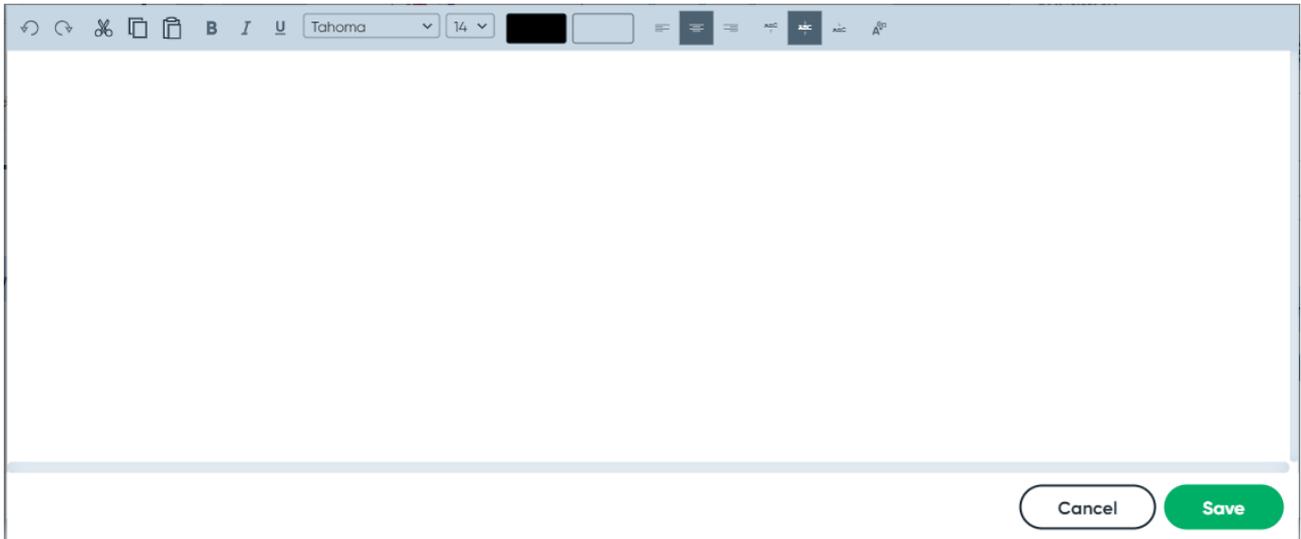
1. 选择工具栏上的创建 **PDF**。创建 PDF 对话框打开。
2. 使用设置自定义您创建的 PDF。如果您想要立即查看 PDF，启用创建后打开。
3. 选择创建。文件浏览器打开。
4. 导航至您想要保存 PDF 的目录，然后选择选择。创建一个您活动的 PDF 文件。



如果您想要在书面打印活动，在 PDF 查看器 (例如：Adobe Acrobat) 中打开 PDF 文件以及使用 PDF 查看器中的打印功能将活动发送至打印机。

13 富文本编辑器

使用富文本编辑器将特殊格式添加至您在对象上放置的文本。如要打开富文本编辑器，在内容属性组中为可能包含文字的对象选择编辑文本按钮。



图片 13.1 富文本编辑器

14 操作

操作是使您的屏幕活动具有可交互性的简单命令。在 Boardmaker 7 Editor 中可非常容易地使用操作设置对象。只需使用操作编辑器向对象添加一种或多种操作。



如果您对使用操作编辑器感到不适，请不要忘记为您预先设置了可交互模板！

14.1 将操作添加至对象

1. 选择您想要将操作添加至的对象（或者页面本身）。该对象的属性面板打开。
2. 在属性面板的高级部分选择操作按钮。操作编辑器打开，显示目前分配给对象的任何操作。



您还可双击对象打开操作编辑器。

3. 选择添加操作。您可以：
 - 搜索一项操作。请参阅 14.4 搜索操作 一节。
 - 使用操作目录列表浏览。请参阅 14.3 操作类别 一节。

选择一项操作，将其分配给对象。



如果您已经选择的操作需要更多信息（例如：将要打开的页面或者将要播放的声音名称），将会打开一个菜单或对话框。您必须选择或输入所需信息，以完成操作。

4. 选择保存并且关闭。

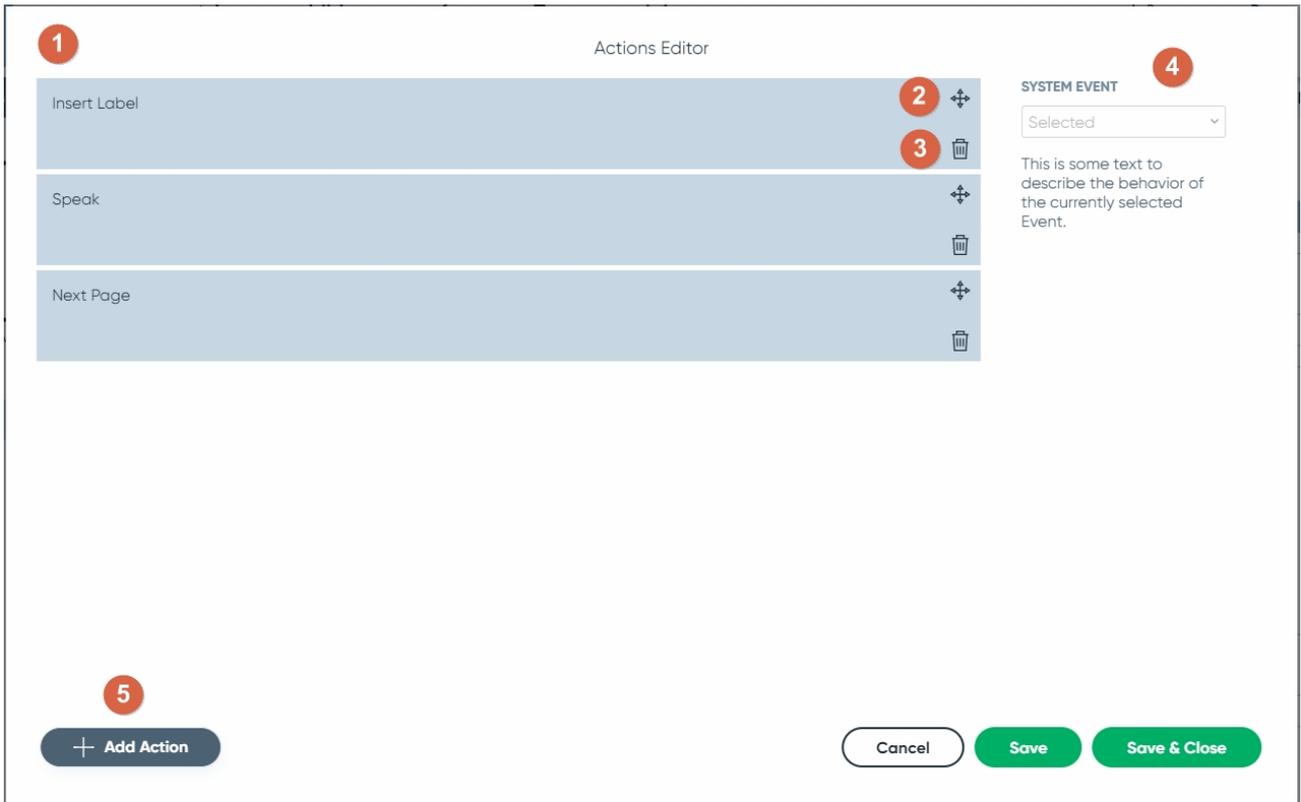
14.2 操作编辑器

使用操作编辑器向对象或页面分配操作，或者编辑已经分配的操作。

如要访问操作编辑器：

- 选择任何可设置对象属性面板上的操作按钮，或者

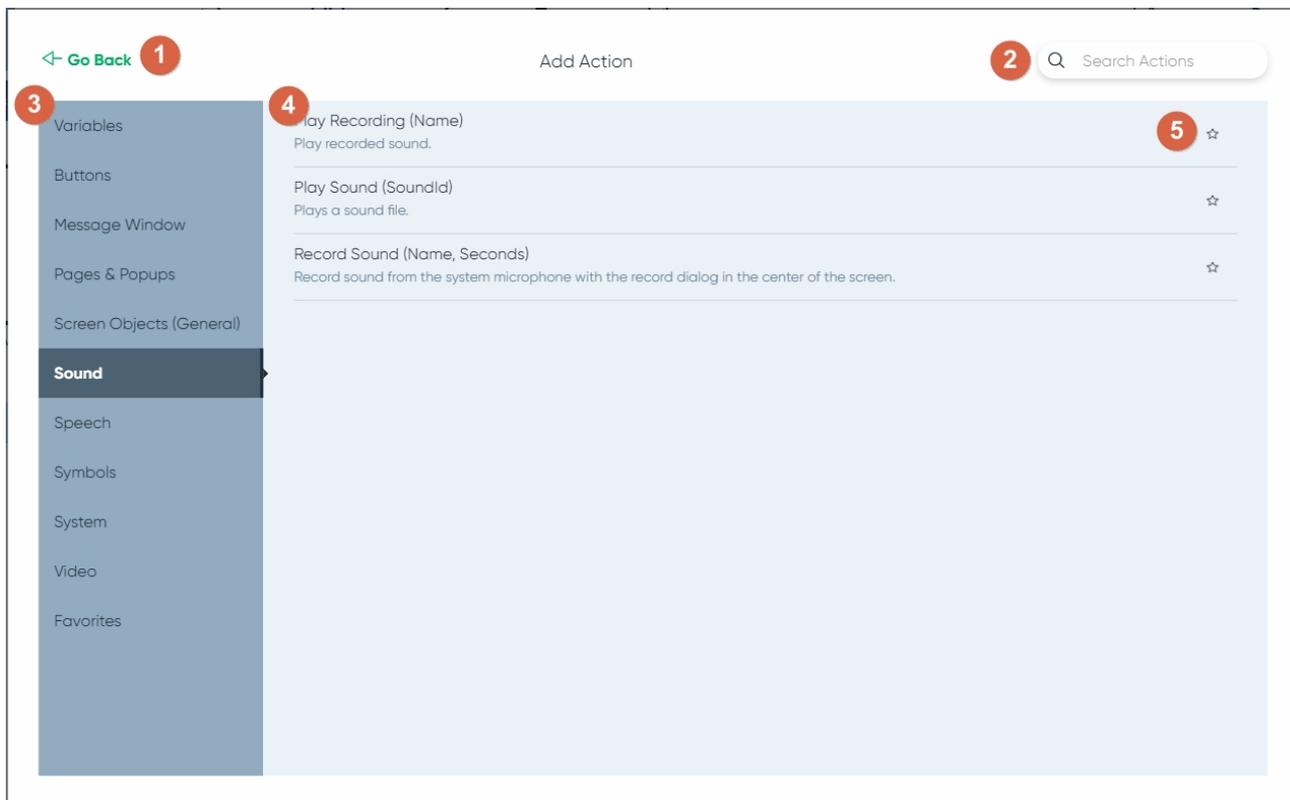
- 直接双击对象。



图片 14.1 操作编辑器

名称	描述
1 已分配操作列表	显示分配给当前对象的所有操作。(按照列出的顺序执行操作。)
2 移动	单击并拖动，在列表中向上或向下移动操作。
3 删除	从对象中删除操作。

名称	描述
4 系统事件	系统事件指触发执行已分配操作的事件。选择您想要添加操作 (例如: "Selected" 或 "PageOpen") 的事件。一个对象可以有多种类型事件, 每个事件包括不同操作。
5 添加操作	打开“添加操作”窗口, 搜索或浏览要添加至对象的操作。



图片 14.2 添加操作

名称	描述
1 返回	返回至操作编辑器。
2 搜索文本框	输入您的搜索标准。单击键盘上的 Enter 按钮进行搜索。
3 类别列表	按照类别组排列的操作类别列表。
4 操作	当前所选类别中的操作。选择一项操作, 将其分配给对象。
5 喜爱	选择位于任何操作旁的星号, 将其添加至收藏类别中。

14.3 操作类别

您可以使用位于添加操作窗口左侧的类别列表浏览操作。

选择一种操作类别, 查看该类别中的所有操作, 包括关于各种操作的简要说明。选择一种操作, 将其添加至您正在设置的对象或页面的操作脚本。



选择位于任何操作旁的星号, 将其添加至收藏类别。

14.4 搜索操作

使用“搜索操作”文本字段按关键词搜索操作。

1. 在操作编辑器中，将一个关键词输入搜索操作文本框中。
2. 单击键盘上的 **Enter** 按键显示搜索结果。
3. 在搜索结果中选择一种操作，将其分配至您正在设置的对象。



选择位于任何操作旁的星号，将其添加至收藏类别。

如要查看可用操作的完整列表，请参阅 附录 A 操作。

15 活动属性

如要设置模板属性，打开“文件”菜单，然后选择“活动属性”：

- 名称 — 此字段显示活动的文件名。您无法在此字段内编辑名称。如果您想要对活动重命名，使用一个不同的文件名保存活动。
- 作者 — 必要时输入您的姓名。此字段选填，但是如果您计划与其他用户共享或者使用其他用户活动，则可能会添加您的姓名，以便于在日后识别您的活动。
- 说明 — 为活动输入一个说明。如果您计划与其他用户共享活动，应确保加上关于活动内容的说明。
- 标签 — 输入一个或多个搜索标签，以帮助您或者其他 Boardmaker 用户在搜索中找到活动。使用一个逗号 (,) 分隔多个标签。例如，如果模板用于一本关于常见学校活动的书，则可以输入下列标签：书、学校、数学。搜索标签使您和其他 Boardmaker 用户更容易找到活动。当在 *myBoardmaker.com* 上搜索时，将会出现标签与搜索标准贴切的所有模板。

当为活动选择标签时，尝试加入描述用户使用活动所在情境或活动类型的标签。



输入标签时，您可以使用字母、数字与下划线 (_)。不可使用空格或标点符号。

- 版本 — (可选) 为活动输入一个版本号。
- 内容类型 — 定义属于在线活动还是书面活动。
- 缩略图 — 为活动选择缩略图。选择更改浏览您电脑上的图片。如要使用默认缩略图，请选择“重置”。

16 用户设置

如要编辑用户设置，选择文件菜单然后选择用户设置。

常规

- 启动时 — 设置当 Boardmaker 启动时将要打开的模式或活动（控制面板或上一个项目）。
- 声音 — 设置用于声音输入的设备。
- 高级网络设置 — 覆盖系统代理、设置代理用户名和密码以及禁用 Strict SSL 的选项。

界面

- 显示单位 — 选择将要在工作区内的标尺上显示的单位。
- 网格 — 启用时，在编辑模式下网格在工作区内显示。
- 与网格对齐 — 启用时，对象排在网格内最近的位置。
- 网格间距 — 定义页面网格的大小。
- 喷洒间距 — 定义使用喷洒工具时对象之间的默认间距。
- 标尺 — 启用时，标尺出现在编辑器内的工作区边缘。

运行模式

- 访问方法 — 选择在运行模式下使用的访问方法。关于说明与设置详情，请参阅 17 访问方法 一节。
- 语音提示 — 启用时，当对象突出显示时，播放语音提示（对于具备此功能的对象）。
- 消息窗口默认设置 — 注意：通过调整对象属性，可将消息窗口对象上的一些设置覆盖。
 - 自动大写 — 使消息窗口中的首个单词以及每个句子中的首个单词自动大写。
 - 自动空格 — 在消息窗口中的每个单词之间自动插入一个空格。
 - 使用符号 — 对消息窗口中的单词加符号。
 - 输入时说出 — 在将文字输入消息窗口时同时说出。
 - 语音后清除 — 说出消息窗口后，清除消息窗口中的内容。
 - 粗光标 — 使消息窗口光标变宽，使其更容易可见。
 - 打印方向 — 设置打印时的默认方向。
 - 打印边距 — 设置打印时的默认页面边距。
- 悬停状态 — 启用时，当光标移动在可选对象上时，可选对象突出显示。（悬停状态突出显示仅在运行和预览模式下出现。）

文字转化为语音

- 声音 — 用于将文字转化为语音的声音。
- 声音速率 — 说出文字的速度。如果您更改声音设置，则可能需要对此调整。
- 突出显示类型 — 选择当说出文字时，对文字和符号突出显示的方式。如要停用突出显示，请选择“无”。
- 突出显示样式 — 选择突出显示样式与颜色。

符号与语言

- 符号管理 — 选择与 Boardmaker 7 一同使用的符号库。
- 符号搜索排序 — 优先排序符号，使得您喜欢的符号在符号搜索中位列第一。
 - 演示顺序 — 选择一个符号集，然后使用上箭头和下箭头在列表中上移或下移。位于顶部附近的符号集将在符号搜索结果中第一个出现。
 - 形状 — 以符号呈现的关于人的首选描绘样式。
 - 性别 — 以符号呈现的关于人的首选性别。
 - 肤色 — 以符号呈现的关于人的首选肤色。
 - 年龄 — 以符号呈现的关于人的首选年龄。
 - 符号颜色 — 选择默认符号颜色设置：彩色或黑白符号。该设置有可能在符号面板过滤器中覆盖。
- 内容过滤 — 选择显示所有符号（无内容过滤）、隐藏敏感符号（符号艺术明晰，即：清晰和精确绘制）、或者隐藏带有成熟词语的符号（与成熟主题相关的符号）。

17 访问方法

17.1 普通触控模式

这是软件的默认设置。单击时会立即选择对象。

17.2 按住激活

按住选中与触控操作方式相似，都可以通过单击选择。按住选中的优点是：允许您调整按住和松开的时间，以防意外选择，有助于运动。

对于能够使用鼠标的学生来说，这是一种很好的访问方法，但是有可能影响运动技能，从而造成准确性下降。

按住选中设置

- 按住时间 — 为了防止意外选择，通过单击对象并且按住鼠标按钮一段时间（按住时间）选择对象。按住时间是在选择对象之前，必须与屏幕对象保持接触（按下鼠标按钮）的时间长度。
- 松开时间 — 松开时间指选择屏幕对象之后的时间窗（在此期间软件不将接受新选择）。这有助于防止意外选择。当松开鼠标按钮时，松开时间倒计时。如果在松开时间窗结束之前选择另外一个对象，则时钟将重新开始计时

17.3 松开激活

单击一个对象，并且按住鼠标按钮一段时间（按住时间），然后松开鼠标按钮。当松开鼠标按钮时，对象被选中。您还可为此访问方法调整松开时间。

对于运动技术不强的学生来说，这是一种很好的访问方法。

松开选中设置

- 按住时间 — 为了防止意外选择，通过单击对象并且按住鼠标按钮一段时间（按住时间）选择对象。按住时间是在选择对象之前，必须与屏幕对象保持接触（按下鼠标按钮）的时间长度。
- 松开时间 — 松开时间指选择屏幕对象之后的时间窗（在此期间软件不将接受新选择）。这有助于防止意外选择。当松开鼠标按钮时，松开时间倒计时。如果在松开时间窗结束之前选择另外一个对象，则时钟将重新开始计时
- 突出显示 — 为在选择一个对象时显示的突出显示选择样式与颜色。

17.4 扫描

如果您的运动技能妨碍您使用触摸选择方法中的一种，则扫描是理想的选择方法。当扫描启用时，屏幕上的对象将以特定样式突出显示。

扫描类型

- 1 外置按钮自动扫描 — 软件以您选择的速度和扫描样式自动扫描页面。
- 2 外置按钮扫描 — 一个外置按钮（键盘键或鼠标按钮）用于执行扫描突出显示，另外一个外置按钮（键盘键或鼠标按钮）用于选择。

外置按钮输入

- 外置按钮是用户进行选择所采用的方式。您将会为 1 外置按钮自动扫描扫描类型设置一个外置按钮输入。2 外置按钮扫描类型需要您定义两个不同的外置按钮输入。

其他扫描设置

- 速度 — 扫描突出显示将在页面上的对象中移动的速度（仅限自动扫描）。
- 过渡时间 — 扫描样式层级之间的暂停时间（仅限自动扫描）。
- 按住时间 — 为了防止意外选择，通过单击对象并且按住鼠标按钮一段时间（按住时间）选择对象。按住时间是在选择对象之前，必须与屏幕对象保持接触（按下鼠标按钮）的时间长度。
- 启用后退 — 启用时，后退按钮出现，可通过扫描访问。
- 启用重置 — 启用时，重置按钮出现，可通过扫描访问。

- 向后扫描/首先重置 — 启用时，扫描样式通过后退和/重置按钮开始。
- 扫描样式 — 扫描对象的顺序 - 按行、按列或直线扫描（从左上角开始，向右然后向下移动）。
- 通过次数 — 设置在不选择的情况下扫描一行或一列的次数。
- 然后 — 选择当自动扫描完成指定通过次数（不适用于无限次通过）时发生的情况。
- 突出显示 — 为在选择一个对象时显示的突出显示选择样式与颜色。
- 缩放 — 启用时，当对屏幕对象扫描时，对象会缩放。当扫描多个对象（行或列）时，对样式内的首个对象进行缩放，并且按照突出显示样式设置突出显示其他对象。

17.5 鼠标暂停

将光标移至对象上并且暂停一段指定时间，选择一个对象。当分配的时间度过以及光标在对象上一直暂停时，选择该对象。如果您可以操控鼠标但是难以按下鼠标按钮进行选择，则这是一种很好的访问方法。

鼠标暂停设置

- 突出显示 — 为在选择一个对象时显示的突出显示选择样式与颜色。

17.6 眼控

通过眼睛移动光标。通过注视一个对象一段指定时间（停留）或者通过激活外置按钮的方式进行选择。



这种方法需要使用兼容的 Gaze Interaction 硬件。

Gaze Interaction — 停留设置

- 停留时间 — 设置为了选择对象，注视必须停留在一个对象上的时间长度。
- 反馈类型 — 注视反馈是一种向用户展示其注视在屏幕上的位置、如何持续注视以及时间长度的视觉提示。设置注视反馈的样式、颜色和大小。

Gaze Interaction — 外置按钮设置

- 外置按钮等待时间 — 在外置按钮激活之间，用户必须等待的时间长度。在达到此时间之前，忽略任何额外的外置按钮激活。
- 反馈类型 — 注视反馈是一种向用户展示其注视在屏幕上的位置、如何持续注视以及时间长度的视觉提示。设置注视反馈的样式、颜色和大小。

附录 A 操作

可通过浏览位于添加操作对话框左侧的操作类别，或者通过在操作搜索字段内输入关键词查询找到操作。关于详细说明，请参阅 14 操作 一节。

操作	描述
BackPage()	显示页面历史记录中的前一页。
ClearMessageWindow()	清除消息窗口的内容。
DesymbolateAll(object)	删除指定屏幕对象中带有自动符号文字的所有符号。
Disable(object)	停用指定屏幕对象。
Enable(object)	启用指定屏幕对象。
ExitApplication()	退出当前应用程序，并且返回至原点。
Hide(object)	隐藏指定屏幕对象。
InsertLabel()	将标签文字从包含此操作的对象插入消息窗口。
InsertLabel(object)	将标签文字从指定对象插入消息窗口。
InsertSymbol()	将符号从包含此操作的对象插入消息窗口。
InsertSymbol(object)	将符号从指定对象插入消息窗口。
InsertText(text)	将指定文字插入消息窗口。
LaunchApplication(applicationName)	启动一个外部应用程序。
LaunchFile(fileName)	使用相关应用程序启动文件。
LaunchWebSite(webAddress)	使用默认 Web 浏览器启动指定网站。
LoadTextAndSymbolate()	提示文本文件，然后对文件中的文字加符号，并且将其插入到消息窗口中的当前光标位置。
NextPage()	转至当前活动中的下一页。
OpenVideoPlayer(videoID)	打开包含指定视频文件的视频播放器。
PauseVideo(object)	暂停指定视频对象中的当前视频。
PictureSound(soundID)	将此对象的标签与符号插入消息窗口，但是播放声音文件，而不是说出标签。
PictureSpeech(speechText)	将此对象的标签与符号插入消息窗口，但是说出指定文字，而不是说出标签。
PlayRecording(name)	播放指定录音。
PlaySound(soundId)	播放指定声音。
PlayVideo(object)	播放指定视频对象中当前加载的视频。
PopupVideo(videoID)	播放全屏弹出窗口中的指定视频。当视频结束时，弹出窗口自动关闭。
PopupVideo(videoID, margin)	在弹出窗口中播放指定视频。指定视频弹出窗口四周距离全屏的边距（以像素表示）。当视频结束时，弹出窗口自动关闭。
PreviousPage()	打开当前活动中的前一页。
Print()	打印当前活动。
PrintMessageWindow()	打印当前消息窗口的内容。
ReadAndHighlight(object)	说出和突出显示指定对象中的文字。
RecordSound(name, seconds)	使用位于屏幕中央的录音对话框，通过系统麦克风录音。指定录音文件的名称以及录制的最大秒数。

操作	描述
SetHidden(object, value)	设置指定屏幕对象的已隐藏/可见状态。 如要隐藏对象，设定值 = 真。如要使对象可见，设定值 = 假。
SetObjectProp(object, propertyName, value)	为指定屏幕对象设置已命名自定义属性。屏幕对象可存储通过文字名称可访问的任何数量自定义属性。 propertyName = 自定义属性的名称 value = 自定义属性值
SetText(object, text)	设置指定屏幕对象中的文字。
SetVolume(object, value)	设置指定视频对象的音量 (0–100)。
Show(object)	使指定屏幕对象可见。
ShowSymbolWindow()	在当前消息窗口光标位置显示单词的缩放符号窗口。
Sleep(seconds)	在执行下一项操作之前暂停指定秒数。
Speak()	说出当前消息窗口的内容。
Speak(contentType)	说出当前消息窗口内的指定文字类型。 ContentType = “All”, “Selection”, “Word”, “Sentence”, or “Paragraph”
SpeakLabel()	说出当前对象的标签。
SpeakLabel(object)	说出指定对象的标签。
SpeakLabel(object, wait)	说出指定对象的标签，然后在执行下一项操作之前等待指定秒数。
SpeakText(text)	说出指定文字。
SpeakText(text, wait)	说出指示文字，然后在执行下一项操作之前等待指定秒数。
StopAllSound()	停止当前正在播放的所有声音。
StopVideo(object)	停止指定视频对象上的视频。
SymbolateAll(object)	对指定对象中的所有文字加符号。
ToggleMute(object)	打开/关闭指定视频对象上的静音。
ToggleRepeat(object)	打开/关闭指定视频对象上的反复播放。
variable [= value]	创建一个可变的作业说明。 变量 = 独特变量名称 value = 分配给已命名变量的值

附录 B

常见词

“常见词”是在正常对话中广泛使用的词语。当定义消息窗口、标签或自动符号按钮的自动符号属性时，您可选择对“常见词”或“非常见词”加符号。

目录 B.1 常见词

a	打电话	有趣	仅仅	仅仅	停止	为什么
关于	来	给	留住	打开	带走	遗嘱
之后	能够	得到	种类	或者	告诉	希望
再次	携带	给	知道	我们的	十	随附
所有	清洁	去	笑	外	然后	工作
始终	冷	去	让	上面	那里	将要
是	来	去	轻的	自己的	这些	书写
一个	能够	好	喜欢	挑选	他们	
和	剪切	得到	小	播放	想	
任何	做	绿色	生活	请	那些	
是	做	生长	长的	漂亮的	三	
环绕	做	有	看	拉	到	
和...一样 作为	完成	有	制造	放	今天	
提问 问	不	有	制造	跑	一起	
在	向下	他	许多	阅读	太	
吃	绘制	帮助	可能	红色	尝试	
离开	饮品	她	我	骑	二	
是	吃	这里	很多	正确	下面	
因为	八	他	必须	看	向上	
是	每	他的	我的	七	在...上	
之前	秋天	保持	我自己	将	我们	
最好	远	热	从不	她	使用	
更好	快	如何	新的	节目	洗	
大	查找	伤害	否	演唱	我们	
黑色	第一个	我	不	坐	好	
蓝色	五	如果	现在	六	去	
两者都	飞	内	/	睡	是	
带来	为了	进入	关	小的	什么	
棕色	已找到	是	老年	如此	什么时候	
但是	四	它	开	一些	哪里	
买	从	它的	一次	不久	哪个	
由	满	跳	一	开始	谁	

版权所有 ©Tobii Dynavox AB. 每个本地市场并非提供所有的产品和服务。规格如有变更，恕不另行通知。所有商标均是其相应所有者的财产。

为您的 Tobii Dynavox 设备提供的支持

在线获取帮助

请参阅您 Tobii Dynavox 设备的产品支持页面。其中包含关于与产品相关的问题、提示、技巧的最新信息。可在线查找我们的支持页面，网址为：www.TobiiDynavox.com/support-training

联系您的销售顾问或经销商

如果您对产品有任何问题或疑问，请联系您的 Tobii Dynavox 销售顾问或授权经销商，以获得相关协助。他们对您的个人设置最为熟悉，可以向您提供有用的小提示和产品培训。如需查看详细联系方式，请访问 www.TobiiDynavox.com/contact