

Sharkoon

FIREGLIDER

FIREGLIDER BLACK

Manuale d'istruzioni



Indice

1. Caratteristiche
2. Specifiche
3. Contenuto della confezione
4. Panoramica del mouse
5. Collegamento a PC
6. Installazione del software
7. Editor del mouse

7.1 Avvio dell'editor del mouse

7.2 Interfaccia utente (finestra principale)

7.3 Gli altri menu

7.3.1 Impostazioni dei DPI

7.3.2 Menu a tendina

7.3.3 Gestioni del mouse

7.3.4 Gestore macro

7.3.4.1 Presentazione

7.3.4.2 Le schede "Loop", "Key", "If" e "Equ"

7.3.4.3 Icone dei comandi

7.3.4.4 La funzione Registrazione

7.3.4.5 Modalità riproduzione macro

7.3.4.6 Controllo dei tempi

7.3.4.7 Movimenti assoluti/relativi

7.3.5 Altre funzioni



Attenzione laser!

Evitare di puntare il raggio laser direttamente sugli occhi!

Caro Cliente,

Congratulazioni per l'acquisto di un prodotto d'alta qualità SHARKOON.

Per una lunga durata del prodotto, e per sfruttarlo appieno, raccomandiamo di leggere completamente questo manuale.

Si diverta con il nuovo prodotto!

SHARKOON Technologies

1. Caratteristiche

- Mouse laser con 7 tasti (6 sono programmabili liberamente)
- Interruttore DPI con display a colori (6 passi)
- Sistema per la regolazione del peso (max. 19,5 g)
- Memoria integrata per le istruzioni macro
- Rotellina di scorrimento regolabile, con funzionamento regolare
- Ergonomica per facilitare l'impugnatura
- Aree speciali per l'impugnatura che garantiscono una presa ottimale
- Ideale per applicazioni professionali e per il gioco
- Sistemi operativi supportati: Windows 2000, XP, XP (x64) e VISTA x86

2. Specifiche

DPI/CPI max.:	3600
Incrementi per DPI/CPI:	600 – 800 – 1200 – 1600 – 2000 – 3600
Accelerazione max.:	20 G
Peso mouse max.:	135 g
Peso mouse min.:	118 g
Connettore:	USB (lunghezza cavo: 1,8 m)
Alimentazione:	5 V – 60 mA

3. Contenuto confezione

- Rush Fireglider
- CD con software e manuale (in PDF)

Nota:

Se uno qualsiasi degli elementi riportati sopra risultasse mancante, si prega di contattare immediatamente il nostro servizio clienti.

support@sharkoon.com (Germania ed Europa)

support@sharkoon.com.tw (internazionale)

4. Panoramica del mouse

- A – Tasto 1: tasto sinistro del mouse
- B – Tasto 2: tasto per doppio clic (programmabile liberamente)
- C – Tasto 3: tasto destro del mouse (programmabile liberamente)
- D – Tasto 4: tasto centrale del mouse e rotellina di scorrimento (programmabile liberamente)
- E – Tasto 5: selettore DPI (programmabile liberamente)
- F – Tasto 6: programmabile liberamente
- G – Tasto 7: programmabile liberamente





- A - Tasto 6: programmabile liberamente
- B - Tasto 7: programmabile liberamente
- C - Area impugnatura



- A - Sistema per la regolazione del peso (max. 19,5 g)
- B - Piedini di scorrimento

5. Collegamento a PC

1. Collegare lo spinotto USB del mouse ad una porta USB libera del PC.
2. Il sistema operativo riconosce automaticamente il mouse ed installa i driver necessari.
3. Se il mouse non viene riconosciuto, scollegarlo e provare un'altra porta USB del PC.

6. Installazione del software

1. Prima di installare il software in dotazione, rimuovere tutti gli altri software per mouse dal sistema.
2. Inserire il CD strumenti nel lettore CD/DVD.
3. Aprire la cartella dell'unità CD/DVD (p.e. D:).
4. Selezionare la directory "MouseGeneral..." e "setup.exe".
5. Viene avviata la procedura guidata di installazione (fig. 1).

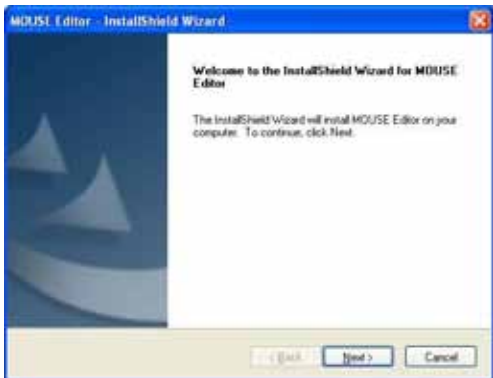


fig. 1

Continuare facendo clic su "Next" (Avanti) o premere "Cancel" (Annulla) per uscire dall'installazione.

6. Avviare il processo di installazione facendo clic su “Install” (Installa) (fig. 2).

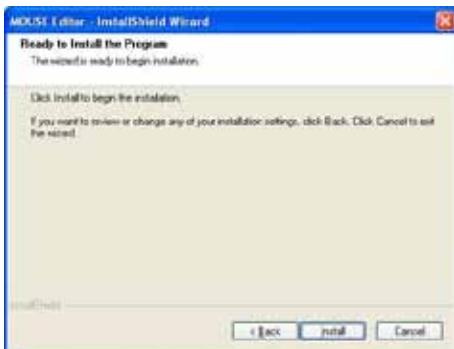


fig. 2

“Back” (Indietro) riporta alla finestra precedente, “Cancel” (Annulla) interrompe l’installazione.

7. Una volta completata l’installazione, viene visualizzata la seguente finestra (fig. 3).



fig. 3

Scegliendo “Launch Mouse Editor” (Editor per l’avvio del mouse) viene aperto l’editor del mouse subito dopo il completamento del processo di installazione facendo clic su “Finish” (Fine).

7. Editor del mouse

7.1 Avvio dell’editor del mouse

1. Avviare l’applicazione facendo doppio clic sul simbolo presente sul desktop o sull’icona presente sulla barra delle applicazioni (fig. 4).



fig. 4

7.2 Interfaccia utente (finestra principale)



- A – Menu File: vedere sotto fig. 5
- B – Menu profilo: è possibile salvare 2 script nella memoria interna del mouse, selezionare dal menu a tendina (fig. 6)
- C – Riduci la finestra ad icona
- D – Chiudi finestra/applicazione
- E – Pulsante configurazione: a tutti i tasti del mouse è possibile assegnare funzioni differenti, selezionare la funzioni dal menu a tendina richiesto (veder di seguito 7.3.2)
- F – Descrizione funzione: utilizzare quest’area per l’immissione del testo per descrivere la funzione del tasto
- G – Facendo clic su questo pulsante tutte le impostazioni inserite nell’editor del mouse vengono trasferite al mouse



fig. 5 (Menu file)

- | | | |
|--------------------------------|---|---|
| New (Nuovo) | – | crea un profilo nuovo |
| Open (Apri) | – | apre/carica un profilo esistente |
| Save (Salva) | – | salva il profilo corrente con il nome esistente |
| Save as
(Salva con nome) | – | salva il profilo con un nuovo nome |
| Rename
(Rinomina) | – | cambia il nome del profilo |
| Read memory
(Leggi memoria) | – | legge il profilo corrente dalla memoria interna del mouse |
| Exit (Esci) | – | chiude l'applicazione |

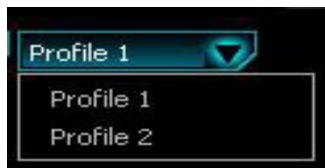


fig. 6 (Menu profilo)

Aprire l'elenco facendo clic sulla freccia.

Selezionare tra Profile 1 (Profilo 1) e Profile 2 (Profilo 2).

7.3 Gli altri menu

7.3.1 Impostazioni dei DPI



- A - Attiva/disattiva l'impostazione DPI relativa
- B - Impostazione DPI per l'asse delle X
- C - Impostazione DPI per l'asse delle Y
- D - Indicatore dei colori relativi

7.3.2 Menu a tendina

I menu a tendina si aprono quando viene premuto il tasto. I menu a tendina sono simili per tutti i tasti del mouse (fig. 7).

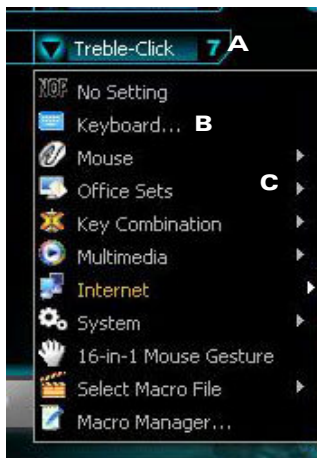


fig. 7

- A – Pulsante
- B – Voci del menu
- C – Menu a comparsa con altre funzioni/opzioni

2. Scegliere tra le seguenti voci di menu:
- No setting (Nessuna impostazione): il tasto non ha nessuna funzione.
 - Keyboard (Tastiera): assegna le funzioni della tastiera al tasto (fig. 8).



fig. 8

- Mouse (Mouse): facendo clic sulla freccia viene visualizzato un menu a comparsa (fig. 9). Assegna le funzioni del mouse al tasto.



fig. 9

- d) Office Sets (Serie Office): facendo clic sulla freccia viene visualizzato un menu. Assegna funzioni di office al tasto (fig. 10).



fig. 10

- e) Key combination (Combinazione tasti): facendo clic sulla freccia viene visualizzato un menu. Assegna una combinazione di tasti dalla serie "Text commands" (Comandi per testo) (fig. 11) oppure "File Commands" (Comandi per file) (fig. 12) al tasto.



fig. 11



fig. 12

- f) Multimedia (Multimediale): facendo clic sulla freccia viene visualizzato un menu (fig. 13). Assegna funzioni multimediali al tasto.



fig. 13

- g) Internet (Internet): facendo clic sulla freccia viene visualizzato un menu (fig 14). Assegna una funzione del browser al tasto.



fig. 14

- h) System (Sistema): facendo clic sulla freccia viene visualizzato un menu (fig 15). Assegna una funzione di sistema al tasto.




fig. 15

- i) 16-in-1 Mouse Gesture (Gestione 16-in-1) : attiva la funzione “gesti” del mouse (vedere sotto 7.3.3).
- j) Select Macro File (Seleziona file macro): facendo clic sulla freccia viene visualizzato un menu (fig 16). Assegna una funzione macro predefinita al tasto.



fig 16

- k) Macro Manager (Gestore macro): avvia il gestore macro (vedere sotto 7.3.4).
3. Facendo clic sul pulsante “” tutti i cambiamenti effettuati nell’editor del mouse vengono trasferiti al mouse.

7.3.3 Gesti del mouse

Il mouse supporta 16 gesti del mouse. Questa funzionalità consente di eseguire istruzioni diverse muovendo il mouse in modo speciale (gesti).

Otto di questi gesti sono predefiniti e non possono essere modificati, per gli altri otto gesti è possibile definire funzioni proprie (fig. 17).

La funzione gesto del mouse può essere assegnata ad un qualsiasi tasto (vedere sopra 7.3.2 i).

Attiva il gesto eseguendo il movimento predefinito mentre si tiene premuto il tasto gesto del mouse.




fig. 17


7.3.4 Gestore macro

Usando il gestore macro è possibile creare delle macro proprie che possono essere assegnate ad un qualsiasi tasto (vedere sopra 7.3.2 k).

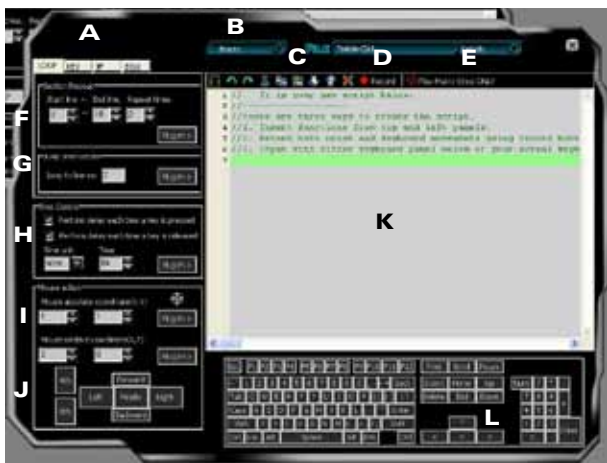
Gli script possono essere creati in 3 modi:

1. Aggiungere le funzioni desiderate usando le funzioni dei tasti e le funzioni dei moduli.
2. Registrare i movimenti del mouse e le combinazioni dei tasti usando la funzione registrazione.
3. Inserire le istruzioni nell'area prevista per l'inserimento usando la tastiera collegata al PC.

Salvare le impostazioni facendo clic su .

Utilizzando il pulsante  nella finestra principale, le impostazioni vengono trasferite al mouse.

7.3.4.1 Presentazione



- A – Schede “Loop”, “Key”, “If” e “Equ” (vedere sotto 7.3.4.2)
- B – Barra del menu
- C – Icone di comando (vedere sotto 7.3.4.3)
- D – Funzione registrazione (vedere sotto 7.3.4.4)
- E – Modalità riproduzione macro (vedere sotto 7.3.4.5)
- F – Inserisce la ripetizione di sezione (vedere sotto 7.3.4.6)
- G – Inserisce le istruzioni per il salto (vedere sotto 7.3.4.7)
- H – Definisce il tempo di ritardo (vedere sotto 7.3.4.8)
- I – Definisce i movimenti relativi ed assoluti del cursore (vedere sotto 7.3.4.9)
- J – Definisce una sequenza di pressione dei tasti del mouse
- K – Area del codice
- L – Definisce una sequenza di pressione dei tasti

7.3.4.2 Schede “Loop”, “Key”, “If” e “Equ”

Le schede “Loop”, “Key”, “If” e “Equ” consentono di definire istruzioni differenti che vengono copiate nello script facendo clic sul pulsante “Plug in” (Inserisci).

1. Loop:

- a) Inserisce la ripetizione di sezione



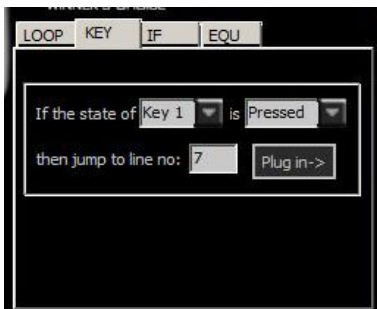
Usare le aree di immissione per inserire la riga di inizio e fine e definisce la frequenza con cui questa area deve essere inserita nello script. Premendo il pulsante “Plug in” (Inserisci) copia la sezione definita nello script.

- b) Inserisce le istruzioni per il salto

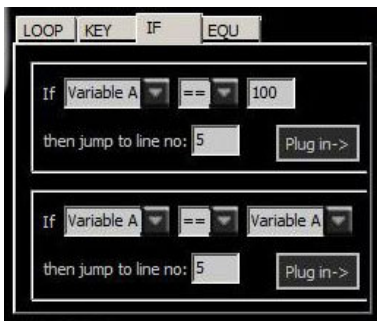


Questa funzione attiva e definisce le istruzioni per il salto che vengono copiate nello script usando il pulsante “Plug in” (Inserisci).

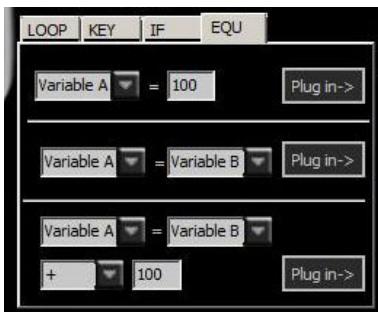
2. Key: definisce l'effetto che si ha premendo/rilasciando un tasto e copia questa condizione nello script usando il pulsante "Plug in" (Inserisci).



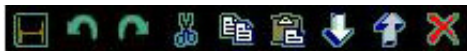
3. If: definisce condizioni differenti e le inserisce nello script facendo clic sul pulsante "Plug in" (Inserisci).



4. Equ: crea condizioni differenti e le inserisce nello script facendo clic sul pulsante “Plug in” (Inserisci).





7.3.4.3 Icone dei comandi



A B C D E F G H I

- | | |
|---------------------|----------------------|
| A – Save (Salva) | F – Paste (Incolla) |
| B – Back (Indietro) | G – Down (Giù) |
| C – Next (Avanti) | H – Up (Su) |
| D – Cut (Taglia) | I – Erase (Cancella) |
| E – Copy (Copia) | |

7.3.4.4 La funzione Registrazione

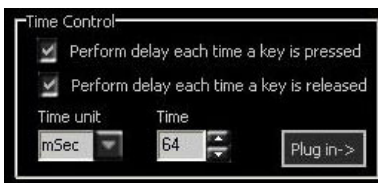
Schiacciando il pulsante “ Record” è possibile creare con facilità un’istruzione macro registrando le azioni complete di tastiera e mouse. Le singole istruzioni vengono visualizzate contemporaneamente nell’area del codice. Usando il pulsante “” si salva il codice dell’istruzione creata.

7.3.4.5 Modalità riproduzione macro

Scegliere tra le seguenti voci di menu:

1. Play Macro Once ONLY (Riproduci macro SOLO una volta): la macro viene eseguita una volta premendo il tasto.
2. Play Macro Repeatedly (Ripeti riproduzione macro): la macro viene eseguita più volte. È possibile definire se macro viene riprodotta fino a quando il pulsante viene rilasciato (Premere per iniziare. Rilasciare per terminare) o se la macro viene eseguita fino a quando non si preme un altro tasto (Premere per iniziare. Premere di nuovo per interrompere).

7.3.4.6 Controllo tempi

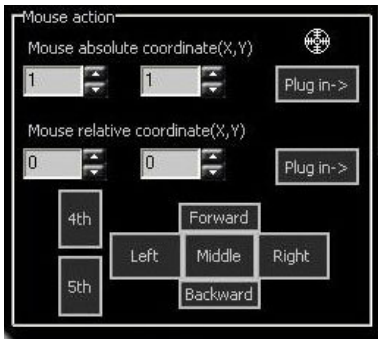



Selezionare le caselle per specificare se ci deve essere un ritardo dopo aver premuto o rilasciato un tasto.

Le caselle combinate consentono di definire l'unità di tempo e la quantità di ritardo.

Con "Plug in" (Inserisci) le impostazioni vengono copiate nell'area del codice.

7.3.4.7 Movimenti assoluti/relativi




Per rilevare le coordinate assolute correnti prendere il cursore a forma di croce () premendo (non rilasciando) il tasto del mouse e muovendo il cursore a forma di croce lungo lo schermo.

Le coordinate relative vengono definite utilizzando i rispettivi moduli di inserimento.

Con "Plug in" (Inserisci) le impostazioni vengono copiate nell'area del codice.

7.3.5 Altre funzioni

Facendo clic con il tasto destro sull'icona "  " nella barra delle attività è possibile accedere ad altre funzioni.

Viene visualizzato il seguente menu contestuale (fig. 18):



fig. 18

Scegliere una delle seguenti voci del menu:

1. Auto Launch on Boot (Apertura automatica all'avvio): decide se il software del mouse viene caricato e lanciato all'avvio del sistema.
2. Mouse Control Panel (Pannello di controllo del mouse): apre l'interfaccia utente del software del mouse.
3. Tilt Wheel Setting (Impostazione inclinazione rotellina) (fig. 19): definisce la velocità di scorrimento. "OK" per accettare le impostazioni, "Cancel" (Annulla) per non accettarle.



fig. 19

4. Button Response Time (Tempo di risposta dei tasti): (fig. 20): regola il tempo di risposta dei tasti.



fig. 20

5. Function/Key Reminder (Promemoria Funzione/Tasto) (fig. 21): per decidere se sullo schermo devono essere visualizzate le funzioni di ogni singolo tasto.



fig. 21

7. Report Rate Setting (Impostazione velocità rapporti) (fig. 22):

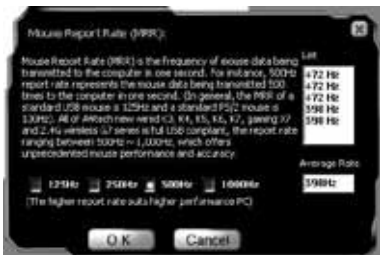


fig. 22

8. Open Mouse Editor (Apri Editor del mouse)
9. Exit (Esci): chiude il menu contestuale.

Avviso:

Sharkoon non si assume alcuna responsabilità per potenziali perdite dei dati, in modo particolare quelle provocate da un trattamento inappropriato.

Tutti i prodotti e le descrizioni riportate sono marchi e/o marchi registrati dei rispettivi produttori e sono riconosciuti come protetti.

A seguito della politica continuata di miglioramento del prodotto della Sharkoon, il design e specifiche sono soggetti a cambiamenti senza preavviso. Le specifiche dei prodotti possono variare in base ai diversi paesi.

I diritti legali del software fornito in dotazione appartengono al legittimo proprietario. Esaminare i termini de contratto di licenza del produttore prima di usare il software.

Tutti i diritti sono riservati e, in modo particolare (anche per gli estratti) per traduzioni, ristampe, riproduzione tramite copia e latri mezzi tecnici. L'inosservanza comporterà il pagamento di rimborsi.

Tutti i diritti sono riservati e, in modo particolare in caso di assegnazione di brevetti. Diritto riservato sui mezzi di consegna e sulle modifiche tecniche.

Smaltimento del prodotto

Il prodotto è progettato e prodotto con materiali e componenti d'alta qualità che possono essere riciclati e riutilizzati.



Quando ad un prodotto è apposta questa etichetta col bidone della spazzatura sbarrato, significa che il prodotto è soggetto alla Direttiva Europea 2002/96/CEE.

Si prega di informarsi sui sistemi locali di raccolta differenziata per i prodotti elettrici ed elettronici.

Agire in accordo alle normative locali e non smaltire i prodotti usati insieme ai rifiuti urbani. Il corretto smaltimento di questo prodotto aiuterà a prevenire potenziali conseguenze negative sull'ambiente e sulla salute umana.

© SHARKOON Technologies 2012
www.sharkoon.com