

Tobii S32 + logiciel SymbolMate

Tout d'abord concernant le verrou de votre appareil : si le clavier est verrouillé, vous devez avoir une LED rouge qui s'affiche lorsque vous appuyez sur une touche (cf image ci-dessous)



Retirez alors la fiche pour avoir accès aux réglages du S32 :



Repérez la touche "MODE" située sur le flanc droit de l'appareil, il s'agit de celle de couleur grise.



Pour rentrer dans les réglages, il vous faut maintenir la touche "MODE" enfoncée et appuyer simultanément sur la flèche verte des réglages



Une led verte devrait alors apparaître sur la touche "cadenas" signifiant que le clavier est bloqué et que tout appui est impossible, pour débloquer le cadenas, appuyez une fois dessus, la led devrait alors s'éteindre, il ne vous reste plus qu'à quitter les réglages en appuyant sur la flèche rouge de sortie

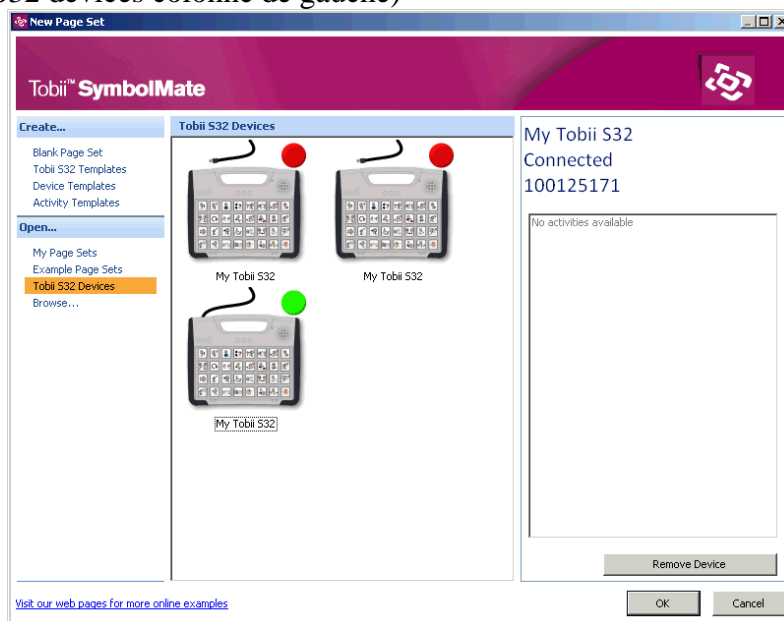
Vous devriez être alors en mesure de pouvant utiliser les fiches préprogrammées fournies avec l'appareil (elles sont en anglais malheureusement).

Programmation d'une fiche personnalisée à l'aide du logiciel SymbolMate :

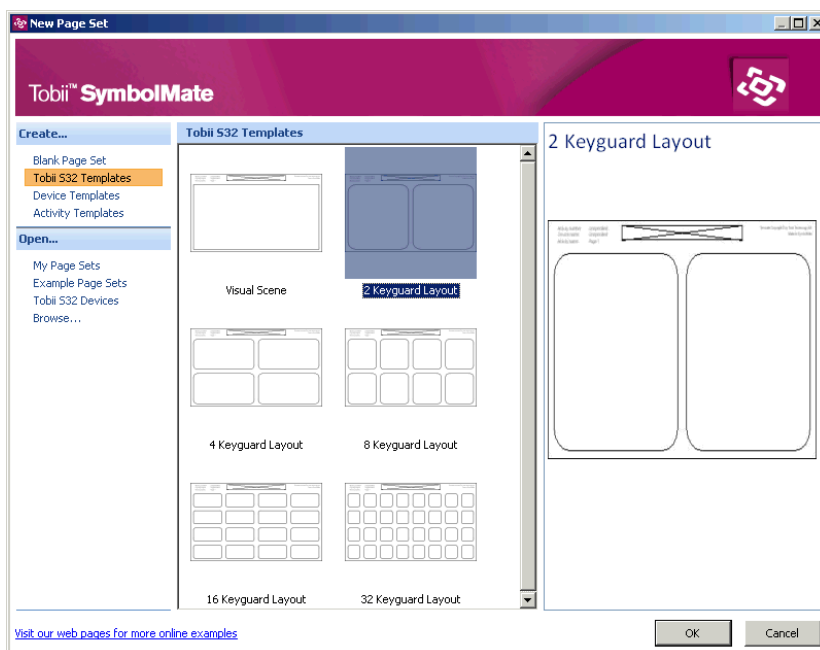
Il vous faut tout d'abord bien sur installer ce logiciel, branchez ensuite le câble mini usb => usb d'un coté sur le S32 de l'autre sur l'ordinateur sur un port usb libre.

Lancer alors le logiciel SymbolMate (démarrer, tous les programmes, Tobii, SymbolMate, Tobii SymbolMate)

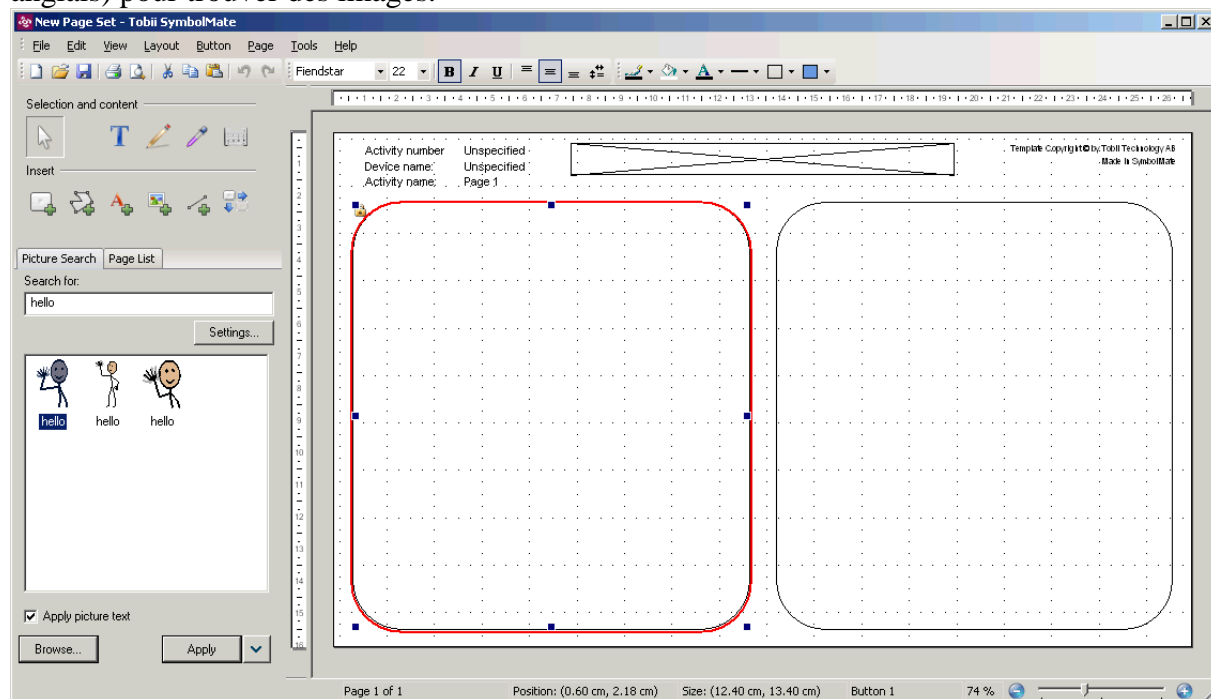
Dans la fenêtre qui s'ouvre, vérifiez que le S32 a bien été détecté (apparaîtra en vert dans la rubrique Tobii S32 devices colonne de gauche)



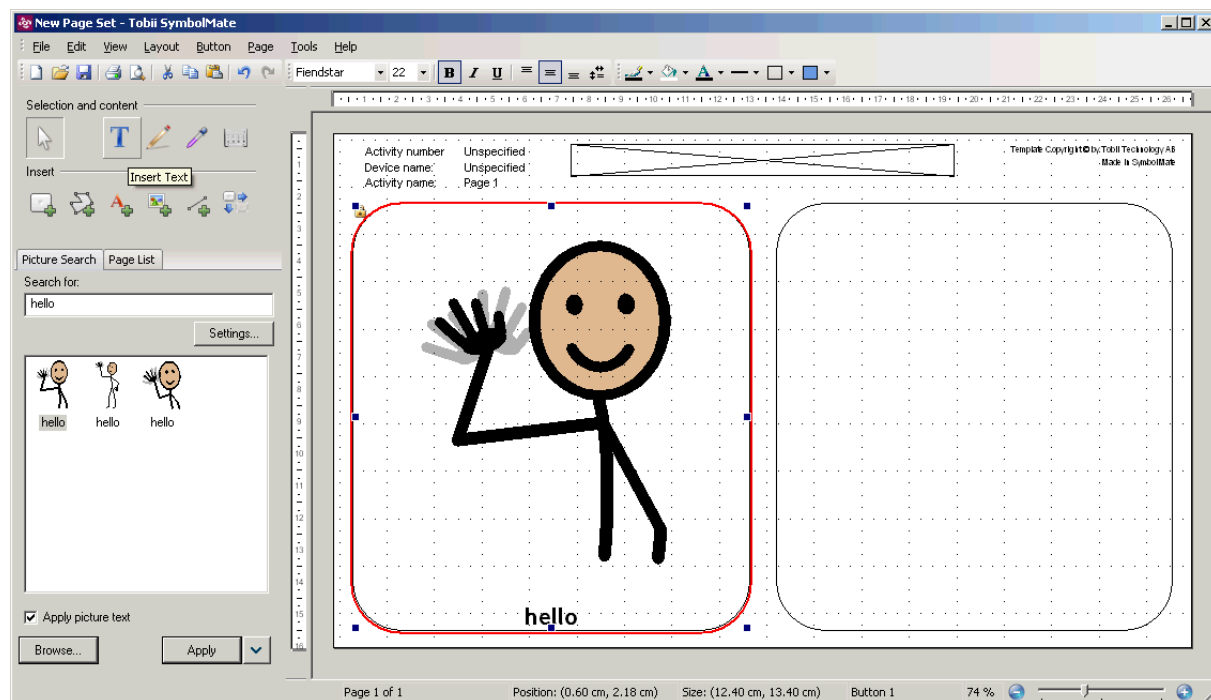
Pour créer une nouvelle page en se basant sur des modèles prédéfinis de taille de grille, choisissez "Tobii S32 templates", pour l'exemple nous choisirons simplement 2 cases, faites "OK"



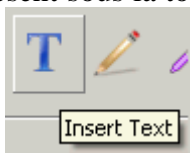
Dans la nouvelle fenêtre qui s'affiche, appuyez sur la 1ère case vide (elle s'entoure alors de rouge), repérez sur la gauche la fonction " Picture Search" c'est ici qu'il faut taper du texte (en anglais) pour trouver des images.



Il est également possible d'aller rechercher ses propres images présentes sur son ordinateur, en appuyant sur "Browse...", la touche "Apply" sert à mettre l'image dans la case



Par défaut le texte présent sous la touche est le nom de l'image, vous pouvez changer ce texte

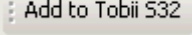


en choisissant l'icône, vous pourrez alors taper un autre texte dans la case

Les icônes tout au dessus de la fenêtre permettent de modifier la couleur de fond de l'image, la police du texte, sa taille, la forme de la touche etc... ça ressemble énormément à ce qu'on a dans Word.

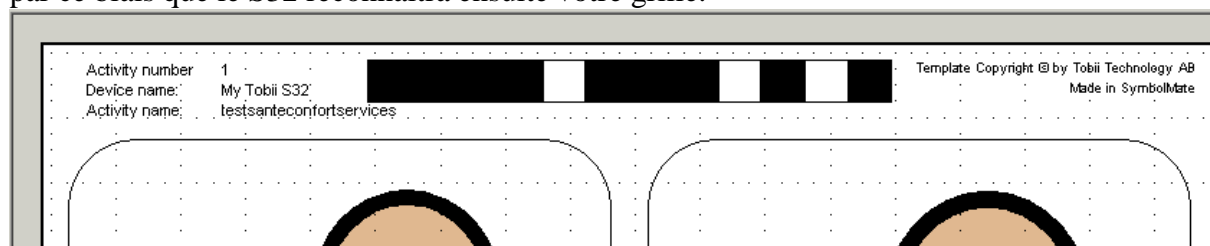


Une fois les différentes cases remplies, il faut envoyer la programmation dans la mémoire du S32 pour qu'il reconnaisse la fiche plus tard.

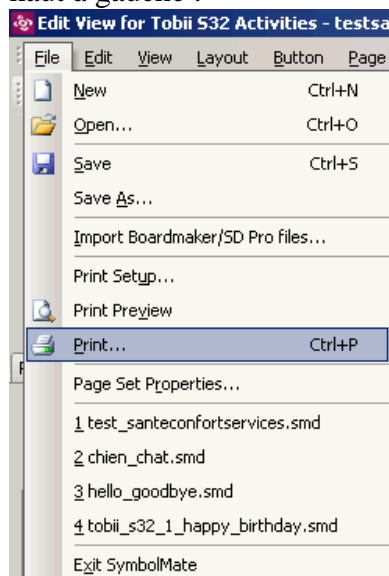
Vous devez appuyer sur la touche "Add to Tobii S32"  tout en haut.

Il vous faut alors donner un nom à votre programmation, et l'enregistrer sur votre ordinateur. Une étape de communication entre l'ordinateur débute, attendre la fin.

Vous verrez ensuite apparaître en haut de votre grille, un code barre (traits noir et blanc), c'est par ce biais que le S32 reconnaîtra ensuite votre grille.



La dernière étape consiste à imprimer votre grille, pour cela allez dans le menu "File" tout en haut à gauche :



"Print Setup" permet de définir l'imprimante utilisée, "Print Preview" permet de prévisualiser de ce donnera l'impression, "Print" permet de lancer l'impression.

Une fois la feuille imprimée, il faut la découper avec une paire de ciseaux pour qu'elle s'enfiche parfaitement dans le S32.



Lorsque la fiche est en place vous pouvez placer le guide-doigts correspond au nombre de cases :



Il reste la phase d'enregistrement des messages vocaux sous les images. Pour cela il faut utiliser les boutons "MODE"(gris) et "RECORD" (rouge) situés sur le flanc droit, de la manière suivante :



Appuyer et maintenez enfoncé le bouton gris, appuyez ensuite et en même temps sur le bouton rouge, relâchez d'abord le bouton gris, puis le rouge, une diode verte devrait alors apparaître sur le devant du S32 et une 2ème rouge clignotée :



A ce niveau là il suffit d'appuyer longuement sur la touche dans laquelle on veut mettre un message, une diode orange apparaît, il faut parler prêt du micro situé vers le haut parleur en haut à droite, lorsque l'enregistrement est terminé vous pouvez relâcher la touche, le message est prononcé tout de suite, vous pouvez le réenregistrer en refaisant la même manipulation, sinon appuyer sur la touche suivante etc..

Pour sortir de l'apprentissage des messages il faut appuyer sur le bouton gris "MODE"