

Sharkoon

 SKILLER



SGM1

OPTICAL GAMING MOUSE

Manual

ÍNDICE

1. Propriedades do mouse	3
2. Propriedades do software	3
3. Especificações do mouse	3
3.1 Geral	3
3.2 Propriedades do botão	4
3.3 Propriedades DPI	4
3.4 Cabo e conectores	4
3.5 Propriedades do software	4
4. Conteúdo da embalagem	5
5. Skiller SGM1 Visão geral	5
6. Conectando ao PC	6
7. Sistema de ajuste de peso	6
8. Instalando o software de jogo	6
9. Software de jogo	7
9.1 Configurações DPI	8
9.2 Efeitos de iluminação	8
9.3 Taxa de sondagem	8
9.4 Velocidade do mouse	9
9.5 Velocidade do clique duplo	9
9.6 Velocidade de rolagem	9
9.7 Angle snapping	9
9.8 Perfis de jogo	9
9.9 Sensibilidade do eixo	10
9.10 Gestor de macros	10
9.11 Designar botões	11
9.12 Visão de cima e Visão lateral	11

Prezado Cliente,

Obrigado por adquirir o seu novo produto Sharkoon. Para garantir um longo uso e funcionalidade completa do produto, nós recomendamos que leia o manual com atenção.

SHARKOON Technologies

www.sharkoon.com

1. Propriedades do mouse

- Mouse para jogos com iluminação RGB
- Sensor óptico PixArt PMW3366 com DPI 10.800
- Botões de macro de fácil acesso
- 4-Way roda de rolagem
- Sistema de ajuste de peso
- Memória onboard para perfis de jogo
- Interruptores Omron duráveis nos botões esquerdo e direito do mouse
- Software de jogo
- 12 botões programáveis
- Cabo têxtil trançado
- Plug USB banhado a ouro

2. Propriedades do software

- Todos os 12 botões são programáveis com funções ou macros
- Suporta até seis perfis de jogo
- Configurações do DPI, efeitos de iluminação, taxa de sondagem, velocidade do mouse (individualmente por eixo), angle snapping, clique duplo e velocidade de rolagem
- Gestor de macros

3. Especificações do mouse

3.1. Geral

Máx. DPI/CPI	10.800
Sensor	Óptico
Chip	PixArt PMW3336
Iluminação	RGB
Máx. Taxa de sondagem	1.000 Hz
Distância Lift-Off	2 mm
Quadros por segundo	8.000
Polegadas por segundo	150
Máx. Aceleração	30 g
Sistema de ajuste de peso	6 x 4 g
Pé do mouse	5, PTFE



Peso sem o cabo	130 g
Dimensões (C x L x A)	123 x 82 x 42 mm
Sistemas operacionais suportados	Windows 7/8/10

3.2 Propriedades do botão

Número de botões	12
Botões programáveis	12
Interruptores Omron duráveis nos botões esquerdo e direito do mouse	✓
4-Way roda de rolagem	✓
Durabilidade dos botões	Mínimo 10 milhões de pressionamentos

3.3 DPI Properties

DPI Steps*	10.800; 8.200; 5.200; 3.600; 2.400; 1.600; 800
DPI Switch	✓
DPI Indicator	LED

*Os níveis de DPI são individualmente customizáveis através do software

3.4 Cabo e conectores

Conector	USB
Plug USB banhado a ouro	✓
Cabo têxtil trançado	✓
Comprimento do cabo	180 cm

3.5 Propriedades do software

Software de jogo	✓
Memória onboard para perfis de jogo	✓
Capacidade da memória onboard	16 kB
Número de perfis	6



4. Conteúdo da embalagem

- Skiller SGM1
- CD com software e manual
- Conjunto adicional de pés de mouse
- Bolsa de transporte

Observação:

Caso esteja faltando algum dos itens acima, por favor entrar imediatamente em contato com nosso serviço ao cliente pelo e-mail:

support@sharkoon.com (Alemanhe e Europa)

support@sharkoon.com.tw (Internacional)

5. Skiller SGM1 Visão geral



1 Botão esquerdo do mouse

2 Roda de rolagem

3 Botão direito do mouse

4 Interruptor DPI

5 Teclas macro

6 Indicador DPI

7 Pé do mouse

8 Trava do sistema de ajuste de peso

9 Bandeja do sistema de ajuste de peso

10 6x pesos de 4 gramas cada

Observação:

As funções dos botões são predefinidas de fábrica e podem ser personalizadas dentro do software de jogo.



6. Conectando ao PC

1. Conecte o plug USB do mouse em uma porta USB acessível do seu PC.
2. O seu sistema operacional vai automaticamente reconhecer o mouse Skiller SGM1 e instalar os drivers necessários.

Observação:

Se o mouse não for reconhecido, tente conectar o mouse em outra porta USB acessível do seu PC.

7. Sistema de ajuste de peso

O sistema de ajuste de peso dentro do mouse permite modificar o peso do mouse entre 106g até um máximo de 130g são sete combinações de peso. Para ajustar o peso do mouse siga as instruções abaixo:

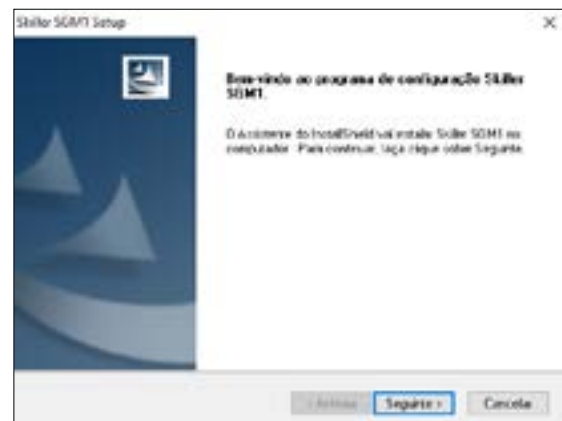
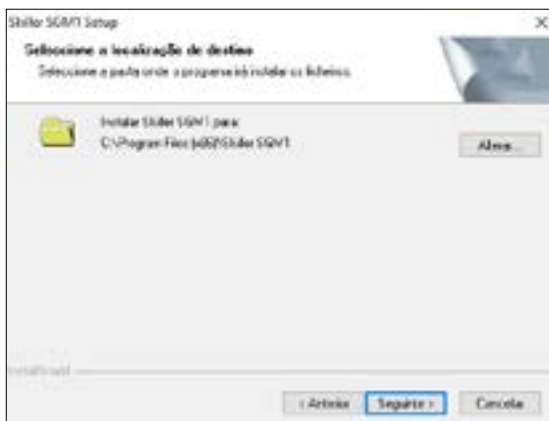
1. Puxe para trás a trava do sistema de ajuste de peso (8). A bandeja destravar-se-á do lado direito do mouse.
2. Remova a bandeja com os pesos.
3. Remova ou adiciona o número desejado de pesos.
4. Insira e trave a bandeja no mouse empurrando-a até ouvir um clique.

8. Instalando o software de jogo

Antes de instalar o software de jogo, verifique se não existe nenhum outro software de mouse instalado. Caso necessário, remova o software existente do seu PC antes de proceder com a instalação do software de jogo.

1. Insira o CD no seu CD/DVD/BD drive.
2. Abra o diretório do CD/DVD/BD drive (i.e.D:\).
3. Abra a pasta „Gaming Software“
4. Inicie a aplicação „Skiller SGM1 Configuration Setup.exe“ e siga as instruções do InstallShield Wizard.

A última versão do software também está disponível para download no nosso site www.sharkoon.com.





5. Assim que concluído, clique em „Finish“

Reinicie o PC assim que a instalação estiver concluída. O ícone Skiller aparecerá na barra de tarefas. O software foi instalado com sucesso.

9. Software de jogo

Inicie o software do Skiller SGM1 clicando duas vezes no ícone na área de trabalho.



- A** Configurações DPI
- B** Efeitos de iluminação
- C** Taxa de sondagem
- D** Velocidade do mouse

- E** Velocidade do clique duplo
- F** Velocidade de rolagem
- G** Angle snapping
- H** Perfis de jogo

- I** Sensibilidade do eixo
- J** Gestor de macros
- K** Designar botões
- L** Visão de cima e Visão lateral

Importante: Após fazer qualquer alteração, você deve pressionar „Aplicar“ para salvar todas as alterações.

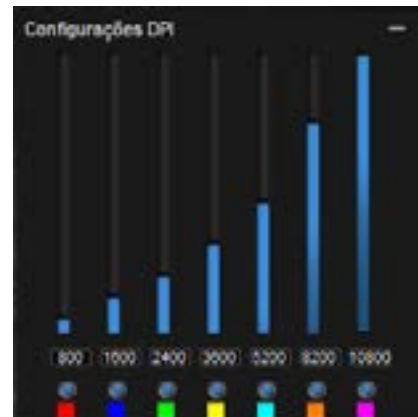


9.1 Configurações DPI **A**

Aqui você pode definir valores DPI simplesmente clicando nas barras. Se determinados níveis de DPI não forem necessários, então você pode desativar o valor clicando no botão azul correspondente. Quanto maior o valor, mais sensível o mouse fica.

O nível DPI selecionado é exibido no mouse com luz LED em branco.

A cor da iluminação do logotipo e da roda de rolagem podem ser definidas e ajustadas para cada nível de DPI clicando no respectivo quadrado colorido abaixo da barra azul.



9.2 Efeitos de iluminação **B**

Aqui você pode controlar a iluminação LED do Skiller SGM1.

- Brilho: O brilho pode ser ajustado entre cinco diferentes modos de 0 até 100%
- Pulsação: A cor ajustada pulsa. Defina a frequência entre cinco diferentes modos, de quatro até oito segundos.
- Alterar cor: A cor da iluminação muda. A frequência pode ser definida entre cinco diferentes modos. Neste modo os níveis do DPI não são identificados pela cor.



9.3 Taxa de sondagem **C**

A taxa de sondagem é taxa de solicitação entre o PC e o mouse. Quanto mais alto o valor Hertz (HZ), menor o tempo entre as duas consultas.

A taxa de sondagem permite quatro níveis de configurações.

- 125 Hz, 8 ms
- 250 Hz, 4 ms
- 500 Hz, 2 ms
- 1000 Hz, 1 ms



9.4 Velocidade do mouse **D**

Existem onze níveis para ajustar a velocidade do mouse. Quanto maior o valor, mais rápido o cursor do mouse se move na tela.



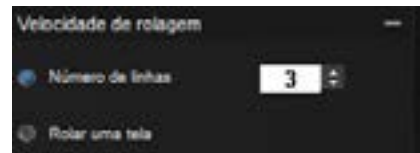
9.5 Velocidade do clique duplo Aqui **E**

Aqui você pode definir a velocidade do clique duplo. Quanto mais alto o valor, mais rápido a velocidade do clique duplo fica. A velocidade do clique duplo pode ser definida em onze diferentes modos.



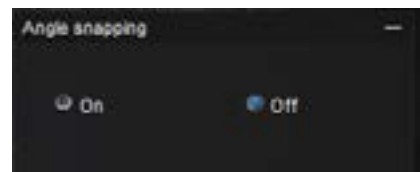
9.6 Velocidade de rolagem **F**

Ao rolar, a roda do mouse move a imagem para o número selecionado de linhas ou páginas. O ajuste padrão é de três linhas. Um valor inferior, a rolagem deve ser mais frequente para alcançar a mesma distância. Com um valor mais alto, menos frequente.



9.7 Angle snapping **G**

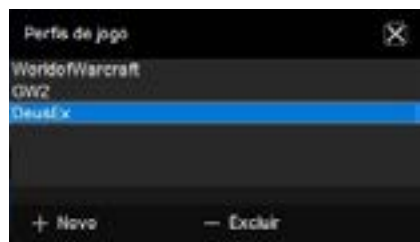
O Angle snapping corrige automaticamente movimentos irregulares do mouse em movimentos retos. O Angle snapping pode ser benéfico em jogos e programas gráficos. Quando o Angle snapping estiver ativado, por exemplo, fica mais fácil manter-se focado em um objeto sem que o cursor fique deslizando por causa de movimentos leves no mouse.



9.8 Perfis de jogo **H**

Aqui é onde todas as configurações de software de jogo são salvas. O uso de vários perfis de jogo permite a possibilidade de configurações personalizadas para cada jogo ou aplicativo, e permite alternar rapidamente entre eles sem ter que reajustar a configuração depois de alterar o jogo. Para criar um perfil de jogo, siga as instruções abaixo:

1. Clique em „Perfis de jogo“ no canto inferior esquerdo.
2. Selecione um perfil ou clique em „Novo“ para criar um novo perfil. Para renomear um novo perfil, clique duas vezes no campo do nome do perfil ou clique com o botão direito no campo e selecione „Editar“
3. Clique no „X“ no canto superior direito da tela para fechar.
4. Execute as configurações desejadas usando as opções explicadas na seção 9 do manual (Software de jogo).
5. Clique em „Aplicar“ no canto inferior direito para salvar os dados no perfil.
6. O perfil selecionado é imediatamente ativado. Para alternar os perfis, primeiro clique em „Perfis de jogo“ e depois selecione o perfil desejado. Clique no „X“ no canto superior direito para fechar.



Até seis perfis de jogo podem ser criados, editados ou excluídos. Outros comandos estão disponíveis clicando com o botão direito do mouse no perfil desejado:

- Excluir: Deletar perfil
- Editar: Permite renomear o perfil
- Copiar: Faz uma cópia do perfil, para que possa ser usado como base para criar um perfil semelhante
- Carregar: Carrega uma configuração salva do disco rígido
- Salvar: Salva a configuração no disco rígido

9.9 Sensibilidade do eixo **I**

Aqui, a sensibilidade do eixo horizontal e vertical pode ser ajustada individualmente em até dez níveis. Quanto maior o valor, mais sensível o mouse fica.



9.10 Gestor de macros **J**

Aqui você pode gravar, editar e excluir macros. Após clicar em „Novo“ o software automaticamente atribui a macro um nome, dentro do campo „Selecionar uma macro“, Clique duas vezes na macro para renomear. Antes de gravar uma macro, você pode atribuir o atraso entre as teclas e configurar o número de loops.

Se a quadrado „Gravar atraso entre as teclas“ estiver marcada, as quebras de entrada também se aplicam durante a gravação da macro para essa macro específica. Detalhes sobre os tempos em milésimo de segundos vão aparecer dentro da „Sequência de teclas“.

No campo „Opções“ você pode ajustar o número de loops, Para ajustar, marque o quadrado „Número de loops“ e introduza o número de loops desejado. São possíveis até 255 loops.

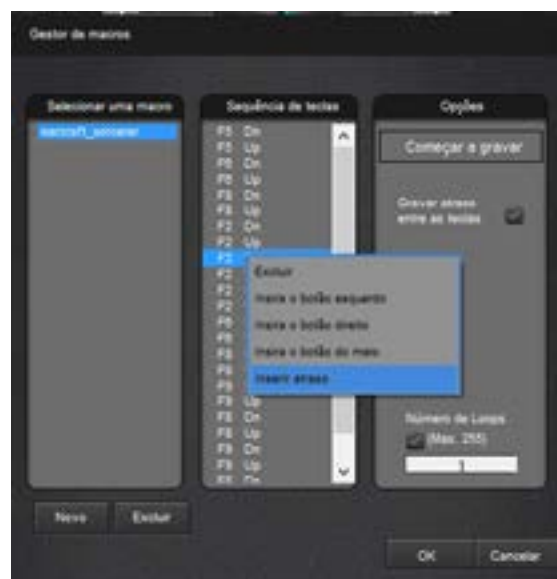
Exemplo: Uma macro contendo a sequência de teclas „F6, F2, 478“ com três loops; a macro será da seguinte forma: F6 F2 478 F6 F2 478 F6 F2 478.

Após clicar em „Começar a gravar“ dentro de „Opções“, qualquer sequência de teclas será gravada. Clique em „Parar a gravação“ para finalizar a gravação.

Após gravar uma macro, faça ajustes manualmente dentro do campo „Sequência de teclas“ Clique com o botão direito do mouse em uma tecla gravada para deletar a mesma.

Clique com o botão direito do mouse para inserir os cliques do mouse esquerdo, direito, meio e atrasos. Os atrasos são inicialmente de 50 milésimos de segundo; ajuste este valor clicando duas vezes no atraso individual. No entanto 50 milésimos de segundo é o menor valor possível.

Até 12 macros podem ser armazenadas dentro do gerenciador de macros. O número máximo de pressionamento de teclas é de 62, além de comandos do mouse e atrasos. Fique ciente de que pressionar e soltar uma tecla representa dois comandos. Atribua cada macro a um botão do mouse através do campo „Designar botões“ (9.11 Designar botões).



9.11 Designar botões **K**

Atribua cada botão do mouse com uma função através do menu Designar botões. Selecione uma das seguintes opções: Clicar, Menu, Rolagem, Próximo, Anterior, Clique duplo, Configurações DPI, Roda de rolagem esquerda/ direita, Comandos multimídia, Comandos básicos e adicionais além de designar teclas (exceto FN e tecla Windows). Além disso, é possível atribuir macros ou desativar um botão do mouse.



Botão	Função
Botão 1	Clicar
Botão 2	Menu
Botão 3	Rolagem
Botão 4	Roda de rolagem esquerda
Botão 5	Roda de rolagem direita
Botão 6	DPI +
Botão 7	DPI -

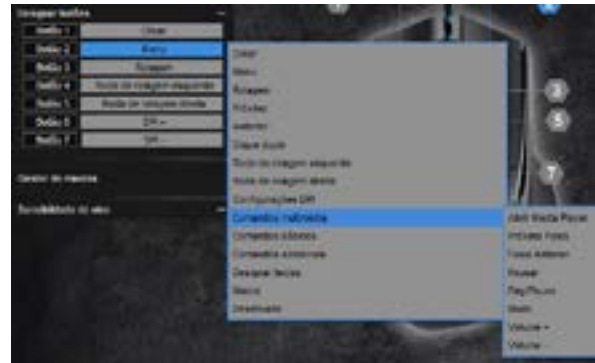
Observação:

A tela da visão de cima permite designar os primeiros sete botões. Para os botões oito a doze mude para Visão lateral. (9.12 Visão de cima e Visão lateral).

Macros podem ser programadas para executar uma vez, loop infinito ou loop infinito enquanto o botão estiver sendo pressionado (9.10 Gestor de macros).

Exemplo: Uma macro é atribuída com uma sequência „1, 2, 3“. São possíveis as seguintes configurações e saídas:

- Configuração: Macro é executada uma vez após pressionar o botão.
Saída: 123
- Configuração: Macro executa um loop infinito até que qualquer botão seja pressionado.
Saída: 1231231231231231231
A macro para quando o botão da macro selecionado ou qualquer outro botão é pressionado.
- Configuração: Macro executa loop infinito até o botão ser liberado.
Saída: 12312312312312312.
A saída pára quando a tecla de macro pressionada é liberada.



Observação:

Observe que com as duas últimas opções, a macro não é executada até o fim, mas finaliza ao pressionar qualquer botão.

9.12 Visão de cima e Visão lateral **L**

Ao pressionar „Vista lateral“ a vista do mouse irá mudar. Isso permite que os botões de macro sejam visíveis. Da mesma forma, mudar a visão permite designar botões dos botões da macro (9.11 Designar botões). Pressione „Visão de cima“ para restaurar a visão original.



Aviso Lega:

A empresa Sharkoon não assume qualquer responsabilidade por uso inapropriado ou perda de dados. Todos os produtos e descrições são marcas comerciais e/ou marcas registradas dos respectivos fabricantes. Como uma continuação da política de melhoria do produto em Sharkoon, o design e as especificações estão sujeitas a alterações sem aviso prévio. Especificações de produtos nacionais podem variar.

Os direitos legais do software incluído pertencem ao respectivo proprietário. Favor observar os termos da licença do fabricante antes de usar o software. Todos os direitos reservados (aplicável também aos extractos) para tradução, reimpressão, reprodução pela cópia ou outros meios técnicos. Qualquer infrações dão direito a compensação. Todos os direitos reservados especialmente em caso de atribuição de patente ou utilidade do patente. Meios de distribuição e modificações técnicas reservados.

Descarte do seu produto antigo:

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



Caso um símbolo de lata de lixo cruzado por duas linhas na forma de X estiver anexado a um produto, significa que o produto é coberto pela diretiva europeia 2012/19/EU. Por favor se informe sobre o sistema de coleta local para produtos eletrônicos. Proceda de acordó com as regras locais e não elimine os seus antigos produtos com lixo doméstico. A eliminação correta do seu antigo produto ajuda a evitar consequências negativas para o meio ambiente e para a saúde humana.

Sharkoon Technologies GmbH

Grüninger Weg 48
35415 Pohlheim
Germany

© **Sharkoon Technologies 2019**

