

Deze handleiding wordt u aangeboden door:



Disclaimer

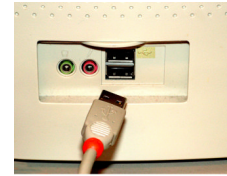
Deze handleiding kan fouten bevatten. Er kunnen mogelijk versieverschillen bestaan tussen deze handleiding en uw apparaat of softwarepakket. U bent zelf verantwoordelijk voor wijzigingen die u aanbrengt in de apparatuur of software. rdgKompagne is niet verantwoordelijk voor defecten die voortkomen uit door u aangebrachte wijzigingen. Als u niet zeker bent van uw handelen, adviseren wij u contact op te nemen met onze helpdesk. Eventuele fouten in deze handleiding kunt u mailen aan info@rdgkompagne.nl.

rdgKompagne Postbus 310 7500 AH Enschede
Telefoon: +31 (0)88-0 310 310 Fax: +31 (0)88-0 310 300 Website: www.rdgkompagne.nl
E-mail: info@rdgkompagne.nl Helpdesk: helpdesk@rdgkompagne.nl

Handleiding n-Abler trackball

Installatie:

Zorg dat je computer geheel uit staat (dus **niet** in de stand-by stand)
Zoek een USB aansluiting op je computer en stop daar de stekker van de n-Abler in. De stekker kan er maar op 1 manier in.



Als je daarna de computer aanzet, wordt de n-Abler automatisch herkend en geïnstalleerd.
Controleer even of de trackball werkt door de bal te bewegen.

Beginnen:

LED

De led (lampje) wordt gebruikt om te laten zien welke instelling actief is:

Groen: sleepfunctie uit
Rood : sleepfunctie aan

Kort knipperen (één van beide kleuren): Eénassige bediening is ingesteld.

Groen knipperen: Hij staat in de leerinstelling.

Linker muisknop

1 x klikken op linker muisknop
= selecteren van object

Rechter muisknop

1 x klikken op rechter muisknop
= oproepen van snelmenu

Dubbel klik (1 x indrukken)

2 x klikken op linker muisknop
= opstarten van programma
of openen van een map

Drag lock button

Drag = slepen

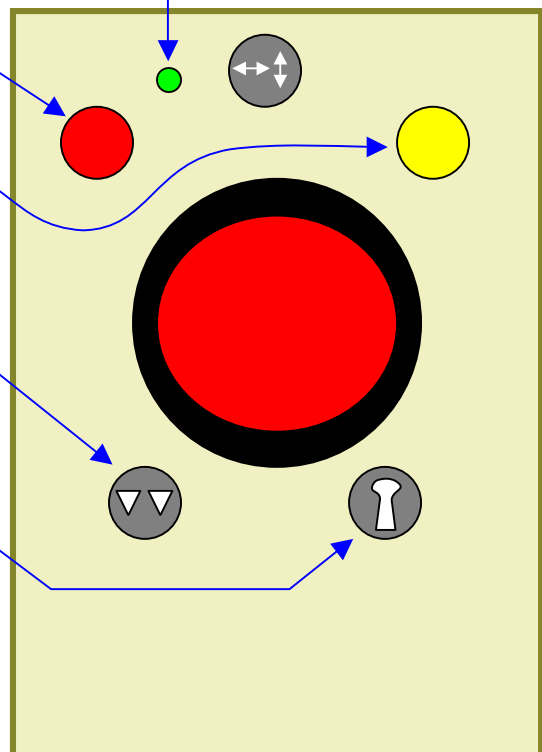
Lock = op slot zetten

Als je een object op het beeldscherm wilt verplaatsen, kan het soms moeilijk zijn om de muis te verplaatsen terwijl je de linkermuisknop ingedrukt houdt.

Daarom kun je met deze knop het ingedrukt houden van die linker muisknop vastzetten door 1 x de drag lock button in te drukken.

Na verplaatsen maak je de linker muisknop weer los door een 2^e keer op de drag lock button te drukken.

Zo lang de drag lock button actief is, brandt de led rood.



Single Axis Button (enkelassige richting knop)

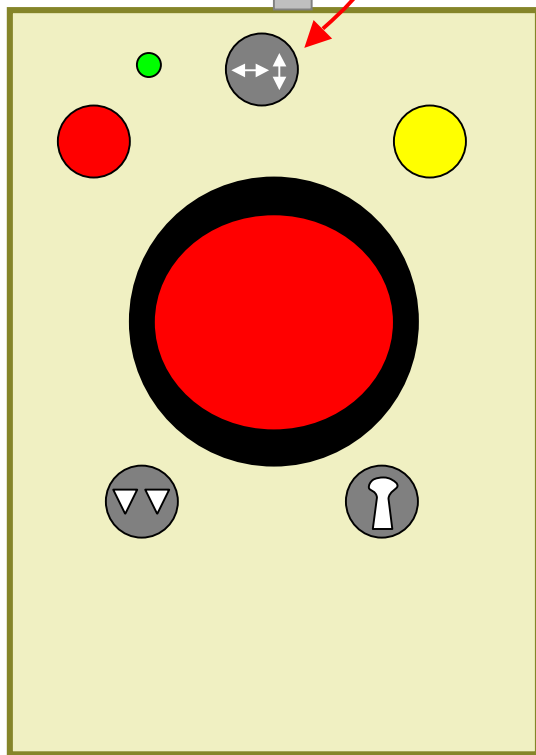
Deze knop wordt gebruikt om de muispijl slechts in één richting te bewegen, hetzij verticaal, hetzij horizontaal. Hierdoor kan het bij sommige bedieningsproblemen makkelijker zijn om nauwkeuriger een plek met de muis te bereiken.

Bij de eerste keer drukken op deze knop is alleen horizontale beweging mogelijk.

Bij een tweede keer drukken alleen verticaal, en bij een derde keer drukken is het mogelijk om door bewegen van de bal te scrollen (vergelijk het scrollwielje op een muis).

Na de vierde keer drukken op deze knop werkt de n-Abler weer normaal.

Als de piepfunctie aan staat, hoor je een piep na elke druk op de knop.



Speed control (muissnelheid)

Deze knop bepaalt de snelheid van de muiscursor.

Er zijn 4 snelheden die ingesteld kunnen worden door de knop steeds kort even in te drukken.

Na de 4^e keer is de beginsnelheid weer ingesteld.

Een eenmaal ingestelde snelheid wordt onthouden, zelfs nadat je de PC hebt uitgezet.

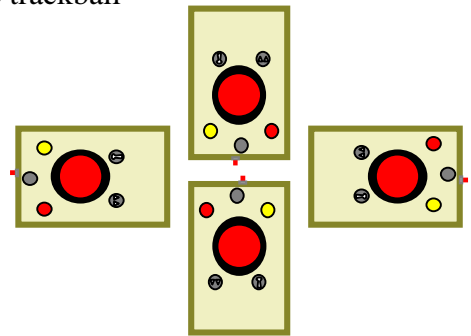
Na opnieuw de PC opgestart te hebben, is de laatst ingestelde snelheid weer actief.

Learn mode

Je kunt de trackball “leren” hoe hij op jouw handelingen moet reageren. Bijvoorbeeld als je voor de linker-muisknop-functie liever een andere knop op de trackball wilt gebruiken. Hieronder staan de stappen om de trackball verschillende handelingen aan te leren.

Stap 1 – Orientatie

Plaats de n-Abler in één van de voorkeursposities zoals dat hiernaast is aangegeven.



Stap 2 – Schakel de n-Abler in de leermodus

Druk de **speed control** knop (die hiervoor is beschreven) in en houdt die ingedrukt gedurende meer dan 1 seconde. Als je de knop loslaat hoor je een variërende pieptoon, dat aangeeft, dat de n-Abler in de leermodus staat.

Stap 3 – Laat de n-Abler weten welke richting “naar omhoog” is.

Verplaats de bal in de richting die jij vindt dat “omhoog” is (muispijl gaat recht omhoog). De muispijl zal niet direct bewegen, maar zodra de n-Abler de instructie heeft begrepen, hoor je een enkele pieptoon en zal de muispijl in de gewenste richting gaan bewegen.

Stap 4 – Schakel de “buzzer” in of uit.

Druk op de rode knop om de buzzer aan te zetten en op de gele knop om hem uit te zetten. De n-Abler reageert dan met een enkele pieptoon (welke knop je ook hebt ingedrukt).

Stap 5 – Selecteer welke knop moet dienen als linker muisknop.

Druk één keer op de rode **of** de gele knop.

De n-Abler reageert met een variërende pieptoon, die tevens aangeeft dat je de leermodus verlaat.

De instellingen worden nu in het geheugen van de n-Abler bewaard en iedere keer weer geactiveerd op het moment dat de computer wordt aangezet.

Indien je een vergissing maakt of je wilt de instellingen wijzigen, begin dan eenvoudig weer bij stap 1 en herhaal de hele procedure.