

Sharkoon

FIREGLIDER

FIREGLIDER BLACK

Gebruiksaanwijzing



Inhoudsopgave

1. Eigenschappen
2. Specificaties
3. Inhoud verpakking
4. De muis in één oogopslag
5. Aansluiten op een pc
6. De software installeren
7. De muiseditor

7.1 De muiseditor starten

7.2 De gebruikersinterface (hoofdvenster)

7.3 De overige menu's

7.3.1 DPI-instellingen

7.3.2 Vervolgkeuzemenu's

7.3.3 Muisbewegingen

7.3.4 Macrobeheer

7.3.4.1 Overzicht

7.3.4.2 De tabbladen „Loop“ (Lus), „Key“ (Toets), „If“ (Als) en „Equ“

7.3.4.3 Opdrachtpictogrammen

7.3.4.4 De opnamefunctie

7.3.4.5 De macroweergavefunctie

7.3.4.6 Tijdbesturing

7.3.4.7 Absolute/relatieve bewegingen

7.3.5 Overige functies



Opgelet! Laser!

Vermijd direct oogcontact met de laserstraal!

Beste klant!

Gefeliciteerd met uw aankoop van een SHARKOON-product van topkwaliteit.

Om een lange levensduur te garanderen en optimaal voordeel te halen uit dit product, raden wij u aan deze handleiding volledig door te lezen.

Veel plezier met dit product!

SHARKOON Technologies

1. Eigenschappen

- Lasermuis met 7 knoppen (waarvan 6 vrij programmeerbaar)
- DPI-switch met kleurendisplay (6 stappen)
- Gewichtafstemmingsysteem (max. 19,5 g)
- Intern geheugen voor macro's
- Vlot lopend en fijn afstelbaar scrollwiel
- Ergonomisch ontwerp voor gemakkelijk gebruik
- Speciale handgreepgebieden voor maximale houvast
- Ideaal voor professionele toepassingen en games
- Ondersteunde besturingssystemen: Windows 2000, XP, XP (x64) en VISTA x86

2. Specificaties

| | |
|-------------------|---------------------------------------|
| Max. DPI/CPI: | 3600 |
| Stappen DPI/CPI: | 600 – 800 – 1200 – 1600 – 2000 – 3600 |
| Max. versnelling: | 20 G |
| Max. muisgewicht: | 135 g |
| Min. muisgewicht: | 118 g |
| Aansluiting: | USB (kabel lengte: 1,8 m) |
| Voedingsingang: | 5 V – 60 mA |

3. Inhoud verpakking

- Rush Fireglider
- Cd met software en handleiding (als PDF)

Opmerking:

Indien enige van de bovenstaande items ontbreken, dient u onmiddellijk contact op te nemen met onze klantenservice: support@sharkoon.com (Duitsland en Europa) support@sharkoon.com.tw (internationaal).

4. De muis in één oogopslag

- A – Knop 1: linkermuisknop
- B – Knop 2: Dubbelklikknop (vrij programmeerbaar)
- C – Knop 3: Rechtermuisknop (vrij programmeerbaar)
- D – Knop 4: middelste muisknop en scrollwiel (vrij programmeerbaar)
- E – Knop 5: DPI-selectieknop (vrij programmeerbaar)
- F – Knop 6: Vrij programmeerbaar
- G – Knop 7: Vrij programmeerbaar





- A - Knop 6: Vrij programmeerbaar
- B - Knop 7: Vrij programmeerbaar
- C - Gripgebied



- A - Gewichtsafstemmingssysteem (max. 19,5 g)
- B - Muisschuivers

5. Aansluiten op een pc

1. Sluit de USB-aansluiting van de muis aan op een beschikbare USB-aansluiting van uw pc.
2. Het besturingssysteem zal de muis automatisch herkennen en alle benodigde stuurprogramma's installeren.
3. Als de muis niet wordt herkend, koppelt u de muis los en probeert u een van de andere USB-aansluitingen van uw pc.

6. De software installeren

1. Voordat u de bijgeleverde software installeert, moet u alle overige muissoftware van uw systeem verwijderen.
2. Plaats de bijgeleverde cd met hulpprogramma's in uw cd/dvd-station.
3. Open de map van uw cd/dvd-station (bijv. D).
4. Selecteer de map "MouseGeneral..." en start "setup.exe".
5. De InstallShield-wizard wordt gestart (fig. 1).

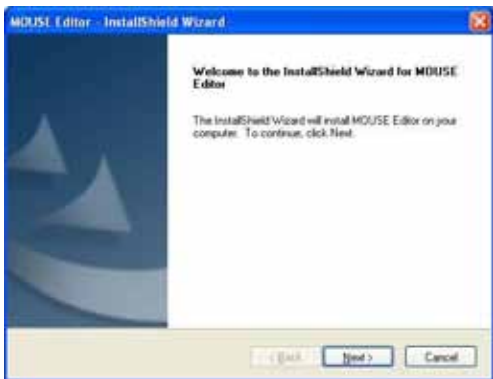


fig. 1

Klik op „Next“ (Volgende) om door te gaan of op „Cancel“ (Annuleren) om de installatie te annuleren.

6. Start het installatieproces door op „Install“ (Installeren) te klikken (fig. 2).

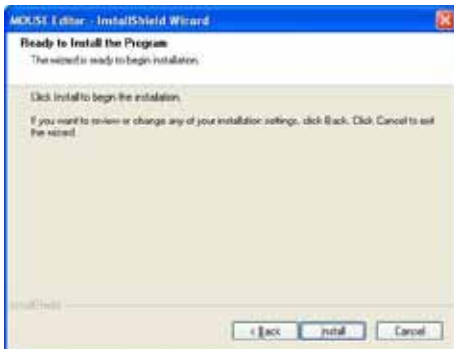


fig. 2

Met „Back“ (Vorige) keert u terug naar het vorige venster. „Cancel“ (Annuleren) stopt het installatieproces.

7. Nadat de installatie is voltooid, wordt het volgende venster weergegeven (fig. 3).



fig. 3

Wanneer u “Launch Mouse Editor” (Muiseditor starten) kiest, wordt de muiseditor onmiddellijk gestart nadat u de installatie hebt voltooid door op „Finish” (Voltooien) te klikken.

7. De muiseditor

7.1 De muiseditor starten

1. Start de toepassing door te dubbelklikken op het symbool op het bureaublad of op het respectieve pictogram in de taakbalk (fig. 4).

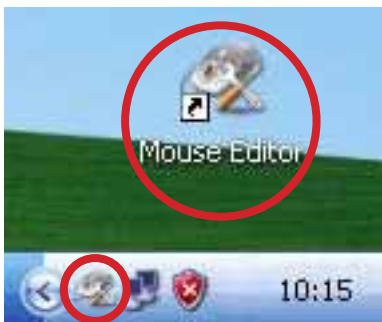


fig. 4

7.2 De gebruikersinterface (hoofdvenster)



- A – Menu File (Bestand): zie fig. 5 hieronder
- B – Menu Profile (Profiel): er kunnen 2 scripts worden opgeslagen in het interne geheugen van de muis. Maak uw keuze uit het vervolgkeuzemenu (fig. 6)
- C – Venster minimaliseren
- D – Venster / toepassing sluiten
- E – Knopconfiguratie: Er kunnen verschillende functies worden toegewezen aan alle muisknoppen. Selecteer de functies in het respectievelijke vervolgkeuzemenu (zie - hieronder onder 7.3.2)
- F – Functiebeschrijving: gebruik dit tekstgebied om de functie van de respectieve knop te beschrijven.
- G – Wanneer u op deze knop klikt, worden alle aanpassingen die met de muiseditor zijn uitgevoerd, overgedragen naar de muis



fig. 5 (Menu File (Bestand))

- | | | |
|----------------------------|---|--|
| New (Nieuw) | - | maakt een nieuw profiel |
| Open (Openen) | - | opent/laadt een bestaand profiel |
| Save (Opslaan) | - | slaat het huidige profiel op onder zijn bestaande naam |
| Save as (Opslaan als) | - | slaat het profiel onder een nieuwe naam op |
| Rename (Naam wijzigen) | - | wijzigt de naam van het profiel |
| Read memory (Leesgeheugen) | - | leest het huidige profiel van het interne muisgeheugen |
| Exit (Afsluiten) | - | sluit de toepassing |



Open de lijst door op de pijl te klikken.

Kies Profile 1 (Profiel 1) of Profile 2 (Profiel 2).

fig. 6 (Menu Profile (Profiel))

7.3 De overige menu's

7.3.1 DPI-instellingen



- A – De respectieve DPI-instellingen activeren/deactiveren
- B – DPI-instelling voor de X-as
- C – DPI-instelling voor de Y-as
- D – Respectieve kleurindicator

7.3.2 Vervolgkeuzemenu's

De vervolgkeuzemenu's worden geopend wanneer u op de knop van het menu klikt. De vervolgkeuzemenu's lijken op elkaar voor alle muisknoppen (fig. 7).

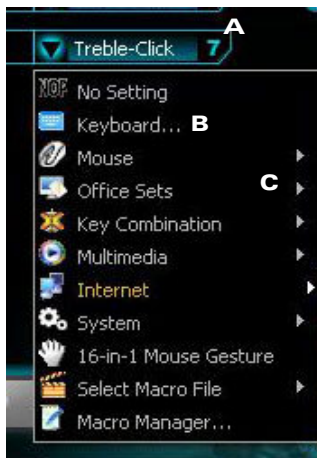


fig. 7

- A – Knop
- B – Menu-items
- C – Submenu's met verdere functies/opties

2. Maak uw keuze tussen de volgende menu-items:
- No setting (Geen instelling): de knop heeft geen functie.
 - Keyboard (Toetsenbord): wijs toetsenbordfuncties toe aan de knop (fig. 8).



fig. 8

- Mouse (Muis): Wanneer u op de pijl klikt, wordt een submenu geopend (fig. 9). Wijs muisfuncties toe aan de knop.



fig. 9

- d) Office Sets (kantoorsets): klik op de pijl om een submenu weer te geven. Wijs kantoorfuncties toe aan de knop (fig. 10).



fig. 10

- e) Key combination (Sneltoetsen): klik op de pijl om een submenu weer te geven. Wijs een toetsencombinatie toe uit de reeks „Text commands“ (Tekstopdrachten) (fig. 11) of de reeks „File Commands“ (Bestandsopdrachten) (fig. 12) aan de knop.



fig. 11



fig. 12

- f) Multimedia: Wanneer u op de pijl klikt, wordt een submenu geopend (fig. 13). Wijs multimediafuncties toe aan de knop.



fig. 13

- g) Internet: Wanneer u op de pijl klikt, wordt een submenu geopend (fig. 14). Wijs een browserfunctie toe aan de knop.



fig. 14

- h) System (Systeem): Wanneer u op de pijl klikt, wordt een submenu geopend (fig. 15). Wijs een systeemfunctie toe aan de knop.

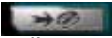


fig. 15

- i) 16-in-1 Mouse Gesture (16-in-1-muisbewegingen): Activeer de muisbewegingsfunctie (zie verder onder 7.3.3).
- j) Select Macro File (Macrobestand selecteren): Wanneer u op de pijl klikt, wordt een submenu geopend (fig. 16). Wijs een vooraf ingestelde macrofunctie toe aan de knop.



fig. 16

- k) Macro Manager (Macrobeheer): Start het macrobeheer (zie verder onder 7.3.4).
3. Door op de knop “  ” te klikken, worden alle wijzigingen van de muiseditor overgedragen naar de muis.

7.3.3 Muisbewegingen

De muis ondersteunt 16 zogenaamde muisbewegingen. Met deze functie kunnen verschillende instructies worden uitgevoerd door de muis op een speciale manier te verplaatsen (bewegingen).

Acht van deze bewegingen zijn vooraf ingesteld en kunnen niet worden gewijzigd. Aan de andere acht bewegingen kunt u eigen functie toewijzen (fig. 17).

De muisbewegingsfunctie kan aan elke knop worden toegewezen (zie hoger onder 7.3.2 i).

Activeer de beweging door de vooraf gedefinieerde beweging uit te voeren terwijl u de muisbewegingsknop indrukt.




fig. 17


7.3.4 Macrobeheer

Met het macrobeheer kunt u uw eigen macro's maken die vervolgens aan elke knop kunnen worden toegewezen (zie hoger onder 7.3.2 k).

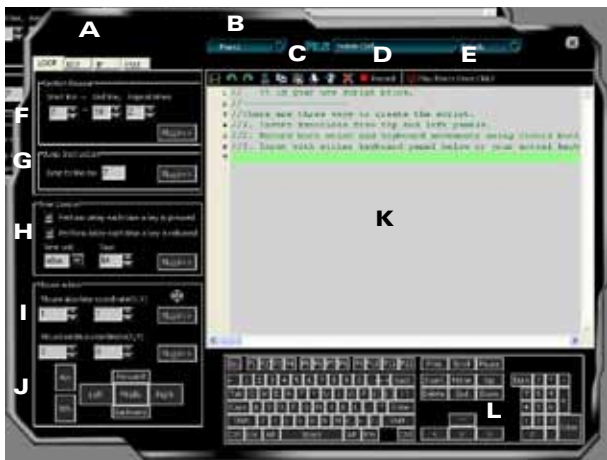
Er zijn 3 manieren om een script te maken:

1. Voeg de gewenste functies toe met behulp van de functieknoppen en -modules.
2. Registreer de muisbewegingen en toetsencombinaties met behulp van de opnamefunctie.
3. Voer instructies in via het invoergebied of via het toetsenbord dat op de pc is aangesloten.

Sla uw instellingen op door op  te klikken.

Wanneer u in het hoofdvenster op de knop  klikt, worden uw instellingen overgedragen naar de muis.

7.3.4.1 Overzicht



- A – De tabbladen „Loop“ (Lus), „Key“ (Toets), „If“ (Als) en „Equ“ (zie verder onder 7.3.4.2)
- B – Menubalk
- C – Opdrachtpictogrammen (zie verder onder 7.3.4.3)
- D – Opnamefunctie (zie verder onder 7.3.4.4)
- E – Macroweergavemodus (zie verder onder 7.3.4.5)
- F – Sectie herhalen invoegen (zie verder onder 7.3.4.6)
- G – Springinstructie invoegen (zie verder onder 7.3.4.7)
- H – Vertragingstijd definiëren (zie verder onder 7.3.4.8)
- I – Absolute en relatieve muiscursorbewegingen definiëren (zie verder onder 7.3.4.9)
- J – Een reeks van muisknopbewegingen definiëren
- K – Codegebied
- L – Een reeks van pennenstreken definiëren

7.3.4.2 De tabbladen „Loop“ (Lus), „Key“ (Toets), „If“ (Als) en „Equ“

Via de tabbladen “Loop” (Lus), “Key” (Toets), “If” (Als) en “Equ” kunt u verschillende instructies definiëren die zullen worden gekopieerd in het script door op de knop “Plug in” te klikken.

1. Loop (Lus):
 - a) Sectie herhalen invoegen



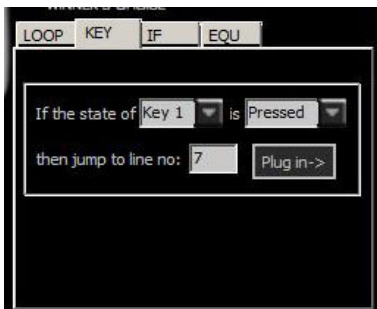
Gebruik de invoergebieden om de respectieve start- en eindregel in te voeren en te definiëren hoe vaak dit gebied in het script moet worden ingevoegd. Wanneer u op de knop „Plug in” drukt, wordt de gedefinieerde sectie in het script gekopieerd.

- b) Springinstructie invoegen

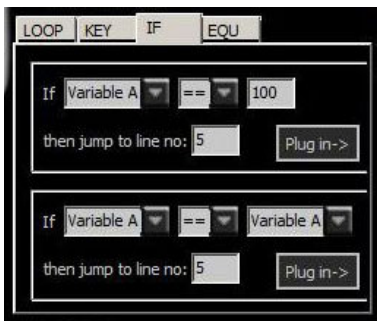


Met deze functie kunt u springinstructies definiëren die in het script zullen worden gekopieerd wanneer u daarna op de knop „Plug in” drukt.

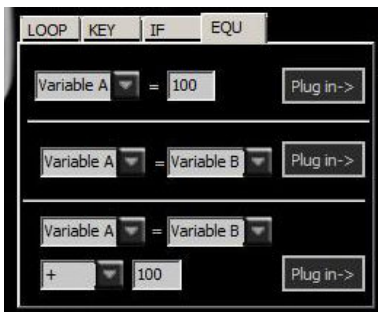
2. Key (Toets): definieer het effect van het indrukken/loslaten van een knop en kopieer deze voorwaarde in het script door op de knop „Plug in“ te drukken.



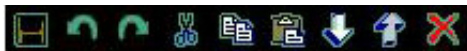
3. If (Als): Definieer de verschillende voorwaarden en voeg ze in het script door op de knop „Plug in“ te klikken.



4. Equ: maak verschillende voorwaarden en voeg ze in het script door op de knop „Plug in“ te klikken.





7.3.4.3 Opdracht pictogrammen



A B C D E F G H I

- | | |
|---------------------|---------------------|
| A – Save (Opslaan) | F – Paste (Plakken) |
| B – Back (Vorige) | G – Down (Omlaag) |
| C – Next (Volgende) | H – Up (Omhoog) |
| D – Cut (Knippen) | I – Erase (Wissen) |
| E – Copy (Kopiëren) | |

7.3.4.4 De opnamefunctie

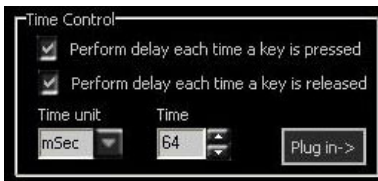
Door op de knop “ Record” te drukken, kunt u gemakkelijk een macro maken door de complete toetsenbord- en muisacties op te nemen. De afzonderlijke instructies worden simultaan weergegeven in het codegebied. Gebruik de knop “” om de gemaakte instructiecode op te slaan.

7.3.4.5 De macroweergavefunctie

Maak uw keuze tussen de volgende menu-items:

1. Play Macro Once ONLY (Macro slechts 1 keer afspelen): de macro wordt eenmaal uitgevoerd wanneer op de knop wordt gedrukt.
2. Play Macro Repeatedly (Macro herhaaldelijk afspelen): de macro wordt meerdere keren uitgevoerd. U kunt beslissen om de macro telkens opnieuw te herhalen tot de knop wordt losgelaten (Indrukken om te starten. Loslaten om te stoppen) of om de macro te blijven uitvoeren nadat de knop is ingedrukt, tot een andere knop wordt ingedrukt (Indrukken om te starten. Opnieuw indrukken om te stoppen).

7.3.4.6 Tijdbesturing

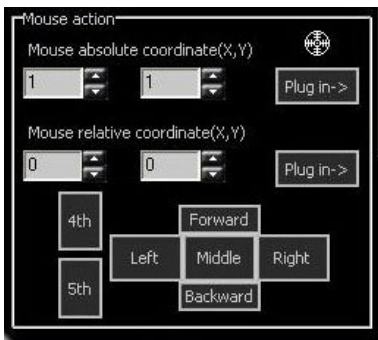



Schakel de selectievakjes in om te bepalen of er een vertraging moet worden toegepast na het indrukken of loslaten van de knop.

Via de keuzelijsten kunt u de tijdseenheid en vertraging instellen.

Met de knop „Plug in“ worden uw instellingen gekopieerd naar het codegebied.

7.3.4.7 Absolute/relatieve bewegingen




Om de huidige absolute coördinaten te detecteren, neemt u de dradenkruisen () vast door de muisknop in te drukken (en niet los te laten) en de dradenkruisen over het scherm te verplaatsen.

De relatieve coördinaten worden gedefinieerd met de respectieve invoerformulieren.

Met de knop „Plug in“ worden uw instellingen gekopieerd naar het codegebied.

7.3.5 Overige functies

Door met de rechtermuisknop te klikken op het pictogram

“  ” in de taakbalk, krijgt u toegang tot meer functies en configuraties.

Het volgende contextmenu wordt weergegeven (fig. 18):



fig. 18

Maak uw keuze tussen deze menu-items:

1. Auto Launch on Boot (Automatisch starten bij opstarten): bepaalt of de muissoftware moet worden geladen en gestart tijdens het opstarten van het systeem.
2. Mouse-Control Panel (Muisbedieningspaneel): opent de gebruikersinterface van de muissoftware.
3. Tilt Wheel Setting (kantelwielinstelling) (fig. 19): bepaalt de scrollsnelheid. „OK“ accepteert uw instellingen, „Cancel“ (Annuleren) annuleert uw instellingen.



fig. 19

4. Button Response Time (Knopresponstijd): (fig. 20): pas de responstijd voor de knoppen aan.



fig. 20

5. Function/Key Reminder (Functie/toetsherinnering) (fig 21): Bepaal of de functies van elke afzonderlijke muisknop moeten worden weergegeven op het scherm.



fig. 21

6. Report Rate Setting (Instelling rapport snelheid) (fig. 22):

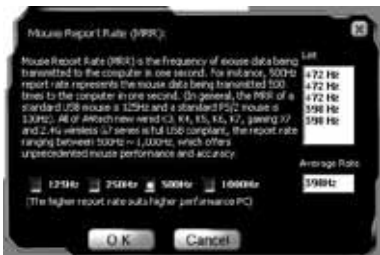


fig. 22

7. Open Mouse Editor (Muiseditor openen)
8. Exit (Afsluiten): sluit het contextmenu.

Waarschuwing:

Sharkoon aanvaardt geen aansprakelijkheid voor potentieel gegevensverlies, in het bijzonder veroorzaakt door onjuist gebruik.

Alle vermelde producten en beschrijvingen zijn handelsmerken en/of gedeponeerde handelsmerken van de respectieve fabrikanten en worden aanvaard als beschermd.

Omwille van het beleid van Sharkoon om de producten voortdurend te verbeteren, zijn het ontwerp en de specificaties onderhevig aan wijzigingen zonder voorafgaande kennisgeving. Nationale productspecificaties kunnen verschillen.

De wettelijke rechten van de bijgeleverde software zijn eigendom van de respectieve eigenaar. Lees de licentievoorwaarden van de fabrikant voordat u de software gebruikt.

Alle rechten voorbehouden, vooral (ook in uittreksels) voor vertalingen, herdrukken, reproductie door het kopiëren of door andere middelen. Overtredingen zullen leiden tot aanspraak op schadeloosstelling.

Alle rechten voorbehouden, vooral in het geval van toewijzing van patenten of hulppatenten. Middelen van levering en technische wijzigingen voorbehouden.

Uw oud product weggooien

Uw product is ontworpen en geproduceerd met materialen en onderdelen van hoge kwaliteit die kunnen worden gerecycled en hergebruikt.



Wanneer dit symbool met een doorkruiste vuilnisbak op een product is bevestigd, betekent dit dat het onder de bepalingen van de Europese richtlijn 2002/96/EG valt.

Vraag informatie over de lokale speciale inzamelpunten voor elektrische en elektronische producten.

Volg de lokale voorschriften op en gooi uw oude producten niet weg bij het normaal huishoudelijke afval. Het correct verwijderen van uw product helpt potentiële negatieve gevolgen voor het milieu en de volksgezondheid vermijden.

© SHARKOON Technologies 2012
www.sharkoon.com