

Průvodce tvorbou tabulek

pro

Boardmaker[™]

a

Speaking Dynamically Pro[™]



Copyrights

The Picture Communication Symbols

© Copyright 1981-2001 Mayer-Johnson, Inc. All Rights Reserved Worldwide

Boardmaker Application Software

© Copyright 1989-2001 Dennis L. King All Rights Reserved Worldwide

Speaking Dynamically Pro Application Software

© Copyright 1990-2001 Dennis L. King All Rights Reserved Worldwide

Podle zákona je zakázáno kopírovat software, manuály i jejich části
bez písemného souhlasu Mayer-Johnson, Inc .

Průvodce tvorbou tabulek pro Boardmaker a Speaking Dynamically Pro
Napsal Paul Peake

© Copyright 2001 Mayer-Johnson, Inc. All Rights Reserved Worldwide

Přeložila Jana Šarounová

Exkluzivní prodej:

Mayer-Johnson, Inc.

P.O. Box 1579

Solana Beach, CA 92075-7579

U.S.A.

Phone: (800) 588-4548 or (858) 550-0084

Fax: (858) 550-0449

Web: www.mayer-johnson.com

E-mail: mayerj@mayer-johnson.com

V České republice distribuuje SPC pro děti a mládež s vadami řeči se zaměřením na
AAK, s.r.o, 120 00 Praha 2, Tyršova 13, E-mail: caak@brailnet.cz

Obsah

Úvod

| | |
|---|---|
| Co obsahuje zakoupený software? | 1 |
| Co s mými existujícími BM knihovny a tabulkami? | 2 |
| Důležité poznámky | 2 |
| Instalace Boardmakeru nebo SDP | 2 |
| Spuštění Boardmakeru nebo SDP | 3 |
| Jak nakreslit okno | 4 |
| Vyhledávač symbolů | 5 |

Začínáme

| | |
|---------------------------------------|----|
| Nastavení velikosti tabulky | 8 |
| Vytvoření sítě buněk | 10 |
| Přidání barvy pozadí | 12 |
| Přidání a vymazání symbolů | 13 |
| Změna textu u symbol | 17 |
| Užití nástroje pro čáry | 19 |
| Užití nástroje pro výpl | 20 |
| Práce s kategoriemi | 23 |
| Vytvoření nového symbolu | 25 |
| Změna vzhledu buňky | 29 |
| Uložení tabulky | 31 |
| Tisk tabulky | 32 |
| Otevření uložené tabulky | 33 |
| Otevření šablony | 34 |

Dodatek A - Užití alternativních grafických zdrojů

| | |
|--|----|
| Kopírování a vkládání symbolů ze starého Boardmakeru | 35 |
| Import uložených obrázků | 37 |

Dodatek B - Nastavení správné velikosti tabulky

| | |
|--|----|
| Velikost tabulky (Boardmaker vs Speaking Dynamically Pro). | 39 |
| Nastavení tisku | 40 |
| Nastavení velikosti tabulky. | 41 |

Úvod

Boardmaker (BM) a Speaking Dynamically Pro (SDP) jsou dvě součásti téhož programu. Oba programy (části) sdílejí stejné kreslicí okno a nástroje k tvorbě tabulek. BM obsahuje sadu symbolů PCS (přes 3 500 symbolů), s jejichž pomocí lze vytvářet tištěné komunikační tabulky, blány k pomůckám, pracovní listy, rozvrhy apod.

Vzhledem k tomu, že SDP umožňuje přiřadit k jakékoliv buňce na tabulce řadu funkcí, můžete použít svůj počítač k augmentativní komunikaci. Komunikační tabulky vytvořené v BM lze použít v programu SDP a naopak. Prostřednictvím tohoto průvodce se naučíte vytvářet tabulky pomocí kreslicího okna, které sdílí BM i SDP. Další informace týkající se tvorby tabulek lze najít v uživatelské příručce Boardmakeru.

Co obsahuje zakoupený software?

Pokud jste zakoupili Boardmaker (verze 5), obdrželi jste:

Materiály:

- Průvodce tvorbou tabulek pro Boardmaker a Speaking Dynamically Pro
- Uživatelská příručka pro Boardmaker
- CD Boardmaker

Možnosti:

- Přístup k více než 3 500 PCS symbolům
- Možnost tvořit a tisknout komunikační tabulky a blány k pomůckám

Pokud jste zakoupili Boardmaker a Speaking Dynamically Pro, obdrželi jste:

Materiály:

- Průvodce tvorbou tabulek pro Boardmaker a Speaking Dynamically Pro
- Uživatelská příručka pro Boardmaker.
- Uživatelská příručka pro Speaking Dynamically Pro
- CD Boardmaker s SD Pro

Možnosti:

- Přístup k více než 3 500 PCS symbolům
- Možnost tvořit a tisknout komunikační tabulky a blány k pomůckám
- Možnost přiřadit ke každé tabulce, kterou tvoříte, zvuk nebo řadu jiných funkcí

Pokud jste zakoupili Speaking Dynamically Pro, obdrželi jste:

Materiály:

- Průvodce tvorbou tabulek pro Boardmaker a Speaking Dynamically Pro
- Uživatelská příručka pro Speaking Dynamically Pro
- CD Speakind Dynamically Pro
- Uživatelská příručka pro Boardmaker (PDF verze na CD)

Možnosti:

- Možnost tvořit a tisknout komunikační tabulky a blány k pomůckám (bez symbolů PCS)
- Možnost přiřadit ke každé tabulce, kterou tvoříte, zvuk nebo řadu jiných funkcí.

Instalace Boardmakeru nebo Speaking Dynamically Pro

1

Vložte CD do mechaniky CD ROM.

Dvakrát klikněte na ikonu **Můj počítač**,
potom dvakrát klikněte na ikonu mechaniky CD ROM.



2

Dvakrát klikněte na ikonu Setup.

Řiďte se pokyny instalačního
programu na obrazovce.



Důležité poznámky

Pro spuštění a běh programu je nutno mít CD vloženo v mechanice CD ROM.

CD je klíčem pro odemknutí programu. CD Boardmaker zpřístupní pouze BM část programu, CD Speaking Dynamically Pro pouze SDP část programu a CD Boardmaker s SDP zpřístupní obě části programu.

Software můžete spustit na každém počítači, na kterém potřebujete. Pokud budete nosit originální CD s programem s sebou, můžete software užívat v práci, doma nebo kdekoli jinde, aniž byste porušili podmínky licenční smlouvy.

Co s mými existujícími BM knihovny a tabulkami?

Mnozí z vás upgradovali starou verzi Boardmakeru a chtějí pokračovat v užívání knihoven Addendum (dodatky k symbolům - pozn.překl.), které si zakoupili, a/nebo knihoven a tabulek, které si vytvořili. To nebude žádný problém. Boardmaker umožňuje importovat knihovny a tabulky ze starších verzí BM pro Windows. Můžete také importovat z BM a SDP pro Macintosh. Informujte se v uživatelské příručce, jak je možno různé soubory importovat.

Poznámka: Upgrade Vašich knihoven Addendum

Všechny knihovny Addendum, které jste si zakoupili pro starší verze Boardmakeru, můžete importovat do nové verze. Symboly PCS v importované knihovně však budou ve formátu bmp a nebudou mít stejnou kvalitu jako symboly ve formátu metafile, které jsou obsaženy v základní sadě nové verze BM.

Pokud dáváte přednost obrázkům ve formátu metafile, musíte knihovny Addendum upgradovat. Pro více informací kontaktujte Mayer-Johnson, Inc.

Spuštění Boardmakeru nebo Speaking Dynamically Pro

Existují dva způsoby spuštění Boardmakeru.

Použijte menu **Start**.

Start >Programy > Mayer-Johnson

> Boardmaker with SD Pro

Vyberte odpovídající program
v submenu.



1

-----NEBO-----

Dvakrát klikněte na odpovídající ikonu
na ploše.



* Podoba ikony závisí na tom, jaký program jste zakoupili.

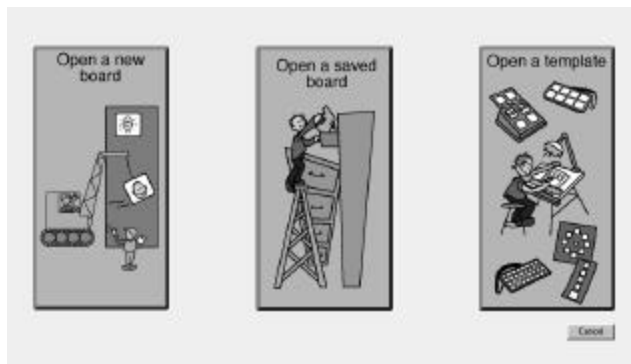
Poznámka: Tato ikona se objeví pouze tehdy, máte-li zakoupen SD Pro. Nastartuje
program na hlavní tabulku. Více v manuálu SDP Pro.



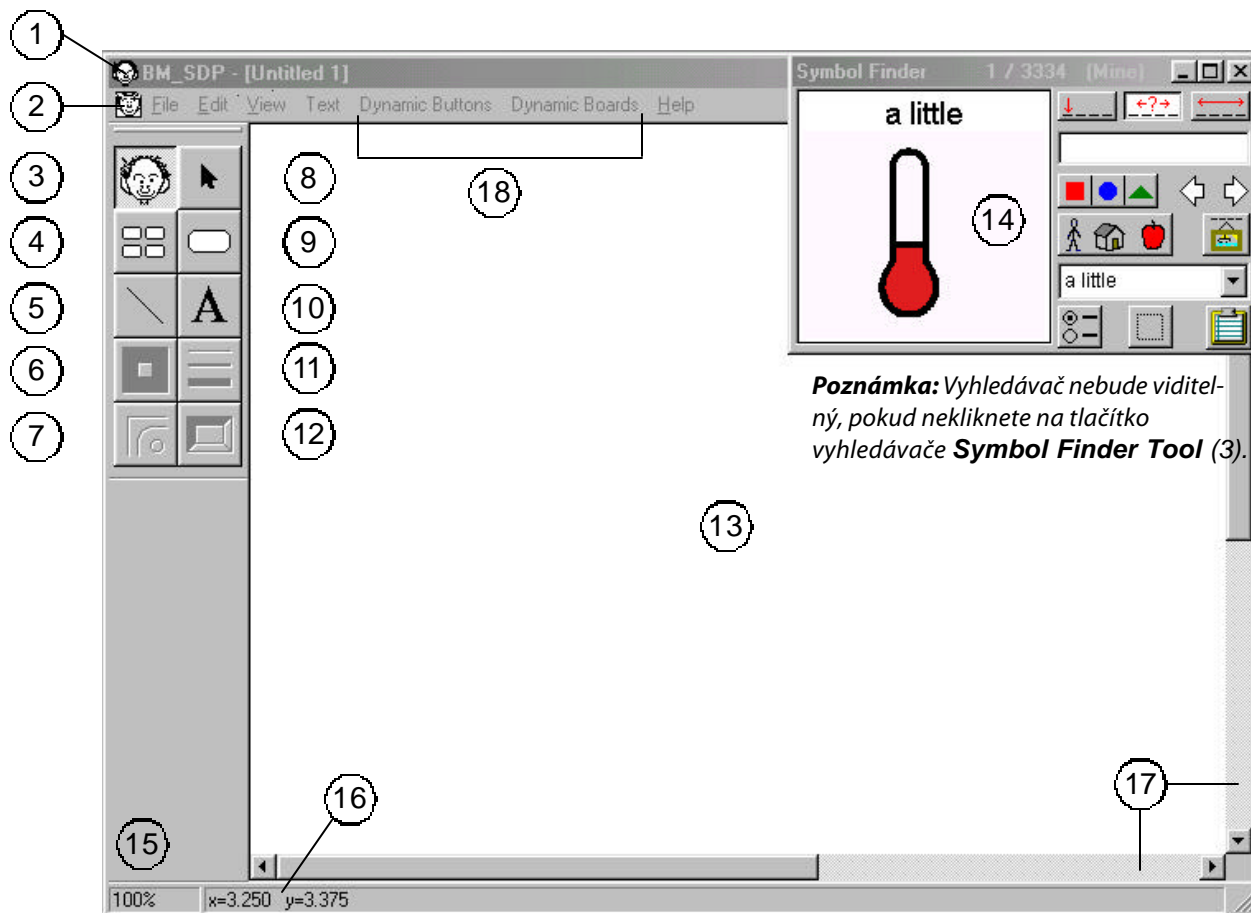
2

Vyberte, co chcete dělat.

Pokud budete pracovat podle pokynů
Začínáme na straně 7, klikněte na
Open a new board (Otevřete novou tabulku).



Kreslicí okno



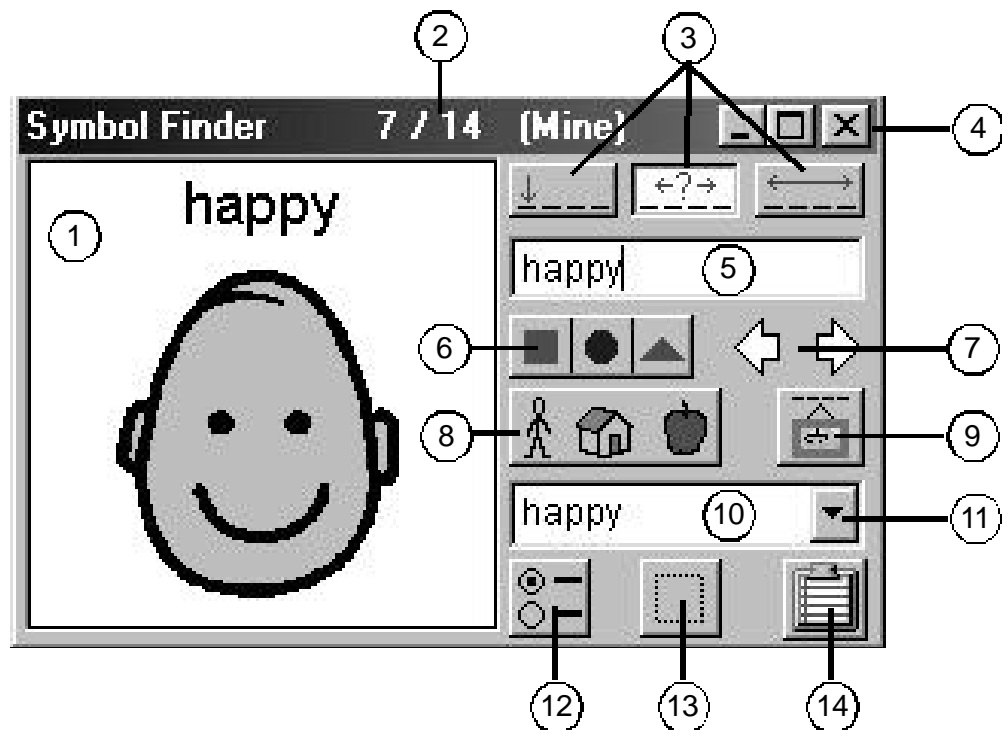
Poznámka: Vyhledávač nebude viditelný, pokud nekliknete na tlačítko vyhledávače **Symbol Finder Tool** (3).




- | | | | |
|---|--|----|--|
| 1 | Lišta s názvem programu | 10 | Nástroj pro text (Ctrl + F5) |
| 2 | Lišta s menu | 11 | Nástroj pro tloušťku čáry <i>Zobrazí paletu možností pro tloušťku čáry</i> |
| 3 | Nástroj pro vyhledávání symbolů (Ctrl + B) <i>Zobrazí okno vyhledávače symbolů.</i> | 12 | Nástroj pro stínování <i>Užívá se pro zapnutí či vypnutí 3-D efektu u buňky</i> |
| 4 | Nástroj pro kopírování buněk (Ctrl + F2) <i>Umožňuje rychlé namnožení buněk a jejich seřazení do sítě.</i> | 13 | Prostor pro tvorbu tabulky |
| 5 | Nástroj pro kreslení čar (Ctrl + F4) <i>Používá se ke kreslení čar.</i> | 14 | Okno vyhledávače symbolů <i>Používá se k vyhledávání symbolů.</i> |
| 6 | Nástroj pro barvy <i>Zobrazí paletu barev pro nastavení barvy buněk, textu a grafiky.</i> | 15 | Indikátor zvětšení tabulky <i>Zobrazí aktuální zvětšení tabulky.</i> |
| 7 | Nástroj pro vzhled buňky <i>Zobrazí paletu možností vzhledu buňky.</i> | 16 | Dynamická pomoc <i>Zobrazí užitečné informace týkající se pozice kurzoru a právě probíhající akce.</i> |
| 8 | Ukazovátka (Ctrl + F1) <i>Používá se pro výběr buněk, textu, grafiky atd.</i> | 17 | Lišta pro posun |
| 9 | Nástroj pro vytvoření buňky (Ctrl + F3) <i>Používá se k vytvoření buňky pro symbol nebo obrázek.</i> | 18 | Položky menu pro Speaking Dynamically Pro <i>Nejsou aktivní, pokud jste nezakoupili SDP.</i> |

Stručný popis vyhledávače symbolů

Pro otevření vyhledávače symbolů klikněte na tlačítko vyhledávače (viz předcházející strana)

Poznámka: Vyhledávač je aktivní pouze tehdy, pokud jste zakoupili či upgradovali Boardmaker.



- ① **Aktuální symbol**
- ② **Počet vyhledaných symbolů**
Zobrazuje počet vyhledaných odkazů.
- ③ **Možnosti vyhledávání názvu symbolu**
 -  Hledej na začátku slova.
 -  Hledej kdekoli v názvu.
 -  Hledej celý název.
- ④ **Minimalizace, obnovení a zavření okna.**
- ⑤ **Pole pro zadání hledaného textu.**
Napište název nebo část názvu symbolu, který chcete najít.
- ⑥ **Tlačítko pro zobrazení výsledků hledání.**
Zobrazí tabulku výsledků aktuálního vyhledávání.
- ⑦ **Šipky pro posun k předcházejícímu a následujícímu symbolu**
Používá se pro posun k předcházejícímu nebo následujícímu symbolu nebo pro procházení mezi vyhledanými symboly.
- ⑧ **Tlačítko pro kategorie**
Používá se pro výběr kategorie symbolů při vyhledávání.
- ⑨ **Tlačítko pro název symbolu**
Používá se k přidání alternativního názvu nebo kategorie k aktuálnímu symbolu.
- ⑩ **Pole pro změnu názvu symbolu**
Do tohoto pole pište, chcete-li změnit název aktuálního symbolu. Jedná se pouze o jednorázovou změnu.
- ⑪ **Seznam alternativních názvů symbolu**
Kliknutí na šipku zobrazí seznam všech alternativních názvů pro aktuální symbol. Ze seznamu můžete vybrat jakýkoliv název.
- ⑫ **Tlačítko pro nastavení vyhledávače**
Používá se ke změně nastavení vyhledávače symbolů – např. jazyka, fontů, knihoven apod.
- ⑬ **Přepínač mezi ukazovátkem a lasem**
Používá se k přepínání mezi těmito dvěma nástroji.
- ⑭ **Tlačítko pro kopírování do schránky**
Používá se ke kopírování symbolů do jiných programů.

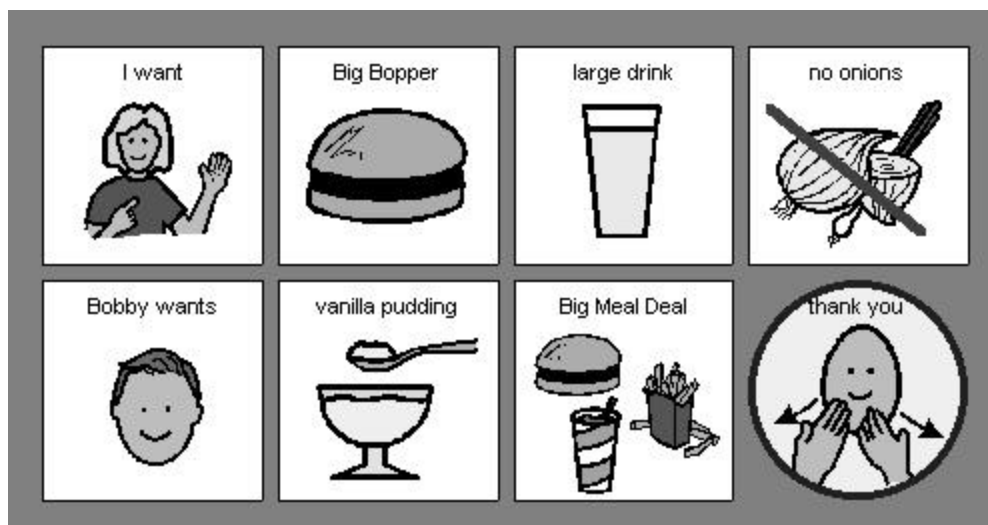
Poznámka: Pokud chcete zobrazit funkce jednotlivých tlačítek podržte nad nimi chvíli kurzor myši.

Poznámka překladatele

Tento manuál je přesným překladem původního průvodce, který pracuje s anglickou verzí databáze symbolů. Pokud si při práci s programem nastavíte jako první jazyk češtinu, budete muset některé kroky popsané v manuálu mírně pozměnit (např. str. 13 - Přidání a mazání symbolů - text budete zadávat v češtině). Bude tedy lepší, když si práci s programem vyzkoušíte nejprve přesně podle instrukcí v manuálu- tedy v angličtině. Jednoduše se tak naučíte základním principům práce s Boardmakerem. Potom si nastavte jako hlavní jazyk češtinu. Uděláte to pomocí vyhledávače symbolů (viz strana 5 v tomto manuálu). Klikněte na tlačítko č. 12 (Tlačítko pro nastavení vyhledávače - Change Symbol Finder Settings). V 1. řádce (Line 1 Language) si pomocí šipky najdete češtinu (Czech). Automaticky by se vám měla nastavit čeština i jako jazyk pro vyhledávání (Search Language). Potom klikněte na tlačítko OK. Při každém dalším spuštění programu bude již vyhledávač pracovat s českou verzí databáze symbolů.

Začínáme

Pomocí tohoto průvodce se naučíte vytvořit tabulku pro rychlé občerstvení, která je zobrazena níže. Při tvoření této tabulky se naučíte základní dovednosti a seznámíte se s některými užitečnými vlastnostmi programu.



Pokud nemáte Speaking Dynamically Pro, můžete otočit stranu a pokračovat.

Uživatelé SDP

Tabulka pro návštěvu rychlého občerstvení bude použita v první lekci průvodce v manuálu Speaking Dynamically Pro.

Pokud jste si při koupi SDP nezakoupili zároveň také Boardmaker verzi 5, nebudete mít přístup k symbolům pomocí vyhledávače symbolů (Symbol Finder). Nebudete tedy moci sledovat jednotlivé kroky, které se týkají vyhledávače symbolů. Můžete však lekci dokončit pomocí nějakých jiných symbolů, které máte k dispozici (viz níže)

Pokud máte starší verzi Boardmakeru:

Můžete kopírovat a vkládat symboly ze starého Boardmakeru do SDP přes clipboard - schránku (podrobnosti v doplňku A). Ačkoliv kreslicí okno v programu SDP vypadá podobně jako v Boardmakeru, prosím projděte si tuto lekci, abyste se dozvěděli více o různých možnostech tvorby tabulek. Pokud máte možnost, doporučujeme vám upgrade Boardmakeru, abyste mohli využít řadu zdokonalení a novinek.

Pokud nemáte Boardmaker:

SDP vám dovolí importovat grafické soubory přímo na buňku (více v Doplňku A) nebo vložit grafiku z clipboardu. Pokud budete importovat vlastní symboly, budete při procházení touto lekcí potřebovat přizpůsobit a pozměnit některé kroky, .

Nastavení velikosti tabulky

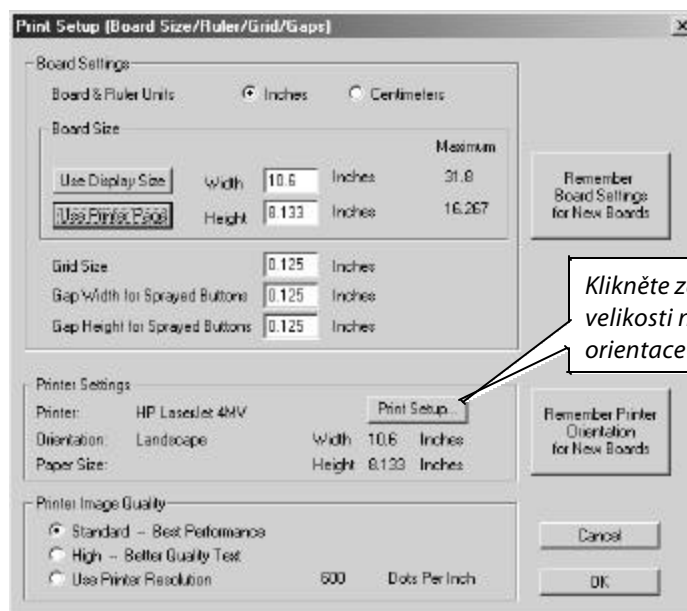
Boardmaker a Speaking Dynamically Pro sdílejí stejné kreslicí okno. Každý program používá rozdílnou optimální velikost tabulky, která musí být nastavena před tvorbou tabulky.

- Boardmaker je určen pro tvorbu tištěných tabulek, takže nastavení velikosti tabulky se řídí většinou formátem papíru, na který chceme tisknout.
- Speaking Dynamically Pro je určen pro komunikaci pomocí počítače, takže velikost tabulky se řídí obvykle velikostí monitoru počítače.

Tento průvodce je vytvořen tak, aby vás pokud možno rychle uvedl do používání programu, a nemůže se tedy zabírat přesnými detaily nastavení velikosti tabulek. Více vysvětlení podává Doplněk 1, do něhož je možno nahlédnout po absolvování této lekce.

Nastavení tisku

Nastavení vlastností tisku a orientace papíru je třeba provést předtím, než začnete nastavovat velikost tabulky. To usnadní vytvoření tabulek, které se budou tisknout na jeden list papíru.

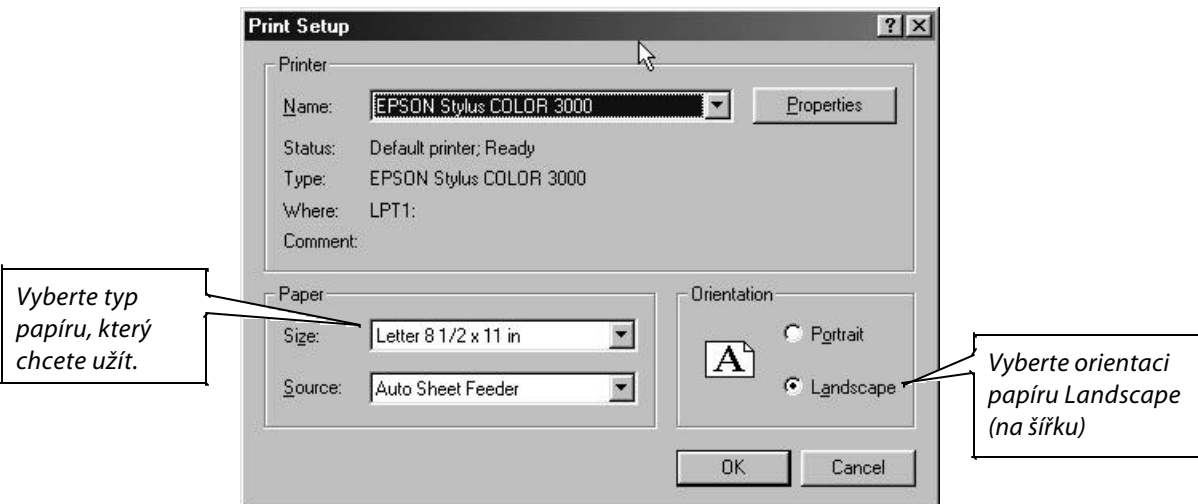


Tabulka, kterou nyní tvoříte, potřebuje nastavení orientace papíru na šířku (landscape orientation)

Vyberte **Print Setup (Board Size/Ruler/Grid/Gaps)** v menu **File**. V dialogovém okně (viz výše) klikněte na tlačítko **Print Setup**.

1

2

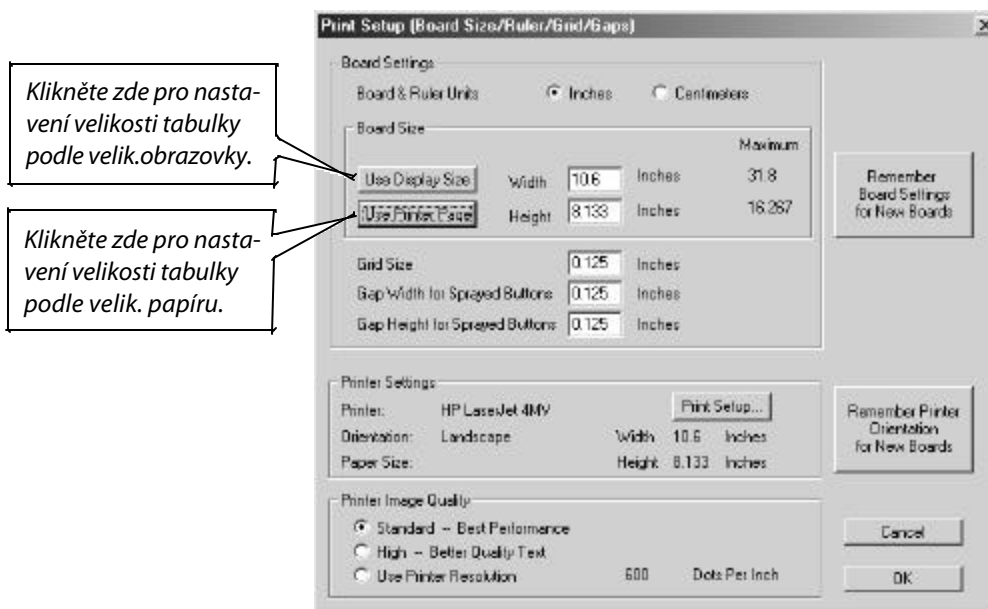


Ujistěte se, že jste nastavili velikost papíru, který chcete užít.

Klikněte na **Landscape** v okénku **Orientation**. Pokud jste skončili, klikněte na tlačítko **OK**.

Nastavení velikosti tabulky

3



Uživatelé Boardmakeru

Klikněte na tlačítko Use Printer Page (použij velikost strany pro tisk) k nastavení správné velikosti tabulky. Velikost tabulky bude nyní přesně odpovídat velikosti papíru a jeho orientaci, jak jste ji nastavili v kroku 2. Pokud jste skončili, klikněte na tlačítko OK.

Uživatelé Speaking Dynamically Pro

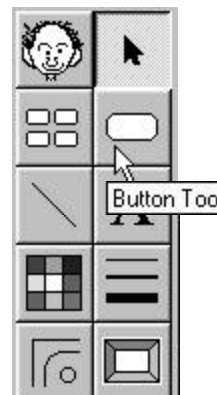
Klikněte na tlačítko Use Display Size (použij velikost obrazovky) k nastavení správné velikosti tabulky. Tabulka je nyní nastavena tak, aby při používání vyplnila obrazovku. Pokud jste skončili, klikněte na tlačítko OK.

Vytvoření sítě buněk (tlačítek)

1

Nejprve musíte vytvořit buňku pro vložení symbolu.

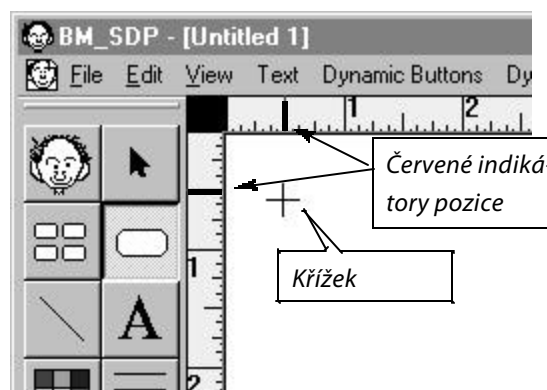
Vyberte **Button Tool** (tlačítko pro zhotovení buňky).



2

Umístěte křížek (Cross Hairs) 5 mm vodorovně i svisle od levého horního rohu okna.

Indikátory pozice (Red position indicators) v pravítkách pomohou v lokalizaci kurzoru.

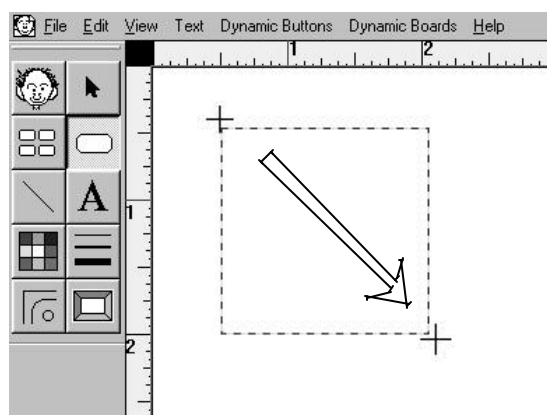


3

Klikněte a táhněte myší napříč oknem k vytvoření malé buňky.

Tip: Chcete-li vytvořit čtvercovou buňku, podržte při tažení klávesu Shift.

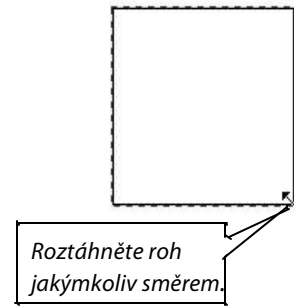
Poznámka: Uživatelé SDP mohou také vytvořit buňku výběrem **Action** z menu **Dynamic Buttons**. Přednastavená velikost buňky je čtverec o straně 2,5 cm.



4

Velikost buňky nebyla specifikována. Nyní upravíte buňku na čtverec o straně 5 cm.

Posuňte kurzor nad pravý dolní roh buňky
V určité poloze se kurzor změní v šipku, kterou vidíte na obrázku. Klikněte a roztáhněte roh buňky na pozici 5 cm (2,5 inch) vertikálně i horizontálně na pravítku.

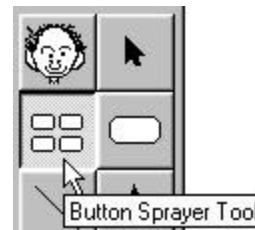


Poznámka: Vybraná buňka je označena čárkovanou linkou. Pokud kliknete kamkoliv mimo ni, výběr se zruší. Chcete-li ji opět vybrat, znovu na ni klikněte.

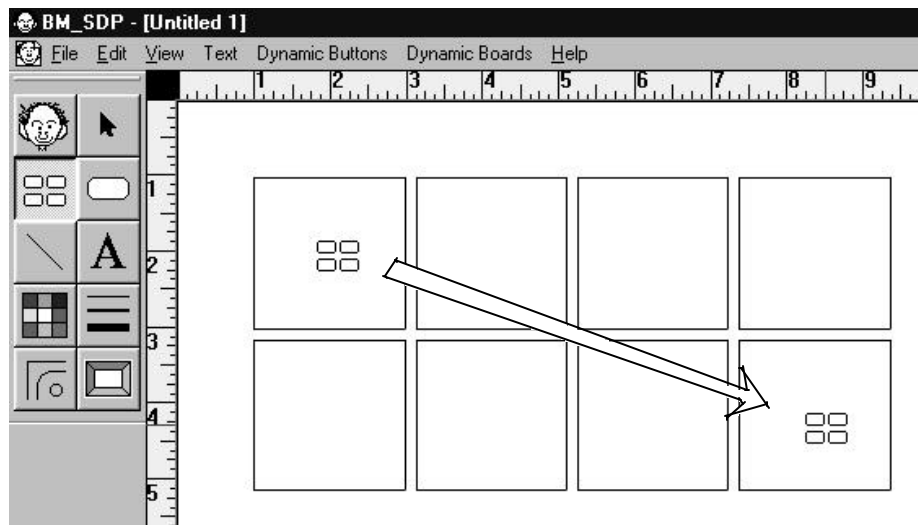
5

Nyní vytvoříme síť buněk, které budou stejné jako ta, kterou jsme již vytvořili.

Vyberte **Button Sprayer Tool** (nástroj pro kopírování buněk) na panelu nástrojů.



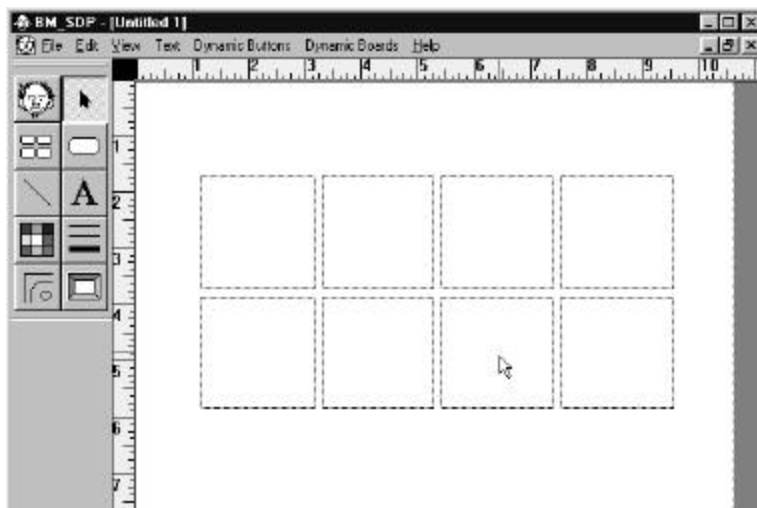
6



Posuňte **Button Sprayer Tool** na vytvořenou buňku. Klikněte a úhlopříčně táhněte myší. Tak vytvoříte síť 2x4 buňky.

Tip: Pro změnu velikosti mezery mezi jednotlivými buňkami klikněte na menu **File** a vyberte **Print Setup (Board Size/Ruler/Grid/Gaps)**. Změňte informace v kolonkách **Gap width** (šířka mezery) a **Gap height** (výška mezery). Nastavení velikosti mezery musí být provedeno před použitím nástroje pro kopírování buněk **Button Sprayer Tool**.

7



Pokud jsou všechny buňky ještě označeny, klikněte na jakoukoliv z nich a současně myší táhněte. Tak posunete celou síť do středu strany.

* Pokud již byl výběr zrušen a buňky nejsou označeny, vyberte **Select All** (Vyber vše) v menu **Edit**.

Přidání barvy pozadí

1

Klikněte kamkoliv na pozadí tabulky.
Tím se zruší označení buněk na tabulce.

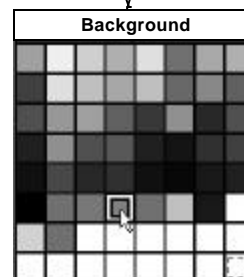


2

Vyberte **Color Tool** (Nástroj pro výběr barvy) na panelu nástrojů. Potom vyberte barvu pozadí.



Nápis indikuje, že vybíráte barvu pro pozadí.

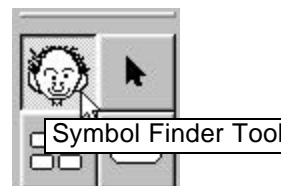


Přidání a mazání symbolů

1

Databáze symbolů je přístupná pomocí Vyhledávače symbolů (Symbol Finder).

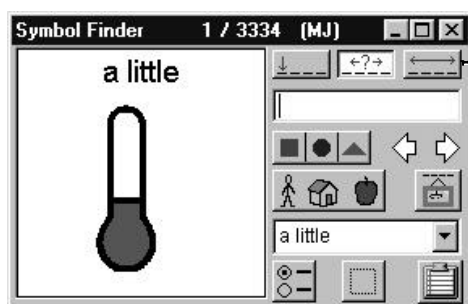
Vyberte **Symbol Finder Tool*** (nástroj pro vyhledávání symbolů).



* **Uživatelé SDP** (bez programu Boardmaker, verze 5)

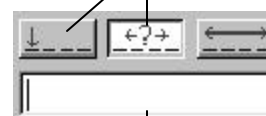
Pokud není **Symbol Finder Tool** aktivní, nemáte zakoupen program Boardmaker, verze 5. Čtěte pokyny v oddílu *Začínáme* na předchozích stranách tohoto průvodce.

2



Vyhledávač symbolů je nastaven tak, aby našel zadaný text kdekoli v názvu symbolu. Později můžete toto nastavení podle potřeby změnit kliknutím na **Tlačítka pro možnosti hledání názvu symbolu**.

Tlačítka pro možnosti hledání názvu symbolu.



Pole pro zápis hledaného textu

 **Hledá slova začínající daným textem**

Hledaný text: "her"

Výsledky: "here", "her", "come here"

 **Hledá slova, která obsahují daný text**

Hledaný text: "her"

Výsledky: "where", "cherries", "here"

 **Vyhledá pouze daný text**

Hledaný text: "her"

Výsledky: "her"

3

Napište "want" (chtít).

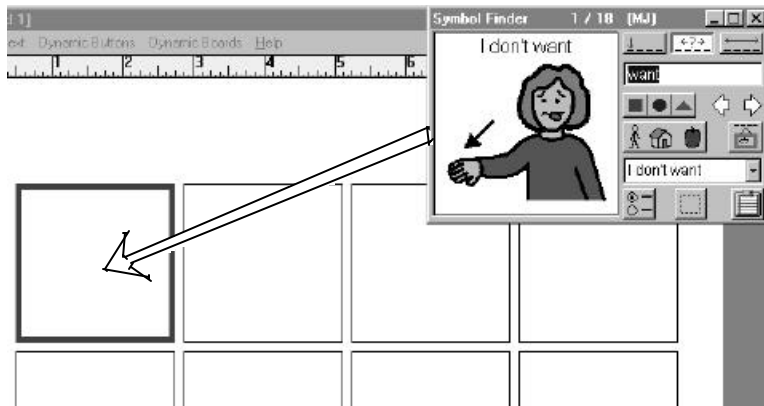
V tomto případě se objeví nejprve symbol pro "I don't want" (nechci), který je v databázi na 1. místě.

V tomto případě je toto první z 18 symbolů, které obsahují text "want".



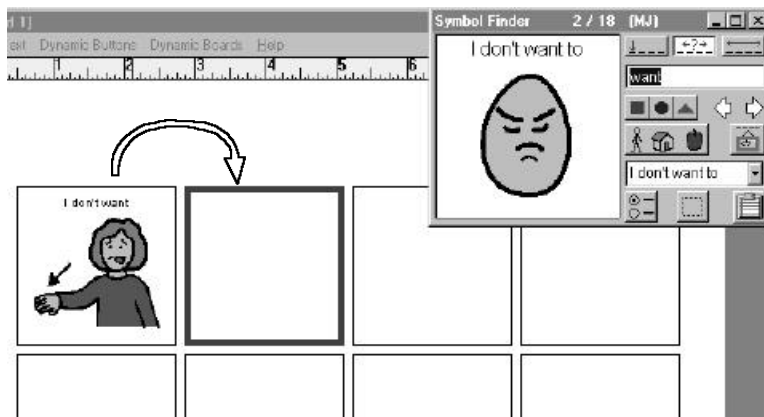


Stiskněte klávesu **Enter** na klávesnici. Tím umístíte symbol do zvýrazněné buňky.

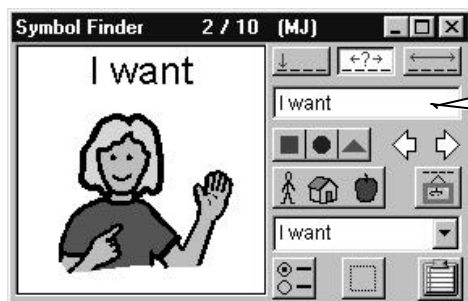


4

Vyhledávač symbolů zobrazí další výsledek hledání (pokud existuje) a nejbližší prázdná buňka v řadě se zvýrazní.



5



**Šipky
Předchozí/Další**

Použijte tyto šipky nebo šipky na klávesnici k posunu mezi výsledky hledání.

Do okna vyhledávače napište "I want".

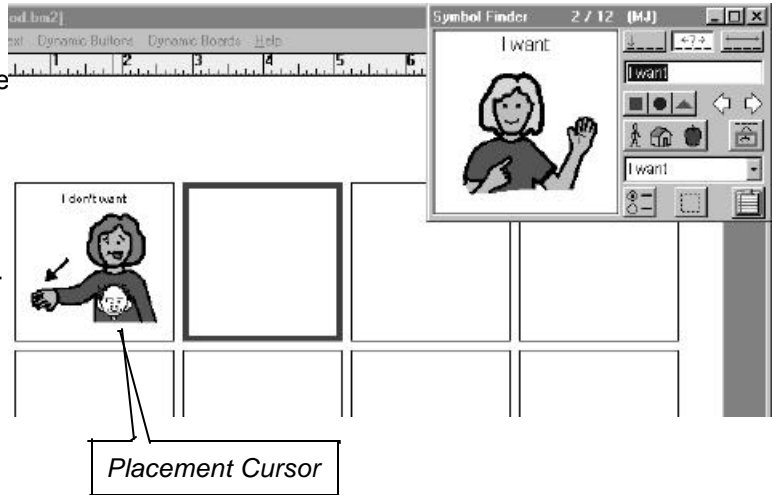
Nejprve se objeví symbol pro "I want to say something" (chci něco říct). Použijte šipku **Další** pro zobrazení dalšího výsledku hledání.

Tip: Pro posun mezi výsledky hledání můžete použít také šipky na klávesnici.

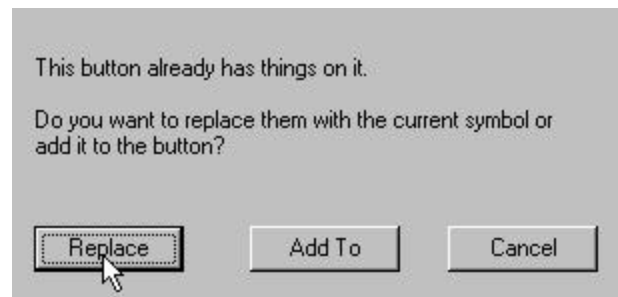
6

Symbol "I want" (já chci), který je nyní zobrazen v okně vyhledávače symbolů, lze umístit do této buňky. Jednoduše můžete také nahradit symbol a text, který jste již umístili.

Přesuňte kurzor pro umístění (**Placement Cursor**) nad první buňku a klikněte.

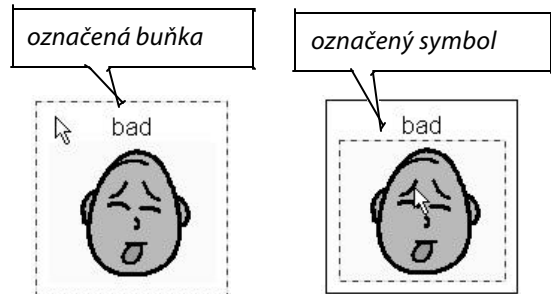


Klikněte na tlačítko Replace (nahradit). Nyní se v buňce objeví správný symbol i text.

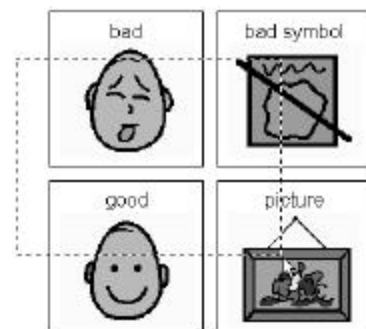


7

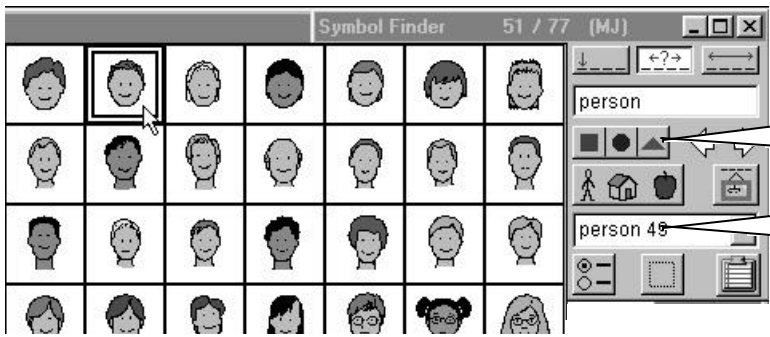
Tip: Pokud si přejete vymazat symbol a text z buňky nebo skupiny buněk, označte buňky pomocí Ukazovátky (Pointer Tool) a v menu **Edit (Úpravy)** vyberte položku **Clear (Smazat)**.



Tip: Můžete také označit více buněk najednou tak, že kliknete na pozadí a táhnete myší tak, abyste se dotkli všech buněk, které chcete vybrat.



8



Tlačítko tab. výsledků hled.
Zobrazí tabulku 49 výsledků hledání. Klikněte na symbol, který chcete zvolit.

person 49
V tomto poli se zobrazí první název symbolu, který jste označili kurzorem.

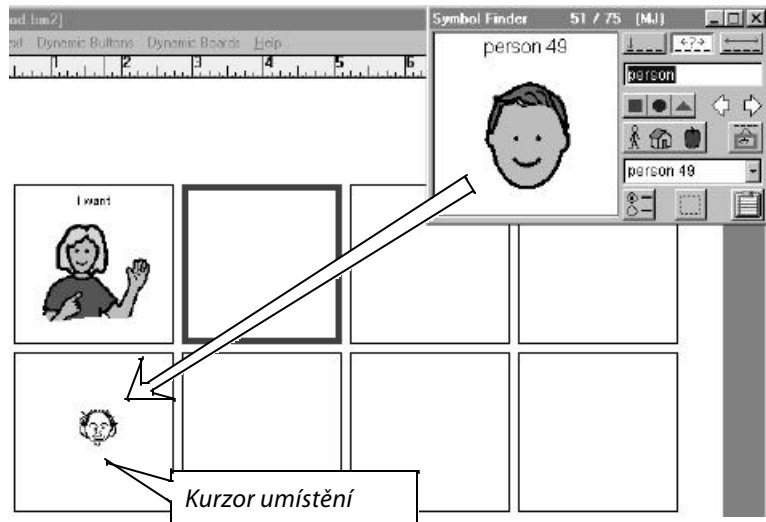
Napište "person" (osoba) a potom klikněte na **Tlačítko tabulky výsledků hledání** (Thumbnail Button)

Klikněte na šipku Další (Next) k zobrazení další strany tabulky výsledků hledání. Klikněte na "person 49" (osobu 49).

9

Nyní umístíme osobu 49 do vybrané buňky.

Přesuňte kurzor umístění nad první buňku ve druhé řadě a klikněte.

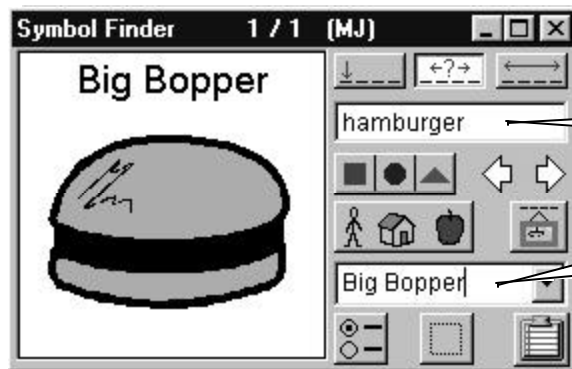


Kurzor umístění

Změna textu u symbolu

Užití pole pro alternativní název symbolu

1



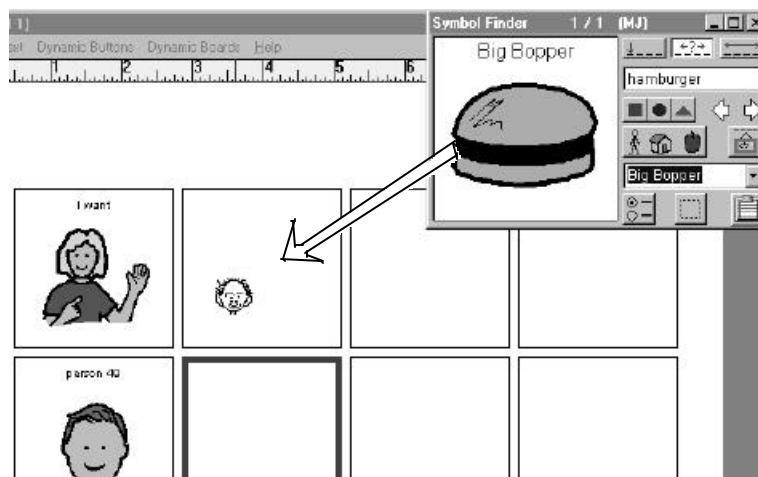
Původní text

Pole pro alternat. název symbolu
Pokud chcete, aby se nad symbolem objevil jiný text, napište jej do tohoto pole.

Napište "hamburger", potom stiskněte klávesu Tab nebo klikněte na pole pro alternativní název symbolu.

Nyní napište "Big Bopper". Tento text se objeví nad symbolem místo originálního názvu symbolu. Původní název symbolu však zůstane zachován pro další hledání.

2

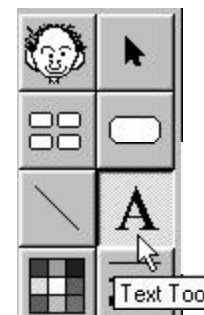


Pomocí kurzoru umístění klikněte na druhou buňku v první řadě. Tak umístíte symbol "Big Bopper" do této buňky.

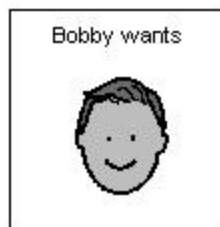
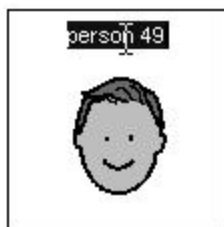
3

Užití nástroje pro text

Vyberte nástroj pro text (Text Tool) na panelu nástrojů.



4



Klikněte na text "person 49", potom napište "Bobby wants" (Bobby chce).

Poznámka: Kamkoliv do buňky nebo na pozadí tabulky můžete přidat text tak, že pomocí nástroje pro text umístíte kurzor a potom napíšete text, který si přejete.

Tip: U textu můžete změnit font, styl a velikost písma, které jsou užity na jedné nebo více buňkách. Dané buňky nejprve označíte a potom provedete změny v menu **Text**.

5



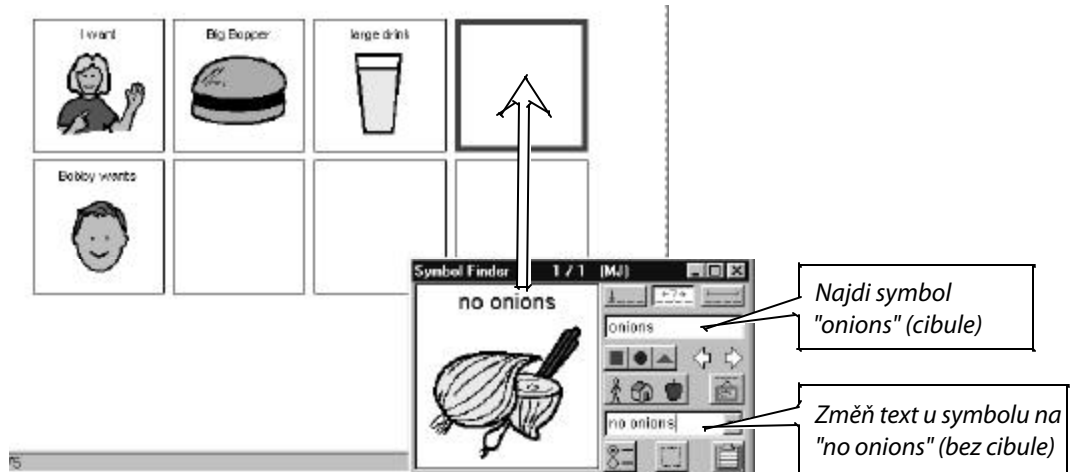
Klikněte na tlačítko vyhledávače symbolů, potom hledejte symbol pro "drink" (nápoj).

V poli pro alternativní název symbolu změňte text symbolu na "large drink" (velký nápoj).

Stiskněte klávesu **Enter**. Tím umístíte symbol pro "large drink" do zvýrazněné buňky.

Použití nástroje pro kreslení čar

1



Najděte symbol pro "onions" (cibule), potom změňte text u symbolu na "no onions" (bez cibule).

Zmáčkněte klávesu **Enter** k umístění symbolu.

Tip: Pokud umístíte symbol do nesprávné buňky, můžete použít Ukazovátko (Pointer Tool) k přetažení symbolu do správné buňky.

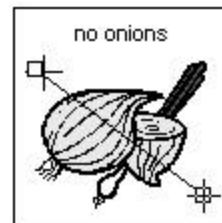
2

Vyberte nástroj pro kreslení čar (Line Tool) na panelu nástrojů.

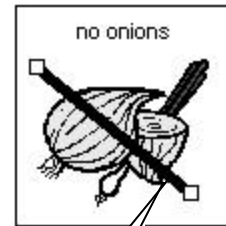


3

Umístěte červený křížek, klikněte a táhněte myší tak, abyste nakreslili čáru přes cibuli.



4

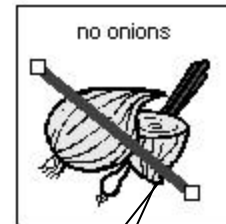
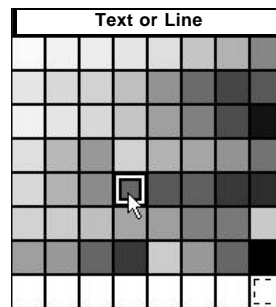
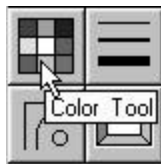


Čára je nyní silnější.

Vyberte nástroj pro tloušťku čáry (Thickness Tool) na panelu nástrojů.

Klikněte na jednu ze silnějších čar, abyste zvýraznili čáru, která přeškrťává cibuli.

5



Čára je nyní červená .

Vyberte nástroj pro výběr barvy (Color Tool) na panelu nástrojů.

Klikněte na červenou barvu. Čára přeškrťávající cibuli bude nyní červená.

Užití nástroje pro vybarvení plochy

1

Vyhleďte symbol "pudding" (puďink)

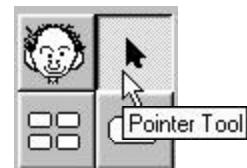
Změňte text na "vanilla pudding" (vanilkový puďink).

Pomocí vyhledávače symbolů najděte symbol pro "pudding" (puďink).

Změňte text na "vanilla pudding" (vanilkový puďink), potom stiskněte Enter pro umístění symbolu do buňky.

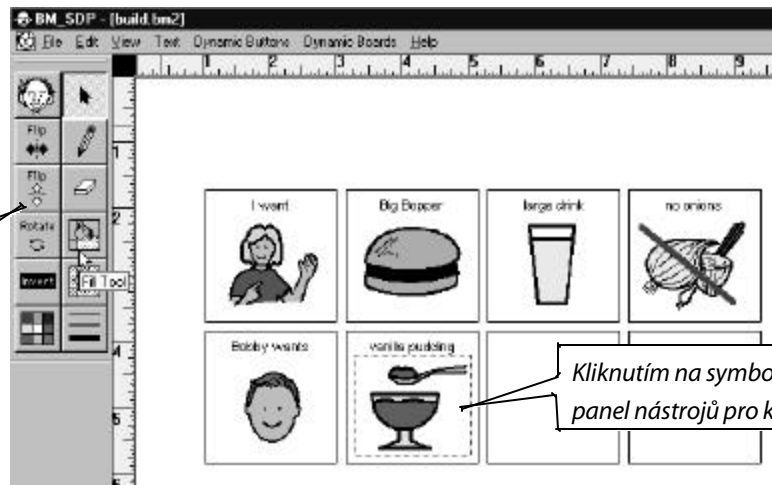
2

Vyberte ukazovátka (Pointer Tool) na panelu nástrojů.



3

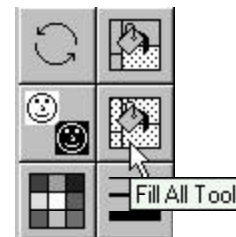
Panel nástrojů pro kreslení



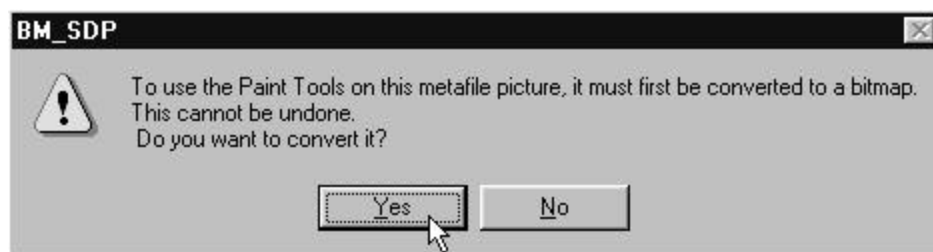
Klikněte přímo na symbol "vanilla puding". Objeví se panel nástrojů pro kreslení.

4

Na panelu vyberte nástroj pro vybarvení plochy (Fill All Tool).



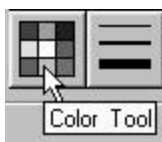
5



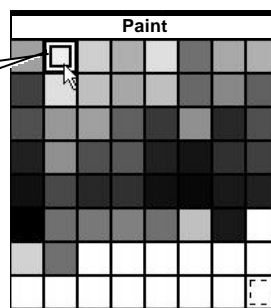
Pokud chcete použít tento nástroj, musí se symbol převést do bitmapového formátu. Tato změna bude nevratná. Klikněte na tlačítko "Yes" k potvrzení této akce.

Poznámka: Převedením do formátu bmp se může změnit vzhled a kvalita tisku u symbolu.

6



Vyberte světle žlutou.



Vyberte nástroj pro barvy (Color Tool) na panelu nástrojů.

Na paletě barev vyberte světle žlutou.

7

Přesuňte symbol konvičky nad hnědý pudink a klikněte.

Pomocí tohoto nástroje změníte barvu, na kterou jste klikli, na barvu vybranou z palety.



Posuňte tento bod konvičky nad oblast, kterou chcete barvou vyplnit.

Poznámka: Pokud změní barvu jenom ojedinelé body nebo jejich řady, měli byste nastavit rozlišení monitoru na 24 bit (true) colors (viz nápověda Windows) nebo pokračovat v klikání do hnědých míst, dokud se všechna neobarví na žádanou barvu. Pokud neužíváte 24-bitové rozlišení, hnědý pudink je směsí různých odstínů hnědé, z nichž každý musíte změnit.

8

Pokud jste skončili s vybarvováním plochy, klikněte dvakrát na ukazovátko, aby se zobrazil znovu standardní panel nástrojů.

Dvakrát kliknout

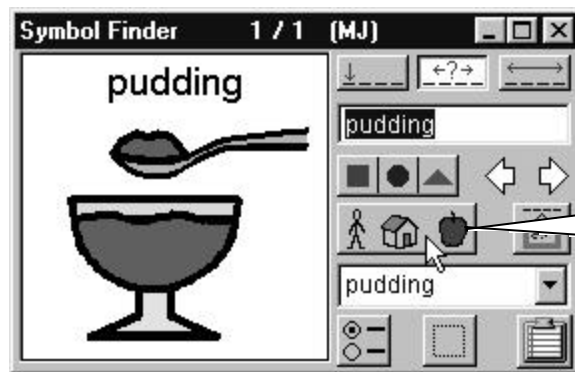


Standardní panel nástrojů



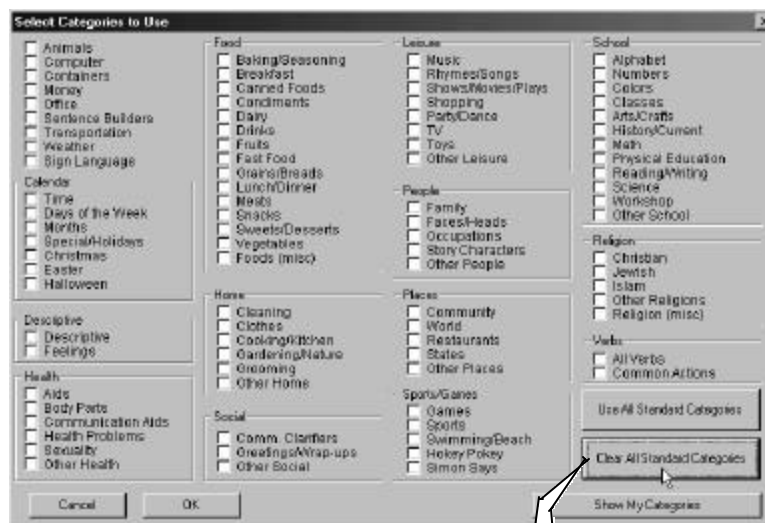
Práce s kategoriemi

Symboły v Boardmakeru jsou seřazeny do kategorií, takže můžete vyhledávat určité skupiny symbolů.



Tlačítko pro kategorie
Klikněte zde pro výběr kategorie k vyhledávání nebo zobrazení.

Vyberte vyhledávač symbolů, potom klikněte na tlačítko pro kategorie.



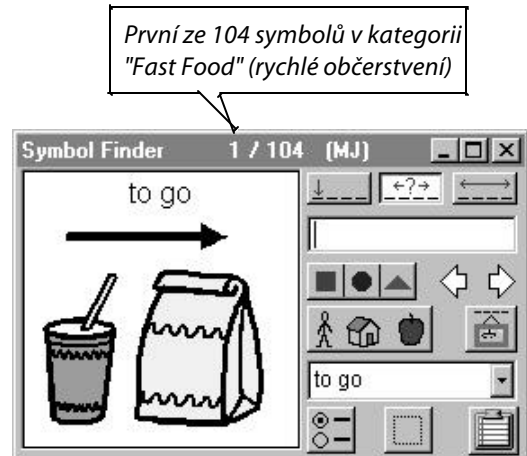
| | |
|---------------------------------------|--|
| | |
| Zatrhne všechny kategorie. | Zruší zatržení u všech kategorií. |
| | |
| Zobrazí individ. vytvořené kategorie. | Zruší veškeré změny výběru kategorií. |
| | |
| | Akceptuje všechny změny a zavře toto okno. |

Klikněte na tlačítko **Clear All Standard Categories** (zruší zatržení u všech kategorií).

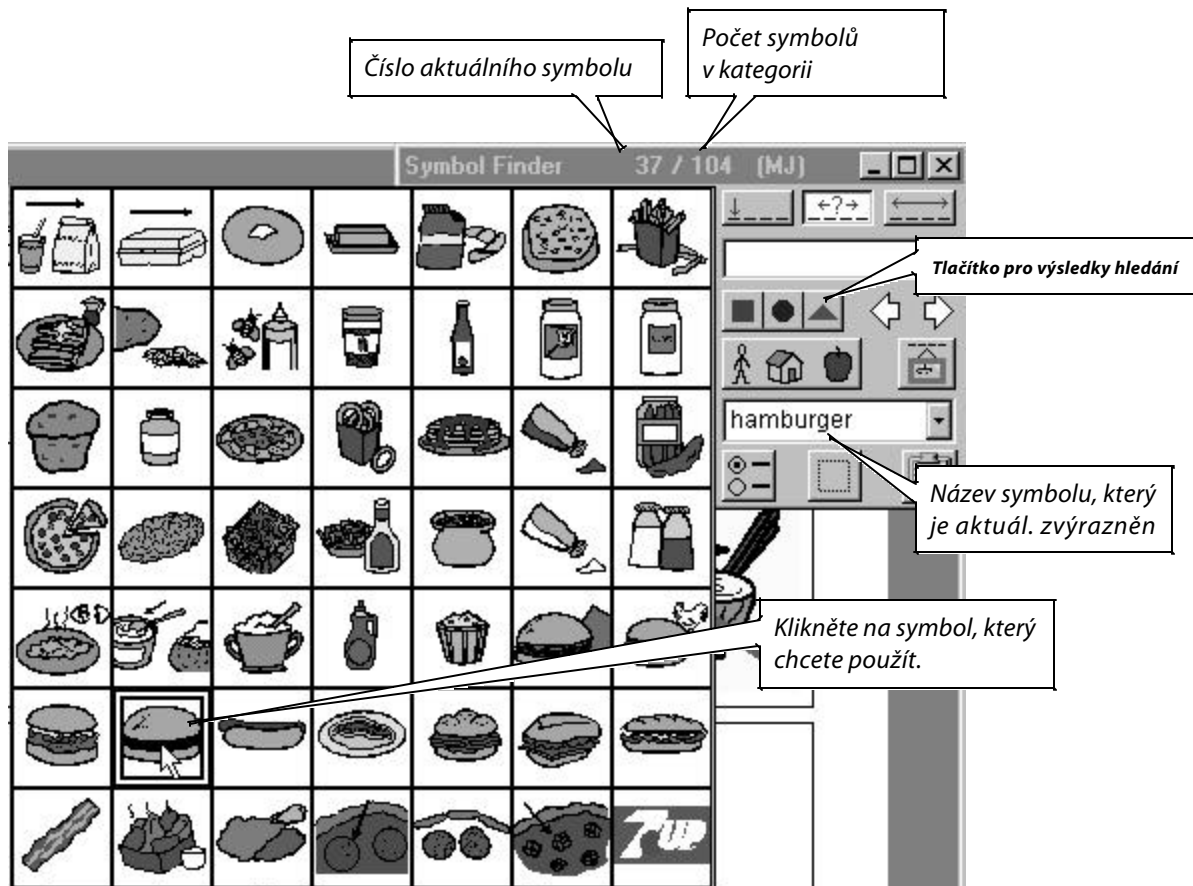
Klikněte na kategorii "Fast Food" (rychlé občerstvení), potom klikněte na tlačítko OK.

3

Nyní bude vyhledávač hledat pouze mezi symboly ve vybrané kategorii.



4



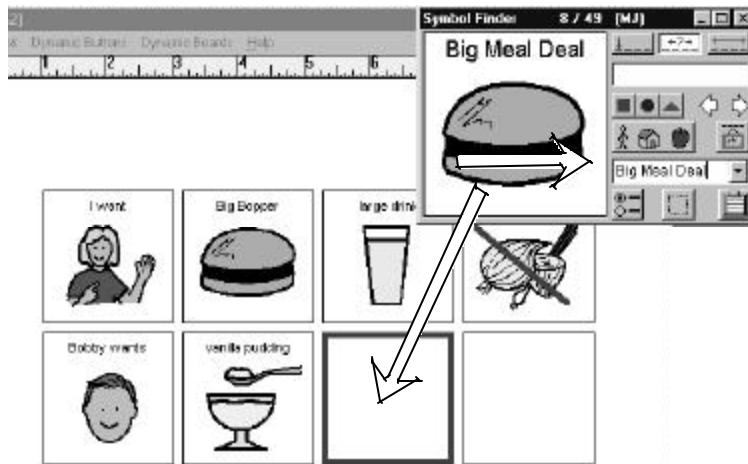
Klikněte na tlačítko pro zobrazení výsledků hledání. Zobrazí se všechny symboly v kategorii Fast Food.

Klikněte na symbol pro "hamburger".

Tip: Pokud na vybraný symbol kliknete pravým tlačítkem myši, vloží se přímo do buňky, která je aktuálně zvýrazněna. Tabulka výsledků zůstane otevřena, takže můžete pokračovat klikáním na pravé tlačítko. Tím rychle umístíte další symboly z tabulky výsledků do prázdných buněk.

Vytvoření nového symbolu

1



Na symbolu pro "hamburger" změňte text na "Big Meal Deal", potom stiskněte klávesu Enter. Tak umístíte symbol do buňky.

2

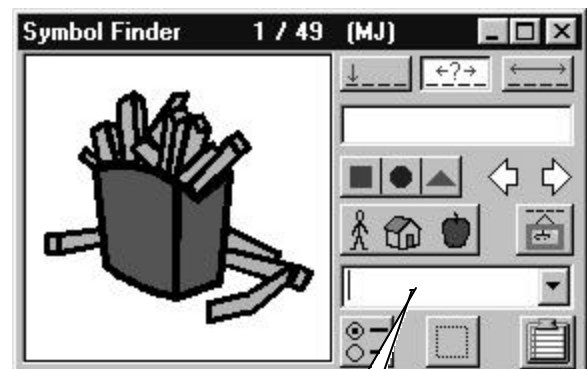
Klikněte na tlačítko pro zobrazení výsledků hledání v kategorii "Fast Food".

Klikněte na symbol pro hranolky (French fries).



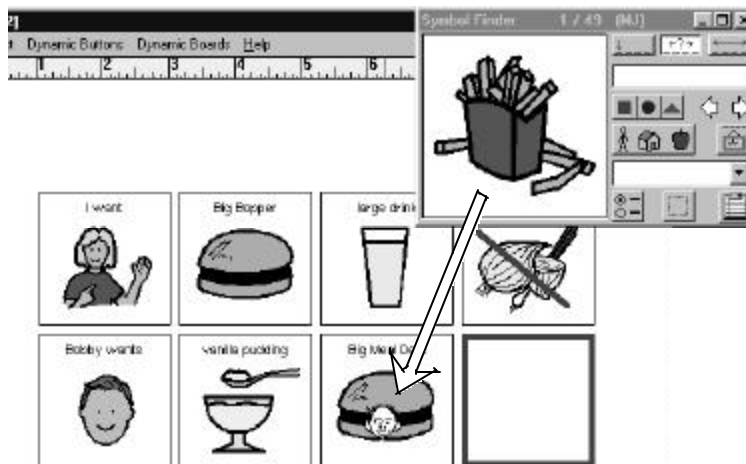
3

Stiskněte klávesu Tab nebo klikněte do pole pro alternativní název symbolu, potom stiskněte klávesu Backspace nebo Delete pro vymazání textu.



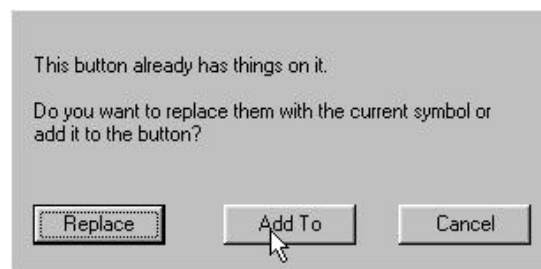
Vymažte alternativní název symbolu.

4



Použijte kurzor pro umístění. Jeho pomocí umístíte symbol pro hranolky do stejné buňky jako symbol pro hamburger.

5



Nový symbol vytvoříte přidáním více symbolů do stejné buňky.

Klikněte na tlačítko **Add To** (přidat).

6

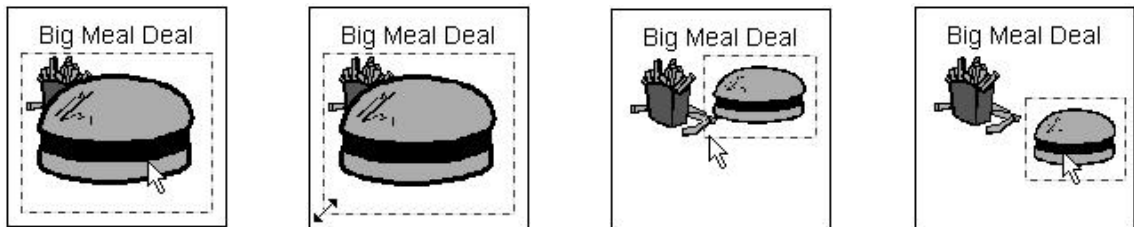


Po přidání symbolu program automaticky vybere ukazovátka (Pointer Tool). Klikněte na hranolky. Tím vyberete symbol pro další práci.

Posuňte ukazovátka do rohu výřezu (čárkovaná linie). Kurzor změní podobu na šipku. Stiskem levého tlačítka myši a současným táhnutím symbol zmenšíte.

Tip: Během zmenšování symbolu držte stisknutou klávesu Shift. Tak si symbol ponechá správné proporce.

7



Klikněte na "hamburger" a symbol zmenšete.

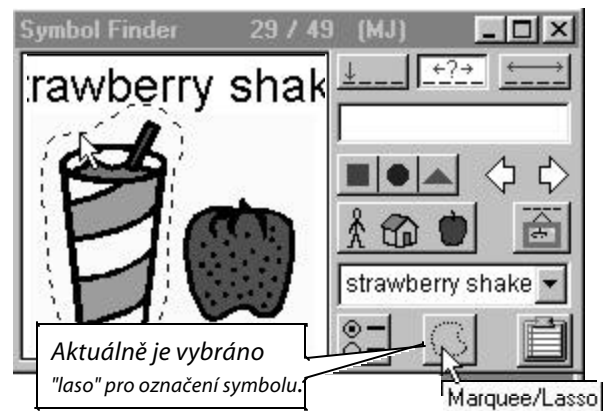
Posuňte symbol na novou pozici.

8

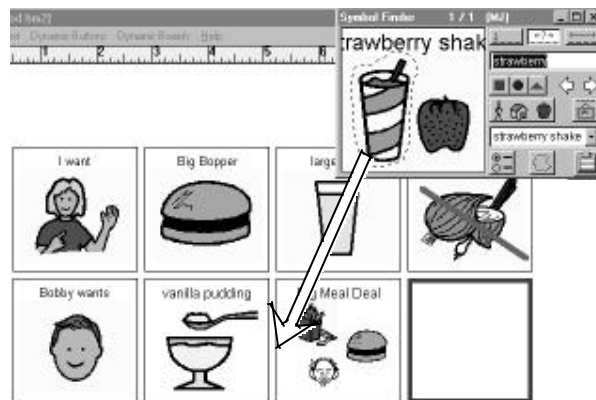
Vyhledejte symbol pro strawberry shake (jahod.koktejl)

Klikněte na přepínač mezi ukazovátkem a "lasem". Nyní je vybráno "laso".

Obkroužením vybrané oblasti pomocí lasa vyberte symbol pro koktejl.

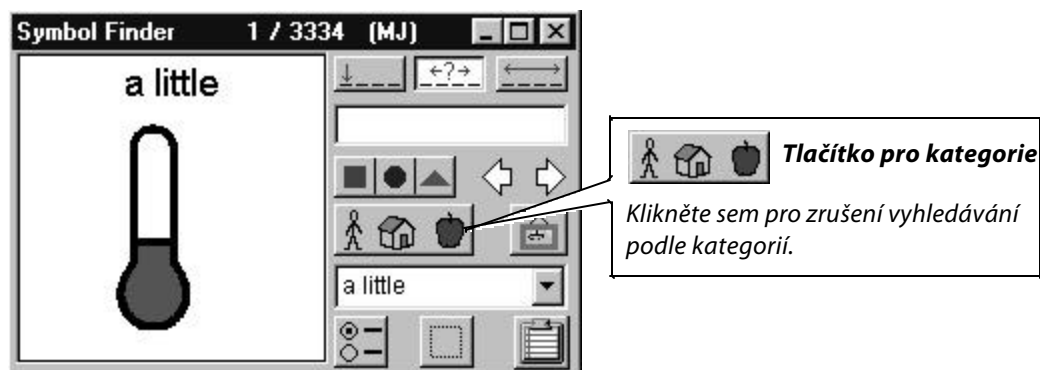


9



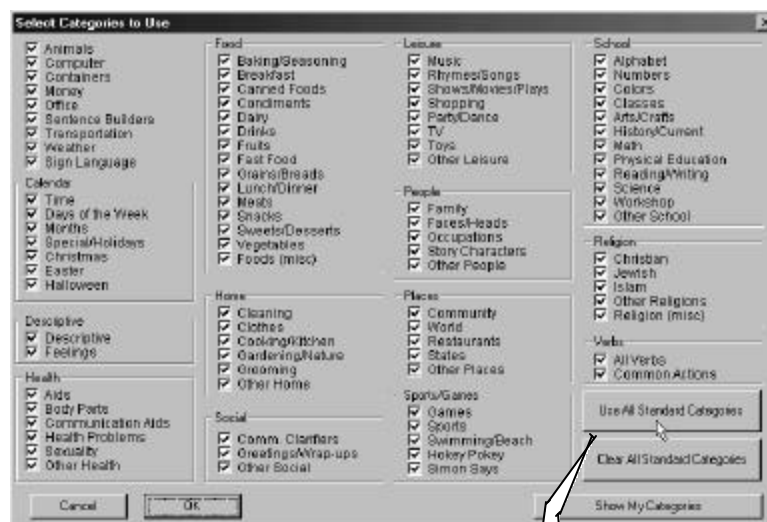
Použitím kurzoru pro umístění vložte symbol pro koktejl na buňku "Big Meal Deal " (název pro menu rychlého občerstvení). Potom ho zmenšete a správně umístíte.

10



Vyberte vyhledávač symbolů, potom klikněte na tlačítko pro kategorie.

11



Use All Standard Categories

Označí všechny kategorie.

Cancel

Zruší všechny změny ve výběru.

OK

Akceptuje všechny změny a zavře okno.

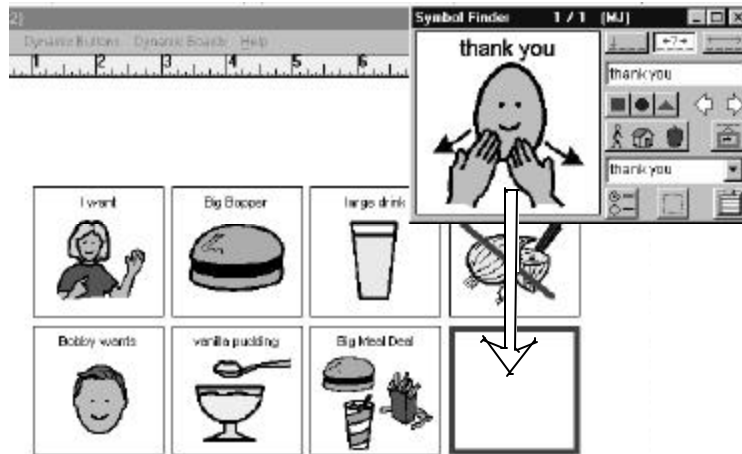
Klikněte na tlačítko **Use All Standard Categories**, potom klikněte na **OK**.

Nyní bude vyhledávač používat zase celou databázi symbolů.

Poznámka: Pokud zapomenete znovu nastavit vyhledávač, aby používal všechny kategorie, nebudete moci najít většinu symbolů.

Změna vzhledu buňky

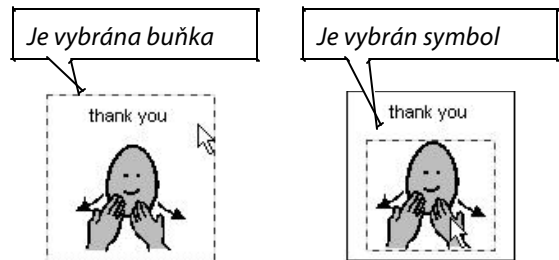
1



Vyhledejte symbol pro "thank you" (děkuji), potom stiskněte klávesu Enter k umístění symbolu do buňky.

2

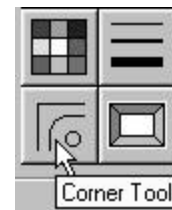
Klikněte na ukazovátko, potom vyberte buňku "thank you" (děkuji). Ujistěte se, že jste vybrali buňku, a ne symbol.



3

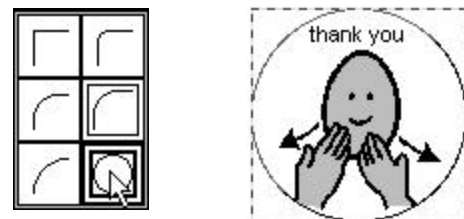
Změňte tvar buňky.

Vyberte nástroj pro nastavení rohů buňky (Corner Tool).



4

Klikněte na kruhový tvar buňky.

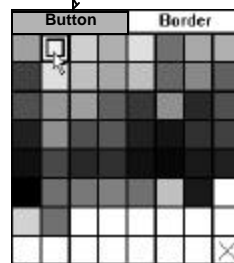


5

Změna barvy buňky a orámování

Vyberte nástroj pro výběr barvy (Color Tool) a na paletě barev klikněte na světle žlutou.

Klikněte na Button (buňka) pro změnu barvy buňky.



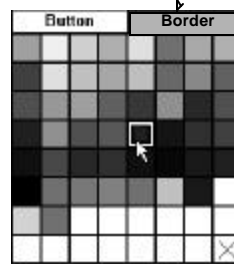
světle žluté pozadí



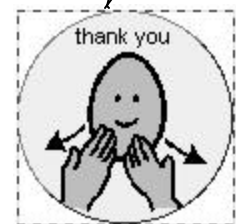
6

Znovu klikněte na tlačítko pro barvu, vyberte Border (orámování) a tmavě modrou na paletě.

Klikněte na Border (orámování) pro změnu barvy orámování



modré orámování



7

Změna tloušťky čáry

Klikněte na nástroj pro tloušťku čáry (Thickness Tool).



8

Klikněte na označenou tloušťku čáry. Tak zvýrazníte orámování buňky.



Tip: Abyste buňce dodali plastický vzhled, zvýrazněte orámování, potom klikněte na nástroj pro stínování (Shadow Tool). Ten najdete na panelu nástrojů pod tlačítkem pro tloušťku.

Uložení tabulky

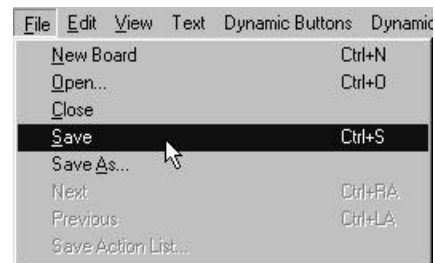
Menu obsahuje dva příkazy, jež se užívají pro uložení tabulky, kterou jste vytvořili nebo změnili: **Save** (Uložit) a **Save as** (Uložit jako). Oba příkazy jsou podobné, užívají se však v rozdílných situacích.

Save (Uložit): Užívá se k uložení aktuální tabulky.

Save as (Uložit jako): Užívá se k uložení tabulky vytvářené z již existující tabulky. Příkaz **Save as** uloží vytvářenou tabulku pod novým názvem. Síť prázdných buněk však zůstane zachována v originálním tvaru pro další použití.

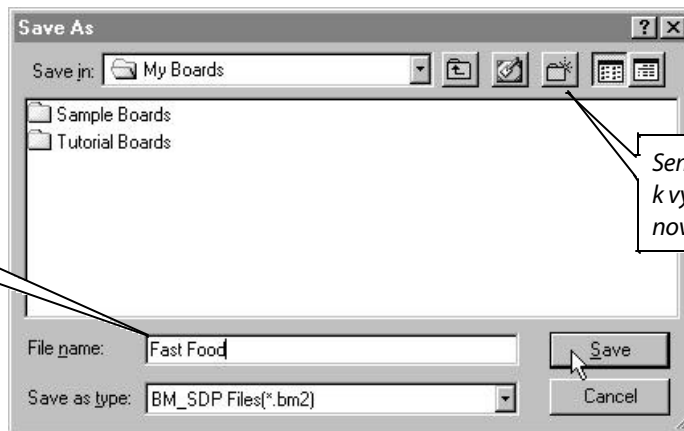
1

Aktuální tabulka dosud nebyla uložena a pojmenována. Z menu File vyberte příkaz Save.



2

Sem napište
název své nové
tabulky.



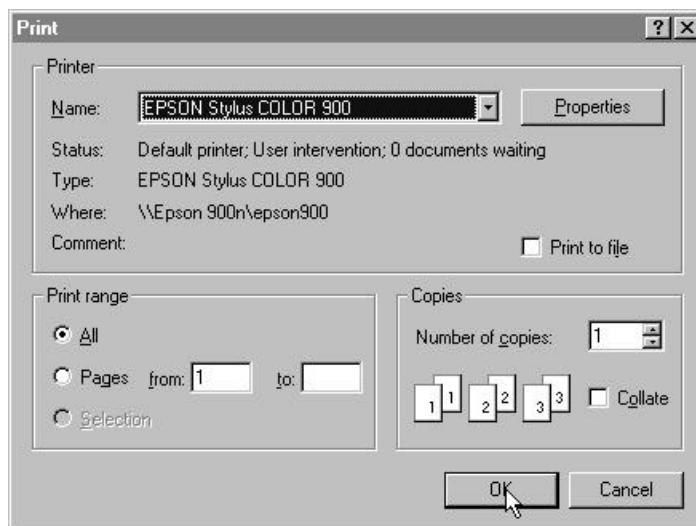
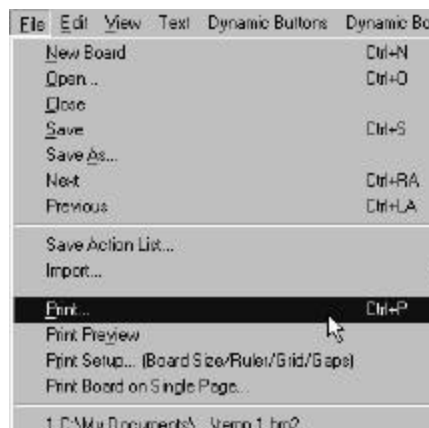
Sem klikněte
k vytvoření
nového adresáře.

Do pole File name (název souboru) napište "Fast Food" (rychlé občerstvení) jako název tabulky, potom klikněte na Save.

Tabulky se budou ukládat do adresáře My Boards (Moje tabulky) - obvykle ho najdete na svém počítači v adresáři Dokumenty.

Tip: Pokud pracujete s různými klienty nebo tvoříte různé typy tabulek, můžete si v adresáři My Boards (Moje tabulky) vytvořit další podadresáře, které vám pomohou organizovat si práci.

Tisk tabulky



Uživatelé Boardmakeru

V menu File vyberte možnost Print (Tisk). Klikněte na tlačítko OK.

Více informací viz kapitola 9 v Uživatelské příručce Boardmakeru (Boardmaker User's Guide).

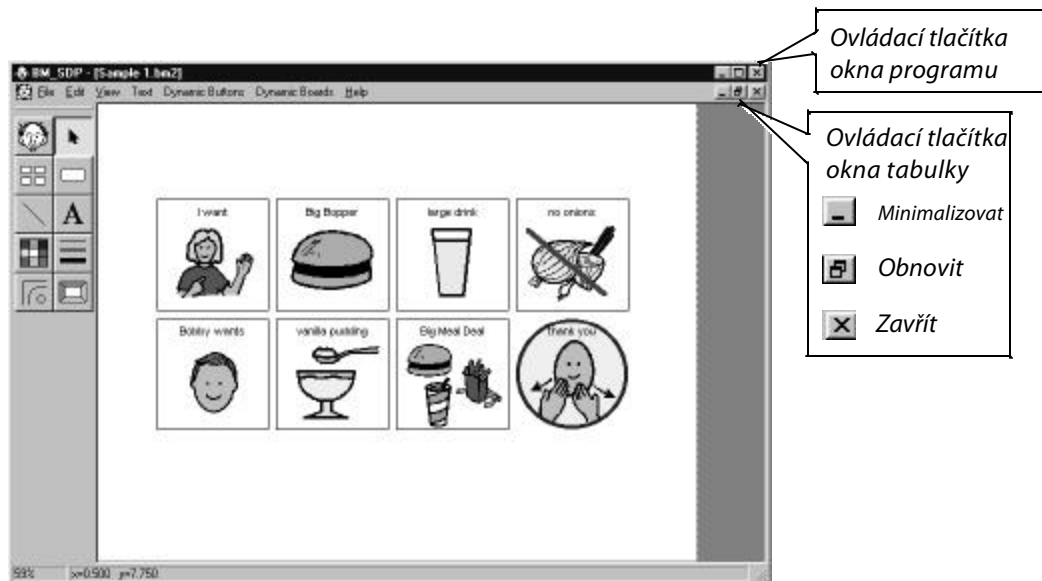
Uživatelé Speaking Dynamically Pro

Protože tabulky tvořené pro SDP jsou přizpůsobeny velikosti obrazovky, pravděpodobně se při tisku nevejdou na jednu stránku papíru. Tiskněte své tabulky pomocí položky Print Board on Single Page (Tiskni tabulku na jednu stranu) v menu File. Tak se velikost vaší tabulky automaticky nastaví podle zvolené velikosti papíru.

Poznámka: Pokud jste nenastavili správnou velikost a orientaci papíru, než jste začali tvořit tabulku, informujte se v oddíle Nastavení velikosti tabulky na začátku tohoto manuálu.

Otevření uložené tabulky

1

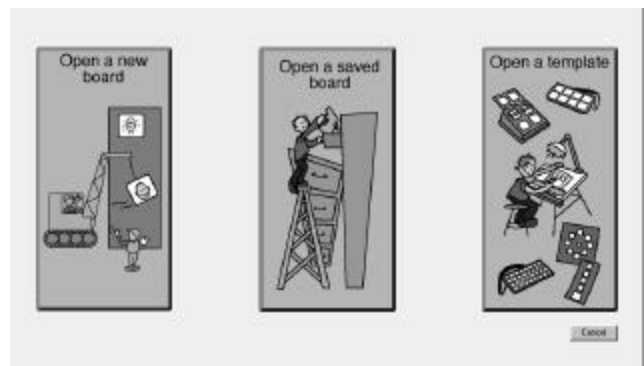


Klikněte na tlačítko "x" v ovládacích tlačítkách okna tabulky pro uzavření aktuální tabulky.

2

Klikněte na Open (Otevřít) v menu File.

Klikněte na Open a saved board (Otevřít uloženou tabulku) pro otevření tabulky.



3

Boardmaker otevře adresář, s kterým jste pracovali naposled, My Boards.

Dvakrát klikněte na tabulku "Fast Food".



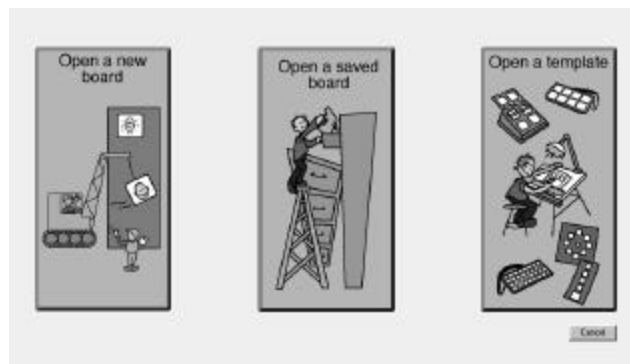
Otevření šablony

Boardmaker přichází s řadou šablon k vytváření blán s popisky pro komunikační pomůcky, displeje, kalendáře a rozvrhy. Šablony jsou uloženy způsobem, který je chrání před náhodným přepsáním.

1

Vyberte Open (Otevřít) v menu File.

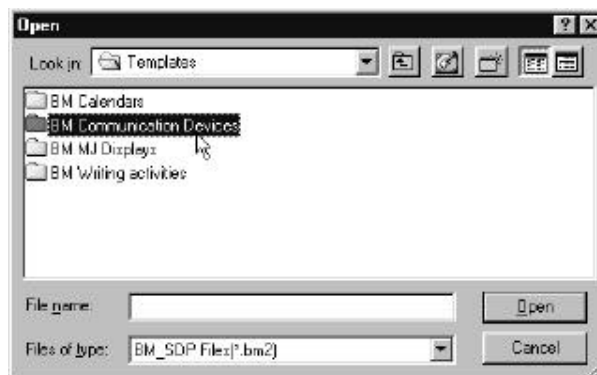
Klikněte na Open a template (Otevřít šablonu).



2

Boardmaker otevře adresář Templates (šablony).

Klikněte dvakrát na adresář, který obsahuje šablonu určitého typu.



3

Klikněte dvakrát na určitý adresář šablon, potom dvakrát klikněte na určitou šablonu. Tímto způsobem ji otevřete.

Tip: Můžete změnit své vlastní tabulky na chráněné šablony. Viz Appendix D (Dodatek D) v Uživatelské příručce Boardmakeru (Boardmaker User's Guide).



Dodatek A

Užití alternativních grafických zdrojů

Kopírování a vkládání symbolů ze starého Boardmakeru

1

I když jsou tyto instrukce tvořeny speciálně pro práci se starým Boardmakerem (verze 1.x), můžete tyto základní kroky použít i při práci s jiným programem, který dovoluje kopírovat obrázky do schránky.

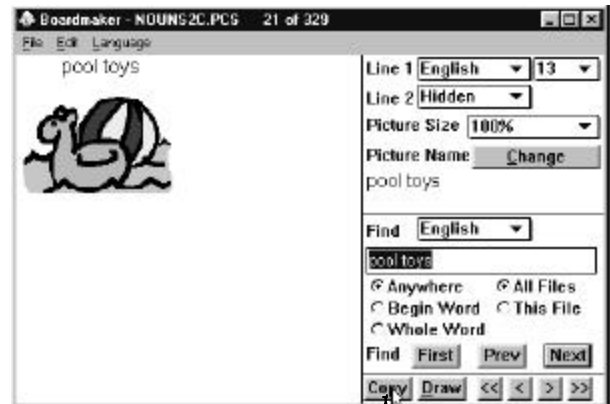
Spustíte starou verzi Boardmakeru.



2

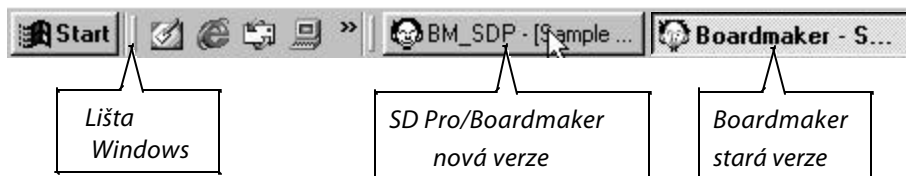
Pomocí vyhledávače symbolů najděte symbol, který potřebujete.

Klikněte na tlačítko Copy. Symbol se zkopíruje do schránky.



Zkopíruje symbol do schránky

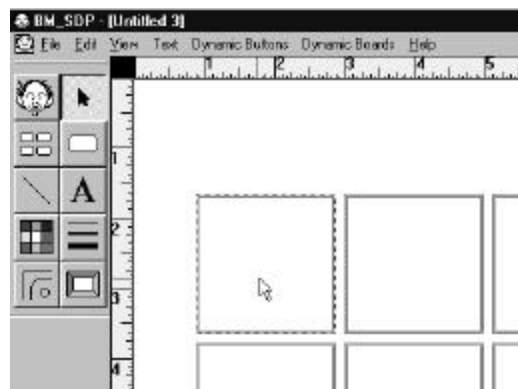
3



Na liště Windows klikněte na tlačítko BM_SDP. Tak se vrátíte do SD Pro.

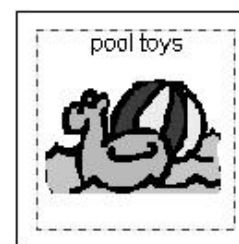
4

Klikněte na první buňku. Tím ji vyberete.



5

V menu Edit (Úpravy) vyberte Paste (Vložit).



6



lišta
Windows

SD Pro /Boardmaker
nová verze

Boardmaker
stará verze

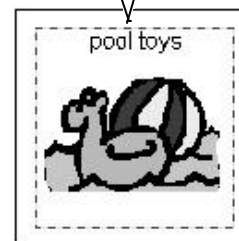
Pokud se chcete vrátit do starého Boardmakeru, abyste vyhledali jiný symbol, klikněte na tlačítko Boardmaker na spodní liště.

Text u symbolů ze starého Boardmakeru

Text, který pochází ze staré verze Boardmakeru, je součástí symbolu. Nevytiskne se čistě a nelze ho upravovat pomocí nástroje pro text (Text Tool).

Bitmapový text však můžete vymazat a nahradit ho pomocí nástroje pro text. Informujte se v manuálu *Boardmaker User's Guide*, jak používat nástroj pro mazání (Eraser Tool).

Text u symbolu je v bitmapovém formátu a nelze ho upravovat.

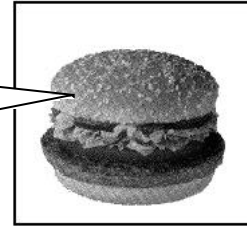


Import uložených obrázků

Pokud chcete použít fotografie nebo cliparty, které jsou ve vašem počítači, na disketě nebo na CD, potřebujete importovat uložené soubory do buňky.

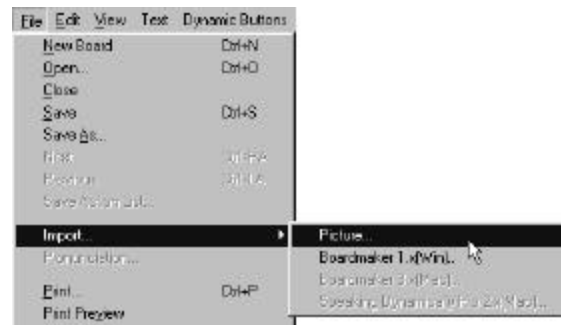
Poznámka: Detailní instrukce pro práci s digitálními fotografiemi můžete najít v kapitole 8 v manuálu *Boardmaker User's Guide*.

Importovaná digitální fotografie.
Je třeba přidat text.



1

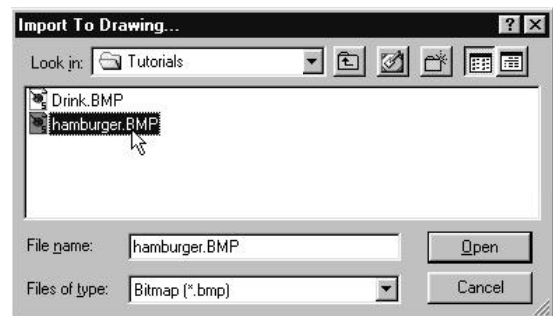
Vyberte buňku pro importovaný obrázek.
V menu File (Soubor) vyberte Import > Picture.



2

Najděte a otevřete fotografii nebo clipart.

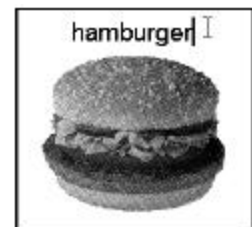
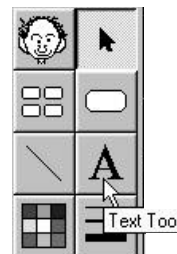
Můžete importovat jakýkoliv soubor, který má některou z těchto přípon: .wmf, .emf, bmp.



3

Pokud je třeba, použijte nástroj pro text (Text Tool) k přidání popisku k obrázku.

Můžete použít ukazovátka (Pointer Tool), potom kliknout a tahem umístit textové pole, jak potřebujete.



Dodatek B

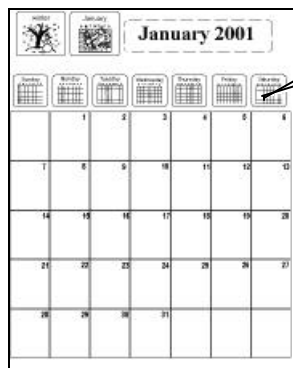
Nastavení správné velikosti tabulky

Velikost tabulky (Boardmaker vs Speaking Dynamically Pro)

Boardmaker a Speaking Dynamically Pro jsou různé části téhož programu. Pokud jste zakoupili oba programy (části), sdílejí oba stejné kreslicí okno a mohou sdílet stejné tabulky. I když tabulka může být užita v obou programech, nejčastěji budete tvořit tabulku buď pro tisk (BM), nebo pro užití ke komunikaci pomocí obrazovky počítače (SDP Pro). V závislosti na tom, pro jaký účel chcete tabulku použít, bude třeba nastavit velikost tabulky, aby se dobře vešla například na komunikační pomůcku nebo obrazovku vašeho počítače.

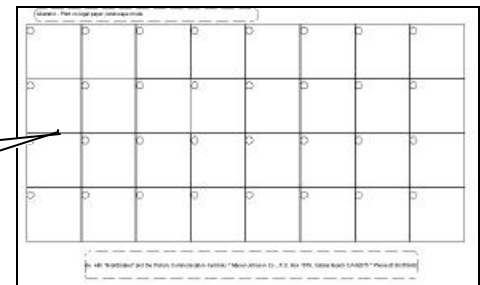
V tomto dodatku se dozvíte, jak nastavit správnou velikost pro tisk nebo k užití na obrazovce. Nejprve se naučíte nastavit správné možnosti tisku, potom správnou velikost tabulky.

Nastavení pro tisk (BM)



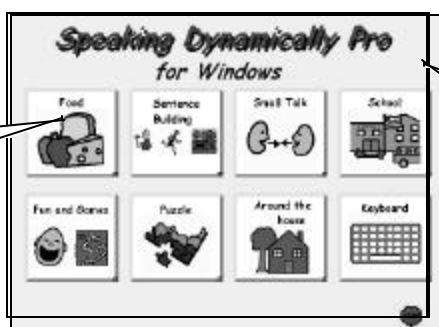
Tento kalendář je nastaven pro tisk na list papíru formátu Letter na výšku.

Tato blána pro komun. pomůcku je nastavena pro tisk na běžný papír na šířku.



Nastavení pro obrazovku (SDP)

Tabulka v SDP musí být nastavena tak, aby vyplnila obrazovku počítače.



Zvýrazněná linka označuje velikost papíru Letter na šířku.

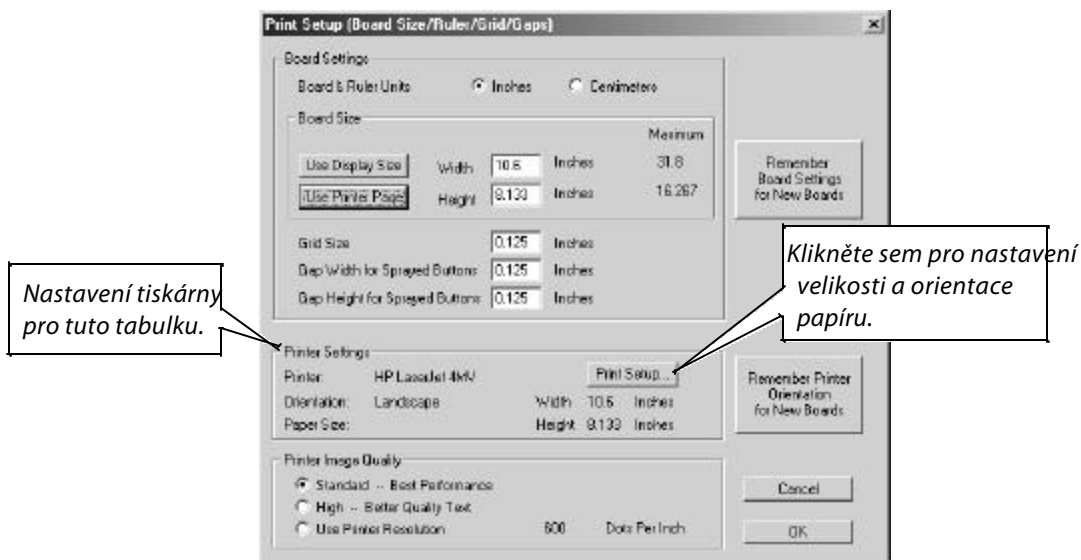
BM tabulka obvykle nevyplní obrazovku a SDP tabulka se nevejde na jeden list papíru.

Nastavení tiskárny

Dříve než můžete stanovit správnou velikost tabulky, musíte nejprve nastavit tiskárnu na správnou velikost a orientaci papíru.

Poznámka: Tyto kroky lze použít pro tabulky v Boardmaker i SDP. Existuje sice speciální příkaz pro přizpůsobení SDP tabulek jednomu listu papíru, nastavení tiskárny však musí být správné.

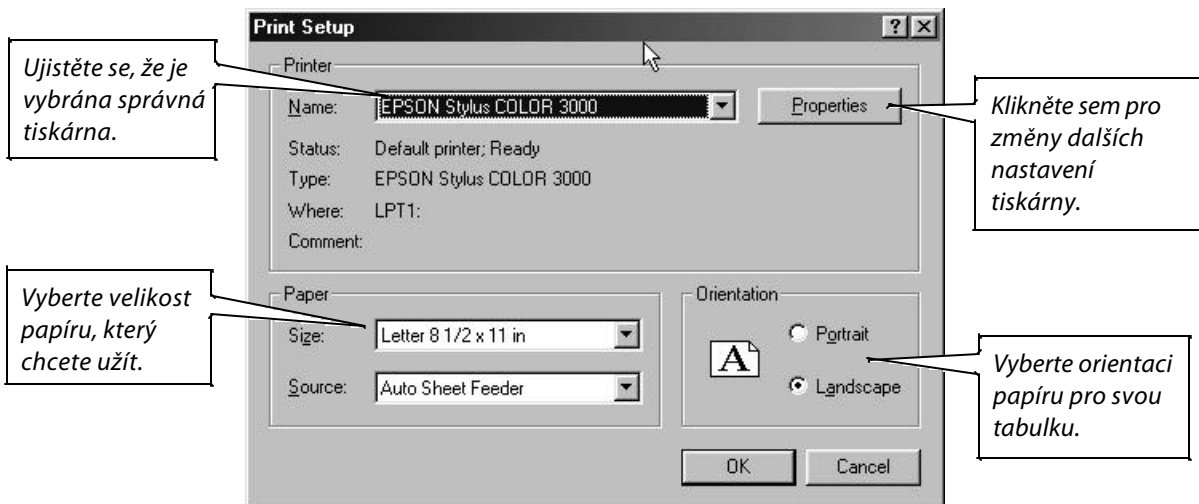
1



Vyberte Print Setup (Nastavení tisku) - Board Size/Ruler/Grid/Gaps v menu File (Soubor).

Zkontrolujte nastavení tiskárny pro tuto tabulku (Printer Settings for this Board). Všimněte si, zda je vybrána správná velikost a orientace papíru. Je-li třeba, klikněte na tlačítko Print Setup (Nastavení tisku).

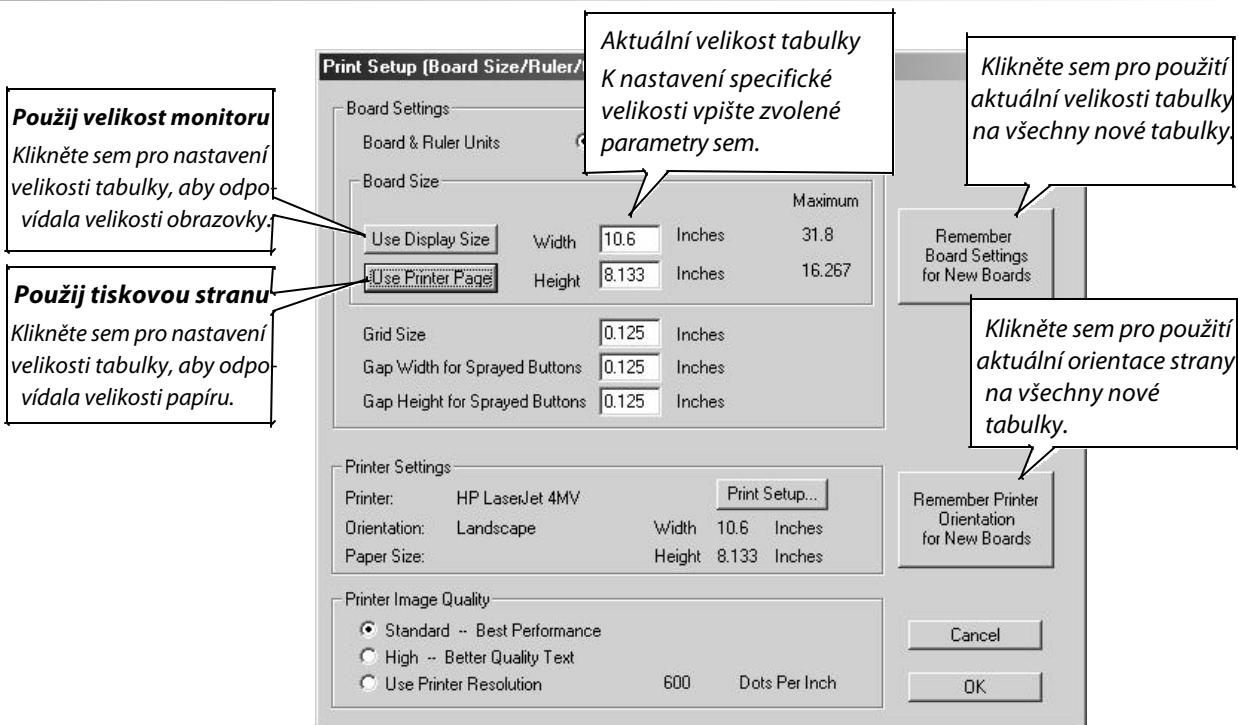
2



Pokud jste v kroku 1 klikli na tlačítko Print Setup (Nastavení tisku), otevře se příslušné okno.

Pokud máte více tiskáren, přesvědčte se, že jste vybrali tu správnou. Vyberte správnou velikost a orientaci papíru pro tabulku, kterou tvoříte. Pokud jste skončili, klikněte na tlačítko OK.

Nastavení velikosti tabulky



Uživatelé Boardmakeru

Klikněte na tlačítko Use Printer Page (použij tiskovou stranu), abyste velikost tabulky přizpůsobili velikosti a orientaci tisknutelné oblasti papíru, na který chcete tisknout. Pokud jste skončili, klikněte na tlačítko OK.

Poznámka: Tisknutelná oblast pro určitou velikost a orientaci papíru se může u různých tiskáren lišit. Pokud budete tisknout tuto tabulku na jiné tiskárně, možná bude třeba velikost tabulky poopravit.

Uživatelé Speaking Dynamically Pro

Klikněte na tlačítko Use Display Size (Použij velikost monitoru), abyste velikost tabulky přizpůsobili velikosti monitoru počítače. To vám zaručí, že tabulka vyplní obrazovku a buňky budou mít správnou velikost pro používání. Pokud jste skončili, klikněte na OK.

Poznámka: SDP automaticky přizpůsobí tabulku, která je v režimu Use (uživatelském), tak, aby vyplnila obrazovku, i když se tabulka později použije na počítači s jinou velikostí obrazovky. Pokud jste tedy použili speciální příkaz Print Board on Single Page (Natiskni tabulku na jednu stranu) v menu File, vaše tabulky se automaticky nastaví k tisku na 1 stranu bez ohledu na velikost tabulky nebo na tiskárnu.

Tip: Nastavte si předem velikost tabulky a vlastnosti tisku pro všechny nové tabulky.

Pokud budete dělat více tabulek, které mají mít stejnou velikost, t.j. sadu SDP tabulek, můžete použít tlačítka "Remember" (pamatuj) na pravé straně Print Setup (nastavení tisku) nahoře. Můžete kliknout na jedno nebo obě tato tlačítka. Tak se automaticky použije aktuální velikost tabulky a/nebo orientace stránky pro každou tabulku, kterou budete tvořit.

