



Manual

RehabCenter Ab

Innehåll

| I Ap | pparaten – hårdvara | 5 |
|------|--|----|
| 1 | Inledning | 5 |
| 2 | Säkerhet och underhåll | 6 |
| | 2.1 Säkerhetsföreskrifter | 6 |
| | 2.2 Instruktioner för rengöring | 6 |
| | 2.3 Väskan | 7 |
| 3 | . Sätta på/Stänga av Zinguin | 8 |
| | 3.1 Sätta på Zinguin | 8 |
| | 3.2 Standby | 8 |
| | 3.3 Stänga av | 8 |
| | 3.4 Omstart | 8 |
| 4 | Anslutningsportar och indikatorer | 9 |
| | 4.1 Skärmsidan | 9 |
| | 4.2 Vänster sida | 10 |
| | 4.3 Baksidan | 10 |
| 5 | Batterier | 12 |
| | 5.1 Byte av batteri | 12 |
| | 5.2 Inställningar för energiförbrukning | 12 |
| II A | tt skapa en kommunikationskarta | 14 |
| 1 | . Att skapa en ny fil | 14 |
| | 1.1 Att skapa den första sidan | 14 |
| | 1.2 Att fylla en ruta med innehåll: bild/symbol | 15 |
| | 1.3 Stilar | 16 |
| 2 | . Att fylla en ruta med innehåll och aktiviteter | 17 |
| | 2.1 Översikt över de olika aktiviteterna | 17 |
| | 2.2 Anmärkningar | 23 |
| | 2.3 Att spara en fil och att öppna en fil | 23 |
| 3 | . Inställningar för tal (endast Zingui Plus) | 24 |
| | 3.1 Tal | 24 |
| | 3.2 Uttalslexikon | 24 |
| 4 | Ordprediktion (endast Zingui Plus) | 25 |
| | 4.1 Inställningar för ordprediktion | 25 |
| | 4.2 Att redigera prediktionsordlistan | 26 |

| 5. Inspelning av meddelanden | |
|---|----|
| 5.1 Att göra inspelningar i Inspelningsläge | |
| 5.2 Att göra inspelningar i Användarläge | |
| 5.3 Att göra inspelningar i Redigeringsläge | |
| 5.4 Brusreducering | |
| 6. Verktyg för Zingui | |
| 6.1 Inställningar för Zingui | |
| 6.2 Rensa disken | |
| 6.3 Kopiera disken till USB | |
| 6.4 Gå i Stand-byläge | |
| 6.5 Stäng av | |
| 6.6 Att aktivera Zinguikommandon via en ruta | |
| 7. GEWA: att skicka IR-kommandon för omgivningskontroll | |
| 7.1 Att programmera IR-koder | |
| 7.2 Att överföra IR-koder | |
| 8. Kalkylatorn | |
| 8.1 Att skapa en kalkylator | |
| 9. Batterinivå | |
| 9.1 Uppläst information angående batterinivå (endast för Zingui Plus) | |
| 9.2 Visuell information angående batterinivå | |
| 10. Alternativ | |
| 10.1 Alternativ | |
| 10.2 Att aktivera eller avaktivera tilläggsalternativ | |
| 10.3 Preferenser | |
| III Alternativ för att välja | |
| 1. Val för musanvändning | |
| 1.1 Skärmtangentbord | |
| 2 Alternativ för skanning | |
| 2.1 Automatisk stegvis framflyttning | |
| 2.2 Tryck på kontakt | |
| 2.3 Håll samma kontakt | |
| 2.4 Skanningsmetoder | |
| 2.5 Allmänna inställningar för skanning | 51 |
| IV Att skapa en kommunikationskarta på persondatorn | |
| 1- Att installera Mind Express Zingui | |

| 2 – Att använda Mind Express Zingui | 53 |
|--|----|
| 2.1 Att skapa en ny fil | 53 |
| 2.2 Visa | 53 |
| 3 – Att fylla en ruta med innehåll: symbol/bild | 54 |
| 3.1 Att fylla en ruta med innehåll | 54 |
| 3.2 Spara och använd egna ljud och bilder | 55 |
| 3.3 Stilar | 55 |
| 4 – Att fylla en ruta med innehåll: aktivitet och funktion | 56 |
| 4.1 Översikt över de olika aktiviteterna | 56 |
| 4.2 Kommentarer | 57 |
| 5 – Att exportera och importera filer | 58 |
| 5.1 Att exportera till Zingui | 58 |
| 5.2 Att importera från Zingui | |

I Apparaten – hårdvara

1. Inledning

Zingui är en portabel och dynamisk dator för Alternativ och Kompletterande Kommunikation med möjligheter att enkelt spela in och spela upp meddelanden. Symboler, bilder och andra grafiska objekt representerar inspelade meddelanden (eller text-till-tal meddelanden i Plusversionen) som Zingui läser upp när de väljs via pekskärm eller med hjälp av ett alternativt gränssnitt för kontakter eller joystick. Zingui använder sig av en anpassad version av Mind Express för att uppnå detta. Zuingui Plus stöder även text-tilltalteknologi (talsyntes).

Zingui har en inbyggd mikrofon och stereohögtalare, båda av hög kvalitet för att återge meddelanden med stor tydlighet, minimalt brus och bra volym.

Zingui stödjer kommunikation för personer (från tre års ålder) med kommunikationsstörningar i deras dagliga liv och aktiviteter.

Zingui kan utrustas med en integrerad enhet för att skicka IR-kommandon för omgivningskontroll. exempelvis fjärrkontroll till teve, radio eller vilken apparat som helst som kan styras med infrarött ljus. Zinguis enhet för IRkommandon bör inte användas för kliniska, terapeutiska eller diagnostiska ändamål.

Zingui är en bärbar apparat men kan även monteras på en rullstol. Som extra tillbehör finns en monteringsplatta för DaeSSy snabbfäste med monteringssystem. För att ytterligare underlätta hanteringen av Zingui och för att ge extra skydd levereras den med en väska. Zingui använder sig av Mind Express som är en kraftfull programvara för symbol/bildbaserad kommunikation. För optimal användning av programmet rekommenderas att bekanta sig med Mind Express. I denna handbok görs några hänvisningar till bruksanvisningen för Mind Express. Vi rekommenderar även att ni går igenom denna manual innan ni börjar använda er Zingui. Säkerhetsföreskrifterna informerar även om hur ni bäst undviker att apparaten felbehandlas.

Allmänna egenskaper

Marvell® PXA320 processor

- Microsoft Windows® CE 6.0
- 128MB DDR RAM
- 1GB NAND Flash ROM
- 1 USB-port A för att koppla till en PC
- 1 USB-port B för tangentbord o mus
- 8,4"VGA (213 mm diagonal) TFT pekskärm, LED backlight
- Internt batteri
- Vikt: 1,08 kg eller 2lbs 6oz
- 8.46 x 6.5 x 1.5-1.6 tum

2. Säkerhet och underhåll

2.1 Säkerhetsföreskrifter

- Zinguin är en lätt och bärbar apparat. Om den inte sitter fastmonterad rekommenderar vi att den används i den medföljande väskan tillsammans med bärremmarna. Detta förhindrar att den åker ur händerna och hamnar på golvet.
- När den används monterad på en rullstol, kontrollera att stativet är korrekt fastsatt på stolen och att Zinguin är korrekt monterad på fästet. Detta förhindrar att Zinguin lossnar ur sina fästen på grund av stötar eller när man kör på en gropig väg.
- Zingui har ett intern Li-ionbatteri. Kasta inte batteriet efter byte. Följ era lokala regler för att kasta batterier. Kontakta er leverantör eller skicka tillbaka det använda batteriet till leverantören.
- Om Zinguin ska förvaras utan att användas under en längre tid, kontrollera att den är ordentligt avstängd och att batteriet är fulladdat.
- Håll Zinguin borta från höga temperaturer eller lämna den inte där det kan bli mycket varmt (exempelvis i en bil på sommaren). Höga temperaturer har en negativ effekt på batteriet.
- Zingui är fuktsäker på ovansidan men observera högtalarutgångarna på baksidan. Undvik att smuts och fukt tränger in i apparaten via högtalarutgångarna, mikrofoningången eller anslutningsportarna. I annat fall kan ljudkvaliteten eller inspelningsfunktionen påverkas eller så

kan Zinguis hela prestanda försämras. Följ instruktionerna vid rengöring av Zingui.

- Zingui har en pekskärm för att kunna välja direkt på skärmen. Du kan använda ett finger eller en kulspetspenna med udden indragen. Det är inte nödvändigt att trycka hårt för att välja. Använd inte en vass penna eller föremål med vass kant för att undvika repor på skärmen.
- Zingui har ett utfällbart stativ så att den kan stå upprätt på ett bord. En liten magnet i själva apparaten håller stativet i infällt läge när det inte används. Använd inte stativet som handtag för att bära Zinguin. Det är inte utformat för detta ändamål och kan lossna så att Zinguin åker i golvet.
- Zinguin har en inbyggd mikrofon för att göra inspelningar. Beroende på hur volymen är justerad och volymen på det inspelade meddelandet så kan ett uppspelat meddelande få mycket hög volym. Detta bör man ha i åtanke vid inspelning av meddelanden så att man tänker på att spela in med normal talvolym.

2.2 Instruktioner för rengöring

Vi rekommenderar att Zinguin rengörs ofta och regelbundet så att inte bakterier får fäste. Stäng av Zinguin och koppla bort nätadaptern före rengöring. Om möjligt gör rent med en torr, mjuk trasa. Avgränsade fläckar kan tvättas med en fuktig trasa. Använd inte starka rengöringsprodukter! Var försiktig så att inte fukt tränger in genom högtalarutgångarna, mikrofoningången eller

anslutningsportarna. Använd en liten svamp för att göra rent kontakterna.

Undvik att torka av pekskärmen med hushållspapper eller servetter eftersom det kan orsaka små repor. Använd en torr och luddfri trasa eller en trasa av microfiber eller, om nödvändigt, fuktad med destillerat vatten. Kontrollera noga att trasan bara är fuktig och inte våt. En annan möjlighet är att använda speciella rengöringsdukar som säljs i dator/elektronikaffärer för att rengöra datorskärmar. Tryck inte hår på skärmen utan torka med lätta, cirkelformade rörelser.

För rengöring av väskan, försök igen att göra rent med en torr trasa eller borste. Undvik starka rengöringsprodukter!

2.3 Väskan

Väskan gör att du kan bära och använda Zinguin på ett säkert sätt. Väskan skyddar även mot smuts, fukt och stötar.

Använd väskan tillsammans med bärremmen för att undvika att Zinguin ramlar i golvet. Det är möjligt att fästa remmarna i motsatta hörn av väskan så att Zinguin kan bäras horisontellt och manövreras med en hand.

Väskan består av två delar som hålls ihop med hjälp av ett blixtlås. Kontrollera att blixtlåset är ordentligt stängt så att inte Zinguin åker ur väskan. Väskan har ett andra blixtlås på baksidan. Genom att öppna detta blixtlås kan stativet tas ut och apparaten stå upprätt på bordet utan att den behöver tas ut ur väskan. Håll detta blixtlås stängt när du inte använde bordsstativet.

3. Sätta på/Stänga av Zinguin



3.1 Sätta på Zinguin

Tryck kort på av/på-knappen (5) för att sätta på Zingui. Av/på-indikatorn (4) blinkar under igångsättningsprocessen. Zingui är klar att användas så fort det blinkande lyset har övergått till kontinuerligt.

3.2 Standby

Du kan försätta Zinguin i Standby-läge genom att trycka kort på av/på-knappen igen. Av/på-indikatorn kommer nu att blinka var 4:e sekund. Batteriåtgången i standby-läge är mycket låg. Tryck på av/på-knappen igen för att "väcka" Zinguin ur standby-läget. Detta går snabbt så du kan börja använda Zinguin igen omedelbart. För att spara batteriets livslängd kan du sätta Zinguin i standby-läge så fort du inte använder den för kommunikation. Zingui kommer dock att stänga av skärmen automatiskt när den inte känner av någon aktivitet under en angiven tid. Om Zinguin inte är i standby-läge lyser lampan kontinuerligt. Skärmen kommer omedelbart att visa innehållet så snart du rör skärmen eller aktiverar en extern kontakt.

3.3 Stänga av

Tryck ner och håll in av/påknappen i fyra sekunder för att helt stänga av Zinguin. Vi rekommenderar att ni gör det när Zinguin inte ska användas på en längre tid (några dagar). Om du använder Zinguin varje dag kan du sätta apparaten i standby på kvällen och ladda den.

3.4 Omstart

I händelse av att Zinguin slutar reagerar kan du göra en omstart genom att trycka in *Reset*-knappen på baksidan av apparaten. Zinguin stängs då av och du startar den igen genom att kort trycka på av/påknappen.

4. Anslutningsportar och indikatorer

4.1 Skärmsidan



- 1. Ljussensor
- 2. Mikrofon
- 3. Batteri-indikator
- 4. Av/på-indikator
- 5. Av/på-knapp

4.1.1 Ljussensor (1)

Ljussensorn mäter omgivningsljuset och gör det möjligt för Zingui att automatiskt anpassa bakgrundslyset på skärmen. Detta optimerar energiförbrukningen och ökar batteriets laddningslängd.

Ljussensorn kan stängas av om nödvändigt. För ytterligare information om hur ljussensorn stängs av, se "Ljusstyrka" på sidan 31.

4.1.2 Mikrofon (2)

Mikrofonen möjliggör inspelningar av hög kvalitet. Det är varken nödvändigt att tala nära mikrofonen eller höja rösten. Håll ett avstånd på c:a 30 cm under inspelning.

4.1.3 Batteri, laddningindikator (3)

Batteri-indikatorn lyser så fort du ansluter Zinguin med nätadaptern till ett vägguttag. Batteri-indikatorn ändras från orange till grön under laddningsprocessen. Grön indikator visar att batteriet är fulladdat.

Att ladda ett tomt standardbatteri tar cirka 90 minuter. Att ladda ett dubbelbatteri tar cirka tre timmar.

Använd endast den nätadapter som medföljer Zingui vid leveransen. Om en annan adapter används kan Zinguis kretskort eller batteri skadas.

4.1.4 Av/på-indikatorn (4)

Av/på-indikatorn visar Zinguis aktivitetsstatus. När Zingui är helt avstängd kommer av/på-indikatorn varken att lysa konstant eller blinka. I standbyläge blinkar indikatorn kort var 4:e sekund.

När Zinguin startar blinkar av/påindikatorn under en sekund varannan sekund. Det blinkande lyset övergår i kontinuerligt ljus så snart Zinguins startprocedur är klar och den är färdig att användas.

Av/på-knappen (5)

Av/på-knappen reglerar Zinguins aktivitetsstatus. När den är helt avstängd räcker det med ett kort tryck på av/påknappen för att Zingui ska startas. När Zinguin är igång räcker det med ett kort tryck på av/på-knappen för att försätta Zinguin i standby-läge. I detta läge är energiförbrukningen mycket låg. Om brukaren enkelt kan använda av/påknappen och på så sätt utnyttja fördelarna med standby-läge förlänger detta batteriets livslängd väsentligt. Ett kort tryck på av/på-knappen aktiverar Zinguin omedelbart.

Håll in av/på-knappen helt i fyra sekunder för att stänga av Zinguin.

4.2 Vänster sida



4.2.1 Uttag för nätadapter (1)

Ingången för nätadapter är till för strömtillförsel och laddning. Använd ingen annan adapter än den som medföljer vid leveransen av Zinguin. Om annan adapter används finns risk för att kretskort eller batteri skadas.

4.2.2 Hörlurar (2)

Detta är en 3,5 stereoingång för hörlurar.

4.2.3 USB-port A (3)

Zingui har två USB-portar. Denna mini-USB-port (A) används för att ansluta Zinguin till datorn för utbyte av data mellan datorn och Zinguin. Försök inte att ansluta ett tangentbord eller mus till denna mini-USB-port!

4.3 Baksidan



4.3.1 USB-port B (1)

Zinguin har två USB-portar. Denna USBport (B) används för att koppla ett tangentbord eller en mus till Zinguin.

4.3.2. Ingång för manöverkontakt (2)

Detta är en 3,5 mm ingång för att ansluta externa kontakter till Zinguin i skanningsläge. När endast en kontakt används kan denna anslutas direkt via denna ingång.

När två kontakter används måste dessa anslutas via en adaptersladd.

Sladden har en 3,5 mm hankontakt som pluggas via denna ingång. Den andra änden av adaptersladden har en 3,5 mm honkontakt för anslutning av de båda styrkontakterna.

4.3.3 Bordsstativ (3)

Med hjälp av bordsstativet kan Zinguin ställas på ett bord och användas i upprätt position. När stativet inte används hålls det på plats infällt med hjälp av en magnet.



- 4. ESC, knapp för ändring av läge
- 5. Knapp för omstart
- 6. Monteringshål
- 7. IR omgivningskontroll
- 8. Batterilock

4.3.4 ESC, knapp för ändring av läge (4)

ESC-knappen för ändring av läge har flera funktioner beroende på användarläge.

När läge "Snabbinspelning" är aktivt startar inspelningsproceduren vid tryck på ESC. När du nu aktiverar en ruta på skärmen kommer ett popup-fönster med dialogruta för inspelning att visas och inspelning kan starta.

När skanningsläge är aktivt, tryck och håll in ESC för att stoppa skanning.

När menyraden är dold, tryck på 0ch håll in ESC-knappen för att visa menyraden.

4.3.5 Knapp för omstart (5)

I händelse av att Zinguin inte svarar på knapptryckningar är det möjligt att göra en omstart genom att trycka på "Knapp för omstart". Zinguin kommer att stängas av. Tryck snabbt på Av/på-knappen för att starta Zinguin igen.

4.3.6 Monteringshål (6)

Monteringshålen kan användas för att montera ett monteringsfäste på Zinguin. Ett Daessy monteringsfäste kan beställas som extra tillbehör.

4.3.7 IR omgivningskontroll (7)

Fönstret med IR omgivningskontroll innehåller två IR-dioder (infraröda lysdioder) om Zinguin är försedd med GEWA:s enhet för omgivningskontroll. Denna enhet gör att Zinguin kan lära in och överföra IR-signaler för att exempelvis styra TV:n.

4.3.8. Batterilock (8)

Zinguins inbyggda batteri är placerat under batterilocket. Två specialskruvar håller locket på plats. Öppna inte batterilocket såvida det inte är nödvändigt! Det behövs specialverktyg för att öppna locket (Torx 6+).

Zingui kan utrustas med två sorters batterier. Varje batterityp har sitt specifika lock.

5. Batterier

Zinguin har ett inbyggt Li-ion batteri. Ett nytt, fulladdat batteri håller för cirka sex timmars kontinuerlig användning. Detta beräknat på konstant påslagen skärm, 50 procents bakgrundsbelysning (normal inomhusintensitet) och kontinuerlig uppspelning av ljud.

Beroende på brukare och inställningar för energiförbrukning räcker detta normalt för en hel dags användning utan att behöva ladda batterierna. Detta gäller i synnerhet om brukaren har möjlighet att nå av/påknappen för att försätta Zinguin i standbyläge.

Ifall batterikapaciteten inte är tillräcklig är det möjligt att förse Zinguin med dubbel batterikapacitet.

Zinguins nätadapter används för att ladda det inbyggda batteriet. När Zinguin inte används tar det cirka 90 minuter att ladda standardbatteriet (cirka tre timmar för dubbelbatteriet). Det går att använda Zinguin under pågående laddning men då tar det längre tid att ladda batteriet fullt.

Det går bra att lämna nätadaptern ansluten även när Zinguin är fulladdad. Ur miljösynpunkt är det dock bättre att koppla loss Zinguin från nätadaptern så fort batteriet är fulladdat.

Använd inte någon annan nätadapter än den som levereras tillsammans med Zinguin. Fel nätadapter kan skada kretskort eller det inbyggda batteriet.

5.1 Byte av batteri

Det inbyggda batteriet är placerat under batterilocket. Två specialskruvar håller locket på plats. Öppna inte batterilocket såvida det inte är nödvändigt! Använd inte en vanlig skruvmejsel! Du behöver specialverktyg (Torx 6+). Försäkra dig först om att Zinguin är helt avstängd (tryck och håll in av/på-knappen under fyra sekunder) och se till att den inte är ansluten via nätadaptern!

Lägg Zinguin med skärmsidan nedåt på en ren bordsyta, gärna med en mjuk duk under så att inte skärmen repas.

Skruva loss de två skruvarna med ett Torx 6+ verktyg och lossa locket från skruvhålen mot dig. Det ska inte behövas någon kraft för att göra detta. Batteriet är synligt efter det att locket avlägsnats.

Ta ut batteriet ur hållaren och sätt dit det nya!

Kontrollera batteriets position och skjut batteriet i batterihållaren mot batterikontakten. Det ska kännas ett litet motstånd när batteriet skjuts in i batterikontakten men det behövs ingen kraft att få batteriet anslutet. Om detta verkar nödvändigt, kontrollera än en gång att batteriets position är korrekt.

Om du byter ett standardbatteri mot ett dubbelbatteri (eller tvärtom) försäkra dig om att även batterilocket blir det rätta. (Batterilocket till dubbelbatteriet har inte fixeringsdelar i mitten av locket.)

Skruva tillbaka locket på Zinguin!

Släng inte det använda batteriet utan kasta det på avsedda plats för fröbrukade batterier. Det är även möjligt att skicka tillbaka det använda batteriet till din återförsäljare.

5.2 Inställningar för energiförbrukning

Zingui använde sig av flera metoder för att minimera energiförbrukningen till förmån för batteriets livslängd.

Zingui har en ljussensor som automatiskt känner av bakgrundsbelysningen i omgivningen för att anpassa bakgrundsbelysningen på skärmen.

Exempelvis kan ljusstyrkan minskas inomhus utan att kontrasten och synbarheten försämras. Det är dock möjligt att stänga av den automatiska anpassningen av ljusstyrkan för att kunna ha en konstant ljusstyrka. För ytterligare information om anpassning av bakgrundsljus, se "Ljusstyrka" på sidan 31. Observera dock att energiförbrukningen är högre om ljusstyrkan höjs, vilket förstås medför att batteriet måste laddas oftare.

Ett annat sätt att spara energi, och därmed batteritid, är att använda sig av den automatiska avstängningen av skärm och bakgrundsljus när Zinguin inte ska användas under en specifik tidsperiod. Skärmen startas omedelbart när den eller externa kontakter aktiveras.

Till sist kan Zingui försättas i Standbyläge. I detta läge är energiåtgången mycket låg. För att försätta Zinguin i Standby-läge trycker du bara hastigt på av/på-knappen. När den är i Standby-läge blinkar lampan var 4:e sekund. För att aktivera Zinguin ur Standby-läge behöver du bara trycka hastigt igen på av/på-knappen. Zinguin aktiveras omedelbart så att du genast kan börja använda den igen.

Om du använder Zinguin dagligen är det lämpligt att försätta den i Standby-läge på kvällen så att den laddas under natten för att aktiveras på morgonen.

II Att skapa en kommunikationskarta

1. Att skapa en ny fil

Den uppsättning kartsidor som ingår i en kommunikationskarta sparas i en fil.

För att skapa en ny fil

- 1. Välj Fil
- 2. Välj Ny
- 3. Spara ändringar från tidigare fil om nödvändigt



Dialogfönstret *Sidinställningar* visas nu på Zinguin.

| Sidinställningar | OK × |
|------------------|----------|
| 5ida 1 🗸 | * |
| Namn: Sida 1 | |
| ₩ 4 🕂 🔢 4 🚍 | |
| Mellanrum: 10 📑 | |
| Färg: | |
| Brevfönster | |

1.1 Att skapa den första sidan

1. Ge sidan ett Namn

2. Fyll i önskat antal *Rader* och *Kolumner* för sidan. I detta exempel 4 rader och 4 kolumner.

3. Välj storleken på det *Mellanrum* som ska vara mellan rutorna. *Mellanrum* visar egentligen en viss mängd av bakgrunden som rutorna kan tänkas ligga på.

4. Klicka i rutan *Färg* för att bestämma färg på bakgrunden (mellanrummet).

5. Bestäm om det ska finnas ett *Brevfönster* på sidan. Brevfönstret är den skrivrad som visar den sekvens av bilder du har valt.

Inställningarna för skrivraden kan bestämmas under **Dokument<Sidinställningar**.

6. Klicka på 🔄 om ytterligare en sida skall läggas till. Fortsätt sedan från steg 1.

7. Klicka på 🔀 för att ta bort en sida

8. Klicka på ok när allt är färdigt.

Den första sidan med 16 tomma rutor (4 x 4) visas på Zinguin.

| 3 | | | |
|-------------------------------|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Fil Redigera Dokument Verktyg | | | |

Följande förklarar hur man definierar innehållet i en ruta. Innehållet i en ruta består av en bild/symbol och en funktion. Funktionen kan vara ett ord, en fras (Zingui Plus), ett ljud eller ett kommando.

1.2 Att fylla en ruta med innehåll: bild/symbol

1. Välj menyn Redigera.



2. Välj läget Redigera.

Zingui är nu i redigeringsläge vilket gör det möjligt att ändra innehållet i rutorna.

För att återgå till *Användarläge* välj *Redigera* igen och *Redigera* blir då avmarkerat.

I läget *Snabbredigera* kan man ändra innehållet i en enda ruta och för att sedan automatiskt återvända till *Användarläge*.

3. Klicka på en ruta för att öppna fönstret *Innehåll*.



1. Flikar: Symbol, Nivå 1, Nivå 2, Nivå 3, Extra

- 2. Symbol/bild
- 3. Symbol/bildtext
- 4. Stillista
- 5. Symbol/bildbas
- 6. Symbol/bildnamn
- 7. Symbol/bildlista
- Symbol (1) är den flik under vilken du väljer vilken bildbas du vill använda. Där kan man även ange bildtext (etikett) samt textens och rutans stil
- 2. *Nivå 1, 2 och 3* (1) är den uppsättning av olika kommandon och meddelanden (Zingui Plus) som kan tilldelas rutan.
- 3. *Extra* (1) gör det möjligt att ange om rutan ska vara en prediktionsruta eller en standardruta (bild och/eller text).

4. Välj den symbol/bildbas (5) du vill använda



5. Skriv in namnet på symbolen/bilden på raden *Symbolnamn* (6) (Obs! Ikon för att öppna skärmtangentbord finns i nedre högra hörnet). Zingui visar nu alla tillgängliga symboler/bilder i *Symbollistan* (7).

6. Välj bilden/symbolen genom att klicka på namnet i listan. Symbolen/bilden dyker nu upp i fönstret *Symbol*.

7. Ta bort, ändra eller lägg till text i rutan under dialogrutan *Symboltext* (etikett) (3).

8. Välj den stil som ska användas i rutan i fönstret *Stillista* (4).

9. Klicka på ist för att redigera stilen. Fönstret *Stilinställningar* visas nu på skärmen:

| Stilinställningar OK 🗙 | | |
|------------------------|----------------------------|--|
| Stil 1 | | |
| Namn: | Stil 1 | |
| Färg: | Genomskinlig | |
| Text: | Nedre mitten 🗨 Teckensnitt | |
| Bild: | Övre mitten 💌 100% 💌 | |
| Kant: | 1 📑 📕 🗌 Rundad | |
| 🔲 Sidir | dikator | |



För ytterligare information om Stilar, se"Stilar" på sid 16.

10. Breddinställningar IIII gör att du kan ändra rutans bredd. Varje steg motsvarar en rutenhet. Rutans bredd ökas från vänster till höger.

11. Höjdinställningar gör att du kan ändra rutans höjd. Varje steg motsvarar en rutenhet. Rutans höjd ökas uppifrån och nedåt

12. Klicka på ok.

1.3 Stilar

En ruta kan ha sin specifika stil som anger bakgrundsfärg, typsnitt, storlek, form osv. Den visuella utformningen hjälper till att strukturera rutorna och kan ge extra information om rutans typ och kategori.

Att definiera en stil:

1. Gå in under Dokument>Stilinställningar



2. Ge stilen ett namn i fältet Namn.

3. Ange bakgrundsfärg genom att klicka i rutan *Färg* och välj. Du kan göra rutan genomskinlig. En genomskinlig ruta visar sidans bakgrund/bakgrundsfärg.

4. Ange var i rutan textraden (etiketten) skall synas och vilket typsnitt texten ska ha.

5. Ange bildens storlek och position i rutan.

6. Ange om rutan ska ha en kantlinje och i så fall hur tjock den ska vara och vilken färg den ska ha. Ange *Rundad hörna* om du vill att rutorna ska ha rundade hörnor.



7. Ange i fältet *Sidindikator* om en sådan ska synas på rutor som innehåller länkar. Detta innebär att rutan får en "vikt" hörna.



Klicka på 🖶 för att lägga till en ny stil.

Klicka på \Join för att ta bort en stil i stillistan.

2. Att fylla en ruta med innehåll och aktiviteter

1. Gå in under fliken *Symbol* och välj den bildbas som ska gälla. Välj exempelvis *PCS* och välj *Hund*. Ordet "Hund" visas då automatiskt i fönstret under bilden. Om annan text i fönstret önskas är det bara att ta bort/ändra ordet

| Redigera | ок 🗙 |
|--------------------------|------------|
| Symbol Nivå 1 Nivå 2 Niv | /å 3 Extra |
| PCS 💌 | |
| hund | INCO |
| hund 🔺 | 225 |
| hundbur Hunden Maxi | |
| hundkoja | hund |
| hundkorg | Stil 1 |
| hundmat | |
| | |
| | |
| | |
| | |

2. Öppna fliken *Nivå 1* för att ange det meddelande/den aktivitet som ska länkas till den valda bilden/symbolen.

3. Välj ett alternativ genom att klicka i dialogfönstret för aktiviteter om en ny aktivitet ska läggas till den aktivitetssekvens som redan angivits för aktuell ruta.



• A Fönster för vald aktivitetssekvens

• B Dialogfönster för aktiviteter

Klicka på 🖆 för att lägga till det valda alternativet. Zingui kommer nu att fråga efter ytterligare information om detta är nödvändigt.

4. Klicka på ok när du är klar.

Det är möjligt att tilldela flera aktiviteter till en ruta. Sekvensen av aktiviteter kommer att visas i Fönstret för vald aktivitetssekvens.

5. Välj en aktivitet i *Fönstret för vald aktivitetssekvens*.

- Klicka på för att flytta upp aktiviteten ett steg eller klicka på
 för att flytta ner aktiviteten ett steg.
- Klicka på 2 för att redigera en aktivitet
- Klicka på 🔀 för att radera en aktivitet.

2.1 Översikt över de olika aktiviteterna

Följande lista visar en översikt av de olika aktiviteter som kan tilldelas en ruta

- Talat meddelande (endast för Zingui plus)
- Ljud
- Gå till sida
- Öppna fil
- Gå till nivå
- Grammatik (endast för Zingui plus)
- Brevfunktioner
- Stoppa alla ljud
- Volym upp
- Volym ner
- Läs datum (endast för Zingui plus)
- Läs tid (endast för Zingui plus)

- Läs dag (endast för Zingui plus)
- GEWA
- Kalkylator
- Batteri
- Zingui

2.1.1 Talat meddelande (endast för Zingui plus)

1. Välj Meddelande i Dialogfönstret för aktiviteter för att lägga till ett text-till-talmeddelande och klicka sedan på 手.

2. Skriv det meddelande som ska länkas till rutan på meddelanderaden.

| Meddelande | ок 🗙 |
|---|------|
| katt | |
| Verb Substantiv Adjektiv Annat | Data |

3. Välj *Verb, Substantiv, Adjektiv* eller *Annat* beroende på meddelandets ordklass. Zinguin använder denna information för grammatikmotorn.

4. Komplettera informationen om nödvändigt

5. Klicka på ok. Zingui kommer att fråga efter ytterligare information om nödvändigt.

6. Klicka på 🗴 om du behöver ångra åtgärden.

7. Om du har valt *Verb, Substantiv*, eller *Adjektiv* kan du klicka på *Data*. Om nödvändigt kommer Zingui att fråga efter kompletterande uppgifter beträffande *Verb, Substantiv* eller *Adjektiv*. Följande exempel visar verbet **Tala**.



2.1.2 Ljud

Välj *Ljud* i *Dialogfönstret för aktiviteter* för att lägga till ett befintligt eller inspelat ljud och klicka sedan på 争.

För att använda ett befintligt ljud

1. Klicka på önskat ljud i den ljudlista som nu visas.

2. Klicka på 🕑 om du vill först vill lyssna på ljudet

3. Klicka på 🔲 för att stoppa ljudet

4. Klicka på ok för att bekräfta valet av ljud.

För att spela in ljud

1. Klicka på för att göra en inspelning. Inspelningsknappen blir grön under inspelning.

2. Klicka på 🔲 för att stoppa

inspelningen. Zinguin kommer automatiskt att ge inspelningen namnet sndx, där x är en siffra,

3. För att ändra filnamnet på det inspelade ljudet, klicka på filnamnet och redigera det.

4. För att radera ett ljud, klicka och markera filnamnet och välj **Radera fil**.

5. Klicka på ok när du är klar.

2.1.3 Gå till sida

För att gå till en annan sida via en ruta



• A Dialogfönster med sidlista

1. Välj Gå till sida i Dialogfönstret för aktiviteter.

2. Välj en specifik sida i dialogfönstret med sidlistan. I denna lista visas namnen på de tillgängliga sidorna.

- *<Föregående sida>* länkar till föregående sida i listan om möjligt
- *<Nästa sida>* länkar till nästa sida om möjligt
- *Gå bakåt* går tillbaka till senast besökta sida
- Sida 1 länkar till sida 1

Klicka på 🖻 för att lägga till aktiviteten i vald aktivitetssekvens.

2.1.4 Öppna fil

För att öppna en specifik fil via en ruta



• A Lista över tillgängliga filer

1. Välj *Öppna fil* i *Dialogfönstret för aktiviteter* för att skapa en länk till en annan fil och klicka sedan på 手.

- 2. Välj den mapp där filen ligger.
- 3. Välj den fil som rutan ska länka till.
- 4. Klicka på knappen Öppna.

2.1.5 Gå till nivå

Detta nivåkommando används för att lägga till ett andra eller tredje meddelande/ kommando till en bild/symbol.

Till exempel kan en andra betydelse till symbolen/bilden "jag" vara mitt namn och meddelandet på nivå tre kan vara "jag heter ...". Den vanliga användningen ar att lägga till meddelanden som anknyter till bilden på nivå 1.

1. Välj *Gå till nivå* i *Dialogfönstret för aktiviteter* för att aktivera en annan nivå-

2. Välj den nivå som önskas



• A Fönster för nivålista

Proceduren att tilldela innehåll och aktiviteter till en ruta på nivå 2 och 3 är densamma som för att ge innehåll till rutan på nivå 1. För att öppna redigerafönstret på en specifik nivå, klicka på motsvarande nivåflik.

3. Klicka på 🖆 för att lägga till aktiviteten.

2.1.6 Grammatik (endast för Zingui Plus)

Mind Express har en grammatikmodul som underlättar för brukaren att producera korrekta meningar och satser, som exempel böjs verb och substantiv automatiskt. Det är även möjligt att lägga till grammatikfunktioner till vissa symboler/bilder. Om exempelvis grammatikfunktionen "preteritum" läggs till rutan "igår" så kommer följande verb automatiskt att böjas i dåtid, "Igår hoppade jag".



• A Fönster för val av grammatikfunktion

För att använda grammatikfunktioner

1. Välj *Grammatik* i *Dialogfönstret för aktiviteter* för att lägga till en grammatikfunktion.

2. Välj grammatikfunktion i dialogfönstret för grammatikfunktioner.

- Perfekt particip
- Infinitiv
- Presens
- Preteritum
- Futurum
- Plural
- Singular
- Bestämd
- Obestämd
- Ett-ord

Välj exempelvis **Preteritum** om följande verb ska motsvara dåtid.

Välj exempelvis **Plural** om nästa substantiv ska vara böjt i plural.

3. Klicka på 🗭 för att lägga till aktiviteten i aktivitetssekvensen.

2.1.7 Brevfunktioner

I Zingui finns det möjligheter att skapa och förbereda meddelanden och meningar.

Visuellt stöd visas i brevfönstret under det att meddelandet skapas. Både text och symboler/bilder kan visas samtidigt (Zingui Plus).



• A Fönster för val av brevfunktion

För att använda Brevfunktioner

1. Välj *Brevfunktioner* i *Dialogfönstret för aktiviteter* för att lägga till en brevfunktion.

- 2. Välj en utav följande brevfunktioner:
- *Starta brev* Aktivera brevfönstret så att inmatning kan ske.
- *Starta brev:* Aktiverar brevfönstret så att du kan börja skriva text.
- *Läs brev:* Läs upp brevet, meningen eller hela brevet.
- *Stoppa brev:* Stoppa inmatning i brevet.
- *Nytt brev:* Rensar brevfönstret och startar ett helt nytt meddelande eller mening-
- Öppna: Öppnar ett redan befintligt brev
- *Spara som:* Sparar brevet som en .brffil under ett namn som syns i den ruta under vilken brevet är sparat.
- *Korrigering:* Raderar senaste inmatningen.
- *Upp:* Flyttar markören uppåt.
- Ner: Flyttar markören neråt.
- Flytta bakåt: Flyttar markören bakåt.

- Flytta framåt: Flyttar markören framåt.
- *Hem:* Flyttar markören till början av brevet.
- *End:* Flyttar markören till slutet av brevet.
- Vänd brev: Aktivera/avaktivera brevet

3. Klicka på 🖆 för att lägga till aktiviteten i aktivitetssekvensen.

- För att lägga till ett brevfönster på en befintlig sida, gå in under Dokument>Sidinställningar och markera rutan "Brevfönster".
- För ytterligare information angående "Brevfönster", se "Brevfönster" på sid 21.

2.1.8 Brevfönstret

Varje sida kan ha ett brevfönster.

För att aktivera brevfönstret på en sida

1. Gå in under *Dokument>Sidinställningar* och markera rutan *Brevfönster*.



2. Gå in under *Dokument>Brev*inställningar

Följande fönster visas nu.

| Brevinställningar OK 🗙 | | | |
|---|-------------|--|--|
| Innehåll: | Text 💌 | | |
| Bakgrundsfärg: | | | |
| Text: | Teckensnitt | | |
| Bildstorlek: | | | |
| 🔽 Läs brevet genom att klicka på fönstret | | | |
| 🔲 Inget tal när tillägg görs på brevet | | | |
| 🗌 Börja med akti | vt brev | | |

- Innehåll kan vara endast text, endast bild eller text och bild
- Ange Bakgrundsfärg i brevfönstret genom att klicka i rutan Bakgrundsfärg
- Ange typsnitt och textstorlek genom att klicka på knappen **Text**.
- Skjutreglaget vid **Bildstorlek** gör det möjligt att ändra storleken på de bilder som visas i brevfönstret.
- Markera rutan Läs brevet genom att klicka på fönstret om du vill att Zingui ska läsa upp meddelandet i brevfönstret när du klickar på detta.
- Markera **Inget tal när tillägg görs på brevet** om du inte vill ha auditiv återkoppling när meddelandet skapas.
- Markera **Börja med aktivt brev** om brevfönstret ska vara aktiverat så snart filen startas.

2.1.9 Stoppa alla ljud

Välj *Stoppa alla ljud* i *Dialogfönstret för aktiviteter* för att Zingui ska stoppa tal, inspelat tal och andra ljudfiler när denna ruta väljs. Klicka på

2.1.10 Volym upp

Välj Volym upp i Dialogfönstret för aktiviteter för att öka volymen i Zinguin när denna ruta väljs. Klicka på 🗣.

2.1.11 Volym ner

Välj Volym ner i Dialogfönstret för aktiviteter för att sänka volymen i Zinguin när denna ruta väljs. Klicka på 🗐.

2.1.12 Läs datum

Välj *Läs datum* i *Dialogfönstret för* aktiviteter för att Zingui ska läsa dagens

datum när denna ruta väljs. Klicka på 🖆. För att ändra datum, gå till *Verktyg>Datum/Tid*...

2.1.13 Läs tid

Välj *Läs tid* i *Dialogfönstret för aktiviteter* för att Zingui ska läsa upp hur mycket klockan är när denna ruta väljs. Klicka på

För att ändra tid och format på hur tiden ska anges, gå till *Verktyg>Datum/Tid*...

2.1.14 Läs dag

Välj *Läs dag* i *Dialogfönstret för* aktiviteter för att Zingui ska läsa veckodagen när denna ruta väljs. Klicka på

2.1.15 GEWA



2.1.16 Kalkylatorn

För ytterligare information angående hur "Kalkylatorn" ska användas, läs under "Kalkylatorn" på sid 38.

2.1.17 Batteri



 Θ

För ytterligare information angående hur batteristatus ska läsas, läs mer under "Kalkylatorn", på sid 38.

För ytterligare information angående batteriet, läs mer under "Batterinivå", på sid 40.

2.1.18 Zingui



2.2 Anmärkningar

- För att endast redigera eller ändra en enstaka ruta kan läget *Redigera>Snabbredigera* med fördel användas. Zingui återvänder då automatiskt till användarläge (Mus) efter redigering.
- För att lägga till en ny sida i filen, gå till *Dokument>Ny* sida. En ny sida med samma uppbyggnad som den senast använda kommer att läggas till i slutet av filen. *Kopiera sida* kopierar den aktuella sidan och lägger den sist i filen.
- Gå till *Dokument>Sidinställningar* för att ändra namnet på en sida.

2.3 Att spara en fil och att öppna en fil

Spara filen när du är klar eller när du just har gjort en ändring/redigering. Använd *Fil>Spara som* när du vill ge filen ett nytt namn. Använd *Fil>Spara* när filen ska sparas under samma namn.

Använd *Fil>Öppna* för att öppna en befintlig fil. Välj den fil du vill i öppna i dialogrutan *Öppna fil*.

3. Inställningar för tal (endast Zingui Plus)

3.1 Tal

Zingui använder sig av en högkvalitativ text-till-talenhet. Inställningarna för tal gör att det är möjligt att ändra språk och röst (om fler än en är tillgänglig), volym och talhastighet.

För att ändra inställningarna för tal

1. Gå till *Verktyg>Tal*...

| Tal | ок 🗙 |
|-------------|----------------|
| Språk: | Swedish |
| Röst: | Emma16Standard |
| Volym röst: | |
| Volym: | |
| Tempo: | |
| 12345 | |

2. Om så önskas, ändra Språk, Röst, Volym röst, Volym, eller Tempo.

3. Klicka på 🙆 för att testa de valda inställningarna. Skriv något annat på testraden om du vill höra en annan fras.

4. Klicka på ok när du är klar.

3.2 Uttalslexikon

Vissa ord kan levereras med felaktigt uttal. Detta händer speciellt med låneord eller namn. Det är möjligt att ändra uttalet i Uttalslexikon.

För att ändra uttalet på vissa ord

1. Gå till Verktyg>Uttalslexikon för att öppna ordlistan.

2. Skriv in ordet med felaktigt uttal på raden under Ord.



3. Skriv in det nya uttalet med en "låtersom-metod" eller med fonetisk transkription på raden under Nytt uttal. Om fonetisk transkription används måste rutan Fonetisk vara markerad.

4 Klicka på 🚇 för att utvärdera resultatet.

5. Klicka på 🖿 för att lägga till ordet i ordlistan.

6. Klicka på ok när du är färdig.



 \bigcirc

För att radera ett ord i ordlistan, markera först ordet och klicka sedan på 📉.

lista

Klicka på 🛄 för att skapa en ny

4. Ordprediktion (endast Zingui Plus)

När brukaren använder text och bokstäver kan användningen av ordprediktion snabba upp skrivprocessen avsevärt. Zinguis ordprediktionsmodul är kontextbaserad och föreslår frekvensbaserade och nyinlagda ord.

Sidorna på Zinguin kan innehålla rutor som visar ordprediktion. För att detta ska vara möjligt måste rutan först definieras som en ordprediktionsruta. På dialogrutan *Redigera* som tillhör varje ruta på en sida finns en flik *Extra* under vilken du kan ändra rutans fälttyp och där ange att rutan ska vara en prediktionsruta.

För att definiera en ruta som en prediktionsruta.

1. Öppna rutans fönster *Redigera* och välj fliken *Extra*.

2. Välj Förutsägning i listan.



3. Bestäm även antalet prediktioner som ska visas: 1 har den största sannolikheten att visas. Ju högre siffra framför desto lägre sannolikhet att ordet ska föreslås.



4.1 Inställningar för ordprediktion

Gå till Verktyg>Prediktionsalternativ.



Dialogrutan *Prediktion* visas nu på skärmen.



- Markera rutan *Skriftkänslig* (ska vara Skiftkänslig) om prediktionerna ska skilja på stor och liten bokstav.
- Parametern *Minimumlängd* anger hur många bokstäver fler än de redan inskrivna som förslaget ska innehålla. Detta för att inte ta upp plats i listan med alltför korta förslag som eventuellt inte ger någon vinst.
- Parametern *Maximalt antal* anger hur många gånger en ordprediktion ska föreslås. Om ordet inte har valts inom angivet antal visningar kommer ordet inte att visas igen utan ersättas av annat förslag.
- Vid *Frekevensprioritering* anges om programmet ska prioritera senast använda ord vid prediktion (Ingen-Låg-Normal-Hög)
- Parametern Auto-lär (Lär inte Lär ord – Lär ordpar – Lär alla) anger om nya ord eller ordpar ska läggas till prediktions-ordlistan eller inte. Detta kommer även att påverka sannolikheten för de övriga orden i prediktionsordlistan.

4.2 Att redigera prediktionsordlistan

Zingui använder en prediktionsordlista på cirka tjugotusen ord. Det är möjligt att redigera listan, att lägga till eller ta bort ord samt att ändra frekvens.

För att redigera prediktionsordlistan

1. Gå till *Verktyg> Prediktionsordlista*... för att redigera den för tillfället valda prediktionsordlistan.

| Förutsägnin | ок 🗙 | |
|-------------|----------------------|---------------|
| Svenska 💌 | | |
| 1 Nytt | La Kopiera | X Radera |
| Redigera | ABC Förkortningar | E Startord |

2. I prediktionsordlistan är det möjligt att välja en prediktionslista.







1. Skriv in (delar av) ord som du letar efter på översta raden i dialogfönstret *Redigera*

och klicka på **b**. En lista med ord samt ordens motsvarande frekvens kommer då att visas.

2. Väj ett ord och klicka på 🗾 för att ändra ordets frekvens.

3. Välj ett ord och klicka på 🔀 för att radera ordet.

4. Klicka på 🐨 för att lägga till ett ord i listan.

| Rodigera | × |
|------------|-----------|
| hund | |
| l ord | |
| hur Nytt | ок 🗙 🗧 |
| hur Nytt: | Frekvens: |
| hur brigg | |
| hur | |
| hundkorgen | 1 🔚 |
| hundlik. | 1 |
| hundmat | 2 |
| bundra | 19 |

5. Skriv in ett nytt ord samt ordets frekvens. Jämför med befintlig frekvensangivelse för liknande ord för att bestämma ordets frekvens.

6. Klicka på ok eller (stängningsruta) när du är färdig.



Till exempel ordet "ska"

1. Skriv det önskade ordet i sökfönstret och klicka på **b**.

2. Markera ordet "ska" och klicka på 📥 för att visa listan som kan kombineras med "ska".

En lista med kombinationer visas.



3. En lista över orden med motsvarande frekvenser visas.

4. Välj ett ord och klicka på is för att ändra frekvensen för ordparet "ska + det valda ordet".

5. Välj ett ord och klicka på 🖄 för att radera ett ordpar från ordparlistan.

6. Klicka på 🖿 för att lägga till ett ord i ordparlistan.

7. Fyll i det nya ord som kan kombineras med "ska" och ange frekvensen för det nya ordparet. Jämför med befintliga frekvenser för liknande ordpar.

8. Klicka på oK eller 🗙 när du är klar.



För att utöka ordprediktionslistan med förkortningar

2. Klicka på 🖆 för att lägga förkortningarna och fullängdsorden till listan.



3. Klicka på Klicka på För att radera det.



Startord är de ord som visas i prediktionsrutan när en ny mening påbörjas. Det går att lägga till nya startord genom att skriva in dem direkt i fältet med startord.



5. Inspelning av meddelanden

I Zingui är det möjligt att göra snabbinspelningar. Inspelningar går att göra i inspelningsläge, i redigeringsläge men även i användarläge (förutsatt att alternativet *Tillåt inspelning i musläge* under *Verktyg>Alternativ* är markerat).

5.1 Att göra inspelningar i Inspelningsläge

1. Gå till Redigera>Inspelningsläge



2. Klicka på rutan under vilken inspelningen ska ligga.

3. Dialogrutan för inspelning visas på skärmen.



4. Det finns två sätt att göra inspelningar.

- Håll ner bunder inspelningen och släpp upp när inspelningen är färdig.
- Håll in Escape-knappen under inspelningen och släpp upp när inspelningen är färdig.

5. Klicka på b för att lyssna på inspelningen.

6. Klicka på för att spara inspelningen.

7. Klicka på för att radera inspelningen.

5.2 Att göra inspelningar i Användarläge

1. Gå till *Verktyg>Alternativ*. Markera rutan *Tillåt inspelning i musläge*.

| Alternativ | ок 🗙 |
|-------------------------|----------------|
| Redigeringsindikat | or 📕 |
| Visa menyrad vid s | start |
| Meny lösenord: | |
| Programmspråk: | Svenska 💌 |
| Volym: | |
| Spar ändringar va | r 5 🚔 :e minut |
| 🔽 Tillåt inspelning i m | iusläge |
| | |

2. För att föra en inspelning i musläge, håll in ESC-knappen på Zinguins baksida och välj en ruta. Dialogrutan för inspelning visas på skärmen.



3. Det finns nu två sätt att göra inspelningar.

- Håll ner under inspelningen och släpp upp när inspelningen är färdig.
- Håll in Escape-knappen under inspelningen och släpp upp när inspelningen är färdig.

4. Klicka på b för att lyssna på inspelningen.

5. Klicka på för att spara inspelningen.

6. Klicka på K för att radera inspelningen.

5.3 Att göra inspelningar i Redigeringsläge

För ytterligare information angående att göra inspelningar i Redigeringsläge, gå till "Att spela in ljud" på sid 18.

5.4 Brusreducering

När detta alternativ är aktiverat kommer Zingui att filtrera bort brus för att förbättra inspelningskvaliteten. När *Använd brusreducering vid inspelning* är aktiverat, vänta ett ögonblick med att börja tala och tala inte för starkt.

För att aktivera Använd brusreducering vid inspelning

1. Gå till Verktyg>Zingui>Inställningar



2. Markera rutan *Använd brusreducering vid inspelning*.

6. Verktyg för Zingui

Verktyg för Zingui ger möjligheter att göra vissa allmänna inställningar för Zingui, såsom ljusstyrka, ljud och stand-byläge.



6.1 Inställningar för Zingui

I inställningar för Zingui är det möjligt att göra anpassningar för följande parametrar:

6.1.1 Ljud

1. Gå till Verktyg>Zingui och välj Inställningar.

Dialogfönstret *Inställningar* visas nu på skärmen.

| Inställningar | ок 🗙 |
|---|-------------|
| Ljud Högtalare Hörlurar | |
| Mikrofon Använd brusreducering vid inspelning rLiusstvrka | |
| 26 | |
| Justera ljusstyrkan automatiskt | |
| Släck skärmen efter: | 1 minut |
| Standby efter: (sedan skärmen släckts) | 1 timme 💌 |
| Stäng av efter: (efter intaget Standbyläge) | 20 timmar 💌 |
| Switch 1 | |
| Sätt på apparaten om manöverkontakten hålls intryckt | Aldrig 💌 |
| Stäng av apparaten om manöverkontakten hålls intryckt | Aldrig 💌 |

2. Välj *Högtalare* om du vill få ut ljudet via högtalare eller *Hörlurar* om du vill få ljudet via hörlurar. Det går även bra att använda bådadera.

3. Markera rutan *Mikrofon* om du vill aktivera mikrofonen. Denna ruta måste

vara markerad om det ska vara möjligt att göra inspelningar.

4. Markera rutan *Använd brusreducering vid inspelning*. När detta alternativ är aktiverat kommer Zingui att filtrera bort brus för att förbättra inspelningskvaliteten. När *Använd brusreducering vid inspelning* är aktiverat, vänta ett ögonblick med att börja tala och tala inte för starkt.

6.1.2 Ljusstyrka



1. Gå till *Verktyg>Zingui* och välj *Inställningar*.

Dialogfönstret Inställningar visas nu på skärmen.

2. Dra skjutreglaget till du får önskad ljusstyrka.

3. Markera rutan *Justera ljusstyrkan automatiskt* om du vill att Zingui automatiskt ska anpassa ljusstyrkan på skärmen (med maximal inställd ljusstyrka) beroende på det utvändiga bakgrundsljuset. Detta alternativ syftar till att spara energi och förlänga driftstiden för batterierna.

6.1.3 Standby-läge och avstängningsfördröjning (kräver omstart av Zinguin)



Ändrade inställningar aktiveras efter omstart av Zinguin.

1. Gå till Verktyg>Zingui och välj Inställningar.

Dialogfönstret *Inställningar* visas nu på skärmen.

2. Släck skärmen efter: Aldrig – 1 minut – 90 sekunder – 2 minuter – 3 minuter – 5 minuter – 10 minuter om du vill att skärmen automatiskt ska släckas efter angiven tid av passivitet.

3. Standby efter: (sedan skärmen släckts) Aldrig – 2 minuter –5 minuter –10 minuter – 15 minuter – 30 minuter – 1 timme – 2 timmar – 3 timmar. När skärmen har släckts kan Zinguin gå ner i Stand-byläge efter angiven tid.

4. Stäng av efter (efter intaget Standbyläge): Aldrig –5 timmar – 10 timmar – 20 timmar – 25 timmar.

5. Välj OK för att bekräfta. Starta om Zinguin för att aktivera de nya inställningarna.

6.1.4 Starta/Stäng av Zingui med manöverkontakt 1

1. Gå till Verktyg>Zingui och välj Inställningar.

Dialogfönstret *Inställningar* visas nu på skärmen.

2. Sätt på apparaten om manöverkontakten hålls intryckt: Aldrig – 1 sekund – 2 sekunder – 3 sekunder – 4 sekunder – 5 sekunder – 6 sekunder – 7 sekunder – 8 sekunder – 9 sekunder.

3. Stäng av apparaten om manöverkontakten hålls intryckt: Aldrig – 1 sekund – 2 sekunder – 3 sekunder – 4 sekunder – 5 sekunder – 6 sekunder – 7 sekunder – 8 sekunder – 9 sekunder

6.2 Rensa disken

Om flera wavefiler (ljudfiler) spelas in under samma ruta så lagras fortfarande alla wavefiler på Zinguis flashdisk. När disken börjar bli full är det lämpligt att rensa disken. Alternativet *Rensa disken* raderar alla wavefiler som inte är länkade till en ruta. 1. Gå till *Verktyg>Zingui* och välj *Rensa disken*. Fönstret *Rensa disken* visas nu på skärmen. I detta fönster visas även hur mycket minne som är ledigt.



2. Klicka på *Rensa* för att börja rensa på disken.

6.3 Kopiera disken till USB



Zinguins innehåll kan kopieras över till ett USB-minne.

Stoppa in ett USB-minne på Zinguins baksida och gå till *Verktyg>Zingui* och välj *Kopiera disken till USB*.

Detta alternativ är till för att göra en säkerhetskopia av Zinguins innehåll. Om något problem skulle uppstå med Mind Express kan du använda informationen på USB-minnet för att återställa innehållet på Zinguin.

För ytterligare information om att återställa Zinguin, se "Knapp för omstart (5) på sid 11.

6.3.1 Att kopiera innehållet på disken till USB

1. Stoppa in ett USB-minne i USBingången (B).



För ytterligare information angående USB-ingången, se USBingång (B) (1) på sid 10.

2. Gå till Verktyg>Zingui och välj Kopiera disken till USB.

| Kopiera disken till USB 🛛 🛛 🔀 | |
|--|---|
| Detta kan ta några minuter. Vill du fortsätta? | ŀ |
| Yes No | |
| | 3 |

Välj *Ja*. Ett timglas visas då bredvid markören.

4. När kopieringen är klar försvinner fönstret.

6.3.2 Att återställa Zinguin med USBminnet

1. Stoppa in USB-minnet med det kopierade innehållet i USB-ingången (B).

För ytterligare information angående USB-ingången, se USBingång (B) (1) på sid 10.

2. Återställ Zingui med knappen för omstart.

För ytterligare information om att återställa Zinguin, se "Knapp för omstart (5) på sid 11.

3. Starta om apparaten.

4. Ett dialogfönster visas där du får en fråga om filerna på flashdisken ska återskapas.

5. Svara Ja eller Nej.



innehållet kopierades skrivs över vid återskapandet vilket innebär aqtt alla ändringar som gjorts efter det att innehållet kopierades kommer att gå förlorade.

6.4 Gå i Stand-byläge

För att försätta Zinguin i Stand- byläge, gå till *Verktyg>Zingui* och välj *Gå i Standbyläge*.



Det går även att gå till Stand-byläge genom att snabbt trycka in av/påknappen.

6.5 Stäng av

För att stänga av Zinguin, gå till Verktyg>Zingui och välj Stäng av.



6.6 Att aktivera Zinguikommandon via en ruta

I den dialogruta *Redigera* som tillhör varje ruta finns kommandon för allmänna inställningar för Zingui. Det är möjligt att

lägga in dessa kommandon i själva rutorna så att brukaren själv kan göra vissa ändringar beträffande inställningar från sin kommunikationskarta.

6.6.1 Hur inställningarna för Zingui ska användas

1. Gå till *Redigera*>*Redigera*.

2. Öppna fönstret *Redigera* genom att klicka på en ruta.

3. Välj en bild/symbol och/eller tex*t* på skärmen.

4. Välj något av de kommandon som finns under *Zingui*.

- Högtalare på
- Högtalare av
- Högtalare på/av
- Hörlur på
- Hörlur av
- *Hörlur på/av*
- Öka ljusstyrkan
- Minska ljusstyrkan
- Mikrofon på
- Mikrofon av
- Mikrofon på/av
- *Gå i Standbyläge*
- Stäng av

| Redigera | OK × |
|-----------------------------------|------|
| Symbol Nivå 1 Nivå 2 Nivå 3 Extra | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Zingui | - |
| Högtalare på 🛛 👻 | |
| Högtalare på | |
| Högtalare på/av | |
| Horlur på Hörlur av | |
| Hörlur på/av Öka liusstyrkan | |
| Minska ljusstyrkan Mikrofon på | |
| Mikrofon av | |

7. GEWA: att skicka IR-kommandon för omgivningskontroll

Mind Express kan utrustas med en programmerbar IR-enhet för omgivningskontroll. Med denna enhet är det möjligt att lära in och skicka IR-koder för att styra exempelvis en TV, en CDspelare eller andra apparater.

| Redigera | ок 🗙 |
|-----------------------------------|-----------|
| Symbol Nivå 1 Nivå 2 Nivå 3 Extra | |
| ₹ Z | Î |
| | \square |
| | |
| | |
| | |
| GEWA ▼ | - |
| Skriv kommando 📃 | |
| Skriv kommando Paus | |
| gw0 gw1 | |
| gw2 gw3 | |
| | |

7.1 Att programmera IR-koder

Som första steg är de nödvändigt att välja COM-port på Zinguin.

1. Gå till *Verktyg>GEWA* och välj *Inställningar*.

Fönstret *GEWA Inställningar* visas nu på skärmen.

2. Välj *COM 4* som COM-port för GEWAkommandona och stäng fönstret.

3. Gå till *Verktyg>GEWA* och välj *Spela in*.

Fönstret GEWA visas nu på skärmen.



4. Välj ett av kommandona i listan och skriv in ett annat namn i rutan *Namn*, exempelvis "TV-volym upp". Du kan använda skärmtangentbordet för att skriva in namnet på kommandot.

5. Håll den aktuella fjärrkontrollen (i detta exempel, till TV:n) framför Zinguis IRfönster. Avståndet mellan fjärrkontrollen och IR-fönstret ska vara c:a 5 cm.

6. Klicka på Spela in.

7. Statusraden i GEWA-fönstret visar rött med texten **Tryck på fjärrkontroll**. Samtidigt kommer ett rött ljus i IR-fönstret att tändas. IR-enheten väntar nu på att den IR-kod som ska läras in ska anges.

| Gewa | × |
|--------|-------------------------|
| Nr | Namn |
| 1 | gw0 |
| 2 | gw1 |
| 3 | gw2 |
| 4 | gw3 |
| 5 | gw4 |
| 6 | gw5 |
| 7 | gw6 |
| 8 | qw7 |
| Namn | gw0 |
| Status | Tryck ner tangenten och |
| | Spela in Testa |
| | ОК |

8. Tryck in den knapp på fjärrkontrollen som matchar den kod som IR-enheten ska lära in (i detta fall "TV-volym upp")

9. Håll knappen intryckt tills det röda ljuset i IR-fönstret slocknar eller tills statusraden i GEWA-fönstret slocknar eller tills statusraden i GEWA-fönstret visar grönt med texten **Släpp.**

10. Denna procedur kommer att upprepas för att lära in koden en andra gång. Det röda ljuset i IR-fönstret kommer att tändas igen och på statusraden kommer en gång till en uppmaning om att samma knapp på fjärrkontrollen trycks in. Enheten väntar nu på att IR-koden ska skickas en andra gång. Tryck in samma knapp på fjärrkontrollen en gång till.

11. Håll knappen intryckt tills statusraden igen visar i grönt **Släpp.** IR-enheten har nu spelat in koden en andra gång.

12. Den röda lampan kommer att blinka för ett ögonblick för att bekräfta att proceduren har lyckats. På statusraden kommer *OK* att visas.

13. Upprepa denna procedur för alla IRkoder som datorn ska lära in.

7.2 Att överföra IR-koder

För att överföra IR-koder med MindExpress och Zingui måste kommandot Send GEWA länkas till en ruta på kartan

1. För att länka en IR-kod till en specifik ruta, välj *Redigera>Redigera*.

2. Öppna fönstret *Redigera* till en ruta och gå til Nivå1, Nivå 2 eller Nivå 3 och välj *GEWA* i aktivitetslistan.

3. Välj ett utav GEWA:s underkommandon.

• *Skriv kommando*: Om du vill skriva ett specifikt GEWA-kommando kan du göra det genom att skriva in kommandot direkt på den rad som visas i följande figur.



 Välj *Paus* om du vill skjuta in en paus mellan kommandona. Detta kan vara användbart för att exempelvis välja TV-kanal med nummer högre än nio. *Paus* gör det möjligt att lägga in en paus efter det att motsvarande IRkommando har skickats. Fyll i *Varaktighet*, dvs hur lång pausen ska vara, i millisekunder.



- Välj ett utav de kommandon som redan har programmerats.
- 4. Klicka på *OK* för att bekräfta.

8. Kalkylatorn

8.1 Att skapa en kalkylator

8.1.1 Siffrorna

1. Gå till *Dokument>Ny sida* och ge sidan ett namn

eller

Klicka på *Fil>Ny*...

2. Gå till Dokument>Sidinställningar (detta sker automatiskt om du öppnar en ny fil) och ange antal rutor, mellanrum och *Bakgrundsfärg* om så önskas.

3. Välj en ruta under vilken du vill lägga en siffra.

- Fönstret *Redigera* vissa nu på skärmen.
- Välj kommandot *Kalkylator*.
- Skriv in en siffra mellan 0 och 9 i rutan *Operationer*.
- Upprepa för övriga siffror



8.1.2 Operationer

- Skillnad: Skriv in i rutan *Operationer*
- Summa: Skriv in + i rutan *Operationer*
- Kvot: Skriv in / i rutan Operationer
- Produkt: Skriv in * i rutan *Operationer*

- Kvadratrot: Skriv in @ i rutan *Operationer*
- 1 genom x: Skriv in R i rutan *Operationer*
- Upphöjt till: Skriv in ^ i rutan *Operationer*

8.1.3 Resultatruta

Skapa en ruta på skärmen som kan tjänstgöra som en resultatruta för kalkylatorn. Det är lämpligt att göra resultatrutan större än de andra rutorna.

1. Öppna rutans fönster Redigera.

2. Klicka på fliken *Extra* och välj *Kalkylator* i fönsterlisten.



3. Klicka på OK för att bekräfta.

Beräkningarna och resultatet kommer nu att visas i denna ruta.

4. Markera rutan *Läs upp operationerna* om beräkningar och resultat ska läsas upp högt (endast för Zingui Plus).

5. Markera rutan *Nollställ vid sidinläsning* om du vill att sidan ska nollställas när du öppnar kalkylatorn.

8.1.4 Radera tecken och radera innehåll i resultatrutan

- För att radera senast inmatat tecken: Skriv in B under *Operationer* (Backspace).
- För att rensa displayrutan: Skriv in C under *Operationer* (Clear).

9. Batterinivå

Det finns två sätt att få information angående batteriets laddningsstatus: antingen genom ett uppläst meddelande eller genom visuell information i en ruta.

9.1 Uppläst information angående batterinivå (endast för Zingui Plus)

1. Gå till *Redigera*>*Redigera* och öppna fönstret *Redigera* genom att klicka på en ruta.

2. Välj *Nivå 1* och välj *Batteriet* som aktivitet i dialogfönstret för aktiviteter.
Klicka på [▲] och på OK.

I fortsättningnen kommer batteriets aktuella laddningsstatus att läsas upp högt varje gång du klickar på rutan. Lägg gärna till en bild (exempelvis "Batteri (1)" i PCS) som visar att rutan anger batteristatus.

Denna ruta kan kombineras med en batteriruta.

9.2 Visuell information angående batterinivå

Det är möjligt att skapa en specifik batteriruta. Detta innebär att du kan skapa en ruta som visar batteriets laddningsstatus.

1. Gå till *Redigera*>*Redigera* och öppna fönstret *Redigera* genom att klicka på den ruta som ska bli en batteriruta.

2. Klicka på fliken *Extra* och välj *Batteri* nder *Fälttyp*.

3. Klicka på OK.



10. Alternativ

10.1 Alternativ

Det finns några allmänna inställningar som kan anpassas i Zingui.

10.1.1 Redigeringsindikator

Redigeringsindikatorn visar att du arbetar i redigeringsläge.

1. Gå till Verktyg>Alternativ.

Dialogrutan *Alternativ* visas nu på skärmen.

| Riternativ OK X | |
|-----------------------------------|---|
| | |
| Visa menyrad vid start | |
| Meny lösenord: | |
| Programmspråk: Svenska 💌 | - |
| Volym: | |
| Spar ändringar var 🛛 🗧 📑 :e minut | |
| 🔽 Tillåt inspelning i musläge | |
| | - |

2. Välj *Redigeringsindikator* och klicka på färgrutan om du vill ändra färgen på indikatorn.

En blinkande linje kommer nu att visas ovanför menyraden så fort du arbetar i redigeringsläge.



10.1.2 Visa menyrad vid start

Det är möjligt at avaktivera alternativet *Visa menyrad vid start* om inte menyraden ska vara tillgänglig för brukaren. För att åter göra menyraden synlig, tryck in Escape-knappen på baksidan av Zingui.



För ytterligare information hur knappen ESC kan användas, se "Knapp ESC för ändring av läge (4) på sid 10.

10.1.3 Lösenord till menyrad

 Θ

Aktivera *Meny lösenord* om du vill att menyerna ska vara lösenordsskyddade. När knappen ESC trycks in för att göra menyraden synlig kommer Zingui att fråga efter ett lösenord.



10.1.4 Programspråk

Språket i menyerna kan ändras om så önskas.

| Alternativ | ок 🗙 |
|--------------------------|--------------|
| Redigeringsindikato | r 📕 |
| Visa menyrad vid st | art |
| Meny lösenord: | lösenord |
| Programmspråk: | Svenska 💌 |
| Volym: | |
| 🔲 Spar ändringar var | 5 🚍 :e minut |
| 🔽 Tillåt inspelning i mu | Isläge |
| | |

10.1.5 Volym

Det är möjligt att ändra den allmänna volymen på Zingui med hjälp av skjutreglaget vid *Volym*.

| Alternativ OK × | |
|---------------------------------|--|
| 🔽 Redigeringsindikator 📕 | |
| Visa menyrad vid start | |
| Meny lösenord: | |
| Programmspråk: Svenska 💌 | |
| Volym: | |
| Spar ändringar var 5 📑 :e minut | |
| 🔽 Tillåt inspelning i musläge | |
| | |

10.1.6 Spar ändringar var ...:e minut

Ändringar i en fil (liksom nya inspelningar) kan gå förlorade om inte filen sparas efteråt. Zingui kan ställas in så att den automatiskt skapar säkerhetskopior ifall du har glömt att spara eller ifall Zingui skulle ha stängts av automatiskt (låg batterinivå). Återskapande av förlorade data är då möjlig. Om denna automatspararfunktion ska aktiveras, markera rutan *Spar ändringar var ...:e minut* och skriv in antalet minuter.

| Alternativ OK 🗙 |
|----------------------------------|
| 🔽 Redigeringsindikator 📕 |
| Visa menyrad vid start |
| Meny lösenord: |
| Programmspråk: Svenska 💌 |
| Volym: |
| Spar ändringar var: 5 🖃 :e minut |
| |
| |
| |

Nästa gång Zingui startas kommer den att fråga om du vill återskapa data.

Om du nu svarar *Ja* kommer en kopia av den senast använda filen att visas på skärmen. Spara denna fil!

10.1.7 Tillåt inspelning i musläge

Om detta alternativ är valt är det möjligt att göra inspelningar i musläge.

1. För att göra inspelningar, tryck på önskad ruta och håll därefter in knappen ESC på baksidan av Zinguin. Dialogrutan för inspelningar visas då på skärmen.

> För ytterligare information beträffande inspelninga av meddelanden, se "Inspelning av meddelande" på sid 29.

10.2 Att aktivera eller avaktivera tilläggsalternativ

Det är möjligt att stänga av vissa tillägg. Exempelvis kan GEWA-funktionerna stängas av om dessa av någon anledning inte ska användas genom att avaktivera detta alternativ i fönstret *Tillägg*.

1. Gå till Verktyg>Tillägg.

 \bigcirc

Fönstret *Tillägg* kommer nu att visas på skärmen.



2. Markera de tillägg du vill aktivera eller avmarkera de tillägg som inte ska vara aktiverade.

3. Klicka på *OK* för att bekräfta.

10.2.1 Datum/Tid...

Det är möjligt att ändra inställningarna för datum och tid i fönstret *Datum/Tid*.

1. Gå till Verktyg> Datum/Tid

Fönstret Datum/Tid visas nu på skärmen.



- 2. Ställ in tid och datum.
- 3. Välj tidsbeteckning
- 4. Klicka på OK för att bekräfta.

10.3 Preferenser

10.3.1 Drag och släpp

Det är möjligt att dra en ruta på en sida till en annan plats på sidan. För att göra detta, klicka på rutan, håll in vänster musknapp och dra rutan till önskad plats. Släpp upp musknappen när rutan har hamnat på önskad plats. För att göra detta alternativ tillgängligt, gå till *Dokument>Preferenser* och markera rutan *Drag och släpp*.



10.3.2 Återvänd automatiskt till första sidan

Om detta alternativ är aktiverat och en karta med flera sidor används, kommer Mind Express alltid att återvända till första sidan efter det att en ruta på någon annan sida har valts.

10.3.3 Återvänd automatiskt till nivå 1

Om detta alternativ är aktiverat och information på flera nivåer används, kommer Mind Express alltid att återvända till nivå 1 efter det att nivå 2 eller 3 ruta på någon ruta har valts.

10.3.4 Använd specifika inställningar för val

1. Väl *Använd specifika inställningar för val* för att ange användarläge (mus eller skanning) för filen. Filen kommer att starta med det valda användarläget.



2. Klicka på OK för att bekräfta.



För ytterligare information beträffande inställningar för val, se "Alternativ för att välja" på sid 44.

III Alternativ för att välja

1. Val för musanvändning

Zingui har en pekskärm som kan aktiveras med en pekpenna eller med fingret. Undvik att använda vassa föremål för att inte repa skärmen.

Att använda fingret kräver något hårdare tryck jämfört med att använda en penna.

För att optimera valmetoderna för varje brukare

1. Gå till *Verktyg>Val*. Fönstret *Val* visas nu på skärmen.



2. Välj *Valindikator* genom att klicka på rullisten: *Ingen, Kant* eller *Omvänd*. Om *Kant* väljs kan även önskad färg anges.

3. Markera *vid tryck* om Zingui ska acceptera valet vid tryck på skärmen.

4. Markera *vid släpp* om Zingui ska acceptera valet när fingret eller pennan lyfts från skärmen.

5. Markera *Ljud vid val* för auditiv återkoppling när ett val har gjorts.

6. Aktivera *Fördröjning före val* och ange med hjälp av skjutreglaget önskad fördröjningstid i sekunder. Med detta alternativ aktiverat undviks oönskade val på grund av korta, ofrivilliga tryck på skärmen.

7. Aktivera *Fördröjningstid* och ange med hjälp av skjutreglaget önskad

fördröjningstid i sekunder. Med detta alternativ aktiverat undviks oönskade val på grund av korta, ofrivilliga tryck på skärmen.

1.1 Skärmtangentbord

När innehållet i en ruta ska matas in finns förstås möjligheten att använda skärmtangentbordet. När rutan *Redigera* öppnas från en ruta visas även ikonen för skärmtangentbordet längt ner till höger på verktygsraden.

Klicka på ikonen så visas inmatningsverktyget på skärmen.



| Ţ |
|---|
| |

Ett enklare sätt att mata in innehållet till en ruta är att ansluta Zingui till ett USB-tangentbord.

2 Alternativ för skanning

Zingui erbjuder att antal skanningsmetoder, lägen och alternativ som gör att kartskanning kan konfigureras för att bäst motsvara brukarens behov och färdigheter.

Att arbeta med skanning

1. Välj *Fil>Öppna* och öppna önskad karta.

2. Välj *Verktyg>Alternativ för skanning* för att ange skanningsparametrarna.



3. Gå till Redigera och välj Scanning.

Nu är kartan färdiga att användas i skanningsläge.

För att ange inställningar för skanning

1. För att ange de specifika skanningsinställningarna, klicka på *Verktyg>Alternativ för skanning*.

En varningsruta kan visas som frågar om du verkligen vill ändra dokumentets inställningar. Klicka på *Ja* om du vill ändra inställningarna och *Nej* eller *Avbryt* om du inte vill göra några ändringar.

2. Fönstret *Scanning* öppnar med fliken *Metod*.

3. Välj en skanningsmetod för att Stega.

4. Ange hur rutorna ska väljas i rullisten vid *Välj*.

5. Ange när valet ska accepters: *vid tryck* eller *vid släpp*.

6. Välj en skanningsmetod i rullisten.

Nu är kartan färdig att skannas.

2.1 Automatisk stegvis framflyttning

Med skanningsmetoden *Stega* skannas följande rad, kolumn eller ruta automatiskt. Förflyttningshastigheten kan ställas in och anges under fliken Timing.

2.1.1 Metod

1. Välj *Automatisk* om förflyttning inom kartan ska ske automatiskt.



2. *Tryck på kontakt* är det enda möjliga valalternativet.

3. Metod för att *Acceptera* kan antingen vara *vid tryck* eller *vid släpp*.

4. Välj önskad Metod för skanning.



För ytterligare information angående skanningsmetoder, se "Skanningsmetoder" på sid 51.

5. Om *Backsteg* är markerad och vald kommer programmet att långsamt stega baklänges efter det att val med kontakt utförts.

Backsteg

2.1.2 Preferenser

Ytterligare skanningsinställninar kan göras under fliken *Preferenser*.

| Scanning | ОК 🗙 | |
|---|------|--|
| Metod Preferenser Timing Allmän | | |
| Återstarta scanning Efter val av ruta Med kontakt 2 | | |
| Återvänd efter felaktigt gruppval Välj vid markering av hel grupp Efter antal varv: 3 🚅 | | |
| Paus i scanning Efter val av ruta Med kontakt 2 Efter antal varv 10 | | |
| | | |

| Preferenser | Beskrivning |
|---|--|
| <u>Återta scanning</u> | |
| Efter val av ruta | Skanningen återupptas automatiskt efter det att en ruta valts |
| Med kontakt 2 | Skanningen återupptas från sidans början efter val med kontakt 2 |
| Återvänd efter felaktigt gruppvalEfter antal varv | Rutorna på en rad eller i en kolumn skannas det antal varv som angivits. Efter detta återupptas skanningen från början. |
| <i>Välj vid markering av hel grupp</i> (endast vid rad- kolumn, kolumn- rad) | Med detta alternativ markerat kommer hela gruppen att markeras efter det att skanningen har gått igenom alla rutorna i gruppen. För att hoppa till nästa grupp, tryck på kontakt 2. |

| Paus i scanning | |
|-------------------|---|
| Efter val av ruta | Efter det att en ruta valts stoppas skanningen. |
| Med kontakt 2 | Skanningen kan pausas med tryck på kontakt 2 |
| Efter antal varv | Efter att ha gått runt angivet antal varv pausas skanningen. För att återuppta skanning, tryck på kontakt 1. |

2.1.3 Timing

Under fliken *Timing* kan tidsinställningar göras för *Stegtid*, *Fördröjning efter gruppval*, *Fördröjningstid* och *Fördröjning före val*.

| Scanning | ок 🗙 |
|----------------------------------|------|
| Metod Preferenser Timing Allmän | |
| िरिegtid 1 sec | |
| Fördröjning efter gruppval 1 sec | |
| Fördröjning före val 0 sec | |
| | |
| 1 | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| Val | Tid | Beskrivning |
|------------------------|---|--|
| Tryck på kontakt | Stegtid | Genom att ändra <i>Stegtid</i> ät det möjligt att anpassa förflyttningshastig- heten över kartan. |
| | Fördröjning efter gruppval | Efter det att en grupp valts kommer första rutan i gruppen att markeras efter den tid som angivits på tidsskalan. |
| | Fördröj- ningstid | Efter det att val gjorts kan inte en annan ruta väljas under den tid som angivits vid <i>Fördröjningstid</i> . |
| | Fördröjning före val (endast vid klickval vid tryck). | Anger hur länge kontakten måste hållas nedtryckt innan val verkställs. |

2.1.4 Allmänna inställningar



För ytterligare information angående allmänna inställningar, se "Allmänna inställningar för skanning" på sid 51.

2.2 Tryck på kontakt

2.2.1 Metod

Denna skanningsmetod gör det möjligt att röra sig över kartan med hjälp av kontakt 1.

1. Välj *Tryck på kontakt* på raden *Stega* om denna skanningsmetod önskas.

| Scanning | | ОК 🗙 |
|-----------|---|------|
| Metod P | referenser Timing Allmän | |
| Stega: | Tryck på kontakt 🛛 👻 | |
| Välj: | Tryck på kontakt 2 🛛 🔻 | |
| Acceptera | Tryck på kontakt 2 Automatisk (efter väntetid) Håll samma kontakt | |
| Metod: | Rad-kolumn 🗨 | |
| | Backsteg | |

- 2. För att välja en ruta finns tre alternativ.
 - Tryck på kontakt 2
 - Automatiskt (efter väntetid)
 - Håll samma kontakt

3. Ange hur valet ska verkställas: *vid tryck* eller *vid släpp*

4. Välj Metod för skanning.

För ytterligare information angående skanningsmetoder, se "Scanningsmetoder" på sid 51.

2.2.2 Preferenser

 Θ

Välj skanningspreferenser efter önskemål



| Preferenser | Beskrivning |
|---|---|
| <u>Återta scanning</u> | |
| Efter val av ruta | Skanningen återupptas automatiskt efter det att en ruta valts |
| <i>Med kontakt 2</i> (endast efter <i>Atomatisk (efter</i> <i>väntetid)</i> och Håll <i>samma kontakt</i> | Skanningen återupptas från sidans början efter val med kontakt 2 |
| Återvänd efter felaktigt gruppvalEfter antal varv | Rutorna på en rad eller i en kolumn skannas det antal varv som angivits. Efter detta återupptas skanningen från början. |
| <i>Välj vid markering av hel grupp</i> (endast vid rad- kolumn, kolumn- rad) | Med detta alternativ markerat kommer hela gruppen att markeras efter det att skanningen har gått igenom alla rutorna i gruppen. För att hoppa till nästa grupp, tryck på kontakt 2. |

2.2.3 Timing

Under fliken *Timing* kan olika tidsinställningar göras: *Fördröjning före val*, *Fördröjningstid*, *Tid för automatiskt val* (endast vid *Automatisk (efter väntetid)*) eller *Hålltid* (endast vid *Håll samma kontakt*). För att ändra tidsinställningarna, markera den tid som ska ändras och ett skjutreglage för tidsinställningar visas. Ändra tiden med hjälp av denna!

| Scanning | | | ок 🗙 |
|--|--------|----------------|------|
| Metod Preferenser | Timing | Allmän | |
| Tid för automatiskt val Fördröjningstid | | 1 sec O sec | |
| Fördröjning före val | I | U sec | |
| 1 | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

| Val | Tid | Beskrivning |
|-----------------------------------|-------------------------------|--|
| Tryck på kontakt 2 | Fördröjning före val | Anger hur länge kontakten måste hålls nedtryckt innan val verkställs |
| | Fördröj- ningstid | Efter det att val gjorts kan inte en annan ruta väljas under den tid som angivits vid <i>Fördröjningstid</i> . |
| Automatisk (efter väntetid) | Tid för automatiskt val | Standardtiden för automatiskt val är en sekund. Detta innebär att valet verkställs inom en sekund om ingen annan aktivitet sker. |
| | Fördröjning före val | Anger hur länge kontakten måste hålls nedtryckt innan markören flyttar till nästa ruta, rad eller kolumn |
| | Fördröj- ningstid | Efter det att val gjorts kan inte en annan ruta |

| | | väljas under den tid som angivits vid <i>Fördröjningstid</i> . |
|--------------------------|----------------------|--|
| Håll samma kontakt | Hålltid | Denna parameter anger hur länge kontakten måste hållas nedtryckt innan val verkställs. |
| | Fördröj- ningstid | Efter det att val gjorts kan inte en annan ruta väljas under den tid som angivits vid <i>Fördröjningstid</i> . |

2.2.3 Allmänna inställningar

För ytterligare information angående allmänna inställningar, se "Allmänna inställningar för skanning" på sid 51.

2.3 Håll samma kontakt

Med denna skanningsmetod sker förflyttning genom att kontakt 1 håll nedtryckt.

2.3.1 Metod

1. Denna skanningsmetod gör det möjligt att röra sig över kartan med hjälp av kontakt 1.

Välj *Håll samma kontakt* på raden *Stega* om denna skanningsmetod önskas.



2. För att välja en ruta finns fyra alternativ.

- *Släpp samma kontakt* för att välja en ruta
- Tryck på samma kontakt
- Tryck på kontakt 2
- Automatisk (efter väntetid): När kontakten släpps kommer rutan att väljas efter angiven tid. Denna tid anges under fliken Timing (Tid för automatiskt val).
- 3. Välj önskad skanningsmetod.



För ytterligare information angående skanningsmetoder, se "Scanningsmetoder" på sid 51.

4. Om rutan *Backsteg* markeras kommer förflyttning ske långsamt baklänges så snart kontakten trycks ned.

Välj skanningspreferenser efter önskemål

| Scannir | ıg | OK × |
|---------|---|------|
| Metod | Preferenser Timing Allmän | |
| Återsta | arta scanning ifter val av ruta 1ed kontakt 2 | |
| Återvä | nd efter felaktigt gruppval |] |
| Efter | antal varv: 🛛 📑 | |
| | | _ |
| | | |
| | | |
| | | |

| Preferenser | Beskrivning |
|--|--|
| <u>Återstarta scanning</u> | |
| Efter val av ruta | Skanningen återupptas efter det att en ruta har valts. |
| <i>Med kontakt 2</i> (Inte möjligt om valet <i>Tryck på kontakt 2</i> har gjorts) | Skanningen återupptas från början av sidan när kontakt 2 trycks ned |
| Återvänd efter felaktigt gruppvalEfter antal varv | Rutorna på en rad eller i en kolumn skannas det antal varv som angivits. Efter detta återupptas skanningen från början. |
| <i>Välj vid markering av hel grupp</i> (endast med rad- kolumn, kolumn- rad) | Med detta alternativ markerat kommer hela gruppen att markeras efter det att skanningen har gått igenom alla rutorna i gruppen. För att hoppa till nästa grupp, tryck på kontakt 2. |

2.3.2 Timing

Under fliken *Timing* kan olika tidsinställningar göras: *Stegtid*, *Fördröjning före val* eller *Tid för automatiskt val* (endast vid *Automatisk* (*efter väntetid*)). För att ändra tidsinställningarna, markera den tid som ska ändras och ett skjutreglage för tidsinställningar visas. Ändra tiden med hjälp av denna!

| Val | Tid | Beskrivning |
|----------------------------------|-------------------------|---|
| Släpp samma kontakt | Stegtid | Genom att ändra Stegtid ändras förflyttningshasti gheten |
| Tryck på samma kontakt | Stegtid | Genom att ändra Stegtid ändras förflyttnings- hastigheten |
| | Fördröj- ningstid | Efter det att val gjorts kan inte en annan ruta väljas under den tid som angivits vid <i>Fördröjningstid</i> . |
| Tryck på kontakt 2 | Stegtid | Genom att ändra Stegtid ändras förflyttnings- hastigheten |
| | Fördröjning före val | Anger hur länge kontakten måste hålls nedtryckt innan val verkställs |
| | Fördröj- ningstid | Efter det att val gjorts kan inte en annan ruta väljas under den tid som angivits vid <i>Fördröjningstid</i> . |
| Automatis (efter väntetid) | Stegtid | Genom att ändra Stegtid ändras förflyttnings- hastigheten |
| | Tid för | Anger längden på |

| automatiskt | fördröjningen som |
|-------------|---------------------|
| val | krävs innan ett val |
| | verkställs |
| | |

2.3.4 Allmänna inställningar



För ytterligare information angående allmänna inställningar, se "Allmänna inställningar för skanning" på sid 51.

2.4 Skanningsmetoder



| Skanningsmetod | Beskrivning |
|-----------------|---|
| Linjär | Alla rutor skannas ruta för ruta från vänster till höger, med början i övre vänster hörn |
| Linjär (kolumn) | Alla rutor skannas ruta för ruta från toppen till botten av en kolumn |
| Orm | Första raden på en karta skannas från vänster till höger, nästa rad från höger till vänster osv |
| Orm (kolumn) | Första kolumnen på en karta skannas uppifrån och ner, nästa kolumn nerifrån och upp |

| | OSV |
|------------|---|
| Rad-kolumn | Raderna skannas rad för rad, uppifrån och ner. När en rad har valts skannas rutorna från vänster till höger. |
| Kolumn-Rad | Raderna skannas kolumn för kolumn, från vänster till höger. När en kolumn har valts skannas rutorna från uppifrån och ner. |

2.5 Allmänna inställningar för skanning



Välj önskad typ av indikator. Det finns följande att välja mellan:

- Ingen
- Kant
- Omvänd

2. Det finns möjlighet att välja *Ljud vid steg*

3. Det finns möjlighet att välja *Ljud vid val*

4. Markera *Hoppa över tomma rutor* om rutor utan innehåll inte ska skannas

IV Att skapa en kommunikationskarta på persondatorn

Zinguin levereras med mjukvaran Mind Express Zingui vilket innebär att kommunikationskartor och/eller övningar kan skapas på en persondator. Med mjukvaran är det möjligt att föra över filer mellan Zinguin och datorn via USBingången.

1- Att installera Mind Express Zingui

Sätt i CD-skivan med mjukvaran till Mind Express Zingui och följ instruktionerna i installationsproceduren. Om installationsproceduren inte startar automatiskt, välj *Start>Kör* (eller *Start>Run*). Skriv in D:\setup.exe och klicka på <Enter> eller OK (om D är beteckningen på CD-enheten). Detta kan se lite olika ut beroende på operativsystem.

Första gången som Mind Express körs kommer en dialogruta upp som frågar efter ett aktiveringskommando. Om mjukvaran ska aktiveras är det nödvändigt att ansluta Zinguin till persondatorn. Om du inte vill aktivera Zingui för tillfället klickar du på *Utvärdering*. Med utvärderingslicens kan du använda Zingui i 60 dagar för att prova.

| Mind Express Zingui | | |
|---|--|--|
| Denna version är ej aktiverad. | | |
| Koppla Zingui till din Pc och klicka på Aktivera. | | |
| Klicka på knappen Utvärdering för att starta en version för Utvärdering. | | |
| Aktivera Utvärdering Avbryt | | |

2 – Att använda Mind Express Zingui

Dubbelklicka på ikonen för Mind Express Zingui eller starta programmet via Start>Alla program >Mind Express Zingui Svenska.

Nu är det klart att börja skapa en ny kommunikationskarta. Alla sidor som tillhör en specifik kommunikationskarta sparas i en fil.

- För att skapa en ny fil, gå till *Fil>Ny*.
- För att öppna en befintlig fil, gå till *Fil>Öppna*.

2.1 Att skapa en ny fil

1. Välj *Fil>Ny* och spara ändringarna i den föregående filen om nödvändigt.

2. 1.1 Skapa den första sidan

I fönstret *Dokument>Sidinställningar* kan du ange inställningarna för varje sida.

| Sida | | |
|---------------------------------------|--|--|
| Namn Sida 1 | | |
| Antal horisontala och vertikala rutor | | |
| Horisontal: 3 Vertikal: 5 | | |
| Mellanrum: 2 💌 % | | |
| Färg Tillämpa på alla | | |
| 🔲 Brevfönster på denna sida | | |
| OK Avbryt | | |

1. Ge sidan ett Namn.

2. Fyll i antalet rutor vid *Horisontal* och *Vertikal*.

3. Fyll i Mellanrum mellan rutorna.

4. Fyll i *Färg* för att ange bakgrundsfärgen på sidan (vilket blir den färg som syns mellan rutorna).

5. Bestäm om det ska finnas ett *Brevfönster* på sidan. Brevfönstret visar den sekvens av bilder/symboler och/eller bokstäver som har valts under att meddelandet skapas.



Inställningar för Brevfönstret kan anges uner menyn Dokument>Brevinställningar .

6. Klicka på OK när det är färdigt.

7. Den första sidan i den nya kommunikationskartan kommer nu att visas.



För att lägga till en ny sida, klicka på Dokument>Ny sida eller Dokument>Sidinställningar. .

2.2 Visa

Det finns möjligheter att modifiera hur skärmen ska visas. Du kan både ändra storleken på skärmen och utseendet på Zinguis ram.



3 – Att fylla en ruta med innehåll: symbol/bild

3.1 Att fylla en ruta med innehåll

Följande avsnitt förklarar hur en ruta kan fyllas med innehåll. Innehållet i en ruta består av bild/symbol samt aktivitet(er). Aktiviteten kan vara ett ord, ett meddelande (endast för Zingui Plus), ett ljud eller ett kommando.

Innehåll, ljud och aktiviteter anges i dialogfönstret Innehåll.

Att fylla en ruta med innehåll

1. Gå till menyraden och välj *Redigera*>*Redigera*

2. Dubbelklicka på en ruta för att öppna dialogrutan *Innehåll*.

| Innehåll | | × |
|--|--|-----------------------------|
| C BLISS C SymbStix C P Huvudkategori *alla kategorier Underkategori *alla underkategorier Ret Latabas | CS/ag C Annet Figur (ingen symbol \$ (2) 0 | |
| Text på skärmen | 1 1/2 teikeddar 1 kopp 1 matsked 1 tesked 1 soril ✓ Fyll i test och nivå 1 | ▼ Redigera stil Extra |
| Akhirler | Meddelande C Ljud C Kommando C Substantiv Annat Adektiv Verb Egenskaper | |
| | OK Avbryt | |

Nivå 1, 2 och 3 (1) är den uppsättning av olika kommandon och meddelanden (Zingui Plus) som kan tilldelas rutan.

3. Välj den symbol/bildbas som ska användas.

För ytterligare information beträffande andra bilder/symboler, se under "Spara och använd egna ljud och bilder" på sid 55. 4. Skriv in namnet på önskad symbol/bild på raden under *Figur*.

5. Klicka på namnet på den symbol/bild som önskas i listan. Symbolen/bilden kommer då att visas i bildrutan (längst upp till höger).

6. Radera, ändra eller lägg till text som ska visas i rutan på raden efter *Text på skärmen*.

7. Välj vilken Stil rutan ska ha på raden under *Stil*. Klicka på *Redigera stil* för att ändra stilen. Klicka på *Extra* för att ändra rutans storlek.

Inställningarna för höjd III och bredd gör det möjligt att ändra rutans höjd och bredd. Varje steg är en rutenhet. Rutans bredd ökar från vänster till höger. Rutans höjd ökar uppifrån och ner.

| Preferenser | | |
|--|--|--|
| Val Drag och släpp Återvänd automatiskt till första sidan (sida 1) Atervänd automatiskt till nivå 1 | | |
| ☑ Höger musklick vid musstyrning = Öppna redigeringsfönster | | |
| OK Avbryt | | |

| , | Under "Extra" kan du ange om rutan |
|----------|---|
| Ű | ska vara en prediktionsruta. |
| | Grudsinställningen är att en ruta är en |
| | symbol/bildruta eller en textruta. |
| | Under "Extra" är det även möjligt att |
| | ändra rutans storlek. |

| Extra | × | | |
|----------------------------|-------------------|--|--|
| Horisontell storlek: | Vertikal storlek: | | |
| Använd som prediktionsruta | | | |
| Prediktion 1 | - | | |
| ОК | Avbryt | | |

I menylisten "Stil" går det att välja en stil för den specifika rutan. Stilen anger

färg och form på rutan, placering av och storlek på symbol/text och textens utformning.

| Innehåll | | |
|--|--|---|
| C BLISS Symbolix P PI Huvuðakegori "ala kategorier v Underkategori "ala underkategorier v Byt katalog | Stäg Annat Figur börn börd börd börd cand000000001 cand0000000001 cand000000000 cand0000000007 cand000000007 | björn Sik Sik Sik 8 • Redges stil |
| Text på skärmen björn Nivå1 Nivå2 Nivå3 Aktiviteter | F F | Extra |
| MED: bjórr | meddelande C Ljud biörn Substantiv Annat Adjektiv Verb Egenskaper | (Kommoo |
| | OK Avbryt | |

3.2 Spara och använd egna ljud och bilder

Egna ljud och bilder kan sparas i mapparna Ljud och Bilder. Vanligtvis ligger dessa mappar under C:\Program\Mind Express Zingui Svenska.

För att vara säker på att dessa mappar är tillgängliga från Mind Express Zingui, kontrollera katalogerna.

1. Gå till *Verktyg* och välj *Kataloger*... eller välj knappen *Bläddra* i innehållsfönstret. Följande fönster visas då på skärmen.

| Kataloger | × |
|---|---------|
| Bildkatalog | |
| C:\Users\Tina\Pictures\Bilder | Bläddra |
| Ljudkatalog | |
| C:\Program Files\Mind Express Svenska Zingui\Ljud | Bläddra |
| Skippy katalog | |
| C:\Program Files\Mind Express Svenska Zingui\Skippy | Bläddra |
| OK Avbryt | |

3.3 Stilar

Alla rutor kan ha en specifik stil som anger bakgrundsfärg, typsnitt, bildstorlek med mera. Denna visuella information kan användas för att strukturera en sida, för att kategorisera rutor, för att ange vilken typ av ruta som avses, med mera. Man kan exempelvis använda olika stilar för att ange olika ordklasser, olika semantiska kategorier, om det är en länk eller innehåller andra funktioner. Gå till *Dokument>Stilinställningar* för att ange olika stilar.

| Stilinställningar | |
|---|--|
| Stil Stil Viii alla Stil Stil Viii alla Stil Stil Stil Stil Stil Stil | |
| Stilnamn Stil 1 Bakgrundsfärg: Färg | |
| Genomskinliga delar Text Mind Express Svenska Teckensnitt | |
| Position: horisontal mitten 💌 vertikal över 💌 | |
| Bild Position: horisontal mitten vertikal under | |
| Procent 80 - % | |
| Kantlinjefärg: Färg | |
| I Hundad hornan ✓ Använd sidindikator | |
| OK Avbiyt | |

1. Välj en stil i rullisten.

2. Ge stilen ett namn på raden *Stilnamn* (kan vara *Verb*, *Länk*, *Djur*, *Funktionsord* osv). Om Stil 1 ändras kommer alla rutor som har Stil 1 att ändras. Stil 1 kan behållas som "grundstil".

3. Bestäm *Bakgrundsfärg*. En ruta kan göras genomskinlig, och på så sätt visa bakgrunden, genom att markera *Genomskinliga delar*.

4. Bestäm *Kantlinjestorlek* och *Kantlinjefärg på rutan*. Markera *Rundad hörna* om rutorna ska ha runda hörnor.

5. Markera *Använd sidindikator*. Detta alternativ kommer endast att påverka rutor som länkar till andra sidor. Dessa rutor kommer att ha en "vikt" högre hörna.

6. Ange färg, placering och typsnitt för texten som ska visas i rutan.

7. Ange placering och storlek på bilden/symbolen som ska visas i rutan.

4 – Att fylla en ruta med innehåll: aktivitet och funktion



1. Grundaktiviteten för denna ruta kommer att vara det talade meddelandet "hund" (namnet på bilden) om rutan *Fyll i text och nivå 1* är markerad. Mind Express fyller automatiskt i Text på skärmen, meddelandet på Nivå 1 och ordtypen (Substantiv – Annat - Adjektiv – Verb) så fort ordet i listan under *Figur* väljs.

2. Det är naturligtvis möjligt att ändra meddelandet (här: min hund heter Nisse) och/eller välja ett ljud och/eller kommando.

3. Det är möjligt att lägga till flera kommandon (max 5 st) i samma ruta. Aktivitetssekvensen visas i "Fönster för vald aktivitetssekvens".

4.1 Översikt över de olika aktiviteterna

Följande lista ger en översikt över de olika aktiviteter som kan länkas till en specifik ruta.

4.1.1 Meddelande (endast för Zingui Plus)



1. Skriv in det meddelande som ska höra till rutan på raden som visas när *Meddelande* är markerat. 2. Välj *Substantiv*, *Annat*, *Adjektiv* eller *Verb* beroende på ordklass eller typ av meddelande. Zingui använder denna information till grammatikmodulen.

3. Fyll i kompletterande data om nödvändigt.

4. Klicka på OK. Mind Express kommer att fråga efter med information om nödvändigt.

4.1.2 Ljud

Att använda ett befintligt ljud

Leta efter ett tillgängligt ljud på datorn.

| Aktiviteter | C Meddelande 💿 Ljud 🛛 C Kommando |
|-------------|--|
| ß | Använd existerande wav fil Spela in ett ljud/meddeland |
| | Bläddra |
| * × * * | |

- Leta efter ljudet med hjälp av funktionen *Bläddra*.
- Klicka på 🕨 för att först lyssna på ljudet.
- Klicka på 📕 för att stoppa ljudet.
- Klicka på OK när du är färdig.

4.1.3 Kommando



Välj ett kommando från fönstret med kommandolistan.

| Ţ |
|---|
| |

För ytterligare information beträffande arbete med kommandon, se . "Översikt över de olika aktiviteterna", sid 17.

4.2 Kommentarer

- Proceduren att tilldela innehåll och aktiviteter till en ruta på nivå 2 och 3 är densamma som för att ge innehåll till rutan på nivå 1.
- Spara filen när du är klar eller när du just har gjort en ändring/redigering. Använd *Fil>Spara som* när du vill ge filen ett nytt namn. Använd *Fil>Spara* när filen ska sparas under samma namn.
- Använd Fil>Öppna när du vill öppna en befintlig fil
- För att lägga till en ny sida till kartan, gå till *Dokument>Ny sida* eller klicka på
 i fönstret *Sidinställningar* efter att ha valt *Dokument>Sidinställningar*.

| Sidinställningar |
|---------------------------------------|
| Sida 2. Sida 2 |
| Namn Sida 2 |
| Antal horisontala och vertikala rutor |
| Horisontal: 3 Vertikal: 5 |
| Mellanrum: 2 💌 % |
| Färg Tillämpa på alla |
| 🔽 Brevfönster på denna sida |
| OK Avbryt |

• I fönstret Sidinställningar ges möjlighet att ändra namnet på sidan, antal och fördelning av rutor, mellanrum mellan rutorna och sidans bakgrundsfärg.

5 – Att exportera och importera filer

5.1 Att exportera till Zingui

5.1.1 Att exportera filer till Zingui

När kommunikationskartan är färdig och sparad (exempelvis som en ny fil) kan filen laddas över till Zingui med via USBkontakten på din dator.

Anslut Zingui till datorn med den USBsladd som levererades tillsammans med apparaten. Microsoft Active Sync (Windows XP) eller Windows Mobile Centre (Windows Vista eller Windows 7) utför överföringen mellan Zingui och datorn.

För att exportera till Zingui

1. Gå till Mind Express Zingui på datorn och öppna den fil som ska exporteras.

2. Gå till Fil>Exportera till Zingui



3. Mind Express Zingui kommer att visa en lista över de filer som finns på Zingui samt den fil som är öppen i Mind Express Zingui.

| Exportera 🗾 | × |
|--|---|
| ~autosave anna demomattepc2 dog memory1 Pekbok 2 RehabC räkna smart1_bliss smart2-svenska smart2-svenska smart3 test testar Vad_hör_inte_hit Valkomstsida | |
| , Filnamn | |
| Valkomstsida | |
| Kopiera alla bilder | |
| OK Avbryt | |

4. Markera *Kopiera alla bilder och ljud* om alla ljud och bilder ska kopieras över till Zingui. När du ändrar och exporterar en redan befintligt fil på Zinguin kommer alla ljud och bilder som redan finns på Zinguin att skrivas över och exporteras igen. Att exportera filer med detta alternativ aktiverat tar vanligtvis längre tid. Om detta alternativ inte är aktiverat kommer bara de nya bilderna och ljuden att exporteras.

5. Välj *Exportera* för att föra över filen till Zingui.

5.1.2 Att exportera bilder till Zingui

För att exportera bilder till Zingui

- 1. Gå till *Fil>Exportera bilder*
- 2. Välj de bilder som ska exporteras till Zingui
- 3. Klicka på Öppna för att bekräfta

5.1.3 Att exportera ljud till Zingui

För att exportera ljud till Zingui

- 1. Gå till Fil>Exportera ljud
- 2. Välj de ljud som ska exporteras till Zingui
- 3. Klicka på Öppna för att bekräfta

5.2 Att importera från Zingui

Det är även möjligt att importera filer från Zinguin till datorn.

Anslut Zingui till datorn med den USBsladd som levererades tillsammans med apparaten. Microsoft Active Sync (Windows XP) eller Windows Mobile Centre (Windows Vista eller Windows 7) utför överföringen mellan Zingui och datorn.

För att importera från Zingui

1. Gå till Fil>Importera från Zingui

2. Mind Express Zingui kommer att visa en lista över de filer som finns på Zingui. Välj den fil som ska importeras och klicka på *Öppna*.

| Öppna 💌 | |
|--|-----|
| Documents | |
| anna demomattepc2 dog memory1 Pekbok 2 RehabC räkna <u>smart1</u> smart1_bliss smart2-svenska smart3 test testar Vad_hör_inte_hit Välkomstsida | |
| V Kopiera alla bilder OK Avbryt | -3. |

Mind Express kommer nu att ladda ner och öppna den fil som har valts.