

Руководство по использованию программы Picto-Selector

АНО Центр «Пространство общения»

2020

О программе

Picto-Selector¹ — это программный агрегатор, после установки которого у пользователя появляется доступ к бесплатным пакетам символов. С помощью этой программы можно создавать различные средства коммуникации и визуальной поддержки. Программу Picto-Selector создал программист из Нидерландов Мартин ван дер Кой. Будучи отцом ребенка с нарушениями, он столкнулся с тем, что для того, чтобы его ребенок мог общаться и лучше понимать окружающий мир, нужно создавать большое количество наглядных средств. Он пробовал делать их с помощью обычных программ из офисного пакета Microsoft: Word, Excel (он вставлял туда картинки), но это оказалось очень неудобно. Тогда Мартин — программист по профессии — решил сам написать программу, с которой можно было бы быстро и удобно работать. Так появилась программа «Пиктоселектор».

Мартин использовал в качестве картинок свободно распространяемые пакеты символов, такие как Sclera и ARASAAC, потом стал постепенно добавлять туда и другие. С каждой новой версией программы база графических символов увеличивается. Сейчас их больше 40 тысяч — практически на уровне платных дорогостоящих приложений. Кроме того, постоянно добавляются новые функции, некоторые из которых уникальны и есть только в «Пиктоселекторе».

Самое главное отличие этой программы от профессиональных — она абсолютно бесплатна. Ее можно скачать и установить на любой компьютер с операционной системой

¹Дальше для удобства мы будем называть программу «Пиктоселектор».

Windows, а с некоторыми дополнительными усилиями — и на компьютеры Apple с системой Mac Os. Это доступный продукт, который могут использовать в первую очередь родители, для чьих целей нерентабельно покупать профессиональную программу. Актуален «Пиктоселектор» и для многих специалистов.

До недавнего времени ограничением в использовании программы было отсутствие ее версии на русском языке. Ни сама программа, ни база символов не были переведены. В связи с этим многие не могли использовать программу и базу символов. В 2019 году Центр «Пространство общения» запустил проект по переводу «Пиктоселектора»². На данный момент русификация выполнена в большом объеме, программа на русском уже загружена на сайт и доступна для скачивания.

В следующих главах мы подробно и поэтапно расскажем, как установить программу, обозначим ее основные и дополнительные функции и покажем, как ими пользоваться.

1 Установка программы и создание первого документа

Официальный сайт программы — <https://www.pictoselector.eu>. На нем можно почитать о программе и о ее создателе. Но прежде всего нас интересует вкладка Download.

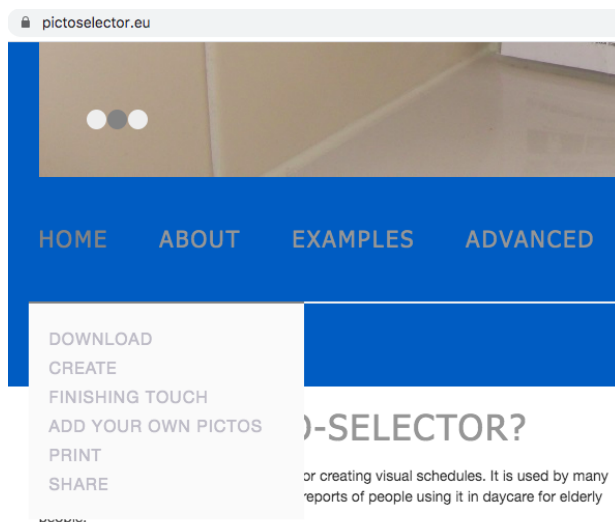


Рис. 1: Вкладка Download

²В рамках этого проекта были созданы видеоинструкции по использованию программы. Их можно найти на YouTube-канале «Пространства общения»: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLJUwyjj0Z8lZrTSZ3cSxFgq7BeL3xGkxo>.

После перехода на нее мы получаем доступ к ссылке на загрузку установочного пакета.

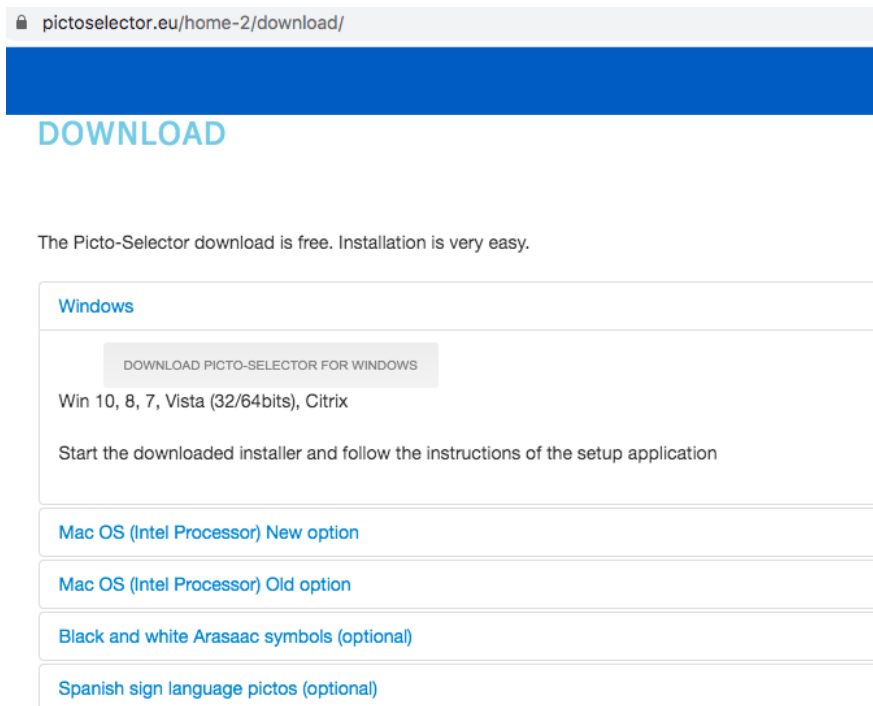


Рис. 2: Установочный пакет

Нажав на кнопку Download Picto-Selector for Windows, мы запускаем установку³. Как и для всех стандартных приложений для Windows, операционная система обычно спрашивает разрешение на установку, мы должны разрешить (нажать «Я принимаю условия соглашения»⁴).

³Для установки «Пиктоселектора» на компьютеры с операционной системой Mac OS предлагается 2 опции: 1) Old option — загрузить программу с сайта (Download Picto-Selector for Mac), но на компьютерах с ОС версии Catalina она не будет работать; 2) New option — установить «Пиктоселектор» с помощью создания на компьютере мини-системы Windows (этот вариант будет работать и для версии Catalina). Для этого предлагается воспользоваться программой Crossover (<https://www.codeweavers.com/compatibility/crossover/picto-selector>): скачать ее, а затем выбрать Picto-Selector из списка программ, доступных для загрузки, и пройти дальнейшие этапы установки. Однако Crossover — платная программа, а если загрузить бесплатную двухнедельную версию, по истечении этого срока пользоваться загруженным Пиктоселектором уже не получится. Руководствуясь той же логикой создания мини-Windows на компьютере Mac OS, программисты могут создать «виртуальную машину» с операционной системой Windows и загрузить «Пиктоселектор» туда.

⁴Прежде всего, это соглашение связано с некоммерческим использованием символов. Бесплатные пакеты символов предполагают, что вы не будете, например, составлять из них готовую коммуникативную книжку и продавать ее. Для подобного использования нужно получить лицензию у создателей этих графических пакетов. Но для личного использования, для работы со своими детьми, разрешается использовать программу с этой лицензией.

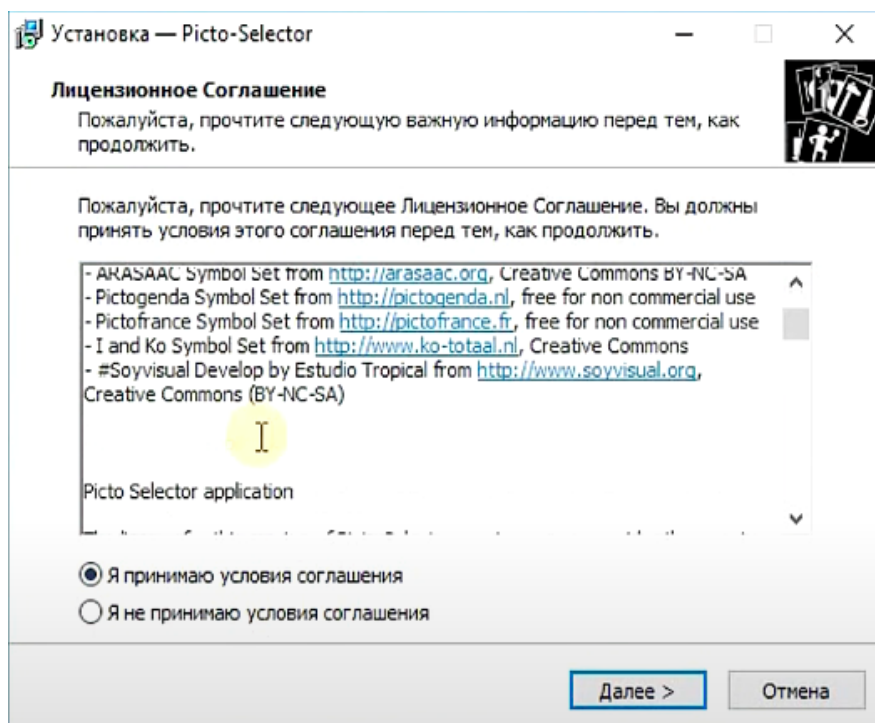


Рис. 3: Лицензионное соглашение

Дальше проходим этапы установки, оставляя все настройки, которые предлагаются по умолчанию. Создаем ярлык (значок программы) на рабочем столе. Нажимаем кнопку «Установить», и программа устанавливается на компьютер. Когда установка завершена, можно запускать «Пиктоселектор».

При первом запуске нужно пройти несколько этапов для окончательной установки программы. Во-первых, мы можем указать, где будут храниться базы символов: можно хранить их в каком-либо хранилище в интернете (в облаке) или — в стандартном варианте — у себя на компьютере. Дальше нужно определить, в какой из папок будут лежать картинки (можно оставить стандартную настройку).

Предлагается выбрать, хотим ли мы, чтобы в базе данных были представлены категории «18+», связанные с сексуальностью и наркотиками. Если вы работаете только с детьми, можете эти категории отключить (или оставить).

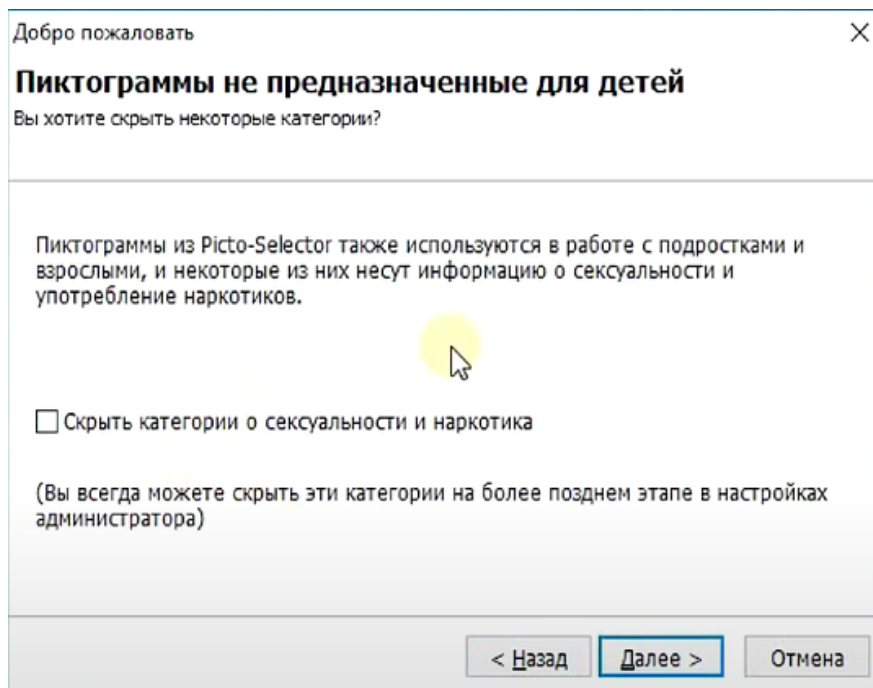


Рис. 4: Категории 18+

Проверяем, в какой папке будут храниться базы данных, и нажимаем «Завершить». Программа установлена.

Открывается стандартное окно приветствия. В этом окне можно выбрать пользователя (например, если за этим компьютером работают сразу несколько специалистов, они могут создать профили каждый для себя, чтобы их файлы хранились отдельно и не смешивались). При первом запуске программа предупредит, что она автоматически создала пользователя с «инициалами» компьютера (вашей модели). Можно их поменять или оставить.

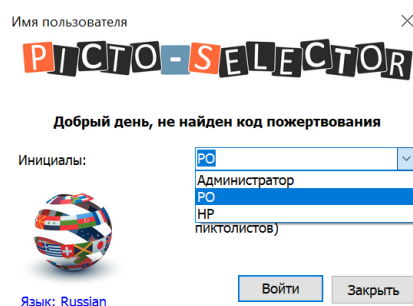


Рис. 5: Выбор пользователя

Кроме того, здесь есть пользователь-администратор, который обладает расширенны-

ми правами и специальными настройками, о которых будет рассказано в главе «Пользовательские и административные настройки программы». Также здесь можно поменять настройки языка (по умолчанию стоит русский язык). Нажимаем «Войти».

Программа запустилась. Здесь есть диалоговое окно с полезными советами, его можно отключить, если вы не хотите их смотреть; или можете их просмотреть, нажимая «Следующий совет».



Рис. 6: Советы

Перед нами основное окно программы. Периодически программа на этом этапе будет сверяться (если у вас есть доступ к сети и вы не отключили обновления) с онлайн-базой, которая все время обновляется, и будет предлагать вам загрузить новые символы из базы данных. Если вы долго не обновляли программу, эта загрузка может занять некоторое время. Заканчивается настройка и обновление программы до самого актуального состояния.

Основное меню. Сверху, как у большинства стандартных приложений Windows, есть несколько вкладок с инструментами, настройками и другими важными функциями. Чуть ниже расположены две кнопки, которые отвечают за поиск изображений. Первая кнопка «Показать пиктограммы»: с ее помощью можно найти пиктограммы во всей базе символов. Вторая кнопка «Показать любимые пиктограммы» позволяет осуществить поиск по тем изображениям, которые вы добавили в избранное (таким образом вы можете создать собственный набор символов, которыми вы пользуетесь).

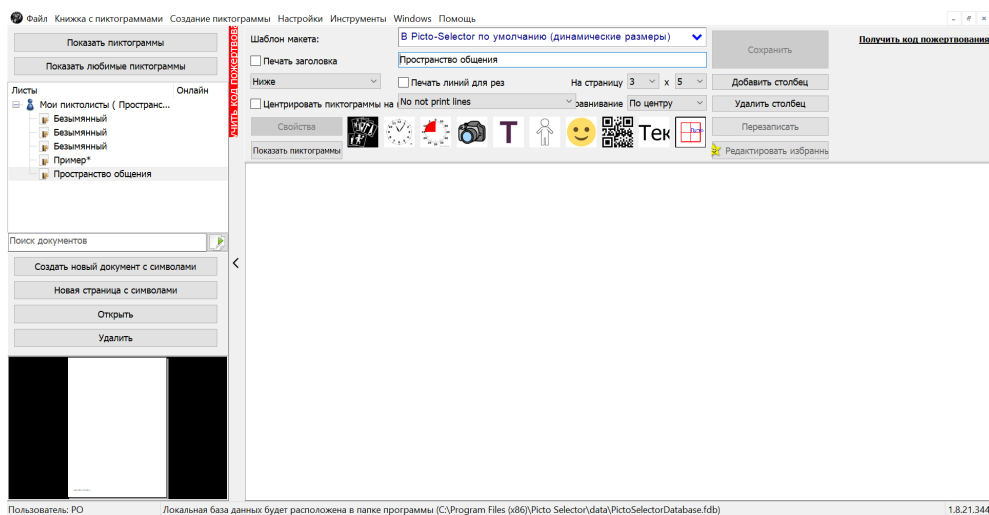


Рис. 7: Главная страница (основное меню)

Чуть ниже белое окно — здесь список всех созданных вами файлов, он будет группироваться по пользователям (если вы сделаете их видимыми для других пользователей). Под этим окном — несколько кнопок инструментов для редактирования, удаления или создания новых файлов.

«Создать новый документ» значит «создать новый файл». Когда мы нажимаем на эту кнопку, запускается мастер создания новых файлов — пиктолистов, — который помогает нам настроить наш будущий файл еще на этапе его создания.

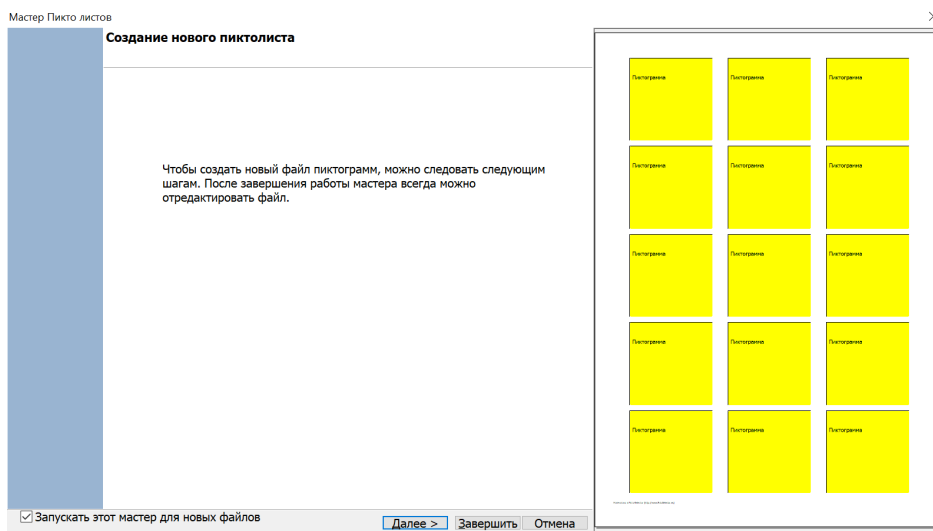


Рис. 8: Мастер создания новых пиктолистов

(Этот мастер можно отключить, если убрать галочку «Запускать этот мастер для

новых файлов», либо все же пройти эти несколько шагов и уже на этом этапе визуально настроить ваш документ так, как вам нужно).

Как работает этот мастер? Мы можем задать название файла, настроить, хотим ли мы печатать на листе это название (на всех страницах или только на первой), настроить шрифт, сноску с авторскими правами.

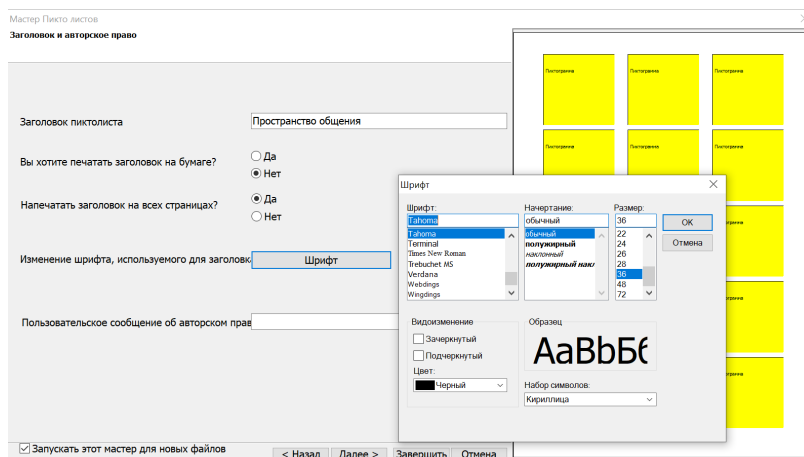


Рис. 9: Первые настройки пиктолиста

На следующем шаге мы можем настроить макет: как будут расположены наши картинки на листе. Можно задать ручную расстояние и положение символов или выбрать готовый шаблон из базы программы (здесь есть большое количество шаблонов для разных видов активностей, есть несколько шаблонов для создания таблиц для простых технических средств коммуникации, таких как GoTalk (наверное, самое популярное устройство в России и в других странах).

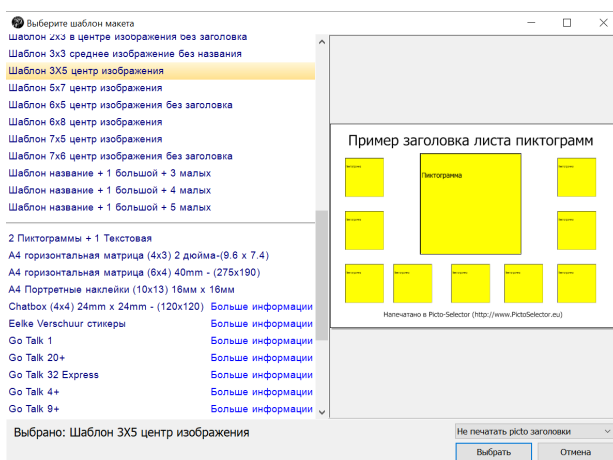


Рис. 10: Настройка расположения пиктограмм

Здесь есть специфические шаблоны для создания средств коммуникации E-Train (это рамка, позволяющая педагогу или родителю увидеть, на какие символы указывает взглядом человек, который для общения может пользоваться только взглядом). Есть и классические универсальные таблицы.

Можно вручную выставить количество строк и столбцов. Чем их больше, тем меньше будут картинки. Определяем размер бумаги, ориентацию листа (книжная или альбомная). В настройках изменения размера возможно выставить размер картинок вручную в сантиметрах и миллиметрах, если нам нужен точный размер.

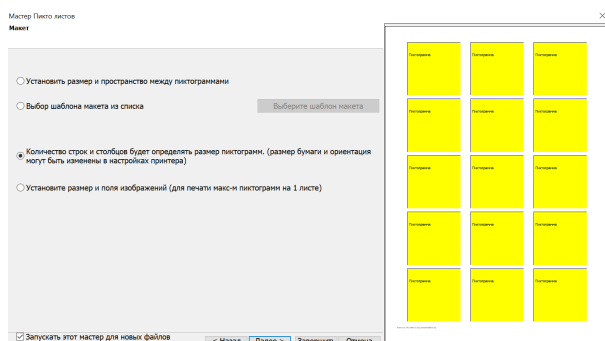


Рис. 11: Строки и столбцы

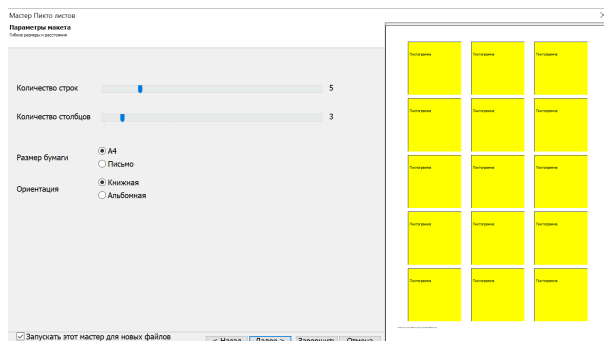


Рис. 12: Выбираем количество

На следующем этапе — настройка подписей символов. Их может в принципе не быть (символы не подписаны), они могут быть расположены над символами (над рамкой), внутри рамки, в верхней или в нижней части. Настраивается размер и стиль шрифта.



Рис. 13: Подписи пиктограмм

На одном из последних этапов можно настроить ширину, цвет и стиль рамки для того, чтобы обвести наши символы (или ее можно отключить).

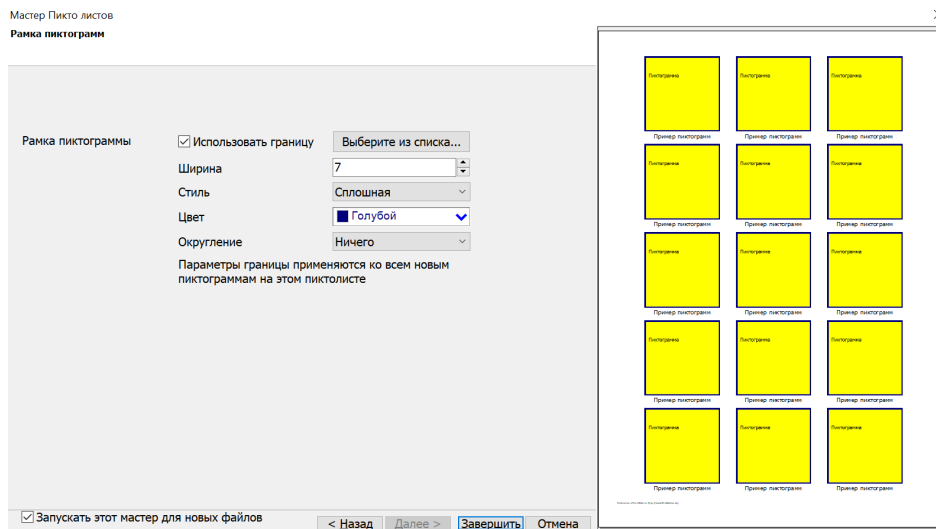


Рис. 14: Размер и цвет границ

Настройки, которые мы выберем в этом мастере, будут применены ко всем добавляемым на лист символам.

Нажимаем кнопку «Завершить», и наш первый файл создан. В основном окне рабочего стола программы появилась панель инструментов и панель настроек. Большое белое поле — это рабочий стол, здесь будут появляться символы, которые мы решим добавить на лист.

В нижнем левом углу экрана возникло окно предпросмотра, где мы можем увидеть, как будет выглядеть документ при печати.

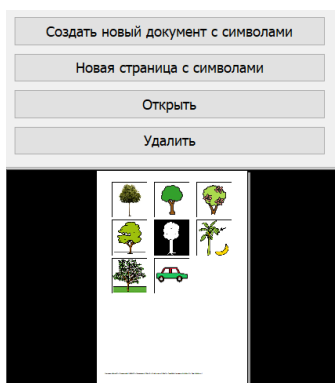


Рис. 15: Окно предпросмотра

Настройки с помощью мастера для первого запуска достаточно удобны. Они применяются ко всем символам, которые добавляются на этот пиктолист. Но если вы хотите большей свободы, можете отключить мастер и потом менять настройки вручную.

2 Поиск пиктограмм в базе программы

Итак, мы создали наш файл. Основной инструмент в «Пиктоселекторе» — это поиск необходимых нам символов.

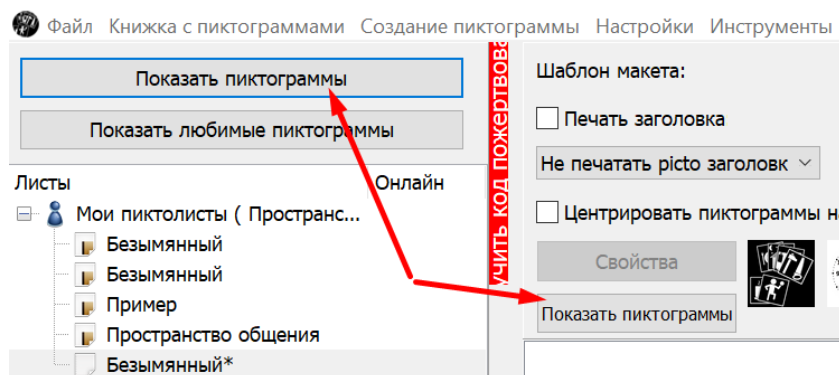


Рис. 16: Показать пиктограммы

Чтобы увидеть базу пиктограмм, нужно нажать на одну из двух кнопок «Показать пиктограммы». Открывается инструмент «Список пиктограмм» с настройками поиска (для удобства можно развернуть это окно на весь экран).

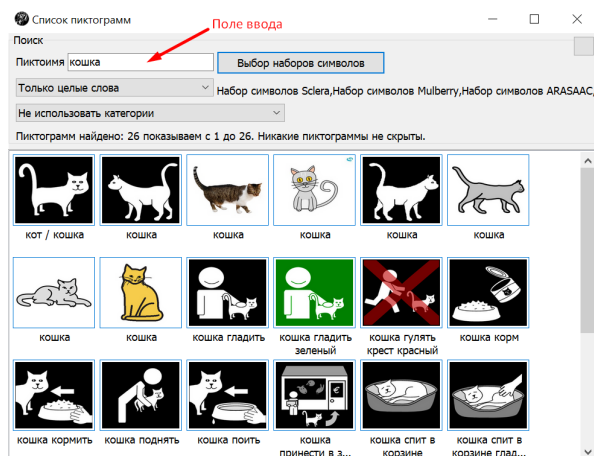


Рис. 17: Список пиктограмм

Основной интерес для нас здесь представляет поле ввода, куда мы вписываем текст: программа будет выдавать нам символы, в названии которых этот текст присутствует. Например, забьем слово «кошка», и программа выдаст нам символы, в которых оно встречается. Есть небольшая вкладка, где мы можем выбрать, как будет работать поиск — по целым словам / по сочетанию букв, которые могут встретиться в разных словах.

Кроме того, мы можем выбрать поиск по отдельным категориям.

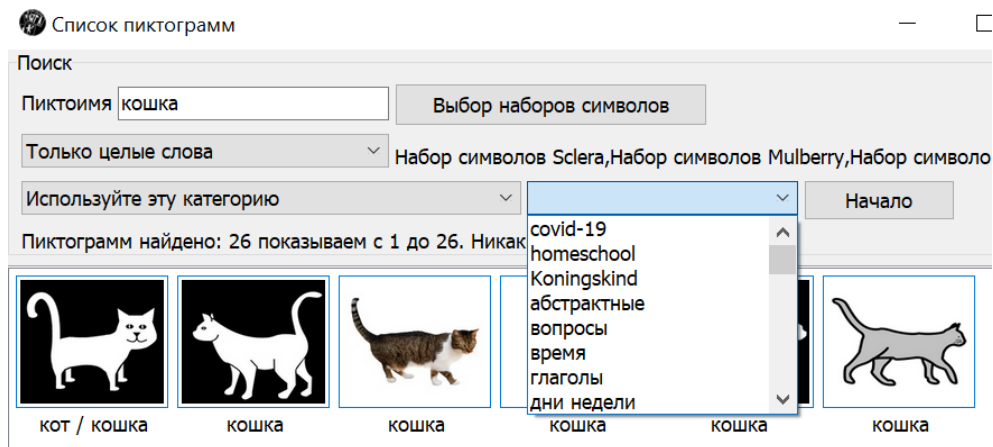


Рис. 18: Выбор категории

Кроме того, есть кнопка «Выбор набора символов». Она отвечает за то, как производится поиск: по всей базе или по одному или нескольким отдельным наборам символов.

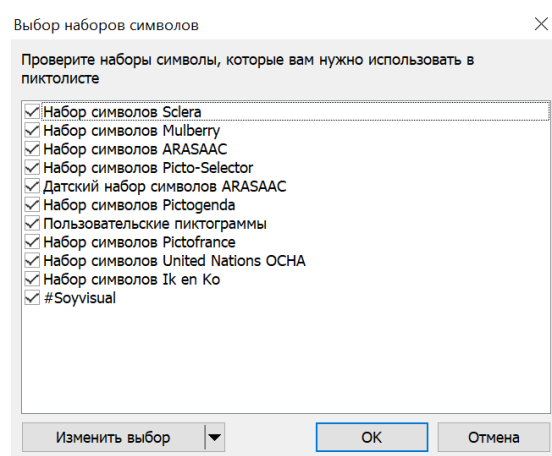


Рис. 19: Наборы символов

Программа включает в себя сразу несколько общедоступных свободно распространяемых пакетов символов. В первую очередь, это Sclera, Mulberry и ARASAAC. Есть

еще несколько небольших пакетов, но эти три основные используются чаще всего. Они различаются по стилю.

Черно-белые изображения белых фигур на черном фоне — это набор Sclera. Есть похожие платные наборы, например, Picto. Sclera является бесплатным аналогом.

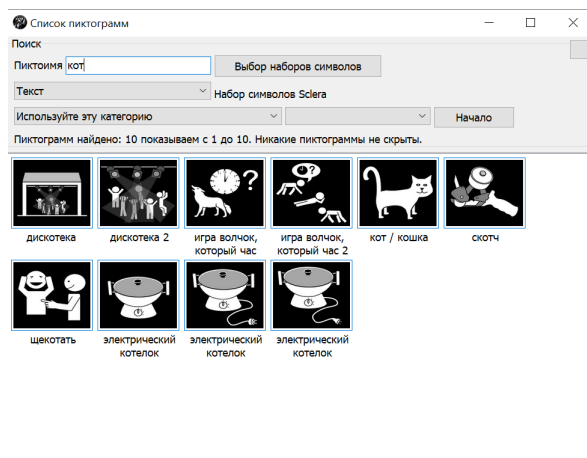


Рис. 20: Примеры символов из набора Sclera

Набор Mulberry — цветной.

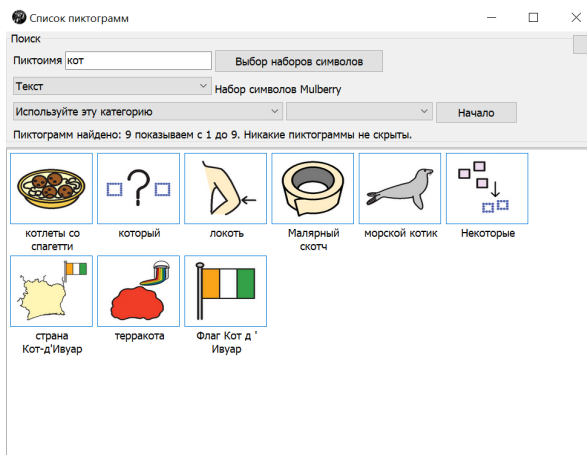


Рис. 21: Примеры символов из набора Mulberry

И похожий на него, но несколько отличающийся по стилю (изображения более детализированные) — это набор ARASAAC. Это один из самых крупных наборов в программе: несколько тысяч различных символов. На сайте программы можно скачать его черно-белую версию, она устанавливается отдельно.

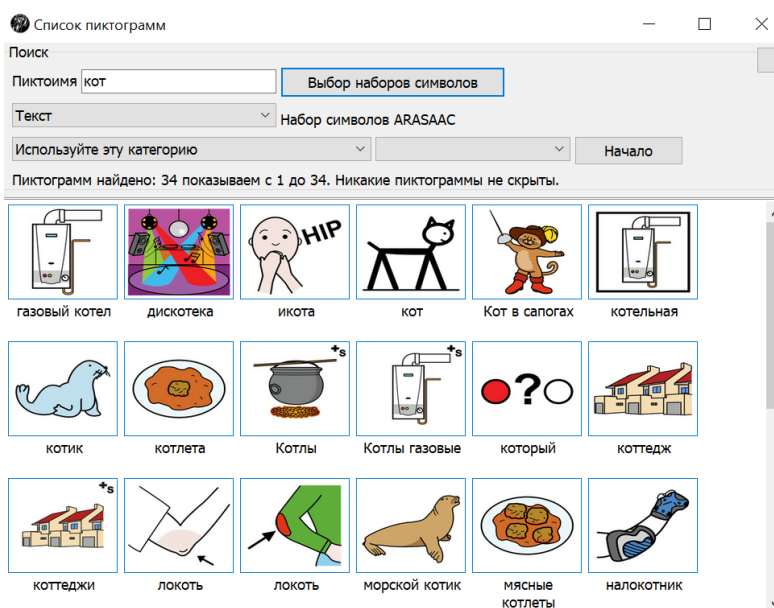


Рис. 22: Примеры символов из набора ARASAAC

Кроме того, есть еще несколько дополнительных наборов меньшего объема. Удобно, что здесь есть возможность отсортировать эти наборы по стилю (включить, например, только черно-белые или только цветные).

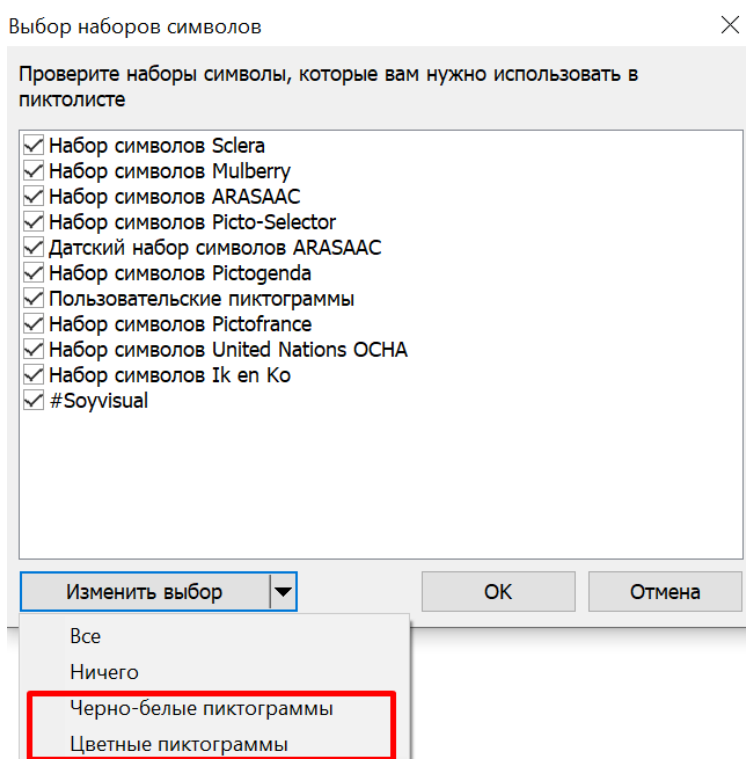


Рис. 23: Выбрать только черно-белые или цветные

Мы можем отключить некоторые наборы, включить только один из них. Например, включаем набор символов ARASAAC, в нем сейчас почти 13 тысяч символов. А общая база программы на данный момент, если включить все наборы, — 32 791 символ. На каждой странице размещено по 500 различных символов.

Самый удобный и быстрый способ найти необходимые символы — это написать в поле ввода какое-либо слово, и программа выдаст совпадения. Но нужно учитывать, что каждый символ имеет только одно текстовое значение, то есть подписан только одним словом, поэтому если вы ищете какую-то картинку и ввели синоним, а не то слово, которым она подписана, программа может не найти нужный вам символ. Это может касаться например форм глаголов: в программе тот же самый глагол может быть записан по-другому.

Иногда, если вы не можете найти какой-то конкретный символ, но считаете, что это распространенное понятие, которое должно присутствовать в больших базах, можно попробовать поискать по категориям.

В программе большинство символов относятся к какой-либо одной или нескольким категориям. Мы можем открыть какую-то из них, например, «Музыка».

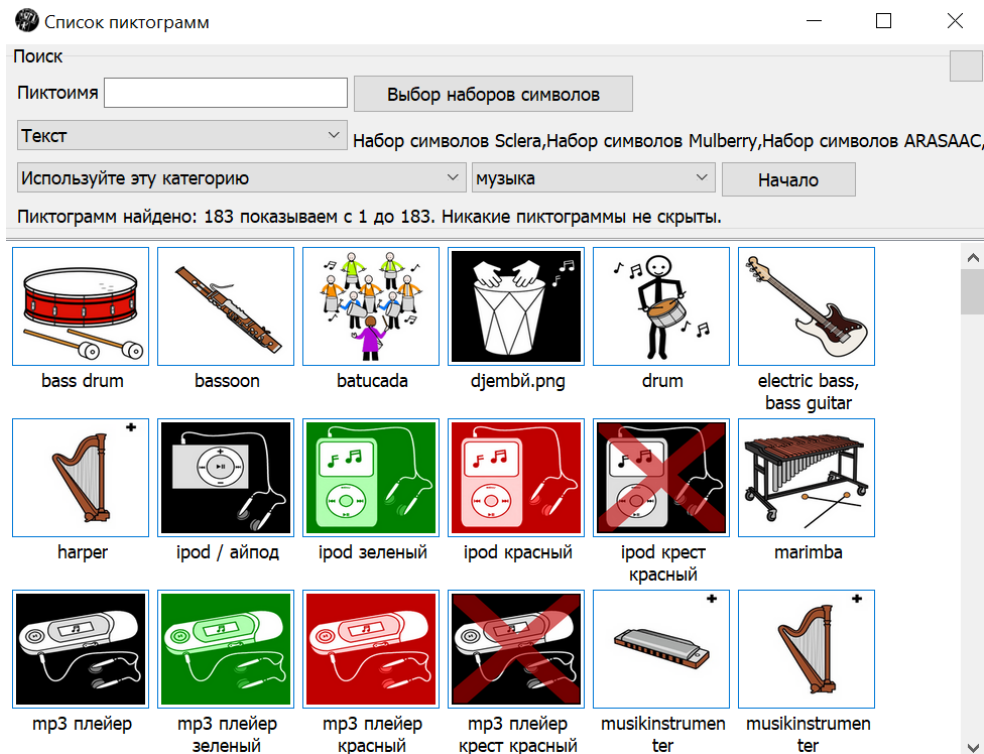


Рис. 24: Выдача по категории «Музыка»

Если мы ищем какой-либо музыкальный инструмент, мы можем посмотреть все символы, связанные с этой категорией, и попытаться найти нужный нам символ.

Здесь достаточно большое количество разных категорий, относящихся к разным видам активности и темам. Например, это различные запреты, животные, здоровье и гигиена. Есть отдельная категория «Популярное», куда попадают очень часто используемые на этапе введения альтернативной коммуникации символы: «есть», «играть», «животные», «игрушки» и др.

Это основные настройки поиска. Важно помнить, что если вы не можете найти какой-то символ, нужно убедиться, что включены все наборы символов. Возможно, вы отключили их, и поэтому программа не может найти символ. Если это не помогло, вы можете поискать по конкретной категории.

Если вы нашли нужный символ — **как добавить его на лист?** Просто щелкнуть на него два раза, и он добавится на наш лист и в окно предпросмотра одновременно.

Таким образом мы добавили первый элемент. Выбрав и добавив нужные нам картинки, мы можем отправить документ на печать или сохранить его в удобном формате (например, в pdf, чтобы поделиться с родителями детей: так они смогут распечатать эту же таблицу с символами; или в виде графического файла, например, картинки jpg; или в нескольких более экзотических форматах). Экспорту файлов посвящена отдельная глава.

Удалить ненужную картинку можно двумя способами: просто выделить ее и нажать кнопку Delete на клавиатуре или щелкнуть правой кнопкой мыши и выбрать пункт «Удалить».

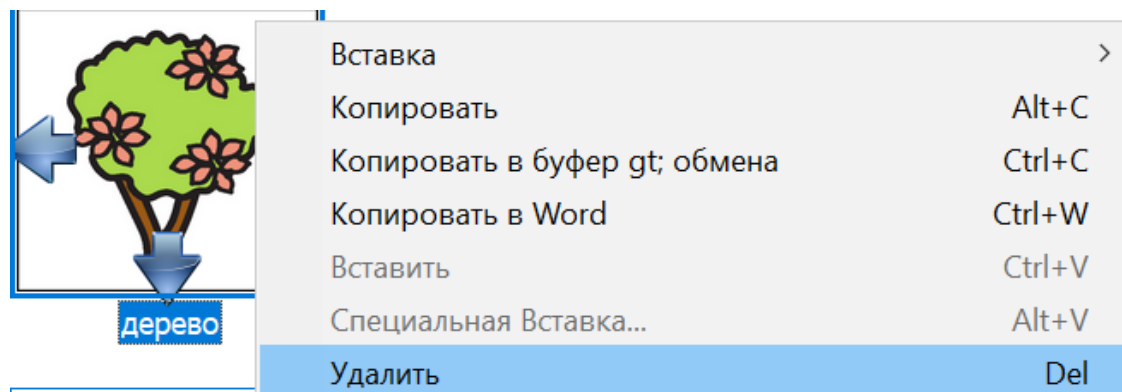


Рис. 25: Удаление пиктограммы с листа

Передвигать пиктограммы относительно друг друга можно, наведя курсор на пиктограмму: появляются стрелочки, и, нажимая на них, можно менять расположение картинки относительно других. Это не так удобно, как классическое перетаскивание с помощью зажатой кнопки мыши. Им тоже можно пользоваться, но программа иногда зависает при таком способе перемещения. Проще и надежнее делать это стрелочками.

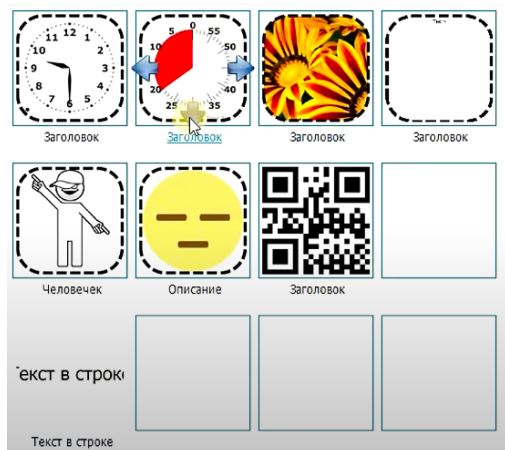


Рис. 26: Стрелочки

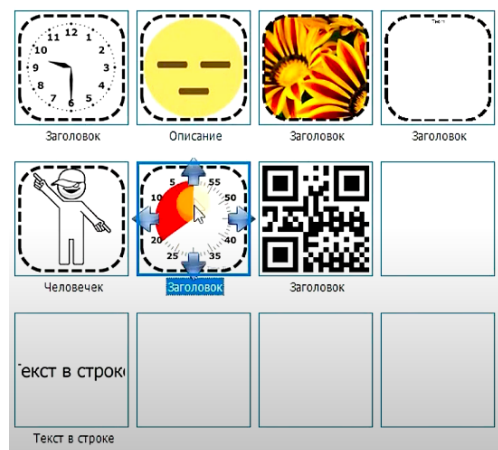


Рис. 27: Стрелочки 2

Суммируя, скажем, что мы создаем документ, нажимая на кнопку «Создать новый документ с символами». После этого, нажимая кнопку «Показать пиктограммы», находим и добавляем на страницу нужные нам символы. Затем мы можем отправить документ в печать.

Для базового использования программы знаний уже достаточно. В следующих главах будет более подробно рассказано о дополнительных инструментах и способах редактирования нашего рабочего листа и отдельных пиктограмм.

3 Инструменты для создания дополнительных типов пиктограмм

Более профессиональное использование возможностей «Пиктоселектора»

В этой главе мы расскажем об основных инструментах редактирования символов и об основных типах дополнительных картинок.

До этого мы добавляли пиктограммы из базы символов. Но есть и возможность

создания своих пиктограмм разных типов.

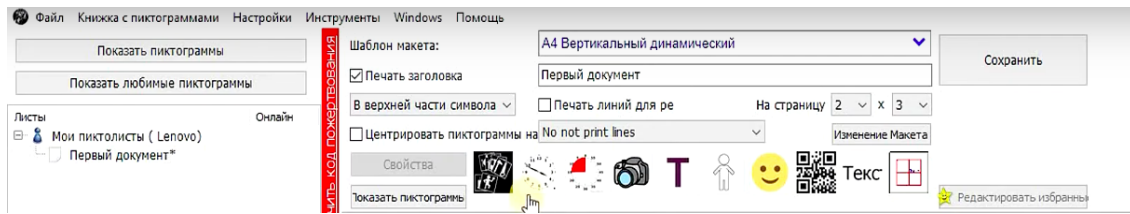


Рис. 28: Создание пиктограмм разных типов

3.1 Мастер часов

Например, есть «Мастер часов», который помогает создать пиктограмму времени — визуализировать время на часах. Это может быть полезно для визуальных расписаний.

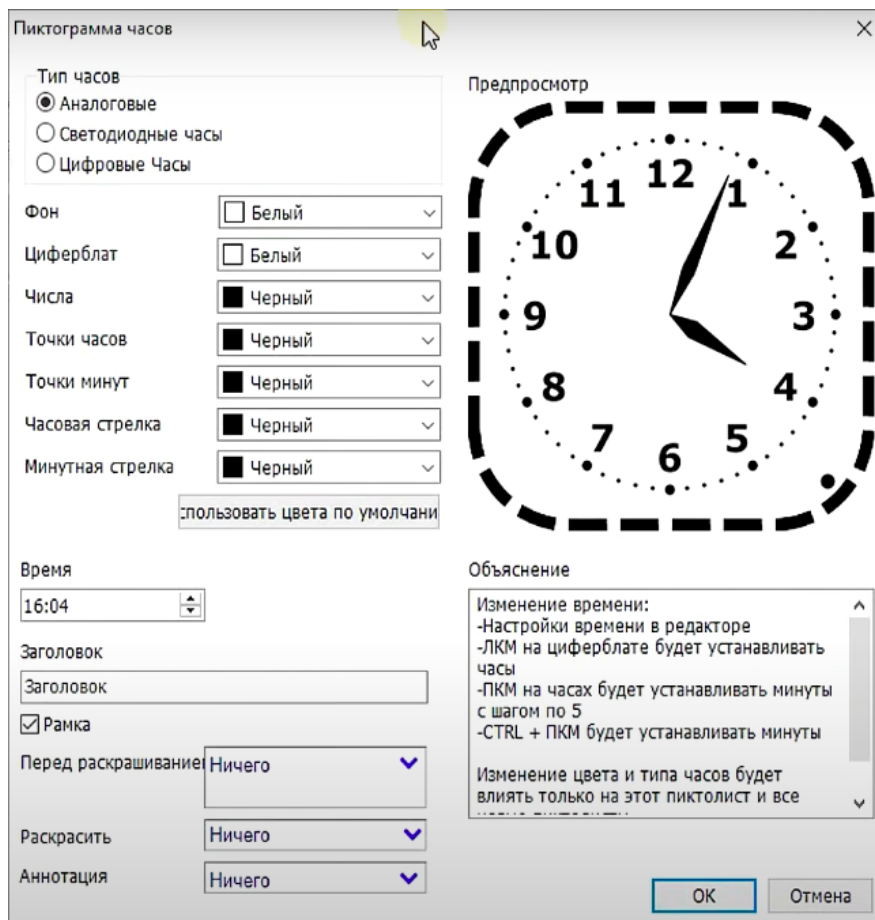


Рис. 29: Мастер часов

Здесь есть несколько настроек, в принципе, достаточно понятных из своего описания.

Можно настроить визуально, как выглядят часы, — подобрать те, какие используются у вас (аналоговые или цифровые), настроить цветовую палитру. В поле «Заголовок» написать, что обозначает это время, например, «полдник». Время, которое вам необходимо, можно настроить вручную, или ввести его с помощью клавиатуры.

Кроме того, здесь есть возможность применить некоторые визуальные эффекты, например, сделать черно-белым, перевернуть, применить цветной фильтр по всему циферблату. Справа, под окошком «Предпросмотр», есть короткое описание того, как работает этот мастер. После того, как вы завершили настройку, нажимаем «ОК», и наш символ добавляется на лист.

3.2 Мастер таймера

Следующий инструмент, полезный особенно для работы с детьми и подростками с РАС, — это мастер создания таймера.

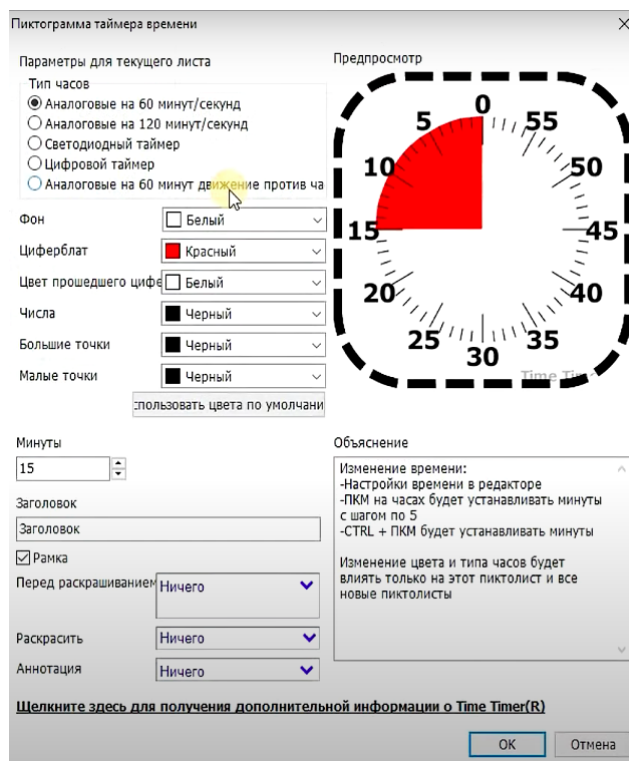


Рис. 30: Мастер таймера

Таймер — один из самых популярных инструментов в работе: это могут быть профессиональные таймеры фирмы Time Timer, кухонные таймеры, сделанные в похожем

дизайне (либо их можно адаптировать, например, подкрасив какие-то детали на циферблате).

Этот мастер в целом очень похож на мастера создания пиктограммы часов. Можно выбрать стиль таймера — цифровой или аналоговый, произвести настройку цвета отдельных элементов: сделать контрастным по цвету, чтобы отрезок времени было лучше видно или чтобы таймер на картинке был похож на определенный реальный таймер.

Так же, как в часах, есть возможность выставить то время, которое вам необходимо. Можно подписать этот символ, оставить или убрать рамку. После настройки нажимаем «ОК», и наш символ добавляется на рабочий лист.

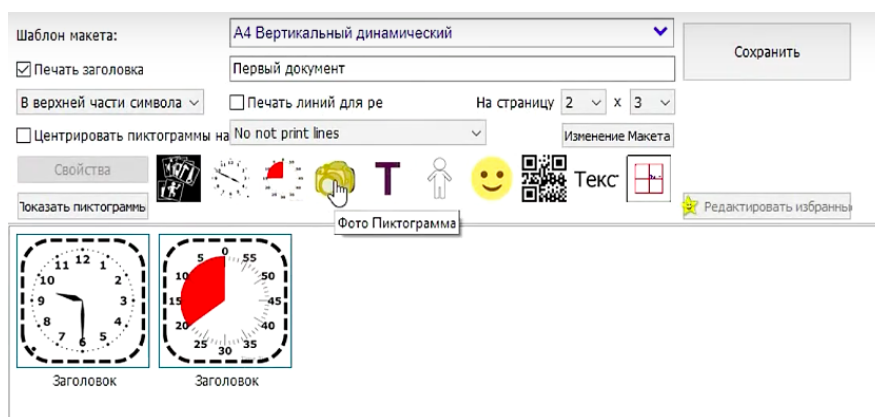


Рис. 31: Часы и таймер на пиктолисте

3.3 Добавление фотографий

Следующий инструмент — создание пиктограммы с фотографией. Можно использовать любую фотографию с вашего компьютера.

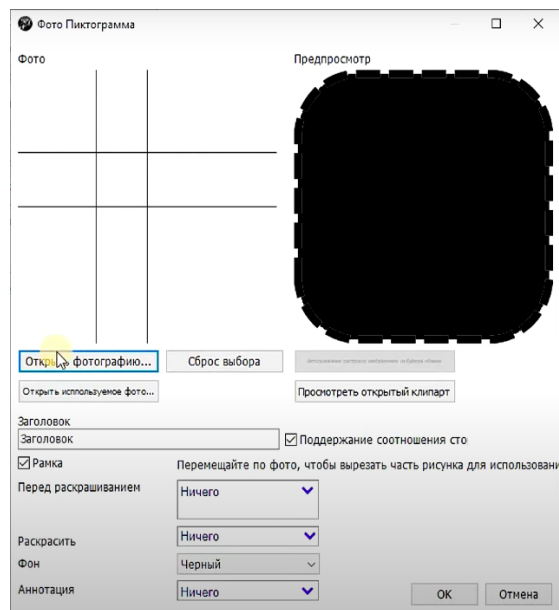


Рис. 32: Мастер фотографий

Выбираем изображение, добавляем в программу.

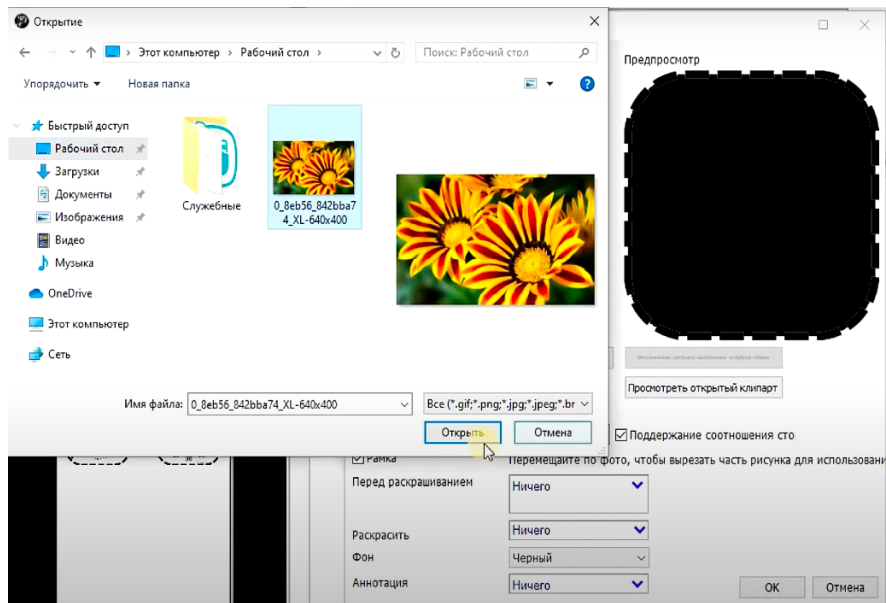


Рис. 33: Загружаем фото или картинку

В настройках базового редактирования, двигая ползунки, можно обрезать фотографию, выделив необходимый фрагмент.

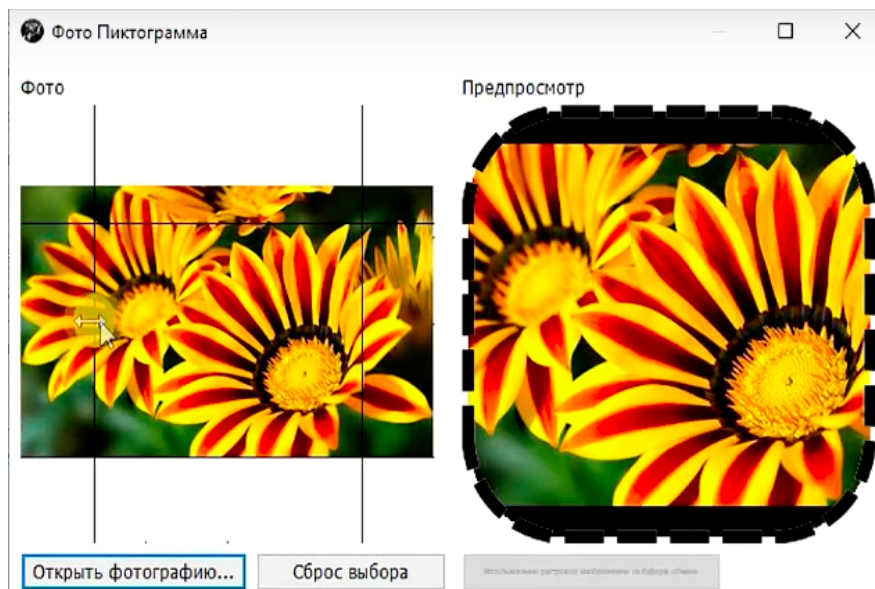


Рис. 34: Обрезать картинку

Можем задать название, соотношение сторон фотографии, убрать или оставить форматирование рамки. Добавить какой-нибудь графический эффект (например, обесцветить фотографию или инвертировать ее цвета).

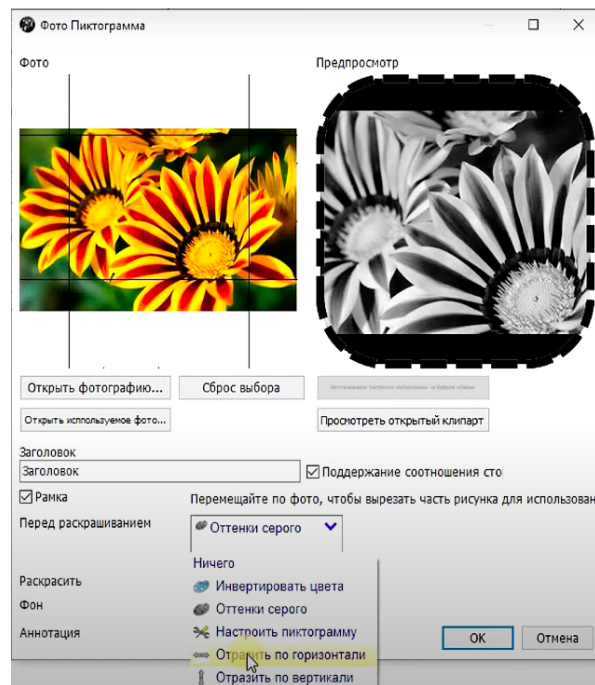


Рис. 35: Редактировать картинку

По желанию можно добавить какой-либо цветной фильтр. Важная функция — воз-

возможность выставить на фотографии обозначение «хорошо» или «неправильно». Это очень полезно, если вы работаете над созданием визуальных правил поведения.

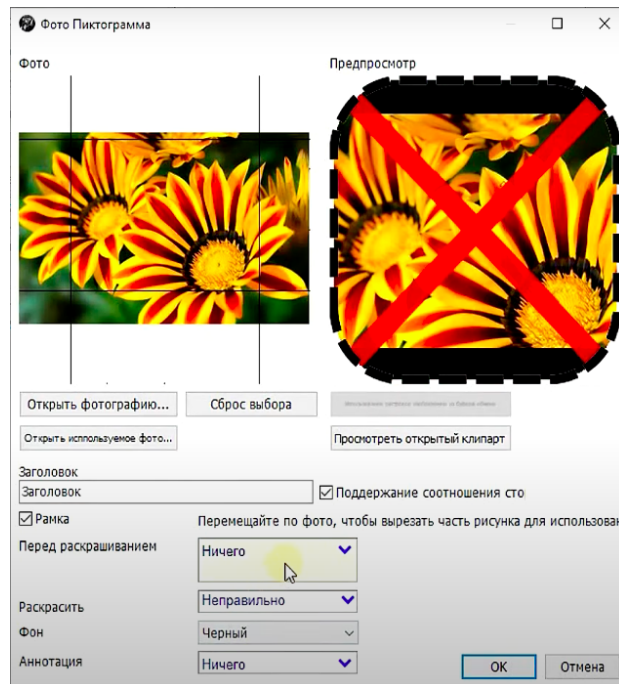


Рис. 36: «Хорошо» или «неправильно»

Можно включить фон — белый или черный. Например, если мы добавили пиктограмму из набора Picto, нам будет удобно выбрать черный, потому что в этом наборе фоны черные. А если из PCS (Picture Communication Symbols) или Макатона, где фон белый, — будет удобнее с белым. Чтобы фотография занимала всю область картинки, ее нужно вырезать в квадратном формате.

Когда редактирование закончено, нажимаем «ОК», и фотография добавляется на рабочий лист.

3.4 Пиктограмма с текстом

Настройки здесь такие же, как в обычном текстовом редакторе (например, в Word).

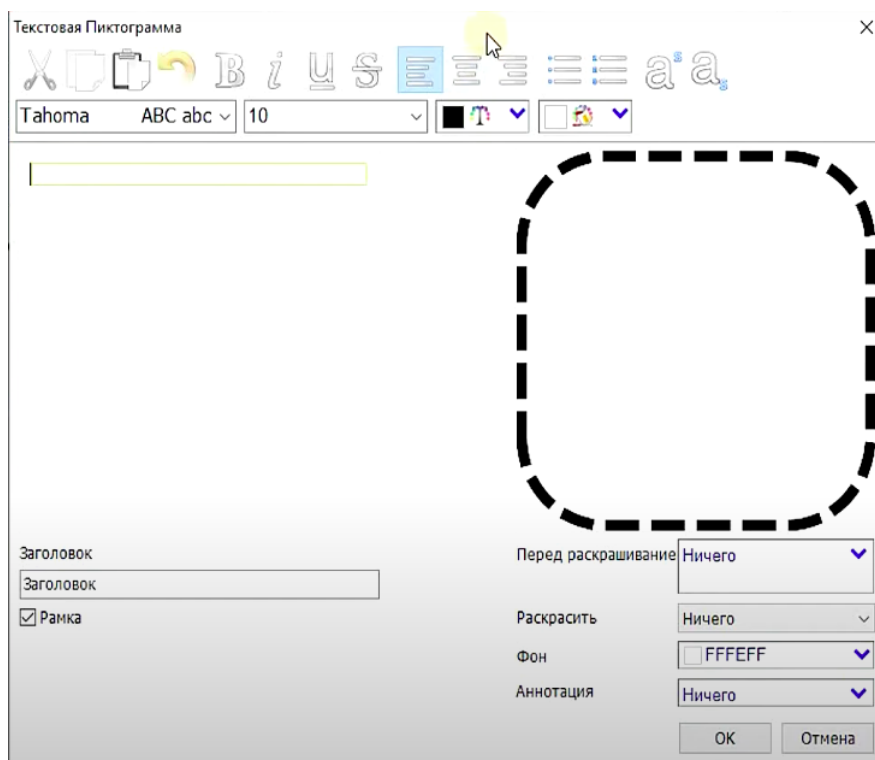


Рис. 37: Текстовая пиктограмма

Мы можем напечатать текст, который появится на нашей пиктограмме, или сделать пиктограмму, состоящую только из текста.

3.5 Создание человечков

Следующий инструмент — создание пиктограммы с человечками. Он работает в виде конструктора, из которого можно собрать человечка, например, для обозначения какого-то конкретного персонажа, конкретного человека в окружении пользователя.

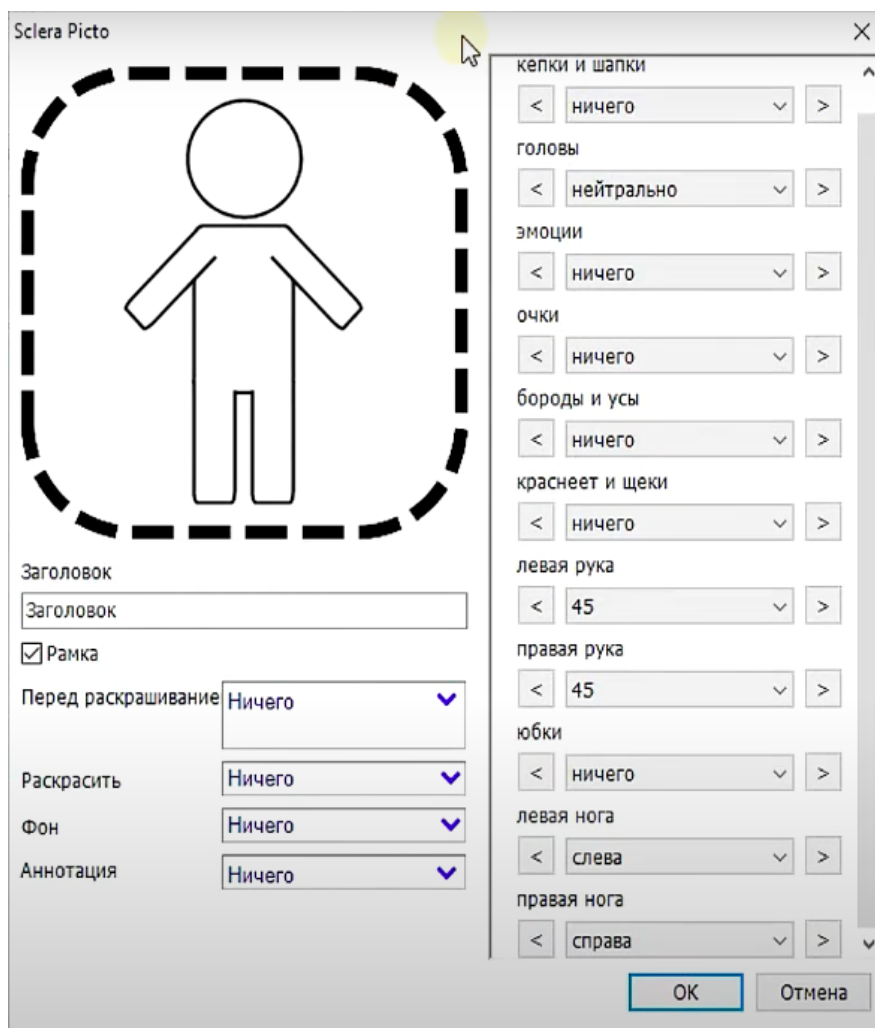


Рис. 38: Человечек

Есть несколько меню с выбором разных элементов, которые будут применяться к нашей модели человека. Можем настроить здесь его внешний вид: наличие или отсутствие головного убора, причёску, голову, бороду, усы, эмоции на лице, положение руки и ее стиль, настроить пол персонажа. Можем «включать» или «отключать» ноги. Таким образом создаются нужные нам символы с человечками.

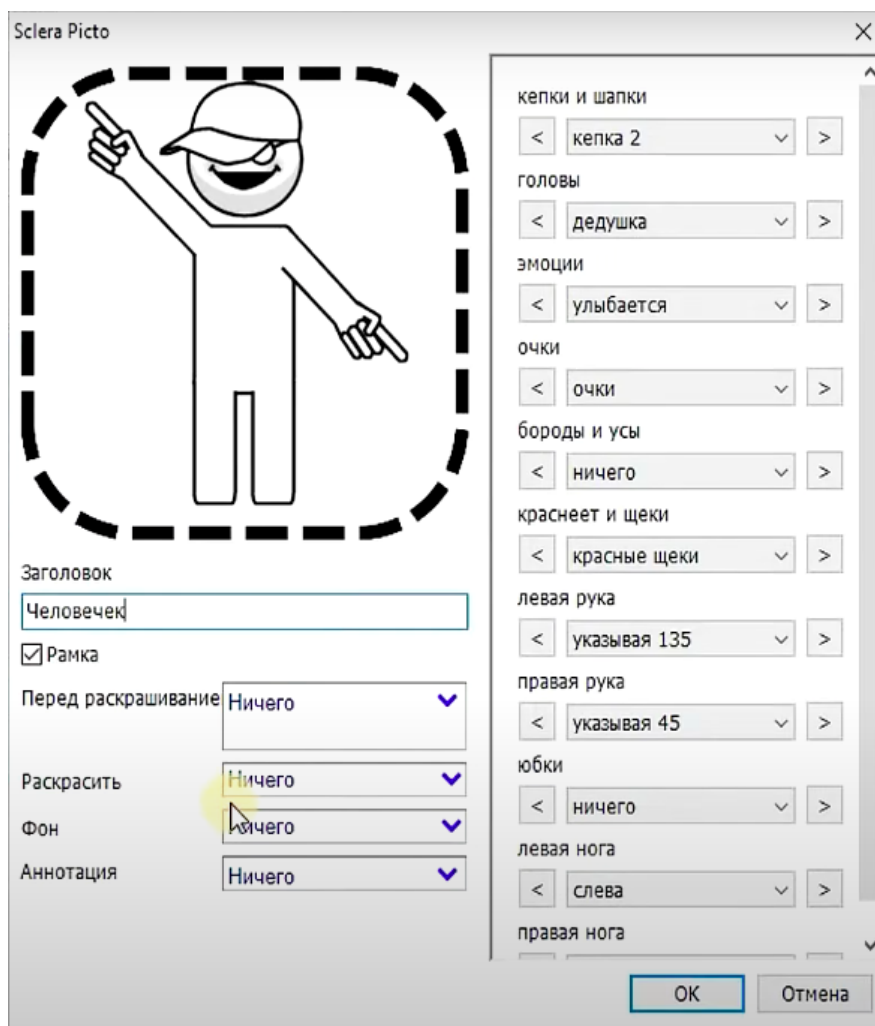


Рис. 39: Человечек созданный

Как и в других случаях, мы можем подписать этот символ, включить или выключить рамку, применить редактирование с помощью разных графических фильтров (цвета и эффектов). После нажатия «ОК» картинка добавляется к нам на лист.

3.6 Использование смайликов

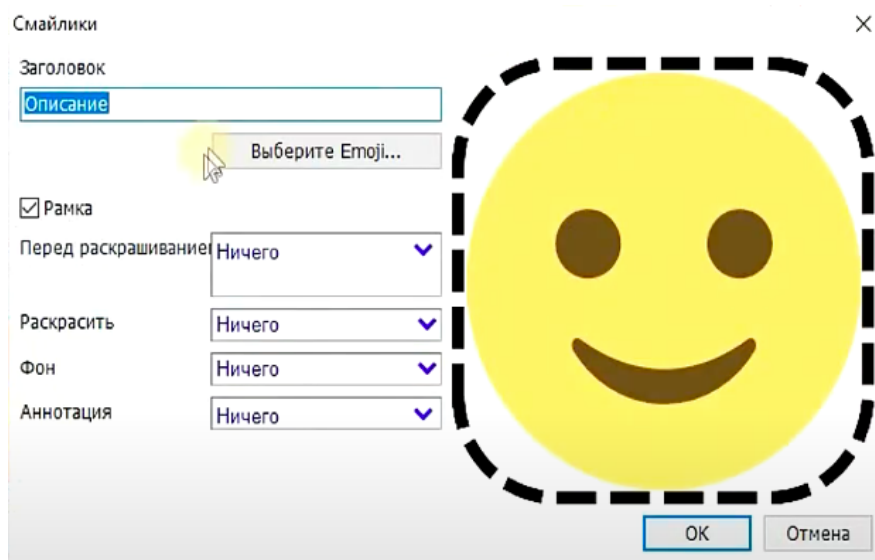


Рис. 40: Базовый смайлик

В программе есть набор смайликов. Из смайликов можно делать отдельные пиктограммы. Это особенно удобно, если человек пользуется мобильным устройством и уже знает такие символы. Подходят они и просто для ознакомления с разными эмоциональными состояниями.

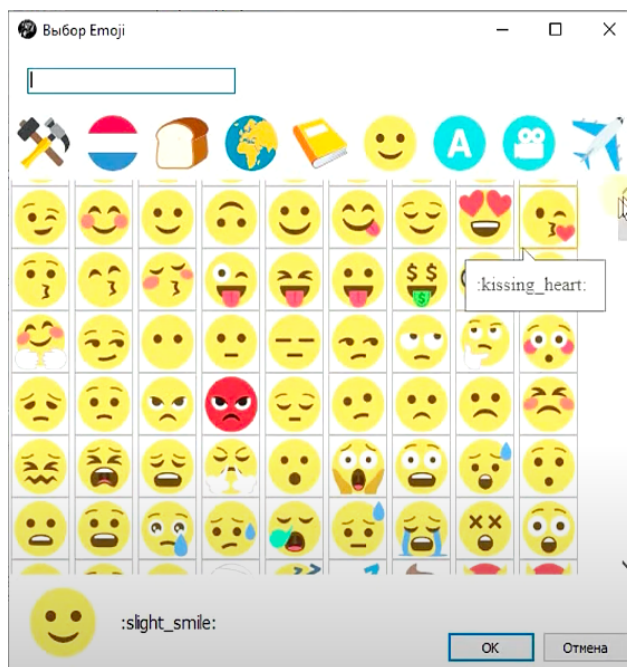


Рис. 41: Выбор смайлика (эмоджи)

В разных тематических вкладках можно подобрать подходящий смайлик и применить к нему стандартные эффекты (рамка, цвет и т.п.). После нажатия на кнопку «ОК» картинка добавляется к нам на лист.

3.7 QR-код

Более экзотический инструмент, который редко применяется, — создание пиктограммы с QR-кодом, который считывается камерой мобильных устройств и с помощью которого можно реализовать какие-либо интерактивные элементы или активности на занятиях.

По ссылке на сайт или файл автоматически формируется QR-код. По такому коду пользователь, например, сам сможет перейти на сайт, посмотреть видео, прослушать мелодию или речевое сообщение.

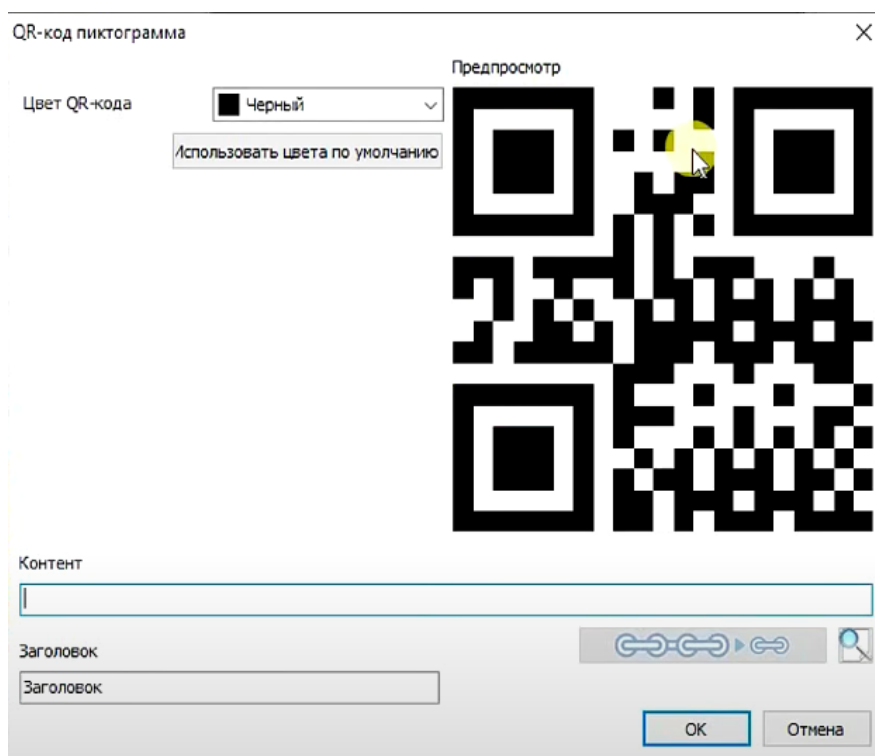


Рис. 42: Создание QR-кода

Эту пиктограмму, как и другие, можно добавить на лист и распечатать.

3.8 Текстовое поле и пустая пиктограмма

Этот инструмент отличается от инструмента текстовой пиктограммы тем, что мы можем создать не отдельную ячейку-пиктограмму, а сделать целую строку с текстом. Для этого нужно немного изменить формат нашего документа: с помощью специальной кнопки «Пустое место» добавить пустую ячейку.

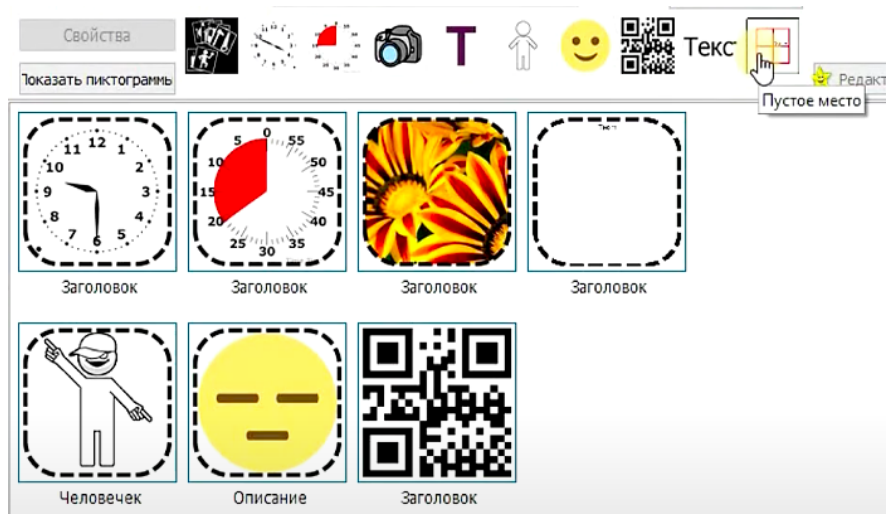


Рис. 43: Добавление пустой ячейки

После этого мы можем добавить текстовую строку.

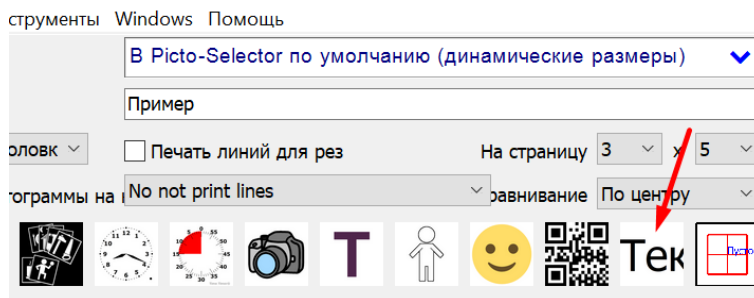


Рис. 44: Настройки текстовой строки

В открывшихся настройках мы вписываем в поле нужный текст и задаем то количество ячеек (по ширине), которое займет эта строка на документе.

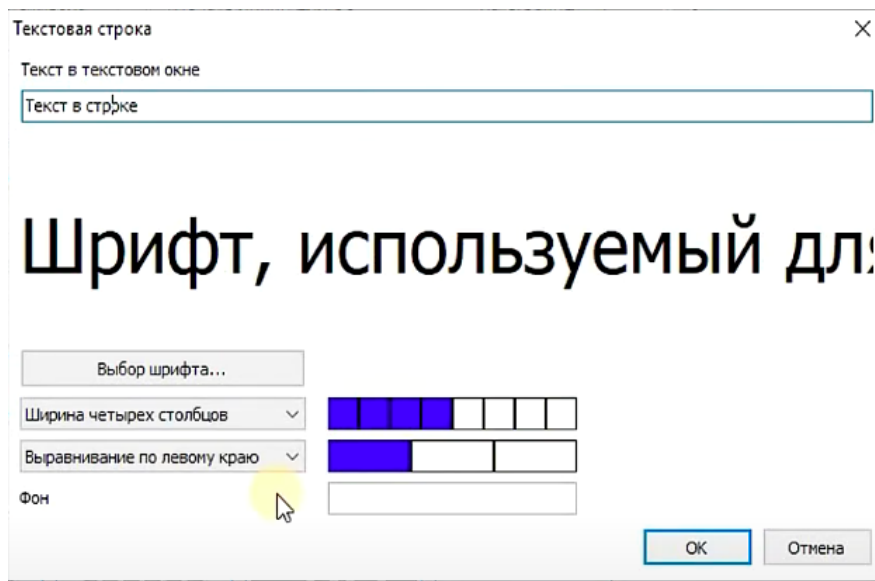


Рис. 45: Текстовая строка

Так как нам нужна целая строка, мы должны поставить столько пустых мест, сколько умещается в одной строке нашего шаблона (это можно регулировать в настройках листа). Таким образом на лист добавляется текст: как он расположился, можно увидеть в окошке предпросмотра. Текст можно выровнять по центру. Этот инструмент помогает разделять на листе какие-либо тематические блоки, например, если вы делаете коммуникативную книгу.

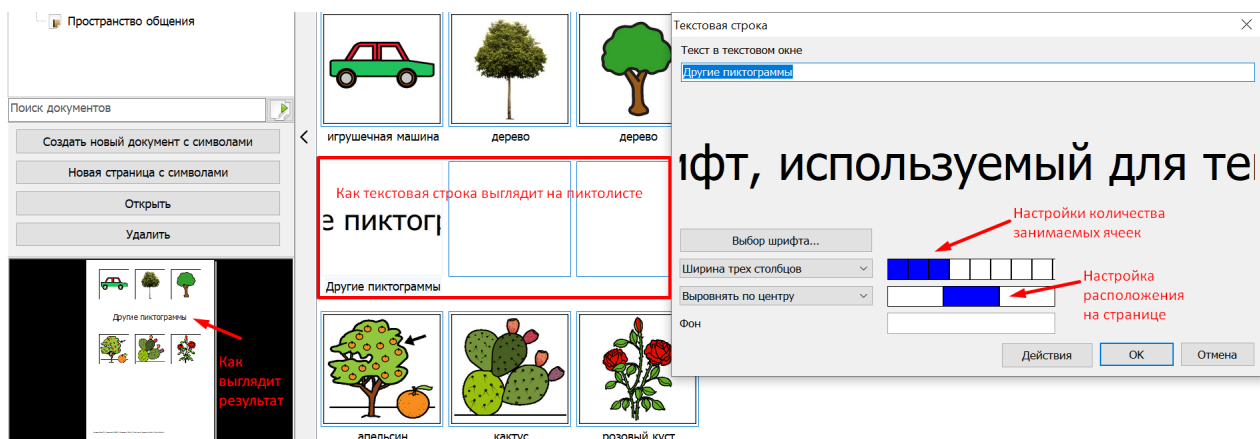


Рис. 46: Отображение текстовой строки

Это основные типы дополнительных пиктограмм.

4 Расширенные настройки редактирования документов и пиктограмм

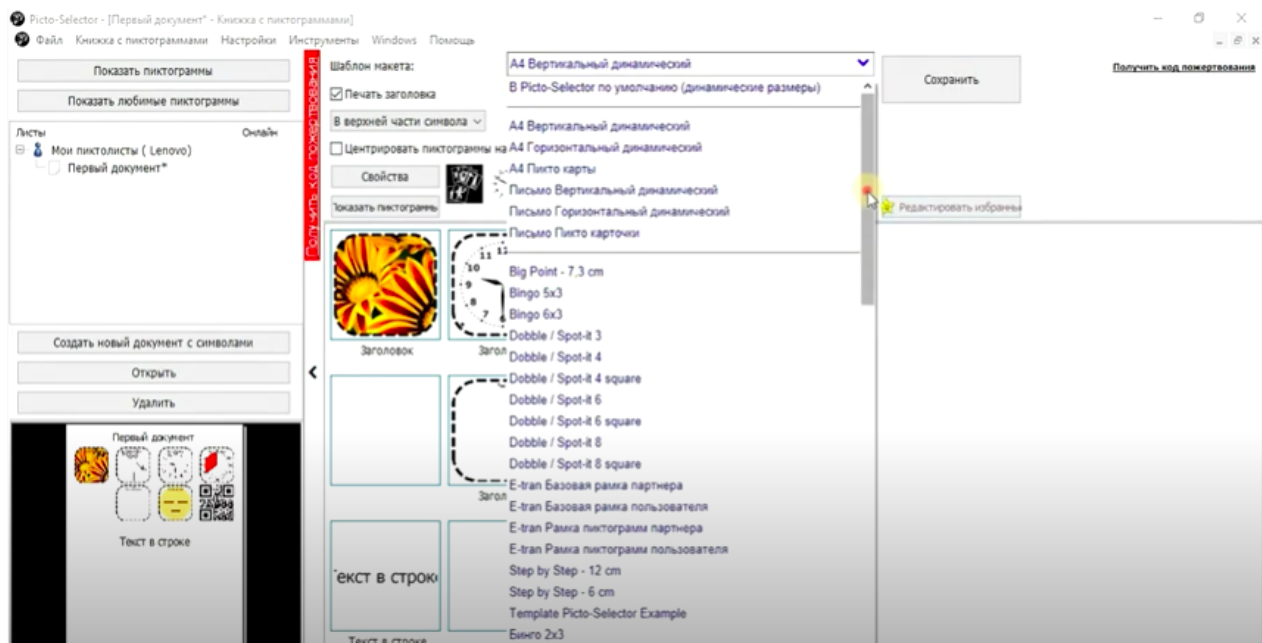


Рис. 47: Шаблоны пиктолиста

Как изменить форматирование пиктограмм? Как настраивать вид документа вручную? Есть несколько инструментов. В панели сверху можно выбрать «Шаблон макета». Есть возможность сделать его вертикальным или горизонтальным, поменять настройки в зависимости от потребностей пользователя. Кроме того, здесь довольно много интересных шаблонов, которые могут помочь в создании игровых активностей и уроков. Например, есть шаблон «Создание кубика»: вы можете вставить несколько графических символов, и программа позволит вам распечатать шаблон для создания (склеивания) игрового кубика.

Полезная настройка — кнопка, с помощью которой можно выбрать, где будет расположена подпись пиктограммы. Можно напечатать их внутри рамки символа или снаружи, можно пиктограмму без подписи.

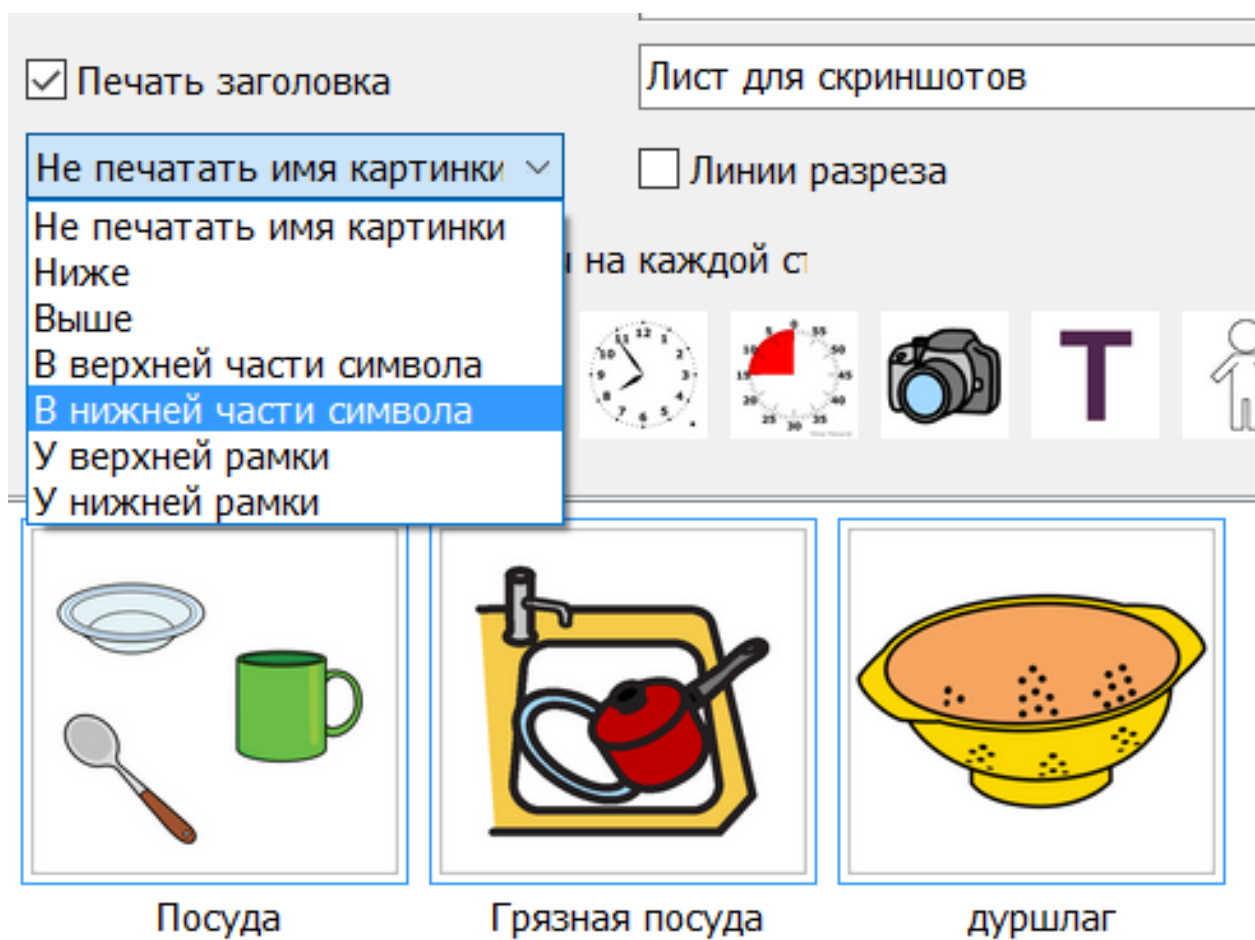


Рис. 48: Подпись пиктограммы

Можно регулировать центрирование на странице и расстояние между картинками. Если мы планируем разрезать лист на отдельные карточки, то удобно расположить их вплотную, а если лист будет использоваться для указания на картинки, лучше поставить между ними большое расстояние, чтобы уменьшить вероятность ошибки. Есть опция печати линий разрезов, по которым будет удобнее разрезать документ. Можно менять количество строк и столбцов в документе, что позволяет быстро отрегулировать расположение символов на листе. Чтобы настройки не сбились, можно нажать кнопку «Сохранить».

Чтобы изменить настройки отдельной пиктограммы, нужно кликнуть на нее правой кнопкой мыши. Мы можем изменить рамку или вообще отключить ее. Можем настроить ее вид: ширину, округление, цвет, стиль.

В процессе работы с файлом можно изменить фон символа, если только мы не установили этот фон раньше при непосредственном создании пиктограммы. Есть возможность

раскрасить контуры изображения, изменить нашего человечка-пиктограмму, изменить название пиктограммы: либо выбрать это во всплывающем окне, либо можно дважды щелкнуть на пиктограмму и написать что-то в поле заголовка, или можно один раз щелкнуть на само название, оно подсветится, и его можно будет сразу отредактировать.

Таким образом, редакция возможна и тогда, когда вы уже добавили символ на пиктолист, а не только при его создании.

4.1 Свободный макет

Если вам не хватает перечисленных базовых настроек, нужно перейти в расширенные настройки («Настройки» -> «Расширенный пользователь»).

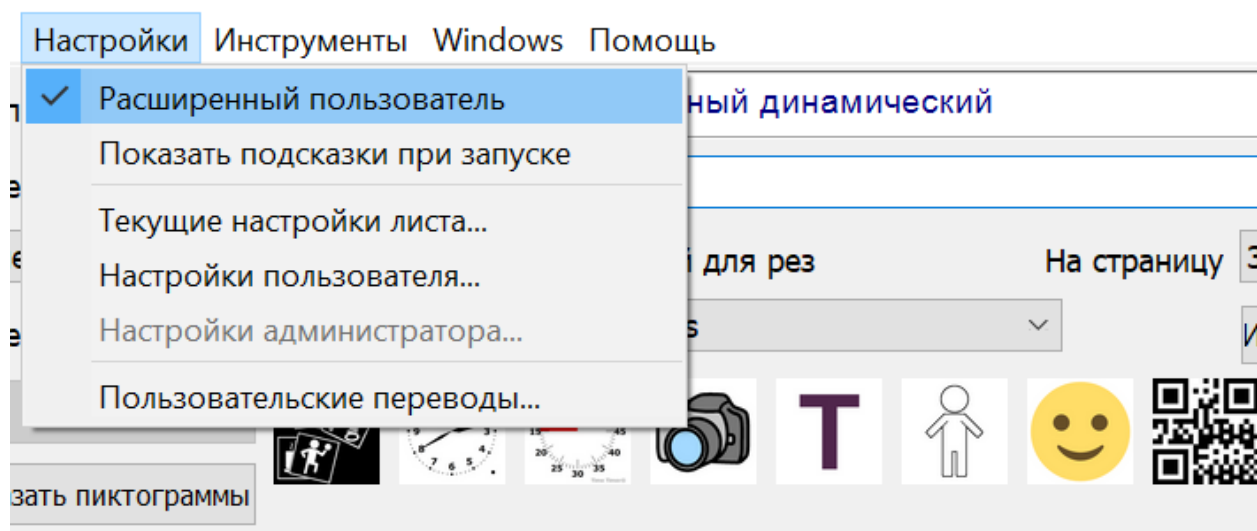


Рис. 49: Расширенные настройки

У нас появляются новые опции для работы с документами и пиктограммами. Даже при клике правой кнопкой мыши на любую пиктограмму в выпадающем окне вы увидите новые возможности редактирования (можно менять прозрачность документа и т.п.)

Что еще более полезно — появляется опция создания нового типа документа. Раньше мы создавали классический документ матричного типа. Но он не всегда подходит:

он удобен для создания коммуникативных средств (потому что в них, как правило, все элементы одного размера), но не удобен для создания средств визуальной поддержки — расписаний, наглядных пособий, подсказок, инструкций, информационных средств. Например, если нам нужно на одном листе изобразить несколько элементов разного размера, в обычных настройках мы создать такой документ не сможем. Но при включении расширенных настроек у нас появится опция создания не обычного документа, а свободной страницы.

Здесь мы не ограничены структурой матрицы и можем произвольно располагать элементы на листе, выбирать их размер и форму.

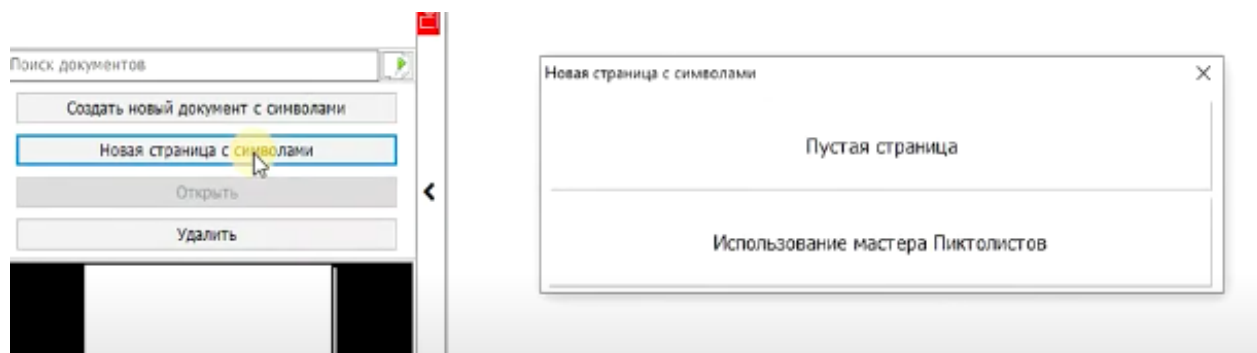


Рис. 50: Страница с символами

Открывается окно, похожее на окно работы с документом матричного типа, но здесь уже появились дополнительные инструменты в виде различных форм, фигур, иконок и некоторые дополнительные свойства редактирования.

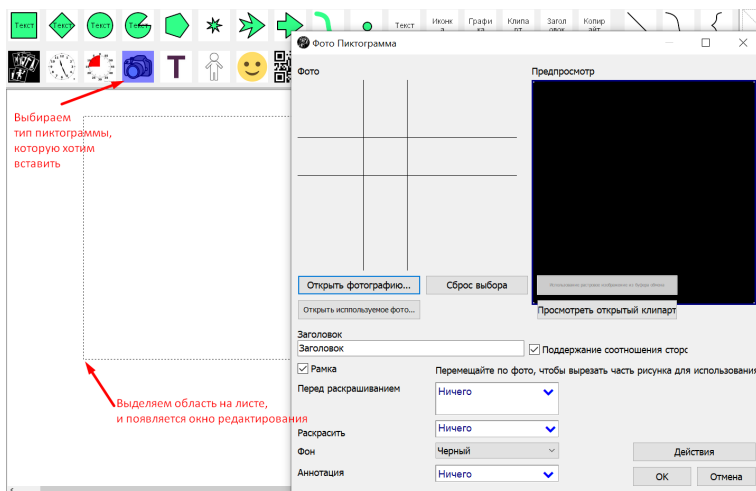


Рис. 51: Добавление фотографии на страницу

Рассмотрим эти расширенные функции на примере вставки фотографии. В основном поле редактирования курсор приобретает вид крестика, и мы можем начать тянуть курсор в сторону, зажав левую кнопку мыши, таким образом задавая размер нашей фотографии. Когда мы задали область, мы выбираем фотографию, можем ее отредактировать, выбрать фон, включить рамку и нажать «ОК». После этого наша фотография добавляется на лист, и на нем ее можно перемещать.

Таким же образом мы добавляем и пиктограммы из базы. Выбираем инструмент «Новая пиктограмма» и обозначаем нужную область на листе, выбираем пиктограмму из базы символов.

В верхнем окне с фигурами мы увидим много полезных инструментов для визуального расписания: например, стрелочек, обозначающих состояния «сейчас–потом». С помощью этих фигур мы можем создавать необходимые средства визуальной поддержки.

В окне справа есть настройки для всего документа: предпросмотр, фон, прозрачность. Во вкладке «Параметры» можем выбрать размер и ориентацию листа. Для точности позиционирования можно включить сетку и расположить элементы на ней. Можно включить «Привязку к сетке», тогда элементы будут четко выровнены.

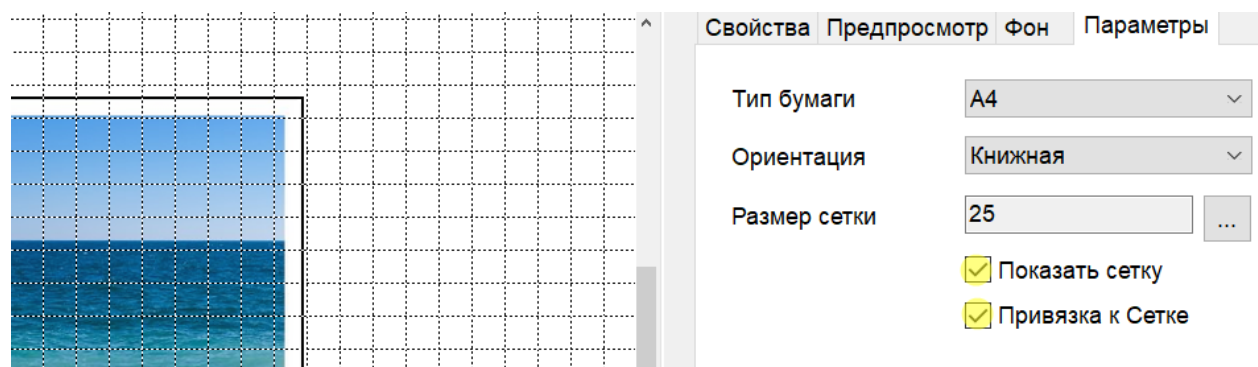


Рис. 52: Привязка к сетке

Чтобы сохранить такой файл, нужно нажать справа кнопку «Сохранить»⁵ (на некоторых маленьких экранах эта кнопка не влезает в экран, можно свернуть окно, сделать его меньше, и она станет видна). Эта ошибка программы пока не исправлена.

⁵Если в списке наших листов возле названия листа есть звездочка, это значит, что изменения пока не сохранены. Если файл сохранен, звездочка пропадет.

Одна из дополнительных функций — это функция графического редактирования: изменение цвета отдельных элементов пиктограмм.

Добавляем пиктограмму из базы. При нажатии на картинку правой кнопкой мыши возникает меню, в нем нужно выбрать «Свойства», открывается специальное окно настроек пиктограммы. (Другой способ попасть туда — кликнуть на пиктограмму два раза левой кнопкой мыши.)

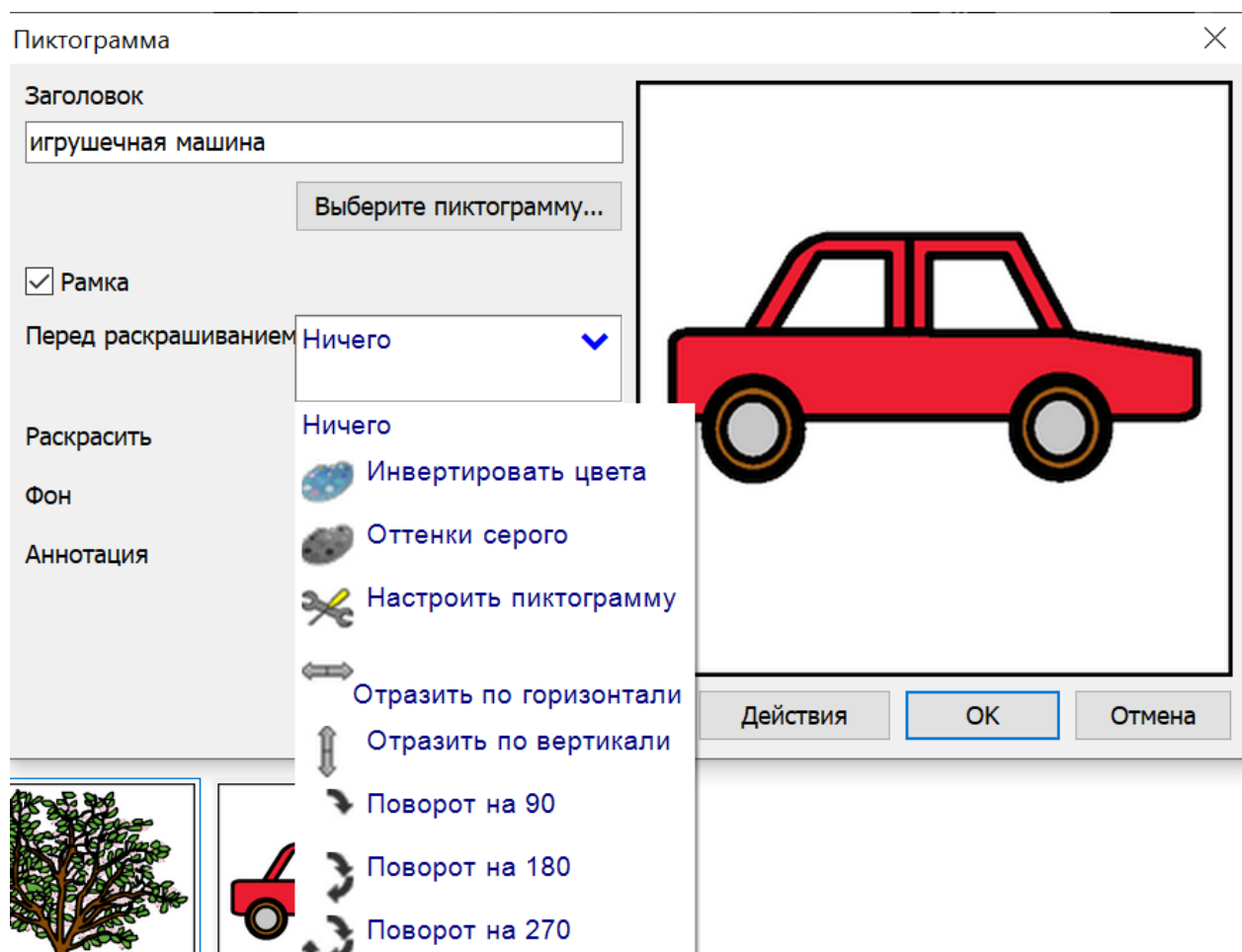


Рис. 53: Редактирование пиктограммы

Выбираем пункт «Настроить пиктограмму». Здесь есть несколько инструментов: мы можем заменять цвет, рисовать цветные фигуры, отдельные цветные точки. Замена цвета — самая популярная функция. Она позволяет выбрать произвольный цвет через палитру и закрасить этим цветом области, которые есть на картинке⁶.

⁶Программа не всегда сразу отображает изменения в окошке предпросмотра. Не пугайтесь! Изме-

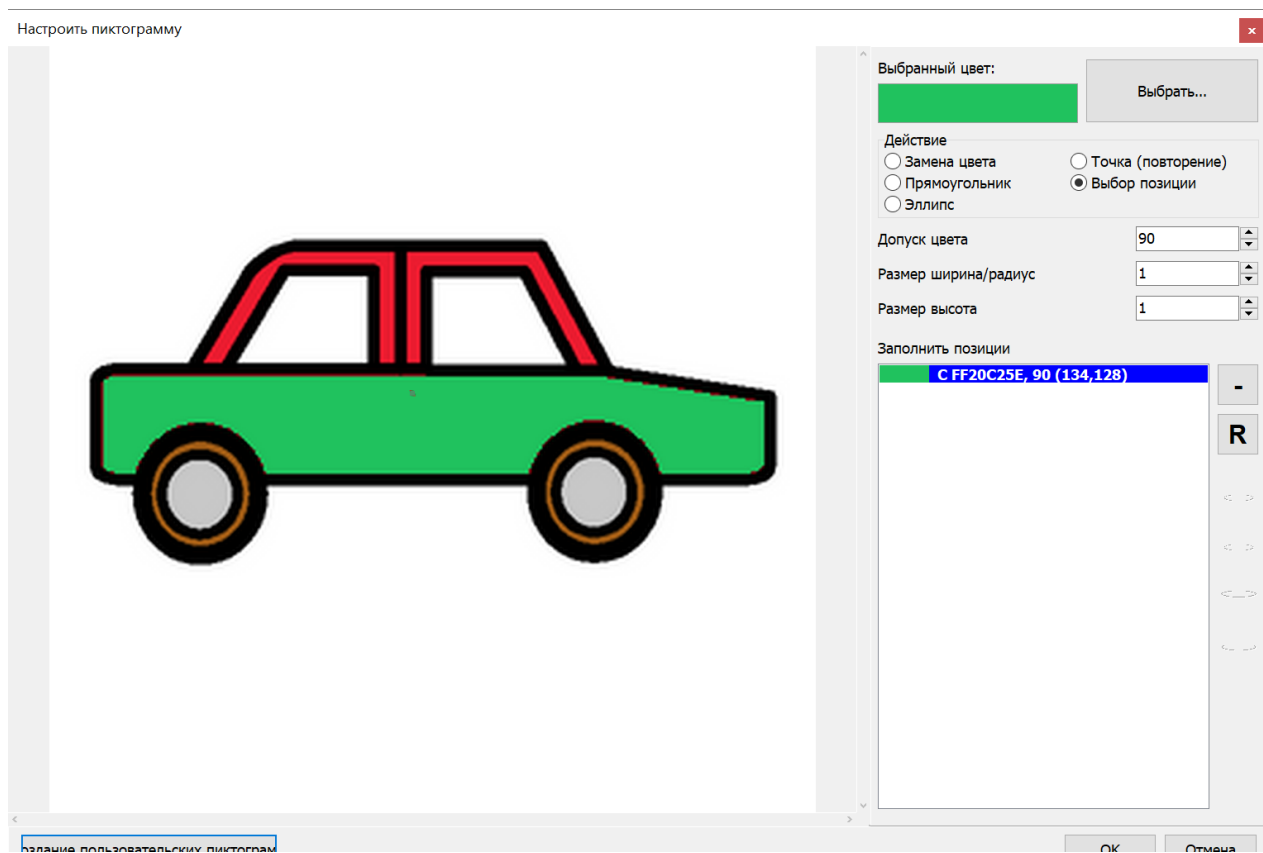


Рис. 54: Меняем цвет частей пиктограммы

Это нужно, например, когда мы создаем пиктограмму для ребенка, который находится на базовых уровнях коммуникации: для него важно, чтобы картинка максимально напоминала конкретный предмет. Тогда при создании изображения какой-то конкретной игрушки или машинки мы сможем попытаться сделать ее максимально похожей на оригинал по цвету.

Полезна эта функция также в том случае, когда нужно удалить какой-либо элемент пиктограммы, который вас не устраивает. Чтобы он стал невидимым, можно закрасить его белым.

нения отразятся через некоторое время, когда вы произведете еще несколько действий с вашим пикто-листом.

5 Добавление своих символов

Как добавить свои символы в базу «Пиктоселектора» и как отредактировать имеющиеся символы или из нескольких символов сделать свой новый?

Как сделать новую пиктограмму из двух, уже имеющихся в базе.

В прошлой главе мы рассказывали о расширенных настройках. В режиме «Расширенный пользователь» наверху появляется вкладка «Создание пиктограммы». Выбираем опцию «Создать новую пользовательскую пиктограмму».

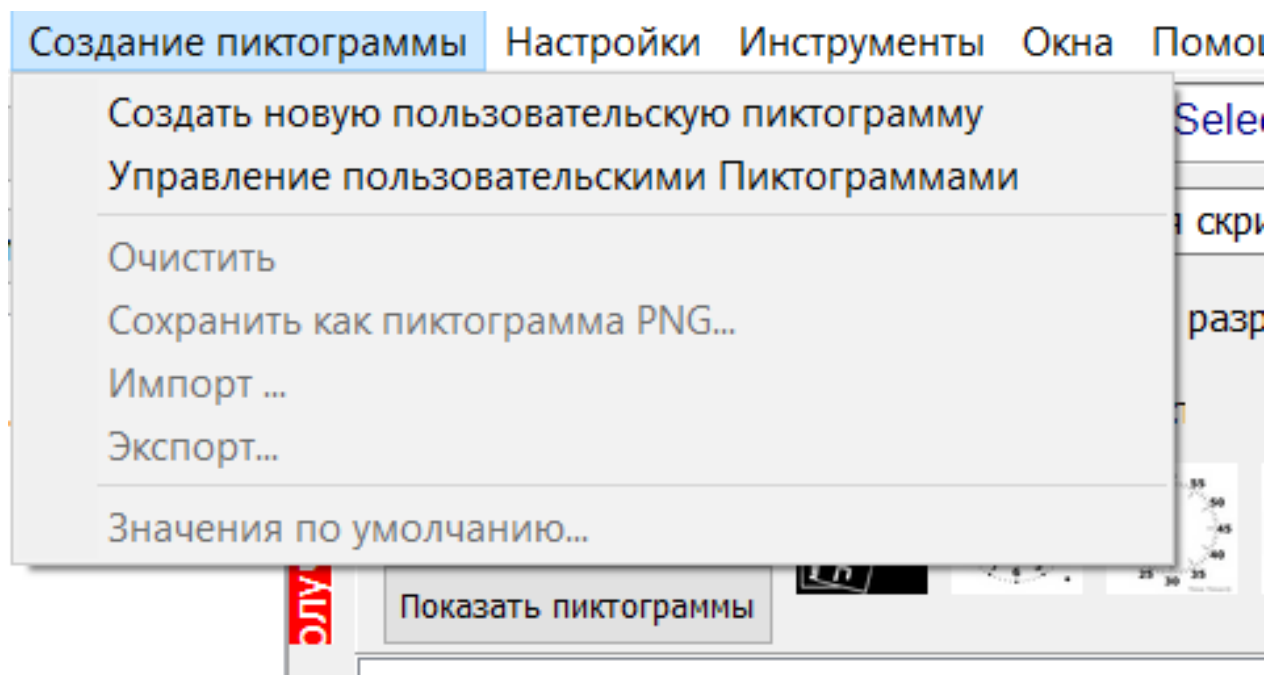


Рис. 55: Создать пользовательскую пиктограмму

Здесь все примерно так же, как при создании свободного макета, только создается не лист, а одна пиктограмма. Мы можем добавить сюда пиктограммы разного вида: свою фотографию, символы из какой-либо платной базы (например, Макатон, PCS (Picture Communication Symbols), Picto) или символы из самой программы. Нужно нажать сверху на квадратик «Новая пиктограмма», выделить на листе редактирования область, найти по поиску необходимый символ, добавить его в окно редактирования, а потом таким же способом добавить в ту же область рядом какие-либо другие пиктограммы (например, чашку и ложку к тарелке).



Рис. 56: Составная пиктограмма

Создав такую пиктограмму, мы можем дать ей имя («Посуда»). Когда мы сохраняем ее, она добавляется в список пользовательских пиктограмм.

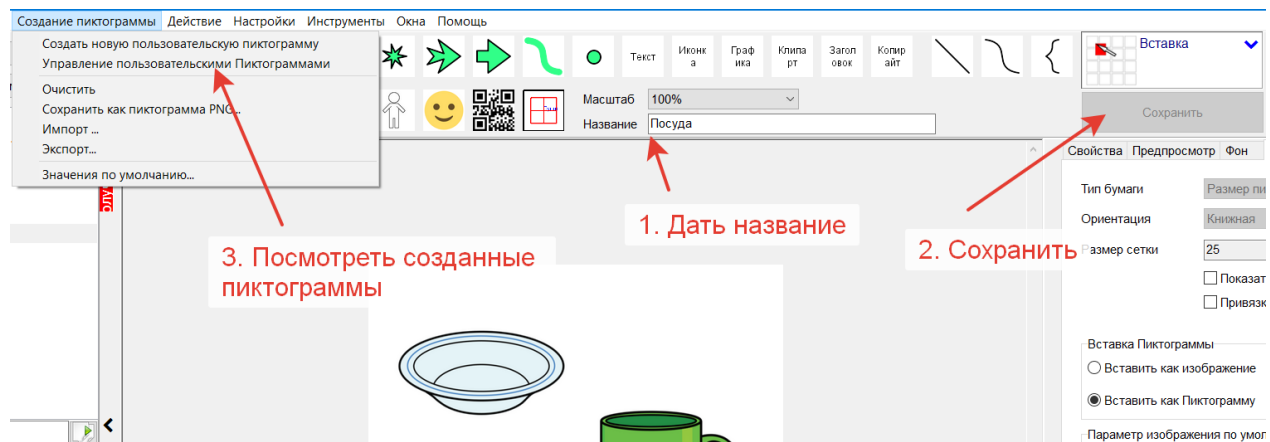


Рис. 57: Сохранение новой пиктограммы

Если несколько человек работают в программе за одним компьютером, список можно отсортировать по имени пользователя и так увидеть, кто какие пиктограммы добавлял.

Точно так же мы можем добавлять пиктограммы из другого графического набора: выбрать область редактирования, открыть картинку с компьютера (фотографию или символ из какой-то другой системы), сохранить, дать название, и у нас появится новая пиктограмма.

Все добавленные таким образом символы оказываются в общем поиске программы. То есть при поиске они смогут отобразиться среди всех остальных, но нужно убедиться, что в поиск включен набор пользовательских пиктограмм (он может быть выключен по умолчанию). Или вы можете отключить все наборы и использовать в поиске только свой набор, например, если хотите добавить свою целую языковую систему символов и искать символы только в ней.

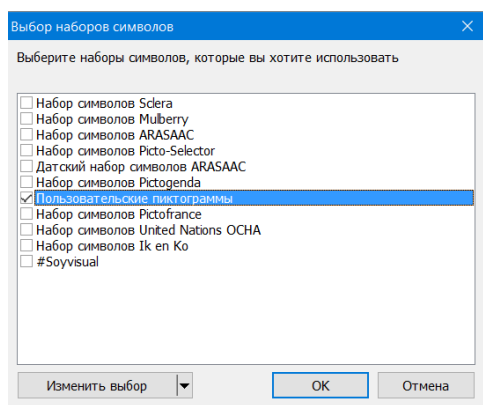


Рис. 58: Искать только в пользовательских пиктограммах

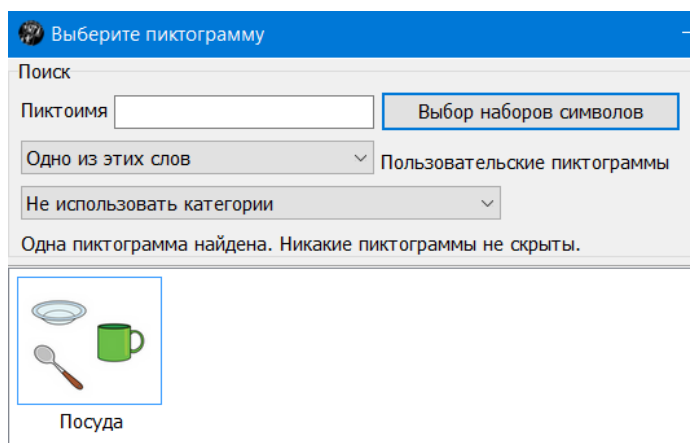


Рис. 59: В нашем наборе только одна пиктограмма

Еще полезная возможность — добавление пиктограмм в избранное. Тогда вы тоже сможете искать не среди общего набора символов, а в созданном вами словаре. Чтобы добавить символ в избранное, нужно нажать на него правой кнопкой мыши, и появится опция «Добавить в избранное».

Если нам нужно добавить много пиктограмм в избранное, можно включить специальную опцию: нажать на кнопку «Редактировать избранное». Тогда на всех пиктограммах возникнет прозрачная звездочка, и, нажимая на эту звездочку, можно отмечать нужные нам пиктограммы. После этого все пиктограммы, которые мы отметили, добавляются в папку «Избранное».

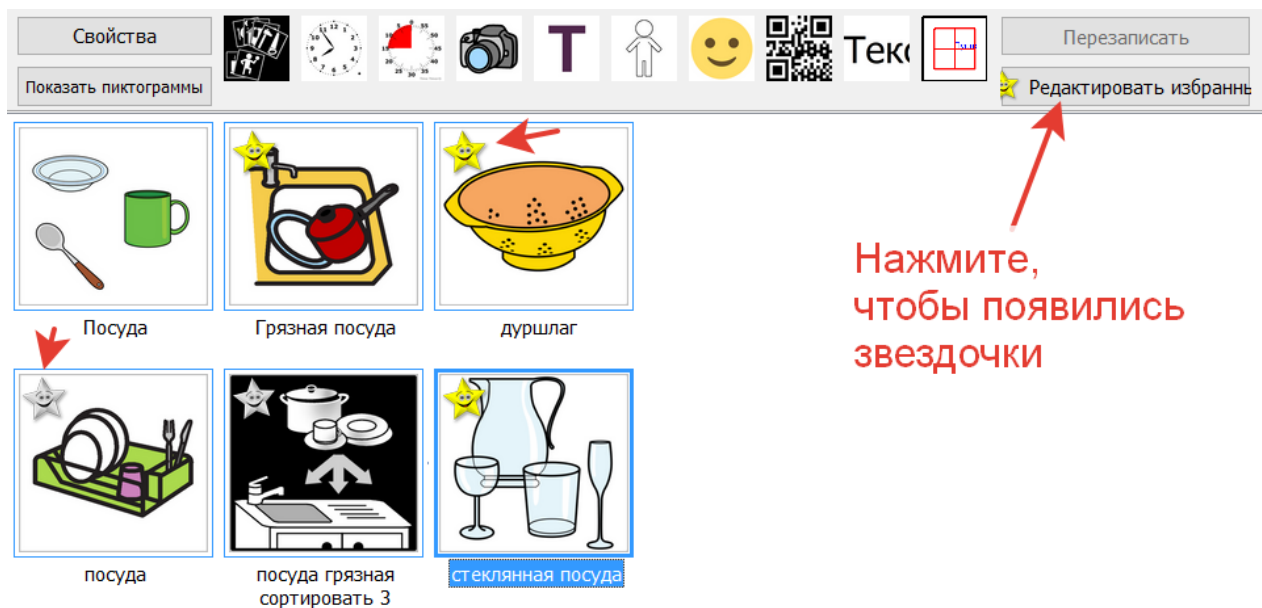


Рис. 60: Составная пиктограмма

6 Пользовательские и административные настройки программы

Когда мы включаем режим «Расширенный пользователь» в настройках программы, появляется возможность выставлять более глубокие настройки.

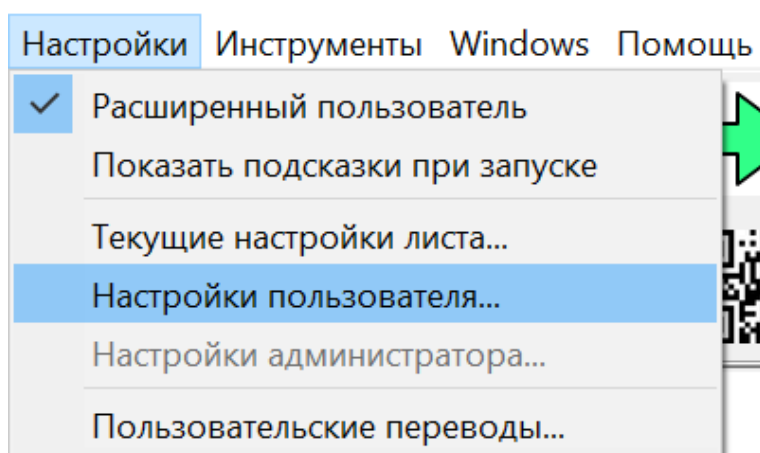


Рис. 61: Расширенные настройки пользователя

Открывается большое меню.

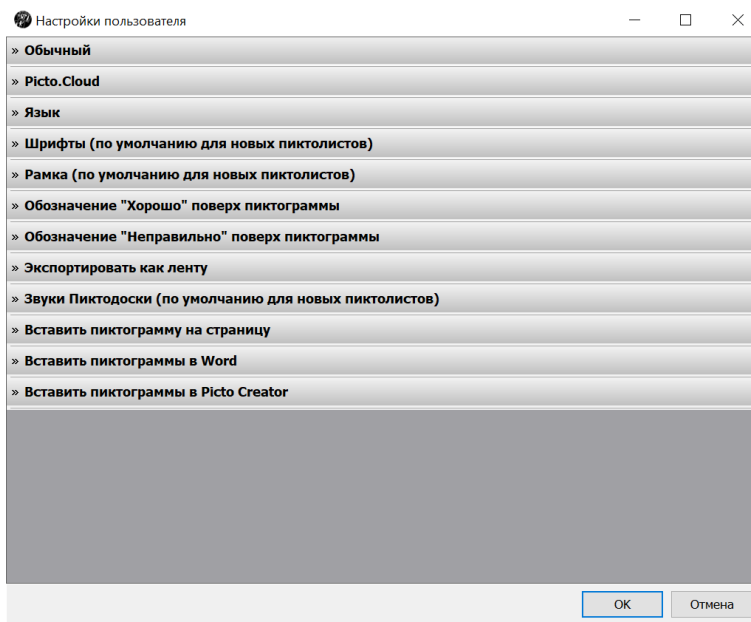


Рис. 62: Меню расширенных настроек

Здесь есть языковые настройки, позволяющие отключить русский язык и задать поиск на другом языке или языках (есть возможность выбрать приоритет — на каком из языков первым показывать выдачу).

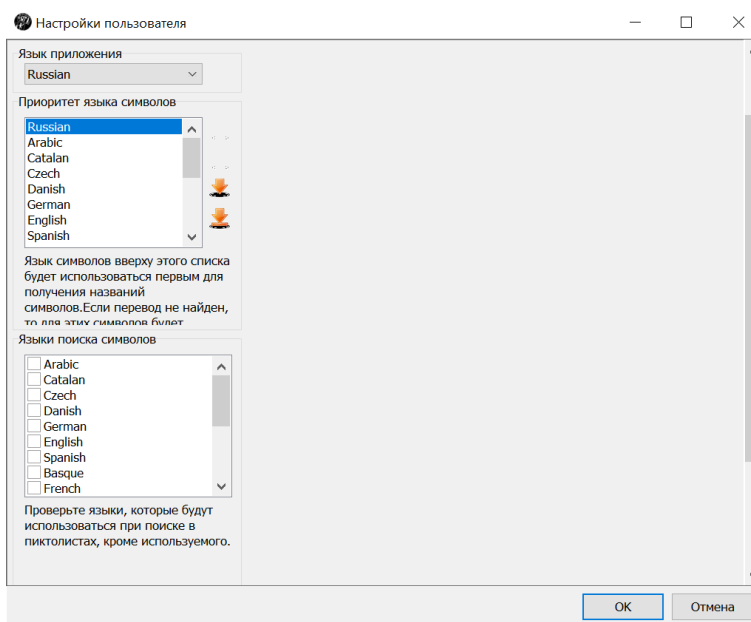


Рис. 63: Языковые настройки

Формат пиктограмм, который вы чаще всего используете в вашей работе, можно

сохранить для всех будущих документов: установить шрифты, которые будут стабильно использоваться для разных подписей в документах (в заголовках и пиктограммах шрифты могут различаться), задать настройки рамок пиктограмм для всех новых документов, чтобы не делать это каждый раз при создании нового документа. Есть настройки, которые позволяют сделать предустановки по размеру пиктограмм на странице — задать тот, который вам необходим, установить постоянную подпись, которая всегда будет в новых документах, и выбрать фон и шрифт для подписи⁷.

Если вы используете значения «хорошо» или «плохо» / «неправильно», но вам не нравятся базовые визуальные обозначения положительного или отрицательного качества, то их тоже можно отредактировать. Например, изменить вид галочки «хорошо», если у вас есть соответствующий файл в формате png. И тогда поверх пиктограмм будет накладываться новая галочка.

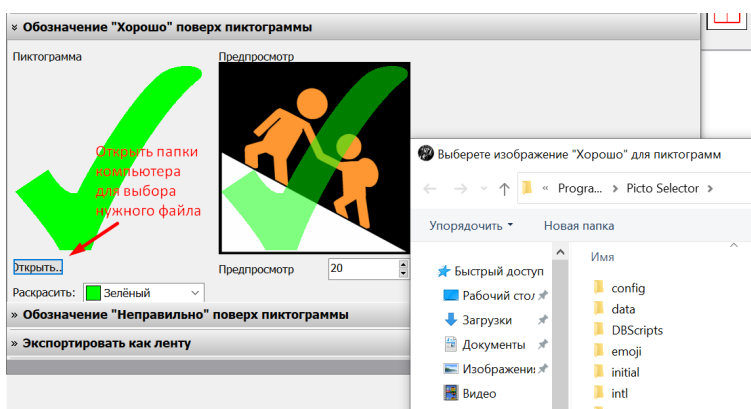


Рис. 64: Обозначения хорошо/плохо/да/нет

Это важно, например, если вы используете языковую систему Макатон, в которой есть свои символы «да» и «нет», которые немного отличаются от символов в «Пиктоселекторе» (их можно вставить сюда, чтобы они накладывались на пиктограммы). Также можно задать цвет и прозрачность этих обозначений.

Однако это не все настройки, которые мы можем изменить. Если мы еще раз выйдем из программы и зайдем от имени администратора, то получим дополнительную панель инструментов с настройками, которые позволят нам включить новые опции.

⁷Нужно помнить, что все эти настройки будут применены только после перезагрузки программы, то есть чтобы они подействовали, нужно выйти из программы и еще раз зайти в нее. Тогда они будут применяться ко всем новым документам.

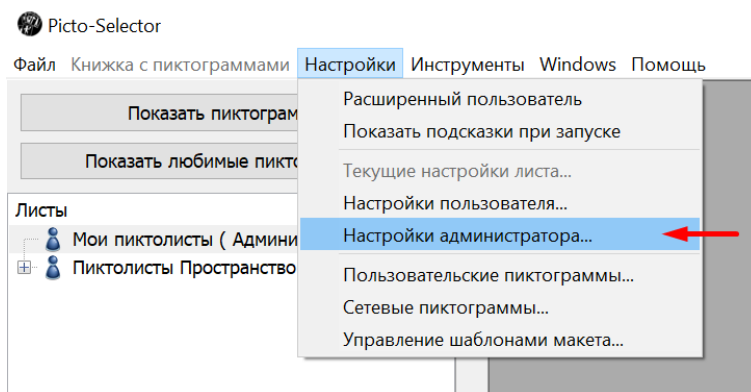


Рис. 65: Включить настройки администратора



Рис. 66: Список настроек

Например, автоматический экспорт. Мы можем настроить, чтобы из определенной папки на компьютере автоматически загружались все изображения в определенном формате и добавлялись в базу данных программы. Для этого нужно включить автоматический экспорт и выбрать папку на компьютере. После этого все изображения в этом формате будут добавляться в базу.

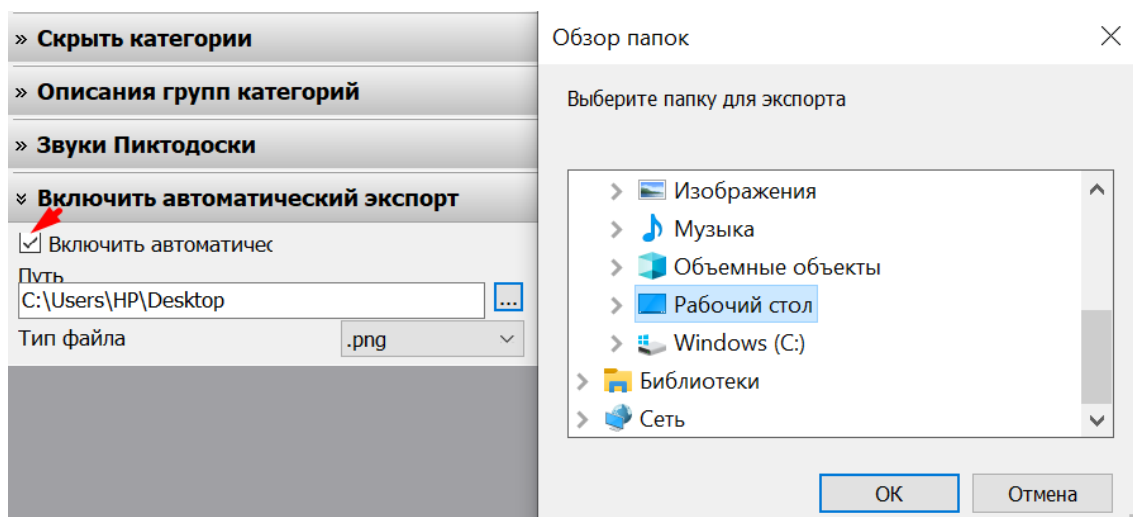


Рис. 67: Автоматический экспорт

В поиске по пиктограммам есть большое количество готовых категорий. Можно создать и собственные категории: при добавлении или редактировании новых символов ставить на них флажок той или иной категории. Тогда все символы, которые к ней относятся, будут легко находиться.

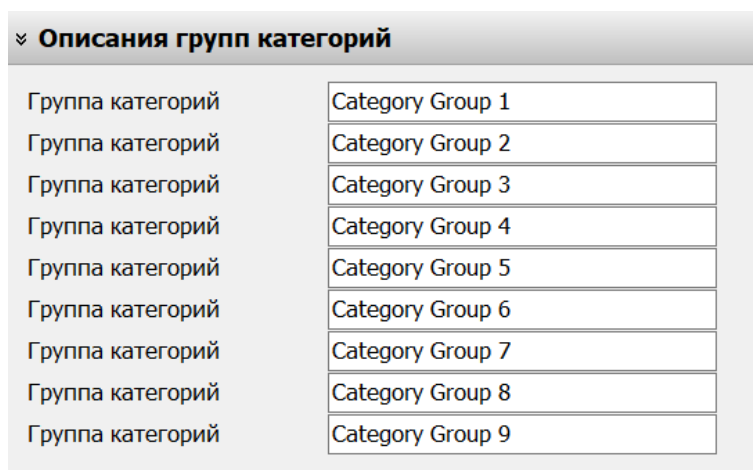


Рис. 68: Добавление категорий

Кроме того, программа позволяет прямо из окна программы отправлять готовые файлы по почте, но для этого нам нужно зайти в настройки администратора и настроить почтовый сервер, чтобы сказать программе, через какой почтовый ящик отправлять и принимать файлы.

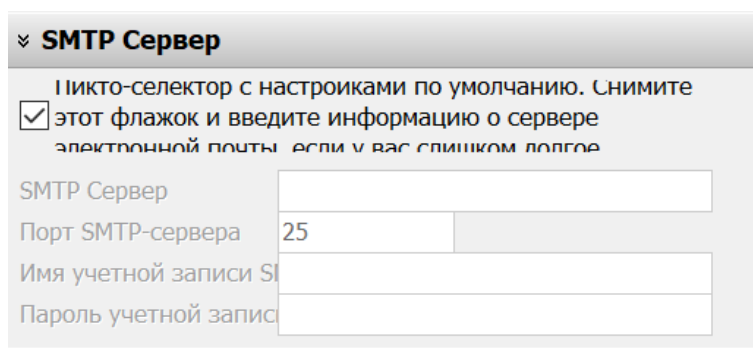


Рис. 69: Настройка почтового сервера

Можно отредактировать папку, где хранятся ваши файлы с картинками и пиктограммами, (изначально вы ее задавали при установке). При желании можно эту папку переместить, однако это может сделать только администратор.

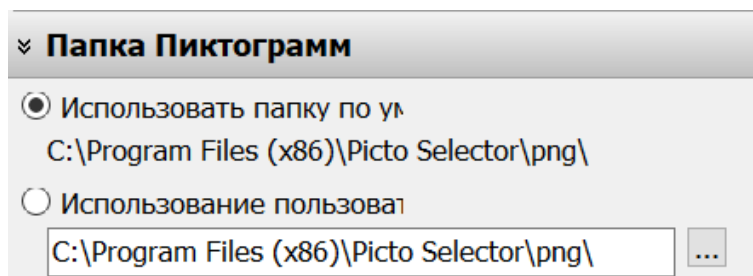


Рис. 70: Настройка папки для хранения файлов

Нужно быть аккуратными, потому что все настройки, которые меняет администратор, будет отражаться у других пользователей и могут повлиять на работу программы. Например, если вы поменяете расположение папки, то те пиктограммы, которые там останутся, будут программе уже недоступны. В связи с этим лучше ставить пароль на вход в настройки администратора. Можно менять настройки пользователей — добавлять новых и давать им определенные ограничения.

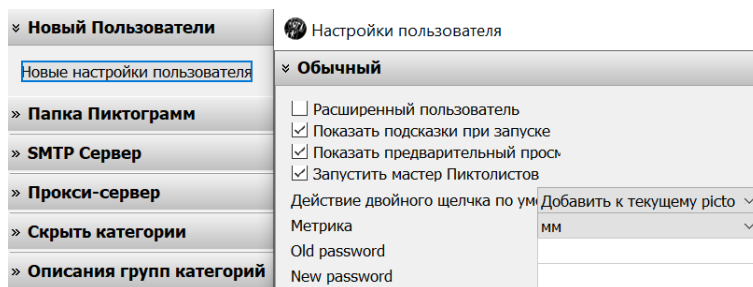


Рис. 71: Управление пользователями

Здесь также можно добавить новые цвета: задать название какого-нибудь цвета и выбирать его на палитре, тогда он будет всегда доступен для редактирования пиктограмм и их границ. То же самое можно создать для типа границ, здесь их можно отредактировать и потом выбирать этот вариант из списка.

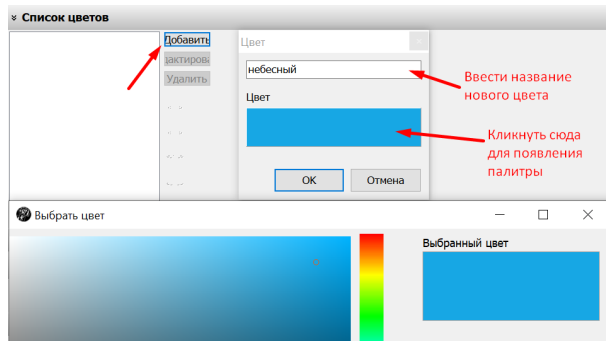


Рис. 72: Добавление нового цвета

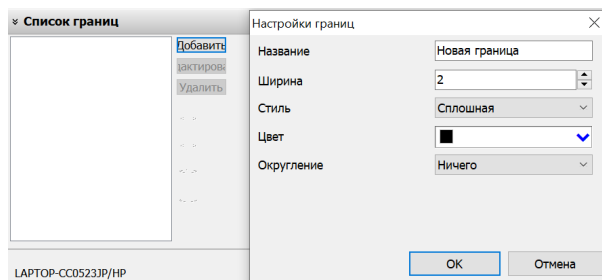


Рис. 73: Настройка границ

Программа «Пиктоселектор» — бесплатная, и автор модернизирует и обновляет ее в свое свободное время. Есть возможность поддержать его работу, отправив ему пожертвование. Здесь можно получить код пожертвования на свою почту, и по нему быстро получить от автора техническую поддержку. Люди, которые финансово участвовали в создании программы, получают от автора оперативную техническую помощь.

Код пожертвования

Название

Электронная почта

Код

Рис. 74: Код пожертвования

Здесь можно отключить автоматические обновления программы, если вас смущает, что программа при включении начинает обновляться.

Обычный

Автоматически проверять наличие обновлений

Рис. 75: Настройка автоматического обновления

Однако в таком случае у вас не будут автоматически добавляться новые пиктограммы. Нужно помнить, что вручную программу обновить можно через меню «Файл» — «Обновить» (или кнопка F5).

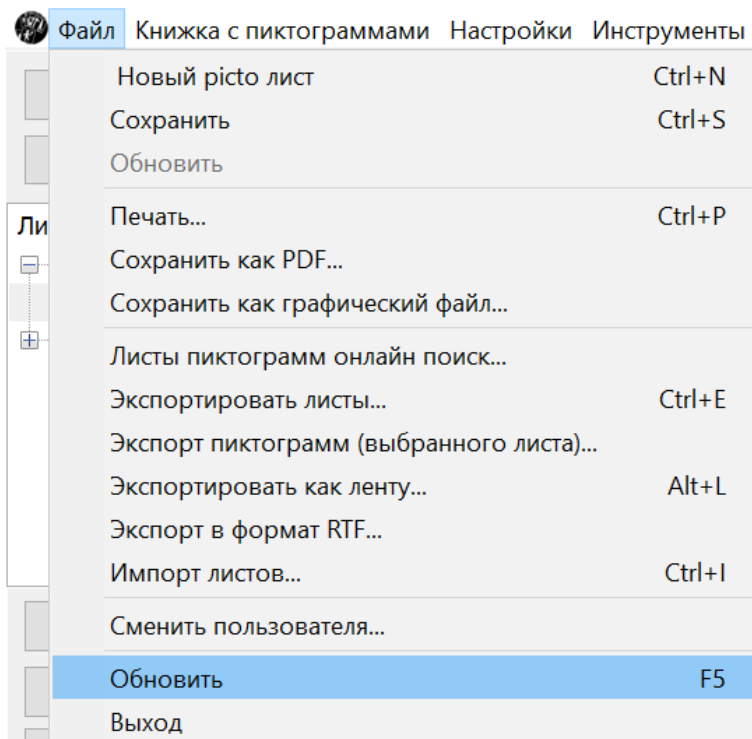


Рис. 76: Обновлять вручную

Для того чтобы все настройки вступили в силу, программу необходимо перезагрузить.

7 Варианты экспорта готовых файлов

Как и куда отправлять файлы, созданные в программе?

Полезные опции «Пиктоселектора» — это экспортирование и импортирование пиктограмм. Если вы создали новые пиктограммы и хотите поделиться ими со своими коллегами или родителями детей, вы можете экспортировать эти пиктограммы, нажав «Экспортировать» и сохранив файл с этими пиктограммами. Тогда можно будет, например, отправить его по почте. Соответственно, в «Пиктоселекторе» на другом компьютере нужно будет нажать кнопку «Импортировать» и открыть эти пиктограммы. Это очень удобно, потому что так можно передавать сразу много пиктограмм.

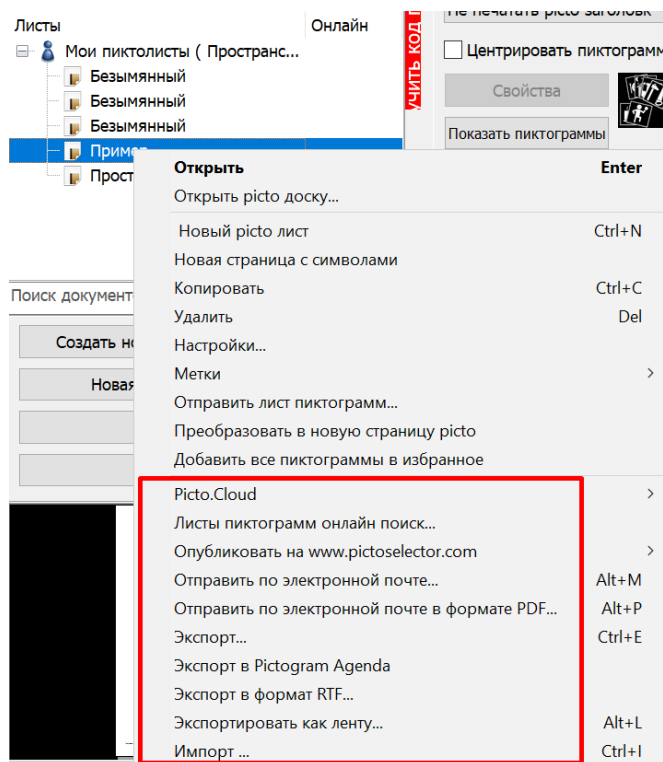


Рис. 77: Опции экспорта и импорт

Самое простое — это сохранить файл в виде графического файла или файла pdf. Но это не все возможности программы. Можно загружать готовый файл непосредственно в облако: зайти в меню «Файл», выбрать опцию «Опубликовать на pictoselector.com». Таким образом можно поделиться вашими файлами с сообществом «Пиктоселектора», то есть сделать их общедоступными.

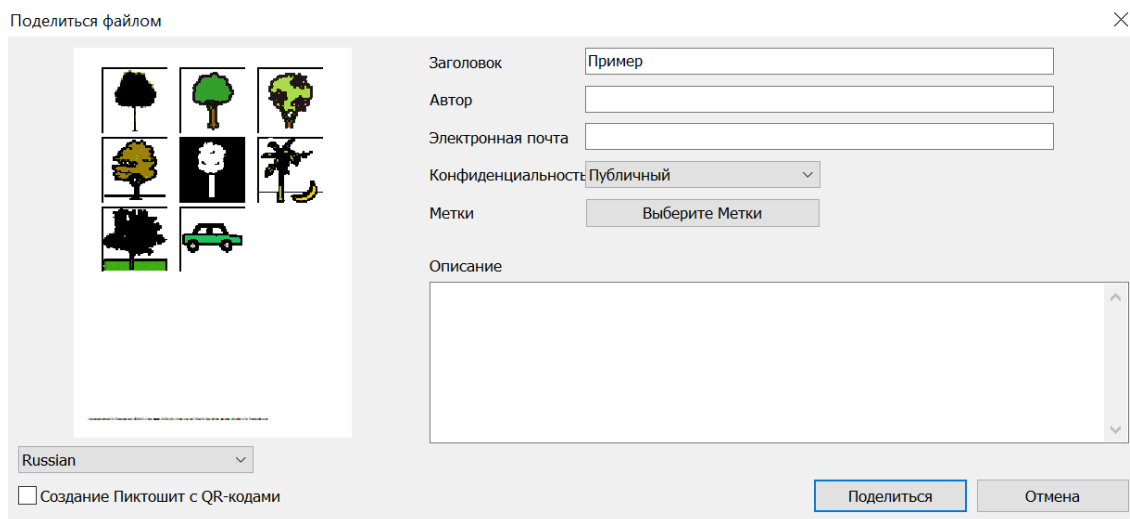


Рис. 78: Загрузка на сайт Picto-Selector

Так, мы можем зайти в онлайн-базу и поискать готовые файлы на определенном языке. На русском в базе пока нет файлов⁸, но на английском мы получим достаточно большое количество уже готовых файлов с указанием времени создания, автора и иногда — его электронной почты. Можно сохранить файлы и не в публичном формате, поставив галочку «Только мои пиктолисты» при сохранении файла. Если вы ставите определенные тэги на файлы, то можно потом искать по тэгам. Очень много тэгов в «Пиктоселекторе» связано с ежедневными рутинами.

Есть возможность загрузки в формат rtf. Этот формат поддерживается, например, в Microsoft Word.

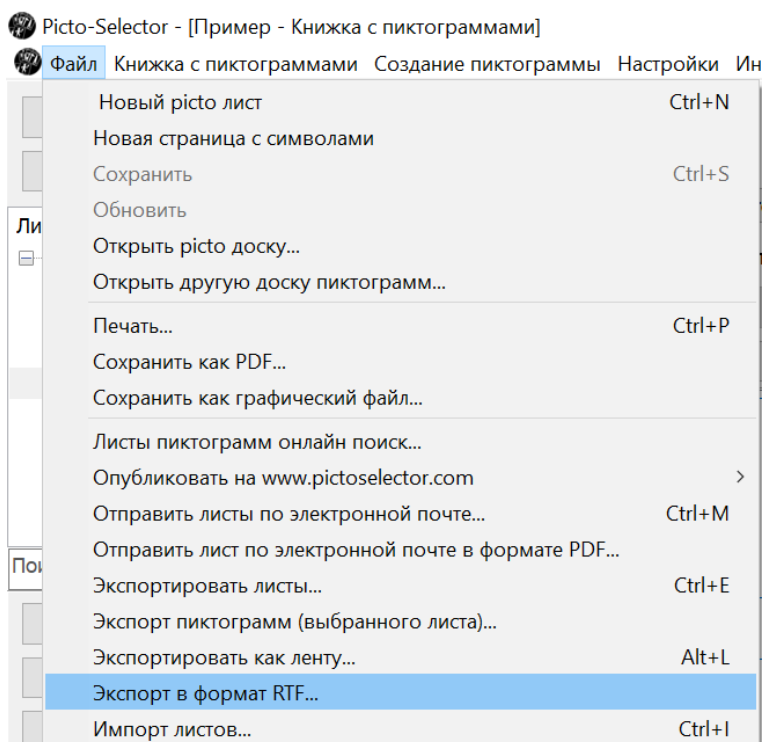


Рис. 79: Сохранить в формате rtf

Тогда лист с пиктограммами откроется в виде текстового файла, имеющего ту же структуру, которую вы ему задали в «Пиктоселекторе».

⁸Если пользователи станут загружать сюда файлы и ставить тэги на русском языке, то в этом сообществе можно будет искать готовые файлы. Мы призываем вас пользоваться этой функцией, тогда можно будет обмениваться своими документами.

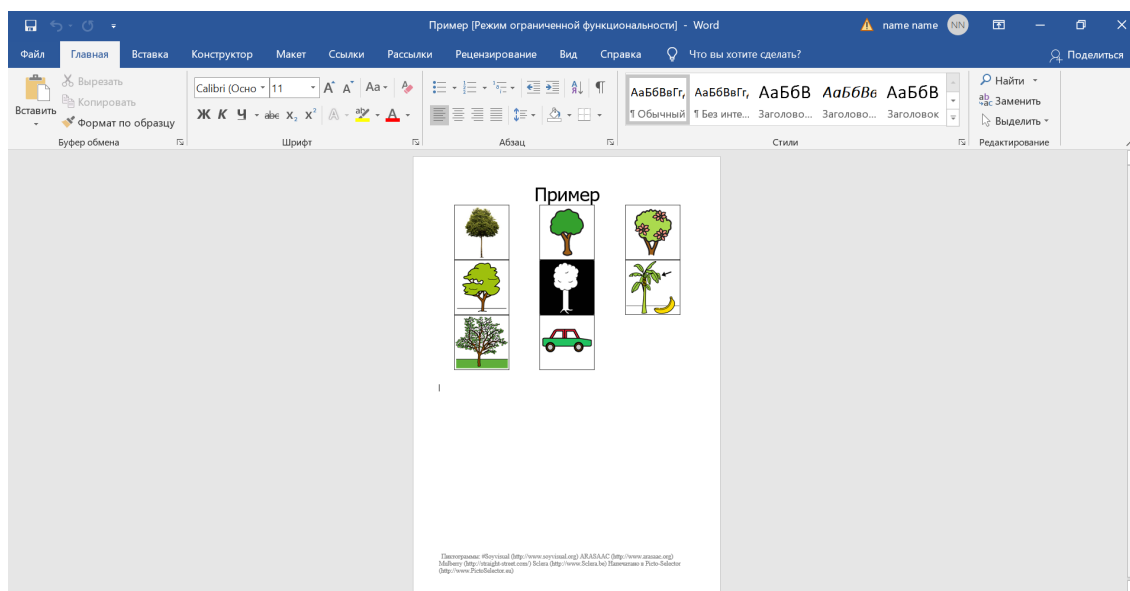


Рис. 80: Word-файл

Коллегам, которые по каким-то причинам не владеют «Пиктоселектором», можно передать файл в виде Word-документа, который они могут редактировать как привычный документ. Кроме того, можно экспортировать пиктограммы в буфер обмена просто в виде графического файла и затем вставить его в любой другой документ, например, в тот же Word. Доступны предварительные настройки: сделать картинку горизонтальной, вертикальной, установить размер.

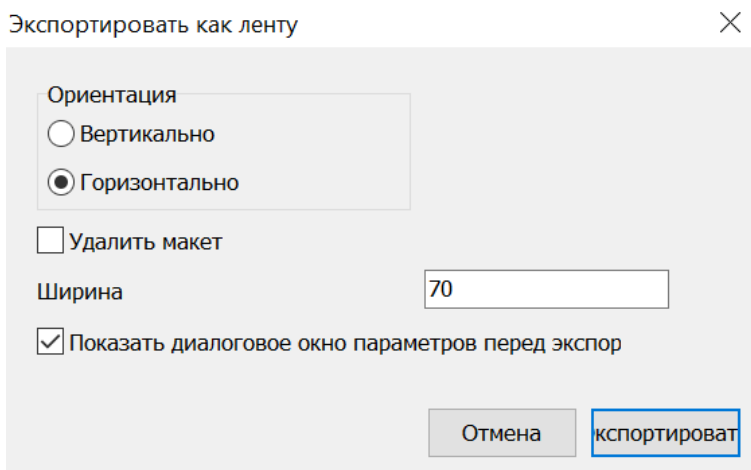


Рис. 81: Настройки экспорта в виде графического файла



Рис. 82: Картинка с пиктограммами, вставленная в файл Word

Можно экспортировать файлы в виде документов «Пиктоселектора», в его собственном формате.

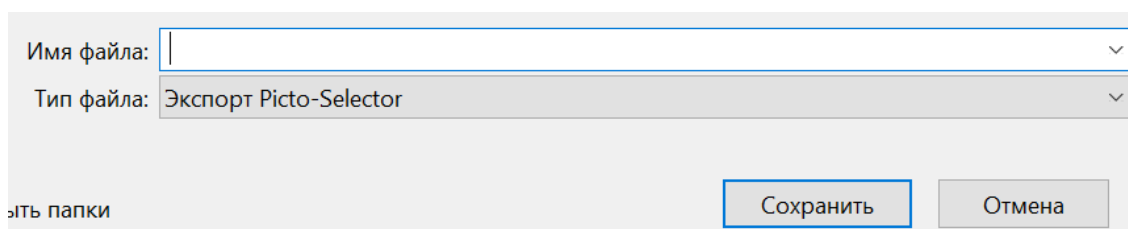


Рис. 83: Особый формат файлов Picto-Selector

Например, чтобы перенести их с одного компьютера на другой, например, на флеш-карте или загрузив в облако. Таким образом потом их можно будет открыть их в «Пиктоселекторе» на другом компьютере (соответственно, импортировав эти файлы).

Это основные возможности импорта и экспорта файлов. Здесь «Пиктоселектор» вплотную приближается к коммерческим продуктам и, возможно, даже их превосходит, потому что во многих коммерческих продуктах из-за авторских прав на графические символы экспорт или ограничен, или в принципе запрещен. Пиктоселектор же позволяет очень легко делиться и обмениваться как файлами, так и отдельными символами.

8 Как сделать в «Пиктоселекторе» свою версию игры «Доббль»

Классическая игра «Доббль» — это круглые карточки, на каждой из которых изображено несколько символов. У любой пары карточек совпадает какой-либо один символ, и вокруг этих совпадений — в зависимости от выбранных правил — строится игра. «Доббль» — хорошая игра для развития внимания и распознавания символов.

В «Пиктоселекторе» есть возможность создавать свои карточки для этой игры. Что-

бы это сделать, нужно открыть инструмент «Dobble Generator» (во вкладке «Инструменты»)⁹.

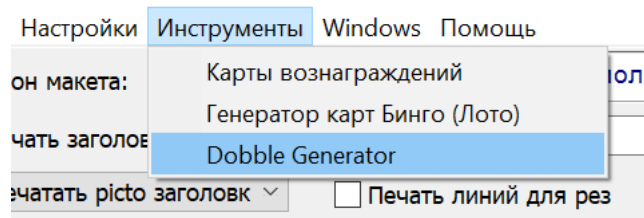


Рис. 84: Создание игры Доббль

Чтобы им воспользоваться, нужно предварительно создать файл с пиктограммами, которые мы хотим разместить на этих карточках. Но для нас важно количество этих пиктограмм. При выборе макета отображается максимальное число символов, которые можно поместить на лист. В качестве картинок для карточек можно как использовать символы из баз «Пиктоселектора», так и загружать свои картинки, фотографии, оцифрованные рисунки, создавая свою собственную версию игры.

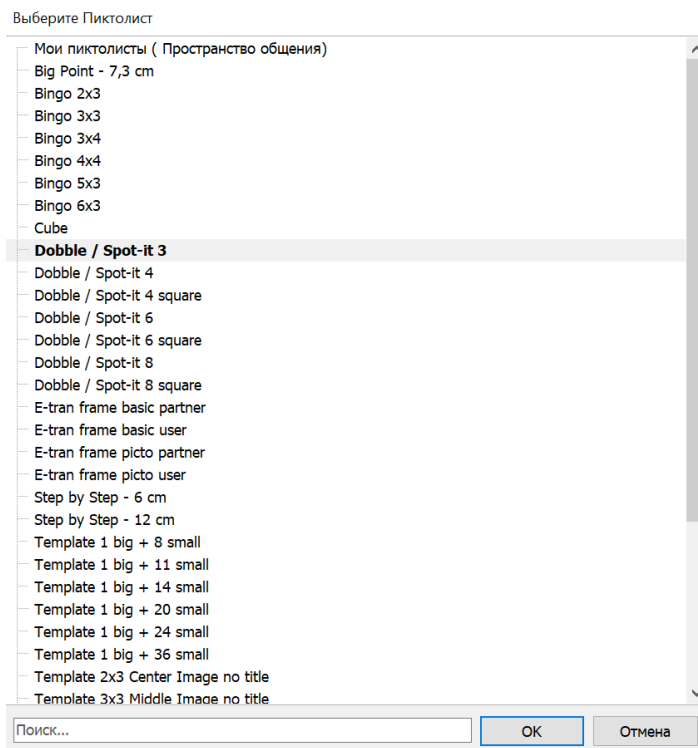


Рис. 85: Выбрать версию игры

⁹В новых версиях программы также появилась возможность создавать карточки для игры «Бинго» (Лото). Инструкции аналогичны.

В генераторе игры мы выбираем файл с нужным количеством пиктограмм и соответствующий макет. Указываем количество карточек, которые хотим создать. Также здесь есть несколько опций, которые могут влиять на внешний вид игры. Нажимаем «Печать» и получаем круглые карточки для игры «Доббль».

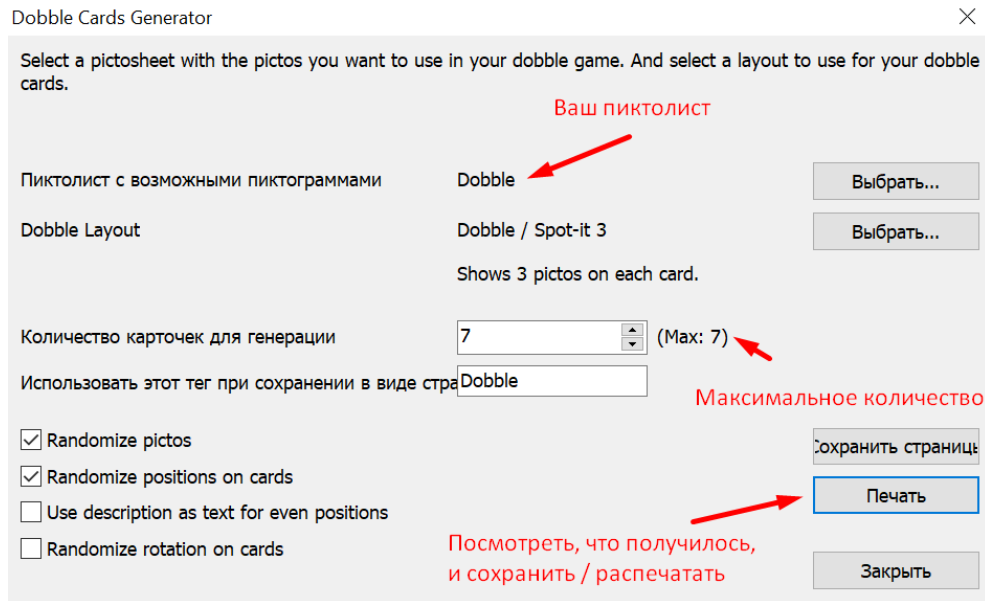


Рис. 86: Настройка игры

Готовый файл можно сохранить как pdf и напечатать.

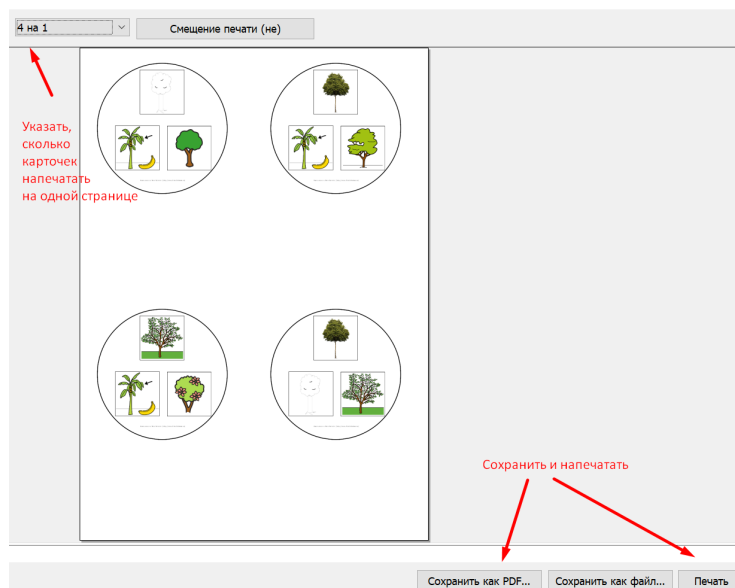


Рис. 87: Пример созданной игры

Чтобы сделать более сложную версию игры, нужно добавлять большее количество пиктограмм. Для версии «Доббль 4» нам нужно сделать файл с тринадцатью пиктограммами, для «Доббля 6» должна быть тридцать одна не повторяющаяся пиктограмма. Для версии «Доббль 8» — столько же, сколько в классической версии игры: пятьдесят семь уникальных пиктограмм. В «Пиктоселекторе» есть макеты для обычной версии игры Доббль с круглыми карточками, но можно сделать их и квадратными, с четырьмя символами на каждой карточке.