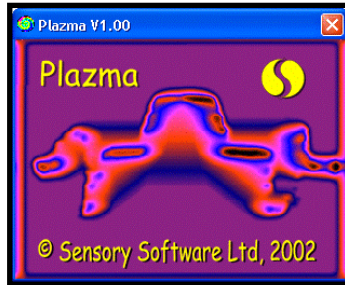


Plazma



Plazma tilbyr et stimulerende multisensorisk miljø med flotte lyder og tusenvis av bevegelige bilder, som brukeren kan styre på en lang rekke måter - for Windows 98 og nyere operativsystemer.

Plazma tilbyr et multisensorisk (databasert) miljø som sterkt handikappede brukere kan utforske både visuelt og auditivt. Det har flotte lyder og tusenvis av bevegelige bilder, som brukere kan styre på en rekke måter – samtidig. Dvs. at flere brukere ev. kan delta i aktivitetene sammen.

Programmet fokuserer på barn, men du vil fort se at det er egnet for voksne også – mye av grafikken passer godt for eldre.

Plazma er en videreutvikling av Amøbe, med en enklere og mye mer direkte respons på input for de svakeste brukerne. I tillegg har det 26 forhåndsdefinerte grafiske visningsmønstre, og du kan om ønskelig lagre dine egne mønstre.

Ting skjer av og til når brukeren trykker på en tast/ bryter, når hun slipper den, og når hun holder den nede. Å flytte markøren (selv om du ikke alltid ser at det skjer) gir alltid et resultat.



Installasjon i Windows 98 og nyere (ikke NT4)

Plazma installeres fra **Setup.exe** filen på CD-en til harddisken på PC-en før programmet kan kjøres. Sett inn CD-en i CD-spilleren.

Gå til '**Start**'. Velg '**Kjør**' og '**Bla**'. Velg CD-stasjonsenheten der du satte inn CD-en. Klikk på '**Setup.exe**' og deretter på '**OK**'.

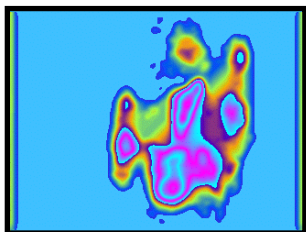
Følg anvisningene på skjermen. Programmet installeres normalt til **C:\Sensory** mappen, der alle programmene i *Sensory serien* legges. Installasjonen danner programgruppen '**Sensory**', med ikon for **Plazma** programmet. Du må ev. selv lage en snarvei til programmet og flytte denne ut på skrivebordet.

Systemkrav

Programmet krever Windows 98 og nyere (-NT4), Pentium PC med lydkort og ev. mikrofon, CD ROM og grafikkort med mer enn 256 farger.

Bruk av programmet

Du kan starte programmet ved å klikke på **Start**, velge **Sensory** gruppen og deretter klikke på **Plazma** ikonet. *Startmenyen* vises:



Startmenyen vises i to sekunder før du kommer inn i *Plazma* vinduet. Alle tilkoblede enheter samt lyd input er aktive, og du kan benytte alle input metoder som er beskrevet nedenfor. *Plazma* kan vise tusenvis av grafiske mønstre som brukeren kan glede seg over (hvis du har nok styringsenheter).

Hvis du ikke har noen andre styringsenheter, kan du klikke på musetastene (tilsv. *Enter* og *mellomrom* tastene), og bevege musa. Eller benytte tall-tastene **0 – 9**. Prøv f.eks. **5**, og husk at andre taster har effekter også!

Du kan ev. prøve å bruke en standard spillestyrespak (eller en såkalt gamepad) – de virker også bra. Eller en rulleball med to knapper.

*Programmet avsluttes ved å klikke på **Escape** tasten.*

Følgende tastetrykk kan benyttes i *Plazma*. Tastene 0 - 9 tilsvarer knappene 0 – 9 på en spill styrespak. Å beskrive virkningene av tastene 0 – 9 kan være vanskelig – noen av disse kan bare oppleves!

Trykk tast	Handling
Escape	Avslutter <i>Plazma</i> .
A - Z	Snarvei til 26 standard grafiske mønstre.
Ctrl+Alt+Shift + A-Z	Lagre dine egne snarveier (grafiske mønstre).
Ctrl + A - Z	Hent (gjenopprett) dine egne snarveier (grafiske mønstre).
0	Grafikken vil bevege seg i sirkler når tasten holdes nede.
1	Endre alle farger mellom 5 forhåndsdefinerte verdier.
2	Endre retning eller flyt i <i>Plazma</i> .
3	Endre alle fargene tilfeldig.
4	Endre antall ulike fargeområder på skjermen.
5	Velg blant forskjellige måter å "speilvende" grafikken på.
6	Velg lav eller høyoppløselig skjermpalette. Du kan også endre kanten rundt skjermbildet.
7	Endre paletten, og spill musikk mens du holder tasten nede. Skjermfargene kan også alternere mellom farger og sort.
8	Endre retning eller flyt på hele skjermbildet.
9	Gjør objektene på skjermen større eller mindre.
"Enter" og "mellomrom"	Gjør det samme som venstre og høyre musetaster. Effekten avhenger av oppsettet av musetastene (se bak).
Shift+F12	Påvirk grafikken ved å slå av/på lydvolument fra mikrofonen.
Ctrl+F12	Påvirk grafikken ved å slå av/på tonehøyde fra mikrofonen.
Alt+F12	Påvirk grafikken ved å slå av/på frikative lyder ("sh", "s" etc.) fra mikrofonen.

De 26 standardmønstrene (på tastene A - Z) er laget ved å kombinere valg fra tastene 0 - 9. For *hver* av disse vil musetastene (og tilsv. *Enter* og *mellomrom* tastene) gjøre forskjellige ting. *Tastene F, P og V* bringer fram skjermer som gir respons på frikativ lyd, tonehøyde (*pitch*) og volum fra mikrofonen.

Lage egne snarveier (mer avansert bruk)

De 26 standardmønstrene (på tastene A - Z) beskrevet ovenfor, lar deg raskt bringe fram ulike mønstre, og få musetastene (og *Enter* / *mellomrom* tastene) til å gi forskjellige egne valgte reaksjoner.

Du kan gjøre dette ved å:

1. Få skjermen til å vise det mønsteret du vil ha (input / 0-9).
2. Trykk på "/" eller "+" tasten etterfulgt av det tastetrykket du vil emulere (en av 0 - 9) for å sette effekten på de to musetastene.
3. Hvis du vil sette stemmeaktiviseringen, bruker du en av F12 tastene for å slå på frikasjon (F), tonehøyde (P) eller volum (V).
4. Lagre dette som en spesifikk "snarvei" ved å trykke Ctrl + Alt + Shift samt en tast (A – Z). Dette mønsteret kan aktiviseres senere ved å trykke Ctrl + den aktuelle tasten (A - Z).

Styring

Du kan velge mellom en lang rekke input enheter – som alle virker samtidig (*flere brukere kan m.a.o. delta i aktivitetene sammen*):

- Max 10 brytere kan benyttes. Disse må være brytere som enten trykker på museknappene, eller genererer tastetrykk fra 0 til 9.

- Programmet virker også utmerket med mus (inkl. hodemus), rulleball eller pekeskjerm.

- En tilkoblet mikrofon gjør at Plazma reagerer både på volum og frikative lyder (hemmelyder) som "sh" og "s", samt litt på tonehøyde.

- En standard spill styrespak, gamepad eller liknende gir veldig mange valgmuligheter, etter som brukerne både kan trykke på knappene og bevege markøren.

- To Intellikeys trykkplate overlegg fins på Plazma CD-en, sammen med Overlay Sender og et utskriftsprogram. Bruk ev. Overlay Sender for å hente et overlegg før du starter Plazma.

Av og til skjer det ting når brukeren trykker på en mus/tast/ bryter, av og til når han slipper den, og noen ganger når brukeren holder den nede. Å flytte markøren (selv om du ikke alltid ser at det skjer) gir alltid et resultat. Du kan til og med trykke flere brytere / knapper / taster samtidig!

Sensory Serien er en serie underholdende treningsprogrammer for hjem og skole med høy kvalitet både på innhold og utforming. Serien omfatter stimulering, aktivitetstrening og begreptrening for svaktfungerende. Programmene kjøres på PC med min. VGA grafikk og Windows 98 og nyere, og kan styres med mus, tastatur, rulleball, trykkplate, pekeskjerm eller brytere. I serien er det hittil 12 norske programmer.

© 2002 Sensory Software Ltd.

Norske versjoner ved NorMedia AS, P.b. 24, 1451 Nesoddtangen.

Tlf. 66 915440. Faks 66 912045. kontakt@normedia.no www.normedia.no