

Sharkoon

FIREGLIDER

FIREGLIDER BLACK

Instukcja obsługi



Spis treści

1. Właściwości
2. Specyfikacje
3. Zawartość opakowania
4. Wygląd myszy
5. Podłączenie do komputera PC
6. Instalacja oprogramowania
7. Edytor myszy
 - 7.1 Uruchamianie edytora myszy
 - 7.2 Interfejs użytkownika (główne okno)
 - 7.3 Dalsze menu

7.3.1 Ustawienia DPI

7.3.2 Menu rozwijane

7.3.3 Gesty myszy

7.3.4 Menedżer makro

7.3.4.1 Przegląd

7.3.4.2 Zakładki "Loop" (Pętla), "Key" (Klawisz),
"If" (Jeżeli) oraz "Equ"

7.3.4.3 Ikony komend

7.3.4.4 Funkcja nagrywania

7.3.4.5 Tryb odtwarzania makro

7.3.4.6 Kontrola czasu

7.3.4.7 Przesunięcia bezwzględne/względne

7.3.5 Dalsze funkcje



Ostrzeżenie laser!

Należy unikać bezpośredniego kontaktu oczu z promieniem lasera!

Szanowny kliencie!

Gratulujemy zakupu wysokiej jakości produktu SHARKOON.
Aby produkt służył długo i zapewniał pełne korzyści zalecamy przeczytanie całego podręcznika.

Życzymy miłego korzystania z tego produktu!

SHARKOON Technologies

1. Właściwości

- Mysz laserowa z 7 przyciskami (6 programowalnych)
- Przełącznik DPI z kolorowym wyświetlaczem (6 stopni)
- System regulacji wagi (maks. 19,5 g)
- Wbudowana pamięć na makra
- Płynne działanie i precyzyjna regulacja pokręteł przewijania
- Ergonomiczna konstrukcja dla wygodnej obsługi
- Specjalne miejsca na uchwyt zapewniające maksymalnie pewny chwyt
- Idealna dla profesjonalnych aplikacji i gier
- Obsługiwane systemy operacyjne: Windows 2000, XP, XP (x64) oraz VISTA x86

2. Specyfikacje

Maks. DPI/CPI:	3600
Stopnie DPI/CPI:	600 – 800 – 1200 – 1600 – 2000 – 3600
Maks. przyspieszenie:	20 G
Maks. waga myszy:	135 g
Min. waga myszy:	118 g
Złącze:	USB (długość kabla: 1,8 m)
Wejście zasilania	5 V – 60 mA

3. Zawartość opakowania

- Rush Fireglider
- Płyta CD z oprogramowaniem i podręcznikiem (w formacie PDF)

Uwaga:

W przypadku stwierdzenia braku dowolnego elementu wyszczególnionego powyżej, należy skontaktować się niezwłocznie z naszym Działem Obsługi Klienta:

support@sharkoon.com (dla klientów z Niemiec i pozostałych krajów europejskich)

support@sharkoon.com.tw (dla wszystkich klientów)

4. Wygląd myszy

- A – Przycisk 1: lewy przycisk myszy
- B – Przycisk 2: przycisk dwukrotnego kliknięcia (programowalny)
- C – Przycisk 3: prawy przycisk myszy (programowalny)
- D – Przycisk 4: środkowy przycisk myszy i pokrętło przewijania (programowalny)
- E – Przycisk 5: Selektor DPI (programowalny)
- F – Przycisk 6: programowalny
- G – Przycisk 7: programowalny





- A – Przycisk 6: programowalny
- B – Przycisk 7: programowalny
- C – Miejsce uchwytu



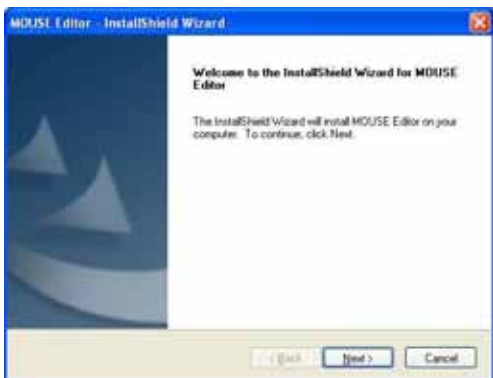
- A – System regulacji wagi (maks. 19,5 g)
- B – Ślizgacze myszy

5. Podłączenie do komputera PC

1. Podłącz złącze USB myszy do wolnego złącza USB komputera PC.
2. System operacyjny automatycznie rozpozna mysz i zainstaluje wszystkie wymagane sterowniki.
3. Jeśli mysz nie zostanie rozpoznana, odłącz ją i spróbuj podłączyć do innego złącza USB komputera USB.

6. Instalacja oprogramowania

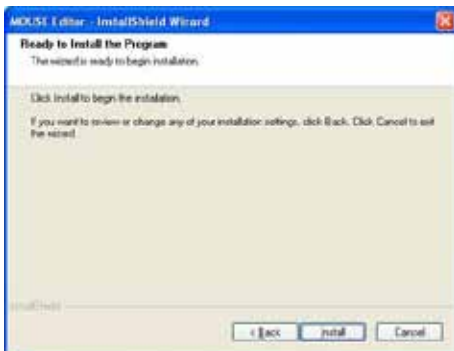
1. Przed instalacją dołączonego oprogramowania, usuń z systemu wszystkie inne zainstalowane programy myszy.
2. Włóż dostarczoną płytę Tools CD do napędu CD/DVD.
3. Otwórz folder napędu CD/DVD (np. D:).
4. Wybierz katalog "MouseGeneral..." i uruchom "setup.exe".
5. Uruchomiony zostanie kreator InstallShield Wizard (rys. 1).



rys. 1

Kontynuuj poprzez kliknięcie "Next" (Dalej) lub naciśnięcie "Cancel" (Anuluj) w celu przerwania instalacji.

6. Uruchom proces instalacji poprzez kliknięcie "Install" (Instaluj) (rys. 2).



rys. 2

"Back" (Wstecz) powoduje cofnięcie do poprzedniego okna, "Cancel" (Anuluj) zatrzymuje proces instalacji.

7. Po pomyślnym zakończeniu instalacji, wyświetlone zostanie następujące okno (rys. 3).



rys. 3

Poprzez zaznaczenie "Launch Mouse Editor" (Uruchom edytor myszy), po zakończeniu procesu instalacji i kliknięciu "Finish" (Zakończ), zostanie uruchomiony edytor myszy.

7. Edytor myszy

7.1 Uruchamianie edytora myszy

1. Uruchom aplikację poprzez dwukrotne kliknięcie symbolu na pulpicie lub odpowiedniej ikony na pasku zadań (rys. 4).



rys. 4

7.2 Interfejs użytkownika (główne okno)



- A – Menu File (Plik): patrz poniżej rys. 5
- B – Menu Profile (Profil): w pamięci wewnętrznej myszy można zapisać 2 skrypty, wybierz je z menu rozwijanego (rys. 6)
- C – Minimalizuj okno
- D – Zamknij okno/aplikację
- E – Przycisk konfiguracji: możliwość przydzielenia różnych funkcji wszystkim przyciskom myszy, wybierz funkcje z odpowiedniego rozwijanego menu (patrz poniżej 7.3.2)
- F – Opis funkcji: użyj tego pola tekstowego do opisu funkcji odpowiedniego przycisku
- G – Poprzez kliknięcie tego przycisku można wykonać transfer wszystkich regulacji wykonanych dla myszy w edytorze myszy



rys. 5 (menu file [plik])

- | | | |
|---------------------------------|---|--|
| New (Nowy) | – | tworzy nowy profil |
| Open (Otwórz) | – | otwiera/ładuje istniejący profil |
| Save (Zapisz) | – | zapisuje bieżący profil pod istniejącą nazwą |
| Save as
(Zapisz jako) | – | zapisuje profile pod nową nazwą |
| Rename
(Zmień nazwę) | – | zmienia nazwę profilu |
| Read memory
(Pamięć odczytu) | – | odczyt bieżącego profilu z wewnętrznej pamięci myszy |
| Exit (Zakończ) | – | zamyka aplikację |



rys. 6 (menu profile [profil])

Otwórz listę poprzez kliknięcie strzałki.

Wybierz pomiędzy Profile 1 (Profil 1) i Profile 2 (Profil 2).

7.3 Dalsze menu

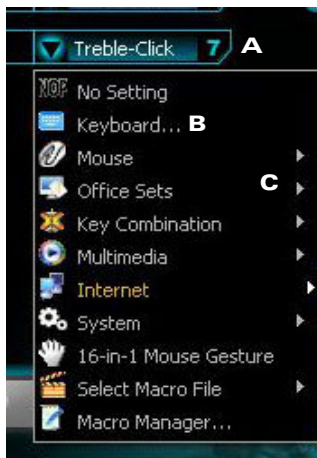
7.3.1 Ustawienia DPI



- A – Uaktywnienie/wyłączenie odpowiedniego ustawienia DPI
- B – Ustawienie DPI dla osi X
- C – Ustawienie DPI dla osi Y
- D – Wskaźnik odpowiedniego koloru

7.3.2 Menu podręczne

Menu podręczne otwierają się po naciśnięciu przycisku. Menu podręczne są podobne do dla wszystkich przycisków myszy (rys. 7).



rys. 7

- A – Przycisk
- B – Elementy menu
- C – Menu wysuwane z dalszymi funkcjami/opcjami

2. Wybierz pomiędzy następującymi elementami menu:
- No Setting (Brak ustawienia): przycisk nie ma przydzielonej funkcji.
 - Keyboard (Klawiatura): przydziel do przycisku funkcji klawiatury (rys. 8).



rys. 8

- Mouse (Mysz): kliknięcie strzałki wywoła menu wysuwane (rys. 9). Przydziel dla przycisku funkcje menu.



rys. 9

- d) Office Sets (Zestawy biurowe): kliknięcie strzałki wyświetli menu wysuwane (rys. 10). Przydziel dla przycisku funkcje biurowe.



rys. 10

- e) Key combination (Kombinacja klawiszy): kliknięcie strzałki spowoduje wyświetlenie menu wysuwanego. Przydziel dla przycisku kombinację klawiszy z zestawu "Text commands" (Komendy tekstowe) (rys. 11) lub odpowiednie komendy "File Commands" (Komendy pliku) (rys. 12).



rys. 11



rys. 12

- f) Multimedia: kliknięcie strzałki spowoduje wyświetlenie menu wysuwanego (rys. 13). Przydziel dla przycisku funkcje multimedialne.



rys. 13

- g) Internet: kliknięcie strzałki spowoduje wyświetlenie menu wysuwanego (rys. 14). Przydziel dla przycisku funkcję przeglądarki.



rys. 14

- h) System: kliknięcie strzałki spowoduje wyświetlenie menu wysuwanego (rys.15). Przydziel dla przycisku funkcję systemu.




rys. 15

- i) 16-in-1 Mouse Gesture (Gesty myszy 16-w-1): uaktywnij funkcję gesty myszy (patrz poniżej 7.3.3).
- j) Select Macro File (Wybierz plik makro): kliknięcie strzałki spowoduje wyświetlenie menu wysuwanego (rys.16). Przydziel dla przycisku wstępnie ustawioną funkcję makro.



rys. 16

- k) Macro Manager (Menedżer makro): uruchomienie menedżera makro (patrz poniżej 7.3.4).
3. Poprzez kliknięcie przycisku  wszystkie zmiany z edytora myszy zostaną przeniesione do myszy.

7.3.3 Gesty myszy

Mysz obsługuje 16 gestów myszy. Funkcja ta umożliwia wykonanie różnych instrukcji, poprzez poruszanie myszą w specjalny sposób (gesty).

Osiem gestów jest ustawiane wstępnie i nie mogą być zmieniane, innym ośmiu gestom można przydzielić własne funkcje (rys. 17).

Funkcję gestu myszy można przydzielić dowolnemu przyciskowi (patrz powyżej 7.3.2 i).

Uaktywnij gest poprzez wykonanie predefiniowanego ruchu, w czasie naciskania przycisku gestu.



rys. 17


7.3.4 Menedżer makro

Używanie menedżera makro umożliwia tworzenie własnych makro, które następnie można przydzielić dowolnemu przyciskowi (patrz powyżej 7.3.2 k).

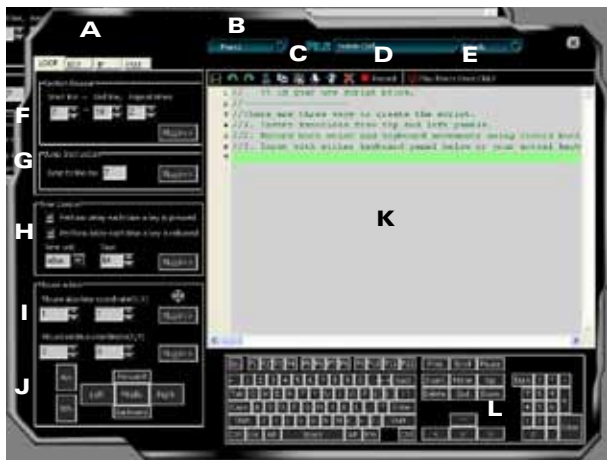
Dostępne są 3 sposoby tworzenia skryptu:

1. Dodanie wymaganych funkcji z użyciem przycisków funkcji i modułów funkcji.
2. Stuknij ruchy myszą i kombinacje klawiszy używając funkcji nagrywania.
3. Wprowadź instrukcje używając pola wprowadzania w odniesieniu do klawiatury podłączonej do komputera PC.

Zapisz ustawienia poprzez kliknięcie .

Poprzez przycisk  w głównym oknie, można wykonać transfer ustawień do myszy.

7.3.4.1 Przegląd

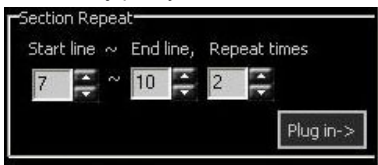


- A – Zakładki “Loop” (Pętla), “Key” (Klawisz), “If” (Jeżeli) oraz “Equ” (patrz poniżej 7.3.4.2)
- B – Pasek menu
- C – Ikony komend (patrz poniżej 7.3.4.3)
- D – Funkcja nagrywania (patrz poniżej 7.3.4.4)
- E – Tryb odtwarzania makro (patrz poniżej 7.3.4.5)
- F – Wstawienie sekcji powtarzania (patrz poniżej 7.3.4.6)
- G – Wstawienie instrukcji przeskoku (patrz poniżej 7.3.4.7)
- H – Definicja czasu opóźnienia (patrz poniżej 7.3.4.8)
- I – Definicja bezwzględnych i względnych ruchów kursora myszy (patrz poniżej 7.3.4.9)
- J – Definicja sekwencji ruchów przycisku myszy
- K – Pole kodu
- L – Definicja sekwencji ruchów klawiszy

7.3.4.2 Zakładki “Loop” (Pętla), “Key” (Klawisz), “If” (Jeżeli) oraz “Equ”

Zakładki “Loop” (Pętla), “Key” (Klawisz), “If” (Jeżeli) oraz “Equ” umożliwiają zdefiniowanie różnych instrukcji, które zostaną skopiowane do skryptu poprzez kliknięcie przycisku “Plug in”.

1. Loop (Pętla):
 - a) Wstawienie sekcji powtarzania



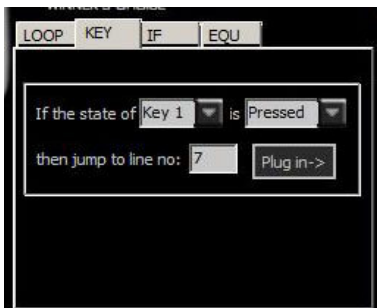
Użyj pól wprowadzania do wprowadzenia odpowiedniej linii początkowej i końcowej i zdefiniuj to pole w celu wstawienia do skryptu. Naciśnięcie przycisku “Plug in” spowoduje skopiowanie zdefiniowanej sekcji do skryptu.

- b) Wstawienie instrukcji przeskoku

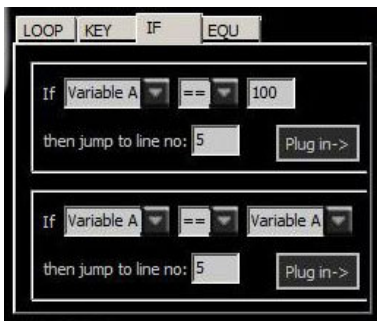


Ta funkcja umożliwia zdefiniowanie instrukcji przeskoku, które zostaną potem skopiowane do skryptu z użyciem przycisku “Plug in”.

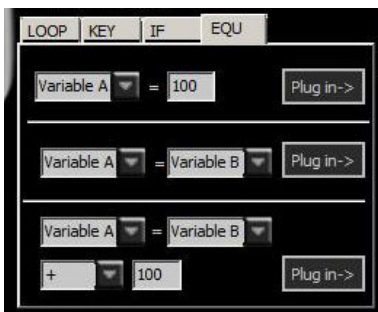
2. Key (Klawisz): definicja efektu naciśnięcia/zwolnienia przycisku i skopiowania tego warunku do skryptu z użyciem przycisku “Plug in”.



3. If (Jeżeli): zdefiniuj różne warunki i wstaw je do skryptu poprzez kliknięcie przycisku “Plug in”.



4. Equ: tworzenie różnych warunków i wstawienie ich do skryptu poprzez kliknięcie przycisku “Plug in”.





7.3.4.3 Ikony komend



A B C D E F G H I

- | | |
|-------------------|-------------------|
| A – Save (Zapisz) | F – Paste (Wklej) |
| B – Back (Wstecz) | G – Down (W dół) |
| C – Next (Dalej) | H – Up (W górę) |
| D – Cut (Wytnij) | I – Erase (Usuń) |
| E – Copy (Kopiuj) | |

7.3.4.4 Funkcja nagrywania

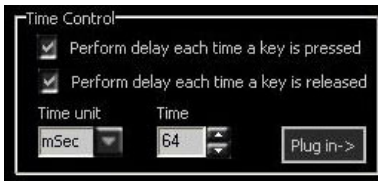
Poprzez uderzenie przycisku “ Record” można łatwo utworzyć makro stukając akcje całej klawiatury i myszy. Pojedyncze instrukcje zostaną jednocześnie wyświetlone w polu kodu. Użycie przycisku “” spowoduje zapisanie utworzonego kodu instrukcji.

7.3.4.5 Tryb odtwarzania makro

Wybierz pomiędzy następującymi elementami menu:

1. Play Macro Once ONLY (Odtwórz makro TYLKO raz): po naciśnięciu przycisku makro zostanie wykonane raz.
2. Play Macro Repeatedly (Odtwarzaj makro powtarzająco): makro zostanie wykonane kilka razy. Można zdefiniować, czy makro będzie odtwarzane aż do zwolnienia przycisku (Naciśnij, aby rozpocząć. Zwolnij, aby zatrzymać) lub, czy makro będzie wykonywane po stuknięciu przycisku, aż do naciśnięcia innego przycisku (Naciśnij, aby rozpocząć. Naciśnij ponownie, aby zatrzymać).

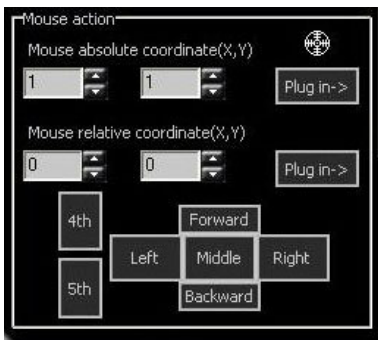
7.3.4.6 Kontrola czasu




Zaznacz okna opcji, aby zdefiniować opóźnienie po naciśnięciu przycisku lub po zwolnieniu.

Okna combo umożliwiają ustawienie jednostki czasu i opóźnienia. "Plug in" kopiuje ustawienia do pola kodu.

7.3.4.7 Przesunięcia bezwzględne/względne




Aby wykręcić współrzędne bezwzględne należy uchwycić krzyżyk () poprzez naciśnięcie (i nie zwolnienie) przycisku myszy i przesunięcie krzyżyka na ekranie.

Współrzędne są definiowane poprzez użycie odpowiednich form wejścia.

Poprzez "Plug in" można skopiować ustawienia do pola kodu.

7.3.5 Dalsze funkcje

Dostęp do dalszych funkcji i konfiguracji można uzyskać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem ikony "  " na pasku zadań.

Wyświetlone zostanie następujące menu kontekstowe (rys. 18):



rys. 18

Należy wybrać pomiędzy podanymi elementami menu:

1. Auto Launch on Boot (Automatyczne uruchomienie po starcie): decyduje, czy oprogramowanie myszy ma być załadowane i uruchomione podczas startu systemu.
2. Mouse-Control Panel (Panel sterowania myszy): otwiera interfejs użytkownika oprogramowania myszy.
3. Tilt Wheel Setting (Ustawienia pokrętki przechyłanej) (rys. 19): Określa szybkość przewijania. "OK" akceptuje ustawienia, "Cancel" (Anuluj) odrzuca ustawienia.



rys. 19

4. Button Response Time (Czas odpowiedzi przycisku): (rys. 20): regulacja czasu odpowiedzi dla przycisków.



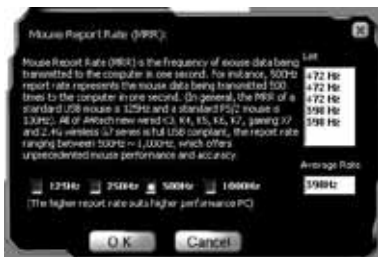
rys. 20

5. Function/Key Reminder (Przypomnienie funkcji/przycisku) (rys. 21): decyduje, czy na ekranie mają być wyświetlane funkcje każdego pojedynczego przycisku myszy.



rys. 21

7. Report Rate Setting (Ustawienie raportowania szybkości) (rys. 22):



rys. 22

8. Open Mouse Editor (Otwórz edytor myszy)
9. Exit (Zakończ): zamyka menu kontekstowe.

Ostrzeżenie:

Firma Sharkoon nie ponosi odpowiedzialności za potencjalną utratę danych, szczególnie w wyniku nieprawidłowej obsługi.

Wszystkie opatrzone nazwą produkty i opisy są chronionymi znakami towarowymi i/lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich producentów.

W następstwie polityki stałego ulepszania produktu przez firmę Sharkoon, konstrukcja i specyfikacje mogą zostać zmienione bez wcześniejszego powiadomienia. Specyfikacje produktu na rynek krajowy mogą się różnić.

Prawo do dołączonego oprogramowania przynależy do odpowiednich właścicieli. Przed rozpoczęciem używania oprogramowania należy zapoznać się z warunkami licencji.

Wszelkie prawa zastrzeżone, szczególnie (także w streszczeniach) w zakresie tłumaczenia, przedruku, powielania poprzez kopiowanie lub powielania w inny techniczny sposób. Naruszenie praw może spowodować wystąpienie z roszczeniem o odszkodowanie.

Wszelkie prawa zastrzeżone, szczególnie w zakresie praw do patentu lub do sposobu wykorzystania patentu. Zastrzega się wybór sposobu dostawy i możliwość modyfikacji technicznych.

Usuwanie zużytego produktu

Produkt został opracowany i wyprodukowany z wysokiej jakości materiałów i komponentów, które można przetwarzać i ponownie wykorzystywać.



Jeśli na produkcie znajduje się pokazany powyżej symbol przekreślonego pojemnika na śmieci, oznacza to, że produkt podlega określeniom Dyrektywy Europejskiej 2002/96/EC.

Należy sprawdzić informacje dotyczące lokalnego systemu gromadzenia zużytych produktów elektrycznych i elektronicznych.

Należy postępować zgodnie z lokalnymi przepisami i nie wyrzucać zużytych produktów ze zwykłymi odpadami domowymi. Prawidłowe usunięcie zużytego produktu pomaga w zapobieganiu potencjalnym negatywnym skutkom oddziaływania na środowisko naturalne i zdrowie ludzi.

© SHARKOON Technologies 2012

www.sharkoon.com