

Sharkoon

FIREGLIDER

FIREGLIDER BLACK

Guia usuário



Índice

1. Características
2. Especificações
3. Conteúdo da embalagem
4. Resumo do rato
5. Ligação ao PC
6. Instalação do software
7. O Mouse Editor

7.1 Abrir o Mouse Editor

7.2 A interface do utilizador (janela principal)

7.3 Os menus

7.3.1 Definições DPI

7.3.2 Menus pendentes

7.3.3 Movimentos do rato

7.3.4 O gestor de macros

7.3.4.1 Resumo

7.3.4.2 As opções "Loop" (Repetir), "Key" (Tecla), "If" (Se) e "Equ" (Equ)

7.3.4.3 Ícones de controlo

7.3.4.4 A função de gravação

7.3.4.5 Modo de reprodução de macros

7.3.4.6 Controlo do tempo para execução de tarefas

7.3.4.7 Movimentos absolutos/relativos

7.3.5 Outras funções



Atenção laser!

Evite a exposição directa dos olhos ao feixe laser!

Estimado cliente:

Enhorabuena por adquirir un producto SHARKOON de alta calidad.

Para prolongar el período de vida útil de este producto y obtener el máximo rendimiento del mismo, le recomendamos que lea este manual completamente.

¡Disfrute el producto!

SHARKOON Technologies GmbH

1. Características

- Rato laser com 7 botões (6 dos quais são programáveis)
- Comutador DPI (6 etapas)
- Sistema de ajuste do peso (máx. 19,5 g)
- Memória incluída para macros
- Roda de deslocação de funcionamento suave e de ajuste fino
- Design ergonómico para uma mais fácil manuseamento
- Áreas especiais para um melhor controlo do rato ao segurar no mesmo
- Ideal para aplicações profissionais e para jogos
- Sistemas operativos suportados: Windows 2000, XP, XP (x64) e VISTA x86

2. Especificações

Máx. DPI/CPI:	3600
Valores DPI/CPI :	600 – 800 – 1200 – 1600 – 2000 – 3600
Aceleração máx.:	20 G
Peso do rato máx.:	135 g
Peso do rato min.:	118 g
Conector:	USB (comprimento do cabo: 1,8 m)
Alimentação:	5 V – 60 mA

3. Conteúdo da embalagem

- Rush Fireglider
- CD com software e manual (em formato PDF)

Nota :

Se algum dos itens indicados acima estiver em falta, contacte imediatamente o nosso serviço de apoio a clientes: support@sharkoon.com (Alemanha e Europa) support@sharkoon.com.tw (internacional).

4. Resumo do rato

- A – Botão 1: botão esquerdo do rato
- B – Botão 2: botão para duplo clique (programável)
- C – Botão 3: botão direito do rato (programável)
- D – Botão 4: botão central do rato e roda de deslocação (programável)
- E – Botão 5: selector DPI (programável)
- F – Botão 6: programável
- G – Botão 7: programável





- A - Botão 6: programável
- B - Botão 7: programável
- C - Área para segurar no rato



- A - Sistema de ajuste do peso (máx. 19,5 g)
- B - Elementos deslizantes do rato

5. Ligação ao PC

1. Ligue o conector USB do rato a um conector USB disponível no PC.
2. O sistema operativo reconhece automaticamente o rato e instala todos os controladores necessários.
3. Se o rato não for reconhecido, desligue-o e experimente fazer a ligação através de outros conectores USB que tenha no PC.

6. Instalação do software

1. Antes de instalar o software incluído, remova todo o software de outro rato que tenha instalado no sistema.
2. Introduza o CD fornecido na unidade de CD/DVD-ROM.
3. Abra a pasta da unidade de CD/DVD-ROM (e.g. D:).
4. Abra o directório „MouseGeneral...” e execute o ficheiro „setup.exe” (fig. 1).
5. O InstallShield Wizard (Assistente InstallShield) é aberto (fig. 1).

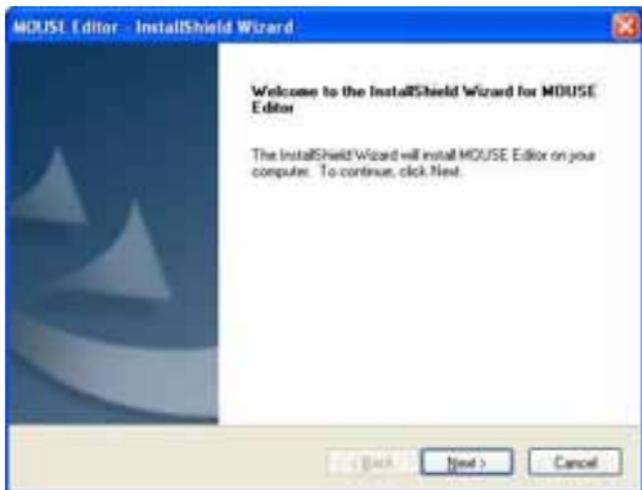


fig. 1

Clique em „Next” (Seguinte) para continuar, ou escolha „Cancel” (Cancelar) para abandonar a instalação.

6. Inicie a instalação clicando em “Install” (Instalar) (fig. 2).

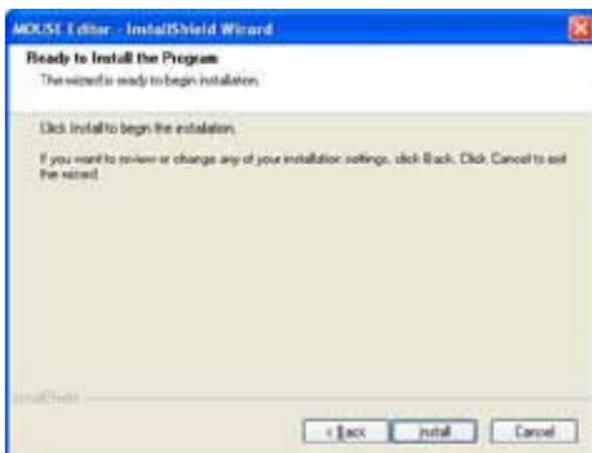


fig. 2

O botão “Back” (Voltar) permite-lhe voltar à janela anterior enquanto que o botão “Cancel” (Cancelar) cancela a instalação.

7. Depois da instalação ter sido concluída com êxito, a janela seguinte é mostrada (fig. 3).



fig. 3

Escolha a opção “Launch Mouse Editor” (Abrir o Mouse Editor) para abrir este programa logo após conclusão do processo de instalação e depois de clicar em “Finish” (Concluir).

7. O Mouse Editor

7.1 Abrir Mouse Editor

1. Abra a aplicação fazendo um duplo clique sobre o ícone respectivo mostrado no ambiente de trabalho ou na barra de tarefas (fig. 4).

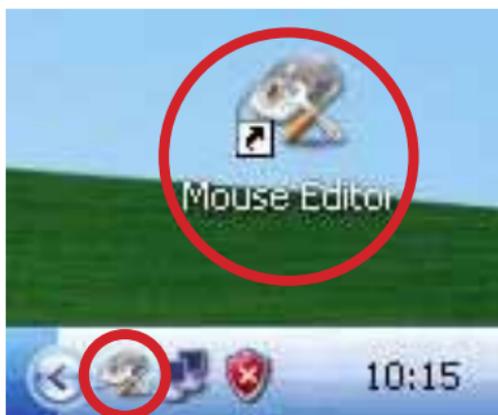


fig. 4

7.2 A interface do utilizador (janela principal)



- A – O menu File (Ficheiro): consulte a fig. 5 em baixo
- B – O menu Profile (Perfil): podem ser guardados 2 scripts na memória interna do rato e estes podem ser seleccionados no menu pendente (fig. 6)
- C – Minimizar a janela
- D – Fechar a janela/aplicação
- E – Configuração dos botões: é possível atribuir diversas funções aos botões do rato, seleccione as funções pretendidas no respectivo menu pendente (veja o tópico 7.3.2 em baixo)
- F – Descrição das funções: use esta área de texto para descrever a função atribuída ao botão.
- G – Clique neste botão para transferir todos os ajustes feitos no Mouse Editor para o rato



fig. 6 (o menu File (Ficheiro))

- New (Nuevo) – crea un perfil nuevo
- Open (Abrir) – abre / carga un perfil existente
- Save (Guardar) – guarda el perfil actual con el nombre asignado
- Save as (Guardar como) – guarda el perfil con un nombre nuevo
- Rename (Cambiar nombre) – cambia el nombre del perfil
- Read memory (Leer memoria) – lee el perfil actual almacenado en la memoria interna del ratón
- Exit (Salir) – cierra la aplicación

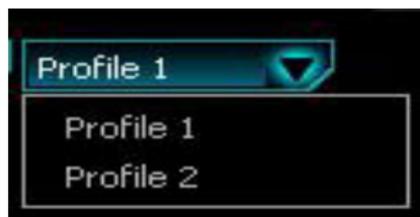


fig. 7 (o menu Profile (Perfil))

Abra la lista haciendo clic en el flecha.

Seleccione Profile 1 (Perfil 1) o Profile 2 (Perfil 2).

7.3 Os menus

7.3.1 Definições DPI



- A - Activar / desactivar la configuración DPI correspondiente
- B - Configuración DPI del eje X
- C - Configuración DPI del eje Y
- D - Indicador de color correspondiente

7.3.2 Menus pendentes

Os menus pendentes são mostrados quando o botão respectivo é premido: Estes menus são semelhantes para todos os botões do rato (fig. 7).

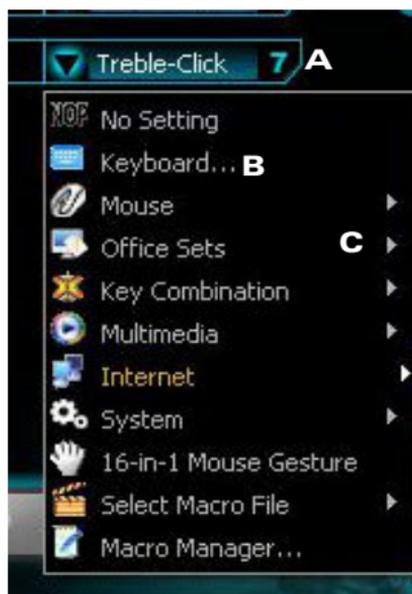


fig. 7

- A – Botão
- B – Itens do menu
- C – Menus de contexto com funções/opções adicionais

2. Selecione um dos seguintes itens no menu:
- No setting (Sem definição): não é atribuída qualquer função ao botão.
 - Keyboard (Teclado): são atribuídas funções de teclado ao botão (fig. 8).



fig. 8

- Mouse (Rato): clique na seta para ver o menu de contexto (fig. 9). Desta forma, é possível atribuir funções de rato ao botão.



fig. 9

- d) Office Sets (Funções Office): clique na seta para ver o menu de contexto (fig 10). Desta forma, é possível atribuir funções do Office ao botão.



fig. 10

- e) Key combination (Combinação de teclas): clique na seta para ver o menu de contexto. A partir das opções “Text commands” (Comandos de texto) (fig. 11) e “File Commands” (Comandos de ficheiro) (fig. 12) é possível atribuir combinações de teclas ao botão.



fig. 11



fig. 12

- f) Multimedia (Multimédia): clique na seta para ver o menu de contexto (fig. 14). Desta forma, é possível atribuir funções multimédia ao botão.



fig. 13

- g) Internet: clique na seta para ver o menu de contexto (fig. 14). Desta forma, é possível atribuir funções de browser ao botão.



fig. 14

- h) System (Sistema): clique na seta para ver o menu de contexto (fig. 15). Desta forma, é possível atribuir funções de sistema ao botão.

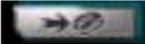


fig. 15

- i) 16-in-1 Mouse Gesture (Movimentos do rato 16-em-1): esta opção permite-lhe activar a função de movimentos do rato (veja o tópico 7.3.3 em baixo).
- j) Seleccione a opção Macro File (Ficheiro de macros): clique na seta para ver o menu de contexto (fig. 16). Esta opção permite-lhe atribuir uma função macro predefinida ao botão.



fig. 16

- k) Macro Manager (Gestor de macros): esta opção abre o gestor de macros (veja o tópico 7.3.4 em baixo).
3. Clique no botão “” para que todas as alterações feitas no Mouse Editor sejam transferidas para o rato.

7.3.3 Movimentos do rato

Este rato suporta 16 movimentos. Esta função permite-lhe executar várias instruções através da deslocação do rato de uma forma especial (movimentos).

Oitos destes movimentos estão predefinidos e não podem ser alterados, os restantes oito podem ser programados pelo utilizador (fig. 17).

Esta função pode ser atribuída a qualquer botão do rato (consulte o tópico 7.3.2 i acima).

Active o movimento pretendido executando-o ao mesmo tempo que prime o botão de definição dos movimentos no rato.



fig. 17

7.3.4 O gestor de macros

O gestor de macros permite-lhe criar as suas próprias macros as quais podem depois ser atribuídas a qualquer botão (consulte o tópico 7.3.2 k acima).

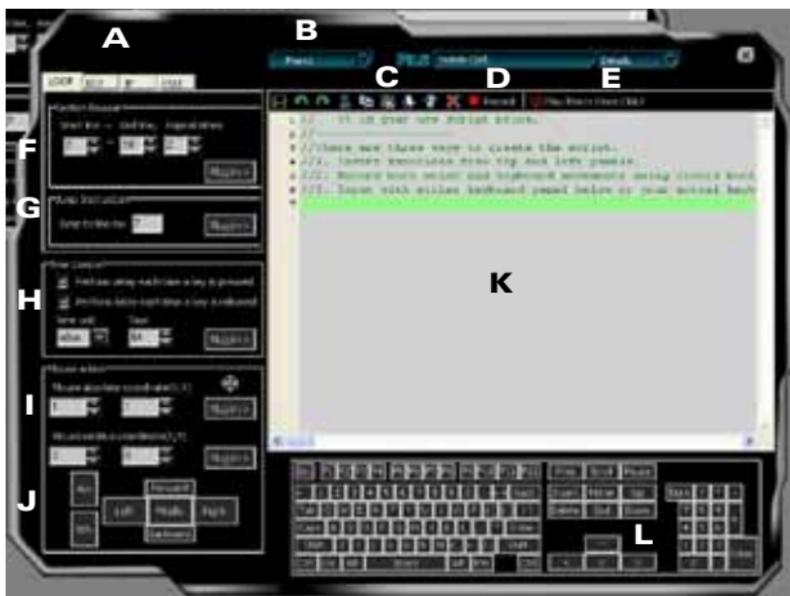
Existem 3 formas de criar um script:

1. Adicione as funções pretendidas usando os botões e os módulos de funções.
2. Grave os movimentos do rato e as combinações de teclas usando a função de gravação.
3. Introduza as instruções na área respectiva e com o teclado ligado ao PC.

Guarde as definições clicando em .

Use o botão  na janela principal para transferir as definições para o rato.

7.3.4.1 Resumo



- A – As opções “Loop” (Repetir), “Key” (Tecla), “If” (Se) e “Equ” (Equ) (consulte o tópico 7.3.4.2 em baixo)
- B – Barra de menus
- C – Ícones de comando (consulte o tópico 7.3.4.3 em baixo)
- D – Função de gravação (consulte o tópico 7.3.4.4 em baixo)
- E – Modo de reprodução de macros (consulte o tópico 7.3.4.5 em baixo)
- F – Definir função de repetição (consulte o tópico 7.3.4.6 em baixo)
- G – Introdução de instruções relativas aos movimentos (consulte o tópico 7.3.4.7 em baixo)
- H – Definição do atraso (consulte o tópico 7.3.4.8 em baixo)
- I – Definição dos movimentos absolutos e relativos do rato (consulte o tópico 7.3.4.9 em baixo)
- J – Definição da sequência de cliques do rato
- K – Área de codificação
- L – Definição da sequência de teclas premidas

7.3.4.2 As opções “Loop” (Repetir), “Key” (Tecla), “If” (Se) e “Equ” (Equ)

As opções “Loop” (Repetir), “Key” (Tecla), “If” (Se) e “Equ” (Equ) permitem definir instruções diferentes que serão depois copiadas para o script ao clicar no botão “Plug in” .

1. Loop (Repetir):

- a) Para definição da função de repetição



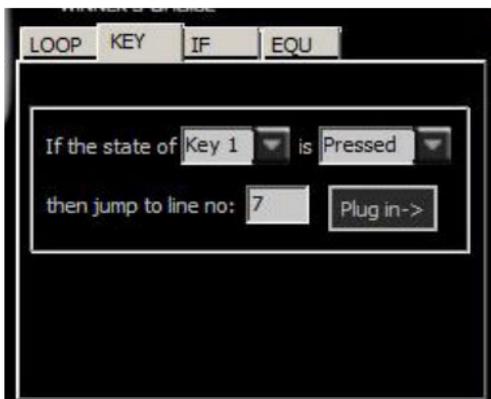
Use as áreas de introdução de informação para especificar a linha de início e de fim e para definir a frequência com que esta área será introduzida no script. Prima o botão “Plug in” para copiar a secção definida para o script.

- b) Introduza a instrução relativa ao movimento

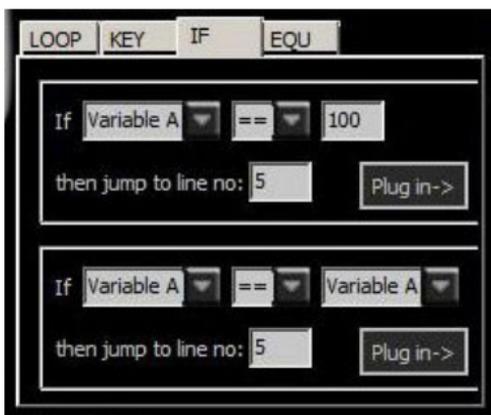


Esta função permite definir as instruções de movimento que serão copiadas para o script usando o botão “Plug in” .

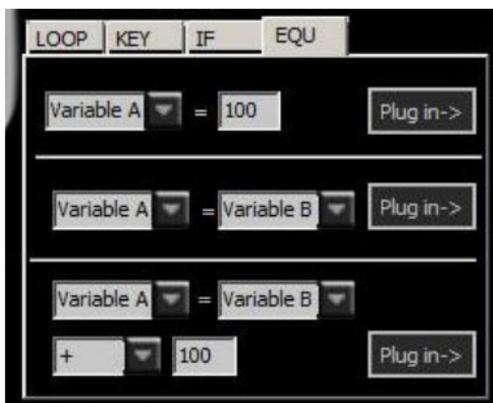
2. Key (Tecla): permite definir o efeito causado pelo premir/libertar um botão e copia esta condição para o script usando o botão "Plug in".



3. If (Se): permite definir condições diferentes e introduzi-as no script clicando no botão "Plug in".



4. Equ (Equ): permite criar condições diferentes e introduzi-las no script clicando no botão “Plug in”.



7.3.4.3 Ícones de controlo



A B C D E F G H I

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| A – Save (Guardar) | F – Paste (Colar) |
| B – Back (Voltar) | G – Down (Para baixo) |
| C – Next (Seguinte) | H – Up (Para cima) |
| D – Cut (Cortar) | I – Erase (Eliminar) |
| E – Copy (Copiar) | |

7.3.4.4 A função de gravação

O botão “ Record” permite-lhe criar facilmente uma macro gravando as ações necessárias em termos do teclado e do rato. As instruções individuais são mostradas ao mesmo tempo na área de codificação. Use o botão “” para guardar o código da instrução criada.

7.3.4.5 Modo de reprodução de macros

Selecione um dos seguintes itens no menu:

1. Play Macro Once ONLY (Reproduzir macro APENAS uma vez): a macro será executada uma vez depois de premir o botão.
2. Play Macro Repeatedly (Reproduzir macro repetidamente): a macro será executada várias vezes. Pode definir se a macro é repetida até o botão ser libertado (Prima para começar. Liberte para parar) ou se a macro deve ser executada até premir um outro botão (Prima para iniciar. Volte a premir para parar).

7.3.4.6 Controlo do tempo para execução de tarefas

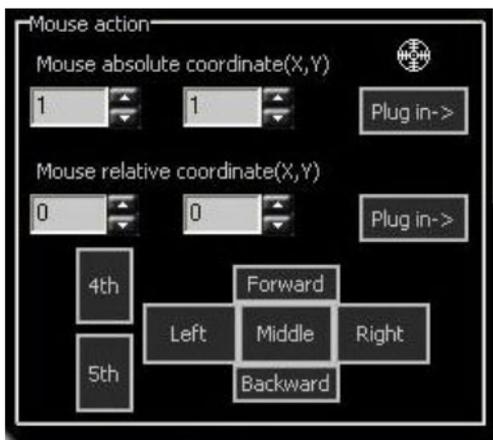


Assinale as caixas de verificação para definir o intervalo de tempo que pretende após premir uma tecla ou depois de a libertar.

As caixas combinadas permitem-lhe definir a unidade de tempo e o intervalo de tempo.

Prima o botão "Plug in" para copiar as definições para a área de codificação.

7.3.4.7 Movimentos absolutos/relativos



Para detectar as actuais coordenadas absolutas pegue na cruz () premindo (sem soltar) o botão do rato e movendo a cruz pelo ecrã.

As coordenadas relativas são definidas usando os formulários de introdução respectivos.

Prima o botão "Plug in" para copiar as definições para a área de codificação.

7.3.5 Outras funções

Pode aceder a outras funções e definições clicando a tecla direita do rato sobre o ícone "  " na barra de tarefas.

Será apresentado o seguinte menu de contexto (fig. 18):



fig. 18

Selecione um dos seguintes itens no menu:

1. Auto Launch on Boot (Iniciar automaticamente no arranque): define se o software do rato deve ser carregado e iniciado durante o arranque do sistema.
2. Mouse-Control Panel (Painel de controlo do rato): abre a interface de utilizador do software do rato.
3. Tilt Wheel Setting (Definição da roda de deslocação) (fig. 19): define a velocidade de deslocação. Prima "OK" (OK) para aceitar as definições ou "Cancel" (Cancelar) para as rejeitar.



fig. 19

4. Button Response Time (Tempo de resposta dos botões): (fig. 20): ajusta o tempo de resposta dos botões.



fig. 20

5. Function/Key Reminder (Lembrete de função/da tecla) (fig. 21): especifica se as funções de cada botão do rato devem ser mostradas no ecrã.



fig. 21

7. Report Rate Setting (Mostrar frequência) (fig. 22):

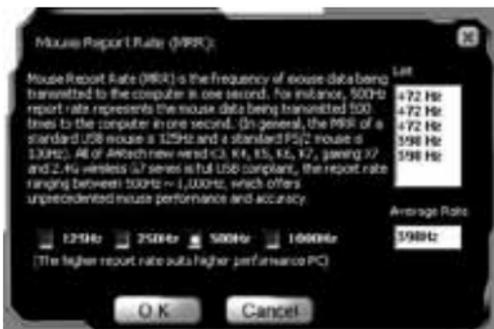


fig. 22

8. Open Mouse Editor (Abrir Mouse Editor)
9. Exit (Sair): fecha o menu de contexto.

Aviso:

A Sharkoon não assume qualquer responsabilidade pela perda de dados, sobretudo devido a um manuseamento incorrecto.

Todos os produtos e descrições são marcas registadas dos respectivos fabricantes estando por isso protegidas.

Uma vez que é política da Sharkoon promover o constante melhoramento dos seus produtos, o design e especificações dos mesmos podem sofrer alterações sem aviso prévio. As especificações dos produtos podem variar conforme o país.

Os direitos de autor do software incluído pertencem ao respectivo proprietário. Antes de utilizar o software leia os termos do acordo de licença do fabricante.

Reservados todos os direitos (aplicável também aos extractos) para tradução, reimpressão, reprodução pela cópia ou outros meios técnicos. Qualquer violação dá direito a compensação.

Reservados todos os direitos sobretudo no caso de atribuição de patente ou patente de utilidade. Estão reservados os direitos de distribuição e de alteração técnica.

Eliminação de equipamentos usados

O seu produto foi concebido e fabricado com materiais e componentes de alta qualidade, os quais podem ser reciclados e reutilizados.



Quando o símbolo do caixote do lixo com uma cruz em cima é colocado num produto, é sinal de que o mesmo está coberto pela Directiva Europeia 2002/96/EC.

Informe-se acerca dos pontos de recolha para resíduos de equipamentos eléctricos e electrónicos.

Siga as regras locais e não elimine os seus equipamentos usados juntamente com o lixo doméstico. A correcta eliminação dos seus equipamentos usados evita quaisquer potenciais consequências negativas para o ambiente e saúde humana.

© SHARKOON Technologies 2012
www.sharkoon.com