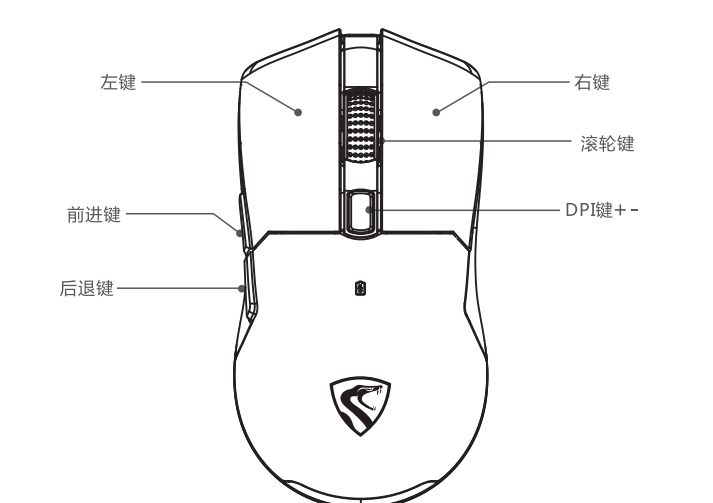




腹灵G61L无线双模游戏鼠标驱动界面有四个版块,分别是灯光、DPI、参数、宏。可根据个人需求设置或恢复出厂设置,即可以将鼠标插上USB线在有线模式进行设置,也可以插上接收器无线连接鼠标后,在无线模式下进行设置,并下值到鼠标内进行生效。

- a. Profile——用户可在配置里保存当前设定,或者载入预先设置好的鼠标配置;
- b. 恢复出厂设置——点击恢复出厂
- c. 应用——将当前鼠标配置生效

按键介绍



光学引擎,七档调节

七档DPI调节,默认500/1000/1500/2400/4000/8000/16000DPI速度快慢随心调,充分满足玩家的使用需求;

3D滚轮设计

鼠标滚轮采用独特的防滑刻度纹路设计,超强舒适手感;

2千万次按键寿命

鼠标按键开关长达2000万次按键寿命,专为电竞定制;

1680万RGB全彩

1680万种颜色中选择背光以契合您的风格

产品保修条例

为保障客户利益, 本公司按照国家的“三包”规定, 对本公司经销的产品提供三包服务。

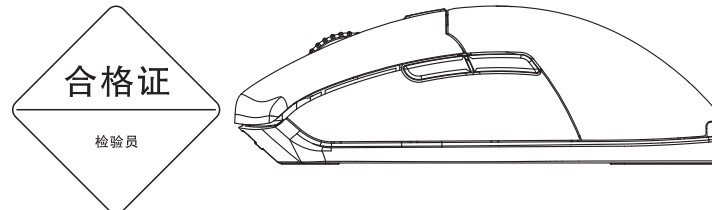
正常保修

所谓在正常使用情况下的故障,是指按一般使用者在正常使用状态下, 无人为故意或过失因素所导致的自然损坏:即非人为操作不当,非使用者自行拆卸、检修所造成的非自然耗损。自购买之日起:

- 1).7天出现质量问题,在外观与包装完整的情况下,凭购买的有效凭证,到购买地或腹灵公司指定地点可进行退换实行1年免费保修。
- 2).1年内出现产品质量问题,可以到腹灵公司指定维修网点进行保修。

质保限制

- 1、擅自改动或自行维修而导致的产品损坏;
- 2、超出允许使用环境(如高温、腐蚀等)而导致的产品损坏;
- 3、由于非正常外力(如坠落、挤压、磕碰、撞击等)而导致的产品损坏;
- 4、自然灾害或其它不可抗力(如火灾、水灾、雷击等)而导致的产品损坏;
- 5、无法提供有效购买凭证及质保卡;
- 6、私自涂改、损毁产品序列号、防伪标贴。



销售记录

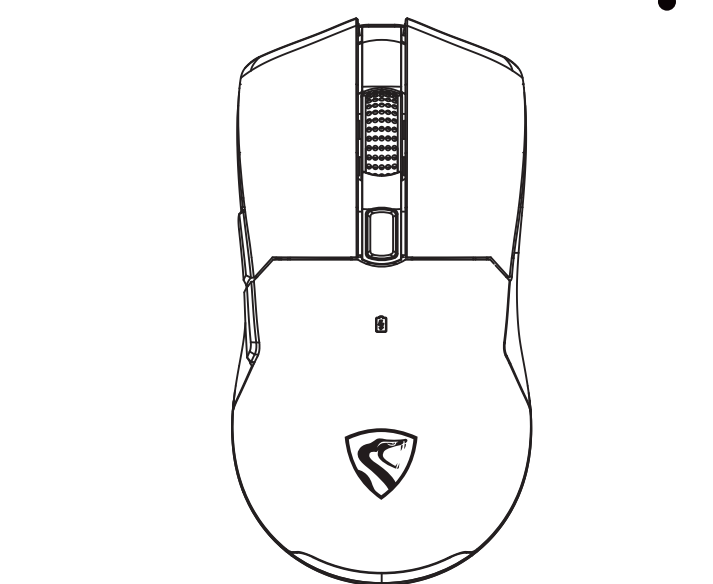
(本凭证为腹灵竞技产品售后服务的重要依据,请您妥善保管!)

用户信息	用户姓名		联系电话	
	通信地址及邮编			
	E-mail地址			
销售信息	销售商名称			
	联系地址			
	联系电话		邮 编	
	生产日期		销售日期	
	销售商印章			

制造商: 腹灵竞技电子有限公司
产 地: 广东省东莞市石龙镇洲洲工业区B栋
www.flesports.com
(温馨提示: 本产品外观、性能和详细规格可能因操作环境及要求更新,恕不另行通知)



腹灵服务号

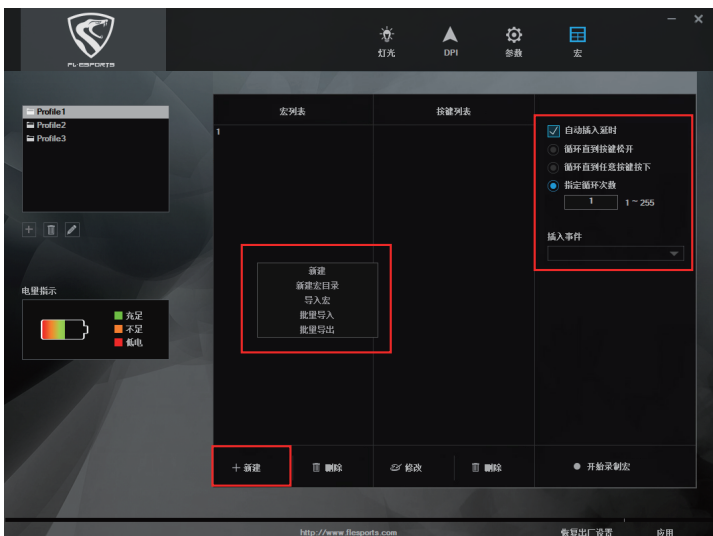


2.4G WIRELESS
WIRED DUAL MODE
G61S无线有线双模鼠标 GAMING MOUSE

使用说明



- 3.勾选完成后,点击开始录制宏,输入按键进行录制;录制的过程会在按键列表里面显示。
- 4.录制完成之后点击-停止录制宏完成录制
- 5、宏定义完成后选择按键功能区里按键2至6任意一个键来作为宏键
- 6、也可将录制好的宏进行编辑修改,先在宏列表里面选择要修改的宏,然后在按键列表里面显示的宏内容进行修改\删除操作,也可以插入某个事件。



宏编辑区

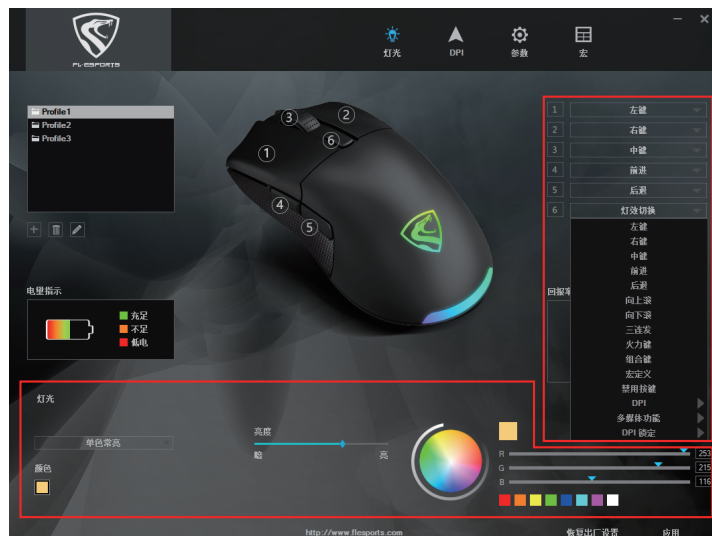
点击宏编辑器,可进行宏功能录制;配合按键功能设置区使用;

1. 在宏列表空白区右键单击或点击“新建”按钮-新建宏目录;
- 2.新建完成后,选择宏列表里要录制的宏,在勾选以下项目:
 - 自动插入延时
 - a.重复指定次数或按任意键结束
 - b.重复直到任意键结束
 - C.重复直到该按键松开结束



DPI设定区

- 1.通过DPI分辨率设置可设定每段的DPI值。
- 2.通过DPI级数可设定DPI值的可调段数(默认七段)。
- 3.通过颜色块可设定每段DPI值显示的颜色。

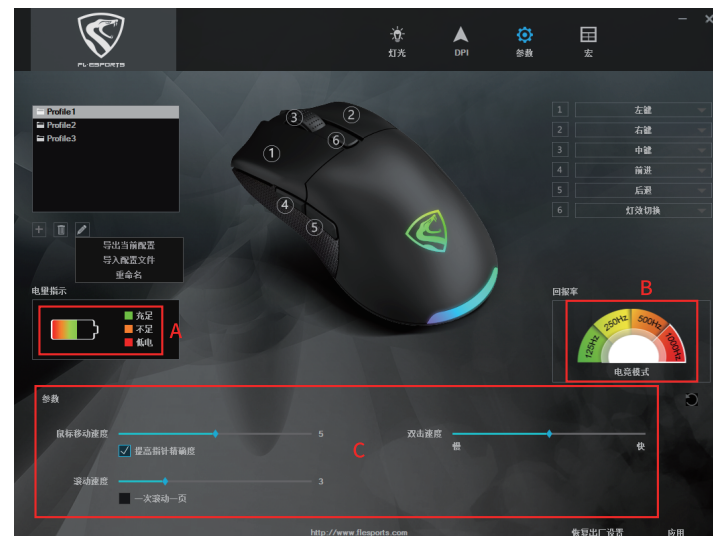


按键设置

- 1.默认按键1-6分别为左键,右键,中键,前进键,后退键,灯效切换键;
- 2.点选任意按键(至少保留1个左键功能),弹出功能定义下拉框,可选择相应项目进行设定。

灯光设定区

- 1.鼠标尾部装饰灯光模式可通过驱动调节:混彩流光、常亮、呼吸等多种模式选择;
- 2.速度/亮度四档可调,0%,30%,60%,100%调节;
- 3.单色显示模式下可以在颜色编辑区进行单个颜色的设定,即可以单击光谱区某块进行快速设定颜色,也可以输入R.G.B相应的值实现精准的颜色设置。



A、电量指示块

(可显示当前鼠标设备电量,分为充足\不足\不足三个状态)

B、回报率设置

(点击扇形相应的块,可进行回报率设置分125\250\500\1000四档可调)

C、参数设定区

可快速调整系统的鼠标参数,如:鼠标移动速度、滚动速度、双击速度。