

BRUKSANVISNING

n-Abler Trackball



n-Abler Trackball är speciellt anpassad för användare med begränsad handkontroll, motoriska svårigheter i handled, hand och fingrar, nedsatt hand-ögonkoordination och ofrivilliga muskelspasmer.

Styrkulan behöver endast lätt beröring och tillsammans med funktionsknapparna fungerar den som en konventionell datormus. Kan användas av både höger- och vänsterhänta.

Kompatibilitet

n-Abler Pro Trackball ansluts via USB och är kompatibel med PC, Chromebook och Mac.

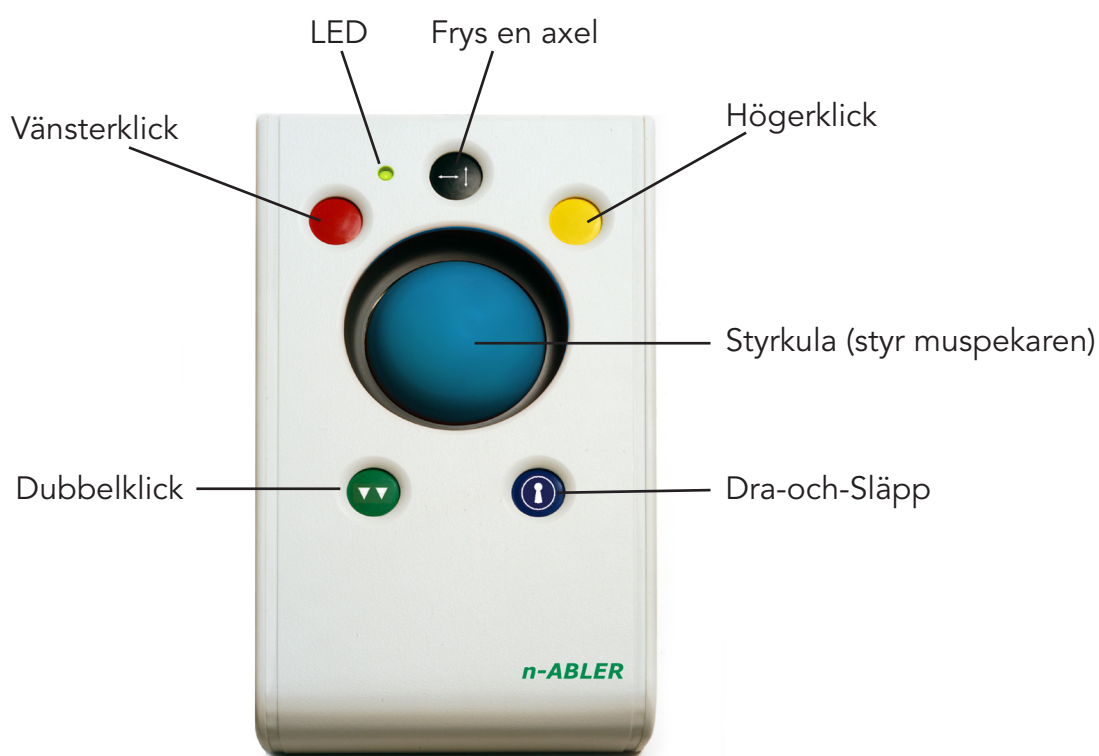
Fungerar i Windows 10.

Installation

1. Se till att din dator är helt avstängd och inte bara i viloläge.
2. Anslut n-Abler Trackball till ett USB-uttag i datorn.
3. Starta datorn.
4. n-Abler Trackball konfigureras automatiskt. Klart!

Om du önskar ansluta n-Abler Trackball till ett PS2-uttag, använd den medföljande USB-PS2-adaptorn.

Översikt



Styrkulan

Rör styrkulan i den riktning som du önskar att markören (muspekaren) ska röra sig. Tillåter dynamisk styrning, men kan även ställas in för att röra

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

Frys en axel

Denna knapp används för att frysa rörelsen i en axel, så att du kan ställa in markören i en riktning i taget.

1. Tryck en gång för att låsa axeln i riktning vänster-höger
2. Tryck en andra gång för att låsa axeln i riktning upp-ner.
3. Tryck en tredje gång för att låsa i skrolläge (liknande skrollhjulet på en mus).
4. Tryck en fjärde gång för att återgå till normal drift.

Om ljudsignalen är aktiverad (det är den från start) hörs en kort signal för att indikera varje byte av axel. Samtidigt blinkar LED-lampan då n-Abler Trackball befinner sig i Frys en axel-funktionen

Vänsterklick

Tryck på den röda knappen för att emulera ett vänsterklick på en konventionell datormus.

Högerklick

Tryck på den gula knappen för att emulera ett högerklick på en konventionell datormus.

Dubbelklick

Att dubbelklicka på vänsterknappen kan ibland vara besvärligt. På n-Abler Trackball kan du bara trycka på den gröna knappen 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.

Dra-och-släpp

När du vill dra ett objekt över skärmen kan det ibland vara svårt att flytta markören och samtidigt hålla knappen för Vänsterklick nedtryckt. För att slippa den problematiken finns knappen Dra-och-Släpp. Tryck på knappen för att aktivera läget.

När du är klar trycker du på valfri knapp för att avbryta läget.

Om ljudsignalen är aktiverad kommer det att höras ett stigande tvåtonspip. Då Dra-och-Släpp avbryts hörs ett sjunkande tvåtonspip. LED-lampan lyser rött för att ge en visuell indikation på att Dra-och-Släpp är aktiverad.

LED-lampan

LED-lampans utseende visar vilken funktion som är aktiv.

Utseende på LED	Funktion
Grön	Dra-och-Släpp Ej aktiv
Röd	Dra-ochSläpp Aktiv
Blinkar kort (oavsett färg)	Frys en axel Aktiv
Blinkar grönt	Inlärningsläge

Ställ in musmarkörens hastighet

Den röda knappen illustrerad 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 du har ljudsignalen aktiverad kommer det att höras ett pip-pip-pip varje gång hastigheten ändras.

Observera att den hastighetsinställning som du har valt kommer att finnas kvar även efter att datorn har varit avstängd.



Inlärningsläge - gör egna Anpassningar

Steg 1

Börja med att placera din n-Abler Trackball i den riktning som du vill använda den (1, 2, 3 eller 4).

Steg 2

Tryck på den röda knappen som också ställer in markörens hastighet och håll den intryckt tills du hör en drillande ton, vilken indikerar att din n-Abler Trackball nu befinner sig i Inlärningsläge.

LED-lampan blinkar nu grönt.

Steg 3

För styrkulan i den riktning som du vill ska vara "uppåt". När din n-Abler 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.

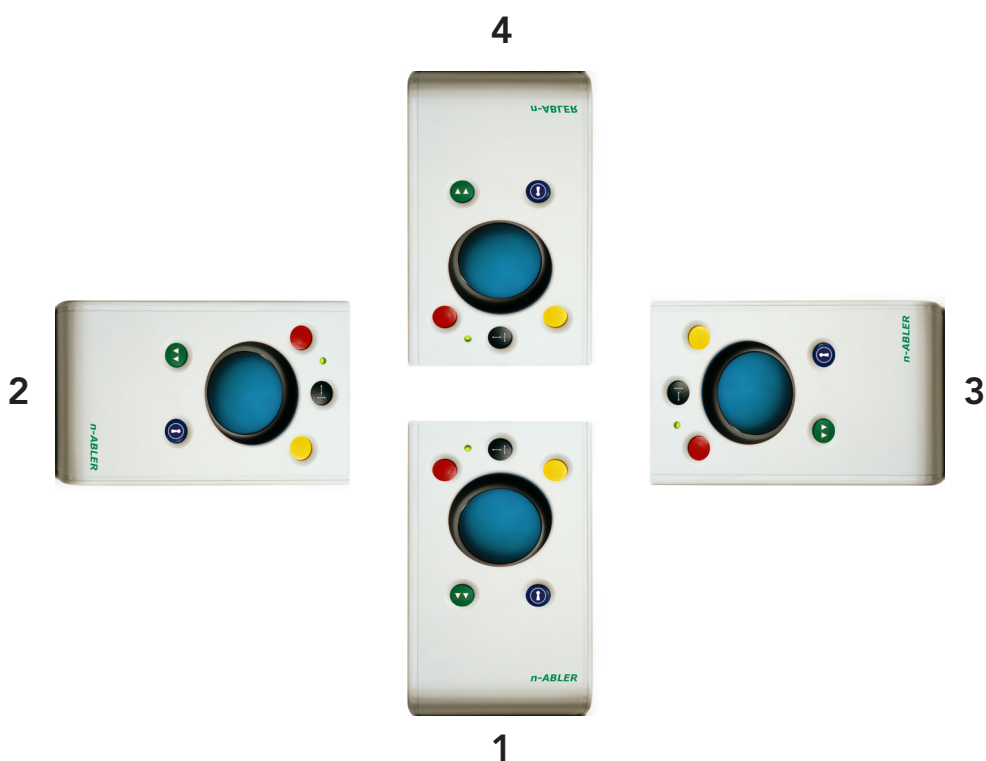
Ditt val bekräftas genom att du hör en enda signal (oavsett om du vill ha ljudsignalen på eller av).

Steg 5

Nu väljer du vilken knapp som ska vara Vänsterklick. Om du vill att den röda knappen ska vara Vänsterklick så klickar du på den en gång. Annars trycker du på den gula knappen.

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

Dina personliga inställningar lagras i din n-Ablers 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.



Använd externa kontakter

På baksidan finns två uttag för externa kontakter. Uttaget på samma sida som den röda knappen (Vänsterklick) utför Vänsterklick. Uttaget på samma sida som den gula knappen (Högerklick) utför Högerklick.

Uttagen kan programmeras om för andra funktioner, inklusive Hastighetskontroll, läs mer under avsnittet Programmera om uttagen. Notera att de externa kontakterna fungerar utöver de inre.

Varning!

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

Använd externa kontakter

Vid leverans är enhetens uttag förprogrammerade som Vänsterklick och Högerklick. Uttagen kan omprogrammeras när som helst till annan funktion, inklusive Hastighetskontroll.

Steg 1

Tryck på knappen Hastighetskontroll på baksidan av enheten samtidigt som du håller den röda knappen på framsidan intryckt under minst en sekund. Då du hör ett drillande pip och lysdioden blinkar rött har enheten gått in i läget där du kan programmera uttagen.

Steg 2

Tryck ner den knapp som du vill att det vänstra uttaget ska fungera som. Om du exempelvis vill att det ska ha funktionen Dubbelklick så klickar du på den gröna knappen. En signal bekräftar ditt val.

Steg 3

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

Enheten avger ett drillande pip för att bekräfta ditt val och för att indikera att du lämnar programmeringsläget.

Dina personliga inställningar lagras i din n-Abler Trackballs minne och hämtas varje gång datorn startas.

Avbryt utan att spara

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. De nya inställningar du gjort kommer då inte att sparas.

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

Miljöinformation

Återvinns som elavfall.

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

Du är alltid välkommen att kontakta oss



031-75 77 950



info@funktionsverket.se



www.funktionsverket.se



funktionsverket

Telefon: 031-75 77 950 | E-post: info@funktionsverket.se
Funktionsverket AB | Vindilsvägen 13 | 475 45 FOTÖ

www.funktionsverket.se