

BRUKSANVISNING

Orbitrack Touchmus

① Kompatibilitet

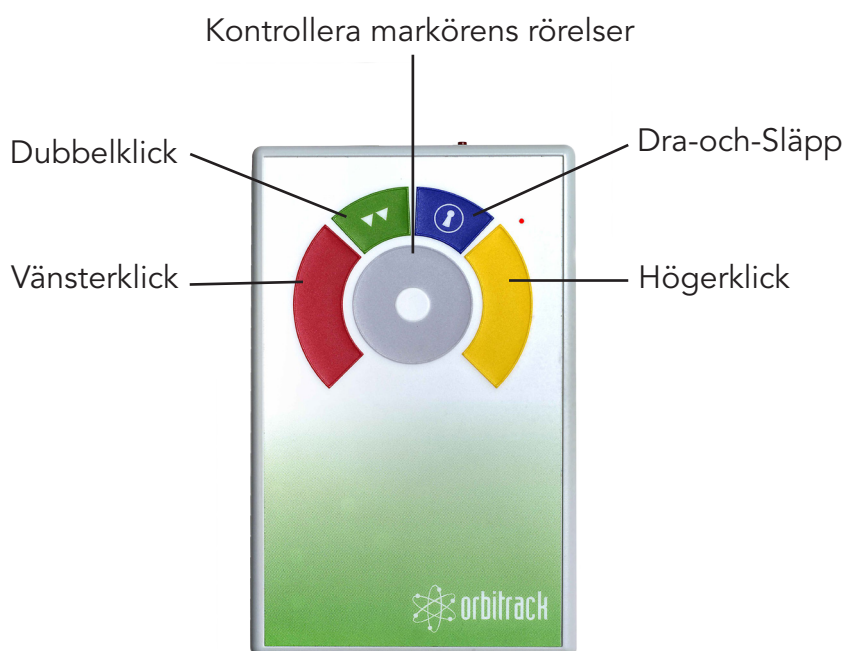
Orbitrack touchmus är kompatibel med PC och Mac via USB. Fungerar i Windows 10.

② Installation

Se till att din dator är helt avstängd och inte bara i viloläge. Leta reda på USB-uttaget (eller PS2-uttaget) på din dator och koppla in Orbitrack.

Om du önskar använda PS2-uttaget behöver du använda den medföljande USB-PS2-adaptern.

Slå på datorn. Orbitrack kommer nu automatiskt att konfigureras till USB- eller PS2-drift och vara redo att användas när du startar upp datorn. Inga drivrutiner krävs. Rör inte touchknapparna under uppstarten.



③ Kontrollera markörens rörelser

Du styr musmarkören genom att röra vid den grå touchringen. Flytta fingret runt ringen i färdriktningen för musmarkören. Markörens rörelse är omedelbar och touchringen är oerhört responsiv, vilket gör det enkelt att styra in markören på specifika objekt på din dators skärm.

Musmarkören ändrar riktning som svar på rörelse med fingret runt touchringen. När du tar bort fingret stannar markören.

④ Dubbelklick

Tryck en gång på den gröna touchknappen för att få ett dubbelklick.

⑤ Vänsterklick

Utför exakt samma funktion som Vänsterklick på en mus.

⑥ Dra-och-Släpp

När du vill dra ett objekt över skärmen trycker du en gång på den blå touchknappen, vilket aktiverar funktionen Dra-och-Släpp. När du har dragit objektet dit du vill trycker du på valfri touchknapp för att släppa objektet och återgå till normal funktion igen.

⑦ Högerklick

Utför exakt samma funktion som Högerklick på en mus.

⑧ LED-lampan

LED-lampan visar vilken funktion som är aktiverad.

Grön
Blinkande grön

Dra-och-Släpp
Inlärningsläge

⑨ Ställ in markörens hastighet

Det finns fyra hastighetsinställningar för markören som aktiveras av den röda knappen på sidan av din Orbitrack.



Tryck på knappen för att minska hastigheten. När du har nått den långsammaste hastigheten och trycker på knappen igen kommer du att återvända till den snabbaste hastigheten.

Om ljudsignalen är aktiverad kommer det att höras ett pip, pip, pip för varje ändring av hastigheten.

När du har ställt in den hastighet du önskar kan du tillfälligt öka markörens hastighet genom att helt enkelt hålla kvar fingret på touchringen. Så fort du släpper fingret kommer markören att stanna.

När du sedan sätter tillbaka fingret på touchringen börjar markören om från utgångshastigheten.

⑩ Använda externa kontakter

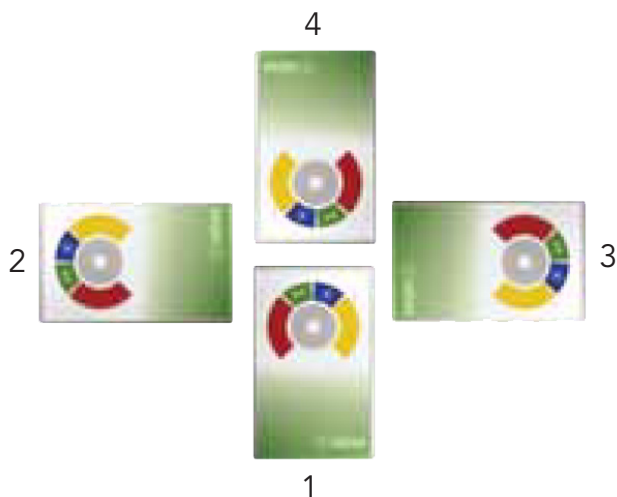
Touchknapparna för Högerklick och Vänsterklick kan avaktiveras för att istället styras av externa kontakter.

Koppla in kontakten i uttaget och tryck en gång på touchknappen. Touchknappen kommer då att avaktiveras och istället ersättas med den externa kontakten.

11 Inlärningsläge

Steg 1

Börja med att placera din Orbitrack 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 och LED-lampan börjar blinka grönt.

Steg 3

Tryck på touchringen på den punkt som du vill ska vara "uppåt". När din Orbitrack har förstått instruktionen avger den ett enda pip och markören flyttas i den riktning som du vill.

Steg 4

Ställ in om du vill ha ljudsignalen aktiverad eller inte på följande sätt: om du önskar ha kvar ljudsignalen klickar du på den röda knappen en gång. Om du vill inaktivera ljudsignalen klickar du på den gula knappen en gång.

Ditt val bekräftas genom att du hör en enda signal (oavsett om du valt att ha på eller av ljudsignalen).

Steg 5

Genom att slå på SmartTrack-funktionen låter du Orbitrack lära sig vilken som är den optimala accelerationshastigheten på markören utifrån din tidigare användning av markören.

Om du vill använda SmartTrack-funktionen trycker du på den röda knappen, annars trycker du på den gula knappen. Ditt val bekräftas genom att du hör ett pip.

Steg 6

Välj vilken som ska vara Vänsterklick. Om du vill att den röda knappen ska fungera som Vänsterklick trycker du på den, annars trycker du på den gula knappen.

Du hör nu ett drillande ljud som indikerar att du lämnar Inlärningsläget.

Dina personliga inställningar lagras i Orbitracks minne och hämtas varje gång din dator slås på. Om du vill ändra inställningarna kan du alltid börja om från Steg 1 och upprepa proceduren.

12 Miljöinformation

Om din Orbitrack inte fungerar, felsök den gärna. Se mer information på www.funktionsverket.se

Visste du att metaller går att återvinna hur många gånger som helst? Det är en bra anledning att låta din gamla trotjänare bli återfödd in i kretsloppet! Återvinns som elavfall. Du kan också skicka in din gamla Orbitrack till 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