

Sharkoon

FIREGLIDER

FIREGLIDER BLACK

Handbuch



Inhalt

1. Eigenschaften
2. Spezifikationen
3. Verpackungsinhalt
4. Die Maus im Überblick
5. Anschluss am Rechner
6. Installation der Software
7. Der Mouse Editor

7.1 Starten des Mouse Editors

7.2 Die Benutzeroberfläche (Hauptfenster)

7.3 Die weiteren Menüs

7.3.1 DPI-Einstellung

7.3.2 Pulldown-Menüs

7.3.3 Maus-Gesten

7.3.4 Makro-Manager

7.3.4.1 Übersicht

7.3.4.2 Die Reiter „Loop“, „Key“, „If“ und „Equ“

7.3.4.3 Die Befehlsschaltflächen

7.3.4.4 Die Record- (Aufzeichnen-) Funktion

7.3.4.5 Der Makro-Abspielmodus

7.3.4.6 Zeitliche Verzögerungen

7.3.4.7 Absolute/relative Bewegungen

7.3.5 Weitere Funktionen



ACHTUNG LASER!

Direkten Augenkontakt mit dem Laserstrahl vermeiden!

Verehrter Kunde!

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf dieses hochwertigen SHARKOON-Produktes. Um eine lange Lebensdauer und volle Funktionalität des Produktes zu gewährleisten, empfehlen wir, dass Sie die Anleitung eingehend lesen.

Viel Vergnügen mit unserem Produkt!

SHARKOON Technologies

1. Eigenschaften

- Lasermaus mit 7 Tasten (6 davon frei programmierbar)
- DPI-Wahltaste mit Farbdarstellung (6 Stufen)
- Weight-Tuning-System (max. 19,5 g)
- Onboard-Speicher für Makros
- Leichtgängiges und fein justierbares Scrollrad
- Ergonomisches Design für komfortable Bedienung
- Maximaler Halt durch spezielle Griffflächen
- Ideal für professionelle Anwendungen und Spiele
- Unterstützte Betriebssysteme: Windows 2000, XP, XP (x64) und VISTA x86

2. Spezifikationen

Max. DPI/CPI:	3600
DPI/CPI-Stufen:	600 – 800 – 1200 – 1600 – 2000 – 3600
Max. Beschleunigung:	20 G
Mausgewicht max.:	135 g
Mausgewicht min.:	118 g
Anschluss:	USB (Kabellänge: 1,8 m)
Leistungsaufnahme:	5 V – 60 mA

3. Verpackungsinhalt

- Rush Fireglider
- CD mit Software und Anleitung (als PDF)

Hinweis:

Sollte eines der oben aufgeführten Teile fehlen, wenden Sie sich bitte unverzüglich per E-Mail an unseren Kundenservice:

support@sharkoon.com (Deutschland und Europa)

support@sharkoon.com.tw (international).

4. Die Maus im Überblick

- A – Taste 1: linke Maustaste
- B – Taste 2: Dreifachklick-Taste (frei programmierbar)
- C – Taste 3: rechte Maustaste (frei programmierbar)
- D – Taste 4: mittlere Maustaste und Mausrad (frei programmierbar)
- E – Taste 5: DPI-Wahltaste (frei programmierbar)
- F – Taste 6: frei programmierbar
- G – Taste 7: frei programmierbar





- A – Taste 6: frei programmierbar
- B – Taste 7: frei programmierbar
- C – Grifffläche



- A – Weight-Tuning-System
(max. 19,5 g)
- B – Mausfüße

5. Anschluss am Rechner

1. Verbinden Sie den USB-Anschluss der Maus mit einem freien USB-Anschluss Ihres Rechners.
2. Das Betriebssystem erkennt die Maus automatisch und alle benötigten Treiber werden installiert.
3. Sollte die Maus nicht erkannt werden, trennen Sie die Verbindung und probieren Sie einen anderen USB-Anschluss Ihres Rechners.

6. Installation der Software

1. Bevor Sie die mitgelieferte Software installieren, sollten Sie bereits vorhandene Maus-Software deinstallieren.
2. Legen Sie die mitgelieferte Tools-CD in Ihr CD/DVD-Laufwerk ein.
3. Öffnen Sie das Verzeichnis Ihres CD/DVD-Laufwerks (z.B. D:\).
4. Öffnen Sie den Ordner „MouseGeneral...“ und starten Sie „setup.exe“ .
5. Der InstallShield Wizard wird geöffnet (Abb. 1).

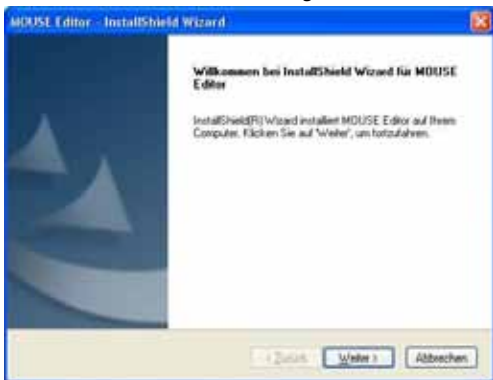


Abb. 1

Klicken Sie „Weiter“, um die Installation durchzuführen oder „Abbrechen“, um die Installation abzubrechen.

6. Starten Sie den Installationsvorgang, indem Sie „Installieren“ klicken (Abb. 2).

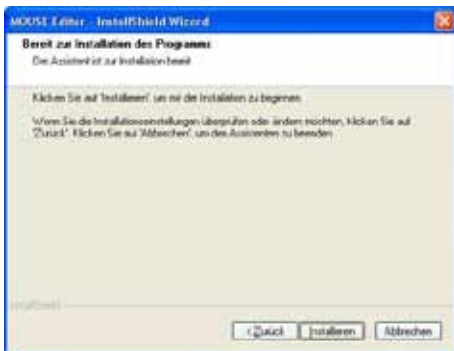


Abb. 2

Mit „Zurück“ kehren Sie zum vorherigen Fenster zurück, „Abbrechen“ beendet den Installationsvorgang.

7. Nach erfolgreicher Installation, erscheint folgendes Fenster (Abb. 3).

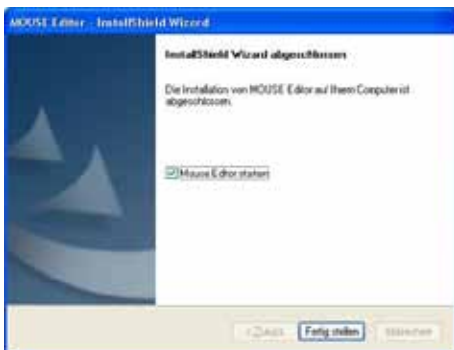


Abb. 3

Wenn Sie „Mouse Editor starten“ auswählen, öffnet sich im Anschluss der Mouse Editor. Beenden Sie den Installationsprozess durch Klicken von „Fertig stellen“.

7. Der Mouse Editor

7.1 Starten des Mouse Editors

Starten Sie die Anwendung durch Doppelklicken des Symbols auf dem Desktop oder über das entsprechende Symbol in der Taskleiste (Abb. 4).

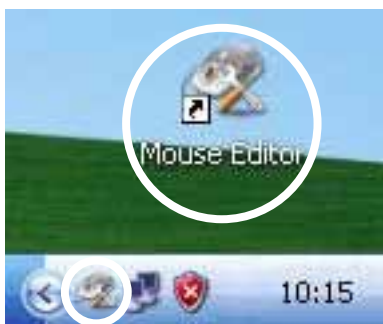


Abb. 4

7.2 Die Benutzeroberfläche (Hauptfenster)



- A – Datei-Menü: siehe unten Abb. 5
- B – Profil-Menü: Im mausinternen Speicher können 2 Skripte abgespeichert werden, die Sie hier aus dem Pull-down-Menü auswählen können (Abb. 6)
- C – Fenster verkleinern
- D – Fenster/Anwendung schließen
- E – Tastenbelegung: Jede Maustaste kann mit unterschiedlichen Funktionen belegt werden, die Sie aus dem entsprechenden Pull-down-Menü (siehe unten 7.3.2) auswählen können
- F – Funktionsbeschreibung: Tragen Sie in dieses Textfeld eine Beschreibung für die entsprechende Tastenbelegung ein
- G – Durch Betätigen dieser Schaltfläche werden die im Mouse Editor vorgenommenen Änderungen auf die Maus übertragen



Abb. 5 (Datei-Menü)

- | | | |
|----------------|---|---|
| Neu | – | legt ein neues Profil an |
| Öffnen | – | öffnet/lädt ein bestehendes Profil |
| Speichern | – | speichert das aktuelle Profil unter dem bestehenden Namen |
| Speichern als | – | speichert das Profil unter einem neu zu vergebenden Namen |
| Umbenennen | – | ändert den Profil-Namen |
| Speicher lesen | – | liest das aktuelle Profil aus dem mausinternen Speicher |
| Beenden | – | schließt die Anwendung |



Abb. 6 (Profil-Menü)

Klicken Sie den Pfeil, um die Auswahlliste zu öffnen.

Wählen Sie zwischen Profil 1 und Profil 2.

7.3 Die weiteren Menüs

7.3.1 DPI-Einstellung



- A – Aktivieren/ Deaktivieren der entsprechenden DPI-Stufe
- B – DPI-Einstellung für die X-Achse
- C – DPI-Einstellung für die Y-Achse
- D – Zugehöriger Farbindikator

7.3.2 Pulldown-Menüs

1. Die Pulldown-Menüs öffnen sich, wenn Sie die Schaltfläche klicken und sind für alle Maustasten gleich gestaltet (Abb. 7).

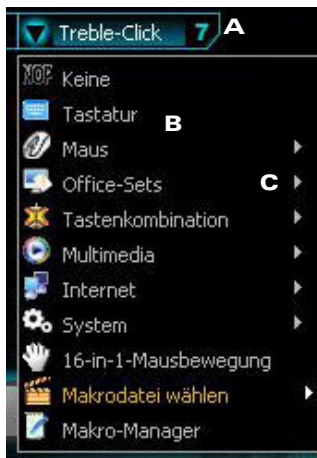


Abb. 7

- A – Schaltfläche
- B – Menüeinträge
- C – Flyout-Menüs mit weiteren Funktionen/Optionen

2. Wählen Sie zwischen folgenden Menüeinträgen:
- Keine: der Taste wird keine Funktion zugewiesen
 - Tastatur: weisen Sie der Taste Tastaturfunktionen zu (Abb. 8)



Abb. 8

- Maus: öffnen Sie durch Klicken des Pfeils ein Flyout-Menü (Abb.9) und weisen Sie der Taste Mausfunktionen zu.



Abb. 9

- d) Office-Sets (Funktionen des Betriebssystems): öffnen Sie durch Klicken des Pfeils ein Flyout-Menü (Abb.10) und weisen Sie der Taste Office-Funktionen zu.



Abb. 10

- e) Tastenkombination: öffnen Sie durch Klicken des Pfeils ein Flyout-Menü und weisen Sie der Taste eine Tastenkombination aus dem Set „Textbefehle“ (Abb. 11) bzw. „Dateibefehle“ (Abb. 12) zu.



Abb. 11



Abb. 12

- f) Multimedia: öffnen Sie durch Klicken des Pfeils ein Flyout-Menü (Abb.13) und weisen Sie der Taste eine Multimedia-Funktion zu.



Abb. 13

- g) Internet: öffnen Sie durch Klicken des Pfeils ein Flyout-Menü (Abb.14) und weisen Sie der Taste eine Browser-Funktion zu.



Abb. 14

- h) System: öffnen Sie durch Klicken des Pfeils ein Flyout-Menü (Abb.15) und weisen Sie der Taste eine System-Funktion zu.




Abb. 15

- i) 16-in-1-Mausbewegung: aktivieren Sie die Mausgesten-Funktion (siehe unten 7.3.3).
- j) Makrodatei wählen: öffnen Sie durch Klicken des Pfeils ein Flyout-Menü (Abb.16) und weisen Sie der Taste eine vorgefertigte Makrofunktion zu.



Abb. 16

- k) Makro-Manager: rufen Sie den Makro-Manager auf (siehe unten 7.3.4).
3. Durch Betätigen der Schaltfläche „“ werden die im Mouse Editor vorgenommenen Änderungen auf die Maus übertragen.

7.3.3 Maus-Gesten

Die Maus unterstützt 16 so genannte Maus-Gesten. Diese Funktionalität ermöglicht es, verschiedene Befehle auszuführen, indem mit der Maus bestimmte Bewegungen (Gesten) ausgeführt werden.

Acht dieser Gesten sind feste Funktionalitäten zugewiesen und können nicht geändert werden, den verbleibenden acht Gesten können Sie eigene Funktionen zuweisen (Abb. 17).

Die Maus-Gesten-Funktion kann einer beliebigen Taste zugewiesen werden (siehe oben 7.3.2 i).

Sie rufen die Geste auf, indem Sie die vordefinierte Bewegung bei gedrückter Maugestentaste durchführen.




Abb. 17

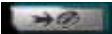
7.3.4 Makro-Manager

Mit dem Makro-Manager können Sie eigene Makros erstellen, die dann der entsprechenden Taste zugewiesen werden (siehe oben 7.3.2 k).

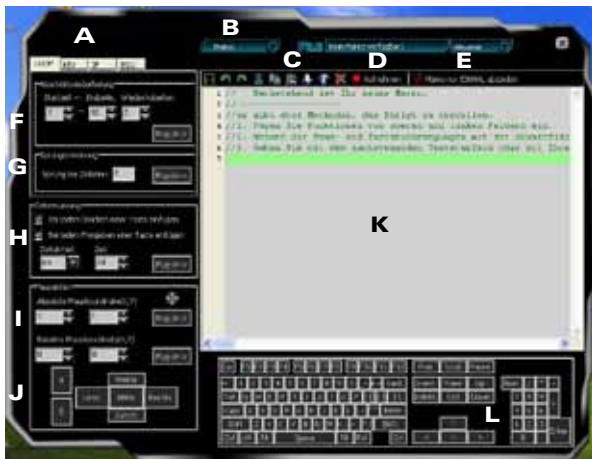
Es gibt 3 Möglichkeiten, ein eigenes Skript zu erstellen:

1. Fügen Sie die gewünschten Funktionen über die Funktionsschaltflächen und Funktionsmodule ein.
2. Zeichnen Sie Mausbewegungen und Tastenfolgen über die Record- (Aufnahme-) Funktion auf.
3. Geben Sie die Befehle über die Eingabehilfe bzw. Ihre am Rechner angeschlossene Tastatur ein.

Ihre Eingaben werden durch Klicken der Schaltfläche  gespeichert.

Durch Betätigen der Schaltfläche  im Hauptfenster werden die Einstellungen auf die Maus übertragen.

7.3.4.1 Übersicht



- A – Die Reiter „Loop“, „Key“, „If“ und „Equ“ (siehe unten 7.3.4.2)
- B – Menüleiste
- C – Befehlsschaltflächen (siehe unten 7.3.4.3)
- D – Aufnahmen-Funktion (siehe unten 7.3.4.4)
- E – Makro-Abspielmodus auswählen (siehe unten 7.3.4.5)
- F – Abschnittwiederholung einfügen (siehe unten 7.3.4.6)
- G – Sprunganweisung einfügen (siehe unten 7.3.4.7)
- H – Definieren Sie zeitliche Verzögerungen (siehe unten 7.3.4.8)
- I – Definieren Sie absolute und relative Bewegungen des Mauszeigers (siehe unten 7.3.4.9)
- J – Definieren Sie Abfolgen von Mausclicks
- K – Eingabefenster
- L – Definieren Sie Abfolgen von Tastenclicks

7.3.4.2 Die Reiter „Loop“, „Key“, „If“ und „Equ“

In den Bereichen „Loop“, „Key“, „If“ und „Equ“ können Sie verschiedene Anweisungen definieren und diese dann über die Schaltflächen „Plug-In“ (Einfügen) in das Skript kopieren.

1. Loop:

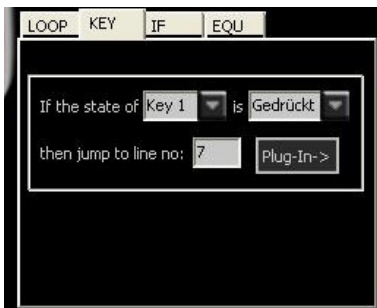
a) Abschnittwiederholung einfügen

In den Eingabefeldern geben Sie die entsprechende Start- und Endzeile an und bestimmen, wie oft dieser Bereich ins Skript eingefügt werden soll. Über die Schaltfläche „Plug-In“ (Einfügen) wird die Abschnittwiederholung ins Skript kopiert.

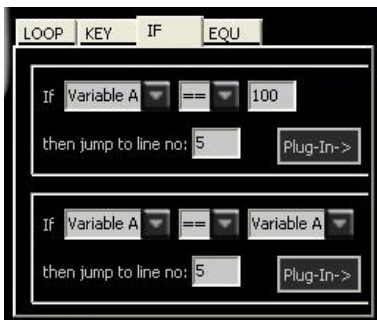
b) Sprunganweisung einfügen

Über diese Funktion können Sie Sprunganweisungen definieren, die dann über die Schaltfläche „Plug-In“ (Einfügen) ins Skript kopiert werden.

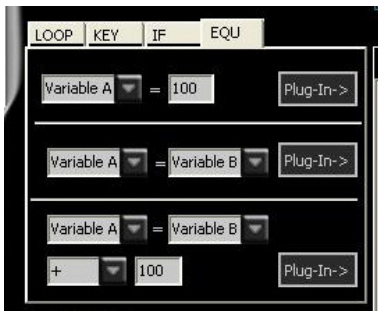
2. Key: bestimmen Sie, was beim Drücken/Loslassen einer Taste geschehen soll und fügen Sie diese Bedingung dann über die Schaltfläche „Plug-In“ (Einfügen) ins Skript ein.



3. If: definieren Sie verschiedene If-Anweisungen und fügen Sie diese dann über die Schaltfläche „Plug-In“ (Einfügen) ins Skript ein.



4. Equ: formulieren Sie verschiedene Bedingungen und fügen Sie diese dann über die Schaltfläche „Plug-In“ (Einfügen) ins Skript ein.



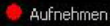

7.3.4.3 Die Befehlsschaltflächen



A B C D E F G H I

- | | |
|--------------------|--------------|
| A – Speichern | F – Einfügen |
| B – Schritt zurück | G – Runter |
| C – Schritt vor | H – Hoch |
| D – Ausschneiden | I – Löschen |
| E – Kopieren | |

7.3.4.4 Die Record- (Aufzeichnen-) Funktion

Durch Klicken der Schaltfläche „ Aufnehmen“ erstellen Sie ganz einfach ein Makro, indem Sie die gesamten Tastatur- und Mauseaktionen aufzeichnen. Die einzelnen Befehle werden simultan im Eingabefenster dargestellt. Ihre Eingaben werden durch Klicken der Schaltfläche „“ gespeichert.

7.3.4.5 Der Makro-Abspielmodus

Wählen Sie zwischen den folgenden Menüeinträgen:

1. Makro nur einmal abspielen: das Makro wird durch Betätigen der entsprechenden Taste einmal ausgeführt.
2. Makro wiederholt abspielen: das Makro wird mehrfach hintereinander ausgeführt. Sie können noch festlegen, ob das Makro nach dem Tastendruck so lange ausgeführt wird, bis die Taste wieder losgelassen wird (Drücken, um zu starten. Freigeben, um zu stoppen) oder ob das Makro nach dem Tastendruck so lange ausgeführt wird, bis eine beliebige andere Taste gedrückt wird (Drücken, um zu starten. Erneut drücken, um zu stoppen).

7.3.4.6 Zeitliche Verzögerungen

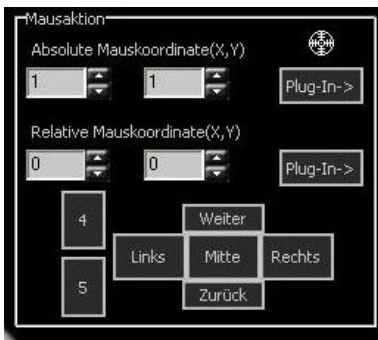



Markieren Sie die Kontrollkästchen, um festzulegen, ob die zeitliche Verzögerung nach einem Tastendruck oder nach dem Loslassen der Taste erfolgen soll.

In den Auswahlfeldern legen Sie Zeiteinheit und Verzögerungszeit fest.

Mit „Plug-In“ übernehmen Sie die Einstellungen ins Eingabefenster.

7.3.4.7 Absolute/relative Bewegungen



Absolute Koordinaten ermitteln Sie, indem Sie das Fadenkreuz () bei gedrückter Maustaste auf dem Bildschirm verschieben.

Relative Koordinaten geben Sie über die entsprechenden Eingabefenster ein.

Mit „Plug-In“ übernehmen Sie die Einstellungen ins Eingabefenster.

7.3.5 Weitere Funktionen

Weitere Funktionen und Einstellmöglichkeiten können Sie aufrufen, indem Sie das Icon „“ in der Taskleiste mit der rechten Maustaste klicken.

Folgendes Kontextmenü wird angezeigt (Abb. 18):



Abb. 18

Wählen Sie zwischen folgenden Menüeinträgen:

1. Beim Boot automatisch starten: legt fest, ob die Maussoftware beim Systemstart geladen und gestartet wird.
2. Maus-Steuerfeld: ruft das Einstellungsfenster „Eigenschaften von Maus“ des Betriebssystems auf.
3. Radrolleinstellung (Abb. 19): stellen Sie ein, wie viele Bildschirmzeilen beim Blättern mit dem Mousrad verschoben werden. „OK“ übernimmt die Einstellungen, „Cancel“ verwirft diese.



Abb. 19

4. Tastenreaktionszeit (Abb. 20): definieren Sie die Reaktionszeit der Maustasten.



Abb. 20

5. Funktion/Tastenerinnerung (Abb. 21): wählen Sie, ob die Funktionen der einzelnen Maustasten auf dem Bildschirm angezeigt werden sollen.



Abb. 21

6. Aktualisierungsrateneinstellung (Abb. 22):



Abb. 22

7. Mouse Editor öffnen
8. Beenden: schließt das Kontextmenü.

Rechtliche Hinweise:

Für evtl. auftretenden Datenverlust, insbesondere durch unsachgemäße Handhabung, übernimmt SHARKOON keine Haftung.

Alle genannten Produkte und Bezeichnungen sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller und werden als geschützt anerkannt.

Als ein Teil von SHARKOONs Politik der fortwährenden Produktverbesserung unterliegen Produktdesign und -spezifikationen Änderungen ohne vorherige Ankündigung. Die Spezifikationen können in verschiedenen Ländern variieren.

Die Rechte an der beiliegenden Software obliegen dem jeweiligen Rechteinhaber. Bitte beachten Sie vor dem Gebrauch etwaige Lizenzbestimmungen des Herstellers.

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere (auch auszugsweise) die der Übersetzung, des Nachdrucks, der Wiedergabe durch Kopieren oder ähnliche Verfahren. Zuwiderhandlungen verpflichten zu Schadenersatz.

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere für den Fall der Patenterteilung oder GM-Eintragung. Liefermöglichkeiten und technische Änderungen vorbehalten.

Entsorgung Ihres alten Geräts

Ihr Gerät wurde unter Verwendung hochwertiger Materialien und Komponenten entwickelt und hergestellt, die recycelt und wieder verwendet werden können.



Befindet sich dieses Symbol (durchgestrichene Abfalltonne auf Rädern) auf dem Gerät, bedeutet dies, dass für dieses Gerät die Europäische Richtlinie 2002/96/EG gilt.

Informieren Sie sich über die geltenden Bestimmungen zur getrennten Sammlung von

Elektro- und Elektronik-Altgeräten in Ihrem Land.

Richten Sie sich bitte nach den geltenden Bestimmungen in Ihrem Land, und entsorgen Sie Altgeräte nicht über Ihren Haushaltsabfall. Durch die korrekte Entsorgung Ihrer Altgeräte werden Umwelt und Menschen vor möglichen negativen Folgen geschützt.

© SHARKOON Technologies 2012

www.sharkoon.com