

Tobii Dynavox PCEye Mini

Brukerhåndbok



Brukerhåndbok Tobii Dynavox PCEye Mini

Version 1.1

06/2016

Med enerett.

Copyright © Tobii AB (publ)

Ingen deler av dette dokumentet får reproduseres, lagres i gjenfinningssystem eller deles i noen form eller på noen måte (elektronisk, ved fotokopiering, innspilling eller annet) uten skriftlig tillatelse fra utgiveren.

Den angitte opphavsretten inkluderer ethvert format og alle deler av det opphavsrettlig beskyttede materialet, og informasjon som måtte være tillatt under nåværende gjeldende lov eller heretter vedtatt, inkludert, men ikke begrenset til, materiale som er basert på programvare som vises på skjermen, som skjermbilder, menyer, etc..

Informasjonen i dette dokumentet tilhører Tobii Dynavox. Det er forbudt å gjengi deler av eller hele innholdet uten skriftlig forhåndstillatelse fra Tobii Dynavox.

Products that are referred to in this document may be either trademarks and/or registered trademarks of the respective owners. The publisher and the author make no claim to these trademarks.

While every precaution has been taken in the preparation of this document, the publisher and the author assume no responsibility for errors or omissions, or for damages resulting from the use of information contained in this document or from the use of programs and source code that may accompany it. In no event shall the publisher and the author be liable for any loss of profit or any other commercial damage caused or alleged to have been caused directly or indirectly by this document.

Innholdet kan endres uten varsel.

Gå til nettstedet til Tobii Dynavox på www.TobiiDynavox.com for å få oppdaterte versjoner av dette dokumentet.

PCEye Mini beskyttes av følgende amerikanske patenter:

- 7.572.008
- 6.659.611

Innhold

1	Introduksjon	5
1.1	Forklaring på varsler.....	5
1.2	Symboler og markeringer.....	5
1.3	Bruksområde	5
1.4	Pakkeinnhold	6
2	Sikkerhet.....	7
2.1	Monteringsadvarsel	7
2.2	Epilepsiadvarsel	7
2.3	Infrarød-advarsel	7
2.4	Advarsel om magnetisk felt	7
2.5	Barnesikkerhet	7
2.6	PCEye Mini må ikke åpnes.....	7
2.7	Nødssituasjoner	8
2.8	Gaze Interaction.....	8
2.9	Tredjeparter.....	8
3	Komme i gang med PCEye Mini	9
3.1	Krav.....	9
3.2	Installere, kjøre og aktivere PCEye Mini med Tobii Dynavox Gaze Interaction Software with Windows Control	9
3.2.1	Installasjonsveiledningen for PCEye Mini.....	9
3.2.2	Konfigurasjonsveiledning for PCEye Mini.....	10
3.2.3	Kjøre Tobii Dynavox Gaze Interaction Software with Windows Control	11
3.2.4	Slik aktiverer du Tobii Dynavox Gaze Interaction Software with Windows Control	11
3.3	Oppdatere Gaze Interaction-programvaren og PCEye Mini-fastvaren.....	12
4	Slik bruker du PCEye Mini	13
4.1	Plassering av brukeren	13
4.1.1	Styringsboks	13
4.1.2	Plasseringsveiledning	14
4.2	Bruke Windows Control.....	14
4.2.1	Type Windows Control	14
4.2.2	Aktivere og deaktivere Windows Control.....	15
4.2.3	Bruke Gaze Selection	15
4.2.4	Bruke Mouse Emulation	30
4.3	Pause/Gjenoppta Gaze Interaction	32
5	Innstillinger.....	34
5.1	Gaze Interaction Settings	34
5.1.1	Åpne Gaze Interaction Settings.....	34
5.1.2	Kalibrering.....	35
5.1.3	Interaksjon.....	40
5.1.4	Brukerprofil	41
5.1.5	Windows Control.....	42
5.1.6	Systeminnstillinger	45
5.1.7	Systeminformasjon	46
5.2	Innstillinger Gaze Selection.....	48
5.2.1	Kategorien Generelle innstillinger:	48
5.2.2	Kategorien Tastaturinnstillinger	49

5.2.3	Kategorien Oppgavelinjeinnstillinger	50
6	Produktpleie.....	52
6.1	Temperatur og luftfuktighet	52
6.1.1	Generell bruk.....	52
6.1.2	Transport og lagring	52
6.2	Rengjøring.....	52
6.3	Transportere PCEye Mini.....	52
6.4	Kassering av PCEye Mini.....	52
Tillegg A	Support og garanti	53
A1	Kundestøtte.....	53
A2	Garanti.....	53
Tillegg B	Informasjon om overholdelse.....	54
B1	FCC-erklæring.....	54
B2	Industry Canada-erklæring.....	54
B3	CE-deklarasjon	54
B4	Standarder	54
Tillegg C	Kassering av PCEye Mini.....	55
Tillegg D	Tekniske spesifikasjoner.....	56

1 Introduksjon

Takk for at du kjøpte en PCEye Mini-enhet fra Tobii Dynavox!

Ta deg tid til å lese brukerveiledningen nøye for å få optimal ytelse av dette produktet.

1.1 Forklaring på varsler

I denne manualen tar vi i bruk tre (3) varselsnivåer:



Brukes for å informere brukeren om noe viktig eller noe som trenger ekstra oppmerksomhet.



Brukes for å informere om noe som kan forårsake skade eller feilfunksjon på utstyret.



Brukes for å informere om noe som kan være til skade for brukeren dersom varselet ignoreres.

1.2 Symboler og markeringer

I dette tilleggget finner du informasjon om symbolene som blir brukt for PCEye Mini, delene, tilbehøret og emballasjen.

Symboler eller markeringer	Beskrivelse
	Samsvarer med relevante Australske EMC-krav
	Kasseres i henhold til nasjonale krav.
	CE er forkortelsen for European Communities og merkingen informerer tollansatte i EU om at dette produktet samsvarer med ett eller flere av EU-direktivene.
	Merkingen er en sertifiseringsmerking som brukes på produkter som er produsert eller solgt i USA. Denne sertifiserer at den elektromagnetiske interferensen til enheten er under grensen som anbefales av Federal Communications Commission (FCC).
	IC er forkortelsen for Industry Canada og merkingen informerer tollansatte i Canada om at dette produktet samsvarer med ett eller flere av Canadas direktiver.

1.3 Bruksområde

PCEye Mini er en clip-on øyestyringsmodul som gir deg muligheten til å styre datamaskinen ved hjelp av øynene dine. Det er bare å se på dataskjermen og velge kommandoer ved å blunke, fokusere, zoome eller klikke på en bryter. Du kan også styre musepekeren helt ved direkte hjelp av øyebevegelser. PCEye Mini passer perfekt på den bærbare PC-en din, under vanlige dataskjermer og kan også festes til Tobii EyeMobile Mini-stativ og til visse nettbrett.

PCEye Mini er ment til å brukes med Gaze Interaction for alternativt supplerende kommunikasjon (ASK) og/eller for datatilgang som et alternativ til tastatur og mus for mennesker som har utfordringer i deres evne til å snakke og/eller bruke datamaskiner grunnet skader, funksjonsnedsettelse eller sykdom.

Øyestyringsenheten kan flyttes mellom ulike datamaskiner så lenge skjermen enheten er koblet til plasseres på et bord eller egnet stativ for stasjonær bruk innendørs. Bortsett fra ved installasjon drives PCEye Mini hovedsaklig ved bruk av øynene og

kalibreres til hver brukers øyebevegelser. Intensjonen med PCEye Mini er at brukeren skal kunne styre en datamaskin, men den er ikke ment til å styre andre medisinske enheter.

PCEye Mini gir en rask, nøyaktig og håndfri tilgangsmåte til datamaskiner som kan berike livet ditt og gi deg større personlig uavhengighet. Du kan følge opp interessene dine og utdanningen din, komme tilbake i arbeid, holde kontakten med venner og familie, uttrykke deg kunstnerisk og la deg underholde.

For mer informasjon om skjermstørrelser, se *Tillegg D Tekniske spesifikasjoner*



Figur 1.1 PCEye Mini



Du må ikke dekke til fremsiden til PCEye Mini på noen måte (med dekorasjoner, Post-It-lapper osv.) da dette vil forstyrre Gaze Interaction.



Bruk av et antivirusprogram anbefales på det sterkeste.

1.4 Pakkeinnhold

- PCEye Mini
- Magnetisk monteringsplate (2 deler) for PCEye Mini
- USB-forlengelseskabel
- Monteringsinstruksjoner
- Lisensaktiveringsnøkkel
- Tørkeklut



Du må bare bruke artiklene som følger med i PCEye Mini-pakken, de som er beskrevet i produktdokumentasjonen og annet godkjent Tobii Dynavox-tilbehør sammen med PCEye Mini.

2 Sikkerhet

2.1 Monteringsadvarsel



PCEye Mini må monteres i henhold til PRODUSENTENS anvisninger for godkjente fester eller monteringsbraketter. Tobii Dynavox eller Tobii's forhandlere skal ikke holdes ansvarlige for skader på produkter, personer eller eiendeler som oppstår hvis en PCEye Mini faller ned fra montert konfigurasjon. Monteringen av en PCEye Mini gjøres utelukkende på brukerens egen risiko.

Den dobbeltsidige tapen som følger med de magnetiske festeplatene er utformet til for å kunne festes permanent til skjermen / den bærbare datamaskinen. Forsøk på å fjerne stativet etter å ha festet det med tapen som følger med, kan føre til skader på både skjermen / den bærbare PC-en, og på stativet.

Ikke slikk på tapen eller putt deler av tapen eller den magnetiske festeplaten i munnen eller fest den på kroppen.

Ikke plasser PCEye Mini på skjermer som er over høyden til hodet eller ansiktet til brukere, med mindre det brukes en løsning for "fast montering".

2.2 Epilepsiadvarsel



Noen personer med **fotosensitiv epilepsi** er mottakelige for epileptiske anfall eller tap av bevissthet hvis de blir utsatt for visse blinkende lys eller lysmønstre i dagliglivet. Dette kan skje selv om personen ikke har en epileptisk sykehistorie eller aldri har hatt epileptiske anfall.

En person med fotosensitiv epilepsi har sannsynligvis også problemer med TV-skjermer, noen dataspill og blinkende fluorescerende lyspærer. Slike personer kan få anfall mens de ser spesielle bilder eller mønstre på en skjerm, eller når de blir utsatt for lyset fra øyestyringen. Det estimeres at rundt 3-5 % av mennesker med epilepsi har denne typen av fotosensitiv epilepsi. Mange personer med fotosensitiv epilepsi opplever en "aura" eller får merkelige fornemmelser før anfallet inntreffer. Hvis du ikke føler deg bra under bruk, flytt øynene bort fra øyestyringen.

2.3 Infrarød-advarsel



Når dette er aktivert, avgir PCEye Mini infrarødt (IR) lys. Visse medisinske apparater er mottakelige for forstyrrelser fra IR-lys og/eller stråling. Bruk ikke PCEye Mini når du er i nærheten av slike medisinske enheter da dette kan forstyrre presisjonen eller funksjonen til disse.

2.4 Advarsel om magnetisk felt



De magnetiske festene til PCEye Mini-enheten inneholder magneter. Magnetiske felt kan forstyrre funksjonen til pace- makere og implanterte hjertestartere. Som en generell regel bør man sørge for en avstand på 15 cm mellom en enhet med magneter og hjerteinnretningen.

2.5 Barnesikkerhet



PCEye Mini er en avansert datamaskin og elektronisk enhet. Den består av en rekke separat monterte deler. I hendene på et barn kan noen av disse delene være mulige å skille fra enheten og dermed utgjøre en kvelningsfare eller andre farer for barnet.

Unge barn må derfor ikke ha tilgang til eller bruke enheten uten oppsyn av foreldrene eller en voksen person.

2.6 PCEye Mini må ikke åpnes.



Dersom dette ikke overholdes, vil det føre til tap av garantien. Ingen av komponentene skal repareres på egen hånd. Kontakt Tobii Dynavox Support dersom din PCEye Mini ikke fungerer som den skal.

2.7 Nødssituasjoner



Du skal ikke stole på enheten for nødansrop eller banktransaksjoner. Vi anbefaler å ha flere måter å kommunisere på i nødssituasjoner. Banktransaksjoner bør utføres via et system anbefalt av og godkjent av banken i henhold til gjeldende bankstandarder.

2.8 Gaze Interaction



Noen personer kan oppleve en viss tretthet (grunnet fokusering med øynene og hard konsentrasjon) eller tørrhet i øynene (grunnet mindre blinking) når de vender seg til Gaze Interaction. Hvis du opplever tretthet eller tørre øyne, bør du starte forsiktig og begrense lengden på Gaze Interaction-øktene. Fuktighetsgivende øyedråper kan motvirke tørrhet.

2.9 Tredjeparter



All bruk av PCEye Mini utenfor tilsiktet område og sammen med tredjeparts programvare eller maskinvare som forandrer tiltenkt bruk er en risiko, og Tobii Dynavox kan ikke ta ansvar for dette.

3 Komme i gang med PCEye Mini

3.1 Krav

For PCEye Mini anbefaler vi følgende minimum systemkrav:

- USB 2.0 eller bedre
- Operativsystem:
 - Windows 7
 - Windows 8,1
 - Windows 10
- 1 GHz, 2 kjerner
- 2 GB RAM-minne
- Grafikk 60 MB VRAM
- Pixel shader versjon 2.0 eller nyere
- 450 MB gratis plass for installasjon av PCEye Mini-programvaren.
- .NET 4.5 må installeres på enheten

3.2 Installere, kjøre og aktivere PCEye Mini med Tobii Dynavox Gaze Interaction Software with Windows Control

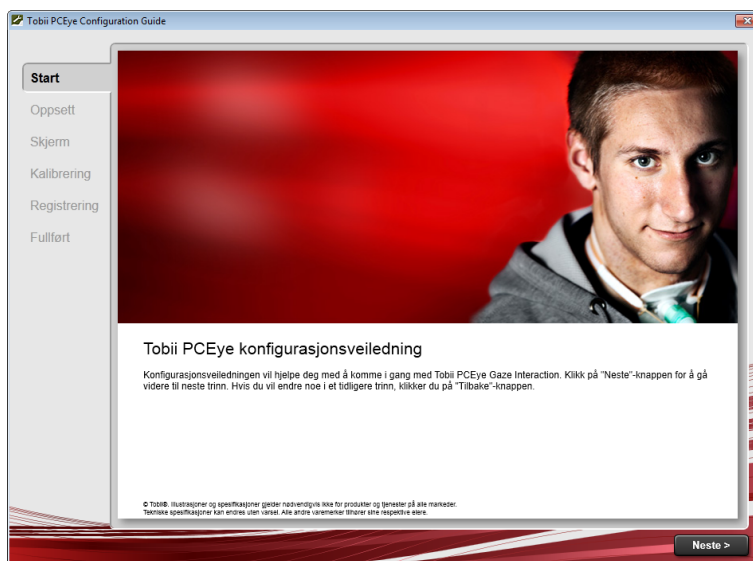
3.2.1 Installasjonsveiledningen for PCEye Mini

Installasjonsveiledningen for PCEye Mini vil hjelpe deg å komme i gang med Gaze Interaction with Windows Control på datamaskinen. Den vil lede deg gjennom installasjonen av den nødvendige programvaren for PCEye Mini og gi lisensinformasjon.

1. Gå til <http://www.tobiidynavox.com/Windows-control/dl/> og last ned Tobii Dynavox Gaze Interaction Software with Windows Control-programvaren.
2. Installere Tobii Dynavox Gaze Interaction Software with Windows Control
3. Følg instruksjonene i **installasjonsveiledningen**, og velg **Neste** for å gå videre.

3.2.2 Konfigurasjonsveiledning for PCEye Mini

Når du starter datamaskinen på nytt etter å ha kjørt **installasjonsveiledningen** for PCEye Mini og festet de magnetiske monteringsplatene og PCEye Mini til datamaskinen, vil **konfigurasjonsveiledningen** for PCEye Mini automatisk starte.



Konfigurasjonsveiledningen vil hjelpe deg å komme i gang med å bruke Gaze Interaction på datamaskinen.

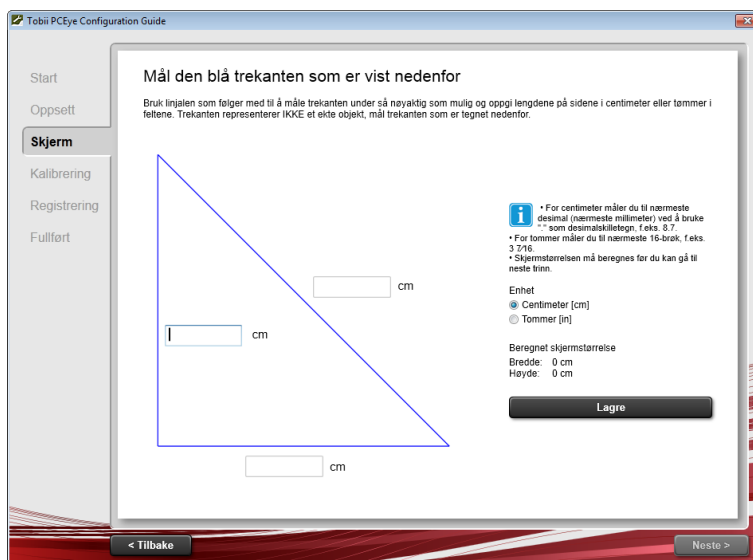
Den vil hjelpe deg med:

- Å velge skjerm og skjermstørrelse
- Plassering
- Kalibrering
- Innstillinger

Følg instruksjonene på hver side i **konfigurasjonsveiledningen**, velg **Neste** for å gå til neste side i veiledningen.



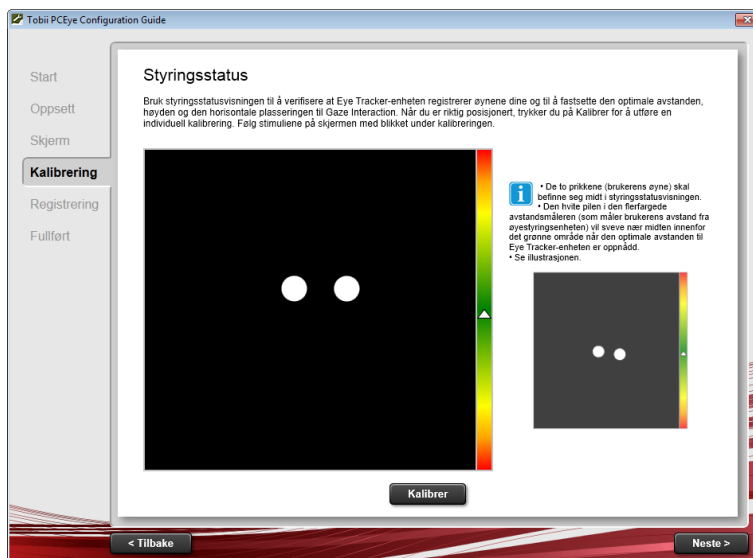
Vær spesielt oppmerksom på **Skjerm**-siden i konfigurasjonsveiledningen. Du må fylle ut informasjonen, eller utføre oppgavene, som kreves før du kan velge **Neste**.



På **Skjerm**-siden må du måle de blå linjene som utgjør trekanten på skjermen, med den medfølgende linjalen på siden av monteringsveiledningen for PCEye Mini. Fyll inn tallene i de aktuelle feltene. Så kan du velge **Lagre**.



Du må IKKE forsøke å måle den fysiske skjermstørrelsen. De målte verdiene for trekanten vil bli ekstrapolert til den fysiske skjermstørrelsen av programvaren.



På siden for **kalibrering** følger du instruksjonene og velger **Kalibrer**. Uten kalibrering vil ikke Gaze Interaction fungere ordentlig på datamaskinen.

- Velg Fullfør på den siste siden i **konfigurasjonsveiledningen** for å lagre innstillingene og konfigurasjonene for fremtidig bruk.



Konfigurasjonsveiledningen starter automatisk dersom det registreres konfigurasjonsendringer i systemet ditt.

Alle fremtidige innstillinger, profilhåndtering og kalibreringer vil bli styrt av, og kan åpnes fra, **Tobii Gaze Interaction Innstillinger** (se 4 *Slik bruker du PCEye Mini*, side 13 for informasjon om **Tobii Gaze Interaction Settings**)

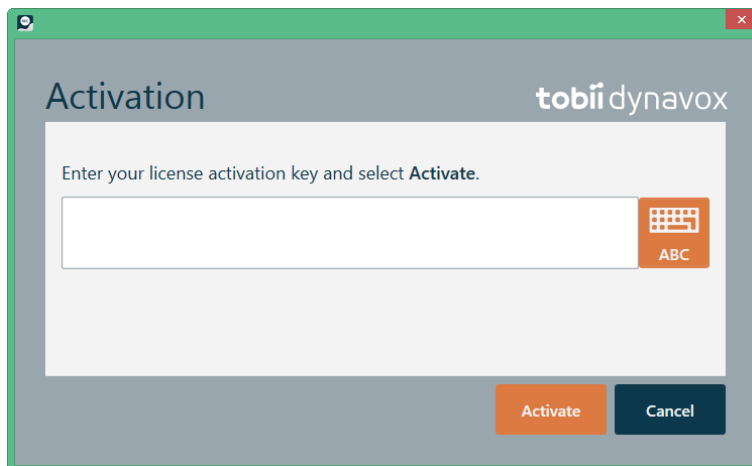
3.2.3 Kjøre Tobii Dynavox Gaze Interaction Software with Windows Control

Vil du vite mer om dette, se 4.2 *Bruke Windows Control*, side 14.

3.2.4 Slik aktiverer du Tobii Dynavox Gaze Interaction Software with Windows Control

Når du kjøper PCEye Mini vil du motta en Licence Activation Key for programvaren i PCEye Mini-boksen.

Når Gaze Interaction Software kjøres for første gang, vil **License Manager** starte. Eller velg **Åpne lisensbehandling**-knappen i fanen Systeminformasjon i Gaze Interaction Settings.



License Activation Key finner du på dokumentet for programvare og lisens som følger med i pakken.

1. Pass på at datamaskinen/enheten er tilkoblet Internett.
2. Skriv inn **License registration key**.
3. Velg knappen **Aktiver**.



4. Velg knappen **Lukk**.

3.3 Oppdatere Gaze Interaction-programvaren og PCEye Mini-fastvaren

Tobii Dynavox slipper regelmessig oppdaterte versjoner av Gaze Interaction-programvaren.

Under installering av Gaze Interaction-programvaren, vil Update Notifier-programvaren installeres på enheten. Hvis enheten er koblet til Internett, vil Update Notifier automatisk se etter oppdaterte versjoner av Gaze Interaction-programvaren og annen Tobii Dynavox-programvare som er installert på enheten.

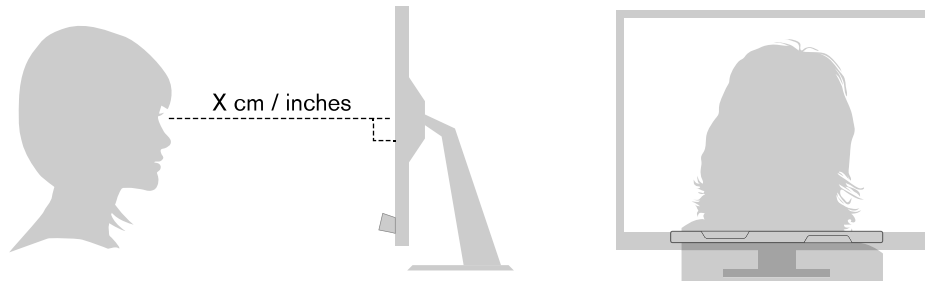
For å se etter oppdateringer av Gaze Interaction-programvaren manuelt, åpner du Update Notifier-applikasjonen på enheten og

velger ikonet  (Update Notifier) for å starte applikasjonen.

PCEye Mini-fastvaren oppdateres automatisk når en ny versjon er tilgjengelig så lenge datamaskinen er tilkoblet Internett.

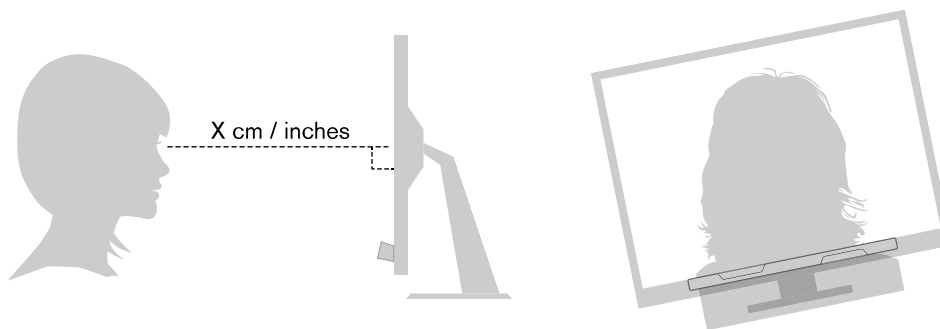
4 Slik bruker du PCEye Mini

4.1 Plassering av brukeren



Figur 4.1 Plassering

Når PCEye Mini er montert og festet til den magnetiske monteringsplaten og til enheten din, er denne utformet til å fungere optimalt når den er plassert parallelt med brukerens øyne i en avstand på ca. 45 til 90 cm for 45–85 cm, se *Figur 4.1 Plassering, side 13* eller *Figur 4.2 Plassering for personer som lener til siden eller som ligger, side 13*.



Figur 4.2 Plassering for personer som lener til siden eller som ligger

Dette betyr at for de brukerne som lener seg til siden eller som legger seg ned, må PCEye Mini, stativet og datamaskinenheten også vippes for å holde brukerens øyne parallelle i forhold til skjermen og ved optimal avstand. Se *Figur 4.2 Plassering for personer som lener til siden eller som ligger, side 13*.



Du må da sørge for at du finner en komfortabel stilling i forhold til optimal plassering av enheten og avstand fra den. Vær også oppmerksom på at brukerens komfort, i tillegg til ytelsen til Gaze Interaction, vil bli bedre hvis solen ikke skinner direkte på skjermen eller brukerens øyne.

Hva som er optimal avstand mellom brukeren og PCEye Mini-enheten på skjermen / den bærbare PC-en, avhenger av skjermstørrelsen. Brukeren bør ha optimal avstand for sikre best mulig Gaze Interaction.

Jo større skjermen er, desto større avstand bør det være mellom brukeren og øyestyrimodulen/skjermen for best mulig bruk av Gaze Interaction.

Skjermene som er mindre enn 10 tommer og større enn 10 tommer, bør ikke brukes for å oppnå optimal bruk av Gaze Interaction. For mer informasjon, se *Tillegg D Tekniske spesifikasjoner, side 56*.

4.1.1 Styringsboks

PCEye Mini gir stor frihet til hodebevegelser. Når PCEye Mini er kalibrert riktig og plassert foran brukeren, er det ikke nødvendig med ytterligere justeringer.

For mer detaljert informasjon om størrelsen på styringsboksen, se *Tillegg D Tekniske spesifikasjoner, side 56*.

Brukeren må ha minst ett øye i styringsboksen hele tiden for å bli sporet riktig av Gaze Interaction.

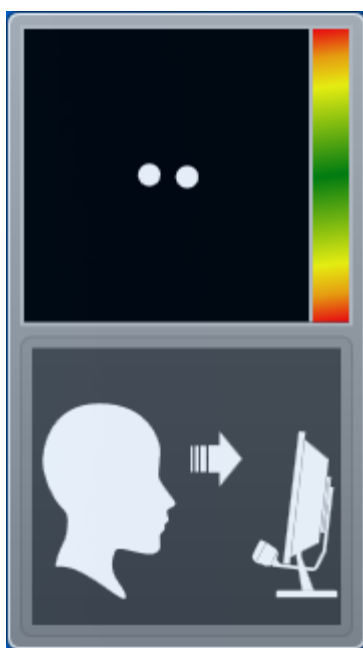
4.1.2 Plasseringsveiledning

For å få ytterligere hjelp til plasseringen kan du se **plasseringsveiledningen** som vises automatisk nederst til høyre i skjermen.

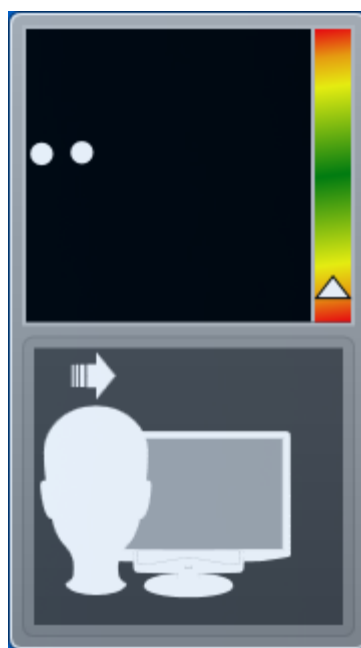
Plasseringsveiledningen er en visuell veiledning som kombinerer funksjonen til visningsprogrammet for styringsstatus med seks ulike bildebaserte instruksjoner for å hjelpe brukeren med riktig plassering.

De seks instruksjonene ber brukeren:

1. Flytte hodet ned.
2. Flytte hodet opp.
3. Flytte hodet til høyre.
4. Flytte hodet til venstre.
5. Flytte hodet nærmere skjermen.
6. Flytte hodet lenger unna skjermen.



Flytte hodet nærmere skjermen.



Flytte hodet til høyre.

Plasseringsveiledningen forsvinner automatisk når brukeren oppnår en bedre posisjon iht. veiledningen.

Noen brukere ønsker ikke at **plasseringsveiledningen** vises hver gang øynene forlater den optimale plasseringen.

For å slå den automatiske **plasseringsveiledningen** av eller på, se 5.1.6 *Systeminnstillinger*, side 45

4.2 Bruke Windows Control

Med Windows Control får du tilgang til skrivebordet og alle programmene på Windows-datamaskinen med Gaze Interaction.

4.2.1 Type Windows Control

Windows Control kan brukes i to forskjellige moduser

- **Gaze Selection**

Gaze Selection er en svært rask og nøyaktig tilgangsmåte som gir deg avansert Windows-tilgang, men er svært brukervennlig. Ingen utilsiktede klikk, ingen feilaktige bevegelser med musen. Du kan avslappet kikke rundt på Windows-skrivebord, programvareapplikasjoner, nettsider eller filmer. Når du har bestemt deg for hva du vil gjøre, velger du verktøyet du vil ha i verktøylinjen, og kikker tilbake på målområde for å utføre valget ditt.

Gaze Selection er ideell for normal til avansert Windows-tilgang når du ønsker å kunne bruke og styre så godt som all Windows-programvare uten raske avgjørelser og bevegelser. Det kan styres enten ved hjelp av blikket (fokusering) eller med bryter for enda mer kontroll og hastighet.

▪ **Mouse Emulation**

Mouse Emulation gir deg full kontroll over musepekeren din, akkurat som om du skulle hatt en fysisk mus som tilgangsmåte. Du kan klikke, høyreklikke, zoome og mye mer. Du kan i grunn styre all Windows-programvare som virker med musklikk. Med litt øvelse kan du oppnå like høy nøyaktighet som med andre musepekere. Mouse Emulation er ideell for begynnende (sensorisk) til avansert Windows-bruk som lærer deg hvordan du skal bruke blikket til å styre. Du kan gjemme Mouse Emulation-menyen hvis du vil begrense funksjonaliteten eller unngå distraksjon ved å trykke på F2 på tastaturet.

Se <http://www.tobiidynavox.com/eyegames/> for ideer om noen av programmene og spillene som brukes med Mouse Emulation.

For å velge hvilken type Windows Control du vil bruke, og tilpasse Windows Control:

- Åpne **Tobii Dynavox Gaze Interaction Settings > Windows Control**, se 5.1.5 *Windows Control*, side 42
- Velg din foretrukne type Windows Control under **Type Windows Control**

4.2.2 Aktivere og deaktivere Windows Control

Hvis du vil starte Windows Control, høyreklikk ikonet **Tobii Dynavox Gaze Interaction Settings**,  , på oppgavelinjen og velg **Aktiver Windows Control**.



Eller

Dobbelklikk på snarveien **Windows Control** på skrivebordet,  . Windows Control starter umiddelbart.

Hvis du vil deaktivere Windows Control, høyreklikker du på ikonet **Tobii Dynavox Gaze Interaction Settings**,  på oppgavelinjen og velger **Deaktiver Windows Control**.

Du kan også starte Windows Control fra  eller fra en alternativ kommunikasjonsprogramvare som har implementert funksjonene som leveres av Tobii Dynavox Eye Control SDK.

Automatisk start

- Åpne **Tobii Dynavox Gaze Interaction Settings > Windows Control**.
- Kryss av for **Autostart Windows Control ved oppstart** hvis du ønsker at Windows Control skal starte automatisk når Gaze Interaction starter.

4.2.3 Bruke Gaze Selection

Gaze Selection-modusen i Windows Control gjør at brukeren kan styre et vanlig Windows-operativsystem med en totrinns valgmetode som reduserer faren for uønskede klikk. Den hindrer også at markøren følger blikket når den ikke skal styres (det er ingen flytende markør i Gaze Selection).

1. Det første trinnet er å velge ønsket oppgave fra oppgavelinjen ved å se på den.
2. Det andre trinnet er å se på den ønskede delen av skjermen (eller ikonet på skjermen) der du vil utføre oppgaven. En automatisk zoomfunksjon er aktivert, som fører til valg av ikonet eller aktiveringen av oppgaven.



Alle funksjonene i Gaze Selection kan aktiveres ved bruk av mus eller berøring. Dette gjør det enklere for en hjelper eller assistent å hjelpe brukeren når det trengs. For hjelperen eller assistenten er det slik enklere å velge en funksjon/oppgave eller endre innstillinger for brukeren.

4.2.3.1 Oppgavelinjen i Gaze Selection

Øverst på oppgavelinjen i Gaze Selection er det et visningsprogram for styringsstatus. Den lar deg verifisere at øyestyringen gjenkjenner øynene dine og at du sitter riktig foran enheten.

Oppgaveknappene på oppgavelinjen i Gaze Selection kan være i tre ulike moduser, som vist i *Figur 4.3 Modusene for oppgavelinjen i Gaze Selection, side 16*.

- **Normal (ikke valgt)** – Ingen oppgaveknapp for Gaze Selection er valgt.
- **Primærvalg (blå/sort)** – Den merkede oppgaveknappen er valgt, og oppgaven vil bli utført etter den automatiske zoomingen når brukeren ser på ønsket posisjon på skjermen eller ikonet på den. Hvis valgmetoden settes til Bryter i innstillingsdialogboksen for Gaze Selection, vil den valgte oppgaveknappen fortsatt være aktiv når du har utført oppgaven.



Funksjonsdiagramoppgaven vil ikke utføre noen form for zooming. Når du velger Funksjonsdiagram med Primærvalg, vil funksjonsområdene/-kommandoene være aktive, men ikke synlige.

- **Sekundærvalg(blå/hvit)** – Som ved **primærvalg**, men med høyere nøyaktighet. **Primærvalg** betyr at zoomen vil gå dypere før den endelige utføringen av oppgaven, noe som gjør den ønskede delen av skjermen større og enklere å velge innenfor. Aktiver denne modusen ved å hvile blikket på oppgaveknappen til fargen endres iht. bildet nedenfor.



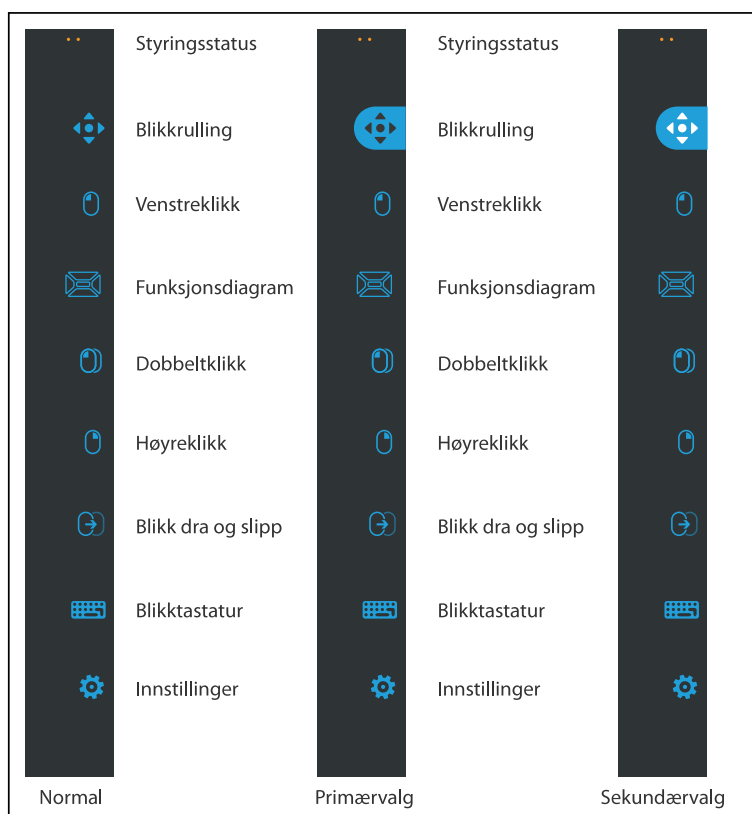
Funksjonsdiagramoppgaven vil ikke utføre noen form for zooming. Når du velger Funksjonsdiagram med Sekundærvalg, vil funksjonene være aktive og områdene for hver funksjon vil være synlige for brukeren.



I Windows 8 vil fargene i oppgavelinjen tilpasse seg til Windows-innstillingene.



Funksjonsdiagrammet vil ikke zoome, i likhet med noen av de andre oppgavene i visse situasjoner (scroll, innstillinger, tastatur).

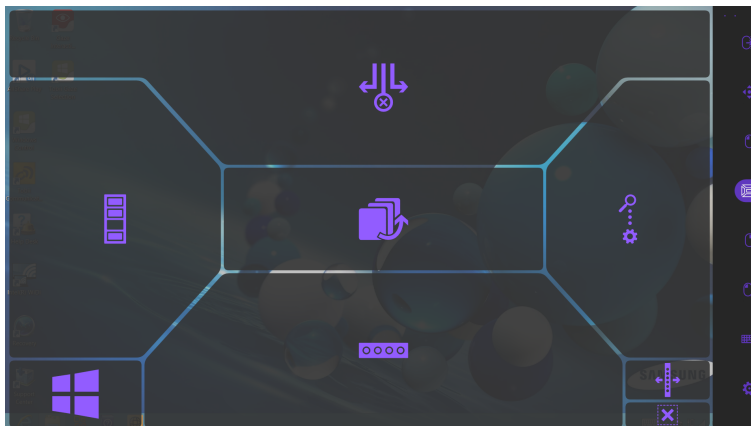


Figur 4.3 Modusene for oppgavelinjen i Gaze Selection

4.2.3.2 Oppgaveknapper

Oppgaveknapp	Handling	Beskrivelse
	Plasser markøren	Oppgave som lar deg flytte markøren dit du ser.
	Blikk dra og slipp	Oppgave som utfører to "klikk", der det første representerer utgangsposisjonen for draingen og det andre slippeposisjonen (for å flytte objekter eller merke områder). - Velg oppgaven - Se på objektet du vil flytte eller utgangspunktet for området du skal merke - Utfør Gaze Selection (det første "klikket") med Bryter eller Blikk - Se umiddelbart på slippeposisjonen for objektet eller endepunktet for området som merkes. - Utfør det andre "klikket" med Bryter eller Blikk
	Blikkscrolling	Oppgave som, hvis den utføres i et scrollbart vindu, gjør at man kan scrolle gjennom siden med blikket - Velg oppgaven - Se på et scrollbart område, og hold blikket. Blikkscrollingsikonet vil vises der du så - Se over ikonet for å scrolle opp - Se under ikonet for å scrolle ned - Se på venstre side av ikonet for å scrolle til venstre. - Se på høyre side av ikonet for å scrolle til høyre. - Se tilbake på ikonet (på skjermen, ikke på ikonet for oppgavelinjen) mens du scroller for å veksle mellom opp/ned eller høyre/venstre. - Se på oppgavelinjen i Gaze Selection igjen (eller utenfor skjermen) for å avslutte scrollingen  Bruk blikkscrollingsoppgaven for å scrolle vannrett og lodrett i Modern UI-applikasjoner og Modern UI Windows-startskjermen.
	Venstreklikk	Oppgave som utfører ett enkelt venstreklikk eller - for berøringsbaserte enheter - det tilsvarende til ett enkelt trykk. Når du befinner deg i brytermodus, er venstreklikk/trykk som standard påslått og "fast" (se 4.2.3.7.1 "Faste oppgaver" og Venstreklikk/trykk som standard for bryter, side 26)
	Funksjonsdiagram	Oppgave som aktiverer funksjonsdiagrammet. Primærvalg aktiverer funksjonsdiagrammet. Sekundærvalg aktiverer funksjonsdiagrammet og gjør det (og de individuelle funksjonene og områdene) synlige oppå alt annet på skjermen for å gi hjelp til å velge dem. De individuelle funksjonene som er tilgjengelige i funksjonsdiagrammet er ulike i Windows 7 (se 4.2.3.3 Funksjonsdiagram i Windows 7, side 18), Windows 8 (se 4.2.3.4 Funksjonsdiagram i Windows 8, side 18) og Windows 10 (se 4.2.3.5 Funksjonsdiagram i Windows 10, side 20).
	Høyreklikk	Oppgave som utfører et enkelt høyreklikk
	Dobbeltklikk	Oppgave som utfører et dobbelt venstreklikk. I brytermodus er dobbeltklikk en "Fast oppgave" (se 4.2.3.7.1 "Faste oppgaver" og Venstreklikk/trykk som standard for bryter, side 26)
	Blikktastatur	Åpner et blikktastatur på skjermen.
	Innstillinger	Oppgave som åpner innstillingsdialogen for Gaze Selection Vil du vite mer om dette, se 5.2 Innstillinger Gaze Selection, side 48

Selv om det hovedsaklig er bygget for håndfri bruk, er Gaze Selection også konstruert for enda raskere tilgang med brytere, i tillegg til at det er like funksjonelt med berøring og mus for flermodal input og tredjeparts hjelp.

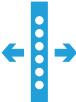


Når du velger Funksjonsdiagram med **Primærvalg**, vil funksjonsområdene/-kommandoene være aktive, men ikke synlige.

Når du velger Funksjonsdiagram med **Sekundærvalg**, vil funksjonene være aktive og områdene for hver funksjon vil være synlige for brukeren.



Funksjonsdiagramoppgaven vil ikke utføre noen form for zooming.

Funksjoner	Handling	Beskrivelse
	Applikasjonsveksler	Funksjon som åpner applikasjonsvekslerlinjen der alle kjørende UI-applikasjoner er synlige, inkludert skrivebordet.  Du vil ikke kunne se alle programmene som kjører på skrivebordet. Disse kan du kun se på skrivebordet.  Applikasjonsveksleren vil ikke vises hvis det kun er én eller færre åpne applikasjoner.  Applikasjonsveksleren vil ikke være tilgjengelig hvis den er skrudd Av i datamaskinens innstillinger.
	Vis applikasjonslinje	Funksjon som synliggjør applikasjonslinjen for aktive applikasjoner. Applikasjonslinjen er kontekstbasert avhengig av hvilken applikasjon som er aktiv, og vil derfor bestå av ulike handlingsmuligheter for hver applikasjon.
	Perler-meny	Funksjon som åpner Perler-menyen.
	Flytt oppgavelinje	Funksjon som flytter oppgavelinjen fra høyre/venstre.

Funksjoner	Handling	Beskrivelse
	Forankre vindu / lukke applikasjon	Funksjon som utfører tre (3) ulike handlinger. - Velg  for å flytte og feste den aktive applikasjonen til målområdet. - Velg  for å flytte den aktive applikasjonen til bunnen av skjermen og lukke den aktive applikasjonen. - Velg  for å flytte og feste den aktive applikasjonen i fullskjermvisning. Vil du vite mer om dette, se 4.2.3.6 <i>Forankre vindu / lukke applikasjon i Windows 8.1 og Windows 10</i>, side 22.
	Windows-knapp	Funksjon som veksler mellom Modern Windows UI og forrige Modern UI-applikasjon, eller skrivebordet.  Du vil ikke kunne se alle programmene som kjører på skrivebordet. Disse kan du kun se på skrivebordet.
	Skjul oppgavelinjen	Funksjon som skjuler oppgavelinjen i fullskjermvisning. For å vise oppgavelinjen igjen, velg  eller  alt etter som hvilken siden oppgavelinjen befinner seg på.
	Bla forrige applikasjon	Funksjon som blar gjennom alle kjørende Modern UI-applikasjoner og skrivebordet.  Du vil ikke kunne se alle programmene som kjører på skrivebordet. Disse kan du kun se på skrivebordet.

4.2.3.5 Funksjonsdiagram i Windows 10

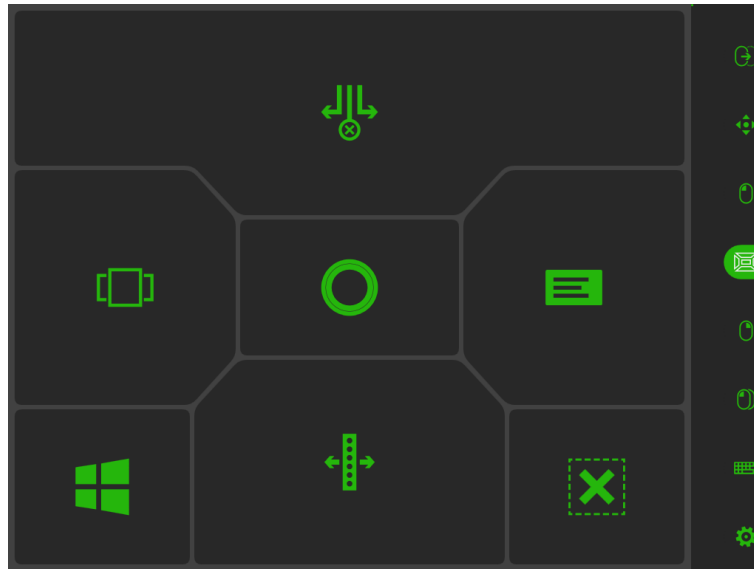
Windows 10 Gaze Selection er en ny, revolusjonerende Gaze Interaction-metode. Det er spesielt utviklet for de moderne og intuitive berøringsflatene til nettbrett, og for maksimering og forbedring av hele opplevelsen av Gaze Interaction med ultrabooks, bærbare PC-er og stasjonære PC-er.

Det er konstruert som en Gaze Interaction-løsning som gir full, håndfri kontroll over ditt Windows 10-operativsystem. Fra emulerte berøringsbevegelser og klikketyper til perler og forankring av skjermbildet. Fra multitasking kun ved hjelp av blikket, til riktig tilgang og kontroll over alle tilgjengelige skrivebordsapplikasjoner og -innstillinger.

Windows 10 Gaze Selection åpner for at flere tusen av de aktuelle sosiale, profesjonelle, underholdende og informative moderne Windows 10-applikasjonene kan brukes ved hjelp av øyestyring.

Konstruert til å dra nytte av kraften til Microsofts nye berøringsoverflate for Windows 8-enheter, bringer Gaze Selection håndfri bruk inn i den moderne datatilværelsen.

Selv om det hovedsaklig er bygget for håndfri bruk, er Gaze Selection også konstruert for enda raskere tilgang med brytere, i tillegg til at det er like funksjonelt med berøring og mus for flermodal input og tredjeparts hjelp.



Når du velger Funksjonsdiagram med **Primæervalg**, vil funksjonsområdene/-kommandoene være aktive, men ikke synlige.

Når du velger Funksjonsdiagram med **Sekundærvalg**, vil funksjonene være aktive og områdene for hver funksjon vil være synlige for brukeren.



Funksjonsdiagramoppgaven vil ikke utføre noen form for zooming.

Funksjoner	Handling	Beskrivelse
	Oppgavevisning	Funksjon som åpner Oppgavevisning der alle kjørende UI-applikasjoner er synlige.  Oppgavevisningen vil ikke vises hvis det kun er én eller færre åpne applikasjoner.
	Cortana	Funksjon som åpner Cortana. Cortana er din nye, smarte, personlige assistent. Cortana kan søke på nettet, finne ting på PC-en din, holde orden på kalenderen din osv..
	Varslinger	Funksjon som åpner Varslinger.
	Flytt oppgavelinje	Funksjon som flytter oppgavelinjen fra høyre/venstre.

Funksjoner	Handling	Beskrivelse
	Forankre vindu / lukke applikasjon	Funksjon som utfører tre (3) ulike handlinger. - Velg  for å flytte og feste den aktive applikasjonen til målområdet. - Velg  for å flytte den aktive applikasjonen til bunnen av skjermen og lukke den aktive applikasjonen. - Velg  for å flytte og feste den aktive applikasjonen i fullskjermvisning. Vil du vite mer om dette, se 4.2.3.6 Forankre vindu / lukke applikasjon i Windows 8.1 og Windows 10, side 22.  Denne oppgaven er kun tilgjengelig dersom datamaskinen kjører i Windows i nettbrettmodus.
	Windows-knapp	Funksjon som veksler mellom Modern Windows UI og forrige Modern UI-applikasjon, eller skrivebordet.  Du vil ikke kunne se alle programmene som kjører på skrivebordet. Disse kan du kun se på skrivebordet.
	Skjul oppgavelinjen	Funksjon som skjuler oppgavelinjen i fullskjermvisning. For å vise oppgavelinjen igjen, velg  eller  alt etter som hvilken siden oppgavelinjen befinner seg på.

4.2.3.6 Forankre vindu / lukke applikasjon i Windows 8.1 og Windows 10

4.2.3.6.1 Slik forankrer du vinduet / lukker applikasjonen

 Denne oppgaven er kun tilgjengelig dersom datamaskinen kjører Windows i nettbrettmodus.

Funksjonen Forankre vindu i Windows 8.0, 8.1 og 10 gir deg muligheten til å dele opp skjermen slik at du kan kjøre fire moderne applikasjoner samtidig. Denne funksjonen er begrenset til enhetens skjermoppløsning, se *Tabell 4.1 Antall applikasjoner på skjermen Windows 8.1 og Windows 10.*, side 22 for informasjon om hvor mange applikasjoner du kan kjøre på de ulike skjermoppløsningene i Windows 8.1 og Windows 10. Den laveste oppløsningen som kreves for å kunne forankre vinduer, er 1024×768 (Windows 8.1 og Windows 10) og 1366×768 (Windows 8.0).

Tabell 4.1 Antall applikasjoner på skjermen Windows 8.1 og Windows 10.

Antall applikasjoner	Skjermoppløsning (piksler)
2	< 1499
3	1500 — 1999
4	>= 2000

 Windows 8,0 kan kun kjøre to applikasjoner samtidig.

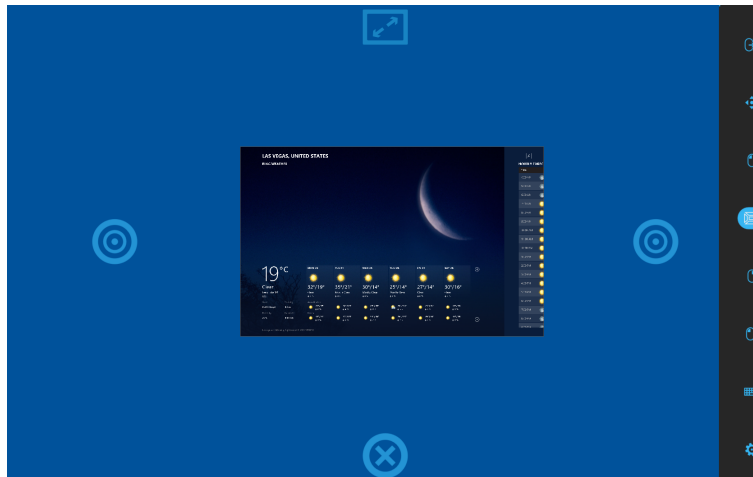
 "Forankre vindu / lukke applikasjon" kan kun styre applikasjoner som er synlige på skjermen.

 Det vil se ulikt ut avhengig av hvor mange applikasjoner som er forankret samtidig.

For å forankre applikasjonene:

1. Velg oppgaven  (Funksjonsdiagram) i oppgavelinjen.
2. Velg en av de følgende handlingene:

- Velg  for å flytte og feste den aktive applikasjonen til målområdet.
- Velg  for å flytte den aktive applikasjonen til bunnen av skjermen og lukke den aktive applikasjonen.
- Velg  for å flytte og feste den aktive applikasjonen i fullskjermvisning.



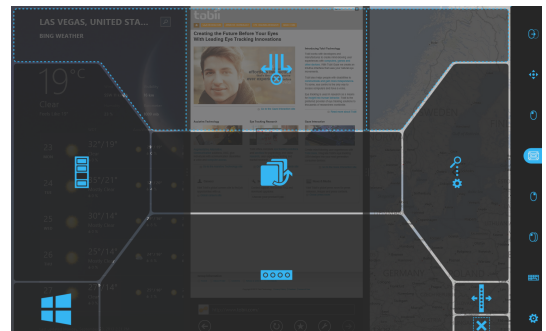
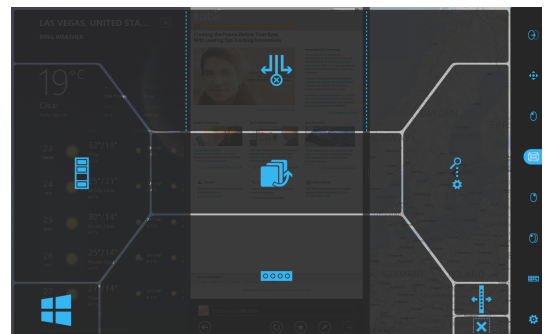
Figur 4.4 Oversikt

Flytte og lukke applikasjoner:

Eksempel: Hvis en applikasjon er forankret i midten, velg:

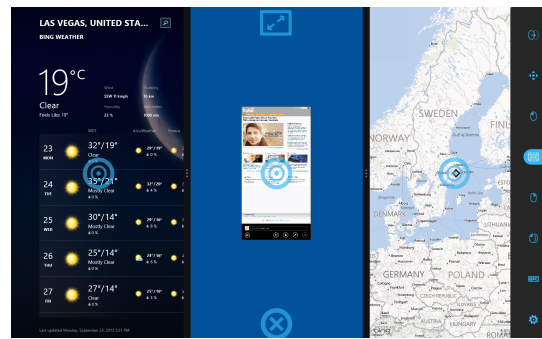
1. Funksjonen 

2. Velg midtområdet:



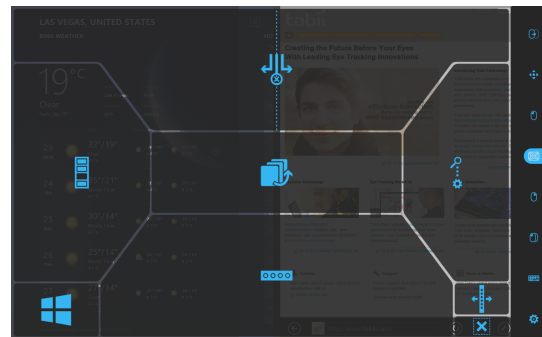
3. Velg:

- Velg å flytte applikasjonen til  (fullskjermsvisning)
- Velg en  (mål) for å flytte applikasjonen til det nye målområdet.
- Dra applikasjonen til ikonet  (lukke) nederst i midten av skjermen for å lukke applikasjonen.



Eksempel: Hvis en applikasjon er forankret i til høyre eller venstre, velg:

1. Funksjonen 

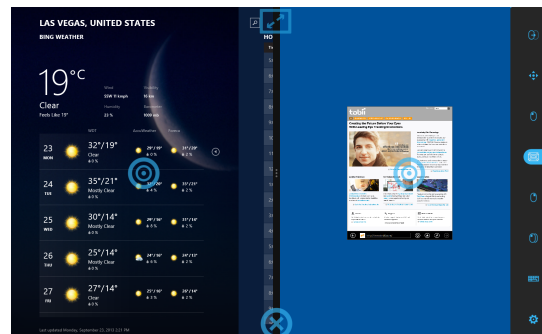


2. Velg høyre eller venstre område.



3. Velg:

- Velg å flytte applikasjonen til  (fullskjermsvisning)
- Velg en  (mål) for å flytte applikasjonen til det nye målområdet.
- Dra applikasjonen til ikonet  (lukke) nederst i midten av skjermen for å lukke applikasjonen.

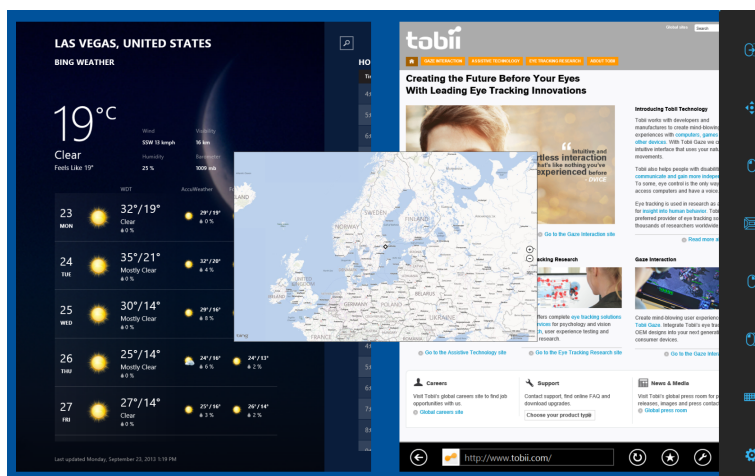


4.2.3.6.2 Forankre flere applikasjoner

For å kunne forankre mer enn to applikasjoner på skjermen må du bruke oppgaven  (dra og slipp) i oppgavelinjen. Se *Ta-bell 4.1 Antall applikasjoner på skjermen Windows 8.1 og Windows 10.*, side 22 for mer informasjon om hvor mange applika-

sjoner som kan være synlige samtidig. Med  (dra og slipp) kan du også tilpasse bredden på hvert av forankringsområdene.

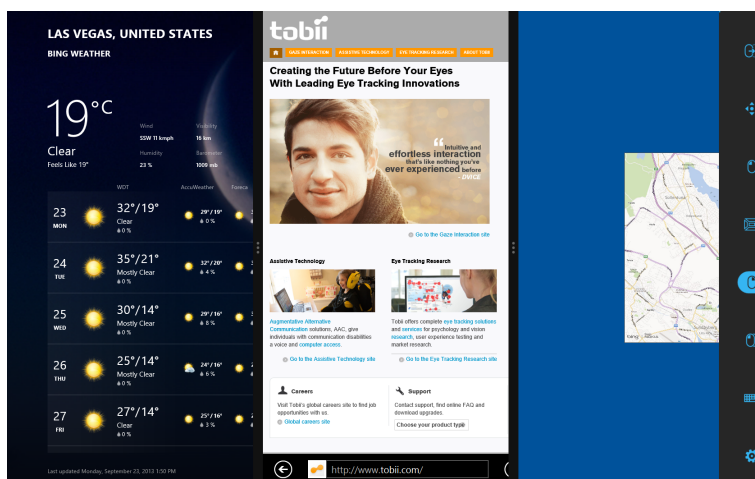
1. Start en applikasjon fra Modern UI-startskjermen eller fra nylige applikasjoner/applikasjonsveksleren (Windows 8.0 eller 8.1) eller Oppgavevisning (Windows 10). Den vil automatisk plasseres i midten, se *Figur 4.5 Velge en tredje applikasjon*, side 25.



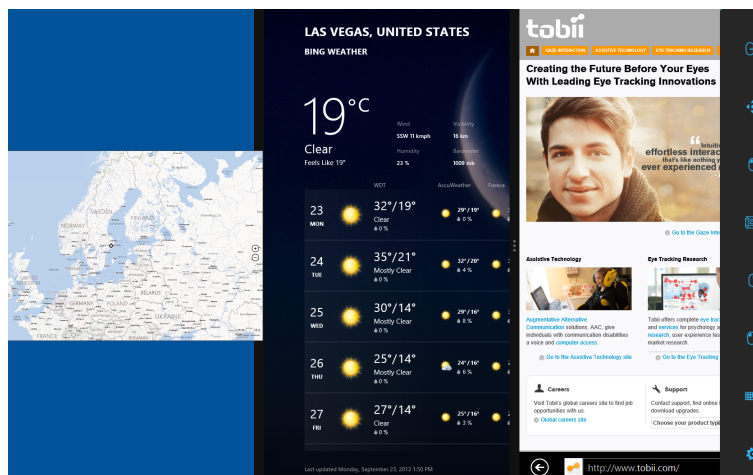
Figur 4.5 Velge en tredje applikasjon

2. Velg oppgaven  (dra og slipp) i oppgavelinjen.
3. Dra applikasjonen og slipp den der du vil at den skal være.

- Høyre — Velg applikasjonen med oppgaven  (dra og slipp) i oppgavelinjen. Slipp den på høyre side av skjermen for å plassere den i høyre målområde, se *Figur 4.6 Forankre til høyre*, side 25
- Venstre — Velg applikasjonen med oppgaven  (dra og slipp) i oppgavelinjen. Slipp den på venstre side av skjermen for å plassere den i venstre målområde, se *Figur 4.7 Forankre til venstre*, side 26



Figur 4.6 Forankre til høyre



Figur 4.7 Forankre til venstre

4.2.3.7 Valgmetoder — Blikk og bryter

Du kan utføre den valgte oppgaven på to måter. Den foretrukne metoden angis i innstillingsdialogboksen for Gaze Selection, se 5.2 *Innstillinger Gaze Selection*, side 48.

Før du utfører et valg, velger du en oppgave fra oppgavelinjen som du skal utføre. Se på den valgte oppgaven til den fremheves som "Primærvalg" eller "Sekundærvalg".

- **Blikk**– For å utføre den valgte oppgaven hviler du blikket på den ønskede delen av skjermen (eller ikonet på skjermen) der du vil utføre oppgaven. En automatisk zoomfunksjon er aktivert, som fører til valg av ikonet eller aktiveringen av oppgaven.
- **Bryter** – To forskjellige utførelsesmoduser.
 - **Enkel aktivering av bryteren** – zoomfunksjonen vil utføres på samme måte som med blikkmetoden og iht. innstillingene som er angitt i innstillingsdialogboksen for Gaze Selection, se 5.2 *Innstillinger Gaze Selection*, side 48.
 - **Aktiver og hold bryteren** – zoomfunksjonen vil zoome kontinuerlig og bare opphøre når du slipper opp / deaktiverer bryteren.



Funksjonsdiagramoppgaven vil ikke utføre noen form for zooming.



Når du bruker blikkmetoden, må du se på oppgavelinjen for å velge en ny oppgave etter at du har utført oppgaven, selv om det er den samme som du nettopp utførte.



Når presisjonen er satt til null i innstillingene for Gaze Selection, vil det ikke zoomes. Vil du vite mer om dette, se 5.2 *Innstillinger Gaze Selection*, side 48.

4.2.3.7.1 "Faste oppgaver" og Venstreklikk/trykk som standard for bryter

Når du bruker brytermetoden, tas det i bruk en funksjon som heter "faste oppgaver". Hvis en oppgave blir "fast" betyr dette at du ikke trenger å se på oppgavelinjen hvis du vil gjenta en valgt oppgave, bare hvis du vil endre til en annen oppgave.

Når du bruker brytermetoden, er venstreklikk/trykk "fast" som standard. Dette betyr at venstreklikk/trykk alltid er på og alltid vil aktiveres ved aktivering av bryteren dersom ikke annet er valgt. Hvis en annen oppgave velges, vil den kun være aktiv én gang (for ett valg) og Gaze Selection vil automatisk gå tilbake til standard venstreklikk/trykk for videre valg.

Unntaket her er dobbeltklikkoppgaven; når denne velges i brytermodus vil den også bli "fast", dvs. at den vil forbli valgt helt til en annen oppgave blir valgt (deretter vil den igjen gå tilbake til standard venstreklikk/trykk).

Dette er et utmerket verktøy for rask/kontinuerlig bruk av Internett. Du kan da aktivere bryteren og oppgaven Venstreklikk/trykk én gang, og deretter velge det ønskede gjentatte ganger uten å måtte velge oppgaven Venstreklikk/trykk igjen.

4.2.3.7.2 Aktivere en Oppgave med en tast på tastaturet i stedet for en bryter.



Ved å velge "F12 tastaturknapp", på et tilkoblet tastatur, aktiverer du oppgavevalget. Dette kan brukes på akkurat samme måte som en tilkoblet bryter. For mer informasjon om brytere, se 4.2.3.7 Valgmetoder — *Blikk og bryter*, side 26.

4.2.3.8 Blikktastatur

Når du velger Blikk-knappen i oppgavelinjen, åpnes blikktastaturet umiddelbart på skjermen. Blikktastaturet vil befinne seg enten øverst eller nederst i skjermbildet, avhengig av hvor brukeren valgte å plassere det.

Tastaturet kan plasseres i skjermbildet på to ulike måter med primærvalget og sekundærvalget til tastaturets oppgavelinje:

- Med **primærvalg**:

1. Aktiver primærvalget til tastaturets oppgavelinje.
2. Velg hvor du vil skrive, og tastaturet startes på motsatt side.
Hvis du vil skrive i den nedre delen av skjermbildet, plasseres tastaturet øverst og omvendt.



Når du bruker fokusering, plasseres tastaturet straks på motsatt side av der du fokuserer. Hvis brukeren benytter en bryter, må brukeren først fokusere der han/hun vil skrive og deretter trykke på bryteren for å plassere tastaturet på motsatt side.

- Med **sekundærvalg**:

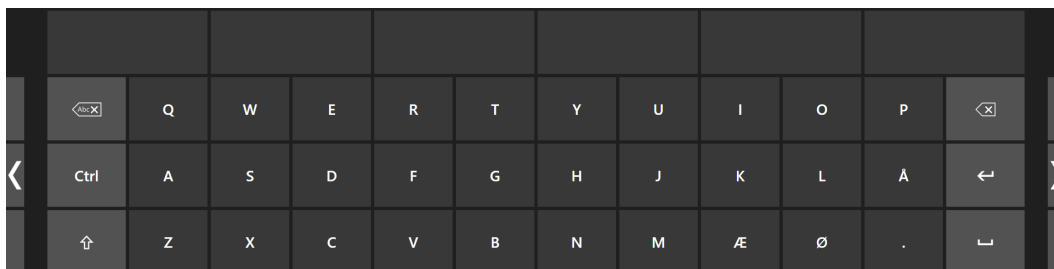
- Tastaturet plasseres automatisk på bunnen av skjermbildet.

Tastaturets oppgavelinje startes automatisk sammen med blikktastaturet. Vil du vite mer om dette, se 4.2.3.8.1 *Tastaturets oppgavelinje*, side 28.

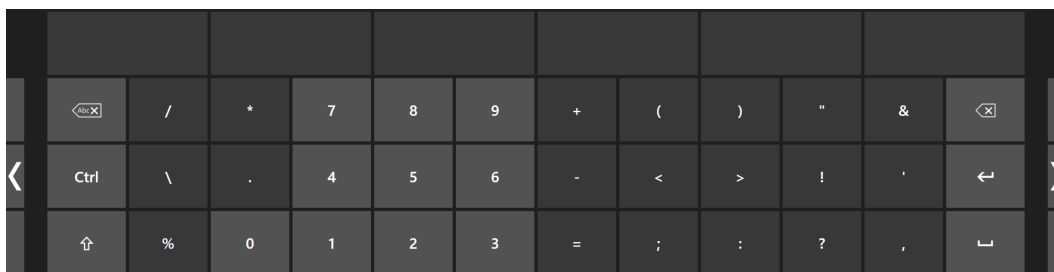
Blikktastaturet består av fire tastatursider som roterer. Brukeren kan enkelt skifte mellom de ulike tastatursidene ved å velge knappene for neste side som befinner seg helt til høyre og helt til venstre på alle sidene til blikktastaturet.

Tasten på tastaturet som brukeren fokuserer på, vil markeres med en lys ramme rundt symbolet på tastens tegn/funksjon .

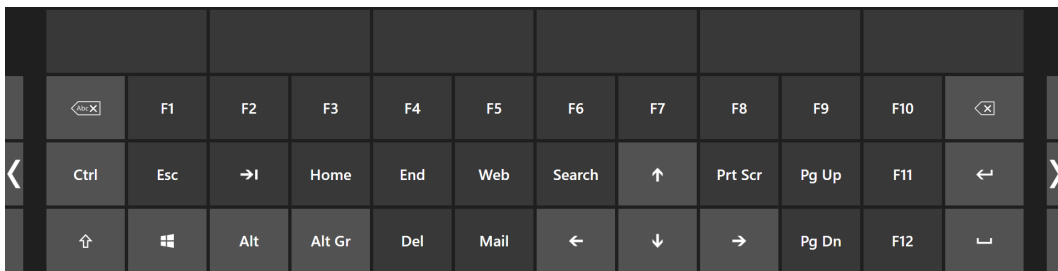
De fire tastatursidene er:



Figur 4.8 Standard oppstartspanel



Figur 4.9 Første side til høyre.



Figur 4.10 Andre side til høyre eller venstre



Figur 4.11 Første side til høyre.



Tastene Shift, Ctrl, Alt, Win og Alt Gr vil være "faste" når de er valgt. Dette betyr at de vil fortsette å være valgt helt til brukeren velger en ny tast på tastaturet. Dersom den neste tasten som velges, også er en "fast" tast, vil de forbli "faste".



Slik skriver du en bokstav med en aksent:

1. Velg aksent
2. Velg tegn
3. Tegnet vil vises med den valgte aksenten.



Talltastene på tastaturet er plassert som et numerisk tastatur og kan brukes i kombinasjon med Alt-tasten for å skrive ASCII-tegn.

1. Trykk på Alt-tasten
2. Velg nummerkombinasjonen for ASCII-tegnet
3. Trykk på Alt-tasten
4. ASCII-tegnet vises.

4.2.3.8.1 Tastaturets oppgavelinje

Øverst på tastaturets oppgavelinje er det et visningsprogram for styringsstatus på samme måte som i oppgavelinjen i Gaze Selection. Den lar deg verifisere at øystyringen gjenkjenner øynene dine og at du sitter riktig foran enheten.

Oppgaveknappene på tastaturets oppgavelinje kan være i tre ulike moduser, som vist i *Figur 4.12 Modusene for tastaturets oppgavelinje, side 29*.

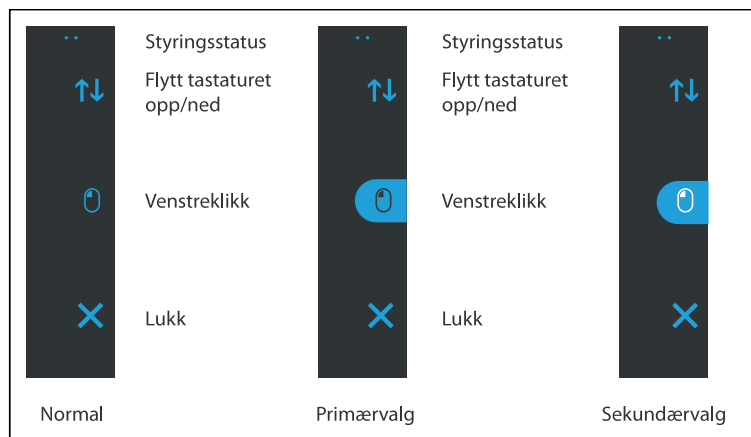
- **Normal (ikke valgt)** – Ingen oppgaveknapp for Gaze Selection er valgt.
- **Primærvalg (blå/sort)** – Den merkede oppgaveknappen er valgt, og oppgaven vil bli utført etter den automatiske zoomingen når brukeren ser på ønsket posisjon på skjermen eller ikonet på den. Hvis valgmetoden settes til Bryter i innstillingsdialogboksen for Gaze Selection, vil den valgte oppgaveknappen fortsatt være aktiv når du har utført oppgaven.
- **Sekundærvalg (blå/hvit)** – Som ved **primærvalg**, men med høyere nøyaktighet. **Primærvalg** betyr at zoomen vil gå dypere før den endelige utføringen av oppgaven, noe som gjør den ønskede delen av skjermen større og enklere å velge innenfor. Aktiver denne modusen ved å hvile blikket på oppgaveknappen til fargen endres iht. bildet nedenfor.



Bare tilgjengelig for venstreklikk-funksjonen



I Windows 8 vil fargene i tastaturets oppgavelinje tilpasses Windows-innstillingene.



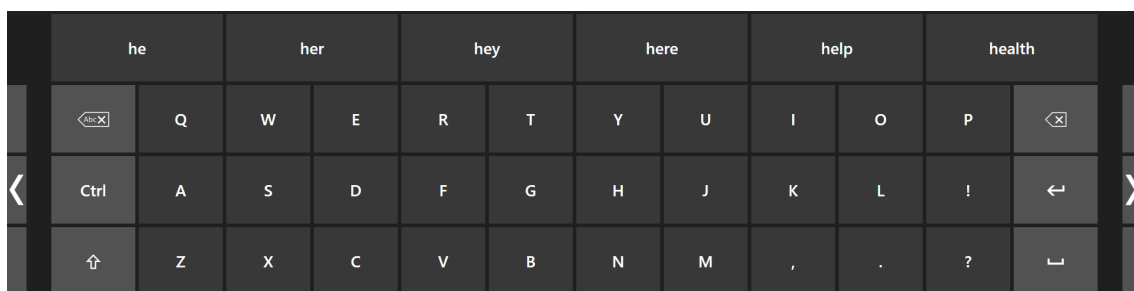
Figur 4.12 Modusene for tastaturets oppgavelinje

4.2.3.8.2 Oppgaveknappene til tastaturets oppgavelinje

Oppgaveknapp	Handling	Beskrivelse
	Flytt tastaturet opp/ned	Oppgave som flytter tastaturet til toppen eller bunnen av skjermbildet. Du må utløse sekundærvalget for å aktivere funksjonen.
	Venstreklikk	Oppgave som utfører ett enkelt venstreklikk eller - for berøringsbaserte enheter - det tilsvarende til ett enkelt trykk.
	Lukk	Oppgave som lukker tastaturet.

4.2.3.8.3 Ordprediksjon

Ordprediksjonsmotoren som brukes i Gaze Selection, er fra SwiftKey og brukes i mange nettbrett og smarttelefoner. SwiftKey bruker ulike typer kunstig intelligens for å forutsi det neste ordet som brukeren kommer til å skrive. SwiftKey lærer fra tekst som brukeren har skrevet tidligere, og bruker både den aktuelle inndata-teksten og det den har lært for å forutsi det neste ordet. Ordprediksjonsspråket endres avhengig av tastaturets språkinnstilling.



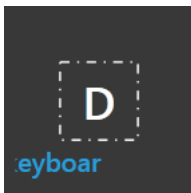
Figur 4.13 Tastatur med aktivert ordprediksjon

Når ordprediksjon er i bruk, kan du se 5.2 *Innstillinger Gaze Selection*, side 48 for mer informasjon om aktivering/deaktivering av ordprediksjon. Seks (6) bokser vises over tastaturet. Boksen lengst til venstre viser det mest sannsynlige ordet, og de andre fem (5) boksene inneholder ett ord hver. Du velger et ord ved å velge boksen med det riktige ordet. Hvis du ikke finner ordet du ser etter, fortsetter du å skrive. Forhåpentligvis vises ordet etter det neste tegnet.



Hvis du bruker ordprediksjon og vil skrive et ord med aksent, som "kafé", kan det ofte lønne seg å la ordprediksjon ta seg av aksenten. Skriv bare inn "kafe" og du vil få forslag om "kafé".

Når du skriver aksenten manuelt med ordprediksjon kan det se rart ut på ordprediksjonsknappene, men resultatet pleier å se bra ut i dokumentet du skriver i.



Når brukeren skriver, vil de siste 5–10 tegnene vises i blått på den markerte tasten. Vil du vite mer om dette, se *5.2 Innstillinger Gaze Selection, side 48*. Denne funksjonen gjør det enkelt for brukeren å legge merke til stavfeil og minsker behovet for å måtte se direkte på stedet der teksten føres inn,. Dette øker også skrivehastigheten.

4.2.3.9 Gaze Selection i kombinasjon med regionbaserte tastaturer

Gaze Selection kan brukes i kombinasjon med andre øyestyrt applikasjoner. "Blikkaktiverte" regioner i andre applikasjoner er aktive så lenge det ikke er noen aktiv oppgave på verktøylinjen i Gaze Selection. Hvis du bruker Gaze Selection med bryter, vil oppgaveknappene være "faste", hvis du må oppheve en oppgave, kan du bare se på den valgte oppgaven igjen et kort øyeblikk.

4.2.4 Bruke Mouse Emulation

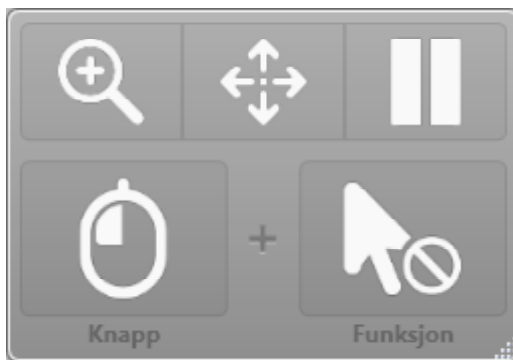
Mouse Emulation-modusen gjør det mulig for brukeren å emulere og styre en standard PC-peker på skjermen.

Gå til Tobii Dynavox Gaze Interaction Settings for å konfigurere Mouse Emulation. Vil du vite mer om dette, se *5.1.5.2.2 Mouse Emulation, side 43*

4.2.4.1 Slik plasserer du Mouse Emulation-menyen

Denne menyen kan plasseres hvor som helst på skrivebordet eller settes på kanten av skjermen. Du setter Mouse Emulation-

menyen på kanten av skjermen ved å dra den dit. Du kan også gjøre dette ved å trykke på og dra Flytt-ikonet . Når menyen er satt på siden, må du se utenfor skjermen for å hente frem elementene på Mouse Emulation-menyen.



Hvis menyen Mouse Emulation er forankret på samme side som systemmenyen utenfor skjermen (for mer informasjon, se *4.3 Pause/Gjenoppta Gaze Interaction, side 32*), er det mulig at Mouse Emulation-menyen ikke fungerer.

4.2.4.2 Slik klikker du med Windows Control i Mouse Emulation-modus

Velg hvilken type museklikk du ønsker å utføre i rullegardinlisten **Knapp** i Mouse Emulation-menyen.



Høyreklikk simulerer et høyre museklikk.



Venstreklikk simulerer et venstre museklikk.

4.2.4.3 Slik forstørrer du med Windows Control i Mouse Emulation-modus



Velg forstørrelsesikonet i Mouse Emulation-menyen for å bruke forstørrelsen.

Hvis du ønsker å utføre et klikk med forstørrelsen:

1. Velg forstørrelsen.
2. Velg andre alternativer som normalt. Alternativene er nå endret til valgt størrelse.



Høyreklikk på Zoom



Venstreklikk på Zoom

4.2.4.4 Slik velger du funksjoner for Mouse Emulation

Du kan angi forskjellige funksjoner for klikking:



Musemarkør



Ingen markørbevegelse på skjermen



Enkeltklikk



Dobbeltklikk



Dra og slipp

4.2.4.5 Slik setter du Windows Control på pause i Mouse Emulation-modus

Når du skal sette Windows Control på pause, velger du Pause-ikonet i Windows Control-menyen.



Pause



Du kan også sette Gaze Interaction på pause ved å se på (rundt) Tobii-logoen nederst / på midten av PCEye Mini, og deretter velge pauseikonet som vises ved hjelp av Gaze Interaction.

Vil du vite mer om dette, se 5.1.6.1 *Systemmeny utenfor skjermen*, side 45

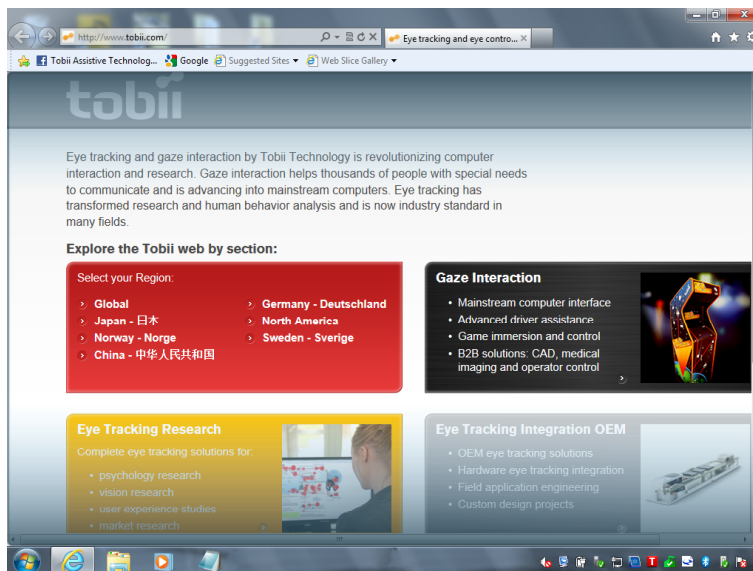
4.2.4.6 Slik scroller du med Windows Control i Mouse Emulation-modus

Rulleknappene vises automatisk i hjørnet øverst til høyre i alle objektene som du kan scrolle i. Knappene vises bare på vinduet

som er fokusert. Hvis du vil aktivere scrolling, velger du ikonet  eller . Hvis ikonene dukker opp utilsiktet, kan du bruke

ikonet  for å skjule dem.

Når scrollemodus er aktivert, ser du en skyggelagt gradient over vinduet som du scroller i.



For å scrolle, ser du i den retningen du ønsker å scrolle.

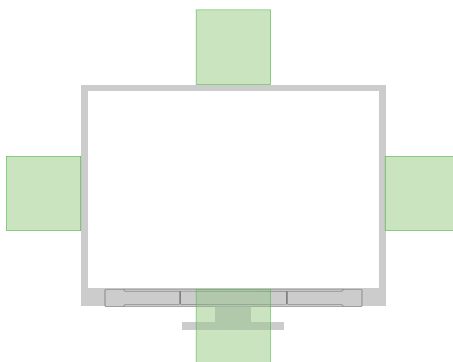
For å veksle mellom scrolling til venstre/høyre eller opp/ned, velger du ikonet  eller  for ønsket retning.

Scrollefunksjonalitet kan slås av i

Tobii DynavoxGaze Interaction Settings > Windows Control > Mouse Emulation > Slå av scrollefunksjon.

4.3 Pause/Gjenoppta Gaze Interaction

Du kan både pause og gjenoppta Gaze Interaction.



Figur 4.14 Systemmenyområde utenfor skjermen

Slik setter du Gaze Interaction på pause:

1. Sørg for at **Pause/Gjenoppta** systemmenyen utenfor skjermen er aktivert. Se 5.1.6.1 *Systemmeny utenfor skjermen*, side 45
2. Se på området der systemmenyen utenfor skjermen er konfigurert til å være for din PCEye Mini, se Figur 4.14 *Systemmenyområde utenfor skjermen*, side 32
For informasjon og forklaring på hvordan systemmenyen utenfor skjermen konfigureres, se 5.1.6.1 *Systemmeny utenfor skjermen*, side 45

3. Bruk Gaze Interaction til å velge pauseikonet som vises .



Hvis menyen Mouse Emulation er forankret på samme side som systemmenyen utenfor skjermen (for mer informasjon, se 5.1.5.2.2 *Mouse Emulation*, side 43), er det mulig at Mouse Emulation-menyen ikke fungerer.

5 Innstillinger

5.1 Gaze Interaction Settings

5.1.1 Åpne Gaze Interaction Settings

Gaze Interaction Settings er et program for hurtig og enkel tilgang for å kontrollere funksjoner som f.eks. styringsstatus, kalibrering og felles innstillinger.

Du starter **Gaze Interaction Settings** på en av de følgende måter:

- Gå til **Start > Alle programmer > Tobii Dynavox > Gaze Interaction > Tobii Dynavox Gaze Interaction Settings**.
- Dobbeltklikk på ikonet **Tobii Dynavox Gaze Interaction Settings**, , i oppgavelinjen eller på snarveien  på skrivebordet (dersom du har opprettet en snarvei).
- Høyreklikk (hold fingeren på ikonet for å høyreklikke på berøringsskjermen) på ikonet **Tobii Dynavox Gaze Interaction Settings**, , på oppgavelinjen, og velg deretter **Innstillinger**.

Du starter **Gaze Interaction Settings** på en av de følgende måter:

- Gå til **Startmeny > Tobii Dynavox**.
- Dobbeltklikk på ikonet **Gaze Interaction Settings**, , i oppgavelinjen eller på snarveien  på skrivebordet (dersom du har opprettet en snarvei).
- Høyreklikk (hold fingeren på ikonet for å høyreklikke på berøringsskjermen) på ikonet **Gaze Interaction Settings**, , på oppgavelinjen, og velg deretter **Innstillinger**.



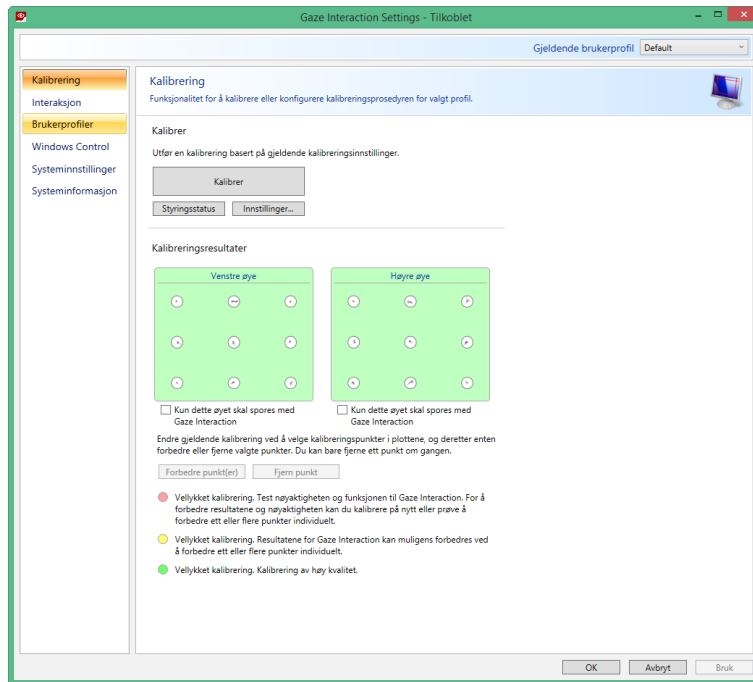
- via kommunikasjonsprogramvaren som er installert på enheten.

Du velger alternativet du ønsker å endre i listen til venstre i **Gaze Interaction Settings**. I listen til høyre vises de ulike tilgjengelige alternativene.

Klikk på **OK** for å lagre endringer. Dette vil også lukke Gaze Interaction Settings.

Klikk **Avbryt** for å avbryte endringer. Dette vil også lukke Gaze Interaction Settings.

Klikk **Bruk** for å lagre endringer. Gaze Interaction Settings vil forbli åpnet.



Når du ser dette ikonet; , finnes det en informasjonsboks med mer informasjon om funksjonen.

5.1.2 Kalibrering

Dette avsnittet vil beskrive hvordan man kalibrerer for å oppnå optimal Gaze Interaction med PCEye Mini-enheten.

5.1.2.1 Starte kalibrering

Du kan starte kalibreringen på en av følgende måter:

- Åpne **Gaze Interaction Settings > Gaze Interaction** og velg knappen **Start kalibrering...**
- Høyreklikk (hold fingeren på ikonet for å høyreklikke på berøringsskjermen) på ikonet **Gaze Interaction Settings**,



, på oppgavelinjen og velg **Start kalibrering**.



- via kommunikasjonsprogramvaren som er installert på enheten.

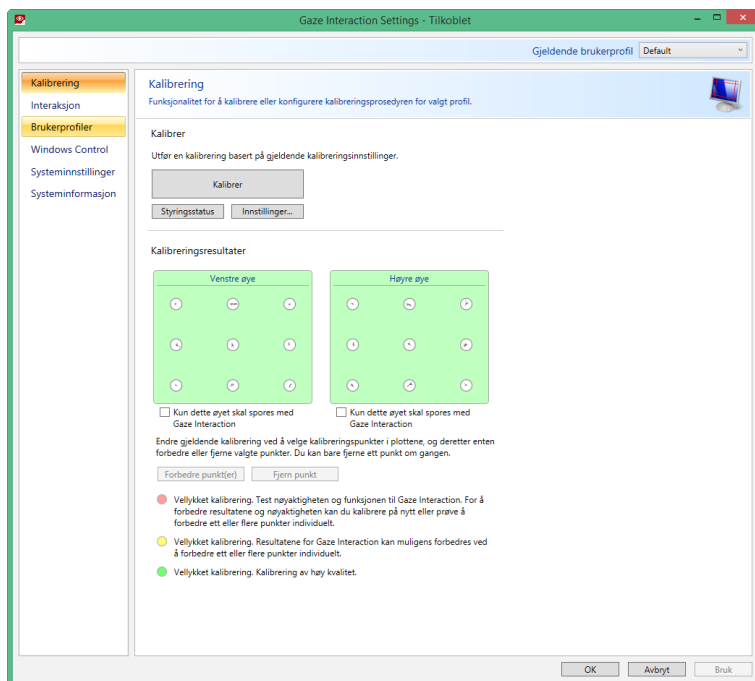
5.1.2.2 Avbryter kalibrering

Avbryt kalibreringen på en av følgende måter:

- Trykk på **Esc**.
- Venstreklikk på skjermen med en mus.
- Berør skjermen (på en enhet med berøringsskjerm).

5.1.2.3 Tilpasse aktivt øye

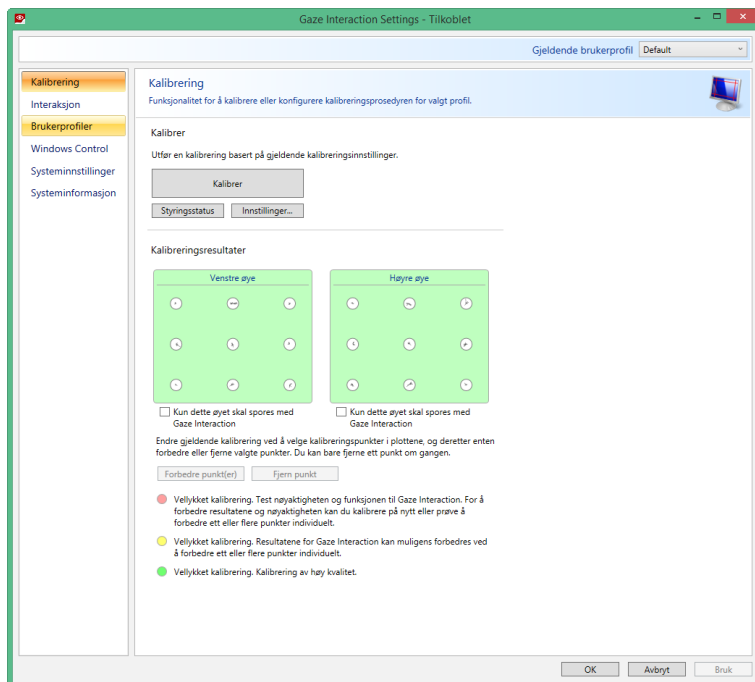
Avhengig av visse tilstander eller funksjonshemninger kan det være at kun ett av øyene dine fungerer godt med Gaze Interaction. Hvis dette er tilfellet, og du vet hvilket øye som fungerer best, kan du velge hvilket øye som skal spores med Gaze Interaction.



Velg øyet du ønsker å styre med øyestyringen ved å følge disse trinnene:

1. Åpne **Gaze Interaction Settings > Kalibrering**.
2. Velg avkrysningsboksen for **Kun dette øyet skal spores med Gaze Interaction** under boksen Kalibreringsresultat for venstre eller høyre øye.

5.1.2.4 Forbedre du kalibreringspunkt(er)



Etter kalibreringen, kan det være ønskelig å forbedre ett eller flere punkter.

Det brukes et fargesystem som hjelper deg å forstå kvaliteten på kalibreringen.



Alle de tre fargestatusene er resultat av en **vellykket** kalibrering.

- Hvis bakgrunnsfargen på kalibreringsresultatet er lyserødt, har du oppnådd en kalibrering som var vellykket, men med relativt lav kvalitet. Du kan forbedre ett eller flere punkter individuelt, eller kalibrere på nytt for å oppnå bedre resultater for Gaze Interaction.



Det kan forbedre kalibreringen betraktelig å forbedre ett eller flere av kalibreringspunktene.

- Hvis bakgrunnsfargen på kalibreringsresultatet er lysegult, har du oppnådd en vellykket og god kalibrering. Det kan hende det er mulig å oppnå bedre resultater for Gaze Interaction ved å forbedre ett eller flere punkter individuelt.
- Hvis bakgrunnsfargen på kalibreringsresultatet er grønn, har du oppnådd en vellykket kalibrering med høy kvalitet.



Husk at uansett hvilken kvalitet du har oppnådd på kalibreringen din, har du mulighet til å velge **OK** eller **Bruk** og begynne å bruke Gaze Interaction. Det er nøyaktigheten og funksjonaliteten til Gaze Interaction som påvirkes av kvaliteten på kalibreringsresultatene. Forsøk å oppnå best mulig kalibrering.

Husk! Når alt kommer til alt, er det din personlige opplevelse som teller!

Jo nærmere linjene i kalibreringspunktet er prikken i midten av sirkelen, desto bedre kalibrering av dette punktet, . Du kan velge punktene som skal forbedres og kun kalibrere disse på nytt.

For å forbedre ett eller flere kalibreringspunkter følger du disse trinnene:

1. Åpne **Gaze Interaction Settings > Kalibrering**.
2. Velg punktet eller punktene du vil forbedre under **Kalibreringsresultater**.
3. Velg knappen **Forbedre punkt(er)** og en kalibrering for valgte punkter startes.

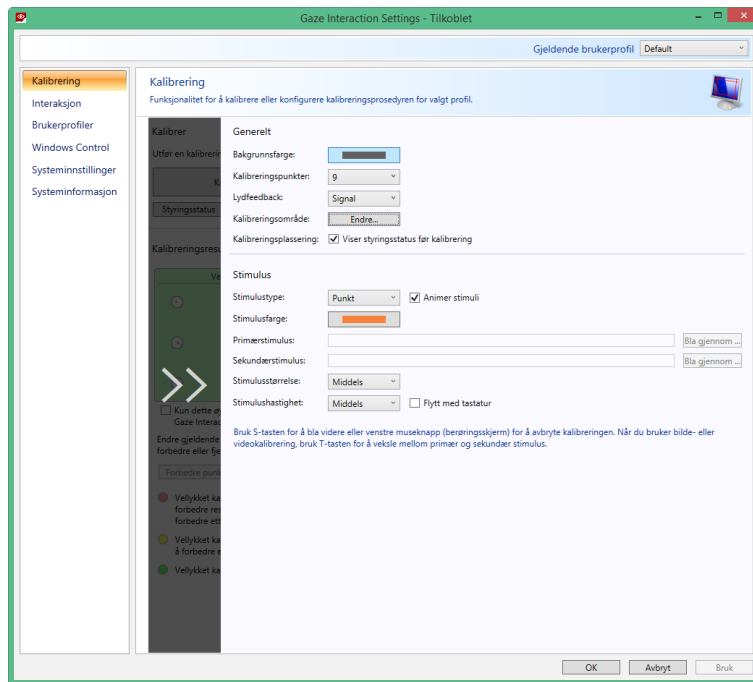
5.1.2.5 Fjerne kalibreringspunkt(er)

Hvis det er et kalibreringspunkt som stadig er dårlig etter kalibrering (de grønne linjene er spredt hele veien rundt og på utsiden av det aktuelle kalibreringspunktet), kan du fjerne det aktuelle punktet helt fra kalibreringen. Dette *kan* forbedre kalibreringen til de andre punktene. Merk at dersom du fjerner et punkt, forblir det området på skjermen ukalibrert, og Gaze Interaction vil ikke virke som det skal der.

For å fjerne ett eller flere kalibreringspunkter følger du disse trinnene:

1. Åpne **Gaze Interaction Settings > Kalibrering**.
2. Velg punktet eller punktene du vil fjerne under **Kalibreringsresultater**.
3. Velg knappen **Fjern punkt(er)**.

5.1.2.6 Tilpasse kalibreringen



Følg disse trinnene for å tilpasse kalibreringen:

1. Åpne **Gaze Interaction Settings > Kalibrering**.
2. Velg knappen **Innstillinger...**

Generelt

3. Velg kalibreringsbakgrunn ved å velge bakgrunnsfargeknappen og velge ønsket farge.
4. Angi antall punkter du ønsker å kalibrere fra rullegardinlisten **Kalibreringspunkter**. Jo flere punkter, desto mer nøyaktig kalibrering.
5. Velg om du ønsker å ha lydfeedback eller ikke fra rullegardinlisten **Lydfeedback**.

Stimulus

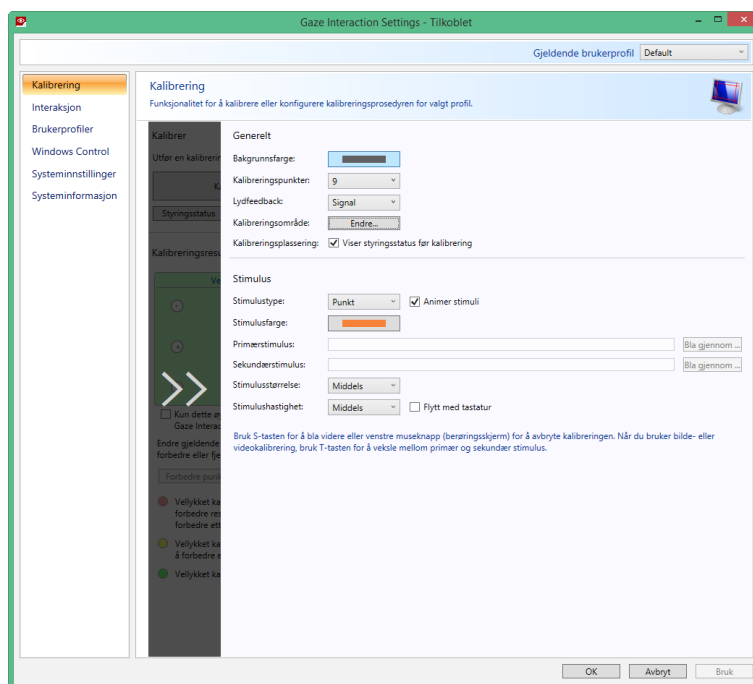
6. Velg stimulustypen i rullegardinlisten **Stimulustype**. Det finnes tre tilgjengelige typer, hver med forskjellige tilpasningsalternativer:
 - Punkt:
 - Velg fargen på punktet ved å velge knappen **Stimulusfarge**.
 - Velg størrelsen på punktet ved å velge i rullegardinlisten **Stimulusstørrelse**.
 - Velg hastigheten på punktet ved å velge i rullegardinlisten **Stimulushastighet**.
 - Bilde:
 - Velg primærstimulus ved å velge **Bla gjennom** og velge et bilde.
 - Velg sekundærstimulus ved å velge **Bla gjennom** og velge et bilde.
 - Velg størrelsen på punktet ved å velge i rullegardinlisten **Stimulusstørrelse**.
 - Velg hastigheten på bildet ved å velge i rullegardinlisten **Stimulushastighet**.
 - Video:
 - Velg primærstimulus ved å velge **Bla gjennom** og velge en video.
 - Velg størrelsen på videoen ved å velge i rullegardinlisten **Stimulusstørrelse**.
 - Velg hastigheten på videoen ved å velge i rullegardinlisten **Stimulushastighet**.

7. Kryss av for **Animer stimuli** hvis du ønsker animerte stimuli (i motsetning til statiske).
8. Hvis du ønsker å kontrollere kalibreringen, dvs. bestemme når du vil bevege kalibreringsstimuliene, med et tastatur, krysser du av for **Tastatur bla videre**.
 - For **Tastatur bla videre** bruker du "S"-tasten som trinn (for å flytte kalibreringsstimuliet) og "Esc"-tasten, venstre museknapp eller berøringsskjermen for å avbryte kalibreringen. Når du bruker bilde- eller videokalibrering, bruker du "T"-tasten til å veksle mellom primær- og sekundærstimulibilder.



For å gå tilbake fra glidemenyene velger du pilene i de grå områdene.

5.1.2.7 Tilpasse kalibreringsområdet

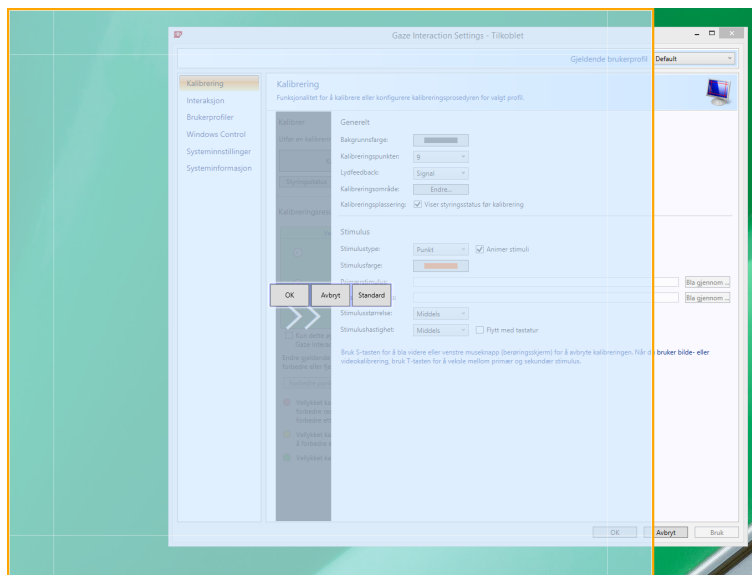


Det kan være nyttig å tilpasse kalibreringsområdet hvis du har oppdaget at brukeren ikke får tilgang til bestemte områder av skjermen via Gaze Interaction. Ved å tilpasse kalibreringsområdet til å utelukke områdene som brukeren ikke får tilgang til, kan det forbedre den generelle kalibreringen.

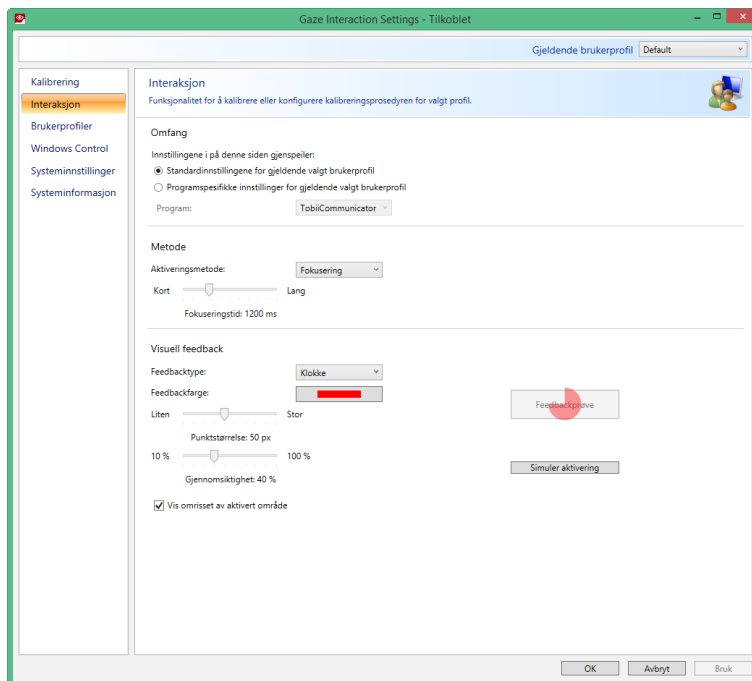
Hvis du vil tilpasse kalibreringsområdet, følger du trinnene nedenfor.

1. Åpne **Tobii Dynavox Gaze Interaction Settings > Kalibrering**.
2. Velg knappen **Innstillinger...**
3. Velg kalibreringsområdet: Knappen **Endre...**

4. Et blått, delvis gjennomsiktig område vises på skrivebordet. Du kan bevege og endre størrelsen på det blå området for å tilpasse det til foretrukket kalibreringsområde.



5.1.3 Interaksjon



For å tilpasse interaksjonsmetode og visuell feedback for Gaze Interaction, følger du disse trinnene:

1. Åpne **Gaze Interaction Settings > Interaksjon**.

Omfang

Hvis det trengs ulike innstillinger for ulike Gaze Interaction-applikasjoner, foretar du disse innstillingene her.

2. Velg hvordan interaksjonsinnstillingene skal brukes:
 - Velg **Standardinnstillingene for gjeldende valgt brukerprofil** hvis du ønsker å bruke de nye innstillingene på hele brukerprofilen og ikke bare på et bestemt program.

- Velg **Programspesifikke innstillinger for gjeldende valgt brukerprofil** hvis du ønsker å bruke de nye innstillingene på en spesifikk applikasjon i en brukerprofil. Velg deretter den tilgjengelige applikasjonen i rullegardinlisten **Program**.

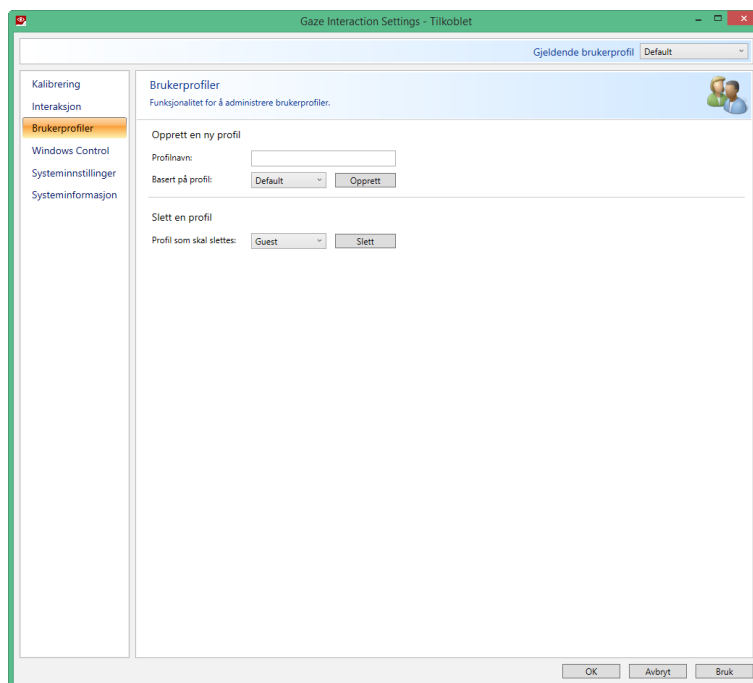
Metode

3. Velg aktiveringsmetoden i rullegardinlisten **Aktiveringsmetode**. Det finnes tre tilgjengelige metoder, hver med forskjellige aktiveringstider:
 - Fokusering. Juster fokuseringstiden ved å bevege glidebryteren **Fokuseringstid**.
 - Bryter. Juster minimumstiden for klikkvarighet og minimumstiden mellom klikk ved å bevege den respektive glidebryteren.
 - Blinking. Juster minimums- og maksimumsvarigheten for et blink ved å bevege den respektive glidebryteren.

Visuell feedback

4. Velg symbolet for visuell feedback i rullegardinlisten **Type fokuseringsfeedback**.
5. Velg fargen på feedbacksymbolet i rullegardinlisten **Feedbackfarge**.
6. Angi punktstørrelse og opasitet for feedbacksymbolet ved å bevege den respektive glidebryteren.
7. Huk av i **Vis synlig kantlinje rundt aktivert region**-boksen for å se en stiplet linje rundt det aktive området i alle tilfeller av valg i Gaze Interaction
8. Klikk **Simuler aktivering** hvis du ønsker å se hvordan aktiveringsmetoden vises på skjermen. Eksemplet vises over knappen **Simuler aktivering**.

5.1.4 Brukerprofil



5.1.4.1 Opprette en ny profil

Med ulike profiler kan du lagre flere personers kalibreringer og feedbackpreferanser på én enhet. Alternativt kan en person ønske å lagre flere profiler for seg selv hvis denne personen av og til bruker briller eller bruker flere medier for å åpne enheten.

Slik oppretter du en ny profil:

1. Åpne **Gaze Interaction Settings** og velg **Brukerprofiler**.
2. Skriv inn et nytt navn i feltet **Profilnavn**.

3. Velg en eksisterende profil i rullegardinlisten **Basert på profil**. Den nye profilen vil arve alle innstillingene fra den valgte profilen. Merk at hvis ingen profiler er blitt opprettet tidligere, er standardprofilen den eneste profilen du kan velge.
4. Klikk **Opprett** for å lagre den nye profilen. Den nye profilen lagres direkte ved å velge **Opprett**.

5.1.4.2 Velge gjeldende brukerprofil

Velge gjeldende brukerprofil:

1. Åpne **Gaze Interaction Settings**.
2. Velg en brukerprofil i rullegardinlisten **Gjeldende brukerprofil**.
3. Velg **Bruk**.

5.1.4.3 Slette en profil

Slette en profil:

1. Åpne **Gaze Interaction Settings > Brukerprofiler**.
2. Velg en brukerprofil i rullegardinlisten **Profil som skal slettes**.
3. Klikk **Slett** for å slette den valgte profilen. Den nye profilen slettes direkte ved å velge Slett. Vær oppmerksom på at standardprofilen ikke kan slettes.



Den aktive brukeren kan ikke slettes.

5.1.5 Windows Control

Med Windows Control får du tilgang til skrivebordet og alle programmene på Windows-datamaskinen med Gaze Interaction.

5.1.5.1 Automatisk start

Slik aktiverer du Windows Control automatisk når enheten startes opp:

- Velg avmerkingsboksen **Autostart Windows Control ved oppstart**.

Slik deaktiverer du Windows Control automatisk når enheten starter:

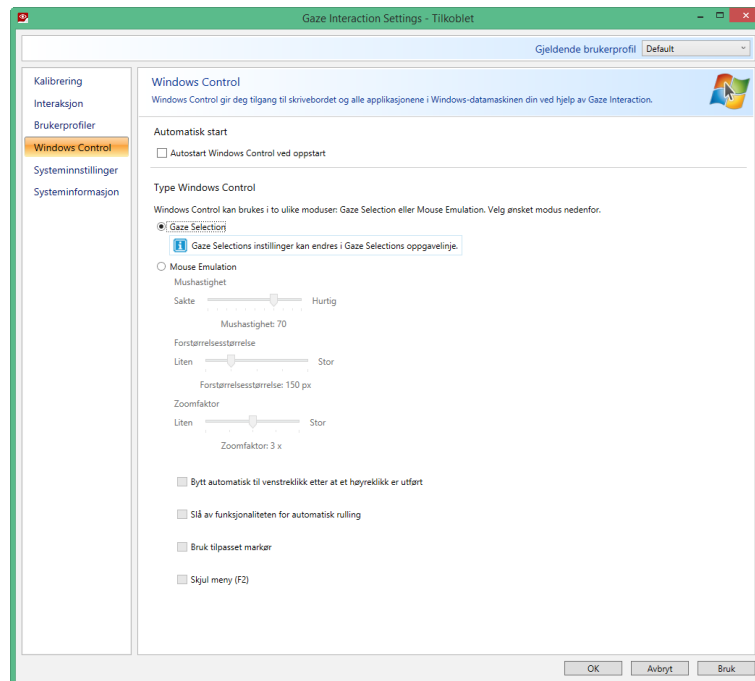
- Fjern avkrysningen i **Start Windows Control automatisk ved oppstart**.

5.1.5.2 Type Windows Control

Velg hvilken type Windows Control du vil bruke:

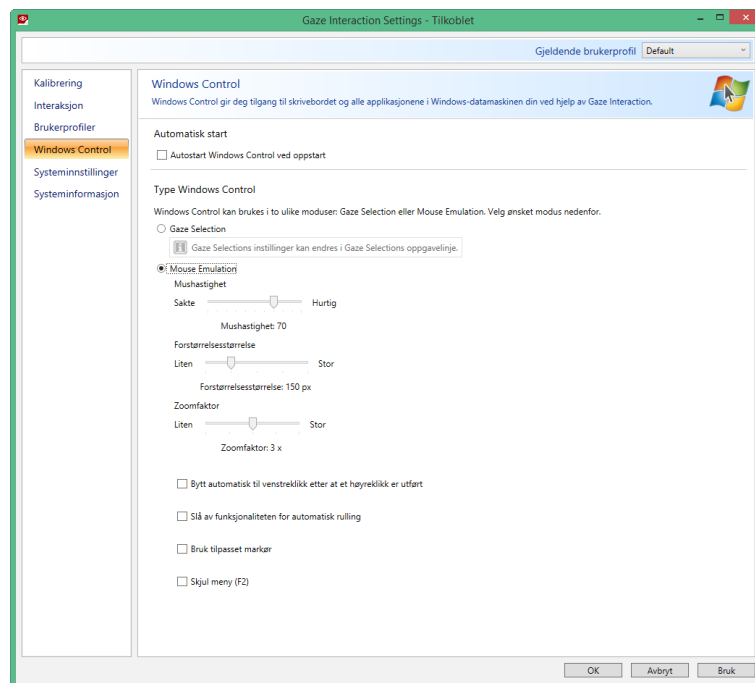
- Gaze Selection — Velg radioknappen for Gaze Selection. For mer informasjon om bruk av Gaze Selection, se *4.2.3 Bruke Gaze Selection, side 15*
- Mouse Emulation – Velg alternativknappen Mouse Emulation. For mer informasjon om bruk av Mouse Emulation, se *4.2.4 Bruke Mouse Emulation, side 30*

5.1.5.2.1 Gaze Selection



Innstillingene for Gaze Selection finner du på oppgavelinjen i Gaze Selection på skjermen når Gaze Selection Windows Control kjører. Se på -innstillingsikonet for å velge det. Gaze Selection-innstillinger åpnes. For mer informasjon om Gaze Selection-innstillinger, se 5.2 *Innstillinger Gaze Selection, side 48*

5.1.5.2.2 Mouse Emulation



5.1.5.2.2.1 Kontroll av musehastighet

Tilpass musehastigheten ved å bevege glidebryteren **Musekontrollhastighet**. Flytt glidebryteren til høyre for å øke hastigheten og til venstre for å redusere den.

5.1.5.2.2.2 Forstørrelsesstørrelse og zoom

Du kan tilpasse forstørrelsesstørrelsen ved å bevege glidebryteren **Forstørrelsesstørrelse**. Flytt glidebryteren til høyre for å øke og til venstre for å redusere størrelsen.

Tilpass zoomfaktoren ved å bevege glidebryteren **Zoomfaktor**. Flytt glidebryteren til høyre for å øke zoomfaktoren og til venstre for å redusere den.

5.1.5.2.2.3 Automatisk bytte fra høyre- til venstreklikk

Kryss av i denne boksen hvis du vil at modusen for Windows-styrt Mouse Emulation automatisk skal bytte museklikket tilbake til

venstreklikk, , etter at et høyreklikk , er valgt og utført.

5.1.5.2.2.4 Slå av scrollefunksjonalitet

Kryss av for **Slå av scrollefunksjonalitet** hvis du ikke vil at Gaze Interaction-scrolling skal være aktivert.

5.1.5.2.2.5 Tilpassede markører

Tilpassede markører er en funksjon som forvandler musepekeren til en rekke forskjellige markører når du bruker Windows Control i Mouse Emulation-modus.

De ulike markørene representerer typen "museklikk" for Gaze Interaction som du har valgt fra menyen Mouse Emulation (for definisjonene for symbolene i Mouse Emulation-menyen, se 4.2.4.2 *Slik klikker du med Windows Control i Mouse Emulation-modus*, side 30, 4.2.4.3 *Slik forstørret du med Windows Control i Mouse Emulation-modus*, side 31 og 4.2.4.4 *Slik velger du funksjoner for Mouse Emulation*, side 31).

 eller  +  = markørtype  (flytt markøren, ingen klikking)

 +  = markørtype  (enkelt venstreklikk)

 +  = markørtype  (enkelt høyreklikk)

 +  = markørtype  (dobbel venstreklikk)

 +  = markørtype  (dobbel høyreklikk)

 eller  +  = markørtype  (dra) og  (slipp)

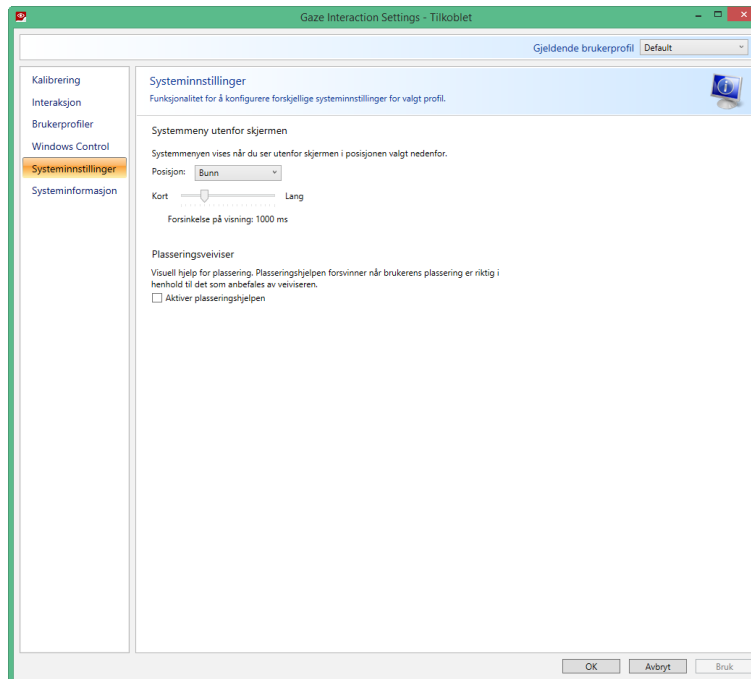
 eller  +  = markørtype  (ingen bevegelse)

Merk av i boksen for tilpassede markører for å aktivere denne funksjonen for Windows Control i Mouse Emulation-modus.

5.1.5.2.2.6 Skjul meny

Marker avkrysningsboksen **Skjul meny** hvis du vil skjule Mouse Emulation-menyen ved bruk.  (F2)-knappen på tastaturet kan også brukes til å vise/skjule Mouse Emulation-menyen direkte ved bruk.

5.1.6 Systeminnstillinger



5.1.6.1 Systemmeny utenfor skjermen

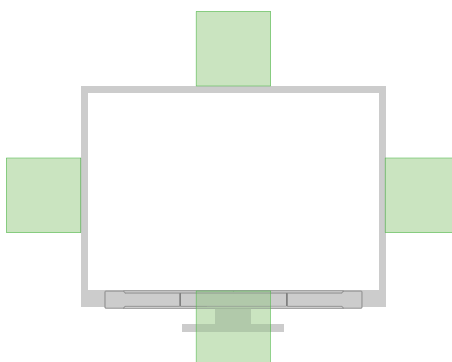
Velg rullegardinmenyen **Plassering** for å foreta endringer der systemmenyen vises utenfor skjermen.

Du kan velge om systemmenyen utenfor skjermen skal vises:

- Nederst (standard)
- Topp
- Venstre
- Høyre
- Ingen



Velg Ingen for å deaktivere systemmenyen utenfor skjermen.



Figur 5.1 Systemmenyområde utenfor skjermen

5.1.6.2 Plasseringsveiledning

Slik slår du på plasseringsveiledningen:

1. Åpne **Gaze Interaction Settings > Systeminnstillinger**.

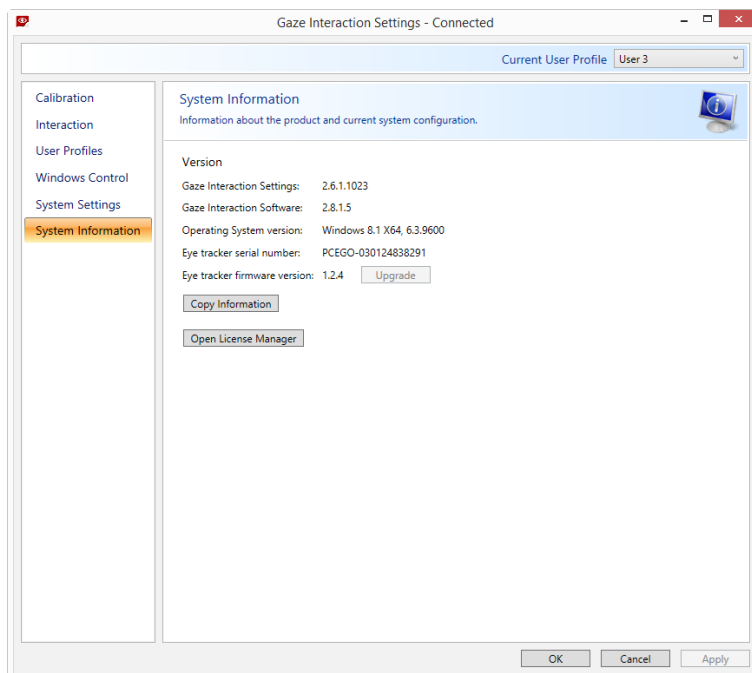
2. Velg avmerkingsboksen **Aktiver plasseringsveiledning**.

Slik slår du av plasseringsveiledningen:

1. Åpne **Gaze Interaction Settings > Systeminnstillinger**.
2. Klikk for å fjerne haken i avmerkingsboksen **Aktiver plasseringsveiledning**.

For mer informasjon om plasseringsveiledningen, se *4.1.2 Plasseringsveiledning*

5.1.7 Systeminformasjon



Slik viser du enhetsversjonen og -modellen:

Åpne **Gaze Interaction Settings > Systeminformasjon**.

Ha denne informasjonen tilgjengelig hvis du får problemer med enheten og må kontakte kundestøtte.

Ved å klikke **Kopier all informasjon** kan du lime inn informasjonen i et dokument (f.eks. Notepad eller WordPad) eller direkte i en e-postmelding.

5.1.7.1 Oppgradere øyestyringsenhetens fastvare

Hvis det finnes en ny fastvare for øyestyringsmodulen, vil **Oppgrader**-knappen være tilgjengelig.

Velg **Oppgrader**-knappen for å begynne å oppgradere fastvaren for øyestyringsenheten.



En popupsvarsling vil vises når du starter Tobii Dynavox Gaze Interaction Settings dersom det finnes en oppgradering for øyestyringsfastvaren.

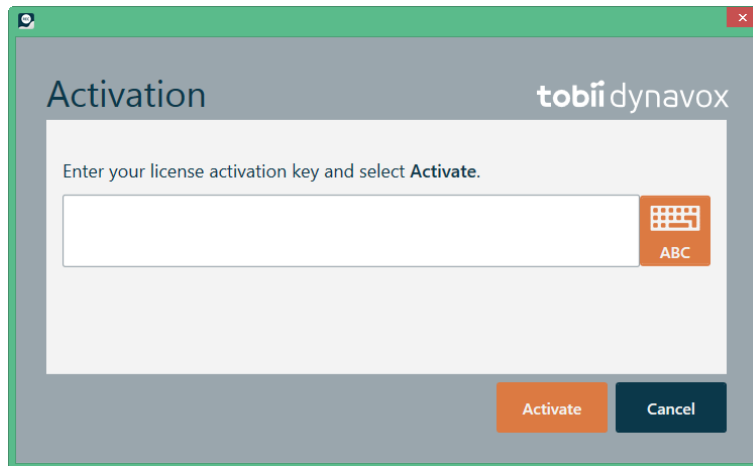
5.1.7.2 Lisensbehandling

Under **Åpne Lisensbehandling** kan du administrere Gaze Interaction Software-lisensen.

5.1.7.2.1 Slik aktiverer du Tobii Dynavox Gaze Interaction Software with Windows Control

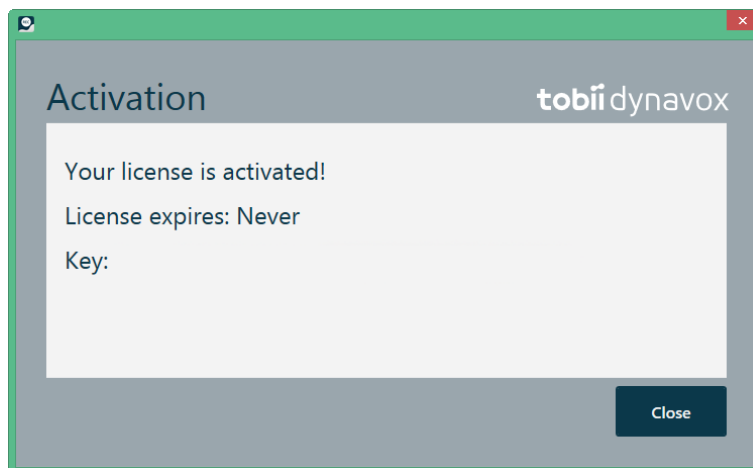
Når du kjøper PCEye Mini vil du motta en Licence Activation Key for programvaren i PCEye Mini-boksen.

Når Gaze Interaction Software kjøres for første gang, vil **License Manager** starte. Eller velg **Åpne lisensbehandling**-knappen i fanen Systeminformasjon i Gaze Interaction Settings.



License Activation Key finner du på dokumentet for programvare og lisens som følger med i pakken.

1. Pass på at datamaskinen/enheten er tilkoblet Internett.
2. Skriv inn **License registration key**.
3. Velg knappen **Aktiver**.



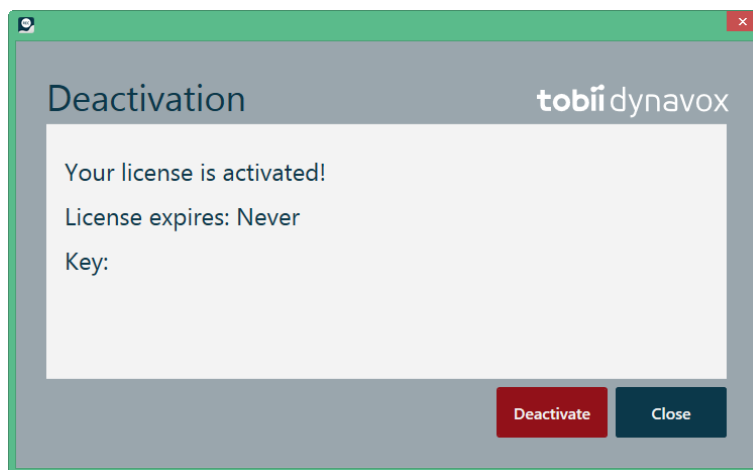
4. Velg knappen **Lukk**.

5.1.7.2.2 Slik deaktiverer du Gaze Interaction Software

Følg disse trinnene for å deaktivere Gaze Interaction Software.

1. Pass på at datamaskinen/enheten er tilkoblet Internett.
2. Start Gaze Interaction Software.

3. Velg **Åpne lisensbehandling**-knappen.

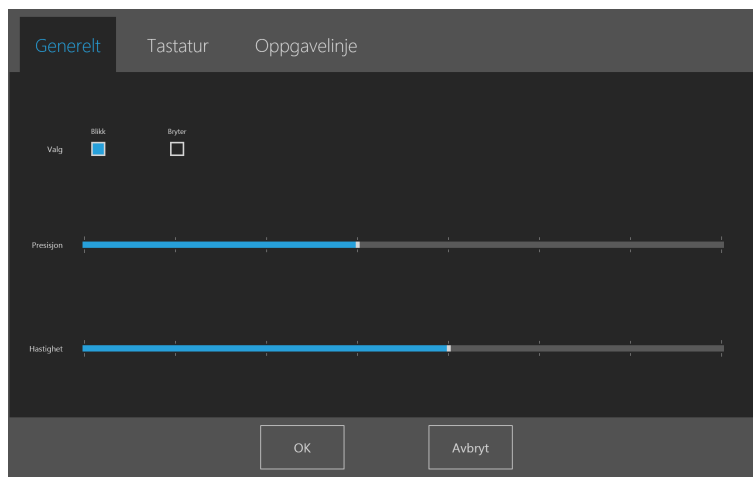


4. Velg knappen **Deaktivere**.
5. Velg:
 - **Ja** — for å deaktivere lisensen på denne enheten.
 - **Nei** — for å avbryte.

5.2 Innstillinger Gaze Selection

Innstillingsdialogboksen for Gaze Selection styres av Gaze Interaction, og brukeren kan gjøre alle endringer uten å bruke tastatur og/eller mus.

5.2.1 Kategorien Generelle innstillinger:



Valg

- **Blikk**– Velg Blikk for å bruke blikkposisjonen til å aktivere zoomefunksjonen som slutter med utføring av ønsket oppgave.
- **Bryter** – Velg Bryter for å bruke en bryter til å aktivere zoomefunksjonen som slutter med utføring av ønsket oppgave.

Presisjon

Zoomepresisjonen kan settes til 8 forskjellige nivåer, bare se på ønsket posisjon for å endre innstillingen. Hvis du endrer presisjonen, vil du justere hvor dypt zoomen vil gå før oppgaven utføres. Jo lenger til høyre på skalaen, desto dypere blir zoomen.

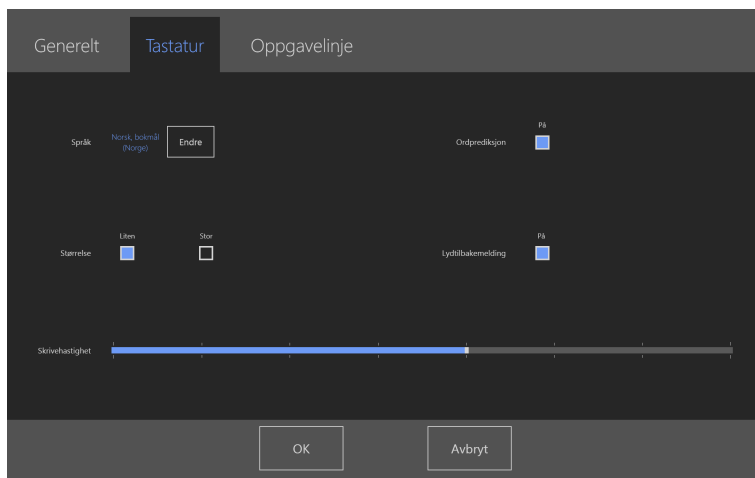


Hvis presisjonen er satt til null, vil det ikke kunne zoomes. Det vil være et umiddelbart klikk med Primærvalg. Med Sekundærvalg vil det fremdeles være zoom.

Hastighet

Zoomhastigheten kan settes til 8 forskjellige nivåer, bare se på ønsket posisjon for å endre innstillingen. Hvis du endrer hastigheten, vil det påvirke hvor rask zoomen er før oppgaven utføres. Jo lenger til høyre på skalaen, desto raskere blir zoomen.

5.2.2 Kategorien Tastaturinnstillinger



Språk

Det valgte tastaturoppsettet vises. Velg knappen Endre for å endre tastaturoppsettet til et annet språk. Flere ulike språktastaturoppsett er tilgjengelige.

Ordprediksjon

- **På** – Velg På for å aktivere ordprediksjon når du bruker blikktastaturet. (Standard)
- **Av** – Velg Av for å deaktivere ordprediksjon når du bruker blikktastaturet.

Størrelse

- **Liten** – Velg Liten for å bruke et mindre blikktastatur, som dekker mindre enn halvparten av skjermbildet. Se *Figur 5.2 Lite tastaturoppsett (standard)*, side 49.
- **Stort** – Velg Stort for å bruke et større blikktastatur, som dekker halvparten av skjermbildet. Se *Figur 5.3 Stort tastaturoppsett*, side 50.



Figur 5.2 Lite tastaturoppsett (standard)



Figur 5.3 Stort tastaturoppsett

Lydfeedback

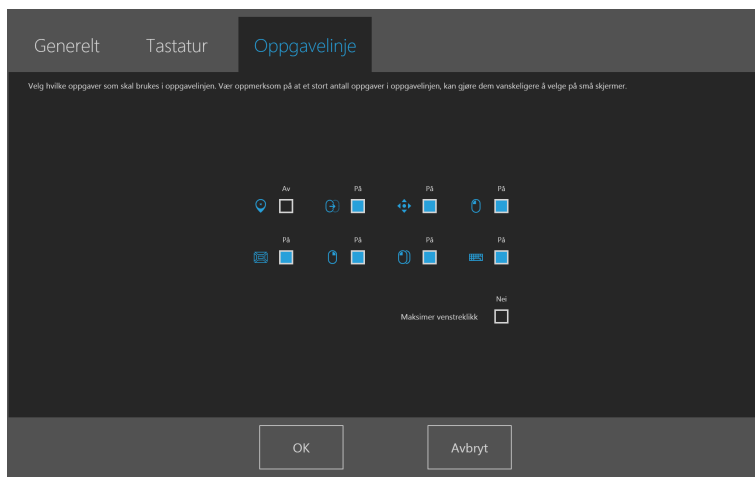
- **På** – Velg På for å aktivere lydfeedback når du velger en tast på blikktastaturet.
- **Av** – Velg Av for å deaktivere lydfeedback når du velger en tast på blikktastaturet.

Skrivehastighet ved bruk av blick

Skrivehastigheten for blick kan settes til 8 forskjellige nivåer, bare se på ønsket posisjon for å endre innstillingen. Når skrivehastigheten for blick endres, vil det justere hvor lenge brukeren må fokusere blikket på en knapp før en oppgave utføres. I skalaen vises de lave hastighetene til venstre og de høye til høyre.

Du avslutter ved å velge **OK** for å lagre eller **Avbryt** for å avbryte endringene.

5.2.3 Kategorien Oppgavelinjeinnstillinger



Velg hvilke oppgaver som skal brukes i oppgavelinjen. For mer informasjon om oppgavene, se 4.2.3.2 *Oppgaveknapper*, side 17.



Vær oppmerksom på at jo flere oppgaver som brukes i oppgavelinjen, desto vanskeligere vil det være å velge dem på små skjermer.

Sett avkrysningsboksen for Av/På til På for at oppgaven skal brukes i oppgavelinjen.

Sett avkrysningsboksen for Av/På til Av for å fjerne oppgaven fra oppgavelinjen.

5.2.3.1 Maksimer venstreklikk

Hvis du aktiverer Maksimer venstreklikk, vil det aktive området til oppgaven Venstreklikk i oppgavelinjen utvides og bli lettere å velge med venstreklikk.

Bruk **Maksimer venstreklikk/trykk**-funksjonen for å utvide og forstørre Venstreklikk/trykk oppgave på oppgavelinjen. Hvis den er satt til Av, vil alle de valgte oppgavene spres jevnt langs oppgavelinjen. Hvis den er satt til På, vil alle oppgaver bortsett fra Venstreklikk/trykk beholde de originale/mindre størrelsene og Venstreklikk/trykk vil fylle opp resten av plassen i oppgavelinjen.

6 Produktpleie

6.1 Temperatur og luftfuktighet

6.1.1 Generell bruk

PCEye Mini bør oppbevares under tørre forhold i romtemperatur. Det anbefalte temperaturområdet og de anbefalte verdiene for luftfuktighet for enheten er som følger:

- Temperatur: 10°C til 35°C
- Luftfuktighet: Maks. 70 % (ingen kondens på enheten)

6.1.2 Transport og lagring

Når det gjelder transport og lagring, er det anbefalte temperaturområdet og den anbefalte verdien for luftfuktighet for enheten som følger:

- Temperatur: -40°C til 70°C
- Luftfuktighet: 20 % til 70 % (ingen kondensering på enheten)

PCEye Mini er ikke vannavstøtende eller vanntett. Enheten skal ikke oppbevares på steder der det er høy luftfuktighet eller vått. Ikke senk enheten ned i vann eller andre væsker. Ikke søl væske på enheten.

6.2 Rengjøring

Før du rengjør PCEye Mini-enheten må du slå av datamaskinen den er koblet til og koble fra alle kabler. Bruk en myk, lett fuktet lofri klut. Unngå å få fuktighet inn i enhetens åpninger. Ikke bruk vindus-/husholdningsrengjøringsmidler, aerosolsprayer, løsemidler, alkohol, ammoniakk eller vaskemidler som inneholder slipemidler til å rengjøre enheten.

Det anbefales at enheten rengjøres med jevne mellomrom.

6.3 Transportere PCEye Mini

Koble fra USB-kabelen og bruk bæreesken. PCEye Mini er relativt følsom og filteret kan få skaper dersom det ikke beskyttes ordentlig. Sørg for å ta forholdsregler for å beskytte enheten når den skal bæres og pakkes.

Når du transporterer enheten til reparasjon, sender den eller reiser med den, bruk den originale emballasjen og pakkematerialene.



Når PCEye Mini er koblet til en skjerm eller bærbar PC, må de tilkoblede enhetene ikke bæres ved å kun gripe tak i PCEye Mini. PCEye Mini vil ikke tåle vekten av skjermen/PC-en, og enhetene kan skilles fra hverandre og falle ned, eller velte og falle ned på grunn av ubalanse, noe som kan ødelegge begge delene. Tobii Technology skal ikke holdes ansvarlig for slike skader.

6.4 Kassering av PCEye Mini

PCEye Mini skal ikke kastes i husholdings- eller kontoravfallet. Følg de lokale forskriftene for fjerning av elektrisk og elektronisk avfall.

Tillegg A Support og garanti

A1 Kundestøtte

Kontakt lokal representant eller Tobii Dynavox Support for støtte. For å få hjelp så raskt som mulig, må du forvisse deg om at du har tilgang til PCEye Mini og, hvis mulig, en internettilkobling. Du bør også kunne oppgi serienummeret til enheten som du finner på baksiden av enheten. Finn støttesidene dine på: www.tobiidynavox.com eller www.mytobiidynavox.com.

A2 Garanti

Les gjennom Manufacturer's Warranty som følger med i pakken.

Les denne brukerveiledningen nøye før du tar i bruk enheten. Garantien er bare gyldig hvis enheten brukes i samsvar med brukerhåndboken. Hvis du demonterer PCEye Mini-enheten, opphører garantien.



Ta vare på originalemballasjen til PCEye Mini.

Hvis enheten må returneres til Tobii Dynavox pga. garantispørsmål eller reparasjon, kreves det at originalemballasjen (eller tilsvarende) brukes ved forsendelsen.

Tillegg B Informasjon om overholdelse



Alle PCEye Mini-enheter er CE-merket. Dette angir samsvar med grunnleggende helse- og sikkerhetskrav fastsatt i EU-direktiver.

B1 FCC-erklæring

Denne enheten er i overensstemmelse med del 15 i FCC-reglene. Drift er underlagt følgende to betingelser: (1) denne enheten kan forårsake skadelig interferens, og (2) denne enheten må ta enhver interferens som mottas, inkludert interferens som kan forårsake uønsket drift.



Endringer som ikke uttrykkelig er godkjent av Tobii Dynavox, kan gjøre at brukeren mister retten til å benytte utstyret i henhold til FCC-reglene.

Dette utstyret er testet og funnet i samsvar med grensene for en digital enhet i klasse B, i henhold til del 15 i FCC-regelverket. Disse grensene er satt for å gi rimelig beskyttelse mot skadelig elektronisk støy i boliginstallasjoner. Dette utstyret genererer, bruker og kan utstråle radiofrekvensenergi og kan, hvis det ikke installeres og brukes iht. instruksjonene, forårsake skadelig interferens i radiokommunikasjoner.

Det gis imidlertid ingen garanti for at interferens ikke vil oppstå i en bestemt installasjon. Hvis dette utstyret forårsaker skadelig interferens for radio- eller TV-mottak, som kan fastsettes ved å slå utstyret av og på, bør brukeren forsøke å korrigere interferensen gjennom ett eller flere av følgende tiltak:

- Rett mottakerantennen en annen vei, eller flytt den.
- Øk avstanden mellom utstyret og mottakeren.
- Koble utstyret til et uttak på en annen krets enn det mottakeren er koblet til.
- Få hjelp av forhandleren eller en radio/TV-tekniker.

B2 Industry Canada-erklæring

Dette digitale apparatet i klasse B overholder kanadiske ICES-003.

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

B3 CE-deklarasjon

PCEye Mini samsvarer med følgende direktiver:

- 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

PCEye Mini samsvarer med 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 EN60601-1-2:2007

Tillegg C

Kassering av PCEye Mini

PCEye Mini skal ikke kastes i husholdings- eller kontoravfallet. Følg de lokale forskriftene for fjerning av elektrisk og elektronisk avfall.

Tillegg D Tekniske spesifikasjoner

Tekniske spesifikasjoner	PCEye Mini
Blikkdatahastighet	60 Hz
Datastrøm	Øyesporing (blikkpunkt, øyeposisjon osv.) IR-bildestrøm på 30 fps
Strømforbruk Full drift	1.5 W standard gjennomsnitt
Prosessorenhet	Tobii EyeChip™ med fullt innebygget prosessor
Grensesnitt	USB 2.0 ¹ (strøm og signal)
Størrelses for hodebevegelsesboks² ved avstand @ 45 cm @ 50 cm @ 65 cm @ 80 cm	>20 cm × 20 cm ellipse " >25 cm × 30 cm ellipse " >35 cm × 30 cm ellipse " >35 cm × 35 cm sirkel "
Avstand mellom bruker og øyestyingsenhet	45–85 cm --"
Skjermstørrelse³ Ved 55 cm avstand til bruker	Opptil 19" anbefales
Brukerkalibrering (tidligere sporingskvalitet)	>99%
Registrert blikk Interaksjon >30 Hz Maksimal rammeverdi for rådata	98% for 95% av befolkningen ⁴ 90% for 95% av befolkningen ⁴
Blikknøyaktighet På tvers av 95 % av befolkningen ⁴ På tvers av 90% av befolkningen ⁴ På tvers av 80% av befolkningen ⁴ På tvers av 65% av befolkningen ⁴ Ideell ⁵	<1,9° <1,7° <1,3° <1,0° <0,3°
Blikknøyaktighet På tvers av 95% av befolkningen ⁴ På tvers av 90% av befolkningen ⁴ På tvers av 80% av befolkningen ⁴ På tvers av 65% av befolkningen ⁴ Ideell ⁵	<0,4° <0,3° <0,25° <0,2° <0,1°
Maksimal hastighet for hodebevegelser Øyeplassering Blikkdata	40 cm/s 10 cm/s

Tekniske spesifikasjoner	PCEye Mini
Maksimal hodehelling	>20°
Maks. slingring, pitch	25°
Synlighet	Lav synlighet (850 nm)
Flimring	ingen flimring (30 Hz konstant)
Dataflyt og datahastighet	
Blikkforsinkelse	25 ms
Blikkgjenoppretting	100 ms
Lav oppløsningsstrøm	640×480 @30 Hz
Enhetsmål (lengde × høyde × dybde)	169,5 mm × 17,8 mm × 12,4 mm --"
Enhetsvekt	59 g --
Fungerer med (operativsystem)	Windows 7 Windows 8,1 Windows 10
Systemkrav	CPU: 1GHz, 2 kjerner RAM: 2GB GPU: 60 MB RAM, pixel shader versjon 2.0 eller nyere

1. USB2-krav: USB 2.0 BC1.2 tilfører Tobii IS4 tilstrekkelig strøm og signalbredde.
2. "Head box" betegner området foran øyestyringsenheten der minst ett av øynene til brukeren må befinne seg for at blikkdata skal kunne hentes inn. Øyestyringsenheten har en 20° vinkling oppover fra under skjermen.
3. For skjermer som er større enn anbefalt, vil blikknøyaktigheten begrenses i de øverste hjørnene av skjermen når brukeren sitter nært skjermen.
4. Nøyaktighetsgraden og presisjonen for tallene for prosent av befolkningen hentes inn fra ekstensiv testing på kryss av representanter for hele befolkningen. Vi har brukt hundredetusen diagnostiske bilder og utført prøver av omkring 800 personer med forskjellige forhold, syn, etnisk bakgrunn, hverdagsstøv, fett, blokkeringer rundt øynene, med ufokuserte øyne osv. Dette har gitt en enda mer stabil øyensporingsopplevelse med høy ytelsesevne og en svært realistisk representasjon av befolkningens ytelsesevne i stedet for en kun matematisk ideell situasjon.
5. Det "ideelle" tallet er den forrige standarden for måling av nøyaktighet som tidligere ble brukt for Tobii og for alle andre øyensporingskonkurrenter. De "ideelle" tallene hjelper for å få en generell forståelse av komparativ kvalitet og ytelsesevne, men gjelder likevel ikke for en virkelig brukssituasjon i samme grad som en kvantitativ nøyaktighetsmåling og presisjon i forhold til prosentandel av befolkningen som er basert på omfattende testing utført av representanter av hele befolkningen.

Copyright © Tobii AB (publ). Illustrasjoner og spesifikasjoner gjelder ikke nødvendigvis produkter og tjenester som tilbys på alle lokale markeder. Tekniske spesifikasjoner kan endres uten varsel. Alle andre varemerker tilhører sine respektive eiere.

Støtte for Tobii Dynavox-enheten

Få hjelp via Internett

Besøke den produktspesifikke støttesiden for Tobii Dynavox-enheten din. Den inneholder oppdatert informasjon om problemer og tips og triks for produktet. Finn støttesidene dine på: www.TobiiDynavox.com eller www.myTobiiDynavox.com.

Kontakt salgsrepresentanten eller forhandleren din

Kontakt din Tobii Dynavox-representant eller autoriserte forhandler for hjelp hvis du har spørsmål om produktet. De er kjent med personlige oppsett og er de som best kan hjelpe deg med tips og produktopplæring. For kontaktinformasjon se www.TobiiDynavox.com/contact