

BRUKSANVISNING

n-Abler Pro Trackball

① Kompatibilitet

n-Abler Pro Trackball är kompatibel med PC, Mac och Chromebook via USB. Det ingår även en PS/2-adapter för äldre datorer som saknar USB-ingång.

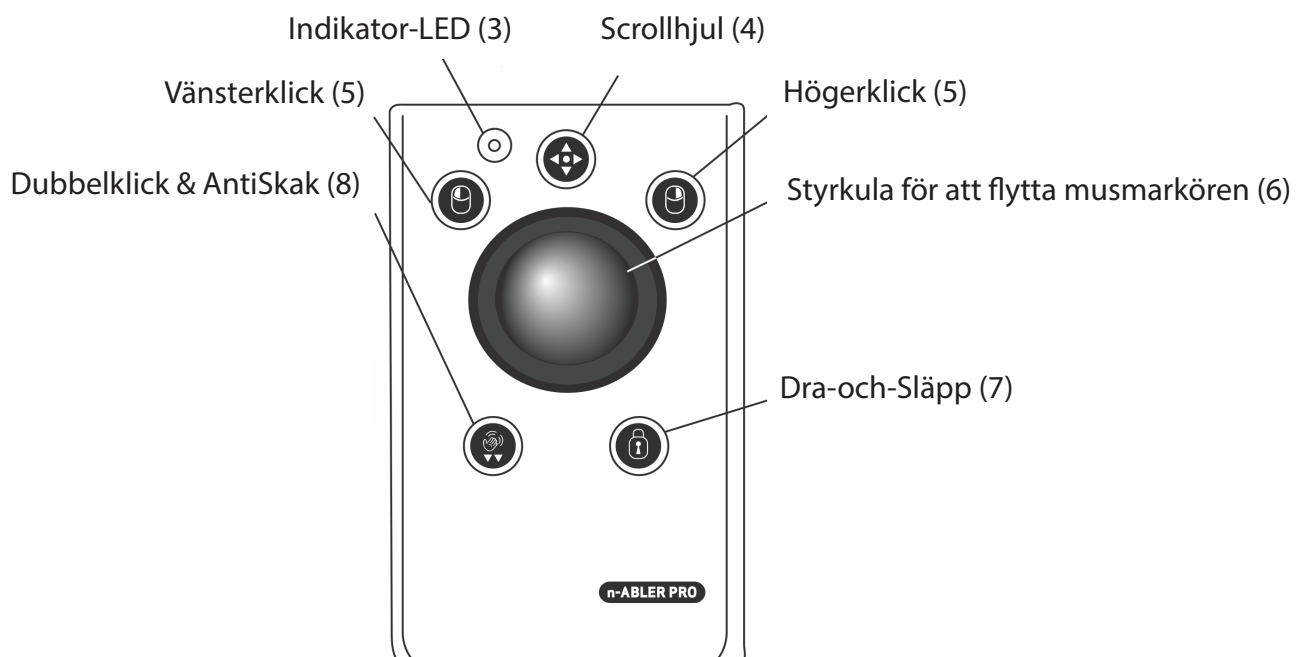
② Installation

Se till att din dator är helt avstängd och inte befinner sig i viloläge. Leta reda på ett ledigt USB-uttag (eller PS2-uttaget) på din dator och koppla in n-Abler Pro Trackball.

Om du önskar använda PS2-uttaget behöver du använda den medföljande USB>PS/2-adaptorn.

Slå på datorn. Enheten kommer att konfigureras automatiskt till USB- eller PS/2-drift och vara redo att användas när du startar upp datorn.

Inga drivrutiner krävs. Rör på styrkulan för att bekräfta att musmarkören svarar.



③ LED

LED-lampan indikerar vilken funktion som är aktiv.

Utseende LED	Funktion
Grön	Dra-och-Släpp inaktiv
Röd	Dra-och-Släpp aktiverad
Orange	AntiSkak aktiverad
Blinkar grönt	Inlärningsläge
Blinkar rött	Omprogrammera uttagen

④ Scrollhjul

Denna knapp används för att enklare kunna förflytta sig i ett t.ex. dokument eller på en hemsida.

Tryck på knappen en gång för att aktivera scroll-läget. I detta läge kommer sidan att scrolla upp och ner när man rör styrkulan istället för att flytta musmarkören. Denna knapp fungerar på samma sätt som om man hade använt ett scrollhjul på en konventionell datormus.

Tryck på knappen en andra gång för att lämna scroll-läget och återgå till normal drift.

Om ljudsignalen är aktiverad (det är den från start) hörs en kort signal för att indikera när scrollläget aktiveras.

⑤ Vänsterklick & Högerklick

Dessa knappar används för att aktivera vänster musklick respektive höger musklick, på samma sätt som på en konventionell datormus.

⑥ Markörstyrning

För styrkulan i den riktning som du önskar att markören (muspekaren) ska röra sig. Tillåter dynamisk styrning.

OBS! Det går att ställa in förhållandet mellan hastigheten på styrkulan och markörens hastighet, se avsnitt 9 Ställ in markörens hastighet.

⑦ Dra-och-Släpp

När du vill dra ett objekt över skärmen kan det ibland vara svårt att samtidigt flytta markören och hålla knappen för Vänsterklick nedtryckt. För att slippa den problematiken finns Dra-och-Släpp. Tryck på knappen för att aktivera detta läge. När läget är aktivt fungerar det som om vänster musknapp hålls nedtryckt.

När är klar med att flytta objektet trycker du på valfri knapp för att återgå till normalt läge.

Om ljudsignalen är aktiverad kommer det att höras ett stigande tvåtonspip. Då Dra-och-Släpp avbryts hörs ett sjunkande tvåtonspip.

LED-lampan lyser rött som en visuell indikation på att Dra-och-Släpp är aktiverad.

⑧ Dubbelklick & AntiSkak

Att dubbelklicka på vänsterknappen kan ibland vara besvärligt. På n-Abler Pro Trackball kan du istället trycka på den Dubbelklick en gång så får du ett dubbelklick automatiskt.

Om du har ljudsignalen aktiverad hörs ett kort pip-pip för att indikera att du gjort ett dubbelklick.



Det finns tre olika inställningar för användare som lider av skakningar.

För att aktivera AntiSkak, tryck och håll nere knappen. LED-lampan blir då orange och enheten piper en gång, vilket indikerar att den är inställd på den lägsta graden av kompensering.

För att öka graden av kompensation, tryck och håll nere knappen igen till dess att enheten avger två pip i följd, vilket indikerar mellannivån.

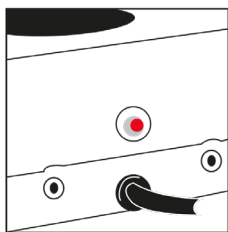
Tryck och håll nere knappen igen tills du hör tre pip i följd, vilket indikerar den högsta graden av kompensation.

Tryck och håll nere knappen ytterligare en gång för att inaktivera AntiSkak-läget. En drillton låter och den orange LED-lampan släcks.

Notera att den AntiSkak-inställning som du valt stannar kvar i enhetens minne och återgår inte till normalläget även om datorn startas om.

9 Ställ in markörens hastighet

Den röda knappen som illustreras på bilden nedan gör att du kan ställa in hastigheten på markören (muspekaren).



Tryck på knappen för att minska hastigheten. Det finns fyra hastigheter att välja mellan. Om du trycker på knappen en gång till efter att du har nått den långsammaste hastigheten kommer du tillbaka till den snabbaste hastigheten.

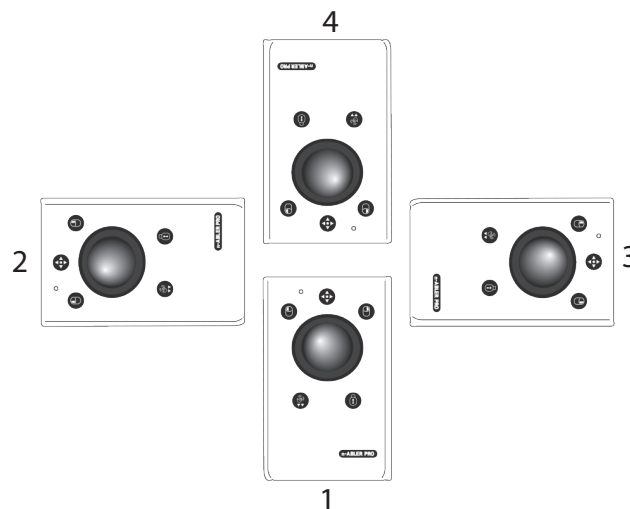
Om ljudsignalen är aktiverad kommer en pip-signal att höras varje gång hastigheten förändras.

Observera att den hastighetsinställning som du har valt kommer att sparas i enheten och finnas kvar även efter att datorn stängs av.

10 Inlärningsläge

Steg 1

Börja med att placera enheten i den riktning som du vill använda den (1, 2, 3 eller 4).



Steg 2

Tryck på knappen som också ställer in markörens hastighet och håll den intryckt tills du hör en drillande ton, vilken indikerar att enheten nu befinner sig i Inlärningsläge. LED-lampan skall i detta läge börja blinka grönt.

Steg 3

För styrkulan i den riktning som du vill ska vara uppåt. När enheten har förstått instruktionen avger den ett enda pip och markören flyttas en liten bit i den riktning som du valt.

Steg 4

Ställ in hur du vill få ljudsignaler på följande sätt: om du önskar ha kvar ljudsignalen klickar du på Vänsterklick. Om du istället vill inaktivera ljudsignalen klickar du Högerklick. Ditt val bekräftas med en kort ton (oavsett om du valt att ha på eller av ljudsignalen).

Steg 5

Nu väljer du vilken knapp som ska vara Vänsterklick. Klicka på antingen Vänsterklick eller Högerklick. Den knapp du väljer kommer hädanefter motsvara vänster musklick. Ett drillande ljud indikerar att du har lämnat Inlärningsläget.

Dina personliga inställningar lagras i enhetens minne och hämtas varje gång din dator slås på. För att ändra inställningarna måste du börja om från Steg 1 och upprepa proceduren.

11 Använda externa kontakter

På baksidan finns två uttag för externa kontakter. Uttaget på samma sida som Vänsterklick utför ett vänsterklick. Det andra uttaget, på samma sida som Högerklick, utför istället ett högerklick.

Uttagen kan programmeras att utföra andra saker, inklusive Hastighetskontroll (se Avsnitt 13 för mer information). Notera att de externa kontakterna fungerar simultant med joystickens knappar.

Varning!

Dessa uttag är inte avsedda för externa nät-aggregat. Anslut aldrig en extern strömkälla till enheten - det kan orsaka permanent skada.

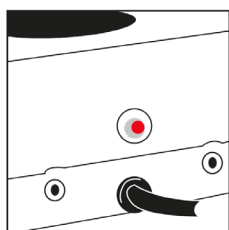
12 Programmera om uttagen

Vid leverans är enhetens externa uttag inställda så att de motsvarar Vänsterklick och Högerklick. Uttagen kan vid behov omprogrammeras till att ge annan funktion, inklusive Hastighetskontroll.

Gör så här:

Steg 1

Tryck på knappen Hastighetskontroll på enhetens baksida samtidigt som du håller Vänsterklick intryckt under minst en sekund. När du hör ett drillande pip och lysdioden börjar blinka rött har enheten gått in i programmeringsläget för de externa uttagen.



Steg 2

Tryck på den knapp som du vill att det vänstra uttaget ska simulera. Om du exempelvis vill att det ska ha funktionen Dubbelklick klickar du på Dubbelklick/AntiSkak-knappen. En signal bekräftar ditt val.

Steg 3

Tryck ner den knapp som du vill att det högra uttaget ska simulera. Om du exempelvis vill att det ska ha funktionen Hastighetskontroll så klickar du på knappen Hastighetskontroll.

Din n-Abler Pro Trackball avger ett drillande pip för att bekräfta ditt val och för att indikera att du nu har lämnat programmeringsläget.

Dina personliga inställningar lagras i enhetens minne och hämtas varje gång datorn startas.

Observera att du när som helst kan avbryta programmeringsläget genom att klicka på knappen Hastighetskontroll tills du hör ett drillande pip och LED-lampan lyser med ett stadigt grönt sken. Alla nya inställningar du gjort kommer då gå förlorade och sparas inte.

Om du gör ett misstag kan du alltså på detta sätt avbryta proceduren och börja om från Steg 1.

13 Miljöinformation

Återvinns som elavfall. Du kan också skicka in din gamla n-Abler Pro Trackball till oss på Funktionsverket så ser vi till att den återvinns på rätt sätt.



funktionsverket

Tel: 031-75 77 950

E-post: info@funktionsverket.se

Webb: www.funktionsverket.se