

MANUAL DE INSTRUÇÕES

JOYSTICK ORBITRACK

Descrição do Produto



A Orbitrack é um aparelho revolucionário que permite ao utilizador controlar a direção e a velocidade do cursor com um único toque. Não necessitando de movimento da mão ou do pulso, a Orbitrack representa um avanço significativo no acesso ao computador. É adequada a todos os utilizadores, principalmente a crianças, utilizadores com dificuldades motoras ou com perturbações do movimento. A Orbitrack utiliza um anel de controlo para orientar eletronicamente o movimento do cursor para o controlo preciso dos objetos no ecrã. Diferente de um rato, joystick ou trackball, por não ser necessário movimento da mão ou pulso e, contrariamente ao tapete tátil, o cursor não tem que ser "arrastado" pelo ecrã com movimento constante do dedo.

Características

- Tecnologia única de controle do cursor
- Anel de controle do cursor com uma área de 50 mm para um controle mais fácil e preciso
- Sensível ao toque (não é necessária força para ativação)
- Desenho ergonómico para correto posicionamento do pulso
- Área ampla para apoio da palma da mão/pulso
- Desenho simétrico para permitir a utilização com qualquer das mãos
- Botões sensíveis, com código de cores (esquerdo/direito, prender arrastar e duplo clique)
- Botões com acesso fácil, sem necessidade de movimento da mão/pulso
- Fichas para ligação de manípulos externos e desativação de botões esquerdo/direito
- Quatro velocidades de cursor
- Possibilidade de troca de botões esquerdo e direito, desligar/ligar avisos sonoros e opção de aceleração inteligente
- Ligação fácil (não é necessário software de instalação)
- Compatível com Mac e PC

Instalação

Assegure-se que o computador está desligado e não em modo de suspensão. Ligue o cabo à porta USB ou PS2 do computador (se utilizar a porta PS2 do computador terá que utilizar o adaptador USB/PS2 fornecido). Ligue o computador e a Orbitrack será automaticamente reconhecida. Não toque no anel ou nos botões durante o arranque do computador.



Começar a utilizar a ORBITRACK

1. Mover e controlar o cursor - Um simples toque no anel inicia o movimento do cursor. Mover o dedo pelo anel controla a direção do cursor. O movimento do cursor é imediato e o direcionamento extremamente fiável permitindo-lhe facilmente aceder aos objetos no ecrã.

O cursor muda de direção em resposta ao movimento do dedo pelo anel. Quando retirar o dedo da superfície do anel, o cursor pára.

2. Controle da velocidade do cursor - Uma vez que tenha definido a velocidade do cursor, o contato com o anel vai aumentar a velocidade do cursor para rapidamente aceder aos objetos no ecrã. Se retirar o dedo da superfície do anel o cursor pára.

3. Botão de duplo clique (verde) - Carregue uma vez e a Orbitrack fará o duplo clique automaticamente.

4. Botão esquerdo (vermelho) - Executa a mesma função do botão esquerdo do rato.

5. Botão Prender Arrastar (Azul) - Carregue uma vez e a função e Prender o Arrastar é automaticamente ativada. Quando tiver terminado a operação de arrastar carregue em qualquer tecla para desligar a função.

6. Botão direito (Amarelo) - Executa a mesma função do botão direito do rato.



A luz é utilizada para indicar qual a função que está ativada

- i) Verde: Prender o arrastar ligado
 - ii) Verde a piscar: Modo de aprendizagem
7. Definição da velocidade do cursor - Existem quatro velocidades ativadas pelo botão existente na parte traseira da Orbitrack, de modo a que possa alterar a velocidade de acordo com as suas necessidades. Carregue rapidamente no botão para reduzir a velocidade. Quando tiver atingido a mínima velocidade, carregando no botão de novo irá para a velocidade de mais rápida. Se o aviso sonoro estiver ligado, ouvir-se-ão três apitos para cada mudança de velocidade.

8. Utilizar manípulos externos - Os botões Clique Esquerdo e Clique Direito podem ser desativados e as suas funções acionadas por manípulos. Simplesmente ligue os manípulos às fichas existentes na traseira da Orbitrack e carregue nos botões correspondentes da Orbitrack (Vermelho e Amarelo). Os botões são desativados e substituídos pelos manípulos.



Modo de Aprendizagem

1) Oriente a Orbitrack para a posição preferida de funcionamento (1, 2, 3 ou 4).

2) Ponha a Orbitrack em modo de aprendizagem.

Carregue e mantenha premido o botão de controlo de velocidade até ouvir um apito e ver a luz a piscar.

Encontra-se em modo de aprendizagem.

3) Toque no ponto do anel de controlo que deseja que represente o movimento vertical do cursor. O aparelho emite um apito e o cursor move-se na direção pretendida.

4) Ligue ou desligue o aviso sonoro.

Se deseja o aviso sonoro ligado carregue no botão vermelho. Se quiser desligar carregue no botão amarelo.

5) Faixa Inteligente.

Afinar a Faixa Inteligente permite que a Orbitrack determine a aceleração ótima do cursor baseando-se nas movimentações anteriores. Para utilizar a Faixa Inteligente carregue no botão vermelho, caso contrário carregue no botão amarelo.

6) Escolha o botão Esquerdo Se deseja que o botão Esquerdo seja o vermelho, carregue nele, caso contrário carregue no botão amarelo.

As definições ficam em memória e são ativadas quando o computador é ligado.

Se cometer um erro volte ao modo de Aprendizagem e comece a partir do passo 1.



Manutenção

Em caso de avaria contatar a ANDITEC, Tecnologias de Reabilitação. Lda

. Tel: (+351) 217 110 170

. Fax: (+351) 217 110 179

. info@anditec.pt

Garantia

O joystick Optimax tem garantia de 24 meses a partir da data da compra contra defeitos de fabrico ou de componentes. O aparelho foi desenhado para utilização doméstica, educacional e comercial. A utilização fora destas áreas invalida a garantia. Reparações ou modificações não autorizadas, imersão em líquidos ou ligação a outros equipamentos que não um computador invalidam a garantia.