

Underhåll

n-ABLER styrkula har inga utbytbara eller reparerbara delar. Om reparation blir nödvändig var vänlig kontakta er leverantör.

För ytterligare information eller frågor, kontakta
RehabCenter AB
08-768 25 00
info@rehabcenter.se
www.rehabcenter.se

Avfallshantering

*Förbrukad produkt ska hanteras som
elektronikavfall*

n-ABLER STYRKULA



Handbok

REHABCENTER AB

Produktbeskrivning

n-ABLER styrkula är specialutformad för datoranvändare med nedsatt handfunktion, motoriska svårigheter, svårigheter med öga-handkoordination, ofrivilliga rörelser m.m.

Den stora, tunga och fritt löpande bollen kräver endast små rörelser som, tillsammans med funktionsknapparna, underlättar förflyttning av musmarkören, val och hantering av olika objekt på datorskärmen.

n-ABLER styrkula är ett alternativ till datormus där man kan styra musmarkören med minimal rörelse, vilket minskar belastning på handled och armbåge. Den symmetriska utformningen gör det möjligt att hantera den med både höger eller vänster hand utan att vinkla handleden. Enheten kan även konfigureras för vänsterhandshantering. Ett stort integrerat stöd för hand/handflata bidrar till en mer vilsam arbetsställning.

Inlärningsläge B kan lämnas när som helst genom att trycka på knappen för hastighetsinställningar tills ett ”drillande” pip hörs och lysdioden växlar till fast grönt sken. Ändringar som utförs efter detta moment kommer inte att sparas.

Om ett misstag sker eller inställningarna av någon anledning ska ändras, gå tillbaka till inlärningsläge B genom att starta från Steg 1 och upprepa proceduren.

Inlärningsläge B – Att programmera kontaktingångarna

På baksidan av styrkulan finns två ingångar för externa kontakter. Dessa ingångar fungerar parallellt med n-ABLER styrkulas egna knappar.

Standardinställningen är att ingången som sitter närmast knappen för vänsterklick utför samma aktiviteter som denna och följaktligen utför ingången närmast knappen för högerklick högerklicksfunktioner.

Ingångarna kan omprogrammeras när som helst för att motsvara vilken knapp som helst, inklusive knappen för hastighetsinställningar, genom att följa nedanstående procedur.

Steg 1 – sätt styrkulan i inlärningsläge B

Tryck in knappen för hastighetsinställningar på baksidan av enheten samtidigt som den röda knappen och håll in i minst en sekund. När apparaten går in i inlärningsläge B hörs ett ”drillande” pip och lysdioden blinkar rött.

Steg 2 – Tryck in den knapp som den vänstra ingången ska motsvara

Till exempel, om kontakten i den vänstra ingången ska fungera som ett dubbelklick, tryck in knappen för dubbelklick en gång.

N-ABLER styrkula skickar ut ett singelpip för att bekräfta val.

Steg 3 – Tryck in den knapp som den högra ingången ska motsvara

Till exempel, om den högra ingången ska fungera som hastighetsinställning, tryck på den röda knappen på baksidan av enheten en gång.

n-ABLER styrkula skickar ut ett singelpip för att bekräfta gjort val och för att indikera att enheten går ur inlärningsläge B.

De personliga inställningarna lagras i n-ABLER styrkulas minne och hämtas varje gång datorn startas.

Egenskaper

- Robust konstruktion och ergonomisk design
- Stor bottenplatta för maximal stabilitet
- Symmetrisk utformning som möjliggör hantering med både höger eller vänster hand
- Integrerat handledsstöd för att minimera uttrötning och ge en vilsam arbetsställning
- Tung, 63 mm, fritt löpande kula för markörhantering
- Färgkodade, nedsänkta knappar för att minska risken för ofrivilliga tryckningar
- Växlingsbara klickknappar för vänster- och högerhandsanvändning
- Knappar för dubbelklick och dragklick
- Knapp för att kunna låsa markören så att den endast kan förflyttas utmed X eller Y-axleln eller användas till scrollning
- Auditiva (valfri funktion) och visuella indikationer vid val eller förändring av funktion
- Hastighetsinställning för markörförflyttning
- Enkel ”plug and play” installation (inga extra drivrutiner krävs)
- Känner automatiskt av PS2 eller USB
- PC- och Mackompatibel.



Innehåll vid leverans

Kontrollera att kartongen innehåller följande delar.

- ❖ N-ABLERenheten
- ❖ USB-till-PS2 adapter
- ❖ Manual

Om något saknas, var vänlig kontakta er leverantör.



Installation

Kontrollera att datorn är helt avstängd och inte bara i viloläge.

Anslut n-ABLER styrkula. Kontrollera att USB-kontakten är rättvänd eftersom den kan skadas om man försöker tvinga in pluggen i ingången.

Om en PS2-ingång används måste den medföljande (eller annan) PS2-till-USB-adaptorn användas.

När datorn startas kommer n-ABLER styrkula att automatiskt konfigureras för antingen USB eller PS2-ingång. Så snart datorn startas är n-ABLER styrkula klar att användas. Inga extra drivrutiner behöver installeras.

Rulla kort på styrkulan för att kontrollera att markören svarar mot rörelsen.

Steg 5 – välj vilken knapp som ska utföra vänsterklick

Om det är den vänstra (röda) musknappen som ska utföra vänsterklick, tryck på den. Om inte, tryck på den högra (gula) knappen. Den röda knappen utför i så fall högerklick.

n-ABLER rullboll skickar nu ut ett ”drillande” pip för att indikera att inlärningsläget lämnas.

De personliga inställningarna lagras i n-ABLER rullbolls minne och hämtas varje gång datorn startas.

Om ett misstag sker eller inställningarna av någon anledning ska ändras, gå tillbaka till inlärningsläge B genom att starta från Steg 1 och upprepa proceduren.

Inlärningsläge

Steg 1 – rikta styrkulan

Starta med att placera n-ABLER rullboll i den önskade positionen (1, 2, 3 eller 4, som visas i Fig. 3).

Steg 2 – Sätt n-ABLER styrkula i inlärningsläge

Tryck in hastighetsknappen på baksidan tills ett ”drillande” pip hörs, vilket indikerar att apparaten är i inlärningsläge. Lysdioden blinkar grönt.

Steg 3 – tala om för n-ABLER styrkula vad som är uppåt

Rör rullbollen i den riktning som ska vara ”upp” för musmarkören. Musmarkören förflyttar sig inte omedelbart utan behöver en liten stund för att ”lära in” de nya instruktionerna men så fort detta skett hörs ett ”pip” och musmarkören förflyttar sig i önskad riktning.

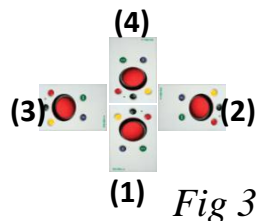
n-ABLER rullboll kan användas i vilken som helst av positionerna som visas i Fig. 3. Standardinställningen är med datorsladden uppåt.

Steg 4 – aktivera eller avaktivera ljudet

Om ljudet ska vara PÅ, tryck på den röda knappen, om det ska vara AV tryck på den gula knappen.

n-ABLER rullboll skickar ut ett singelpip för att bekräfta val (oavsett om summern är av eller på).

Det inbyggda ljudet (summer) ger en auditiv fingervisning om att vissa av funktionerna är PÅ eller AV. Standardinställningen för summern är PÅ men om rullbollen exempelvis ska användas i ett tyst rum går det att stänga av ljudet.



(1) Fig 3

Att komma igång

Jämför med Figur 1 för en introduktion till de olika knapparna och funktionerna på n-ABLER Pro styrkula.

Lysdiod (1)

Lysdioden visar vilken funktioner som är aktiv.

Grön dragklick AV

Röd dragklick PÅ

Blinkar grönt Inlärningsläge

Blinkar snabbt (rött eller grönt) Låsning till X/Y-axlar

Knapp för vänsterklick (röd) (2)

Motsvarar vänster musknapp

Knapp för dubbelklick (grön) (3)

Dubbelklick: tryck snabbt en gång på knappen för att utföra dubbelklick

Om summer har valts hörs ett ”pip”. ”Pip” betyder att ett dubbelklick har utförts.

Knapp för dragklick (blå) (4)

Denna knapp gör det möjligt att dra ett objekt på skärmen utan att samtidigt hålla in vänsterknappen. Tryck ned knappen för dragklick och utför önskad aktivitet. För att avaktivera dragklick, tryck på valfri knapp.

Om ljudet är på hörs ett uppåtstigande tvåstegspip när dragklickfunktionen aktiveras och ett nedåtstigande tvåstegspip när funktionen avaktiveras. När funktionen är aktiv lyser lysdioden röd.

Markörförflyttning (7)

Genom att rulla på bollen i den riktning som markören ska förflyttas flyttar sig markören i enlighet med detta.

Hastighetsinställningar för markören påverkar förhållandet mellan rullbollrörelser och markörhastighet.



Fig 1

Knapp för låsning till X/Y-axlar (5)

Denna knapp används för att låsa rörelsen till en axel vilket gör det möjligt att gå till en punkt på skärmen genom att förflytta sig längs en axel i taget.

Tryck på knappen en gång för förflyttning i vänster-högerriktning. Tryck in knappen en gång till för förflyttning i riktning upp-ner. Tryck in knappen en tredje gång för scrollningsfunktion. Tryck in en fjärde gång för att återgår till normal förflyttning.

Om summern är påslagen piper den till en gång för varje byte av axel och lysdioden blinkar så länge låsning till Y/X-axel är aktivt.

Knapp för högerklick (gul) (6)

Motsvarar höger musknapp

Hastighetsinställningar för markören (se Fig 2) (8)

Med denna knapp kan hastigheten ställas in efter önskemål. Ett kort tryck på knappen sänker hastigheten. Det finns fyra hastigheter att välja mellan. När lägsta hastighet uppnåtts kommer följande tryck att gå till den högsta hastigheten.

För varje förändring av hastigheten hörs ett trippelpip.

Observera att den valda hastigheten lagras i n-ABLER rullbolls minne även om rullbollen eller datorn stängs av.

