

Bilder importieren: DynaVox Mighty/MiniMo u. M³/M³max

Um Ihrem Kommunikationsgerät eine „persönliche Note“ zu verleihen, können Sie sehr leicht einzelne Buttons oder interaktive Szenenbilder (nur M³/M³max) mit eigenen Fotos oder eigenen Bildern belegen.

Und so geht's:

DynaVox MightyMo und MiniMo: Foto auf Button legen



- Speichern Sie das gewünschte Foto auf Ihrem USB-Stick
(Wir empfehlen Ihnen den mitgelieferten USB-Stick zu nutzen oder einen Stick mit max. 256MB)
- Stecken Sie den Stick in den USB-Port Ihres DynaVox-Geräts
- Öffnen Sie die Seite, auf der sie einen Button mit einem Foto belegen möchten



Drücken Sie den grünen Bearbeiten-Button in der Setup-Leiste (2. von links), dieser färbt sich rot

- Drücken Sie den Button, den Sie mit einem eigenen Foto belegen möchten
- Wenn Sie möchten, geben Sie unter „Bezeichnung“ den Titel ein, den der Button tragen soll (Sie können rechts unter „Schriftgröße“ die Schrift verkleinern oder vergrößern)
- Wählen Sie „Symbol“, dann „Bild import“ (stellen Sie sicher, dass der USB-Stick angeschlossen ist)
- wählen Sie „alle Laufwerke zeigen“
- wählen Sie im linken Fenster UMS-Folder
- Wählen Sie im rechten Fenster das gewünschte Foto aus und geben Sie dem Bild einen Namen
- schließen Sie alle Fenster mit „OK“
- **(Hinweis:** Sollte Ihr Foto größer als 800x600 Pixel sein, erhalten Sie eine Fehlermeldung. In diesem Fall lesen Sie bitte die Doku: *Bildbearbeitungsprogramm IrfanView*)
- der Button wurde mit dem gewünschten Foto belegt. Sie können nun eine Sprachaufnahme hinterlegen. Drücken Sie dazu das Mikrofon-Symbol in der Setup-leiste.

1 Bei USB-Sticks mit einer größeren Speicherkapazität kann es unter Umständen zu einer Überforderung des Systems kommen. Sollte der MightyMo / MiniMo einen Fehler zeigen, führen Sie bitte einen Hard Reset durch.

DynaVox M³/M³max: Foto auf Button legen

- Speichern Sie das gewünschte Foto auf Ihrem USB-Stick
- Stecken Sie den Stick in den USB-Port Ihres DynaVox-Geräts
- Öffnen Sie die Seite, auf der Sie einen Button mit Foto belegen möchten
- Drücken Sie das Werkzeug-Symbol (2. von links) in der Setup-Leiste
- Drücken Sie den Button, den Sie mit einem eigenen Foto belegen möchten
- Wenn Sie möchten, geben dem Button unter „Bezeichnung“ einen Titel (Sie können rechts unter „Schriftgröße“ die Schrift verkleinern oder vergrößern)
- Klicken Sie auf „Symbol“, dann auf „Bild import“
- wählen Sie „alle Laufwerke zeigen“, wählen Sie im linken Fenster UMS-Folder
- wählen Sie im rechten Fenster das Foto aus, schließen Sie alle Fenster mit „OK“
- (**Hinweis:** Sollte Ihr Foto größer als 800x600 Pixel sein, erhalten Sie eine Fehlermeldung. In diesem Fall lesen Sie bitte die Doku: *Bildbearbeitungsprogramm IrfanView*)
- der Button wurde mit dem gewünschten Foto belegt. Sie können nun eine Sprachaufnahme hinterlegen. Drücken Sie dazu das Mikrofon-Symbol in der Setup-leiste.



DynaVox M³/M³max: Foto als Interaktives Szenenbild speichern

- Speichern Sie das gewünschte Foto auf Ihrem USB-Stick
- Stecken Sie den Stick in den USB-Port Ihres DynaVox-Geräts
- Wählen Sie das Rädchen in der Setup-leiste (rechts oben)
- Wählen Sie „Neue Seite erstellen“, dann „Szenenbild“
- Wählen Sie „alle Laufwerke zeigen“, wählen Sie im linken Fenster UMS-Folder (Ihr USB-Stick)
- Wählen Sie rechts das gewünschte Foto aus
- Geben Sie unter „Bezeichnung“ einen Titel für das interaktive Szenenbild ein , drücken Sie OK
- (**Hinweis:** Sollte Ihr Foto größer als 800x600 Pixel sein, erhalten Sie eine Fehlermeldung. In diesem Fall lesen Sie bitte die Doku: *Bildbearbeitungsprogramm IrfanView*)
- Das interaktive Szenenbild öffnet sich, das Malwerkzeug ist bereits aktiviert (blau umrandet)
- Ziehen Sie nun mit dem Finger oder mit einem Bedienstift einen Kasten um den Bereich, den Sie aktivieren möchten, ohne loszulassen.
- Wenn die gewünschte Größe erreicht ist, lassen sie los. Die Auswahl erscheint blau umrandet,
- Wählen Sie unter Auswahl Aktionen, z.B. „Aufnahme abspielen“, dann „hinzufügen“
- Wählen Sie „Neu“, halten Sie dann den Aufnehmen-Button gedrückt, während Sie sprechen
- Schließen Sie alle Fenster mit OK
- Deaktivieren Sie das blau umrandete Malwerkzeug, in dem sie es antippen oder aktivieren Sie ein weiteres Feld im Szenenbild





Tipp:

Statt ein aktiviertes Feld direkt sprechen zu lassen, können Sie auch bei Auswahl des Feldes eine neue Seite öffnen lassen.

- Wählen dazu unter „Auswahl Aktionen“ die Aktion „Seite öffnen“, dann „hinzufügen“
- Wählen Sie im rechten Fenster die Seite aus, die sie mit dem aktivierten Feld verknüpfen möchten
- schließen Sie alle Fenster mit OK