
追光豹 WX-168 GMOUSE



追光豹 WX-168 游戏鼠标驱动

- 🚦 最高 3200DPI
- 🚦 4000刷新频率
- 🚦 4档可调 DPI设置
- 🚦 4色 LED呼吸灯炫彩循环变化
- 🚦 DPI切换伴随呼吸灯颜色跳变指示
- 🚦 灯光可关闭，且电脑进入休眠模式时，灯光可自动关闭

程序编辑窗口---【基本设置】



注：用户只有插入我司追光豹WX-168鼠标才能弹出该界面。

按键定义区：单击按键选择区，弹出下拉菜单，可任意选择自定义按键。

滚轮设置区：单选项，可设置为滚轮，亦可设置为音量调节。

DPI设置区：

4-DPI选择条对应 4种炫酷灯光效果：冷酷蓝、浪漫粉、嗜血红、魅艳紫。

每一 DPI选择条内提供 5个 DPI值可选，只选一个 DPI值。

单击选择条前的圆点并点击应用按钮，可设置对应的 DPI值和灯光颜色。

亦可单击 DPI按键（本示例键 6），DPI选择条会自动切换至下一选择条。

“激活”状态为“v”，表示当前 DPI选择条有效，否则不能使用。

配置区：

5组快速配置，“配置 1”、“配置 2”、“配置 3”、“多媒体”、“游戏”，用户可以修改任意一组配置。

“导出配置”是对 5组快速配置的扩展，用户可以导出任意多组配置；用户可以选择一组配置并通过“导入配置”按钮导入至当前快速配置中。

点击“出厂设置”，5组快速配置恢复至出厂状态，但不改变已导出的配置。

点击应用后，用户需按照提示“配置完成，请点击鼠标第[6]键运行驱动”操作，本例为第 6键。启动之后，即可正常使用驱动！

程序编辑窗口---【高级设置】



【高级设置】页提供键盘录制功能，用户可以根据喜好，自行录制键盘，这就是所谓的“宏设置”。下面以游戏“英雄联盟”中的连招“酒桶 E闪”为例说明宏设置。

- 1、输入宏名称“酒桶 E闪”（如图○）¹
- 2、点击“新增”（如图○）按钮，在“宏名称目录”内增添“酒桶 E闪”（如图○）²
- 3、点击“录制”（如图○）按钮，“录制”按钮会自动变成“停止”按钮
- 4、在键盘上单击“E”和“D”键，“按键列表”内会显示录制的按键内容（如图○）⁴
- 5、点击“停止”按钮（如图○）⁵
- 6、选中按键列表中需修改的延迟(如图 125ms)，并单击鼠标右键，弹出菜单，在弹出菜单中选择“修改延迟”（如图○），在编辑框内将 125ms修改成 30ms。同理将 391ms、109ms分别修改成 100ms、100ms⁶
- 7、“开启重复”前选“v”（如图○），“重复次数”编辑框可输入数字（如图○），如输入 5，表示一次宏按键，可重复发送 5次相同的按键队列。
- 8、修改后点击“保存”按钮，在“按键列表”中插入鼠标左、中、右按键：
 - 1) 选项前添加：选中[↓]E，点击鼠标右键，弹出菜单中选择“选项前添加”（如图○），并选择子菜单中的“左键”（如图○），再选下一级子菜单的“按下”（如图○）¹²
 - 2) 选项后添加：选中[↑]D，点击鼠标右键，弹出菜单中选择“选项后添加”（如图○），并选择子菜单中的“左键”（如图○），再选下一级子菜单的“释放”（如图○）¹³
 - 3) 修改延迟：第 6条中图○说明。¹⁵
 - 4) 删除选项：图○中“按键列表”为录制键盘后并插入鼠标动作之后的效果

图；当客户想要删除某项时，可以点中需删除选项如本例中“[↓]Left_Key”，弹出下拉菜单，选中“删除此项”（如图○）；同理可删除“[↑]Left_Key”。

注：实际上“酒桶 E闪”无需插入鼠标左键动作，本例仅为说明插入功能。最终的效果图如图○，另，从图○开始，关闭了开启重复。

9、使用宏：以第 5 键设置为宏“酒桶 E闪”为例：

（1）、回到【基本设置】页面，点击第 5 键按键选择区（如图○），弹出下拉条。

（2）、选择“宏定义”项（如图○），弹出下拉菜单

（3）、在下拉菜单中选择“酒桶 E闪”（如图○）

10、导入和导出：用户设置好宏，可导出当前显示的所有宏，保存至本机；当用户需要使用某保存宏文件时，可导入该宏文件。（注：
本软件与CF不兼容）





程序编辑窗口---【呼吸灯设置】



【呼吸灯设置】，主要配置项为“呼吸特征设置”，

- ☞ 慢：呼吸循环周期为 6秒，且顺序变换颜色。
- ☞ 快：呼吸循环周期为 4秒，且顺序变换颜色。
- ☞ 固定：不呼吸，颜色对应当前 DPI设置级别。
- ☞ 关闭：背光灯关闭。

显示功能

- ☞ DPI切换时的背光颜色变化功能：4级 DPI对应 4种颜色，DPI切换时背光灯颜色对应变化，颜色依次为（可循环）：冷酷蓝、浪漫粉、嗜血红、魅艳紫
- ☞ 鼠标图循环闪烁功能：冷酷蓝、浪漫粉、嗜血红、魅艳紫四色循环闪烁，如果“呼吸特征设置”为慢时，闪烁较慢，设置为快时，闪烁更快。
- ☞ 当前 DPI显示功能：用户使用 DPI按键时通常不会记忆按键的次数，但按键次数过多，会混淆当前 DPI值，而当前 DPI显示会消除用户按键疑虑。