

Tobii Dynavox PCEye Mini

Brugervejledning



Brugervejledning Tobii Dynavox PCEye Mini

Version 1.1

06/2016

Alle rettigheder forbeholdes.

Copyright © Tobii AB (publ)

Ingen del af denne vejledning må gengives, gemmes i en database eller overføres i nogen form eller på nogen måde (ad elektronisk, fotokopiering, optagelsesteknisk eller anden vej), uden forudgående skriftlig tilladelse fra udgiveren.

Den angivne ophavsret inkluderer ethvert format og alle dele af det ophavsretligt beskyttede materiale og informationer, som måtte være tilladt under nuværende gældende lov eller herefter vedtaget, inklusiv, men ikke begrænset til, materialer, der er skabt fra softwareprogrammerne, som vises på skærmen, så som skærmopsætningen, menuer, osv.

Oplysningerne i dette dokument tilhører Tobii Dynavox. Gengivelse af hele eller dele af indholdet er forbudt uden forudgående skriftlig tilladelse fra Tobii Dynavox.

Produkter, der henvises til i dette dokument, kan enten være varemærker og/eller registrerede varemærker tilhørende deres respektive ejere. Forlaget og forfatteren gør ikke krav på disse varemærker.

Selvom alle forhåndsregler er truffet i udarbejdelsen af dette dokument, påtager forlaget og forfatteren sig intet ansvar for fejl eller mangler, og ej heller for skader, der måtte opstå som følge af anvendelsen af oplysningerne i dette dokument eller brugen af eventuelt medfølgende programmer og kildekoder. Forlaget og forfatteren kan under ingen omstændigheder gøres ansvarlige for tab af fortjeneste eller anden erhvervsmæssig skade, der direkte eller indirekte er opstået som følge af, eller som påstås at være opstået som følge af, indholdet i dette dokument.

Ret til ændring af indholdet uden forudgående varsel forbeholdes.

Besøg Tobii Dynavoxs hjemmeside www.TobiiDynavox.com for at se, om der findes en opdateret udgave af dette dokument.

PCEye Mini Er beskyttet af de følgende amerikanske patenter:

- 7.572.008
- 6.659.611

Indholdsfortegnelse

1	Indledning	5
1.1	Forklaring af advarsler	5
1.2	Symboler og markører	5
1.3	Tilsigtet brug	5
1.4	Pakkens indhold	6
2	Sikkerhed	7
2.1	Monteringsadvarsel	7
2.2	Epilepsiadvarsel:	7
2.3	Advarsel vedrørende infrarødt lys	7
2.4	Advarsel om magnetfelt	7
2.5	Børnesikkerhed	7
2.6	Du må ikke åbne PCEye Mini	7
2.7	Nødtilfælde	8
2.8	Gaze Interaction	8
2.9	Tredjemand	8
3	Kom godt i gang med PCEye Mini	9
3.1	Krav	9
3.2	Installation, start og aktivering af PCEye Mini med Tobii Dynavox Gaze Interaction Software med Windows Control	9
3.2.1	PCEye Mini Installeringsguide	9
3.2.2	PCEye Mini Konfigurationsguide	10
3.2.3	Opstart af Tobii Dynavox Gaze Interaction Software med Windows Control	11
3.2.4	Aktivering af Tobii Dynavox Gaze Interaction Software med Windows Control	11
3.3	Opdatering af Gaze Interaction softwaren og PCEye Mini firmwaren.	12
4	Anvendelse af PCEye Mini	13
4.1	Placering af brugeren	13
4.1.1	Styrimråde	13
4.1.2	Placeringsguide	14
4.2	Brug af Windows Control	14
4.2.1	Vælger type af Windows Control	14
4.2.2	Opstart og Deaktivering af Windows Control	15
4.2.3	Brug af Gaze Selection	15
4.2.4	Brug af Mouse Emulation	30
4.3	Pause/Genstart Gaze Interaction	33
5	Indstillinger	34
5.1	Gaze Interaction Indstillinger	34
5.1.1	Få adgang til Indstillinger for Gaze Interaction	34
5.1.2	Kalibrering	35
5.1.3	Interaktion	40
5.1.4	Brugerprofile	41
5.1.5	Windows Control	42
5.1.6	Systemindstillinger	45
5.1.7	Systemoplysninger	46
5.2	Gaze Selection Settings	48
5.2.1	Fanen Generelle Indstillinger	48
5.2.2	Fanen Tastaturindstillinger	49

5.2.3	Fanen for Opgavebaren til Indstillinger	50
6	Vedligeholdelse af produktet	52
6.1	Temperatur og luftfugtighed	52
6.1.1	Generel anvendelse	52
6.1.2	Transport og opbevaring	52
6.2	Rengøring	52
6.3	Transportering af PCEye Mini	52
6.4	Bortskaffelse af PCEye Mini	52
Bilag A	Support og Garanti	53
A1	Kundesupport	53
A2	Garanti	53
Bilag B	Overensstemmelsesoplysninger	54
B1	FCC Erklæring	54
B2	Industri Canada Erklæring	54
B3	CE-Erklæring	54
B4	Standarder	54
Bilag C	Bortskaffelse af PCEye Mini	56
Bilag D	Tekniske specifikationer	57

1 Indledning

Tak, fordi du har købt en PCEye Mini-enhed fra Tobii Dynavox!

Læs denne vejledning grundigt igennem, så du får mest muligt ud af dette produkt.

1.1 Forklaring af advarsler

I denne manual anvender vi tre (3) advarselsniveauer, som følger:



Anvendes til at give brugeren besked om noget vigtigt eller noget, til hvilket, der skal tages særligt hensyn.



Anvendes til at informere om noget, der kunne skade udstyret eller få det til ikke længere at fungere korrekt.



Anvendes til at informere om noget, der muligvis kunne skade brugeren, hvis Advarslen ignoreres.

1.2 Symboler og markører

Dette bilag indeholder informationer om de symboler, der er anvendt på PCEye Mini, dennes dele, tilbehør og indpakning.

Symboler eller markører	Beskrivelse
	I overensstemmelse med relevante australske EMC-bestemmelser
	Bortskaffelse bør foregå i henhold til dit lands gældende bestemmelser.
	CE er en forkortelse for det europæiske fællesskab, og denne markør fortæller toldere inden for EU, at dette produkt overholder et eller flere EU direktiver.
	Denne markør er en certificeringsmarkør, der anvendes på elektronik, som er fremstillet eller solgt i USA og den certifierer, at den elektromagnetiske interferens fra enheden er lavere end den maksimale grænse, godkendt af det amerikanske standardiseringsorgan kaldet Federal Communications Commission.
	IC er en forkortelse af Industry Canada, og denne markering indikerer til toldmyndighederne i Canada, at produktet overholder en eller flere Canadiske standarder.

1.3 Tilsigtet brug

PCEye Mini er en øjesporingsenhed, der kan klipses fast, og som giver dig mulighed for at kontrollere computeren med dine øjne. Du kigger ganske enkelt bare på computerskærmen, og vælger en kommando ved at blinke, dvæle, zoome ind og/eller ved at trykke på en kontakt. Alternativt kan du direkte kontrollere musepilen helt og aldeles med dine øjenbevægelser. PCEye Mini passer nøjagtigt på din bærbare computer, kan placeres under almindelige computerskærme og kan også vedhæftes et Tobii Dynavox EyeMobile Mini beslag, der kan monteres på visse tablets.

PCEye Mini er beregnet til brug med sammen med Gaze Interaction til Alternativ og Supplerende Kommunikation (ASK) og/eller til computeradgang med en alternativ input-enhed til tastaturet eller musen til personer, der har udfordringer i forbindelse med deres evne til at tale og/eller deres adgang til en computer som følge af en skade, et handicap eller en sygdom.

Eye tracker kan flyttes til forskellige computere, så længe skærmen, der er forbundet til enheden, placeres på et bord eller en passende stander til indendørs stationær anvendelse. Med undtagelse af installering anvendes PCEye Mini primært af brugeren og kontrolleres kun ved brug af øjnene, og den kalibreres til hver brugers øjenbevægelser. Hensigten bag PCEye Mini er at give brugeren mulighed for at kontrollere en computer, men den er ikke beregnet til anvendelse med nogen anden medicinsk enhed.

PCEye Mini giver dig hurtig, præcis og håndfri adgang til en computer og de mange måder, hvorpå den beriger dit liv og give dig mere personlig frihed. Du kan dyrke dine interesser og tage en uddannelse, vende tilbage til arbejdsmarkedet, holde kontakten til venner og familie, udtrykke dig kreativt og sørge for din egen underholdning.

For at få flere oplysninger om skærmstørrelse, se da *Bilag D Tekniske specifikationer*.



Figur 1.1 PCEye Mini



Undgå at dække forsiden af PCEye Mini på nogen måde (med dekorationer, Post-Its, osv.), eftersom dette vil forstyrre funktionen af Gaze Interaction.



Vi anbefaler på det kraftigste, at der bruges et antivirusprogram.

1.4 Pakkens indhold

- PCEye Mini
- Magnetisk Monteringsplade (2 dele) til PCEye Mini
- USB-forlængerkabel
- Monteringsinstruktion
- Licensaktiveringsnøgle
- Rengøringsklud



Anvend kun de dele, der er inkluderet i pakken til PCEye Mini, de der er beskrevet i produktdokumentationen samt andre dele, der er godkendte Tobii Dynavox Aecessories i forbindelse med PCEye Mini.

2 Sikkerhed

2.1 Monteringsadvarsel



PCEye Mini skal monteres i henhold til PRODUCENTENS anvisningerne for godkendte beslag. Tobii Dynavox eller dennes repræsentanter kan ikke holdes ansvarlige for ødelæggelse eller beskadigelse af person eller ejendom som følge af, at PCEye Mini falder fra den monterede opsætning. Montering af PCEye Mini foregår helt på brugerens eget ansvar.

Det dobbeltsidede tape, der medfølger Monteringspladerne er skabt til permanent at vedhæfte beslagene til skærmen/den bærbare computer. Forsøg på at fjerne beslagene efter de er fastsat med det medfølgende tape, kan resultere i skade på både skærmen/den bærbare computer samt beslagene.

Undgå at slikke på tapen eller at putte nogen del af tapen eller de magnetiske Monteringsplader i nogens mund eller på nogens krop.

PCEye Mini må ikke monteres på skærme, der er i en position over en brugers hoved eller ansigt, med mindre dette gøres som en del af en dedikeret "permanent fastlåst" løsning.

2.2 Epilepsiadvarsel:



Visse personer med **fotosensitiv epilepsi** kan få epileptiske anfald eller miste bevidstheden, når de udsættes for visse typer almindeligt forekommende blinkende lys eller lysmønstre. Dette kan ske, selvom personen ikke lider af epilepsi eller aldrig har haft epileptiske anfald.

Et menneske med fotosensitiv epilepsi har sandsynligvis også problemer med tv-skærme, visse arkadespil og blinkende fluorescerende pærer. Disse personer kan få et anfald, når de ser visse billeder eller mønstre på en skærm, eller når de udsættes for lyskilderne fra en øjenstyringsenhed. Det anslås, at ca. 3-5 % af de mennesker, der har epilepsi, lider af den form for fotosensitiv epilepsi. Mange, der lider af fotosensitiv epilepsi, oplever en "aura" eller underlig fornemmelse, lige før anfaldet opstår. Hvis du føler dig underligt tilpas under brug, skal du flytte øjnene væk fra skærmen.

2.3 Advarsel vedrørende infrarødt lys



Når PCEye Mini er aktiveret, udsender den pulserende infrarødt lys (IR). Visse medicinske anordninger er følsomme over for forstyrrelser fra infrarødt lys og/eller stråling. Anvend derfor ikke PCEye Mini i nærheden af sådanne medicinske anordninger, da dette kan hæmme anordningernes nøjagtighed og funktionsdygtighed.

2.4 Advarsel om magnetfelt



Det Magnetiske Monteringssystem, der medfølger PCEye Mini, indeholder magneter. Magnetfelter kan påvirke funktionen af pacemakere til hjertet og implanterede hjertedefibrillatorer. Som en generel regel bør du holde en afstand på 15 centimeter mellem en enhed med magneter og din hjerteenhed.

2.5 Børnesikkerhed



PCEye Mini er et avanceret computersystem og elektronisk enhed. Derfor består den af mange separate dele, der er samlet. Hvis et barn får fat i enheden, er der en risiko for, at nogle af enkeltdele falder af. Disse dele kan udgøre en kvælningssfare eller udsætte barnet for andre farer.

Små børn må ikke have adgang til eller bruge enheden uden at være under opsyn af forældre eller værge.

2.6 Du må ikke åbne PCEye Mini



Gøres dette, vil Garantien gå tabt. Der er ingen komponenter indeni, som brugere kan anvende eller reparere. Kontakt Tobii Dynavox Support, hvis din PCEye Mini ikke fungerer korrekt.

2.7 Nødtilfælde



Undlad at bruge enheden til nødopkald eller banktransaktioner. Vi anbefaler, at man har flere måder at kommunikere på i tilfælde af en nødsituation. Banktransaktioner må kun gennemføres med et system, som din bank anbefaler, og som er godkendt i henhold til bankens standarder.

2.8 Gaze Interaction



Nogle mennesker kan opleve en vis mængde træthed (som følge af bevidst fokusering med øjet og hård koncentration) eller sågar tørre øjne (som følge af færre blink), når de først begynder at bruge Gaze Interaction. Hvis du oplever, at du bliver træt eller dine øjne tørrer ud, så start langsomt og begræns den mængde tid, du bruger på dine sessioner med Gaze Interaction, til et niveau du finder behageligt. Fugtgivende øjendråber kan hjælpe med at bekæmpe udtørrede øjne.

2.9 Tredjemand



Enhver anvendelse af PCEye Mini udover den tilsigtede brug eller sammen med software eller hardware fra tredjemand, som ændrer den tiltænkte anvendelse, foretages på egen risiko, og Tobii Dynavox påtager sig intet ansvar for dette.

3 Kom godt i gang med PCEye Mini

3.1 Krav

Vi anbefaler følgende minimumssystemkrav for PCEye Mini:

- USB 2.0 eller større
- Styresystem;
 - Windows 7
 - Windows 8,1
 - Windows 10
- 1 GHz, 2 kerner
- 2 GB RAM hukommelse
- Grafik 60 MB VRAM
- Pixel-skygge 2.0 eller højere
- 450 MB ledig hukommelse til installation af PCEye Mini softwaren
- .NET 4.5 skal være installeret på denne enhed

3.2 Installation, start og aktivering af PCEye Mini med Tobii Dynavox Gaze Interaction Software med Windows Control

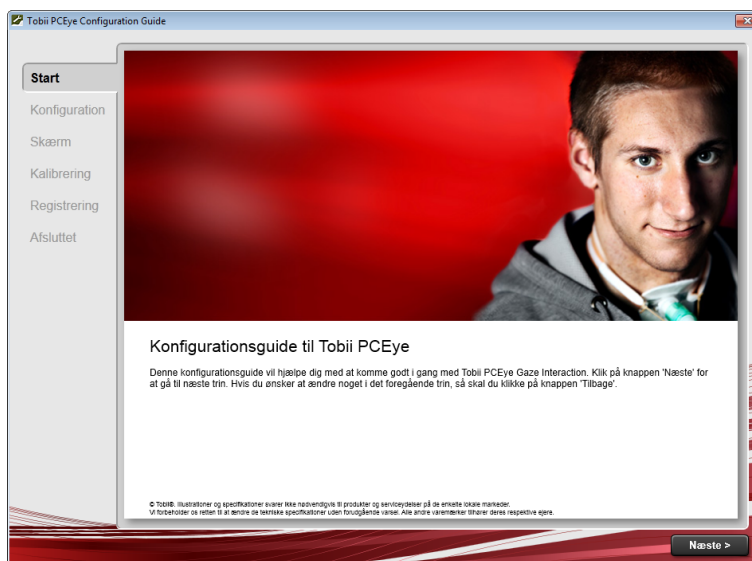
3.2.1 PCEye Mini Installeringsguide

PCEye Mini **Installeringsguide** vil hjælpe dig med at komme i gang med at bruge Gaze Interaction med Windows Control på din computer. Den vil guide dig igennem installationen af det nødvendige software til PCEye Mini, og give dig licensinformation

1. Gå til <http://www.tobiidynavox.com/Windows-control/dl/> og hent Tobii Dynavox Gaze Interaction Software med Windows Control softwaren.
2. Installér Tobii Dynavox Gaze Interaction Software med Windows Control
3. Følg instruktionerne i **Installeringsguide**, vælg **Næste** for at fortsætte.

3.2.2 PCEye Mini Konfigurationsguide

Når du genstarter din computer, efter du har kørt PCEye Mini **Installeringsguide**, monter da de magnetiske Monteringsplader og PCEye Mini til din computer og forbind USB-stikket og derved vil PCEye Mini **Konfigurationsguiden** åbnes automatisk.



Tobii Installeringsguide vil hjælpe dig med at komme i gang med at bruge Gaze Interaction på din computer.

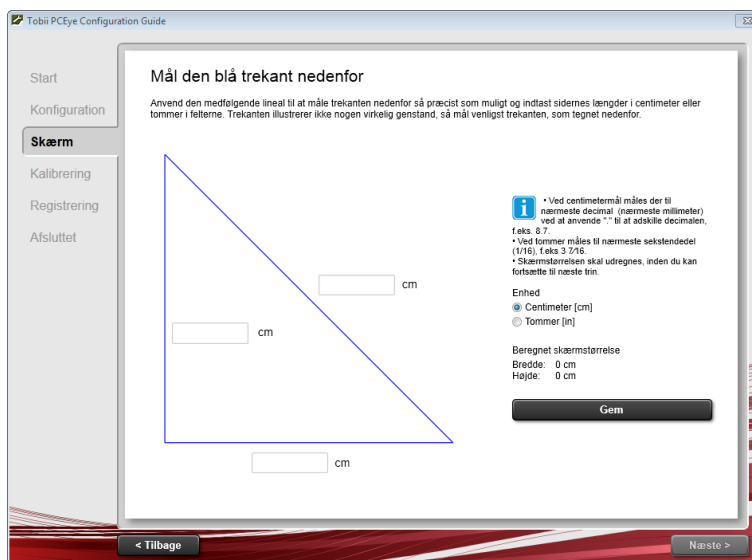
Den vil hjælpe dig med følgende emner:

- Valg af skærm og skærmstørrelse
- Placering
- Kalibrering
- Indstillinger

Følg instruktionerne på hver side af **Konfigurationsguiden**, vælg **Næste** for at gå til næste side i guiden.



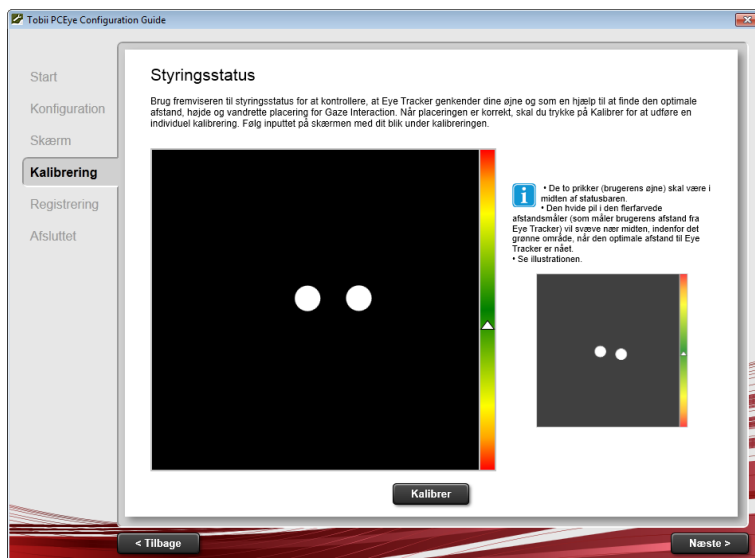
Vær særligt opmærksom, når du ser **skærmen**-siden i Konfigurationsguiden. Du skal udfylde informationerne eller besvare opgaverne, inden du kan vælge **Næste**.



På **skærmens** side skal du være sikker på at måle de blå linjer, der udgør trekanten på skærmen med den medfølgende lineal, som findes på siden af PCEye Mini Monteringsguiden og skriv tallene i rubrikkerne. Vælg derefter Gem.



DU SKAL IKKE forsøge at måle den fysiske størrelse af din computerskærm. Tallene fra de målte linjer i trekanten vil blive udregnet til størrelsen af den fysiske skærm af softwaren.



På siden kaldet **Kalibrering** skal du følge instruktionerne og vælge **Kalibrér**. Gaze Interaction vil ikke fungere korrekt på din computer uden kalibrering.

- Vælg Afslut på den sidste side af **Konfigurationsguiden** og dine indstillinger og konfigurationer vil blive gemt til brug i fremtiden.



Konfigurationsguiden vil automatisk startes igen, hvis konfigurationsændringer i dit system spores.

Alle fremtidige indstillinger, profilkontrol og kalibrering kan kontrolleres og ændres fra **Tobii Gaze Interaction Settings**, (se 4 *Anvendelse af PCEye Mini*, side 13 for informationer om **Tobii Gaze Interaction Settings**)

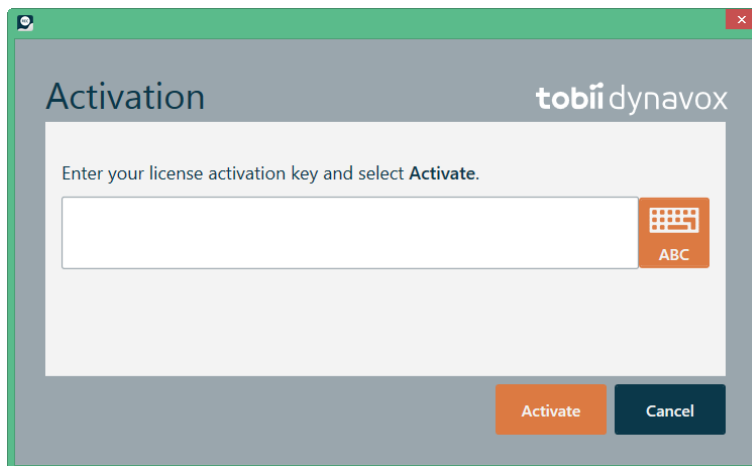
3.2.3 Opstart af Tobii Dynavox Gaze Interaction Software med Windows Control

For flere oplysninger se da 4.2 *Brug af Windows Control*, side 14.

3.2.4 Aktivering af Tobii Dynavox Gaze Interaction Software med Windows Control

Når du køber PCEye Mini, vil der være Licensaktiveringsnøgle til softwaren i PCEye Miniæskén.

Når Gaze Interaction Software åbnes første gang vil **Licensadministratoren** starte. Du kan også vælge knappen **Åben Licensadministrator** under fanen Systeminformation i Gaze Interaction Indstillinger.



Din **Licensaktiveringsnøgle** er angivet i det Software og License-papir, der medfulgte din pakke.

1. Sørg for, at computeren/enheden er forbundet til internettet.
2. Indtast **Licensaktiveringsnøglen**.
3. Vælg knappen **Aktivér**.



4. Vælg knappen **Luk**.

3.3 Opdatering af Gaze Interaction softwaren og PCEye Mini firmwaren.

Tobii Dynavox frigiver regelmæssigt opdaterede versioner af Gaze Interaction softwaren.

Under installering af Gaze Interaction softwaren vil Update Notifier softwaren blive installeret på enheden. Update Notifier vil automatisk tjekke, om der er opdaterede versioner af Gaze Interaction softwaren og anden Tobii Dynavox software, der måtte være installeret på enheden, såfremt den er forbundet til internettet.

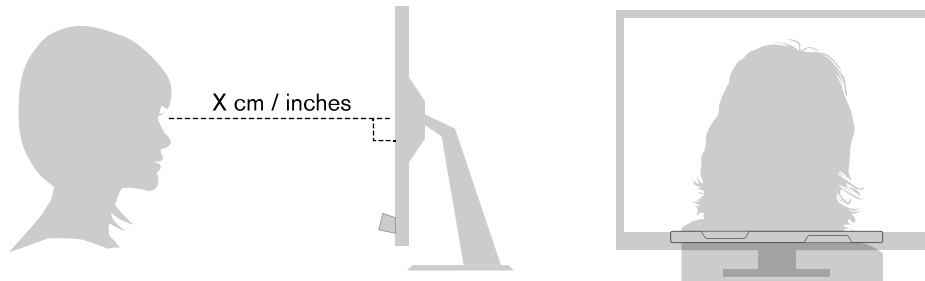
For manuelt at tjekke om der er nye opdateringer af Gaze Interaction softwaren, kan man søge efter Update Notifierapplikationen

på enheden og vælge ikonet  (Update Notifier) for at starte applikationen.

PCEye Mini Firmware vil automatisk opdateres, når en ny version frigives, så længe computeren er forbundet til internettet.

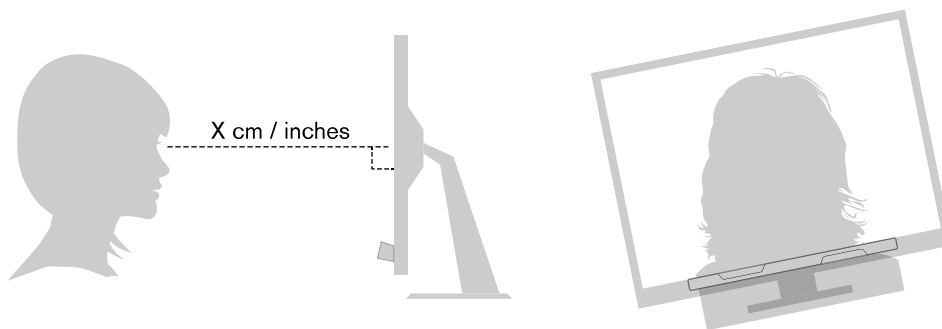
4 Anvendelse af PCEye Mini

4.1 Placering af brugeren



Figur 4.1 Placering

Den monterede PCEye Mini forbundet til dens magnetiske Monteringsplade og til din enhed er skabt til at fungere optimalt, når den er parallel med brugerens øjne fra en afstand på 45 — 85 cm (18 til 33 tommer), se *Figur 4.1 Placering, side 13* eller *Figur 4.2 Placering når brugeren sidder skråt eller ligger ned, side 13*.



Figur 4.2 Placering når brugeren sidder skråt eller ligger ned

Det betyder, at hvis en bruger sidder skråt eller ligger ned, så skal PCEye Mini samt skærm og computerenhed også vippes, så brugerens øjne holdes parallelle med skærmen, og den optimale afstand overholdes, se *Figur 4.2 Placering når brugeren sidder skråt eller ligger ned, side 13*.



Sørg for, at brugeren sidder eller ligger komfortabelt i forhold til den optimale placering af enheden og den optimale afstand. Vær også opmærksom på, at brugerkomforten øges, samt at Gaze Interaction fungerer bedre, hvis solen ikke skinner direkte ind i skærmen eller skinner brugeren i øjnene.

Den optimale afstand, en bruger bør være fra PCEye Mini monteret på en skærm/bærbar computer, varierer afhængigt af skærmens størrelse. Brugeren bør være placeret ved den optimale afstand for at sikre bedst mulig Gaze Interaction.

Generelt kan det siges, at jo større skærmen er, jo længere væk bør brugeren være fra Eye Tracker / Skærmen for optimal brug af Gaze Interaction.

En skærm, der er mindre end 10 tommer og større end en 19 tommers skærm, bør ikke anvendes for optimal udbytte af Gaze Interaction, for mere information, se *Bilag D Tekniske specifikationer, side 57*.

4.1.1 Styringsområde

PCEye Mini giver utrolig meget frihed til hovedbevægelser. Når først PCEye Mini er korrekt kalibreret og placeret foran brugeren, kræves der ikke flere justeringer.

For detaljeret information om størrelsen på styringsområdet, se da *Bilag D Tekniske specifikationer, side 57*.

For at sikre korrekt funktion af Gaze Interaction, skal brugeren hele tiden have mindst et øje i styringsområdet.

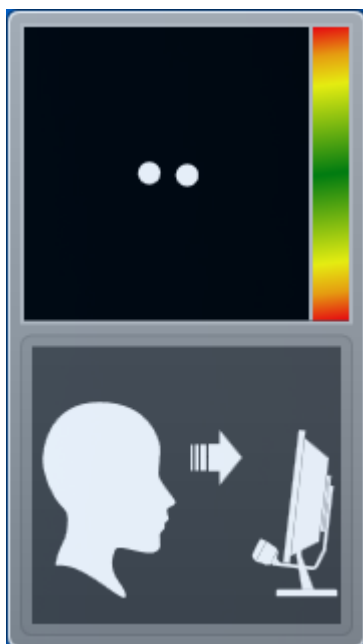
4.1.2 Placeringsguide

Der findes en **Placeringsguide** til ekstra hjælp med placering, som fremkommer automatisk i det nederste højre hjørne af din skærm.

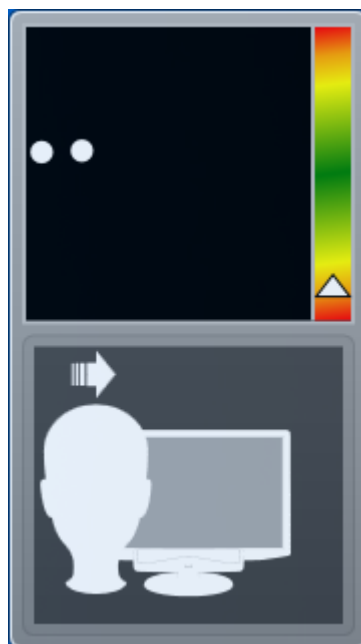
Placeringsguiden er en visuel guide, der kombinerer funktionen af Styringsstatus med seks forskellige billedbaserede instruktioner for at hjælpe brugeren med korrekt placering.

De 6 forskellige instruktioner beder brugeren om at:

1. Flytte hovedet ned.
2. Flytte hovedet op.
3. Flytte hovedet til højre.
4. Flytte hovedet til venstre.
5. Flytte hovedet tættere på skærmen.
6. Flytte hovedet længere væk fra skærmen.



Flytte hovedet tættere på skærmen.



Flytte hovedet til højre.

Placeringsguiden vil automatisk forsvinde, når brugerens placering er forbedret i henhold til guidens forslag.

Nogle brugere vil muligvis ikke have, at **Placeringsguiden** kommer frem, hver gang deres øjne forlader den optimale placering.

For at slå den automatiske **Placeringsguide** til eller fra, se da 5.1.6 Systemindstillinger, side 45

4.2 Brug af Windows Control

Med Windows Control kan du få adgang til skrivebordet og alle andre programmer på din Windows-pc vha. Gaze Interaction.

4.2.1 Vælger type af Windows Control

Windows Control kan anvendes i to forskellige tilstande:

- **Gaze Selection**

Gaze Selection er en meget præcis og hurtig input-metode, der giver dig avanceret adgang til Windows med en nemt anvendelig brugerflade. Der er ingen utilsigtede klik og inden bevægelser med musen, der ikke er med vilje. Du kan slappe og kigge rundt på dit Windows skrivebord, din software-applikation, hjemmesider eller film og når du har besluttet,

hvilken handling der skal udføres, så vælger du det værktøj, du vil bruge fra værktøjslinjen og kigger tilbage på det ønskede område for at træffe et valg.

Gaze Selection er ideelt for normal til avanceret adgang til Windows, når du vil have komplet adgang til at kontrollere stort set alle aspekter af Windows software uden at skulle træffe hurtige beslutninger og bevæge dig hurtigt. Det kan kontrolleres med Gaze (dvæle) eller med kontaktmetoden for øget kontrol og hastighed.

- **Mouse Emulation**

Mouse Emulation giver dig fuld kontrol over musemarkøren, på samme måde som man har med en almindelig computer-mus. Du kan venstreklikke, højreklikke, dobbeltklikke, zoome, rulle og meget mere. Du kan basalt set kontrollere alt Windows software, der fungerer med en mus. Med lidt øvelse kan du få lige så god præcision, som du ville have med enhver anden museenhed. Mouse Emulation er ideel for fremspirende (sansende) til avanceret Windows-brug samt til software, der underviser i brug af dvæle med øjnene. Du kan skjule menuen til Mouse Emulation, hvis du ønsker at begrænse funktionaliteten, eller vil undgå at blive distraheret, ved at trykke på F2-knappen på dit tastatur.

Se <http://www.tobiiidynavox.com/eyegames/> for at få idéer til software og spil, der bruges med Mouse Emulation.

Sådan vælger du den ønskede Windows Control-type og tilpasser Windows Control:

- Åbn **Tobii Dynavox Indstillinger for Gaze Interaction > Windows Control**, se 5.1.5 *Windows Control*, side 42
- Vælg den foretrukne type Windows Control under **Windows Control-type**

4.2.2 Opstart og Deaktivering af Windows Control

Hvis du vil starte Windows Control, skal du højreklikke på ikonet **Tobii Dynavox Indstillinger for Gaze Interaction**,  i meddelelsesområdet og vælge **Aktivér Windows Control**.



Eller

Dobbeltklik på genvejen til **Windows Control**, som findes på Skrivebordet, , Dette vil starte Windows Control med det samme.

Hvis du vil deaktivere Windows Control, skal du højreklikke på ikonet for **Tobii Dynavox Indstillinger for Gaze Interaction**,



i meddelelsesområdet og vælge **Deaktivér Windows Control**.

Du kan også åbne Windows Control fra eller en anden type kommunikationssoftware, der har implementeret de funktioner, Tobii Dynavox Eye Control SDK 2 tilbyder.

Automatisk start

- Åbn **Tobii Dynavox Indstillinger for Gaze Interaction > Windows Control**.
- Markér afkrydsningsfeltet **Automatisk start af Windows Control ved opstart**, hvis Windows Control skal starte automatisk, når Gaze Interaction startes.

4.2.3 Brug af Gaze Selection

Windows Control i tilstanden Gaze Selection gør det muligt for brugeren at styre et standard Windows-styresystem til pc'er ved hjælp af en to-trins aktiveringsmetode, som reducerer risikoen for uønskede klik. Det er også med til undgå, at man kommer til at følge markøren med øjnene i stedet for at styre den (der er ikke nogen flydende musemarkør i Gaze Selection).

1. Det første trin er at vælge den ønskede opgave på den forankrede proceslinje ved at kigge på den.
2. Det næste trin er at se på den del af skærmen (eller det ikon på skærmen), hvor opgaven skal udføres. Der aktiveres en automatisk zoomfunktion, som enten resulterer i valget af ikonet eller i udførelsen af opgaven.



Alle funktioner i Gaze Selection kan aktiveres med berøring eller med musen, hvilket gør det nemmere for sygeplejersker eller assistenter at hjælpe brugeren, hvis det skulle være nødvendigt. Sygeplejersken eller assistenten kan meget nemt vælge en funktion/opgave eller ændre indstillingerne for brugeren.

4.2.3.1 Gaze Selection Proceslinje

Øverst på proceslinjen Gaze Selection findes en fremviser til styringsstatus. Med den kan du kontrollere, at øjenstyringen genkender dine øjne, og at du er placeret korrekt foran enheden.

Opgaveknapperne på Gaze Selection-proceslinjen kan være i tre forskellige tilstande som vist på *Figur 4.3 Tilstandsmuligheder for Gaze Selection Proceslinjen*, side 16.

- **Normal (ikke valgt)** – Der er ikke valgt en opgaveknapp for Gaze Selection.
- **Primære Valg (Blå/sort)** – Den markerede opgaveknapp vælges, og opgaven udføres efter det automatiske zoom, når brugeren kigger på den ønskede placering på skærmen eller det ønskede ikon på skærmen. Hvis aktiveringsmetoden er indstillet til Kontakt i dialogboksen Indstillinger for Gaze Selection, er den valgte opgaveknapp fortsat aktiv, når opgaven er udført.



Opgaven Funktionsfilter vil ikke zoome. Når du vælger Funktionsfilter med Primære Valg, da er funktionsområder/kommandoer aktive men ikke synlige.

- **Sekundære Valg (Blå/hvid)** – Samme som **Primære Valg** men med større præcision. **Primære Valg** betyder, at zoomet går dybere, før den endelige udførelse af opgaven, så det ønskede område på skærmen bliver større, og det dermed bliver lettere at vælge indenfor det. Aktiver denne tilstand ved at lade blikket hvile på opgaveknappen, indtil farven ændrer sig som vist på billedet nedenfor.



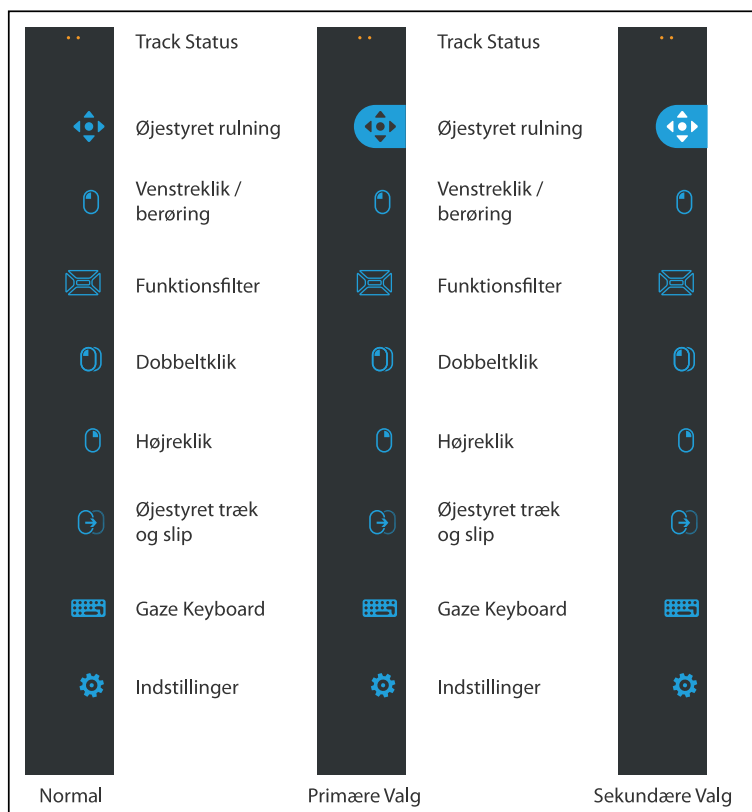
Opgaven Funktionsfilter vil ikke zoome. Når du vælger Funktionsfilter med Sekundære Valg, da er funktionerne aktive og hver funktions område vil være synligt for brugeren.



I Windows 8 vil farverne i proceslinjen tilpasse sig til indstillingerne i Windows.



Funktionsfiltret vil ikke zoome, nogle andre opgaver vil heller ikke i visse situationer (rulning, indstillinger, tastatur).

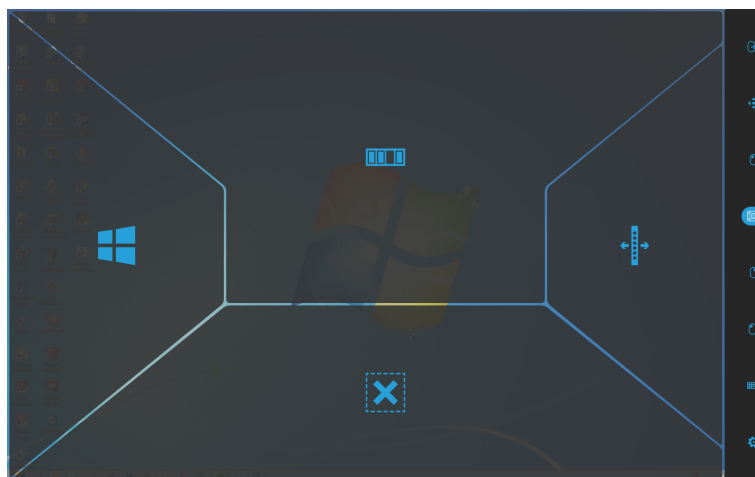


Figur 4.3 Tilstandsmuligheder for Gaze Selection Proceslinjen

4.2.3.2 Opgaveknapper

Opgaveknapp	Handling	Beskrivelse
	Anbring markør	Opgave, der lader dig placere markøren, der hvor du kigger.
	Øjestyret træk og slip	Opgave, der udfører to "klik", hvor det første repræsenterer startpositionen for trækket, og det andet er positionen for slippet (for at flytte objekter eller bestemte områder). - Vælg opgaven - Se på det element, du vil flytte, eller på startpositionen for det valgte område - Udfør Gaze Selection (første "klik") ved hjælp af kontakten eller øjestyling - Se straks hen på det sted, hvor elementet eller det valgte område skal slippes. - Udfør det andet "klik" ved hjælp af kontakten eller øjestyling
	Øjestyret rulning	Opgave, der aktiverer øjestyret rulning på siden i vinduer, der kan rulles i. - Vælg opgaven - Se på et område, der kan rulles i, og fasthold blikket. Ikonet for øjestyret rulning vises der, hvor du kigger - Se oven over ikonet for at rulle opad - Se neden under ikonet for at rulle nedad - Se på venstre side af ikonet for at rulle til venstre. - Se på højre side af ikonet for at rulle til højre. - Mens du ruller, se da på ikonet igen (på skærmen, ikke i opgavebaren) for at skifte mellem op/ned eller højre/venstre - Se tilbage på Gaze Selection-proceslinjen (eller uden for skærmområdet) for at afslutte rulningen  Anvend processen Øjestyret rulning til at rulle vandret og lodret i Moderne UI applikationer og Moderne UI Windows Startskærm.
	Venstreklik / berøring	Opgaver, der giver et enkelt venstreklik, eller for berøringsbaserede enheder, hvad der svarer til en enkelt berøring med en finger. Når du er i Kontakt-tilstand, da er Venstreklik / berøring som udgangspunkt slået til og "Træg" (se 4.2.3.7.1 <i>Træge Opgaver & Udgangsindstillingen Venstreklik / Berøring for Kontakt</i> , side 26).
	Funktionsfilter	Opgaver, der aktiverer Funktionsfilter. Primære Valg aktiverer Funktionsfilter. Sekundære Valg aktiverer funktionsfiltret, og gør det (og de individuelle funktioner og områder) synligt ovenpå alt andet på skærmen for at gøre det nemmere at vælge dem. De individuelle funktioner, som kan anvendes med Funktionsfiltret, er forskellige for Windows 7 (se 4.2.3.3 <i>Funktionsfilter i Windows 7</i> , side 18), Windows 8 (se 4.2.3.4 <i>Funktionsfilter i Windows 8</i> , side 18) og Windows 10 (se 4.2.3.5 <i>Funktionsfilter i Windows 10</i> , side 20).
	Højreklik	Opgave der udfører et enkelt højreklik
	Dobbeltklik	Opgave der udfører et dobbelt venstreklik Når du er i Kontakttilstand, da er dobbeltklik det samme som en "Træg opgave" (se 4.2.3.7.1 <i>Træge Opgaver & Udgangsindstillingen Venstreklik / Berøring for Kontakt</i> , side 26)
	Gaze Keyboard	Funktion, der åbner et skærmtastatur, så du kan taste med øjestyling
	Indstillinger	Opgave, der åbner dialogboksen Gaze Selection Indstillinger For flere oplysninger se da 5.2 <i>Gaze Selection Settings</i> , side 48

4.2.3.3 Funktionsfilter i Windows 7



Når du vælger Funktionsfiltret med **Primære Valg**, da er funktionerne aktive men ikke synlige.

Når du vælger Funktionsfilter med **Sekundære Valg**, da er funktionerne aktive og hver funktions område vil være synligt for brugeren.



Funktionsfilter vil ikke zoome.

Funktioner	Handling	Beskrivelse
	App-Skifter	Funktion, der åbner en opgavebaren kaldet App-Skifter, det samme som kommandoen Alt-Tab på et normalt tastatur.
	Skjul Opgavebar	Funktion, der gemmer Opgavebaren, så der kan anvendes fuld skærmvisning. For at få opgavebaren tilbage, vælg da eller , alt efter hvilken side opgavebaren sidder i.
	Windows-knap	Funktion, der åbner Windows Startmenu.
	Flyt Opgavebar	Funktion, der flytter opgavebaren til højre/venstre.

4.2.3.4 Funktionsfilter i Windows 8

Windows 8 Gaze Selection er en revolutionerende ny måde at anvende Gaze Interaction. Det er skabt specifikt til det moderne og intuitive berøringsskærms-miljø, som findes på tablets og maksimerer og øger hele Gaze Interaction-oplevelsen på ultra-books, bærbare- samt stationære computere.

Det er skabt som et komplet gennemført styresystem, der fungerer som en Gaze Interaction løsning: så du har fuldstændig håndfri kontrol over styresystemet i Windows 8. Alt lige fra emulerede berøringsskærms-funktioner, klik-typer, skærmberøring og siderulning til Charms og skærmopdeling. Fra reel multi-tasking med "Gaze-aktiveret/Håndfri" til komplet adgang og kontrol af alle tidligere programmer eller nuværende skrivebords-applikationer og indstillinger.

Windows 8 Gaze Selection åbner de ti-tusindvis af nuværende sociale, professionelle, underholdningsbaserede eller undervisningsmæssige moderne applikationer i Windows 8 til komplet kontrol med øjenstyring,

Det nye Gaze Selection er skabt til at gøre brug af den intuitive kontrol af Microsofts nye berørings-baserede brugerflade til Windows 8 på enheder med touch screen og derfor bringer det håndfri anvendelse til den moderne forbrugers computermiljø.

Selvom det er skabt for at danne et komplet håndfrit anvendelsesmiljø, så er Gaze Selection også blevet endnu nemmere at styre med kontakter, og det er også anvendeligt med berøring (og mus) til multimodal input og assistance fra tredjemand.

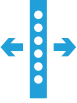


Når du vælger Funktionsfilter med **Primære Valg**, da er funktionsområder/kommandoer aktive men ikke synlige.

Når du vælger Funktionsfilter med **Sekundære Valg**, da er funktionerne aktive og hver funktions område vil være synligt for brugeren.



Funktionsfilter vil ikke zoome.

Funktioner	Handling	Beskrivelse
	App-Skifter	Funktion, der åbner menubaren App-Skifter, hvor alle åbne Moderne Brugerflade-applikationer (UI) er synlige inklusiv Skrivebordet.  AI software, der kører på Skrivebordet, vil ikke være synligt her. Disse er kun synlige på Skrivebordet.  App-Skifteren vil ikke være synlig, hvis der kun er én eller ingen Applikationer åbne.  App-skifteren kan ikke anvendes, hvis App-Skifteren er slået fra i computerens indstillinger.
	Vis App-Menubar	Funktion der gør App-menubaren synlig for aktive Apps. App-menu-baren er kontekst-baseret for den aktive App og vil derfor have forskellige handlinger for hver App.
	Charms Menu	Funktion der åbner Charms Menuen.
	Flyt Opgavebar	Funktion, der flytter opgavebaren til højre/venstre.

Funktioner	Handling	Beskrivelse
	Flyt Vindue/Luk App	Funktion der kan udføre tre (3) forskellige handlinger. • Vælg  for at flytte og parkere den aktive App i det valgte område. • Vælg  for at flytte den aktive App til bunden af skærmen og for at lukke den aktive App. • Vælg  for at flytte og parkere den aktive App i fuld skærmvisning. For flere oplysninger se da 4.2.3.6 Flyt Vindue/Luk App i Windows 8.1 og 10, side 22.
	Windows-knap	Funktion der skifter mellem den Moderne Windows UI og tidligere moderne UI App eller Skrivebordet.  Al software, der kører på Skrivebordet, vil ikke være synligt her. Disse er kun synlige på Skrivebordet.
	Skjul Opgavebar	Funktion, der gemmer Opgavebaren, så der kan anvendes fuld skærmvisning. For at få opgavebaren tilbage, vælg da  eller , alt efter hvilken side opgavebaren sidder i.
	Bladr i tidligere App	Funktion der bladrer igennem alle Moderne UI Apps og Skrivebordet.  Al software, der kører på Skrivebordet, vil ikke være synligt her. Disse er kun synlige på Skrivebordet.

4.2.3.5 Funktionsfilter i Windows 10

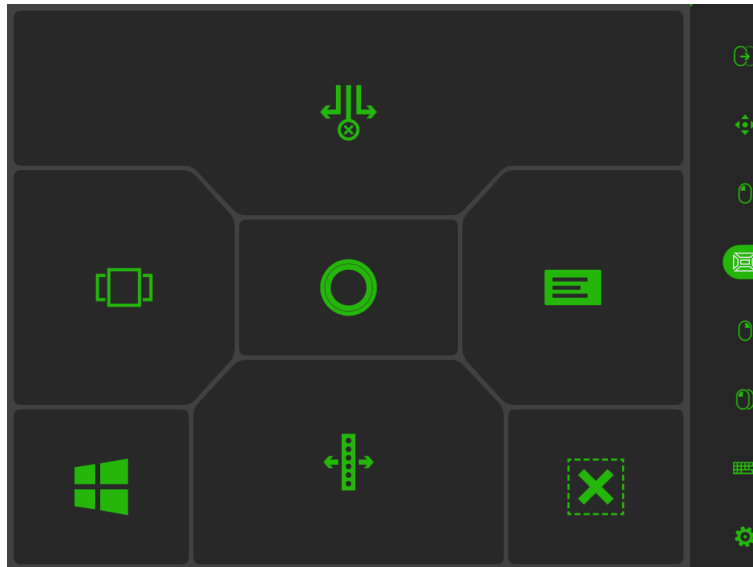
Windows 10 Gaze Selection er en revolutionerende ny måde at anvende Gaze Interaction. Det er skabt specifikt til det moderne og intuitive berøringsskærms-miljø, som findes på tablets og maksimerer og øger hele Gaze Interaction-oplevelsen på ultra-books, bærbare- samt stationære computere.

Det er skabt som et komplet gennemført styresystem, der fungerer som en Gaze Interaction løsning: så du har fuldstændig håndfri kontrol over styresystemet i Windows 10. Alt lige fra emulerede berøringsfunktioner, klik-typer, skærmberøring og siderulning til Charms og skærmopdeling. Fra reel multi-tasking med "Gaze-aktiveret/Håndfri" til komplet adgang og kontrol af alle tidligere programmer eller nuværende skrivebords-applikationer og indstillinger.

Windows 10 Gaze Selection åbner de ti-tusindvis af nuværende sociale, professionelle, underholdningsbaserede eller undervisningsmæssige moderne applikationer i Windows 10 til komplet kontrol med øjenstyring,

Det nye Gaze Selection er skabt til at gøre brug af den intuitive kontrol af Microsofts nye berørings-baserede brugerflade til Windows 8 på enheder med touch screen og derfor bringer det håndfri anvendelse til den moderne forbrugers computermiljø.

Selvom det er skabt for at danne et komplet håndfrit anvendelsesmiljø, så er Gaze Selection også blevet endnu nemmere at styre med kontakter, og det er også anvendeligt med berøring (og mus) til multimodal input og assistance fra tredjemand.



Når du vælger Funktionsfilter med **Primære Valg**, da er funktionsområder/kommandoer aktive men ikke synlige.

Når du vælger Funktionsfilter med **Sekundære Valg**, da er funktionerne aktive og hver funktions område vil være synligt for brugeren.



Funktionsfilter vil ikke zoome.

Funktioner	Handling	Beskrivelse
	Opgavevisning	Funktion, der åbner Opgavevisning, hvor alle åbne Moderne Brugerflade-applikationer (UI) er synlige.  Opgavevisning vil ikke være synlig, hvis der kun er én eller ingen Applikationer åbne.
	Cortana	Funktion, der åbner Cortana. Cortana er din nye intelligente personlige assistent og Cortana kan søge på internettet, finde ting på din PC, holde styr på din kalender, osv.
	Meddelelse	Funktion, der åbner Notifikationer.
	Flyt Opgavebar	Funktion, der flytter opgavebaren til højre/venstre.

Funktioner	Handling	Beskrivelse
	Flyt Vindue/Luk App	Funktion der kan udføre tre (3) forskellige handlinger. - Vælg  for at flytte og parkere den aktive App i det valgte område. - Vælg  for at flytte den aktive App til bunden af skærmen og for at lukke den aktive App. - Vælg  for at flytte og parkere den aktive App i fuld skærmvisning. For flere oplysninger se da 4.2.3.6 <i>Flyt Vindue/Luk App i Windows 8.1 og 10, side 22.</i>  Denne opgave er kun tilgængelig, hvis computeren kører Windows i Tablet-tilstand.
	Windows-knap	Funktion der skifter mellem den Moderne Windows UI og tidligere moderne UI App eller Skrivebordet.  Al software, der kører på Skrivebordet, vil ikke være synligt her. Disse er kun synlige på Skrivebordet.
	Skjul Opgavebar	Funktion, der gemmer Opgavebaren, så der kan anvendes fuld skærmvisning. For at få opgavebaren tilbage, vælg da  eller , alt efter hvilken side opgavebaren sidder i.

4.2.3.6 Flyt Vindue/Luk App i Windows 8.1 og 10

4.2.3.6.1 Sådan kan du bruge Flyt Vindue/Luk App

 Denne opgave er kun tilgængelig, hvis computeren kører Windows i Tablet-tilstand.

Funktionen Flyt Vindue i Windows 8.0, 8.1 og 10 gør det muligt at dele skærmen, og derved have fire Moderne Apps kørende på samme tid. Denne funktion er begrænset af skærmopløsningen på enheden, se *Tabel 4.1 Antal Apps på Skærmen i Windows 8.1 og Windows 10, side 22* for mere information om, hvor mange Apps det er muligt at have kørende med hvilken skærmopløsning i Windows 8.1 og Windows 10. Den laveste nødvendige opløsning for at anvende Flyt Vindue er 1024×768 (Windows 8.1 og Windows 10) og 1366×768 (Windows 8.0).

Tabel 4.1 Antal Apps på Skærmen i Windows 8.1 og Windows 10

Antal Apps	Skærmopløsning (Pixels)
2	<1499
3	1500 — 1999
4	>=2000

 Windows 8.0 kan kun køre to Apps på samme tid.

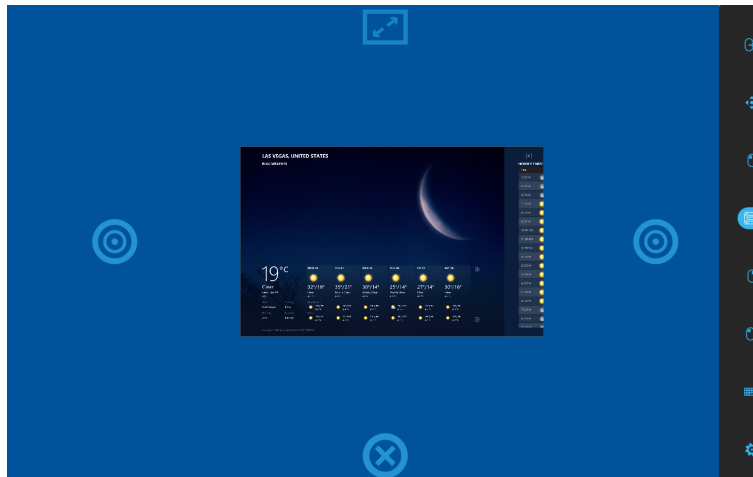
 Funktionen Flyt Vindue/Luk App kan kun kontrollere Apps, der er synlige på skærmen.

 Dette vil se forskelligt ud, alt efter hvor mange Apps er Flyttet på én gang.

For at Flytte Apps:

1. Vælg Opgaven  (Funktionsfilter) fra proceslinjen.
2. Vælg en af de følgende handlinger:

- Vælg  for at flytte og parkere det valgte område.
- Vælg  for at flytte den aktive App til bunden af skærmen og for at lukke den aktive App.
- Vælg  for at flytte og parkere den aktive App til fuld skærmvisning.



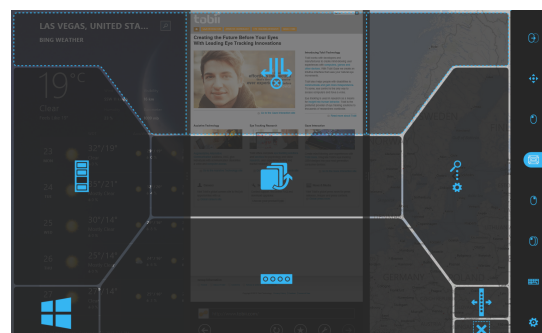
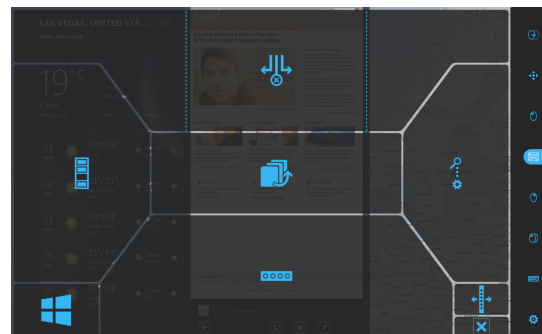
Figur 4.4 Oversigt

For at Flytte eller Lukke Apps:

Eksempel.: Hvis en App er flyttet til midten, vælg da:

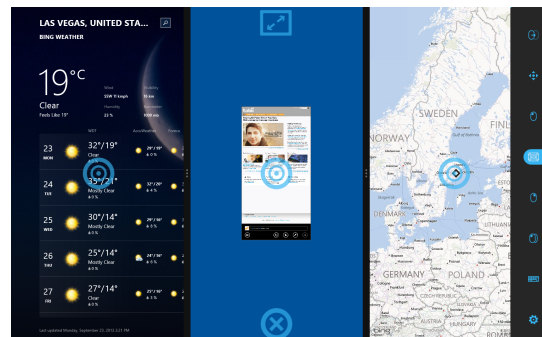
1. funktionen 

2. Vælg området i midten.



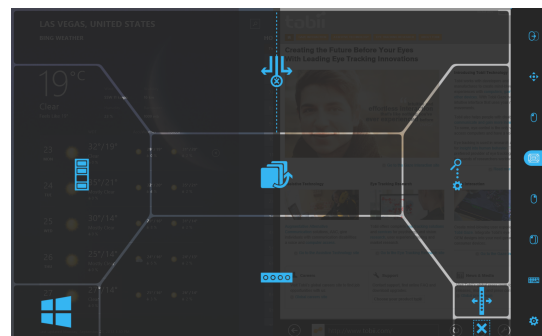
3. Vælg:

- Vælg at flytte App'en til  (fuld skærmvisning)
- Vælg et af  (målområde) for at flytte App'en til det nye område.
- Træk App'en til  luk-ikonet nederst i midten af skærmen for at lukke den.



Eksempel.: Hvis en App er flyttet til højre eller venstre, vælg da:

1. funktionen 

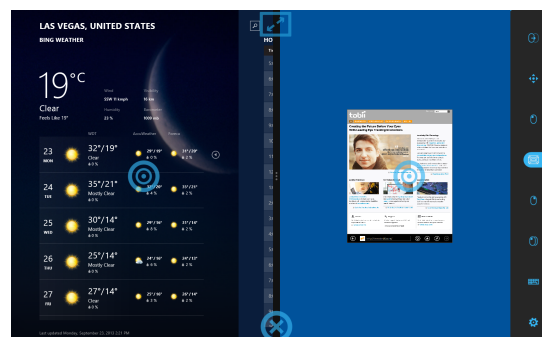


2. Vælg det højre eller det venstre område.



3. Vælg:

- Vælg at flytte App'en til  (fuld skærmvisning)
- Vælg et af  (målområde) for at flytte App'en til det nye område.
- Træk App'en til  luk-ikonet nederst i midten af skærmen for at lukke den.

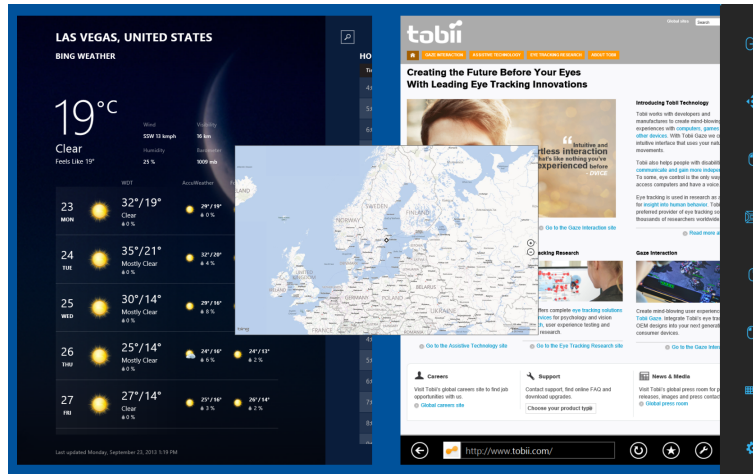


4.2.3.6.2 For at Flytte flere Apps:

For at kunne Flytte mere end to Apps på skærmen, da skal opgaven  (Træk og Slip) i proceslinjen anvendes, se *Tabel 4.1 Antal Apps på Skærmen i Windows 8.1 og Windows 10, side 22* for mere information om, hvor mange Apps kan være synlige

på skærmen på samme tid. Med  (Træk og Slip) kan du tilpasse bredden af hvert område, der flyttes til.

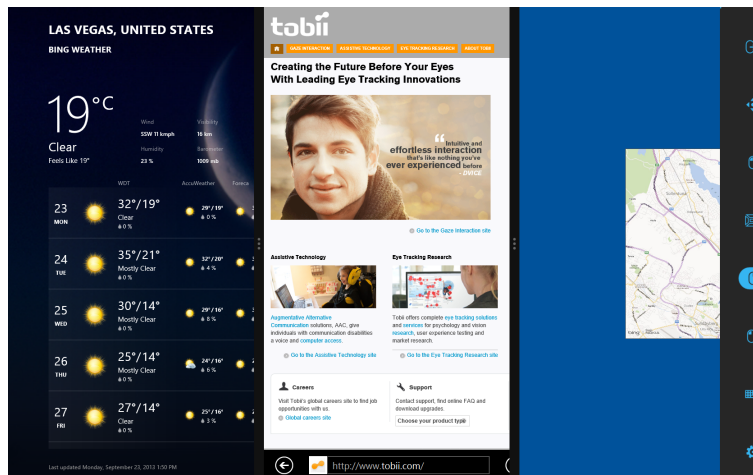
1. Start en App fra Moderne UI Opstartsskærm eller fra en nyligt anvendt App/App-skifter (Windows 8.0 eller 8.1) eller Opgavevisning (Windows 10). Den vil placere sig selv i midten, se *Figur 4.5 Valgte Tredje App, side 25*.



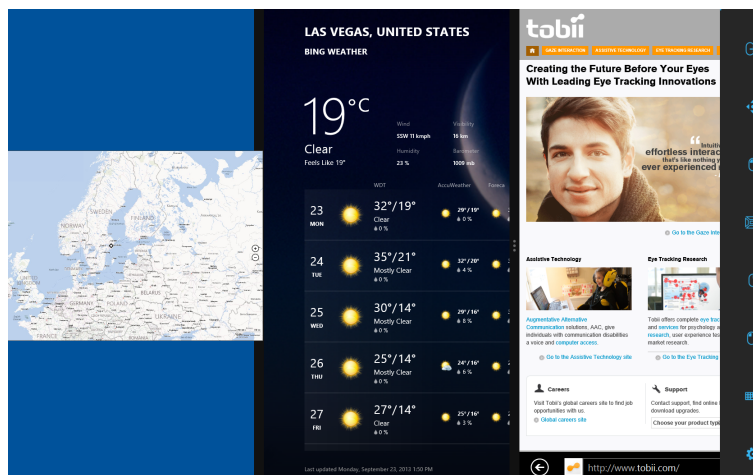
Figur 4.5 Valgte Tredje App

2. Vælg Opgaven  (Træk og Slip) fra proceslinjen.
3. Træk og Slip App'en, hvor du ønsker at placere den.

- Højre - vælg App'en med opgaven  (Træk & Slip) fra proceslinjen. Slip den på højre side af skærmen for at placere den i højre side, se *Figur 4.6 Flyt Højre, side 25*
- Venstre - vælg App'en med opgaven  (Træk & Slip) fra proceslinjen. Slip den på venstre side af skærmen for at placere den i venstre side, se *Figur 4.7 Flyt Venstre, side 26*



Figur 4.6 Flyt Højre



Figur 4.7 Flyt Venstre

4.2.3.7 Selection-metoder - Gaze eller Kontakt

Der er to metoder til at udføre den valgte opgave. Den ønskede metode angives i dialogboksen Indstillinger for Gaze Selection, se 5.2 *Gaze Selection Settings*, side 48.

Før et valg udføres, skal du altid vælge en opgave, der skal udføres på proceslinjen. Fokuser blikket på den ønskede opgave, indtil den fremhæves som "Primære" eller "Sekundære Valg".

- **Øjestyling** – Den valgte opgave udføres ved at lade blikket hvile på den ønskede del af skærmen (eller det ønskede ikon på skærmen), hvor opgaven skal udføres. Der aktiveres en automatisk zoomfunktion, som enten resulterer i valget af ikonet eller i udførelsen af opgaven.
- **Kontakt** – To forskellige udførelsestilstande.
 - **Enkeltaktivering af kontakten** – zoomfunktionen udføres på samme måde som med øjestyling og i henhold til de indstillinger, der blev foretaget i dialogboksen Indstillinger for Gaze Selection, se 5.2 *Gaze Selection Settings*, side 48.
 - **Aktiver og hold kontakten nede** – zoomfunktionen zoomer kontinuerligt og stopper først, når kontakten slippes/deaktiveres.



Funktionsfilter vil ikke zoome.



Når du bruger Gaze-metoden, skal du altid kigge tilbage på proceslinjen, når opgaven er udført for at vælge en ny opgave, også selvom det er den samme, som du lige har brugt.



Når præcisionen er sat til nul i Indstillinger for Gaze Selection, da kan der ikke zoomes. For flere oplysninger se da 5.2 *Gaze Selection Settings*, side 48.

4.2.3.7.1 Træge Opgaver & Udgangsindstillingen Venstreklík / Berøring for Kontakt

Når kontaktmetoden anvendes, da fremkommer en funktion, der kaldes "træge opgaver". Hvis en Opgave bliver "træg" da behøver du ikke at kigge tilbage på proceslinjen, hvis du vil gentage udførelsen af en valgt opgave, medmindre du ønsker at ændre opgaven.

Når du anvender Kontaktmetoden, da er Venstreklík / Berøring som udgangspunkt altid "træg". Dette betyder, at Venstreklík / Berøring altid er tændt og vil altid blive aktiveret ved anvendelse af kontakten, hvis intet andet er valgt. Hvis en anden Opgave er valgt, da bliver denne opgave aktiv én gang (for et valg) og dernæst vender Gaze Selection tilbage til udgangspunktet, som er Venstreklík / Berøring for de næste valg.

Undtagelsen til dette er Dobbeltklík-opgaven; når denne er valgt i kontakttilstand, da vil den også blive træg, hvilket vil sige, at den forbliver valgt, indtil en anden opgave er valgt (hvorefter den igen vender tilbage til Venstreklík / Berøring).

Dette er et fremragende redskab til hurtig eller fortsat søgning på internettet, hvorved aktivering af Kontakten kan sikre at Venstreklik / Berøring Opgaven kan vælges og derved kan man vælge det ønskede gentagne gange uden at skulle vælge Venstreklik / Berøring Opgaven igen.

4.2.3.7.2 Aktivering af en Opgave med tastaturknappen i stedet for Kontakt.



Valg af knappen "F12 på Tastaturet", på et tilsluttet tastatur, vil aktivere opgavevalg. Det kan bruges på præcis samme måde som en forbundet Kontakt. For flere oplysninger om Kontakter, se da 4.2.3.7 *Selection-metoder - Gaze eller Kontakt*, side 26.

4.2.3.8 Gaze Keyboard

Ved at vælge knappen Gaze-Tastatur på proceslinjen, da vil Gaze-Tastatur startes som et tastatur på skærmen. Gaze-Tastaturet placeres enten øverst eller nederst på skærmen, alt efter hvor brugeren vælger at placere det.

Tastaturet kan placeres på skærmen på to forskellige måder med primære og sekundære valg af tastaturopgaver:

- Med **Primære** valg:

1. Aktivér det primære valg af tastaturopgave.
2. Vælg hvor der skal skrives, og tastaturet åbnes på den modsatte side.
Hvis du vil skrive i den nedre del af skærmen, vil tastaturet blive placeret i den øvre del og vice versa.



Ved brug af dvæle vil tastaturer øjeblikkeligt blive placeret på den modsatte side af, hvor du dvæler. Hvis brugeren anvender en kontakt, skal brugeren først dvæle, hvor der skal skrives, og dernæst trykke på kontakten for at placere tastaturet på den modsatte side.

- Med **Sekundært** valg:

- Tastaturet placeres automatisk i bunden af skærmen.

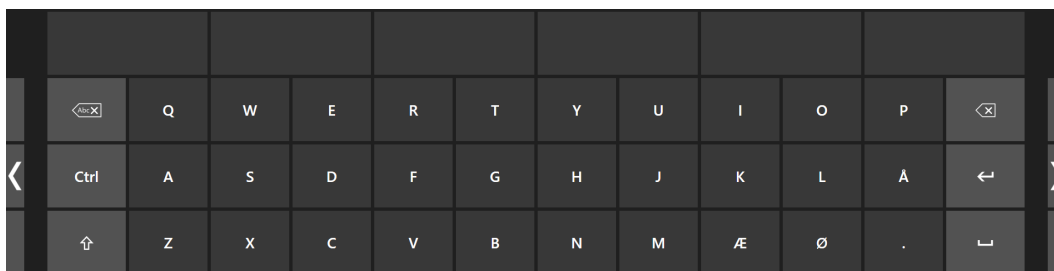
Gaze-tastaturet vil blive opstartet sammen med tastaturets proceslinje. For flere oplysninger se da 4.2.3.8.1 *Tastatur-proceslinje*, side 28.

Gaze-tastaturet består af fire tastatur-sider som udskiftes på omgang. Brugeren kan nemt skifte mellem de forskellige tastatur-sider ved at vælge knappen næste side, som sidder yderst til venstre og højre på alle sider af Gaze-tastaturet.

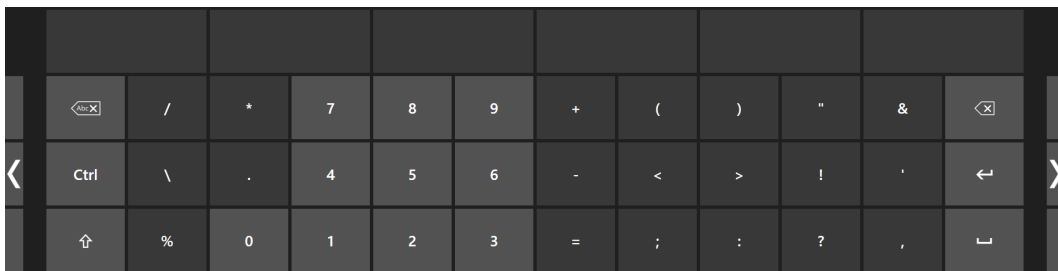
Den tast på tastaturet, som brugeren dvæler blikket på, vil være indikeret med et lys ramme omkring karakteren/funktionen på tasten.



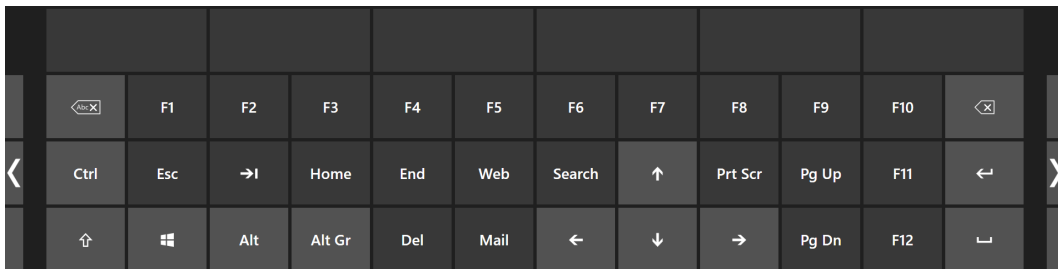
De fire tastatur-sider er:



Figur 4.8 Startsidens standardtilstand



Figur 4.9 Første side til højre



Figur 4.10 Anden side til højre eller venstre



Figur 4.11 Første side til venstre

i Knapperne Shift, Ctrl, Alt, Win og Alt Gr vil blive træge, når først de er valgt. Dette betyder at de vil forblive valgt, indtil brugeren vælger en anden tast på tastaturet. De forbliver træge, hvis den næste tast, der vælges, også er en træg tast.

i For at skrive et bogstav med en accent:

1. Vælg accenten
2. Vælg karakteren
3. Karakteren vil nu fremkomme med den valgte accent.

i Tallene på tastaturet er placeret ligesom på nummertastatur og kan bruges sammen med Alt-knappen til at skrive ASCII-karakterer.

1. Vælg Alt-knappen
2. Vælg den tal-kombination, som danner ASCII-karakteren.
3. Vælg Alt-knappen
4. ASCII-karakteren vil fremkomme.

4.2.3.8.1 Tastatur-proceslinje

Øverst på tastaturets proceslinje er der en statussporing, lige som den der er i Gaze Selection-proceslinjen. Med den kan du kontrollere, at øjenstyringen genkender dine øjne, og at du er placeret korrekt foran enheden.

Opgaveknapperne på Gaze Selections tastatur-proceslinje kan være i tre forskellige tilstande som vist på *Figur 4.12 Tilstandsmuligheder for Tastatur-Proceslinjen*, side 29.

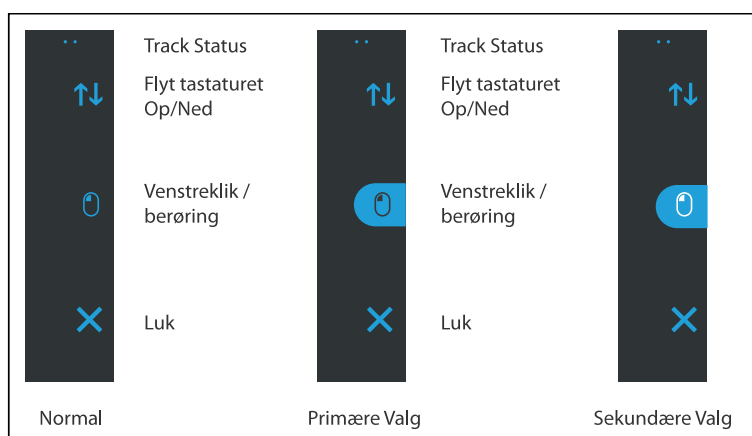
- **Normal (ikke valgt)** – Der er ikke valgt en opgaveknapp for Gaze Selection.
- **Primære Valg (Blå/sort)**– Den markerede opgaveknapp vælges, og opgaven udføres efter det automatiske zoom, når brugeren kigger på den ønskede placering på skærmen eller det ønskede ikon på skærmen. Hvis aktiveringsmetoden er indstillet til Kontakt i dialogboksen Indstillinger for Gaze Selection, er den valgte opgaveknapp fortsat aktiv, når opgaven er udført.
- **Sekundære Valg(Blå/hvid)** - Samme som **Primære Valg** men med større præcision. **Primære Valg** betyder, at zoomet går dybere, før den endelige udførelse af opgaven, så det ønskede område på skærmen bliver større, og det dermed bliver lettere at vælge indenfor det. Aktiver denne tilstand ved at lade blikket hvile på opgaveknappen, indtil farven ændrer sig som vist på billedet nedenfor.



Findes kun til venstre-klik funktionen



I Windows 8 vil farverne i tastatur-proceslinjen tilpasse sig til indstillingerne i Windows.



Figur 4.12 Tilstandsmuligheder for Tastatur-Proceslinjen

4.2.3.8.2 Opgaveknapper for Tastatur-Proceslinjen

Opgaveknapp	Handling	Beskrivelse
	Flyt tastaturet Op/Ned	Opgave der flytter tastaturet øverst eller nederst på skærmen. For at aktivere denne funktion skal det sekundære valg aktiveres.
	Venstre-klik / berøring	Opgaver, der giver et enkelt venstre-klik, eller for berøringsbaserede enheder, hvad der svarer til en enkelt berøring med en finger.
	Luk	Opgave der lukker tastaturet.

4.2.3.8.3 Ordprædiktation

Den ordprædiktations-funktion, der anvendes i Gaze Selection, er fra Swiftkey, og anvendes almindeligvis i tablets og smart phones. Swiftkey anvender en blanding af kunstig intelligens-teknologier, der gør det muligt at forudsige det næste ord, som

brugeren har tænkt sig at skrive. Swiftkey lærer fra den tidligere tekst, som brugeren har skrevet, og giver forslag ud fra, hvad der skrives og hvad den har lært. Sproget anvendt til ordprædiktion vil ændres alt efter sprogindstillingen for tastaturet.

	he		her		hey		here		help		health	
		Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	
<	Ctrl	A	S	D	F	G	H	J	K	L	!	
		Z	X	C	V	B	N	M	,	.	?	

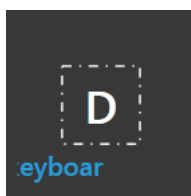
Figur 4.13 Tastatur med Ordprædiktion Aktiveret

Når ordprædiktion er aktiveret, vil seks (6) kasser fremkomme over tastaturet, for mere information om aktivering/deaktivering af ordprædiktion, se 5.2 *Gaze Selection Settings*, side 48. Den kasse længst til venstre er det mest sandsynlige ord og de resterende fem (5) kasser indholder hvert et andet forudsagt ord. For at vælge et forudsagt ord skal du bare vælge den kasse med det rigtige ord. Hvis du ikke kan finde det ord, du leder efter, skal du bare blive ved med at taste og så kommer det ord, du leder efter, forhåbentligt efter du har tastet den næste karakter.



Hvis du anvender Ordprædiktion og vil skrive et ord med en apostrof, som f.eks. én, så er det ofte bedre at lade Ordprædiktion placere apostrofen. Du skal ganske enkelt bare skrive "en" og så vil du blive foreslået "én".

Hvis du skriver apostrofen manuelt med Ordprædiktion, kan du godt ske at få nogle underlige udtryk på prædiktionsknapperne, men resultatet skulle gerne blive rigtigt i selve det dokument, du skriver.



Mens brugeren taster, da vil de sidste 5-10 karakterer vises i blå på den anvendte/fremhævede tast. For flere oplysninger se da 5.2 *Gaze Selection Settings*, side 48. Denne funktion hjælper brugeren med nemt at opdage stavfejl og mindsker behovet for at kigge på det sted, hvor teksten indsættes, hvorved tastehastigheden øges.

4.2.3.9 Gaze Selection i kombination med regionsbaserede tastaturer

Gaze Selection kan anvendes sammen med andre øjestyrede programmer. "Øjestyrede" områder i andre programmer er aktive, så længe der ikke er nogen aktive opgaver på Gaze Selection-proceslinjen. Hvis du anvender Gaze Selection med en kontakt, vil opgaveknapperne være "træge". Hvis du skal fravælge en opgave, skal du blot se tilbage på den valgte opgave i et kort øjeblik.

4.2.4 Brug af Mouse Emulation

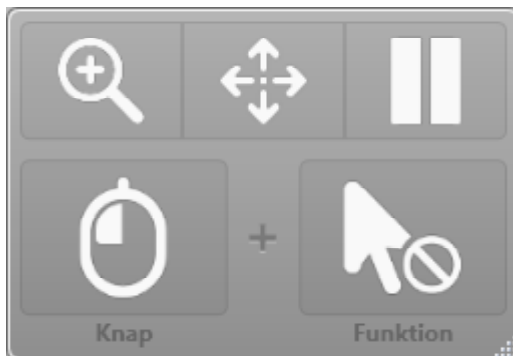
Tilstanden Mouse Emulation gør det muligt for brugeren at simulere og styre en almindelig pc-musemarkør på skærmen.

For at konfigurere Mouse Emulation, gå da til Tobii Dynavox Indstillinger for Gaze Interaction. For flere oplysninger se da 5.1.5.2.2 *Mouse Emulation*, side 43

4.2.4.1 Placering af menuen Mouse Emulation

Menuen kan placeres hvor som helst på skrivebordet eller forankres i kanten af skærmen. Du forankrer menuen Mouse Emulation

ved at trække den til kanten af skærmen. Du kan også gøre det ved at klikke på og trække i Flyt-ikonet, . Når menuen er forankret, skal du kigge uden for skærmen for at få vist elementerne i menuen Mouse Emulation.



Hvis Menuen Mouse Emulation er forankret på samme side som den Øjenstyrede Systemmenu (for mere information se da 4.3 Pause/Genstart Gaze Interaction, side 33), da virker menuen Mouse Emulation muligvis overhoved ikke.

4.2.4.2 Klik med Windows Control i tilstanden Mouse Emulation

Vælg, hvilken type museklik du vil udføre på rullelisten **Knap** i menuen Mouse Emulation.



Højreklik efterligner et klik med højre museknap.



Venstreklik efterligner et klik med venstre museknap.

4.2.4.3 Forstørrelse med Windows Control i tilstanden Mouse Emulation

Du kan få noget forstørret ved at vælge forstørrelsesglasset,  i menuen Mouse Emulation.

Sådan klikker du på noget med forstørrelsesglasset:

1. Vælg forstørrelsesglasset.
2. Vælg de andre indstillinger på sædvanlig vis. Indstillingerne er nu blevet ændret, så de afspejler forstørrelsen.



Zoom med højreklik



Zoom med venstreklik

4.2.4.4 Valg af funktioner i Mouse Emulation

Du kan angive forskellige funktioner til at klikke:



Musemarkør



Ingen markørbevægelse på skærmen



Enkeltklik



Dobbeltklik



Træk og slip

4.2.4.5 Midlertidig afbrydelse af Windows Control i tilstanden Mouse Emulation

Hvis du midlertidigt vil sætte Windows Control på pause, skal du vælge Pause-ikonet i menuen til Windows Control.



Pause



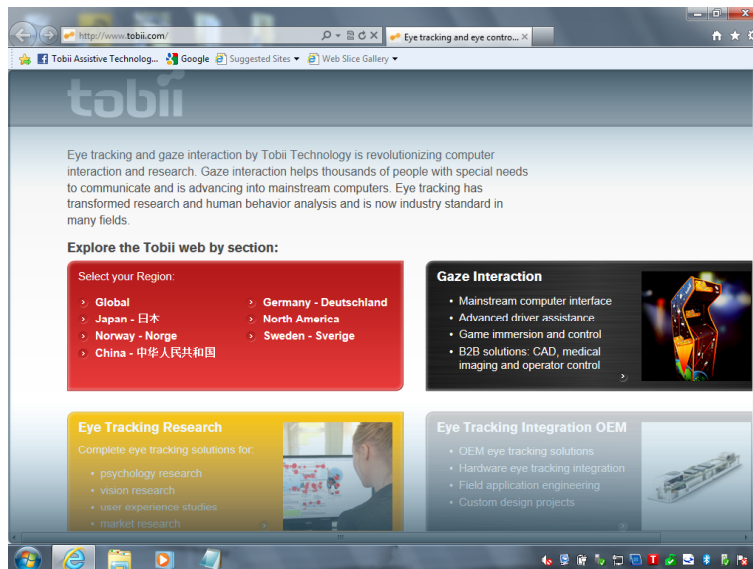
Gaze Interaction kan også afbrydes midlertidigt ved at kigge på (i nærheden af) Tobii-logoet nederst midt på PCEye Mini og dernæst via Gaze Interaction vælge det pauseikon, der vises.

For flere oplysninger se da 5.1.6.1 Øjenstyret systemmenu, side 45

4.2.4.6 Rulning med Windows Control i tilstanden Mouse Emulation

Rulleknapper vises automatisk øverst i højre hjørne af ethvert element, der kan rulles i. Knapperne vises kun i det vindue, der har fokus. Vælg ikonet  eller  for at aktivere rulningen. Hvis ikonerne dukker op, på tidspunkter, hvor de ikke er ønsket da kan du anvende ikonet  til at gemme dem.

Når rulning er aktiveret, ses der en graduering med skygge hen over det vindue, der kan rulles i.



For at rulle, kig da i den retning, du ønsker at rulle til.



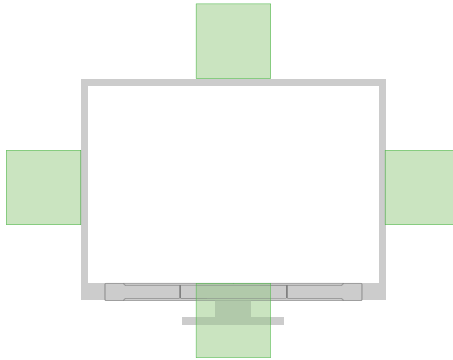
For at skifte mellem højre/venstre eller op/ned, vælg da ikonet  eller  for den ønskede retning.

Rullefunktionen kan slås fra under

Tobii Dynavox Gaze Interaction Indstillinger > Windows Control > Mouse Emulation > Slå automatisk rullefunktion fra.

4.3 Pause/Genstart Gaze Interaction

Det er også muligt at sætte på Pause/ Genstarte Gaze Interaction.



Figur 4.14 Område til Øjenstyret systemmenu

For at sætte Gaze Interaction på pause:

1. Sørg for, at knappen **Pause/Genstart** er aktiveret i Øjenstyret systemmenu, se 5.1.6.1 Øjenstyret systemmenu, side 45
2. Kig i det område, hvor Systemets Væk fra Skærmen Menu er konfigureret til at være for din PCEye Mini, se Figur 4.14 Område til Øjenstyret systemmenu, side 33
For flere informationer om hvordan du konfigurerer Øjenstyret systemmenu, se 5.1.6.1 Øjenstyret systemmenu, side 45.

3. Vælg ved brug af Gaze Interaction med det  pause-ikon, der dukker op.



Hvis Menuen Mouse Emulation er forankret på samme side som den Øjenstyrede Systemmenu (for mere information se da 5.1.5.2.2 Mouse Emulation, side 43), da virker menuen Mouse Emulation Menuen muligvis overhoved ikke.

5 Indstillinger

5.1 Gaze Interaction Indstillinger

5.1.1 Få adgang til Indstillinger for Gaze Interaction

Indstillinger for Gaze Interaction er et program, der giver hurtig og nem adgang til styringsfunktioner såsom styringsstatus, kalibrering og almindelige indstillinger.

Du kan starte **Indstillinger for Gaze Interaction** for Windows 7 på en af følgende måder:

- Gå til **Opstartsmenu > Alle Programmer > Tobii Dynavox > Gaze Interaction > Tobii Dynavox Indstillinger for Gaze Interaction**.
- Dobbeltklik på ikonet for **Indstillinger for Tobii Dynavox Gaze Interaction**, , i meddelelsesområdet eller på genvejen, , på skrivebordet (hvis en sådan er blevet oprettet).
- Højreklik (hold fingeren på ikonet for at højreklikke på berøringsskærmen) på ikonet for **Indstillinger for Tobii Dynavox Gaze Interaction**, , i meddelelsesområdet og vælg dernæst **Indstillinger**.

Du kan starte **Gaze Interaction Settings** på en af følgende måder:

- Gå til **Startmenu > Tobii Dynavox**.
- Dobbeltklik på ikonet for **Indstillinger for Gaze Interaction**, , i meddelelsesområdet eller på genvejen, , på skrivebordet (hvis en sådan er blevet oprettet).
- Højreklik (hold fingeren på ikonet for at højreklikke på berøringsskærmen) på ikonet for **Indstillinger for Gaze Interaction**, , i meddelelsesområdet og vælg dernæst **Indstillinger**.



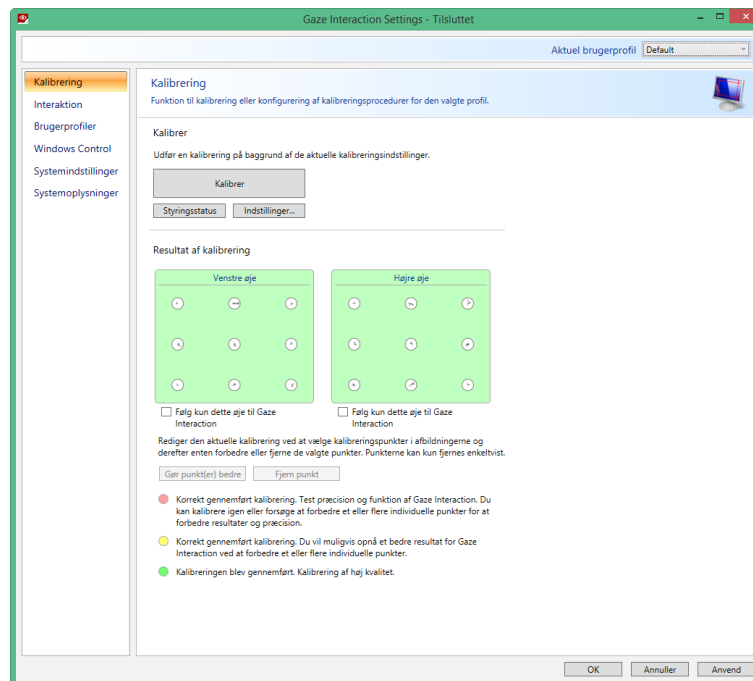
- Via det kommunikationssoftware, der er installeret på enheden.

Vælg den indstilling, du vil ændre, på listen i venstre side af **Indstillinger for Gaze Interaction**. På listen til højre vises nu de indstillinger, der er tilgængelige.

Klik på **OK** for at gemme ændringerne. Dette vil også lukke Indstillinger for Gaze Interaction.

Klik på **Annuller** for at annullere ændringerne. Dette vil også lukke Indstillinger for Gaze Interaction.

Klik på **Anvend** for at gemme ændringerne. Indstillinger for Gaze Interaction vil forblive åben.



Når du ser dette ikon , så er der en informationskasse med yderligere informationer om denne funktion.

5.1.2 Kalibrering

Dette afsnit beskriver, hvordan du kan kalibrere til individuel brug, hvilket giver dig optimal Gaze Interaction med din PCEye Mini-enhed.

5.1.2.1 Sådan startes kalibrering

Kalibreringen kan startes på en af følgende måder:

- Åben **Indstillinger for Gaze Interaction** og vælg knappen **Start kalibrering...**
- Højreklik (hold fingeren på ikonet for at højreklikke på berøringsskærmen) på ikonet for **Indstillinger for Gaze Interaction**, i meddelelsesområdet, og vælg **Start kalibrering**.



Start kalibrering.



Meddelelsesområde

- Via det kommunikationssoftware, der er installeret på enheden.

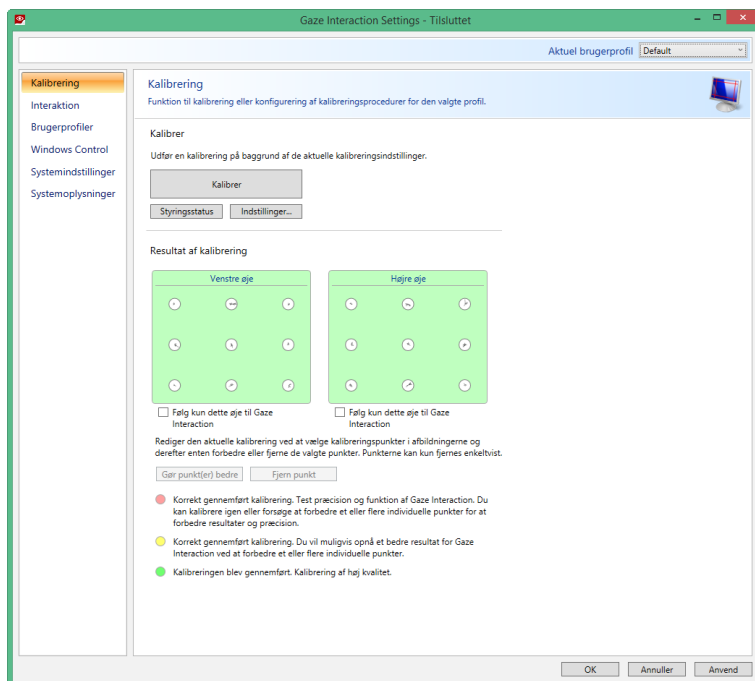
5.1.2.2 Afbrydelse af Kalibrering

Kalibreringen kan afbrydes på en af følgende måder:

- Tryk på **Esc**.
- Venstreklik på skærmen ved hjælp af en mus.
- Rør ved skærmen (på en berøringsskærm-enhed).

5.1.2.3 Skræddersyning af Active Eye

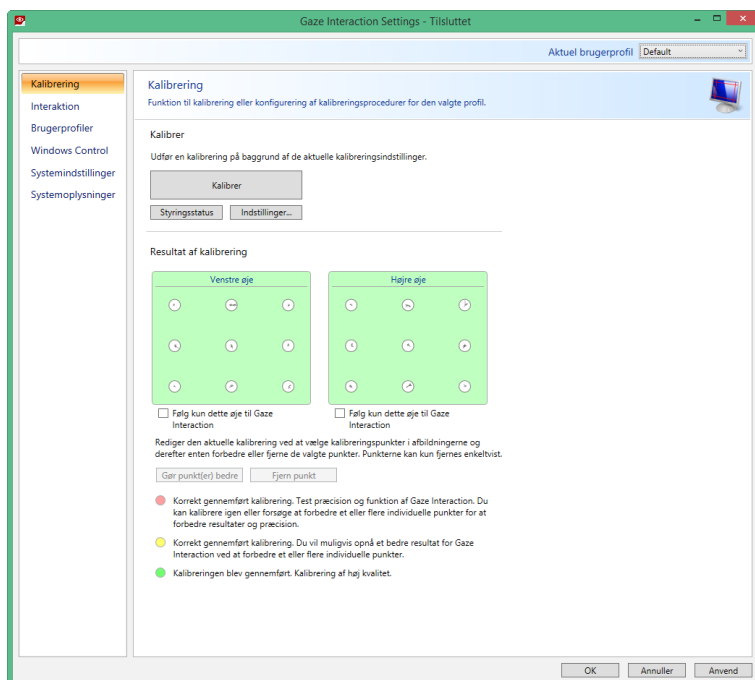
Som følge af visse forhold eller handicap da har du muligvis kun et øje, der fungerer godt i samspil med Gaze Interaction. Hvis dette er tilfældet, og hvis du ved hvilket øje, der fungerer bedst, da kan du vælge, hvilket øje der skal spores af Gaze Interaction.



Sådan vælges det øje, som øjestyningen skal følge:

1. Åben **Indstillinger for Gaze Interaction > Kalibrering**.
2. Vælg **Følg kun dette øje i Gaze Interaction** og marker boksen under venstre eller højre øje i Øjenkalibreringsboksen.

5.1.2.4 Forbedring af kalibreringspunkt(er)



Når kalibreringen er udført, kan der være et eller flere punkter, du gerne vil forbedre.

Der bruges et farveskema, der kan hjælpe dig med at forstå kvaliteten på kalibreringen.



Alle tre farver af status er resultatet af en **korrekt** kalibrering.

- Hvis baggrundsfarven for resultatet af kalibreringen er lys rød, da har du gennemført kalibreringen korrekt, men resultatet er af relativt lav kvalitet. Du kan forbedre et eller flere punkter enkeltvis eller foretage en fuldstændig omkalibrering for at opnå bedre resultater for Gaze Interaction.



Forbedring af blot et (eller flere) kalibreringspunkter kan forbedre kalibreringen væsentligt.

- Hvis baggrundsfarven for resultatet af kalibreringen er en lys gul, da har du gennemført kalibreringen korrekt og den er af god kvalitet. Du kan muligvis opnå bedre resultater for Gaze Interaction ved at forbedre et eller flere punkter enkeltvis.
- Hvis baggrundsfarven for resultatet af kalibreringen er grøn, da har du gennemført kalibreringen korrekt og resultatet er af høj kvalitet.



Bemærk, at det, uanset det opnåede kalibreringsresultat, er muligt at vælge **OK** eller **Anvend** og gå i gang med at bruge Gaze Interaction. Det er nøjagtighed og funktion af Gaze Interaction, der påvirkes af kvaliteten på kalibreringsresultaterne. Forsøg at opnå den bedst mulige kalibrering.

Husk! Det er i sidste ende den personlige oplevelse, der tæller!

Jo tættere linjerne i kalibreringspunktet er på prikken i midten af kalibreringspunktets cirkel, jo bedre bliver kalibreringen af det

pågældende punkt, . Du kan vælge, hvilke punkter du vil forbedre, og derefter nøjes med at genkalibrere disse punkter.

For at forbedre en eller flere kalibreringspunkter, følg da disse trin:

1. Åben **Indstillinger for Gaze Interaction > Kalibrering**.
2. Vælg de punkter, som du ønsker at forbedre under **Kalibreringsresultater**
3. Vælg knappen **Gør punkt(er) bedre**, hvorefter en kalibrering af det eller de valgte punkt(er) påbegyndes.

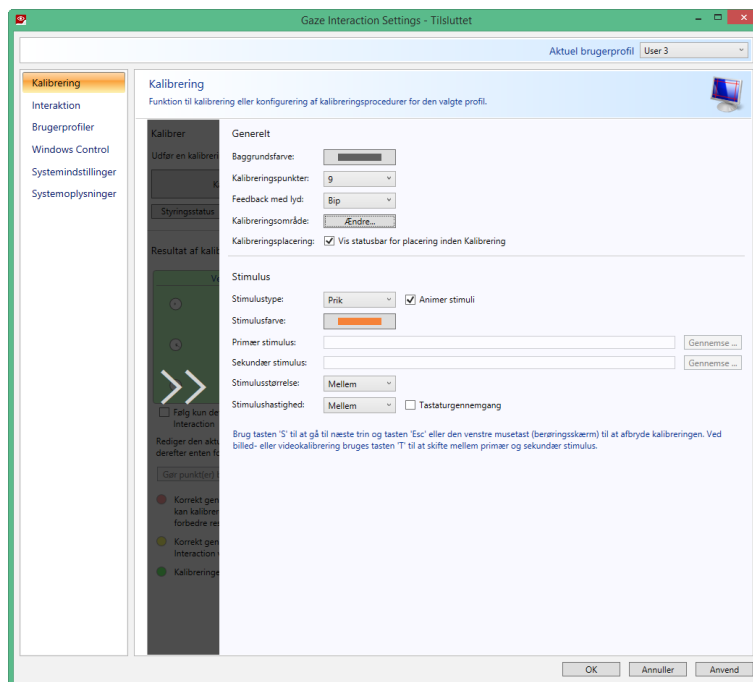
5.1.2.5 Fjernelse af kalibreringspunkt(er)

Hvis et af kalibreringspunkterne fortsat er dårligt efter kalibreringen (de grønne linjer er spredt i og uden for kalibreringspunktets cirkel), kan du vælge helt at fjerne punktet fra kalibreringen, hvilket *kan* forbedre kalibreringen for de andre punkter. Vær opmærksom på, at hvis du fjerner et punkt, betyder det, at området på skærmen ikke er kalibreret, og Gaze Interaction vil derfor ikke fungere korrekt her.

For at forbedre en eller flere kalibreringspunkter, følg da disse trin:

1. Åben **Indstillinger for Gaze Interaction > Kalibrering**.
2. Vælg de punkter, du ønsker at fjerne under **Kalibreringsresultater**.
3. Vælg knappen **Fjern Punkter**.

5.1.2.6 Skræddersyning af kalibrering



Følg nedenstående trin for at tilpasse kalibreringen.

1. Åben **Indstillinger for Gaze Interaction > Kalibrering**.
2. Vælg knappen **Indstillinger...**

Generelt

3. Vælg en kalibreringsbaggrund ved at klikke på knappen **Baggrundsfarve** og vælg den ønskede farve.
4. Vælg det antal punkter, du vil kalibrere med på rullelisten **Kalibreringspunkter**. Jo højere antallet af punkter, jo mere nøjagtig bliver kalibreringen.
5. Vælg, om du vil have feedback med lyd eller ej på rullelisten **Feedback med lyd**.

Stimulus

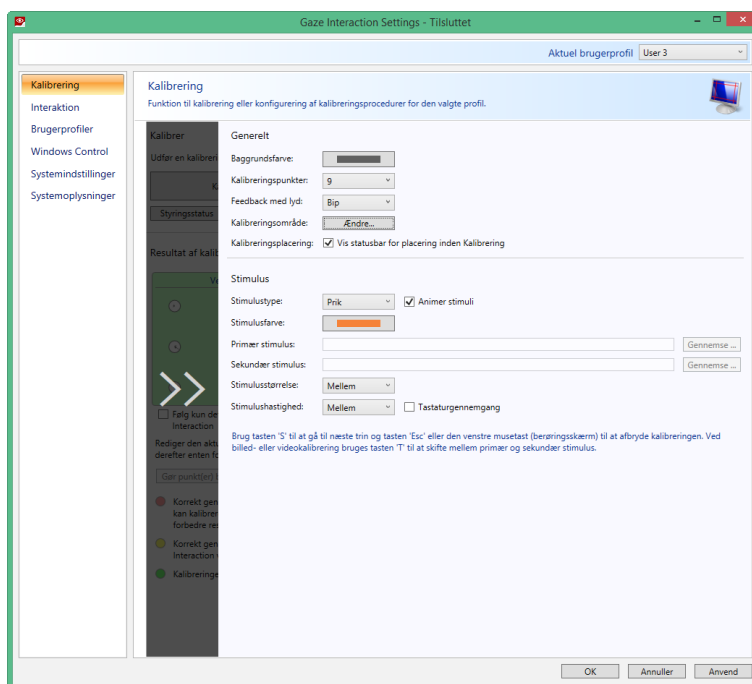
6. Vælg stimulustype på rullelisten **Stimulustype**. Der er tre mulige typer, som alle har forskellige indstillinger, der kan tilpasses:
 - **Prik:**
 - Vælg prikkens farve ved at vælge knappen **Stimulusfarve**.
 - Vælg prikkens størrelse på rullelisten **Stimulusstørrelse**.
 - Vælg prikkens hastighed på rullelisten **Stimulus hastighed**.
 - **Billede:**
 - Vælg den primære stimulus ved at vælge **Gennemse** og vælg et billede.
 - Vælg den sekundære stimulus ved at vælge **Gennemse** og vælg et billede.
 - Vælg billedets størrelse på rullelisten **Stimulusstørrelse**.
 - Vælg billedets hastighed på rullelisten **Stimulus hastighed**.
 - **Video:**
 - Vælg den primære stimulus ved at klikke på **Gennemse** og vælg en video.
 - Vælg videoens størrelse på rullelisten **Stimulusstørrelse**.
 - Vælg videoens hastighed på rullelisten **Stimulus hastighed**.

7. Markér afkrydsningsfeltet **Animer stimuli**, hvis stimuliene skal være animerede (og ikke statiske).
8. Hvis du vil styre kalibreringen, dvs. bestemme med et tastatur, hvornår kalibreringsstimuliene skal flyttes, skal du markere afkrydsningsfeltet **Tastaturgennemgang**.
 - I **Tastaturgennemgang** skal du bruge S-tasten til gå til næste trin (flytte kalibreringsstimuliene), og Esc-tasten, venstre museknap eller berøringsskærmen til at afbryde kalibreringen. Ved billed- eller videokalibrering bruges T-tasten til at skifte mellem primære og sekundære stimulusbilleder.



For at gå tilbage fra de indglidende menuer, vælg da pilene i de grå områder.

5.1.2.7 Tilpasning af kalibreringsområdet

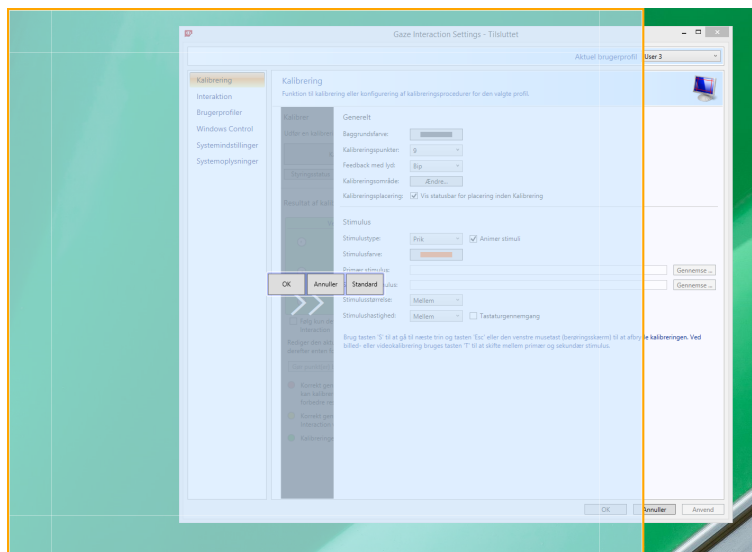


Det kan være en god idé at tilpasse kalibreringsområdet, hvis du har bemærket, at brugeren ikke kan få adgang til visse områder på skærmen vha. Gaze Interaction. Ved at tilpasse kalibreringsområdet, så de områder brugeren ikke kan få adgang til udelukkes, forbedres den overordnede kalibrering.

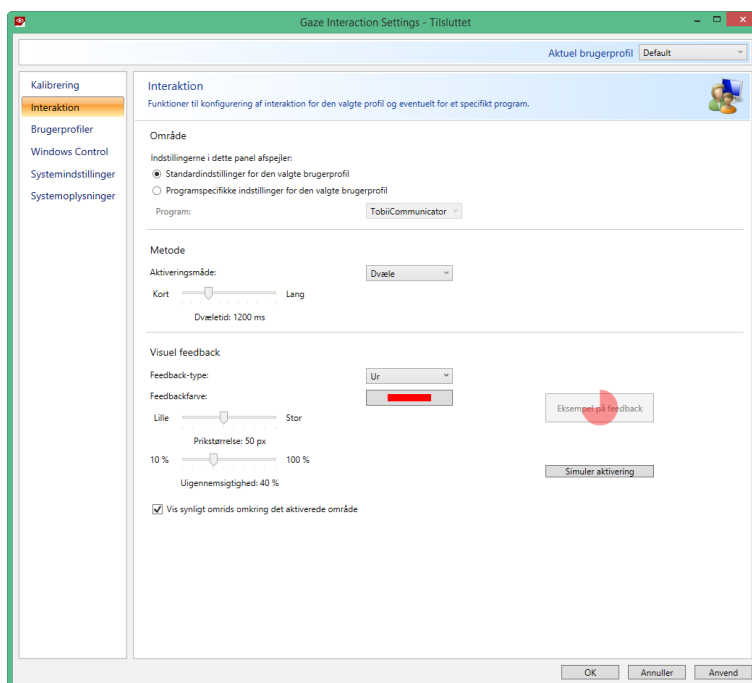
Følg nedenstående trin for at tilpasse kalibreringsområdet:

1. Åben **Indstillinger for Tobii Dynavox Gaze Interaction > Kalibrering**.
2. Vælg knappen **Indstillinger...**
3. Vælg kalibreringsområdet: knappen **Ændre...**

- Der vises et blåt halvgennemsigtigt område på skrivebordet. Du kan flytte det blå område og ændre dets størrelse, så kalibreringsområdet bliver, som du foretrækker det.



5.1.3 Interaktion



For at tilpasse interaktionsmetoden og visuel tilbagemelding for Gaze Interaction, følg da disse trin:

- Åben **Indstillinger for Gaze Interaction > Interaktion**.

Område

Hvis forskellige indstillinger er nødvendige for forskellige Gaze Interaction applikationer, foretag da disse tilpasninger her.

- Vælg, hvordan indstillingerne for interaktion skal anvendes:
 - Vælg **Standardindstillinger for den valgte brugerprofil**, hvis du vil anvende de nye indstillinger på hele brugerprofilen og ikke kun i et bestemt program.

- Vælg **Programspecifikke indstillinger for den valgte brugerprofil**, hvis du vil anvende de nye indstillinger i et bestemt program i en brugerprofil. Vælg derefter programmet på rullelisten **Program**.

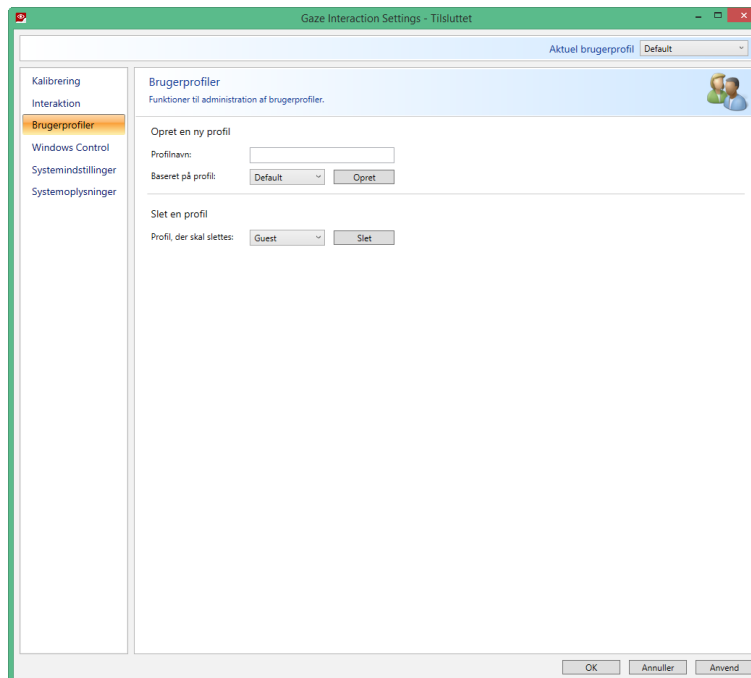
Måde

3. Vælg aktiveringsmåde på rullelisten **Aktiveringsmåde**. Der er tre mulige måder med hver sin aktiveringstid:
 - Dvæle. Reguler dvæletiden ved at flytte skyderen **Dvæletid**.
 - Kontakt. Reguler den minimale varighed af et klik og minimumstiden mellem klik ved at flytte de pågældende skydere.
 - Blink. Reguler den minimale og den maksimale varighed af et blink ved at flytte de pågældende skydere.

Visuel feedback

4. Vælg symbolet for visuel feedback på rullelisten **Symbol for visuel feedback**.
5. Vælg feedbacksymbolets farve på rullelisten **Feedbackfarve**.
6. Angiv feedbacksymbolets prikstørrelse og uigennemsigthed ved at flytte de pågældende skydere.
7. Marker afkrydsningsfeltet **Vis synlig omrids omkring det aktiverede område** for at se en stiplede linje omkring det aktiverede område for alle valg i Gaze Interaction.
8. Vælg **Simuler aktivering**, hvis du vil se, hvordan aktiveringsmåden ser ud på skærmen. Eksemplet vises oven over knappen **Simuler aktivering**.

5.1.4 Brugerprofile



5.1.4.1 Oprettelse af en Ny Brugerprofil

Ved at bruge forskellige profiler har du mulighed for at gemme flere brugeres kalibreringer og feedbackindstillinger på den samme enhed. En anden mulighed kan være, at en bruger ønsker at gemme flere profiler til sig selv, hvis vedkommende indimellem bærer briller eller bruger forskellige metoder til at få adgang til enheden.

Sådan oprettes en ny profil:

1. Åbn **Indstillinger for Gaze Interaction**, vælg **Brugerprofiler**.
2. Angiv et nyt navn i feltet **Profilnavn**.
3. Vælg en eksisterende profil på rullelisten **Baseret på profil**. Alle indstillingerne i den valgte profil overføres til den nye profil. Bemærk, at hvis der ikke tidligere er blevet oprettet en profil, er det kun standardprofilen, der kan vælges.

4. Klik på **Opret** for at gemme den nye profil. Den nye profil gemmes, så snart du har valgt **Opret**.

5.1.4.2 Valg af en aktuel brugerprofil

Sådan vælges den aktuelle brugerprofil:

1. Åben **Indstillinger for Gaze Interaction**.
2. Vælg en brugerprofil på rullelisten **Aktuel brugerprofil**.
3. Vælg **Anvend**.

5.1.4.3 Sletning af brugerprofil

Sådan slettes en profil:

1. Åben **Indstillinger for Tobii Gaze Interaction > Brugerprofiler**.
2. Vælg en profil, der skal slettes, på rullelisten **Sletning af Profil**.
3. Klik på **Slet** for at slette den valgte profil. Profilen slettes, så snart du har valgt Slet. Bemærk, at standardprofilen ikke kan slettes.



Den aktive bruger kan ikke slettes.

5.1.5 Windows Control

Med Windows Control kan du få adgang til skrivebordet og alle andre programmer på din Windows-pc vha. Gaze Interaction.

5.1.5.1 Automatisk start

For at aktivere automatisk start af Windows Control, når du starter din enhed:

- Vælg da afkrydsningsboksen **Start Windows Control automatisk ved opstart**.

For at deaktivere automatisk start af Windows Control når du starter din enhed:

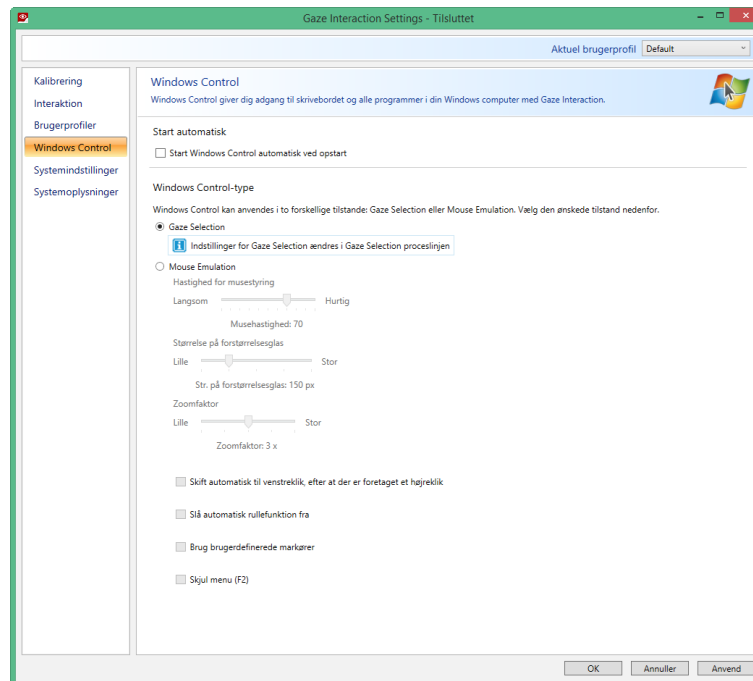
- Ryd da **Start Windows Control automatisk ved opstart**.

5.1.5.2 Vælger type af Windows Control

Vælg hvilken form for Windows Control, du ønsker at bruge:

- Gaze Selection - Vælg radioknappen for Gaze Selection. For at få flere oplysninger om brug af Gaze Selection, se da *4.2.3 Brug af Gaze Selection, side 15*
- Mouse Emulation - Vælg radioknappen for Mouse Emulation. For at få flere oplysninger om brug af Mouse Emulation, se da *4.2.4 Brug af Mouse Emulation, side 30*

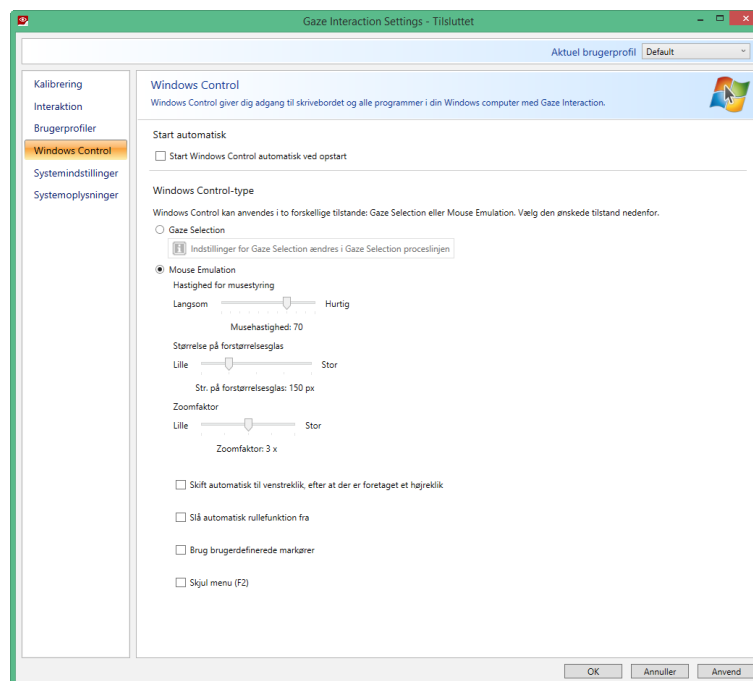
5.1.5.2.1 Gaze Selection



Indstillingerne for Gaze Selection findes på Gaze Selection-proceslinjen, som er forankret til skærmen, når Windows

Control i tilstanden Gaze Selection kører. Fasthold blikket på ikonet for Indstillinger, , for at vælge det og Indstillinger for Gaze Selection vil åbnes op. For at få flere oplysninger om Indstillinger for Gaze Selection, se da 5.2 Gaze Selection Settings, side 48

5.1.5.2.2 Mouse Emulation



5.1.5.2.2.1 Hastighed for musestyring

Tilpas hastigheden for musestyring ved at flytte skyderen **Hastighed for musestyring**. Flyt skyderen mod højre for at forøge hastigheden og mod venstre for at formindske den.

5.1.5.2.2.2 Størrelse på forstørrelsesglas og zoom

Tilpas størrelsen på forstørrelsesglasset ved at flytte skyderen **Størrelse på forstørrelsesglas**. Flyt skyderen mod højre for at forøge størrelsen og mod venstre for at formindske den.

Tilpas zoomfaktoren ved at flytte skyderen **Zoomfaktor**. Flyt skyderen mod højre for at forøge zoomfaktoren og mod venstre for at formindske den.

5.1.5.2.2.3 Automatisk skift fra højre- til venstreklik

Markér dette afkrydsningsfelt, hvis Windows Control i tilstanden Mouse Emulation automatisk skal skifte museklikvalget tilbage

til venstreklik,  efter at der er valgt og udført et højreklik .

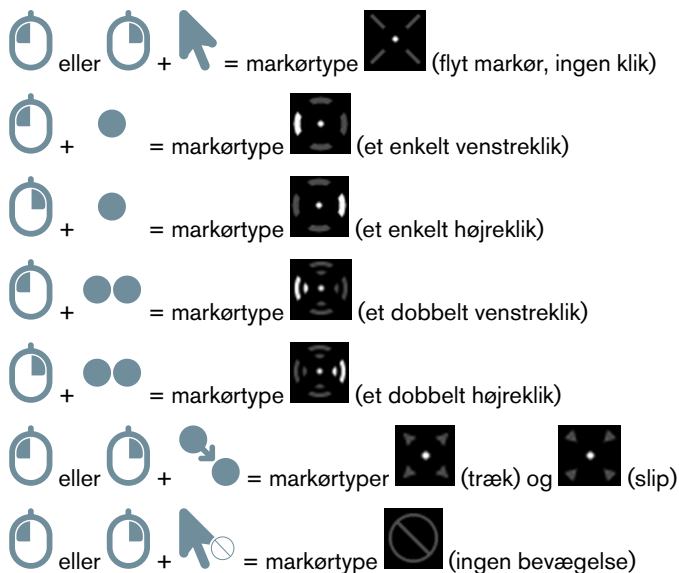
5.1.5.2.2.4 Slå rullefunktion fra

Markér afkrydsningsfeltet **Slå rullefunktion fra**, hvis du ikke vil have, at rullefunktion skal være aktiv i Gaze Interaction.

5.1.5.2.2.5 Brugerdefinerede markører

Brugerdefinerede markører er en funktion, der ændrer den normale musemarkør til flere forskellige markører, når du bruger Windows Control i tilstanden Mouse Emulation.

De forskellige markører repræsenterer visuelt den form for museklik for Gaze Interaction, som du har valgt fra menuen Mouse Emulation (for definitioner af symbolerne i menuen Mouse Emulation, se 4.2.4.2 *Klik med Windows Control i tilstanden Mouse Emulation*, side 31, 4.2.4.3 *Forstørrelse med Windows Control i tilstanden Mouse Emulation*, side 31 og 4.2.4.4 *Valg af funktioner i Mouse Emulation*, side 31).



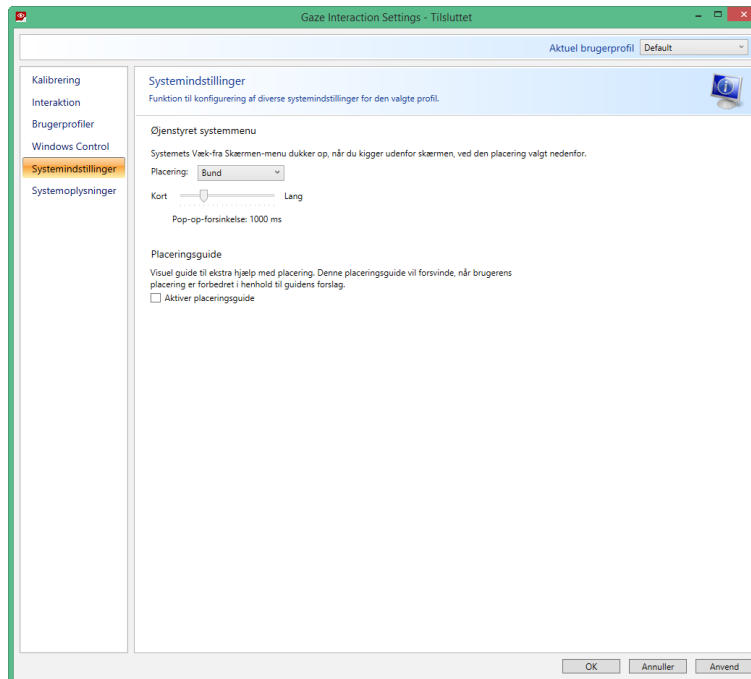
Markér afkrydsningsfeltet Brugerdefinerede markører for at aktivere brugerdefinerede markører til Windows Control i tilstanden Mouse Emulation.

5.1.5.2.2.6 Gem Menu

Markér afkrydsningsfeltet **Gem Menu**, hvis du ønsker at gemme menuen for Mouse Emulation, når denne anvendes. Tasten

 (F2) på tastaturet kan også anvendes til at slå visningen af Mouse Emulation menuen Til og Fra (gem/vis), når denne anvendes.

5.1.6 Systemindstillinger



5.1.6.1 Øjenstyret systemmenu

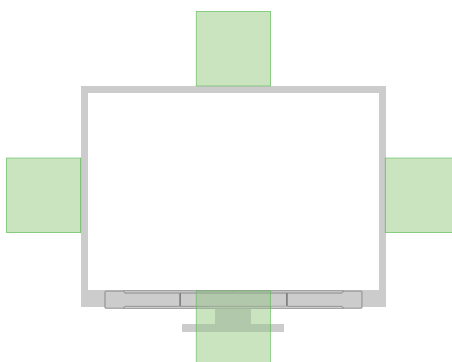
Vælg rullelisten **Position**, så der kan foretages ændringer hvor Øjenstyret systemmenu forekommer på skærmen.

Øjenstyret systemmenu kan sættes til at dukke op:

- Nederst (standardindstilling)
- Øverst
- Venstre
- Højre
- Ingen



Indstil Øjenstyret systemmenu til Ingen for at deaktivere Øjenstyret systemmenu.



Figur 5.1 Områder til Øjenstyret systemmenu

5.1.6.2 Placeringsguide

For at slå Placeringsguiden Til:

1. Åben **Gaze Control Indstillinger > Systemindstillinger**.

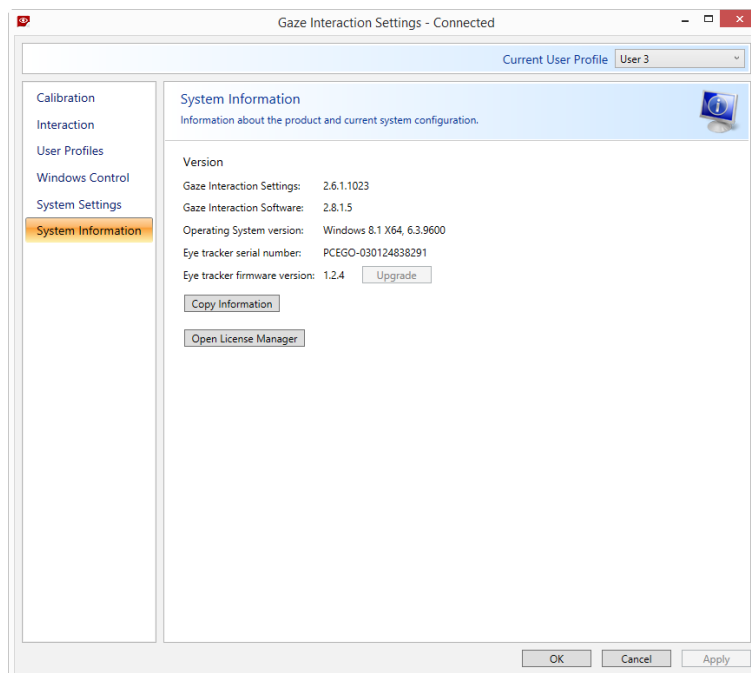
2. Vælg afkrydsningsfeltet **Aktivér Placeringsguide**.

For at slå Placeringsguiden fra:

1. Åben **Gaze Control Indstillinger > Systemindstillinger**.
2. Klik på afkrydsningsfeltet **Aktivér Placeringsguide** for at fjerne markeringen.

For at få flere oplysninger om Placeringsguiden, se da *4.1.2 Placeringsguide*

5.1.7 Systemoplysninger



Sådan får du vist enhedens version og model:

Åben **Indstillinger for Gaze Interaction > Systeminformation**.

Sørg for at have disse oplysninger til rådighed, hvis du får problemer med enheden og har brug for at kontakte Kundesupport.

Hvis du klikker på **Kopiér alle oplysninger**, kan du indsætte oplysningerne i et dokument, for eksempel Notesblok eller Word-Pad, eller direkte i en e-mail.

5.1.7.1 Opgrader Firmware til Eye Tracker

Hvis der er nyt Firmware for Eye Tracker-modulet, da vil knappen **Opdater** være valgbar.

Vælg knappen **Opdater** for at starte opdateringen af Firmware til Eye Tracker.



En pop-up besked vil fremkomme, når du starter Tobii Dynavox Indstillinger for Gaze Interaction, hvis der er en Opdatering af Firmware til Eye Tracker.

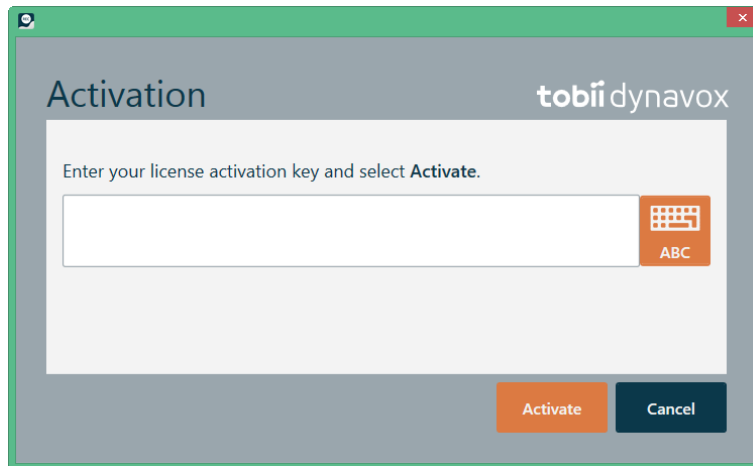
5.1.7.2 Licensadministrator

Du kan administrere dine Gaze Interaction Software licenser med **Licensadministrator**.

5.1.7.2.1 Aktivering af Tobii Dynavox Gaze Interaction Software med Windows Control

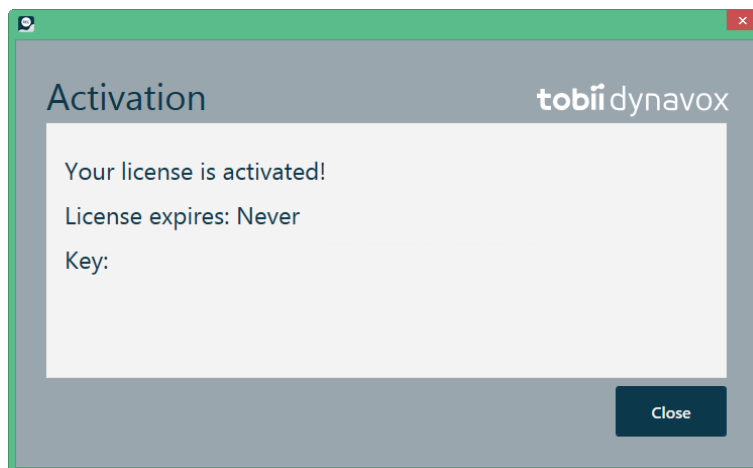
Når du køber PCEye Mini, vil der være Licensaktiveringsnøgle til softwaren i PCEye Miniæsen.

Når Gaze Interaction Software åbnes første gang vil **Licensadministratoren** starte. Du kan også vælge knappen **Åben Licensadministrator** under fanen Systeminformation i Gaze Interaction Indstillinger.



Din **Licensaktiveringsnøgle** er angivet i det Software og License-papir, der medfulgte din pakke.

1. Sørg for, at computeren/enheden er forbundet til internettet.
2. Indtast **Licensaktiveringsnøglen**.
3. Vælg knappen **Aktivér**.



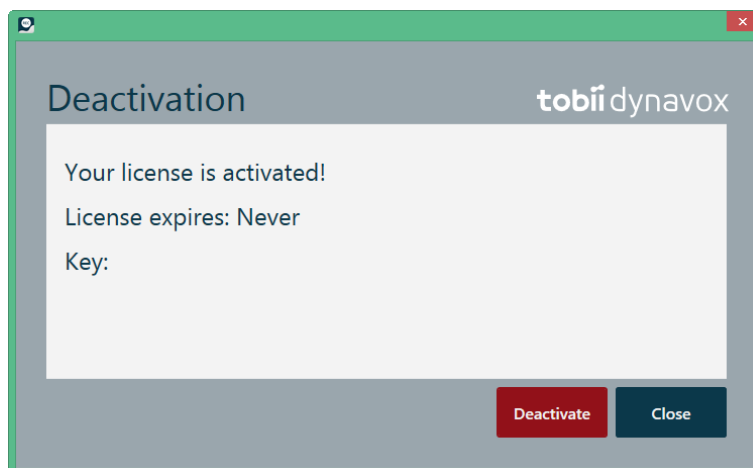
4. Vælg knappen **Luk**.

5.1.7.2.2 Deaktivering af Gaze Interaction Software

For at deaktivere Gaze Interaction Software skal du følge disse trin.

1. Sørg for, at computeren/enheden er forbundet til internettet.
2. Start Gaze Interaction Software .

3. Vælg knappen **Åben Licensadministrator**.

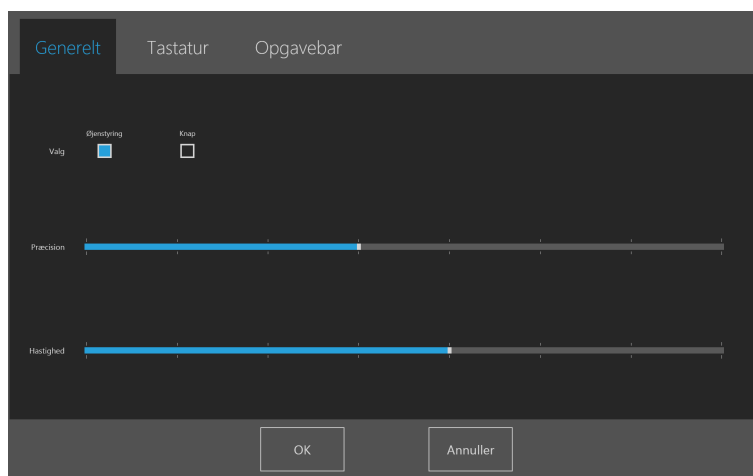


4. Vælg knappen **Deaktiver**.
5. Vælg:
 - **Ja** — for at deaktivere licensen for denne enhed.
 - **Nej** — for at fortryde.

5.2 Gaze Selection Settings

Dialogboksen Indstillinger for Gaze Selection er styret af Gaze Interaction og brugeren kan foretage alle ændringer uden at bruge et tastatur og/eller en mus.

5.2.1 Fanen Generelle Indstillinger:



Valg

- **Øjstyring** – Vælg Øjstyring for at bruge dit blik position til at aktivere zoomfunktionen, der afsluttes med udførelsen af den ønskede opgave.
- **Kontakt** – Vælg Kontakt for at bruge en kontakt til at aktivere zoomfunktionen, der afsluttes med udførelsen af den ønskede opgave.

Præcision

Zoom-præcisionen kan indstilles til 8 forskellige niveauer. Du skal blot kigge på den ønskede position for at ændre indstillingen. Når du ændrer præcision, justeres dybden på zoomet, før opgaven udføres. Jo længere til højre på skalaen, jo dybere bliver zoomet.

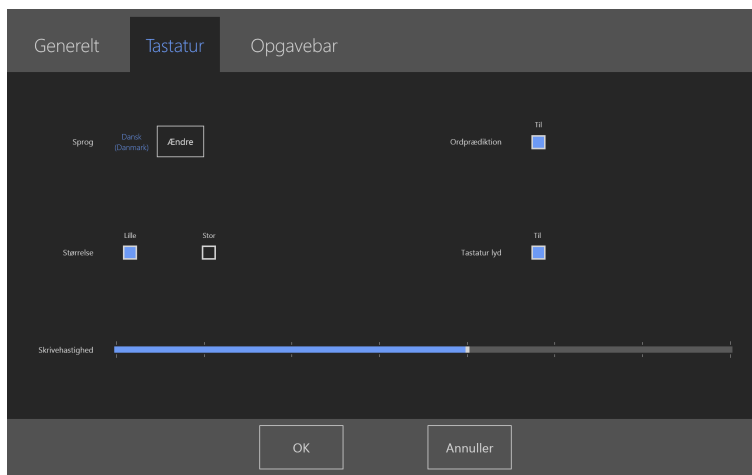


Hvis præcision er sat til nul, da vil der ikke blive zoomet. Det vil i stedet blive et enkelt klik med Primære Valg. Med Sekundære Valg vil det stadig være zoom.

Hastighed

Zoom-hastigheden kan indstilles til 8 forskellige niveauer. Du skal blot kigge på den ønskede position for at ændre indstilling. Når du ændrer hastighed, ændres hastigheden for, hvor hurtigt der zoomes, før opgaven udføres. Jo længere til højre på skalaen, jo hurtigere bliver zoomet.

5.2.2 Fanen Tastaturindstillinger



Sprog

Det valgte tastaturlayout for the givne sprog vises. Vælg knappen Ændre for at skifte tastaturlayout til et andet sprog. Der er en række forskellige sprogs tastaturlayout at vælge imellem.

Ordprædiktion

- **Til** - Vælg Til for at aktivere ordprædiktion, når du bruger Gaze-tastaturet. (Standard)
- **Fra** - Vælg Fra for at deaktivere ordprædiktion, når du bruger Gaze-tastaturet.

Størrelse

- **Lille** - Vælg Lille for at bruge en mindre størrelse af Gaze-tastaturet, som dækker mindre end halvdelen af skærmen, se *Figur 5.2 Lille Tastaturlayout (standard)*, side 49.
- **Stor** - Vælg Stor for at bruge en større størrelse af Gaze-tastaturet, som dækker halvdelen af skærmen, se *Figur 5.3 Stort Tastaturlayout*, side 50.



Figur 5.2 Lille Tastaturlayout (standard)



Figur 5.3 Start Tastaturlayout

Lyd-feedback

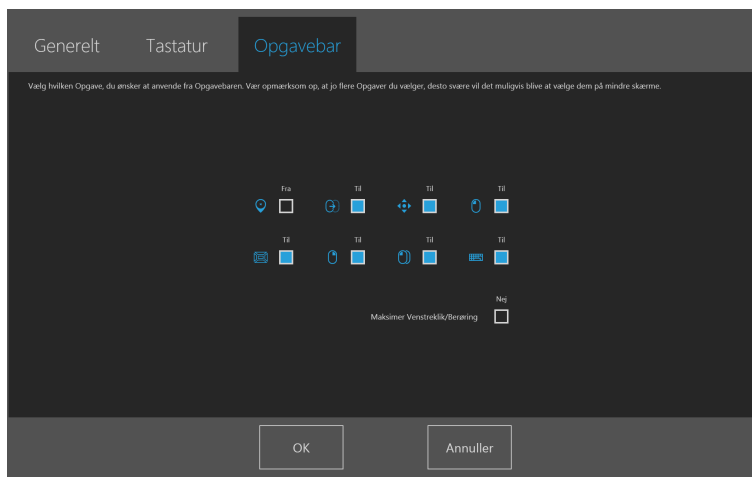
- **On** - Vælg On for at aktivere lyd-feedback, når du vælger en tast på det øjestyrede tastatur.
- **Off** - Vælg Off for at deaktivere lyd-feedback, når du vælger en tast på det øjestyrede tastatur.

Gaze-tastehastighed

Tastehastigheden kan indstilles til 8 forskellige niveauer. Du skal blot kigge på den ønskede position for at ændre indstilling. Ændring af tastehastigheden med øjestyling ændrer, hvor længe en bruger skal fastholde blikket på en knap, inden opgaven er gennemført. Skalaen repræsenterer langsommere tastehastighed til venstre og højere hastighed til højre.

Hvis du vil afslutte, skal du vælge **OK** for at gemme eller **Annuller** for at kassere dine ændringer.

5.2.3 Fanen for Opgavebaren til Indstillinger



Vælg hvilke opgaver, der skal anvendes i Opgavebaren. For at få flere oplysninger om opgaverne, se da 4.2.3.2 *Opgaveknapper*, side 17.



Vær opmærksom på at jo flere opgaver, der anvendes i Opgavebaren, desto sværere bliver det at vælge dem på små skærme.

Skift Til/Fra afkrydsningsfeltet til Til for at aktivere den til anvendelse i Opgavebaren.

Skift Til/Fra afkrydsningsfeltet til Fra for at deaktivere synlighed og anvendelse opgaven i Opgavebaren.

5.2.3.1 Maksimer Venstreklik/Berøring

Aktivering af Maksimer venstreklik/berøring kan væsentligt øge det aktive område for opgaven for venstreklik/berøring inden i Opgavebaren, hvilket gør det meget nemmere at vælge opgaven venstreklik/berøring.

Anvend funktionen **Maksimer venstreklik/berøring** for at udvide eller fremhæve venstreklik/berøring i Opgavebaren. Hvis den er sat til Fra, da vil alle opgaver have samme afstand mellem hinanden langs Opgavebaren. Hvis den er sat til Til, da vil alle andre opgaver end Venstreklik/Berøring forblive samme størrelse og opgaven Venstreklik/Berøring vil fylde resten af pladsen i Opgavebaren.

6 Vedligeholdelse af produktet

6.1 Temperatur og luftfugtighed

6.1.1 Generel anvendelse

Det er mest hensigtsmæssigt at opbevare PCEye Mini tørt og ved stuetemperatur. De anbefalede intervaller for temperatur og luftfugtighed er følgende:

- Temperatur: 10°C til 35°C (50°F til 95°F)
- Luftfugtighed: Maks. 70 % (ingen kondens på enheden)

6.1.2 Transport og opbevaring

I forbindelse med transport og opbevaring gælder følgende anbefalede intervaller for temperatur og luftfugtighed:

- Temperatur: -40°C til 70°C (-40°F til 158°F)
- Luftfugtighed: 20 til 70 % (ingen kondens på enheden)

PCEye Mini er hverken vandtæt eller vandafvisende. Enheden bør ikke opbevares under uforholdsmæssigt fugtige eller på anden måde våde forhold. Enheden må ikke nedsænkes i vand eller andre væsker. Vær omhyggelig med ikke at spilde væsker på enheden.

6.2 Rengøring

Inden rengøring af enheden PCEye Mini, sluk da for computeren, som den er forbundet til og udtræk alle kabler og stik. Brug en blød, let fugtig og fnugfri klud. Sørg for, at der ikke trænger fugt ind i enhedens åbninger. Brug ikke vinduespudsemidler, almindelige rengøringsmidler, aerosolsprayer, opløsningsmidler, alkohol, ammoniak eller slibende rengøringsmidler til rengøring af enheden.

Det anbefales, at enheden rengøres regelmæssigt.

6.3 Transportering af PCEye Mini

Udtag USB-kablet og bær den i den dertilhørende bærekasse. PCEye Mini er relativt skrøbelig og filteret kan blive ridset, hvis den ikke beskyttes ordentligt: sørg derfor for at tage visse forbehold for at beskytte enheden, når den bæres eller pakkes.

Hvis enheden skal indleveres til reparation, skal sendes eller skal medbringes på rejse, skal du bruge den oprindelige emballage.



Når PCEye Mini er forbundet til en skærm/bærbar computer, da må du ikke bære den forbundne enhed alene ved at tage fat i PCEye Mini. PCEye Mini kan ikke bære vægten af skærmen/den bærbare computer og enheden kunne ske at løsne sig eller falde, fordi vægtbalancen skiftes, hvilket vil føre til permanent skade til begge dele. Tobii Technology kan ikke holdes ansvarlig, for nogen skade sket som følge deraf.

6.4 Bortskaffelse af PCEye Mini

PCEye Mini må ikke bortskaffes sammen med husholdnings- eller kontoraffald. Følg de lokale regler for bortskaffelse af elektrisk og elektronisk udstyr.

Bilag A Support og Garanti

A1 Kundesupport

Hvis du har brug for hjælp, bedes du kontakte din lokale repræsentant eller Tobii Dynavox Support. For at få hjælp hurtigst muligt skal du sørge for at have adgang til din PCEye Mini og om muligt også til internettet. Du skal også kunne give serienummeret på enheden, hvilket du kan finde på undersiden af enheden. Find vores support-sider på hjemmesiden: www.tobiidynavox.com eller www.myTobiiDynavox.com.

A2 Garanti

Læs venligst garantipapiret Manufacturer's Warranty, der medfølger i emballagen.

Læs denne brugervejledning grundigt, før du tager enheden i brug. Garantien dækker kun, hvis enheden bruges i overensstemmelse med Brugervejledningen. Garantien bortfalder, hvis PCEye Mini-enheden skilles ad.



Behold den originale indpakning til PCEye Mini.

Hvis enheden skal returneres til Tobii Dynavox for garantidækkede problemer eller reparationer, da skal den originale indpakning (eller tilsvarende) anvendes ved forsendelse.

Bilag B

Overensstemmelsesoplysninger



Alle PCEye Mini har CE-mærke, hvilket indikerer overholdelse af essentielle helbreds- og sikkerhedskrav, som fremsat i Direktiverne i EU.

B1 FCC Erklæring

Denne enhed er i overensstemmelse med del 15 af FCC-reglerne. Ved brug af enheden skal følgende to betingelser overholdes: 1) Denne enhed må ikke forårsage skadelig interferens og 2) denne enhed skal kunne modtage al interferens, herunder interferens, der kan forårsage uønsket drift.



Ændringer, der ikke udtrykkeligt er godkendt af Tobii Dynavox, kan ugyldiggøre brugerens tilladelse til at betjene udstyret i henhold til FCC-reglerne.

Dette udstyr er testet og overholder grænseværdierne for en digital enhed i klasse B i overensstemmelse med del 15 i FCC-reglerne. Disse grænser er sat for at give en rimelig beskyttelse mod skadelig interferens fra andet elektrisk udstyr i hjemmet. Dette udstyr generer, anvender og kan udsende radiofrekvensenergi, som kan forårsage skadelig interferens på radiokommunikationstjenester, hvis det ikke installeres og anvendes i overensstemmelse med de medfølgende anvisninger.

Der er dog ingen garanti for, at der ikke opstår interferens i en given installation. Hvis dette udstyr forårsager skadelig interferens i radio- eller tv-modtagelsen, hvilket kan konstateres ved at tænde og slukke for udstyret, kan brugen forsøge at afhjælpe problemet på en af følgende måder:

- Drej eller flyt modtagerantennen.
- Anbring udstyret og modtageren længere fra hinanden.
- Slut udstyret til et andet netstik end det, modtageren er tilsluttet.
- Kontakt forhandleren eller en erfaren radio/tv-tekniker for at få hjælp.

B2 Industri Canada Erklæring

Dette apparat i Klasse B er i overensstemmelse med Canadas direktiv ICES-003.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

B3 CE-Erklæring

PCEye Mini overholder følgende standarder:

- 93/42/EEC (MDD) - Medical Device Directive, as amended by 2007/47/EC
- 2011/65/EU (RoHS) - Restriction of Hazardous Substances Directive
- 2004/108/EC (EMC) - Electromagnetic Compatibility Directive

B4 Standarder

Enheden PCEye Mini overholder følgende standarder:

- FCC part 15, Class B
- ICES-003 Issue 5
- EN 55022:2010
- EN 55024:2010+A1:2015, Information technology equipment. Immunity characteristics. Limits and methods of measurement
- EN ISO 14971:2007, Application of risk management to medical devices
- EN 62471:2008, Photo Biological Safety of Lamps and Lamp Systems
- Parts relevant for EMC from IEC 60950-1:2005, Safety of information technology equipment

- Parts relevant for EMC from EN60601-1-2:20007

Bilag C

Bortskaffelse af PCEye Mini

PCEye Mini må ikke bortskaffes sammen med husholdnings- eller kontoraffald. Følg de lokale regler for bortskaffelse af elektrisk og elektronisk udstyr.

Bilag D

Tekniske specifikationer

Tekniske specifikationer	PCEye Mini
Blikdatahastighed	60 Hz
Datastrøm	Øjensporing (gaze-punkt, øjenposition, osv.) IR-billedstrøm på 30 fps
Strømforbrug Fuld funktion	1,5 W ved almindelig anvendelse
Behandlingsenhed	Tobii EyeChip™ med komplet indbygget behandling
Brugergænseflade	USB 2.0 ¹ (strøm og signal)
Hovedbevægelsesboks² størrelse ved afstand på 45 cm (på 17,1") på 50 cm (på 19,7") på 65 cm (på 25,6") på 80 cm (på 31,5")	 >20 cm × 20 cm ellipse >7,9" × 7,9" >25 cm × 30 cm ellipse >9,8" × 7,9" >35 cm × 30 cm ellipse >13,4" × 11,8" >35 cm × 35 cm cirkel >13,4" × 13,4"
Afstand fra brugeren til Eye Tracker	45 cm - 85 cm 18" - 33"
Skærmstørrelse³ Ved brugerafstand på 55 cm (21.7 tommer)	Anbefalet op til 19 tommer
Brugerkalibrering (tidligere sporingsrobusthed)	<99 %
Opdaget Gaze Interaction >30 Hz Maksimal frame rate for rådata	98 % for 95 % af befolkningen ⁴ 90% for 95 % af befolkningen ⁴
Blinkpræcision For 95 % af befolkningen ⁴ For 90% af befolkningen ⁴ For 80% af befolkningen ⁴ For 65% af befolkningen ⁴ Ideelt ⁵	<1,9° <1,7° <1,3° <1,0° <0,3°
Blinkpræcision For 95% af befolkningen ⁴ For 90% af befolkningen ⁴ For 80% af befolkningen ⁴ For 65% af befolkningen ⁴ Ideelt ⁵	<0,4° <0,3° <0,25° <0,2° <0,1°
Maksimum hastighed for hovedbevægelse Øjenposition	40 cm/s (15,7 tommer/s)

Tekniske specifikationer	PCEye Mini
Blikdata	10 cm/s (3,9 tommer/s)
Maksimal hovedtipning	>20°
Maksimal drejning på skrå	25°
Synlighed	Lav synlighed (850 nm)
Flimren	ingen flimren (30 Hz konstant)
Datastrøm og datahastighed	
Gaze-forsinkelse	25 ms
Gaze-gendannelse	100 ms
Lav opløsningsstrøm	640×480 ved 30 Hz
Enhedens størrelse (længde × højde × dybde)	169,5 mm × 17,8 mm × 12,4 mm 6,67" × 0,70" × 0,49"
Enhedens vægt	59 g 2,1 oz
Fungerer med (styresystem)	Windows 7 Windows 8,1 Windows 10
Systemkrav	CPU: 1 GHz, 2 kerner RAM: 2GB GPU: 60 MB RAM på skærmkortet, Pixel Shader version 2.0 eller nyere

1. USB2-krav: USB 2.0 BC1.2 giver Tobii IS4 tilstrækkeligt strøm og signalbåndbredde.
2. Hovedboksen beskriver området foran øjensporen, hvor brugeren skal have mindst et øje for at læse dvæledata. Øjensporen er på mindst en 20°-vinkel set oppefra fra bunden af skærmen.
3. For skærme, der er større end anbefalet, kan der være en begrænsning af kvaliteten af dvæle-præcisionen i de øvre hjørner af skærmen, når brugeren sidder tæt på skærmen.
4. Præcisionsgraden og præcision i forhold til befolkningsprocenten stammer fra resultater fra omfattende afprøvning udført af repræsentanter fra hele befolkningen. Vi har anvendt hundredetusinde diagnostiske billeder og udført afprøvninger af omkring 800 personer med forskellige forhold, syn, etnisk baggrund, hverdagsstøv, fedtpletter, blokeringer omkring øjnene, med øjnene sat ud af fokus osv. Dette har resulteret i en meget mere robust øjensporingsoplevelse med høj ydeevne og en meget mere realistisk repræsentation af ydeevnen for hele befolkningen og ikke kun en matematisk ideel situation.
5. De "ideelle" tal er den forrige standard for måling af præcision, som tidligere var anvendt for Tobii og for alle andre øjensporingskonkurrenter. De "ideelle" tal er gavnlige for at få en generel forståelse af sammenlignelig kvalitet og ydeevne, men de er dog ikke gældende for en virkelig anvendelsessituation i samme grad som en kvantitativ præcisionsmåling og præcision i forhold til procentdel af befolkningen, som er baseret på omfattende afprøvning udført af repræsentanter fra hele befolkningen.

Copyright © Tobii AB (offentlig). Illustrationer og specifikationer svarer ikke nødvendigvis til produkter og serviceydelser på de enkelte lokale markeder. Ret til ændring af tekniske specifikationer uden forudgående varsel forbeholdes. Alle andre varemærker tilhører deres respektive ejere.

Support til din Tobii Dynavox enhed

Få hjælp på internettet

Se den produkt-specifikke support-side for din Tobii Dynavox enhed. Den indeholder opdaterede information omkring problemstillinger samt tips og tricks angående produktet. Find vores support-sider på hjemmesiden: www.TobiiDynavox.com eller www.myTobiiDynavox.com.

Kontakt din salgsrepræsentant eller forhandler.

Hvis du har spørgsmål angående dit produkt, så kontakt din lokale Tobii Dynavox-forhandler eller salgsrepræsentant for hjælp. De kender din personlige opsætning bedst og kan bedst hjælpe dig med tips og produkttræning. For kontaktoplysninger, besøg da www.TobiiDynavox.com/contact