

## **Braille Star 80**

### **Guide de références rapides**

Version 4.2

Veillez lire également le guide d'utilisation complet fourni en noir.

Examinez maintenant la face droite du boîtier en allant de l'avant vers l'arrière de l'appareil. Vous trouverez d'abord deux prises jack stéréo qui sont cascadiées vers la face arrière de l'appareil. Vous trouverez ensuite l'interrupteur principal. Faites-le basculer vers l'avant pour mettre l'appareil en marche. Pour éteindre l'appareil, poussez l'interrupteur vers l'arrière.

La prise de connexion du bloc d'alimentation se trouve derrière l'interrupteur principal.

La face arrière du Braille Star 80 dispose de plusieurs prises de raccordement. Commençons à partir de la gauche. Vous trouverez d'abord deux prises jack stéréo. Elles permettent de cascader les signaux audio vers les prises jack stéréo qui se trouvent sur la face droite du boîtier. Vous pouvez ainsi facilement brancher un microphone ou un casque au PC.

La prise jack stéréo de gauche est cascadiée à la prise jack de devant tandis que celle de droite est cascadiée à la prise jack qui se trouve un peu plus loin derrière.

Si vous voulez raccorder un casque ou un microphone à la prise jack stéréo située sur la face droite avant de l'appareil, reliez la cascade respective à la prise d'entrée ou de sortie de votre carte son. Les signaux audio du casque et du microphone peuvent être cascadiés vers n'importe quelle prise.

La prise de connexion du clavier PS2 se trouve à droite des deux prises jack stéréo. Elle permet de brancher le clavier de votre ordinateur.

Vous trouverez un peu plus à droite une prise de connexion USB. Elle vous permet de brancher le Braille Star 80 au PC au moyen de l'interface de communication USB. A droite, avant le bouton de basculement, vous trouverez une deuxième prise PS2. Elle sert à brancher le clavier du Braille Star 80 au PC. Utilisez au besoin le câble fourni. Vous le reconnaîtrez facilement car il possède à chacune de ses extrémités une petite prise ronde.

Le Braille Star 80 peut être branché au PC à l'aide d'une interface série ou d'une interface USB. Le passage d'une interface à l'autre se fait à l'aide du bouton de basculement qui se trouve entre les deux prises PS2. Les prises PS2 seront aussi basculées. Pour le repérer facilement, le bouton de basculement est doté à l'arrière d'une étiquette qui porte la mention « PC ». L'interface de connexion série dispose d'un couvercle de protection. Ne retirez le couvercle de protection que si vous voulez brancher le Braille Star 80 au PC avec le câble série. Si vous n'avez pas besoin du câble série, prenez soin de bien remettre le couvercle de protection sur la prise.

Si vous voulez brancher l'afficheur braille au PC à l'aide de l'interface USB, basculez le bouton vers la prise USB. La position du bouton est indiquée à l'arrière par la lettre « U ». Pour brancher l'afficheur braille au PC à l'aide de l'interface série, basculez le bouton vers la prise série du Braille Star 80. Sa position est indiquée à l'arrière par la lettre « S ».

Devant l'appareil, au centre, vous trouverez deux touches d'espacement (touches espaces). La touche de gauche sera désignée dans les pages suivantes par [ESPG] et la touche de droite par [ESPD]. Si vous devez appuyer simultanément sur la touche d'espacement de gauche et sur la touche d'espacement de droite, nous appelons ces touches [ESP].

A droite et à gauche des deux touches d'espacement, vous trouverez respectivement quatre touches de fonction. En commençant par la gauche, elles sont destinées à la saisie de texte braille et respectent, dans ce cas, la position habituelle des touches d'un clavier braille :

7    3    2    1            4    5    6    8

La ligne braille de 80 cellules et les touches de curseur routine se trouvent derrière les touches de saisie. Les touches de curseur routine placées directement au-dessus des cellules braille permettent

de placer le curseur sur un autre caractère de la ligne du texte affiché. Nous appelons aussi ces touches [CR].

Vous trouverez à gauche et à droite des cellules braille les touches Triple Action. Elles sont enchâssées dans le boîtier et ne sont pas directement repérables depuis les cellules braille. On peut les activer en appuyant sur le haut, sur le centre et sur le bas.

Les touches Triple Action possèdent les fonctions suivantes :

- Appui sur le haut de la touche Triple Action de gauche ou de droite : touche de lecture permettant de se déplacer vers le début du document. Nous appelons aussi ces touches [TGH] et [TDH].
- Appui sur le bas de la touche Triple Action de gauche ou de droite : touche de lecture permettant de lire le texte vers la fin du document. Nous appelons aussi ces touches [TGB] et [TDB].

Si vous devez appuyer simultanément sur le haut de la touche Triple Action de gauche et de droite, nous appellerons ces touches [TH]. Si vous devez appuyer simultanément sur le bas de la touche Triple Action de gauche et de droite, nous appellerons ces touches [TB]. Un appui au centre de la touche Triple Action de droite ou de gauche ([TGC] et [TDC]) permet de réaliser d'autres fonctions.

Parfois, vous devez appuyer simultanément sur les touches [TH] et [TB]. Ce pourrait être le cas si, par exemple, vous voulez poser un signet de lecture dans l'éditeur ou désactiver la fonction de réveil.

Vous trouverez au-dessus des cellules braille, à droite complètement, un pavé numérique de 16 touches. Ce pavé est disposé en quatre rangées de quatre touches chacune. Ces touches sont utilisées dans le mode PC et elles sont affectées à une fonction du logiciel de lecture d'écran.

Dans le mode PC, les touches du pavé numérique sont disposées de la façon suivante :

Les touches [B9] à [B12] se trouvent entre le coin supérieur gauche et le coin inférieur gauche du pavé numérique. La touche [B14] se trouve dans le coin inférieur droit. La touche [B13] se trouve à gauche de la touche [B14].

Les touches numériques [n1] à [n9] sont disposées de la même façon que les touches du pavé numérique d'un clavier Azerty. La touche [n0] se trouve entre [B12] et [B13].

Vous trouverez ci-dessous une liste des fonctions les plus importantes et de leur combinaison de touches.

## Déplacements dans le menu

Fonction	Touche
D'un menu vers la gauche	TH ou ESP+7 ou ESP+1
D'un menu vers la droite	TB ou ESP+8 ou ESP+4
Premier élément d'un niveau de menu	ESP+1 2 3
Dernier élément d'un niveau de menu	ESP+4 5 6
Monte d'un niveau de menu	TGC
Sélection ou descendre d'un niveau de menu	TDC
Modifie l'état d'une case à cocher	ESP ou TDC ou touches CR
Sélection directe	Touche d'appel
Retour à l'éditeur suspendu	ESP+1 2 3 4 5 6

## Fonctions de l'éditeur

Fonction	Touche
Annulation d'une opération ou d'une sélection	TGC
Lecture du texte	TH ou TB
Démarre la lecture automatique	ESP+TB

<b>Fonction</b>	<b>Touche</b>
Modifie la vitesse de la lecture automatique	TH ou TB, si la lecture automatique est sélectionnée
Défilement manuel	ESP
Arrêt de la lecture automatique	Touches CR
Efface le caractère sous le curseur	ESP+4 5
Retour arrière	Accord b (ESP+1 2)
Déplace le curseur au début du fichier (origine)	ESP+1 2 3
Déplace le curseur à la fin du fichier (fin)	ESP+4 5 6
Déplace le curseur au début de la ligne	ESP+1 3
Déplace le curseur à la fin de la ligne	ESP+4 6
Déplace le curseur à la phrase suivante	ESP+5
Déplace le curseur à la phrase précédente	ESP+2
Déplace le curseur au mot suivant	ESP+6
Déplace le curseur au mot précédent	ESP+3
Déplace le curseur vers la gauche	ESP+7
Déplace le curseur vers la droite	ESP+8
Déplace le curseur à la ligne précédente	ESP+1
Déplace le curseur à la ligne suivante	ESP+4
Positionne le curseur à l'endroit voulu	Touches de curseur routine
Marque le début d'un bloc	ESP+ TDC ou appuyez deux fois sur la touche CR au début du bloc
Coupe le bloc	Accord x (ESP+1 3 4 6)
Copie le bloc	Accord c (ESP+1 4)
Supprime le bloc (sans le copier)	Accord X (ESP+1 3 4 6 7) ou ESP+1 2
Insère le bloc	Accord v (ESP+1 2 3 6)
Intervertir signet et curseur	ESP+7 8
Insertion/remplacement	Accord i (ESP+2 4), insertion par défaut
Pose d'un signet	TH+TB
Aller à un signet	Accord m (ESP+1 3 4)
Recherche incrémentée vers l'avant	Accord f (ESP+1 2 4)
Recherche incrémentée vers l'arrière	Accord F (ESP+1 2 4 7)
Remplace vers l'avant	Accord r (ESP+1 2 3 5)
Affiche les caractères en code ASCII	Accord D (ESP+1 4 5 7)
Insertion de la date	Accord d (ESP+1 4 5)
Insertion de l'heure	Accord t (ESP+2 3 4 5)
Sauvegarde un document (sans le fermer)	Accord s (ESP+2 3 4)
Ouvre un document par l'éditeur	Accord o (ESP+1 3 5)
Lire un document dans le mode de lecture	Accord O (ESP+1 3 5 7)
Aller au document suivant	ESP+5 6 8
Aller au document précédent	ESP+2 3 7
Sauvegarde et ferme le document	Accord e (ESP+1 5)
Suspension de l'éditeur	ESP+1 2 3 4 5 6
Menu Configuration de l'éditeur	Accord u (ESP+1 3 6)
Affichage de l'état	Accord S (ESP+2 3 4 7)
Bascule dans le mode PC	Accord p (ESP+1 2 3 4)
Aide	Accord h (ESP+1 2 5)

## Touches en mode PC

Fonction	Touche
Retour au menu	ESP+1 3 4 (appuyer une demi-seconde)
Bascule entre l'affichage braille et l'affichage des cellules d'états	ESPG+ESPD (ESP sur le Braille Wave)

## Touches affectées au clavier externe

Fonction	Touche
Bascule vers le clavier externe	Accord : (ESP+2 5) uniquement sur le Braille Star 40/80
Une ligne d'affichage vers l'arrière	Page précédente
Une ligne d'affichage vers l'avant	Page suivante
Aller au début du document	Ctrl+Origine
Aller à la fin du document	Ctrl+Fin
Bascule entre insertion et écrasement des caractères	Insertion
Efface le caractère courant	Suppression
Efface le caractère à gauche du curseur	Retour arrière
Sélection du début d'un bloc de texte	Ctrl+Entrée
Copie le texte sélectionné	Ctrl+c
Coupe le texte sélectionné	Ctrl+x
Supprime le texte sélectionné (sans le copier)	Ctrl+X ou Retour arrière
Insère le texte sélectionné	Ctrl+v
Intervertir signet et curseur	Ctrl+Tab
Affichage de l'état	Ctrl+S
Recherche incrémentée vers l'avant	Ctrl+f
Recherche incrémentée vers l'arrière	Ctrl+F
Remplace vers l'avant	Ctrl+r
Echappement	ESC
Navigation	Flèches directionnelles
Déplace le curseur au mot précédent	Ctrl+Flèche gauche
Déplace le curseur au mot suivant	Ctrl+Flèche droit
Déplace le curseur à la phrase précédente	Ctrl+ Flèche haut
Déplace le curseur à la phrase suivante	Ctrl+ Flèche bas
Déplace le curseur au début de la ligne	Origine
Place le curseur à la fin de la ligne	Fin
Pose d'un signet	Ctrl+M
Aller vers le signet	Ctrl+m
Bascule vers le document suivant	ALT+Tab
Bascule vers le document précédent	ALT+Maj+Tab
Suspension de l'éditeur	Ctrl+Espace
Sauvegarde un document (sans le fermer)	Ctrl+s
Sauvegarde et ferme un document	Ctrl+e
Aide	Ctrl+h
Menu Configuration de l'éditeur	Ctrl+u

Fonction	Touche
Bascule au mode PC	Ctrl+p
Affiche les caractères en code ASCII	Ctrl+D
Ouvre un document de l'éditeur	Ctrl+o
Lire un document dans le mode de lecture	Ctrl+O
Insère la date courante dans le texte	Ctrl+d
Insère l'heure courante dans le texte	Ctrl+t

## Fonctions lors de la mise en route

Fonction	Touche
Mode EPROM	[8] lors de la mise en marche
Mode micrologiciel (Flash)	[6] lors de la mise en marche

## Attribution des fonctions relatives aux lecteurs d'écran

Dans la mesure du possible, nous avons adapté l'attribution des touches du Braille Star 80 en fonction des lecteurs d'écran JAWS, Hal/SuperNova et Window-Eyes. La liste ci-dessous vous présente l'attribution des touches en prenant JAWS pour Windows comme exemple. Vous trouverez la liste des touches des lecteurs d'écran Hal/SuperNova et Window-Eyes ainsi qu'une liste complète des touches pour JAWS dans le guide intégral de l'utilisateur.

Touche / point braille	Fonction
[7]	Bascule en suivi curseur PC.
[3]	Première ligne de la fenêtre (titre de la fenêtre).
[2]	Déplace l'afficheur braille vers la gauche
[1]	Monte à la ligne précédente sans modifier la position horizontale.
[ESPG]	Déplace l'affichage braille vers le haut et le début de la ligne, déplace aussi le curseur.
[ESPD]	Déplace l'affichage braille vers la droite et la fin de la ligne, déplace aussi le curseur.
[4]	Descend à la ligne suivante sans modifier la position horizontale.
[5]	Déplace l'afficheur braille vers la droite.
[6]	Dernière ligne de la fenêtre.
[8]	Active le curseur JAWS et l'achemine vers le curseur PC.
[TH]	Déplace l'affichage braille vers la gauche et le début de la ligne précédente.
[TB]	Déplace l'affichage braille vers la droite et la fin de la ligne suivante.
[ESPG+ESPD]	Bascule entre l'affichage des cellules d'état et le contenu de l'écran.
[B9] ou [7 8]	Bascule entre le mode structuré, le mode ligne et le mode synthèse vocale.
[B10] ou [3 8]	Modifie l'apparence du curseur (points 7 et 8, les 8 points, avec ou sans clignotement).
[B11] ou [2 8]	Bascule du braille 8 points au braille 6 points.
[B12] ou [1 8]	Ouvre la fenêtre de paramétrage Handy Tech (à partir de la version 3.x de JAWS pour Handy Tech)
[B13] ou [4 8]	Bascule entre regroupement du texte de l'afficheur braille / affichage tel qu'à l'écran



<b>Touche / point braille</b>	<b>Fonction</b>
[B14] ou [5 8]	Bascule en suivi curseur JAWS
[2 3]	Début de la ligne
[5 6]	Fin de la ligne
[1 2 3]	Début du document
[4 5 6]	Fin du document
[3 6 7]	Interrompre et activer la synthèse vocale
[0] à [9]	Chiffres 0 à 9
[3 6 7 8]	Donne la barre des tâches
[TGC]	Tab
[TDC]	Maj+Tab
[TGC+TDC]	Entrée
[ESP+1 2 7]	Marche et arrêt de la saisie braille