



Программное обеспечение Oscar Mouse Editor

(Преимущество в игре)

Руководство пользователя

Модели: XL-771K, XL-755K, XL-740K, XL-730K, XL-750МК, XL-750BK,
X-748K, X-738K, X-718K, X-710МК, X-710BK, X-705K, X-755K

www.a4tech.ru

Установка ПО "Oscar Mouse Editor"

(Примечание: драйвер для Windows 2000, XP, XP (x64), 2003(x64) и VISTA x86)

- A. Перед установкой ПО Oscar , деинсталлируйте ПО Oscar для другой мышей.

B. Вставьте диск с ПО Oscar.

C. Следуйте указаниям по установке.

D. После удачной установки ПО на рабочем столе появится ярлык Oscar "X".

Или

Найдите "Oscar Editor" через панель задач в списке программ. (Если вы не нашли Oscar в списке, необходимо переустановить ПО)

E. Перезагрузите компьютер после установки.
-
- Для удаления драйвера: START>> PROGRAMS>>Oscar Editor>>Uninstall OSCAR.
- ## Подключение мыши
- 1: Вставьте USB-штекер мыши в USB-порт компьютера.

2: Компьютер автоматически определит вашу мышь.

3: В противном случае:

1. Отсоедините и повторно воткните USB-штекер мыши.

2. Попробуйте подключить к другому USB-порту.

Мышь "plug and play", не требует установки драйвера. Для настройки функций кнопок мыши установите предварительно ПО.

Использование ПО Oscar Mouse Editor

Программирование кнопок мыши в "Optional Macro":

1: Откройте Main Menu ПО Oscar Mouse Editor

Дважды нажав на иконку "Oscar Editor"  на рабочем столе.

или

START >> PROGRAM >> Oscar Editor. Появится Основное меню, как показано справа.

Step 2: Вы можете программировать кнопки мышки

Step 3: Выберете функцию для каждой кнопки мыши из перечня.

Step 4: После того, как все кнопки будут запрограммированы, вы можете сохранить данный скрипт, например, как "Game Play 1", который можно будет найти в Script option Основного меню "Main Menu".

Step 5: нажмите "Download to Mouse" для сохранения установок в памяти мыши.



Oscar Main



Функционирование ПО "OSCAR Mouse Editor"

Обычная компьютерная мышь ограничена настройками по умолчанию, даже для программируемых опций есть ограничения по выбору приложений.

Отличие Редактора Oscar

A4Tech "Oscar Mouse Editor" прорывается через этот барьер, пользователи в состоянии установить самодельные программы при использовании простых логических команд (, типа "Цикла", "Если", "Равный", "Интервальное Повторение", + "Перехода" и т.д.) или при использовании комбинаций команды (как "Изменение Задержки между командами", "Управление курсорными абсолютными/относительными смещениями", "Имитация мыши", "Имитация клавиатуры", "Запоминание повторяемых действий клавиатуры и мыши" ... и т.д.), . Кроме того, вместо сложных и повторных операций мыши, Вы можете запрограммировать мышь выполнять любые игровые трюки с одним щелчком без установки драйвера. Простота, высокая эффективность, и подавляющая власть Оскара принесут Вам беспрецедентный опыт и доминирование в игре!

Сайт Обмена Скриптами Oscar

Помимо программирования предпочтительных скриптов, вы можете также поделиться ими через "Сайт Обмена Скриптами Oscar" для того, чтобы совместно использовать с другими, или загрузить предпочтительные скрипты, чтобы модернизировать вашу мышь. Для получения дополнительной информации, пожалуйста, посетите www.x7.cn/Oscaren

Что такое скрипт? И чем скрипт может помочь Вам?

Прежде, чем продолжать, необходимо понять, что значит термин «скрипт», чтобы Вы смогли полноценно использовать мощное программное обеспечение Оскар. Скрипт - специальный формат файла, используемый в пределах программного обеспечения Оскара. После того, как скрипт команды собран, его можно сохранить в скрипт-файле, и хранить непосредственно в встроенной памяти мыши. Таким образом, мышь преобразовывается в специальную мышь со скриптом и запрограммированной функцией для каждой кнопкой. Например, скрипт-файл «CS» - самодельный скрипт-файл для игры в Counter Strike, и когда это активизировано, все

кнопки мыши исполняют предварительно установленные специальные команды управления.

Script Operation: New, Open, Save, Save As, Rename, Upload,

Профиль 1 & 2: Встроенная память мыши позволяет сохранить до 2 скриптов с возможностью переключения скриптов (на клавиатуре "Scroll

**Передайте Ваши Скрипты
Сегодня и Выиграйте**

Приз! С Оскаром Эдитором
A4Tech, Вы можете
программировать
предпочтительные скрипты,
затем передавать ваш
скрипт через "Сайт Обмена
Скриптами **Oscar**" для того,
чтобы совместно
использовать с другими.
Загрузите
предпочтительные скрипты
через этот сайт, чтобы



Каждая кнопка мыши
может быть настроена,
чтобы моделировать
любые команды
клавиатуры, мыши или
мультимедиа, и затем
сохранна в

Описание функции
спроектировано для
Вас, чтобы описать
выбранную функцию

Хранение скриптов в памяти мыши: Сохраните скрипты в памяти мыши. Вы можете перенести мышь и использовать их на любом компьютере.

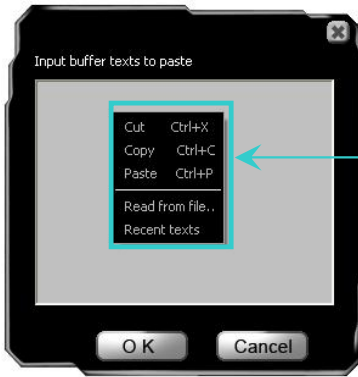
Главное меню Oscar

Показывает возможные настройки для каждой кнопки

Выберете любую опцию клавиши в «Основном меню Oscar», появится перечень возможных задач «Меню Задач» для каждой.



Задача

Функции		Доступные задачи
Опциональная Макрокоманда	Без настроек	Системные настройки по умолчанию или функции не выбраны
	Клавиатура	Любая клавиша или комбинация
	Мышь	Левая кнопка, правая кнопка, Средняя кнопка, 4-я кнопка, 5-кнопка, Вверх, Вниз, Влево, Вправо
	Настройки Офиса	Увеличить & Уменьшить, Вставить текст, Paste Text, Открытие исполняемого файла: "EXE & COM & BAT" Примечание: Если выбрано «Вставить текст» в «Настройках Офиса», на экране появится «Рис. А», как показано, Вы можете ввести текст для вставки.  Клик правой кнопкой мыши в области набора текста вызывает средства редактирования текста Fig. A
	Комбинация клавиш	1. Текстовые команды: "Вырезать (Ctrl+X), Копировать (Ctrl+C), Вставить (Ctrl+V), Удалить, Поиск (Ctrl+F), Выделить все (Ctrl+A), Восстановить (Ctrl+Y), Отменить(Ctrl+Z). 2. Файловые команды: "Новый файл (Ctrl+N), Открыть файл (Ctrl+O), Сохранить как, (Ctrl+S), Печать (Ctrl+P)
	Мультимедиа	Media Player, Предыдущая запись, Последующая запись, Стоп, Воспроизвести/Пауза, Отключение звука, Уменьшить громкость, Увеличить громкость.
	Сеть	Назад, Вперед, Стоп, Поиск, Обновить, Избранное, IE, Электронная почта
	Система	Калькулятор, Мой компьютер, Спящий режим, Выкл. питание
Программировани е Макрокоманды	Перемещение мыши	Нажмите "Необходимую кнопку", и переместите вашу мышь в 16 различных направлениях, чтобы выполнить функции, типа "Увеличить, Уменьшить, Предыдущая страница, Следующая страница» до 16 функций.
	Выбрать Макро файл	Существует несколько примеров скриптов в "Select Macro file" для демонстрации возможностей ПО посредством загрузки соответствующего скрип-файла в память мыши. Кроме того, загрузите предпочтительные скрипты, чтобы без усилий модернизировать вашу мышь через "Сайт Обмена Скриптами". Для получения дополнительной информации, пожалуйста, посетите www.x7.cn/oscaren
Программировани е Макрокоманды	Макро Менеджер...	Вы можете записать все действия мыши и клавиатуры и запрограммировать вашу мышь на выполнение сложных и повторных команд за доли секунды!

Программирование кнопок мыши в “Макро Менеджере”

1: Любой кнопкой из "Основного Меню Oscar", выбрать " Макро Менеджер" из "Опускающегося меню Задач". "Менеджер Макрокоманды Меню" высочит как показано справа; Вы можете редактировать ваш макроскрипт и затем применить к кнопкам соответственно (см. ниже, "как редактировать макрокоманду скрипта").	 Macro Manager
2: После окончания, нажмите значок  и следуйте указаниям на экране, чтобы закончить сохранение макрокоманды скрипта. Имя Масго-файла появляется в ключевом столбце "Главного Меню".	
3: Нажмитените “Загрузить в память мыши” для сохранения скрипт в памяти мыши.	
Примечание: В любое время, только скрипт-файл, сохраненный в мыши будет активизирован. Чтобы активизировать любой новый скрипт-файл, Вы должны каждый раз загружать скрипт-файл на мышь: Из главного меню, щелкните “Загрузить в память мыши”, отобранный скрипт-файл будет загружен в встроенную память мыши. Скрипт будет активизирован сразу после успешного завершения загрузки.	

Основные функции “Макро Менеджера”

Нажмите любую кнопку опций из "Основного Меню Oscar" и выберите "Макро Менеджер" из "Опускающегося меню Задач"

Логическая Область Команд

Расширенные логические команды (, типа: цикл, пропустите линию, если, равный, интервальное повторение, + перехода и т.д.), это обеспечивает

Сделайте запись действий К/В и Мыши

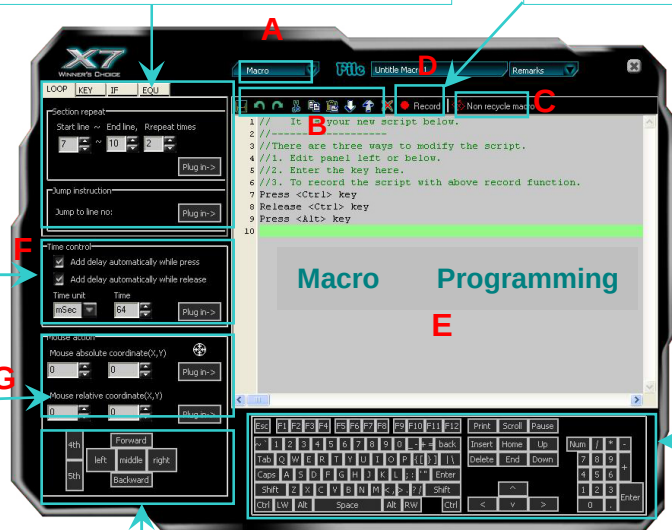
Действия мыши и клавиатуры дублируются и затем точно воспроизводятся за секунды.

Область Контроля Времени

Изменяет запаздывание между командами, например, более длинное запаздывание может устранить отдачу электронной пушки и сконцентрироваться на пункте воздействий, более

Курсор Управления, Абсолютное /

Относительное Смещение - например, в шутерах, Вы можете подавить отдачу электронной пушки, переместив Ось Y в отрицательное относительное смещение; или Вы можете



Область Моделирования

Клавиатуры - например, в шутерах, однократное нажатие на кнопку мыши выполнит разом все действия, чтобы купить все оружие, или быстро поставить задачу группе, или выполнить последовательные команды с клавиатуры. Например, в "WARCRAFT", Вы можете упростить последовательные действия при использовании комбинации клавиш

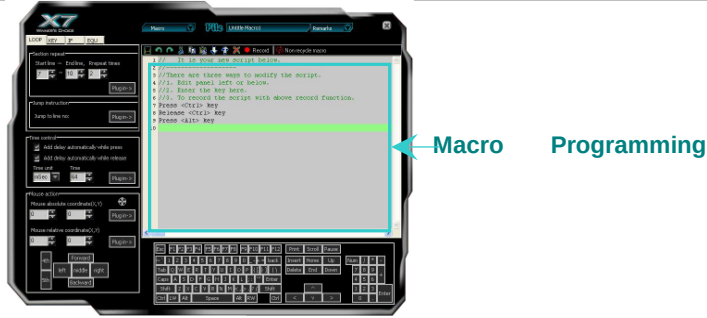
Область Моделирования Мыши - например, пятикратное нажатие на левую кнопку. Любая клавиша (кроме левой кнопки) может моделировать пятикратное нажатие, приводя к 5 последовательным выстрелам с жестокой и точной огневой мощью. Отрегулировав временной интервал к отрицательному относительному смещению Оси Y, 5 последовательных выстрелов будут сделаны молниеносно и сконцентрированы на цели;

Меню Макро Менеджера

Обзор и использование

Область программирования Макро

Вы можете редактировать детали макрокоманды в "Области Макро Программирования". Вы можете ввести команды, перемещая мышь и нажимая на иллюстрации мыши / клавиатуры слева и снизу. Каждое действие, которое Вы предпринимаете, будет немедленно зарегистрировано и напечатано в "Области Макро Программирования". Выполните все действия, щелкните "Сохранить" макро, который будет позже отнесен к названию макрокоманды для кнопки мыши, которую Вы выбрали ранее.

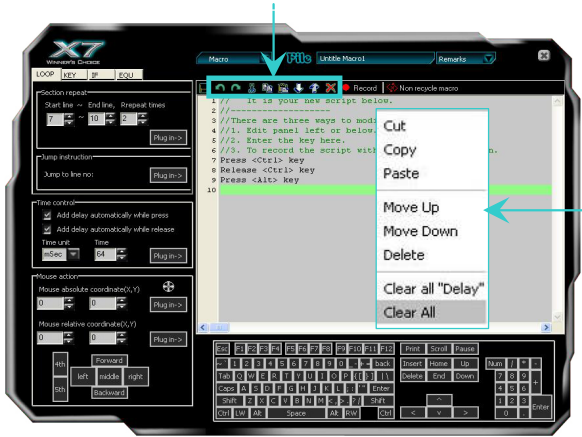


В. Инструменты для редактирования “Меню Макро Менеджера”

Вы можете использовать инструментальные средства, чтобы построчно редактировать команды мыши и клавиатуры

Основные инструментальные средства

Отмена	Вернуть	Вырезать	Копировать	Вставить	Вниз	Вверх	Удалить



Дополнительные инструменты редактирования

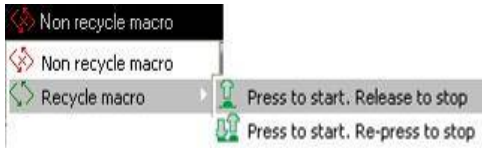
Нажмите правую клавишу мыши в «Области программирования Макро» для вызова

С. Нециклический Макро

Когда “Циклический макро” активирован, доступны только две опции:

А: "Нажать, чтобы запустить, отпустить, чтобы остановить": Если эта опция выбрана, макрокоманда будет выполняться непрерывно, в то время как клавиша нажата, и не остановится, пока та же самая клавиша не будет отпущена.

В: "Нажать, чтобы запустить, повторно нажать, чтобы остановить": Если эта опция будет выбрана, макрокоманда будет выполняться, в то время как клавиша нажата, и не остановится, пока другая клавиша не будет нажата.



D. Запись действий мыши и Клавиатуры

Есть другой удобный и полезный способ редактировать макрокоманды. Активируя "Запись действий Мыши и Клавиатуры" в "Меню Макро Менеджера", Вы сможете "дублировать" каждое фактическое действие мыши или клавиатуры соответствующими командами, разграниченными надлежащим интервалом времени, а также записать и напечатать их синхронно. Следуйте указаниям, чтобы увидеть, как это работает:

- 1: В "В главном меню Oscar", выберите кнопку, которую собираетесь редактировать и выберите свойства "Макро Менеджера", как показано. Появится "Меню Макро Менеджера".
- 2: В "Меню Макро Менеджера" Нажмитените иконку "Запись"  >> нажмите "F11" на клавиатуре – начата запись действий.
- 3: Теперь Вы можете начать совершать любые действия мышкой и клавиатурой. Каждое действие мыши и клавиатуры, соответствующие команды печатаются синхронно в "Макро-Программной Области".
- 4: **Нажмите "F12"** для завершения редактирования и Нажмитените на иконку  для сохранения.



Меню Макро Менеджера

E. Область Макро Программирования

Вы можете редактировать детали макрокоманды в "Области Макро Программирования". Вы можете ввести команды, перемещая мышь и нажимая на иллюстрации мыши / клавиатуры слева и снизу. Каждое действие, которое Вы предпринимаете, будет немедленно зарегистрировано и напечатано в "Области Макро Программирования". Выполнив все действия, щелкните "Сохранить" макро, который будет позже отнесен к названию макрокоманды для кнопки мыши, которую Вы выбрали ранее.



F. Область управления временем

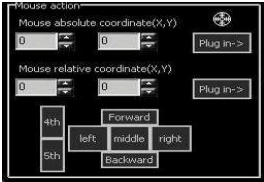
"Управление Временем" является модулем времени, исчисляемом в Минутах, Секундах или мсек для Вашего выбора, чтобы редактировать в командной строке. Вы можете поставить галочку, решив, установить ли время задержки на нажатие или отпуск, как Вам необходимо. Чтобы вставить элемент управления временем в командную строку, просто нажмите, "Включить", и Вы увидите, что новая команда управления временем добавлена в командной строке. Панель управления временем обычно используется вместе с областью мыши или областью клавиатуры, так, чтобы разграничить во времени команды друг от друга.



G. Курсор Управления, Абсолютное / Относительное Смещение

Курсор Управления, Абсолютное / Относительное Смещение

В области мыши имеется иконка абсолютной координаты . Нажмите и перемещение абсолютной координаты (X, Y) будет отображено в значениях абсолютной координаты мыши



Пример: Смотрим свойства файла “Т6”

Задача: Настроить среднюю кнопку под нажатие правой кнопки мыши и нажатие клавиши “R” на клавиатуре, чтобы просмотреть свойства файла “Т6” с рабочего стола (без движений курсором)

Нужно сделать следующее:

- 1: Нажмите «Средней» кнопкой в «Главном меню Oscar» >> Нажмитенуть и выбрать свойства “Макро Менеджера”, как показано.
- 2: Например, в качестве названия введем “Просмотр свойств”.
- 3: Нажмитените и переместите иконку  для появления файла “Т6” на рабочем столе, Абсолютная позиция смещения мыши (X=115, Y=617) будет отображена в абсолютных координатах мыши.
- 4: Нажмитените на «Включить» в “Меню Макро Менеджера” для записи и исполнения движения мыши >> Нажмите “Правый” в “Области мыши”>>Нажмите “R” в “Области клавиатуры” >>Нажмите на иконку  для сохранения установок >> Нажмите “Заккрыть” “Меню Макро Менеджера”, После этого наше название “Просмотр свойств” появиться в “Главном Меню Oscar”.
- 5: Нажмите “Загрузить в мышшь” в “Главном Меню Oscar”, чтобы записать в память мыши.

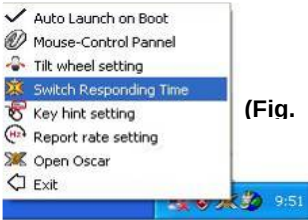


Проверим работу функции.

При нажатии средней кнопки мыши, Вы можете просматривать напрямую свойства файла “Т6”.

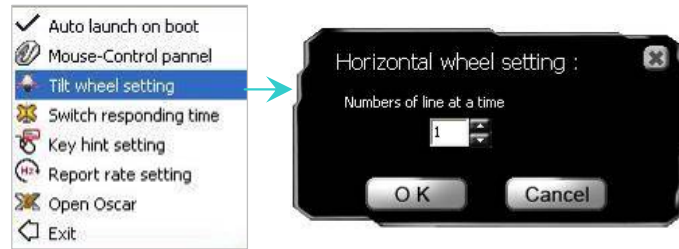
Дополнительные функции “Oscar Mouse Editor”

Щелкните правой кнопкой мыши на значок  на панели задач вашего компьютера, Вы увидите правильное число. Появится на экране.

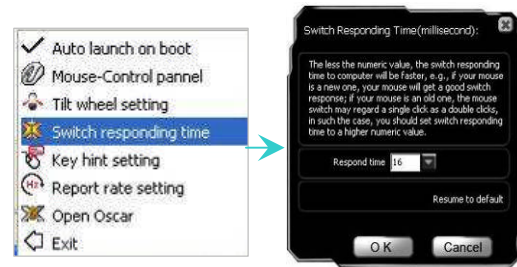


(Fig.

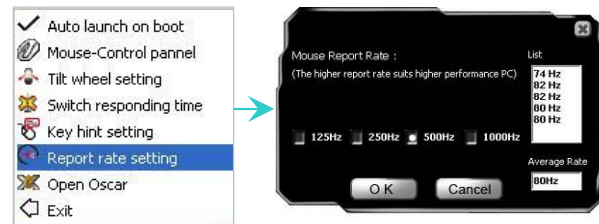
В «Настройке колеса прокрутки» можно выбрать число строк при горизонтальной прокрутке.



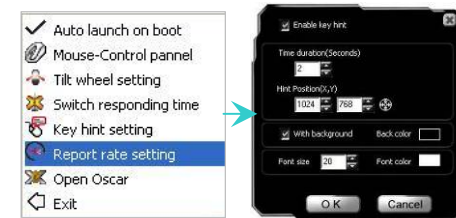
Выберите "Изменение времени отНажмיתהа", чтобы установить время отНажмיתהа мыши в интервале 3-30 мс. Это не только продлевает жизненный цикл работы кнопки, но также обеспечивает быстрый отНажмיתהа во время игры



«Установка частоты отНажмיתהа» позволяет увеличить скорость мыши до 1000Гц



Выберите "Подсказка для кнопки", чтобы аннотировать имя функции для каждой клавиши мыши, которая будет отображена на экране, когда функция активизирована, для более простой



идентификации.

Установки DPI

“У с т а н о в к и DPI” и “Цветовая индикация”

Мышь снабжена переключением DPI с цветовой индикацией. Вы можете выбрать подходящий уровень чувствительности посредством ПО Oscar:

Модели: XL-755K, XL-740K, XL-730K, XL-750MK, XL-750BK, XL-771K, XL-770K (Laser Mouse)

DPI Уровни (по умолчанию)		Цвет индикатора	Рекомендовано для:	Соответствующее разрешение дисплея (Рекомендовано)
DPI 1:	600DPI	нет	Игрок с обычной точностью позиционирования	800×600
DPI 2:	800DPI	Зеленый	Игрок со средней точностью	1024×768
DPI 3:	1200DPI	Желтый	Быстрый игрок с повышенной точностью	1152×864
DPI 4:	1600DPI	Красный	Скоростной игрок с высокой точностью	1280×960
DPI 5:	2000DPI	Красный & Желтый	Сверхскоростной игрок с высокой точностью	1280×1024

DPI 6:	3600DPI	Желтый & Зеленый	Ультраскоростной игрок с высокой точностью	1280×1024
Нажмите на кнопку "Установка DPI" для переключения режимов 600, 800, 1200, 1600, 2000 и до 3600 DPI.				

Модель: X-738K, X-718BK, X-748K (Оптическая мышь)

DPI Уровни (по умолчанию)		Цвет индикатора	Рекомендовано для:	Соответствующее разрешение дисплея (Рекомендовано)
DPI 1:	600 DPI	нет	Игрок с обычной точностью позиционирования	800×600
DPI 2:	800 DPI	Зеленый	Игрок со средней точностью	1024×768
DPI 3:	1200 DPI	Желтый	Быстрый игрок с повышенной точностью	1152×864
DPI 4:	1600 DPI	Красный	Скоростной игрок с высокой точностью	1280×960
DPI 5:	2400 DPI	Красный & Желтый	Сверхскоростной игрок с высокой точностью	1280×1024
DPI 6:	3200 DPI	Желтый & Зеленый	Ультраскоростной игрок с высокой точностью	1280×1024
Нажмите на кнопку "Установка DPI" для переключения режимов 600, 800, 1200, 1600, 2400 до 3200 DPI.				

Модель:X-710K, X-710MK, X-710BK,X-705K, X-755K (Оптическая мышь)

DPI Levels (Default)		Indicator Color	Recommended for:	Suitable Resolution of display (Recommended)
DPI 1:	400DPI	нет	Игрок с обычной точностью позиционирования	800×600
DPI 2:	800DPI	Зеленый	Игрок со средней точностью	1024×768
DPI 3:	1200DPI	Желтый	Быстрый игрок с повышенной точностью	1152×864
DPI 4:	1600DPI	Красный	Скоростной игрок с высокой точностью	1280×960
DPI 5:	2000DPI	Красный & Желтый	Сверхскоростной игрок с высокой точностью	1280×1024
Нажмите на кнопку "Установка DPI" для переключения режимов 400, 800, 1200, 1600 и до 2000 DPI.				

Программирование DPI

2 способа изменить режим DPI мыши для подбора подходящей скорости перемещения курсора:

1. По умолчанию, нажмите кнопку «Установки DPI» на мышке для выбора нужного из режимов DPI: 600-800-1200-1600-2000-3600 DPI. Цветовой индикатор будет меняться в соответствии с выбранным разрешением.

2. У вас есть возможность в ручную настроить разрешение DPI и чувствительность мыши посредством ПО Oscar.
- Дважды Нажмитените на иконку  на панели задач, появится главное меню (справа). >>Выберете “Наименование скрипта”, для которого хотите изменить DPI, затем:
- А. Откройте настройки “Установки DPI” в “Главном Меню Oscar”. При открытии появится «Меню настройки DPI» (справа).

В. Введите ваши значения DPI в каждую ячейку. Нажмите “ОК” для возврата в главное меню.

С. Нажмите “Файл” >> “Загрузить в память мыши” для сохранения изменений, или нажмите клавишу "F9" клавиатуры для сохранения установок.



Примеры использования в игре

Пример 1: В Windows, 1 Нажмите для исполнения «Двойного Нажмите» или «одного Нажмите»

- 1: В Главном Меню Oscar выберете Макро Менеджер из опускающегося меню выбранной кнопки мыши, появится Меню Макро Менеджера.

2: Нажмите “Нецикличный Макро” в “Меню Макро Менеджера”. >>выберете “Цикличный Макро” >> “Нажать, чтобы запустить, отпустить, чтобы остановить” (снизу)



Oscar Main



Macro Manager



- 3: Отметьте «Автоматически увеличить задержку в нажатом положении» >>Выберете время "мс" в “Модуле времени”

4: Введите "64" в область “Время”. >>Нажмите “Левую кнопку” в “Области мыши”.

5: Введите"200" в область “Время”. >> Нажмите “Левую кнопку” в “Области мыши”. >>Удалите "Нажать _Левую кнопку" и "Отпустить _ Левую кнопку ".

6: Повторите пункты 4, 5, теперь область редактирования будет выглядеть как показано на Рис. 1

7: Нажмите иконку  для сохранения установок

```
1 Press_left_button
2 Delay 64 Millisecond
3 Release_left_button
4 Delay 200 Millisecond
5 Press_left_button
6 Delay 64 Millisecond
7 Release_left_button
8 Delay 200 Millisecond
9
```

Fig. 1

Проверим действие функции в Windows:

Когда «выбранная кнопка» удерживается в нажатом положении дольше обычного, она делает двойной Нажмите, что напрямую открывает файлы или запускает программы. Если же «выбранная кнопка» находится в нажатом положении меньше времени, то она функционирует как обычно, при этом не открывает, а выделяет папку.

Преимущества:

Пример демонстрирует возможность выбора действия кнопки (двойное нажатие или одинарное) пользователем

«Цикличный Макро» в «Меню Макро Менеджера» позволяет регулировать время макро программирования, пример 1.

Когда "Цикличный макро" активирован, доступны только две опции:

А: "Нажать, чтобы запустить, отпустить, чтобы остановить": Если эта опция выбрана, макрокоманда будет выполняться непрерывно, в то время как клавиша нажата, и не остановится, пока та же самая клавиша не будет отпущена.

В: "Нажать, чтобы запустить, повторно нажать, чтобы остановить": Если эта опция будет выбрана, макрокоманда будет выполняться, в то время как клавиша нажата, , и не остановится, пока другая клавиша не будет нажата.

Пример 2: В «шутерах»: погасить отдачу оружия при стрельбе, чтобы повысить точность

Step 1: Из «Главного Меню Oscar» выберете Макро Менеджер из опускающегося меню выбранной кнопки мыши, появится Меню Макро Менеджера.



Oscar Main Menu



Macro Manager Menu

Step 2: Отметьте «Автоматически увеличить задержку в нажатом положении» и «Автоматически увеличить задержку при отпускании кнопки»>Выберете единицу времени "мс" в поле "Единицы времени".

Step 3: : Введите "64" в область "Время". >>Нажмите "Левую кнопку" в "Области мыши".

Step 4: : Введите "70" в область "Время". >>Нажмите "Левую кнопку" в "Области мыши".

Step 5: : Введите "85" в область "Время". >>Нажмите "Левую кнопку" в "Области мыши".

Step 6: : Введите "95" в область "Время". >>Нажмите "Левую кнопку" в "Области мыши".

Step 7: теперь область редактирования будет выглядеть как показано на Рис.2

Step 8: Нажмите иконку  для сохранения установок

```
1 Press_left button
2 Delay 64 Millisecond
3 Release_left button
4 Delay 64 Millisecond
5 Press_left button
6 Delay 70 Millisecond
7 Release_left button
8 Delay 70 Millisecond
9 Press_left button
10 Delay 85 Millisecond
11 Release_left button
12 Delay 85 Millisecond
13 Press_left button
14 Delay 95 Millisecond
15 Release_left button
16 Delay 95 Millisecond
17
```

Fig. 2

Проверим функцию в игре:

В реальных «шутерах» FPS, отдача оружия сопровождается каждым выстрел. При стрельбе очередь отката от отдачи оружия вырастает и не контролируется, в результате точки попадания будут вне ожидаемого диапазона. В этом случае, мы увеличиваем временной интервал между каждым выстрелом, тем самым уменьшаем отдачу оружия, и следовательно, точность стрельбы эффективно увеличивается. Как результат,

подавлена отдача оружия, и кучность выстрелов высоко сконцентрирована.
Или, если Вы уменьшите временной интервал между выстрелами, это повысит скорострельность, и у Вас будет больше поразить противников.

Преимущества: этот пример показывает, как снизить эффект отдачи оружия и увеличить количество метких выстрелов. Благодаря этому пользователи могут решить, сколько пуль будет выпущено из каждого типа оружия в играх FPS. Временной интервал «64 миллисекунды» является оптимально коротким для большинства игр FPS. В результате, вы имеете больше шансов выжить в атаках своих соперников!

ПРИМЕР 3: В игре «First Person Shooter» 1 клик мышкой означает разворот на 180 градусов.

ШАГ 1 В «Главном меню» выберете «Макро Менеджер» в «Задачах Меню Пуска» определяемой кнопки мыши, затем появится окно «Макро Менеджер Меню».



ШАГ 2 Введите значение координаты «799» в поле «Относительные координаты мыши «X Asix Box», затем нажмите «Добавить».

ШАГ 3 Выберите единицы времени «мсек» в поле «Единицы времени» >> Введите число «23» в соответствующем поле времени>> Нажмите «добавить».

ШАГ 4 Повторите 3 раза операции «ШАГ 2 – ШАГ 3».

ШАГ 5 Введите значение координаты «500» в поле «Относительные координаты мыши «X Asix Box», затем нажмите «Добавить».

ШАГ 6 Нажмите «Добавить» в «Контроле времени» в меню Макро Менеджера.

ШАГ 7 Введите значение координаты «50» в поле «Относительные координаты мыши «X Asix Box», затем нажмите «Добавить».

ШАГ 8 Нажмите «Добавить» в «Контроле времени» в меню Макро Менеджера.

ШАГ 9 Теперь ваша область редактирования выглядит так, как показано на рисунке 3.

ШАГ 10 Нажмите значок  , чтобы сохранить настройки.

```
1 mouse_relative_move 799 0
2 Delay 23 Millisecond
3 mouse_relative_move 799 0
4 Delay 23 Millisecond
5 mouse_relative_move 799 0
6 Delay 23 Millisecond
7 mouse_relative_move 799 0
8 Delay 23 Millisecond
9 mouse_relative_move 500 0
10 Delay 23 Millisecond
11 mouse_relative_move 50 0
12 Delay 23 Millisecond
13
```

Fig.3

Проверим, как это выглядит в игре "First Person Shooter" на практике:

В настоящих FPS shooting games часто возникают ситуации, когда противники совершают неожиданный поворот или подходят сзади. В этих случаях немедленно развернуться и нанести ответный удар бывает практически невозможно. Как вариант, такие ситуации требуют использования высокоэффективной мыши , способной выполнять «переворачивающие» действия, но обычно и этого бывает недостаточно, чтобы достигнуть нужного эффекта прежде, чем противник начнет стрелять. Этот пример наглядно демонстрирует, насколько важно уметь автоматически выполнять вышеупомянутые «переворачивающие» действия внезапно, пока ваши противники еще не готовы нанести вам решающий удар!

Преимущества: этот пример показывает, как можно совершать «переворачивающие» действия одним щелчком мыши и не сдавать завоеванных позиций. Он применим только к жидкокристаллическим мониторам с разрешением 800 x600. В противном случае может возникнуть ошибка.

ПРИМЕР 4: В игре «First Person Shooter» одним щелчком мыши, изменяя положение курсора на экране, возможно подавить эффект отдачи оружия.

ШАГ 1: В «Главном меню» выберете «Макро Менеджер» в «Задачах Меню Пуска» определяемой кнопки мыши, затем появится окно «Макро Менеджер Меню».



ШАГ 2: Выберете “Non Recycle Macro” в «Меню Макрос Менеджер». Выберете «Воспроизвести Макрос»>> выберете «Нажать, чтобы начать, Отпустить, чтобы остановить»

Шаг 3: Отметьте блок: «Отпустить нажатие, чтобы отменить автоматически» Выберете единицу времени «мсек» в поле «Единицы времени». Введите значение времени «110» в блоке «Время».

Шаг 4: Нажмите «Левую кнопку» на изображенной мыши.

Шаг 5: Введите значение координаты «3» в графе «Относительно координата мыши Y Axis». Нажмите «добавить».

Шаг 6: Повторите шаг 4.

Шаг 7: Введите значение координаты «8» в графе «Относительно координата мыши Y Axis». Нажмите «добавить».

Шаг 8: Повторите 7 раз шаги 6-7.

```
1 Press_left_button
2 Release_left_button
3 Delay 110 Millisecond
4 mouse_relative_move 0 3
5 Press_left_button
6 Release_left_button
7 Delay 110 Millisecond
8 mouse_relative_move 0 8
9 Press_left_button
10 Release_left_button
11 Delay 110 Millisecond
12 mouse_relative_move 0 8
13 Press_left_button
14 Release_left_button
15 Delay 110 Millisecond
16 mouse_relative_move 0 8
17 Press_left_button
18 Release_left_button
19 Delay 110 Millisecond
20 mouse_relative_move 0 8
21 Press_left_button
22 Release_left_button
23 Delay 110 Millisecond
24 mouse_relative_move 0 8
25 Press_left_button
26 Release_left_button
27 Delay 110 Millisecond
28 mouse_relative_move 0 8
29 Press_left_button
30 Release_left_button
31 Delay 110 Millisecond
32 mouse_relative_move 0 8
33 Press_left_button
34 Release_left_button
35 Delay 110 Millisecond
36 mouse_relative_move 0 8
37 Press_left_button
38 Release_left_button
39 Delay 110 Millisecond
40
```

Fig.4

Шаг 10: Нажмите значок  , чтобы сохранить настройки

Этот случай подобен примеру 2, но он подразумевает более высокую скорость стрельбы, в то время как эффект подавления отдачи оружия остается тем же. Профессиональные FPS геймеры способны выполнять точные и трудные в исполнении «ручные» действия в целях подавления отдачи в течение последовательных атак, двигая мышь назад и вперед; таким образом, достигнутые результаты остаются на том же уровне. Теперь, используя этот пример, вы можете экспериментировать с одним нажатием кнопки мыши самостоятельно. После ряда испытаний мы пришли к выводу, что это случай применим к винтовкам типа " АК47 и М4А1», но для тех видов оружия, в которых эффект отдачи снижен (например, МР5). Вы можете уменьшить относительную величину смещения.

Преимущества: этот пример демонстрирует, как можно объединить «Смещение мыши» и «Recycle Macro», чтобы выполнять профессиональные действия в течение игры. Пример также показывает, как можно подавить эффект отдачи оружия путем замены относительного значения величины Y в целях сокращения количества неточных выстрелов и, соответственно, увеличения качественных показателей при стрельбе

Пример 5. В игре «КС» 1 щелчком мыши можно приобрести оружие и необходимые вспомогательные средства.

ШАГ 1: В «Главном меню» выберете «Макрос Менеджер» в «Задачах Меню Пуска», затем появится окно «Макрос Менеджер Меню».



Oscar Main Menu



Macro Manager Menu

ШАГ 5: Нажмите , чтобы сохранить изменения.

1 Press B key			
2 Delay 20 Millisecond			
3 Release B key			
4 Delay 20 Millisecond			
5 Press <4> key	24 Delay 20 Millisecond	47 Release B key	70 Delay 20 Millisecond
6 Delay 20 Millisecond	25 Press B key	48 Delay 20 Millisecond	71 Release O key
7 Release <4> key	26 Delay 20 Millisecond	49 Press <7> key	72 Delay 20 Millisecond
8 Delay 20 Millisecond	27 Release B key	50 Delay 20 Millisecond	73 Press <4> key
9 Press <6> key	28 Delay 20 Millisecond	51 Release <7> key	74 Delay 20 Millisecond
10 Delay 20 Millisecond	29 Press <6> key	52 Delay 20 Millisecond	75 Release <4> key
11 Release <6> key	30 Delay 20 Millisecond	53 Press O key	76 Delay 20 Millisecond
12 Delay 20 Millisecond	31 Release <6> key	54 Delay 20 Millisecond	77 Press O key
13 Press B key	32 Delay 20 Millisecond	55 Release O key	78 Delay 20 Millisecond
14 Delay 20 Millisecond	33 Press <2> key	56 Delay 20 Millisecond	79 Release O key
15 Release B key	34 Delay 20 Millisecond	57 Press <4> key	80 Delay 20 Millisecond
16 Delay 20 Millisecond	35 Release <2> key	58 Delay 20 Millisecond	81 Press <4> key
17 Press <1> key	36 Delay 20 Millisecond	59 Release <4> key	82 Delay 20 Millisecond
18 Delay 20 Millisecond	37 Press B key	60 Delay 20 Millisecond	83 Release <5> key
19 Release <1> key	38 Delay 20 Millisecond	61 Press O key	84 Delay 20 Millisecond
20 Delay 20 Millisecond	39 Release B key	62 Delay 20 Millisecond	85 Press B key
21 Press <4> key	40 Delay 20 Millisecond	63 Release O key	86 Delay 20 Millisecond
22 Delay 20 Millisecond	41 Press <6> key	64 Delay 20 Millisecond	87 Release B key
23 Release <4> key	42 Delay 20 Millisecond	65 Press <3> key	88 Delay 20 Millisecond
	43 Release <6> key	66 Delay 20 Millisecond	89 Press <3> key
	44 Delay 20 Millisecond	67 Release <3> key	90 Delay 20 Millisecond
	45 Press B key	68 Delay 20 Millisecond	91 Release <8> key
	46 Delay 20 Millisecond	69 Press O key	92 Delay 20 Millisecond
			93 Press <6> key
			94 Delay 20 Millisecond
			95 Release <6> key
			96 Delay 20 Millisecond
			97

Fig. 5

Преимущества: этот пример наглядно демонстрирует возможности «Команд клавиатуры макроса». Одним щелчком мыши вы приобретаете все необходимое оборудование и вспомогательные средства, а задачи группы задаются автоматически. Эта функция также может быть применена к таким популярным приложениям Windows, как, например, “Photoshop и Word”, это позволит увеличить эффективность офисных программ.

Этот пример требует выполнения первоначальной установки в три этапа: в настройках компьютера, в настройках программного обеспечения PROE и в настройках программного обеспечения редактора мыши Oscar.

Откройте «Мой компьютер», на жестком диске D создайте новую директорию "D:\WORK". Затем щелкните правой кнопкой мыши на значок «PROE». Выберите «Свойства».

Шаг 2: Настройки программного обеспечения PROE.

Откройте программное обеспечение PROE, создайте новый файл тем же путем. Затем введите "PROE". Щелкните «Функции – Марkeys – Введите имя <D> - Записать – Свойства – Создать – Вид – Усложненный – Границы – Сделано – Сделано – Стоп – Подтвердите – Сохранить - Система создаст файл config.pro автоматически – ОК». Ярлык создан, и вы можете повторять действия, чтобы установить столько ярлыков в PROE, сколько считаете нужным.

Шаг 3: Настройки программного обеспечения редактора мыши Oscar.

А: Откройте «Программное обеспечение редактора мыши Oscar. Пожалуйста, следуйте пошагово инструкциям.

Щелкните мышкой дважды по иконке «Редактор Оскар» на рабочем столе.

Или вызовите меню ПУСК – ПРОГРАММЫ – Выберите Редактор Оскар. Теперь «Главное Меню Оскар» появится, как показано на рисунке справа.

В: Выберите «Файл» в «Главном меню Оскар». Вы увидите «Всплывающее Меню». Выберите «Новое», затем – «переименовать».



С: Введите «PROE2001» в качестве имени сценария. Затем выберите клавишу с ключевой функцией (например, кнопку 4). Выберите «Клавиатура» в «Меню задач», после чего внизу вы увидите изображение. Нажмите клавишу «D» на изображенной внизу клавиатуре. Нажмите «Файл» в «Главном меню Оскар». Нажмите «Сохранить как», чтобы сохранить изменения. Нажмите «Загрузки к мыши», чтобы сохранить скрипт файла в памяти.



После того, как вы закончите все необходимые настройки, специальная PROE-мышь будет готова к обслуживанию. Например, обычно достижение твердой поверхности PROE требовало 7 действий; теперь же одно нажатие на обозначенную кнопку 4 выполняет все задания автоматически, и это избавляет вас от трудоемких процессов, занимающих время.

Пример 7.

Нажмите «обозначенную кнопку» и одновременно двигайте мышью“↑, ↓, ←, →”, чтобы точно выполнить команды «Уменьшение», «Увеличение», «Internet Explorer и E-mail».

Шаг 1: Щелкните дважды значок «Редактор Оскар» на рабочем столе. Или вызовите меню пуск, выберите «Программы», затем «Редактор Оскар». Теперь «Главное меню Оскар» будет выглядеть так, как показано ниже.



Шаг 2: Выберите «Знаки мыши» в «Меню задач» любой кнопкой мыши (см. рисунок справа)

Шаг 3: В меню «Знаки мыши» щелкните любую из «настроек», тогда вы увидите, как возникнет «Всплывающее меню» и многие функции станут доступны для применения.



Шаг 4: Выберите стрелки ,  или , затем последовательно выберите функции «Уменьшение», «Увеличение» в «Настройках Офиса», а также «Internet Explorer» и «E-mail» в «Направлении Pull-down меню»

Шаг 5: Нажмите «ОК» в меню «Знаки мыши», нажмите «загрузки к мыши», чтобы завершить настройки.

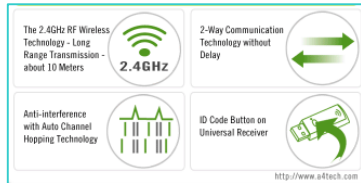
Шаг 6: Нажмите «обозначенную кнопку» и одновременно двигайте мышью , , , чтобы точно выполнить команды «Уменьшение», «Увеличение», «Internet Explorer и E-mail».

Давайте проверим это при помощи программы ACDSee:

Откройте вашу картинку при помощи программы ACDSee, нажмите «обозначенную кнопку» и одновременно начните двигать

мышь по направлению вперед . Картинка будет увеличиваться.

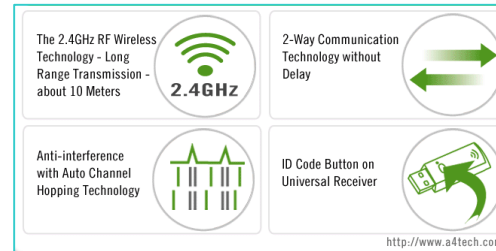
Наоборот, если нажать «обозначенную кнопку» мыши и одновременно начать ее двигать в направлении назад , картинка будет уменьшаться, как показано на рисунке ниже.



Обычный размер



Уменьшение

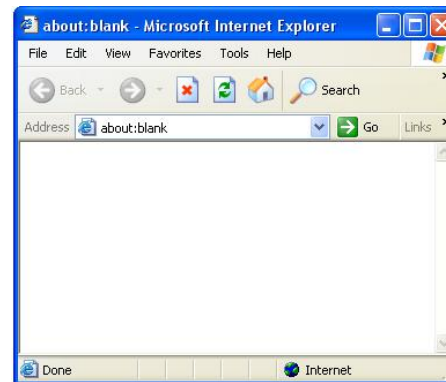
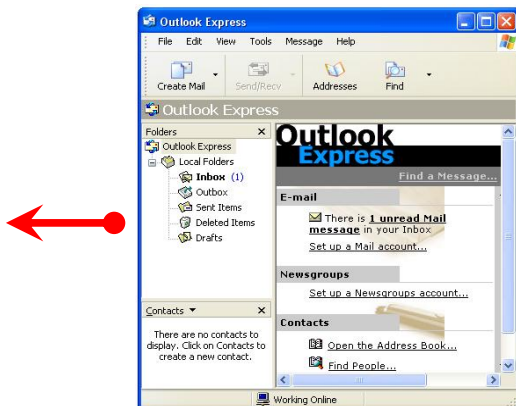


Увеличение

Давайте проверим это при помощи программ «Outlook» и «Internet Explorer»:

Нажмите «обозначенную кнопку» на мышке и начните двигать ее влево : откроется программа "Outlook Express".

Или нажмите «обозначенную кнопку» на мышке и начните двигать ее вправо : при этом откроется браузер IE.



Преимущества:

Эти примеры показывают, как легко можно объединить «Знаки мыши»: при нажатой «обозначенной кнопке» и движении мышью в 16 направлениях, вы можете выполнять мгновенные действия, к примеру, увеличение и уменьшение масштаба изображения, переход с одной страницы на другую, и так далее. Это легкие и удобные в использовании инструменты.

Игровая мышь Oscar

Регулируемое время от Нажатия мыши Вы можете установить время от Нажмита в диапазоне 3-30 мс. Это не только продлевает ресурс кнопки мыши, но и дает Вам превосходство в скорости перед соперником во время игры	Высокоскоростное сообщение с USB-шиной до 1 мс Экстремальная скорость опроса USB-шины при максимальной частоте 1000 Гц с временем отНажмита до 1 мс. Мышь быстрее обычной USB мыши 16 раз.
Встроенная память Store your favorite macros in the 16K внутренней памяти мыши для хранения макросов с возможностью использовать мышь на других компьютерах со своими установками. Установка драйвера не требуется. Более того, за исключением левой кнопки мыши и кнопки DPI, все остальные кнопки мыши могут быть запрограммированы на выполнение исполнительных команд посредством ПО “Oscar Script Editor Software”.	

Модель: XL-770K

Наклоняемое колесо прокрутки: Обеспечивает удобство горизонтальной прокрутки. 3 кнопки и прокрутка в 2 направлениях могут быть запрограммированы для выполнения исполнительных команд посредством ПО “Oscar Script Editor Software”.

Выбор веса: В Вашем распоряжении 19.5 грамм для того, чтобы оптимально отрегулировать вес мыши.



6 режимов DPI с цветной световой индикацией (По умолчанию режимы DPI 600 - 800 - 1200 - 1600 - 2000 - 3600 DPI)

После установки ПО Oscar, кликните на настраиваемую кнопку “DPI Button” с цветной индикацией” для смены режимов чувствительности между 100 - 3600 dpi. Мышь позволяет без задержки изменять режим с точности пиксельного

В процессе игры однократное нажатие на кнопку производит тройной выстрел, цель будет немедленно уничтожена. В Windows кнопка производит двойной клик одним нажатием, открывая файлы.

Модель: XL-771K

В процессе игры однократное нажатие на кнопку производит тройной выстрел, цель будет немедленно уничтожена. В Windows кнопка производит двойной клик одним

Наклоняемое колесо прокрутки: Обеспечивает удобство горизонтальной прокрутки. 3 кнопки и прокрутка в 2 направлениях могут быть запрограммированы для выполнения исполнительных команд посредством ПО "Oscar Script Editor".



6 режимов DPI с цветной световой индикацией (По умолчанию режимы DPI 600 - 800 - 1200 - 1600 - 2000 - 3600 DPI)

После установки ПО Oscar, кликните на настраиваемую кнопку "DPI Button" с цветной индикацией" для смены режимов чувствительности между 100 - 3600 dpi. Мышь позволяет без задержки изменять режим с точности пиксельного

Встроенный вентилятор и обогреватель
Максимальный комфорт для ладони – греет зимой, охлаждает летом! Комфорт в самой напряженной баталии!

Наклоняемое колесо прокрутки:

Обеспечивает удобство горизонтальной прокрутки. 3 кнопки и прокрутка в 2 направлениях могут быть запрограммированы для выполнения исполнительных команд посредством ПО "Oscar Script Editor Software".

В процессе игры однократное нажатие на кнопку производит тройной выстрел, цель будет немедленно уничтожена. В Windows кнопка производит двойной клик одним нажатием, открывая файлы.



Модель: XL-755K

6 режимов DPI с цветной световой индикацией (По умолчанию режимы DPI 600 - 800 - 1200 - 1600 - 2000 - 3600 DPI)

После установки ПО Oscar, кликните на настраиваемую кнопку "DPI Button" с цветной индикацией" для смены режимов чувствительности между 100 - 3600 dpi. Мышь позволяет без задержки изменять режим с точности пиксельного

Кнопка «Пятерного действия»

Удобное и функциональное решение для игр. 5 кнопок с

Модель: XL-740K

6 режимов DPI с цветной световой индикацией (По умолчанию режимы DPI 600 - 800 - 1200 - 1600 - 2000 - 3600 DPI)

После установки ПО Oscar, кликните на настраиваемую кнопку “DPI Button” с цветной индикацией” для смены режимов чувствительности между 100 - 3600 dpi. Мышь позволяет без задержки изменять режим с точности пиксельного позиционирования до молниеносных



В процессе игры однократное нажатие на кнопку производит тройной выстрел, цель будет немедленно уничтожена. В Windows кнопка производит двойной клик одним нажатием,

Выбор веса: В Вашем распоряжении 19.5 грамм для того, чтобы оптимально отрегулировать вес мыши.



Модель: XL-730K

6 режимов DPI с цветной световой индикацией (По умолчанию режимы DPI 600 - 800 - 1200 - 1600 - 2000 - 3600 DPI)

После установки ПО Oscar, кликните на настраиваемую кнопку “DPI Button” с цветной индикацией” для смены режимов чувствительности между 100 - 3600 dpi. Мышь позволяет без задержки изменять режим с точности пиксельного позиционирования до молниеносных маневров.



В процессе игры однократное нажатие на кнопку производит тройной выстрел, цель будет немедленно уничтожена. В Windows кнопка производит двойной клик одним нажатием,

Модель: XL-750K

6 режимов DPI с цветной световой индикацией (По умолчанию режимы DPI 600 - 800 - 1200 - 1600 - 2000 - 3600 DPI)
После установки ПО Oscar, нажмите на настраиваемую кнопку “DPI Button” с цветной индикацией” для смены режимов чувствительности между 100 - 3600 dpi. Мышь позволяет без задержки изменять режим с точности пиксельного позиционирования до миллионных



В процессе игры однократное нажатие на кнопку производит тройной выстрел, цель будет немедленно уничтожена. В Windows кнопка производит двойной клик одним нажатием, открывая файлы.

Спецификации

Игровые лазерные мыши Oscar MODEL: XL-755K, XL-740K, XL-730K, XL-750K, XL-750BK, XL-750MK, XL-771K, XL-770K,XL-83K,XL-85K	Игровые оптические мыши Oscar MODEL: X-738K,X-718BK,X-748K	Игровые оптические мыши Oscar MODEL: X-755K, X-710K, X-710BK, X-710MK, X-705K
3,600 DPI X7 Лазерный сенсор • Время отНажмита кнопки (3X Fire、Левая & Правая): 3-30ms • Регулируемое разрешение: 100~3600 DPI • Режимы DPI по умолчанию: 600 - 800 - 1200 - 1600 - 2000 - 3600 DPI •Регулируемая частота опроса USB-шины: 125-250-500-1000Hz（USB Full Speed） • Частота обработки кадров FPS: 7080 кадр / с • Обработка изображения: 6.4 МПикс/с • Время отНажмита SPI: 1мс • Максимальное ускорение: 20 Дж • Максимальная скорость: 40 дюймов/с (в зависимости от поверхности) • Диаметр шнура: 3 мм • Длина шнура: 1,8 м • Ресурс кнопок: 8000000 Нажмитов • Срок службы: 250 км	3,200 DPI X7 Оптический сенсор • Время отНажмита кнопки (3X Fire、Левая & Правая): 3-30ms • Регулируемое разрешение: 100~3200 DPI • Режимы DPI по умолчанию: 600 – 800 -1200 -1600 -2400 -3200 DPI • Регулируемая частота опроса USB-шины: 125-250-500-1000Hz（USB Full Speed） • Частота обработки кадров FPS: 6500 кадр / с • Обработка изображения: 5.8 МПикс/с • • Время отНажмита SPI: 1мс • Максимальное ускорение: 15 Дж • Максимальная скорость: 40 дюймов/с (в зависимости от поверхности) • Диаметр шнура: 3 мм • Длина шнура: 1,8 м • Ресурс кнопок: 8000000 Нажмитов • Срок службы: 250 км	2,000 DPI X7 Оптический сенсор • Время отНажмита кнопки (3X Fire、Левая & Правая): 3-30ms • Регулируемое разрешение: 100~2000 DPI • Режимы DPI по умолчанию: 400 - 800 - 1200 - 1600 - 2000 DPI • Регулируемая частота опроса USB-шины: 125-250-500-1000Hz（USB Full Speed） • Частота обработки кадров FPS: 6500 кадр / с • Обработка изображения: 5.8 МПикс/с • Время отНажмита SPI : 1мс • Максимальное ускорение: 15 Дж • Максимальная скорость: 40 дюймов/с (в зависимости от поверхности) • Диаметр шнура: 3 мм • Длина шнура: 1,8 м • Ресурс кнопок: 8000000 Нажмитов • Срок службы: 250 км

Это устройство работает согласно части 15 правил FCC. Операция может быть выполнена при наличии двух условий:

1. Это устройство, возможно, не оказывает вредное воздействие 2. Это устройство должно принимать любые воздействия, в том числе те, которые могут спровоцировать нежелательные действия.

Требования Федеральной Комиссии Связи

Оборудование было протестировано и подчинено ограничениям для цифровых устройств класса В согласно части 15 правил Федеральной Комиссии Связи. Эти ограничения приняты с целью обеспечения необходимой защиты против вредоносного вмешательства в процесс установки. Это оборудование обеспечивает право пользования и может излучать энергию радиочастот; в случае, если оно установлено неправильно и используется не в соответствии с инструкцией, на радиосвязь может быть оказано вредное воздействие. В то же время, нет никаких гарантий того, что и при соблюдении всех правил можно избежать вредного воздействия. Если оборудование вызывает радио- и телевизионные помехи (в чем можно убедиться, выключив и снова включив устройство), то пользователь может избавиться от подобного вредного воздействия одной из следующих мер:

- Переместите принимающую антенну
- Увеличьте расстояние между оборудованием и приемником
- Подключите оборудование к другому разъему.
- Проконсультируйтесь с торговым представителем или опытным радиомехаником.

Пользователь несет персональную ответственность за действия или изменения, которые напрямую не одобрены создателями оборудования.

Это устройство работает согласно части 15 правил FCC. Операция может быть выполнена при наличии двух условий:

1. Это устройство, возможно, не оказывает вредное воздействие 2. Это устройство должно принимать любые воздействия, в том числе те, которые могут спровоцировать нежелательные действия.

ПРАВИЛА УПРАВЛЕНИЯ (ДЛЯ ЛАЗЕРНОЙ МЫШИ)

Проверено согласно стандартам Федеральной Комиссии связи США. Для домашнего или офисного использования. Не рекомендуется использовать в машиностроении, в медицинских или промышленных нуждах. Любые действия и изменения, не одобренные A4Tech, могут лишить пользователя права пользования устройством.

ИНФОРМАЦИЯ О ЛАЗЕРНЫХ УСТРОЙСТВАХ:

Это оборудование подчиняется Международному Стандарту 60825-1:2001-08 Международной Электротехнической Комиссии для лазерных устройств класса 1. Это оборудование также подчиняется стандартам 21 CFR 1040.10 и 1040.1, за исключением отклонений, указанных в Примечании № 50 от 26 июля 2001.

- Это устройство испускает параллельный пучок инфракрасного света, невидимого пользователю.
- диапазон предельных длин волн – 832 – 865 нанометров.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Внесение корректировок или проведение процедур, кроме описанных выше, может привести к опасному радиационному воздействию.

Не разбирайте устройство.

Техническая поддержка

За технической поддержкой обращайтесь на www.a4tech.ru

**Производитель вправе вносить изменения в спецификации продукции A4 TECH без предупреждения.