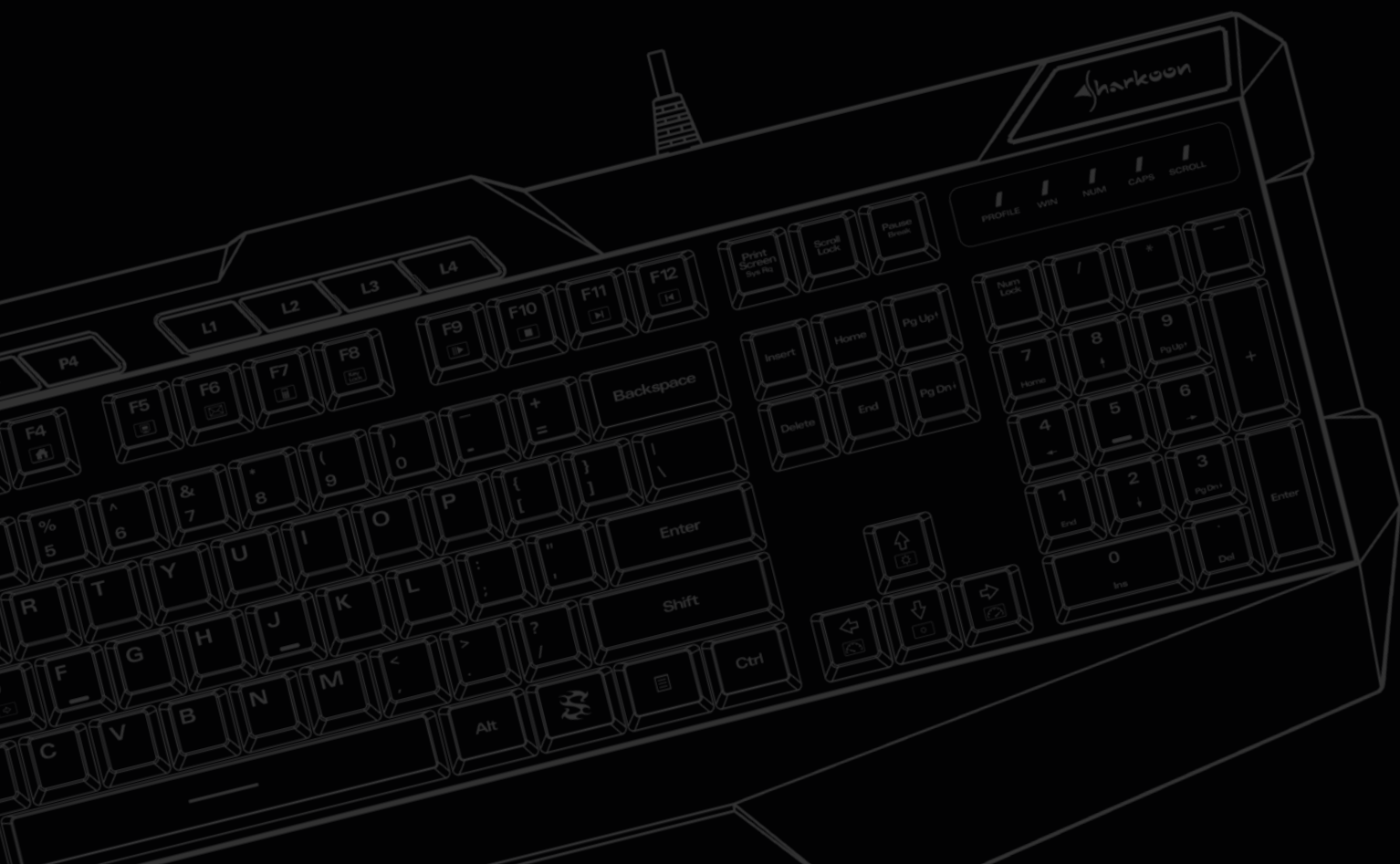




SKILLER SGK4

INSTRUKCJA



1. Specyfikacja	3
1.1 Ogólne	3
1.2 Właściwości klawiszy	3
1.3 Kable i podłączenia	4
1.4 Właściwości oprogramowania	4
1.5 Opakowanie zawiera	4
2. Instalacja	5
3. Przegląd	5
3.1 Klawisze profilowe	6
3.2 Podświetlenie klawiszy	7
3.3 Resetowanie	8
4. Instalacja oprogramowania	9
5. Przegląd Oprogramowania	10
6. Profile do gier	11, 12
7. Główne ustawienia	13
7.1 Przypisywanie klawiszy	14
8. Ustawienia Makro	15, 16, 17
9. Ustawienia podświetlania	18, 19
10. Ustawienia zaawansowane	20
11. Resetowanie	21



1.1 Ogólne

Type	Klawiatura Gamingowa
Switche	Membranowe
Podświetlenie	RGB, 6 stref
Regulowane podświetlenie	✓
Efekt podświetlenia	✓
Odświeżanie USB	1.000 Hz
Tryb Gamingowy	✓
Układ	3-Blokowy
Waga z kablem	955 g
Wymiary (dł. x sz. x w.)	472 x 212 x 43 mm
Obsługiwane systemy operacyjne	Windows 7/8/10

1.2 Właściwości klawiszy

Profile klawiszy	✓
Klawisze z funkcjami multimedialnymi	✓
Anti-Ghosting	✓
Obsługa N-Key Rollover	✓
Funkcja strzałek wymienialna z klawiszami WASD	✓
Cykl życia klawiszy	Min. 10 milionów kliknięć



1.3 Kable i podłączenia

Podłączenie	USB
Kabel z oplotem	✓
Długość kabla	180 cm
Połączone styki USB	✓

1.4 Właściwości oprogramowania

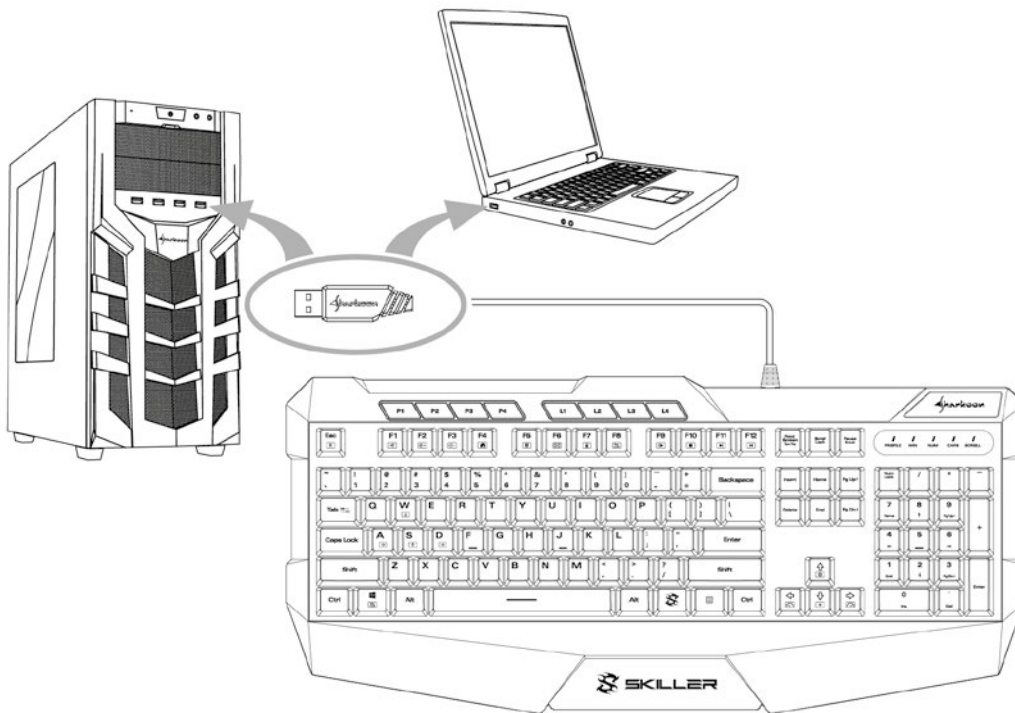
Oprogramowanie Gamingowe	✓
Indywidualna konfiguracja funkcji klawiszy	✓
Liczba profili	4
Wbudowana pamięć na profile do gier	✓
Wielkość wbudowanej pamięci	256 kb

1.5 Opakowanie zawiera

- SKILLER SGK4
- Instrukcję



2. Instalacja



3. Przegląd

Klawisze z funkcjami multimedialnymi

 + 	Wycisz	 + 	Kalkulator
 + 	Zwiększ głośność	 + 	Play/Pauza
 + 	Zmniejsz głośność	 + 	Stop
 + 	Przeglądarka	 + 	Następny utwór
 + 	Mój komputer	 + 	Poprzedni utwór
 + 	E-mail		

Dodatkowe funkcje





 + 	Zamiana funkcji strzałek z WASD
 + 	Wszystkie klawisze zablokowane
 + 	Zablokowany klawisz Windows
 + 	Zresetuj do fabrycznych ustawień

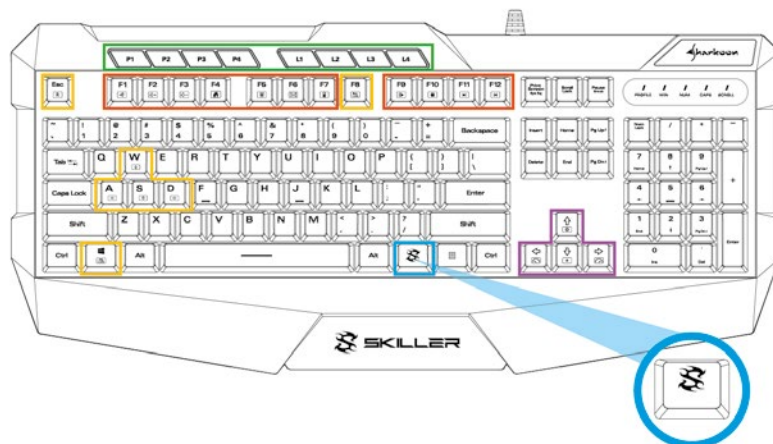
PL

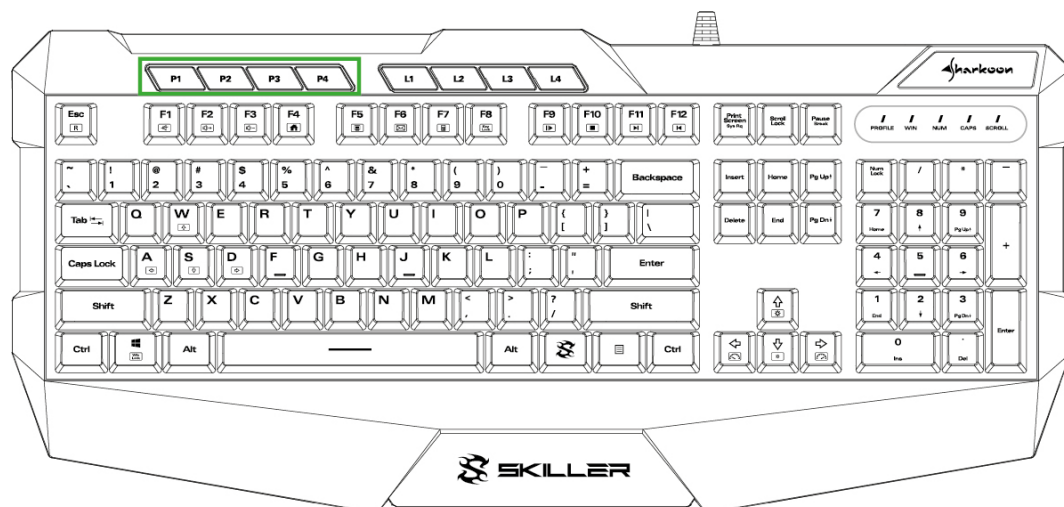
Ustawianie podświetlenia

 + 	Częstotliwość -
 + 	Częstotliwość +
 + 	Jasność +
 + 	Jasność -

Klawisze od profili i podświetlenia

 - 	Profile do gier 1 - 4
 - 	Efekty podświetlenia





3.1 Klavisze profilowe

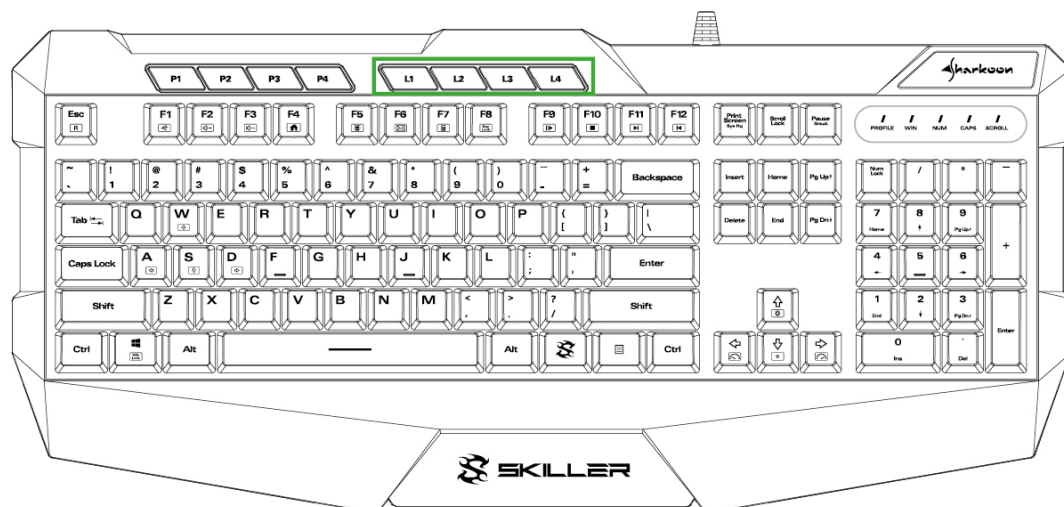
Profile gry można aktywować za pomocą klawiszy od P1 do P4. Profile gier zawierają wszystkie ustawienia oprogramowania do gier. Obejmują one ponowne przypisanie klawiszy, ustawienia podświetlania, wybrane zachowanie klawisza Windows, a także preferowaną szybkość odświeżania i czas odpowiedzi. Makra są tworzone niezależnie od profili gier, ale każde makro może być używane dla dowolnego z tych profili.

Dioda LED od profilu nad blokiem liczbowym wskazuje, który profil gry jest aktywny. Gdy profil P1 jest aktywny, LED świeci na biało. P2 na niebiesko. P3 na zielono. P4 na czerwono. Po zainstalowaniu oprogramowania do gier, profil gry, który został aktywowany, zostanie krótko wskazany w prawym dolnym rogu ekranu podczas przełączania profili za pomocą klawiszy profilu.

Początkowo wszystkie profile gier mają takie same domyślne ustawienia klawiatury. Profile można następnie dostosować według własnych potrzeb za pomocą oprogramowania. Aby uzyskać więcej informacji na temat ustawiania i zarządzania profilami, zobacz sekcję „Profile do gier“.



3. Przegląd



3.2 Illumination Keys

Ustawione profile podświetlania można aktywować za pomocą klawiszy od L1 do L4.

Naciśnij L1 raz aby rozpocząć tak zwany efekt „fali”. Naciśnij L1 ponownie aby rozpocząć efekt „kolorowej markizy”. Kolejne wciśnięcie tego klawisza przywraca efekt „fali”.

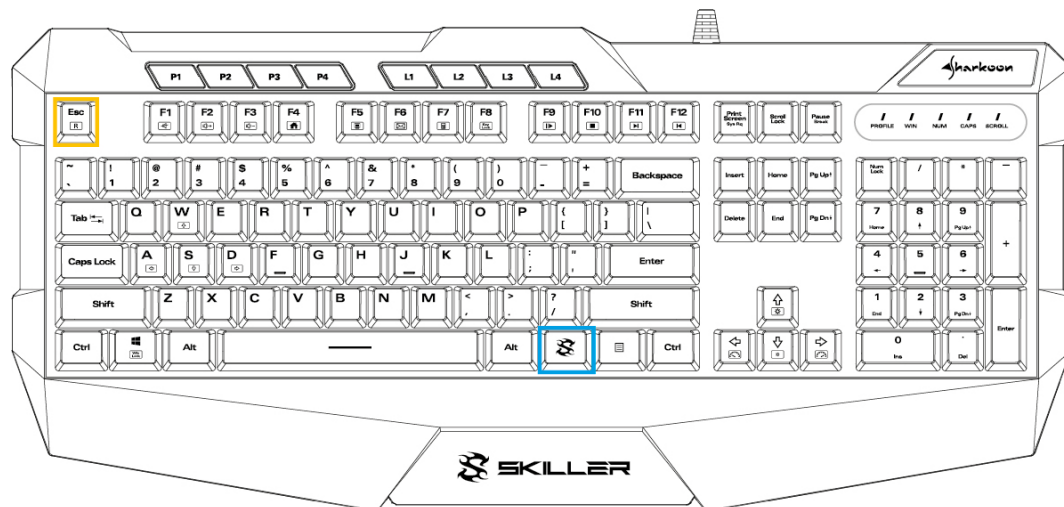
Klawisz L2 rozpoczyna zmianę koloru danego efektu.

Naciśnięcie L3 uruchamia „stałe” podświetlenie. Każde kolejne naciśnięcie tego klawisza zmienia kolor podświetlania. Pierwszy kolor to czerwony, później zielony, niebieski, żółty, fioletowy, turkusowy, biały i następnie powrót do czerwonego. Kolory można również zmieniać za pomocą oprogramowania.

Naciśnij L4 aby włączyć efekt „pulsowania” RGB.



3. Przegląd



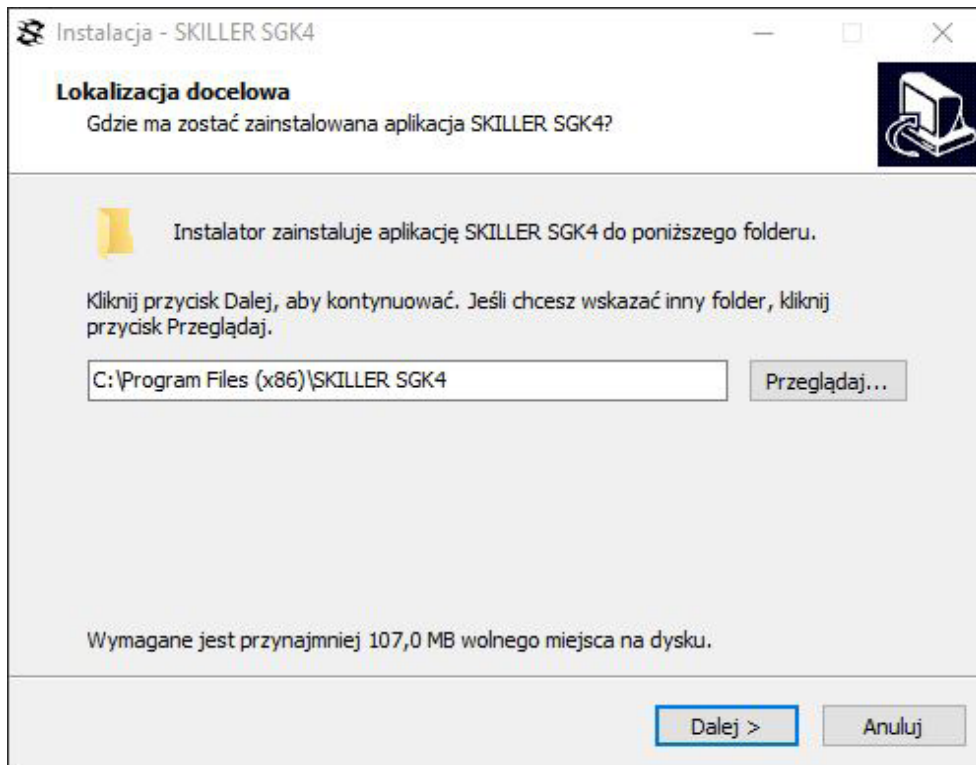
3.3 Resetowanie

Aby przywrócić klawiaturę do ustawień fabrycznych (domyślnych) naciśnij jednocześnie klawisz SKILLER oraz ESC i przytrzymaj je przez parę sekund.

Po udanym resetcie ledy nad blokiem numerycznym zaczną kilka razy migać.



4. Instalacja oprogramowania



Pobierz oprogramowanie dla SKILLER SGK4 ze strony Sharkoon pod adresem www.sharkoon.com. Rozpakuj plik ZIP w wybranym folderze, a następnie kliknij dwukrotnie plik „SKILLER SGK4 Setup.exe”, aby uruchomić instalację.

Postępuj zgodnie z instrukcjami kreatora instalacji, a następnie kliknij „Zakończ”, aby zakończyć instalację. Wtedy symbol SGK4 pojawi się na pasku zadań. Oprogramowanie zostało pomyślnie zainstalowane.

Aby uruchomić oprogramowanie, dwukrotnie kliknij symbol SGK4 na pasku zadań.

Uwaga:

oprogramowanie stale działa w tle, gdy komputer jest włączony. Tylko to pozwala na wykorzystanie pełnego zakresu funkcji klawiatury SKILLER SGK4. Symbol SGK4 będzie wyświetlany na pasku zadań Windows podczas działania oprogramowania.



5. Przegląd Oprogramowania



- A** Profile do gier: W tym menu - widocznym i dostępnym w całym oprogramowaniu - profile gier mogą być tworzone, zapisywane i modyfikowane. Zmiany należy potwierdzić za pomocą kliknięcia przycisku „Zastosuj”.
- B** Główne ustawienia: Sterowanie główne pozwala na ponowne przypisanie poszczególnych klawiszy. Możliwe jest także przypisanie klawiszy z makrami lub funkcjami multimedialnymi. Tutaj również zmiany należy potwierdzić, klikając przycisk „Zastosuj”.
- C** Ustawienia makro: W tej sekcji oprogramowania makra mogą być tworzone lub usuwane.
- D** Ustawienia podświetlenia: Podświetlenie klawiatury można dostosować w menu Ustawienia światła. Zmiany jak zwykle należy potwierdzić, klikając „Zastosuj”.
- E** Ustawienia zaawansowane: To menu zawiera ustawienia dotyczące szybkości odświeżania, czasu reakcji klawiszy oraz funkcji klawisza Windows.
- F** Reset: Resetuje klawiaturę do domyślnych ustawień fabrycznych. Makra, które zostały wcześniej utworzone, nie zostaną wykasowane przez reset.



6. Profile do gier



Menu wyboru, tworzenia, ładowania, zapisywania i edytowania profili gry jest widoczne i dostępne w całym oprogramowaniu. Aby wybrać profil gry, kliknij jeden z czterech profili gry w menu „Profile gry” i potwierdź wybór klikając później „Zastosuj”. Cztery profile do gier są również przypisane do czterech klawiszy profili od P1 do P4 na klawiaturze. W oprogramowaniu aktywny profil jest podświetlony na niebiesko.



6. Profile do gier



Aby utworzyć profil gry, kliknij „Utwórz profil“. Masz teraz możliwość nadania profilowi nazwy i powiązania profilu z grą lub inną aplikacją. Profil gry zostanie automatycznie aktywowany wraz ze wszystkimi ustawieniami po uruchomieniu połączonej aplikacji/gry.

Uwaga: jeśli aplikacja została powiązana z więcej niż jednym profilem, zostanie aktywowany profil o najniższym numerze.

Oprócz czterech profili gier na klawiaturze, dowolna liczba profili od gier może być zapisana na komputerze. Aby zapisać profil gry, najpierw upewnij się, że aktywny profil gry jest aktywny. Następnie kliknij „Zapisz profil“ i wybierz nazwę oraz folder, w którym profil zostanie zapisany.

Uwagi dodatkowe: Domyślnie profile gry są zapisywane w podfolderze „config“ w folderze instalacyjnym SKILLER SGK4.

Profile do gier, które zostały wcześniej zapisane na komputerze, można wczytać do pamięci wewnętrznej klawiatury za pomocą przycisku „Załaduj profil“. Kliknij ten przycisk i wybierz pożądany profil gry zapisany na komputerze. Aktualny aktywny profil gry na klawiaturze zostanie zastąpiony przez profil gry, który jest ładowany z komputera.

W sekcji „Edytuj profil“ można zmienić nazwę profilu gry. Dostosowany profil można również połączyć z grą lub inną aplikacją.



7. Główne ustawienia



W głównych ustawieniach poszczególne klawisze mogą być ponownie przypisane lub można im przydzielić inne funkcje. Klawisz Esc, P1 do P4, L1 do L4, F1 do F12, klawisz Windows, klawisz W, klawisze strzałek i klawisz SKILLER nie mogą być zmienione.

Aby ustawić klawisz, kliknij ten przycisk na ilustrowanej klawiaturze oprogramowania do gier. W oknie, które się pojawi, klawiszowi będzie można przypisać nową funkcję z rozwijanego menu. Lista oferuje kilka opcji dla wybranego klawisza: do przywrócenia do ustawień fabrycznych, do ponownego przypisania za pomocą innego klawisza, do przypisania funkcji multimedialnej, do przydzielenia dla utworzonego makra, do użycia do przełączania profili gier, do użycia do uruchamiania gry/aplikacji, do przypisywania skrótów lub do całkowitego wyłączenia.



7. Główne ustawienia



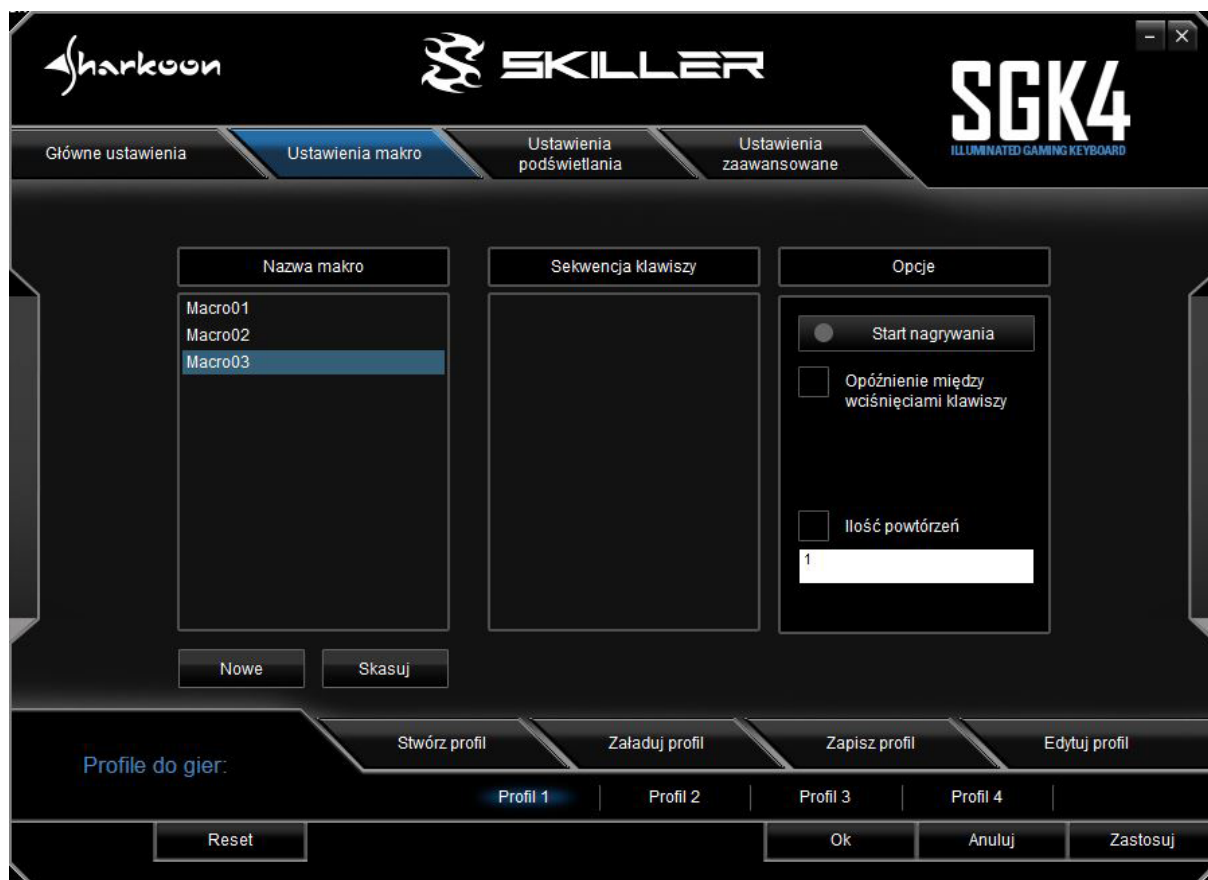
7.1 Przypisywanie klawiszy

Aby zmienić klawisz, kliknij pod „Przycisk klawiatury“ na czerwonym przycisku nagrywania lub w sąsiednim polu i wpisz żądany znak lub polecenie. Zmieniony klawisz jest podświetlony na czerwono na ilustrowanej klawiaturze w oprogramowaniu.

Aby zmienić klawisz, można połączyć maksymalnie cztery różne klawisze. Klawisze Shift i Ctrl są do tego zaliczane. Oznacza to na przykład, że kombinacja Shift + a + s + d daje ASD po kiedy naciśniemy przypisywany klawisz.



8. Ustawienia Makro



Aby utworzyć makra, najpierw kliknij przycisk „Nowe“. Zostanie zainicjowane makro z domyślną nazwą i kolejną numeracją. Kliknij dwukrotnie domyślną nazwę, aby ją zmienić i wprowadź swoją wybraną nazwę.



8. Ustawienia Makro



Wybierz makro, a pod „Opcje” kliknij „Rozpocznij nagrywanie”, aby nagrać sekwencję maksymalnie 50 klawiszy.

Uwagi: pamiętaj, aby zwolnić klawisz Shift lub Ctrl tylko po zwolnieniu klawisza, który ma zostać zmodyfikowany. Gwarantuje to, że klawisze Shift i Ctrl są poprawnie zarejestrowane podczas nagrywania makra.

Jeśli chcesz również rejestrować opóźnienia między poleceniami kluczowymi, kliknij „Opóźnienie między wciśnięciami klawiszy”. Sekwencja wprowadzonych poleceń klawiszy jest wyświetlana w polu „Sekwencja klawiszy”. Kliknij „Zatrzymaj nagrywanie”, aby zakończyć nagrywanie makra. Jeśli chcesz zastąpić nagraną sekwencję nową, kliknij ponownie „Rozpocznij nagrywanie”. Aby całkowicie usunąć makro, kliknij „Usuń”.



8. Ustawienia Makro



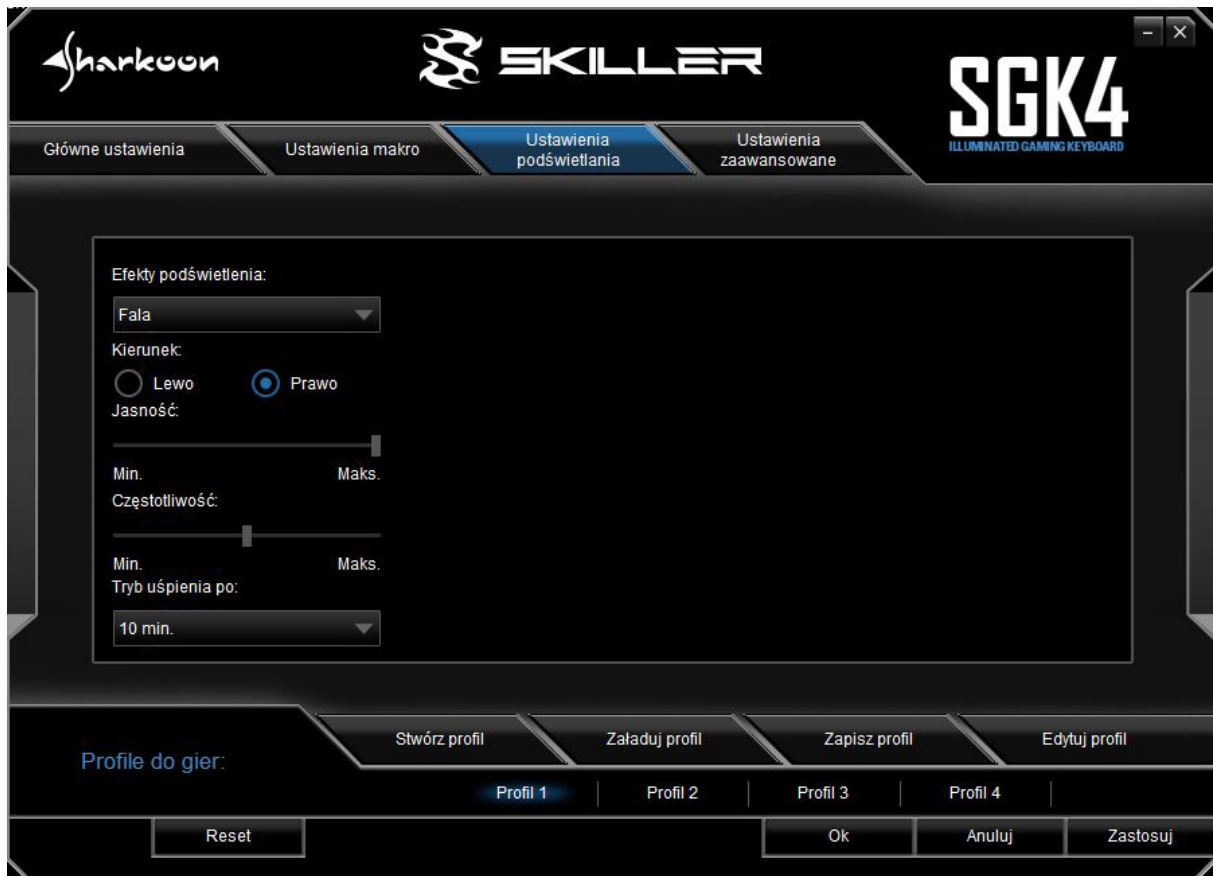
Możliwe jest również edytowanie makr, które już zostały nagrane. Najpierw wybierz makro, które chcesz edytować. Następnie wybierz i kliknij polecenie nagranych klawiszy lub opóźnienie, kiedy chcesz edytować. Teraz kliknij prawym przyciskiem myszy w polu „Sekwencja Klawiszy”. Masz teraz różne opcje: Dodatkowo nagranie można teraz wstawić przed lub po wybranym poleceniu klawisza; opóźnienie można wstawić lub edytować; można dodać także polecenie myszy; lub wybrane polecenie klawisza można po prostu usunąć.

Makro sekwencję można powtórzyć do 255 razy. Kliknij pole „Numery pętli” i w polu bezpośrednio pod spodem wpisz żądaną liczbę powtórzeń. Na przykład, jeśli makro ma sekwencję klawiszy F6 F2 4 7 8 z trzema pętlami, makro będzie wyglądać tak: F6 F2 4 7 8 F6 F2 4 7 8 F6 F2 4 7 8.

Makra są niezależne od profili do gier. Zanim zostaną użyte, muszą zostać przypisane do klawisza w menu „Ustawienia główne”. Oprócz ustawień liczby pętli, można ustawić makra, aby były ciągle powtarzane, podczas gdy przypisany klawisz jest wciśnięty, lub alternatywnie, aby był ciągle powtarzany aż do naciśnięcia dowolnego klawisza na klawiaturze. W ramach tych opcji wszelkie poprzednie ustawienia pętli zostaną zmienione. Na koniec kliknij „Zastosuj”, aby potwierdzić nowe przypisanie klawisza dla wybranego profilu gry.



9. Ustawienia podświetlania



Aby zmienić efekty podświetlenia klawiatury dla wybranego profilu gry, wybierz żądany efekt z menu rozwijanego „Efekt oświetlenia”. Masz do wyboru: Fala, Kolor Markizy, Zmiana Koloru, Stały, Pulsujący Cykl RGB lub Pulsujący pojedynczy profil.

Kierunek efektów oświetlenia Fali i Kolor Markizy można regulować. Możesz wybrać, czy efekt ma się zaczynać od lewej czy prawej strony klawiatury. Możliwe jest również dostosowanie jasności i częstotliwości wszystkich efektów za pomocą odpowiednich suwaków.



9. Ustawienia podświetlania

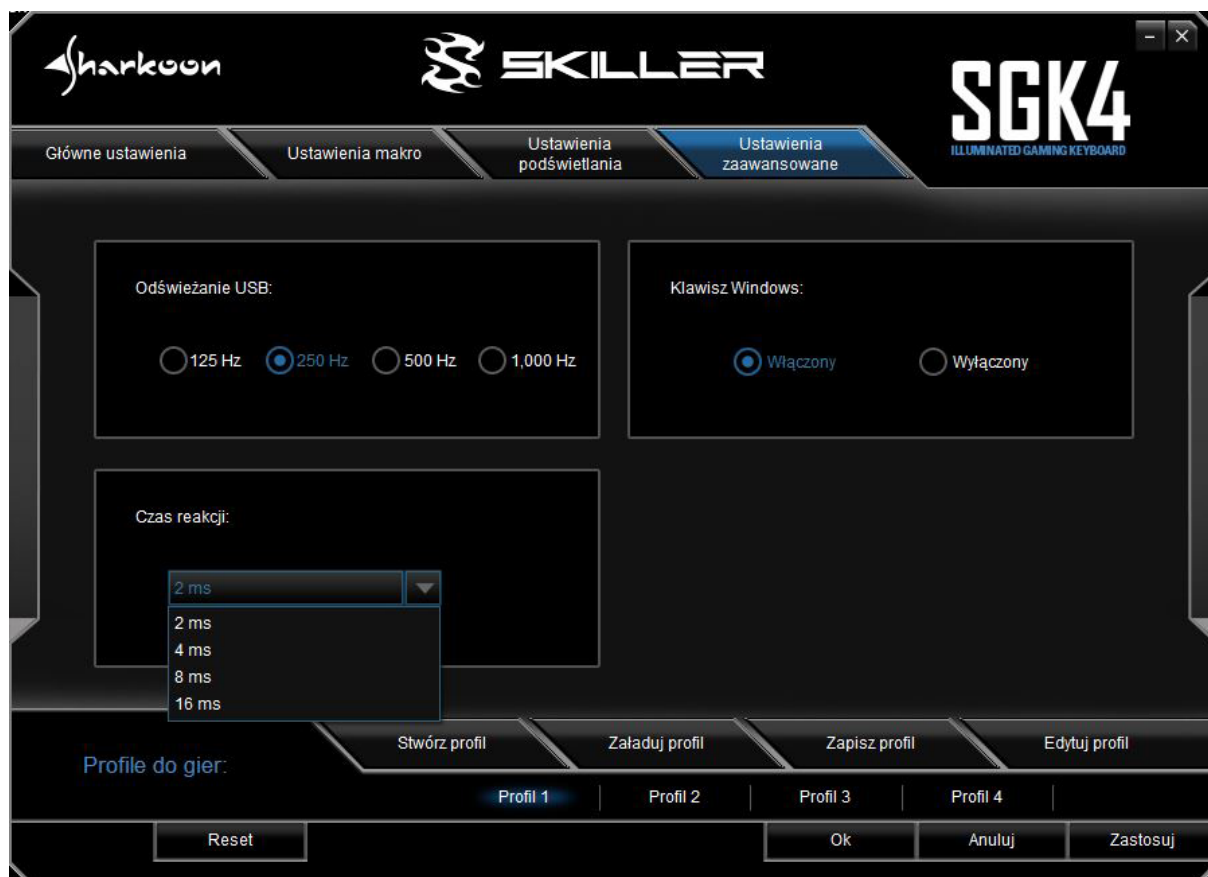


Efekty świetlne „Stały“ i „Pulsujący pojedynczy profil“ umożliwiają indywidualne oświetlenie wzdłuż stref oświetlenia klawiatury. Osobny kolor można dostosować dla każdej strefy po kliknięciu na kolorowe pole pod każdym numerem strefy. Dzięki efektowi „stałego światła“ można w dowolnym momencie użyć jednego profilu oświetlenia. Klawiszem L3 można przejść do dowolnego z pozostałych 6 profili oświetlenia. Dzięki efektowi oświetlenia „Pulsujący profil“ z kolei zmienia się do 7 profili oświetleniowych. Aby to umożliwić, kliknij dwa lub więcej pól pod „Profil oświetlenia“, a następnie kliknij „Zastosuj“, aby potwierdzić efekt oświetlenia dla wybranego profilu gry.

Gdy klawiatura nie jest używana, podświetlenie może automatycznie się wyłączyć po określonym czasie. Wybierz żądany czas z rozwijanego menu „Tryb uśpienia po:“ i potwierdź ustawienie, klikając „Zastosuj“.



10. Ustawienia zaawansowane



W „Ustawieniach zaawansowanych“ możesz dostosować szybkość odświeżania: czyli częstotliwość, z jaką klawiatura zgłasza się do komputera. Im wyższa wartość Hz, tym krótszy jest czas między raportami. 125 Hz odpowiada 8 ms, 250 Hz 4 ms, 500 Hz 2 ms i 1000 Hz 1 ms.

Możesz także określić zachowanie klucza Windows. Wybierz „Wyłączony“, jeśli funkcja klucza Windows ma być zablokowana dla wybranego profilu.

Czas reakcji klawiatury odnosi się do czasu porzucenia dla pojedynczych naciśnień klawiszy. Jeśli pojedyncze naciśnięcie klawisza spowoduje niezamierzony efekt kilku znaków, zwiększenie czasu odpowiedzi może temu zaradzić. Wybierz żądany czas reakcji z rozwijanego menu. Dostępne opcje to 2 ms, 4 ms, 8 ms i 16 ms.



11. Resetowanie



Przycisk resetowania jest widoczny i dostępny w całym oprogramowaniu. Możesz użyć tego do zresetowania profili do gier P1 do P4, zapisanych w pamięci wewnętrznej klawiatury, tak aby wszystko wróciło z powrotem do ustawień fabrycznych. Profile gry zapisane na komputerze i utworzone makra pozostają nienaruszone przez tę funkcję.



Za potencjalną utratę danych, szczególnie w wyniku nieprawidłowej obsługi produktu, firma SHARKOON nie ponosi żadnej odpowiedzialności.

Wszystkie wymienione produkty i opisy są znakami towarowymi i /lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich producentów i są zaakceptowane jako chronione.

W następstwie polityki stałego ulepszania produktu przez firmę Sharkoon, konstrukcja i specyfikacje mogą ulec zmianie bez uprzedniego powiadomienia. Krajowe specyfikacje produktów poszczególnych regionów mogą się różnić od siebie.

Wszelkie prawa dołączonego oprogramowania należą do odpowiednich właścicieli. Przed rozpoczęciem korzystania z oprogramowania należy zapoznać się z warunkami licencji producenta.

Wszelkie prawa zastrzeżone, szczególnie w zakresie tłumaczenia, przedruku, powielania poprzez kopiowanie lub przy użyciu innych środków technicznych. Naruszenia doprowadzi do wyrównania. Wszelkie prawa są zastrzeżone, szczególnie w zakresie praw do patentu lub użytkowego patentu. Sposób dostawy i modyfikacje techniczne są zastrzeżone.

Utylizacja zużytego produktu

To urządzenie zostało zaprojektowane i wykonane z wysokiej jakości materiałów i elementów, które mogą zostać poddane utylizacji oraz ponownemu wykorzystaniu.



Symbol przekreślonego śmietnika na kółkach dołączony do produktu oznacza, że jest on objęty Dyrektywą Euro-pejską 2012/19/EU w sprawie elektroniki.

Należy zapoznać się z krajowym systemem odbioru produktów elektrycznych i elektronicznych.

Należy postępować zgodnie z krajowymi przepisami i nie wyrzucać tego typu urządzeń wraz z innymi odpadami domowymi. Prawidłowa utylizacja starego używanego produktu pomoże zapobiec potencjalnym negatywnym skutkom dla środowiska i zdrowia ludzkiego.

SHARKOON Technologies GmbH

Siemensstraße 38
D-35440 Linden
Germany

© SHARKOON Technologies 2018

info@sharkoon.com
www.sharkoon.com

