

HyperX NGenuity Gaming Software

Find the language and latest documentation for your HyperX NGenuity Gaming Software here.

HyperX NGenuity Gaming Software Installation Guide

-  For instructions in English
-  Para instrucciones en Español
-  Für Anleitungen in Deutsch
-  Pour des instructions en Français
-  Per le istruzioni in Italiano
-  Por as instruções em Português
-  Instrukcje w języku Polskim
-  Для инструкции на Русском
-  Turkce talimatlar icin
-  Japanese
-  Korean
-  Thai
-  Vietnamese
- Simplified Chinese 中文说明
- Traditional Chinese 中文說明



HyperX NGenuity Gaming Software Manual





Table of Contents

Introduction	2
HyperX NGenuity Architecture	2
Main Page (Keyboard & Mouse)	3
Layout.....	3
Creating a profile	4
Duplicating a profile	5
Importing/exporting profiles	6
Editing a profile	7
Deleting a profile.....	8
Settings menu	9
Customising a Profile for Keyboard	10
Lighting – Effects	11
Lighting – Zones	12
Lighting – Freestyle	13
Game Mode	14
Macros – Key Assignment	15
Macros – Macro Library	16
Customising a Profile for Mouse	17
Lighting – Standard	18
Lighting – Freestyle	19
Performance	20
Macros – Key Assignment	21
Macros – Macro Library	23



Introduction

HyperX NGenuity Gaming Software allows you to create customised profiles for your HyperX RGB peripherals. The structure of an NGenuity profile includes lighting, macros and game mode customisation presets. Thanks to this and the on-board memory of HyperX RGB peripherals, you can take up to three profiles on the go without having to use the NGenuity software to execute custom macros or apply your specific game mode settings.

HyperX NGenuity Architecture

The HyperX NGenuity Gaming Software is built around profiles and is the tool to help you create those profiles. NGenuity also assists in loading these profiles onto your compatible peripherals.

Your settings such as lighting, game mode, key assignments and macros are all stored within a profile.

HyperX keyboards and mice that are compatible with NGenuity can store up to three profiles in the on-board memory (with a minimum of one profile that acts as the default). When using on-board profiles, you don't need to install the software, simply switch between them with the keyboard profile button or the button combination (DPI + mouse wheel click) on the mouse.

When using the software, any profile from the library or the on-board memory can be applied to the keyboard or mouse.

Main Page (Keyboard & Mouse)

Layout



1. Name of profile selected
2. Search bar for profile library
3. Profile library
4. On-board memory profiles slots
5. Customise profile button
6. Create a profile
7. Duplicate a profile
8. Import/export profiles
9. Edit profile
10. Delete profile
11. Tips
12. Settings
13. Apply selected profile to keyboard
14. Profile lighting preview
15. Device selection

Creating a profile



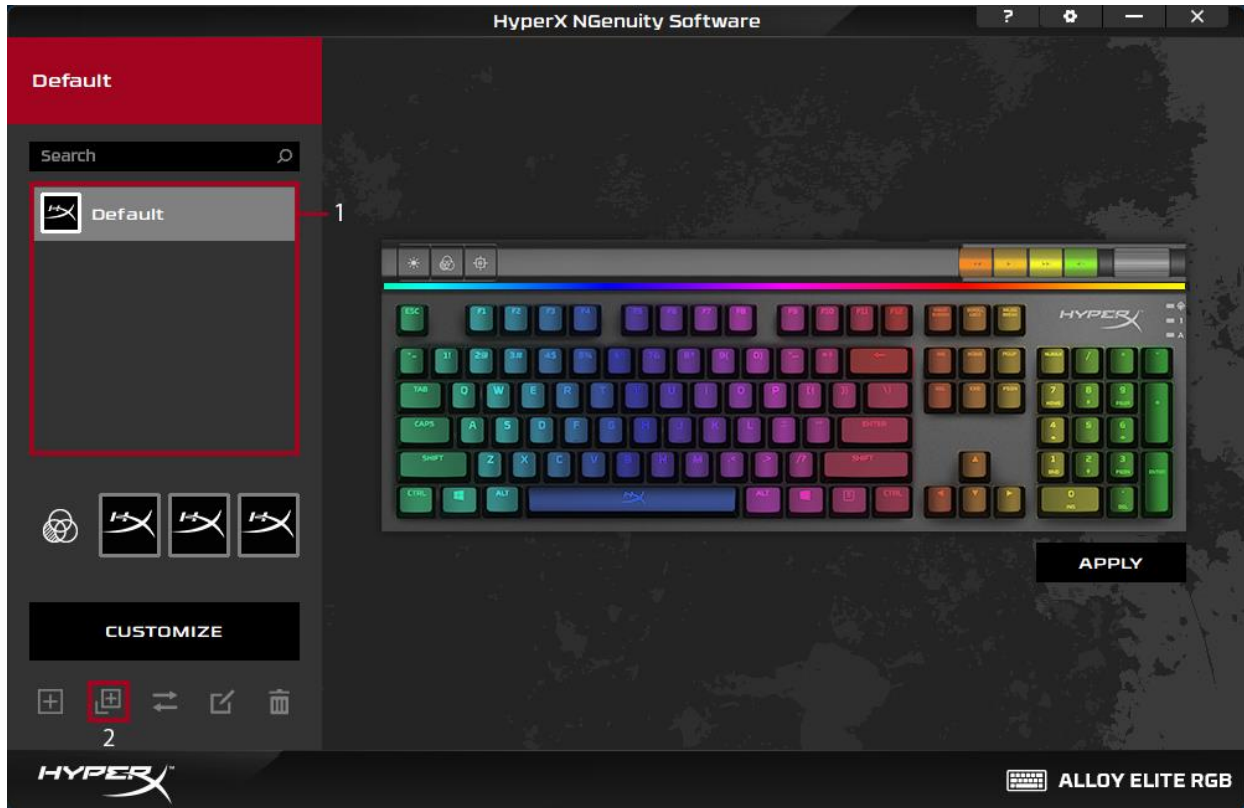
After pressing the **Create a profile** button (1), you can select a profile name (2) and a profile icon (3) and link an application (4) or a lighting template (5) to the profile.

When you link an application, the profile will load to the keyboard automatically when the application is running. Use the + button (6) to add an application and use the - button (6) to remove it again.

Lighting templates are a quick way to create a profile for a game with matching lighting.

Press the **Save** button (7) to save and exit.

Duplicating a profile



To duplicate a profile, select a profile in your library (1) and click the **Duplicate** button (2). Your duplicated profile will appear in the profile library.

Importing/exporting profiles



Profiles can be exported to your computer as .hxp files and subsequently imported on any computer.

To import profiles, click on the **Browse** button (2) and navigate to the folder containing the profiles. Select one or more profiles and select **Open**. The profiles previously selected will appear in the list above the browse button. Confirm the profile(s) that you want to import by selecting them individually or clicking **Select All** (3) and click **OK** (4). The profiles will appear in your library.

To export profiles, select them individually in the profile library list, or press **Select All** (5) and click **OK** (6). Browse to the folder where you want to save the profiles and click **OK**.

Editing a profile

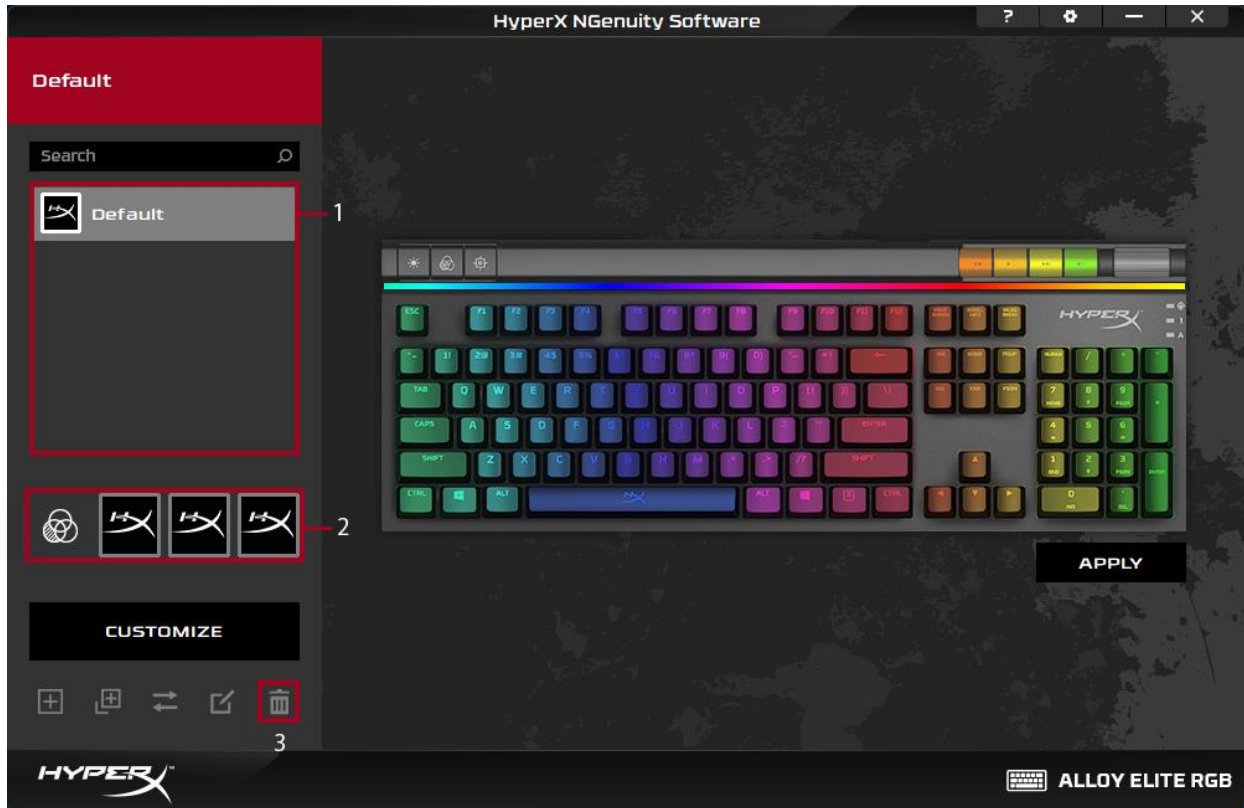


Select the profile that you would like to edit from your profile library (1) and click the **Edit** button (2).

Change any profile settings, such as the name (5), icon (6), linked application (9) or lighting template (10), and press the save button (7) to apply the changes.

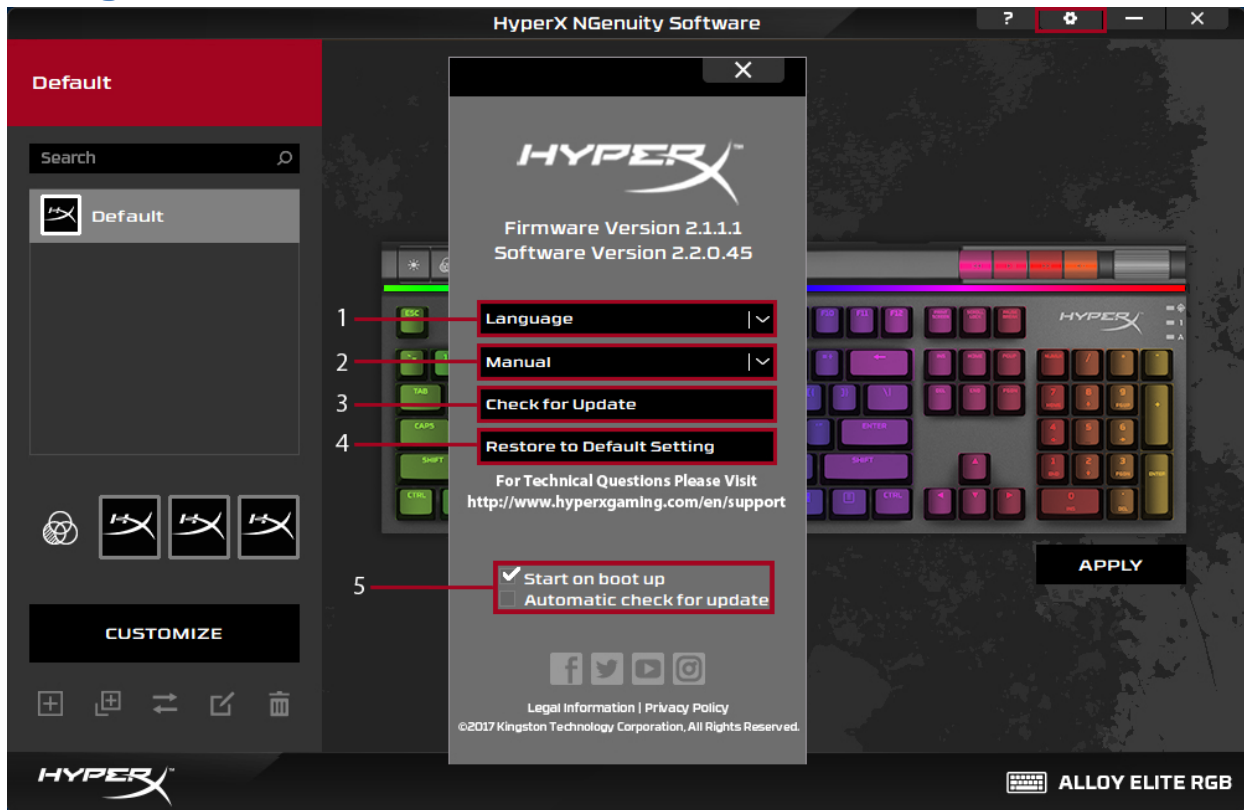
On-board memory profiles (3) cannot be edited directly. They must first be dragged and dropped into the profile library individually.

Deleting a profile



Select a profile from the profile library (1) or from one of the on-board memory slots (2). Click the delete button (3) and confirm to permanently delete the profile.

Settings menu



The software settings menu enables you to change NGenuity’s language (1), go to the product manual (2), check for software or firmware updates (3), or restore the software to its default settings (4).

Restoring the software to its default settings erases all profiles. Please use the Import/Export menu to back up your profiles beforehand.

You can also choose whether NGenuity should start upon booting and if it should automatically check for updates (5).

Customising a Profile for Keyboard

To customise a profile, select an existing profile from the library and click the **Customise** button below.

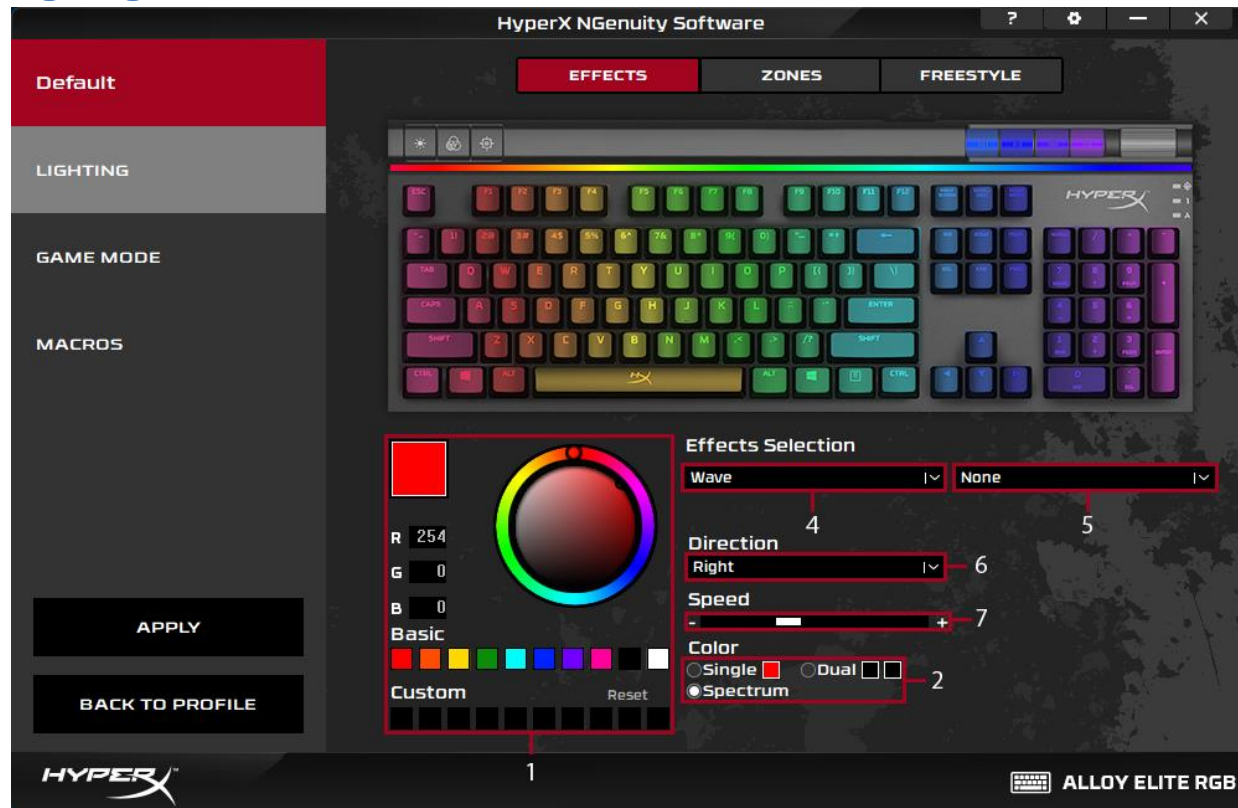
Three main sections are displayed on the left below the profile name, with subsections within each of them:

Section	Subsections	Function
Lighting	Effects	Use effects to customise your lighting profile.
	Zones	Use zones to customise your lighting profile.
	Freestyle	Customise your lighting profile key by key.
Game Mode	Game Mode	Select the keys or key combinations that you want to be disabled when Game Mode is enabled.
Macros	Key Assignment	Link a key to a preset function or action.
	Macro Library	Create custom key combinations (macros) to be used in Key Assignment.

To preview the colour customisation on your keyboard, press the **Apply** button on the left.

To save the customisation without keyboard preview, press the **Back to profile** button.

Lighting - Effects



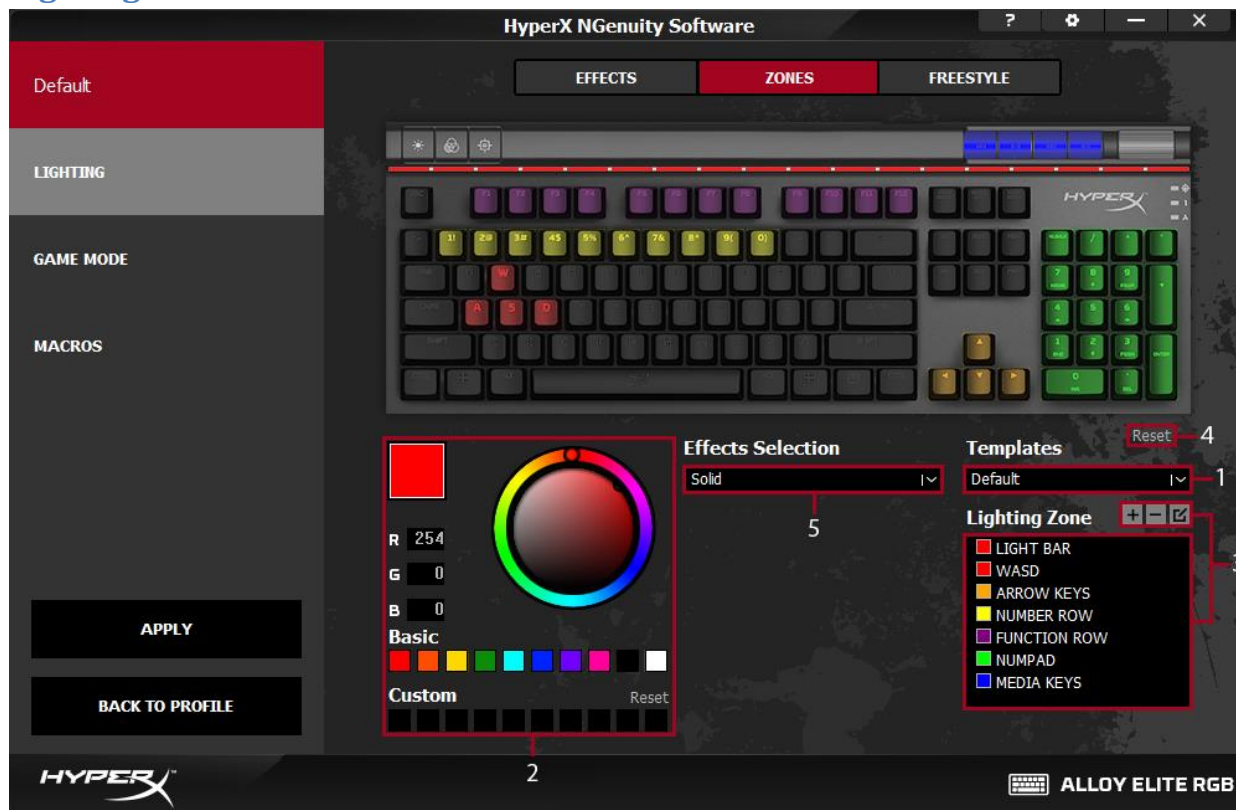
The Effects tab enables you to customise your profile lighting using a single effect (4) or two effects (4)(5) stacked together (not all effects can be stacked together).

Use the colour picker (1) to choose a colour, either by selecting a colour directly in the wheel or entering the RGB values next to it. To apply a colour to an effect, drop the selected colour into the squares next to Single or Dual (2).

Each effect has one or more settings, such as the colour or speed selection (6)(7). The effects and the settings available for each option are shown below:

Effect	Description	Colour choice(s)	Speed selection	Direction selection	Secondary effect available
Solid	Solid colour.	1	X	X	✓
Breathing	Blinking that imitates breathing,	1 / 2 / spectrum	✓	X	✓
Wave	Wave pattern.	1 / 2 / spectrum	✓	✓	✓
Trigger	Pressed keys will light up and fade.	1 / 2 / spectrum	✓	X	X
Explosion	Explosion pattern.	1 / 2 / spectrum	✓	X	X
HyperX Flame	Flame pattern.	1 / 2 / spectrum	✓	X	X

Lighting - Zones



The Zones tab enables you to customise groups of keys individually using one of the six preset templates or by creating a new template.

Select a template using the drop-down list (1).

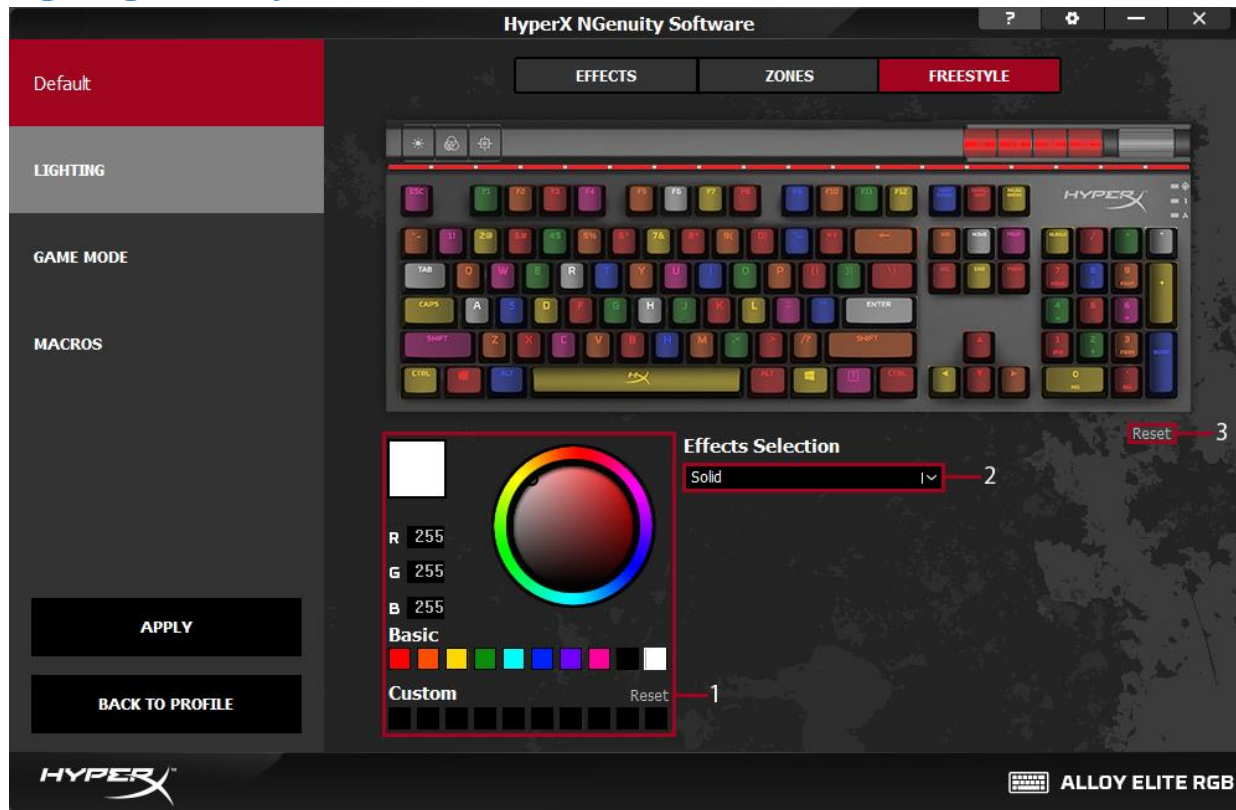
To change the colours of a zone, select a colour in the colour picker (2) and click the square next to the zone.

To add, remove or edit the name of a zone, use the +, - or **edit** buttons (3).

To reset every zone to its default setting, use the **Reset** button (4).

The following effects (5) can be applied as a whole keyboard effect: solid, breathing, wave, trigger, explosion and HyperX Flame. Each effect has settings that can be customised.

Lighting - Freestyle



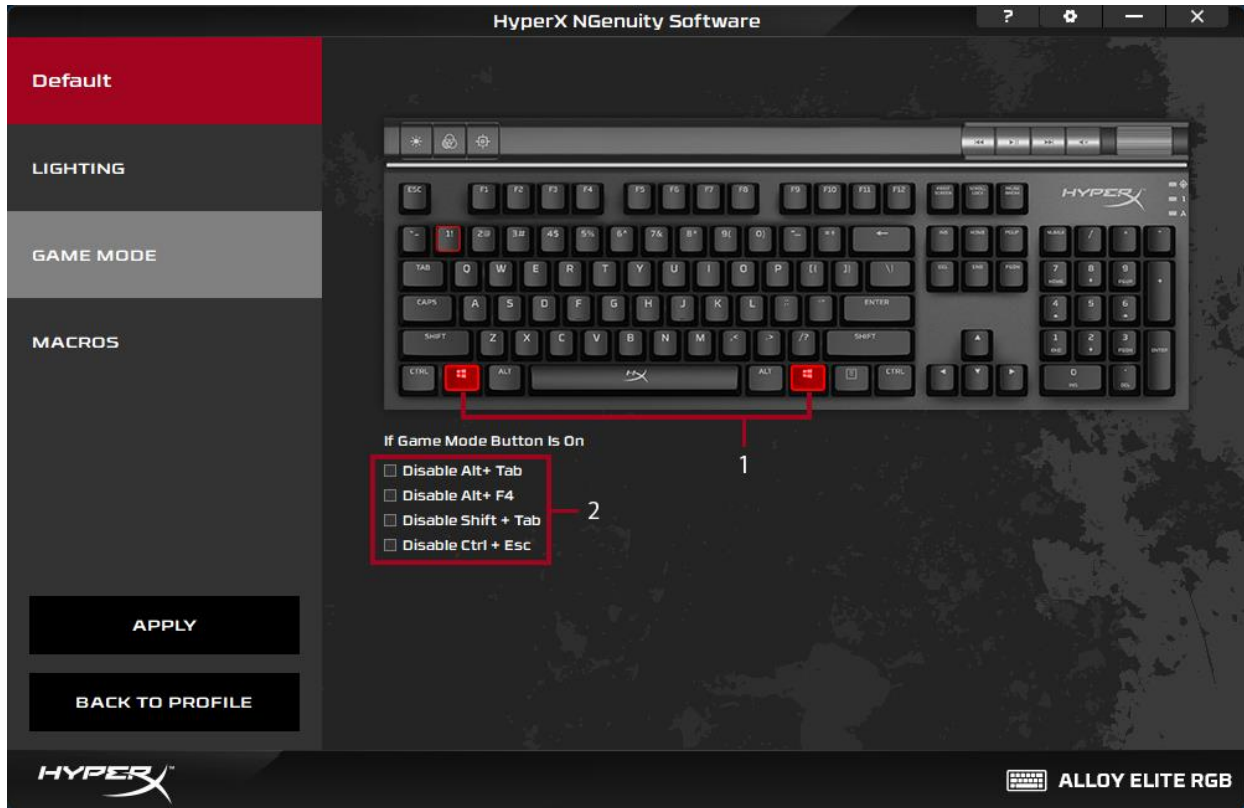
The freestyle tab enables you to customise each key colour individually. By default, the whole keyboard is red.

First select a colour in the colour picker (1). To apply the colour, either click on keys one by one, or click and drag to select a group of keys.

The following effects (4) can be applied as a whole keyboard effect: solid, breathing, wave, trigger, explosion and HyperX Flame. Each effect has settings that can be customised.

You can reset the colours of the keys to default using the reset button (3).

Game Mode

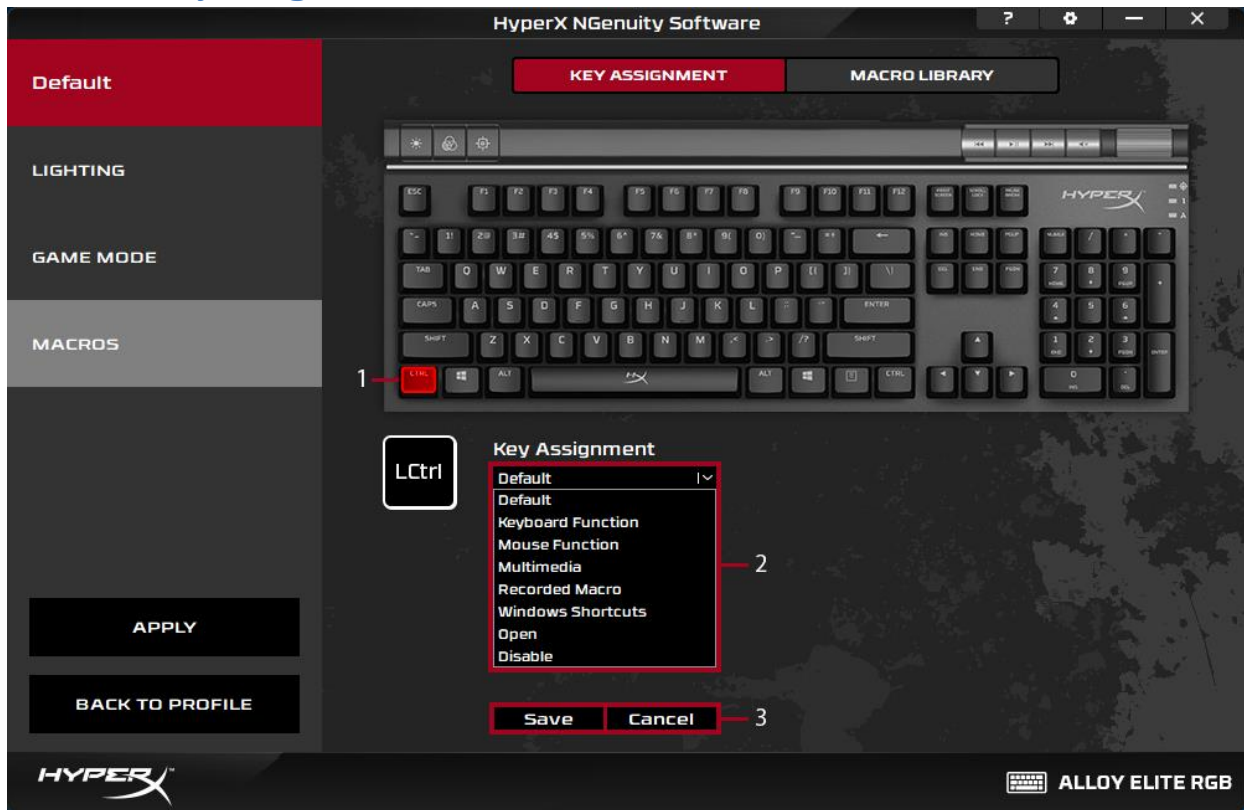


This tab enables you to customise the behaviour of the Game Mode button. The Game Mode customisation is profile specific. The selections made within a profile are exclusive to that profile and are not available for other profiles.

By default, both Windows keys are disabled when Game Mode is on (1). To disable more keys with Game Mode, select keys on the keyboard (2) and they will turn red. To remove a key from Game Mode, select it again so that it is no longer red.

Key combinations can also be disabled by selecting them in the list (3).

Macros - Key Assignment

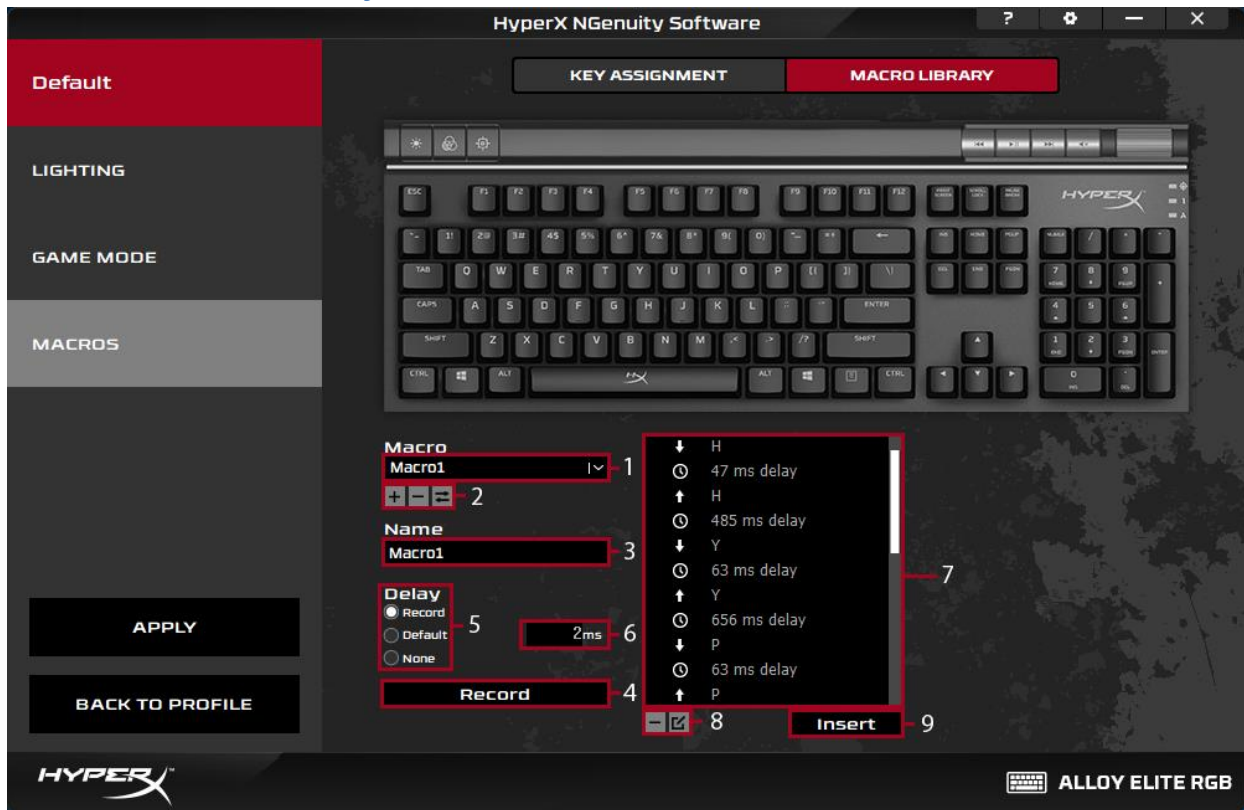


The Key Assignment tab enables you to remap keys to an action or function other than the default key. To select a key, click on it and it will turn red (1). Then, choose the required action or function in the drop-down list (2). Press the **Save** or **Cancel** buttons when finished (3).

The table below provides a list of all actions and functions available to rebind a key:

Key Assignment	Action or Function
Default	Default keyboard function.
Keyboard Function	Remap a key to another key.
Mouse Function	Assign a mouse function such as click or scroll to a key.
Multimedia	Assign a multimedia function such as play, mute or volume control to a key.
Recorded Macro	Assign a recorded macro (see next section) to a key and chose the playback option.
Windows Shortcuts	Assign a Windows shortcut such as Show Desktop or Paste to a key.
Open	Assign a file, program, folder path or a website to a key.
Disable	Disable the selected key.

Macros – Macro Library



You use the Macro Library tab to record and edit customised macros.

To record a macro, select an existing macro in the list (1) or create a new one by clicking the + sign (2). The name of the macro appears in the field below (3). Press record (4) and type the key combination. Then press Stop to finish (4).

To change the delay between key presses, you have three options (5):

- Record: Delays between key presses stay as recorded.
- Default: Select a fixed value (6) for every delay between key presses.
- None: No delay between key presses.

Individual lines of the macro can be deleted or edited using the – and **Edit** buttons below the list (8).

Insert keystrokes or delays by pressing the **Insert** button (9).

You can import or export macros using the double arrow button (2).

Customising a Profile for Mouse

To customise a profile, select an existing profile from the library and click the **Customise** button below.

Three main sections are displayed on the left below the profile name, with subsections within each of them:

Section	Subsections	Function
Lighting	Standard	Use effects to customise your lighting profile.
	Advanced	Customise your lighting profile LED by LED.
Performance	Performance	Customise your DPI presets and DPI indicator colours.
Macros	Key Assignment	Link a button to a preset function or action.
	Macro Library	Create custom key combinations (macros) to be used in Key Assignment.

To preview the colour customisation on your mouse, press the **Apply** button on the left.

To save the customisation without mouse preview, press the **Back to profile** button.

Lighting - Standard



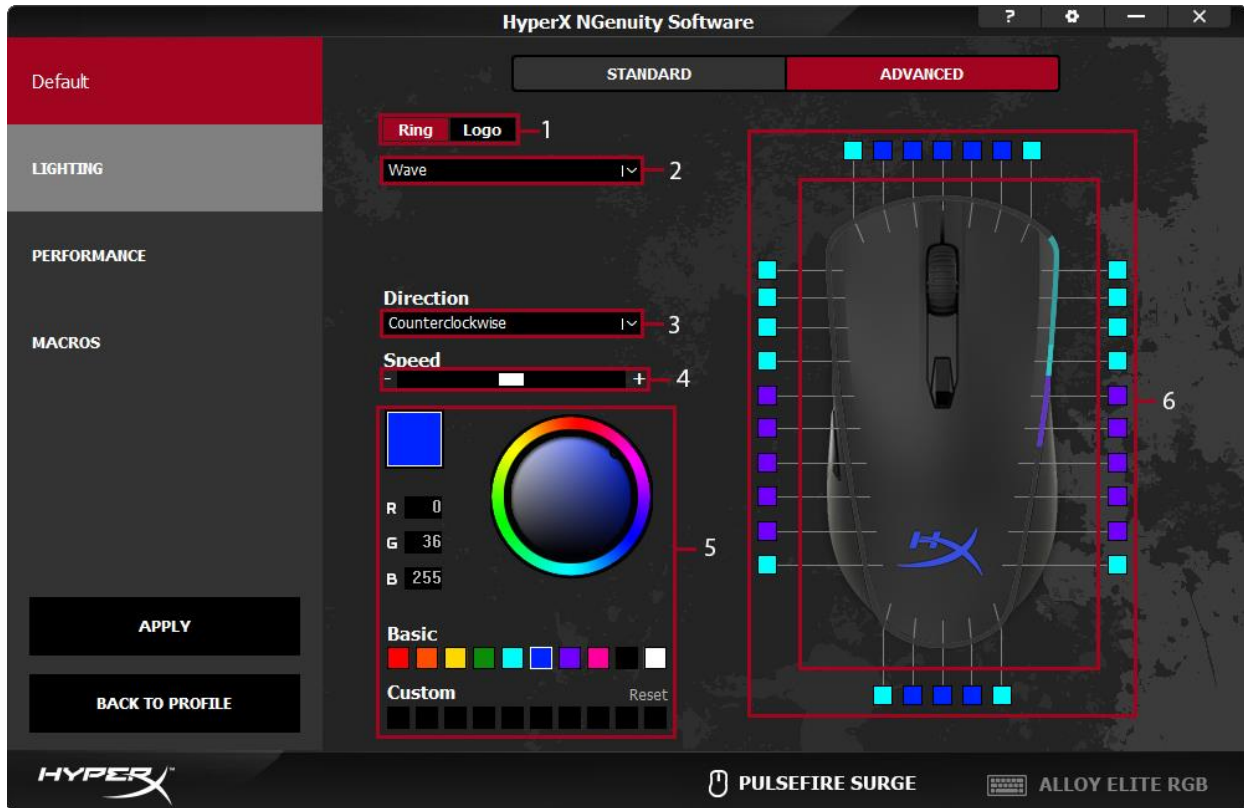
The Standard tab enables you to customise your profile lighting using a light effect (1).

Use the colour picker (5) to choose a colour, either by selecting a colour directly in the wheel or entering the RGB values next to it. To apply a colour to an effect, drop the selected colour into the squares next to Single or Dual (2).

Each effect has one or more settings, such as the colour or speed selection (3)(4). The effects and the settings available for each option are shown below:

Effect	Description	Colour choice(s)	Speed selection	Direction selection
Solid	Solid colour.	1	X	X
Breathing	Blinking that imitates breathing,	1 / 2 / spectrum	✓	X
Wave	Wave pattern.	1 / 2 / spectrum	✓	✓
Trigger	Pressing a button will illuminate the LED and then it will fade.	1 / 2 / spectrum	✓	✓
Colour Cycle	Cycles through two or more colours.	2 / spectrum	✓	X

Lighting - Freestyle



The Advanced tab enables you to customise each LED colour individually. By default, all the LEDs are red.

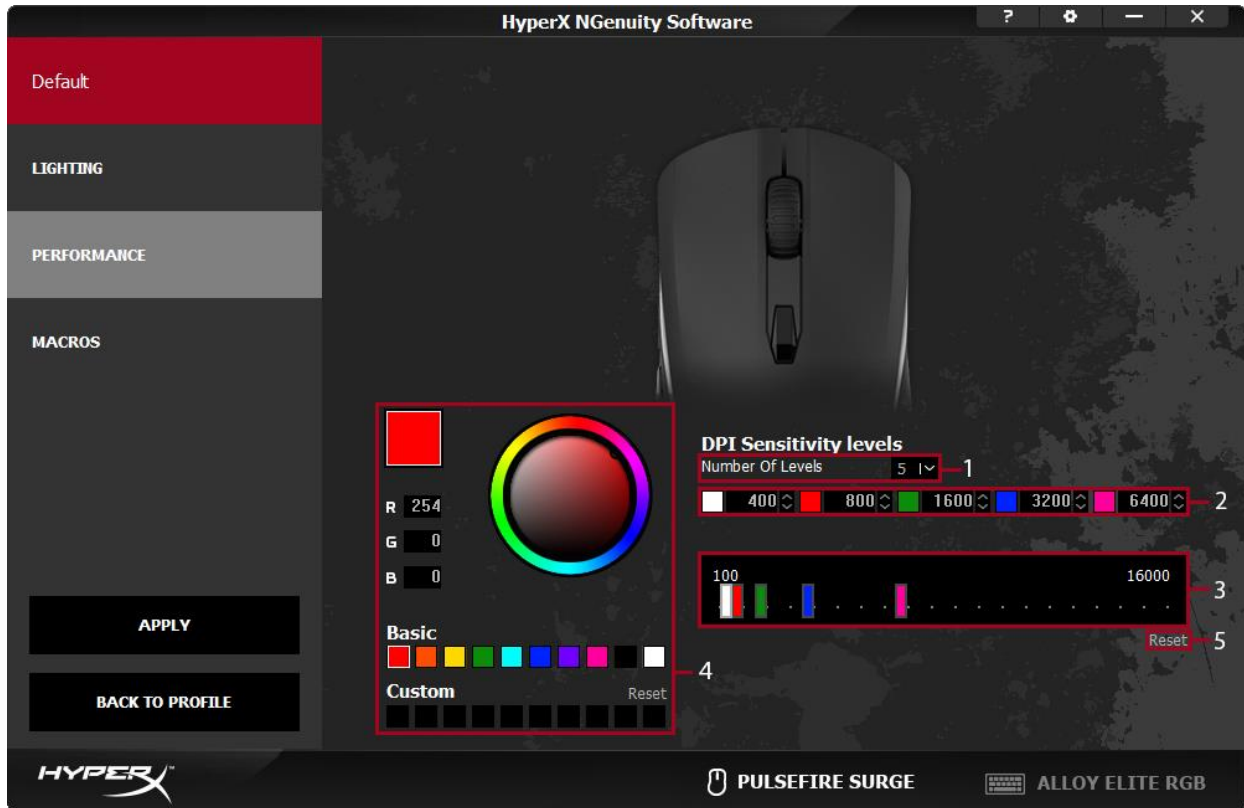
You can switch between the ring LEDs and the logo LED using this button (1).

First select a colour in the colour picker (5). To apply the colour, either click on each LED one by one (6) or click and drag to select a group of LEDs.

Effects (2) can be applied to the ring (solid and wave) or the logo (solid and breathing). Each effect has settings that can be customised (3)(4).

You can reset the colours of the keys to default using the reset button (5).

Performance

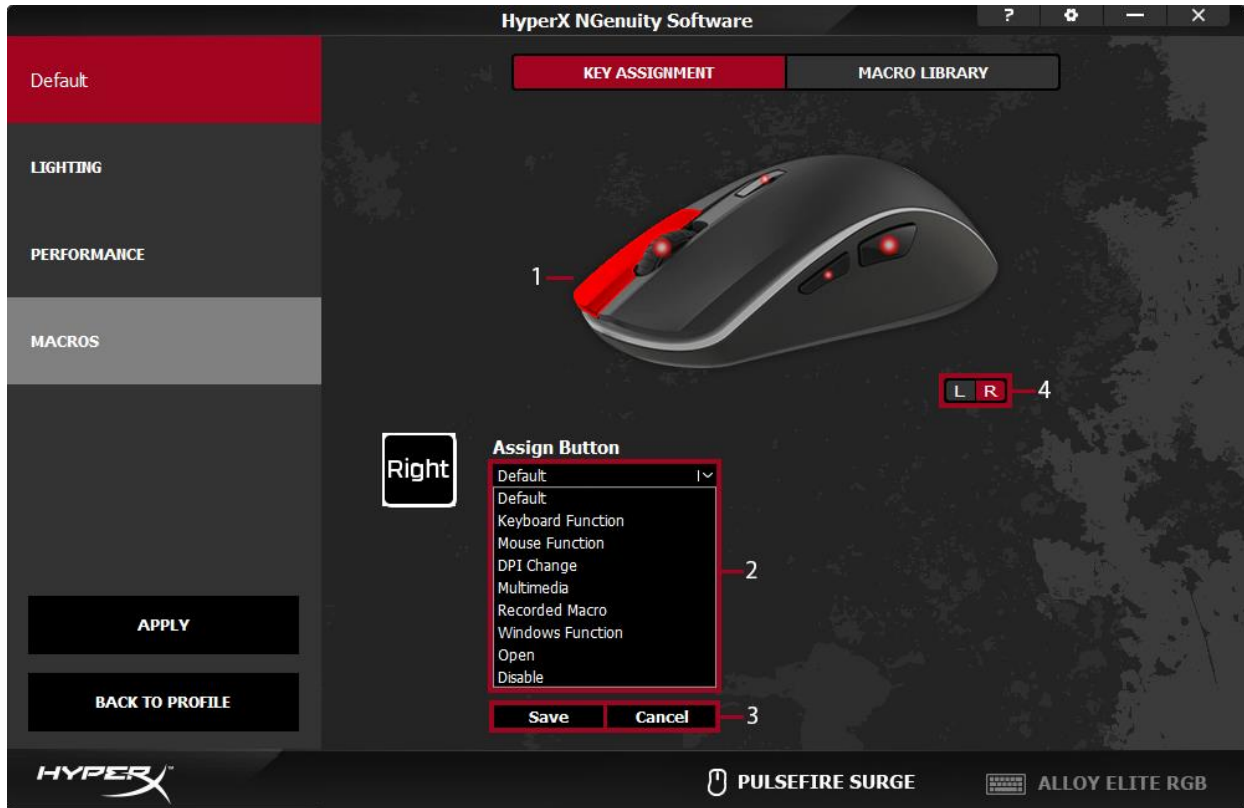


This tab enables you to customise the DPI presets. The DPI customisation is profile specific. The selections made within a profile are exclusive to that profile and are not available for other profiles.

By default, there are 3 DPI levels (1). However, you can adjust the number from 1 to 5 DPI levels. You can assign a DPI value and a colour (4) to each DPI level (2). You can also customise the DPI values by clicking and dragging the level indicators on the slider bar (3).

To reset to default, use the reset button (5).

Macros - Key Assignment



The Key Assignment tab enables you to remap mouse buttons to an action or a function other than the default button function.

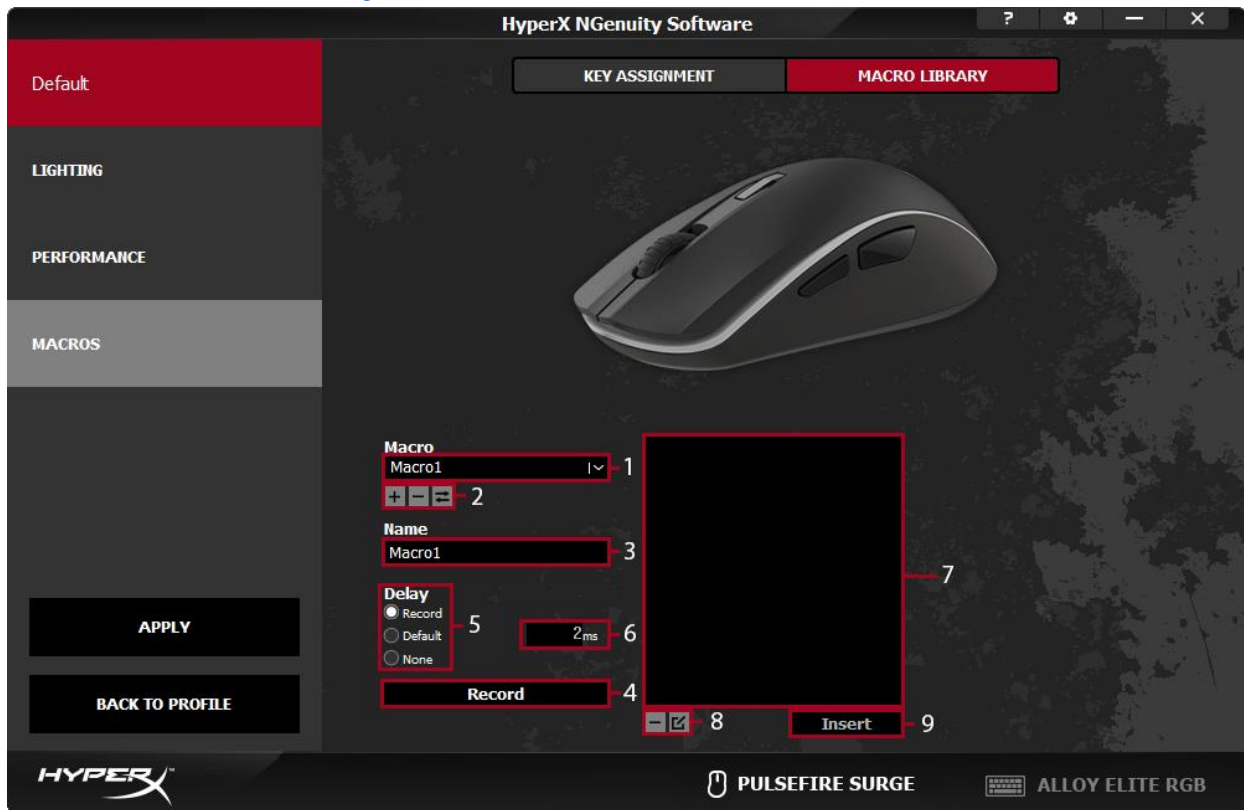
You can also make the mouse right-handed (default) or left-handed using the switch (4). The “normal click” button (or primary button) cannot be remapped to another function. Switching between right-handed and left-handed will switch the primary button location.

To select a key, click on it and it will turn red (1). Then, choose the required action or function in the drop-down list (2). Press the **Save** or **Cancel** buttons when finished (3).

The actions and functions available for rebinding a key are listed below:

Key Assignment	Action or Function
Default	Default mouse function.
Keyboard Function	Remap a button to another key.
Mouse Function	Assign a mouse function such as click or scroll to a button.
DPI Change	Assign a DPI value to a button.
Multimedia	Assign a multimedia function such as play, mute or volume control to a button.
Recorded Macro	Assign a recorded macro (see next section) to a button and chose the playback option.
Windows Function	Assign a Windows shortcut such as Show Desktop or Paste to a button.
Open	Assign a file, program, folder path or website to a key.
Disable	Disable the selected button.

Macros – Macro Library



You use the Macro Library tab to record and edit customised macros.

To record a macro, select an existing macro in the list (1) or create a new one by clicking the + sign (2). The name of the macro appears in the field below (3). Press record (4) and type the key combination. Then press Stop to finish (4).

To change the delay between key presses, you have three options (5):

- Record: Delays between key presses stay as recorded.
- Default: Select a fixed value (6) for every delay between key presses.
- None: No delay between key presses.

Individual lines of the macro can be deleted or edited using the – and **Edit** buttons below the list (8).

Insert keystrokes or delays by pressing the **Insert** button (9).

You can import or export macros using the double arrow button (2).



Manual del Software para videojuegos HyperX NGenuity



Índice

Introducción	2
Arquitectura de HyperX NGenuity	2
Página principal (teclado y ratón)	3
Disposición	3
Creación de un perfil	4
Duplicación de un perfil	5
Importación/Exportación de perfiles	6
Edición de un perfil	7
Eliminación de un perfil	8
Menú de ajustes	9
Personalización de un perfil para el teclado	10
Iluminación: Efectos	11
Iluminación: Zonas	12
Iluminación: Estilo libre	13
Modo de juego	14
Macros: Asignación de teclas	15
Macros: Biblioteca de macros	16
Personalización de un perfil para el ratón	17
Iluminación: Estándar	18
Iluminación: Estilo libre	19
Rendimiento	20
Macros: Asignación de teclas	21
Macros: Biblioteca de macros	23

Introducción

El Software para videojuegos HyperX NGenuity te permite crear perfiles personalizados para tus periféricos HyperX RGB. La estructura de un perfil NGenuity incluye preajustes de personalización para la iluminación, las macros y el modo de juego. Gracias a estos factores y a la memoria integrada de los periféricos HyperX RGB, podrás adoptar hasta tres perfiles sobre la marcha sin tener que utilizar el software NGenuity para ejecutar las macros personalizadas o aplicar tus ajustes del modo de juego específico.

Arquitectura de HyperX NGenuity

El Software para videojuegos HyperX NGenuity se ha diseñado en torno a los perfiles y es la herramienta que te ayudará a crear tales perfiles. NGenuity también ofrece asistencia a la hora de cargar dichos perfiles en tus periféricos compatibles.

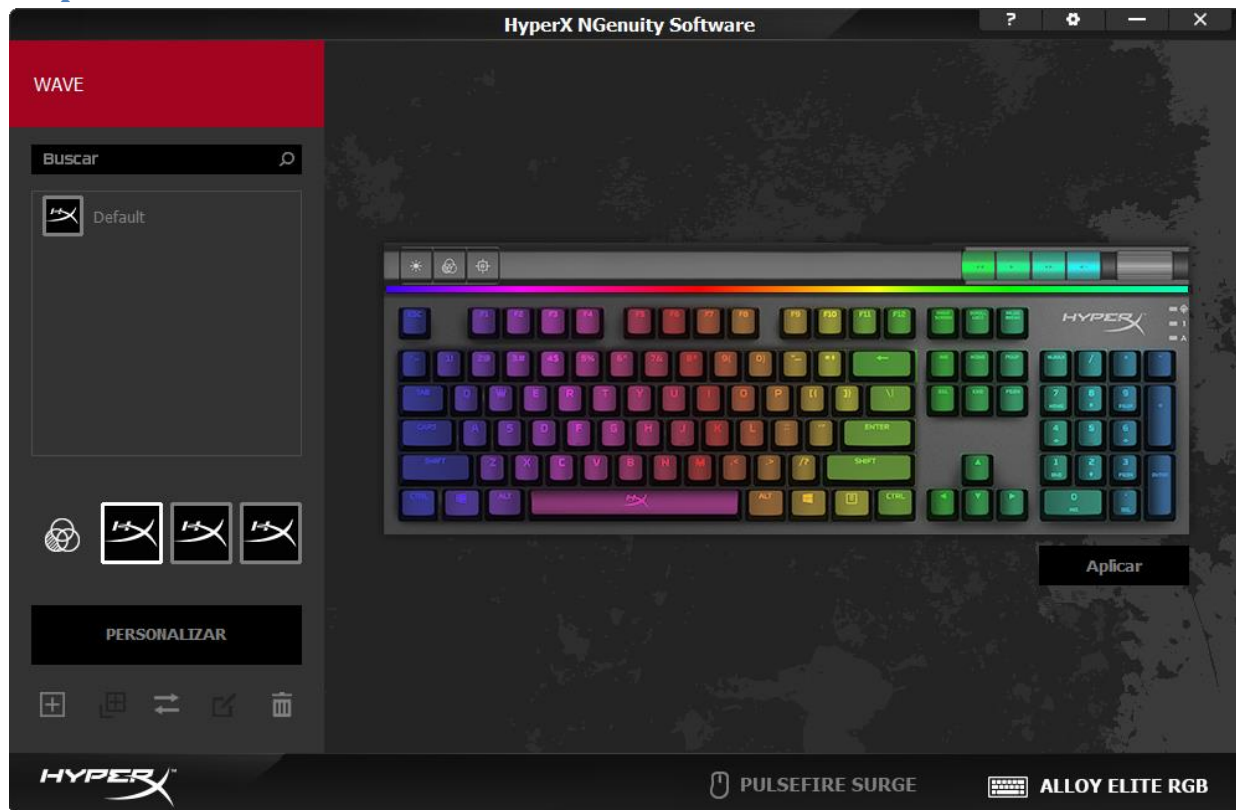
Todos tus ajustes (como la iluminación, el modo de juego, las asignaciones de teclas y las macros) se almacenan en un solo perfil.

Los teclados y los ratones de HyperX que son compatibles con NGenuity pueden almacenar hasta tres perfiles en la memoria integrada y no menos de uno (que actúa como perfil predeterminado). Cuando se utilizan perfiles integrados no es necesario instalar el software, simplemente se debe alternar entre ellos con el botón de perfiles del teclado o con la combinación de botones del ratón (DPI + clic en la rueda del ratón).

Cuando se utiliza el software, cualquier perfil de la biblioteca o de la memoria integrada se puede aplicar al teclado o al ratón.

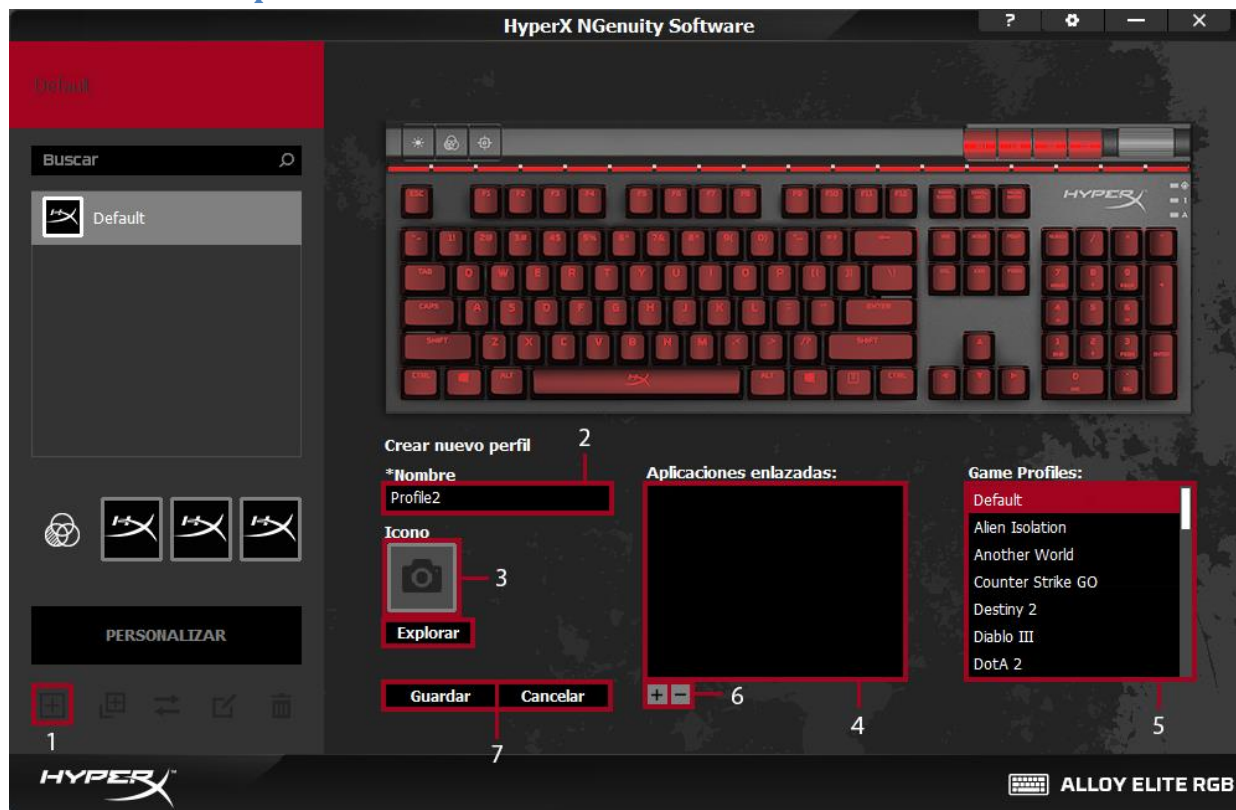
Página principal (teclado y ratón)

Disposición



1. Nombre del perfil seleccionado
2. Barra de búsqueda para la biblioteca de perfiles
3. Biblioteca de perfiles
4. Casillas para los perfiles de la memoria integrada
5. Botón de perfiles personalizados
6. Crear un perfil
7. Duplicar un perfil
8. Importar/Exportar perfiles
9. Editar un perfil
10. Eliminar un perfil
11. Consejos
12. Ajustes
13. Aplicar el perfil seleccionado al teclado
14. Vista previa de la iluminación del perfil
15. Selección de dispositivos

Creación de un perfil



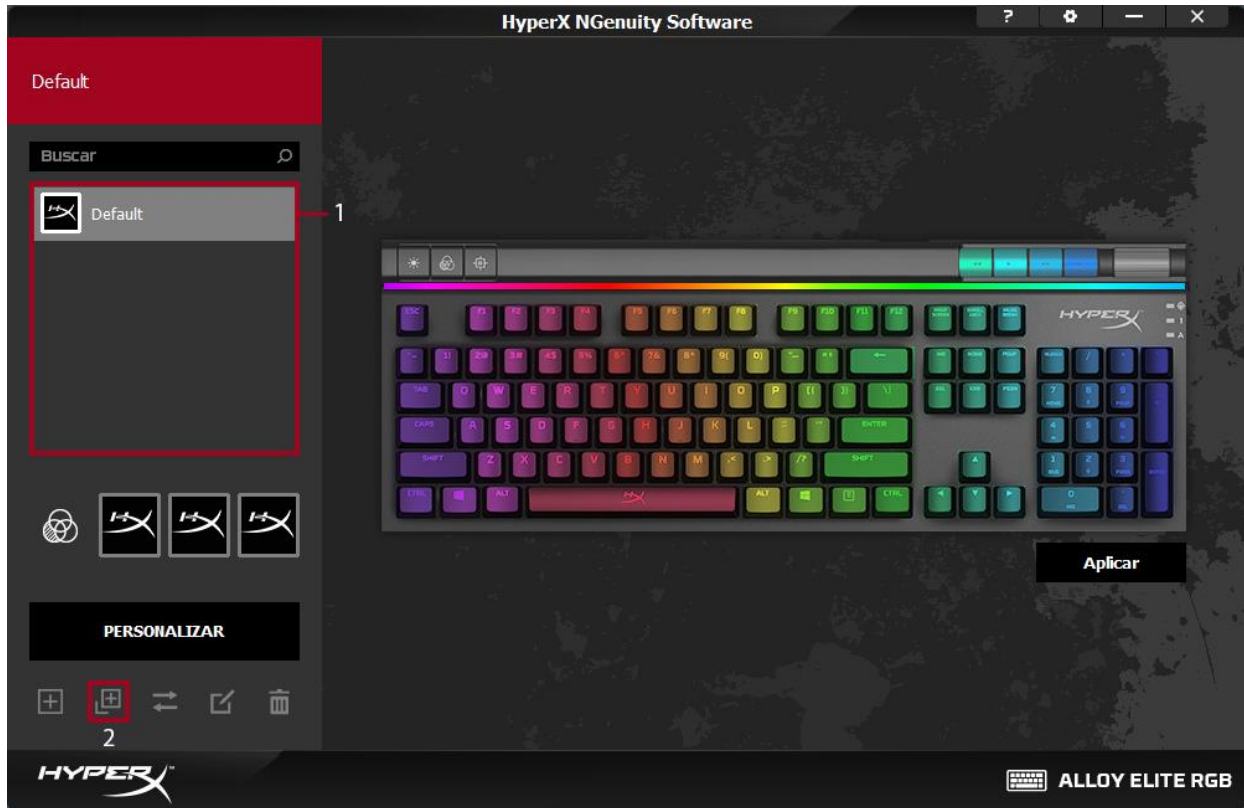
Después de pulsar el botón **Crear un perfil** (1), puedes seleccionar un nombre de perfil (2), un icono de perfil (3), una aplicación vinculada (4) o una plantilla de iluminación (5) para el perfil.

Cuando se vincule una aplicación, el perfil se cargará en el teclado automáticamente si la aplicación se está ejecutando. Añade una aplicación con el botón + (6) o retírala con el botón - (6).

La plantilla de iluminación es una forma rápida de crear un perfil para un juego con iluminación coincidente.

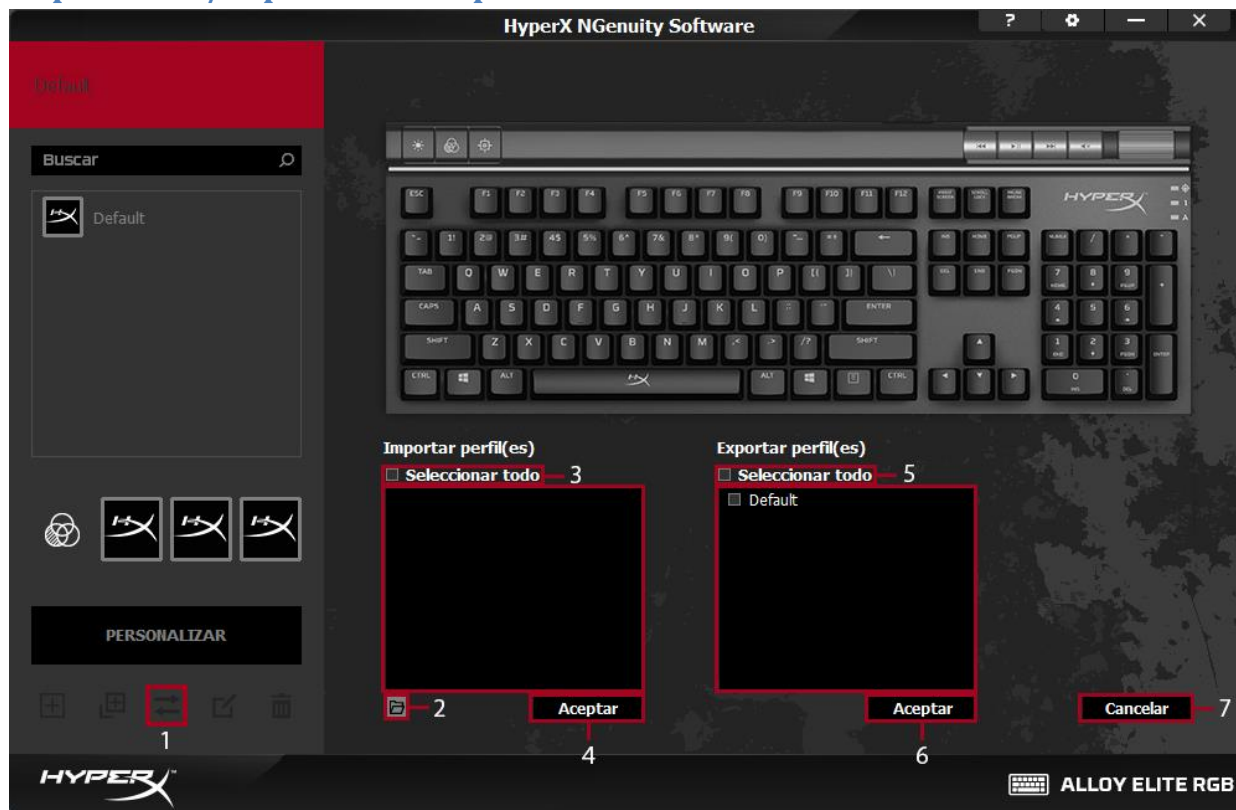
Para guardar y salir, pulse el botón **Guardar** (7).

Duplicación de un perfil



Para duplicar un perfil, selecciona un perfil en tu biblioteca (1) y haz clic en el botón **Duplicar** (2). Tu perfil duplicado aparecerá en la biblioteca de perfiles.

Importación/Exportación de perfiles

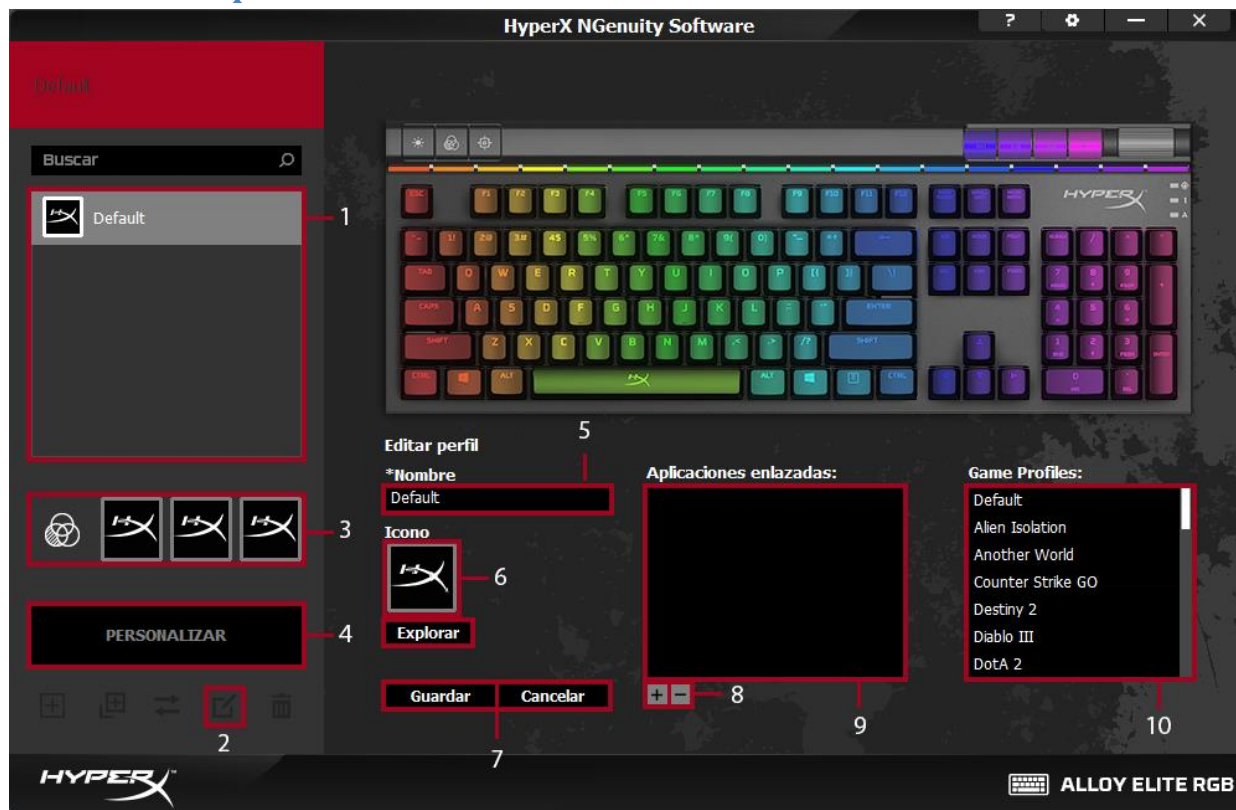


Los perfiles se pueden exportar como archivos .hxp a tu ordenador y se pueden volver a importar más tarde en cualquier ordenador.

Para importar perfiles, haz clic en el botón **Navegar** (2) y navega hasta la carpeta que contiene los perfiles. Selecciona uno o más perfiles y selecciona **Abrir**. Los perfiles seleccionados anteriormente aparecerán en la lista sobre el botón de navegación. Confirma los perfiles que desees importar seleccionándolos individualmente o haciendo clic en **Seleccionar todo** (3) y haz clic en **Aceptar** (4). Los perfiles aparecerán en tu biblioteca.

Para exportar perfiles, selecciónalos individualmente en la lista que muestra la biblioteca de perfiles, o pulsa **Seleccionar todo** (5) y haz clic en **Aceptar** (6). Navega hasta la carpeta en la que desees guardar los perfiles y haz clic en **Aceptar**.

Edición de un perfil

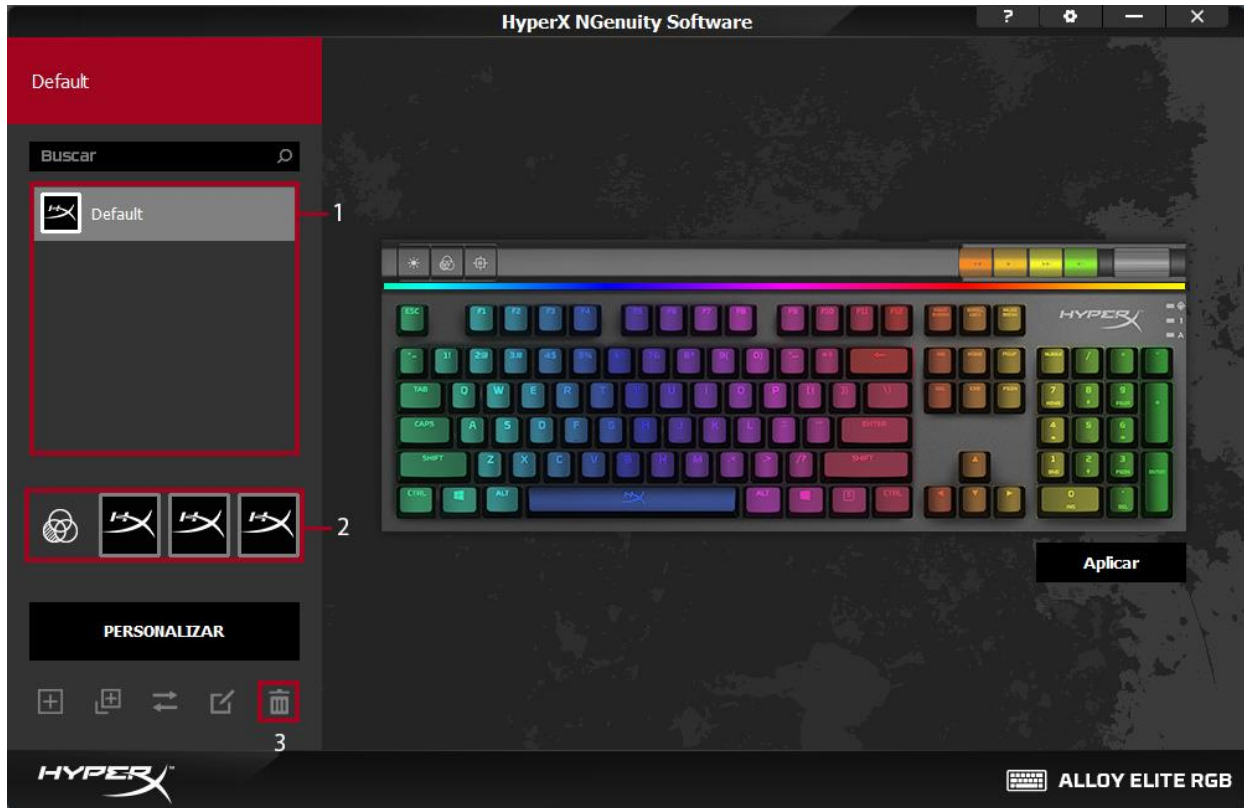


Selecciona el perfil que te gustaría editar en tu biblioteca de perfiles (1) y haz clic en el botón **Editar** (2).

Cambia cualquiera de los ajustes de los perfiles, como el nombre (5), el icono (6), la aplicación vinculada (9) o la plantilla de iluminación (10), y pulsa el botón **Guardar** (7) para aplicar los cambios.

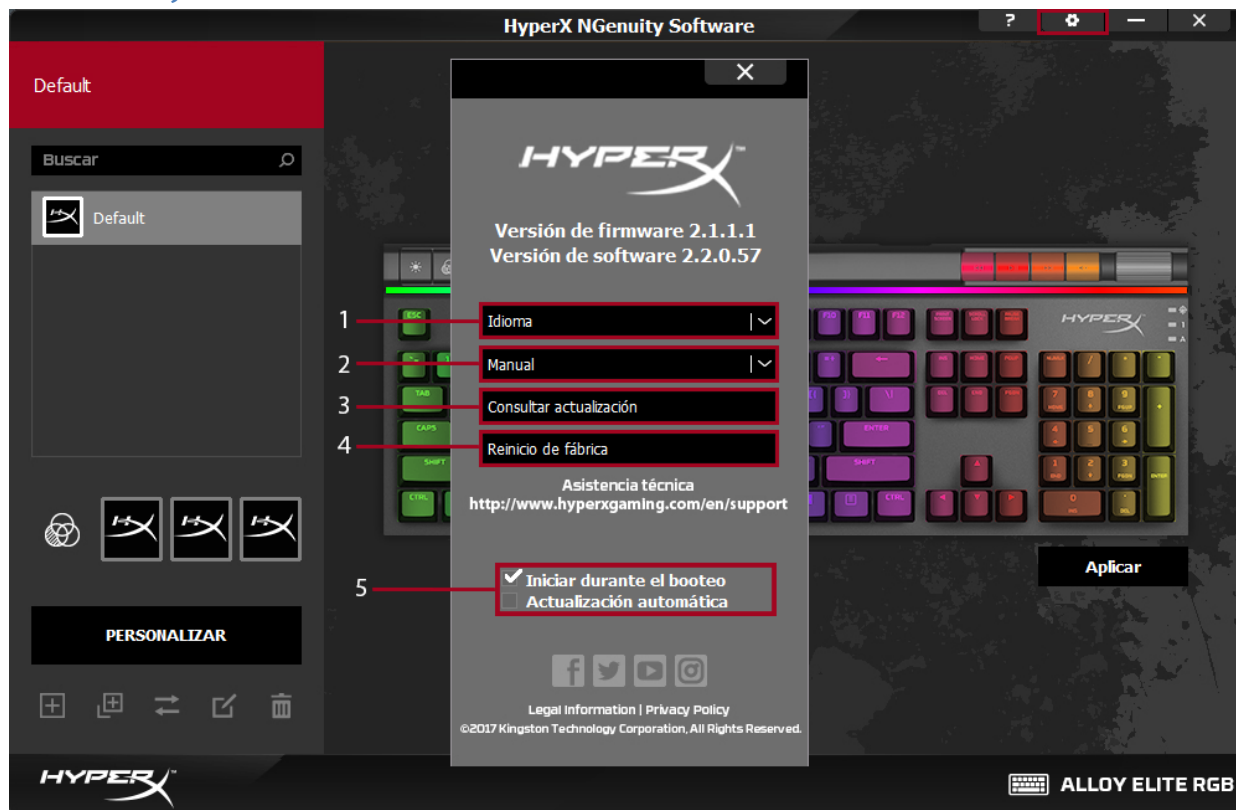
Los perfiles de la memoria integrada (3) no se pueden editar directamente. Primero deben arrastrarse y soltarse en la biblioteca de perfiles de manera individual.

Eliminación de un perfil



Selecciona un perfil en la biblioteca de perfiles (1) o en una de las casillas de la memoria integrada (2). Haz clic en el botón Eliminar (3) y confirma que deseas eliminar el perfil de manera permanente.

Menú de ajustes



El menú de ajustes de software te permite cambiar el idioma de NGenuity (1), ir al manual del producto (2), comprobar si existen actualizaciones de software o de firmware (3) o restaurar el software a sus ajustes predeterminados (4) en esta página.

Cuando el software se restaure a sus ajustes predeterminados, se borrarán todos los perfiles. Haz una copia de seguridad de tus perfiles de antemano con el menú Importar/Exportar.

También puedes elegir si deseas que NGenuity se inicie al arrancar y si deseas que compruebe la existencia de actualizaciones de manera automática (5).

Personalización de un perfil para el teclado

Para personalizar un perfil, selecciona un perfil existente en la biblioteca y haz clic en el botón **Personalizar** que aparece abajo.

Se visualizan tres secciones principales a la izquierda, debajo del nombre del perfil, con subsecciones dentro de cada una de ellas:

Sección	Subsecciones	Función
Iluminación	Efectos	Utiliza los efectos para personalizar tu perfil de iluminación.
	Zonas	Utiliza las zonas para personalizar tu perfil de iluminación.
	Estilo libre	Personaliza tu perfil de iluminación tecla a tecla.
Modo de juego	Modo de juego	Selecciona las teclas o las combinaciones de teclas que desees deshabilitar cuando el Modo de juego esté habilitado.
Macros	Asignación de teclas	Vincula una tecla a una acción o a una función preajustada.
	Biblioteca de macros	Crea una combinación de teclas personalizada (macro) para utilizarla en la Asignación de teclas.

Para previsualizar la personalización de colores en tu teclado, pulsa el botón **Aplicar** que está situado a la izquierda.

Para guardar la personalización sin ninguna vista previa del teclado, pulsa el botón **Volver al perfil**.

Iluminación: Efectos



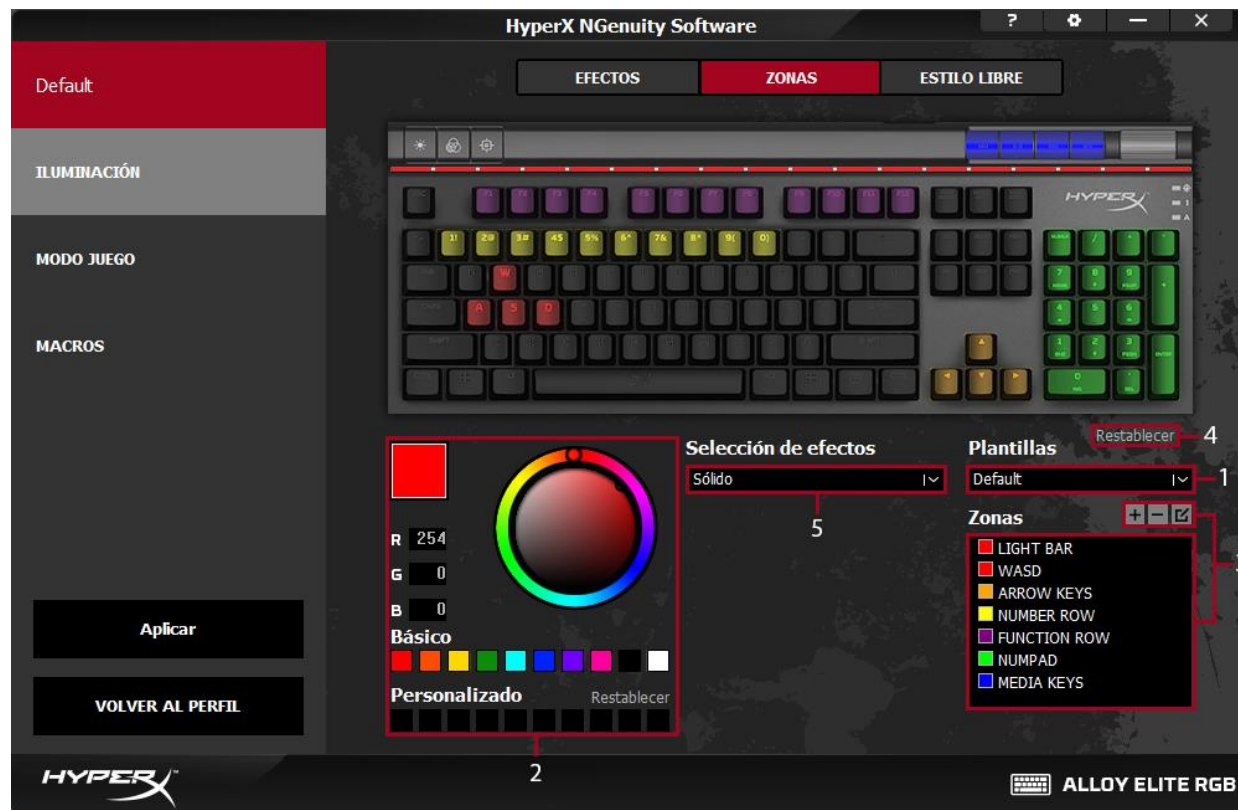
La pestaña Efectos te permite personalizar la iluminación del perfil utilizando un único efecto (4) o dos efectos (4)(5) apilados juntos (no todos los efectos pueden apilarse juntos).

La selección de colores se realiza en el selector de colores (1) seleccionando un color en la rueda o introduciendo los valores RGB junto a ella. Para aplicar un color al efecto, debes bajar el color seleccionado en los cuadros situados al lado de Único o Doble (2).

Cada efecto tiene uno o más ajustes, como la selección de dirección o de velocidad (6)(7). Aquí mostramos un desglose de los efectos y los ajustes disponibles para cada uno de ellos:

Efecto	Descripción	Opciones de color	Selección de velocidad	Selección de dirección	Efecto secundario disponible
Sólido	Color sólido.	1	X	X	✓
Respiración	Parpadeo imitando la respiración.	1 / 2 / espectro	✓	X	✓
Onda	Patrón de ondas.	1 / 2 / espectro	✓	✓	✓
Detonador	Las teclas pulsadas se iluminarán y se desvanecerán.	1 / 2 / espectro	✓	X	X
Explosión	Patrón de explosiones.	1 / 2 / espectro	✓	X	X
Llamas HyperX	Patrón de llamas.	1 / 2 / espectro	✓	X	X

Iluminación: Zonas



La pestaña Zonas te permite personalizar grupos de teclas de manera individual utilizando una de las seis plantillas preajustadas o creando una nueva plantilla.

Selecciona una plantilla utilizando la lista desplegable (1).

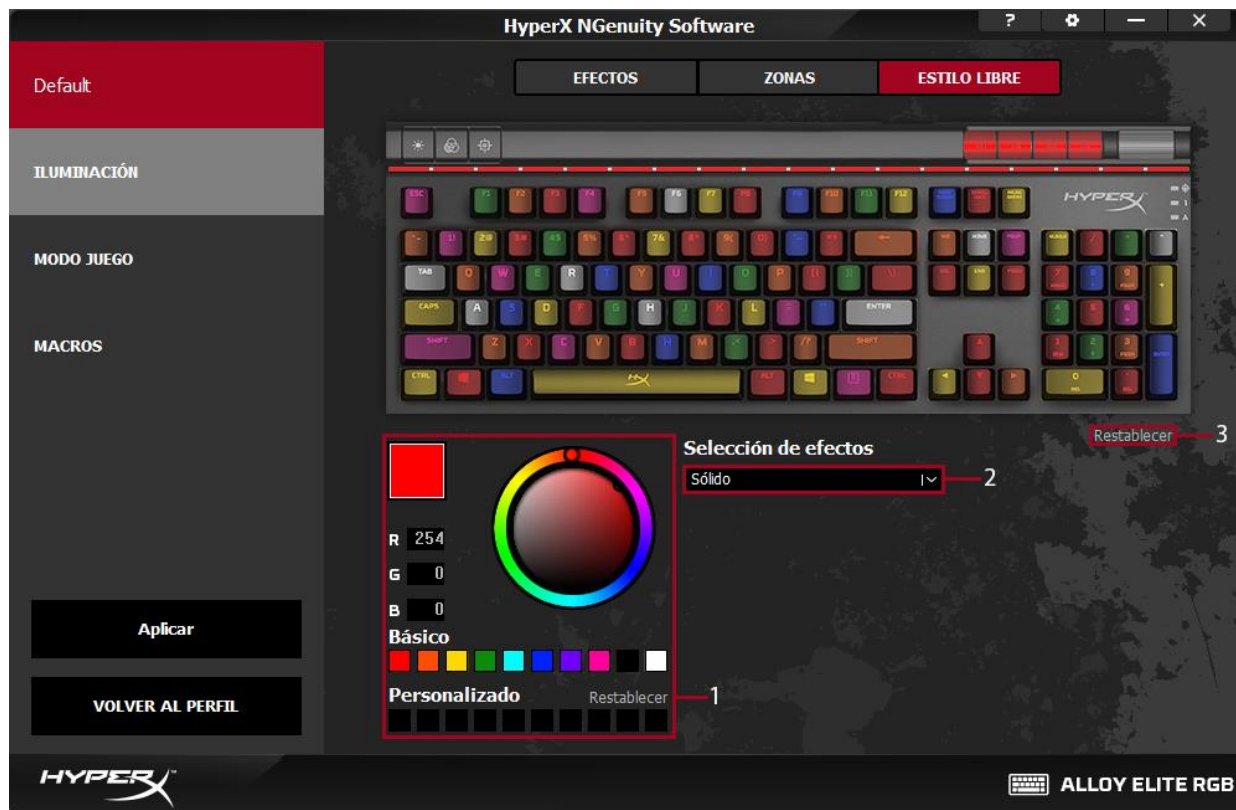
Para cambiar los colores de una zona, selecciona un color en el selector de colores (2) y haz clic en el cuadro situado junto a la zona.

Para añadir, retirar o editar el nombre de una zona, utiliza los botones +, - o **Editar** (3).

Para restablecer cada una de las zonas a su estado predeterminado, utiliza el botón **Restablecer** (4).

Los siguientes efectos (5) se pueden aplicar como un efecto de teclado completo: Sólido, Respiración, Onda, Detonador, Explosión y Llamas HyperX. Cada efecto tiene ajustes que se pueden personalizar.

Iluminación: Estilo libre



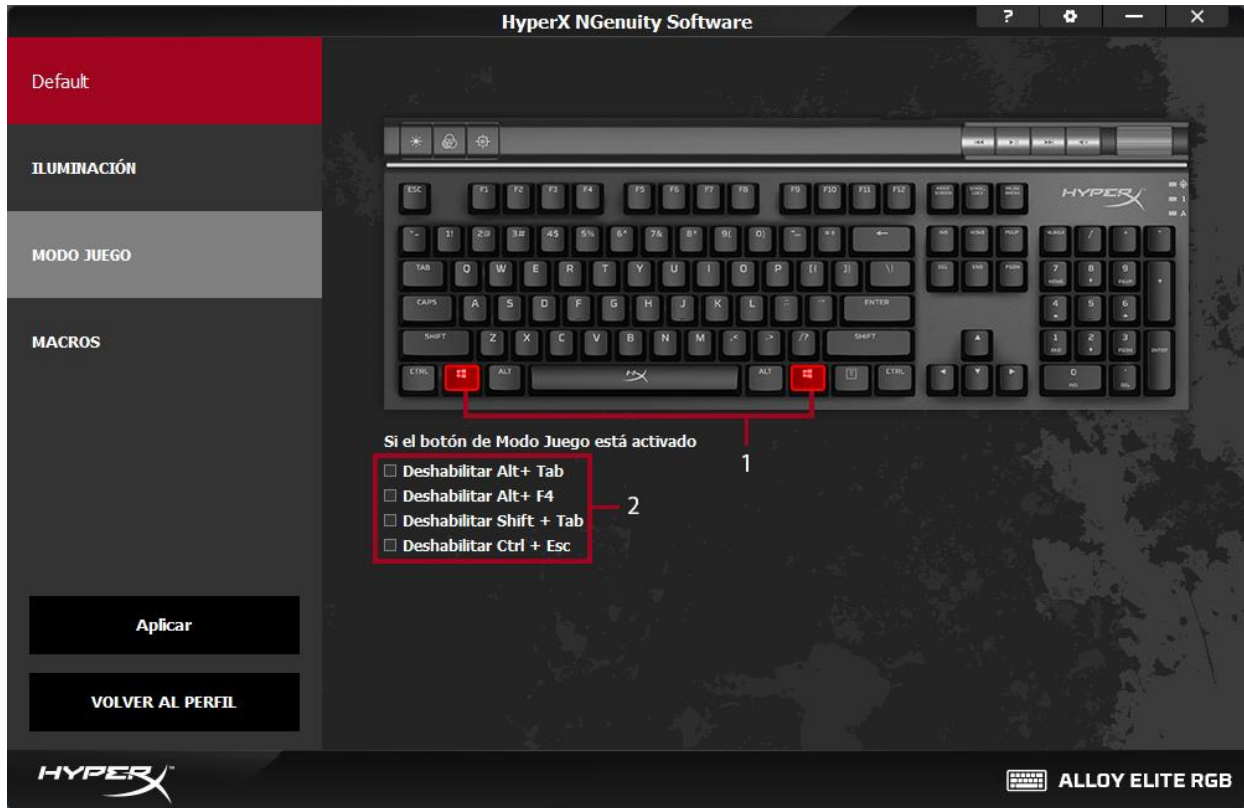
La pestaña Estilo libre te permite personalizar el color de cada tecla individualmente. De forma predeterminada, el teclado completo es de color rojo.

En primer lugar, selecciona un color en el selector de colores (1). Para aplicar el color, haz clic en las teclas una a una, o haz clic y arrastra para seleccionar un grupo de teclas.

Los siguientes efectos (4) se pueden aplicar como un efecto de teclado completo: Sólido, Respiración, Onda, Detonador, Explosión y Llamas HyperX. Cada efecto tiene ajustes que se pueden personalizar.

Puedes restablecer los colores de las teclas a su estado predeterminado utilizando el botón Restablecer (3).

Modo de juego

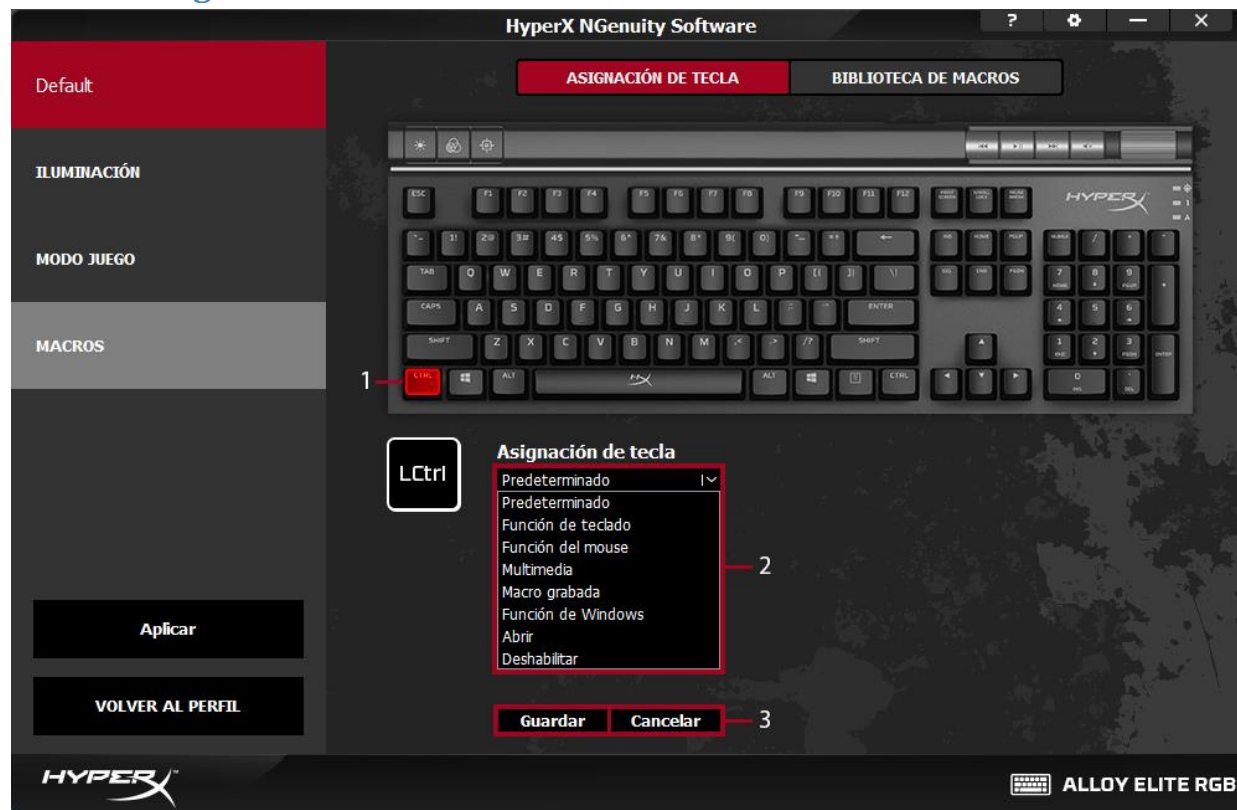


Esta pestaña te permite personalizar el comportamiento del botón Modo de juego. La personalización del Modo de juego es específica del perfil; es decir, lo que se seleccione en un perfil será exclusivo de ese perfil y no estará disponible para todos los demás perfiles.

De forma predeterminada, las dos teclas de Windows se deshabilitarán cuando el Modo de juego esté activado (1). Para deshabilitar más teclas con el Modo de juego, selecciona las teclas en el teclado (2) y se volverán de color rojo. Para retirar una tecla del Modo de juego, vuelve a seleccionarla de manera que ya no esté marcada en rojo.

Las combinaciones de teclas también se pueden deshabilitar seleccionándolas en la lista (3).

Macros: Asignación de teclas



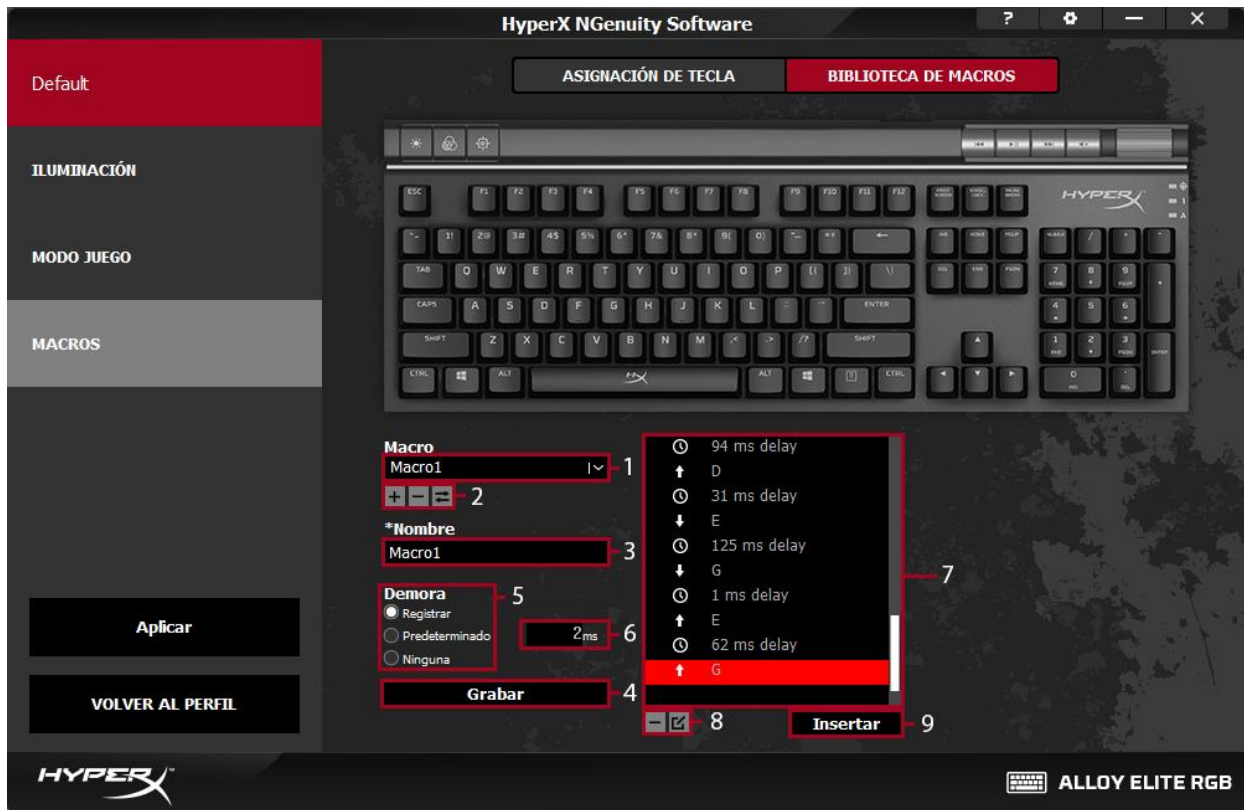
La pestaña Asignación de teclas te permite reasignar las teclas a una acción o función diferente de la función de la tecla predeterminada.

Para seleccionar una tecla, haz clic sobre ella y se volverá de color rojo (1). A continuación, elige la acción o la función que desees en la lista desplegable (2). Pulsa los botones **Guardar** o **Cancelar** cuando hayas terminado (3).

Aquí mostramos la lista de todas las acciones y funciones disponibles para reenlazar una tecla:

Asignación de teclas	Acción o Función
Por defecto	Función predeterminada del teclado.
Función del teclado	Reasigna una tecla a otra tecla.
Función del ratón	Asigna una función del ratón (como hacer clic o desplazarse) a una tecla.
Multimedia	Asigna una función multimedia (como reproducir, silenciar o controlar el volumen) a una tecla.
Macro grabada	Asigna una macro grabada (consulta la siguiente sección) a una tecla y elige la opción de reproducción.
Accesos directos de Windows	Asigna un acceso directo de Windows (como mostrar el escritorio o pegar) a una tecla.
Abrir	Asigna un archivo, un programa, una ruta de carpeta o un sitio web a una tecla.
Deshabilitar	Deshabilita la tecla seleccionada.

Macros: Biblioteca de macros



La pestaña Biblioteca de macros está diseñada para grabar y editar las macros personalizadas.

Para grabar una macro, selecciona una macro existente en la lista (1) o crea una nueva macro haciendo clic en el signo + (2). El nombre de la macro aparecerá en el campo situado a continuación (3). Pulsa Grabar (4) y escribe la combinación de teclas. A continuación, pulsa Detener para finalizar (4).

Para cambiar el retardo entre las pulsaciones de las teclas, existen tres opciones (5):

- Grabar: los retardos entre las pulsaciones de las teclas permanecen como se grabaron.
- Por defecto: selecciona un valor fijado (6) para cada retardo entre las pulsaciones de las teclas.
- Ninguno: no se produce ningún retardo entre las pulsaciones de las teclas.

Las líneas individuales de la macro se pueden eliminar o editar con los botones – y **Editar** situados debajo de la lista (8).

Inserta pulsaciones o retardos pulsando el botón **Insertar** (9).

Puedes importar o exportar macros utilizando el botón de la doble flecha (2).

Personalización de un perfil para el ratón

Para personalizar un perfil, selecciona un perfil existente en la biblioteca y haz clic en el botón **Personalizar** que aparece abajo.

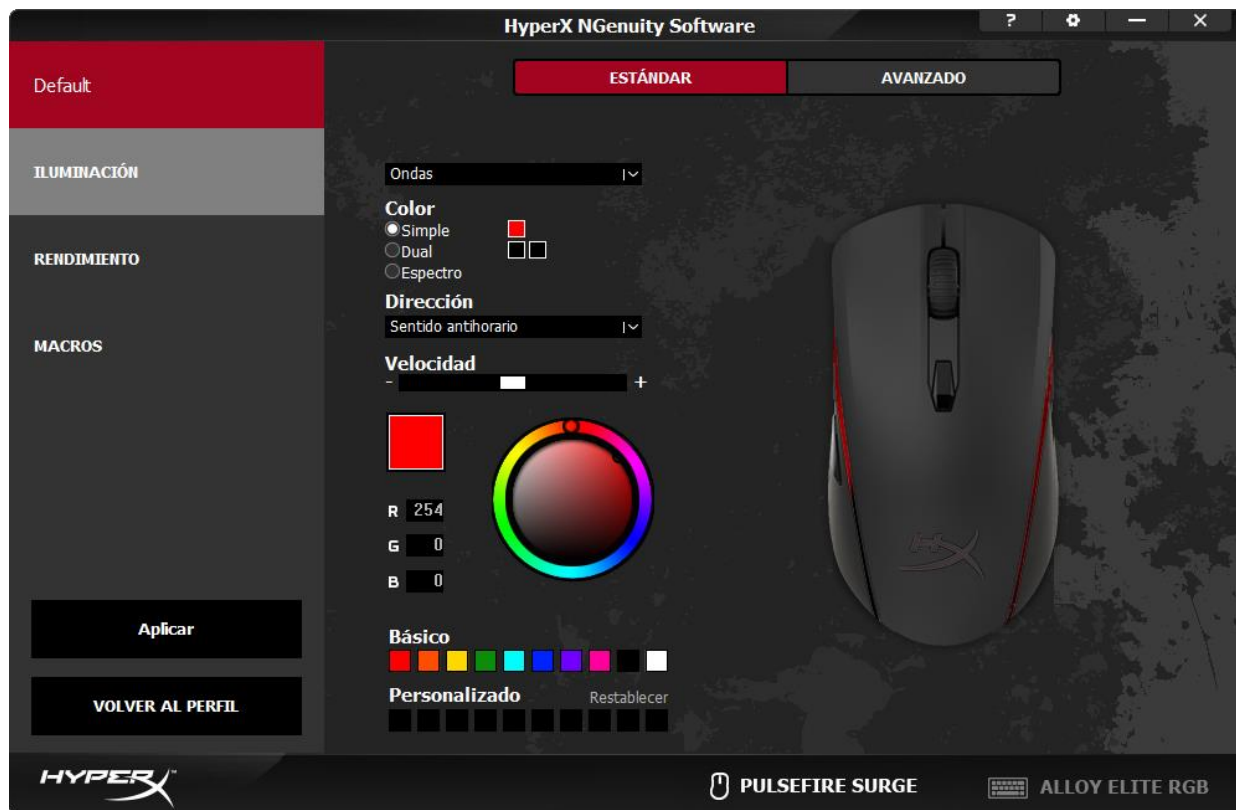
Se visualizan tres secciones principales a la izquierda, debajo del nombre del perfil, con subsecciones dentro de cada una de ellas:

Sección	Subsecciones	Función
Iluminación	Estándar	Utiliza los efectos para personalizar tu perfil de iluminación.
	Avanzada	Personaliza tu perfil de iluminación LED a LED.
Rendimiento	Rendimiento	Personaliza los preajustes DPI y los colores del indicador DPI.
Macros	Asignación de teclas	Vincula un botón a una acción o a una función preajustada.
	Biblioteca de macros	Crea combinaciones de teclas personalizadas (macros) para utilizarlas en la Asignación de teclas.

Para previsualizar la personalización de colores en tu ratón, pulsa el botón **Aplicar** que está situado a la izquierda.

Para guardar la personalización sin ninguna vista previa del ratón, pulsa el botón **Volver al perfil**.

Iluminación: Estándar



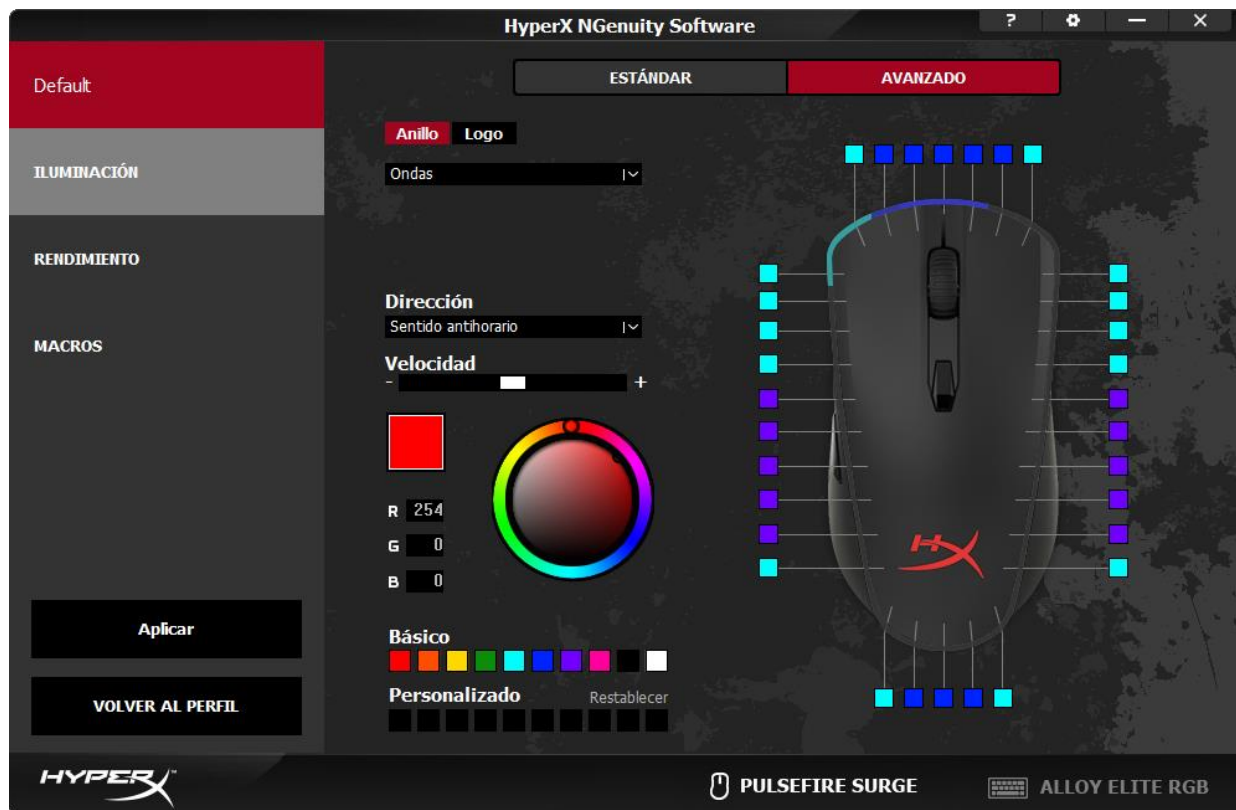
La pestaña Estándar te permite personalizar la iluminación del perfil utilizando un efecto de luz (1).

La selección de colores se realiza en el selector de colores (5) seleccionando un color en la rueda o introduciendo los valores RGB junto a ella. Para aplicar un color al efecto, debes bajar el color seleccionado en los cuadros situados al lado de Único o Doble (2).

Cada efecto tiene uno o más ajustes, como la selección de dirección o de velocidad (3)(4). Aquí mostramos un desglose de los efectos y los ajustes disponibles para cada uno de ellos:

Efecto	Descripción	Opciones de color	Selección de velocidad	Selección de dirección
Sólido	Color sólido.	1	X	X
Respiración	Parpadeo imitando la respiración.	1 / 2 / espectro	✓	X
Onda	Patrón de ondas.	1 / 2 / espectro	✓	✓
Detonador	La pulsación de un botón iluminará el LED y, a continuación, se desvanecerá.	1 / 2 / espectro	✓	✓
Ciclo de color	Cambia entre dos o más colores por ciclos.	2 / espectro	✓	X

Iluminación: Estilo libre



La pestaña Avanzada te permite personalizar el color de cada LED individualmente. De forma predeterminada, todos los LED son de color rojo.

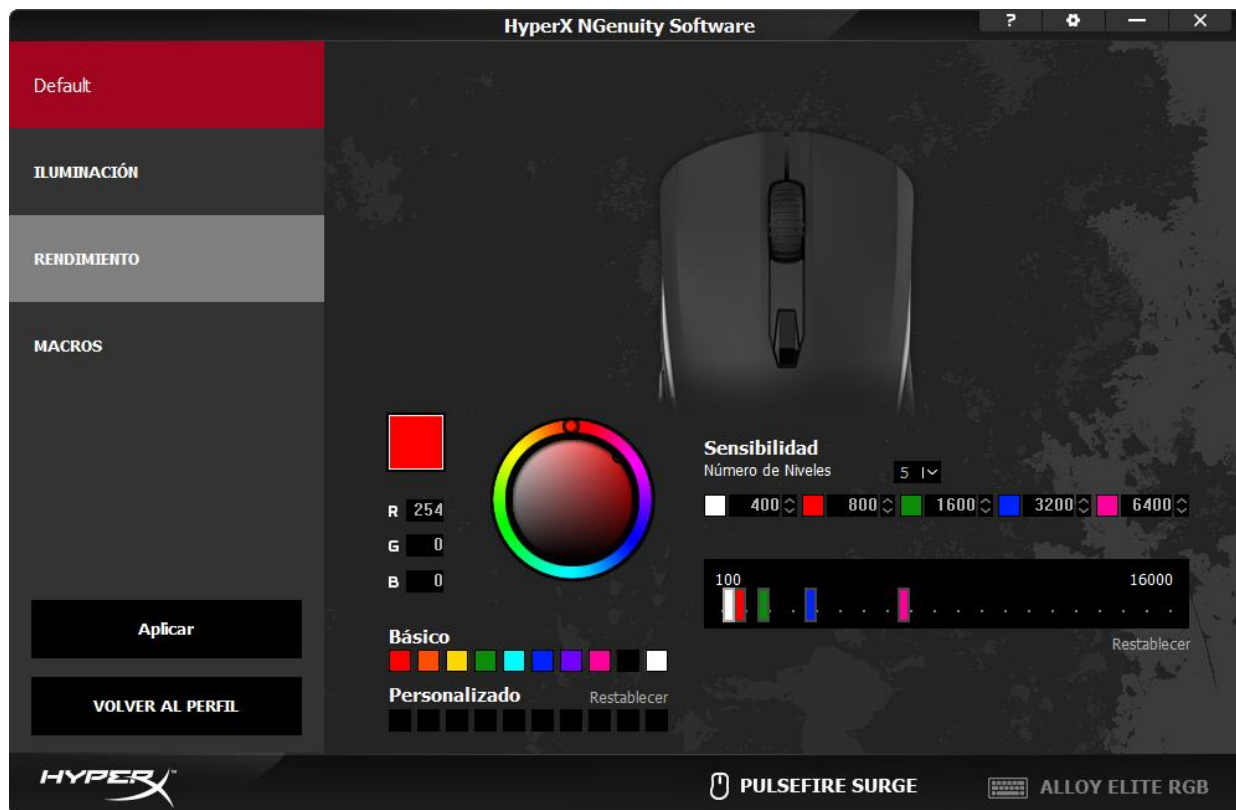
Puedes alternar entre los LED del anillo y el LED del logotipo utilizando este botón (1).

En primer lugar, selecciona un color en el selector de colores (5). Para aplicar el color, haz clic en cada LED uno a uno (6), o haz clic y arrastra para seleccionar un grupo de diodos LED.

Los efectos (2) se pueden aplicar al anillo (Sólido y Onda) o al logotipo (Sólido y Respiración). Cada efecto tiene ajustes que se pueden personalizar (3)(4).

Puedes restablecer los colores de las teclas a su estado predeterminado utilizando el botón Restablecer (5).

Rendimiento

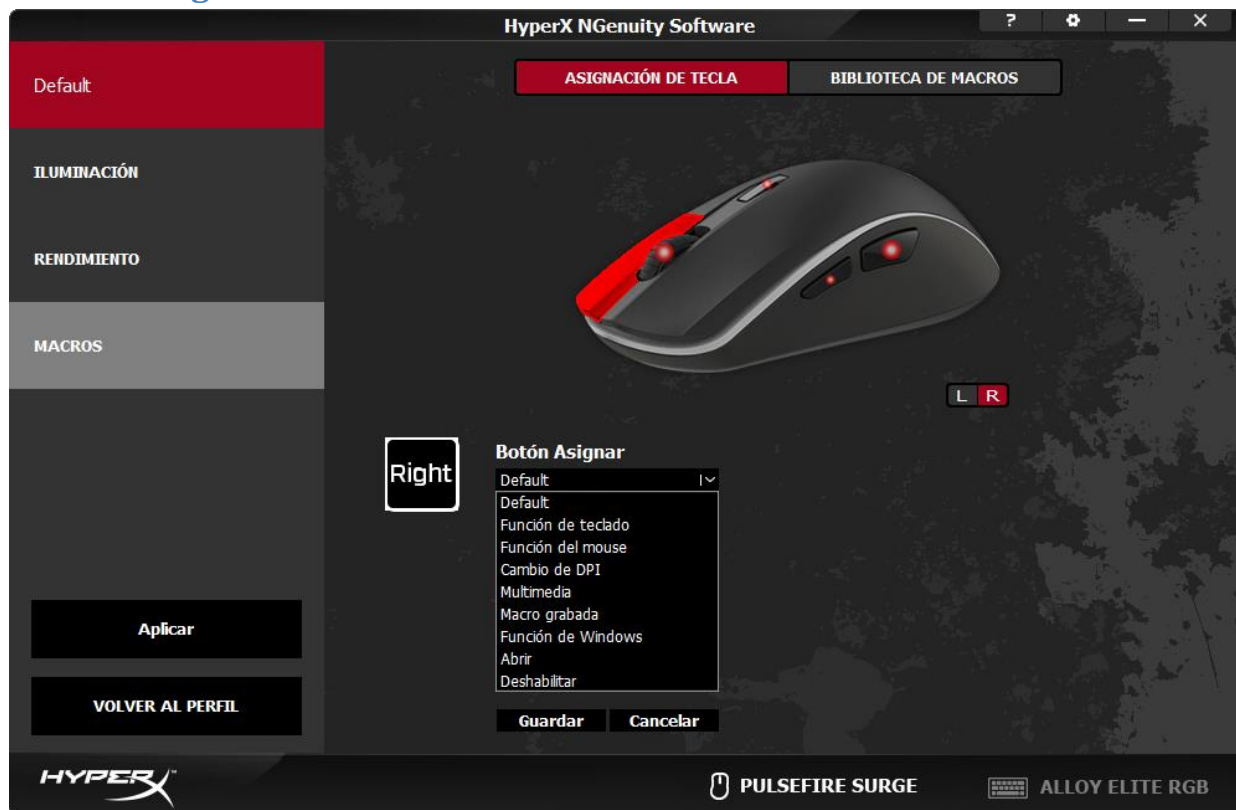


Esta pestaña te permite personalizar los preajustes DPI. La personalización de DPI es específica del perfil; es decir, lo que se seleccione en un perfil será exclusivo de ese perfil y no se adoptará de manera universal para todos los demás perfiles.

De forma predeterminada, existen 3 niveles de DPI (1). No obstante, puedes ajustar el número de 1 a 5 niveles de DPI. Puedes asignar un color y un valor de DPI (4) a cada nivel de DPI (2). También puedes personalizar los valores de DPI haciendo clic y arrastrando los indicadores de nivel situados en la barra deslizante (3).

Para restablecer los valores a su estado predeterminado, utiliza el botón Restablecer (5).

Macros: Asignación de teclas



La pestaña Asignación de teclas te permite reasignar los botones del ratón a una acción o función diferente de la función del botón predeterminado.

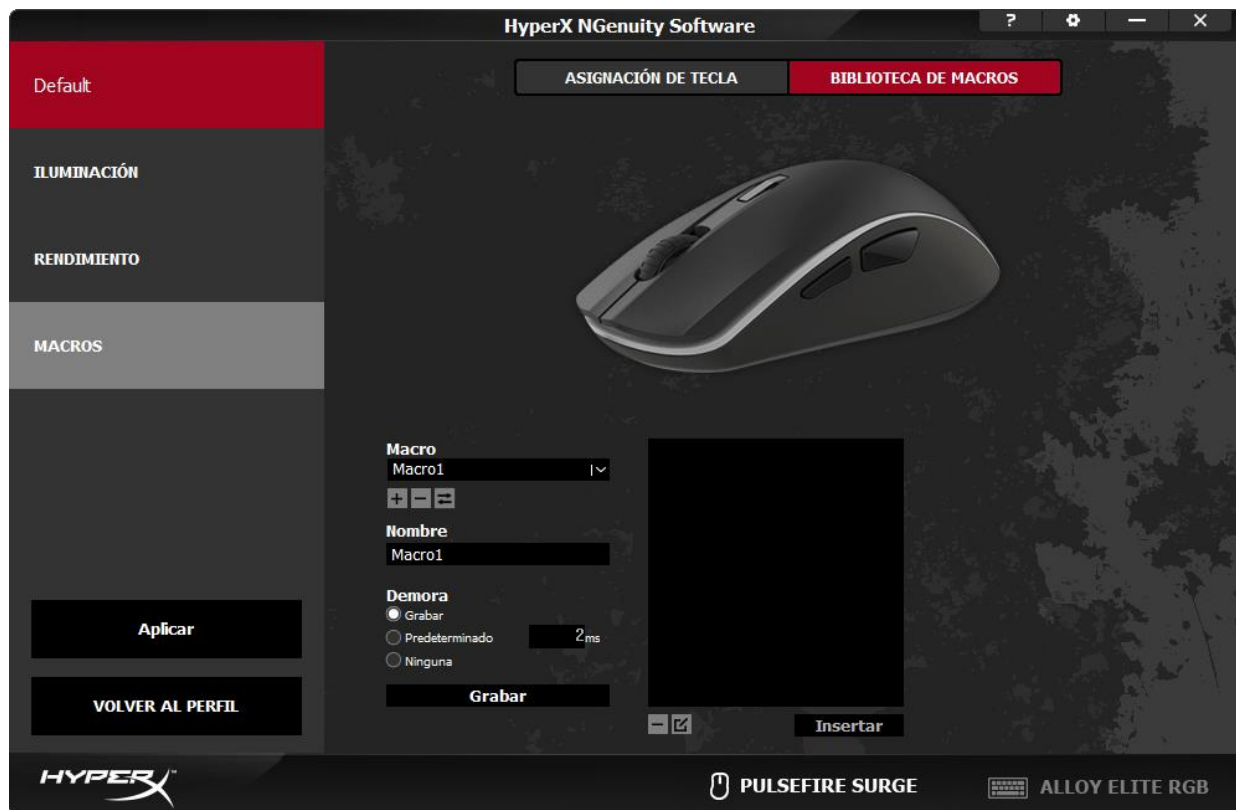
También puedes hacer que el ratón sea para diestros (predeterminado) o para zurdos utilizando el interruptor (4). El botón de “clic normal” (o botón principal) no se puede reasignar a otra función. Al alternar entre el modo para diestros y el modo para zurdos se intercambiará la ubicación del botón principal.

Para seleccionar una tecla, haz clic sobre ella y se volverá de color rojo (1). A continuación, elige la acción o la función que desees en la lista desplegable (2). Pulsa los botones **Guardar** o **Cancelar** cuando hayas terminado (3).

Aquí mostramos la lista de todas las acciones y funciones disponibles para reenlazar una tecla:

Asignación de teclas	Acción o Función
Por defecto	Función predeterminada del ratón.
Función del teclado	Reasigna un botón a otra tecla.
Función del ratón	Asigna una función del ratón (como hacer clic o desplazarse) a un botón.
Cambio de DPI	Asigna un valor de DPI a un botón.
Multimedia	Asigna una función multimedia (como reproducir, silenciar o controlar el volumen) a un botón.
Macro grabada	Asigna una macro grabada (consulta la siguiente sección) a un botón y elige la opción de reproducción.
Función de Windows	Asigna un acceso directo de Windows (como mostrar el escritorio o pegar) a un botón.
Abrir	Asigna un archivo, un programa, una ruta de carpeta o un sitio web a una tecla.
Deshabilitar	Deshabilita el botón seleccionado.

Macros: Biblioteca de macros



La pestaña Biblioteca de macros está diseñada para grabar y editar las macros personalizadas.

Para grabar una macro, selecciona una macro existente en la lista (1) o crea una nueva macro haciendo clic en el signo + (2). El nombre de la macro aparecerá en el campo situado a continuación (3). Pulsa Grabar (4) y escribe la combinación de teclas. A continuación, pulsa Detener para finalizar (4).

Para cambiar el retardo entre las pulsaciones de las teclas, existen tres opciones (5):

- Grabar: los retardos entre las pulsaciones de las teclas permanecen como se grabaron.
- Por defecto: selecciona un valor fijado (6) para cada retardo entre las pulsaciones de las teclas.
- Ninguno: no se produce ningún retardo entre las pulsaciones de las teclas.

Las líneas individuales de la macro se pueden eliminar o editar con los botones – y **Editar** situados debajo de la lista (8).

Inserta pulsaciones o retardos pulsando el botón **Insertar** (9).

Puedes importar o exportar macros utilizando el botón de la doble flecha (2).



HyperX NGenuity Gaming- Software Handbuch



Inhalt

Einführung.....	2
HyperX NGenuity Architektur	2
Hauptseite (Tastatur & Maus)	3
Layout.....	3
Profil erstellen.....	4
Profil duplizieren.....	5
Profile importieren/exportieren	6
Profil bearbeiten	7
Profil löschen.....	8
Einstellungsmenü.....	9
Personalisieren eines Profils für die Tastatur	10
Beleuchtung – Effekte	11
Beleuchtung – Bereiche	12
Beleuchtung – Freestyle.....	13
Gaming-Mode	14
Makros – Tastenzuordnung	15
Makros – Makrobibliothek.....	16
Personalisieren eines Profils für die Maus.....	17
Beleuchtung – Standard.....	18
Beleuchtung – Freestyle.....	19
Performance	20
Makros – Tastenzuordnung	21
Makros – Makrobibliothek.....	23

Einführung

Mit der HyperX NGenuity Gaming-Software lassen sich individuelle Profile für deine HyperX RGB-Peripheriegeräte erstellen. Ein NGenuity-Profil beinhaltet individuelle Voreinstellungen für Beleuchtung, Makros und Gaming-Modi. Zusammen mit dem internen Speicher der HyperX-RGB-Peripheriegeräte erlaubt dies das Speichern von bis zu drei Profilen für unterwegs, um individuelle Makros oder spezifische Gaming-Mode-Einstellungen auszuführen, ohne dass die NGenuity Software benötigt wird,

HyperX NGenuity Architektur

Die HyperX NGenuity Gaming-Software arbeitet mit Profilen und ermöglicht die Erstellung dieser Profile. NGenuity sorgt zudem dafür, dass die Profile in die kompatiblen Peripheriegeräte geladen werden.

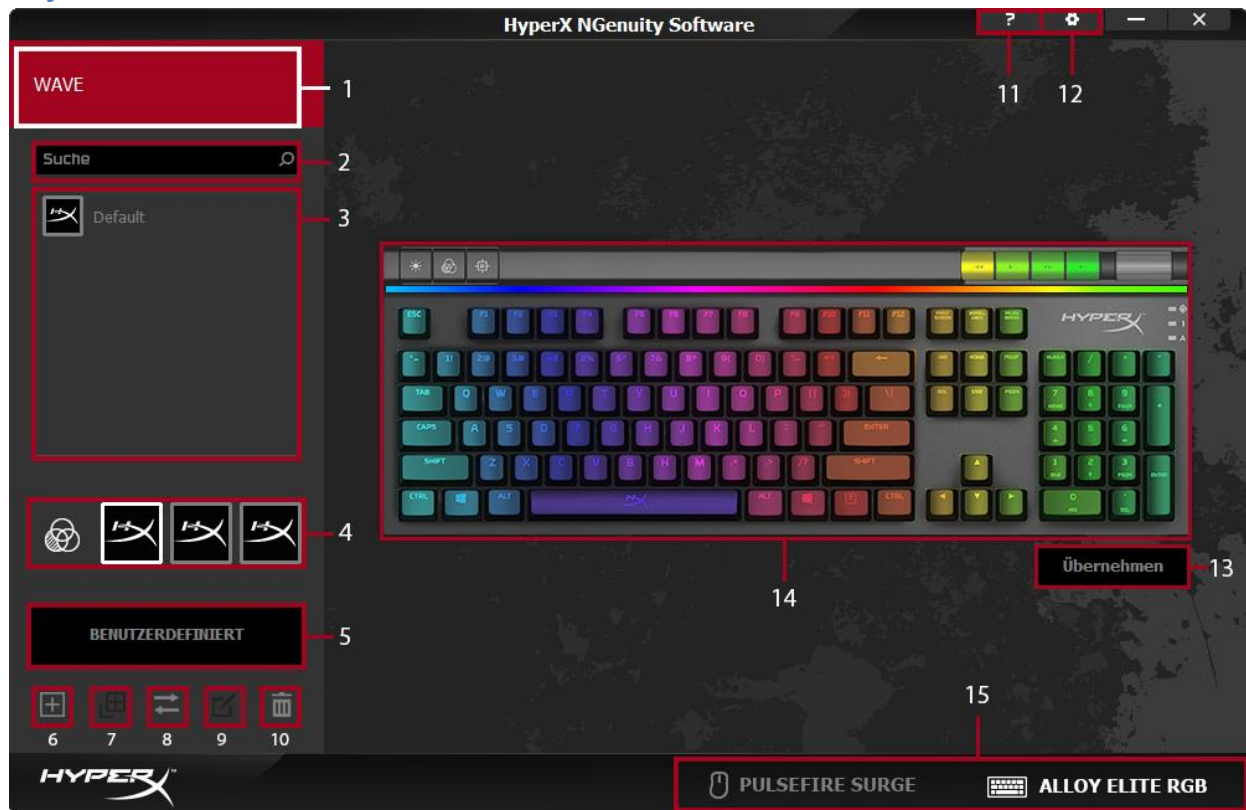
Alle Einstellungen wie Beleuchtung, Gaming-Mode, Tastenzuordnungen und Makros werden in den Profilen gespeichert.

HyperX Tastaturen und Mäuse, die mit NGenuity kompatibel sind, können zwischen mindestens einem (Standardprofil) und maximal drei Profilen im internen Speicher speichern. Für die Nutzung dieser internen Profile ist keine Softwareinstallation nötig. Über die Profiltaste auf der Tastatur oder die entsprechende Tastenkombination (DPI + Mauseklick) auf der Maus, wird einfach zwischen den Profilen gewechselt.

Mit der Software lässt sich jedes Profil aus der Bibliothek oder dem internen Speicher auf der Tastatur oder der Maus anwenden.

Hauptseite (Tastatur & Maus)

Layout



1. Name des gewählten Profils
2. Suchleiste für Profilbibliothek
3. Profilbibliothek
4. Interne Profilspeicherplätze
5. Profiltaste personalisieren
6. Profil erstellen
7. Profil duplizieren
8. Profile importieren/exportieren
9. Profil bearbeiten
10. Profil löschen
11. Tipps
12. Einstellungen
13. Ausgewähltes Profil auf Tastatur anwenden
14. Vorschau der Profilbeleuchtung
15. Geräteauswahl

Profil erstellen



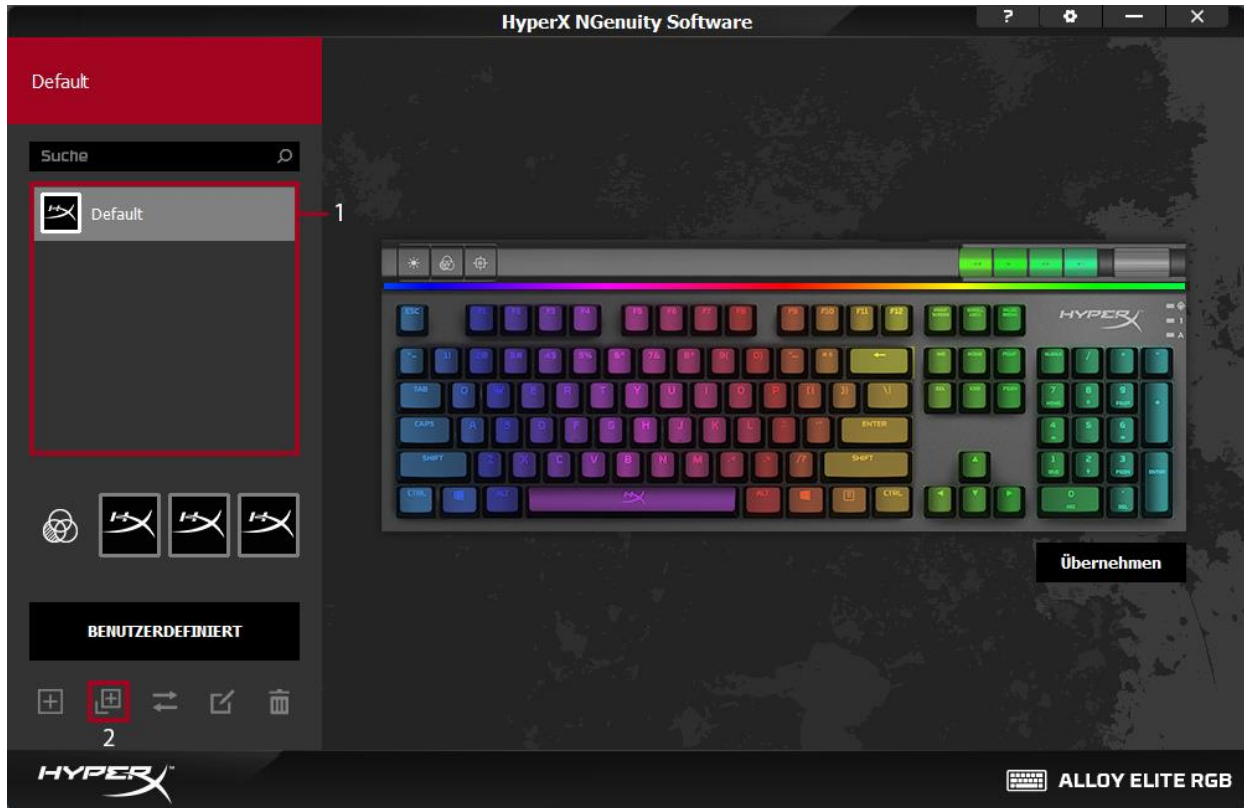
Nach dem Betätigen der Schaltfläche **Create a profile** (1) kannst du einen Profilnamen (2) und ein Profilsymbol (3) auswählen sowie eine Anwendung (4) oder eine Beleuchtungsvorlage (5) mit dem Profil verknüpfen.

Wird eine Anwendung verknüpft, wird das Profil automatisch in die Tastatur geladen, sobald die Anwendung ausgeführt wird. Mit der Taste + (6) lässt sich eine Anwendung hinzufügen und mit der Taste - (6) entfernen.

Eine Beleuchtungsvorlage ist eine schnelle Möglichkeit, um für ein Spiel ein Profil mit passender Beleuchtung zu erstellen.

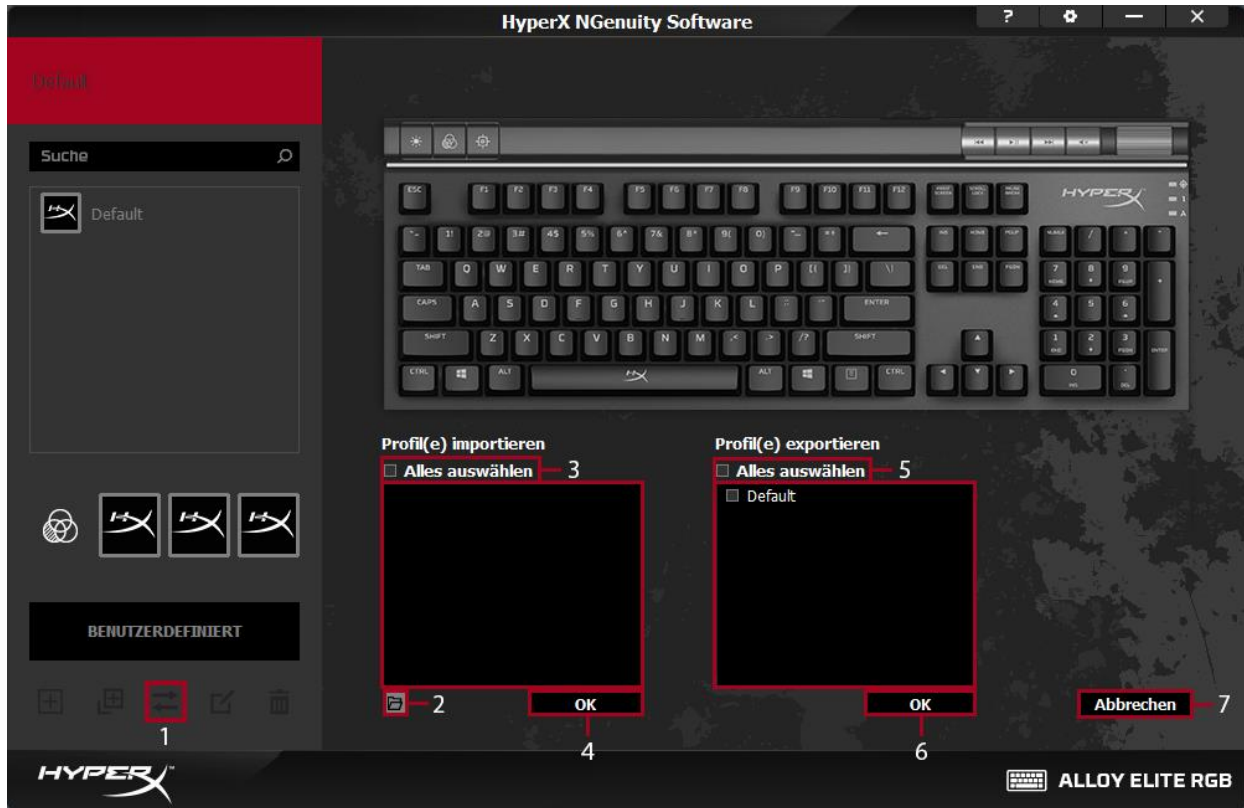
Zum Speichern und Schließen bitte die Schaltfläche **Save** (7) betätigen.

Profil duplizieren



Um ein Profil zu duplizieren, wähle ein Profil in der Bibliothek (1) aus und betätige danach die Schaltfläche **Duplicate** (2). Das duplizierte Profil wird in der Profilbibliothek angezeigt.

Profile importieren/exportieren

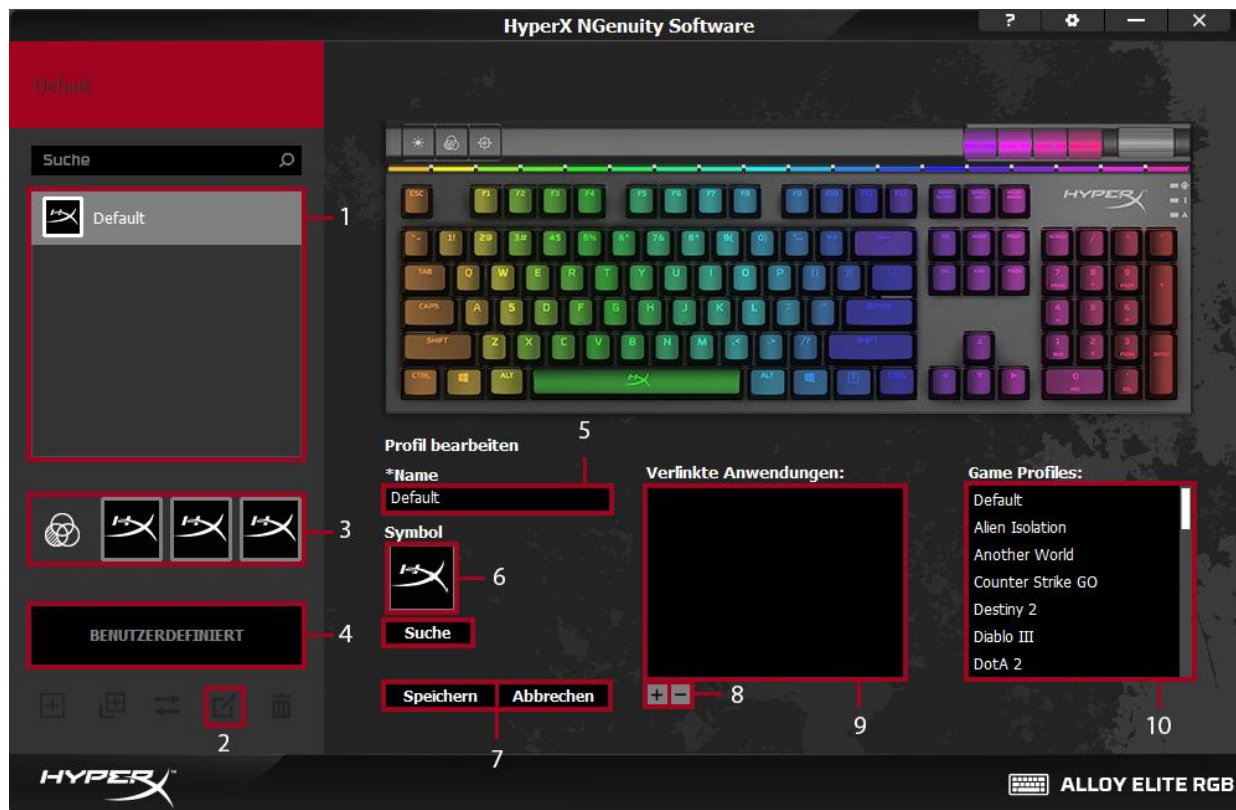


Profile können als .hxp Dateien auf den Computer exportiert und danach auf jeden anderen beliebigen Computer importiert werden.

Um Profile zu importieren, klicke auf **Browse** (2) und suche dann den Ordner mit den Profilen. Nachdem du ein oder mehrere Profile gewählt hast, klicke **Open**. Die zuvor ausgewählten Profile erscheinen in der Liste über der Schaltfläche "Browse". Um zu bestätigen, welche Profile importiert werden sollen, kannst du diese einzeln oder alle mit **Select All** (3) und dann **OK** (4) wählen. Die Profile werden in deiner Bibliothek angezeigt.

Um Profile zu exportieren, kannst du diese einzeln in der Liste der Profilibibliothek oder alle mit **Select All** (5) und dann **OK** (6) wählen. Suche den Ordner, in den die Profile gespeichert werden sollen, und klicke dann auf **OK**.

Profil bearbeiten

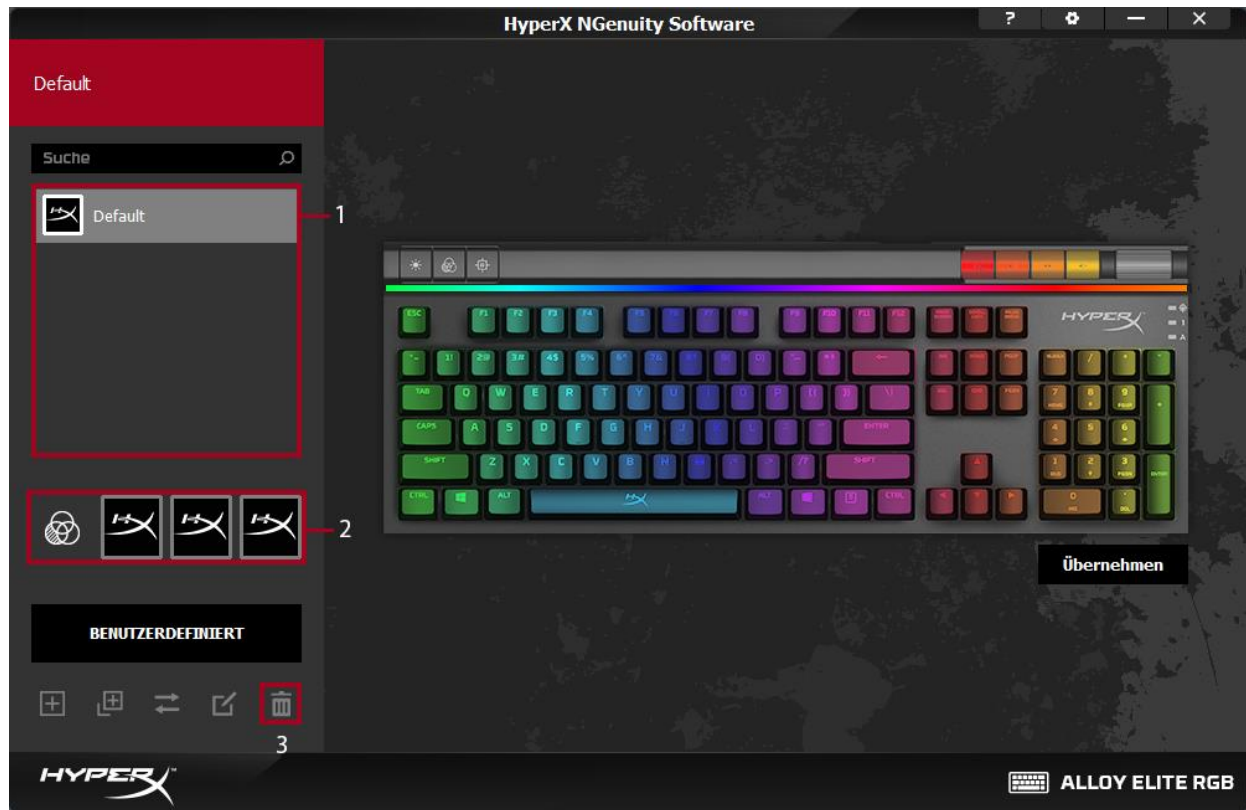


Wähle zunächst das Profil, das bearbeitet werden soll, aus der Profilibibliothek (1) aus. Klicke dann auf die Schaltfläche **Edit** (2).

Ändere Profileinstellungen wie Name (5), Symbol (6), verknüpfte Anwendung (9) oder Beleuchtungsvorlage (10) und klicke auf Save (7) um die Änderungen zu übernehmen.

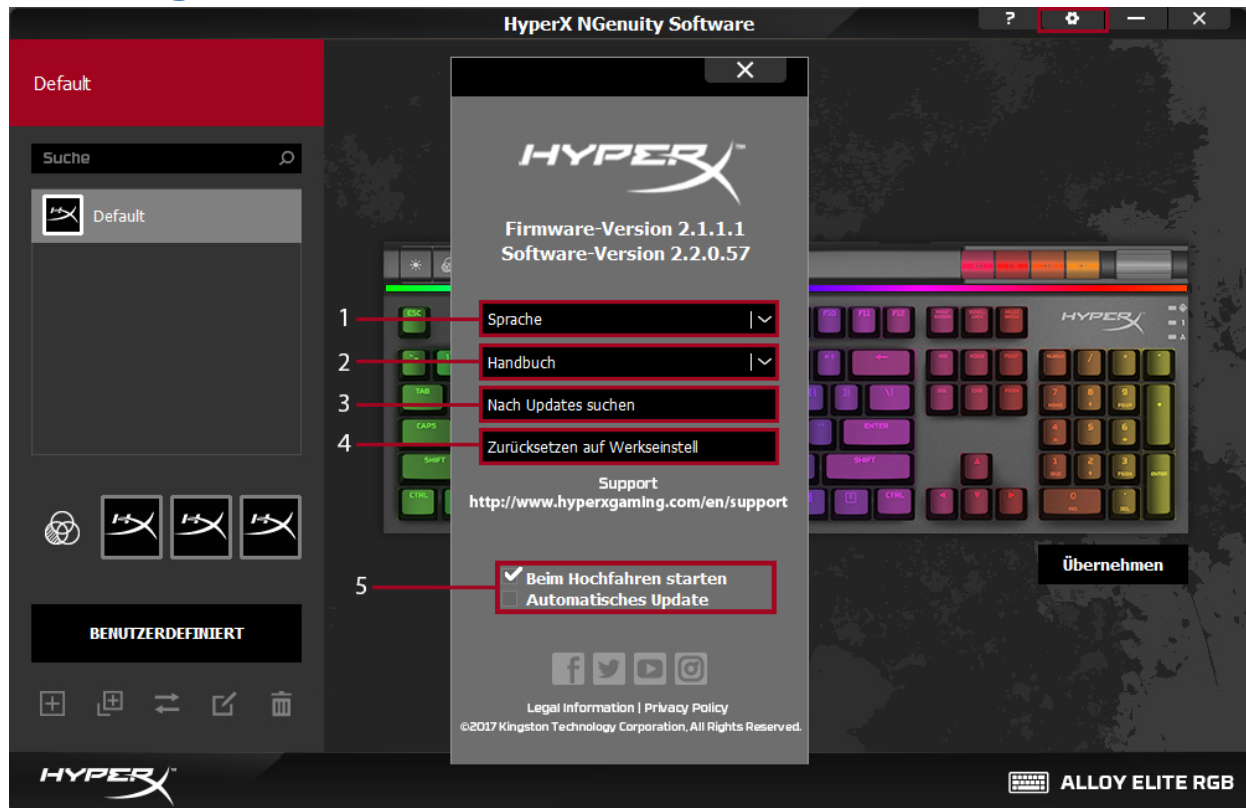
Profile im internen Speicher (3) können nicht direkt bearbeitet werden. Du musst sie zunächst einzeln in die Profilibibliothek ziehen.

Profil löschen



Wähle ein Profil aus der Profilbibliothek (1) oder aus den internen Speicherplätzen (2) aus. Klicke auf Delete (3) und bestätige, dass du das Profil dauerhaft löschen willst.

Einstellungsmenü



Das Softwareeinstellungsmenü ermöglicht, die Sprache in NGenuity zu ändern (1), auf das Manual (2) zu gehen, die Software- oder Firmware-Updates (3) zu prüfen oder die Standardeinstellungen der Software (4) wieder herzustellen.

Wenn die Standardeinstellungen wieder hergestellt werden, werden alle Profile gelöscht. Bitte sichere deine Profile vorher über das Menü Import/Export.

Es ist auch möglich, zu wählen, ob NGenuity beim Systemstart ebenfalls gestartet werden soll und ob es automatisch nach Updates suchen soll (5).

Personalisieren eines Profils für die Tastatur

Um ein Profil zu personalisieren, wähle ein Profil aus der Bibliothek aus und klicke unten auf **Customize**.

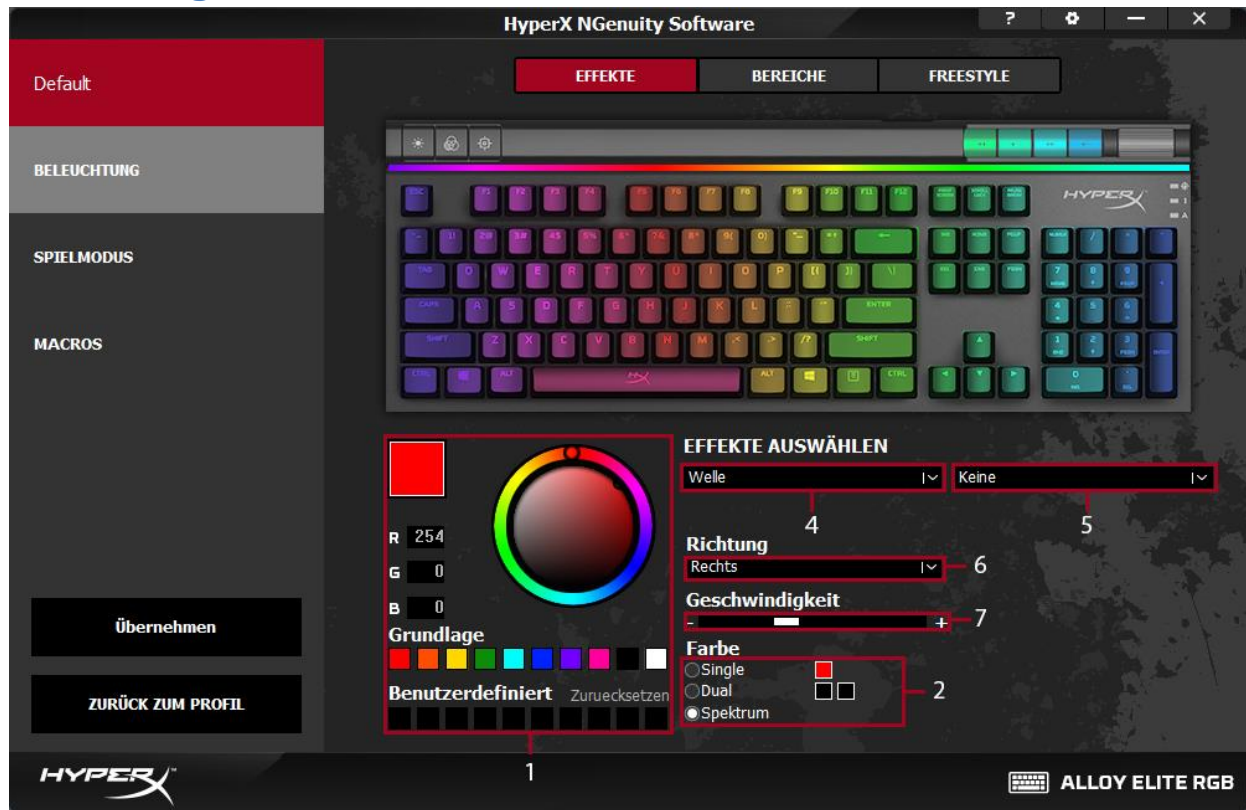
Links unter dem Profilnamen werden drei Hauptbereiche und die zugehörigen Unterbereiche angezeigt:

Bereich	Unterbereiche	Funktion
Beleuchtung	Effekte	Personalisiert das Beleuchtungsprofil mit Effekten.
	Bereiche	Mit Hilfe von Bereichen kann das Beleuchtungsprofil personalisiert werden.
	Freestyle	Das Beleuchtungsprofil wird Taste für Taste personalisiert.
Game Mode	Game Mode	Wähle die Tasten oder Tastenkombinationen, die deaktiviert sein sollen, wenn der Gaming-Modus aktiv ist.
Macros	Key Assignment	Verknüpft eine Taste mit einer voreingestellten Funktion oder Aktion.
	Macro Library	Erstellt eine personalisierte Tastenkombination (Makros) für die Tastenzuordnung.

Betätige links **Apply**, um eine Vorschau der personalisierten Farbeinstellungen auf deiner Tastatur anzuzeigen.

Betätige **Back to profile**, um die personalisierten Einstellungen ohne Tastaturvorschau zu speichern.

Beleuchtung - Effekte



Die Registerkarte "Effects" ermöglicht eine Personalisierung der Profilbeleuchtung mit einem einzelnen Effekt (4) oder zwei gekoppelten Effekten (4) (5) (nicht alle Effekte können gekoppelt werden).

Die Farbauswahl erfolgt über den Farbwähler (1) entweder durch Auswahl einer Farbe aus dem Farbrad oder durch Eingabe der RGB-Werte daneben. Um eine Farbe für einen Effekt zu übernehmen, ziehe die gewählte Farbe in die Felder neben Single oder Dual (2).

Für jeden Effekt gibt es mindestens eine Einstellung wie Farbe oder Geschwindigkeitsauswahl (6) (7). Hier eine Übersicht über die Effekte und Einstellungen, die jeweils verfügbar sind:

Effekt	Beschreibung	Farbauswahl(en)	Geschwindigkeitsauswahl	Richtungsauswahl	Sekundäreffekt verfügbar
Solid	Durchgehende Farbe.	1	X	X	✓
Breathing	Blinkt, imitiert Atmung.	1 / 2 / Spektrum	✓	X	✓
Wave	Wellenmuster.	1 / 2 / Spektrum	✓	✓	✓
Trigger	Drücken der Tasten lässt die Tasten aufleuchten und wieder verblassen.	1 / 2 / Spektrum	✓	X	X
Explosion	Explosionsmuster.	1 / 2 / Spektrum	✓	X	X
HyperX Flamme	Flammenmuster.	1 / 2 / Spektrum	✓	X	X

Beleuchtung - Bereiche



Die Registerkarte "Zones" ermöglicht das Personalisieren einzelner Tastengruppen mit einer der sechs fertigen Vorlagen oder durch Erstellen einer neuen Vorlage.

Wähle eine Vorlage aus der Drop-Downliste aus (1).

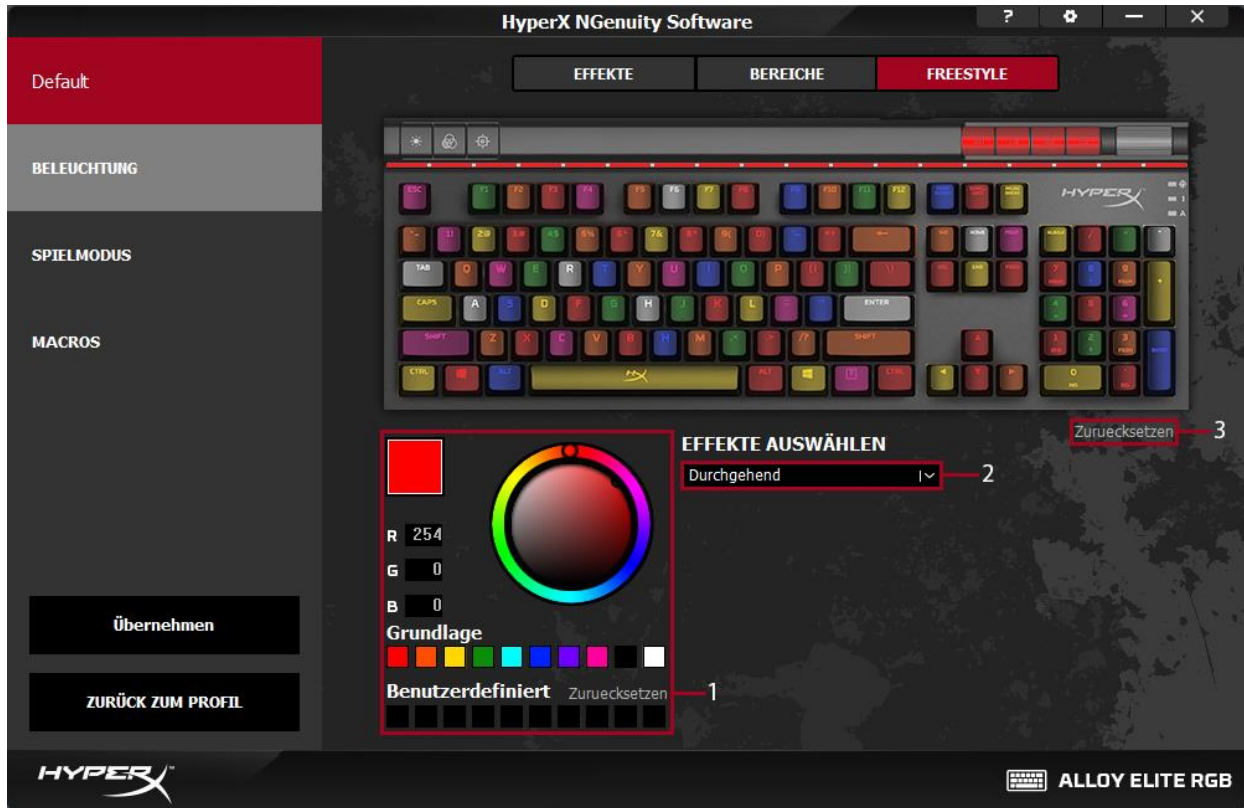
Um die Farben eines Bereichs zu verändern, wähle eine Farbe im Farbwähler (2) und klicke auf das Quadrat neben dem Bereich.

Mit **+**, **-** oder **Edit** (3) kannst du den Namen eines Bereichs hinzufügen, entfernen oder bearbeiten.

Um die Bereiche auf die Standardeinstellungen zurückzusetzen, klicke auf **Reset** (4).

Folgende Effekte (5) können als Effekt auf der gesamte Tastatur angewendet werden: durchgehend, Atmung, Welle, Auslöser, Explosion und HyperX Flamme. Jeder Effekt enthält personalisierbare Einstellungsmöglichkeiten.

Beleuchtung - Freestyle



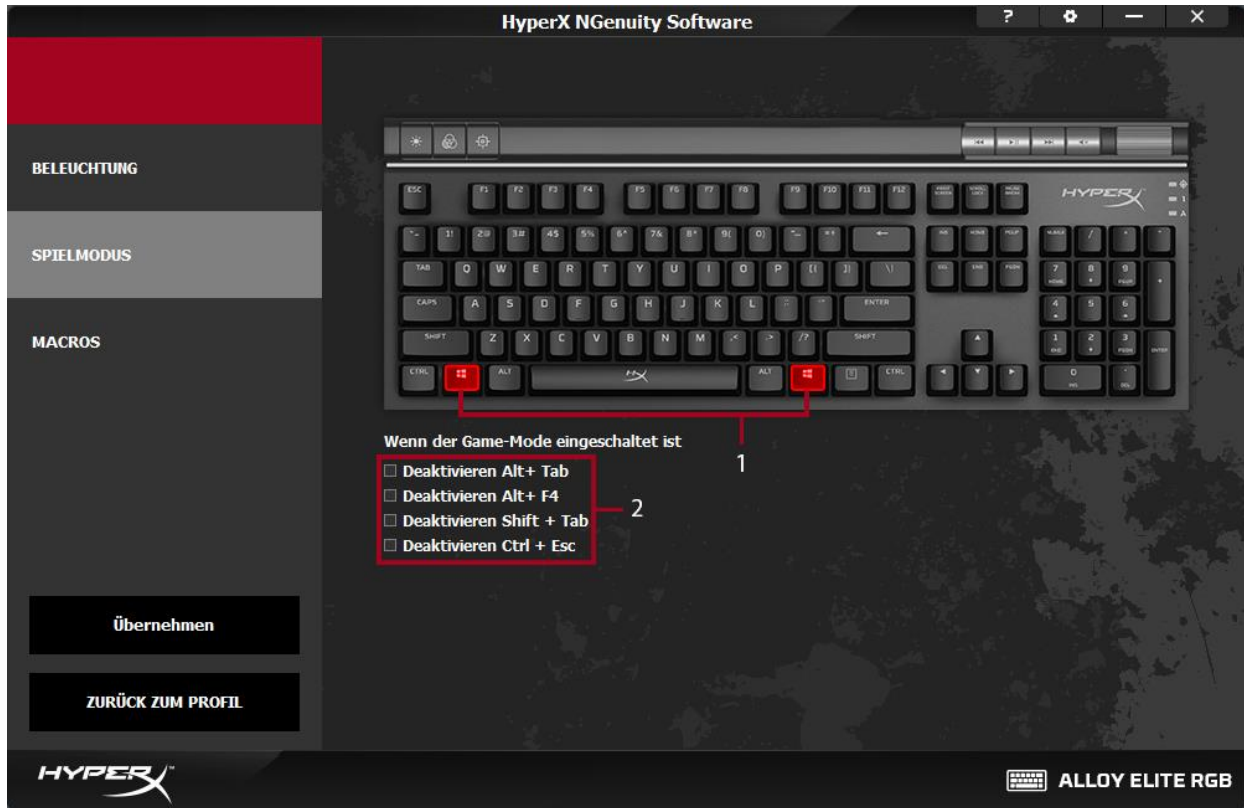
Die Registerkarte "Freestyle" ermöglicht die Personalisierung jeder einzelnen Tastenfarbe. Standardmäßig ist die Tastatur ganz auf Rot eingestellt.

Wähle zunächst eine Farbe im Farbwähler (1). Um eine Farbe zu übernehmen, klicke entweder auf einzelne Tasten oder ziehe mit gedrückter Maustaste eine Farbe auf eine Tastengruppe.

Folgende Effekte (4) können als Effekt auf der gesamten Tastatur angewendet werden: durchgehend, Atmung, Welle, Auslöser, Explosion und HyperX Flamme. Jeder Effekt enthält personalisierbare Einstellungsmöglichkeiten.

Die Farben der Tasten können über die Schaltfläche "Reset" (3) auf die Standardeinstellung zurückgesetzt werden.

Gaming-Mode

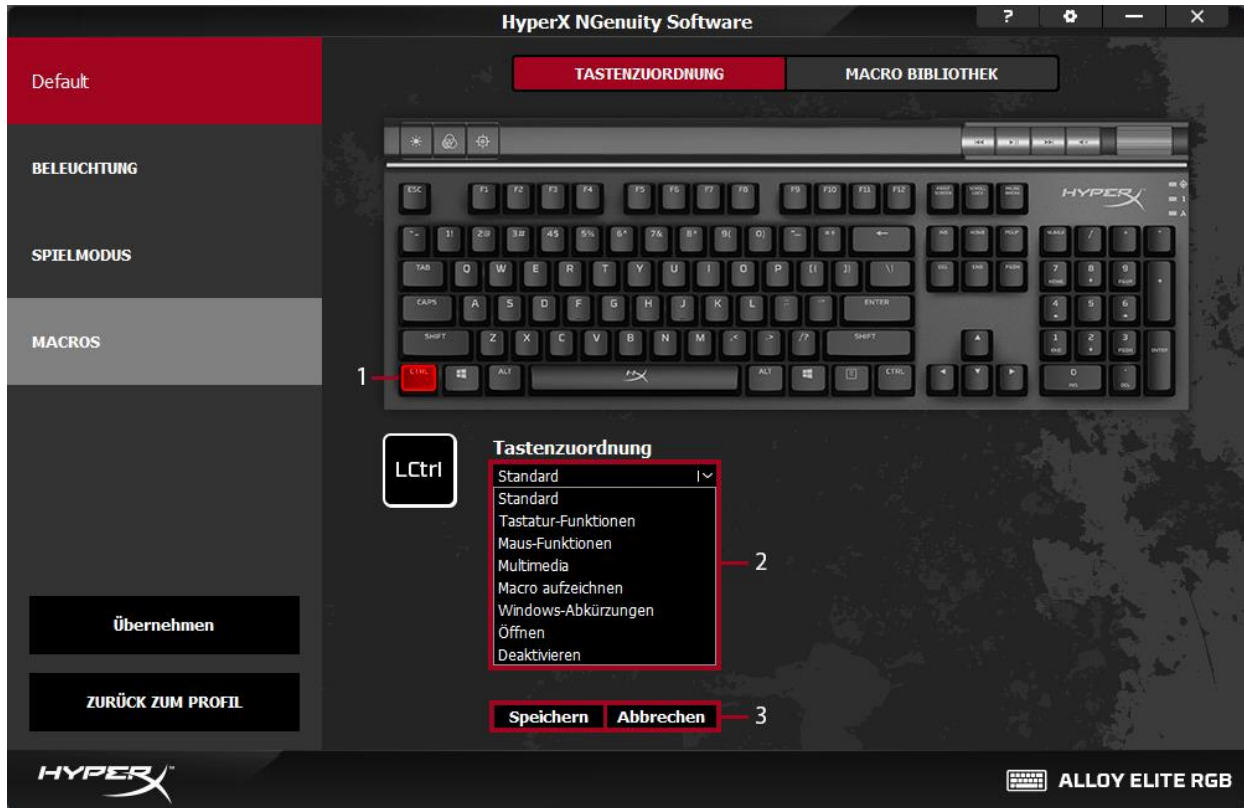


Mit dieser Registerkarte kann das Verhalten der Schaltfläche "Gaming-Modus" personalisiert werden. Die personalisierten Einstellungen des Gaming-Modus sind profilbezogen. Die Auswahl innerhalb eines Profils bezieht sich exklusiv auf ein bestimmtes Profil und steht für die anderen Profile nicht zur Verfügung.

Standardmäßig sind beide Windows-Tasten im aktiven Gaming-Modus (1) deaktiviert. Um weitere Tasten im Gaming-Modus zu deaktivieren, wähle die Tasten auf der Tastatur (2). Sie werden dann rot. Um eine Taste aus dem Gaming-Modus zu entfernen, wähle sie erneut, sodass sie nicht mehr rot ist.

Tastenkombinationen können durch Auswählen in der Liste (3) deaktiviert werden.

Makros – Tastenzuordnung



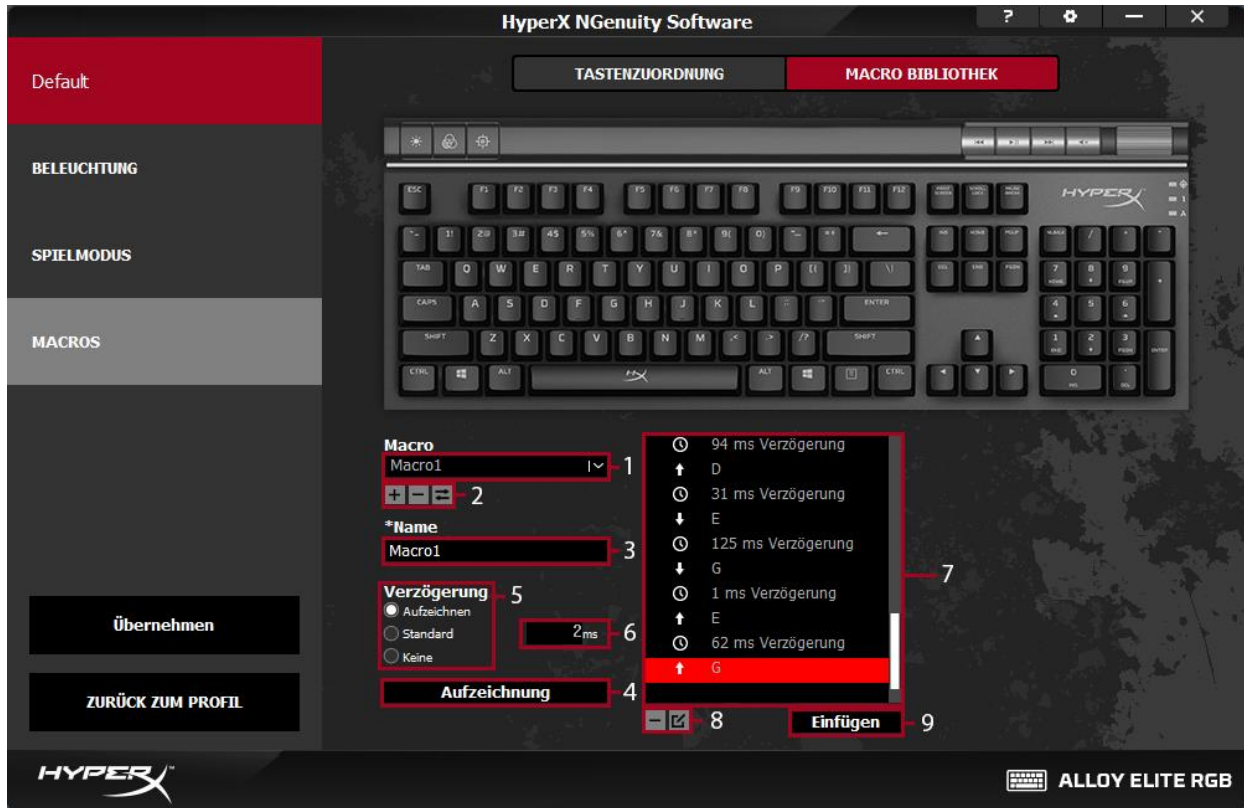
Die Registerkarte "Key Assignment" ermöglicht die neue, vom Standard abweichende, Zuordnung von Tasten auf eine Aktion oder Funktion.

Um eine Taste auszuwählen, klicke darauf. Sie wird dann rot (1). Wähle dann die gewünschte Aktion oder Funktion aus der Drop-Downliste (2) aus. Klicke abschließend zum Speichern auf **Save** oder zum Abbrechen auf **Cancel** (3).

Hier findest du eine Liste aller für die Tastenzuordnung verfügbarer Aktionen und Funktionen:

Tastenzuordnung	Aktion oder Funktion
Default	Tastatur-Standardfunktion.
Keyboard Function	Ordnet eine Taste einer anderen Taste zu.
Mouse Function	Ordnet einer Taste eine Mausfunktion, wie Klicken oder Scrollen zu.
Multimedia	Ordnet einer Taste eine Multimedia-Funktion, wie Wiedergabe, Stumm schalten oder Lautstärkekontrolle zu.
Recorded Macro	Weist einem aufgezeichneten Makro (siehe nächster Abschnitt) eine Taste zu und wählt die Wiedergabeoption.
Windows Shortcuts	Ordnet einer Taste ein Windows-Tastaturkürzel wie Desktop anzeigen oder Einfügen zu.
Open	Ordnet einer Taste eine Datei, ein Programm, einen Ordnerpfad oder eine Webseite zu.
Disable	Deaktiviert die gewählte Taste.

Makros – Makrobibliothek



Mit der Registerkarte "Macro Library" werden personalisierte Makros aufgezeichnet und bearbeitet.

Um ein Makro aufzuzeichnen, wähle ein vorhandenes Makro aus der Liste (1) oder erstelle ein neues Makro mit + (2). Der Name des Makros wird im Feld unten angezeigt (3). Klicke auf "Record" (4) und gib die Tastenkombination ein. Klicke abschließend auf "Stop" (4).

Um die Verzögerung zwischen Tastendrücken zu ändern, gibt es drei Auswahlmöglichkeiten (5):

- Record: Verzögerungen zwischen Tastendrücken bleiben wie aufgezeichnet.
- Default: wählt einen festen Wert (6) für jede Verzögerung zwischen Tastendrücken.
- None: keine Verzögerung zwischen Tastendrücken.

Einzelne Makrozeilen können unter der Liste über - gelöscht bzw. über **Edit** bearbeitet werden (8).

Betätige die Schaltfläche **Insert**, um Tastendrücke oder Verzögerungen einzufügen (9).

Über die Doppelpfeil-Schaltfläche (2) können Makros importiert oder exportiert werden.

Personalisieren eines Profils für die Maus

Um ein Profil zu personalisieren, wähle ein Profil aus der Bibliothek aus und klicke unten auf **Customize**.

Links unter dem Profilnamen werden drei Hauptbereiche und die zugehörigen Unterbereiche angezeigt:

Bereich	Unterbereiche	Funktion
Lighting	Standard	Personalisiert das Beleuchtungsprofil mit Effekten.
	Advanced	Personalisiert das Beleuchtungsprofil jeder einzelnen LED.
Performance	Performance	Personalisiert DPI-Voreinstellungen und DPI-Indikatorfarben.
Macros	Tastenzuordnung	Verknüpft eine Taste mit einer voreingestellten Funktion oder Aktion.
	Macro Library	Erstelle personalisierte Tastenkombinationen (Makros) für die Tastenzuordnung.

Betätige links **Apply**, um eine Vorschau der personalisierten Farbeinstellungen auf deiner Maus anzuzeigen.

Betätige **Back to profile**, um die personalisierten Einstellungen ohne Mausvorschau zu speichern.

Beleuchtung - Standard



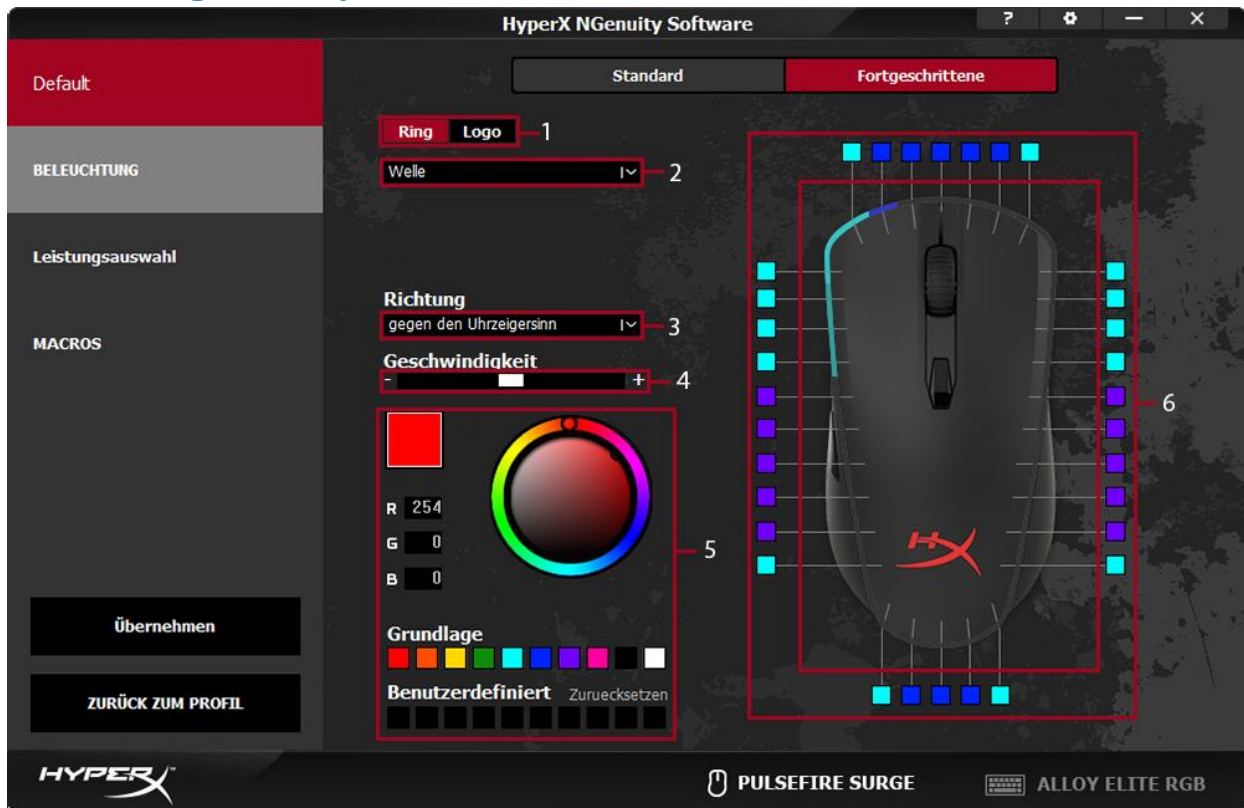
Die Registerkarte "Standard" ermöglicht eine Personalisierung der Profilbeleuchtung mit einem Leuchteffekt (1).

Die Farbauswahl erfolgt über den Farbwähler (5) entweder durch Auswahl einer Farbe aus dem Farbrad oder durch Eingabe der RGB-Werte daneben. Um eine Farbe für einen Effekt zu übernehmen, ziehe die gewählte Farbe in die Felder neben Single oder Dual (2).

Für jeden Effekt gibt es mindestens eine Einstellung wie Farbe oder Geschwindigkeitsauswahl (3) (4). Hier eine Übersicht über die Effekte und Einstellungen, die jeweils verfügbar sind:

Effekt	Beschreibung	Farbauswahl(en)	Geschwindigkeitsauswahl	Richtungsauswahl
Solid	Durchgehende Farbe.	1	X	X
Breathing	Blinkt, imitiert Atmung.	1 / 2 / Spektrum	✓	X
Wave	Wellenmuster.	1 / 2 / Spektrum	✓	✓
Trigger	Mit einem Tastendruck leuchtet die LED und verblasst.	1 / 2 / Spektrum	✓	✓
Color Cycle	Wechselt zwischen zwei oder mehr Farben durch.	2 / Spektrum	✓	X

Beleuchtung - Freestyle



Die Registerkarte "Advanced" ermöglicht die Personalisierung jeder einzelnen LED-Farbe. Standardmäßig sind alle LEDs auf Rot eingestellt.

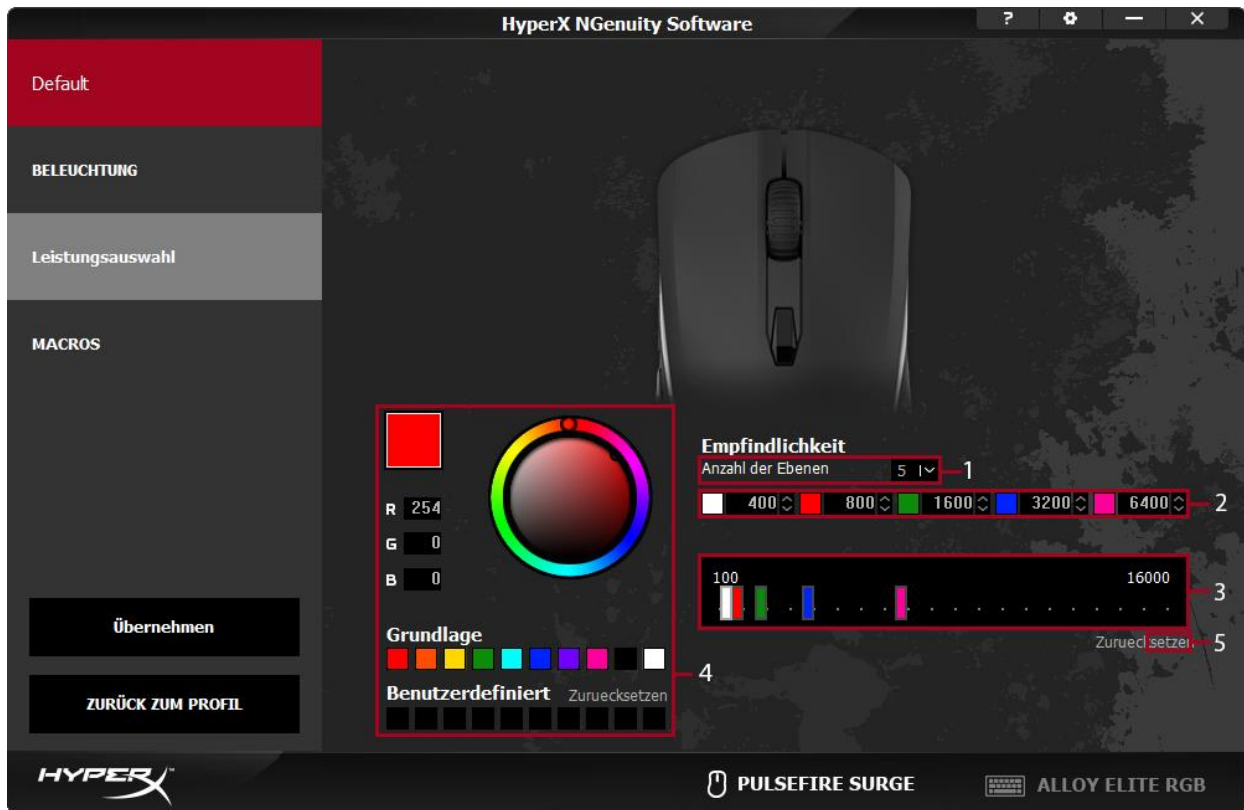
Du kannst zwischen den Ring-LEDs und der Logo-LED mit der Schaltfläche (1) wechseln.

Wähle zunächst eine Farbe im Farbwähler (5). Um eine Farbe zu übernehmen, klicke entweder auf einzelne LEDs oder ziehe mit gedrückter Maustaste eine Farbe auf eine LED-Gruppe.

Effekte (2) können auf den Ring (durchgehend oder Welle) oder auf das Logo (durchgehend oder Atmung) angewendet werden. Jeder Effekt enthält personalisierbare Einstellungsmöglichkeiten (3) (4).

Die Farben der Tasten können über die Schaltfläche "Reset" (5) auf die Standardeinstellung zurückgesetzt werden.

Performance

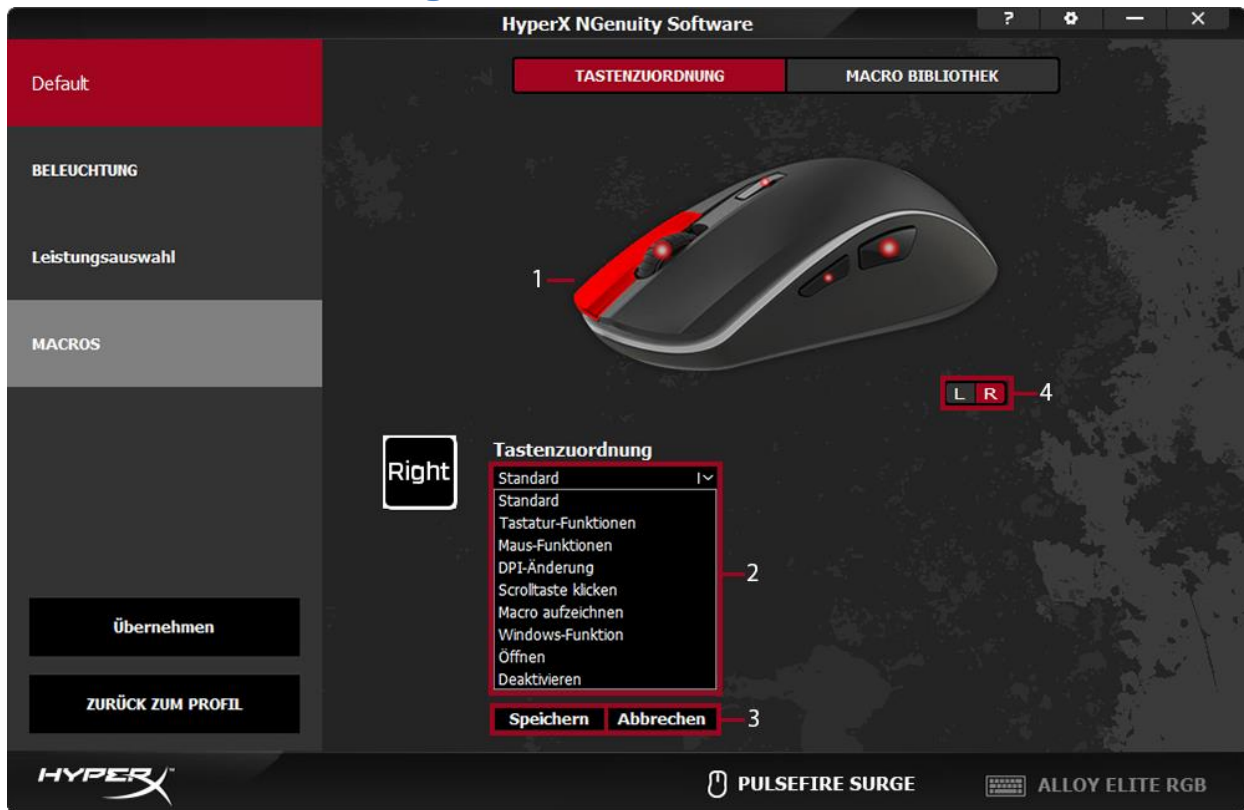


Mit dieser Registerkarte kannst du die DPI-Voreinstellungen personalisieren. Die personalisierten DPI-Einstellungen sind profilbezogen. Die Auswahl innerhalb eines Profils bezieht sich exklusiv auf ein bestimmtes Profil und steht für die anderen Profile nicht zur Verfügung.

Standardmäßig gibt es drei 3 DPI Levels (1). Die kannst aber die Anzahl von 1 bis 5 DPI Levels anpassen. Du kannst jedem DPI Level (2) einen DPI-Wert und eine Farbe (4) zuordnen. Du kannst zudem die DPI-Werte personalisieren. Verschiebe dazu einfach die Level-Indikatoren in der Schiebeleiste bei gedrückter Maustaste (3).

Um die Werte auf die Standardeinstellungen zurückzusetzen, klicke auf "Reset" (5).

Makros – Tastenzuordnung



Die Registerkarte "Key Assignment" ermöglicht die neue, vom Standard abweichende, Zuordnung von Maustasten auf eine Aktion oder Funktion.

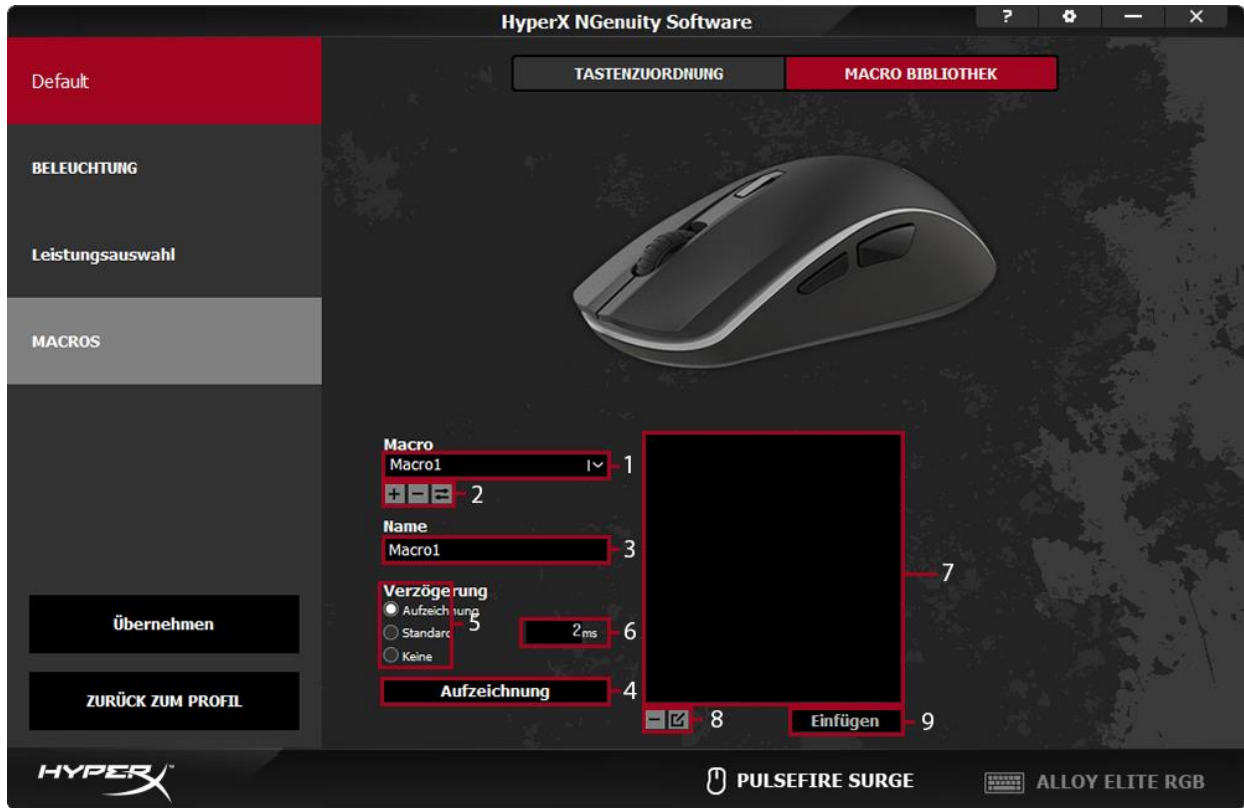
Mit dem Umschalter (4) kannst du die Maus auf Rechtshänder (Standard) oder Linkshänder einstellen. Der "Normalklick" (Haupttaste) kann keiner anderen Funktion zugeordnet werden. Durch Umschalten zwischen Rechtshänder und Linkshänder wechselt auch die Haupttaste.

Um eine Taste zu wählen, klicke darauf. Sie wird Rot (1). Wähle dann die gewünschte Aktion oder Funktion aus der Drop-Downliste (2) aus. Drücke abschließend **Save** oder **Cancel** (3).

Hier findest du eine Liste aller für die Tastenzuordnung verfügbarer Aktionen und Funktionen:

Tastenzuordnung	Aktion oder Funktion
Default	Maus-Standardfunktion.
Keyboard Function	Ordnet eine Taste einer anderen Taste zu.
Mouse Function	Ordnet eine Mausfunktion, wie Klicken oder Scrollen, einer Taste zu.
DPI Change	Ordnet einer Taste einen DPI-Wert zu.
Multimedia	Ordnet einer Taste eine Multimedia-Funktion, wie Wiedergabe, Stummschalten oder Lautstärkekontrolle zu.
Recorded Macro	Weist einem aufgezeichneten Makro (siehe nächster Abschnitt) eine Taste zu und wählt die Wiedergabeoption.
Windows Function	Ordnet einer Taste ein Windows-Tastaturkürzel wie Desktop anzeigen oder Einfügen zu.
Open	Ordnet einer Taste eine Datei, ein Programm, einen Ordnerpfad oder eine Webseite zu.
Disable	Deaktiviert die gewählte Taste.

Makros – Makrobibliothek



Mit der Registerkarte "Macro Library" werden personalisierte Makros aufgezeichnet und bearbeitet.

Um ein Makro aufzuzeichnen, wähle ein vorhandenes Makro aus der Liste (1) oder erstelle ein neues Makro mit + (2). Der Name des Makros wird im Feld unten angezeigt (3). Klicke auf "Record" (4) und gib die Tastenkombination ein. Klicke abschließend auf "Stop" (4).

Um die Verzögerung zwischen Tastendrücken zu ändern, gibt es drei Auswahlmöglichkeiten (5):

- Record: Verzögerungen zwischen Tastendrücken bleiben wie aufgezeichnet.
- Default: wählt einen festen Wert (6) für jede Verzögerung zwischen Tastendrücken.
- None: keine Verzögerung zwischen Tastendrücken.

Einzelne Makrozeilen können unter der Liste über - gelöscht bzw. über **Edit** bearbeitet werden (8).

Betätige die Schaltfläche **Insert**, um Tastendrücke oder Verzögerungen einzufügen (9).

Über die Doppelpfeil-Schaltfläche (2) können Makros importiert oder exportiert werden.



Manuel du logiciel HyperX NGenuity Gaming



Table des Matières

Introduction	2
Architecture de HyperX NGenuity	2
Page principale (clavier et souris)	3
Agencement	3
Créer un profil	4
Dupliquer un profil	5
Importer/ exporter des profils	6
Modifier un profil	7
Supprimer un profil	8
Menu Paramètres	9
Personnaliser un profil pour le clavier	10
Effets d'éclairage	11
Zones d'éclairage	12
Éclairage Style libre	13
Mode Jeu	14
Macros – Attribution de touches	15
Macros – Bibliothèque de macros	16
Personnaliser un profil pour la souris	17
Éclairage standard	18
Éclairage Style libre	19
Performance	20
Macros – Attribution de touches	21
Macros – Bibliothèque de macros	23

Introduction

Le logiciel HyperX NGenuity Gaming vous permet de créer des profils personnalisés pour vos périphériques HyperX RGB. La structure d'un profil NGenuity inclut les paramètres de personnalisation de l'éclairage, des macros et du Mode Jeu. Grâce à ces paramètres et à la mémoire embarquée des périphériques RGB HyperX, vous pouvez utiliser jusqu'à trois profils sans avoir à utiliser le logiciel NGenuity pour exécuter des macros personnalisés ou pour appliquer vos paramètres de Mode Jeu spécifiques.

Architecture de HyperX NGenuity

Le logiciel HyperX NGenuity Gaming est construit autour des profils et est l'outil pour vous aider à les créer vous même. NGenuity vous aide aussi à charger des profils dans vos périphériques compatibles.

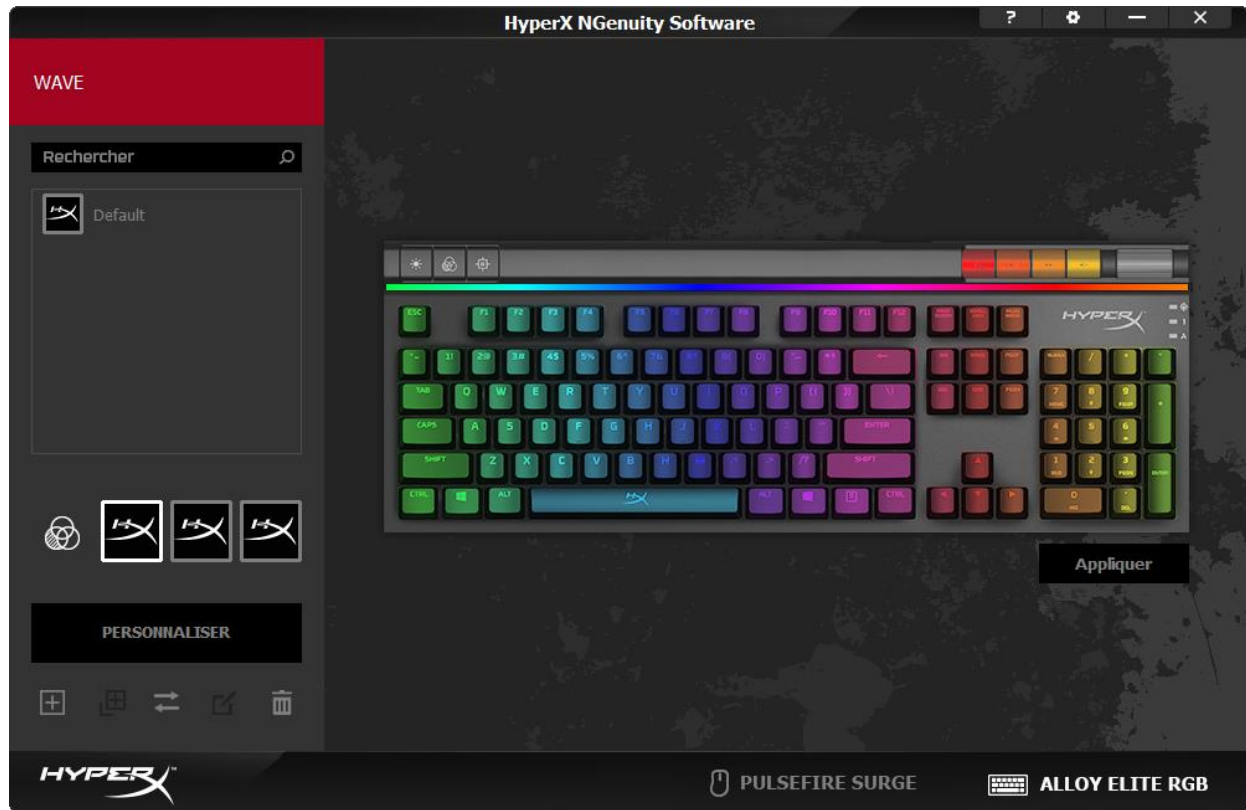
Vos paramètres, tels qu'Éclairage, Mode Jeu, Attribution de touches et Macros, sont tous enregistrés dans un profil.

Les claviers et les souris HyperX compatibles avec NGenuity peuvent enregistrer jusqu'à trois profils dans leur mémoire embarquée et doivent en conserver au moins un comme profil par défaut. Lorsque vous utilisez des profils embarqués, vous n'avez nul besoin d'installer le logiciel. Il vous suffit de sélectionner le profil voulu avec le bouton Profil sur le clavier, ou la combinaison : touche DPI + clic sur la molette de la souris.

Quand vous utilisez le logiciel, tout profil disponible dans la bibliothèque ou la mémoire embarquée peut être appliqué au clavier ou à la souris.

Page principale (clavier et souris)

Agencement



1. Nom du profil sélectionné
2. Barre de recherche dans la bibliothèque des profils
3. Bibliothèque des profils
4. Emplacements des profils dans la mémoire embarquée
5. Personnaliser un profil
6. Créer un profil
7. Dupliquer un profil
8. Importer/ exporter des profils
9. Modifier un profil
10. Supprimer un profil
11. Conseils
12. Paramètres
13. Appliquer un profil au clavier
14. Aperçu du profil Éclairage
15. Sélection de dispositif

Créer un profil



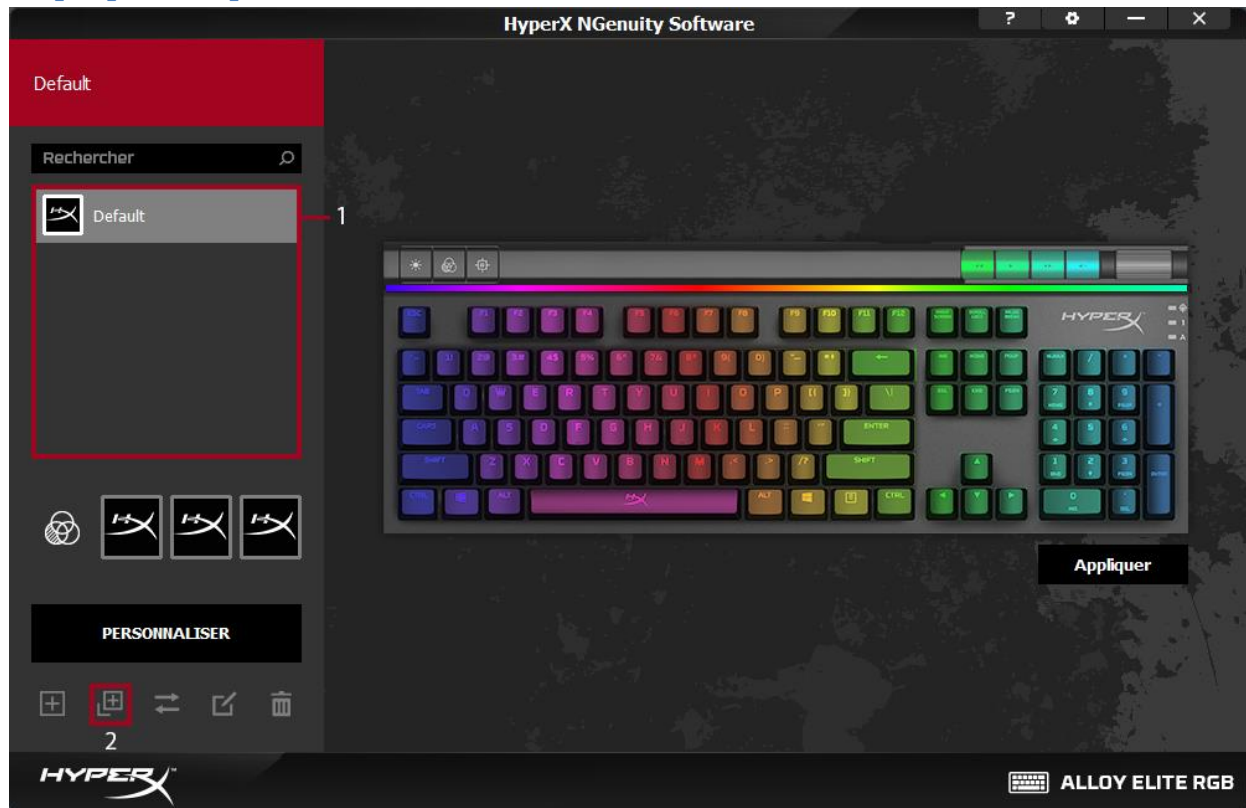
Après avoir appuyé sur le bouton **Créer un profil** (1), vous pouvez sélectionner un nom de profil (2), une icône de profil (3), lier une application (4) ou un modèle d'éclairage (5) au profil.

Lorsque vous liez une application, le profil est automatiquement chargé sur le clavier lorsque l'application est exécutée. Ajoutez une application avec le bouton + (6) ou supprimez-la avec le bouton - (6).

Un modèle d'éclairage permet de créer rapidement un profil avec un éclairage spécifique pour le jeu sélectionné.

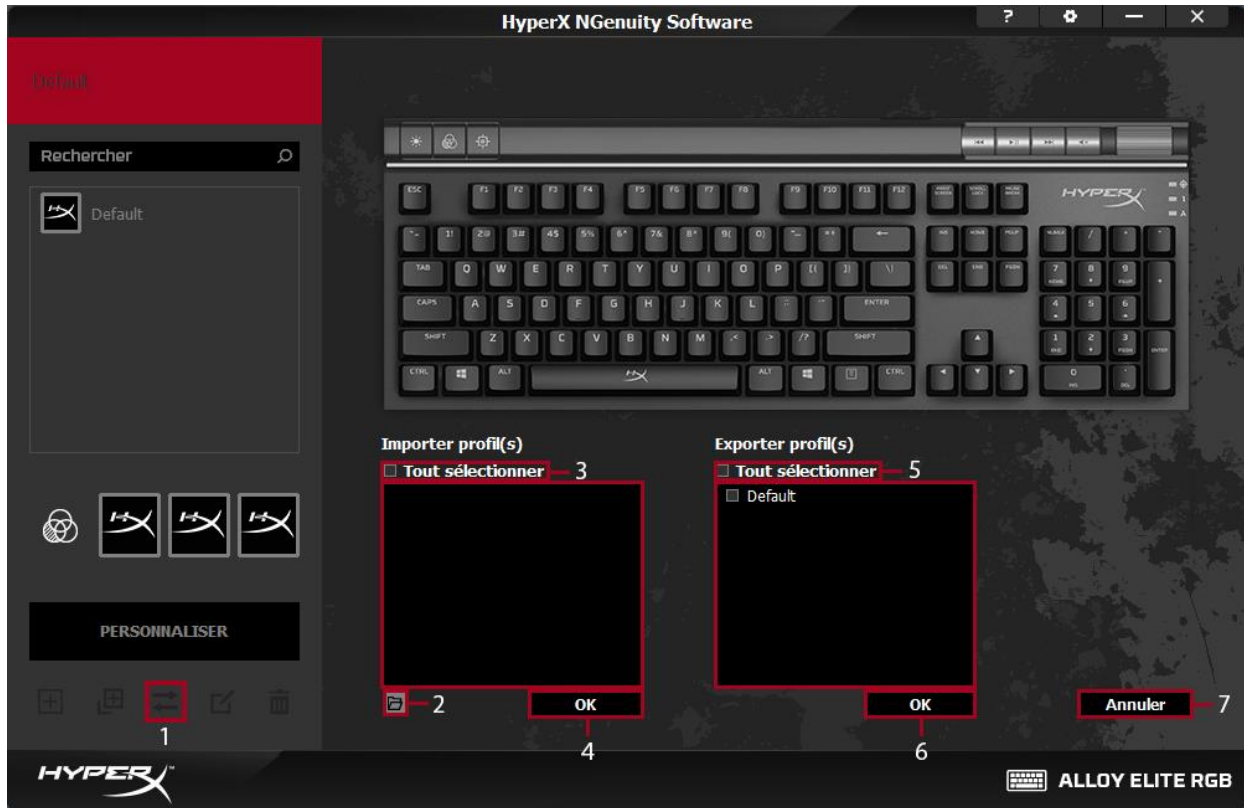
Pour enregistrer et quitter, appuyez sur le bouton **Enregistrer** (7).

Dupliquer un profil



Pour dupliquer un profil, sélectionnez un profil dans votre bibliothèque (1) et cliquez sur le bouton **Dupliquer** (2). Votre profil dupliqué sera affiché dans la bibliothèque des profils.

Importer/ exporter des profils

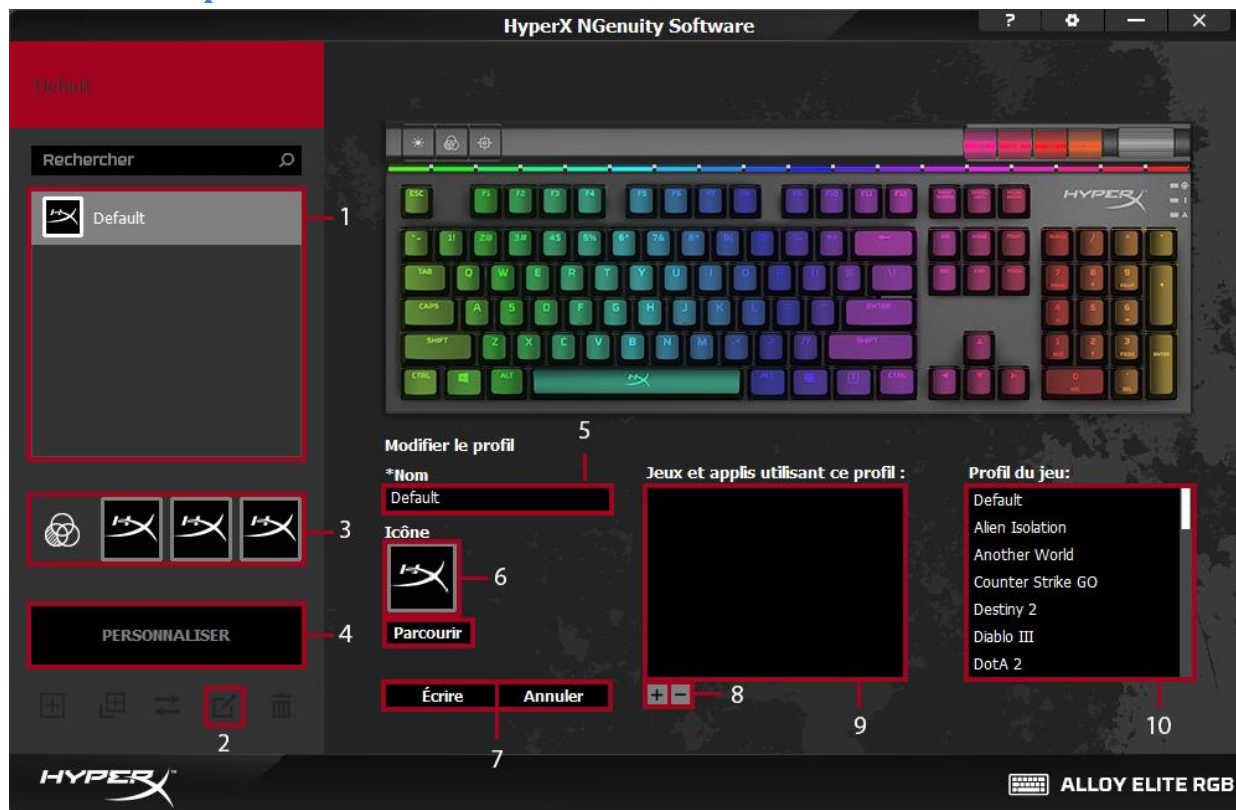


Les profils peuvent être exportés dans des fichiers .hxp sur votre ordinateur et réimportés plus tard sur un autre ordinateur.

Pour importer des profils, cliquez sur le bouton **Parcourir** (2) et naviguez jusqu'au dossier qui contient les profils. Choisissez un ou plusieurs profils, puis sélectionnez **Ouvrir**. Les profils précédemment sélectionnés sont affichés dans la liste au-dessus du bouton Parcourir. Confirmez les profils que vous souhaitez importer en les sélectionnant individuellement ou en cliquant sur **Sélectionner tout** (3) puis cliquez sur **OK** (4). Les profils s'affichent dans votre bibliothèque.

Pour exporter des profils, sélectionnez-les individuellement dans la liste des profils de la bibliothèque, ou appuyez sur **Sélectionner tout** (5) puis cliquez sur **OK** (6). Naviguez jusqu'au dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer les profils, et cliquez sur **OK**.

Modifier un profil

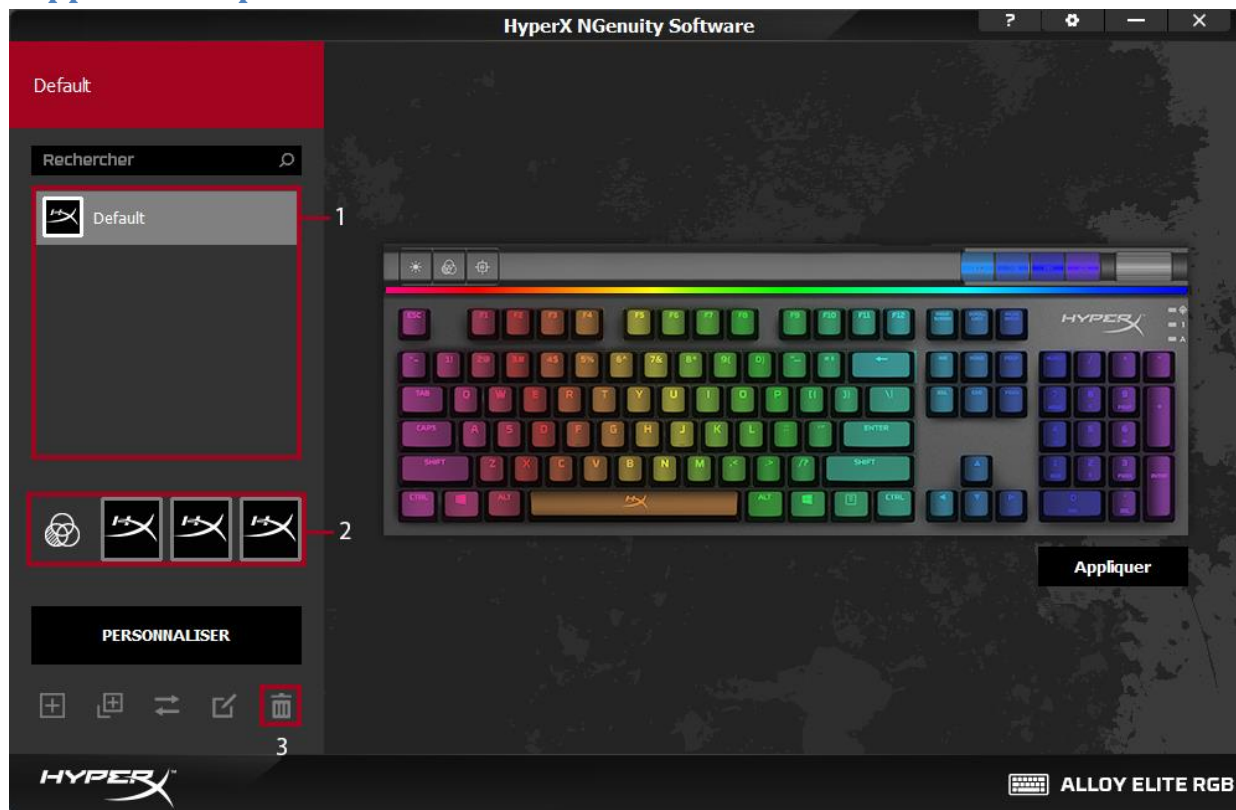


Sélectionnez dans votre bibliothèque (1) le profil que vous souhaitez modifier et cliquez sur le bouton **Modifier** (2).

Modifiez les paramètres du profil, tels que nom (5), icône (6), application liée (9) ou modèle d'éclairage (10) et appuyez sur le bouton Enregistrer (7) pour appliquer les modifications.

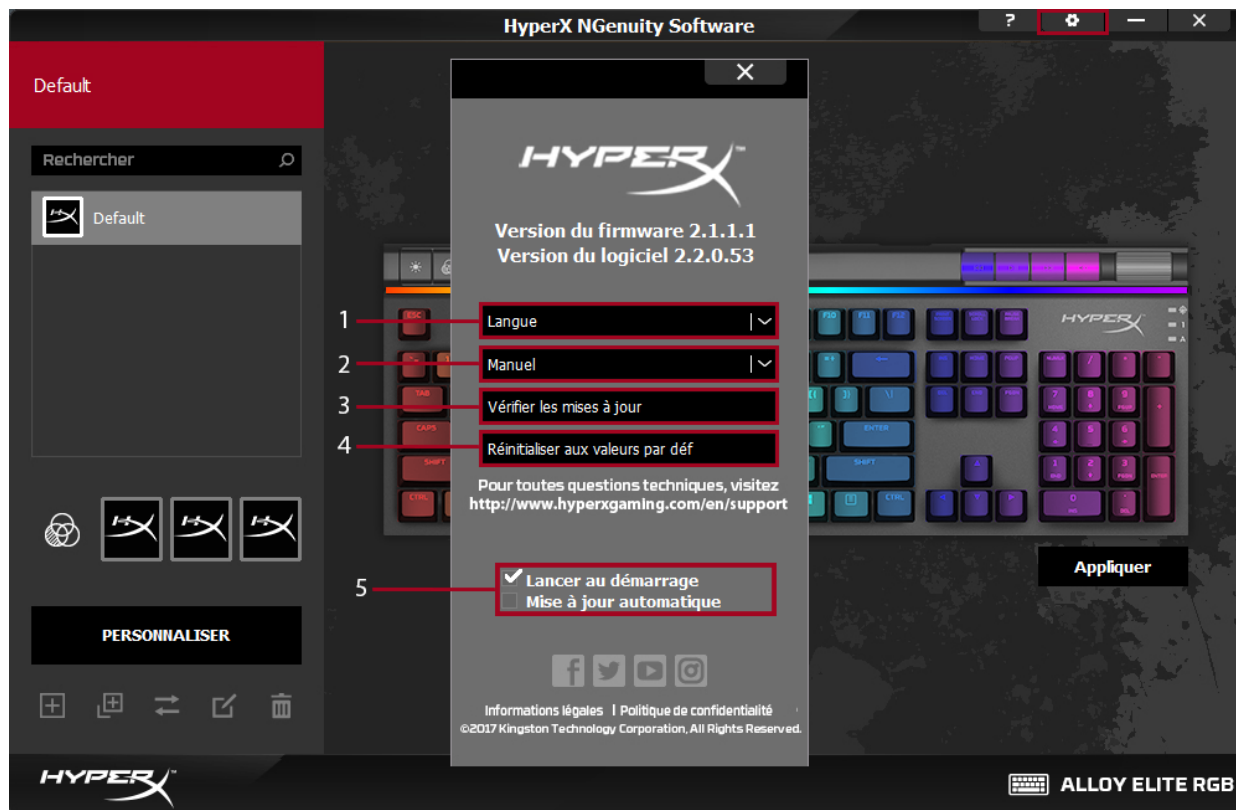
Les profils (3) ne peuvent pas être modifiés directement dans la mémoire embarquée. Ils doivent être préalablement glissés-déposés individuellement dans la bibliothèque des profils.

Supprimer un profil



Sélectionnez un profil dans la bibliothèque des profils (1) ou dans un des emplacements de la mémoire embarquée (2). Cliquez sur le bouton Supprimer (3) et confirmez pour supprimer définitivement le profil choisi.

Menu Paramètres



Le menu Paramètres du logiciel vous permet de choisir la langue (1) de NGenuity, d'accéder au manuel d'utilisation (2), de vérifier les mises à jour du firmware ou du logiciel (3), ou de rétablir les paramètres par défaut du logiciel (4) sur cette page.

Si vous rétablissez les paramètres par défaut, tous les profils existants seront supprimés. Veuillez faire une copie de sauvegarde de vos profils en utilisant le menu Importer/Exporter.

Vous pouvez aussi déterminer si NGenuity sera lancé au démarrage de l'ordinateur et si les mises à jour seront automatiquement vérifiées (5).

Personnaliser un profil pour le clavier

Pour personnaliser un profil, sélectionnez-le dans la bibliothèque et cliquez sur le bouton **Personnaliser** (2) ci-dessous.

Trois sections principales sont affichées à gauche sous le nom du profil, avec des sous-sections dans chacune d'elles :

Section	Sous-sections	Fonction
Éclairage	Effets	Utilisez les effets pour personnaliser votre profil d'éclairage.
	Zones	Utilisez les zones pour personnaliser votre profil d'éclairage.
	Style libre	Personnaliser votre profil d'éclairage touche par touche.
Mode Jeu	Mode Jeu	Sélectionnez les touches ou les combinaisons de touches que vous souhaitez désactiver lorsque le Mode Jeu est activé.
Macros	Attribution de touches	Associer une touche à une action ou fonction prédéterminée.
	Bibliothèque de macros	Créer une combinaison personnalisée de touches (macros) qui pourra être attribuée à une touche spécifique.

Pour prévisualiser la personnalisation des couleurs de votre clavier, appuyez sur le bouton **Appliquer** à gauche.

Pour enregistrer la personnalisation sans prévisualisation de clavier, appuyez sur le bouton **Retour au profil**.

Effets d'éclairage



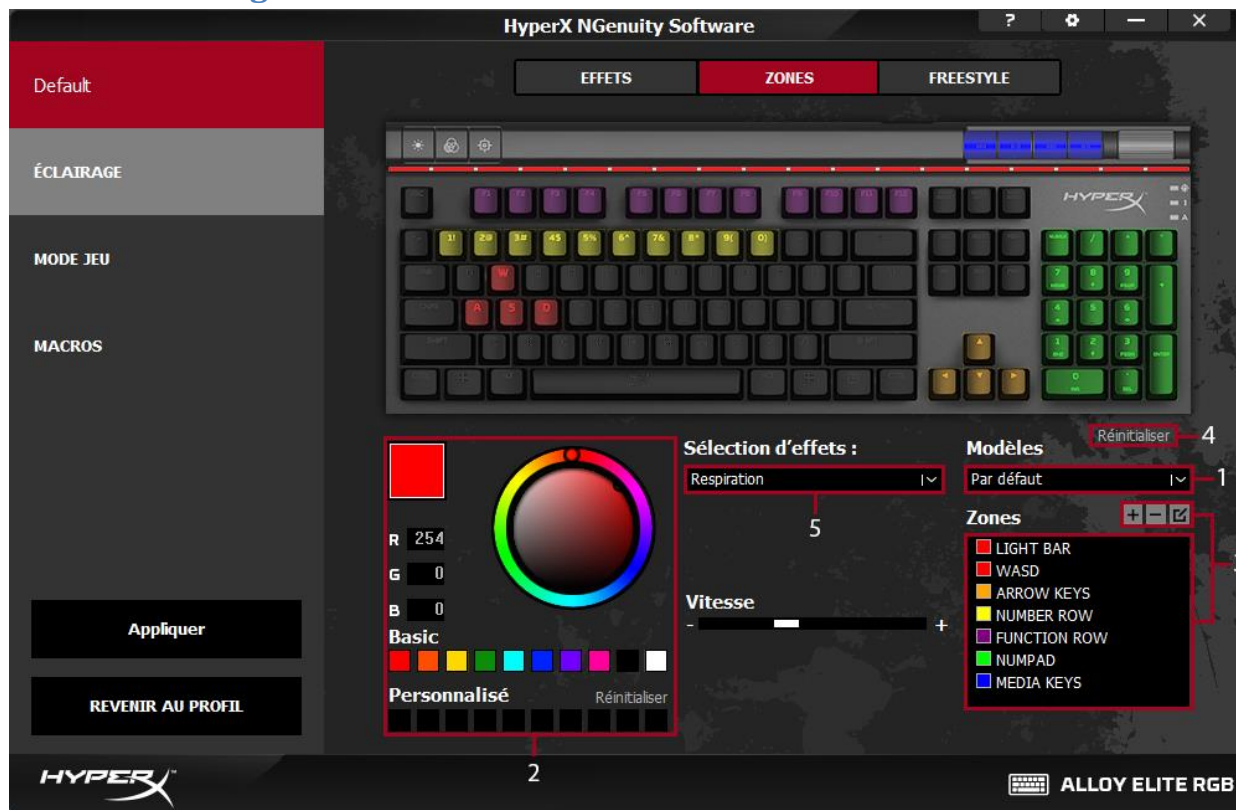
L'onglet Effets vous permet de personnaliser votre profil d'éclairage en choisissant un seul effet (4) ou deux effets (4)(5) combinés (certains effets ne peuvent pas être combinés avec d'autres).

Le sélecteur de couleurs (1) permet de choisir les teintes souhaitées dans la roue chromatique ou en saisissant une valeur RGB sur le côté. Pour appliquer une couleur à un effet, glissez la couleur choisie dans un des carrés à côté de Simple ou Double (2).

Chaque effet inclut un ou plusieurs paramètres, tels que la sélection d'une couleur ou d'une vitesse (6)(7). Vous trouverez ci-dessous une liste des effets et des paramètres disponibles pour chacun d'eux :

Effet	Description	Choix de couleur(s)	Choix de vitesse	Choix de direction	Deuxième effet disponible
Fixe	Couleur unie.	1	X	X	✓
Respiration	Clignotement imitant la respiration,	1 / 2 / spectre	✓	X	✓
Onde	Motif d'onde.	1 / 2 / spectre	✓	✓	✓
Déclenchement	Les touches sélectionnées s'allument, puis s'éteignent progressivement.	1 / 2 / spectre	✓	X	X
Explosion	Motif d'explosion.	1 / 2 / spectre	✓	X	X
Flamme HyperX	Motif de flamme.	1 / 2 / spectre	✓	X	X

Zones d'éclairage



L'onglet Zones vous permet de personnaliser individuellement des groupes de touches grâce à un des six modèles de paramètres pré-réglés ou en créant un nouveau modèle.

Sélectionnez un modèle dans la liste déroulante (1).

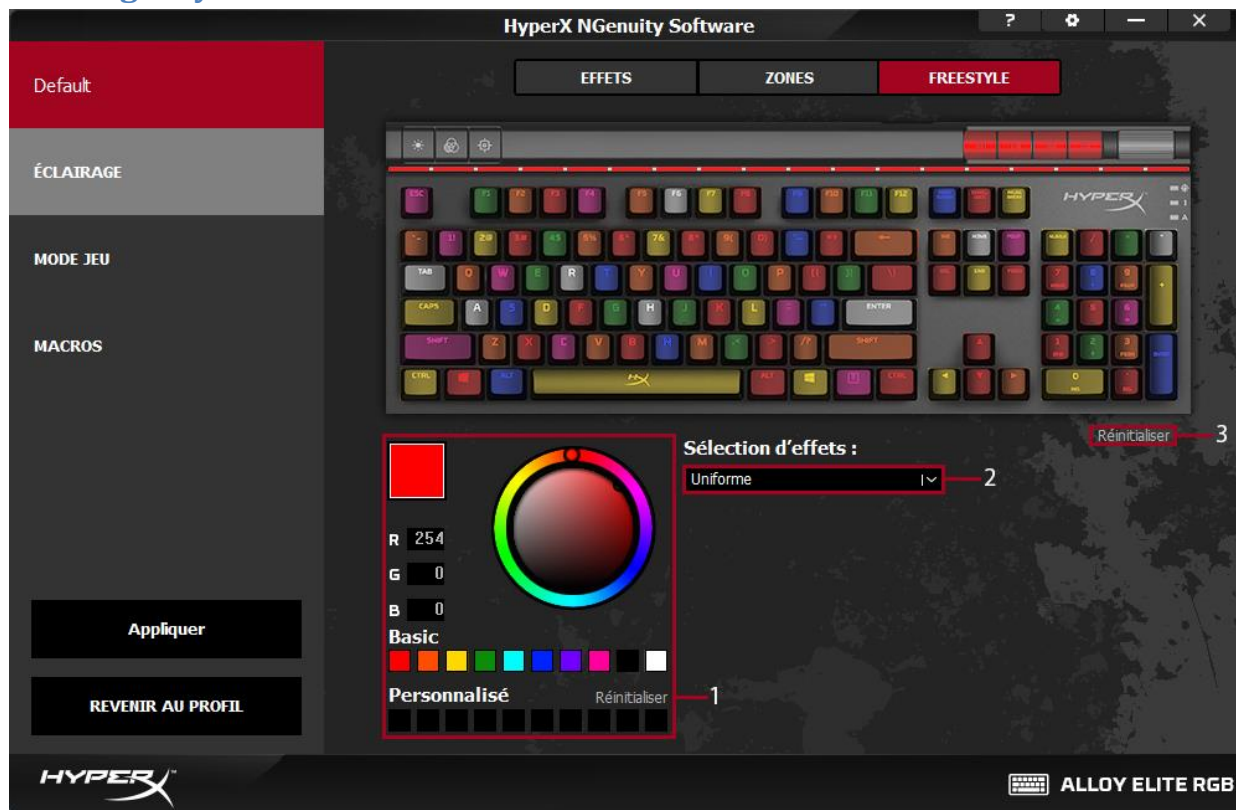
Pour changer les couleurs d'une zone, sélectionnez une couleur dans le sélecteur chromatique (2) et cliquez sur le carré à côté de la zone.

Pour ajouter, retirer ou modifier le nom d'une zone, utilisez les boutons +, - ou **Modifier** (3).

Pour rétablir la configuration par défaut de chaque zone, appuyez sur le bouton **Réinitialiser** (4).

Les effets suivants (5) peuvent être appliqués à l'ensemble du clavier : Fixe, Respiration, Onde, Déclenchement, Explosion et Flamme HyperX. Chaque effet offre des paramètres personnalisables.

Éclairage Style libre



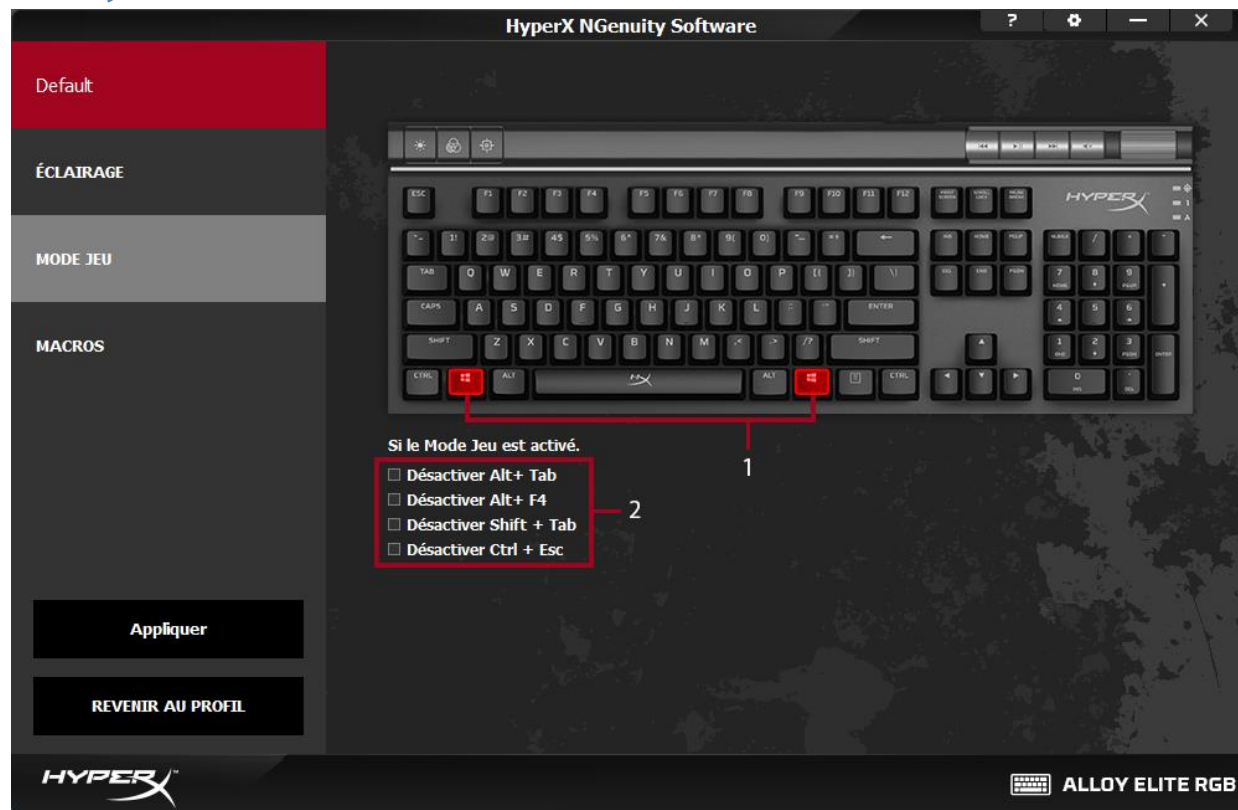
L'onglet Style libre vous permet de personnaliser individuellement chaque couleur. Par défaut, la couleur d'ensemble du clavier est rouge.

Premièrement, sélectionnez une couleur dans le sélecteur (1). Pour appliquer cette couleur, cliquez séparément sur chaque touche requise, ou cliquez-glissez pour sélectionner un groupe de touches.

Les effets suivants (4) peuvent être appliqués à l'ensemble du clavier : Fixe, Respiration, Onde, Déclenchement, Explosion et Flamme HyperX. Chaque effet offre des paramètres personnalisables.

Vous pouvez réinitialiser les couleurs des touches à leur valeur par défaut avec le bouton Réinitialiser (3).

Mode Jeu

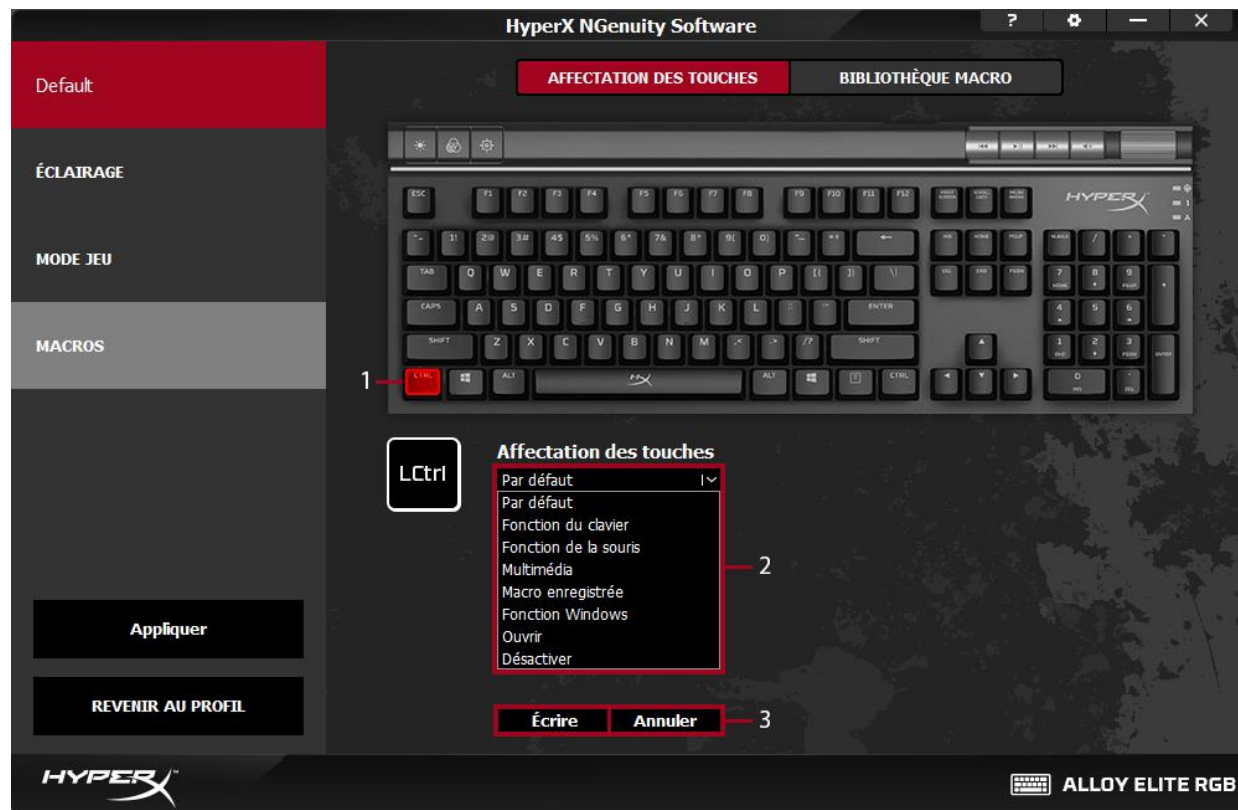


L'onglet Mode Jeu vous permet de personnaliser le comportement du bouton Mode Jeu. La personnalisation du Mode Jeu est spécifique à chaque profil. Les paramètres choisis dans chaque profil resteront exclusifs à ce profil et ne seront pas disponibles pour aucun des autres profils.

Par défaut, les deux touches Windows sont désactivées lorsque le Mode Jeu est activé (1). Pour désactiver d'autres touches avec le Mode Jeu, sélectionnez les touches sur le clavier (2) et elles deviendront rouges. Pour retirer une touche configurée dans le Mode Jeu, sélectionnez-la à nouveau et sa couleur rouge sera désactivée.

Des combinaisons de touches peuvent aussi être désactivées en les sélectionnant dans la liste (3).

Macros – Attribution de touches



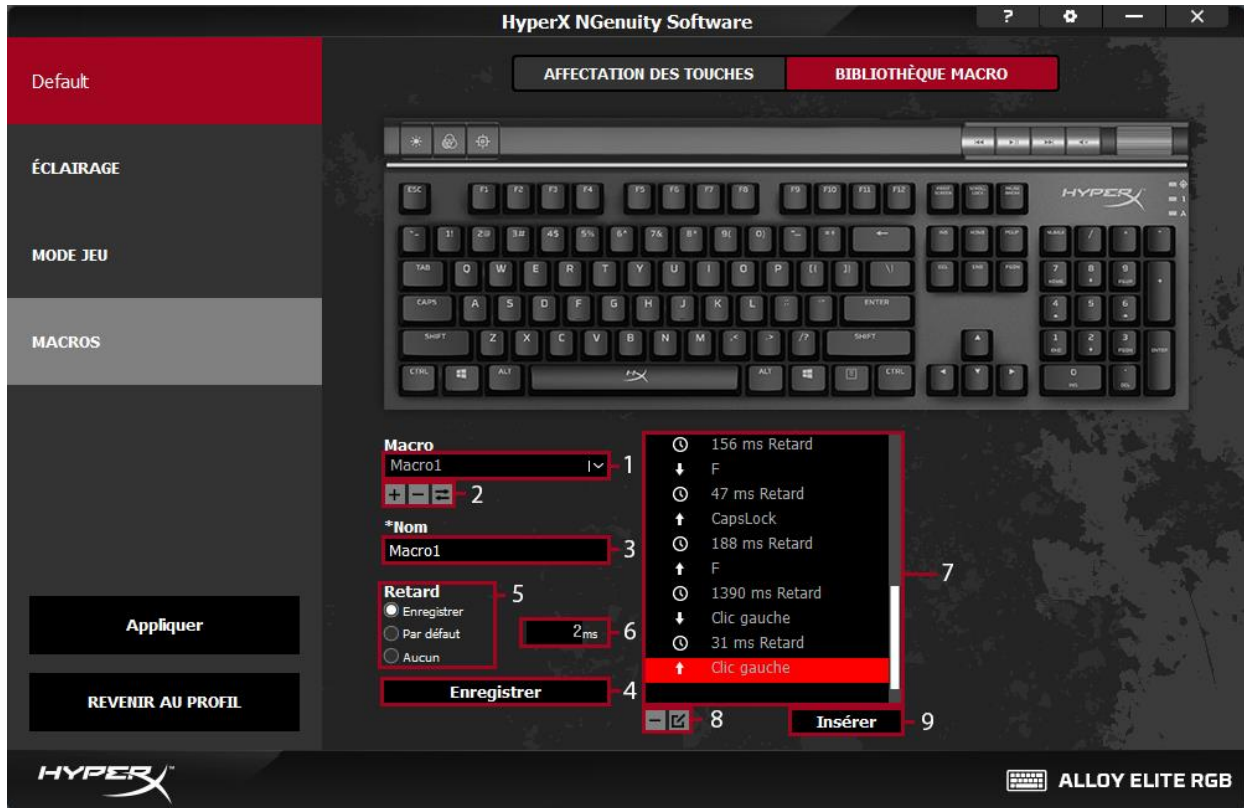
L'onglet Attribution de touches vous permet de réorganiser les touches pour leur attribuer une action ou une fonction différente de la valeur par défaut.

Pour sélectionner une touche, cliquez dessus et elle deviendra rouge (1). Choisissez ensuite la fonction ou l'action voulue dans la liste déroulante (2). Appuyez sur les touches **Enregistrer** ou **Annuler** lorsque vous avez terminé (3).

La liste ci-dessous réunit toutes les actions et fonctions attribuables aux touches du clavier :

Attribution de touches	Action ou Fonction
Par défaut	Fonction de clavier par défaut.
Fonction de clavier	Réattribuer une touche à une autre touche.
Fonction de souris	Attribuer une fonction de souris, telle que Cliquer ou Défiler, à un bouton.
Multimédia	Attribuer une fonction Multimédia, telles que Lecture, Coupure audio, ou Contrôle du volume, à une touche.
Macro enregistrée	Attribuez une macro enregistrée à une touche (voir la section suivante) et choisissez une option de lecture.
Raccourcis Windows	Attribuer à une touche un raccourci Windows, tel qu'Afficher le bureau, ou Coller.
Ouvrir	Attribuer un fichier, un programme, un chemin de dossier, ou un site internet, à une touche spécifique.
Désactiver	Désactiver la touche sélectionnée.

Macros – Bibliothèque de macros



L'onglet Bibliothèque des macros vous permet d'enregistrer et de modifier des macros personnalisées.

Pour enregistrer une macro, sélectionnez une macro dans la liste (1) ou créez une macro en cliquant sur le symbole + (2). Le nom de la macro est affiché dans le champ ci-dessous (3). Appuyez sur le bouton Enregistrer (4) puis saisissez la combinaison des touches. Pour terminer, appuyez sur le bouton Arrêt (4).

Trois options de modification du délai entre les touches sont disponibles (5):

- Enregistrer : les délais programmés entre les pressions sur les touches restent inchangés.
- Par défaut : sélectionnez une valeur fixe (6) pour chaque délai entre les pressions sur les touches.
- Aucun : aucun délai entre les pressions sur les touches.

Des lignes individuelles de la macro peuvent être supprimées ou modifiées avec les boutons – et **Modifier** sous la liste (8).

Insérez les délais ou les touches en appuyant sur le bouton **Insérer** (9).

Vous pouvez importer ou exporter en appuyant sur le bouton à double flèche (2).

Personnaliser un profil pour la souris

Pour personnaliser un profil, sélectionnez-le dans la bibliothèque et cliquez sur le bouton **Personnaliser** (2) ci-dessous.

Trois sections principales sont affichées à gauche sous le nom du profil, avec des sous-sections dans chacune d'elles :

Section	Sous-sections	Fonction
Éclairage	Standard	Utilisez les effets pour personnaliser votre profil d'éclairage.
	Avancé	Personnaliser votre profil d'éclairage LED par LED.
Performance	Performance	Personnaliser vos préréglages DPI et les couleurs d'indicateurs DPI.
Macros	Attribution de touches	Associer un bouton à une action ou fonction prédéterminée.
	Bibliothèque de macros	Créer une combinaison personnalisée de touches (macros) qui pourra être attribuée à une touche spécifique.

Pour prévisualiser la personnalisation des couleurs de votre souris, appuyez sur le bouton **Appliquer** à gauche.

Pour enregistrer la personnalisation sans prévisualisation de la souris, appuyez sur le bouton **Retour au profil**.

Éclairage standard



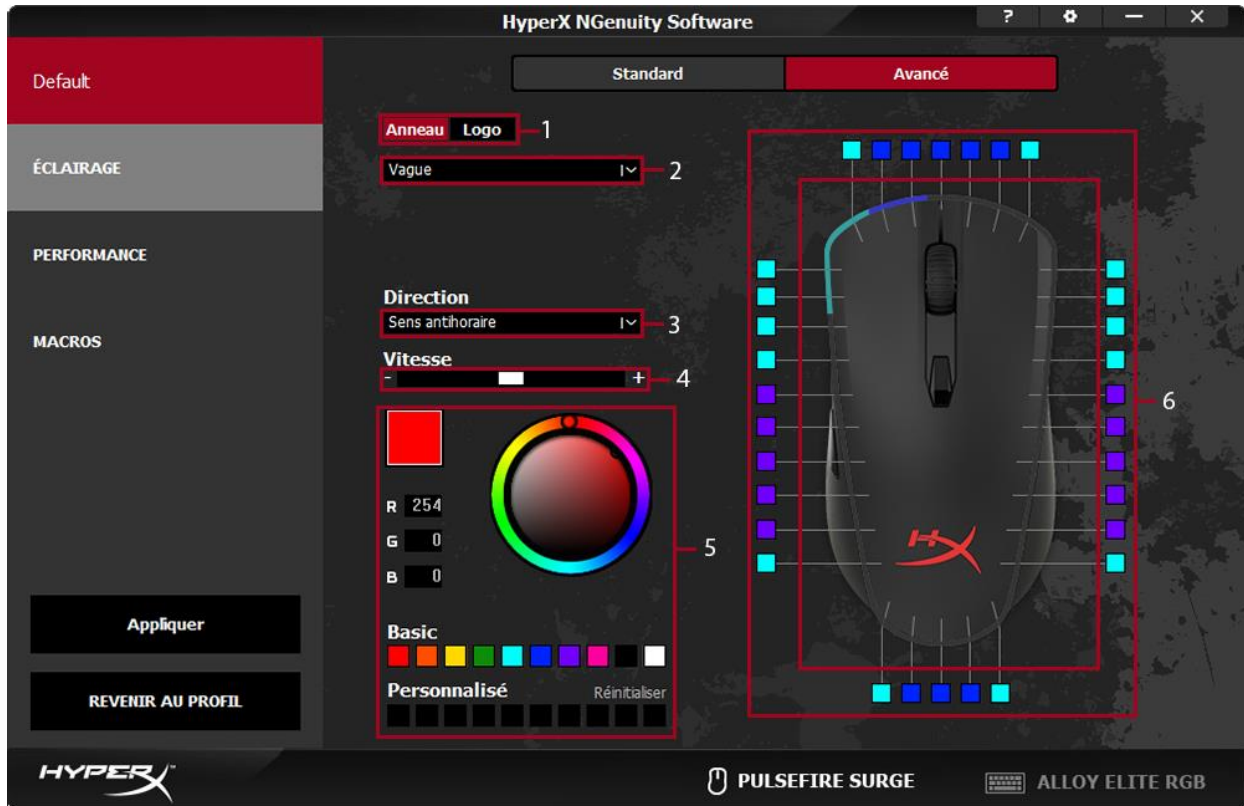
L'onglet Standard vous permet de personnaliser votre profil d'éclairage avec un effet lumineux (1).

Le sélecteur de couleurs (5) permet de choisir les teintes souhaitées dans la roue chromatique ou en saisissant une valeur RGB sur le côté. Pour appliquer une couleur à un effet, glissez la couleur choisie dans un des carrés à côté de Simple ou Double (2).

Chaque effet inclut un ou plusieurs paramètres, tels que la sélection d'une couleur ou d'une vitesse (3)(4). Vous trouverez ci-dessous une liste des effets et des paramètres disponibles pour chacun d'eux :

Effet	Description	Choix de couleur(s)	Choix de vitesse	Choix de direction
Fixe	Couleur unie.	1	X	X
Respiration	Clignotement imitant la respiration,	1 / 2 / spectre	✓	X
Onde	Motif d'onde.	1 / 2 / spectre	✓	✓
Déclenchement	Une pression sur un bouton allume le LED correspondant, qui s'éteindra progressivement ensuite.	1 / 2 / spectre	✓	✓
Cycle des couleurs	Pour faire défiler deux ou plusieurs couleurs.	2 / spectre	✓	X

Éclairage Style libre



L'onglet Avancé vous permet de personnaliser individuellement chaque couleur. Par défaut, tous les LED sont rouges.

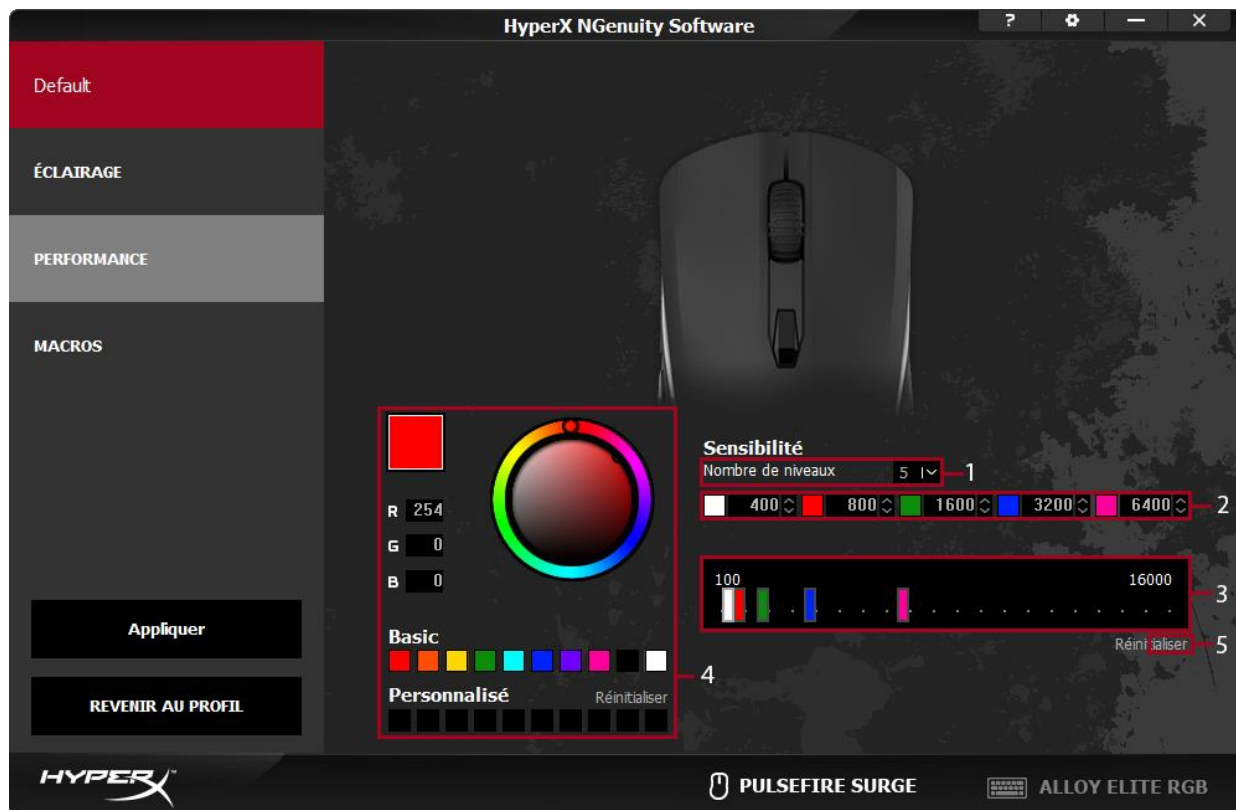
Vous pouvez basculer entre les LED de l'anneau et les LED du logo à l'aide de ce bouton (1).

Premièrement, sélectionnez une couleur dans le sélecteur (5). Pour appliquer cette couleur, cliquez séparément sur chaque touche requise, ou cliquez-glissee pour sélectionner un groupe de LED.

Les effets (2) peuvent être appliqués sur l'anneau (Fixe ou Onde) ou le logo (Fixe ou Respiration). Chaque effet offre des paramètres personnalisables (3)(4)

Vous pouvez réinitialiser les couleurs des touches à leur valeur par défaut avec le bouton Réinitialiser (5).

Performance

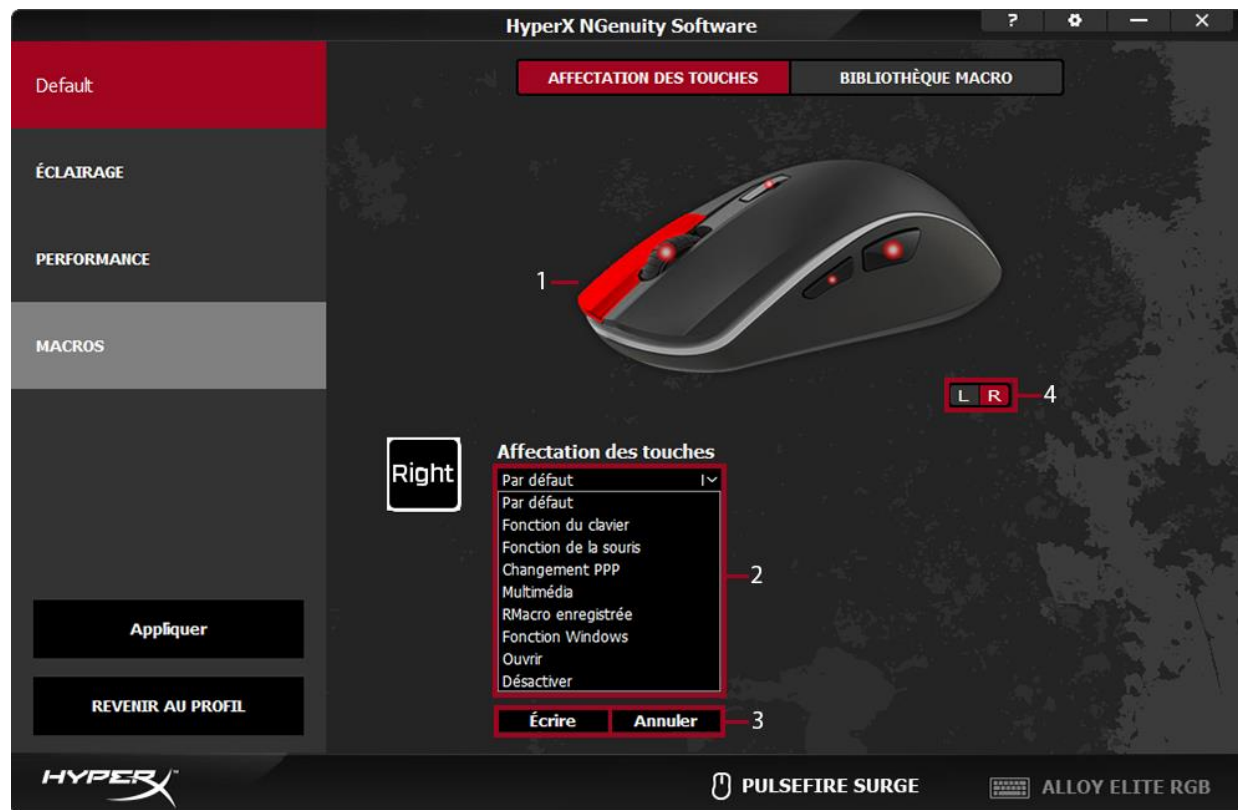


Cet onglet vous permet de personnaliser les préréglages DPI. La personnalisation DPI est spécifique à chaque profil. Les paramètres choisis dans chaque profil resteront exclusifs à ce profil et ne seront pas universels pour tous les profils.

Par défaut, trois niveaux de DPI sont disponibles (1). Néanmoins, vous pouvez choisir d'utiliser 1 à 5 niveaux DPI. Vous pouvez attribuer une valeur DPI et une couleur (4) à chaque niveau DPI (2). Vous pouvez aussi personnaliser les valeurs DPI en cliquant-glissant les indicateurs de niveau sur la barre de réglage (3).

Pour rétablir la valeur par défaut, appuyez sur le bouton Réinitialiser (5).

Macros – Attribution de touches



L'onglet Attribution de touches vous permet de réorganiser les boutons de la souris pour leur attribuer une action ou une fonction différente de leur valeur par défaut.

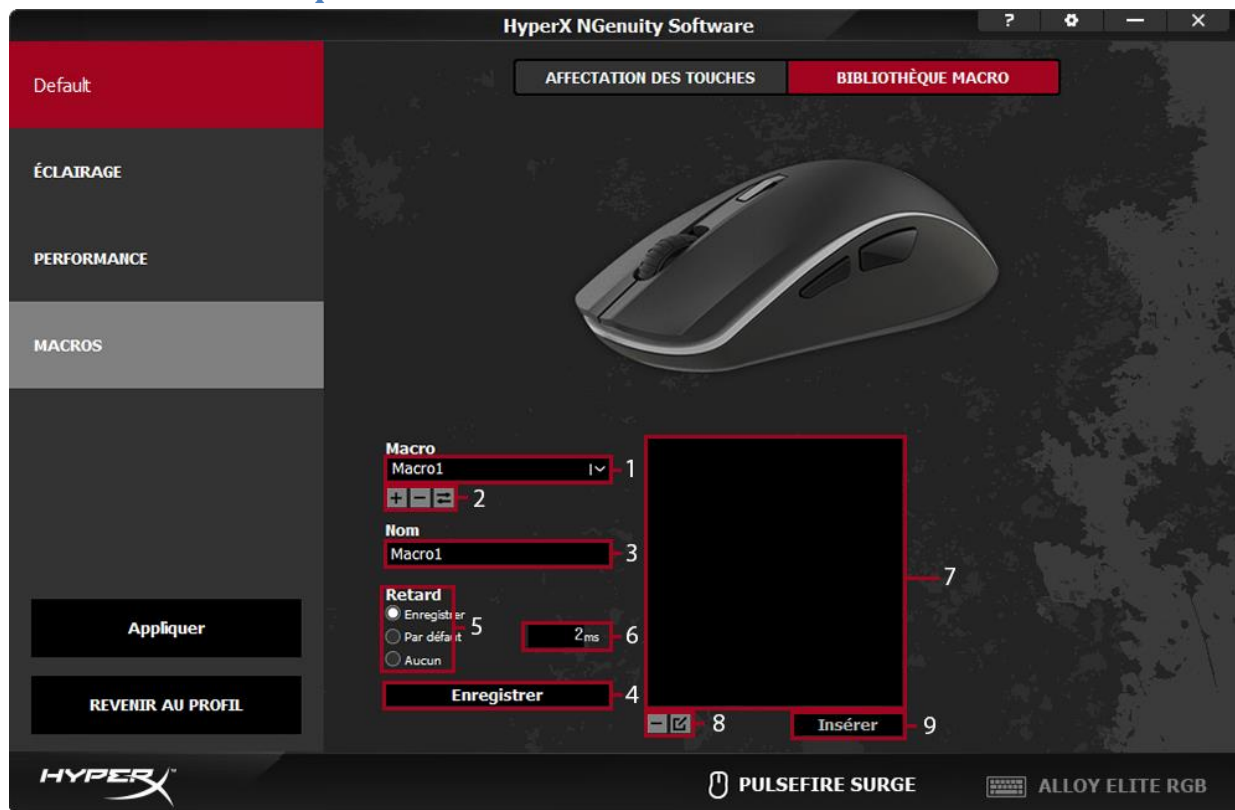
Vous pouvez aussi activer la configuration Main droite (par défaut) ou Main gauche de la souris à l'aide du bouton « Clic normal » (ou bouton principal) ne peut pas être réattribué à une autre fonction. Le changement de configuration Main droite (par défaut) ou Main gauche de la souris modifie aussi la position du bouton principal.

Pour sélectionner une touche, cliquez sur elle et elle deviendra rouge (1). Choisissez ensuite la fonction ou l'action voulue dans la liste déroulante (2). Appuyez sur le bouton **Enregistrer** ou **Annuler** lorsque vous avez terminé votre sélection (3).

La liste ci-dessous présente toutes les actions et fonctions attribuables aux boutons :

Attribution de touches	Action ou Fonction
Par défaut	Fonction de souris par défaut.
Fonction de clavier	Réattribuer un bouton à une autre touche.
Fonction de souris	Attribuer une fonction de souris, telle que Cliquer ou Défiler, à un bouton.
Changement de DPI	Attribuer une valeur DPI à un bouton.
Multimédia	Attribuer une fonction Multimédia, telles que Lecture, fonction "Mute", ou Contrôle du volume, à un bouton.
Macro enregistrée	Attribuez une macro enregistrée à un bouton (voir la section suivante) et choisissez une option de lecture.
Fonction Windows	Attribuer un raccourci Windows, tel qu'Afficher le bureau, ou Coller, à un bouton.
Ouvrir	Attribuer un fichier, un programme, un chemin de dossier, ou un site internet, à une touche spécifique.
Désactiver	Désactiver le bouton sélectionné.

Macros – Bibliothèque de macros



L'onglet Bibliothèque des macros vous permet d'enregistrer et de modifier des macros personnalisées.

Pour enregistrer une macro, sélectionnez une macro dans la liste (1) ou créez une macro en cliquant sur le symbole + (2). Le nom de la macro est affiché dans le champ ci-dessous (3). Appuyez sur le bouton Enregistrer (4) puis saisissez la combinaison des touches. Pour terminer, appuyez sur le bouton Arrêt (4).

Trois options de modification du délai entre les touches sont disponibles (5):

- Enregistrer : les délais programmés entre les pressions sur les touches restent inchangés.
- Par défaut : sélectionnez une valeur fixe (6) pour chaque délai entre les pressions sur les touches.
- Aucun : aucun délai entre les pressions sur les touches.

Des lignes individuelles de la macro peuvent être supprimées ou modifiées avec les boutons – et **Modifier** sous la liste (8).

Insérez des combinaisons de touches ou des espaces en appuyant sur le bouton **Insérer** (9).

Vous pouvez importer ou exporter en appuyant sur le bouton à double flèche (2).



Manuale d'uso del software per gaming HyperX NGenuity



Indice

Introduzione.....	2
Architettura di HyperX NGenuity.....	2
Pagina principale (tastiera e mouse)	3
Layout.....	3
Creazione di un profilo.....	4
Duplicazione di un profilo	5
Importazione ed esportazione dei profili.....	6
Modifica di un profilo.....	7
Eliminazione di un profilo	8
Menu delle impostazioni	9
Personalizzazione di un profilo per tastiera.....	10
Illuminazione – Effetti	11
Illuminazione - Zone.....	12
Illuminazione – Freestyle	13
Modalità Game	14
Macro – Assegnazione tasti	15
Macro – Libreria macro.....	16
Personalizzazione di un profilo per mouse	17
Illuminazione – Standard	18
Illuminazione – Freestyle	19
Prestazioni.....	20
Macro – Assegnazione tasti	21
Macro – Libreria macro.....	23

Introduzione

Il software per gaming HyperX NGenuity permette di creare profili personalizzati per le periferiche HyperX RGB. La struttura di un profilo NGenuity include le preimpostazioni relative alle personalizzazioni di modalità di gioco, illuminazioni e macro. Queste impostazioni in combinazione con la memoria integrata nelle periferiche HyperX RGB permettono di avere fino a tre profili sempre con sé, senza dover utilizzare il software NGenuity per eseguire macro personalizzate o applicare impostazioni relative a specifiche modalità di gioco.

Architettura di HyperX NGenuity

Il concetto intorno a cui ruota il software per gaming HyperX NGenuity è il profilo e la funzione principale del software consiste proprio nella creazione dei profili. Il software consente inoltre di caricare all'interno delle periferiche compatibili i profili creati.

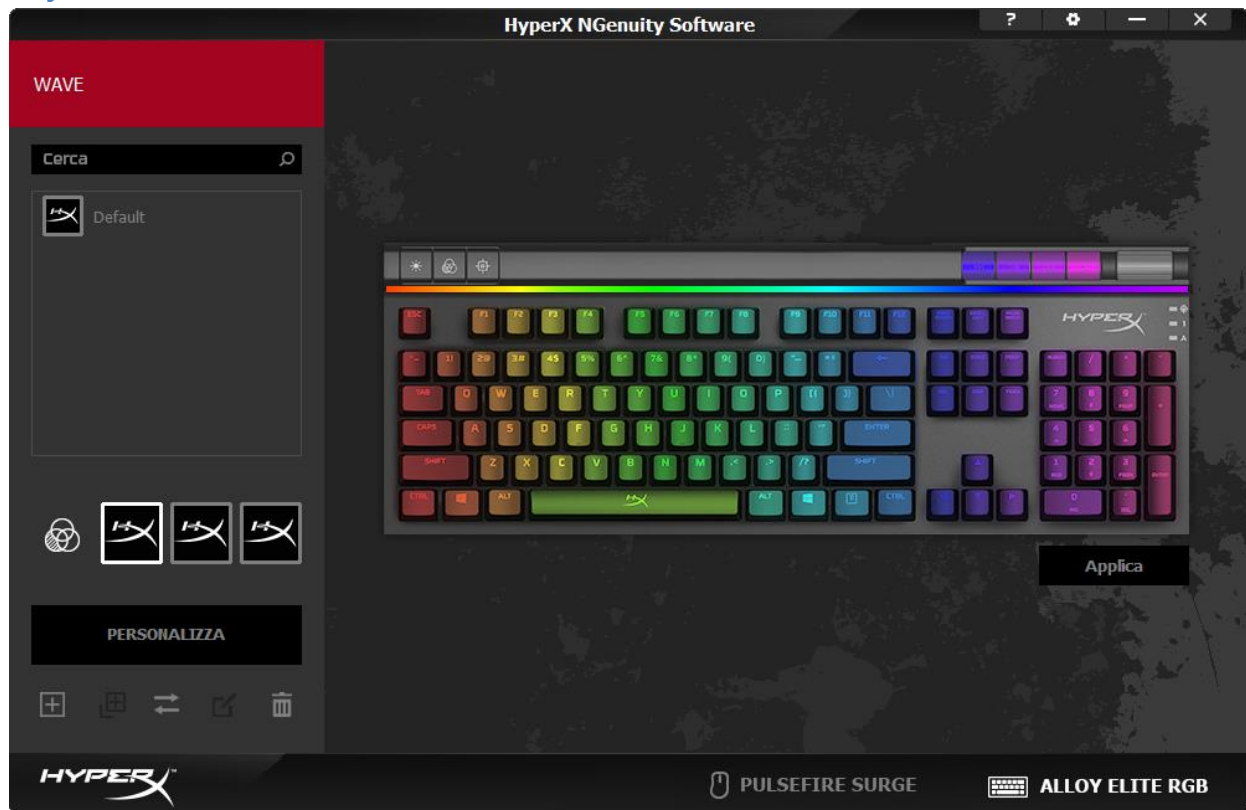
In un profilo vengono raccolte tutte le impostazioni relative a illuminazione, modalità di gioco, assegnazione dei tasti e macro.

I mouse e le tastiere HyperX compatibili con NGenuity possono ospitare nella loro memoria integrata un massimo di tre profili, con un minimo di uno (che costituisce il profilo predefinito). Quando si utilizzano i profili integrati, non è necessario installare il software: è sufficiente utilizzare il pulsante che alterna i profili hardware presente sulla tastiera oppure usare la combinazione di pulsanti prevista per il mouse (pulsante DPI + clic con la rotellina del mouse).

Quando si utilizza il software è invece possibile applicare uno qualsiasi dei profili archiviati nella libreria dei profili o nella memoria integrata della tastiera o del mouse.

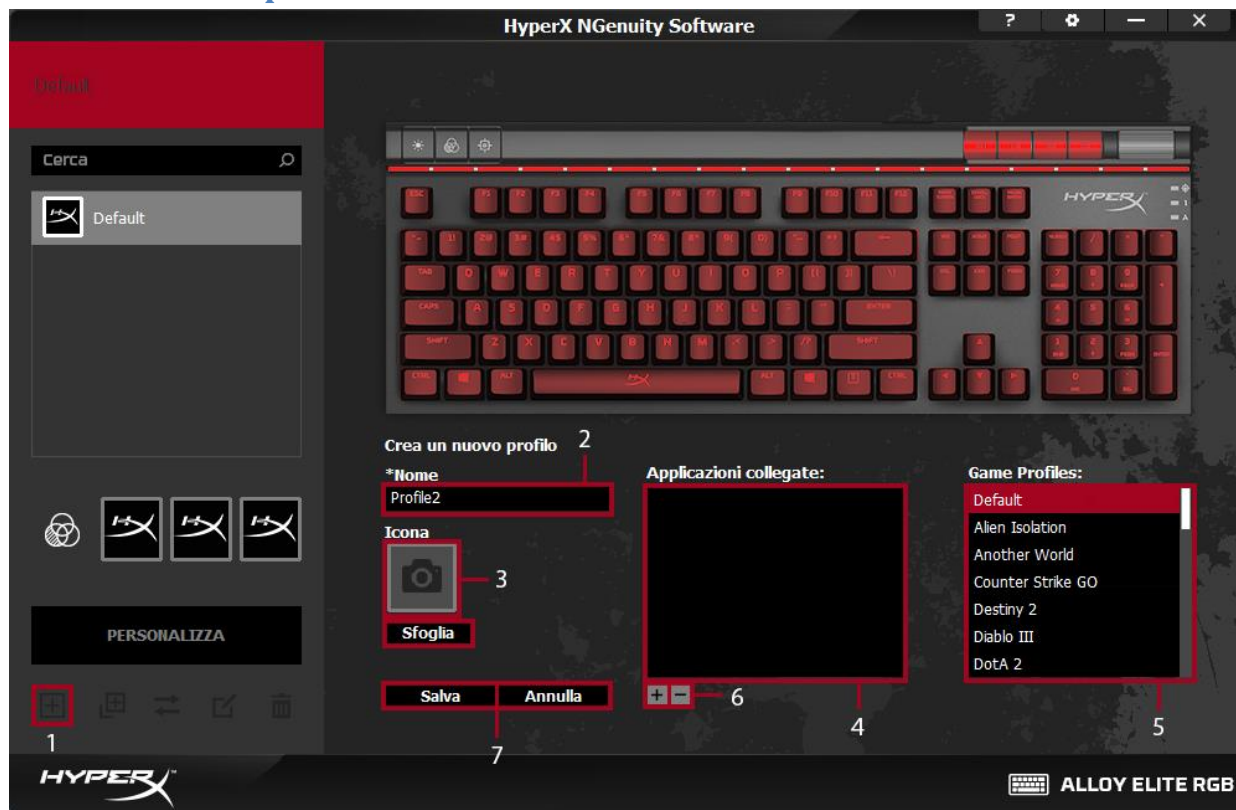
Pagina principale (tastiera e mouse)

Layout



1. Nome del profilo selezionato
2. Barra di ricerca dei profili nella libreria
3. Libreria di profili
4. Spazi dei profili nella memoria integrata
5. Personalizza il profilo
6. Crea un profilo
7. Clona un profilo
8. Importa / esporta profili
9. Modifica profilo
10. Elimina profilo
11. Suggerimenti
12. Impostazioni
13. Applica il profilo selezionato alla tastiera
14. Anteprima dell'illuminazione del profilo
15. Selezione del dispositivo

Creazione di un profilo



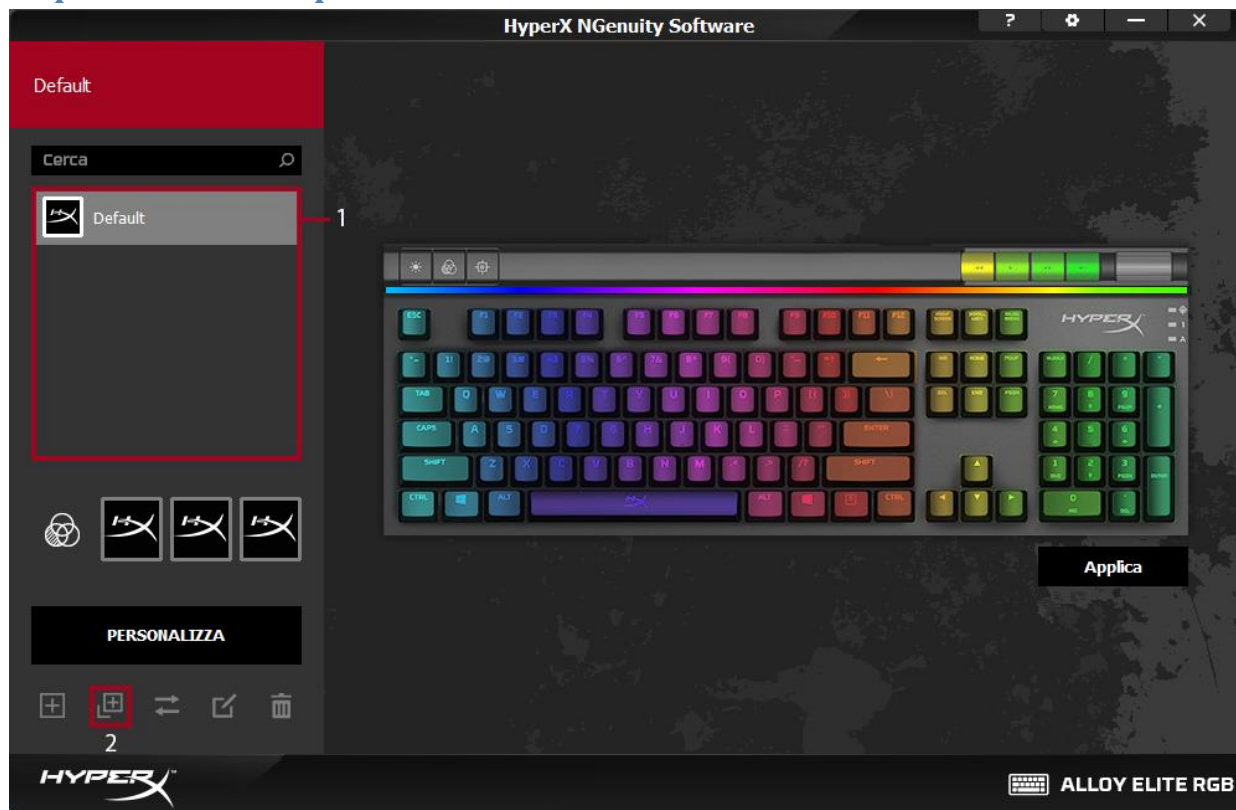
Dopo aver fatto clic sul pulsante **Crea un profilo** (1), scegliere un nome di profilo (2), un'icona di profilo (3), un'applicazione da collegare (4) o un modello di illuminazione (5) da associare al profilo.

Il collegamento a un'applicazione fa sì che il profilo venga caricato automaticamente nella tastiera ogni volta che si esegue l'applicazione. Usare il pulsante + (6) per aggiungere un'applicazione oppure il pulsante - (6) per rimuoverla.

I modelli di illuminazione offrono una soluzione semplice e veloce per creare un profilo adatto ai giochi con tipologie di illuminazioni corrispondenti.

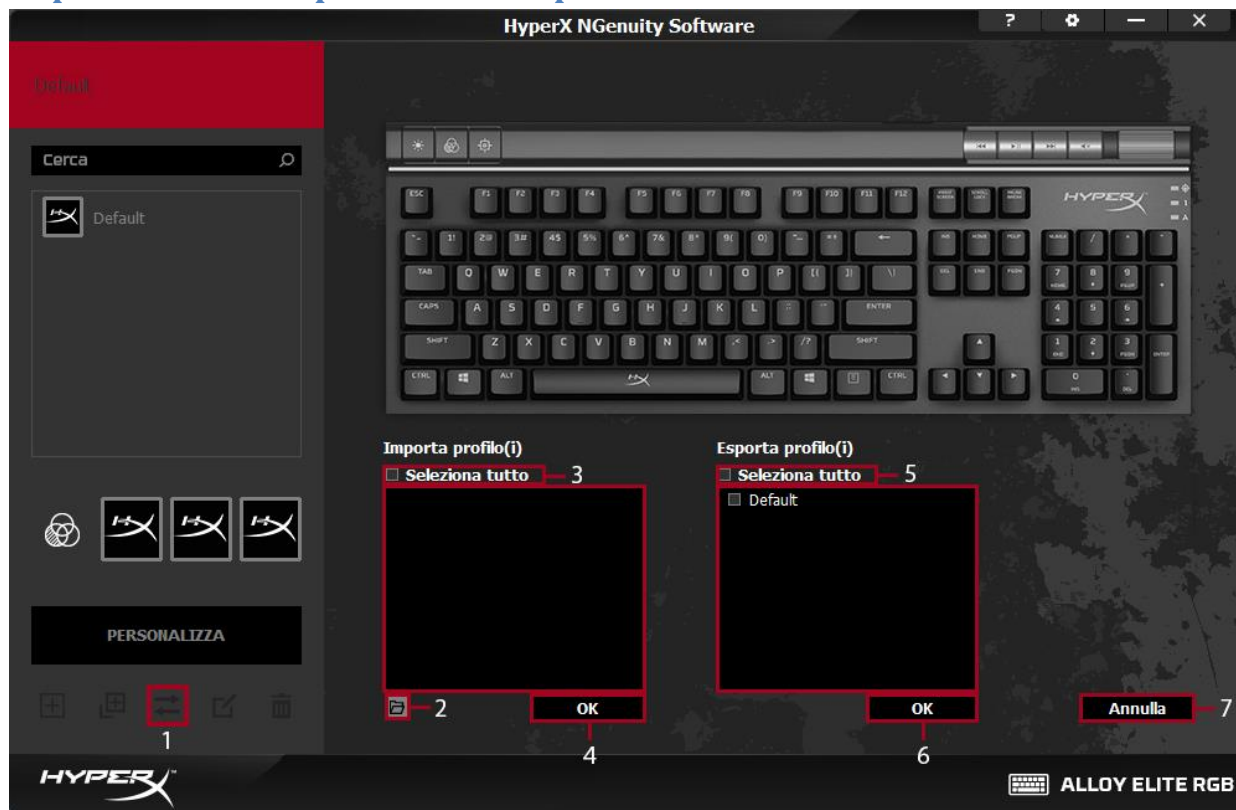
Per salvare e uscire, premere il pulsante **Salva** (7).

Duplicazione di un profilo



Per duplicare un profilo, selezionare il profilo dalla libreria (1) e fare clic sul pulsante **Clona** (2). Il profilo creato per effetto della duplicazione sarà visualizzato nella libreria dei profili.

Importazione ed esportazione dei profili

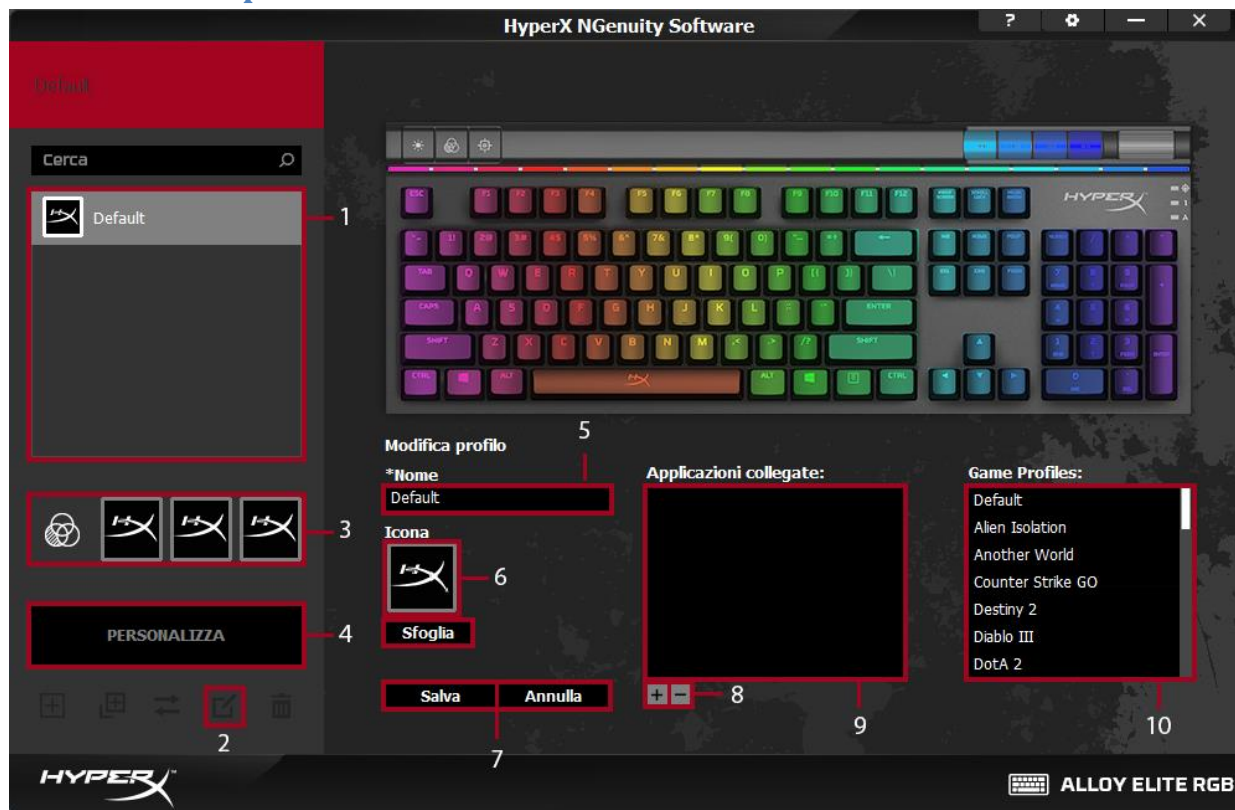


I profili possono essere esportati e importati in qualsiasi computer all'interno di file di formato .hxp.

Per importare i profili, fare clic sul pulsante **Sfogli** (2) e individuare la cartella dei profili. Selezionare uno o più profili e fare clic su **Apri**. I profili selezionati verranno visualizzati nell'elenco sopra il pulsante Sfogli. Confermare i profili che si desidera importare selezionandoli uno alla volta o facendo clic su **Seleziona tutti** (3) e poi fare clic su **OK** (4). I profili saranno visualizzati all'interno della libreria.

Per esportare i profili, selezionarli uno alla volta nell'elenco che mostra la libreria dei profili o premere **Seleziona tutti** (5) e fare clic su **OK** (6). Scegliere la cartella in cui si desidera salvare i profili e fare clic su **OK**.

Modifica di un profilo

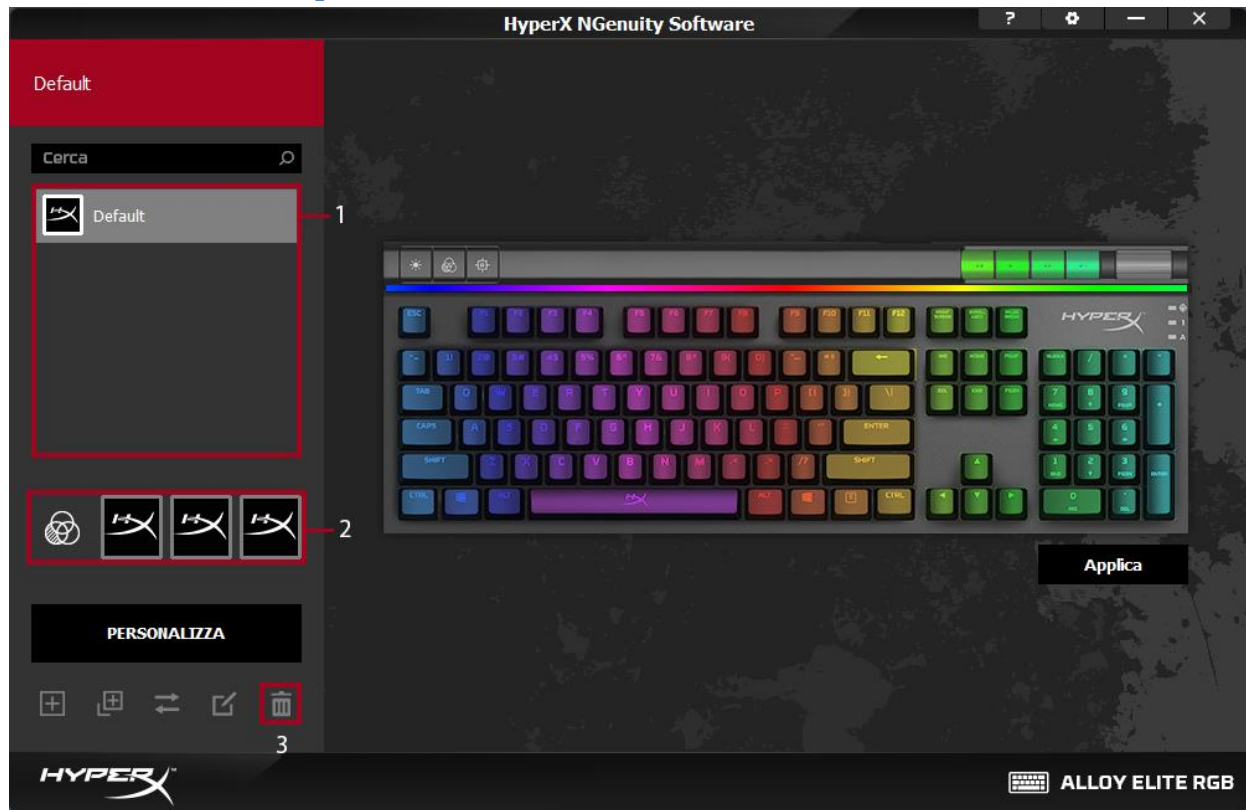


Selezionare il profilo che si desidera modificare dalla libreria dei profili (1) e fare clic sul pulsante **Modifica** (2).

Modificare una o più delle impostazioni del profilo, quali nome (5), icona (6), applicazione collegata (9) modello di illuminazione (10) e premere il pulsante **Salva** (7) per applicare le modifiche.

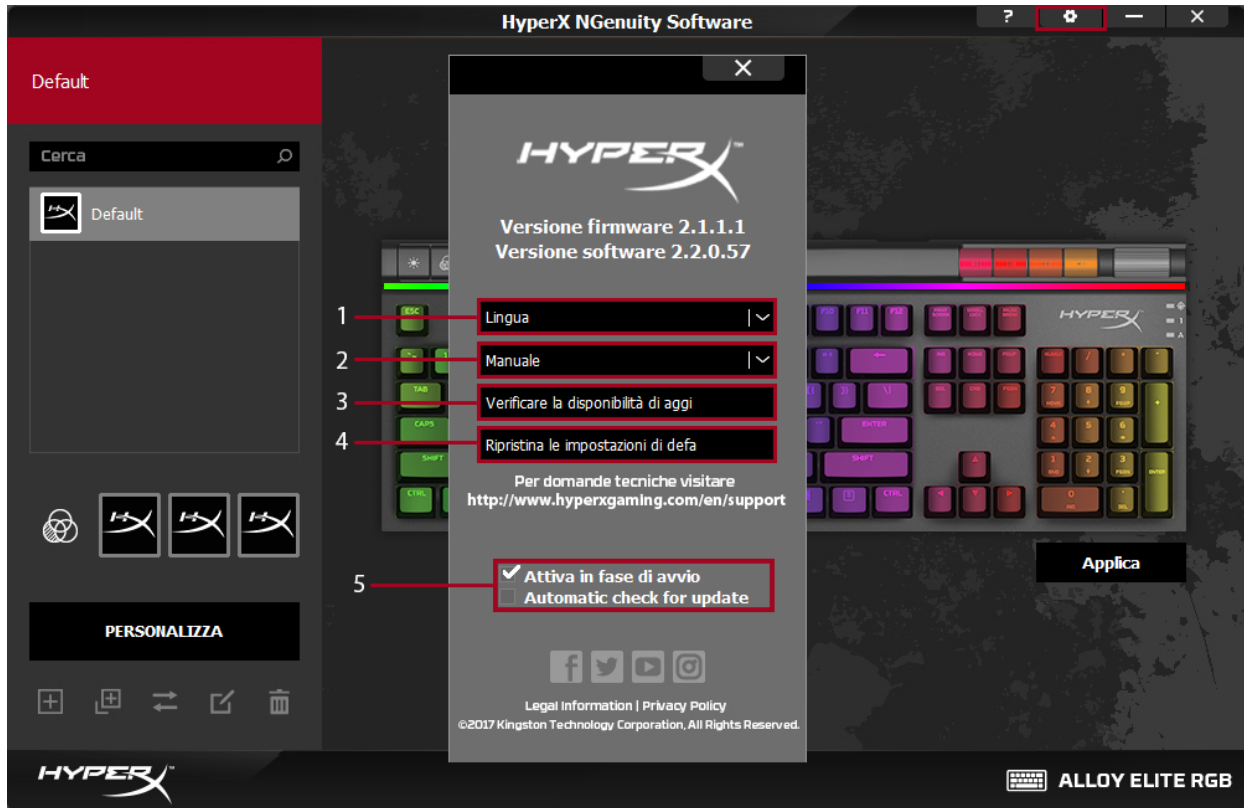
I profili archiviati nella memoria integrata (3) non possono essere modificati direttamente. È infatti necessario trascinarli prima singolarmente nella libreria dei profili

Eliminazione di un profilo



Selezionare il profilo dalla libreria dei profili (1) o da una delle posizioni della memoria integrata (2). Fare clic sul pulsante di eliminazione (3) e confermare di volere eliminare in modo definitivo il profilo.

Menu delle impostazioni



Il menu delle impostazioni del software permette di modificare la lingua di NGenuity (1), aprire il manuale del prodotto (2), controllare la disponibilità di aggiornamenti al software o al firmware (3) o ripristinare le impostazioni predefinite del software (4).

Nel caso in cui vengano ripristinate le impostazioni predefinite del software, tutti i profili saranno eliminati. In questo caso, prima di procedere, è consigliabile eseguire il backup dei profili con il menu Importa/Esporta.

È possibile anche impostare l'avvio automatico di NGenuity dopo il caricamento del sistema operativo e il controllo automatico degli aggiornamenti (5).

Personalizzazione di un profilo per tastiera

Per personalizzare un profilo, selezionare il profilo dalla libreria e fare clic sul pulsante **Personalizza**.

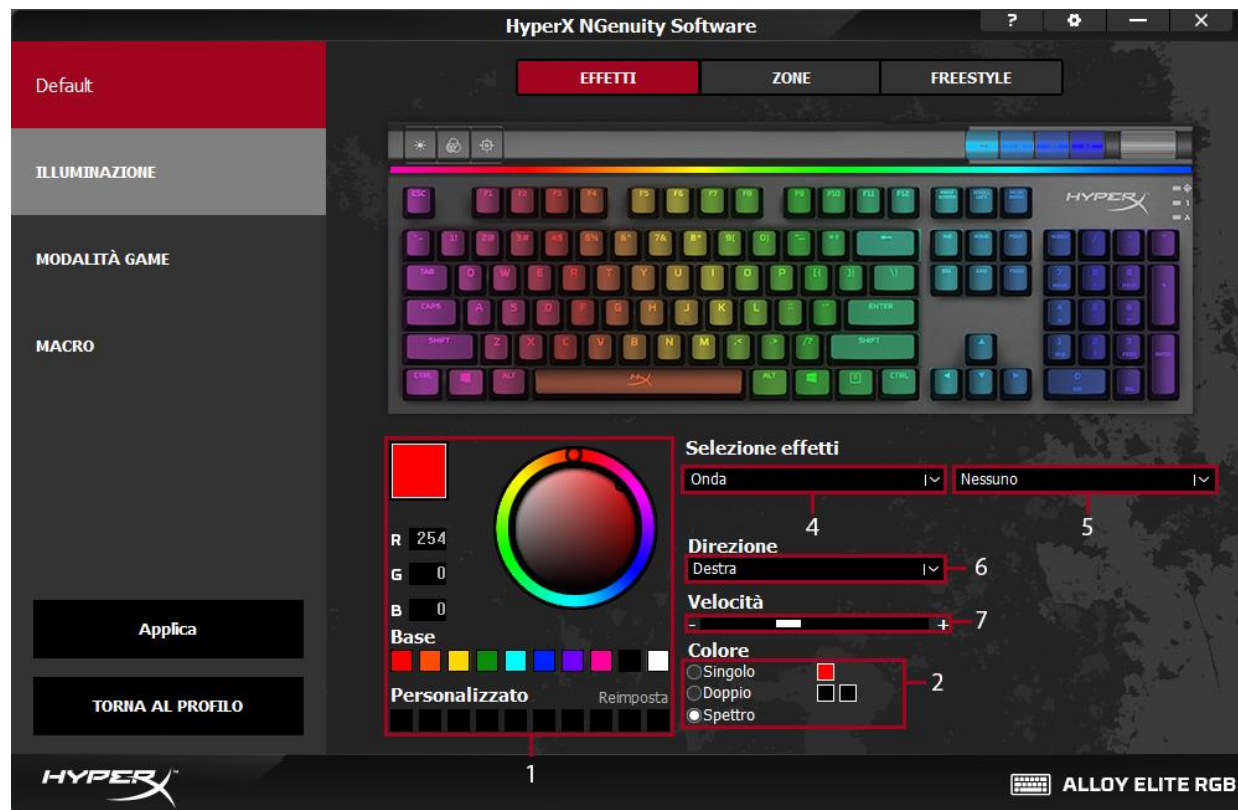
Nella parte inferiore sinistra rispetto al nome del profilo vengono visualizzate tre sezioni principali con le relative sottosezioni:

Sezione	Sottosezione	Funzione
Illuminazione	Effetti	Utilizza gli effetti per personalizzare il profilo di illuminazione.
	Zone	Utilizza le zone per personalizzare il profilo di illuminazione.
	Freestyle	Personalizza il profilo di illuminazione tasto per tasto.
Modalità Game	Modalità Game	Consente di selezionare i tasti o le combinazioni di tasti da disabilitare quando è attiva la modalità Game.
Macro	Assegnazione tasti	Collega un tasto a un'azione o funzione predefinita.
	Libreria macro	Crea combinazioni personalizzate di tasti (macro) da utilizzare con la funzione Assegnazione tasti.

Per vedere un'anteprima della personalizzazione dei colori sulla tastiera, premere il pulsante **Applica** sulla sinistra.

Per salvare la personalizzazione senza vedere l'anteprima, fare clic sul pulsante **Torna al profilo**.

Illuminazione - Effetti



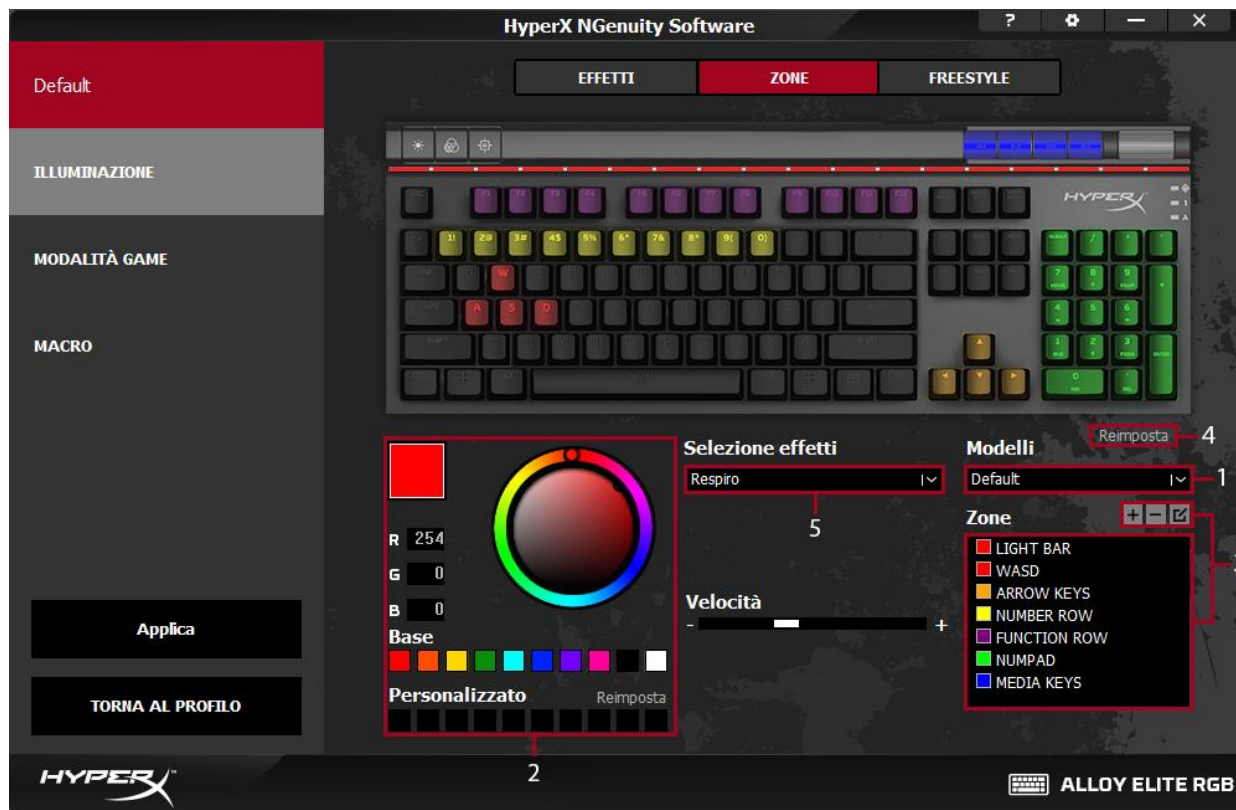
La scheda degli effetti permette di personalizzare l'illuminazione del profilo utilizzando un unico effetto (4) o due effetti (4)(5) insieme (non tutti gli effetti possono essere utilizzati insieme).

La scelta dei colori avviene nel selezionatore dei colori (1) tramite la scelta di un colore visualizzato nel cerchio o inserendo i valori RGB accanto ad esso. Per applicare un colore all'effetto, è sufficiente trascinare il colore nei quadrati visualizzati accanto alle opzioni Singolo o Doppio (2).

Ogni effetto ha una o più impostazioni, come la scelta del colore o della velocità di esecuzione (6)(7). Di seguito viene riportato un elenco degli effetti selezionabili e delle impostazioni disponibili per ciascuno di essi:

Effetto	Descrizione	Scelta colori	Scelta velocità	Scelta direzione	Scelta secondo effetto
Fisso	Colore fisso.	1	X	X	✓
Respiro	Lampeggia imitando il respiro.	1 / 2 / spettro	✓	X	✓
Onda	Modello onda.	1 / 2 / spettro	✓	✓	✓
Pressione	I tasti premuti si illuminano e poi si spengono.	1 / 2 / spettro	✓	X	X
Esplosione	Modello esplosione.	1 / 2 / spettro	✓	X	X
Fiamma HyperX	Modello fiamma.	1 / 2 / spettro	✓	X	X

Illuminazione - Zone



La scheda Zone consente di personalizzare singoli gruppi di tasti utilizzando uno dei sei modelli preimpostati o creandone uno nuovo.

Selezionare un modello dall'elenco a discesa (1).

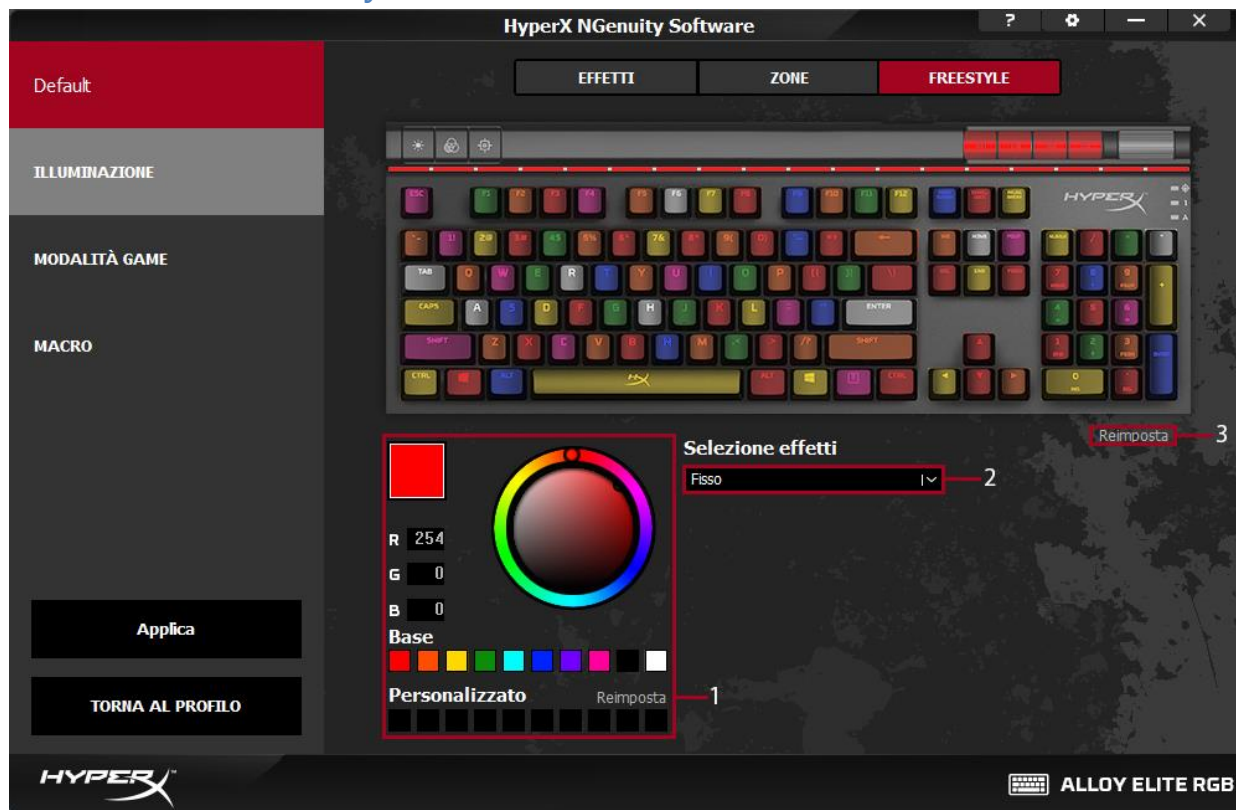
Per modificare i colori di una zona, scegliere il colore dall'apposito selezionatore (2) e fare clic sul quadrato visualizzato accanto alla zona.

Per aggiungere, rimuovere o modificare il nome di una zona usare i pulsanti +, - o **modifica** (3).

Per riportare la zona alle impostazioni predefinite, utilizzare il pulsante **Ripristina** (4).

È possibile applicare i seguenti effetti (5) all'intera tastiera: fisso, respiro, onda, pressione, esplosione e fiamma HyperX. Ogni effetto ha delle impostazioni che possono essere modificate.

Illuminazione - Freestyle



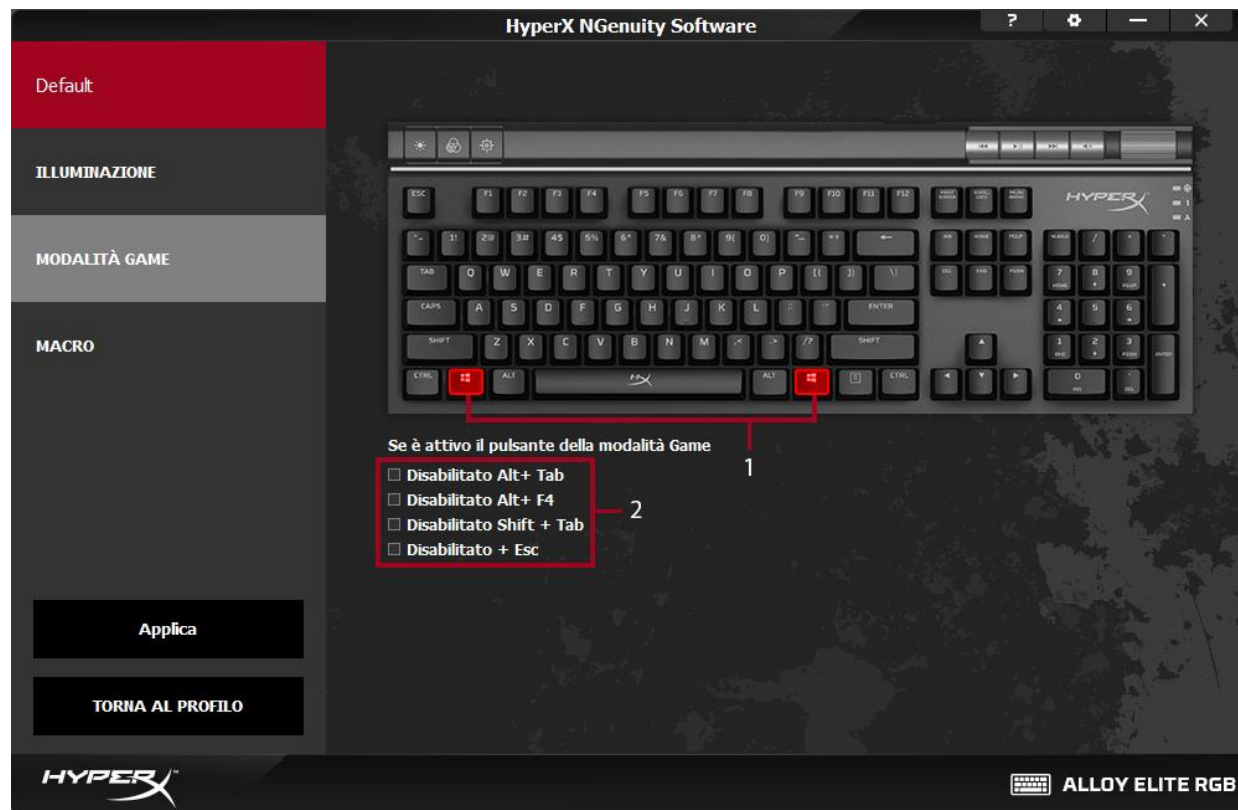
La scheda Freestyle permette di personalizzare singolarmente tutti i tasti. Per impostazione predefinita, all'intera tastiera è associato il colore rosso.

Scegliere un colore dall'apposito selezionatore dei colori (1). Per applicare il colore, fare clic sui singoli tasti; in alternativa, fare clic e trascinare per selezionare un gruppo di tasti.

È possibile applicare i seguenti effetti (4) all'intera tastiera: fisso, respiro, onda, pressione, esplosione e fiamma HyperX. Ogni effetto ha delle impostazioni che possono essere modificate.

È possibile riportare i colori dei tasti alle impostazioni predefinite utilizzando il pulsante Ripristina (3).

Modalità Game

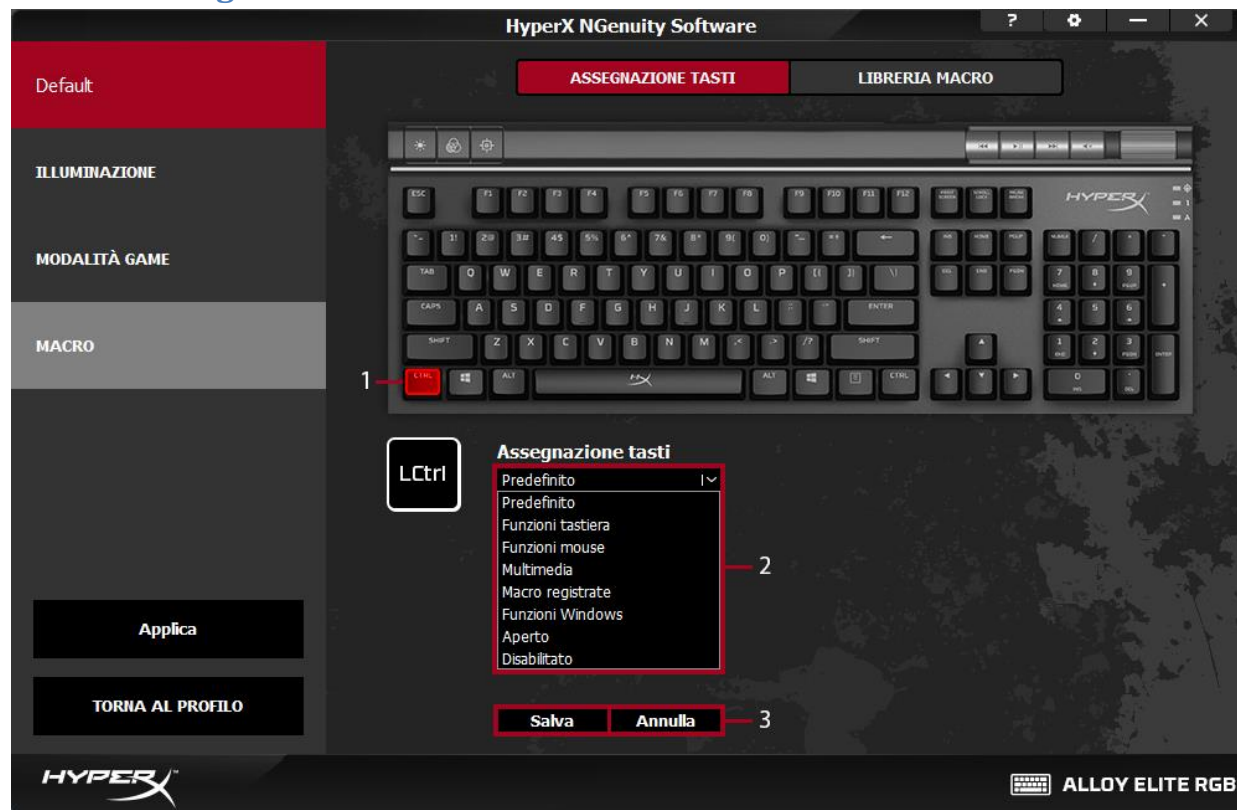


Questa scheda consente di personalizzare il comportamento del pulsante Modalità Game. La personalizzazione della Modalità Game è diversa per ogni profilo: ciò che viene impostato in un determinato profilo sarà esclusivo di quel profilo e non sarà disponibile in altri profili.

Per impostazione predefinita, entrambi i tasti Windows sono disabilitati nella Modalità Game (1). Per disabilitare altri tasti nella Modalità Game, selezionare i tasti della tastiera (2) che diventeranno così rossi. Per rimuovere un tasto precedentemente incluso tra i tasti da disabilitare nella Modalità Game, selezionarlo nuovamente in modo che non sarà più rosso.

È possibile disabilitare anche combinazioni di tasti, selezionandole nell'elenco (3).

Macro - Assegnazione tasti



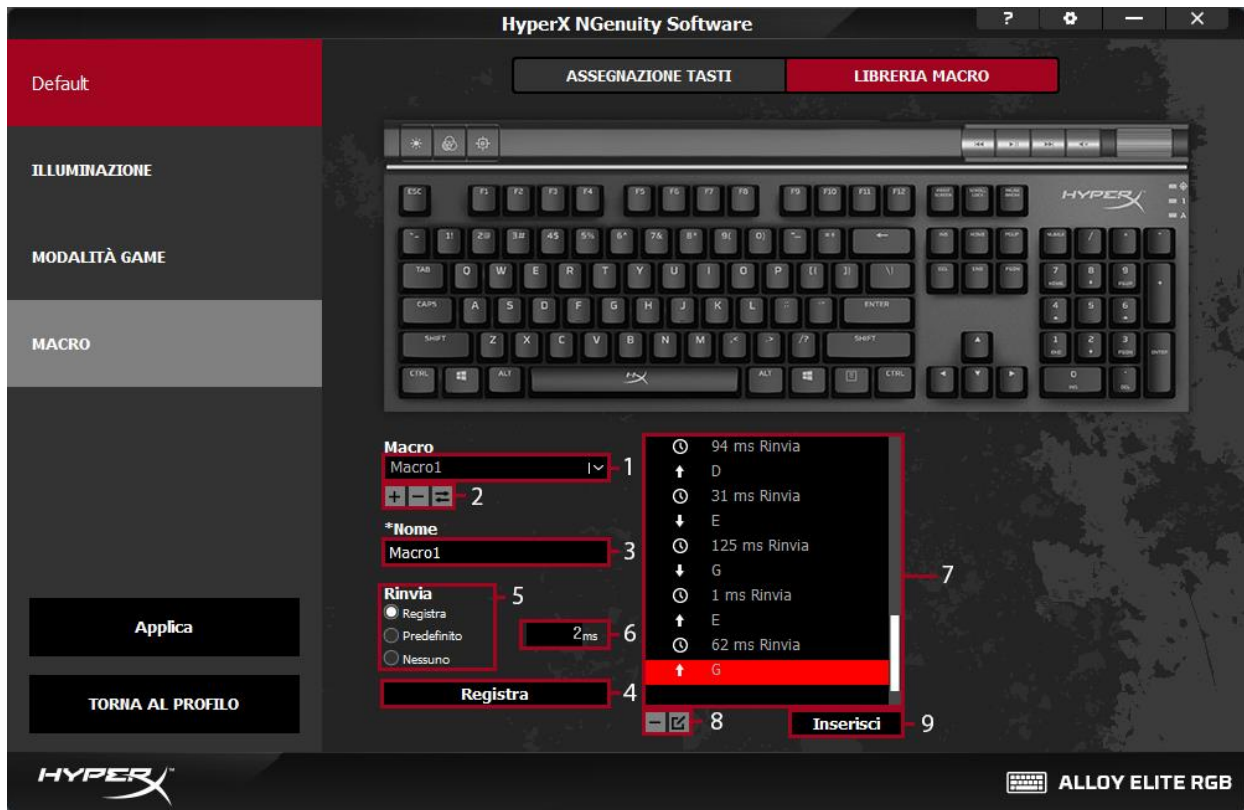
La scheda Assegnazione tasti consente di associare un'azione o una funzione ai tasti diverse da quelle predefinite.

Per selezionare un tasto, fare clic su di esso in modo che diventi rosso (1). Scegliere l'azione o la funzione desiderata dall'elenco a discesa (2). Premere i pulsanti **Salva** o **Annulla** una volta terminato (3).

Di seguito viene riportato un elenco di tutte le funzioni e le azioni che è possibile associare ai tasti:

Assegnazione tasti	Azione o funzione
Predefinito	Funzione predefinita dalla tastiera.
Funzioni tastiera	Associa il tasto a un altro tasto.
Funzioni mouse	Associa il tasto a una funzione del mouse come il clic o lo scorrimento.
Multimedia	Associa il tasto a una funzione multimediale come la riproduzione audio, la disattivazione o la regolazione del volume.
Macro registrate	Associa il tasto a una macro registrata (vedere la sezione seguente) e imposta le opzioni di riproduzione.
Combinazioni di tasti Windows	Associa il tasto a una combinazione di tasti di Windows come mostra desktop o incolla.
Aperto	Associa il tasto a un file, un programma, una cartella o un sito Web.
Disabilitato	Disabilitata il tasto selezionato.

Macro - Libreria macro



La scheda Libreria macro ha la funzione di registrare e modificare le macro personalizzate.

Per registrare una macro, selezionare una macro esistente nell'elenco (1) o crearne una nuova facendo clic sul simbolo + (2). Il nome della macro viene visualizzato nel campo sottostante (3). Fare clic su Registra (4) e premere la combinazione dei tasti. Al termine, fare clic su Arresta (4).

Per modificare l'intervallo di tempo tra la singole pressione dei tasti è possibile scegliere una delle seguenti opzioni (5):

- Registrazione: vengono utilizzati gli intervalli di tempo così come registrati.
- Predefinito: consente di selezionare un intervallo di tempo fisso (6) per ciascun intervallo tra le pressioni dei tasti.
- Nessuno: nessun intervallo tra le pressioni dei tasti.

È possibile eliminare o modificare singole righe della macro utilizzando i pulsanti – e **Modifica** visualizzati sotto l'elenco (8).

Per inserire una pressione di tasti o un intervallo di tempo fare clic sul pulsante **Inserisci** (9).

È possibile importare o esportare macro utilizzando il pulsante con la doppia freccia (2).

Personalizzazione di un profilo per mouse

Per personalizzare un profilo, selezionare il profilo dalla libreria e fare clic sul pulsante **Personalizza**.

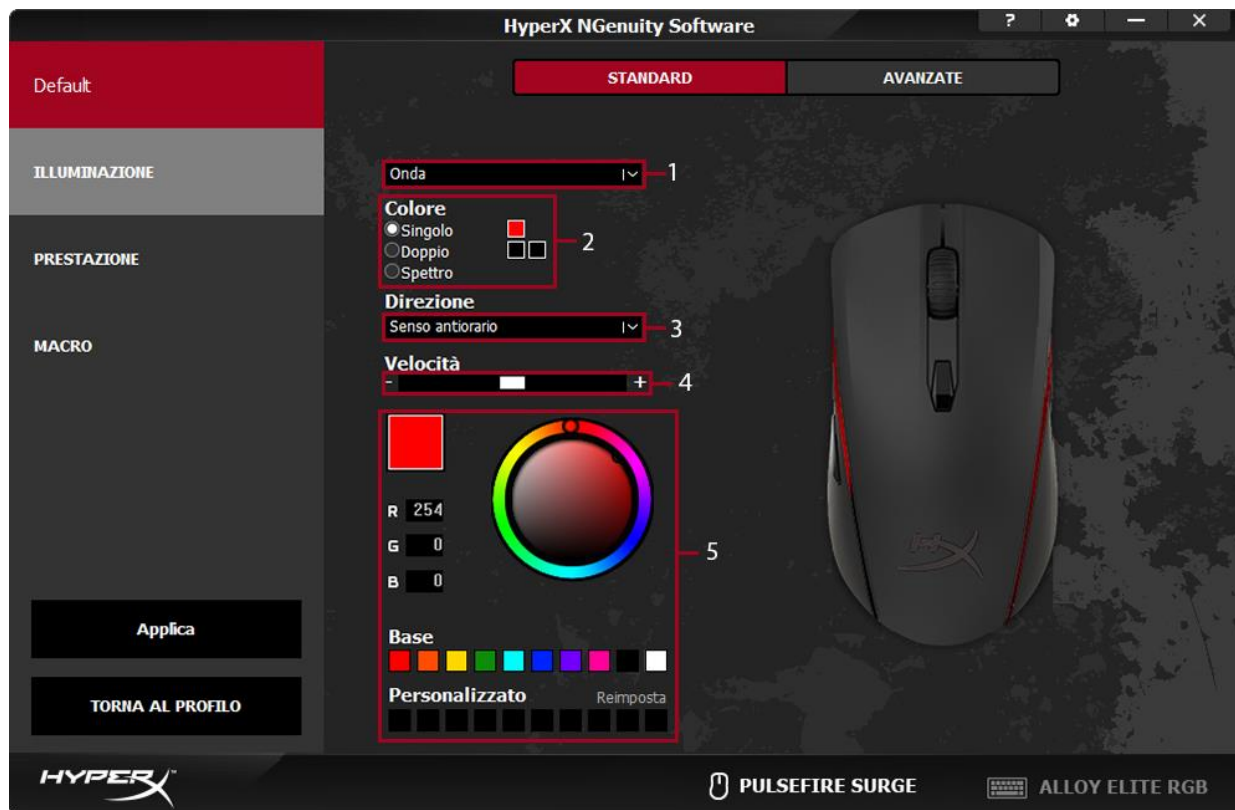
Nella parte inferiore sinistra rispetto al nome del profilo vengono visualizzate tre sezioni principali con le relative sottosezioni:

Sezione	Sottosezione	Funzione
Illuminazione	Standard	Utilizza gli effetti per personalizzare il profilo di illuminazione.
	Avanzata	Personalizza il profilo di illuminazione LED per LED.
Prestazioni	Prestazioni	Personalizza le pre-impostazioni DPI e i colori dell'indicatore DPI.
Macro	Assegnazione tasti	Collega un pulsante a un'azione o funzione predefinita.
	Libreria macro	Crea combinazioni personalizzate di tasti (macro) da utilizzare con la funzione Assegnazione tasti.

Per vedere un'anteprima della personalizzazione dei colori sul mouse, premere il pulsante **Applica** sulla sinistra.

Per salvare la personalizzazione senza vedere l'anteprima sul mouse, fare clic sul pulsante **Torna al profilo**.

Illuminazione - Standard



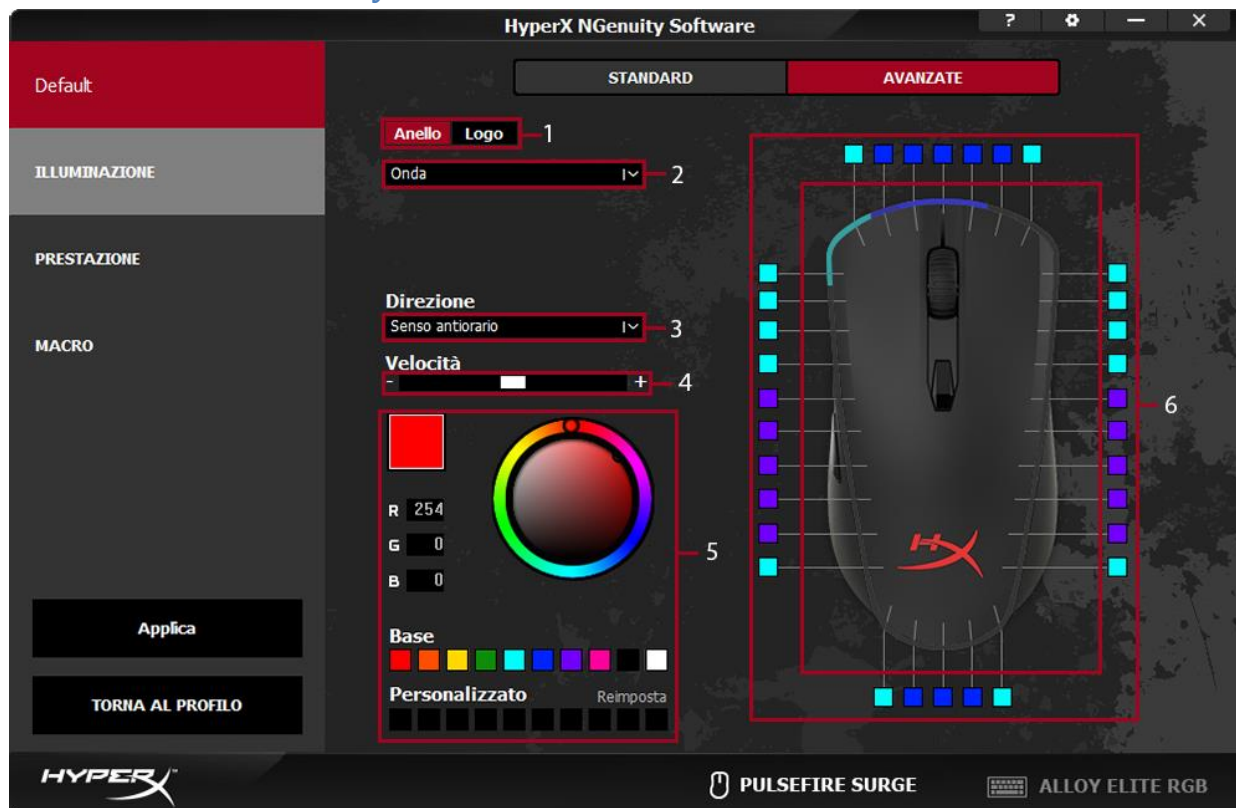
La scheda Standard consente di personalizzare l'illuminazione del profilo tramite un effetto di illuminazione (1).

La scelta dei colori avviene nel selezionatore dei colori (5) tramite la scelta di un colore visualizzato nel cerchio o inserendo i valori RGB accanto ad esso. Per applicare un colore all'effetto, è sufficiente trascinare il colore nei quadrati visualizzati accanto alle opzioni Singolo o Doppio (2).

Ogni effetto ha una o più impostazioni, come la scelta del colore o della velocità di esecuzione (3)(4). Di seguito viene riportato un elenco degli effetti selezionabili e delle impostazioni disponibili per ciascuno di essi:

Effetto	Descrizione	Scelta colori	Scelta velocità	Scelta direzione
Fisso	Colore fisso.	1	X	X
Respiro	Lampeggia imitando il respiro.	1 / 2 / spettro	✓	X
Onda	Modello onda.	1 / 2 / spettro	✓	✓
Pressione	La pressione di un pulsante farà accendere il LED che poi si spegnerà in dissolvenza.	1 / 2 / spettro	✓	✓
Sequenza colori	Viene eseguita una sequenza di due o più colori.	2 / spettro	✓	X

Illuminazione - Freestyle



La scheda Avanzata permette di personalizzare singolarmente tutti i LED. Per impostazione predefinita, tutti i LED sono rossi.

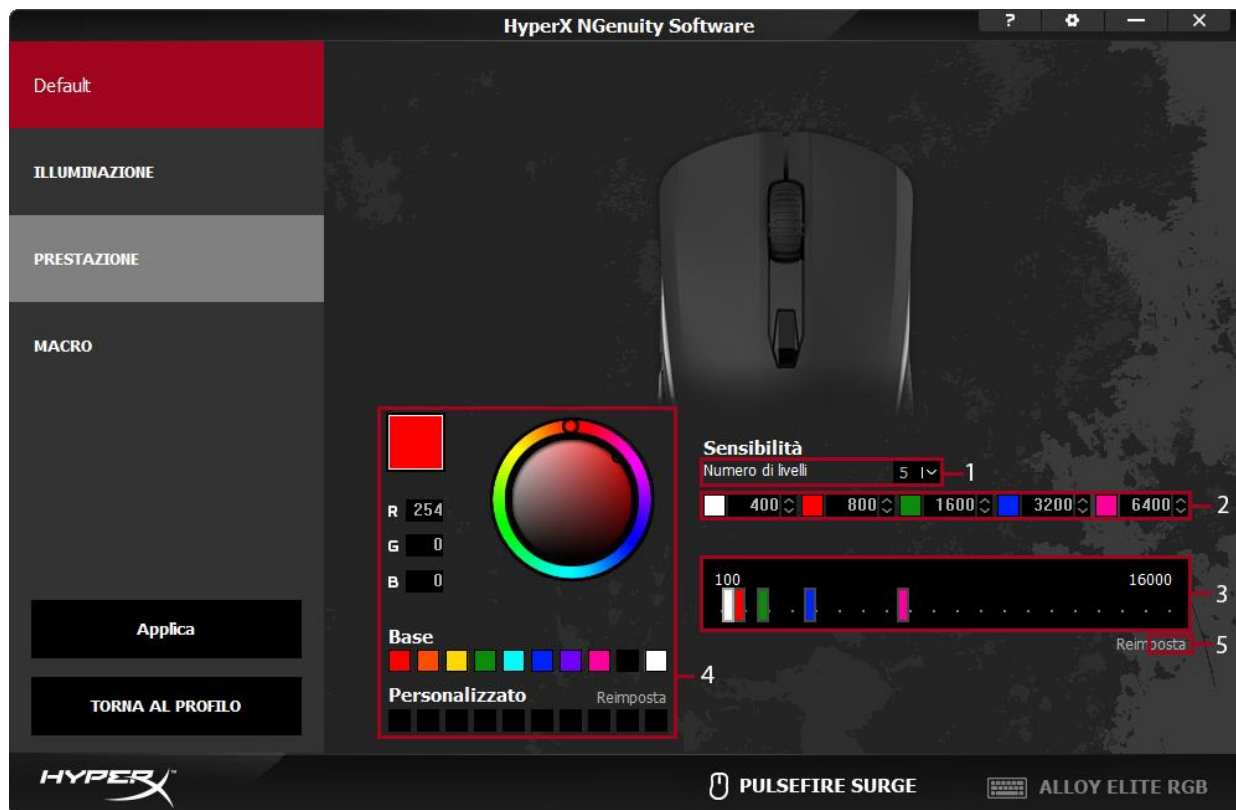
È possibile passare dai LED ad anello ai LED del logo tramite questo pulsante (1).

Scegliere un colore dall'apposito selezionatore dei colori (5). Per applicare il colore, fare clic sui singoli LED; in alternativa, fare clic e trascinare per selezionare un gruppo di LED.

È possibile applicare gli effetti (2) all'anello (fisso e onda) o al logo (fisso e respiro). Ogni effetto ha delle impostazioni che possono essere modificate (3)(4).

È possibile riportare i colori dei tasti alle impostazioni predefinite utilizzando il pulsante Ripristina (5).

Prestazioni

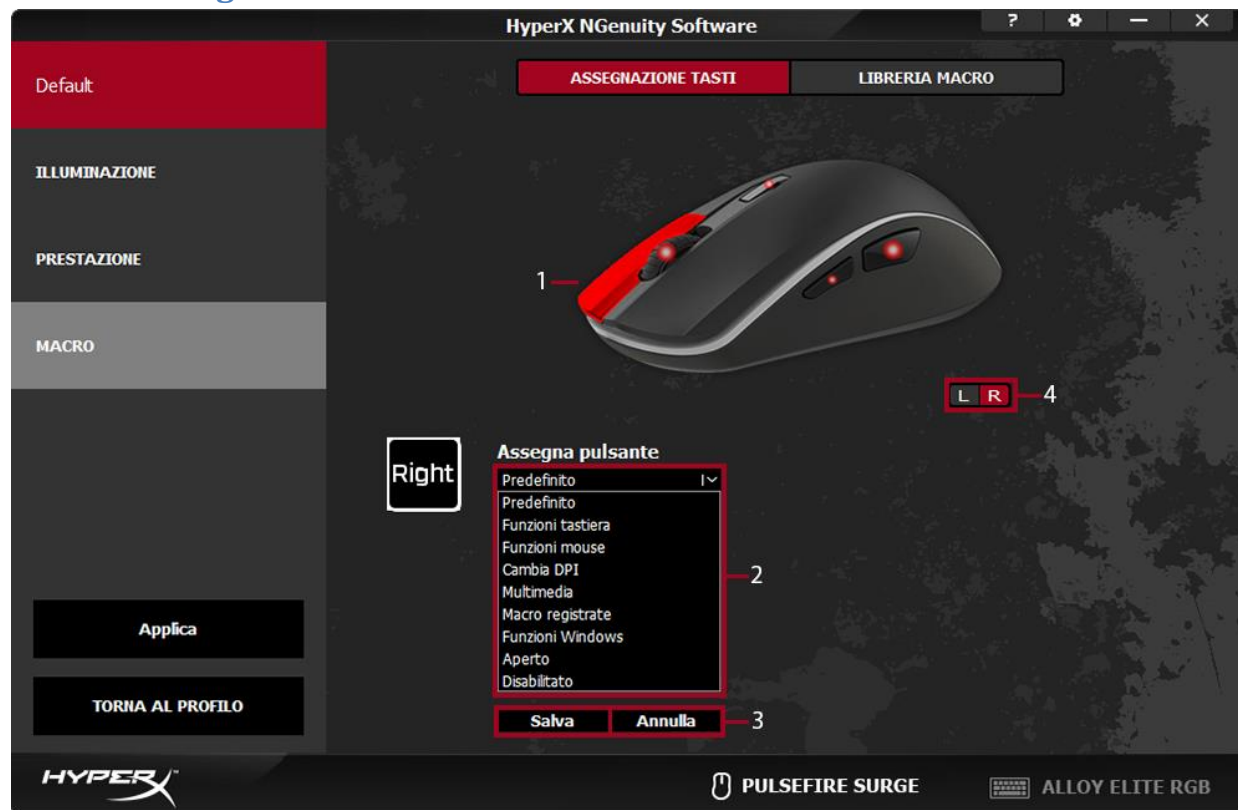


Questa scheda consente di personalizzare il comportamento delle pre-impostazioni DPI. La personalizzazione DPI è diversa per ogni profilo: ciò che viene impostato in un determinato profilo sarà esclusivo di quel profilo e non sarà disponibile in altri profili.

Per impostazione predefinita, esistono 3 livelli di DPI (1). Tuttavia, è possibile modificarne il numero da 1 a 5 livelli DPI. A ciascun livello DPI (2) è possibile assegnare un valore e un colore DPI (4). Inoltre, è possibile personalizzare i valori DPI facendo clic e trascinando gli indicatori di livello nella barra di scorrimento (3).

Per riportare le impostazioni predefinite, utilizzare il pulsante Ripristina (5).

Macro - Assegnazione tasti



La scheda Assegnazione tasti consente di associare un'azione o una funzione del mouse a pulsanti diversi da quelli predefiniti.

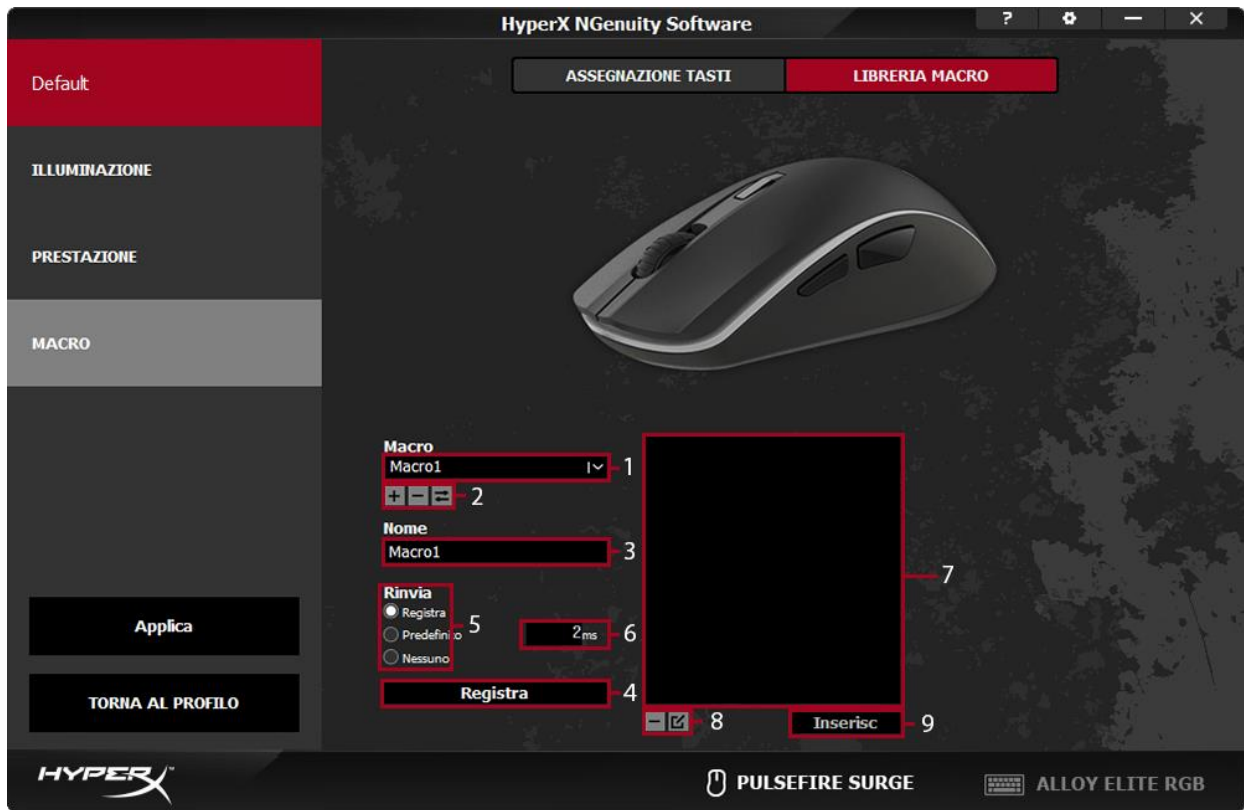
Questa impostazione consente inoltre di rendere destrorso (valore predefinito) o sinistrorso il mouse (4). Il pulsante "clic normale" (o pulsante principale) non può essere associato a un'altra funzione. Il passaggio da destrorso a sinistrorso sposterà conseguentemente la posizione del pulsante principale.

Per selezionare un tasto, fare clic su di esso in modo che diventi rosso (1). Scegliere l'azione o la funzione desiderata dall'elenco a discesa (2). Premere i pulsanti **Salva** o **Annulla** una volta terminato (3).

Di seguito viene riportato un elenco di tutte le funzioni e le azioni che è possibile associare ai tasti:

Assegnazione tasti	Azione o funzione
Predefinito	Funzione predefinita del mouse.
Funzioni tastiera	Associa il pulsante a un altro tasto.
Funzioni mouse	Associa il pulsante a una funzione del mouse come il clic o lo scorrimento.
Modifica DPI	Assegna un valore DPI a un pulsante.
Multimedia	Associa il pulsante a una funzione multimediale come la riproduzione audio, la disattivazione o la regolazione del volume.
Macro registrate	Associa il pulsante a una macro registrata (vedere la sezione seguente) e imposta le opzioni di riproduzione.
Funzioni Windows	Associa il pulsante a una combinazione di tasti di Windows come mostra desktop o incolla.
Aperto	Associa il tasto a un file, un programma, una cartella o un sito Web.
Disabilitato	Disabilitata il pulsante selezionato.

Macro - Libreria macro



La scheda Libreria macro ha la funzione di registrare e modificare le macro personalizzate.

Per registrare una macro, selezionare una macro esistente nell'elenco (1) o crearne una nuova facendo clic sul simbolo + (2). Il nome della macro viene visualizzato nel campo sottostante (3). Fare clic su Registra (4) e premere la combinazione dei tasti. Al termine, fare clic su Arresta (4).

Per modificare l'intervallo di tempo tra la singole pressione dei tasti è possibile scegliere una delle seguenti opzioni (5):

- Registrazione: vengono utilizzati gli intervalli di tempo così come registrati.
- Predefinito: consente di selezionare un intervallo di tempo fisso (6) per ciascun intervallo tra le pressioni dei tasti.
- Nessuno: nessun intervallo tra le pressioni dei tasti.

È possibile eliminare o modificare singole righe della macro utilizzando i pulsanti – e **Modifica** visualizzati sotto l'elenco (8).

Per inserire una pressione di tasti o un intervallo di tempo fare clic sul pulsante **Inserisci** (9).

È possibile importare o esportare macro utilizzando il pulsante con la doppia freccia (2).



Manual do Software HyperX NGenuity



Índice

Índice.....	1
Introdução.....	2
Arquitetura do HyperX NGenuity.....	2
Página Principal (Teclado e Mouse).....	3
Layout.....	3
Criar um perfil	4
Duplicar um perfil	5
Importar / exportar perfis.....	6
Editar um perfil	7
Excluir um perfil	8
Menu de configurações	9
Personalizar um perfil para o Teclado	10
Iluminação - Efeitos.....	11
Iluminação - Zonas	12
Iluminação - Freestyle	13
Modo Jogo	14
Macros - Designação de Tecla.....	15
Macros - Biblioteca de Macros	16
Personalizar um perfil para o Mouse	17
Iluminação - Padrão	18
Iluminação - Freestyle.....	19
Desempenho	20
Macros - Designação de Tecla.....	21
Macros - Biblioteca de Macros	23



Introdução

O Software HyperX NGenuity te permite criar perfis personalizados para seus periféricos HyperX RGB. A estrutura de um perfil NGenuity inclui personalizações predefinidas para iluminação, macros e modo jogo. Graças a ele e a memória integrada dos periféricos HyperX RGB, você pode utilizar até três perfis sem precisar usar o software NGenuity para executar macros personalizadas ou aplicar suas configurações específicas para modo jogo.

Arquitetura do HyperX NGenuity

O Software para Jogos HyperX NGenuity foi criado em torno de perfis, sendo a ferramenta certa para ajudá-lo a criar esses perfis. O NGenuity também auxilia a carregar esses perfis em seus periféricos compatíveis.

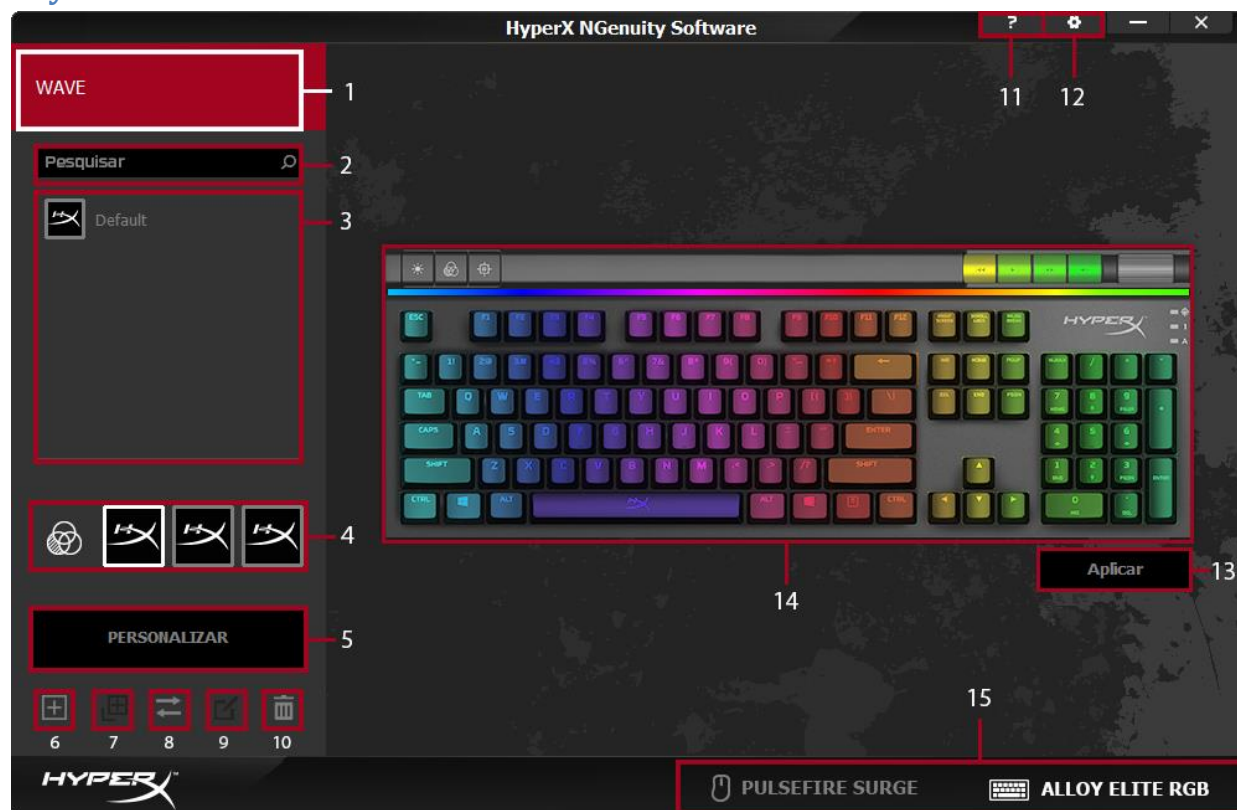
Suas configurações, como iluminação, modo jogo, designação de teclas e macros estão todas armazenadas dentro de um perfil.

Os teclados e mouses HyperX compatíveis com o NGenuity podem armazenar até três perfis na memória integrada e não menos do que um (atuando como o perfil padrão). Quando usar perfis integrados, você não precisa instalar o software, simplesmente alterne entre eles com o botão de perfis do teclado ou a combinação de botões (DPI + clique na roda) no mouse.

Quando estiver usando o software, qualquer perfil da biblioteca ou da memória integrada pode ser aplicado ao teclado ou ao mouse.

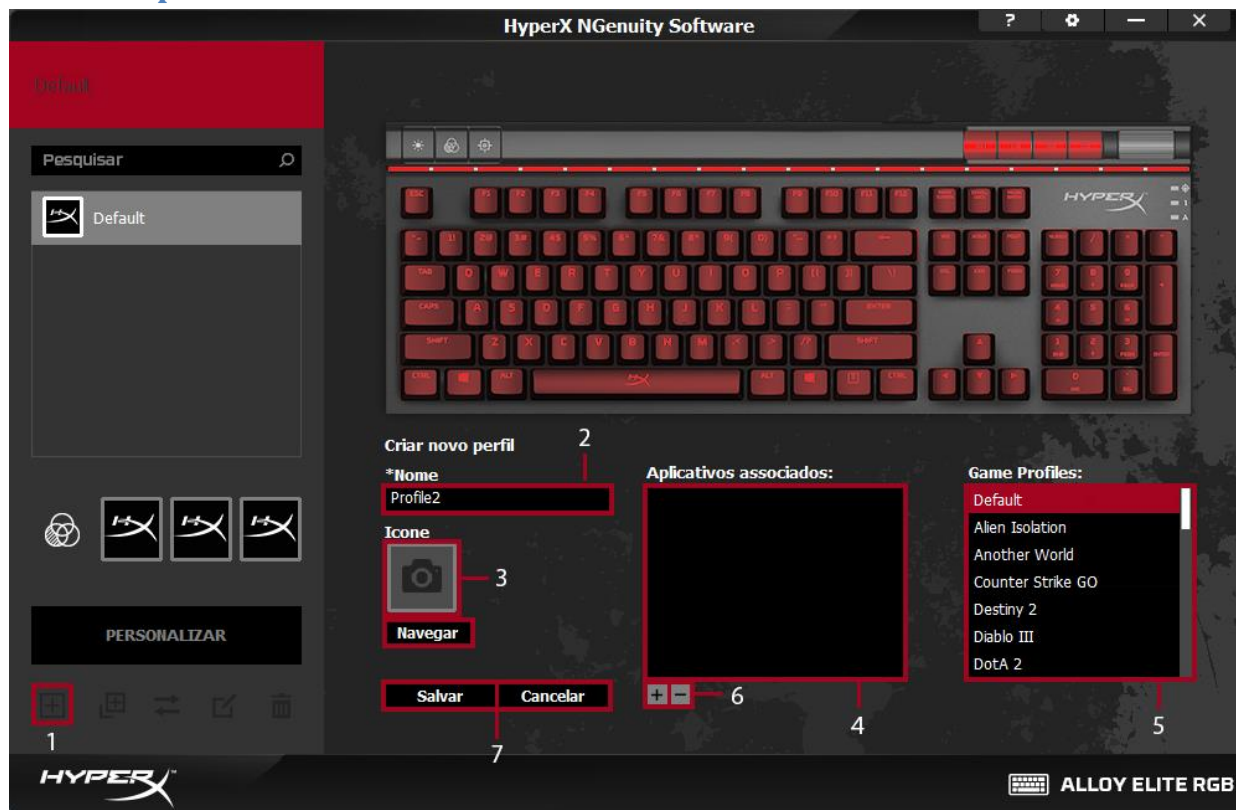
Página Principal (Teclado e Mouse)

Layout



1. Nome do perfil selecionado
2. Barra de busca na biblioteca de perfis
3. Biblioteca de perfis
4. Slots de perfis da memória integrada
5. Botão para personalizar perfis
6. Criar um perfil
7. Duplicar um perfil
8. Importar / exportar perfis
9. Editar perfil
10. Excluir perfil
11. Dicas
12. Configurações
13. Aplicar perfil selecionado ao teclado
14. Visualização do perfil de iluminação
15. Seleção de Dispositivo

Criar um perfil



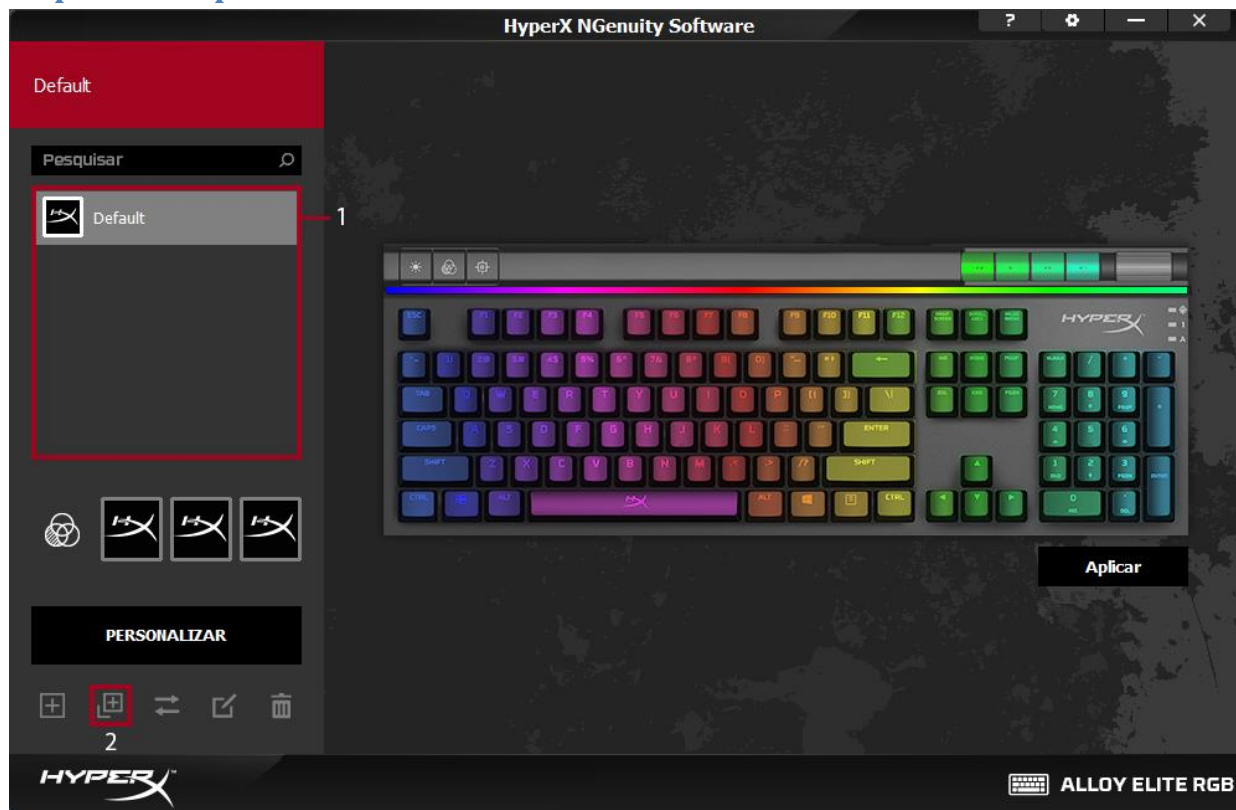
Após pressionar o botão **Criar um perfil** (1) você pode selecionar um nome do perfil (2), um ícone do perfil (3), associar um aplicativo (4) ou um padrão de iluminação (5) ao perfil.

Ao associar a um aplicativo, o perfil será carregado no teclado automaticamente quando o aplicativo estiver sendo executado. Adicione um aplicativo com o botão + (6) ou remova um aplicativo com o botão - (6).

Um padrão de iluminação é uma maneira rápida de criar um perfil para um jogo com a iluminação correspondente.

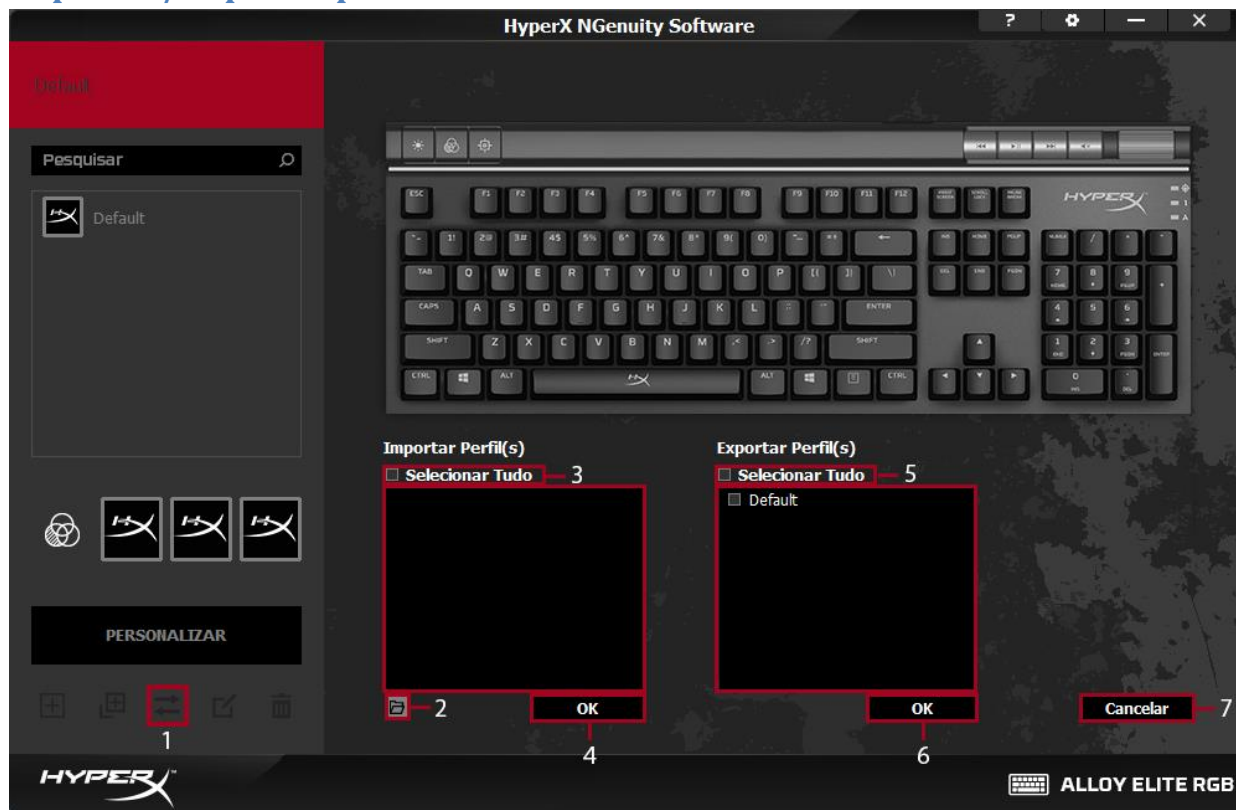
Para salvar e sair, pressione o botão **Salvar** (7).

Duplicar um perfil



Para duplicar um perfil, selecione um perfil em sua biblioteca (1) e clique no botão **Duplicar** (2). Seu perfil duplicado aparecerá na biblioteca de perfis.

Importar / exportar perfis

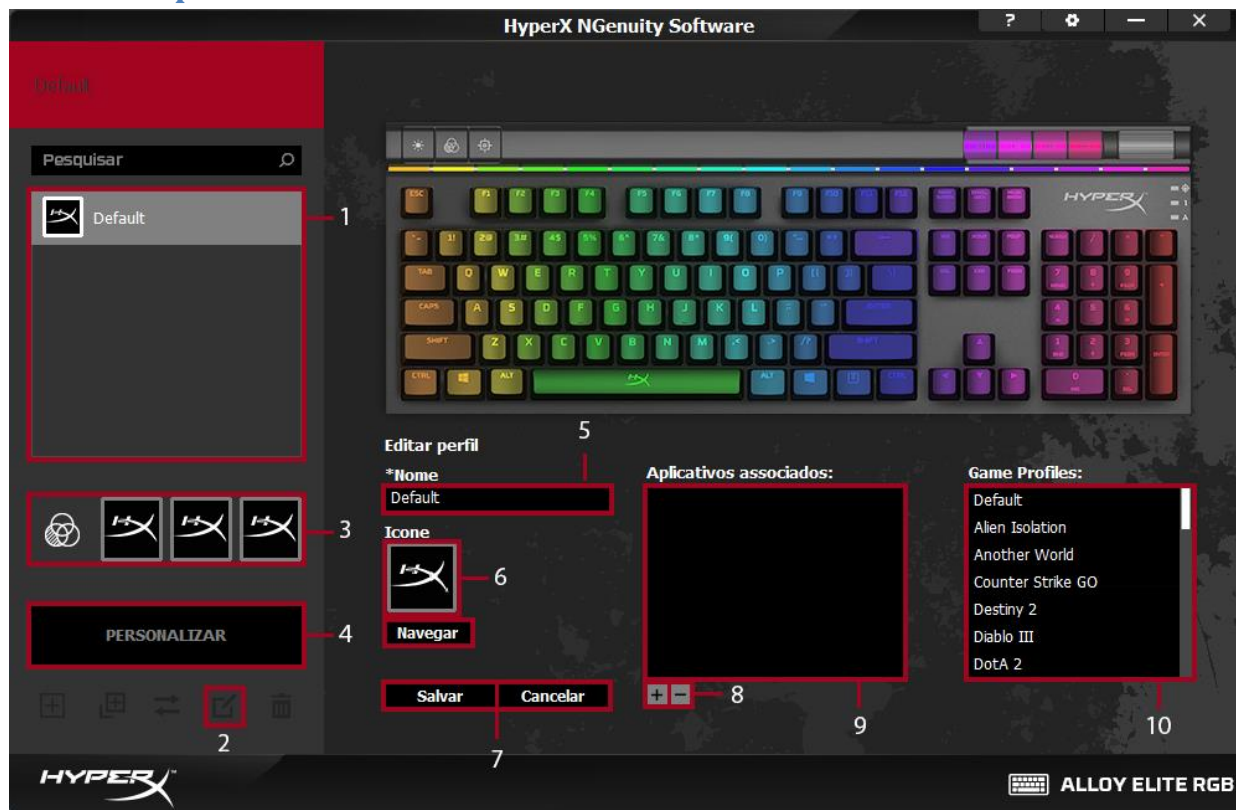


Perfis podem ser exportados como arquivos .hxp para seu computador e importados mais tarde em qualquer computador.

Para importar perfis, clique no botão **Buscar** (2) e navegue até a pasta com os perfis. Selecione um ou mais perfis e depois selecione **Abrir**. Os perfis previamente selecionados aparecerão na lista acima do botão Buscar. Confirme o perfil que deseja importar selecionando-o individualmente ou clicando em **Selecionar todos** (3) e depois clicando em **OK** (4). Os perfis aparecerão em sua biblioteca.

Para exportar perfis, selecione-os individualmente na lista da biblioteca de perfis, ou pressione **Selecionar todos** (5) e clique em **OK** (6). Navegue até a pasta onde você deseja salvar os perfis e clique em **OK**.

Editar um perfil

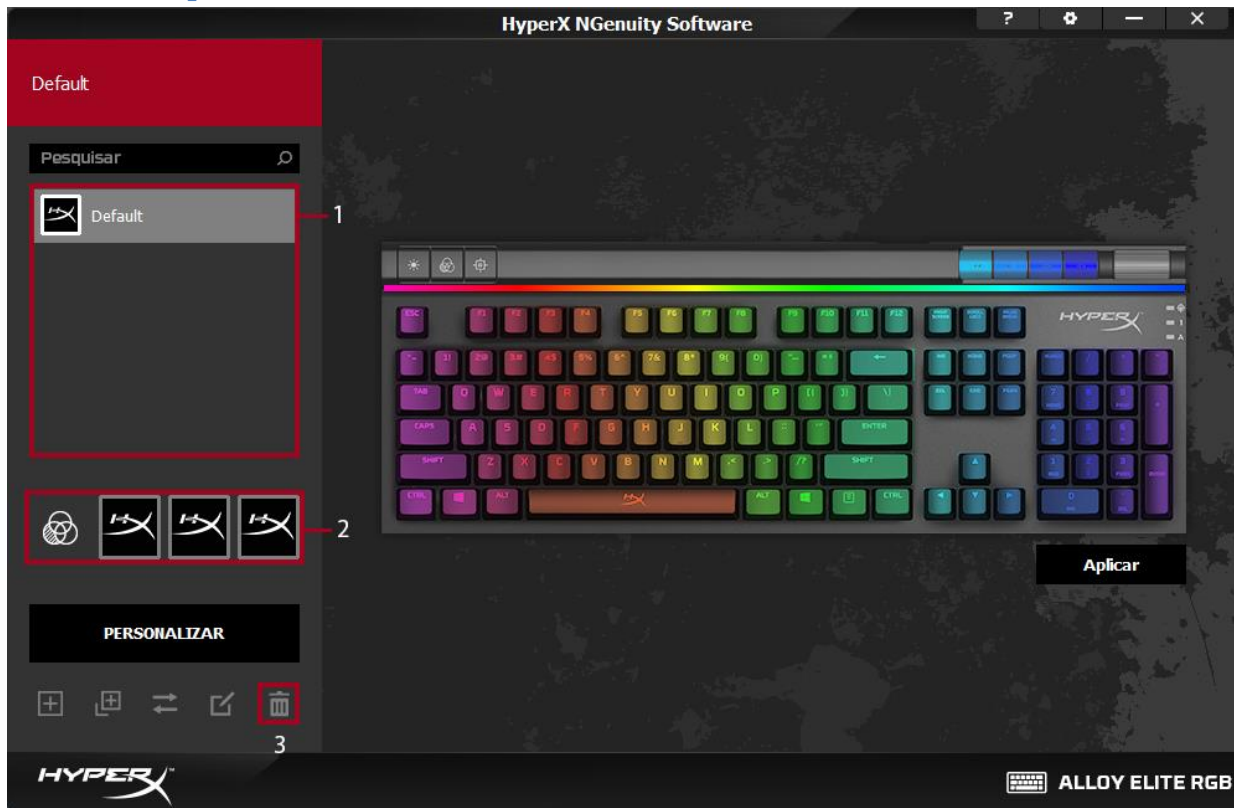


Selecione o perfil que deseja editar em sua biblioteca de perfis (1) e clique no botão **Editar** (2).

Altere qualquer configuração do perfil como nome (5), ícone (6), aplicativo associado (9) ou padrão de iluminação (10) e pressione o botão **Salvar** (7) para aplicar as alterações.

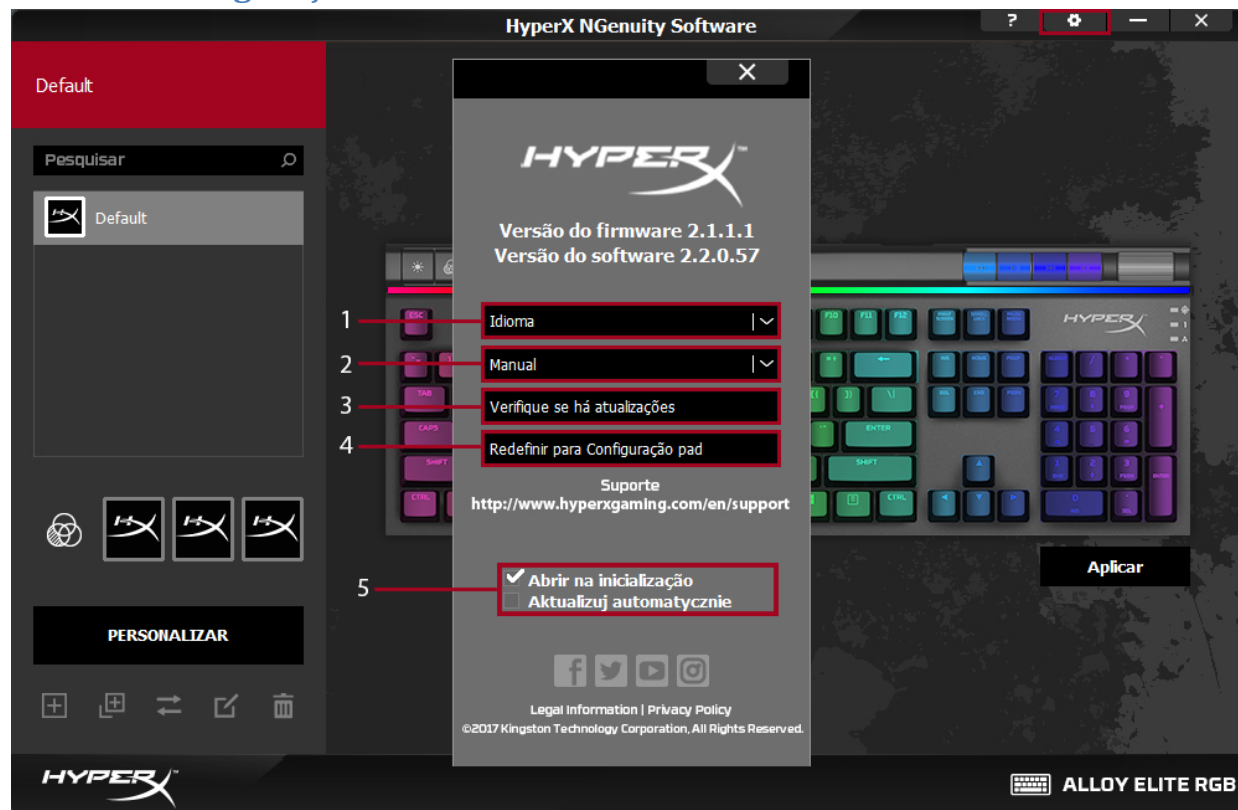
Perfis da memória integrada (3) não podem ser editados diretamente. É preciso primeiro arrastar e soltar os perfis individualmente para a biblioteca de perfis.

Excluir um perfil



Selecione um perfil da biblioteca de perfis (1) ou de um dos slots de memória integrada (2). Clique no botão Excluir (3) e confirme que deseja excluir o perfil permanentemente.

Menu de configurações



O menu de configurações do software permite que você altere o idioma do NGenuity (1), vá para o manual do produto (2), verifique se há atualizações do software ou firmware (3) ou retorne o software para as configurações padrão (4) nesta página.

Ao retornar às configurações padrão, todos os perfis serão apagados. Faça previamente o backup dos seus perfis usando o menu Importar/Exportar.

Você também pode optar por iniciar o NGenuity em inicialização e se ele deve verificar automaticamente se há atualizações (5).

Personalizar um perfil para o Teclado

Para personalizar um perfil, selecione um perfil existente da biblioteca e clique no botão **Personalizar** abaixo.

Há três seções principais exibidas à esquerda embaixo do nome do perfil e subseções dentro de cada uma delas.

Seção	Subseções	Função
Iluminação	Efeitos	Use efeitos para personalizar seu perfil de iluminação.
	Zonas	Use zonas para personalizar seu perfil de iluminação.
	Freestyle	Personalize seu perfil de iluminação tecla por tecla.
Modo Jogo	Modo Jogo	Selecione as teclas ou combinações de teclas que você deseja desabilitar quando o Modo Jogo estiver ativado.
Macros	Designação de Tecla	Associe uma tecla a uma função ou ação predefinida.
	Biblioteca de Macros	Crie combinações de teclas personalizadas (macros) para serem usadas na Designação de Teclas.

Para visualizar a personalização de cores em seu teclado, pressione o botão **Aplicar** à esquerda.

Para salvar a personalização sem a visualização no teclado, pressione o botão **Voltar ao perfil**.

Iluminação - Efeitos



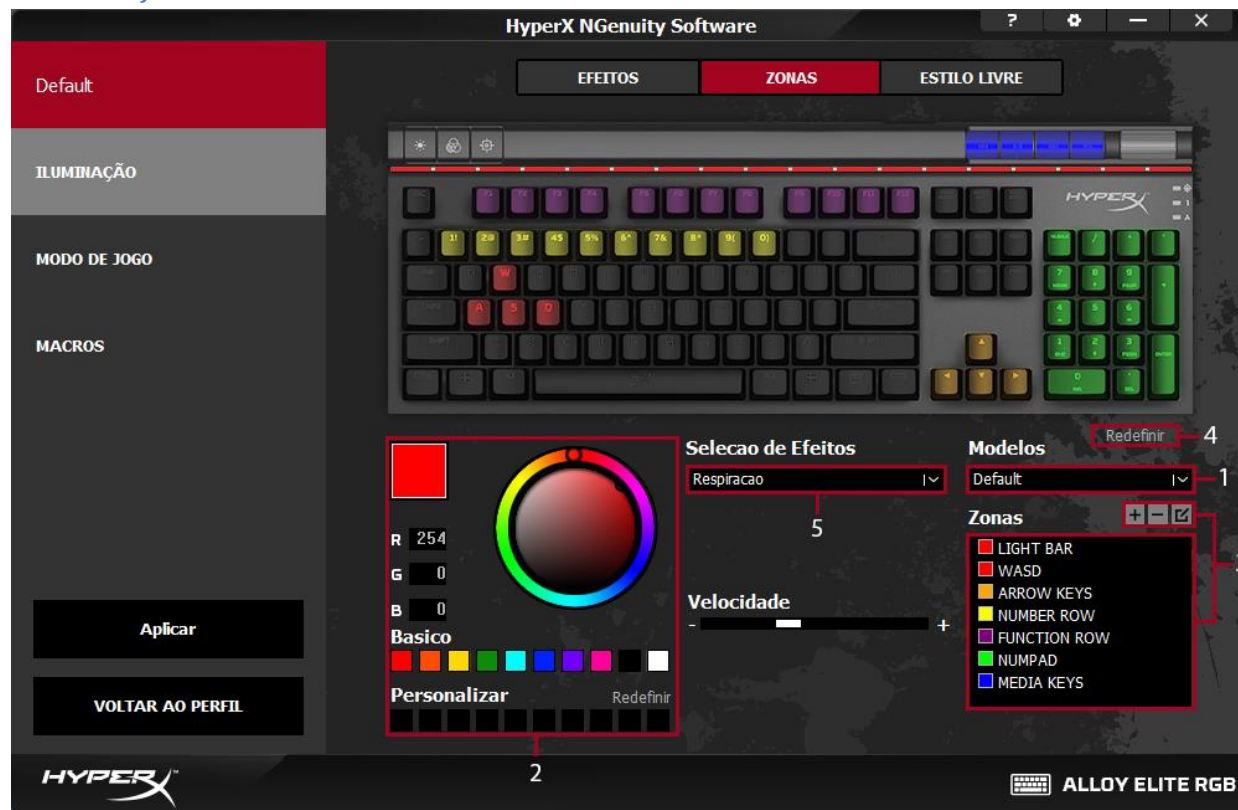
A aba efeitos permite que você personalize a iluminação do seu perfil usando um único efeito (4) ou dois efeitos (4)(5) reunidos (nem todos os efeitos podem ser reunidos).

A seleção de cores é feita no seletor de cores (1) selecionando-se uma cor na roda ou inserindo os valores RGB ao lado. Para aplicar uma cor ao efeito, você precisa colocar a cor selecionada nos quadrados ao lado de Único ou Duplo (2).

Cada efeito possui uma ou mais configurações como seleção de cor ou velocidade (6) (7). A seguir uma lista dos efeitos e configurações disponíveis para cada um dos efeitos:

Efeito	Descrição	Opções de cor	Seleção de velocidade	Seleção de direção	Efeito secundário disponível
Sólido	Cor sólida.	1	X	X	✓
Respiração	Piscar imitando a respiração,	1 / 2 / espectro	✓	X	✓
Onda	Padrão de onda.	1 / 2 / espectro	✓	✓	✓
Acionamento	As teclas pressionadas irão acender e diminuir gradualmente.	1 / 2 / espectro	✓	X	X
Explosão	Padrão de explosão.	1 / 2 / espectro	✓	X	X
Chama HyperX	Padrão da chama.	1 / 2 / espectro	✓	X	X

Iluminação - Zonas



A aba Zonas permite que você personalize grupos de teclas individualmente usando um dos seis modelos predefinidos ou criando um novo modelo.

Selecione um modelo usando a lista suspensa (1).

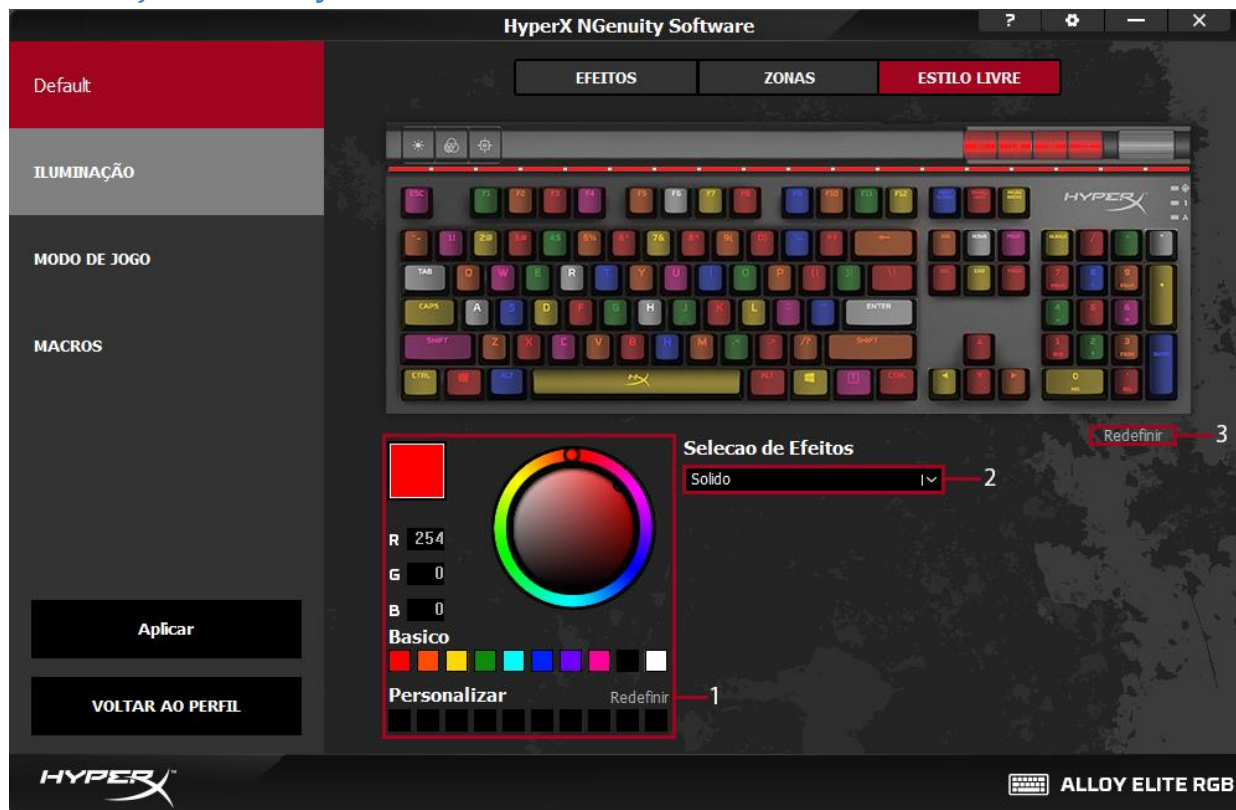
Para alterar as cores de uma zona, selecione uma cor no seletor de cores (2) e clique no quadrado ao lado da zona.

Para adicionar, remover ou editar o nome de uma zona, use os botões +, - ou **editar** (3).

Para redefinir todas as zonas ao padrão de fábrica, use o botão **Redefinir** (4).

Os seguintes efeitos (5) podem ser aplicados como um único efeito ao teclado: sólido, respiração, onda, acionamento, explosão e Chama HyperX. Cada efeito possui configurações que podem ser personalizadas.

Iluminação - Freestyle



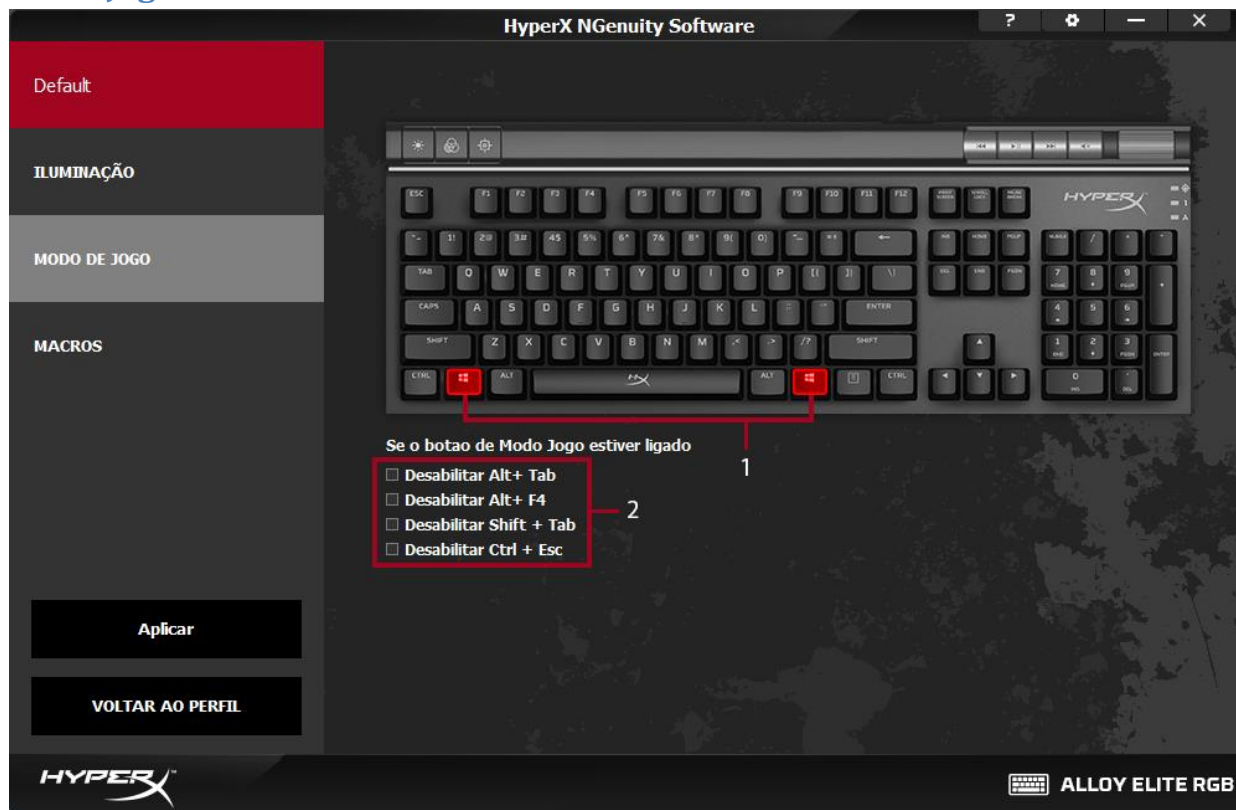
A aba freestyle permite que você personalize cada cor de tecla individualmente. Por padrão, todo o teclado é vermelho.

Primeiro escolha uma cor no seletor de cores (1). Para aplicar a cor, clique nas teclas uma por uma ou clique e arraste para selecionar um grupo de teclas.

Os seguintes efeitos (4) podem ser aplicados como um único efeito ao teclado: sólido, respiração, onda, acionamento, explosão e Chama HyperX. Cada efeito possui configurações que podem ser personalizadas.

Você pode redefinir as cores das teclas de volta ao padrão de fábrica usando o botão redefinir (3).

Modo Jogo

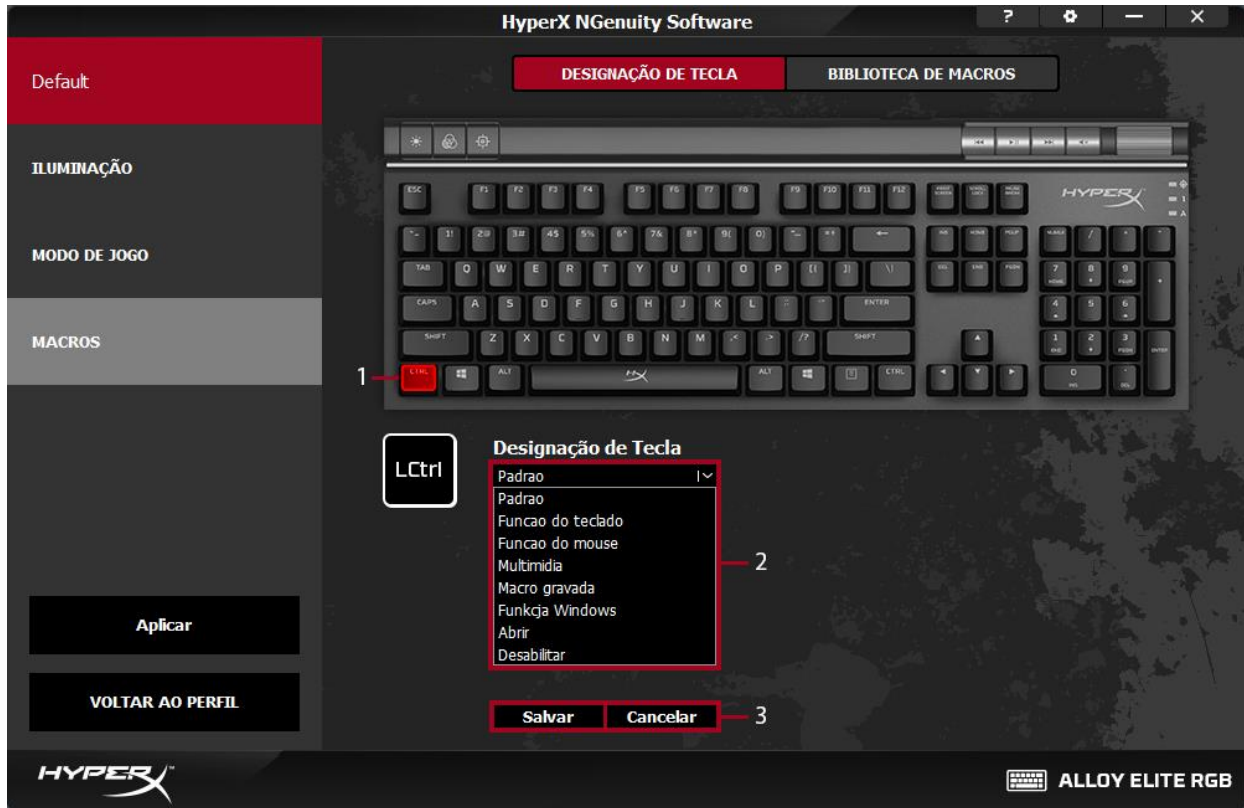


Esta aba permite que você personalize o comportamento do botão Modo Jogo. A personalização do Modo Jogo é específica para cada perfil, o que é selecionado dentro de um perfil será exclusivo desse perfil e não ficará disponível para os outros perfis.

Por padrão, ambas as teclas do Windows são desativadas quando o Modo Jogo está ligado (1). Para desativar mais teclas no Modo Jogo, selecione teclas no teclado (2) e elas ficarão vermelhas. Para remover uma tecla do Modo Jogo, selecione-a novamente para que não fique mais vermelha.

Combinações de teclas também podem ser desativadas selecionando-as na lista (3).

Macros - Designação de Tecla



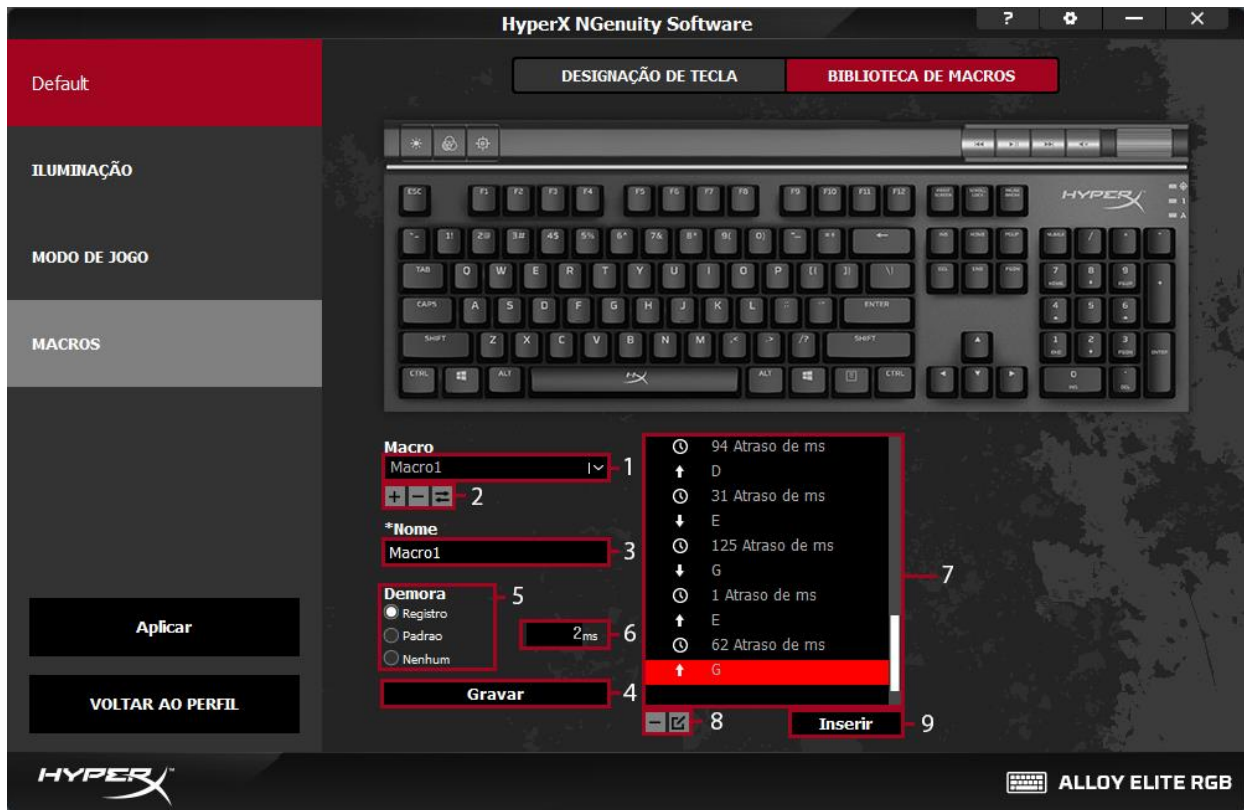
A aba Designação de Tecla permite que você remapeie teclas para uma ação ou função diferente da tecla padrão.

Para selecionar uma tecla, clique nela e ela ficará vermelha (1). Em seguida escolha a ação ou função desejada na lista suspensa (2). Pressione os botões **Salvar** ou **Cancelar** quando terminar (3).

Aqui está uma lista de todas as ações e funções disponíveis para associar a uma tecla:

Designação de Tecla	Ação ou Função
Padrão	Função padrão no teclado.
Função no teclado	Remapear uma tecla para outra tecla.
Função do Mouse	Designe uma função para o mouse como clicar ou rolar para uma tecla.
Multimídia	Designe uma função multimídia como reproduzir, silenciar ou controle de volume para uma tecla.
Macro gravada	Designe uma macro gravada (ver próxima seção) para uma tecla e escolha a opção de reproduzi-la.
Atalhos para Windows	Designe um atalho para Windows como exibir desktop ou cole para uma tecla.
Abrir	Designe um caminho de arquivo, programa, pasta ou site para uma tecla.
Desativar	Desativar a tecla selecionada.

Macros - Biblioteca de Macros



A guia Biblioteca de Macros foi projetada para gravar e editar macros personalizadas.

Para gravar uma macro, selecione uma macro existente na lista (1) ou crie uma nova clicando no sinal de + (2). O nome da macro aparece no campo abaixo (3). Pressione gravar (4) e digite a combinação de teclas. Em seguida pressione Parar para finalizar (4).

Para alterar o delay entre os pressionamento das teclas há três opções (5):

- Gravar: Os delays entre os pressionamentos de teclas permanecem como gravados.
- Padrão: selecione um valor fixo (6) para cada delay entre os pressionamentos das teclas.
- Nenhum: nenhum delay entre os pressionamentos das teclas.

Linhas individuais da macro podem ser excluídas ou editadas com os botões – e **Editar** encontrados embaixo da lista (8).

Insira os toques das teclas ou delays pressionando o botão **Inserir** (9).

Você pode importar ou exportar macros usando o botão de seta dupla (2).

Personalizar um perfil para o Mouse

Para personalizar um perfil, selecione um perfil existente da biblioteca e clique no botão **Personalizar** abaixo.

Há três seções principais exibidas à esquerda embaixo do nome do perfil e subseções dentro de cada uma delas.

Seção	Subseções	Função
Iluminação	Padrão	Use efeitos para personalizar seu perfil de iluminação.
	Avançado	Personalize seu perfil de iluminação LED por LED.
Desempenho	Desempenho	Personalize suas predefinições de DPI e cores do indicador de DPI.
Macros	Designação de Tecla	Associe um botão a uma função ou ação predefinida.
	Biblioteca de Macros	Crie combinações de teclas personalizadas (macros) para serem usadas na Designação de Teclas.

Para visualizar a personalização de cores em seu mouse, pressione o botão **Aplicar** à esquerda.

Para salvar a personalização sem a visualização no mouse, pressione o botão **Voltar ao perfil**.

Iluminação - Padrão



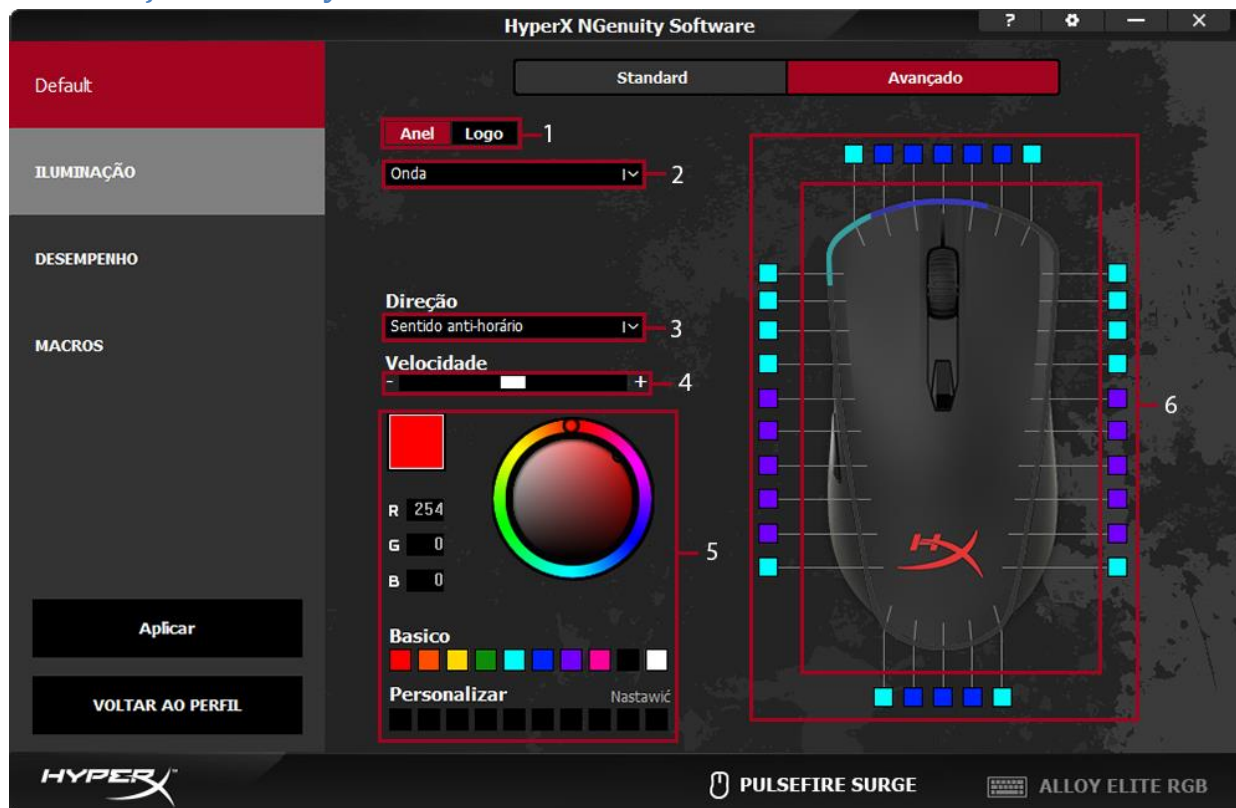
A aba Padrão permite que você personalize a iluminação do seu perfil utilizando um efeito de luz (1).

A seleção de cores é feita no seletor de cores (5) selecionando-se uma cor na roda ou inserindo os valores RGB ao lado. Para aplicar uma cor ao efeito, você precisa colocar a cor selecionada nos quadrados ao lado de Único ou Duplo (2).

Cada efeito possui uma ou mais configurações como seleção de cor ou velocidade (3) (4). A seguir uma lista dos efeitos e configurações disponíveis para cada um dos efeitos:

Efeito	Descrição	Opções de cor	Seleção de velocidade	Seleção de direção
Sólido	Cor sólida.	1	X	X
Respiração	Piscar imitando a respiração,	1 / 2 / espectro	✓	X
Onda	Padrão de onda.	1 / 2 / espectro	✓	✓
Acionamento	Pressionar um botão irá iluminar o LED e depois ele irá diminuir gradualmente.	1 / 2 / espectro	✓	✓
Ciclo de Cores	Alterna entre duas ou mais cores.	2 / espectro	✓	X

Iluminação - Freestyle



A aba Avançado permite que você personalize cada cor de LED individualmente. Por padrão, todos os LEDs são vermelhos.

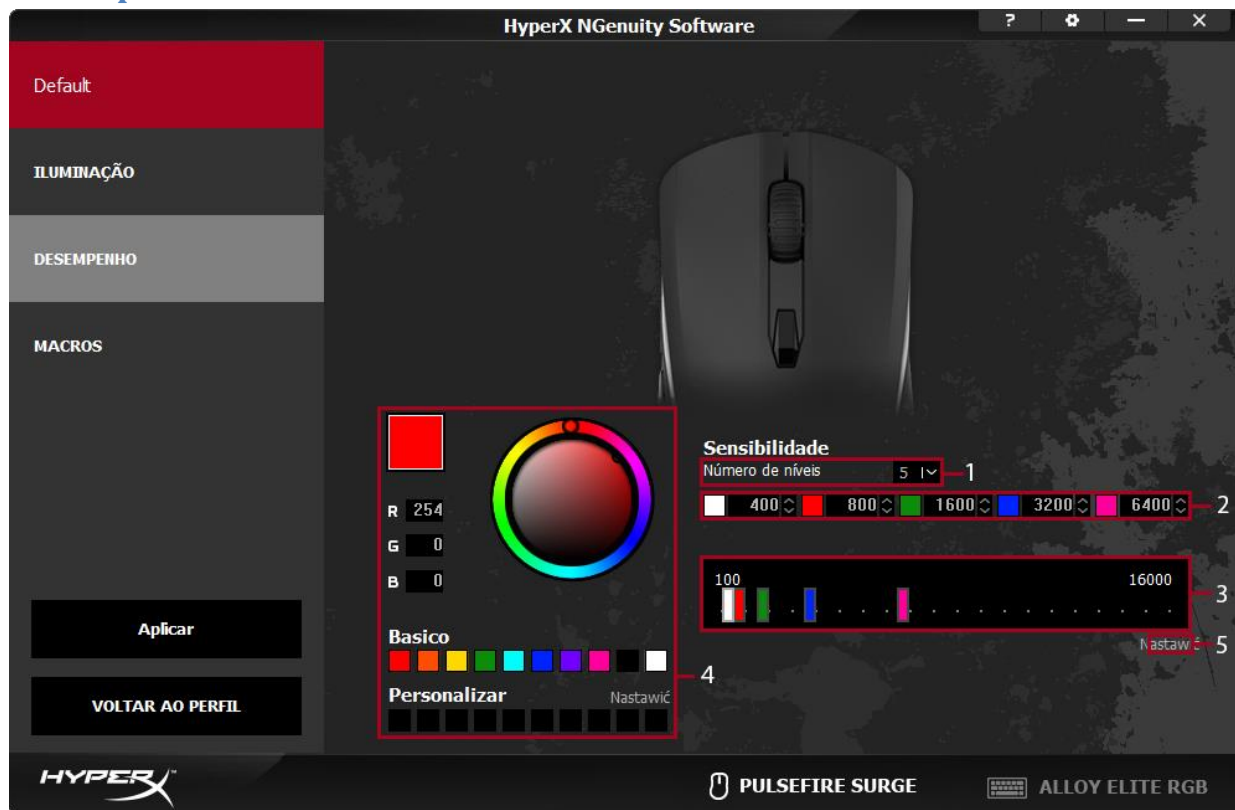
Você pode alternar entre o anel de LEDs e o LED do logotipo usando este botão (1).

Primeiro escolha uma cor no seletor de cores (5). Para aplicar a cor, clique em cada LED um por um (6) ou clique e arraste para selecionar um grupo de LEDs.

Os efeitos (2) podem ser aplicados ao anel (sólido e onda) ou ao logo (sólido e respiração). Cada efeito possui configurações que podem ser personalizadas (3) (4).

Você pode redefinir as cores das teclas de volta ao padrão de fábrica usando o botão redefinir (5).

Desempenho

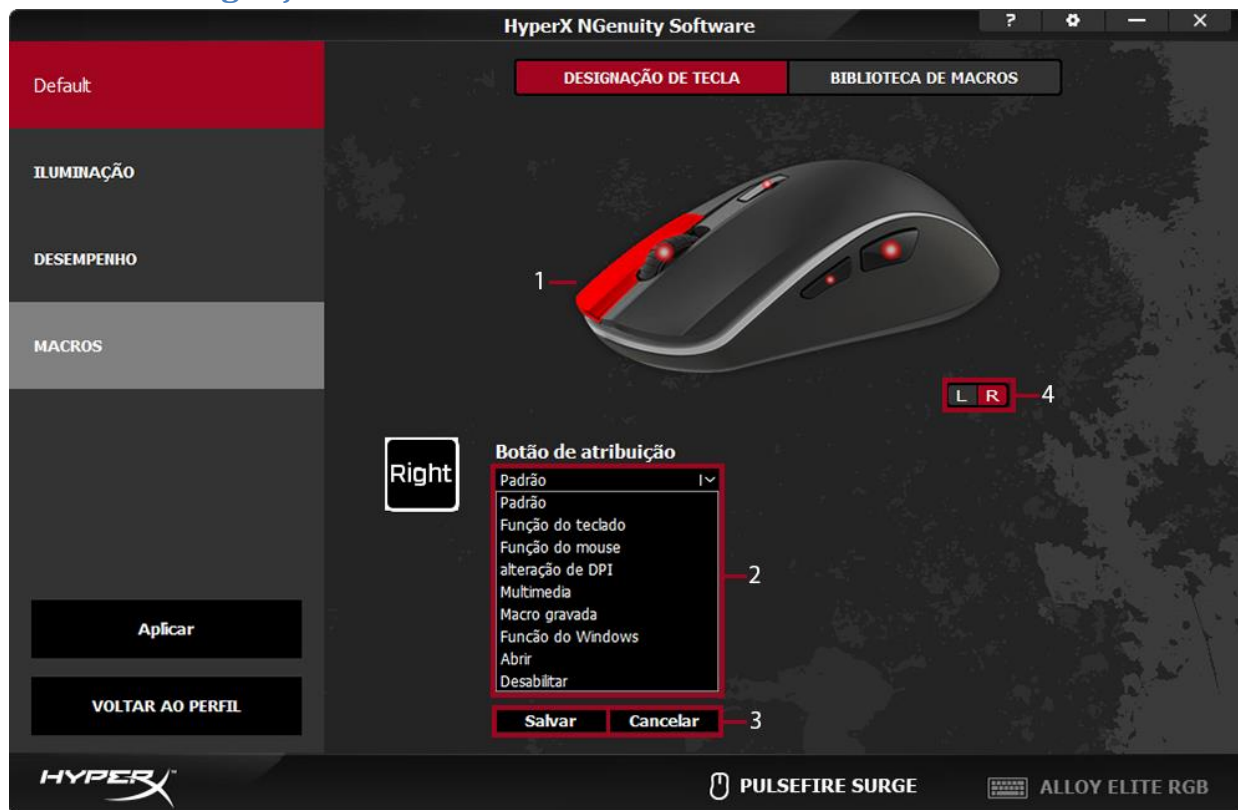


Esta aba permite que você personalize as predefinições de DPI. A personalização do DPI é específica para cada perfil, o que é selecionado dentro de um perfil será exclusivo desse perfil e não ficará disponível para os outros perfis.

Por padrão, existem 3 níveis de DPI (1). Entretanto, você pode ajustar o número de 1 a 5 níveis de DPI. Você pode designar um valor de DPI e uma cor (4) para cada nível de DPI (2). Você também pode customizar os valores de DPI clicando e arrastando os indicadores de nível na barra deslizante (3).

Para redefinir de volta ao padrão de fábrica, use o botão Redefinir (5).

Macros - Designação de Tecla



A guia Designação de Tecla permite que você remapeie os botões do mouse para uma ação ou uma função diferente da função padrão do botão.

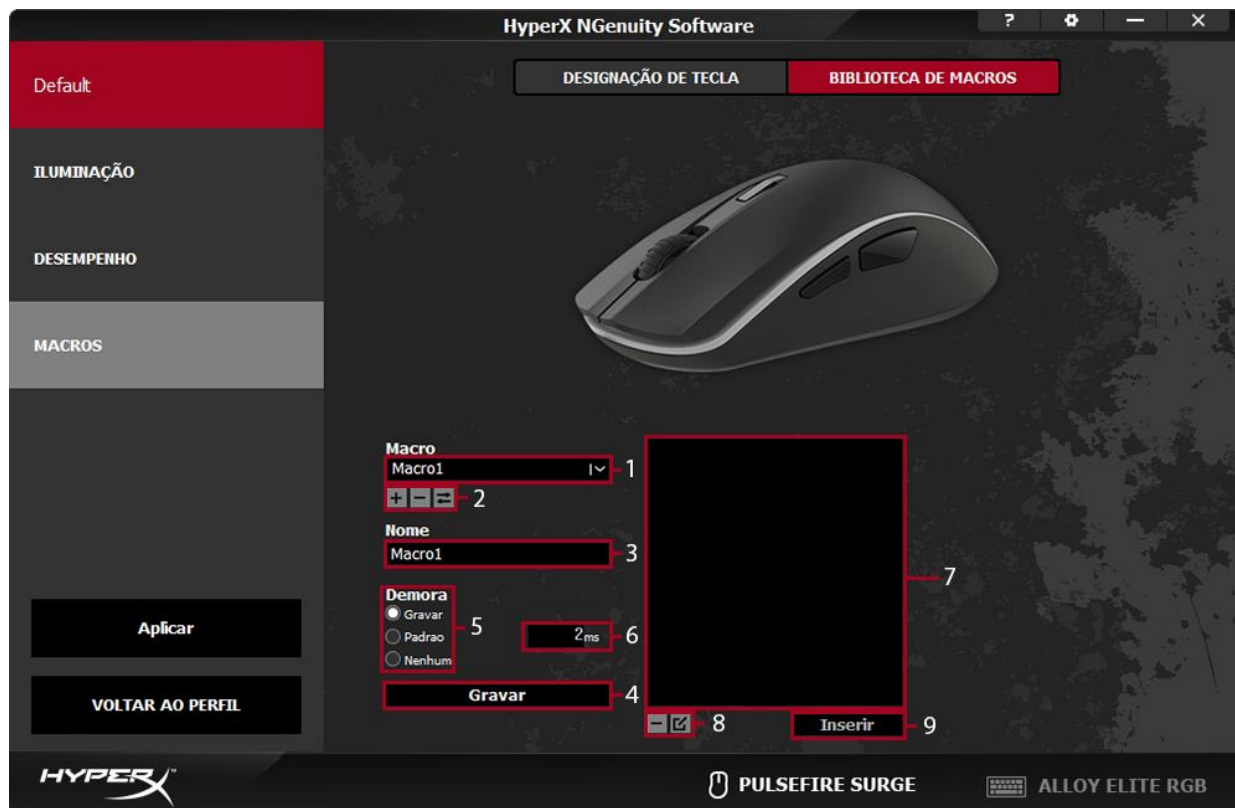
Você também pode mudar o mouse para destros (padrão) ou canhotos usando a chave (4). O botão de "clique normal" (ou botão principal) não pode ser remapeado para outra função. Alternar entre destro e canhoto irá mudar a localização do botão principal.

Para selecionar uma tecla, clique nela e ela ficará vermelha (1). Em seguida, escolha a ação ou função desejada na lista suspensa (2). Pressione os botões **Salvar** ou **Cancelar** quando terminar (3).

A seguir a lista de todas as ações e funções disponíveis para reassociar uma tecla:

Designação de Tecla	Ação ou Função
Padrão	Função padrão no mouse.
Função no teclado	Remapear um botão para outra tecla.
Função do Mouse	Designe uma função para o mouse como clicar ou rolar para um botão.
Alteração de DPI	Designe um valor de DPI para um botão.
Multimídia	Designe uma função multimídia como reproduzir, silenciar ou controle de volume para um botão.
Macro gravada	Designe uma macro gravada (ver próxima seção) para um botão e escolha a opção de reproduzi-la.
Função Windows	Designe um atalho para Windows como exibir desktop ou cole para um botão.
Abrir	Designe um caminho de arquivo, programa, pasta ou site para um botão.
Desativar	Desativar o botão selecionado.

Macros - Biblioteca de Macros



A guia Biblioteca de Macros foi projetada para gravar e editar macros customizadas.

Para gravar uma macro, selecione uma macro existente na lista (1) ou crie uma nova clicando no sinal de + (2). O nome da macro aparece no campo abaixo (3). Pressione gravar (4) e digite a combinação de teclas. Em seguida pressione Parar para finalizar (4).

Para alterar o delay entre o pressionamento das teclas há três opções (5):

- Gravar: Os delays entre os pressionamentos de teclas permanecem como gravados.
- Padrão: selecione um valor fixo (6) para cada delay entre os pressionamentos das teclas.
- Nenhum: nenhum delay entre os pressionamentos das teclas.

Linhas individuais da macro podem ser excluídas ou editadas com os botões – e **Editar** encontrados embaixo da lista (8).

Insira os toques das teclas ou delays pressionando o botão **Inserir** (9).

Você pode importar ou exportar macros usando o botão de seta dupla (2).



Oprogramowanie gamingowe HyperX NGenuity — podręcznik użytkownika



Spis treści

Wprowadzenie	2
Architektura HyperX NGenuity	2
Strona główna (klawiatura i mysz)	3
Układ	3
Tworzenie profilu	4
Duplikowanie profilu	5
Importowanie / eksportowanie profili	6
Edycja profilu	7
Usuwanie profilu	8
Menu ustawień	9
Konfiguracja profilu klawiatury	10
Podświetlenie – Efekty	11
Podświetlenie – Strefy	12
Podświetlenie – Freestyle	13
Tryb gry	14
Makra – Przypisania klawiszy	15
Makra – Biblioteka makr	16
Konfiguracja profilu myszy	17
Podświetlenie – Standardowe	18
Podświetlenie – Freestyle	19
Wydajność	20
Makra – Przypisania klawiszy	21
Makra – Biblioteka makr	23

Wprowadzenie

Oprogramowanie gamingowe HyperX NGenuity jest propozycją dla zaawansowanych graczy i pozwala tworzyć spersonalizowane profile dla urządzeń peryferyjnych HyperX RGB. W profilu NGenuity zapisuje się gotowe zestawy ustawień podświetlenia, makr i konfiguracji trybu gry. Urządzenia peryferyjne HyperX RGB dysponują wbudowaną pamięcią, można więc bezpośrednio w nich zapisać maksymalnie trzy profile. Profile te są zawsze dostępne, pozwalają wykonywać niestandardowe makra oraz zastosować Twoje własne ustawienia trybu gry nawet bez oprogramowania NGenuity.

Architektura HyperX NGenuity

Oprogramowanie HyperX NGenuity działa w oparciu o profile i jest narzędziem pomagającym je tworzyć. NGenuity ułatwia też ładowanie tych profili do urządzeń peryferyjnych, które obsługują taką funkcjonalność.

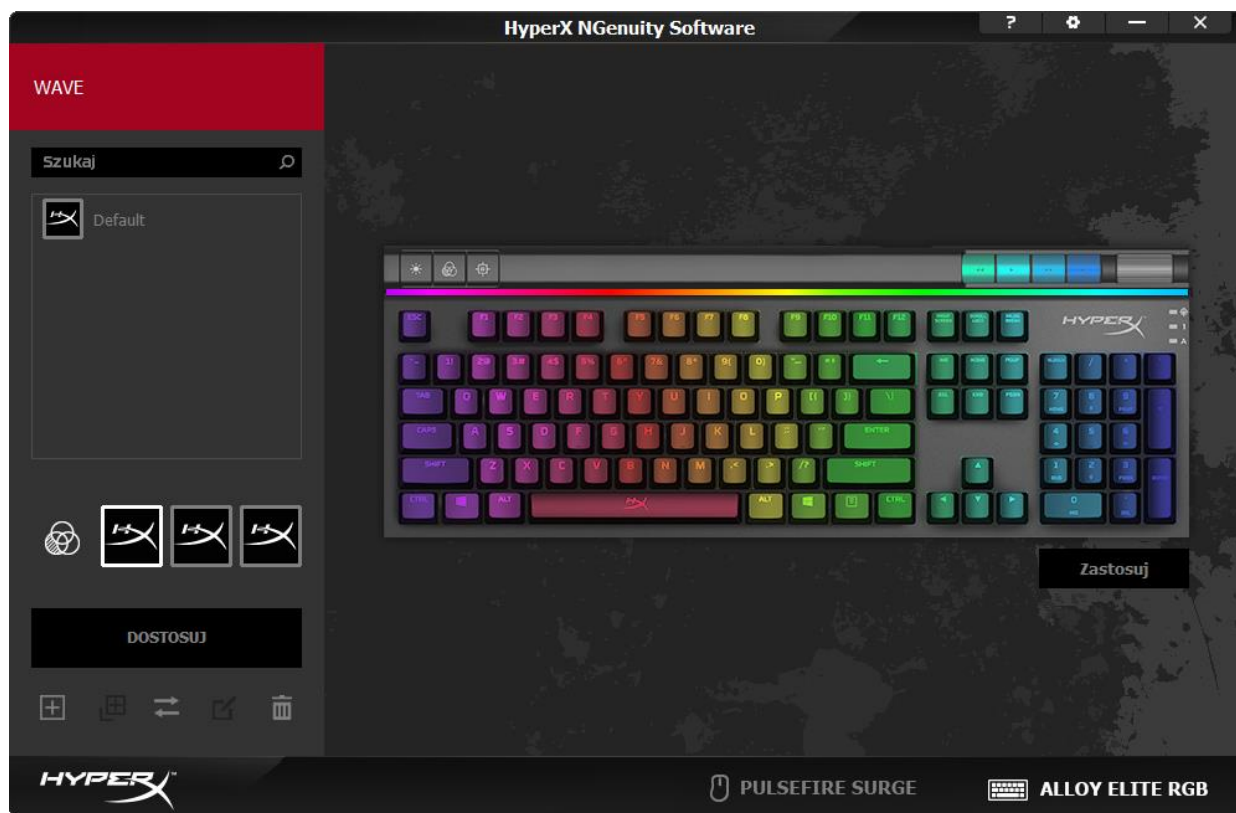
W profilu można zapisać wszystkie ustawienia, takie jak podświetlenie, konfigurację trybu gry, przypisania klawiszy i zdefiniowane makra.

W pamięci wbudowanej klawiatur i myszy kompatybilnych z oprogramowaniem NGenuity można zapisać nie więcej niż trzy i nie mniej niż jeden profil (który pełni rolę profilu domyślnego). Profile zapisane w pamięci wbudowanej urządzeń są dostępne bez konieczności instalowania oprogramowania. Aby przełączać między nimi wystarczy nacisnąć przycisk profili na klawiaturze lub kombinację przycisków myszy (DPI + kliknięcie kółkiem).

Używając oprogramowania w klawiaturze lub myszy można uaktywnić dowolny profil z pamięci wbudowanej albo z biblioteki.

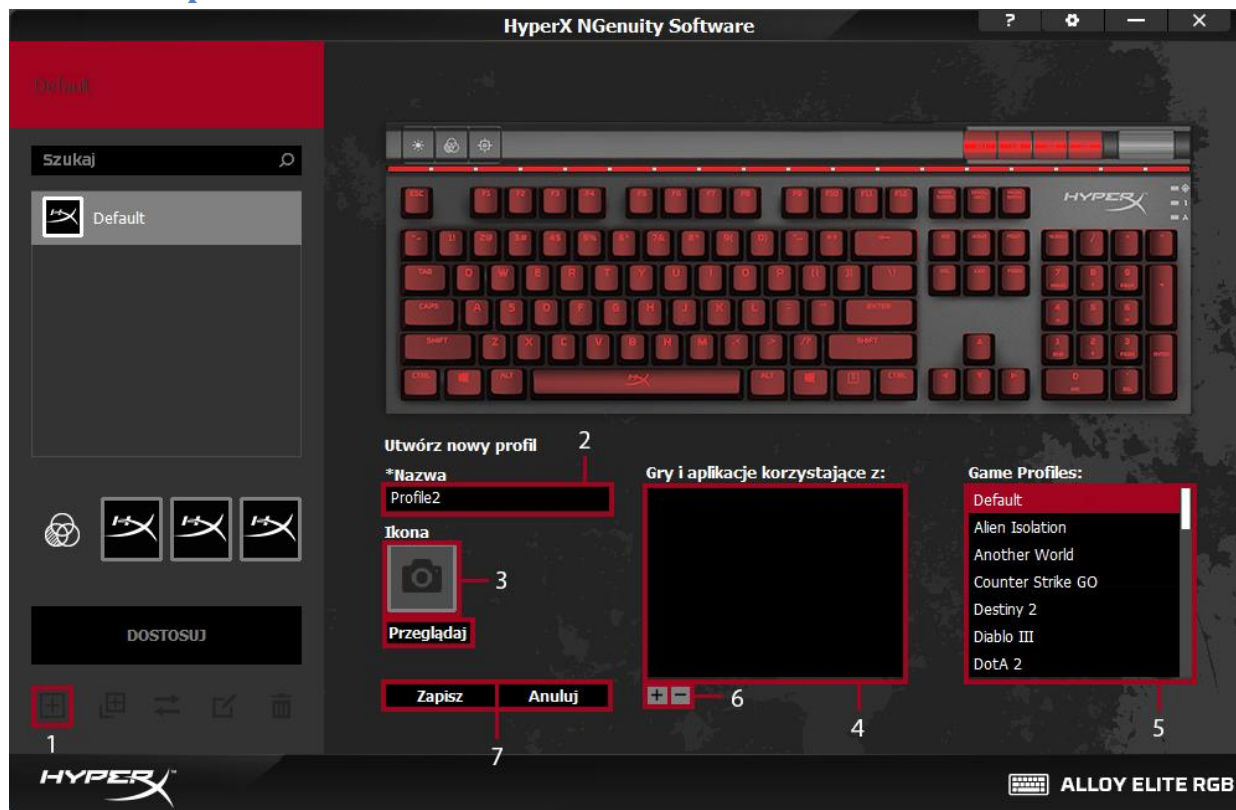
Strona główna (klawiatura i mysz)

Układ



1. Nazwa wybranego profilu
2. Pasek wyszukiwania w bibliotece profili
3. Biblioteka profili
4. Pola profili w pamięci wbudowanej
5. Przycisk do konfigurowania profili
6. Utwórz profil
7. Duplikuj profil
8. Importuj / eksportuj profile
9. Edytuj profil
10. Usuń profil
11. Porady
12. Ustawienia
13. Zastosuj wybrany profil w klawiaturze
14. Podgląd podświetlenia w profilu
15. Wybór urządzenia

Tworzenie profilu



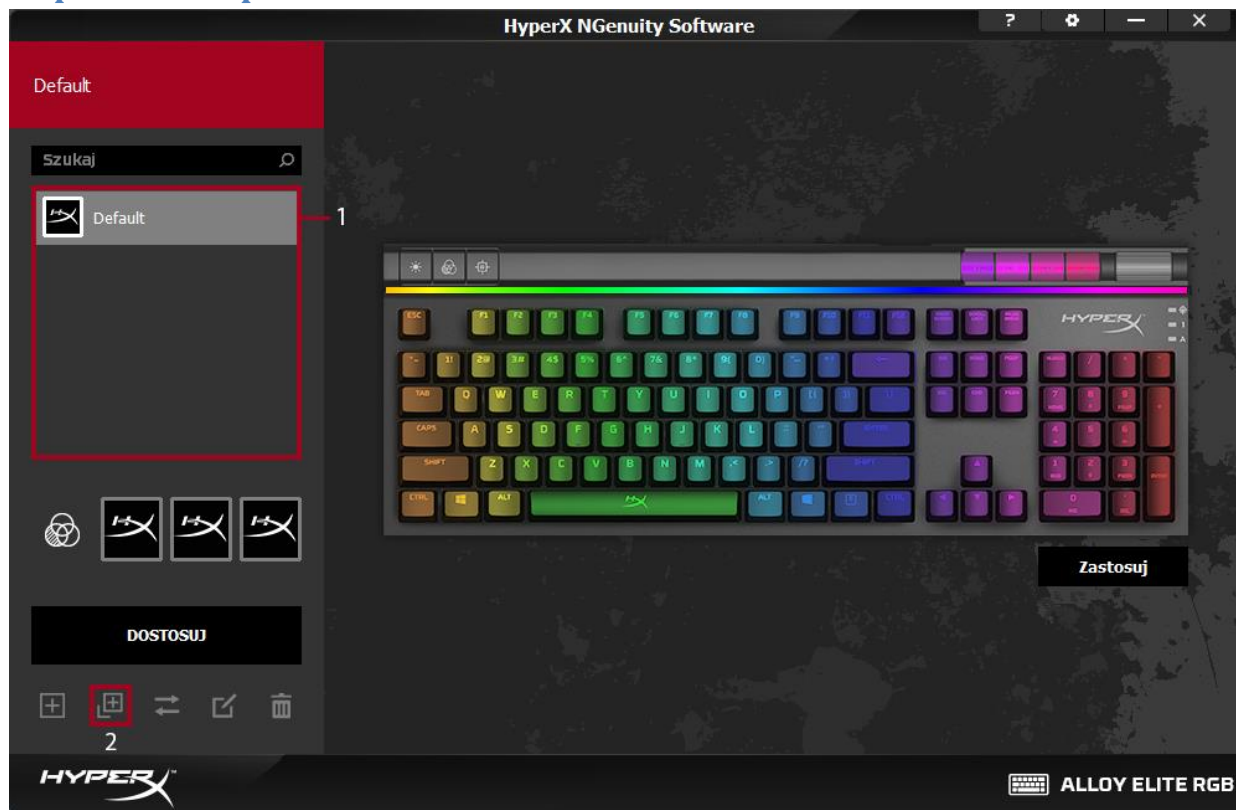
Po naciśnięciu przycisku **Utwórz profil** (1) można wybrać nazwę profilu (2) i ikonę profilu (3), a następnie powiązać z nim aplikację (4) lub szablon podświetlenia (5).

W przypadku powiązania profilu z aplikacją profil będzie automatycznie ładowany w klawiaturze przy każdym uruchomieniu danej aplikacji. Aplikację można dodać przyciskiem **+** (6) albo **usunąć przyciskiem -** (6).

Szablon podświetlenia ułatwia szybkie przygotowanie profilu dla gry z odpowiednim układem podświetlenia.

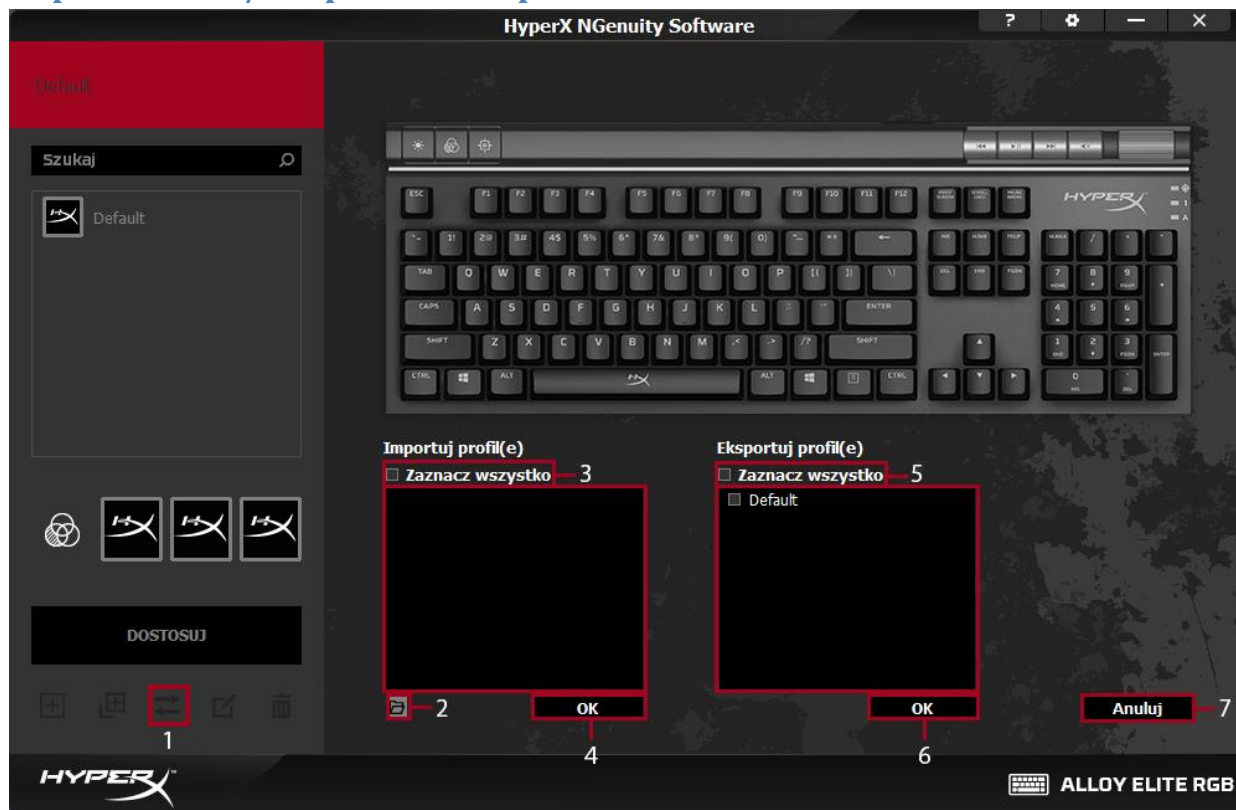
Aby zapisać i wyjść, naciśnij przycisk **Zapisz** (7).

Duplikowanie profilu



Aby utworzyć duplikat profilu, wybierz profil z biblioteki (1) i kliknij przycisk **Duplikuj** (2). Duplikat profilu pojawi się w bibliotece.

Importowanie / eksportowanie profili

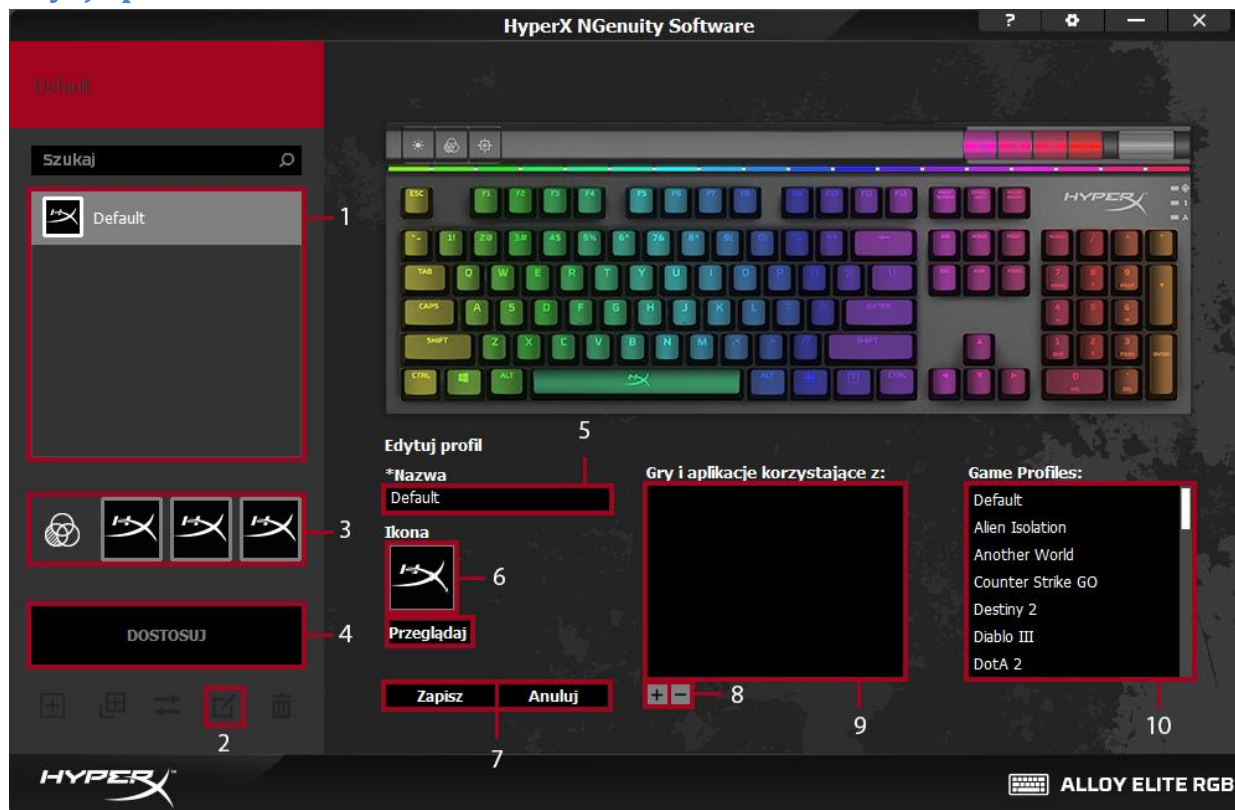


Profile można eksportować jako pliki .hxp na dysk komputera i później importować na dowolnym komputerze.

Aby importować profile, kliknij przycisk **Przeglądaj** (2) i przejdź do folderu zawierającego profile. Wybierz jeden lub kilka profili i kliknij przycisk **Otwórz**. Poprzednio wybrane profile będą widoczne na liście powyżej przycisku przeglądania. Potwierdź profil wybrany do importu, wybierając profile pojedynczo albo klikając przycisk **Wybierz wszystko** (3) i przycisk **OK** (4). Profile pojawią się w bibliotece.

Aby wyeksportować profile, zaznacz je na liście pojedynczo albo naciśnij przycisk **Wybierz wszystko** (5) i kliknij **OK** (6). Przejdź do folderu, w którym chcesz zapisać profile i kliknij **OK**.

Edycja profilu

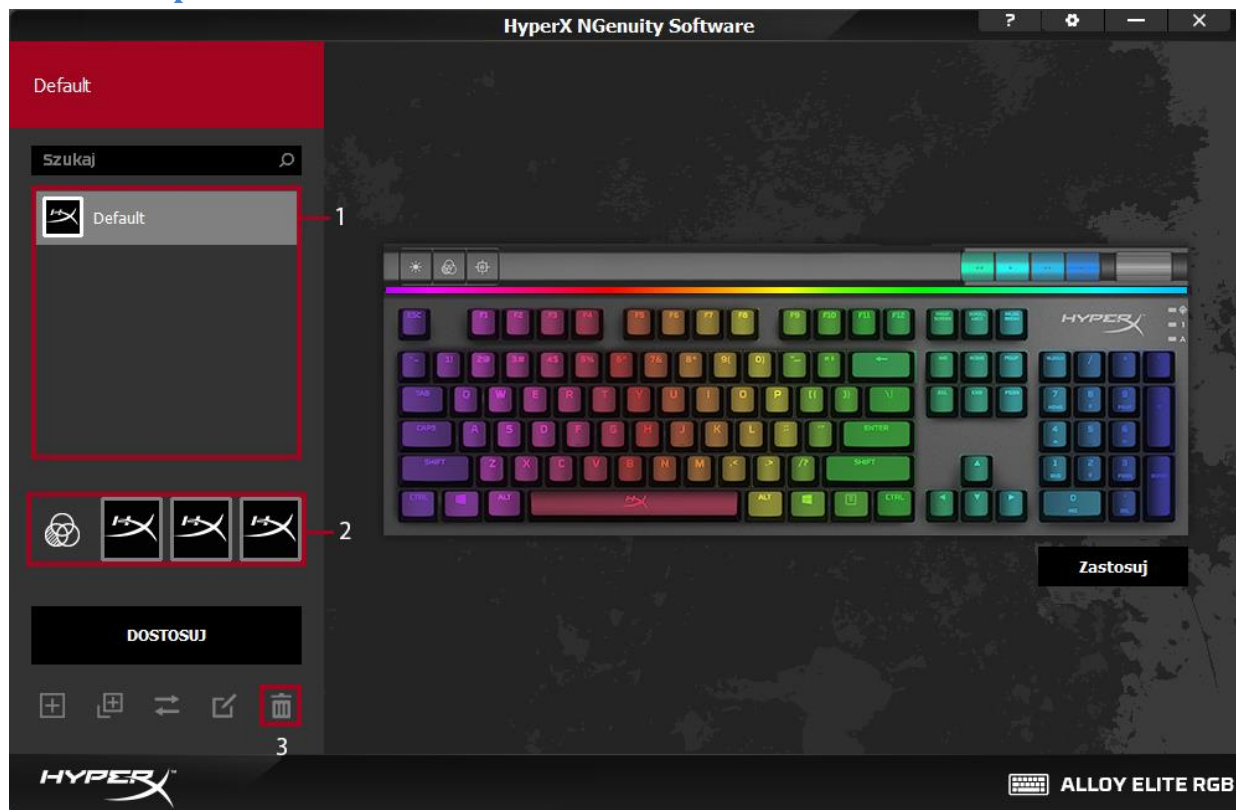


Wybierz profil do edycji z biblioteki profili (1) i kliknij przycisk **Edytuj** (2).

Zmień dowolne ustawienie profilu, na przykład nazwę (5), ikonę (6), powiązaną aplikację (9) lub szablon podświetlenia (10) i naciśnij przycisk zapisu (7), aby zastosować zmiany.

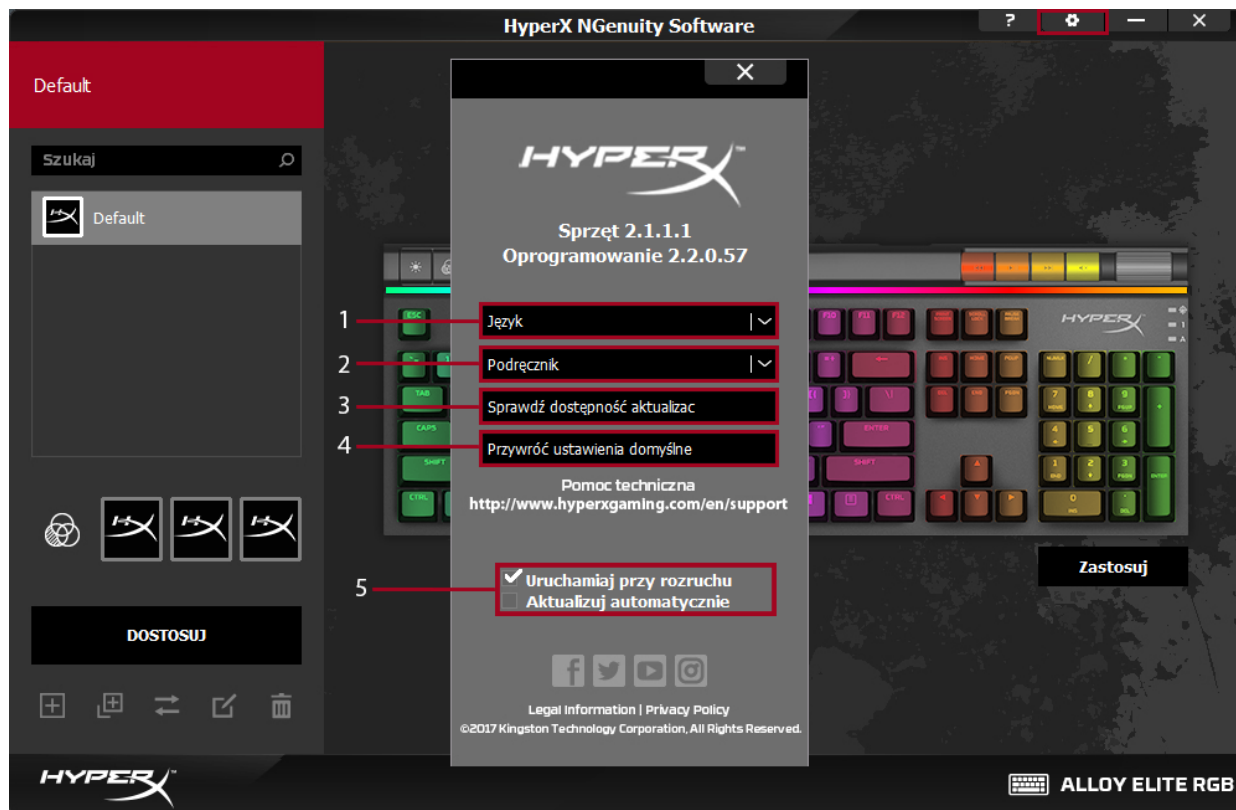
Profile w pamięci wbudowanej (3) nie mogą być modyfikowane bezpośrednio. Najpierw trzeba je pojedynczo przeciągnąć na pole biblioteki profili.

Usuwanie profilu



Wybierz jeden z profili w bibliotece (1) albo w pamięci wbudowanej (2). Kliknij przycisk Usuń (3) i potwierdź, aby trwale usunąć profil.

Menu ustawień



Menu ustawień programu NGenuity pozwala zmienić język interfejsu (1), otworzyć podręcznik użytkownika (2), sprawdzić dostępność aktualizacji programu albo oprogramowania sprzętowego urządzeń (3) oraz przywrócić ustawienia domyślne (4).

Przywrócenie ustawień domyślnych powoduje usunięcie wszystkich profili. Dlatego należy wcześniej utworzyć kopię zapasową profili za pomocą menu Import / Eksport.

Możesz też zdecydować, czy program NGenuity powinien uruchamiać się przy każdym starcie systemu oraz czy sprawdzanie aktualizacji powinno odbywać się automatycznie (5).

Konfiguracja profilu klawiatury

Aby samodzielnie skonfigurować profil, wybierz istniejący profil z biblioteki i kliknij przycisk **Personalizuj** pod listą.

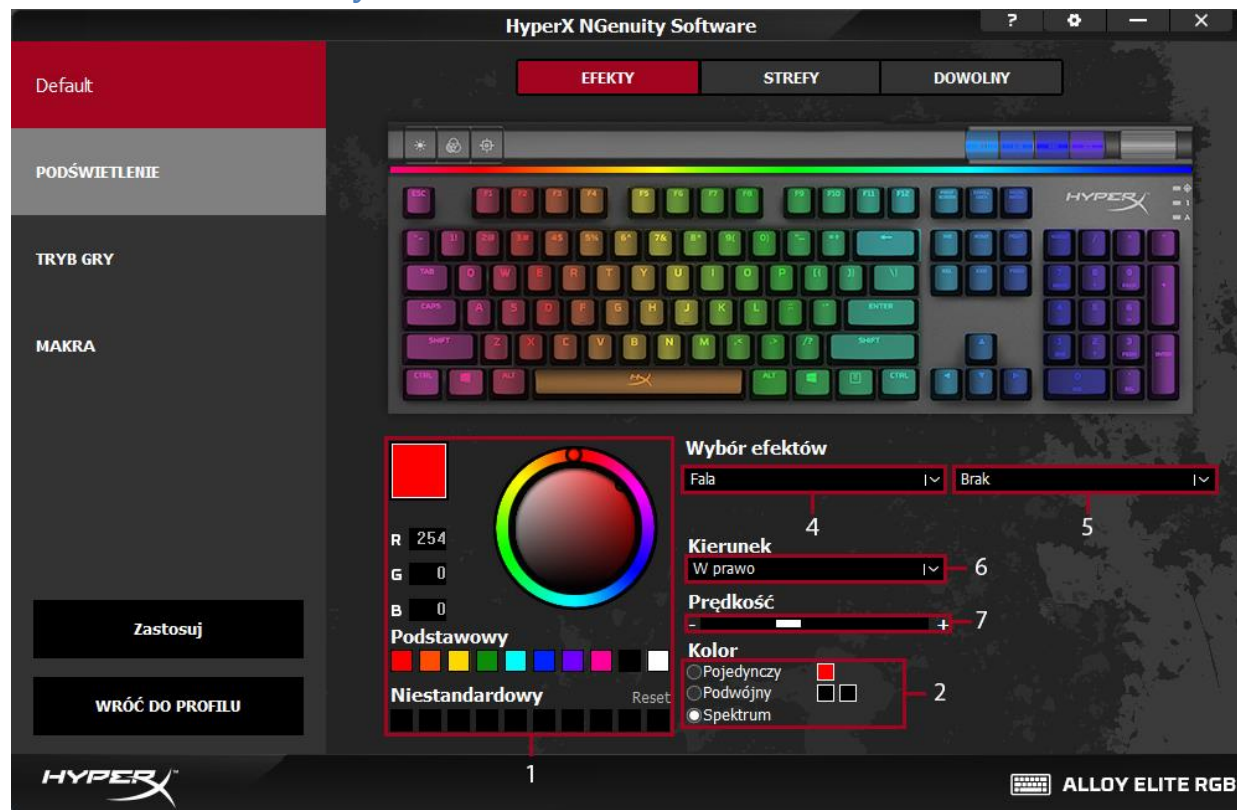
Z lewej strony, poniżej nazwy profilu, widoczne są trzy sekcje główne, a każda z nich zawiera podsekcje:

Sekcja	Podsekcje	Funkcja
Podświetlenie	Efekty	Efekty pozwalają zmodyfikować profil podświetlenia.
	Strefy	Strefy pozwalają zmodyfikować profil podświetlenia.
	Freestyle	Ta opcja pozwala zdefiniować profil podświetlenia poszczególnych klawiszy.
Tryb gry	Tryb gry	Wybierz klawisze lub kombinacje klawiszy, które zostaną zdezaktywowane po wybraniu trybu gry.
Makra	Przypisanie klawiszy	Klawisze można powiązać z wybranymi funkcjami lub działaniami.
	Biblioteka makr	Tworzenie własnych kombinacji klawiszy (makr) używanych do przypisywania klawiszy.

Aby wyświetlić podgląd układu kolorów na klawiaturze, naciśnij przycisk **Zastosuj** z lewej strony.

Aby zapisać zmienioną konfigurację bez podglądu, naciśnij przycisk **Wróć do profilu**.

Podświetlenie – Efekty



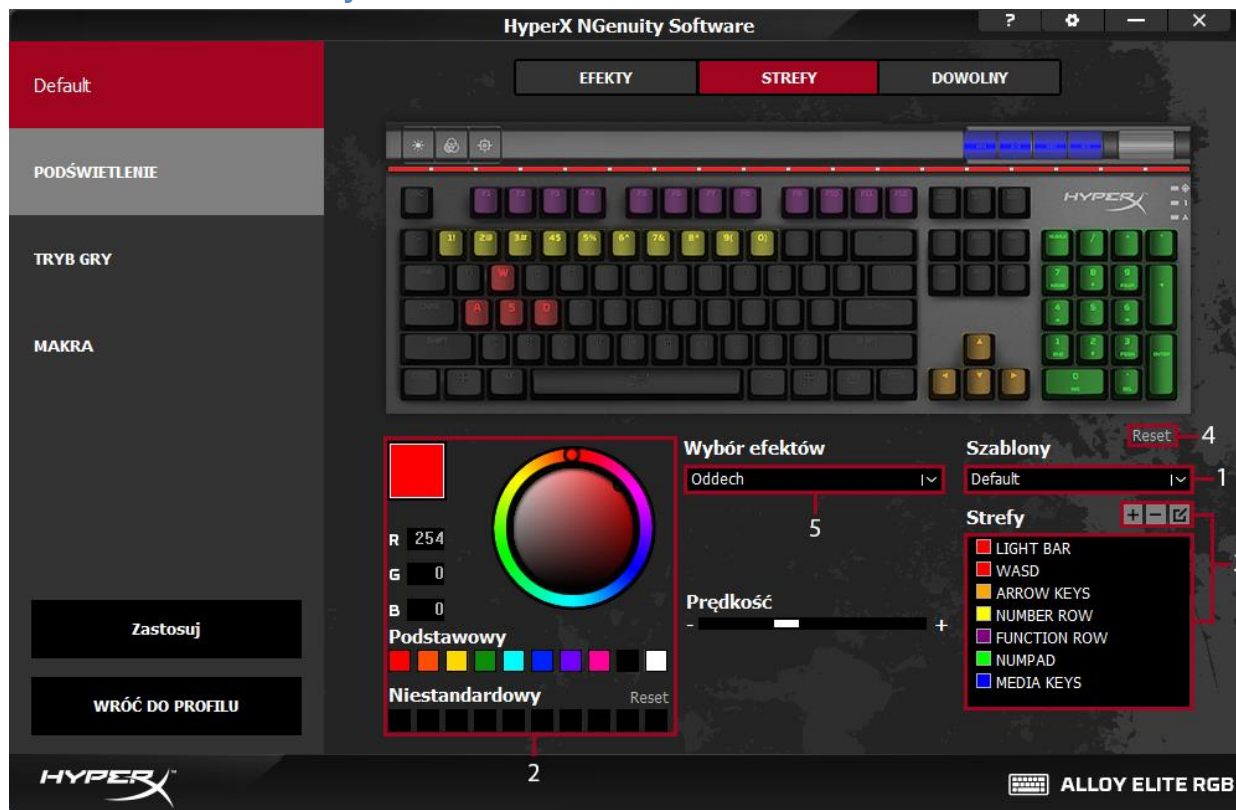
Karta efektów pozwala zmodyfikować podświetlenie w profilu przy użyciu pojedynczego efektu (4) albo dwóch efektów (4)(5) użytych łącznie (nie wszystkie efekty można łączyć).

Kolory wybiera się na palecie (1) wskazując kolor na barwnym kole albo wprowadzając konkretne wartości RGB w polach obok. Aby przypisać kolor do efektu, należy upuścić wybrany kolor w kwadratach opisanych jako Pojedynczy lub Podwójny (2).

Każdy z efektów ma jedno lub więcej ustawień takich jak wybór koloru lub prędkości (6)(7). Poniższa tabela zawiera zestawienie efektów razem z dostępnymi ustawieniami:

Efekt	Opis	Wybór kolorów	Wybór prędkości	Wybór kierunku	Dostępny efekt dodatkowy
Solid	Jednolity kolor.	1	X	X	✓
Breathing	Pulsowanie w rytmie oddechu.	1 / 2 / spektrum	✓	X	✓
Wave	Falowanie.	1 / 2 / spektrum	✓	✓	✓
Trigger	Naciskane klawisze będą rozbłyskiwać i powoli gasnąć.	1 / 2 / spektrum	✓	X	X
Explosion	Rozbłysk eksplozji.	1 / 2 / spektrum	✓	X	X
HyperX Flame	Symulacja płomienia.	1 / 2 / spektrum	✓	X	X

Podświetlenie – Strefy



Na karcie Strefy można indywidualnie konfigurować całe grupy klawiszy, korzystając z jednego z sześciu gotowych szablonów lub tworząc nowy szablon.

Wybierz szablon z listy rozwijanej (1).

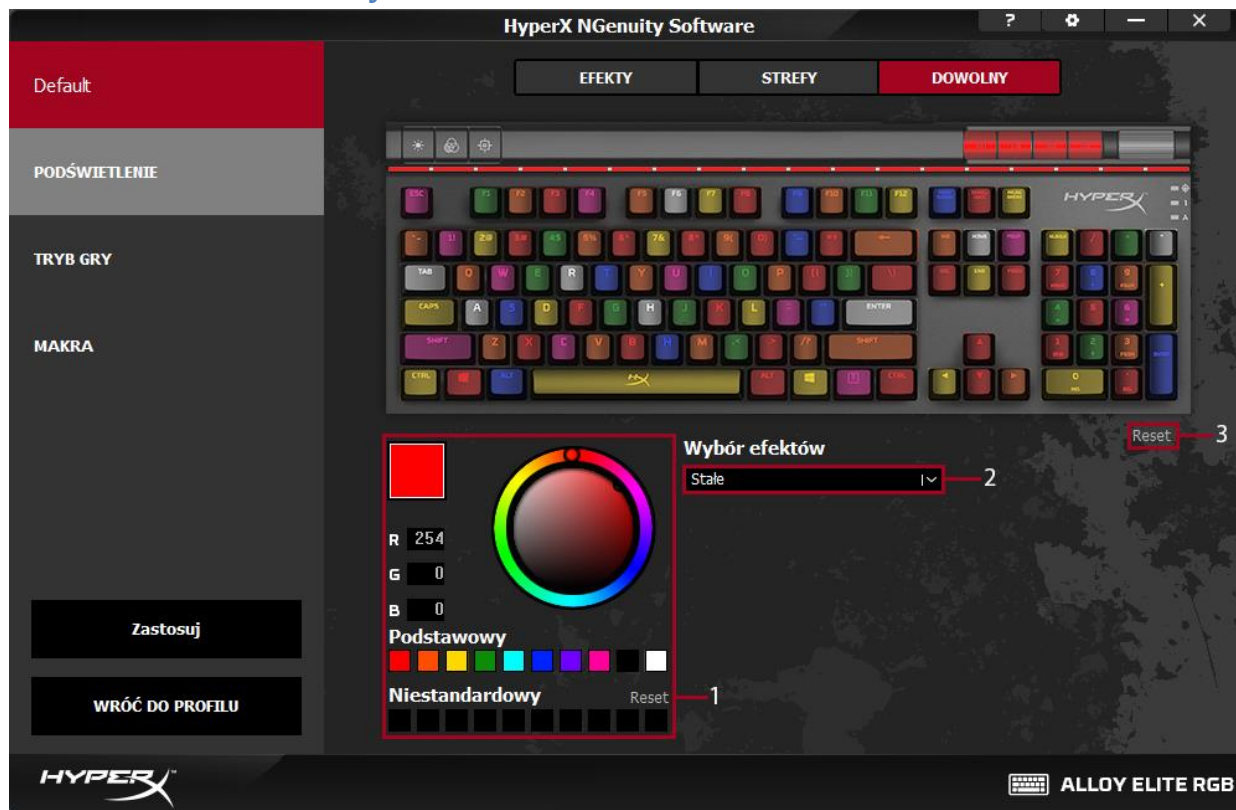
Aby zmienić kolory przypisane do strefy, wybierz kolor z palety (2) i kliknij kwadrat obok tej strefy.

Aby dodać lub usunąć strefę albo zmienić jej nazwę, użyj przycisków +, - lub **Edytuj** (3).

Aby przywrócić domyślne ustawienia dowolnej strefy, użyj przycisku **Reset** (4).

Następujące efekty (5) można zastosować do całej klawiatury: Solid, Breathing, Wave, Trigger, Explosion i HyperX Flame. Każdy z efektów ma indywidualne ustawienia, które można personalizować.

Podświetlenie – Freestyle



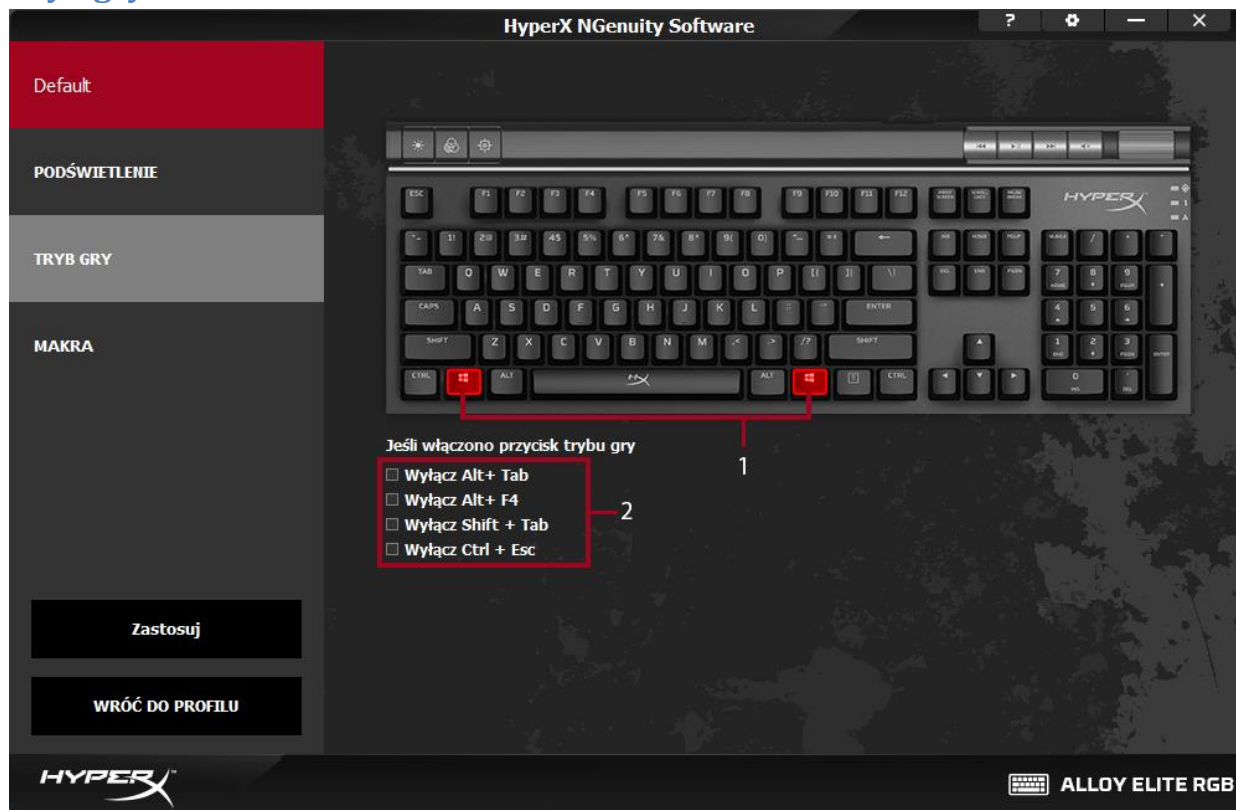
Karta ustawień freestyle pozwala dobierać kolor każdego z klawiszy niezależnie. Domyślnie cała klawiatura ma podświetlenie czerwone.

Najpierw wybierz kolor z palety (1). Aby zastosować wybrany kolor kliknij poszczególne klawisze pojedynczo lub kliknij i przeciągnij wskaźnik myszy, aby wybrać grupę klawiszy.

Następujące efekty (4) można zastosować do całej klawiatury: Solid, Breathing, Wave, Trigger, Explosion i HyperX Flame. Każdy z efektów ma indywidualne ustawienia, które można personalizować.

Za pomocą przycisku Reset (3) można przywrócić domyślny kolor klawiszy.

Tryb gry

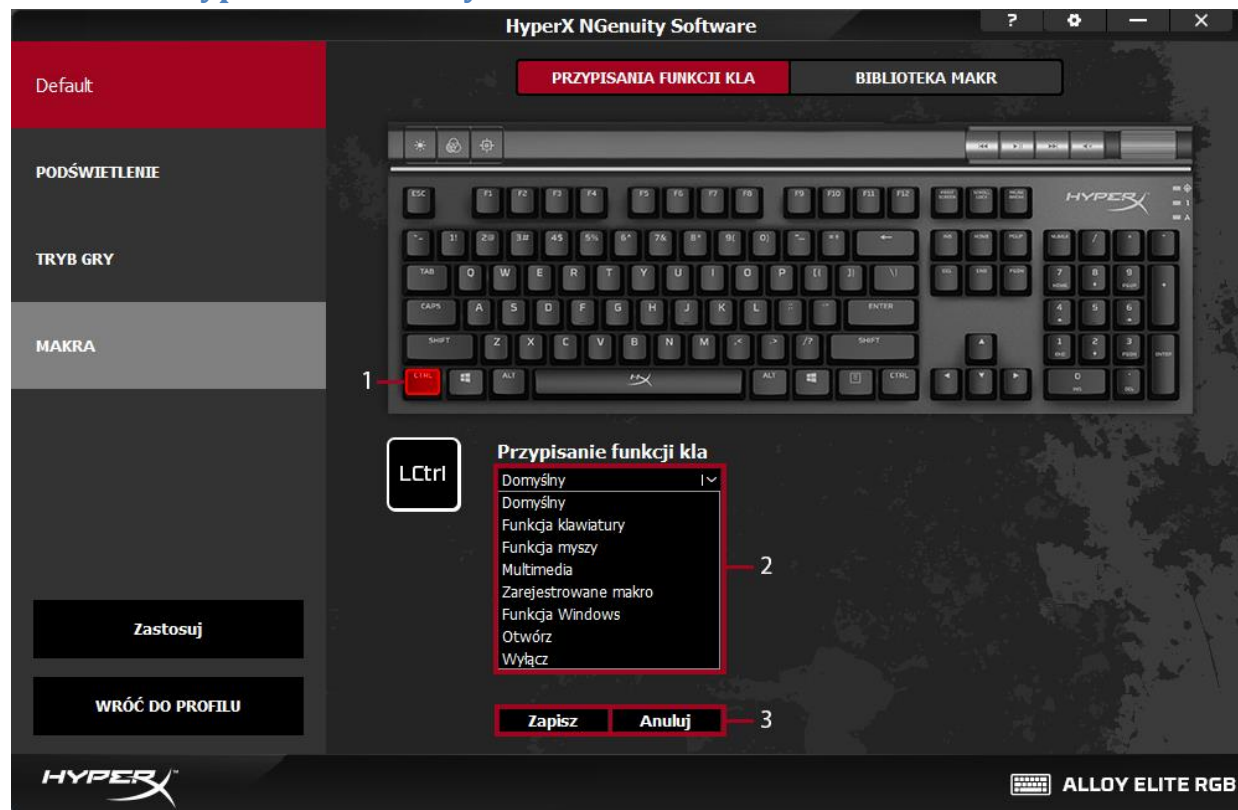


Ta karta pozwala określić sposób działania klawiatury w trybie gry. Konfiguracja trybu gry jest przypisana indywidualnie do określonego profilu i nie działa w innych profilach.

Domyślnie przy włączonym trybie gry oba klawisze Windows są wyłączone (1). Aby wyłączyć dodatkowe klawisze w trybie gry, wybierz je na klawiaturze (2). Wyłączone klawisze zmienią się na czerwone. Aby usunąć klawisz z trybu gry, kliknij go ponownie, czerwony kolor zniknie.

Można też wyłączyć kombinacje klawiszy, wybierając je na liście (3).

Makra - Przypisania klawiszy

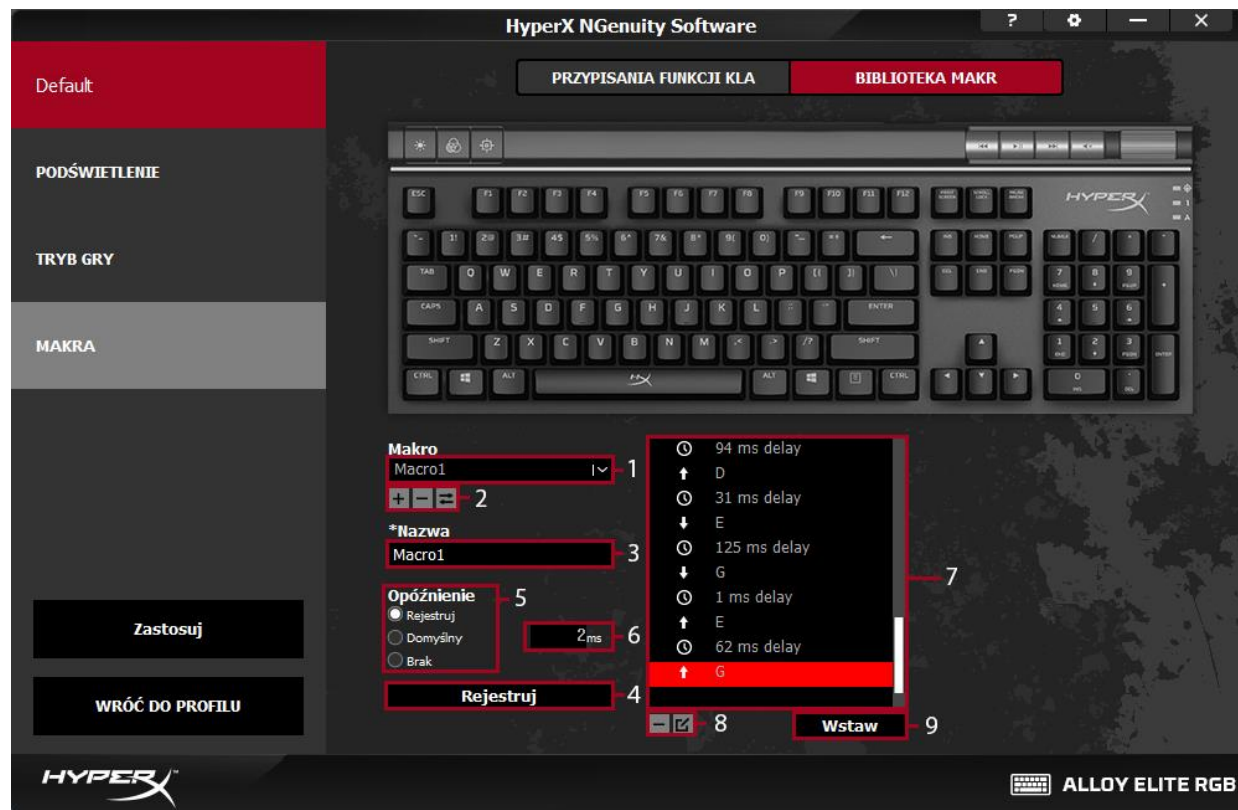


Karta Przypisanie klawiszy pozwala przypisywać klawiszom inną funkcję lub czynność niż domyślna. Aby wybrać klawisz, kliknij go. Klawisz zmieni się na czerwony(1). Następnie wybierz czynność lub funkcję z listy rozwijanej (2). Po skończeniu kliknij przycisk **Zapisz** lub **Anuluj** (3).

Oto lista wszystkich działań i funkcji, które można powiązać z klawiszem:

Przypisanie klawiszy	Działanie lub funkcja
Domyślne	Domyślne działanie klawiatury.
Funkcja klawiatury	Przypisanie klawisza do innego klawisza.
Funkcja myszy	Przypisanie do klawisza funkcji myszy, takich jak kliknięcie albo przewijanie.
Multimedia	Przypisanie do klawisza funkcji multimedialnych, takich jak odtwarzanie, wyciszanie lub regulacja głośności.
Zarejestrowane makro	Przypisanie do klawisza jednego z zarejestrowanych makr (patrz następna sekcja) i wybór opcji odtwarzania.
Skróty Windows	Przypisanie do klawisza typowych skrótów systemu Windows, takich jak pokazanie pulpitu albo wklejanie ze schowka.
Otwórz	Przypisanie do klawisza dowolnie wybranego pliku, folderu lub witryny internetowej.
Wyłącz	Wyłączanie wybranego klawisza.

Makra – Biblioteka makr



Karta biblioteki makr pozwala rejestrować i modyfikować makra.

Aby zarejestrować makro, wybierz istniejące makro na liście (1) albo utwórz nowe przyciskiem + (2). Nazwa makra pojawi się w polu poniżej (3). Naciśnij przycisk Rejestruj (4) i naciśnij kombinację klawiszy. Naciśnij przycisk Stop, aby zakończyć (4).

Aby zmienić odstęp między naciśnięciami klawiszy, można użyć jednego z trzech sposobów (5):

- Rejestruj: zachowane zostają odstępy między naciśnięciami klawiszy zapamiętane podczas rejestrowania makra.
- Domyślne: wybierz stałą długość odstępu (6) między kolejnymi naciśnięciami klawiszy.
- Brak: brak odstępu między naciśnięciami klawiszy.

Przyciski – i **Edytuj** pod listą (8) pozwalają modyfikować poszczególne elementy makra.

Za pomocą przycisku **Wstaw** można dodawać kolejne naciśnięcia klawiszy albo odstępy (9).\

Makra można też importować i eksportować za pomocą przycisku podwójnej strzałki (2).

Konfiguracja profilu myszy

Aby samodzielnie skonfigurować profil, wybierz istniejący profil z biblioteki i kliknij przycisk **Personalizuj** pod listą.

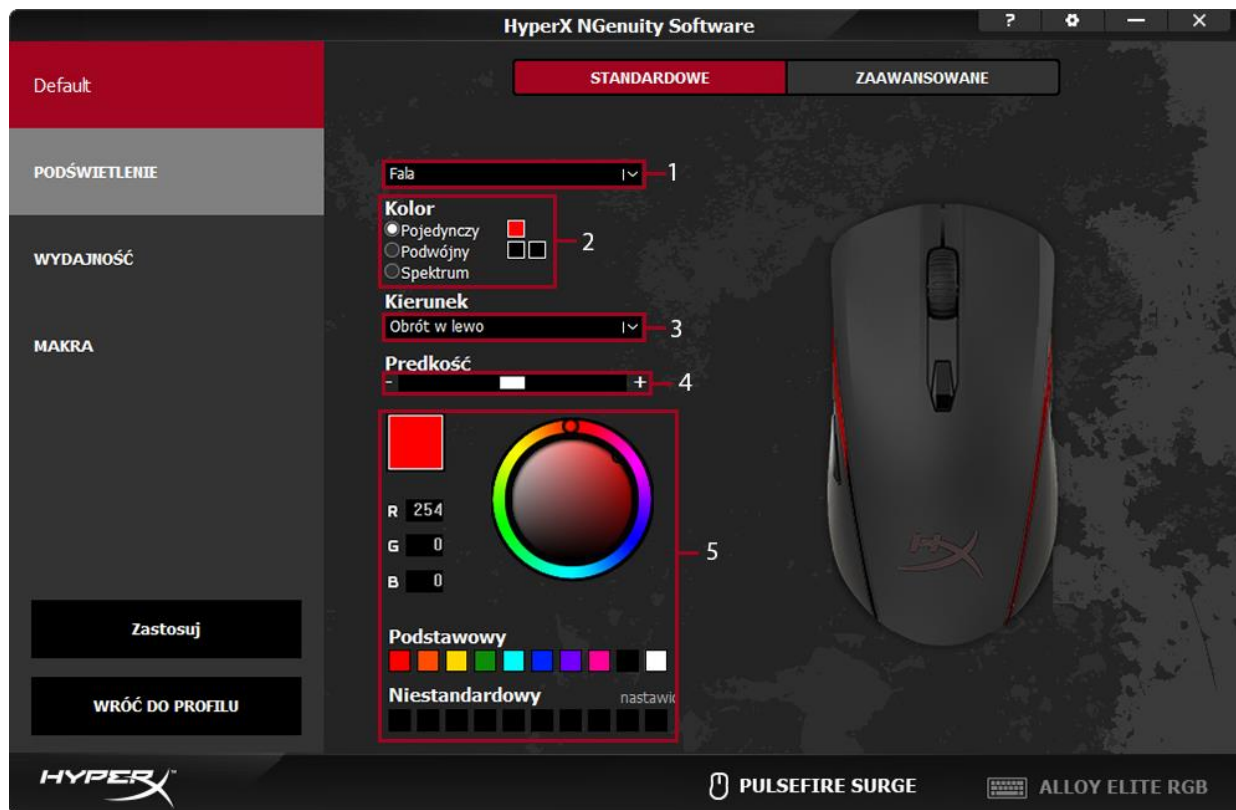
Z lewej strony, poniżej nazwy profilu, widoczne są trzy sekcje główne, a każda z nich zawiera podsekcje:

Sekcja	Podsekcje	Funkcja
Podświetlenie	Standardowe	Efekty pozwalają zmodyfikować profil podświetlenia.
	Zaawansowane	Ta opcja pozwala zdefiniować podświetlenie każdej diody LED.
Wydajność	Wydajność	Umożliwia dostosowywanie ustawień DPI i przypisanych do nich kolorów.
Makra	Przypisanie klawiszy	Pozwala powiązać klawisze z wybranymi funkcjami lub działaniami.
	Biblioteka makr	Służy do tworzenia własnych kombinacji klawiszy (makr) używanych do przypisywania klawiszy.

Aby wyświetlić podgląd układu kolorów na myszy, naciśnij przycisk **Zastosuj** z lewej strony.

Aby zapisać zmienioną konfigurację bez podglądu, naciśnij przycisk **Wróć do profilu**.

Podświetlenie – Standardowe



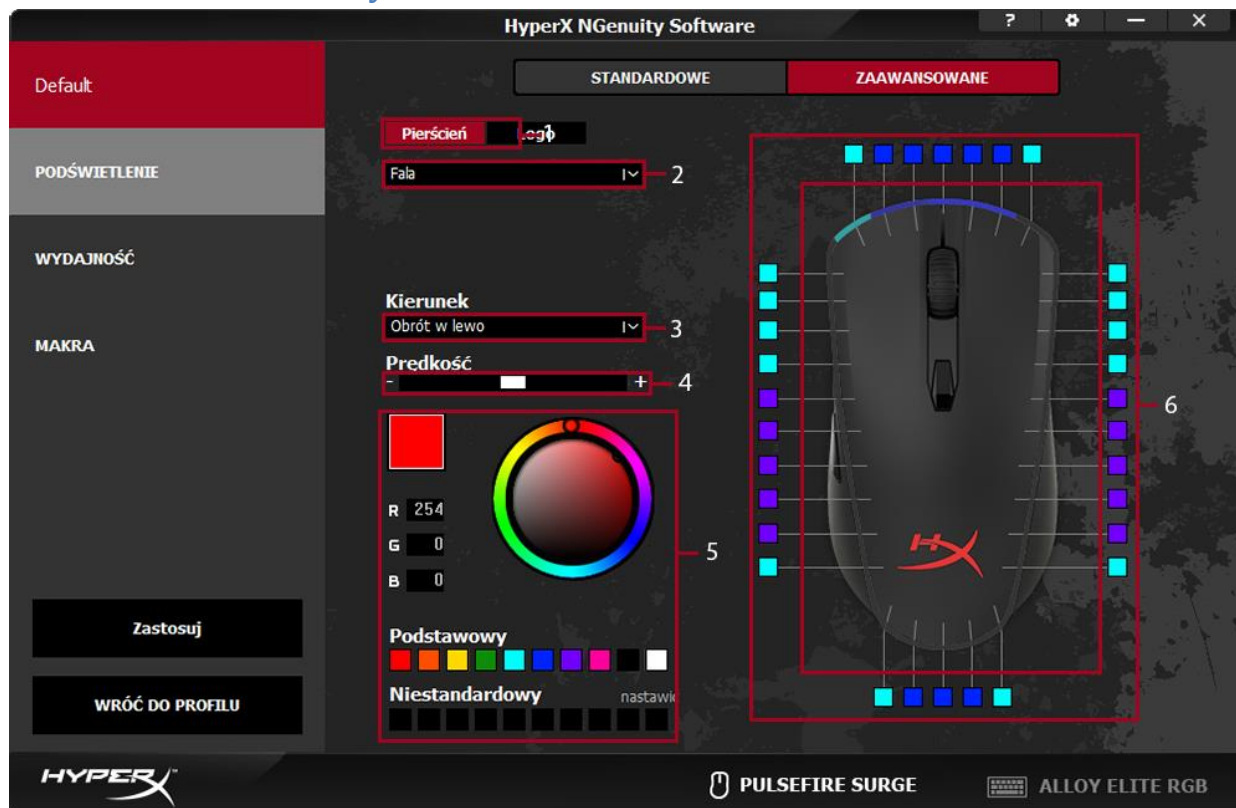
Karta Standardowe pozwala zmodyfikować podświetlenie w profilu przy użyciu efektu świetlnego (1).

Wyboru kolorów dokonuje się na paletce (5) wskazując kolor na barwnym kole albo wprowadzając konkretne wartości RGB w polach obok. Aby przypisać kolor do efektu, należy upuścić wybrany kolor w kwadratach opisanych jako Pojedynczy lub Podwójny (2).

Każdy z efektów ma jedno lub więcej ustawień, jak wybór koloru albo prędkości (3)(4). Poniższa tabela zawiera zestawienie efektów razem z dostępnymi ustawieniami:

Efekt	Opis	Wybór kolorów	Wybór prędkości	Wybór kierunku
Solid	Jednolity kolor.	1	X	X
Breathing	Pulsowanie w rytmie oddechu.	1 / 2 / spektrum	✓	X
Wave	Falowanie.	1 / 2 / spektrum	✓	✓
Trigger	Naciśnięcie przycisku powoduje rozświetlenie diody LED, która następnie powoli gaśnie.	1 / 2 / spektrum	✓	✓
Color Cycle	Pętla kolorów złożona z dwóch lub większej liczby kolorów.	2 / spectrum	✓	X

Podświetlenie – Freestyle



Karta Zaawansowane pozwala dobierać kolor każdej diody LED niezależnie. Domyślnie wszystkie diody LED świecą w kolorze czerwonym.

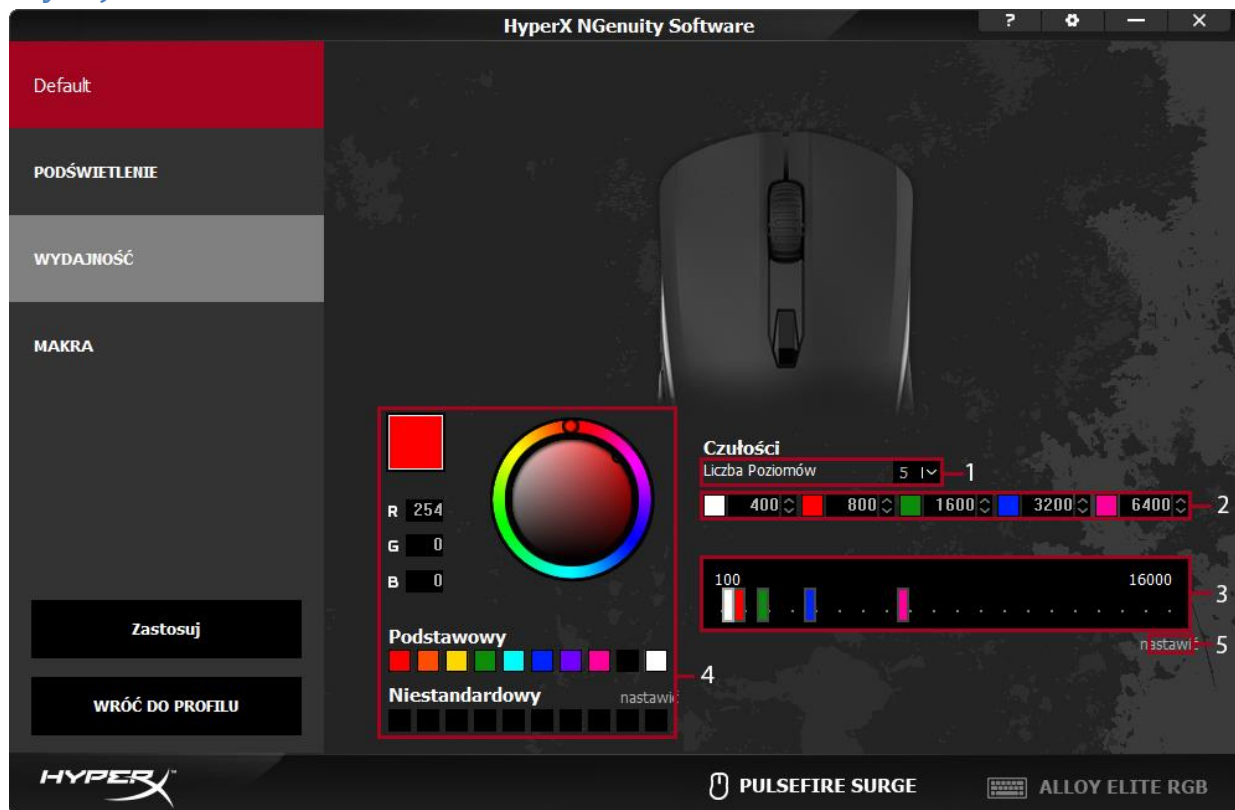
Za pomocą przycisku (1) można przełączać między diodami podświetlającymi pierścień i logo.

Najpierw wybierz kolor z palety (5). Aby zastosować wybrany kolor, klikaj poszczególne diody LED pojedynczo (6) albo kliknij i przeciągnij wskaźnik myszy wybierając grupę diod LED.

Efekty (2) można przypisywać do pierścienia (Solid i Wave) lub logo (Solid i Breathing). Każdy z efektów ma indywidualne ustawienia konfiguracyjne (3)(4).

Za pomocą przycisku Reset (5) można przywrócić domyślny kolor klawiszy.

Wydajność

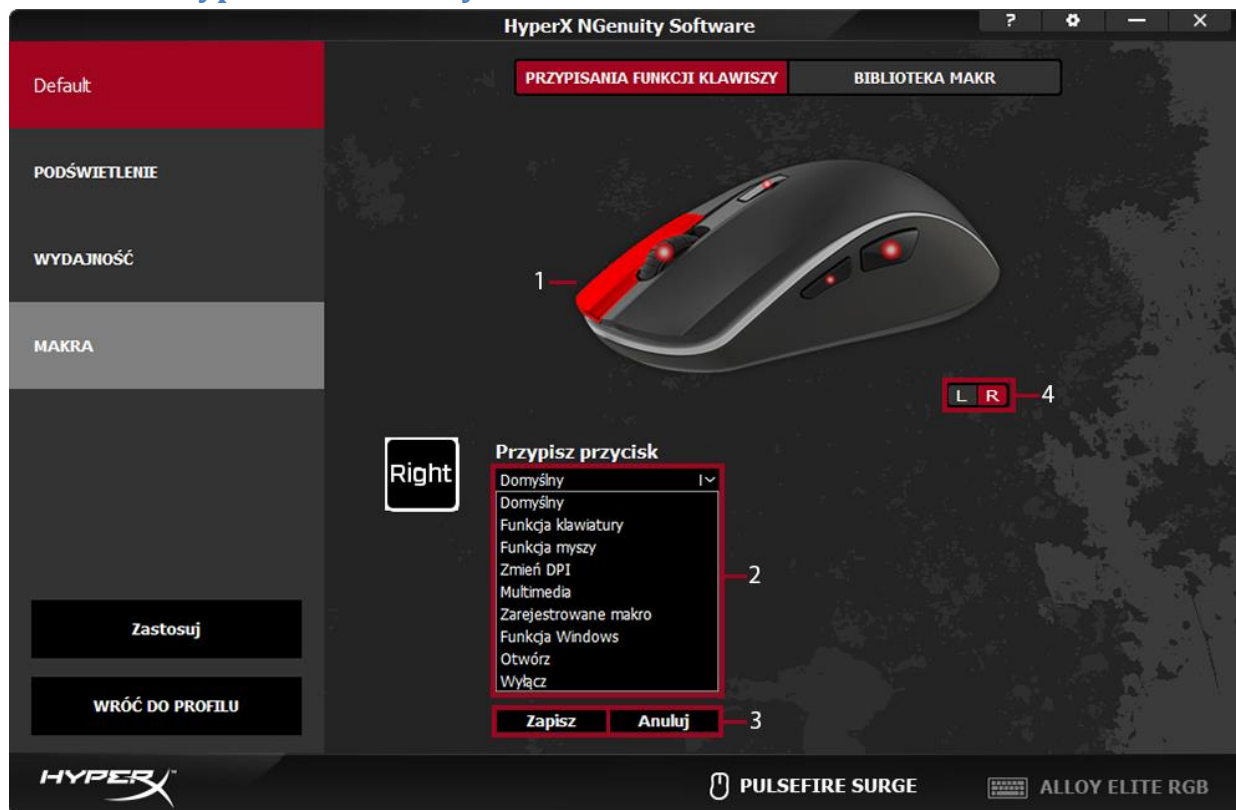


Ta karta pozwala zmodyfikować ustawienia DPI. Konfiguracja DPI jest przypisana indywidualnie do określonego profilu i nie działa w innych profilach.

Domyślnie dostępne są 3 poziomy DPI (1). Jednak ich liczbę można ustawić na od 1 do 5. Do każdego poziomu DPI (2) można przypisać kolor (4) i wartość DPI. Ponadto można ustawić wartości DPI, klikając i przeciągając wskaźniki poziomów na pasku suwaka (3).

Aby przywrócić ustawienia domyślne, użyj przycisku Reset (5).

Makra - Przypisanie klawiszy



Karta Przypisanie klawiszy pozwala przypisywać przyciskom myszy inną funkcję lub czynność niż domyślna.

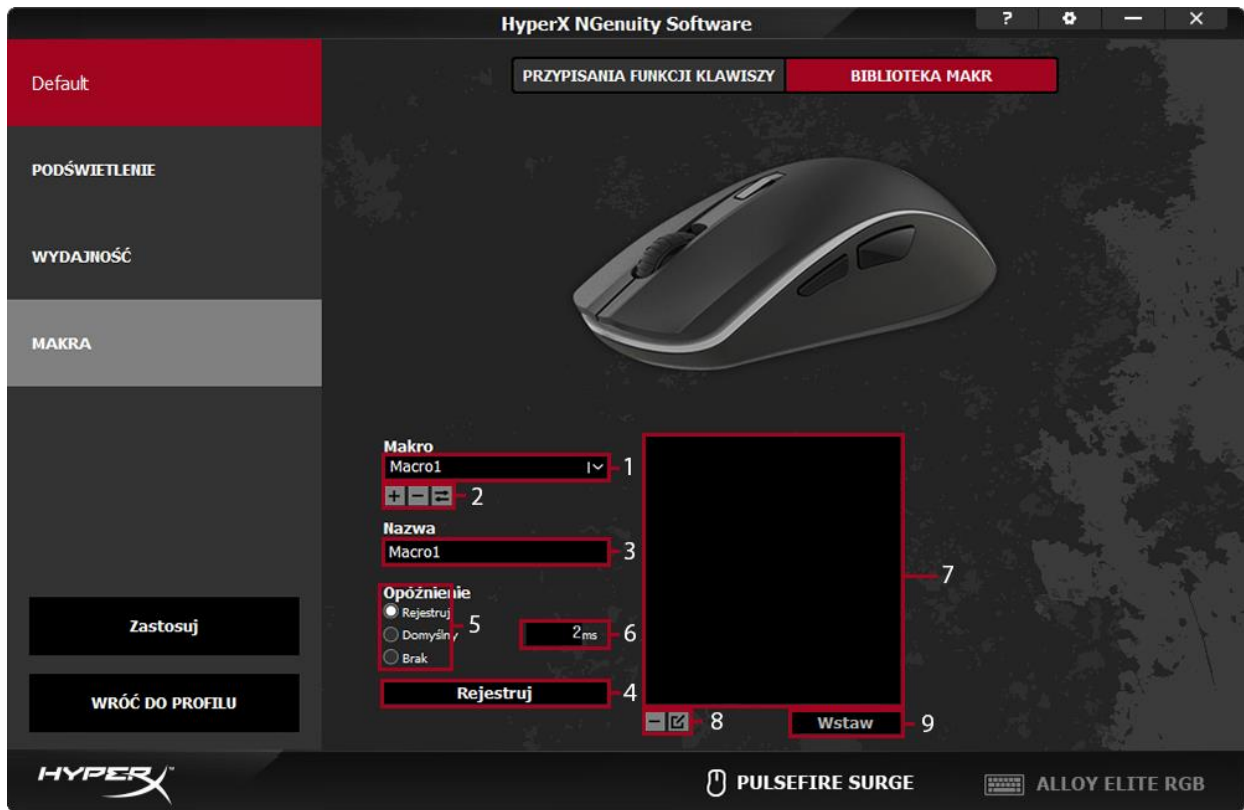
Można też skonfigurować mysz dla osoby praworęcznej (ustawienie domyślne) lub leworęcznej za pomocą przełącznika (4). Nie ma możliwości modyfikacji funkcji przycisku służącego do „normalnego klikania” (czyli przycisku głównego). Zmiana konfiguracji myszy z praworęcznej na leworęczną powoduje zamianę lokalizacji przycisku głównego.

Aby wybrać klawisz, kliknij go. Klawisz zmieni kolor na czerwony (1). Następnie wybierz czynność lub funkcję z listy rozwijanej (2). Po skończeniu kliknij przycisk **Zapisz** lub **Anuluj** (3).

Oto lista wszystkich działań i funkcji, które można powiązać z klawiszem:

Przypisanie klawiszy	Działanie lub funkcja
Domyślne	Domyślne działanie myszy.
Funkcja klawiatury	Przypisanie przycisku do innego klawisza.
Funkcja myszy	Przypisanie funkcji myszy, takiej jak kliknięcie albo przewijanie, do przycisku.
Zmiana DPI	Przypisanie wartości DPI do przycisku.
Multimedia	Przypisanie do przycisku funkcji multimedialnych, takich jak odtwarzanie, wyciszanie lub regulacja głośności.
Zarejestrowane makro	Przypisanie do przycisku jednego z zarejestrowanych makr (patrz następna sekcja) i wybór opcji odtwarzania.
Funkcja Windows	Przypisanie do przycisku typowych skrótów systemu Windows, takich jak pokazanie pulpitu albo wklejanie ze schowka.
Otwórz	Przypisanie do klawisza dowolnie wybranego pliku, folderu lub witryny internetowej.
Wyłącz	Wyłączanie wybranego przycisku.

Makra – Biblioteka makr



Karta biblioteki makr pozwala rejestrować i modyfikować własne makra.

Aby zarejestrować makro, wybierz istniejące makro na liście (1) albo utwórz nowe przyciskiem + (2). Nazwa makra pojawi się w polu poniżej (3). Naciśnij przycisk Rejestruj (4) i naciśnij kombinację klawiszy. Naciśnij przycisk Stop, aby zakończyć (4).

Aby zmienić odstęp między naciśnięciami klawiszy, można użyć jednego z trzech sposobów (5):

- Rejestruj: zachowane zostają odstępy między naciśnięciami klawiszy zapamiętane podczas rejestrowania makra.
- Domyślnie: wybierz stałą długość odstępu (6) między kolejnymi naciśnięciami klawiszy.
- Brak: brak odstępu między naciśnięciami klawiszy.

Przyciski – i **Edytuj** pod listą (8) pozwalają modyfikować poszczególne elementy makra.

Za pomocą przycisku **Wstaw** można dodawać kolejne naciśnięcia klawiszy albo odstępy (9).

Makra można też importować i eksportować za pomocą przycisku podwójnej strzałki (2).



Руководство по гейминговому ПО HyperX NGenuity



Содержание

Введение	2
Архитектура ПО HyperX NGenuity	2
Главная страница (клавиатура и мышь)	3
Структура.....	3
Создание профиля	4
Дублирование профиля.....	5
Импорт/экспорт профилей.....	6
Редактирование профиля.....	7
Удаление профиля	8
Меню настроек.....	9
Настройка профиля для клавиатуры	10
Подсветка — эффекты.....	11
Подсветка — Зоны.....	12
Подсветка — Фристайл	13
Игровой режим.....	14
Макросы — Назначение клавиш	15
Макросы — Библиотека макросов	16
Настройка профиля для мыши.....	17
Подсветка — Стандартная	18
Подсветка — Фристайл	19
Скорость работы.....	20
Макросы — Назначение клавиш	21
Макросы — Библиотека макросов	23

Введение

Гейминговое ПО HyperX NGenuity позволяет создавать индивидуальные профили для ваших периферийных устройств HyperX с поддержкой RGB-подсветки. Структура профиля NGenuity включает индивидуальные настройки подсветки, макросов и игрового режима. Благодаря этому и встроенной памяти периферийных устройств HyperX с RGB-подсветкой вы можете создавать до трех профилей без использования ПО NGenuity для исполнения индивидуальных макросов или применения своих индивидуальных настроек игрового режима.

Архитектура ПО HyperX NGenuity

Гейминговое ПО HyperX NGenuity основано на профилях и позволяет вам создавать эти профили. ПО NGenuity также может использоваться для загрузки этих профилей на совместимые периферийные устройства.

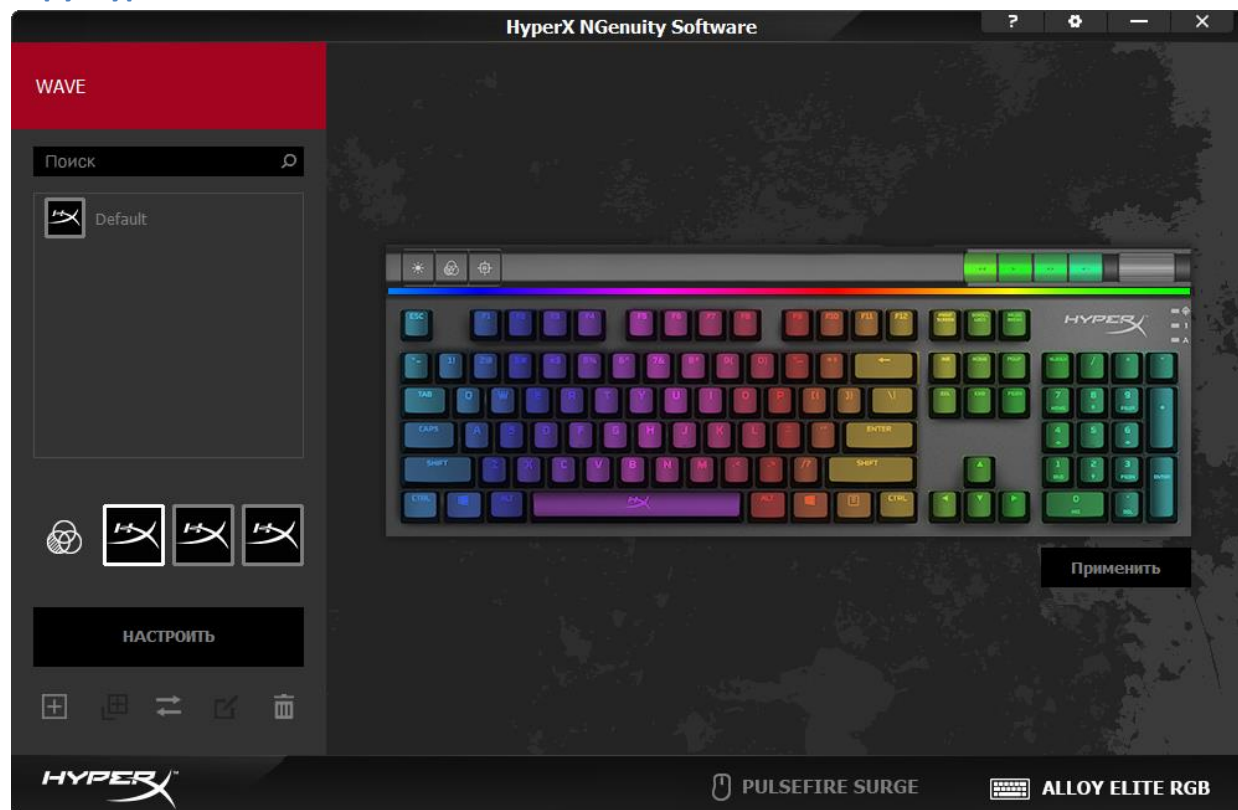
Все ваши настройки (например, подсветка, игровой режим, назначения клавиш и макросы) хранятся в профиле.

Клавиатуры и мыши HyperX, совместимые с NGenuity, могут хранить во встроенной памяти от одного до трех профилей (один из них является профилем по умолчанию). При использовании встроенных профилей устанавливать ПО необязательно — переключаться между ними можно с помощью кнопки профилей клавиатуры или сочетания кнопок (DPI + кнопка колесика мыши) на мыши.

При использовании ПО к клавиатуре или мыши может применяться любой профиль из библиотеки или встроенной памяти.

Главная страница (клавиатура и мышь)

Структура



1. Название выбранного профиля
2. Панель поиска в библиотеке профилей
3. Библиотека профилей
4. Слоты профилей встроенной памяти
5. Кнопка настройки профиля
6. Создать профиль
7. Дублировать профиль
8. Импортировать/экспортировать профили
9. Редактировать профиль
10. Удалить профиль
11. Рекомендации
12. Настройки
13. Применить выбранный профиль к клавиатуре
14. Предпросмотр подсветки профиля
15. Выбор устройства

Создание профиля



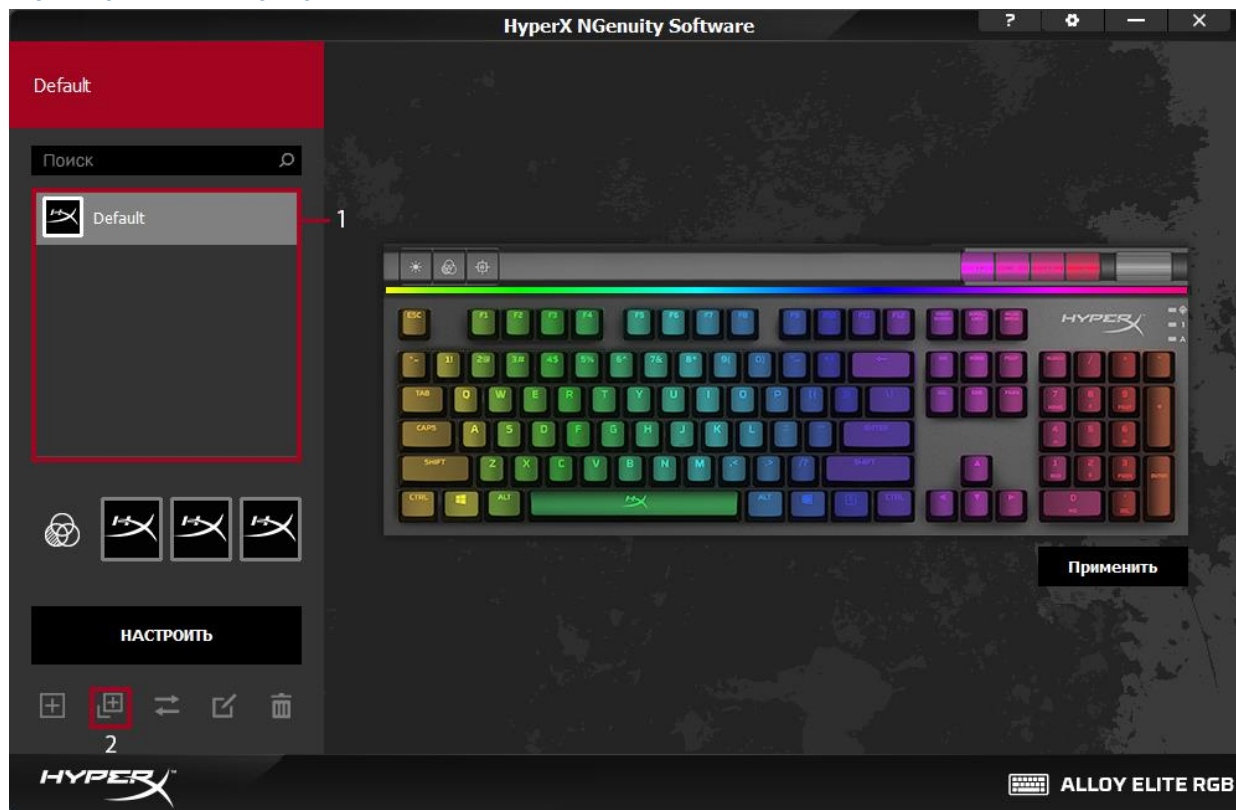
После нажатия кнопки **Создать профиль** (1) вы можете выбрать в профиле его название (2), значок (3), связанное приложение (4) или шаблон подсветки (5).

При определении связанного приложения профиль будет загружаться на клавиатуру автоматически при запуске приложения. Добавьте приложение с помощью кнопки + (6) или удалите его с помощью кнопки - (6).

Шаблон подсветки позволяет быстро создавать профиль для игры с подходящей подсветкой.

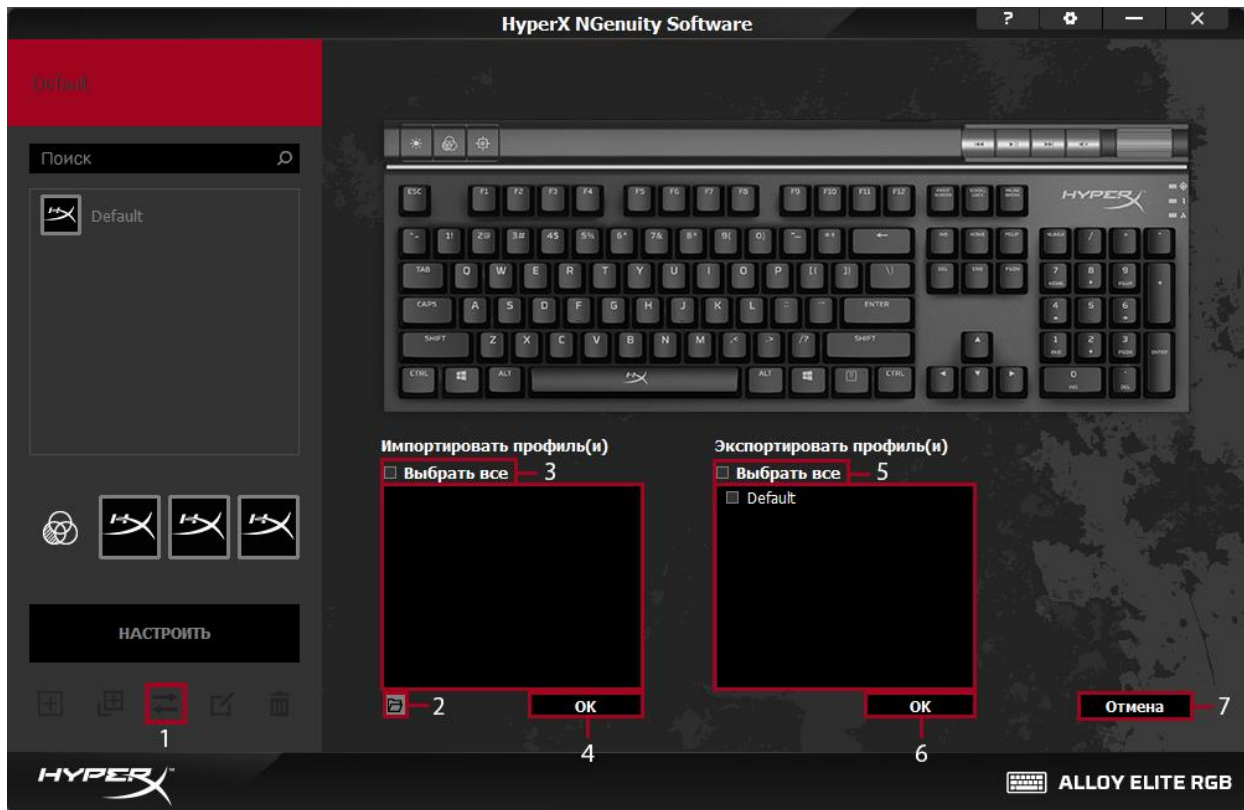
Чтобы сохранить профиль и выйти из него, нажмите кнопку **Сохранить** (7).

Дублирование профиля



Чтобы дублировать профиль, выберите профиль в своей библиотеке (1) и щелкните кнопку **Дублировать** (2). Ваш дублированный профиль появится в библиотеке профилей.

Импорт/экспорт профилей



Вы можете экспортировать профили как файлы .hxr на свой компьютер и импортировать их обратно на любой компьютер.

Чтобы импортировать профили, щелкните кнопку **Обзор** (2) и перейдите в папку с профилями. Выберите один или несколько профилей и щелкните **Открыть**. Ранее выбранные профили появятся в списке над кнопкой обзора. Подтвердите профили, которые вы хотите импортировать, выбрав их по отдельности или щелкнув кнопку **Выбрать все** (3), и щелкните **ОК** (4). Профили появятся в вашей библиотеке.

Чтобы экспортировать профили, выберите их по отдельности в списке, отображающем библиотеку профилей, или нажмите на кнопку **Выбрать все** (5) и щелкните **ОК** (6). Выберите папку, в которую вы хотите сохранить профили, и щелкните **ОК**.

Редактирование профиля

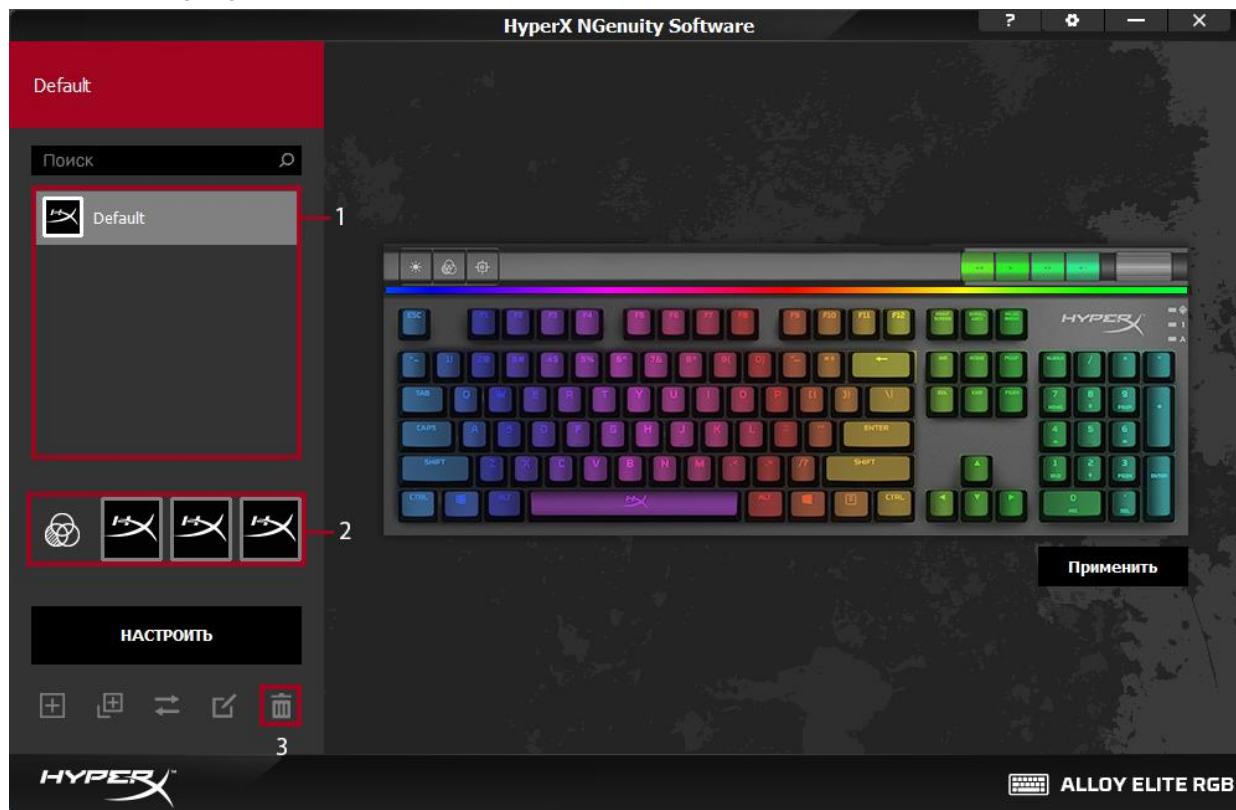


Выберите профиль, который вы хотите отредактировать, из своей библиотеки профилей (1) и щелкните кнопку **Редактировать** (2).

Измените любые настройки профиля, такие как имя (5), значок (6), связанное приложение (9) или шаблон подсветки (10), и нажмите кнопку **Сохранить** (7), чтобы применить изменения.

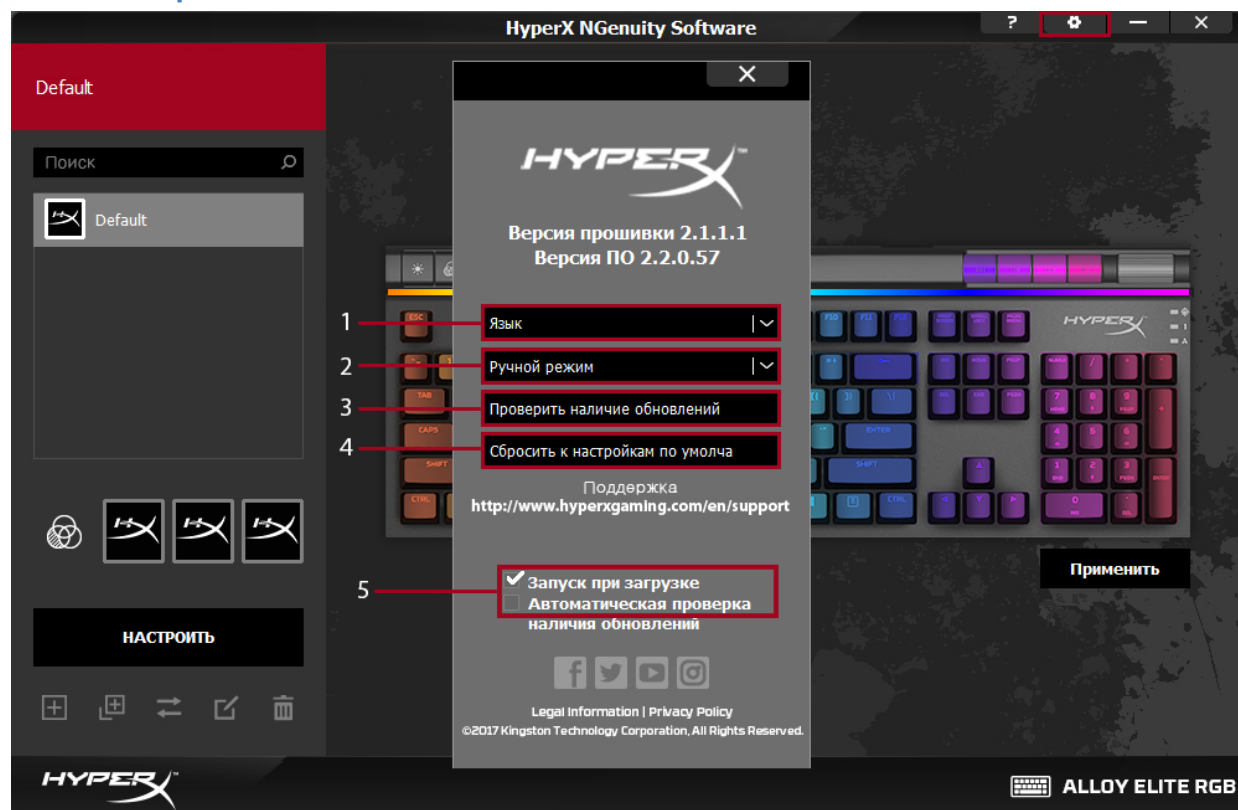
Профили встроенной памяти (3) не могут редактироваться напрямую. Сначала их нужно по отдельности переместить в библиотеку профилей.

Удаление профиля



Выберите профиль из библиотеки профилей (1) или одного из слотов встроенной памяти (2). Щелкните кнопку Удалить (3) и подтвердите, чтобы удалить профиль навсегда.

Меню настроек



Меню настроек ПО позволяет менять язык NGenuity (1), переходить к руководству по продукту (2), проверять обновления ПО или микропрограммного обеспечения (3) или восстанавливать ПО на настройки по умолчанию (4) на этой странице.

При сбросе к настройкам по умолчанию все профили будут удалены. Сначала выполните резервное копирование своих профилей с помощью меню Импорт/Экспорт.

Кроме того, вы можете выбрать, должно ли ПО NGenuity запускаться при загрузке и должно ли оно автоматически проверять обновления (5).

Настройка профиля для клавиатуры

Чтобы настроить профиль, выберите существующий профиль из библиотеки и щелкните кнопку **Настроить** ниже.

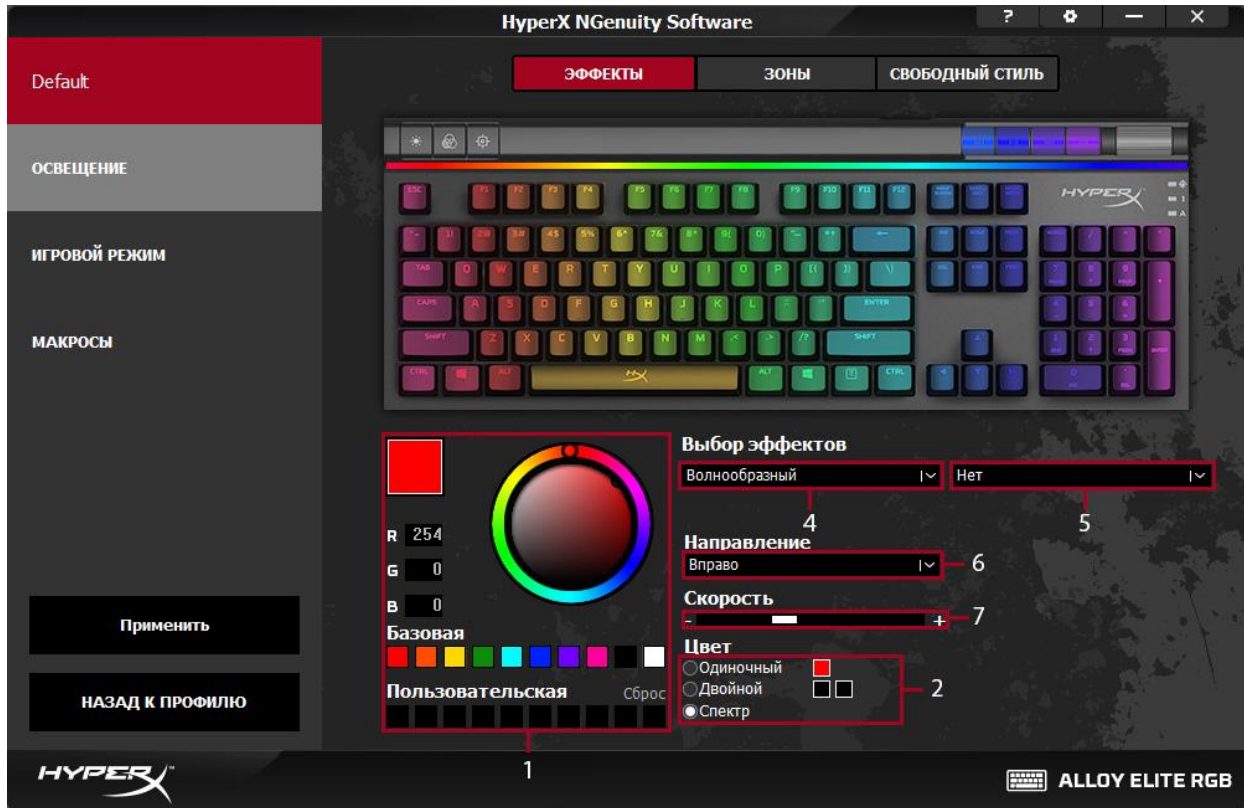
Слева под названием профиля и подразделами в каждом из них отображается три основных раздела:

Раздел	Подразделы	Функция
Подсветка	Эффекты	С помощью эффектов можно настроить профиль подсветки.
	Зоны	С помощью зон можно настроить профиль подсветки.
	Фристайл	Поклавишная настройка профиля подсветки.
Игровой режим	Игровой режим	Выберите клавиши или сочетания клавиш, которые вы хотите отключить при включенном игровом режиме.
Макросы	Назначение клавиш	Привязка клавиш к заданным функциям или действиям.
	Библиотека макросов	Создание индивидуальных сочетаний клавиш (макросов) в схеме назначения клавиш.

Для предварительного просмотра настройки цвета на своей клавиатуре нажмите кнопку **Применить** слева.

Чтобы сохранить настройку без предпросмотра клавиатуры, нажмите кнопку **Назад к профилю**.

Подсветка — эффекты



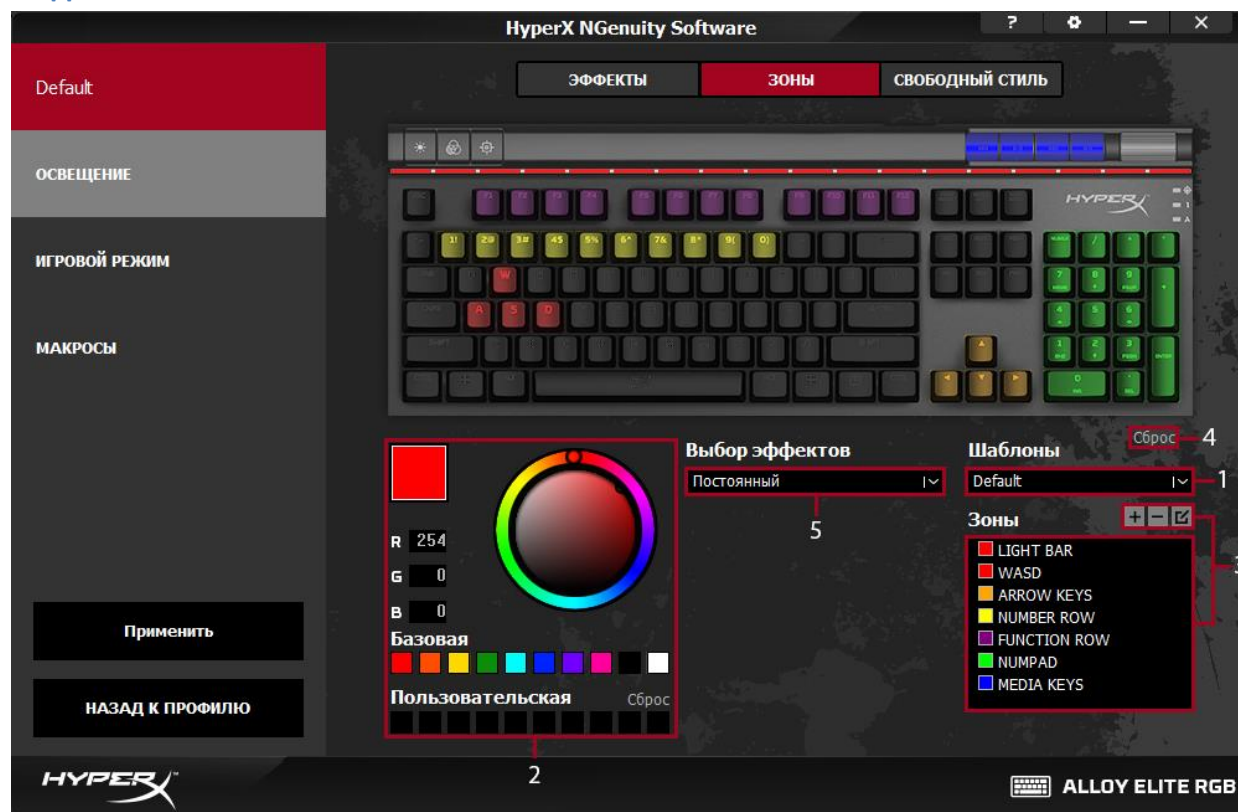
Вкладка эффектов позволяет настроить подсветку профиля с помощью одного эффекта (4) или объединения двух эффектов (4)(5) (объединяться друг с другом могут не все эффекты).

Цвет можно выбрать в средстве выбора цветов (1) с помощью колесика регулировки или путем введения значения RGB рядом с ним. Для применения цвета к эффекту необходимо поместить выбранный цвет в квадратные поля рядом с опциями Одиночный или Двойной (2).

Каждый эффект имеет одну или несколько настроек, например, выбор цвета или скорости (6)(7). Ниже приведена разбивка эффектов и настроек, доступных для каждого из них:

Эффект	Описание	Выбор цвета	Выбор скорости	Выбор направления	Доступный вспомогательный эффект
Постоянный	Постоянный цвет.	1	X	X	✓
Прерывистый	Прерывистое мигание.	1 / 2 / спектр	✓	X	✓
Волнообразный	Волнообразная схема.	1 / 2 / спектр	✓	✓	✓
Срабатываемый	Нажимаемые клавиши загораются и потухают.	1 / 2 / спектр	✓	X	X
Вспышка	Схема вспышки.	1 / 2 / спектр	✓	X	X
Пламя HyperX	Схема пламени.	1 / 2 / спектр	✓	X	X

Подсветка — Зоны



Вкладка Зоны позволяет настраивать группы клавиш по отдельности с помощью одного из шести предустановленных шаблонов или путем создания нового шаблона.

Выберите шаблон с помощью выпадающего списка (1).

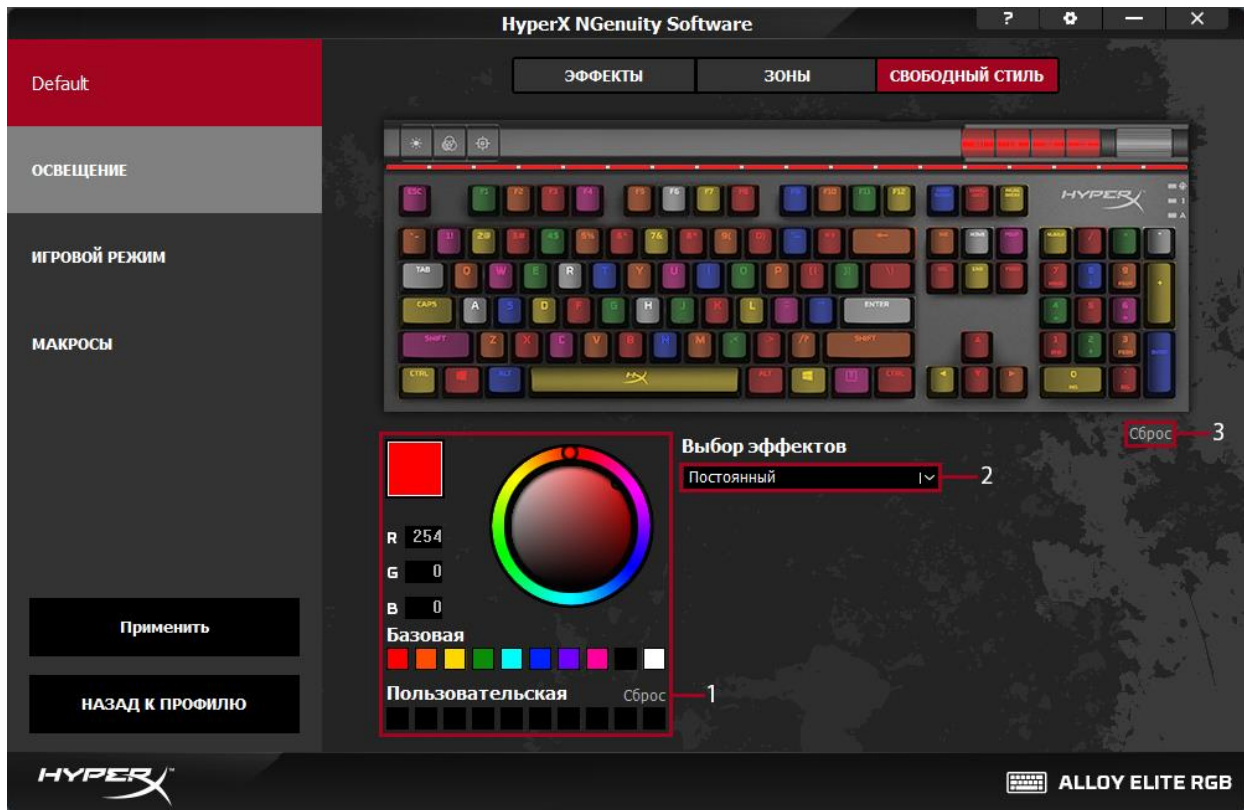
Для изменения цветов зоны выберите цвет в средстве выбора цветов (2) и щелкните квадратное поле рядом с зоной.

Для добавления, удаления или изменения имени зоны пользуйтесь кнопками +, - и **Редактировать** (3).

Чтобы сбросить каждую из зон до настроек по умолчанию, используйте кнопку **Сброс** (4).

Следующие эффекты (5) могут применяться для всей клавиатуры: Постоянный, Прерывистый, Волнообразный, Срабатываемый, Вспышка и Пламя HyperX. Каждый эффект имеет изменяемые настройки.

Подсветка — Фристайл



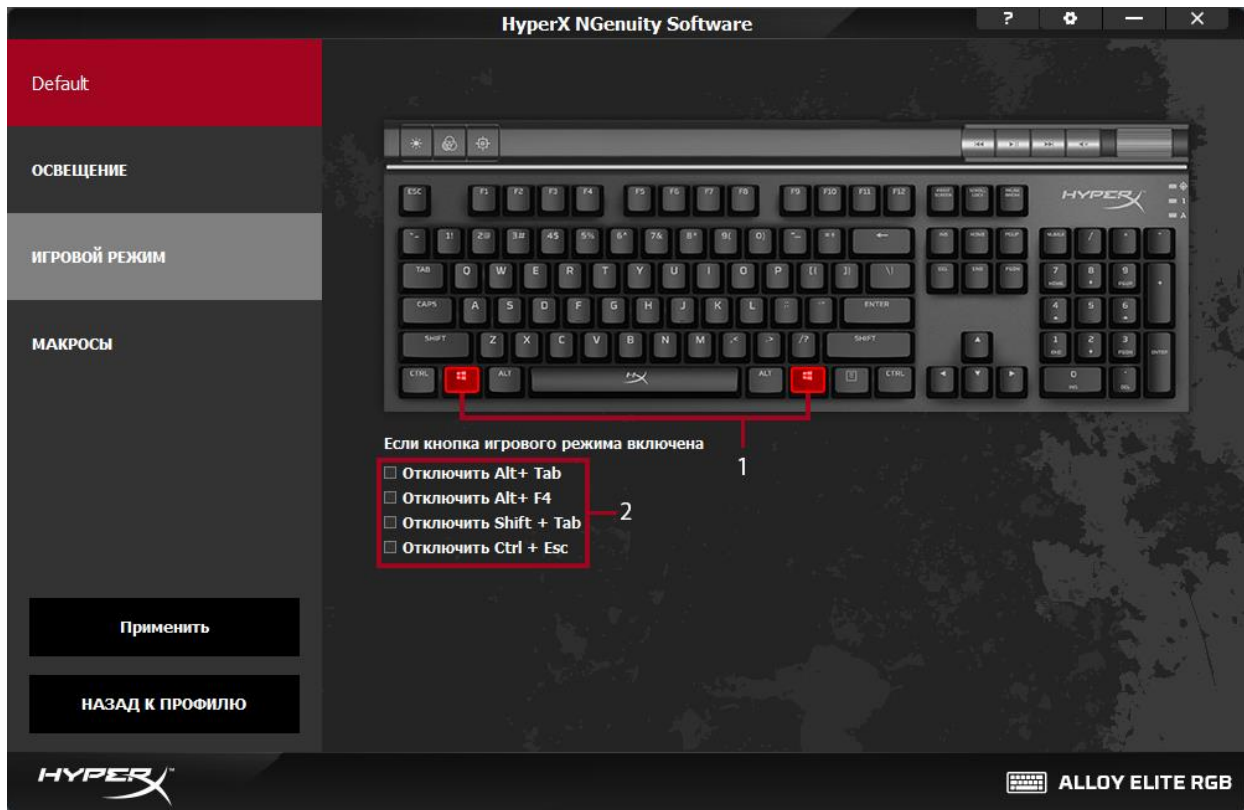
Вкладка Фристайл позволяет настроить цвет каждой клавиши по отдельности. По умолчанию вся клавиатура имеет красный цвет.

Сначала выберите цвет в средстве выбора цвета (1). Чтобы применить цвет, щелкните клавиши одну за другой или щелкните и перетащите несколько клавиш, чтобы выбрать группу клавиш.

Следующие эффекты (4) могут применяться для всей клавиатуры: Постоянный, Прерывистый, Волнообразный, Срабатываемый, Вспышка и Вспышка HyperX. Каждый эффект имеет изменяемые настройки.

Сбросить цвета клавиш на значения по умолчанию можно с помощью кнопки сброса (3).

Игровой режим

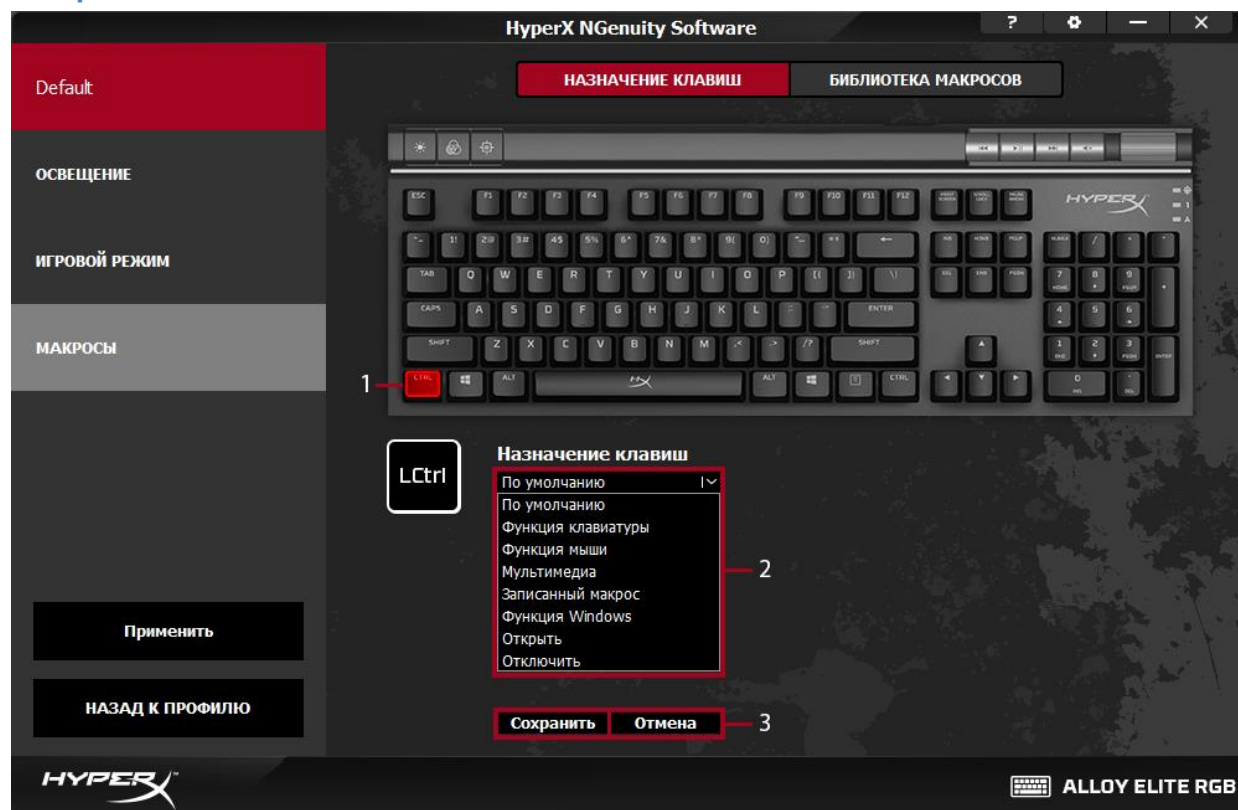


Эта вкладка позволяет настроить поведение кнопки игрового режима. Настройка игрового режима зависит от профиля; выбор внутри профиля будет относиться только к этому профилю и не будет доступен для других профилей.

По умолчанию при включенном игровом режиме (1) обе кнопки Windows отключены. Для отключения других клавиш при игровом режиме выберите клавиши на клавиатуре (2), и они станут красными. Чтобы удалить клавишу из игрового режима, выберите ее еще раз, чтобы она больше не была красной.

Сочетания клавиш также могут отключаться путем выбора их в списке (3).

Макросы — Назначение клавиш

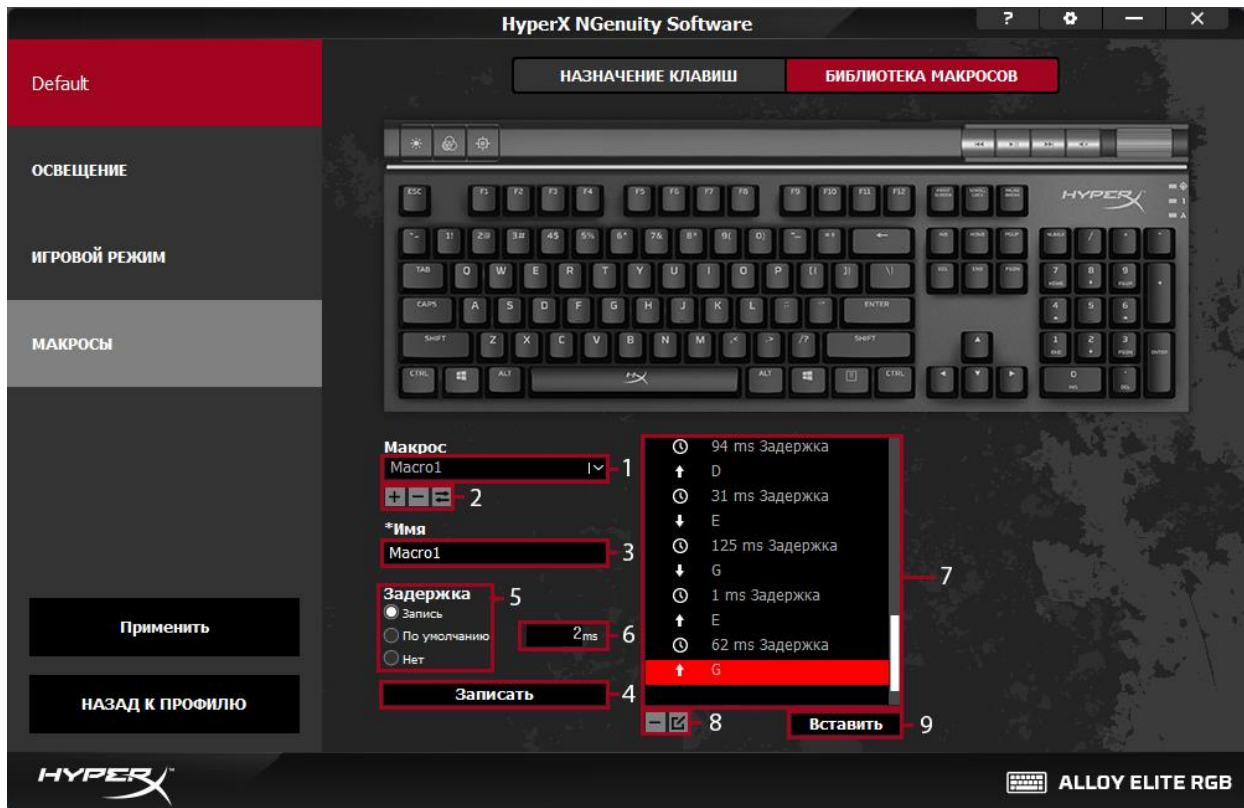


Вкладка Назначение клавиш позволяет назначать клавишам действия или функции, отличные от тех, которые назначены им по умолчанию.

Чтобы выбрать клавишу, щелкните по ней, и она станет красной (1). Затем выберите необходимые действие или функцию в выпадающем списке (2). В конце нажмите кнопку **Сохранить** или **Отмена** (3). Вот список всех действий и функций, доступных для переназначения клавиш:

Назначение клавиш	Действие или функция
По умолчанию	Функция клавиатуры по умолчанию.
Функция клавиатуры	Переназначение клавиши другой клавише.
Функция мыши	Назначение клавише функции мыши (например, прокрутки).
Мультимедиа	Назначение клавише мультимедийной функции (например, воспроизведения, отключения звука или регулировки громкости).
Записанный макрос	Назначение клавише записанного макроса (см. следующий раздел) и выбор опции воспроизведения.
Сочетания клавиш Windows	Назначение клавише сочетания клавиш Windows (например, Показать рабочий стол или Вставить).
Открыть	Назначение клавише файла, программы, пути к папке или веб-сайта.
Отключить	Отключение выбранной клавиши.

Макросы — Библиотека макросов



Вкладка Библиотека макросов предназначена для записи и редактирования настраиваемых макросов.

Для записи макроса выберите существующий макрос в списке (1) или создайте новый, щелкнув знак + (2). Имя макроса появляется в поле ниже (3). Нажмите кнопку записи (4) и впишите сочетание клавиш. В конце нажмите Стоп (4).

Для изменения задержки между нажатиями клавиш имеется три возможных варианта (5):

- Запись: задержки между нажатиями клавиш остаются в том виде, в котором они записаны.
- По умолчанию: выберите фиксированное значение (6) для задержки между любыми нажатиями клавиш.
- Нет: задержки между нажатиями клавиш нет.

Отдельные строки макроса можно удалять или редактировать с помощью клавиш – и **Редактировать** под списком (8).

Чтобы вставить нажатие клавиши или задержку, нажмите кнопку **Вставить** (9).

Импортировать и экспортировать макросы можно с помощью кнопки с двойной стрелкой (2).

Настройка профиля для мыши

Чтобы настроить профиль, выберите существующий профиль из библиотеки и щелкните кнопку **Настроить** ниже.

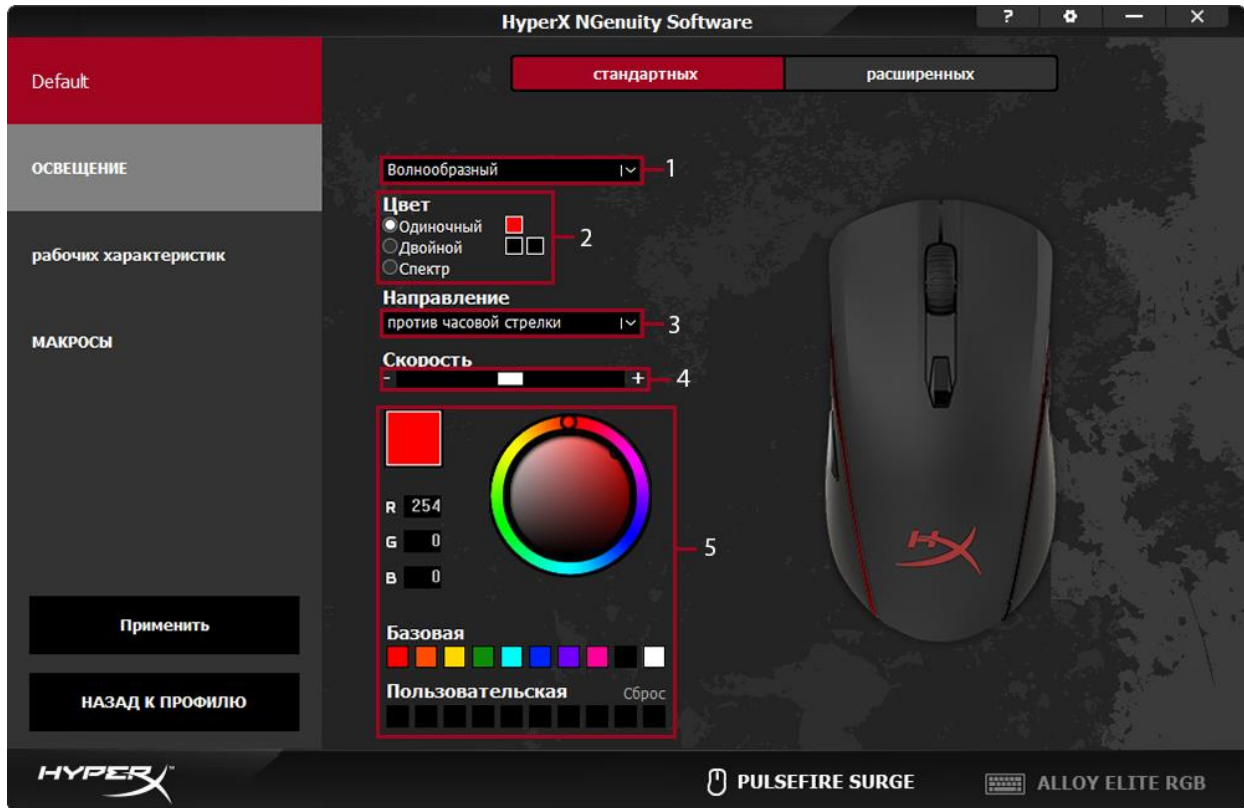
Слева под названием профиля и подразделами в каждом из них отображается три основных раздела:

Раздел	Подразделы	Функция
Подсветка	Стандартная	С помощью эффектов можно настроить профиль подсветки.
	Расширенная	Настройка профиля подсветки по отдельным светодиодам.
Скорость работы	Скорость работы	Настройка предустановок DPI и цветов индикаторов DPI.
Макросы	Назначение клавиш	Привязка клавиши к предзаданным функциям или действиям.
	Библиотека макросов	Создание индивидуальных сочетаний клавиш (макросов) в схеме назначения клавиш.

Для предварительного просмотра настройки цвета мыши нажмите кнопку **Применить** слева.

Чтобы сохранить настройку без предпросмотра, нажмите кнопку **Назад к профилю**.

Подсветка — Стандартная



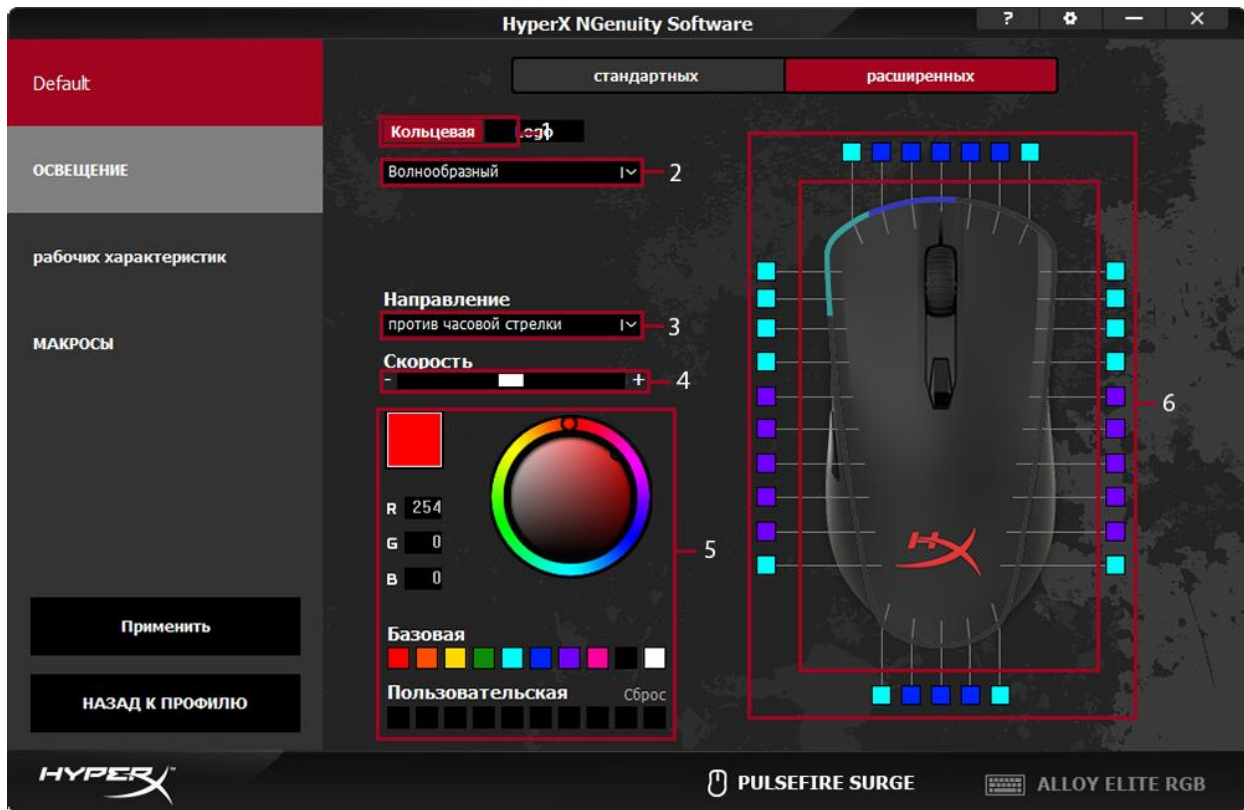
Вкладка Стандартная позволяет настроить подсветку профиля с помощью светового эффекта (1).

Цвет можно выбрать в средстве выбора цветов (5) с помощью колесика регулировки или путем введения значения RGB рядом с ним. Для применения цвета к эффекту необходимо поместить выбранный цвет в квадратные поля рядом с опциями Одиночный или Двойной (2).

Каждый эффект имеет одну или несколько настроек (например, выбор цвета или скорости (3)(4)). Ниже приведена разбивка эффектов и настроек, доступных для каждого из них:

Эффект	Описание	Выбор цвета	Выбор скорости	Выбор направления
Постоянный	Постоянный цвет.	1	X	X
Прерывистый	Прерывистое мигание.	1 / 2 / спектр	✓	X
Волнообразный	Волнообразная схема.	1 / 2 / спектр	✓	✓
Срабатываемый	При нажатии кнопки светодиод загорается, а затем гаснет.	1 / 2 / спектр	✓	✓
Циклическое переключение цветов	Циклическое переключение двух или более цветов.	2 / спектр	✓	X

Подсветка — Фристайл



Вкладка Расширенная позволяет настроить цвет каждого светодиода по отдельности. По умолчанию все светодиоды — красные.

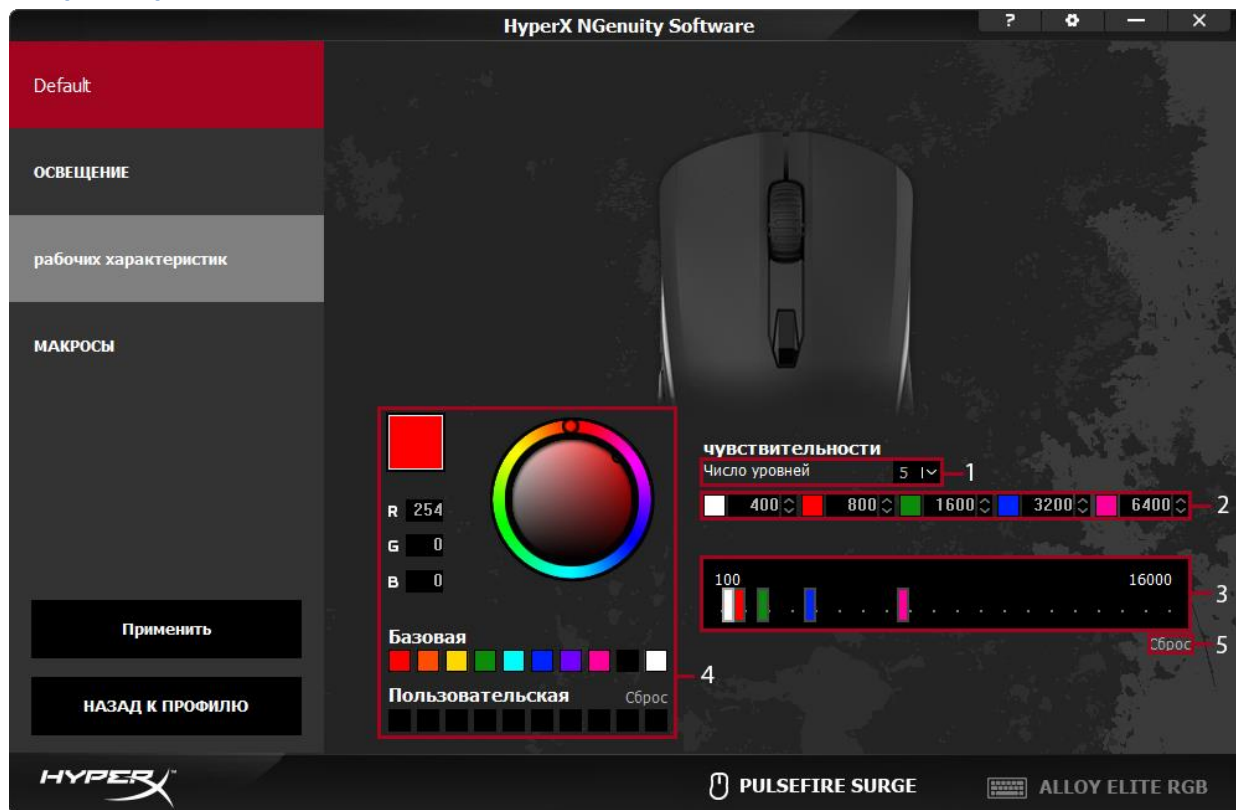
С помощью этой кнопки (1) можно переключаться между светодиодами кольца и светодиодом логотипа.

Сначала выберите цвет в средстве выбора цвета (5). Чтобы применить цвет, щелкайте по одному светодиоду за другим (6) или щелкайте и удерживайте их, чтобы выбрать группу светодиодов.

Эффекты (2) могут применяться к кольцу (постоянный и волнообразный) или логотипу (постоянный и прерывистый). Каждый эффект имеет изменяемые настройки (3)(4).

Сбросить цвета клавиш на значения по умолчанию можно с помощью кнопки сброса (5).

Скорость работы

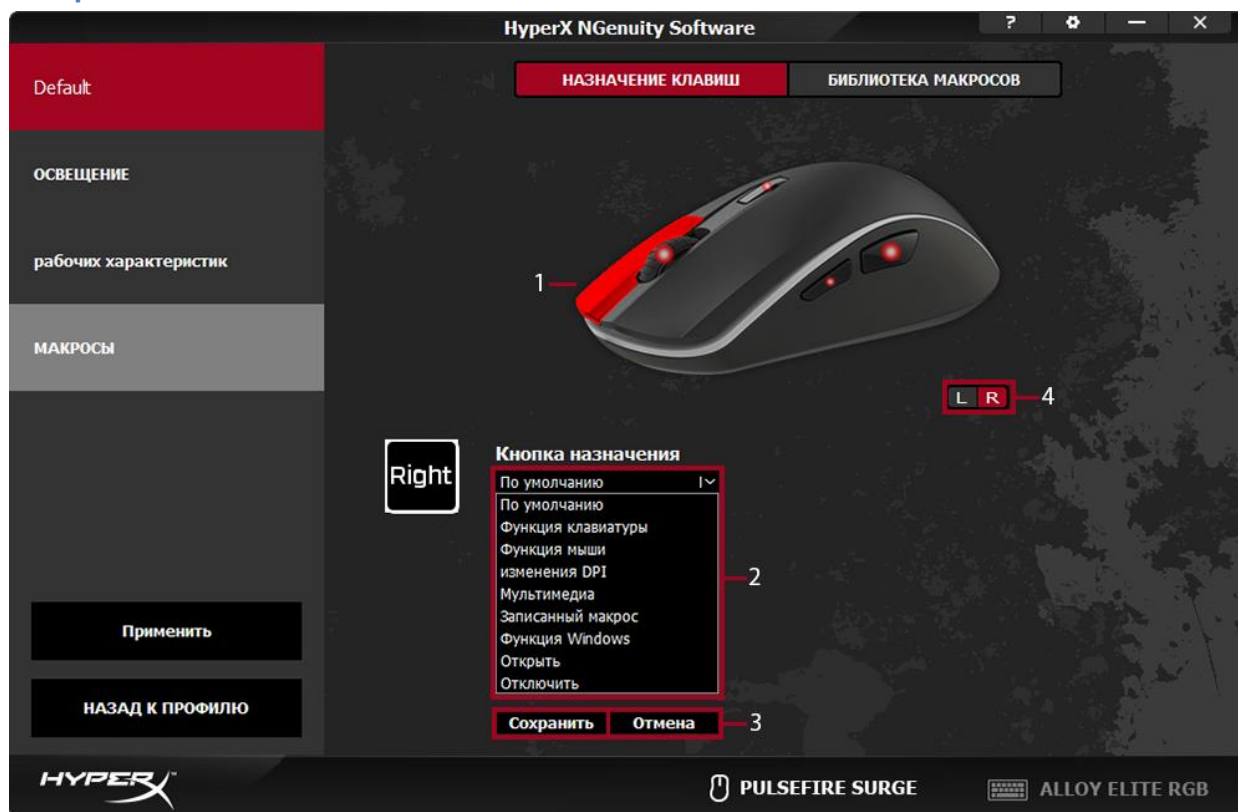


Эта вкладка позволяет настроить преднастройки DPI. Настройка DPI зависит от профиля; выбор внутри профиля будет относиться только к этому профилю и не будет относиться к другим профилям.

По умолчанию имеется 3 уровня DPI (1). Однако число уровней DPI можно корректировать от 1 до 5. Назначить значение DPI и цвет (4) можно каждому уровню DPI (2). Кроме того, можно настроить значения DPI, щелкающая и перетаскивающая индикаторы уровня на ползунке (3).

Для сброса до значений по умолчанию воспользуйтесь кнопкой сброса (5).

Макросы — Назначение клавиш



Вкладка Назначение клавиш позволяет назначать кнопкам мыши действия или функции, отличные от тех, которые назначены им по умолчанию.

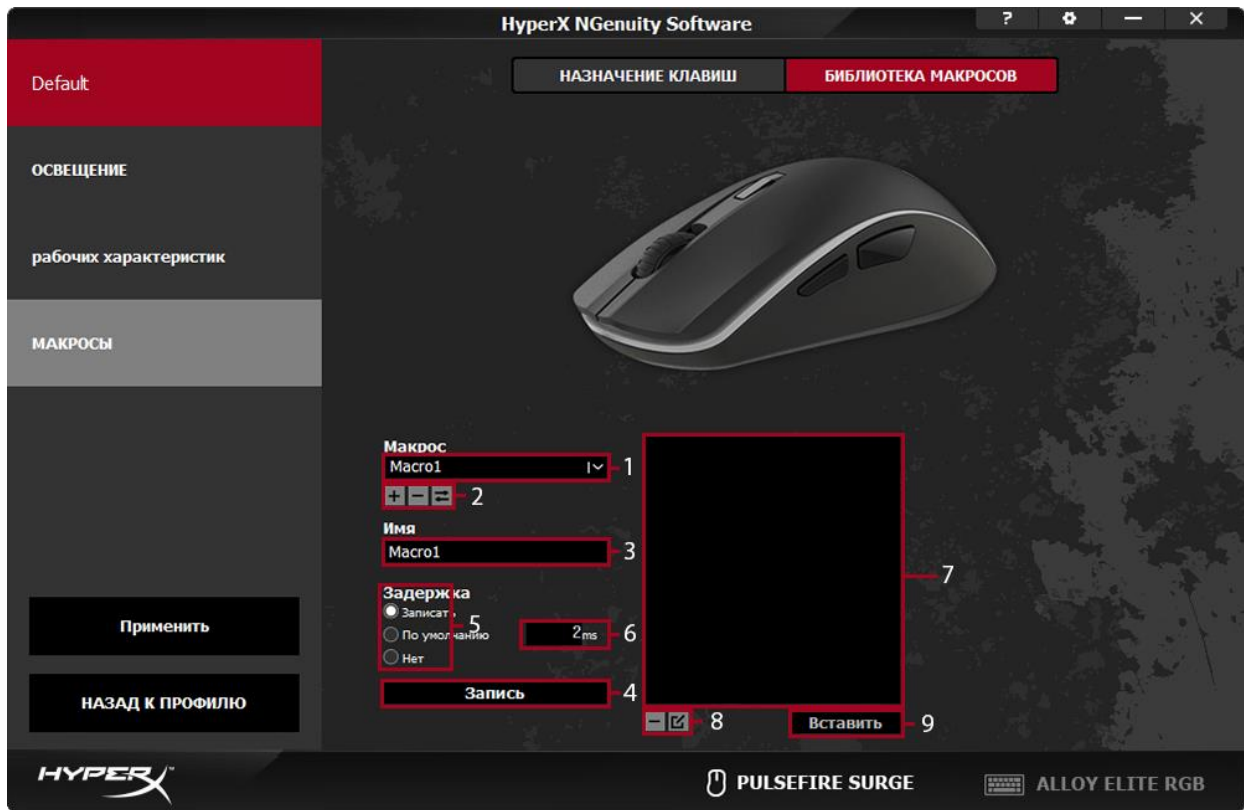
Кроме того, с помощью переключателя (4) мышь можно сделать правосторонней (по умолчанию) или левосторонней. Кнопка «нормального щелчка» (или главная кнопка) не может быть переназначена для другой функции. При переключении мыши с правосторонней на левостороннюю или наоборот место главной кнопки меняется.

Чтобы выбрать клавишу, щелкните по ней, и она станет красной (1). Затем выберите необходимые действие или функцию в выпадающем списке (2). В конце нажмите кнопку **Сохранить** или **Отмена** (3).

Вот список всех действий и функций, доступных для переназначения клавиши:

Назначение клавиш	Действие или функция
По умолчанию	Функция мыши по умолчанию.
Функция клавиатуры	Переназначение кнопки другой клавише.
Функция мыши	Назначение кнопке функции мыши (например, щелчка или прокрутки).
Изменение DPI	Назначение кнопке значения DPI.
Мультимедиа	Назначение кнопке мультимедийной функции (например, воспроизведения, отключения звука или регулировки громкости).
Записанный макрос	Назначение кнопке записанного макроса (см. следующий раздел) и выбор опции воспроизведения.
Функция Windows	Назначение кнопке сочетания клавиш Windows (например, Показать рабочий стол или Вставить).
Открыть	Назначение клавише файла, программы, пути к папке или веб-сайта.
Отключить	Отключение выбранной кнопки.

Макросы — Библиотека макросов



Вкладка Библиотека макросов предназначена для записи и редактирования настроенных макросов.

Для записи макроса выберите существующий макрос в списке (1) или создайте новый, щелкнув знак + (2). Имя макроса появляется в поле ниже (3). Нажмите кнопку записи (4) и впишите сочетание клавиш. В конце нажмите Стоп (4).

Для изменения задержки между нажатиями клавиш имеется три возможных варианта (5):

- Запись: задержки между нажатиями клавиш остаются в том виде, в котором они записаны.
- По умолчанию: выберите фиксированное значение (6) для задержки между любыми нажатиями клавиш.
- Нет: задержки между нажатиями клавиш нет.

Отдельные строки макроса можно удалять или редактировать с помощью клавиш – и **Редактировать** под списком (8).

Чтобы вставить нажатие клавиши или задержку, нажмите кнопку **Вставить** (9).

Импортировать и экспортировать макросы можно с помощью кнопки с двойной стрелкой (2).

HyperX NGenuity Oyun Yazılımı Kullanım Kılavuzu



İçindekiler

Giriş	2
HyperX NGenuity Mimarisi	2
Ana Sayfa (Klavye ve Mouse)	3
Düzen	3
Profil oluşturma	4
Profil çoğaltma	5
Profilleri dışa / içe aktarma	6
Profil düzenleme	7
Profil silme	8
Ayarlar menüsü	9
Klavye için profil kişiselleştirme	10
Aydınlatma – Efektler	11
Aydınlatma – Bölgeler	12
Aydınlatma – Serbest tarz	13
Oyun Modu	14
Makrolar – Tuş Atama	15
Makrolar – Makro Kütüphanesi	16
Mouse için profil kişiselleştirme	17
Aydınlatma – Standart	18
Aydınlatma – Serbest tarz	19
Performans	20
Makrolar – Tuş Atama	21
Makrolar – Makro Kütüphanesi	23

Giriş

HyperX NGenuity Oyun Yazılımı, HyperX RGB çevre birimleri için kişiselleştirilmiş profiller oluşturmanıza olanak sağlar. Bir NGenuity profilinin yapısı; aydınlatma, makrolar ve oyun modu kişiselleştirme önayarlarından oluşur. Bu yazılım ve HyperX RGB çevre birimlerindeki yerleşik bellek sayesinde, özel makrolar çalıştırmak ve özel oyun modu ayarlarınızı uygulamak için NGenuity yazılımını kullanmak durumunda kalmadan üç adede kadar profili yanınızda götürebilirsiniz.

HyperX NGenuity Mimarisi

HyperX NGenuity Oyun Yazılımı, profillere dayalı bir tasarıma sahip olan ve bu profilleri oluşturmanıza yardımcı olan bir araçtır. NGenuity, bu profilleri, uyumlu çevre birimleri aygıtlarınıza yüklemenize de yardımcı olur.

Aydınlatma ayarları, oyun modu, tuş atamaları ve makrolar hepsi tek bir profile kaydedilir.

NGenuity ile uyumlu HyperX klavye ve mouse'ların yerleşik belleğinde (varsayılan profil işlevi gören) en az bir profil olma kaydıyla en fazla üç adede kadar profil kaydedilebilir. Yerleşik profilleri kullanırken yazılımı kullanmanıza gerek kalmaz. Klavyedeki profil düğmesi veya mouse'daki düğme kombinasyonu (DPI + mouse tekerleğine tıklama) arasında geçiş yapmanız yeterli.

Yazılımı kullanırken, profil kütüphanesinde veya yerleşik bellekte bulunan herhangi bir profil, klavyeye veya mouse'a uygulanabilir.

Ana Sayfa (Klavye ve Mouse)

Düzen



1. Seçilen profilin adı
2. Profil kütüphanesi için arama çubuğu
3. Profil kütüphanesi
4. Yerleşik bellek profilleri yuvaları
5. Profil kişiselleştirme düğmesi
6. Profil oluşturma
7. Profil çoğaltma
8. Profilleri dışa / içe aktarma
9. Profil düzenleme
10. Profil silme
11. İpuçları
12. Ayarlar
13. Seçilen profili klavyeye uygulama
14. Profil aydınlatma önizlemesi
15. Aygıt seçimi

Profil oluřturma



Profil oluřtur dğğmesine (1) bastıktan sonra bir profil adı (2) ve bir profil simgesi (3) seřebilir veya profili bir uygulama baėlantısı (4) ya da aydınlatma řablonu (5) ile iliřkilendirebilirsiniz.

Uygulama ile iliřkilendirirken, uygulama alıřırken profil, klavyeye otomatik olarak yřklenecektir. Uygulama eklemek iin + dğğmesine (6) veya kaldırmak iin - dğğmesine (6) tıklayın.

Aydınlatma řablonu, bir oyuna uygun aydınlatma profili oluřturmak iin hızlı bir yřntemdir.

Kaydedip ıkmak iin **Kaydet** dğğmesine (7) basın.

Profil çoğaltma



Bir profili çoğaltmak için, kütüphanenizden (1) bir profil seçin ve **Çoğalt** düğmesine (2) basın. Çoğalttığınız profil, profil kütüphanesinde görünecektir.

Profilleri dışa / içe aktarma



Profiller, bilgisayarınıza .hxp dosya formatında dışa aktarılabilir ve daha sonra herhangi bir bilgisayardan tekrar içe aktarılabilir.

Profilleri içe aktarmak için **Gözet** düğmesine (2) tıklayın ve profillerin bulunduğu klasörü bulun. Bir veya daha fazla profil seçtikten sonra **Aç** düğmesine basın. Seçmiş olduğunuz profiller, Gözet düğmesinin üst tarafındaki listede görünecektir. İçe aktarmak istediğiniz profilleri tek tek seçerek veya **Tümünü Seç** düğmesine tıklayarak (3) hepsini seçtikten sonra **Tamam** düğmesine (4) tıklayarak doğrulayın. İçe aktardığınız profiller, kütüphanede görünecektir.

Profilleri dışa aktarmak için, profil kütüphanesinde listelenenleri tek tek seçerek veya **Tümünü Seç** (5) düğmesine basarak seçtikten sonra **Tamam** (6) düğmesine basın. Profilleri kaydetmek istediğiniz klasöre gözettikten sonra **Tamam** düğmesine tıklayın.

Profil düzenleme



Profil kütüphanesinden (1), düzenlemek istediğiniz profili seçin ve **Düzenle** düğmesine (2) tıklayın.

Profil adı (5), simgesi (6), ilişkili olduğu uygulama (9) veya aydınlatma şablonu (10) gibi profil ayarlarını değiştirin ve tüm bu değişiklikleri uygulamak için Kaydet (7) düğmesine tıklayın.

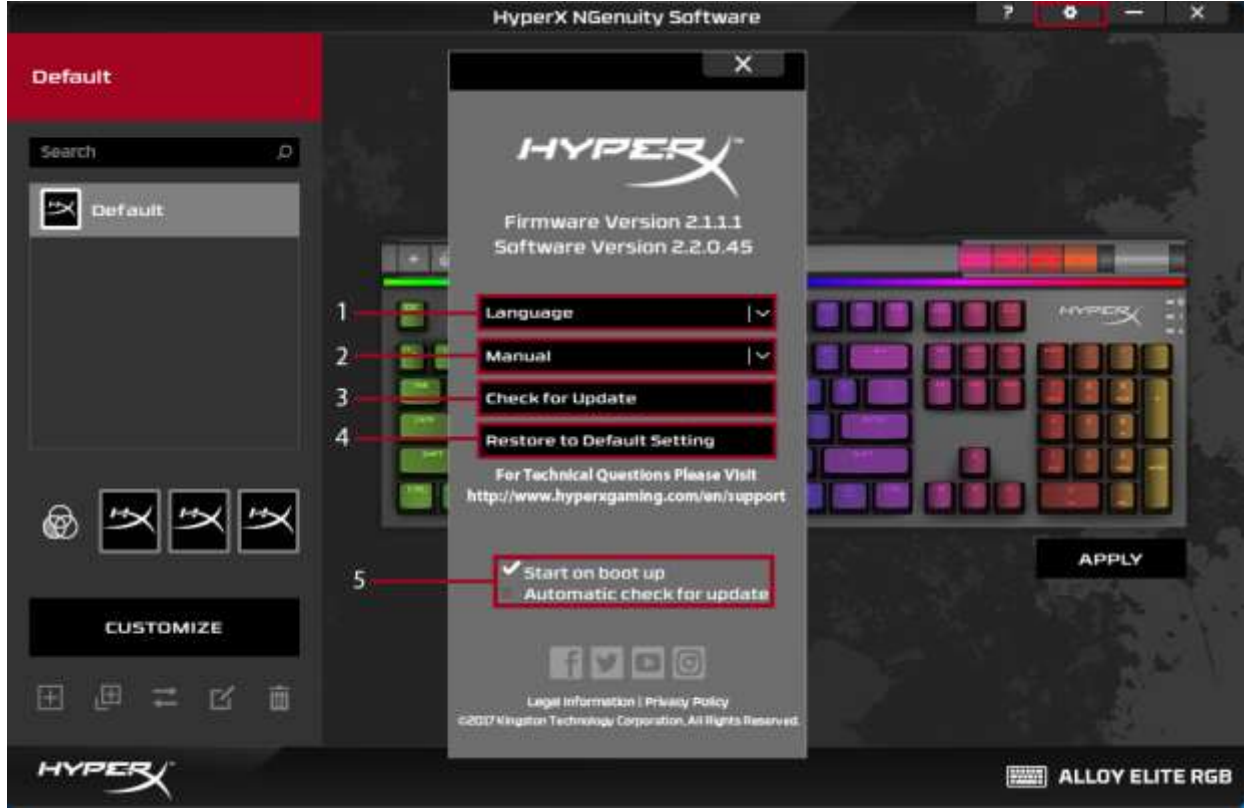
Yerleşik bellekteki profiller (3), direkt düzenlenemez. Öncelikte tek tek profil kütüphanesine sürüklenip bırakılmaları gerekir.

Profil silme



Profil kütüphanesinden (1) veya yerleşik bellek yuvalarından (2) bir profil seçin. Sil düğmesine (3) tıklayın ve profili kalıcı olarak silme işlemini onaylayın.

Ayarlar menüsü



Yazılım ayarları menüsünden NGenuity'nin dilini değiştirebilir (1), ürün kullanım kılavuzuna gidebilir (2), yazılım veya aygıt yazılımı güncellemesi olup olmadığını kontrol edebilir (3) veya yazılımı, bu sayfadaki varsayılan ayarlara geri yükleyebilirsiniz (4).

Varsayılan ayarlara geri yüklerken, tüm profiller silinir. Lütfen bu işlemi yapmadan önce, İççe/Dışa aktarma menüsünden profillerinizi yedekleyin.

Ayrıca NGenuity'nin, önyüklemeden sonra başlatılması veya başlatılmaması gerektiğini ve güncellemeleri otomatik olarak kontrol edip etmemesi gerektiğini seçebilirsiniz (5).

Klavye için profil kişiselleştirme

Bir profili kişiselleştirmek için, profil kütüphanesinden bir profil seçin ve aşağıdaki **Kişiselleştir** düğmesine tıklayın.

Profil adının sol altında ve her birinin alt bölümlerinde üç ana bölüm görüntülenir:

Bölüm	Alt bölümler	İşlev
Aydınlatma	Efektler	Aydınlatma profilinizi kişiselleştirmek için efektleri kullanın.
	Bölgeler	Aydınlatma profilinizi kişiselleştirmek için bölgeleri kullanın.
	Serbest tarz	Aydınlatma profilinizi tuş bazında kişiselleştirin.
Oyun Modu	Oyun Modu	Oyun Modu etkinken devre dışı bırakmak istediğiniz tuşları veya tuş kombinasyonlarını seçin.
Makrolar	Tuş Atama	Bir önayar işlevine veya eylemine tuş bağlayın.
	Makro Kütüphanesi	Tuş Atama'da kullanmak üzere özel tuş kombinasyonları (makrolar) oluşturun.

Klavyenizdeki renk kişiselleştirmenin özizlemesini yapmak için soldaki **Uygula** düğmesine basın.

Kişiselleştirmeyi, klavye özizlemesi yapmadan kaydetmek için **Profile geri dön** düğmesine basın.

Aydınlatma - Efektler



Efektler sekmesi, tek efekt (4) veya istiflenmiş iki efekt (4) (5) (her efekt birlikte istiflenemez) kullanarak aydınlatma profilinizi kişiselleştirmenizi sağlar.

Renk seçme işlemi, tekerlekten renk seçerek veya yan tarafından RGB değerlerini girerek renk seçicide (1) yapılır. Bir efekte renk uygulamak için, seçtiğiniz rengi Tekli veya Çift'in (2) yanındaki karelere sürükleyip bırakmanız gerekir.

Her efektin, renk veya hız seçimi gibi (6)(7) bir veya daha fazla ayarı bulunur. Her biri için geçerli efekt ve ayarların kısımları:

Efekt	Açıklama	Renk seçim(ler)i	Hız seçimi	Yön seçimi	İkincil efekt
Düz	Düz renk.	1	X	X	✓
Nefes	Nefes alıp vermeye benzeyen yanıp sönme,	1 / 2 / spektrum	✓	X	✓
Dalga	Dalga deseni.	1 / 2 / spektrum	✓	✓	✓
Kışkırtıcı	Basılan tuşlar yanacak ve sonra yavaşça sönecek.	1 / 2 / spektrum	✓	X	X
Patlama	Patlama deseni.	1 / 2 / spektrum	✓	X	X
HyperX Flame	Alev deseni.	1 / 2 / spektrum	✓	X	X

Aydınlatma - Bölgeler



Bölgeler, altı önayar şablonlarından birini kullanarak veya yeni bir tane oluşturarak bir grup tuşu ayrı ayrı kişiselleştirmenizi sağlar.

Aşağı açılır listeyi (1) kullanarak bir şablon seçin.

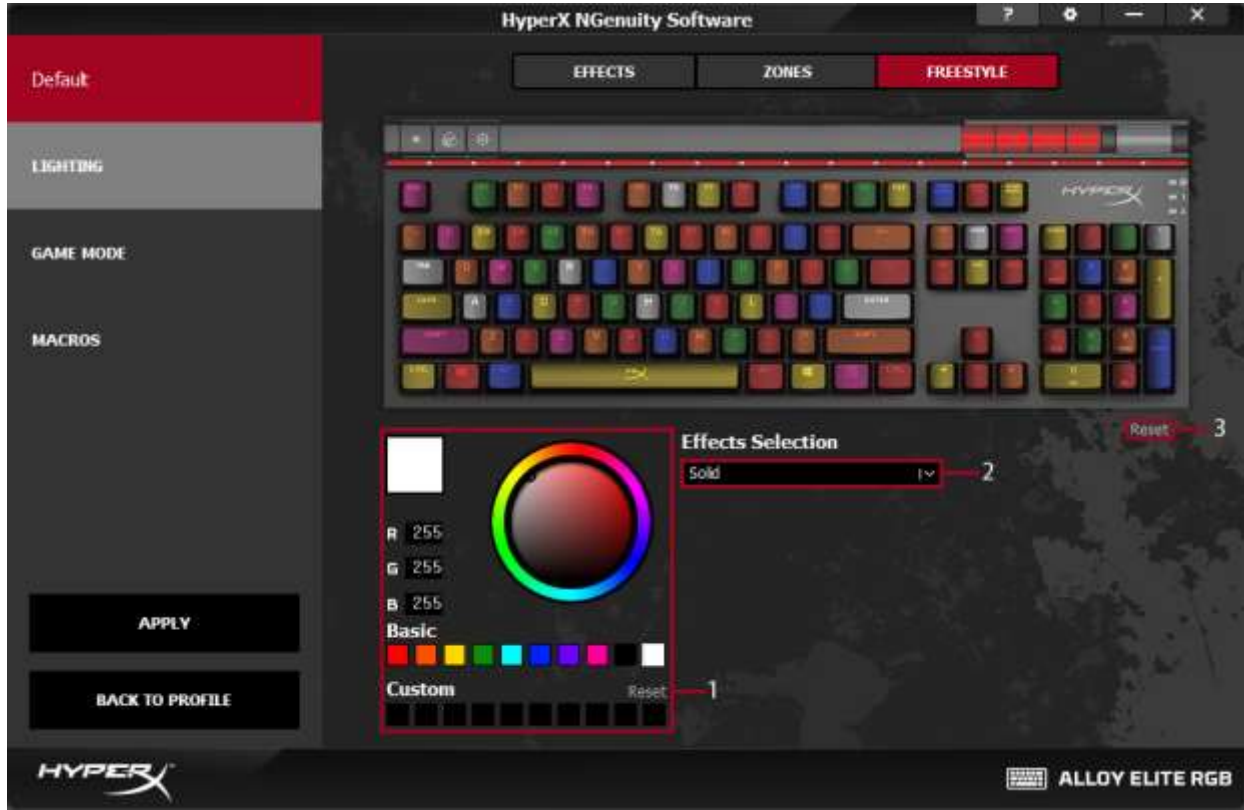
Bir bölgenin renklerini değiştirmek için, renk seçiciden (2) bir renk seçin ve bölgenin yanındaki kareye tıklayın.

Bölgenin adını eklemek, kaldırmak veya düzenlemek için +, - veya **Düzenle** düğmelerini (3) kullanın.

Her bölgeyi, varsayılan ayarına sıfırlamak için **Sıfırla** düğmesini (4) kullanın.

Klavyeyi bütün olarak etkileyecek efektler olarak aşağıdaki efektler (5) kullanılabilir: düz, nefes, dalga, tetikleyici, patlama ve HyperX Flame. Her efektin ayarı kişiselleştirilebilir.

Aydınlatma – Serbest tarz



Serbest tarz sekmesi, her tuş rengini ayrı ayrı kişiselleştirmenizi sağlar. Klavyenin varsayılan rengi kırmızıdır.

Önce, renk seçiciden (1) bir renk seçin. Rengi uygulamak için tuşlara tek tek tıklayabilir veya tuşları grup halinde sürükleyip bırakabilirsiniz.

Klavyeyi bütün olarak etkileyecek efektler olarak aşağıdaki efektler (4) kullanılabilir: düz, nefes, dalga, tetikleyici, patlama ve HyperX Flame. Her efektin ayarı kişiselleştirilebilir.

Tuşların rengini, sıfırlama düğmesini (3) kullanarak varsayılan ayarlara dönerek sıfırlayabilirsiniz.

Oyun Modu

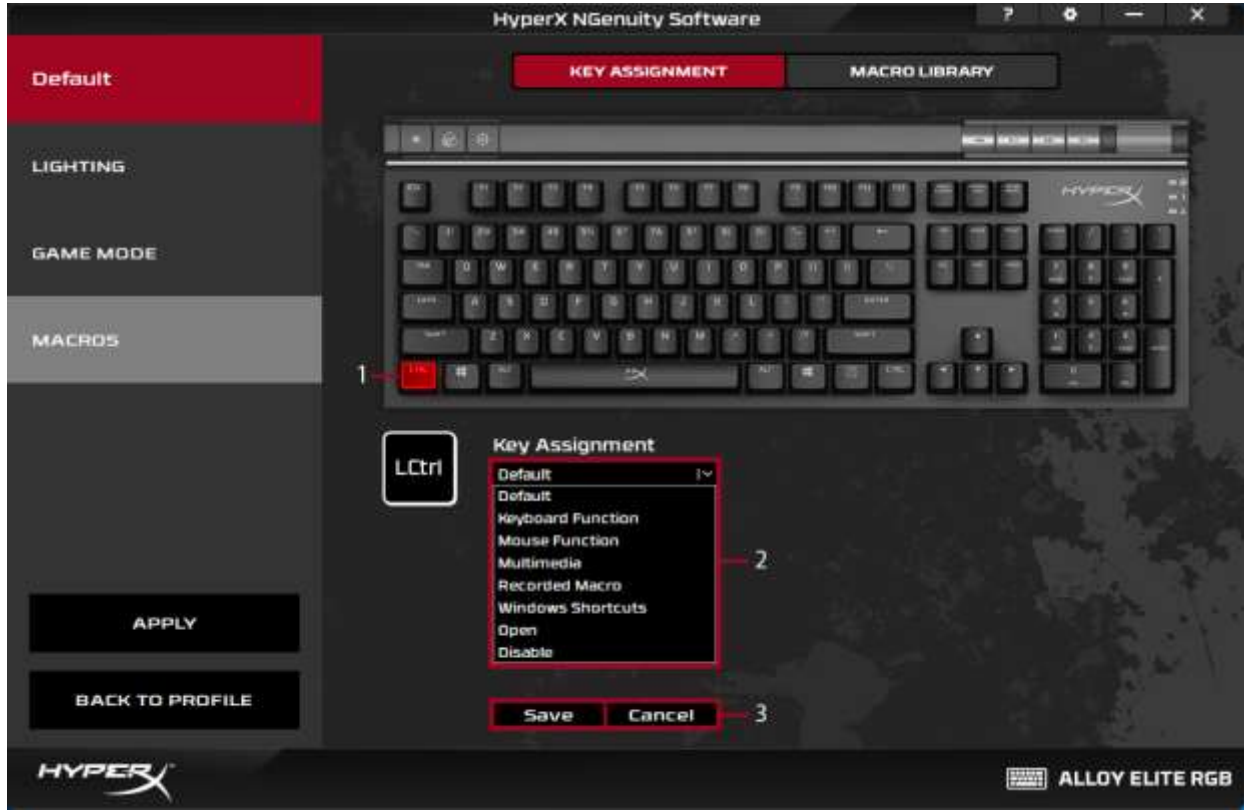


Bu sekme, Oyun Modu düğmesinin davranışını kişiselleştirmenizi sağlar. Oyun Modu kişiselleştirme, profile özgüdür. Profil içinde seçilenler, o profile özgüdür ve diğer profillerde kullanılamaz.

Oyun Modu açıkken, varsayılan olarak her iki Windows tuşu da devre dışıdır (1). Oyun Modu ile daha fazla tuş devre dışı bırakmak için, klavyeden tuş seçin (2), kırmızı renk olacaklardır. Oyun Modu'ndan tuş kaldırmak için söz konusu tuşu yeniden seçin, artık kırmızı renkte değildir.

Tuş kombinasyonları da, listeden (3) seçerek devre dışı bırakılabilir.

Makrolar – Tuş Atama



Tuş Atama sekmesi, bir eylem veya bir fonksiyonu, varsayılan tuş dışında başka tuşlar ile yeniden eşlemenizi sağlar.

Bir tuş seçmek için, üzerine tıklayın, rengi kırmızı olacaktır (1). Ardından, aşağı açılır listeden (2) istediğiniz eylem veya fonksiyonu seçin. İşlemi tamamladığınızda **Kaydet** veya **İptal** düğmelerine basın (3).

Bir tuşu yeniden bağlamada kullanılabilir tüm eylemler ve fonksiyonlar:

Tuş Atama	Eylem veya Fonksiyon
Varsayılan	Varsayılan klavye fonksiyonu.
Klavye Fonksiyonu	Bir tuşu, başka bir tuşa yeniden eşleyin.
Mouse Fonksiyonu	Bir tuşa, tıklama veya kaydırma gibi bir mouse fonksiyonu atayın.
Multimedya	Bir tuşa; oynatma, sessize alma veya ses kontrolü gibi multimedya fonksiyonu atayın.
Kayıtlı Makro	Bir tuşa, kayıtlı bir makro atayın (bkz. yandaki bölüm) ve oynatma seçeneğini belirleyin.
Windows Kısayolları	Bir tuşa, "Masaüstünü göster" veya "Yapıştır" gibi bir Windows kısayolu atayın.
Aç	Bir tuşa; dosya, program, klasör yolu veya web sitesi atama.
Devre dışı bırak	Seçilen tuşu devre dışı bırakır.

Mouse için profil kişiselleştirme

Bir profili kişiselleştirmek için, profil kütüphanesinden bir profil seçin ve aşağıdaki **Kişiselleştir** düğmesine tıklayın.

Profil adının sol altında ve her birinin alt bölümlerinde üç ana bölüm görüntülenir:

Bölüm	Alt bölümler	İşlev
Aydınlatma	Standart	Aydınlatma profilinizi kişiselleştirmek için efektleri kullanın.
	Gelişmiş	Aydınlatma profilinizi LED bazında kişiselleştirin.
Performans	Performans	DPI önayarlarınızı ve DPI gösterge renklerinizi kişiselleştirin.
Makrolar	Tuş Atama	Bir önayar işlevine veya eylemine düğme bağlayın.
	Makro Kütüphanesi	Tuş Atama'da kullanmak üzere özel tuş kombinasyonları (makrolar) oluşturun.

Mouse'unuzdaki renk kişiselleştirmenin özizlemesini yapmak için soldaki **Uygula** düğmesine basın.

Kişiselleştirmeyi, mouse özizlemesi yapmadan kaydetmek için **Profile geri dön** düğmesine basın.

Aydınlatma – Standart



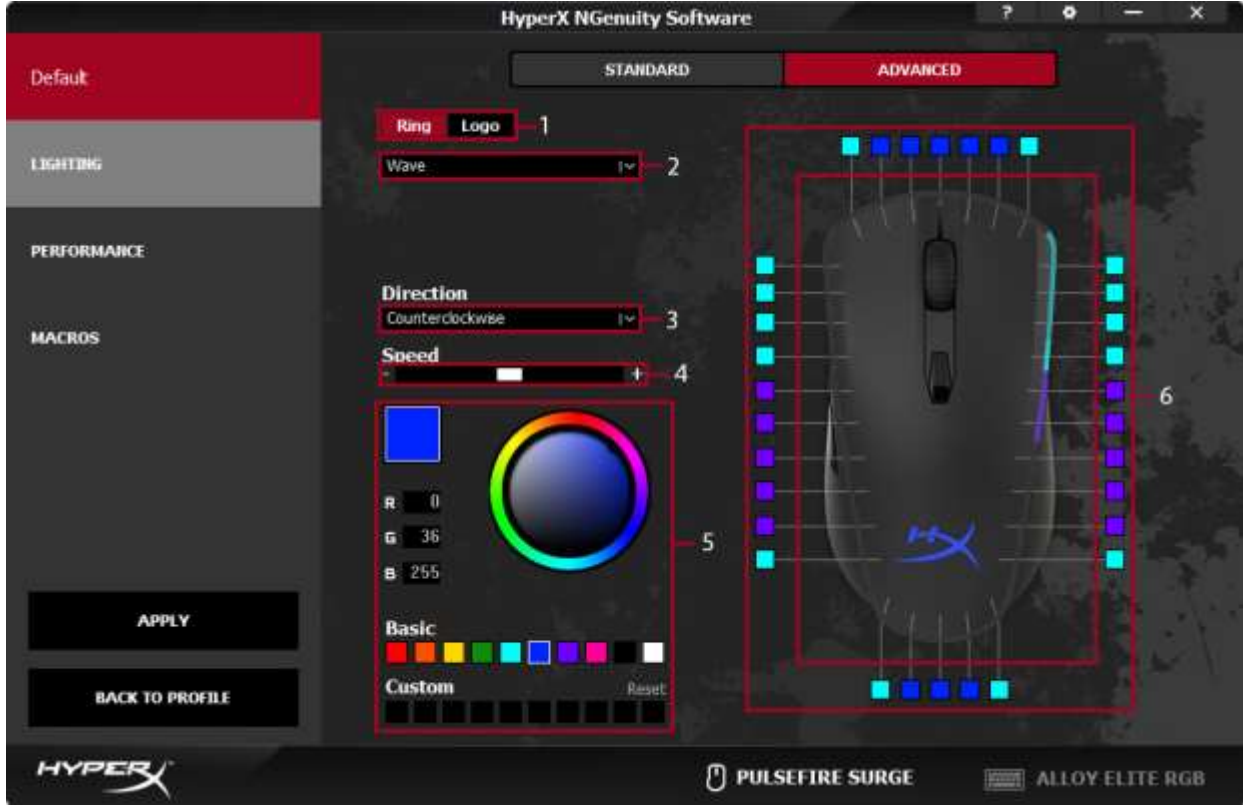
Standart sekmesi, aydınlatma efekti (1) kullanarak aydınlatma profilinizi kişiselleştirmenizi sağlar.

Renk seçme işlemi, tekerlekten renk seçerek veya yan tarafından RGB değerlerini girerek renk seçicide (5) yapılır. Bir efektte renk uygulamak için, seçtiğiniz rengi Tekli veya Çift'in(2) yanındaki karelere sürükleyip bırakmanız gerekir.

Her efektin, renk veya hız seçimi gibi (3)(4) bir veya daha fazla ayarı bulunur. Her biri için geçerli efekt ve ayarların kırılımı:

Efekt	Açıklama	Renk seçim(ler)i	Hız seçimi	Yön seçimi
Düz	Düz renk.	1	X	X
Nefes	Nefes alıp vermeye benzeyen yanıp sönme,	1 / 2 / spektrum	✓	X
Dalga	Dalga deseni.	1 / 2 / spektrum	✓	✓
Kışkırtıcı	Bir düğmeye basıldığında LED yanar ve sonra yavaşça söner.	1 / 2 / spektrum	✓	✓
Renk Döngüsü	İki veya daha fazla renk döngüsü.	2 / spektrum	✓	X

Aydınlatma - Serbest tarz



Gelişmiş sekmesi, her LED rengini ayrı ayrı kişiselleştirmenizi sağlar. Varsayılan olarak tüm LED'ler kırmızıdır.

Bu düğmeyi kullanarak (1), halka LED'leri ve logo LED'i arasında geçiş yapabilirsiniz.

Önce, renk seçiciden (5) bir renk seçin. Rengi uygulamak için, her LED'e tek tek tıklayabilir (6) veya LED'leri grup halinde sürükleyip bırakabilirsiniz.

Effektler (2), halkaya (düz ve dalga) veya logoya (düz ve nefes) uygulanabilir. Her efektin ayarı kişiselleştirilebilir (3)(4).

Tuşların rengini, sıfırlama düğmesini (5) kullanarak varsayılan ayarlara dönerek sıfırlayabilirsiniz.

Performans

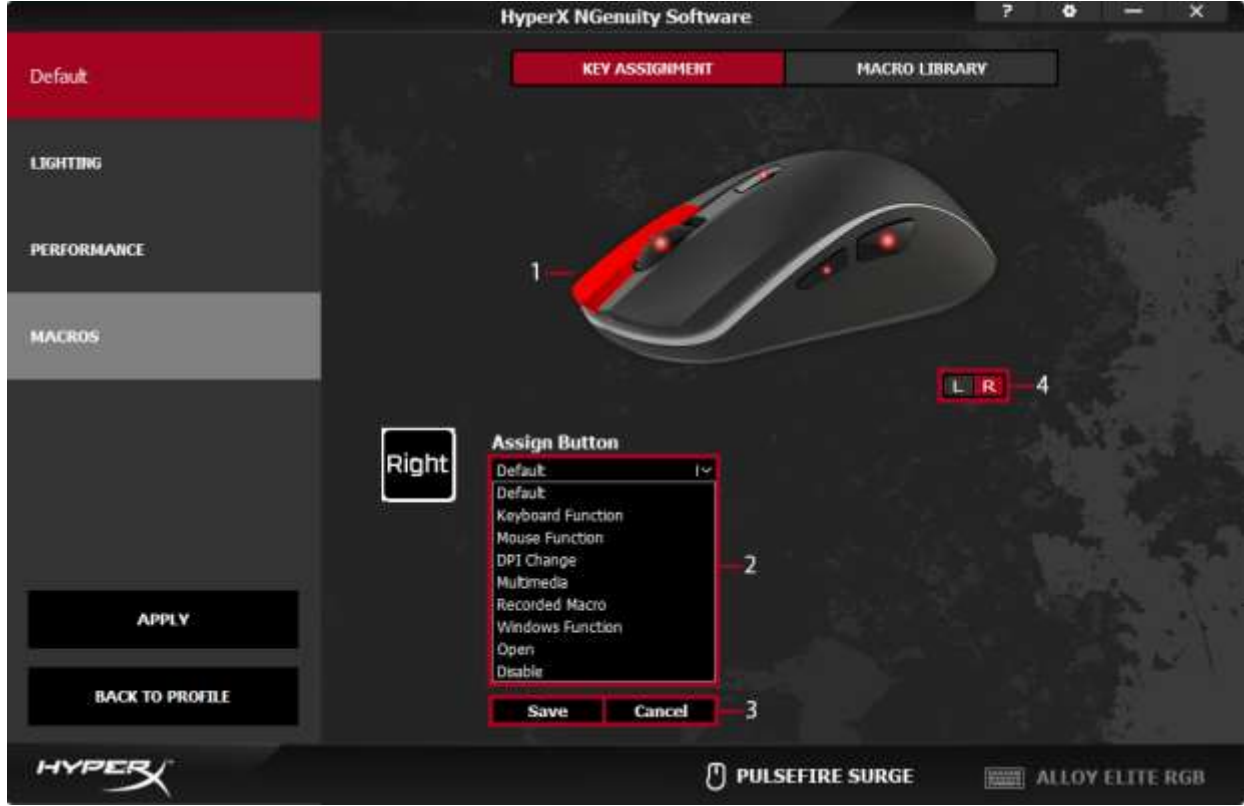


Bu sekme, DPI önerilerini kişiselleştirmenizi sağlar. DPI kişiselleştirme, profile özgüdür. Profil içinde seçilenler, o profile özgüdür ve diğer profillerde kullanılamaz.

Varsayılan olarak 3 DPI seviyesi (1) bulunur. Ancak, 1 ile 5 DPI seviyesi arasında bir sayı ayarlayabilirsiniz. Her DPI seviyesine bir DPI değeri ve rengi (4) atayabilirsiniz. DPI değerlerini, kaydırmalı menüdeki (3) seviye göstergelerini tıklayıp sürükleyerek de kişiselleştirebilirsiniz.

Varsayılanı sıfırlamak için Sıfırla düğmesini (5) kullanın.

Makrolar – Tuş Atama



Tuş Atama, bir eylem veya bir fonksiyonu, varsayılan tuş dışında başka tuşlar ile yeniden eşlemenizi sağlar.

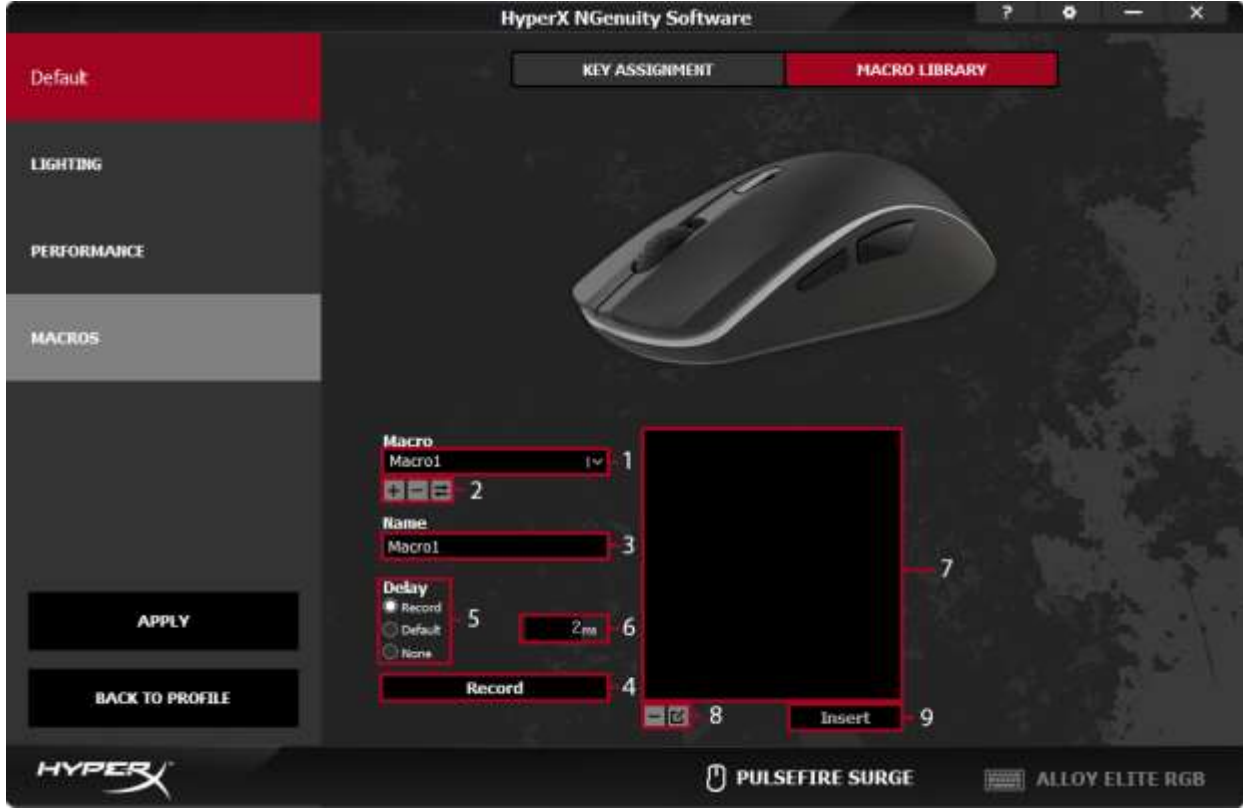
Anahtarı kullanarak (4) mouse'u, sağdan tutuşlu (varsayılan) veya soldan tutuşlu olarak da ayarlayabilirsiniz. “Normal tıklama” düğmesi (veya birincil düğme), başka bir fonksiyonla yeniden eşlenemez. Sağdan tutuşlu ile soldan tutuşlu kullanım arasında geçiş yapmak, birincil düğmenin yerini değiştirir.

Bir tuş seçmek için üzerine tıklayın, rengi kırmızı olacaktır (1). Ardından, aşağı açılır listeden (2) istediğiniz eylem veya fonksiyonu seçin. Bittiğinde **Kaydet** veya **İptal** düğmelerinden birine basın (3).

Bir tuşu yeniden bağlamada kullanılabilir tüm eylemler ve fonksiyonlar:

Tuş Atama	Eylem veya Fonksiyon
Varsayılan	Varsayılan mouse fonksiyonu.
Klavye Fonksiyonu	Bir düğmeyi, başka bir düğmeye yeniden eşleyin.
Mouse Fonksiyonu	Bir düğmeye, tıklama veya kaydırma gibi bir mouse fonksiyonu atayın.
DPI Değişirme	Bir düğmeye DPI değeri atayın.
Multimedya	Bir düğmeye; oynatma, sessize alma veya ses kontrolü gibi multimedya fonksiyonu atayın.
Kayıtlı Makro	Bir düğmeye, kayıtlı bir makro atayın (bkz. yandaki bölüm) ve oynatma seçeneğini belirleyin.
Windows Fonksiyonu	Bir düğmeye, "Masaüstünü göster" veya "Yapıştır" gibi bir Windows kısayolu atayın.
Aç	Bir tuşa; dosya, program, klasör yolu veya web sitesi atayın.
Devre dışı bırak	Seçilen düğmeyi devre dışı bırakın.

Makrolar – Makro Kütüphanesi



Makro Kütüphanesi, kişiselleştirilmiş makroları kaydetmek ve düzenlemek için tasarlanmıştır.

Bir makro kaydetmek için, listede mevcut bir makro seçin (1) veya + işaretine tıklayarak yeni bir tane oluşturun (2). Makronun adı, aşağıdaki alanda (3) görünür. Kayıt (4) düğmesine basın ve tuş kombinasyonu girin. Sonlandırmak için Durdur'a basın (4).

Tuş basmaları arasındaki gecikmeyi değiştirmek için üç seçenek bulunur (5):

- Kayıt: kaydedildikleri sırada tuş basmaları arasındaki gecikmeler.
- Varsayılan: tuş basmaları arasındaki her gecikme için sabit bir değer (6) seçin.
- Yok: tuş basmaları arasında gecikme yok.

Makronun her satırı, aşağıdaki listede yer alan – ve **Düzenle** düğmeleriyle silinebilir veya düzenlenebilir (8).

Ekle düğmesine (9) basarak tuş vuruşları veya gecikmeler eklenebilir.

Çift ok düğmesini (2) kullanarak makroları içe aktarabilir veya dışa aktarabilirsiniz.



HyperX NGenuityゲーミング ソフトウェアマニュアル



目次

製品説明	2
HyperX NGenuityのアーキテクチャ	2
メインページ(キーボードとマウス)	3
レイアウト	3
プロファイルの作成	4
プロファイルの複製	5
プロファイルのインポート/エクスポート	6
プロファイルの編集	7
プロファイルの削除	8
設定メニュー	9
キーボード用プロファイルのカスタマイズ	10
ライティング - 効果	11
ライティング - ゾーン	12
ライティング - フリースタイル	13
ゲームモード	14
マクロ - キーの割り当て	15
マクロ - マクロライブラリ	16
マウス用プロファイルのカスタマイズ	17
ライティング - 標準	18
ライティング - フリースタイル	19
パフォーマンス	20
マクロ - キーの割り当て	21
マクロ - マクロライブラリ	23

製品説明

HyperX NGenuityゲーミングソフトウェアを使用すると、ご使用のHyperX RGB周辺機器用のカスタムプロファイルを作成できます。NGenuityプロファイルの構造には、ライティング、マクロ、ゲームモードのカスタマイズプリセットが含まれます。プリセットと、HyperX RGB周辺機器のオンボードメモリにより、外出先に3つまでのプロファイルを持ち出して、NGenuityソフトウェアを使用せずに、カスタムマクロを実行したり、特定のゲームモード設定を適用したりすることができます。

HyperX NGenuityのアーキテクチャ

HyperX NGenuityゲーミングソフトウェアはプロファイルを中心に構築された、プロファイルの作成を支援するツールです。また、NGenuityはプロファイルに対応する周辺機器にロードする際にも役立ちます。

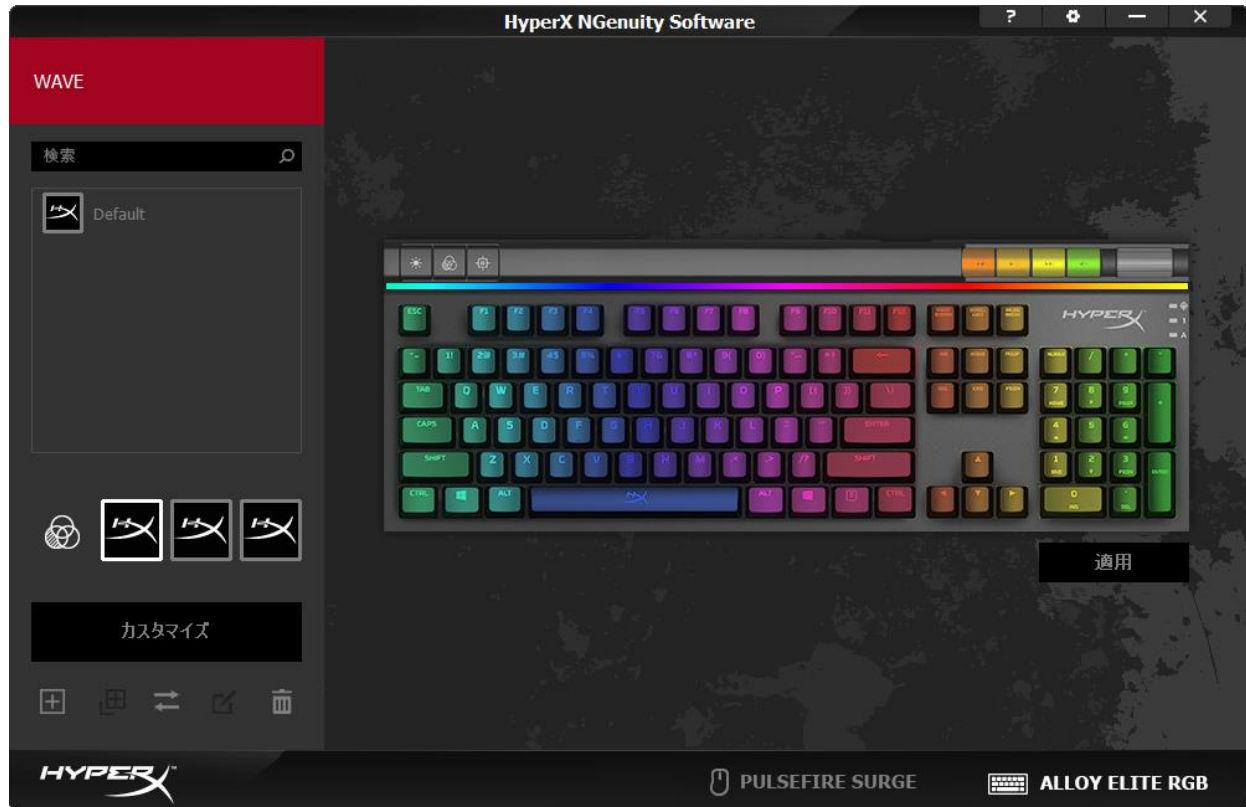
ライティング、ゲームモード、キーの割り当て、マクロなどの設定はすべてのプロファイル内に保存されます。

NGenuityに対応するHyperXのキーボードとマウスは、オンボードメモリに1つ以上最大3つのプロファイルを保存できます(1つはデフォルトプロファイルとして機能します)。オンボードプロファイルを使用する際に、ソフトウェアをインストールする必要はありません。キーボードのプロファイルボタンか、マウスのボタンの組み合わせ(DPI+マウスホイールのクリック)を使用して、プロファイルを切り替えるだけです。

ソフトウェアを使用する場合は、ライブラリまたはオンボードメモリの任意のプロファイルをキーボードまたはマウスに適用できます。

メインページ(キーボードとマウス)

レイアウト



1. 選択されているプロファイルの名前
2. プロファイルライブラリの検索バー
3. プロファイルライブラリ
4. オンボードメモリのプロファイルスロット
5. プロファイルのカスタマイズボタン
6. プロファイルの作成
7. プロファイルの複製
8. プロファイルのインポート/エクスポート
9. プロファイルの編集
10. プロファイルの削除
11. ヒント
12. 設定
13. 選択したプロファイルをキーボードに適用する
14. プロファイルのライティングプレビュー
15. デバイスの選択

プロファイルの作成



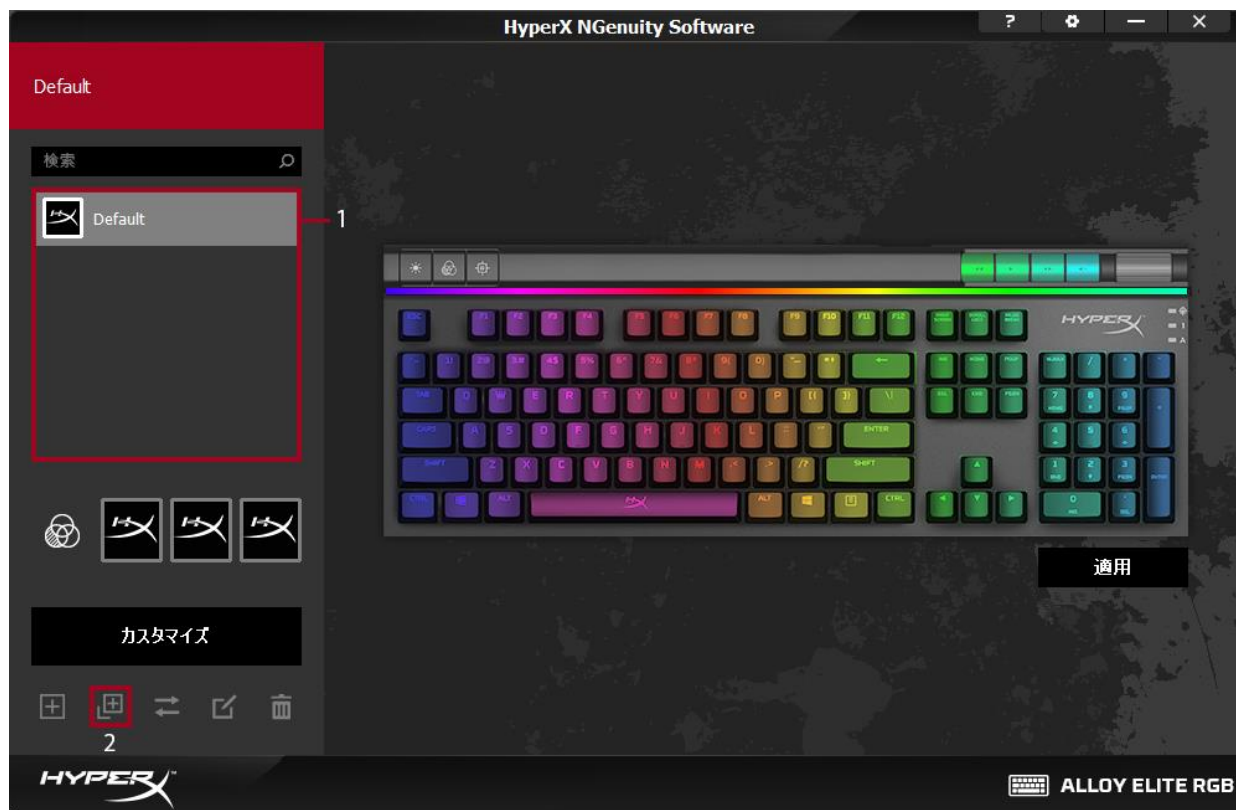
[プロファイルの作成]ボタン(1)を押すと、プロファイルのプロファイル名(2)、プロファイルアイコン(3)、アプリケーションのリンク(4)、またはライティングテンプレート(5)を選択できます。

アプリケーションをリンクしていると、アプリケーションの実行時にプロファイルがキーボードに自動的にロードされます。[+]ボタン(6)を使用してアプリケーションを追加するか、[-]ボタン(6)を使用してアプリケーションを削除します。

ライティングテンプレートは、ゲームにぴったりのライティングパターンを持つプロファイルを素早く作る方法です。

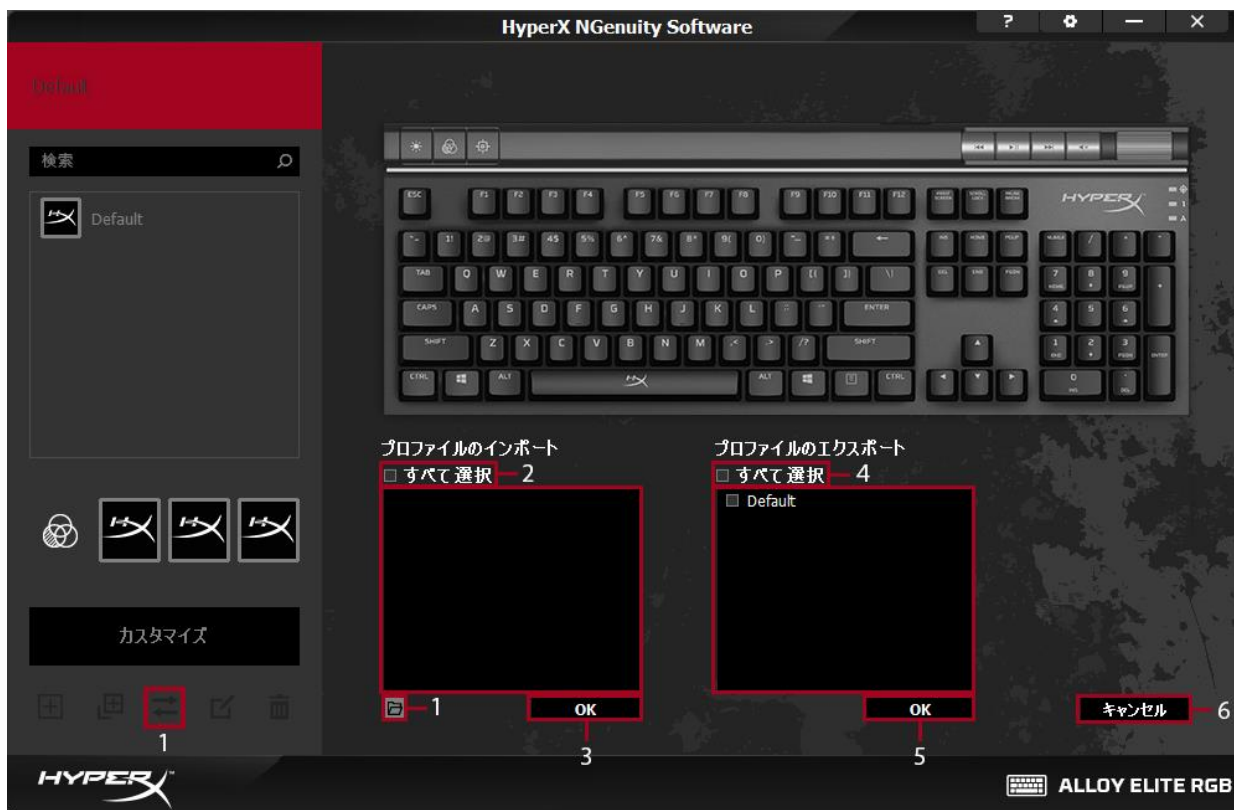
保存および終了するには、[保存]ボタン(7)を押します。

プロファイルの複製



プロファイルを複製するには、ライブラリ(1)でプロファイルを選択し、[複製]ボタン(2)をクリックします。複製されたプロファイルがプロファイルライブラリに表示されます。

プロファイルのインポート/エクスポート



プロファイルは.hxpファイルとしてコンピューターにエクスポートし、あとで任意のコンピューターにインポートできます。

プロファイルをインポートするには、[参照]ボタン(2)をクリックし、プロファイルがあるフォルダーに移動します。1つまたは複数のプロファイルを選択し、[開く]を選択します。それまでに選択されたプロファイルが、参照ボタンの上の一覧に表示されます。インポートするプロファイルを個別に選ぶか、[すべて選択](3)をクリックして確定し、[OK](4)をクリックします。プロファイルがライブラリに表示されます。

プロファイルをエクスポートするには、プロファイルライブラリに表示される一覧でプロファイルを個別に選択するか、[すべて選択](5)をクリックしてから、[OK](6)をクリックします。プロファイルを保存するフォルダーを参照してから、[OK]をクリックします。

プロファイルの編集

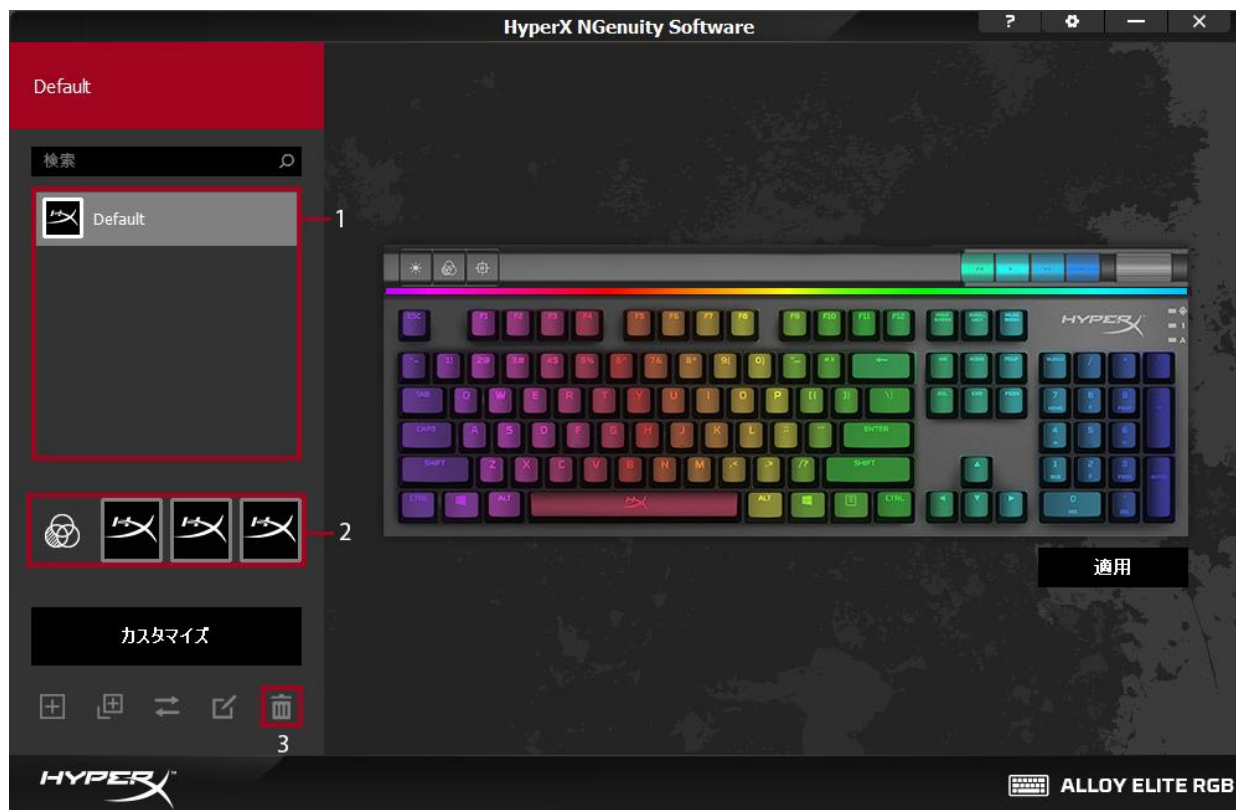


編集するプロファイルをプロフィールライブラリ(1)から選択し、[編集]ボタン(2)をクリックします。

名前(5)、アイコン(6)、リンクされているアプリケーション(9)、またはライティングテンプレート(10)などのプロファイル設定を変更し、[保存]ボタン(7)を押して、変更を適用します。

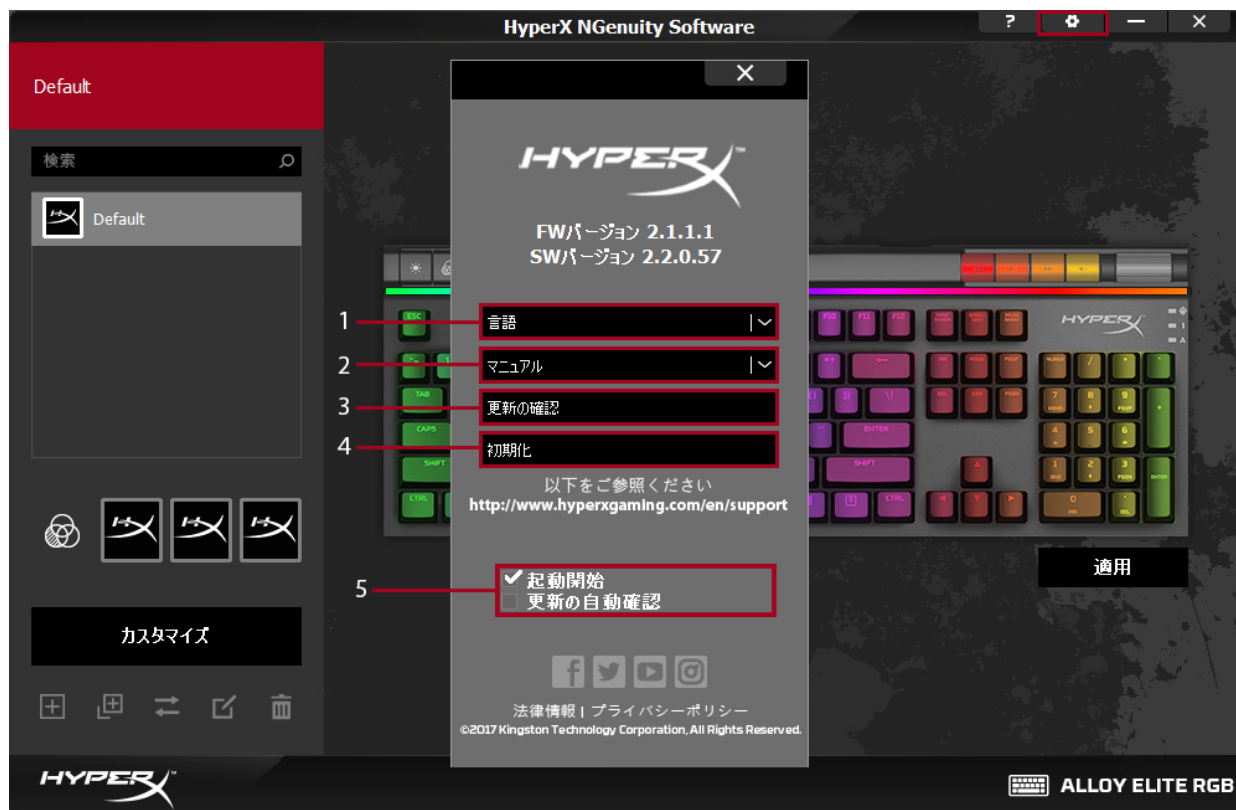
オンボードメモリのプロファイル(3)は、直接編集できません。まず、プロファイルを個別にプロフィールライブラリへドラッグアンドドロップする必要があります。

プロファイルの削除



プロファイルライブラリ(1)でプロファイルを選択するか、オンボードメモリのスロット(2)の1つを選択します。削除ボタン(3)をクリックし、プロファイルを完全に削除します。

設定メニュー



ソフトウェア設定メニューのページでは、NGenuityの言語の変更(1)、製品マニュアルへの移動(2)、ソフトウェアまたはファームウェアの更新の確認(3)、ソフトウェアのデフォルト設定への復元(4)が可能です。

デフォルト設定に復元すると、すべてのプロファイルが削除されます。インポート/エクスポートメニューを使用して、あらかじめプロファイルのバックアップを作成してください。

起動時にNGenuityを起動するか、アップデートの自動確認をするか(5)を選択することもできます。

キーボード用プロファイルのカスタマイズ

プロファイルのカスタマイズするには、ライブラリから既存のプロファイルを選択し、下の[カスタマイズ]ボタンをクリックします。

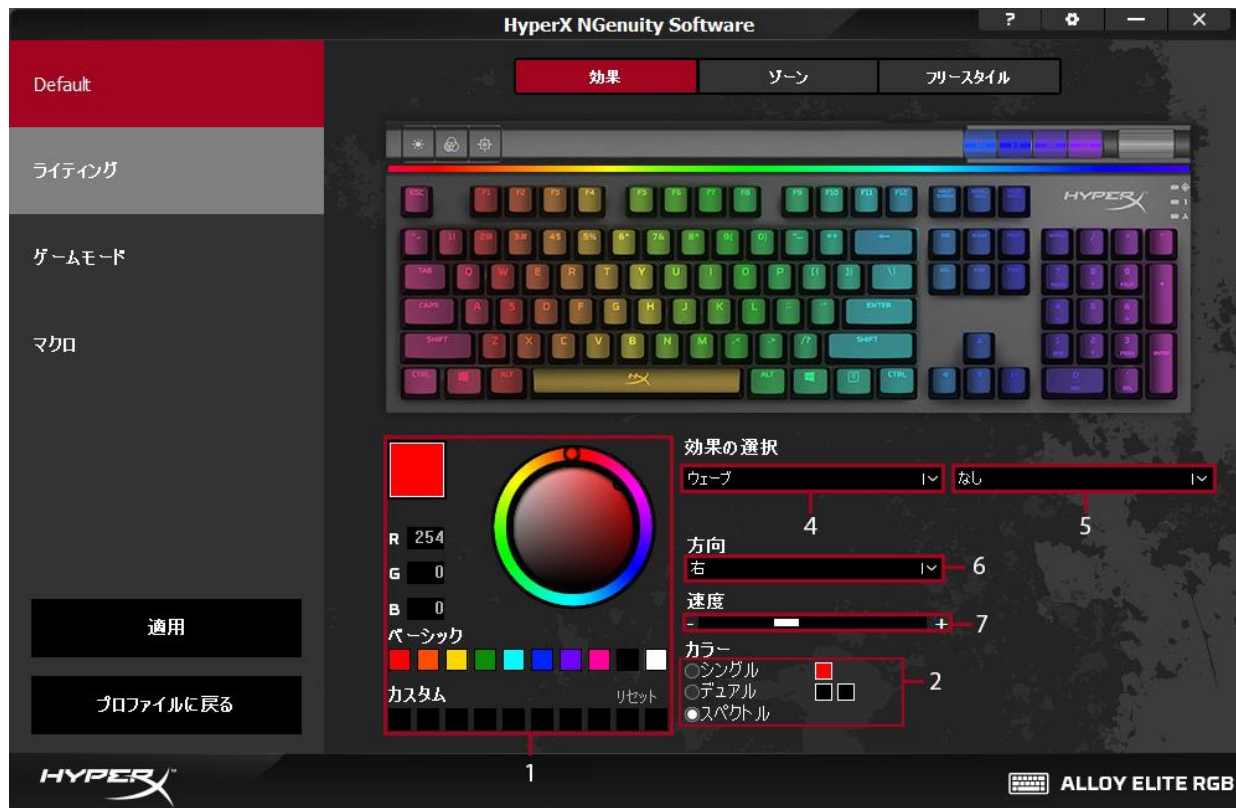
プロファイル名の左下に3つのメインセクションが表示されます。それぞれのサブセクションは次のとおりです。

セクション	サブセクション	機能
ライティング	効果	効果を使用してライティングプロファイルのカスタマイズします。
	ゾーン	ゾーンを使用してライティングプロファイルのカスタマイズします。
	フリースタイル	ライティングプロファイルをキーごとにカスタマイズします。
ゲームモード	ゲームモード	ゲームモードを有効にすると無効になるキーまたはキーの組み合わせを選択します。
マクロ	キーの割り当て	プリセット機能またはアクションをキーにリンクします。
	マクロライブラリ	キーの割り当てで使用されるカスタムキーの組み合わせ(マクロ)を作成します。

キーボードの色のカスタマイズをプレビューするには、左の[適用]ボタンを押します。

キーボードをプレビューしないでカスタマイズを保存するには、[プロファイルに戻る]ボタンを押します。

ライティング - 効果



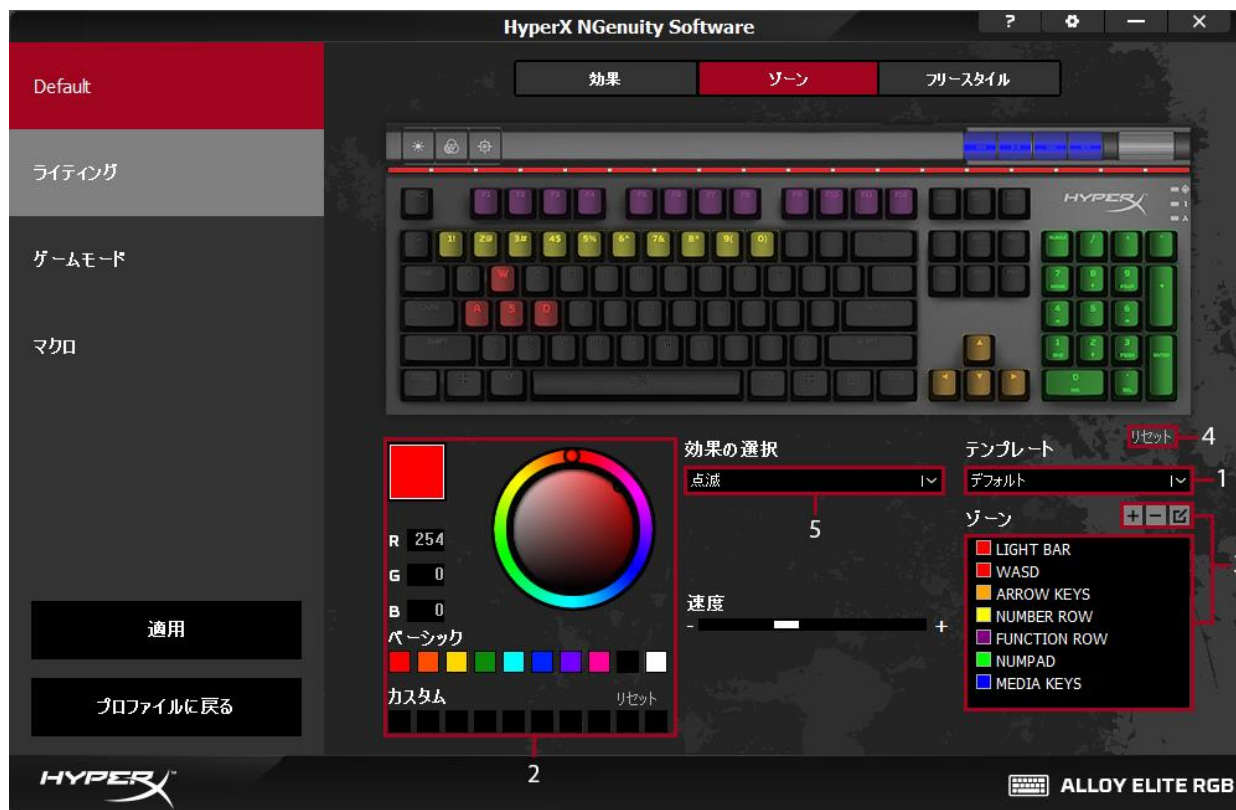
[効果]タブでは、1つの効果(4)、または2つの重ねた効果(4)(5)を使用してプロファイルのライティングパターンをカスタマイズできます(併用できない効果もあります)。

色の選択は、カラーピッカー(1)のホイールで色を選択するか、その横にRGB値を入力して行います。色を効果に適用するには、[シングル]または[デュアル]の横にある正方形内(2)に選択された色をドロップする必要があります。

各効果には、色やスピードの選択(6)(7)など、1つまたは複数の設定があります。ここでは、効果の内訳と、各効果に使用できる設定について説明します。

効果	説明	色の選択	スピードの選択	方向の選択	使用できる2次効果
ソリッド	ソリッドカラー。	1	×	×	✓
ブリージング	呼吸するように点滅します。	1/2/スペクトル	✓	×	✓
ウェーブ	波のようなパターン。	1/2/スペクトル	✓	✓	✓
トリガー	押したキーが光り、消えていきます。	1/2/スペクトル	✓	×	×
エクスポージョン	爆発パターン。	1/2/スペクトル	✓	×	×
HyperX Flame	炎のパターン。	1/2/スペクトル	✓	×	×

ライティングゾーン



[ゾーン]タブでは、6つのプリセットテンプレートのいずれかを使うか、新しいテンプレートを作成して、キーのグループを個別にカスタマイズできます。

ドロップダウンリスト(1)を使用して、テンプレートを選択します。

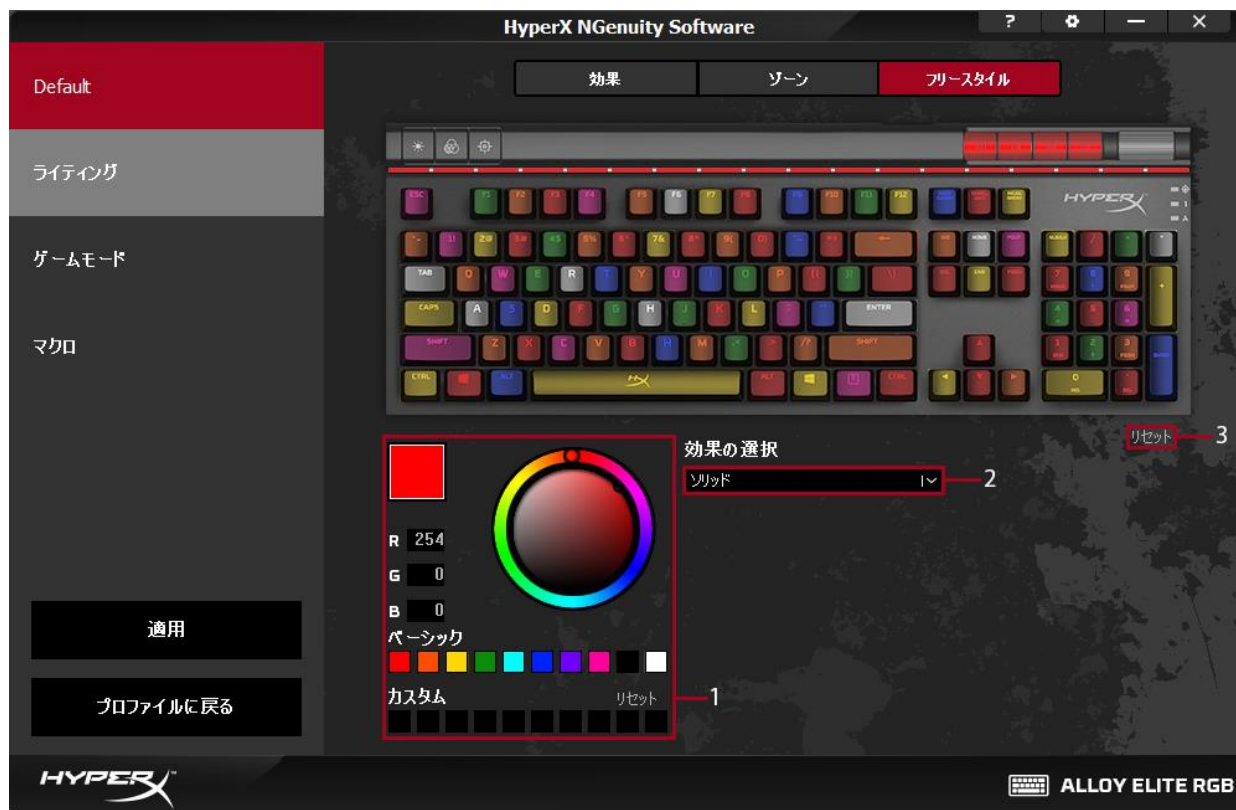
ゾーンの色を変更するには、カラーピッカー(2)で色を選択し、ゾーンの横の正方形をクリックします。

ゾーンの名前を追加、削除、または編集するには、[+]、[-]、[編集]ボタン(3)を使用します。

すべてのゾーンをデフォルトに戻すには、[リセット]ボタン(4)を使用します。

全体のキーボード効果(5)として、ソリッド、ブリーシング、ウェーブ、トリガー、エクスポージョン、HyperX Flameの効果を適用できます。各効果の設定はカスタマイズできます。

ライティング-フリースタイル



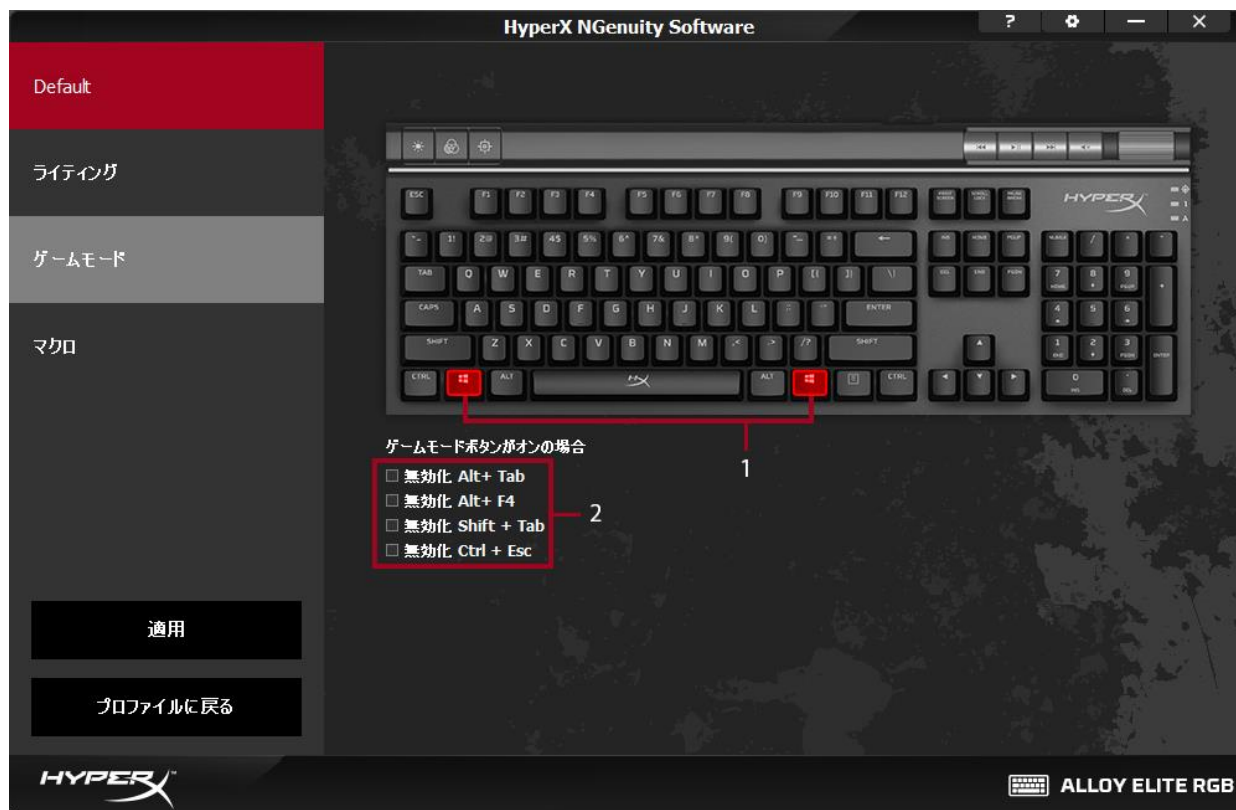
[フリースタイル]タブでは、各キーの色を個別にカスタマイズできます。デフォルトでは、キーボード全体が赤くなります。

まず、カラーピッカー(1)で色を選択します。色を適用するには、キーを1つつクリックするか、クリックおよびドラッグして、キーのグループを選択します。

全体のキーボード効果(4)として、ソリッド、ブリーシング、ウェーブ、トリガー、エクスプロージョン、HyperX Flameの効果を適用できます。各効果の設定はカスタマイズできます。

[リセット]ボタン(3)を使用して、キーの色をデフォルトに戻すことができます。

ゲームモード

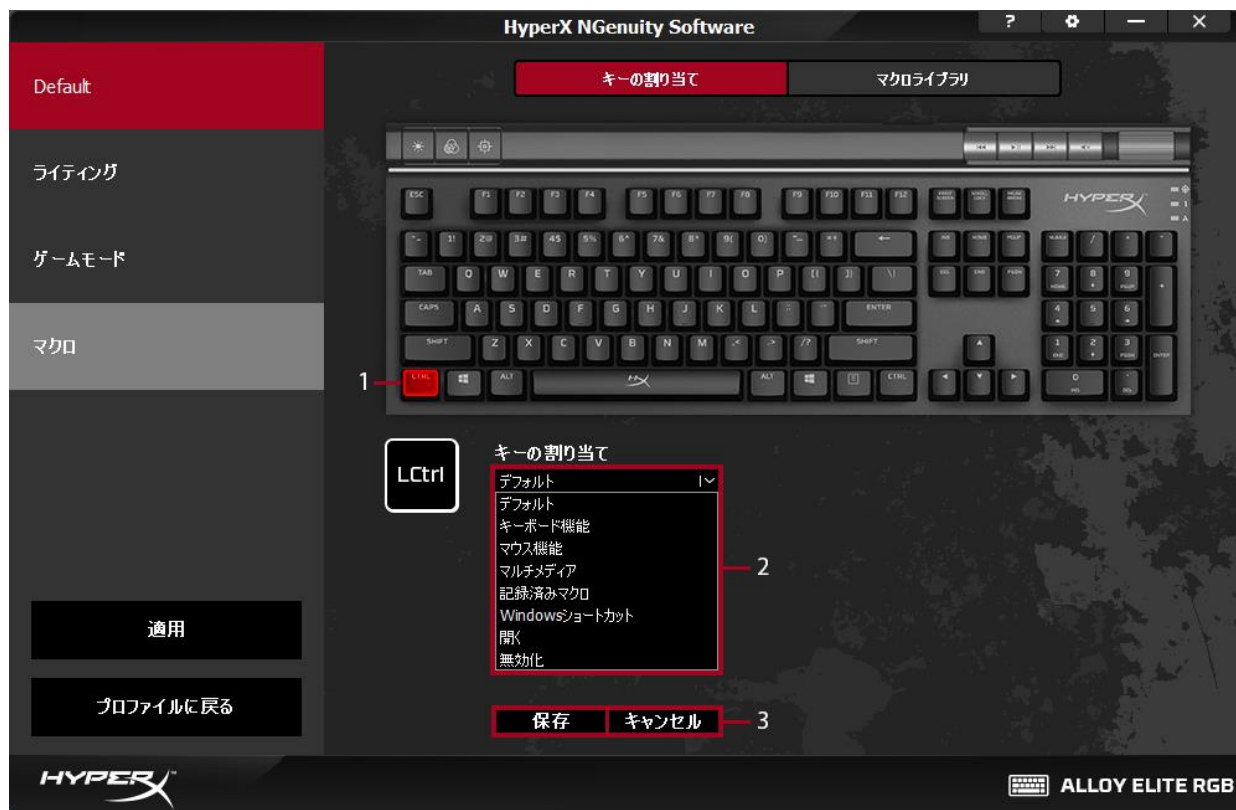


このタブでは、ゲームモードボタンの動作をカスタマイズできます。ゲームモードのカスタマイズはプロフィール固有です。プロフィール内の選択内容はそのプロフィールのみで使用でき、他のすべてのプロフィールでは使用できません。

デフォルトでは、ゲームモード時のWindowsキー(1)は無効になります。ゲームモードでさらに他のキーを無効にするには、キーボードのキー(2)を選択します。選択されたキーは赤くなります。ゲームモードからキーを除外するには、もう一度選択します。キーは赤くなくなります。

また、一覧(3)のキーの組み合わせも選択すると無効になります。

マクロ-キーの割り当て

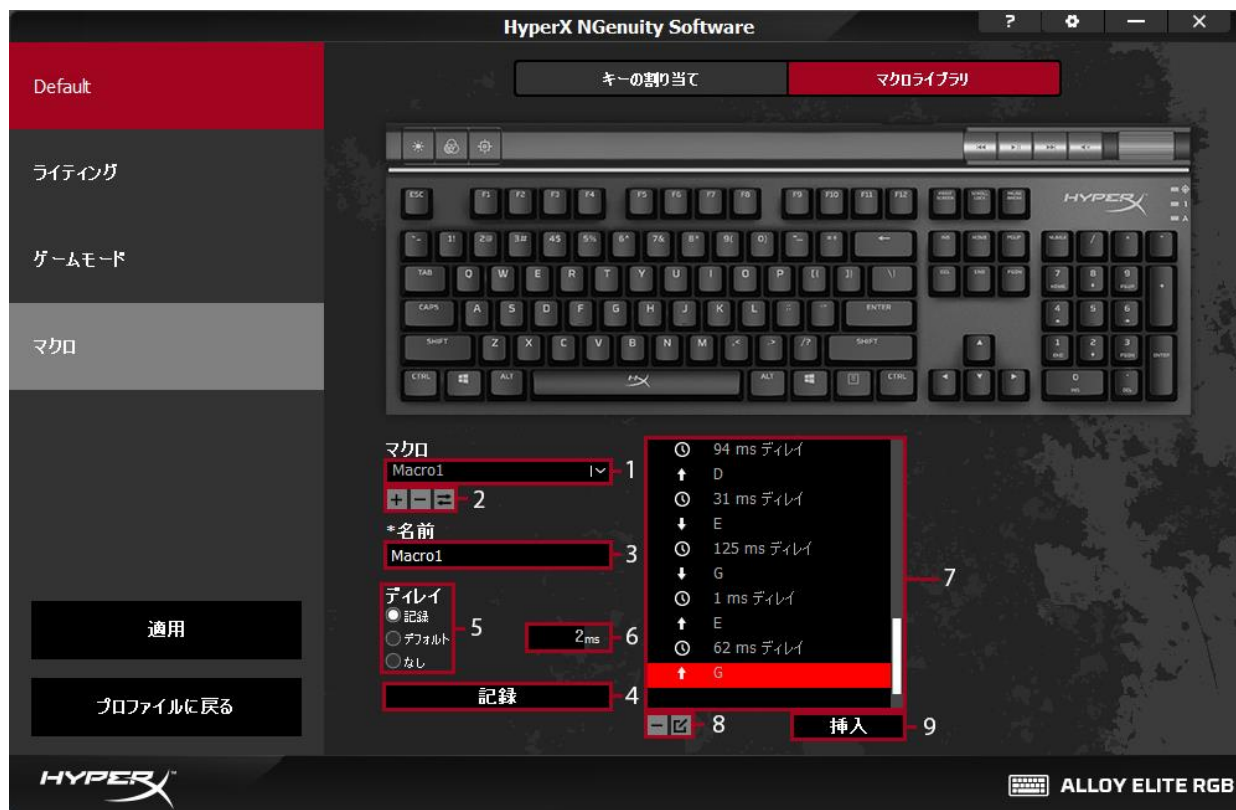


キーの割り当て]タブでは、キーをデフォルトキー以外のアクションや機能にマッピングし直すことができます。

キーを選択してクリックすると、赤くなります(1)。そして、ドロップダウンリスト(2)から希望するアクションまたは機能を選びます。完了したら、[保存]または[キャンセル]ボタン(3)を押します。キーに再バインドできるアクションと機能は、次のとおりです。

キーの割り当て	アクションまたは機能
デフォルト	デフォルトのキーボード機能。
キーボード機能	キーを別のキーにマッピングし直します。
マウス機能	クリックやスクロールなどのマウス機能をキーに割り当てます。
マルチメディア	再生、ミュート、音量コントロールなどのマルチメディア機能をキーに割り当てます。
記録済みマクロ	記録済みマクロ(次のセクションを参照)をキーに割り当て、再生オプションを選びます。
Windowsショートカット	デスクトップの表示や貼り付けなどのWindowsショートカットをキーに割り当てます。
開く	ファイル、プログラム、フォルダーのパス、またはWebサイトをキーに割り当てます。
無効化	選択したキーを無効にします。

マクロ-マクロライブラリ



[マクロライブラリ]タブは、カスタマイズしたマクロを記録および編集するために設計されています。

マクロを記録するには、一覧(1)で既存のマクロを選択するか、[+]記号(2)をクリックして新しいマクロを作成します。マクロの名前が(3)のフィールドに表示されます。[記録](4)を押し、キーの組み合わせを入力します。完了したら、[停止](4)を押します。

キーを押す間のディレイを変更するには、次の3つの選択肢(5)があります。

- 記録:記録どおりにキーを押す間を遅らせます。
- デフォルト:キーを押す間のすべてのディレイに固定値(6)を選択します。
- なし:キーを押す間にディレイはありません。

マクロの各行は、一覧の下の[-]または[編集]ボタン(8)を使用して、削除または編集できます。

キーストロークやディレイを追加するには、[挿入]ボタン(9)を押します。

双方向の矢印ボタン(2)を使用すると、マクロをインポートまたはエクスポートできます。

マウス用プロファイルのカスタマイズ

プロファイルのカスタマイズするには、ライブラリから既存のプロファイルを選択し、下の[カスタマイズ]ボタンをクリックします。

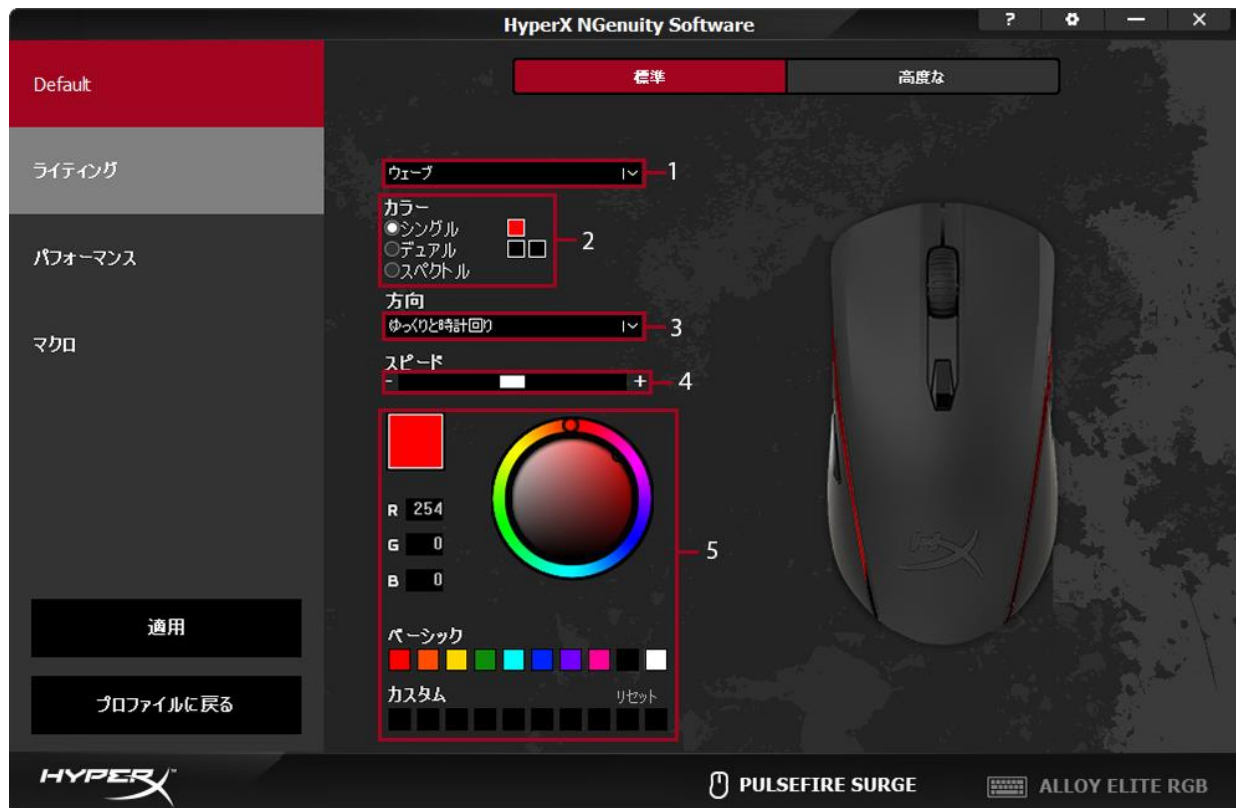
プロファイル名の左下に3つのメインセクションが表示されます。それぞれのサブセクションは次のとおりです。

セクション	サブセクション	機能
ライティング	標準	効果を使用してライティングプロファイルのカスタマイズします。
	詳細	ライティングプロファイルをLEDごとにカスタマイズします。
パフォーマンス	パフォーマンス	DPIプリセットとDPIインジケータの色をカスタマイズします。
マクロ	キーの割り当て	プリセット機能またはアクションをボタンにリンクします。
	マクロライブラリ	キーの割り当てで使用されるカスタムキーの組み合わせ(マクロ)を作成します。

マウスの色のカスタマイズをプレビューするには、左の[適用]ボタンを押します。

マウスをプレビューしないでカスタマイズを保存するには、[プロファイルに戻る]ボタンを押します。

ライティング - 標準



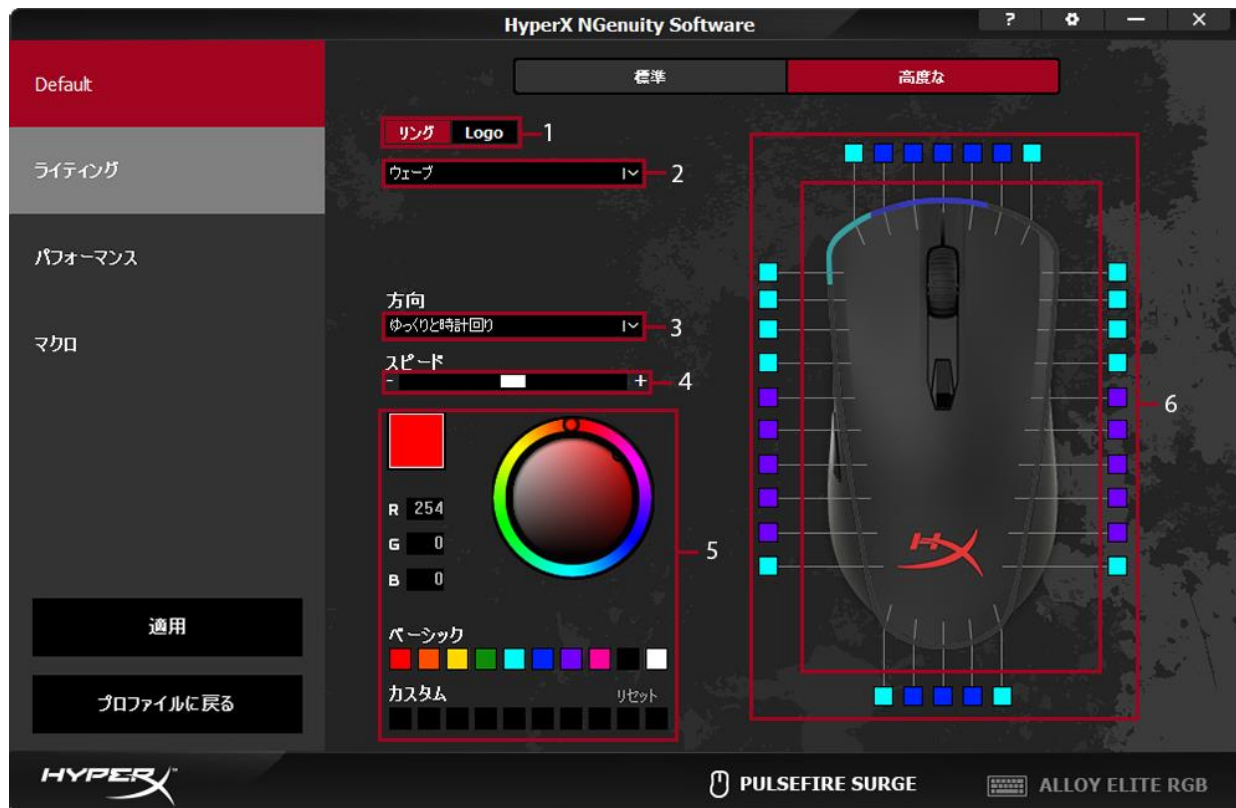
[標準]タブでは、ライティング効果(1)を使用するライティングプロフィールをカスタマイズできます。

色の選択は、カラーピッカー(5)のホイールで色を選択するか、その横にRGB値を入力して行います。色を効果に適用するには、[シングル]または[デュアル]の横にある正方形内(2)に選択された色をドロップする必要があります。

各効果には、色やスピードの選択(3)(4)など、1つまたは複数の設定があります。ここでは、効果の内訳と、各効果に使用できる設定について説明します。

効果	説明	色の選択	スピードの選択	方向の選択
ソリッド	ソリッドカラー。	1	×	×
ブリージング	呼吸するように点滅します。	1/2/スペクトル	✓	×
ウェーブ	波のようなパターン。	1/2/スペクトル	✓	✓
トリガー	ボタンを押すと、LEDが光り、消えていきます。	1/2/スペクトル	✓	✓
カラーサイクル	2つ以上の色が周期的に切り替わります。	2/スペクトル	✓	×

ライティング-フリースタイル



[詳細]タブでは、各LEDの色を個別にカスタマイズできます。デフォルトでは、すべてのLEDは赤色です。

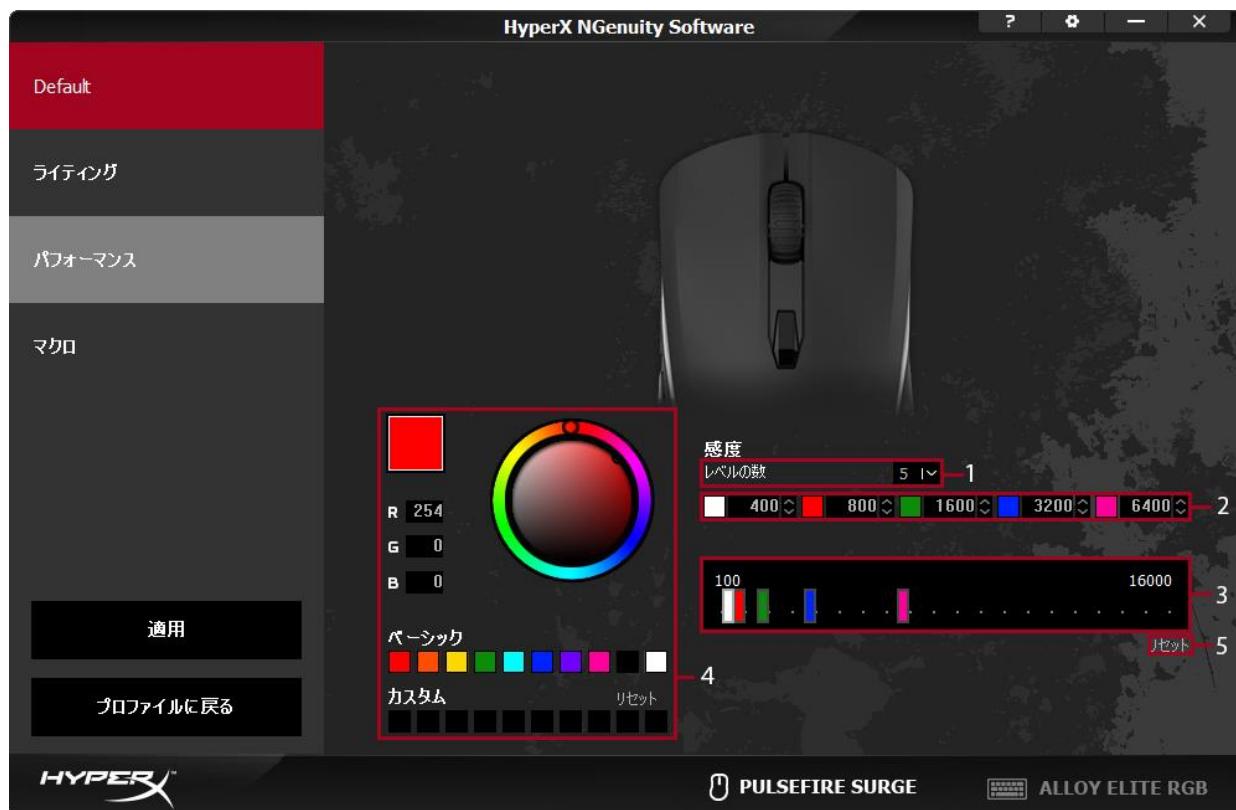
このボタン(1)を使用して、リングLEDとロゴLEDを切り替えることができます。

まず、カラーピッカー(5)で色を選択します。色を適用するには、LED(6)を1つずつクリックするか、クリックおよびドラッグして、LEDのグループを選択します。

リングにはソリッドとウェーブ、ロゴにはソリッドまたはブリージングの効果(2)を適用できます。各効果の設定はカスタマイズできます(3)(4)。

[リセット]ボタン(5)を使用して、キーの色をデフォルトに戻すことができます。

パフォーマンス

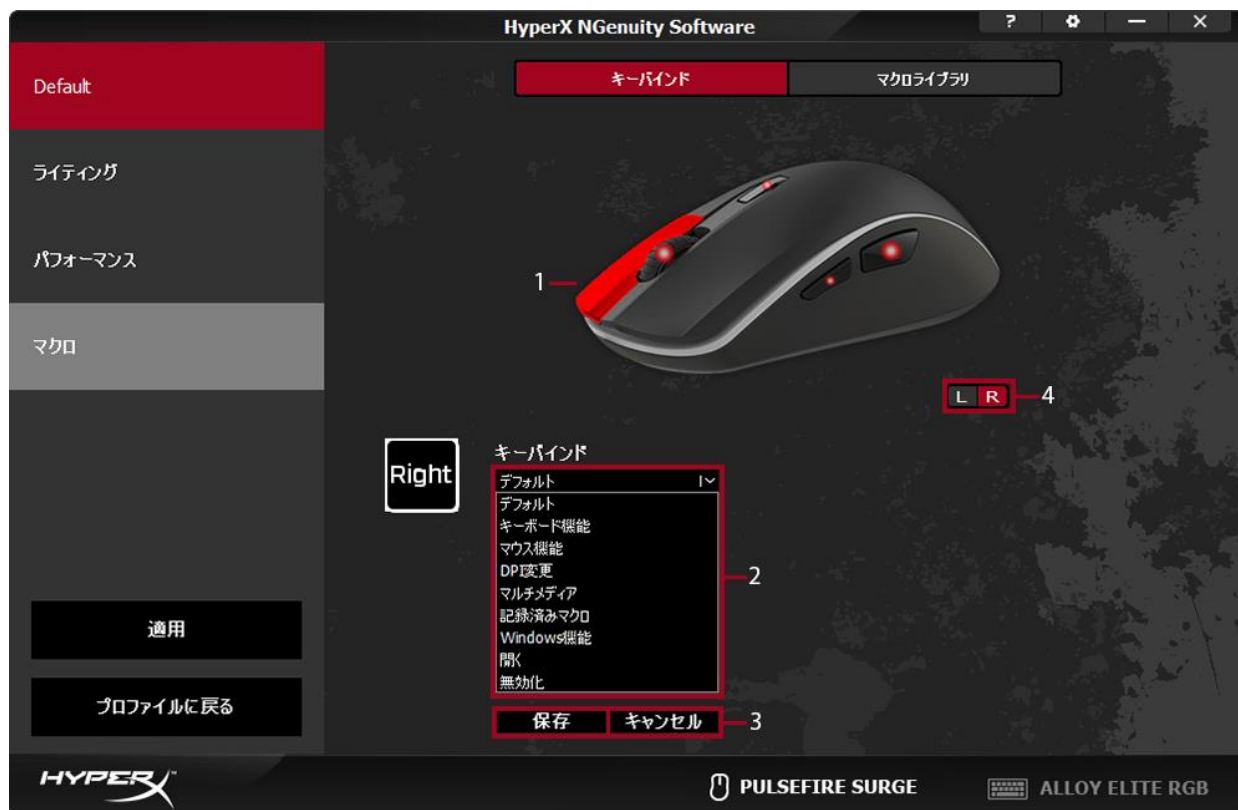


このタブではDPIプリセットをカスタマイズできます。DPIのカスタマイズはプロファイル固有です。プロファイル内の選択内容はそのプロファイルのみで使用でき、他のすべてのプロファイルとは無関係です。

デフォルトでは、3つのDPIレベル(1)があります。ただし、DPIのレベル数は1～5に調整できます。DPI値と色(4)は各DPIレベル(2)に割り当てることができます。サイドバー(3)のレベルインジケータをクリックおよびドラッグして、DPI値をカスタマイズすることもできます。

デフォルトに戻すには、[リセット]ボタン(5)を使用します。

マクロ - キーの割り当て



[キーの割り当て]タブでは、マウスボタンをデフォルトのマウス機能以外のアクションや機能にマッピングし直すことができます。

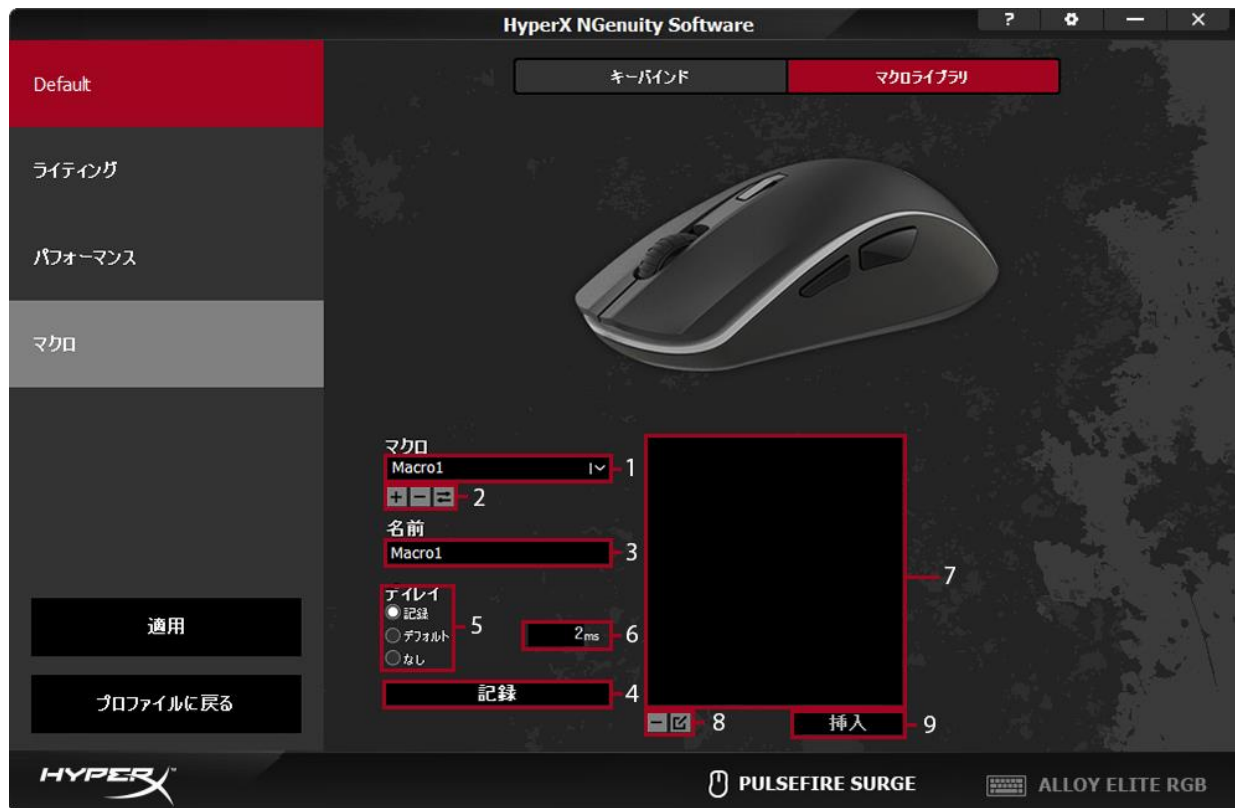
また、スイッチ(4)を使用して、マウスを右手用(デフォルト)または左手用にすることもできます。「通常クリック」ボタン(プライマリボタン)に、他の機能を割り当てることはできません。右手用と左手用を切り替えると、プライマリボタンの位置が変わります。

キーを選択するには、キーをクリックします。そのキーは赤くなります(1)。そして、ドロップダウンリスト(2)から希望するアクションまたは機能を選びます。完了したら、[保存]または[キャンセル]ボタン(3)を押します。

キーに再バインドできるアクションと機能は、次のとおりです。

キーの割り当て	アクションまたは機能
デフォルト	デフォルトのマウス機能。
キーボード機能	ボタンを別のキーにマッピングし直します。
マウス機能	クリックやスクロールなどのマウス機能をボタンに割り当てます。
DPIの変更	DPI値をボタンに割り当てます。
マルチメディア	再生、ミュート、音量コントロールなどのマルチメディア機能をボタンに割り当てます。
記録済みマクロ	記録済みマクロ(次のセクションを参照)をボタンに割り当て、再生オプションを選びます。
Windows機能	デスクトップの表示や貼り付けなどのWindowsショートカットをボタンに割り当てます。
開く	ファイル、プログラム、フォルダーのパス、またはWebサイトをキーに割り当てます。
無効化	選択したボタンを無効にします。

マクロ-マクロライブラリ



[マクロライブラリ]タブは、カスタマイズしたマクロを記録および編集するために設計されています。

マクロを記録するには、一覧(1)で既存のマクロを選択するか、[+]記号(2)をクリックして新しいマクロを作成します。マクロの名前が(3)のフィールドに表示されます。[記録](4)を押し、キーの組み合わせを入力します。完了したら、[停止](4)を押します。

キーを押す間のディレイを変更するには、次の3つの選択肢(5)があります。

- 記録:記録どおりにキーを押す間を遅らせます。
- デフォルト:キーを押す間のすべてのディレイに固定値(6)を選択します。
- なし:キーを押す間にディレイはありません。

マクロの各行は、一覧の下の[-]または[編集]ボタン(8)を使用して、削除または編集できます。

キーストロークやディレイを追加するには、[挿入]ボタン(9)を押します。

双方向の矢印ボタン(2)を使用すると、マクロをインポートまたはエクスポートできます。



HyperX NGenuity 게임용 소프트웨어 설명서





목차

소개	2
HyperX NGenuity 아키텍처.....	2
기본 페이지(키보드 및 마우스)	3
배열	3
프로필 생성	4
프로필 복제.....	5
프로필 가져오기/내보내기	6
프로필 편집.....	7
프로필 삭제.....	8
설정 메뉴.....	9
키보드 프로필 사용자 지정	10
조명 - 효과.....	11
조명 - 영역.....	12
조명 - 프리스타일	13
게임 모드.....	14
매크로 - 키 지정	15
매크로 - 매크로 라이브러리	16
마우스 프로필 사용자 지정	17
조명 - 일반.....	18
조명 - 프리스타일	19
성능	20
매크로 - 키 지정	21
매크로 - 매크로 라이브러리	23



소개

HyperX NGenuity 게임 소프트웨어를 통해 HyperX RGB 주변 장치를 위한 사용자 지정 프로필을 생성할 수 있습니다. NGenuity 프로필은 조명, 매크로 및 게임 모드 사용자 지정 기본 설정으로 이루어져 있습니다. 이러한 프로필과 HyperX RGB 주변 장치의 온보드 메모리 덕분에 NGenuity 소프트웨어를 사용하지 않고도 최대 3 개의 프로필을 어디에서나 사용할 수 있어서 맞춤형 매크로를 실행하거나 특정 게임 모드 설정을 적용할 수 있습니다.

HyperX NGenuity 아키텍처

HyperX NGenuity 게임 소프트웨어는 프로필에 맞춰 제작되었으며 이러한 프로필을 생성할 수 있도록 도와주는 도구입니다. 그 뿐 아니라 NGenuity 는 이러한 프로필을 호환 가능한 키보드에 로딩하도록 지원합니다.

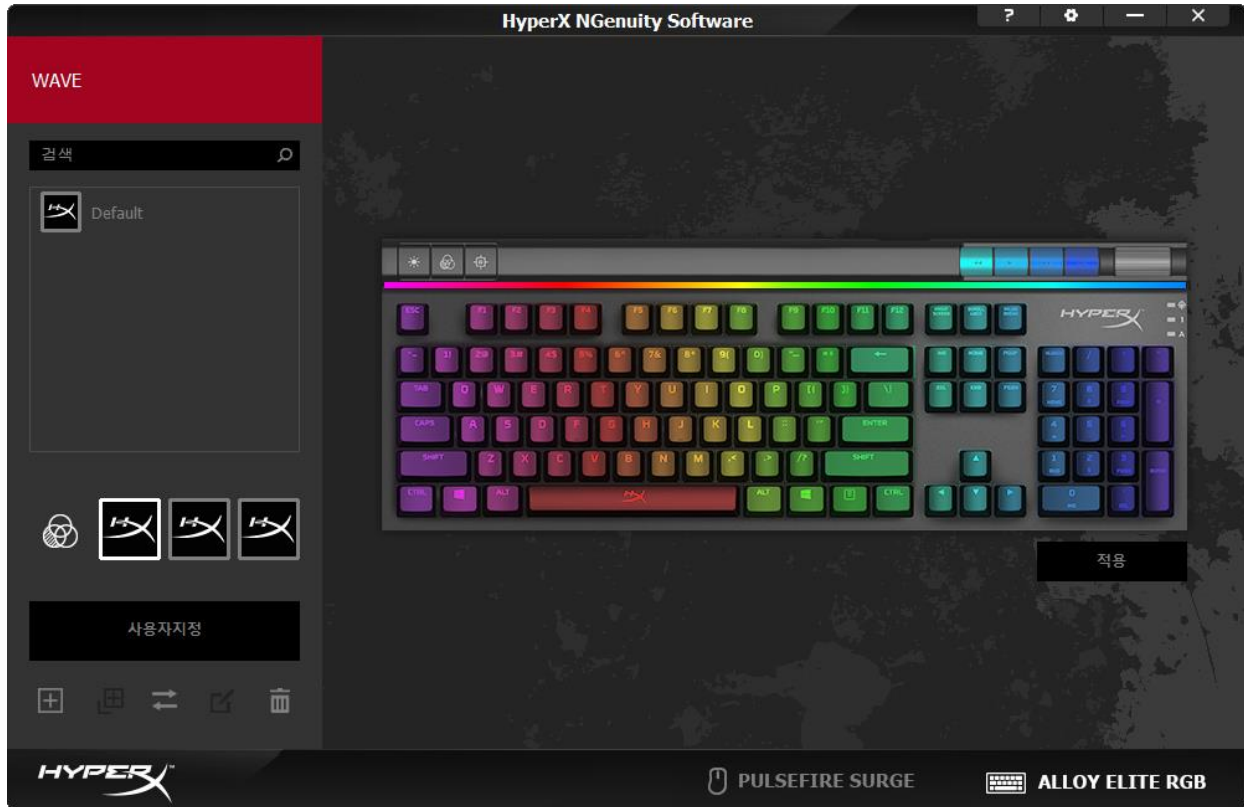
조명, 게임 모드, 키 지정 및 매크로와 같은 설정이 하나의 프로필 안에 모두 담겨 있습니다.

NGenuity 와 호환되는 HyperX 키보드와 마우스는 온보드 메모리에 최소 1 개(기본 프로필로 동작)에서 최대 3 개의 프로필을 저장할 수 있습니다. 온보드 프로필을 사용할 때는 소프트웨어를 설치할 필요 없이 키보드 프로필 버튼이나 마우스 버튼 조합(DPI + 마우스 휠 클릭)으로 간단하게 전환할 수 있습니다.

소프트웨어를 사용하면, 라이브러리 또는 온보드 메모리에 있는 모든 프로필을 키보드에 적용할 수 있습니다.

기본 페이지(키보드 및 마우스)

배열



1. 선택된 프로필 이름
2. 프로필 라이브러리용 검색바
3. 프로필 라이브러리
4. 온보드 메모리 프로필 슬롯
5. 프로필 사용자 지정 버튼
6. 프로필 생성
7. 프로필 복제
8. 프로필 가져오기/내보내기
9. 프로필 편집
10. 프로필 삭제
11. 팁
12. 설정
13. 선택된 프로필을 키보드에 적용
14. 프로필 조명 미리 보기
15. 장치 선택

프로필 생성



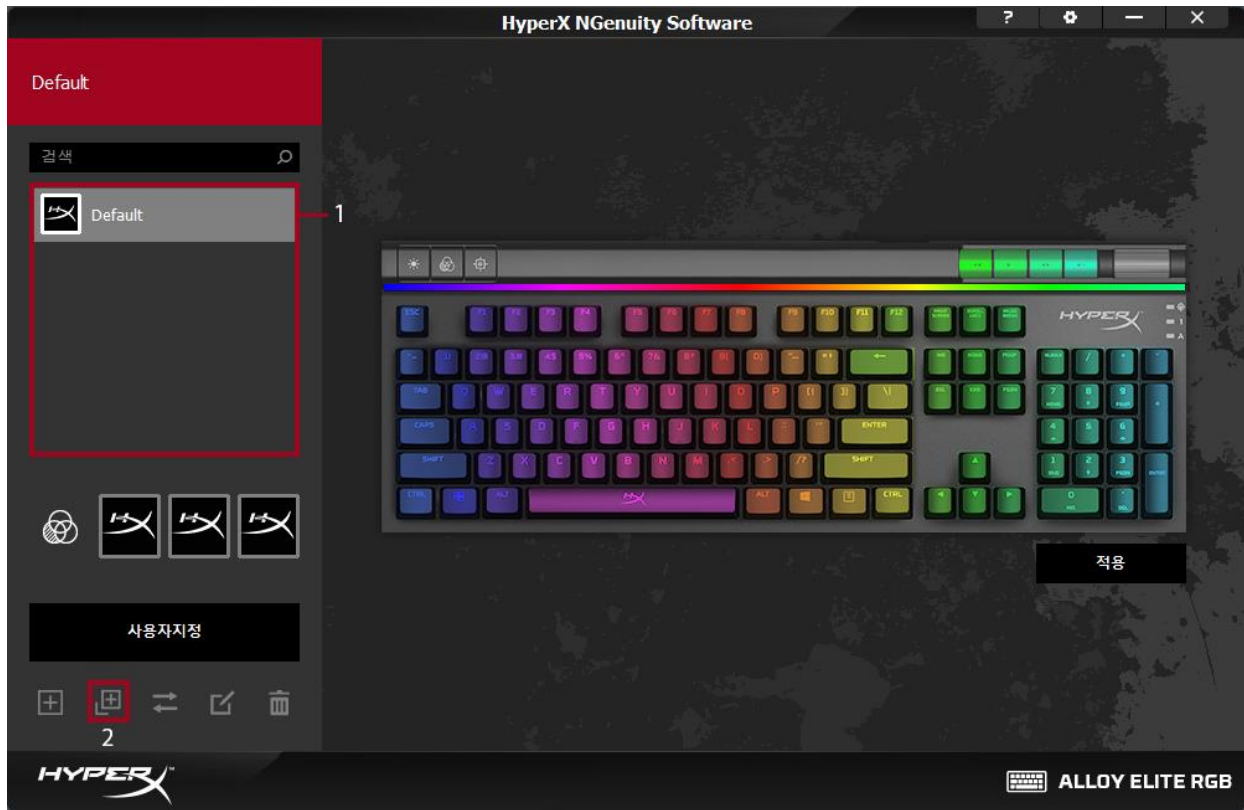
프로필 생성 버튼(1)을 누르고 나면 프로필과 관련하여 프로필 이름(2), 프로필 아이콘(3), 링크 연결된 애플리케이션(4) 또는 조명 템플릿(5)을 선택할 수 있습니다.

애플리케이션을 연결하면 애플리케이션이 구동될 때 프로필이 키보드에 자동으로 로딩됩니다. + 버튼(6)을 사용하여 애플리케이션을 추가하거나 - 버튼(6)을 사용하여 제거합니다.

조명 템플릿은 게임과 어울리는 조명을 위한 프로필을 생성하는 가장 빠른 방법입니다.

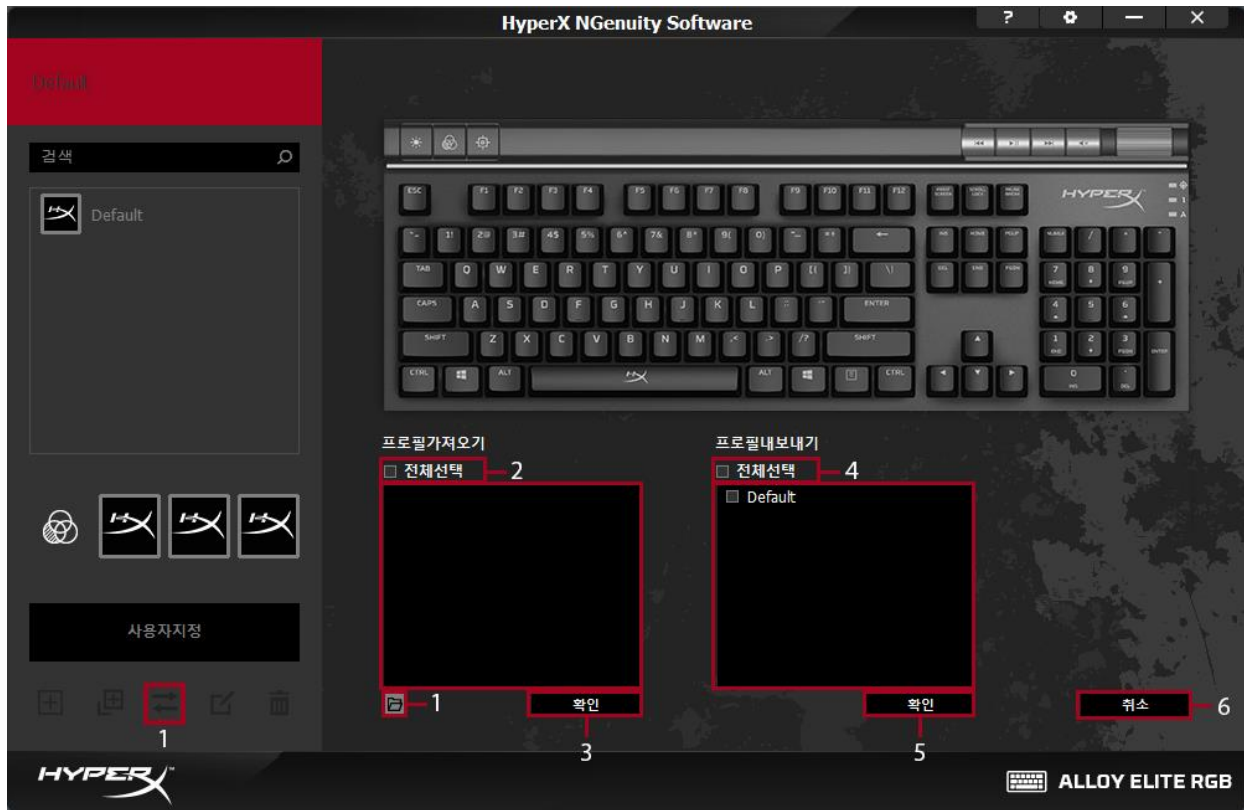
저장하고 나가려면 저장 버튼(7)을 누르십시오.

프로필 복제



프로필을 복제하려면, 라이브러리(1)에서 프로필을 선택하고 복제 버튼(2)을 클릭합니다. 복제된 프로필이 프로필 라이브러리에 나타납니다.

프로필 가져오기/내보내기



프로필을 컴퓨터에 .hxp 파일로 내보내고, 이후 다른 컴퓨터에서 다시 가져올 수 있습니다.

프로필을 가져오려면, **찾아보기 버튼(2)**을 클릭하여 프로필이 있는 폴더를 검색합니다. 하나 이상의 프로필을 선택하고 **열기**를 선택합니다. 이전에 선택했던 프로필이 찾아보기 버튼 위쪽의 목록에 나타납니다. 가져오고 싶은 프로필을 각각 따로 선택하거나 **모두 선택(3)**을 클릭하고 **확인(4)**을 클릭합니다. 프로필이 라이브러리에 나타나게 됩니다.

프로필을 내보내려면, 프로필 라이브러리가 나타나는 목록에서 프로필을 각각 따로 선택하거나, **모두 선택(5)**을 누르고 **확인(6)**을 클릭합니다. 프로필을 저장하려는 폴더를 찾은 다음 **확인**을 클릭합니다.

프로필 편집

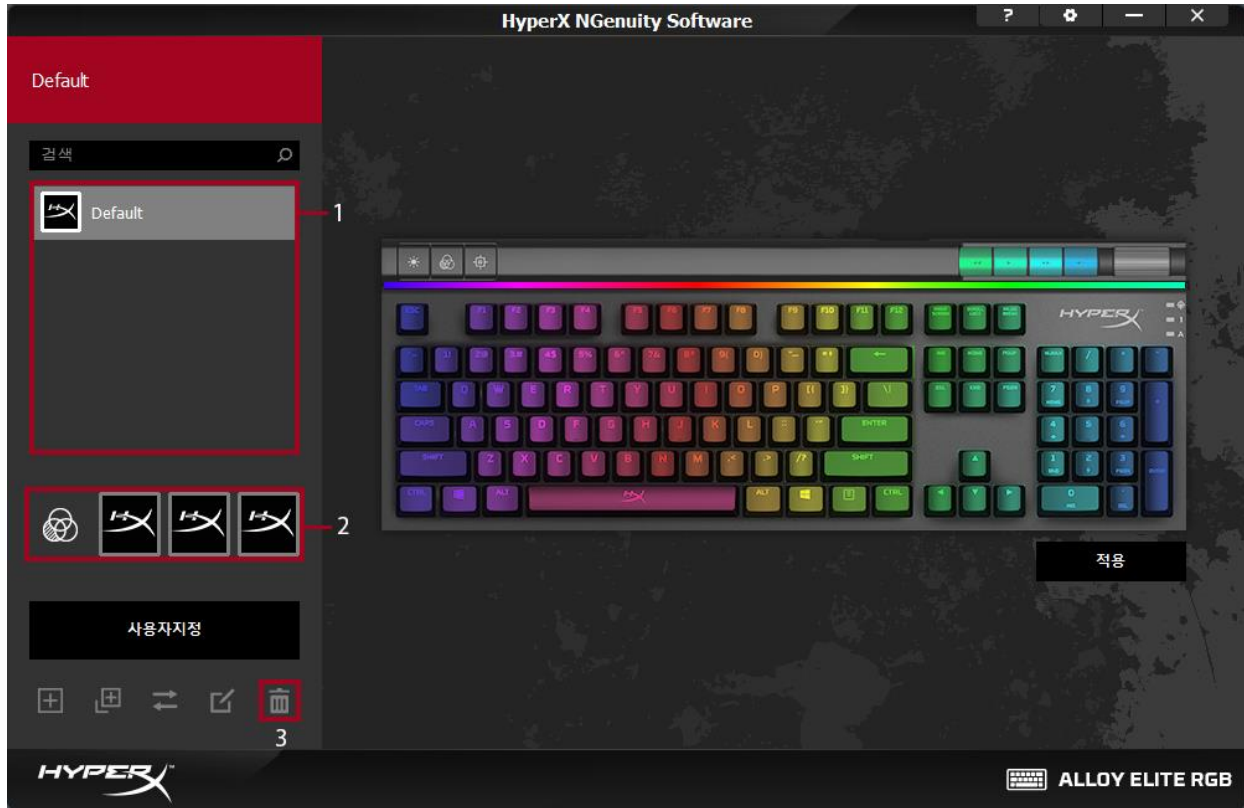


프로필 라이브러리(1)에서 편집하려는 프로필을 선택하고 **편집** 버튼(2)을 클릭합니다.

이름(5), 아이콘(6), 링크 연결된 애플리케이션(9) 또는 조명 템플릿(10)과 같은 여러 프로필 설정을 변경한 다음 저장 버튼(7)을 눌러 변경 사항을 적용합니다.

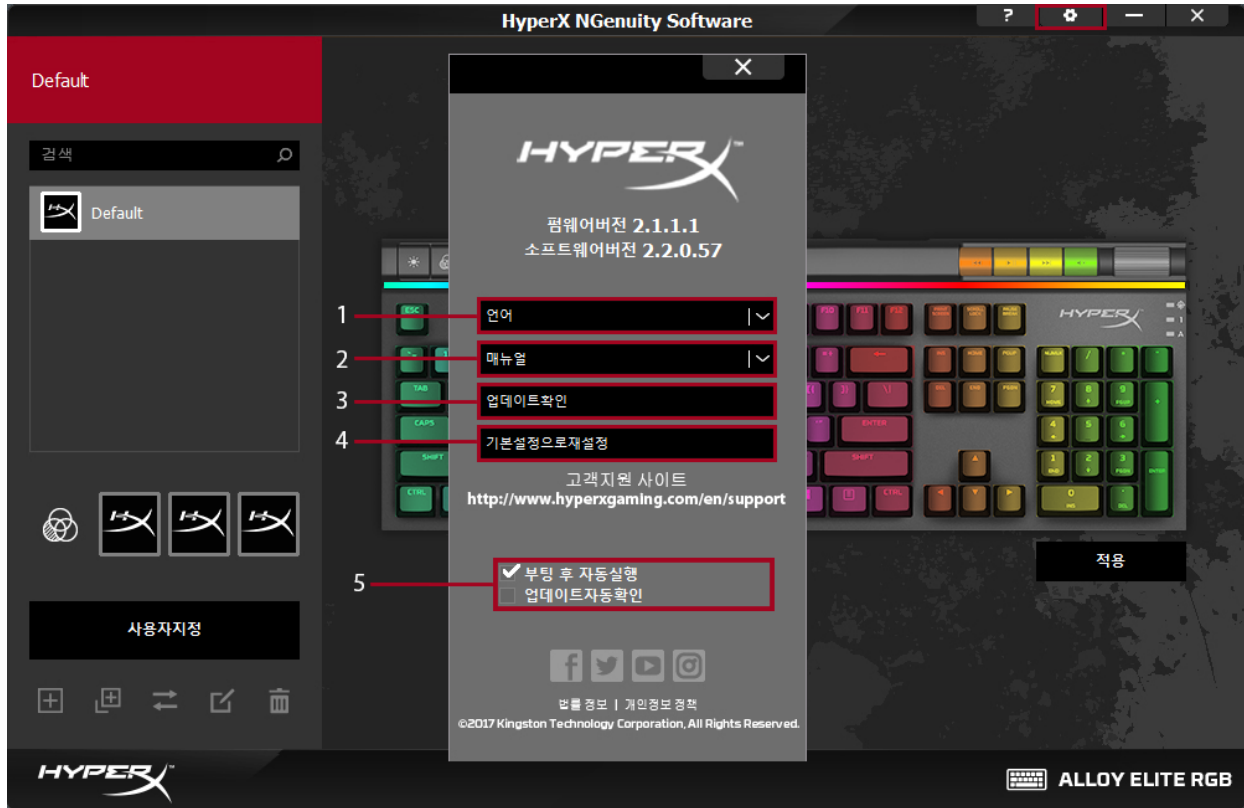
온보드 메모리 프로필(3)은 직접 편집할 수 없습니다. 이 경우 먼저 프로필 라이브러리로 각각 따로 끌어다 놓아야 합니다.

프로필 삭제



프로필 라이브러리(1)에서 프로필을 선택하거나 온보드 메모리 슬롯(2) 중에서 프로필 하나를 선택합니다. 삭제 버튼(3)을 클릭하고 프로필을 영구적으로 삭제할 것인지 확인합니다.

설정 메뉴



소프트웨어 설정 메뉴를 통해 이 페이지에서 NGenuity 언어 변경(1), 제품 설명서로 이동(2), 소프트웨어 또는 펌웨어 업데이트 확인(3) 또는 소프트웨어를 기본 설정값으로 복구(4)할 수 있습니다.

기본 설정값으로 복구하게 되면, 모든 프로필이 지워집니다. 가져오기/내보내기 메뉴에서 미리 프로필을 백업하여 주십시오.

또한 부팅 시 NGenuity 시작 및 업데이트 자동 확인(5)도 선택할 수 있습니다.

키보드 프로파일 사용자 지정

프로필을 사용자 지정하려면, 라이브러리에서 기존 프로필을 선택하고 아래의 **사용자 지정** 버튼을 클릭합니다.

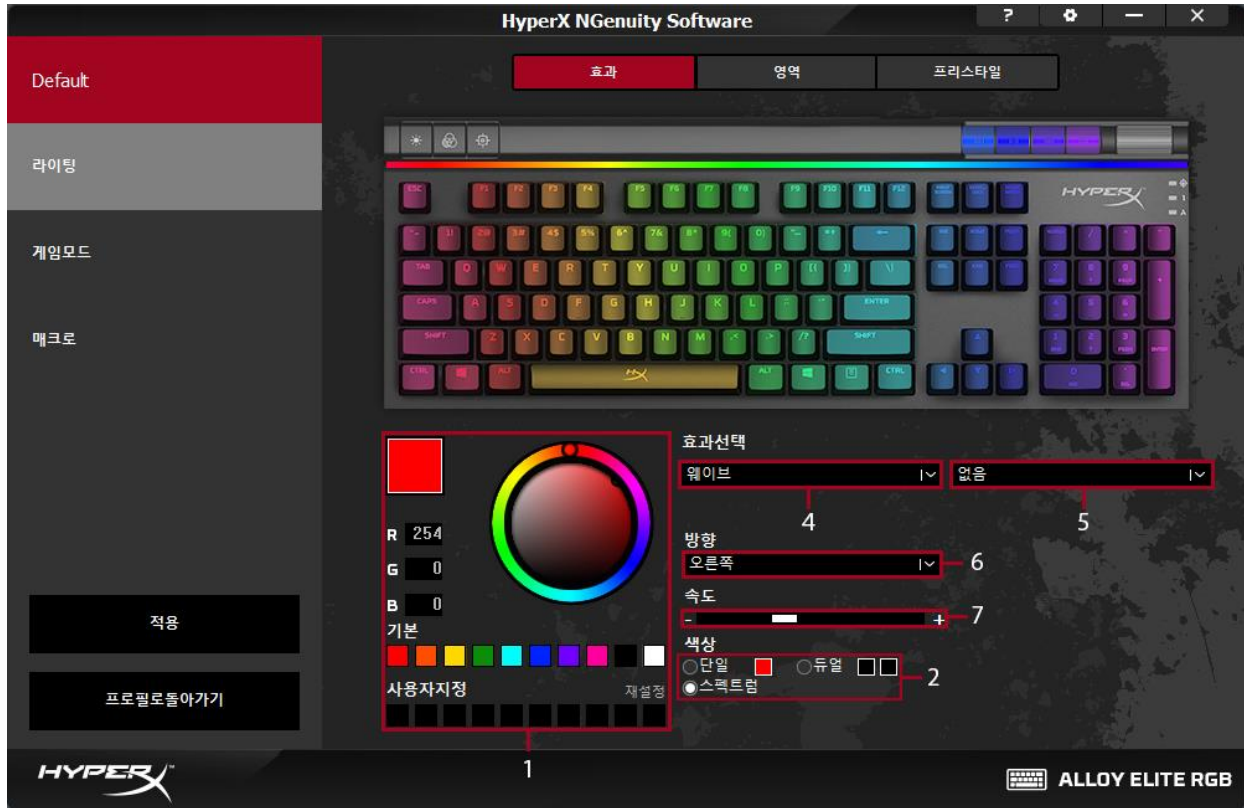
왼쪽의 프로필 하단에 보는 바와 같이 세 가지 기본 섹션이 있으며 각 섹션에는 다음과 같이 하위 섹션이 있습니다.

섹션	하위 섹션	기능
조명	효과	조명 프로필을 사용자 지정하여 효과를 사용합니다.
	영역	조명 프로필을 사용자 지정하여 영역을 사용합니다.
	프리스타일	조명 프로필을 키 별로 사용자 지정합니다.
게임 모드	게임 모드	게임 모드 활성화 시 비활성화 하고 싶은 키 또는 키 조합을 선택합니다.
매크로	키 지정	키를 기본 설정 기능 또는 동작에 연결합니다.
	매크로 라이브러리	키 지정에 사용할 사용자 지정 키 조합(매크로)을 생성합니다.

키보드에서 색상 사용자 지정을 미리보기 하려면, 왼쪽에 있는 **적용** 버튼을 누릅니다.

키보드 미리보기를 하지 않고 사용자 지정을 저장하려면 **프로필로 돌아가기** 버튼을 누릅니다.

조명 - 효과



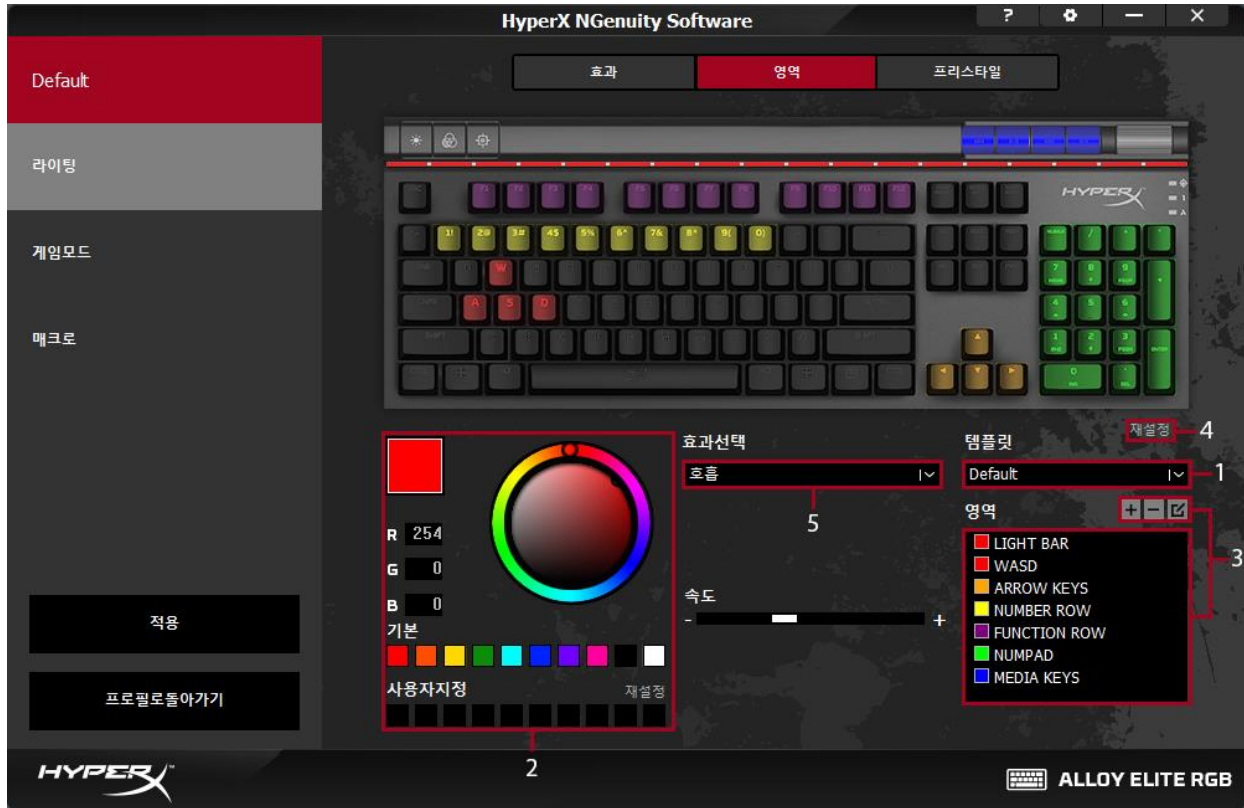
효과 탭에서 한 가지 효과(4)를 사용하여 프로필 조명을 사용자 지정하거나 두 가지 효과(4)(5)를 겹쳐서 함께 사용자 지정할 수 있습니다(모든 효과를 함께 겹칠 수는 없습니다).

색상환에서 색상을 선택하거나 그 옆에 RGB 값을 입력하여 색상 선택기(1)에서 색상을 고릅니다. 효과에 색상을 적용하려면, Single(단일) 또는 Dual(이중)(2) 옆 네모 상자 안에 선택한 색상을 가져다 놓아야 합니다.

각각의 효과는 색상 또는 속도 선택(6)(7)과 같이 한 가지 이상의 설정을 가집니다. 각각의 효과에서 사용할 수 있는 효과와 설정을 다음과 같이 세분화하였습니다.

효과	설명	색상 선택	속도 선택	방향 선택	보조 효과 사용 가능
단색	단일 색상.	1	X	X	✓
브레싱	숨쉬는 것처럼 깜빡거림,	1 / 2 / 스펙트럼	✓	X	✓
웨이브	웨이브 패턴.	1 / 2 / 스펙트럼	✓	✓	✓
트리거	키를 누르면 조명이 켜졌다가 점점 희미해집니다.	1 / 2 / 스펙트럼	✓	X	X
폭발	폭발 패턴.	1 / 2 / 스펙트럼	✓	X	X
HyperX 불꽃	불꽃 패턴.	1 / 2 / 스펙트럼	✓	X	X

조명 - 영역



영역 탭에서는 여섯 가지 기본 템플릿 중 하나의 템플릿을 사용하거나 새로운 템플릿을 생성하여 키 그룹을 개별적으로 사용자 지정할 수 있습니다.

드롭다운 목록(1)에서 템플릿을 선택합니다.

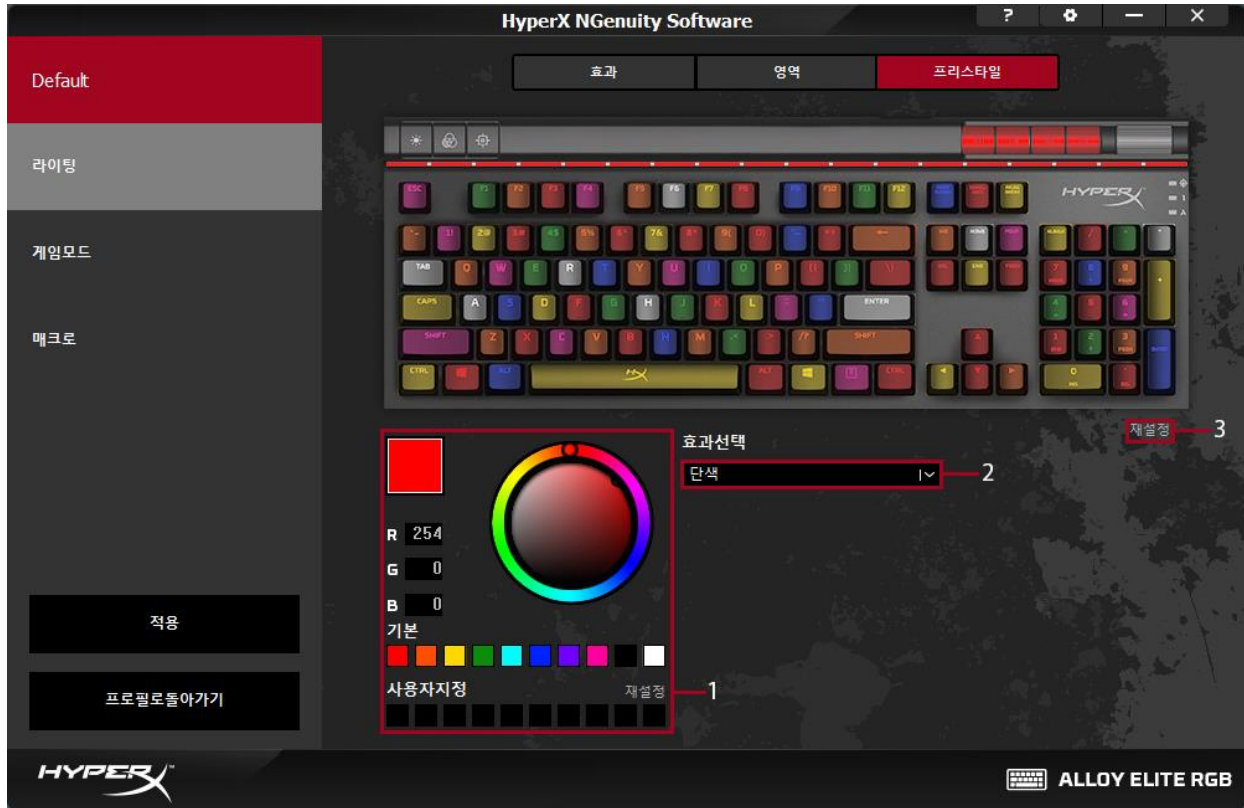
색상 영역을 변경하려면, 색상 선택기(2)에서 색상을 고른 다음 영역 옆 네모난 박스를 클릭합니다.

+, - 또는 편집 버튼(3)을 사용하여 영역 이름을 추가, 제거 또는 편집합니다

모든 영역을 기본값으로 재설정하려면, 재설정 버튼(4)을 누릅니다.

다음의 효과(5)는 전체 키보드 효과로 적용할 수 있습니다. solid(단색), breathing(브레싱), wave(웨이브), trigger(트리거), explosion(폭발) 및 HyperX Flame(HyperX 불꽃). 각 효과에는 사용자 지정할 수 있는 설정이 있습니다

조명 - 프리스타일



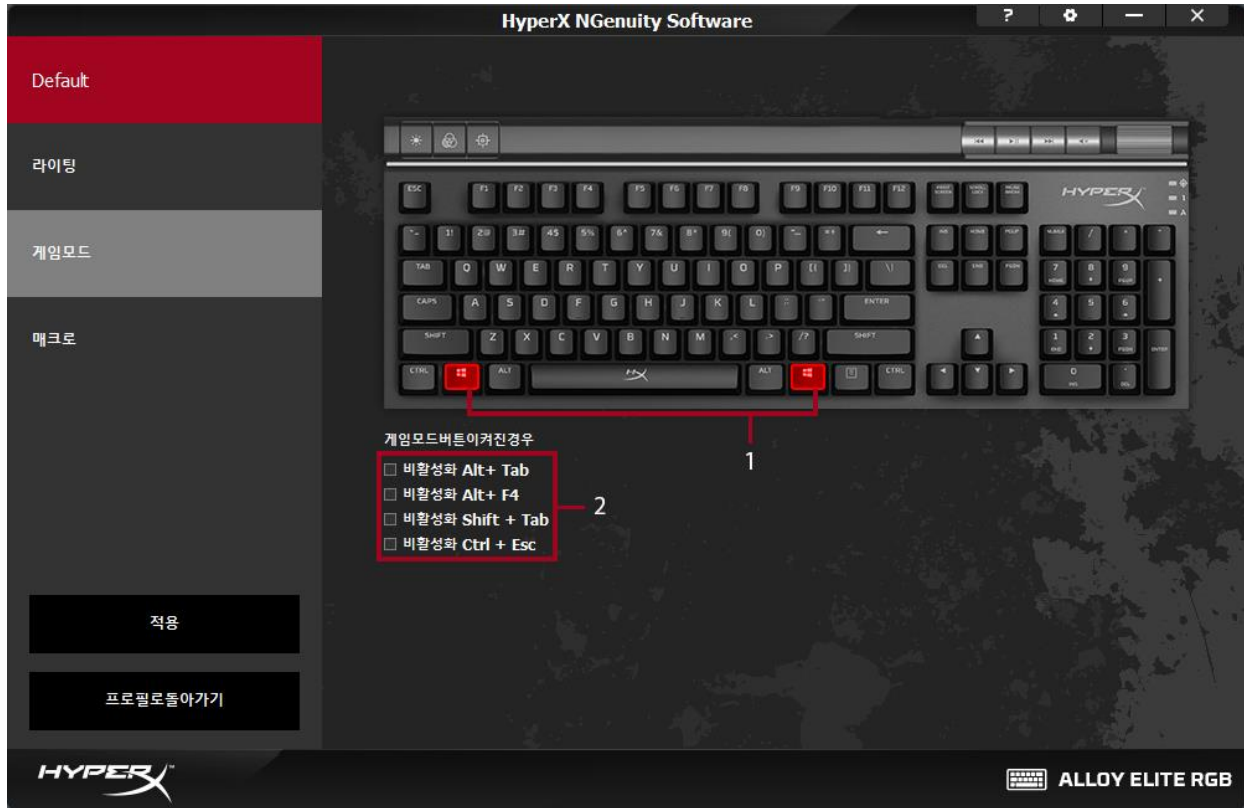
프리스타일 탭에서는 각 키의 색상을 개별적으로 사용자 지정할 수 있습니다. 기본값은 전체 키보드가 적색입니다.

먼저 색상 선택기(1)에서 색상을 선택합니다. 색상을 적용하려면, 키를 하나씩 클릭하거나 클릭한 후 드래그하여 키 그룹을 선택합니다.

다음의 효과(4)는 전체 키보드 효과로 적용할 수 있습니다. **solid**(단색), **breathing**(브레싱), **wave**(웨이브), **trigger**(트리거), **explosion**(폭발) 및 **HyperX Flame**(HyperX 불꽃). 각 효과에는 사용자 지정할 수 있는 설정이 있습니다.

재설정 버튼(3)을 사용하여 키의 색상을 다시 기본값으로 재설정할 수 있습니다.

게임 모드

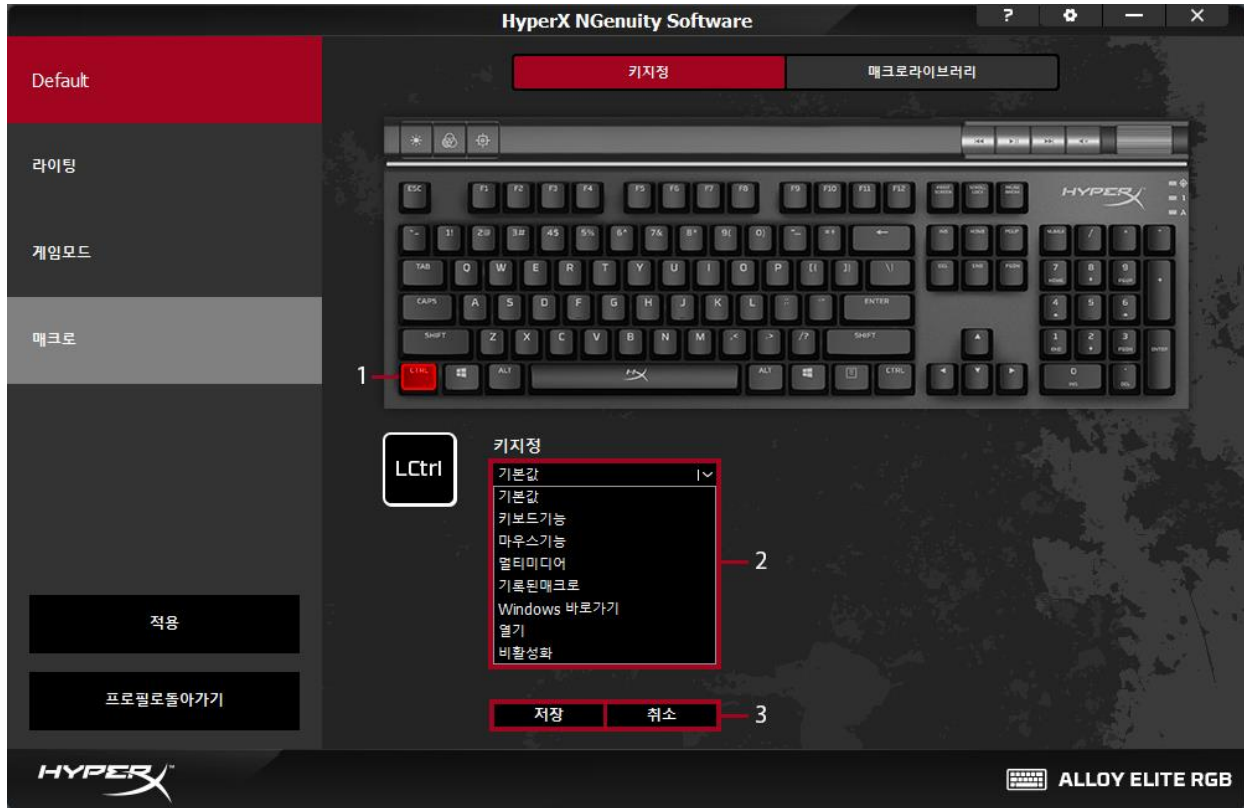


이 탭에서는 게임 모드 동작을 사용자 지정할 수 있습니다. 게임 모드 사용자 지정은 프로필에 포함되며, 프로필 내에서 선택된 사항은 해당 프로필에서만 사용이 가능하고 그 외 모든 프로필에서는 사용이 불가능합니다.

기본값으로, 게임 모드 활성화(1) 시 Windows 윈도우 키가 비활성화됩니다. 게임 모드에서 더 많은 키를 비활성화 하려면, 키보드에서 키를 선택(2)해야 하며 해당 키는 적색으로 변경됩니다. 게임 모드에서 키를 제거하려면 키를 재선택해야 하며 더 이상 적색을 띄지 않습니다.

목록(3)에서 키를 선택하여 키 조합을 비활성화할 수도 있습니다.

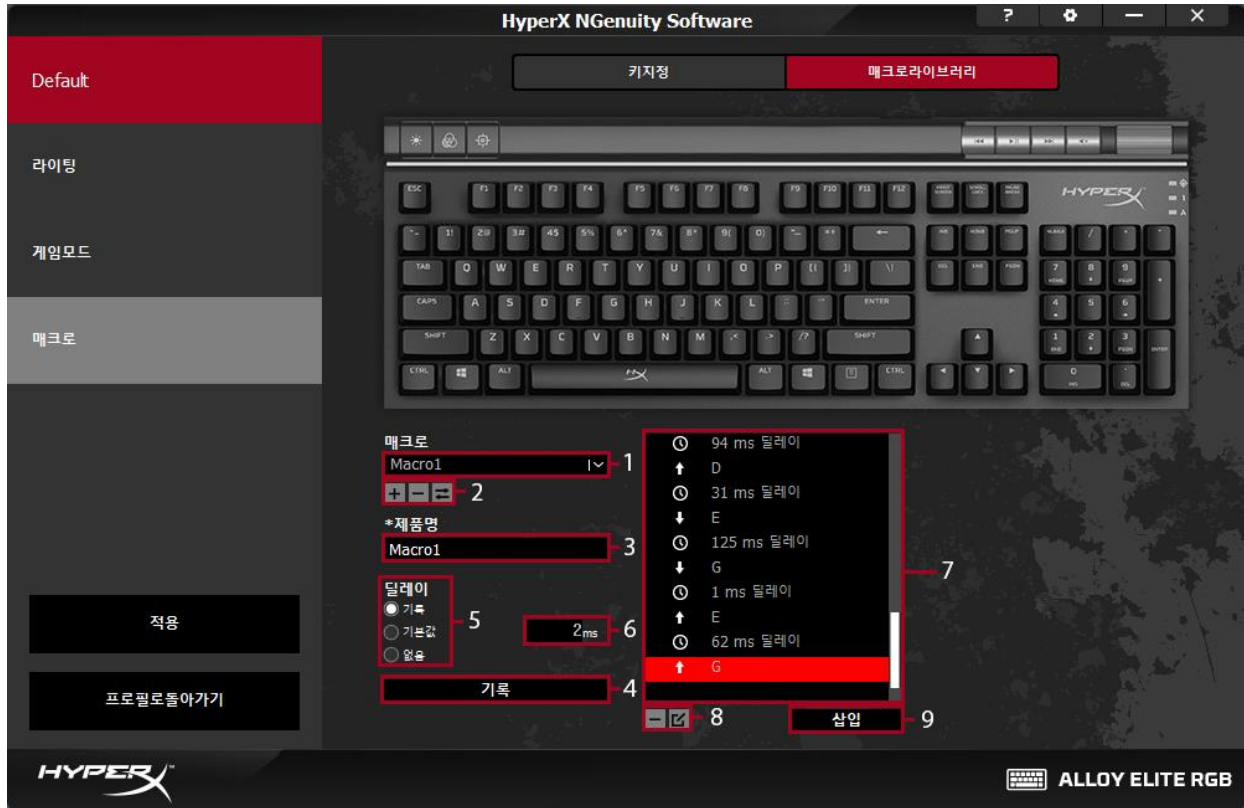
매크로 - 키 지정



키 지정 탭에서 기본 키 이외의 동작 또는 기능에 대한 키 재할당이 가능합니다. 키를 선택하려면, 키를 클릭해야 하며 키가 적색으로 변하게 됩니다(1). 그러면 드롭다운 목록(2)에서 원하는 동작 또는 기능을 선택합니다. 완료되면 **저장** 또는 **취소** 버튼을 눌러줍니다(3). 다음은 키 재조합이 가능한 모든 동작 및 기능 목록입니다.

키 지정	동작 또는 기능
기본값	기본 키보드 기능입니다.
키보드 기능	키를 다른 키로 재할당합니다.
마우스 기능	클릭 또는 스크롤과 같은 마우스 기능을 키에 지정합니다.
멀티미디어	재생, 음소거 또는 볼륨 조절과 같은 멀티미디어 기능을 키에 지정합니다.
기록된 매크로	기록된 매크로(다음 섹션 참조)를 키에 지정하고 재생 옵션을 선택합니다.
Windows 바로가기	바탕화면 보기 또는 붙여넣기와 같은 Windows 바로가기를 키에 지정합니다.
열기	파일, 프로그램, 폴더 경로 또는 웹사이트를 키에 지정합니다.
비활성화	선택된 키를 비활성화합니다.

매크로 - 매크로 라이브러리



매크로 라이브러리 탭은 사용자 지정 매크로를 기록하고 편집하기 위해 고안되었습니다.

매크로를 기록하려면, 목록(1)에서 기존 매크로를 선택하거나 + 기호(2)를 클릭하여 새로운 매크로를 생성합니다. 매크로 이름은 하단의 필드(3)에 나타납니다. 기록(4)을 누르고 키 조합을 입력합니다. 그런 다음 정지를 눌러 완료합니다(4).

키 누름 간 지연 속도 변경에는 다음 세 가지 선택사항(5)이 있습니다.

- 기록: 키 누름 간 지연을 기록하여 유지합니다.
- 기본값: 키 누름 간 모든 지연에 대해 고정값(6)을 선택합니다.
- 없음: 키 누름 간 지연이 발생하지 않습니다.

매크로 개별 목록은 목록 하단(8)에 있는 - 또는 편집 버튼으로 삭제 또는 편집할 수 있습니다.

삽입하기 버튼(9)을 눌러 키 입력을 삽입하거나 지연시킵니다.

이중 화살표 버튼(2)을 사용하면 매크로를 가져오기 또는 내보내기할 수 있습니다.

마우스 프로필 사용자 지정

프로필을 사용자 지정하려면, 라이브러리에서 기존 프로필을 선택하고 아래의 **사용자 지정** 버튼을 클릭합니다.

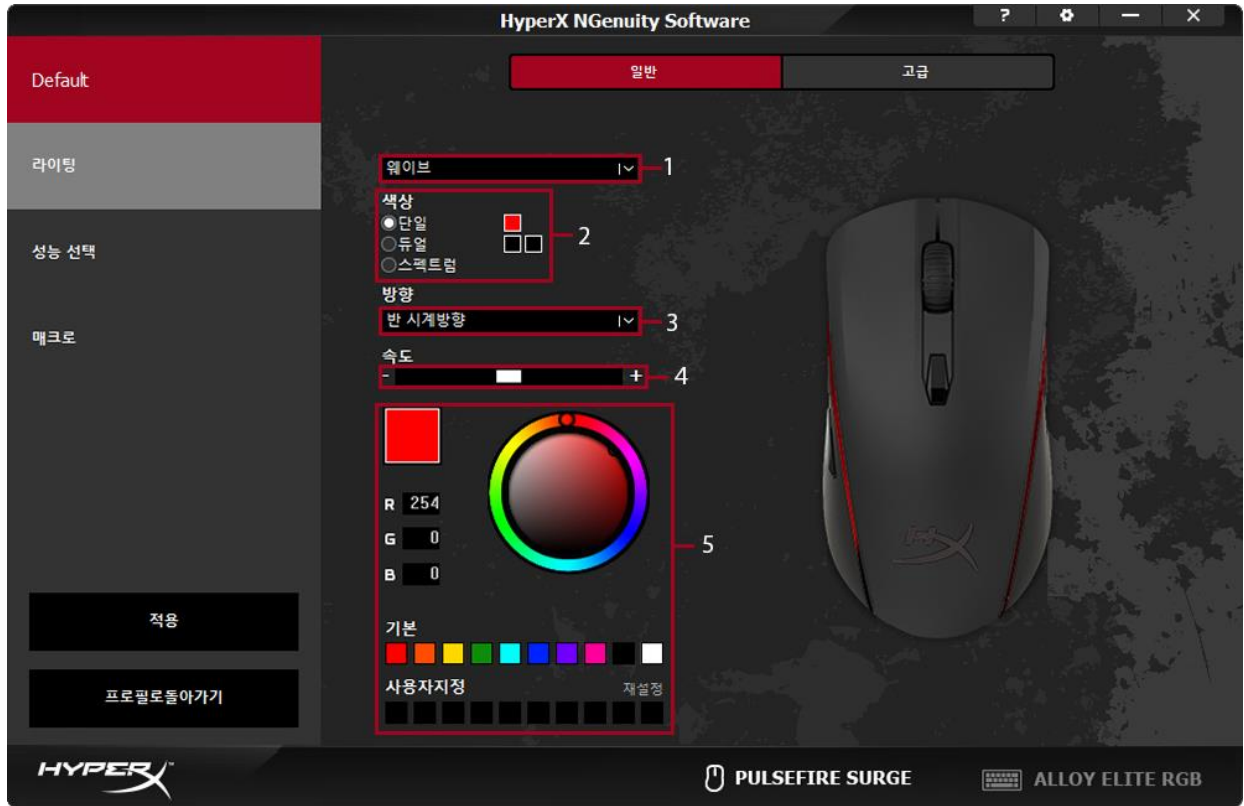
왼쪽의 프로필 하단에 보는 바와 같이 세 가지 기본 섹션이 있으며 각 섹션에는 다음과 같이 하위 섹션이 있습니다.

섹션	하위 섹션	기능
조명	표준	조명 프로필을 사용자 지정하여 효과를 사용합니다.
	고급	각 LED 마다 조명 프로필을 사용자 지정합니다.
성능	성능	DPI 기본 설정 및 DPI 표시 색상을 사용자 지정합니다.
매크로	키 지정	기본 설정 기능 또는 동작에 버튼을 연결합니다.
	매크로 라이브러리	키 지정에 사용되는 사용자 지정 키 조합(매크로)을 생성합니다.

마우스의 색상에 대한 사용자 지정 설정을 미리 보려면 왼쪽의 **적용** 버튼을 누르십시오.

마우스 미리 보기 없이 사용자 지정을 저장하려면 프로필로 **돌아가기** 버튼을 누릅니다.

조명 - 일반



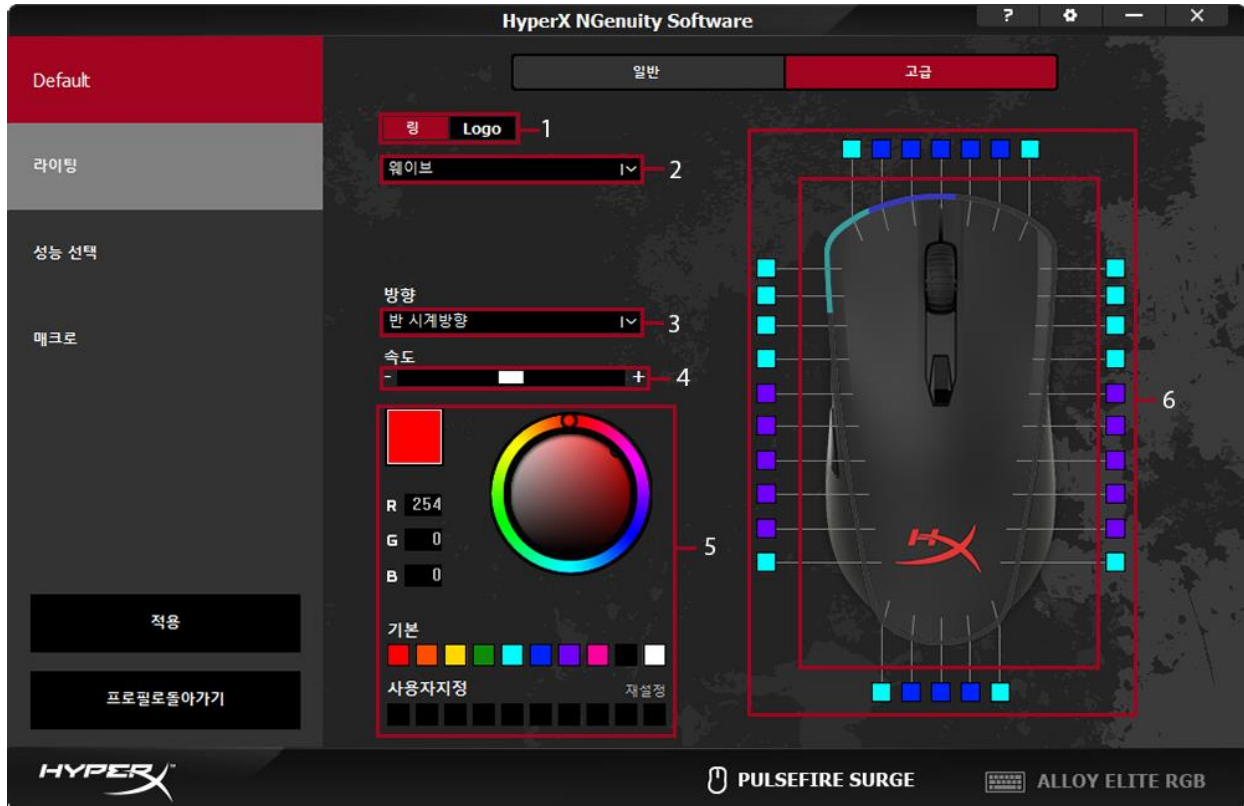
일반 탭에서는 사용자가 조명 효과(1)를 사용하여 프로필을 사용자 지정할 수 있습니다.

색상환에서 색상을 선택하거나 그 옆에 RGB 값을 입력하여 색상 선택기(1)에서 색상을 고릅니다. 효과에 색상을 적용하려면, Single(단일) 또는 Dual(이중)(2) 옆 네모 상자 안에 선택한 색상을 가져다 놓아야 합니다.

각각의 효과는 색상 또는 속도 선택(3)(4)과 같이 한 가지 이상의 설정을 가집니다. 각각의 효과에서 사용할 수 있는 효과와 설정을 다음과 같이 세분화하였습니다.

효과	설명	색상 선택	속도 선택	방향 선택
단색	단일 색상.	1	X	X
브레싱	숨쉬는 것처럼 깜빡거림,	1 / 2 / 스펙트럼	✓	X
웨이브	웨이브 패턴.	1 / 2 / 스펙트럼	✓	✓
트리거	버튼을 누르면 LED 가 켜졌다가 서서히 꺼집니다.	1 / 2 / 스펙트럼	✓	✓
색상 주기	두 개 이상의 색상을 한 개 주기로 하여 순환합니다.	2 / 스펙트럼	✓	X

조명 - 프리스타일



고급 탭에서는 사용자가 각 LED 색상을 하나씩 사용자 지정할 수 있습니다. 기본값은, 모든 LED 색상이 적색입니다.

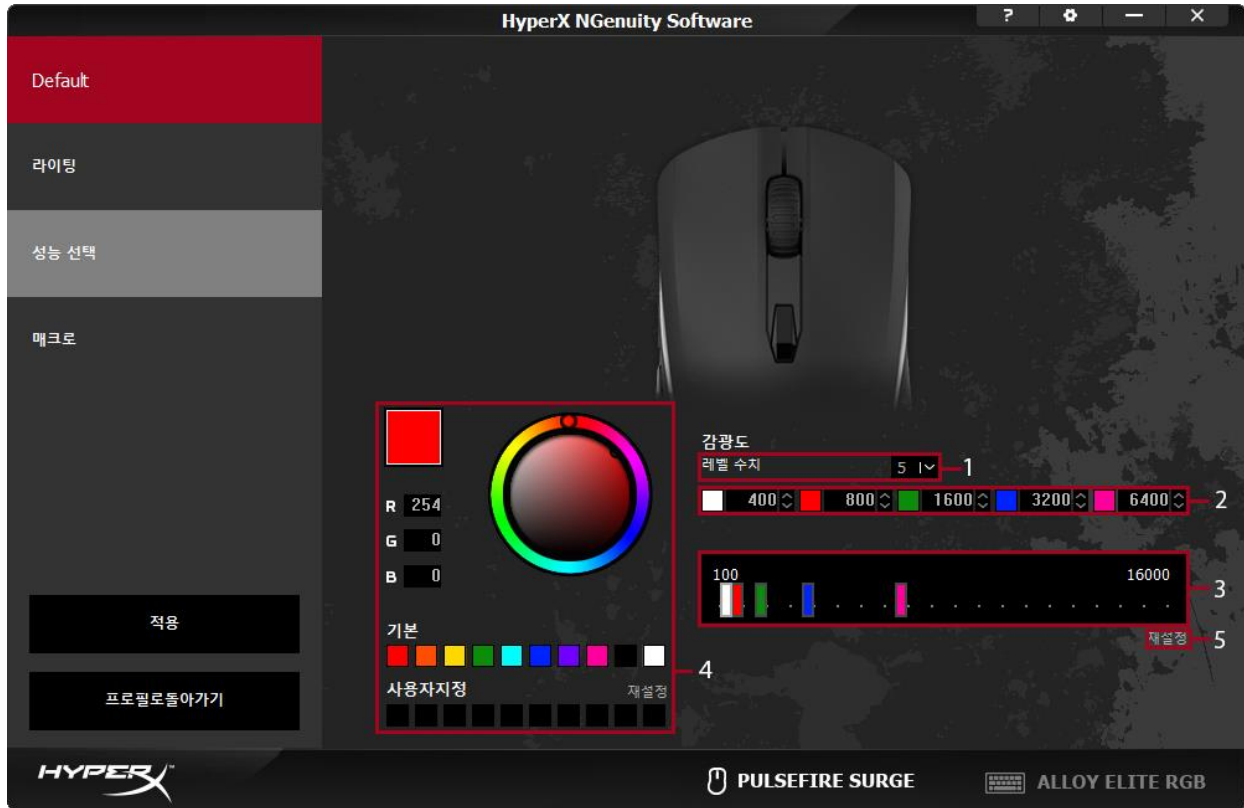
이 버튼(1)을 사용하여 링 LED 와 로고 LED 간에 전환할 수 있습니다.

먼저 색상 선택기(5)에서 색상을 선택합니다. 색상을 적용하려면, LED 를 하나씩 클릭하거나(6) 클릭한 후 드래그하여 LED 그룹을 선택합니다.

효과(2)를 링(단색 및 웨이브) 또는 로고(단색 및 브레싱)에 적용할 수 있습니다. 각 효과에는 사용자 지정할 수 있는 설정이 있습니다(3)(4).

재설정 버튼(5)을 사용하여 키의 색상을 다시 기본값으로 재설정할 수 있습니다.

성능

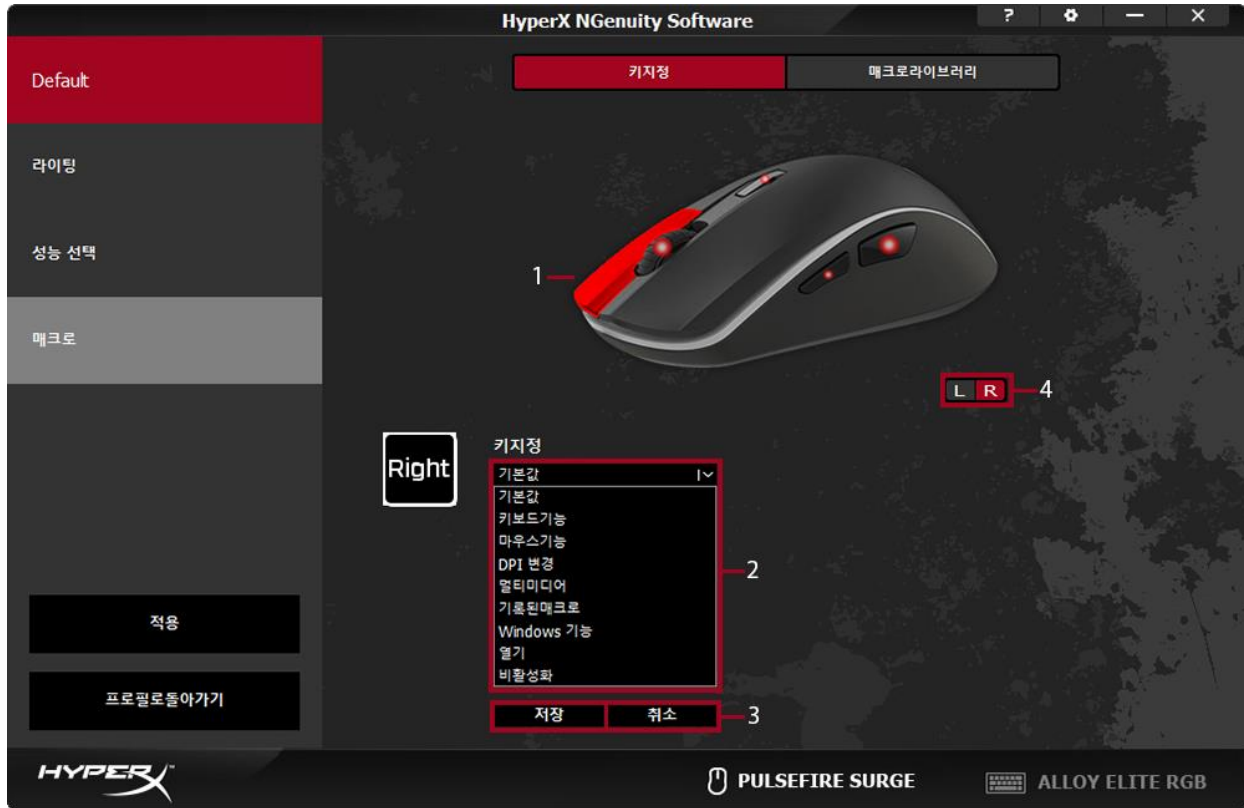


이 탭에서는 사용자가 DPI 기본 설정을 사용자 지정할 수 있습니다. DPI 사용자 지정은 프로필마다 개별적으로 적용됩니다. 즉, 한 프로필 안에서 선택된 사항들은 그 프로필에만 전용으로 적용되며 그 이외의 프로필에서는 적용되지 않습니다.

기본값으로, 3 가지의 DPI 레벨이 있습니다(1). 그러나 DPI 레벨 개수는 1 개에서 5 개 사이로 조정할 수 있습니다. 각 DPI 레벨(2)마다 DPI 값과 색상(4)을 지정할 수 있습니다. DPI 값 또한 슬라이더 막대(3)의 레벨 표시기를 클릭하고 드래그하여 사용자 지정할 수 있습니다.

기본값으로 재설정하려면 재설정 버튼(5)을 사용하십시오.

매크로 - 키 지정



키 지정 탭에서는 사용자가 마우스 버튼을 기본값 버튼 기능 이외의 동작이나 기능에 재할당 할 수 있습니다.

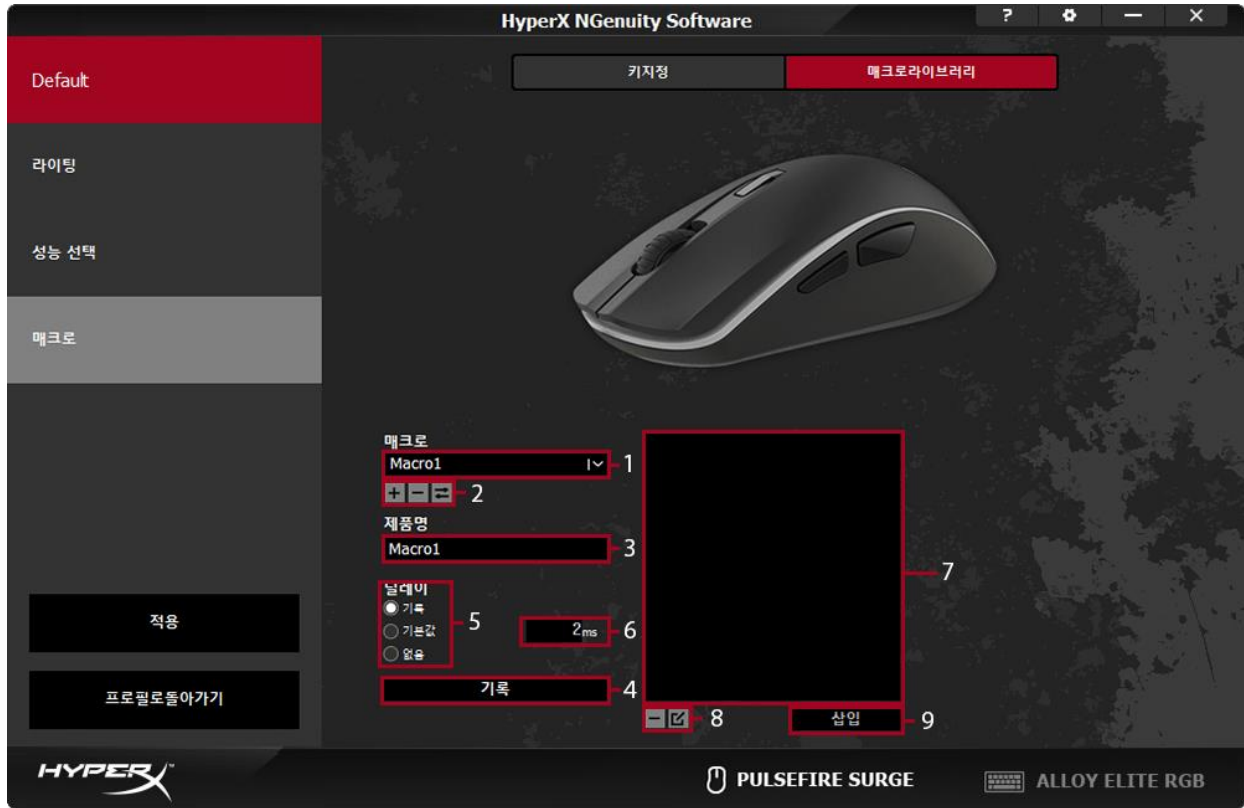
또한 전환(4) 기능을 사용하여 마우스를 오른손잡이(기본값) 또는 왼손잡이 방식으로 변경할 수 있습니다. “일반 클릭” 버튼(또는 주 버튼)은 다른 기능에 재할당 할 수 없습니다. 오른손잡이 방식과 왼손잡이 방식 간에 전환하면 주 버튼 위치가 전환됩니다.

키를 선택하려면, 키를 클릭해야 하며 키가 적색으로 변하게 됩니다(1). 그러면 드롭다운 목록(2)에서 원하는 동작 또는 기능을 선택합니다. 완료되면 **저장** 또는 **취소** 버튼을 눌러줍니다(3).

다음은 키 재조합이 가능한 모든 동작 및 기능 목록입니다.

키 지정	동작 또는 기능
기본값	기본값 마우스 기능.
키보드 기능	버튼을 다른 키에 재할당합니다.
마우스 기능	클릭 또는 스크롤과 같은 마우스 기능을 버튼에 지정합니다.
DPI 변경	DPI 값을 버튼에 할당합니다.
멀티미디어	재생, 음소거 또는 볼륨 조절과 같은 멀티미디어 기능을 버튼에 지정합니다.
기록된 매크로	기록된 매크로(다음 섹션 참조)를 버튼에 지정하고 재생 옵션을 선택합니다.
Windows 기능	바탕화면 보기 또는 붙여넣기와 같은 Windows 바로가기를 버튼에 지정합니다.
열기	파일, 프로그램, 폴더 경로 또는 웹사이트를 키에 지정합니다.
비활성화	선택된 버튼을 비활성화합니다.

매크로 - 매크로 라이브러리



매크로 라이브러리 탭은 사용자 지정 매크로를 기록하고 편집하기 위해 고안되었습니다.

매크로를 기록하려면, 목록(1)에서 기존 매크로를 선택하거나 + 기호(2)를 클릭하여 새로운 매크로를 생성합니다. 매크로 이름은 하단의 필드(3)에 나타납니다. 기록(4)을 누르고 키 조합을 입력합니다. 그런 다음 정지를 눌러 완료합니다(4).

키 누름 간 지연 속도 변경에는 다음 세 가지 선택사항(5)이 있습니다.

- 기록: 키 누름 간 지연을 기록하여 유지합니다.
- 기본값: 키 누름 간 모든 지연에 대해 고정값(6)을 선택합니다.
- 없음: 키 누름 간 지연이 발생하지 않습니다.

매크로 개별 목록은 목록 하단(8)에 있는 - 또는 편집 버튼으로 삭제 또는 편집할 수 있습니다.

상입하기 버튼(9)을 눌러 키 입력을 상입하거나 지연시킵니다.

이중 화살표 버튼(2)을 사용하면 매크로를 가져오기 또는 내보내기할 수 있습니다.



คู่มือ HyperX NGenuity Gaming Software



สารบัญ

เกริ่นนำ	2
สถาปัตยกรรม HyperX NGenuity	2
หน้าหลัก (แป้นพิมพ์และเมาส์).....	3
เค้าโครง.....	3
การจัดทำโปรไฟล์.....	4
การทำซ้ำโปรไฟล์.....	5
การนำเข้า/ส่งออกโปรไฟล์	6
การแก้ไขโปรไฟล์	7
การลบโปรไฟล์.....	8
เมนูการตั้งค่า.....	9
การปรับแต่งโปรไฟล์สำหรับแป้นพิมพ์.....	10
ไฟส่องสว่าง - เอฟเฟกต์.....	11
Lighting – Zones	12
Lighting – Freestyle.....	13
Game Mode.....	14
Macros – Key Assignment.....	15
Macros – Macro Library	16
การปรับแต่งโปรไฟล์สำหรับเมาส์.....	17
ไฟส่องสว่าง - มาตรฐาน	18
Lighting – Freestyle.....	19
ประสิทธิภาพ	20
Macros – Key Assignment.....	21
มาโคร - ไลบรารีมาโคร	23

เกริ่นนำ

HyperX NGenuity Gaming Software ช่วยให้คุณสามารถจัดทำโปรไฟล์กำหนดเองสำหรับอุปกรณ์ HyperX RGB ต่อพ่วงของคุณ โครงสร้างโปรไฟล์ NGenuity ครอบคลุมทั้งไฟส่องสว่าง มาโครและโหมดเกมที่กำหนดไว้เบื้องต้น ซอฟต์แวร์นี้บวกรับกับหน่วยความจำออนบอร์ดของอุปกรณ์ต่อพ่วง HyperX RGB ทำให้คุณสามารถกำหนดโปรไฟล์ได้ถึงสามรายการระหว่างเดินทางไปมาที่ต่าง ๆ โดยไม่ต้องใช้ซอฟต์แวร์ NGenuity เพื่อสั่งการมาโครเฉพาะหรือปรับใช้ค่าโหมดเกมเฉพาะของคุณ

สถาปัตยกรรม HyperX NGenuity

HyperX NGenuity Gaming Software ทำงานร่วมกับโปรไฟล์ที่กำหนดไว้ และเป็นเครื่องมือเพื่อช่วยในการจัดทำโปรไฟล์เหล่านี้ NGenuity ยังช่วยในการโหลดโปรไฟล์เหล่านี้ไปยังอุปกรณ์ต่อพ่วงที่รองรับของคุณ

ค่าต่าง ๆ เช่น ไฟส่องสว่าง โหมดเกม การกำหนดปุ่มสั่งการ และมาโครต่าง ๆ จะถูกจัดเก็บไว้ในโปรไฟล์แต่ละรายการ

แป้นพิมพ์และเมาส์ HyperX ที่สามารถทำงานกับ NGenuity สามารถจัดเก็บโปรไฟล์ได้สูงสุดถึงสามโปรไฟล์ในหน่วยความจำออนบอร์ด และมีโปรไฟล์เรียกใช้งานในตัวไม่น้อยกว่าหนึ่งโปรไฟล์ (โปรไฟล์เริ่มต้น) ขณะใช้โปรไฟล์ออนบอร์ด คุณไม่ต้องติดตั้งซอฟต์แวร์ใด ๆ เพียงแค่เปิดใช้งานจากปุ่มโปรไฟล์ที่ฮาร์ดแวร์หรือชุดปุ่มสั่งการ (DPI + คลิกล้อเมาส์) ที่เมาส์

ขณะใช้ซอฟต์แวร์ โปรไฟล์ต่าง ๆ

จากไลบรารีหรือที่หน่วยความจำออนบอร์ดจะสามารถนำมาใช้กับแป้นพิมพ์หรือเมาส์ได้ทันที

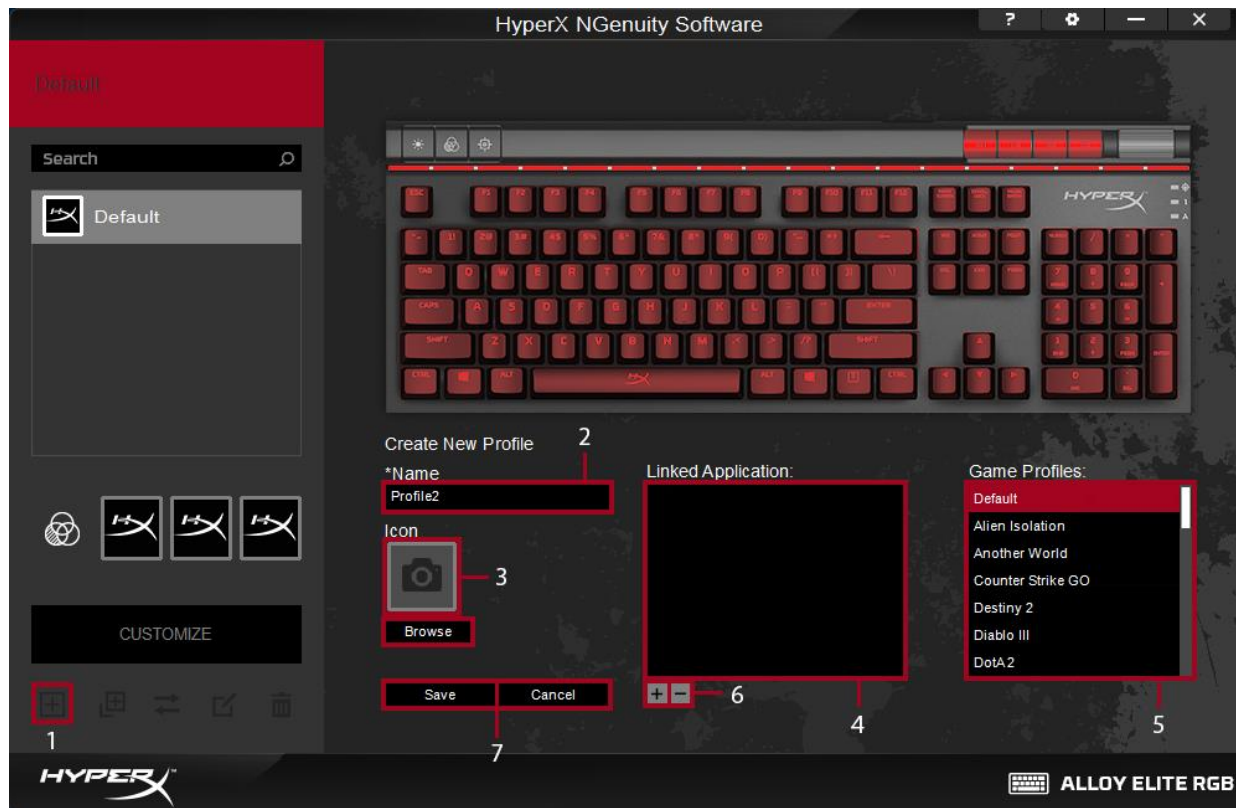
หน้าหลัก (แป้นพิมพ์และเมาส์)

เค้าโครง



1. ชื่อโพรไฟล์ที่เลือก
2. แถบค้นหาไลบรารีโพรไฟล์
3. ไลบรารีโพรไฟล์
4. ช่องเก็บโพรไฟล์หน่วยความจำออนบอร์ด
5. ปรับแต่งปุ่มโพรไฟล์
6. จัดทำโพรไฟล์
7. ทำซ้ำโพรไฟล์
8. นำเข้า/ส่งออกโพรไฟล์
9. แก้ไขโพรไฟล์
10. ลบโพรไฟล์
11. ค่าแนะนำ
12. ตั้งค่า
13. ปรับใช้โพรไฟล์ที่เลือกกับแป้นพิมพ์
14. แสดงตัวอย่างไฟส่องสว่างตามโพรไฟล์
15. การเลือกอุปกรณ์

การจัดทำโปรไฟล์



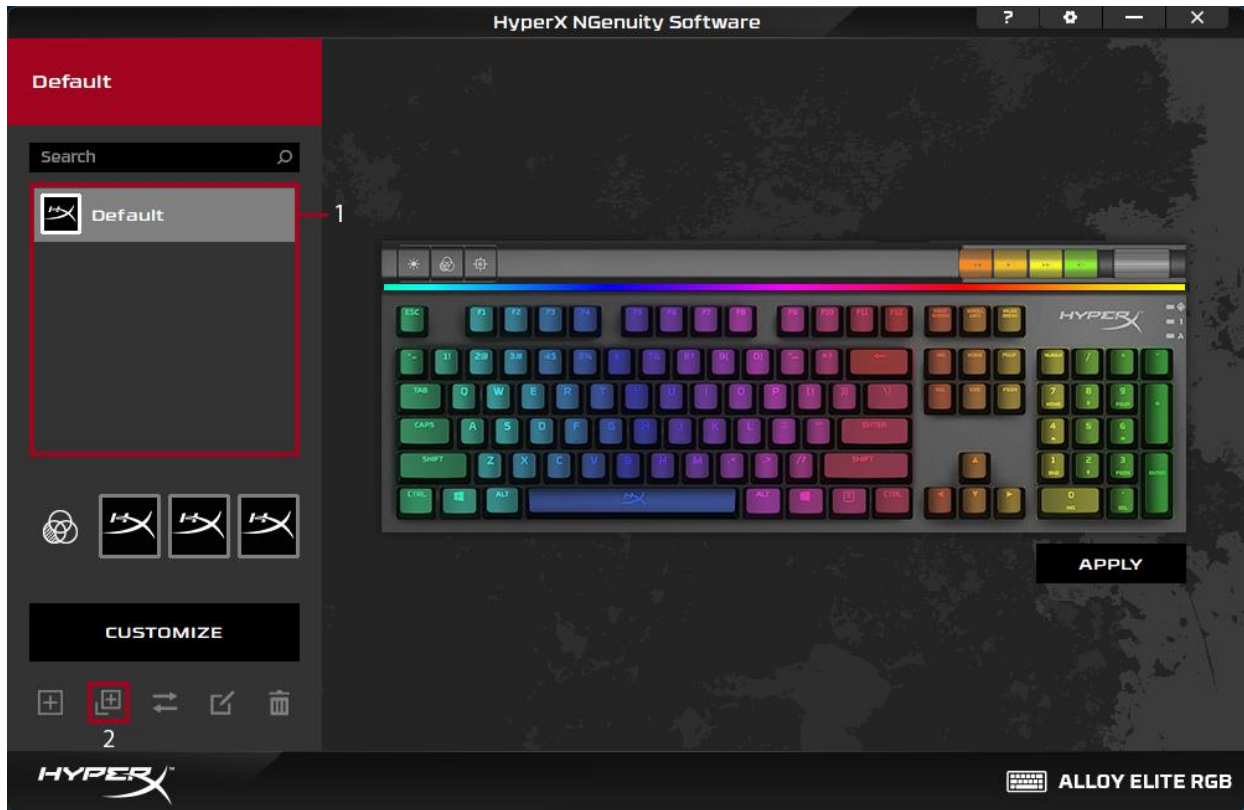
หลังจากกดปุ่ม **Create a profile** (1) คุณสามารถเลือกชื่อโปรไฟล์ (2) ไอคอนโปรไฟล์ (3) เชื่อมโยงแอปพลิเคชัน (4) หรือแม่แบบไฟส่องสว่าง (5) ไปยังโปรไฟล์

ขณะเชื่อมโยงแอปพลิเคชัน โปรไฟล์จะโหลดไปยังแป้นพิมพ์อัตโนมัติเมื่อแอปพลิเคชันทำงาน เพิ่มแอปพลิเคชันโดยใช้ปุ่ม **+** (6) หรือลบโปรไฟล์โดยใช้ปุ่ม **-** (6)

แม่แบบไฟส่องสว่างเป็นช่องทางสะดวกในการจัดทำโปรไฟล์สำหรับเกมที่มีรูปแบบการเล่นแสงไฟที่ใกล้เคียงกัน

บันทึกและออกโดยกดปุ่ม **Save** (7)

การทำซ้ำโปรไฟล์



จำลองหรือทำซ้ำโปรไฟล์โดยเลือกโปรไฟล์ในไลบรารีของคุณ (1) จากนั้นคลิกที่ปุ่ม **Duplicate** (2) โปรไฟล์ที่ถูกจำลองไว้ของคุณจะปรากฏขึ้นในไลบรารีโปรไฟล์

การนำเข้า/ส่งออกโปรไฟล์



สามารถส่งออกโปรไฟล์เป็นไฟล์ .hxp ไปยังคอมพิวเตอร์ และนำเข้ากลับไปภายหลังกับคอมพิวเตอร์เครื่องที่ต้องการ

นำเข้าโปรไฟล์โดยคลิกที่ปุ่ม **Browse** (2) จากนั้นไปที่โฟลเดอร์ที่มีโปรไฟล์ เลือกโปรไฟล์ที่ต้องการ จากนั้นเลือก **Open** โปรไฟล์ที่เลือกไว้ก่อนหน้าจะปรากฏขึ้นในรายการด้านบนปุ่มเรียกดู ยืนยันโปรไฟล์ที่ต้องการนำเข้าโดยเลือกแยกเองหรือคลิกที่ **Select All** (3) จากนั้นคลิกที่ **OK** (4) โปรไฟล์จะปรากฏขึ้นในไลบรารีของคุณ

ส่งออกโปรไฟล์โดยเลือกตามต้องการจากรายการที่แสดงไลบรารีโปรไฟล์ หรือกด **Select All** (5) จากนั้นคลิกที่ **OK** (6) เรียกดูโฟลเดอร์ที่คุณต้องการใช้บันทึกโปรไฟล์ จากนั้นคลิก **OK**

การแก้ไขโปรไฟล์



เลือกโปรไฟล์ที่คุณต้องการแก้ไขจากไลบรารีโปรไฟล์ของคุณ (1) จากนั้นคลิกที่ปุ่ม **Edit** (2)

ปรับค่าโปรไฟล์ต่าง ๆ เช่น ชื่อ (5) ไอคอน (6) แอปพลิเคชันที่เชื่อมโยงไว้ (9) หรือแม่แบบไฟส่องสว่าง (10) จากนั้นกดปุ่มบันทึก (7) เพื่อปรับใช้การเปลี่ยนแปลง

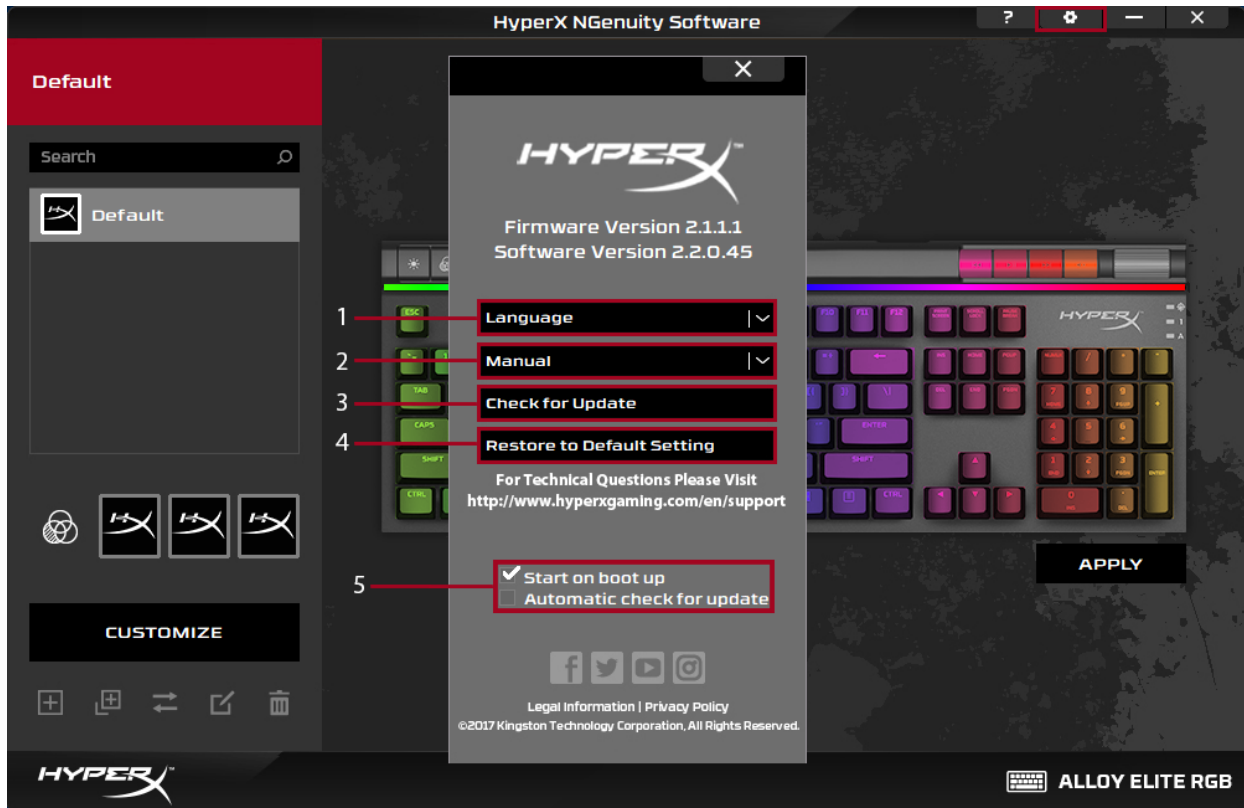
โปรไฟล์หน่วยความจำออนบอร์ด (3) ไม่สามารถแก้ไขได้โดยตรง จะต้องลากและวางไปยังไลบรารีโปรไฟล์แยกกันก่อน

การลบโปรไฟล์



เลือกโปรไฟล์จากไลบรารีโปรไฟล์ (1) หรือจากโปรไฟล์ในช่องติดตั้งหน่วยความจำอนบอร์ด (2) คลิกที่ปุ่มลบ (3) เพื่อยืนยันการลบโปรไฟล์อย่างถาวร

เมนูการตั้งค่า



เมนูการตั้งค่าซอฟต์แวร์ช่วยให้คุณสามารถแก้ไขภาษาของ NGenuity (1) ไปที่คู่มือผลิตภัณฑ์ (2) ตรวจสอบข้อมูลอัปเดตซอฟต์แวร์หรือเฟิร์มแวร์ (3) หรือกู้ซอฟต์แวร์เป็นค่าเริ่มต้น (4) ในหน้านี้

ขณะก้ค่าเริ่มต้น โพรไฟล์ทั้งหมดจะถูกลบทิ้ง กรุณาสำรองข้อมูลโพรไฟล์ของคุณล่วงหน้าโดยใช้เมนู Import/Export

นอกจากนี้คุณยังสามารถเลือกได้ว่าจะให้ NGenuity เริ่มทำงานเมื่อบูตและจะให้ตรวจสอบข้อมูลอัปเดตอัตโนมัติหรือไม่ (5)

การปรับแต่งโพรไฟล์สำหรับแป้นพิมพ์

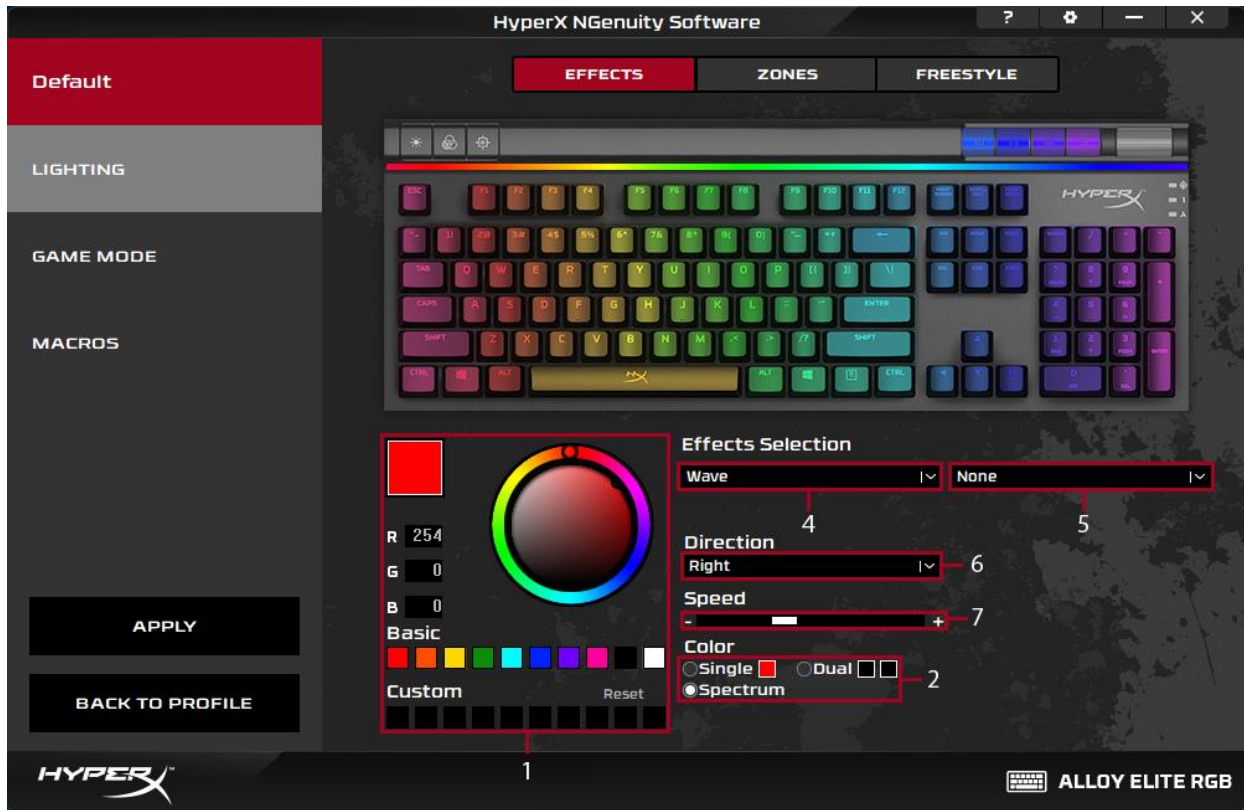
ปรับแต่งโพรไฟล์โดยเลือกโพรไฟล์ที่มีอยู่จากไลบรารี จากนั้นคลิกที่ปุ่ม **Customize** ด้านล่าง
จะมีหัวข้อหลัก ๆ สามหัวข้อปรากฏขึ้นที่ด้านซ้ายใต้ชื่อโพรไฟล์ และจะมีหัวข้อย่อยในแต่ละหัวข้อ:

หัวข้อ	หัวข้อย่อย	ฟังก์ชัน
ไฟส่องสว่าง	Effects	ใช้เอฟเฟกต์เพื่อปรับแต่งโพรไฟล์ไฟส่องสว่างของคุณ
	Zones	ใช้เขตพื้นที่เพื่อปรับแต่งโพรไฟล์ไฟส่องสว่างของคุณ
	Freestyle	กำหนดโพรไฟล์ไฟส่องสว่างของคุณที่ละปุ่ม
Game Mode	Game Mode	เลือกปุ่มหรือชุดปุ่มสั่งการที่ต้องการปิดใช้งานเมื่อเปิดใช้ Game Mode
มาโคร	Key Assignment	เชื่อมโยงปุ่มกับฟังก์ชันสำเร็จ
	Macro Library	กำหนดชุดปุ่มสั่งการตามต้องการ (มาโคร) สำหรับใช้ใน Key Assignment

ดูตัวอย่างการกำหนดค่าสีเฉพาะสำหรับแป้นพิมพ์ของคุณโดยกดปุ่ม **Apply** ทางด้านซ้าย

บันทึกการกำหนดค่าเฉพาะโดยไม่ดูตัวอย่างแป้นพิมพ์โดยกดปุ่ม **Back to profile**

ไฟส่องสว่าง - เอฟเฟกต์



แท็บเอฟเฟกต์ช่วยให้คุณสามารถกำหนดค่าไฟส่องสว่างสำหรับโปรไฟล์ของคุณโดยใช้หนึ่งเอฟเฟกต์ (4) หรือสองเอฟเฟกต์ (4) (5) แบบซ้อนกัน (ไม่ใช่ทุกเอฟเฟกต์ที่สามารถซ้อนกันได้)

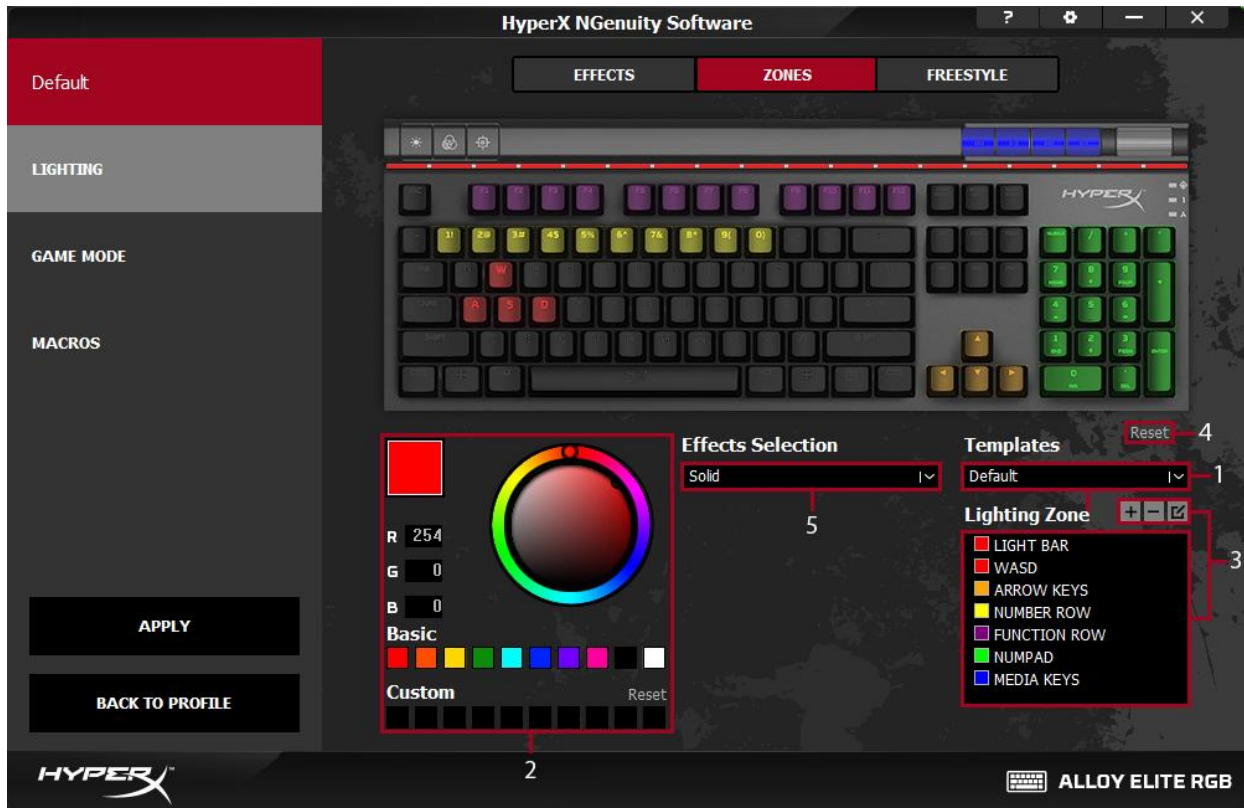
การเลือกสีจะถูกดำเนินการในช่วงเลือกสี (1) โดยการเลือกสีในวงล้อหรือกรอกค่า RGB ที่อยู่ติดกันปรับใช้สีกับเอฟเฟกต์โดยคุณต้องวางสีที่เลือกในกรอบสีเหลี่ยมติดกับ Single หรือ Dual (2)

แต่ละเอฟเฟกต์จะมีค่าเพิ่มเติมหนึ่งค่าขึ้นไป เช่น สี หรือความเร็ว (6)(7)

นี่เป็นการแยกย่อยเอฟเฟกต์และการตั้งค่าต่าง ๆ สำหรับแต่ละส่วน:

เอฟเฟกต์	รายละเอียด	ตัวเลือกสี	การเลือกความเร็ว	การเลือกทิศทาง	ใช้เอฟเฟกต์ที่สองได้
ติดค้าง	ไฟติดค้าง	1	X	X	✓
Breathing	กระพือเหมือนหายใจ	1 / 2 / สเปกตรัม	✓	X	✓
Wave	รูปคลื่น	1 / 2 / สเปกตรัม	✓	✓	✓
Trigger	ปุ่มที่กดจะติดสว่างและจางหายไป	1 / 2 / สเปกตรัม	✓	X	X
Explosion	รูปแบบ Explosion	1 / 2 / สเปกตรัม	✓	X	X
HyperX Flame	รูปแบบไฟสไตล์HyperX	1 / 2 / สเปกตรัม	✓	X	X

Lighting – Zones



แท็บ Zones ช่วยให้คุณสามารถกำหนดกลุ่มของปุ่มสั่งการแยกกันได้โดยใช้แม่แบบสำเร็จรูปหนึ่งในหกชุด หรือโดยการสร้างแม่แบบใหม่

เลือกแม่แบบโดยใช้ส่วนแสดงรายการ (1)

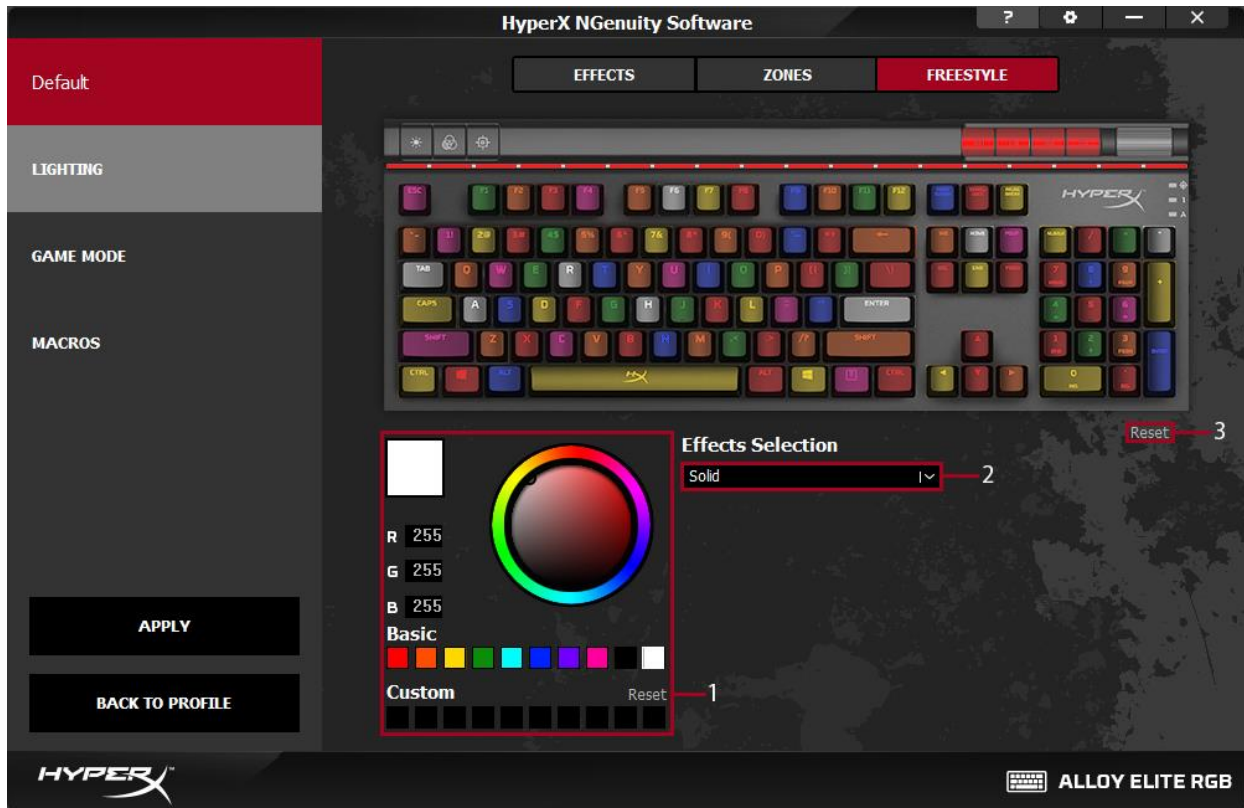
เปลี่ยนสีเขตพื้นที่โดยเลือกสีจากตัวเลือกสี (2) แล้วคลิกที่กรอบสีเหลี่ยมติดกับเขตพื้นที่

เพิ่ม ลบหรือแก้ไขชื่อเขตพื้นที่โดยใช้ปุ่ม +, - หรือ **edit** (3)

รีเซ็ตทุกเขตพื้นที่กลับเป็นค่าเริ่มต้นโดยใช้ปุ่ม **Reset** (4)

เอฟเฟกต์ต่อไปนี้ (5) สามารถปรับใช้เป็นเอฟเฟกต์ของแป้นพิมพ์ทั้งหมด เช่น solid, breathing, wave, trigger, explosion และ HyperX Flame แต่ละเอฟเฟกต์จะมีค่าที่สามารถปรับแต่งได้

Lighting – Freestyle



แท็บ Freestyle ช่วยให้คุณสามารถปรับแต่งสีปุ่มแต่ละปุ่มได้แยกกัน ตามค่าเริ่มต้น แป้นพิมพ์ทั้งหมดจะเป็นสีแดง

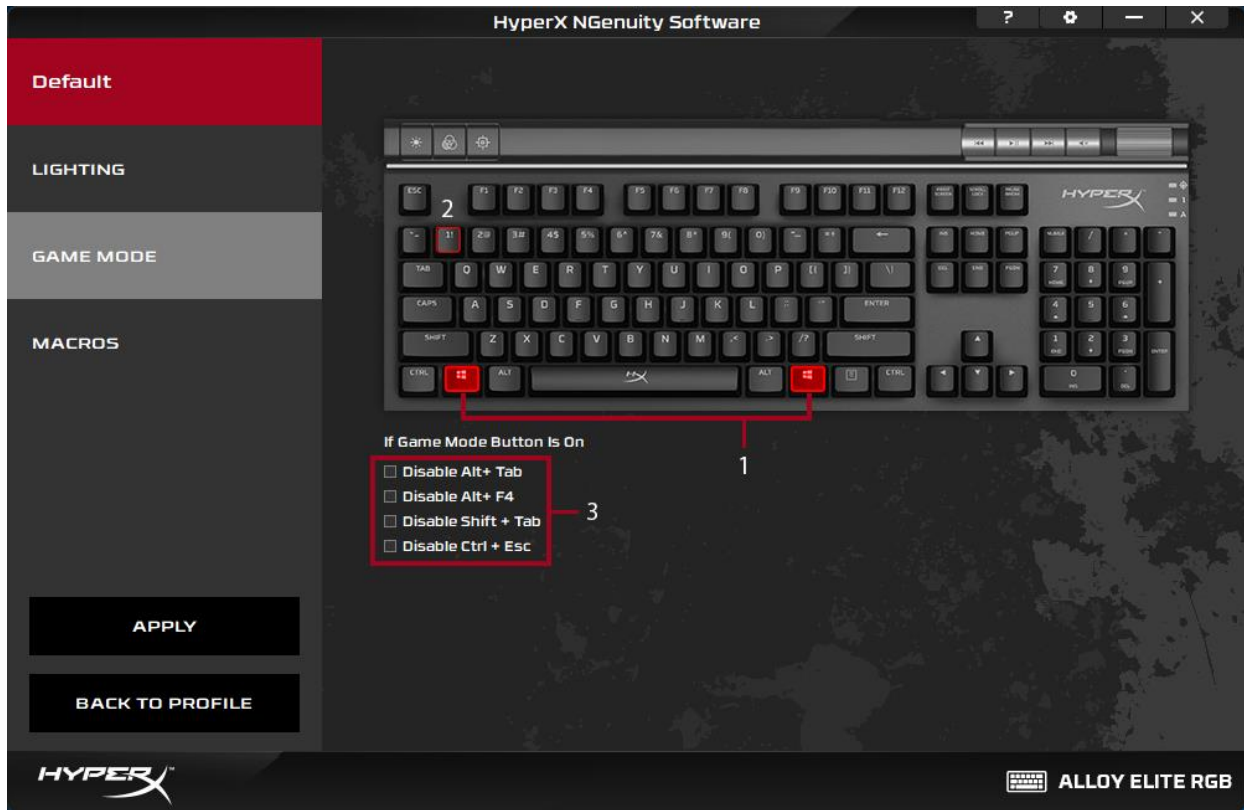
เริ่มจากการเลือกสีในตัวเลือกสี (1)

ปรับใช้สีโดยคลิกที่ปุ่มที่ละปุ่มหรือคลิกและลากเพื่อเลือกกลุ่มของปุ่มสั่งการ

เอฟเฟกต์ต่อไปนี้ (4) สามารถปรับใช้เป็นเอฟเฟกต์ของแป้นพิมพ์ทั้งหมด เช่น solid, breathing, wave, trigger, explosion และ HyperX Flame แต่ละเอฟเฟกต์จะมีค่าที่สามารถปรับแต่งได้

คุณสามารถรีเซ็ตสีของปุ่มกลับเป็นค่าเริ่มต้นโดยใช้ปุ่มรีเซ็ต (3)

Game Mode

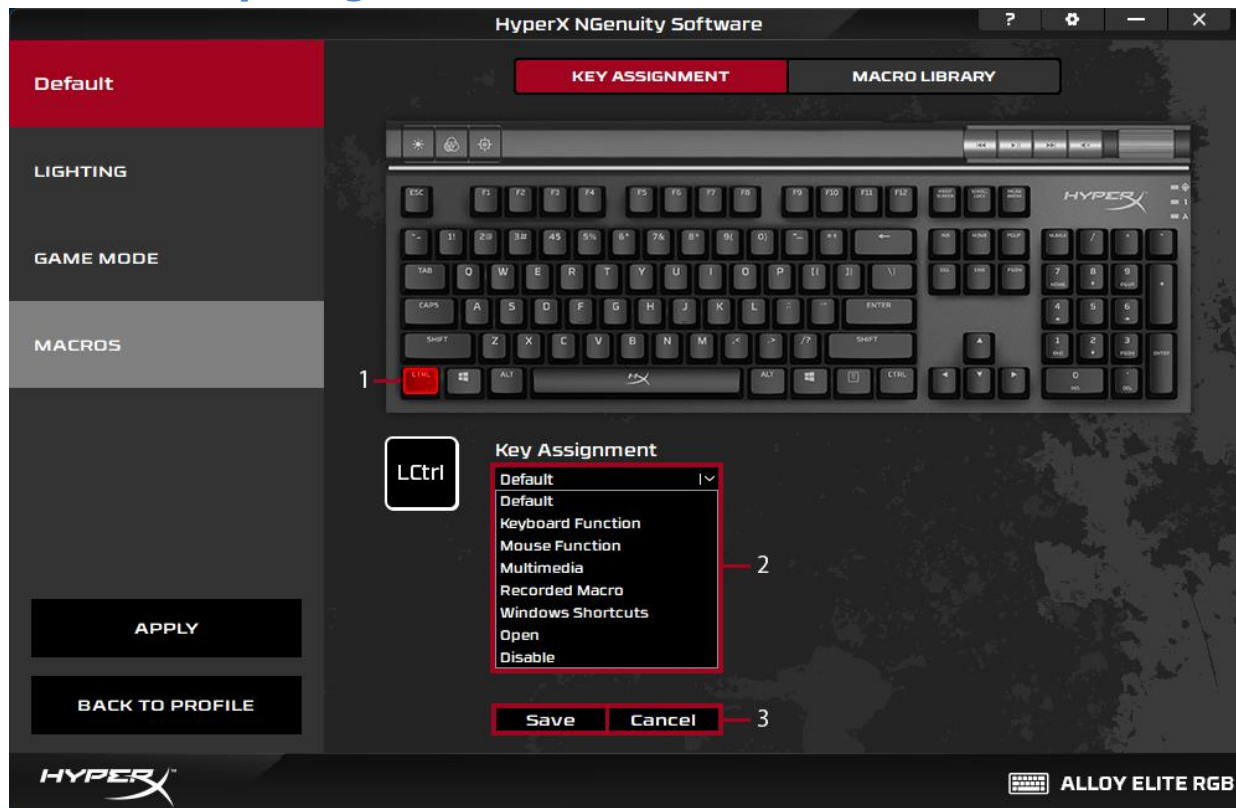


แท็บนี้ช่วยให้คุณสามารถปรับแต่งการทำงานของปุ่ม Game Mode การปรับแต่ง Game Mode จะเชื่อมโยงกับโปรไฟล์ที่เกี่ยวข้องเท่านั้น สิ่งทีเลือกจากโปรไฟล์ใดจะมีผลเฉพาะกับโปรไฟล์ดังกล่าว และไม่สามารถใช้ได้กับโปรไฟล์อื่น ๆ

ตามค่าเริ่มต้น ปุ่ม Windows ทั้งหมดจะปิดใช้งานเมื่อเปิด Game Mode (1) ปิดใช้งานปุ่มอื่น ๆ เพิ่มเติมใน Game Mode โดยเลือกปุ่มที่เป็นพิมพ์ (2) จากนั้นปุ่มจะเปลี่ยนเป็นสีแดง ลบปุ่มจาก Game Mode โดยเลือกอีกครั้งเพื่อไม่ให้เป็นสีแดงอีกต่อไป

ชุดปุ่มสั่งการยังสามารถปิดใช้งานได้โดยเลือกปุ่มเหล่านี้จากรายการ (3)

Macros – Key Assignment



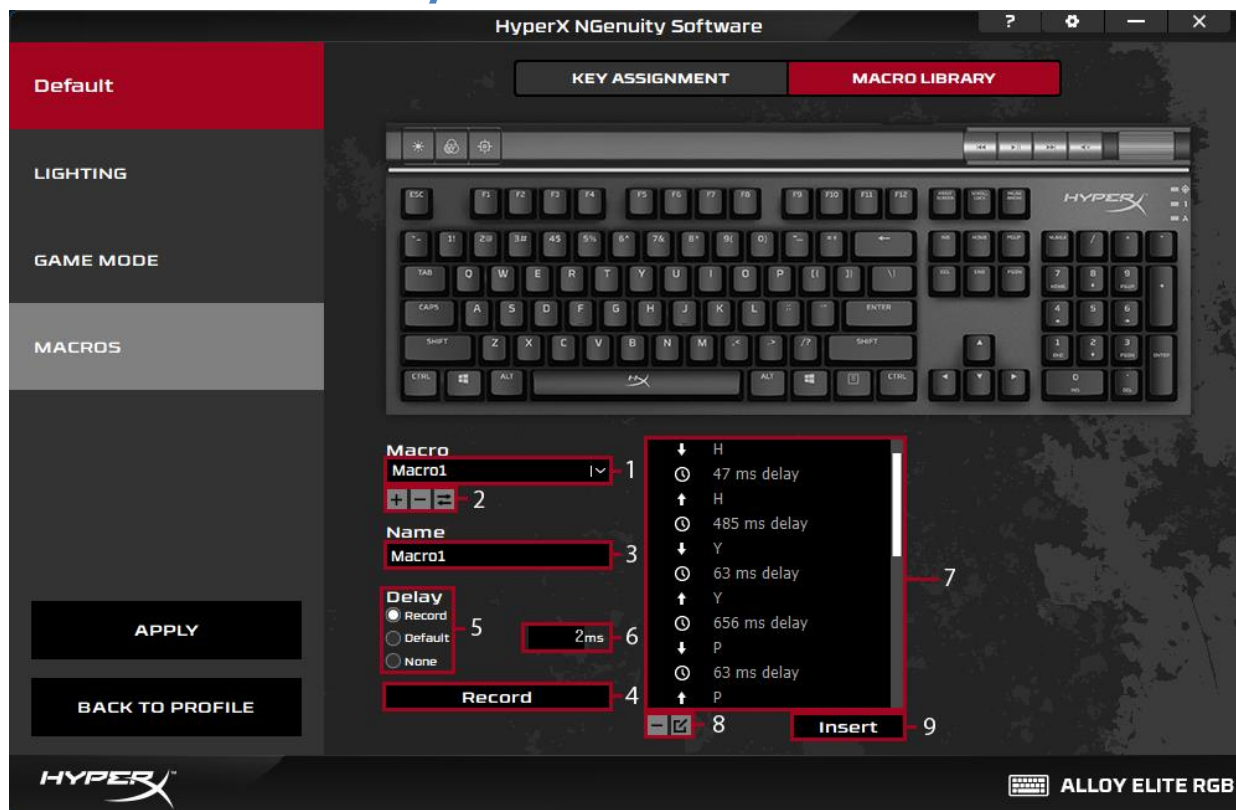
แท็บ Key Assignment ช่วยให้คุณสามารถกำหนดแผนผังปุ่มกดใหม่สำหรับการดำเนินการใด ๆ แทนฟังก์ชันเริ่มต้น

เลือกปุ่มโดยคลิกเลือกปุ่ม จากนั้นปุ่มจะเปลี่ยนเป็นสีแดง (1) จากนั้นเลือกการดำเนินการที่ต้องการจากส่วนแสดงรายการ (2) กดปุ่ม **Save** หรือ **Cancel** เมื่อเสร็จสิ้น (3)

นี่เป็นรายการการดำเนินการและฟังก์ชันการทำงานทั้งหมดสำหรับผนวกเข้ากับปุ่มกด:

Key Assignment	การดำเนินการ
Default	ฟังก์ชันแป้นพิมพ์เริ่มต้น
Keyboard Function	เปลี่ยนผังปุ่มกดให้เป็นแบบอื่น
Mouse Function	กำหนดฟังก์ชันของเมาส์ เช่น การคลิกหรือการเลื่อนล้อให้เป็นปุ่มที่ต้องการ
Multimedia	กำหนดฟังก์ชันมัลติมีเดีย เช่น การเปิดเล่น ปิดเสียงหรือปรับระดับเสียงให้กับปุ่มกด
Recorded Macro	กำหนดมาโครที่บันทึกไว้ (ดูในหัวข้อถัดไป) ให้กับปุ่มกด และเลือกตัวเลือกในการเล่น
Windows Shortcuts	กำหนดชอร์ตคัท Windows เช่น แสดงเดสก์ทอป หรือกำหนดปุ่มสำหรับวาง
Open	กำหนดไฟล์ โปรแกรมหรือเส้นทางโฟลเดอร์หรือเว็บไซต์ไว้กับปุ่ม
Disable	ปิดใช้งานปุ่มที่เลือก

Macros – Macro Library



แท็บ Macro Library ออกแบบมาเพื่อบันทึกและแก้ไขมาโครกำหนดเอง

บันทึกมาโครโดยเลือกมาโครที่มีอยู่ในรายการ (1) หรือจัดทำมาโครใหม่โดยคลิกที่เครื่องหมาย + (2) ชื่อมาโครจะปรากฏขึ้นที่ฟิลด์ด้านล่าง (3) กดบันทึก (4) จากนั้นพิมพ์ชุดปุ่มสั่งการลงไป จากนั้นกด Stop เพื่อสิ้นสุด (4)

การปรับระยะหน่วงระหว่างการกดปุ่ม โดยมีอยู่สามตัวเลือก (5) ได้แก่

- Record: ระยะหน่วงระหว่างการกดปุ่มจะเป็นไปตามที่บันทึกไว้
- Default: เลือกค่าคงที่ (6) สำหรับการหน่วงระหว่างการกดปุ่มแต่ละปุ่ม
- None: ไม่มีระยะหน่วงระหว่างการกดปุ่ม

สามารถลบแถมมาโครหรือแก้ไขได้โดยใช้ปุ่ม – และ **Edit** ด้านล่างรายการ (8)

กรอกค่าการกดหรือระยะหน่วงโดยกดที่ปุ่ม **Insert** (9) \

คุณสามารถนำเข้าหรือส่งออกได้โดยใช้ปุ่มลูกศรคู่ (2)

การปรับแต่งโปรไฟล์สำหรับเมาส์

ปรับแต่งโปรไฟล์โดยเลือกโปรไฟล์ที่มีอยู่จากไลบรารี จากนั้นคลิกที่ปุ่ม **Customize** ด้านล่าง
จะมีหัวข้อหลัก ๆ สามหัวข้อปรากฏขึ้นที่ด้านซ้ายใต้ชื่อโปรไฟล์ และจะมีหัวข้อย่อยในแต่ละหัวข้อ:

หัวข้อ	หัวข้อย่อย	ฟังก์ชัน
ไฟส่องสว่าง	มาตรฐาน	ใช้เอฟเฟกต์เพื่อปรับแต่งโปรไฟล์ไฟส่องสว่างของคุณ
	ขั้นสูง	กำหนดโปรไฟล์ไฟส่องสว่างของคุณสำหรับแสดงไฟ LED แต่ละชุด
ประสิทธิภาพ	ประสิทธิภาพ	ปรับแต่งค่า DPI สำเร็จของคุณ และสีของส่วนแสดงสถานะ DPI
มาโคร	Key Assignment	เชื่อมโยงปุ่มกับฟังก์ชันสำเร็จ
	Macro Library	กำหนดชุดปุ่มสั่งการตามต้องการ (มาโคร) สำหรับใช้ใน Key Assignment

ดูตัวอย่างการกำหนดค่าสีเฉพาะสำหรับเมาส์ของคุณโดยกดปุ่ม **Apply** ทางด้านซ้าย

บันทึกการกำหนดค่าเฉพาะโดยไม่ดูตัวอย่างเมาส์ด้วยการกดปุ่ม **Back to profile**

ไฟส่องสว่าง - มาตรฐาน



แท็บ Standard ช่วยให้คุณสามารถปรับแต่งไฟส่องสว่างของโปรไฟล์ผ่านเอฟเฟกต์ไฟส่องสว่าง (1)

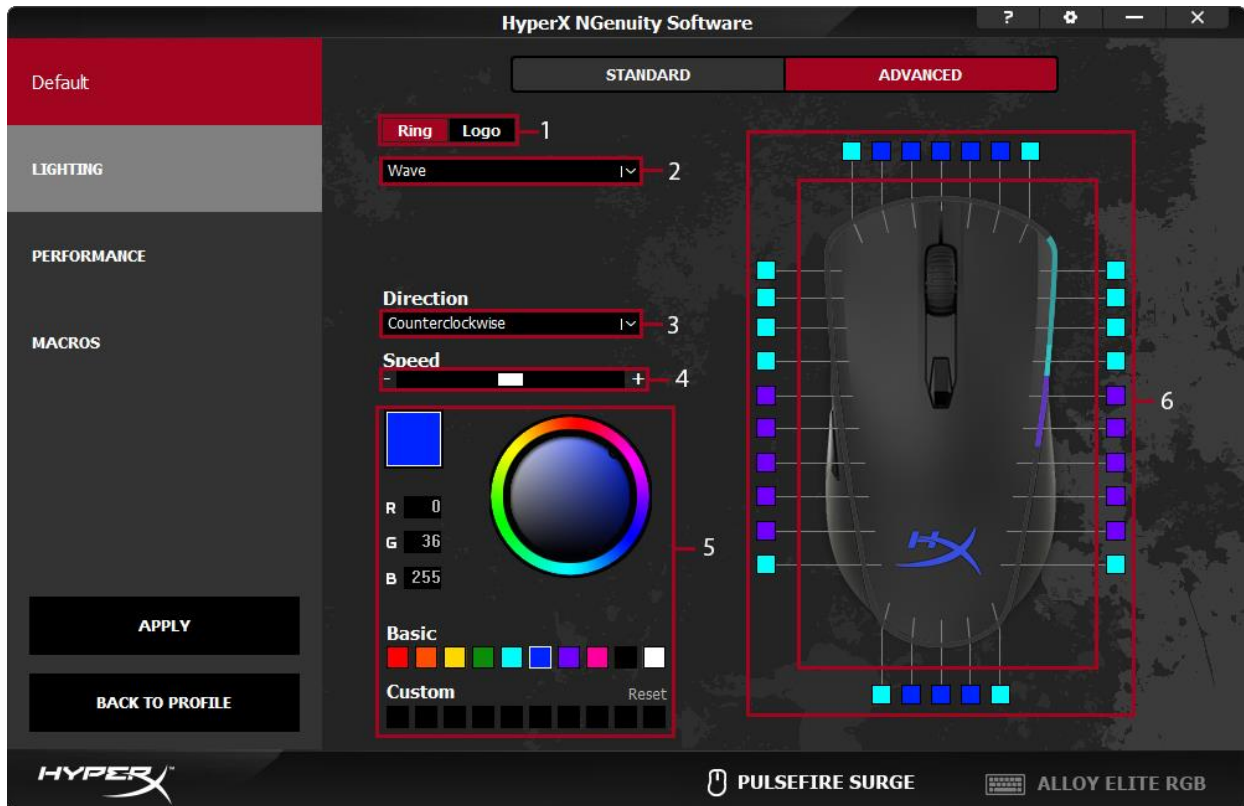
การเลือกสีจะถูกดำเนินการในส่วนการเลือกสี (5) โดยการเลือกสีในวงล้อหรือกรอกค่า RGB ที่อยู่ติดกันปรับใช้สีกับเอฟเฟกต์โดยคุณต้องวางสีที่เลือกในกรอบสี่เหลี่ยมติดกับ Single หรือ Dual (2)

แต่ละเอฟเฟกต์จะมีค่าเพิ่มเติมหนึ่งค่าขึ้นไป เช่น สี หรือความเร็ว (3)(4)

นี่เป็นการแยกย่อยเอฟเฟกต์และการตั้งค่าต่าง ๆ สำหรับแต่ละส่วน:

เอฟเฟกต์	รายละเอียด	ตัวเลือกสี	การเลือกความเร็ว	การเลือกทิศทาง
ติดค้าง	ไฟติดค้าง	1	X	X
Breathing	กระพริบเหมือนหายใจ	1 / 2 / สเปคตรัม	✓	X
Wave	รูปคลื่น	1 / 2 / สเปคตรัม	✓	✓
Trigger	การกดปุ่มจะเป็นการเปิดไฟ LED จากนั้นไฟจะค่อย ๆ ดับลง	1 / 2 / สเปคตรัม	✓	✓
Color Cycle	วงรอบสีตั้งแต่สองสีขึ้นไป	2 / สเปคตรัม	✓	X

Lighting – Freestyle

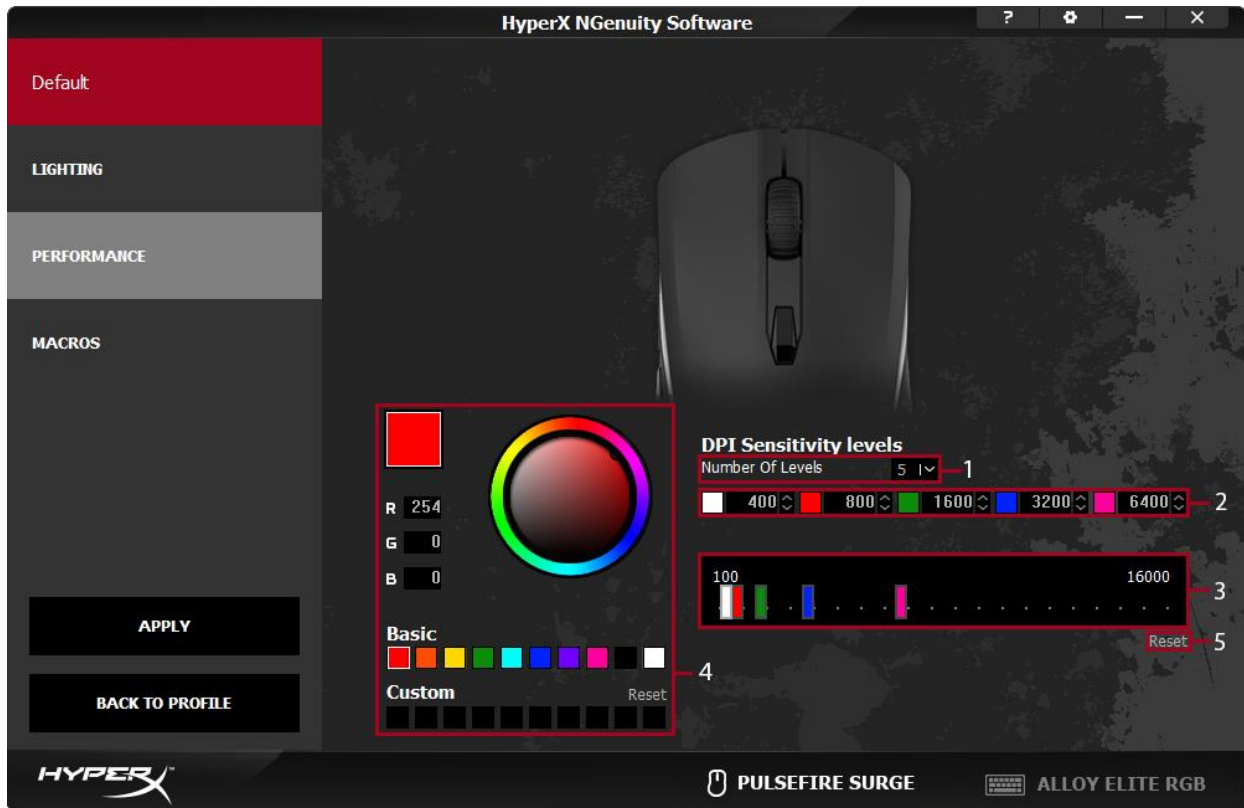


แท็บ Advanced ช่วยให้คุณสามารถปรับแต่งสี LED ได้แยกกัน ตามค่าเริ่มต้น LED ทั้งหมดจะเป็นสีแดง คุณสามารถสลับ LED วงแหวนและ LED โลโก้โดยใช้ปุ่มนี้ (1)

เริ่มจากเลือกสีในตัวเลือกสี (5) ปรับใช้สีโดยคลิกที่ LED ที่ละตัว (6) หรือคลิกและลากเพื่อเลือกกลุ่ม LED สามารถปรับใช้เอฟเฟกต์ (2) กับวงแหวนไฟ (ติดค้างหรือเป็นคลื่น) หรือโลโก้ (ติดค้างและสว่างวาบ) แต่ละเอฟเฟกต์จะมีค่าที่สามารถปรับแต่งได้ (3)(4)

คุณสามารถรีเซ็ตสีของปุ่มกลับเป็นค่าเริ่มต้นโดยใช้ปุ่มรีเซ็ต (5)

ประสิทธิภาพ

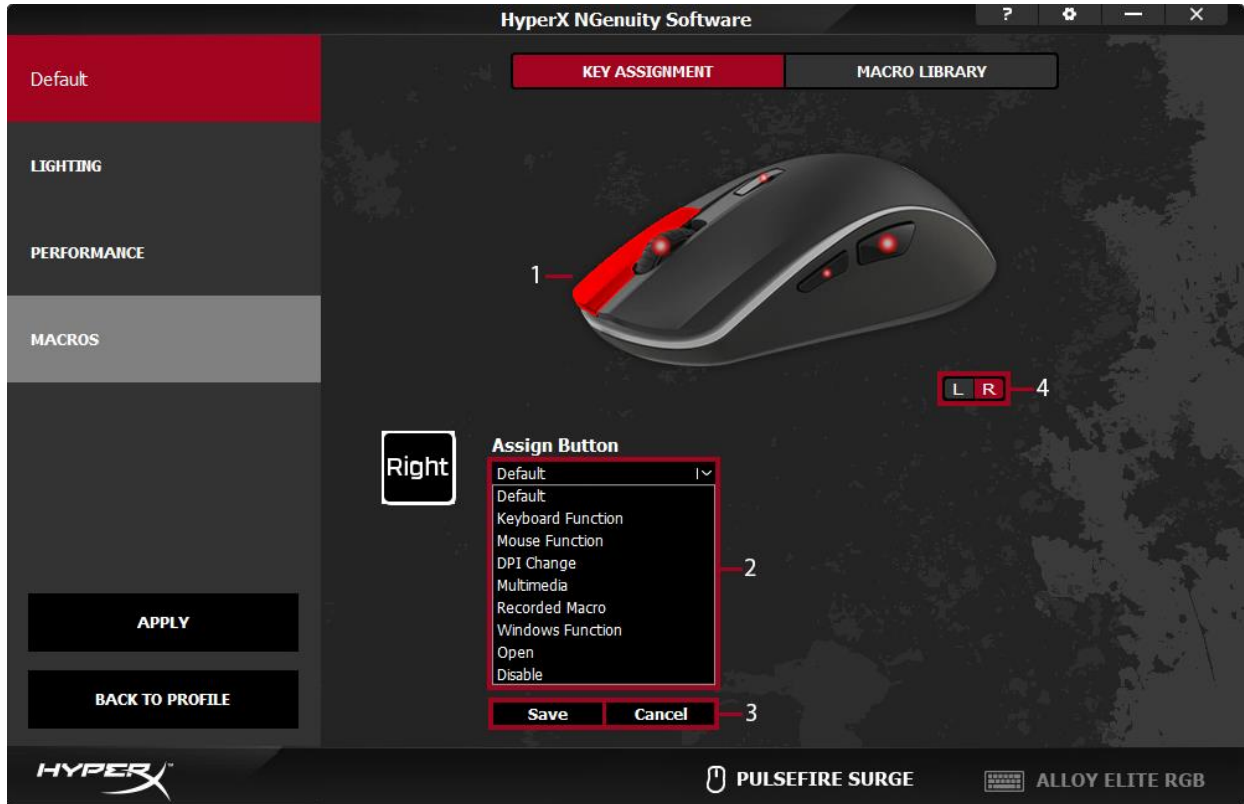


แท็บนี้ช่วยให้คุณสามารถกำหนดค่า DPI สำเร็จได้ การปรับแต่ง DPI จะเชื่อมโยงกับโปรไฟล์ที่เกี่ยวข้องเท่านั้น สิ่งทีเลือกจากโปรไฟล์ใดจะมีผลเฉพาะกับโปรไฟล์ดังกล่าว และไม่สามารถใช้ได้กับโปรไฟล์ทั้งหมด

ตามค่าเริ่มต้น DPI จะแบ่งออกเป็น 3 ระดับ (1) ทั้งนี้คุณสามารถปรับระดับ DPI ได้ระหว่าง 1 - 5 คุณสามารถกำหนดค่า DPI และสี (4) สำหรับระดับ DPI แต่ละระดับ (2) และยังสามารถกำหนดค่า DPI โดยคลิกและลากสถานะระดับไปแถบเลื่อน (3)

รีเซ็ตเป็นค่าเริ่มต้นโดยใช้ปุ่มรีเซ็ต (5)

Macros – Key Assignment



แท็บ Key Assignment ช่วยให้คุณสามารถกำหนดแผนผังปุ่มเมาส์ใหม่สำหรับการดำเนินการใด ๆ แทนฟังก์ชันเริ่มต้น

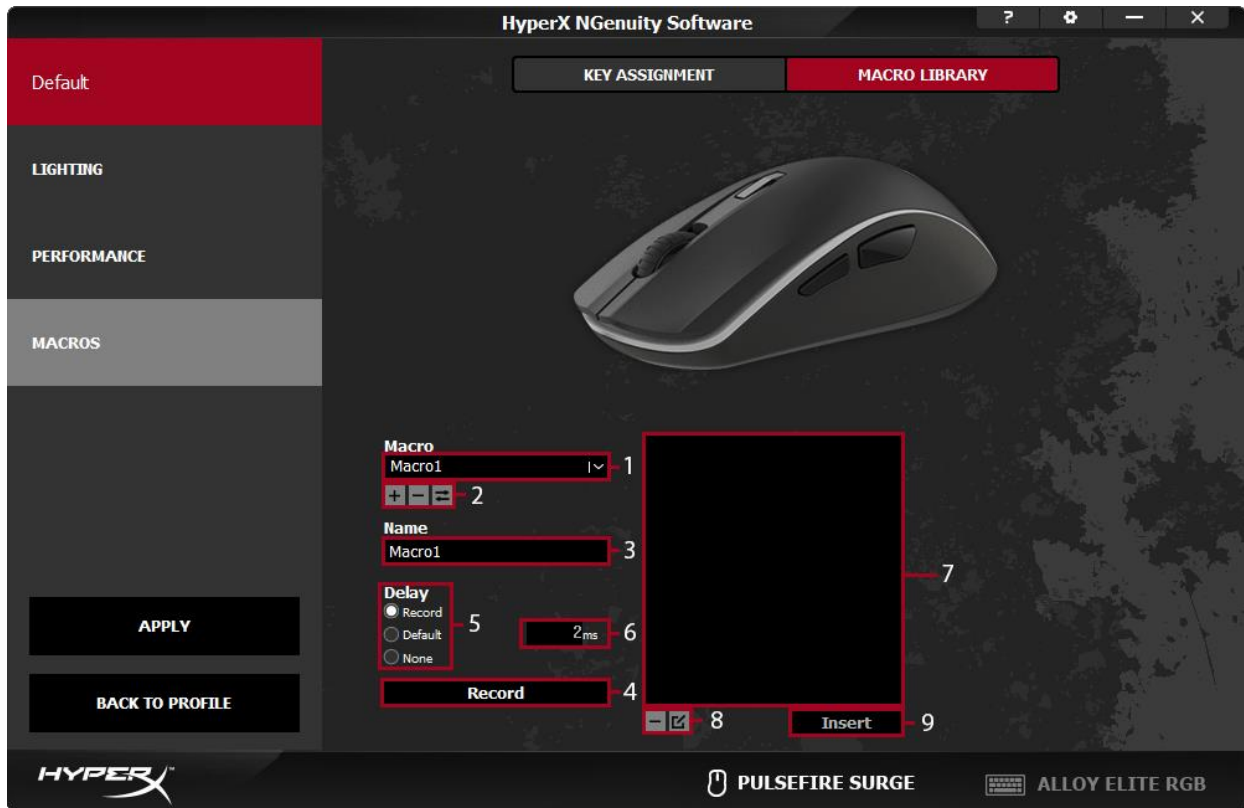
นอกจากนี้คุณยังสามารถปรับเมาส์เป็นแบบใช้มือขวา (ค่าเริ่มต้น) หรือมือซ้ายผ่านสวิตช์ควบคุม (4) ปุ่ม "คลิกปกติ" (หรือปุ่มใช้งานหลัก) จะไม่สามารถปรับแผนผังใหม่สำหรับฟังก์ชันอื่นได้ การสลับรูปแบบใช้งานระหว่างมือซ้ายและมือขวาเป็นการสลับตำแหน่งของปุ่มใช้งานหลัก

เลือกปุ่มโดยคลิกที่ปุ่ม จากนั้นปุ่มจะเป็นสีแดง (1) จากนั้นเลือกการดำเนินการที่ต้องการจากส่วนแสดงรายการ (2) กดปุ่ม **Save** หรือ **Cancel** เมื่อเสร็จสิ้น (3)

ต่อไปนี้เป็นรายการดำเนินการทั้งหมดที่มีเพื่อผนวกปุ่มสั่งการใหม่:

Key Assignment	การดำเนินการ
Default	ฟังก์ชันเมาส์เริ่มต้น
Keyboard Function	กำหนดแผนผังปุ่มกดไปที่ปุ่มอื่น
Mouse Function	กำหนดฟังก์ชันของเมาส์ เช่น การคลิกหรือการเลื่อนล้อให้เป็นปุ่มที่ต้องการ
การปรับ DPI	กำหนดค่า DPI ไปที่ปุ่มที่ต้องการ
Multimedia	กำหนดฟังก์ชันมัลติมีเดีย เช่น การเปิดเล่น ปิดเสียงหรือปรับระดับเสียงให้กับปุ่มกด
Recorded Macro	กำหนดมาโครที่บันทึกไว้ (ดูในหัวข้อถัดไป) สำหรับปุ่มกด และเลือกตัวเลือกในการเปิดเล่น
Windows Function	กำหนดซอร์ตคัท Windows เช่น แสดงเดสก์ทอป หรือกำหนดปุ่มสำหรับวาง
Open	กำหนดไฟล์ โปรแกรมหรือเส้นทางโฟลเดอร์หรือเว็บไซต์ไว้กับปุ่ม
Disable	ปิดใช้งานปุ่มที่เลือก

มาโคร - ไลบรารีมาโคร



แท็บ Macro Library ออกแบบมาเพื่อบันทึกและแก้ไขมาโครกำหนดเอง

บันทึกมาโครโดยเลือกมาโครที่มีอยู่ในรายการ (1) หรือจัดทำมาโครใหม่โดยคลิกที่เครื่องหมาย + (2) ชื่อมาโครจะปรากฏขึ้นที่ฟิลด์ด้านล่าง (3) กดบันทึก (4) จากนั้นพิมพ์ชุดปุ่มสั่งการลงไป จากนั้นกด Stop เพื่อสิ้นสุด (4)

การปรับระยะหน่วงระหว่างการกดปุ่ม โดยมีอยู่สามตัวเลือก (5) ได้แก่

- Record: ระยะหน่วงระหว่างการกดปุ่มจะเป็นไปตามที่บันทึกไว้
- Default: เลือกค่าคงที่ (6) สำหรับการหน่วงระหว่างการกดปุ่มแต่ละปุ่ม
- None: ไม่มีระยะหน่วงระหว่างการกดปุ่ม

สามารถลบแถมมาโครหรือแก้ไขได้โดยใช้ปุ่ม – และ **Edit** ด้านล่างรายการ (8)

กรอกค่าการกดหรือระยะหน่วงโดยกดที่ปุ่ม **Insert** (9)

คุณสามารถนำเข้าหรือส่งออกได้โดยใช้ปุ่มลูกศรคู่ (2)



Hướng dẫn sử dụng Phần mềm chơi game HyperX NGenuity



Mục lục

Giới thiệu	2
Cấu trúc của HyperX NGenuity	2
Trang chính (Bàn phím & Chuột)	3
Bố cục.....	3
Tạo cấu hình.....	4
Sao chép cấu hình	5
Nhập/xuất cấu hình	6
Chỉnh sửa cấu hình.....	7
Xóa cấu hình.....	8
Menu Settings (Thiết Lập)	9
Tùy chỉnh một cấu hình cho bàn phím.....	10
Chiếu sáng – Hiệu ứng	11
Chiếu sáng – Vùng.....	12
Chiếu sáng – Tự do.....	13
Chế độ game	14
Macro – Gán phím	15
Macro – Thư viện macro	16
Tùy chỉnh một cấu hình cho chuột.....	17
Chiếu sáng – Tiêu chuẩn	18
Chiếu sáng – Tự do.....	19
Hoạt động	20
Macro – Gán phím	21
Macro – Thư viện macro.....	23



Giới thiệu

Phần mềm chơi game HyperX NGenuity cho phép bạn tạo cấu hình tùy chỉnh cho các thiết bị ngoại vi HyperX RGB. Trong cấu trúc của cấu hình NGenuity, có các thiết lập sẵn chỉnh lại được về cách chiếu sáng, macro và chơi game. Nhờ tính năng này và bộ nhớ tích hợp trên các thiết bị ngoại vi HyperX RGB mà bạn có tới ba cấu hình để sử dụng ngay, mà không cần phải dùng phần mềm NGenuity để chạy macro tùy chỉnh hoặc áp dụng các thiết lập riêng của bạn cho chế độ chơi game.

Cấu trúc của HyperX NGenuity

Phần mềm chơi game HyperX NGenuity được thiết kế lấy cấu hình làm trung tâm và là công cụ giúp bạn tạo ra các cấu hình đó. NGenuity cũng giúp tải các cấu hình này vào bàn phím tương thích của bạn.

Các thiết lập của bạn như cách chiếu sáng, chế độ game, cách gán phím và macro đều được lưu trữ trong một cấu hình.

Bàn phím và chuột HyperX tương thích với NGenuity có thể lưu trữ tối đa ba cấu hình trong bộ nhớ tích hợp và luôn lưu trữ ít nhất một cấu hình (đóng vai trò là cấu hình mặc định). Khi sử dụng cấu hình tích hợp, bạn không cần phải cài đặt phần mềm, mà chỉ cần chuyển đổi giữa các cấu hình bằng nút cấu hình trên bàn phím hoặc tổ hợp nút (DPI + bấm nút cuộn chuột) trên chuột.

Khi sử dụng phần mềm, các cấu hình từ thư viện hoặc bộ nhớ tích hợp có thể được áp dụng vào bàn phím hoặc chuột.

Trang chính (Bàn phím & Chuột)

Bố cục



1. Tên cấu hình đã chọn
2. Thanh tìm kiếm thư viện cấu hình
3. Thư viện cấu hình
4. Khe cấu hình trên bộ nhớ tích hợp
5. Tùy chỉnh nút cấu hình
6. Tạo cấu hình
7. Sao chép cấu hình
8. Nhập / xuất cấu hình
9. Chỉnh sửa cấu hình
10. Xóa cấu hình
11. Chỉ dẫn
12. Thiết lập
13. Áp dụng cấu hình đã chọn vào bàn phím
14. Xem trước cấu hình chế độ sáng
15. Lựa chọn thiết bị

Tạo cấu hình



Sau khi nhấn nút **Create a profile (Tạo cấu hình)** (1) bạn có thể chọn tên cấu hình (2) và biểu tượng cấu hình (3), liên kết ứng dụng (4) hoặc mẫu chế độ sáng (5) vào cấu hình.

Khi liên kết với một ứng dụng, cấu hình sẽ tự động tải vào bàn phím khi chạy ứng dụng. Thêm ứng dụng bằng nút + (6) hoặc xóa ứng dụng bằng nút - (6).

Bạn có thể sử dụng mẫu chế độ sáng để nhanh chóng tạo một cấu hình cho một trò chơi với chế độ sáng phù hợp.

Để lưu và thoát, nhấn nút **Save (Lưu)** (7).

Sao chép cấu hình



Để sao chép cấu hình, chọn một cấu hình trong thư viện (1) và nhấn vào nút **Duplicate (Sao chép)** (2). Cấu hình được sao chép sẽ xuất hiện trong thư viện cấu hình.

Nhập/xuất cấu hình



Có thể xuất các cấu hình dưới dạng các tập tin .hxp vào máy tính và nhập trở lại trên bất kỳ máy tính nào.

Để nhập cấu hình, nhấn vào nút **Browse (Duyệt)** (2) rồi di chuyển tới thư mục có cấu hình. Chọn một hoặc nhiều cấu hình rồi chọn **Open (Mở)**. Cấu hình đã chọn trước đó sẽ xuất hiện trong danh sách phía trên nút duyệt. Xác nhận cấu hình bạn muốn nhập bằng cách chọn từng cấu hình hoặc nhấn **Select All (Chọn tất cả)** (3) rồi nhấn **OK** (4). Các cấu hình sẽ xuất hiện trong thư viện của bạn.

Để xuất cấu hình, chọn từng cấu hình trong danh sách hiển thị thư viện cấu hình, hoặc nhấn **Select All (Chọn tất cả)** (5) rồi nhấn **OK** (6). Duyệt tới thư mục bạn muốn lưu cấu hình rồi nhấn **OK**.

Chỉnh sửa cấu hình



Chọn cấu hình bạn muốn chỉnh sửa từ thư viện cấu hình (1) rồi nhấn vào nút **Edit (Chỉnh sửa)** (2).

Thay đổi các thiết lập cấu hình như tên (5), biểu tượng (6), ứng dụng liên kết (9) hoặc mẫu chế độ sáng (10) rồi nhấn nút lưu (7) để áp dụng các thay đổi.

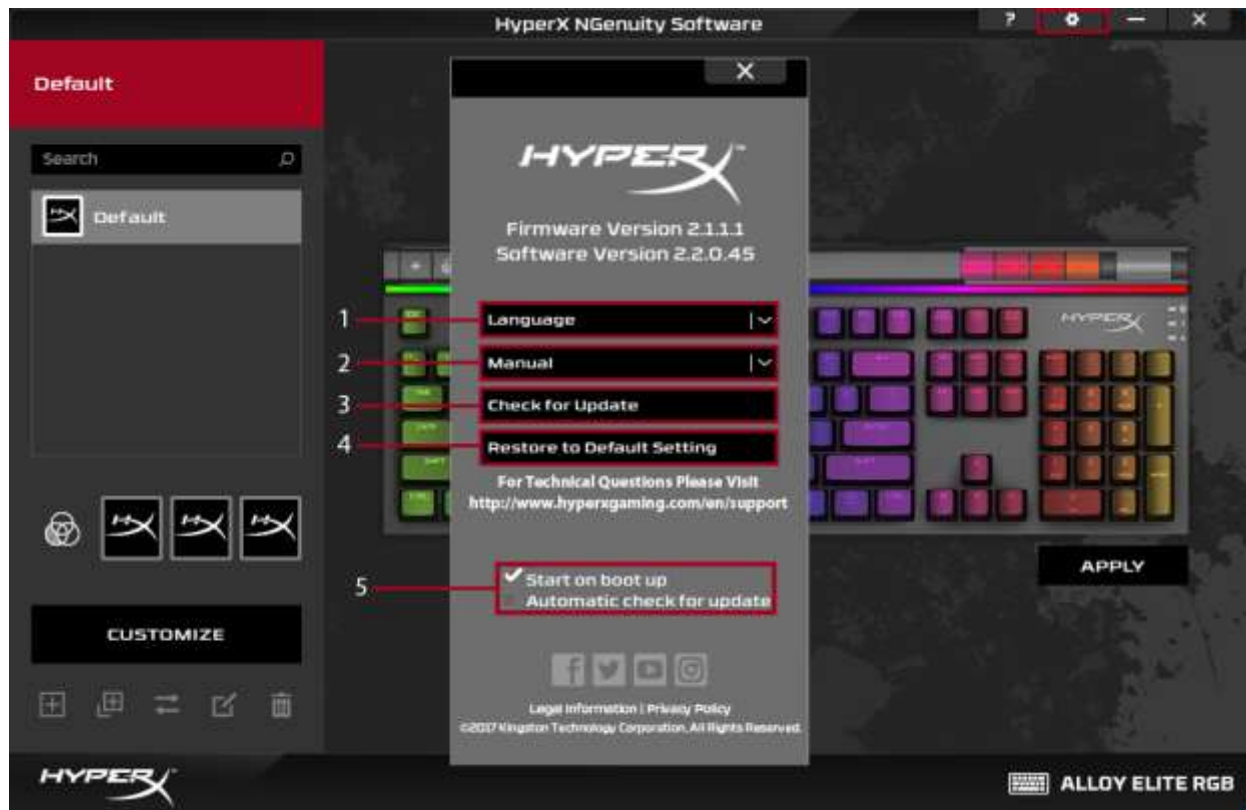
Không thể chỉnh sửa trực tiếp các cấu hình nằm trong bộ nhớ tích hợp (3). Trước tiên cần kéo và thả từng cấu hình vào thư viện cấu hình.

Xóa cấu hình



Chọn một cấu hình từ thư viện cấu hình (1) hoặc từ một trong những khe bộ nhớ tích hợp(2). Nhấn vào nút xóa (3) và xác nhận xóa vĩnh viễn cấu hình đó.

Menu Settings (Thiết Lập)



Menu thiết lập của phần mềm cho phép bạn thay đổi ngôn ngữ của NGenuity (1), truy cập mục hướng dẫn sử dụng sản phẩm (2), xem thông tin về các bản cập nhật phần mềm hoặc firmware (3) hoặc khôi phục các thiết lập mặc định lại cho phần mềm (4) trên trang này.

Khi khôi phục thiết lập mặc định, tất cả các cấu hình sẽ bị xóa. Hãy sao lưu các cấu hình bằng menu Nhập/Xuất.

Bạn cũng có thể chọn cho NGenuity khởi động cùng với máy và cho phần mềm tự động kiểm tra tìm các bản cập nhật (5).

Tùy chỉnh một cấu hình cho bàn phím

Để tùy chỉnh cấu hình, chọn một cấu hình hiện có trong thư viện rồi nhấn nút **Customize (Tùy chỉnh)** bên dưới.

Có ba mục chính sẽ hiển thị ở bên trái phía dưới tên của cấu hình và có các mục phụ trong mỗi mục đó:

Mục	Mục phụ	Chức năng
Chiếu sáng	Hiệu ứng	Sử dụng hiệu ứng để tùy chỉnh cấu hình đèn.
	Vùng	Sử dụng vùng để tùy chỉnh cấu hình đèn.
	Tự do	Tùy chỉnh cấu hình chiếu sáng theo từng phím.
Chế độ game	Chế độ game	Chọn các phím hoặc tổ hợp phím bạn muốn tắt khi bật Chế độ game.
Macro	Gán phím	Liên kết phím với một chức năng hoặc hành động được thiết lập sẵn.
	Thư viện macro	Tạo tổ hợp phím tùy chỉnh (macro) sẽ được sử dụng trong Gán phím.

Để xem trước thiết lập màu trên bàn phím, nhấn nút **Apply (Áp dụng)** ở bên trái.

Để lưu thiết lập mà không xem trước bàn phím, nhấn nút **Back to profile (Quay lại cấu hình)**.

Chiếu sáng – Hiệu ứng



Tab hiệu ứng cho phép bạn tùy chỉnh cấu hình chiếu sáng bằng cách sử dụng một hiệu ứng (4) hoặc hai hiệu ứng (4)(5) kết hợp với nhau (không phải tất cả hiệu ứng đều có thể kết hợp cùng nhau).

Thực hiện lựa chọn màu trong công cụ chọn màu (1) bằng cách sử dụng một màu trên vòng chọn màu hoặc nhập giá trị RGB ở bên cạnh. Để áp dụng một màu vào hiệu ứng, bạn cần phải thả màu đã chọn vào các ô vuông bên cạnh ký hiệu Single (Đơn) hoặc Dual (Kép) (2).

Mỗi hiệu ứng sẽ có một hoặc nhiều cách thiết lập như lựa chọn màu sắc hoặc tốc độ (6)(7). Sau đây là bảng minh họa các hiệu ứng và thiết lập có thể dùng cho từng hiệu ứng:

Hiệu ứng	Mô tả	Lựa chọn màu	Lựa chọn tốc độ	Lựa chọn hướng	Hiệu ứng thứ hai có thể dùng
Solid (Liên tục)	Màu sáng liên tục.	1	X	X	✓
Breathing (Nhịp thở)	Nhấp nháy như nhịp thở.	Quang phổ 1 / 2 /	✓	X	✓
Wave (Lượn sóng)	Kiểu lượn sóng.	Quang phổ 1 / 2 /	✓	✓	✓
Trigger (bấm sẽ sáng)	Phím được nhấn sẽ sáng lên rồi nhạt dần.	Quang phổ 1 / 2 /	✓	X	X
Nổ	Kiểu bùng nổ	Quang phổ 1 / 2 /	✓	X	X
Ngọn lửa HyperX	Kiểu ngọn lửa.	Quang phổ 1 / 2 /	✓	X	X

Chiếu sáng – Vùng



Tab vùng cho phép bạn tùy chỉnh riêng các tổ hợp phím sử dụng một trong sáu mẫu thiết lập sẵn hoặc bằng cách tạo ra một mẫu mới.

Chọn một mẫu bằng danh sách thả xuống (1).

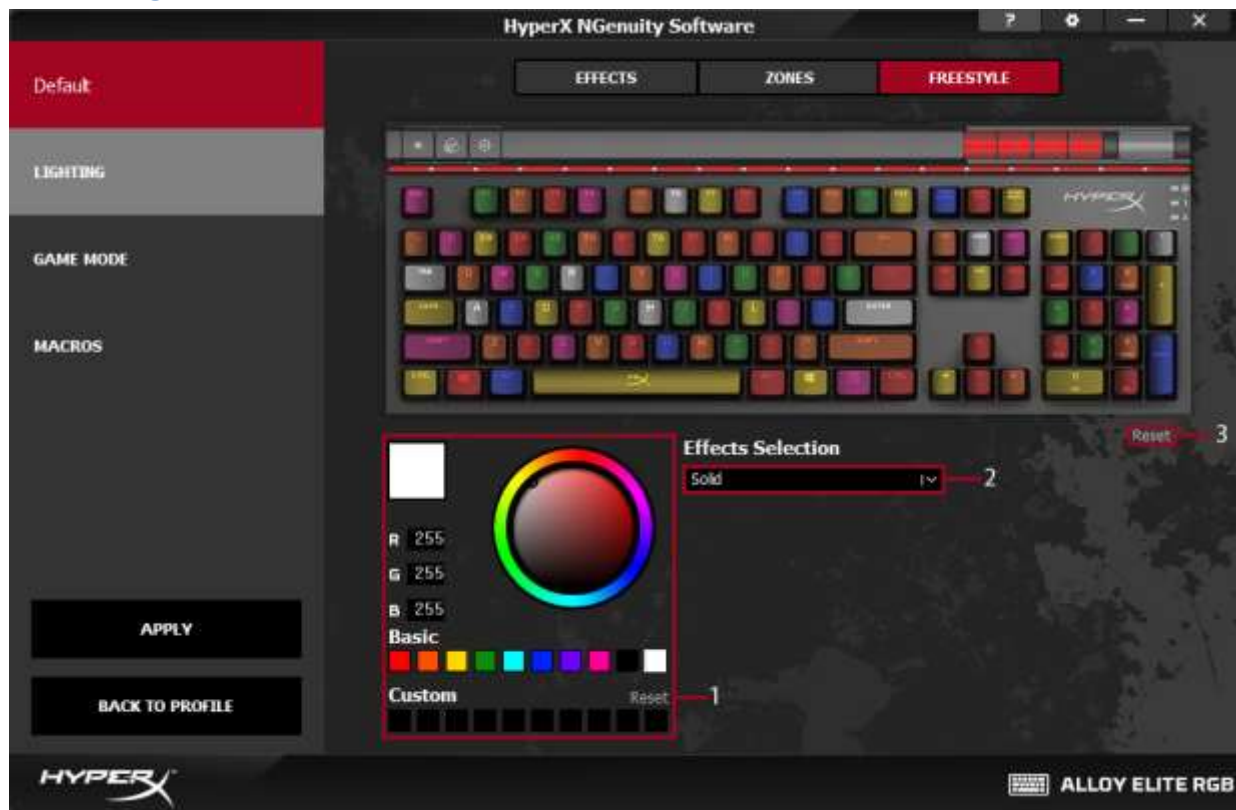
Để thay đổi màu của một vùng, chọn một màu trong công cụ chọn màu (2) rồi nhấn vào ô vuông bên cạnh vùng.

Để thêm, xóa hoặc chỉnh sửa tên của một vùng, sử dụng nút +, - hoặc nút **edit (chỉnh sửa)** (3).

Để cài đặt lại từng vùng về mặc định, sử dụng nút **Reset (Thiết lập lại)** (4).

Có thể đặt các hiệu ứng sau (5) là hiệu ứng toàn bàn phím: liên tục, nhấp thờ, sóng, nhấp sáng, nổ và ngọn lửa HyperX. Có thể tùy chỉnh thiết lập cho từng hiệu ứng.

Chiếu sáng – Tự do



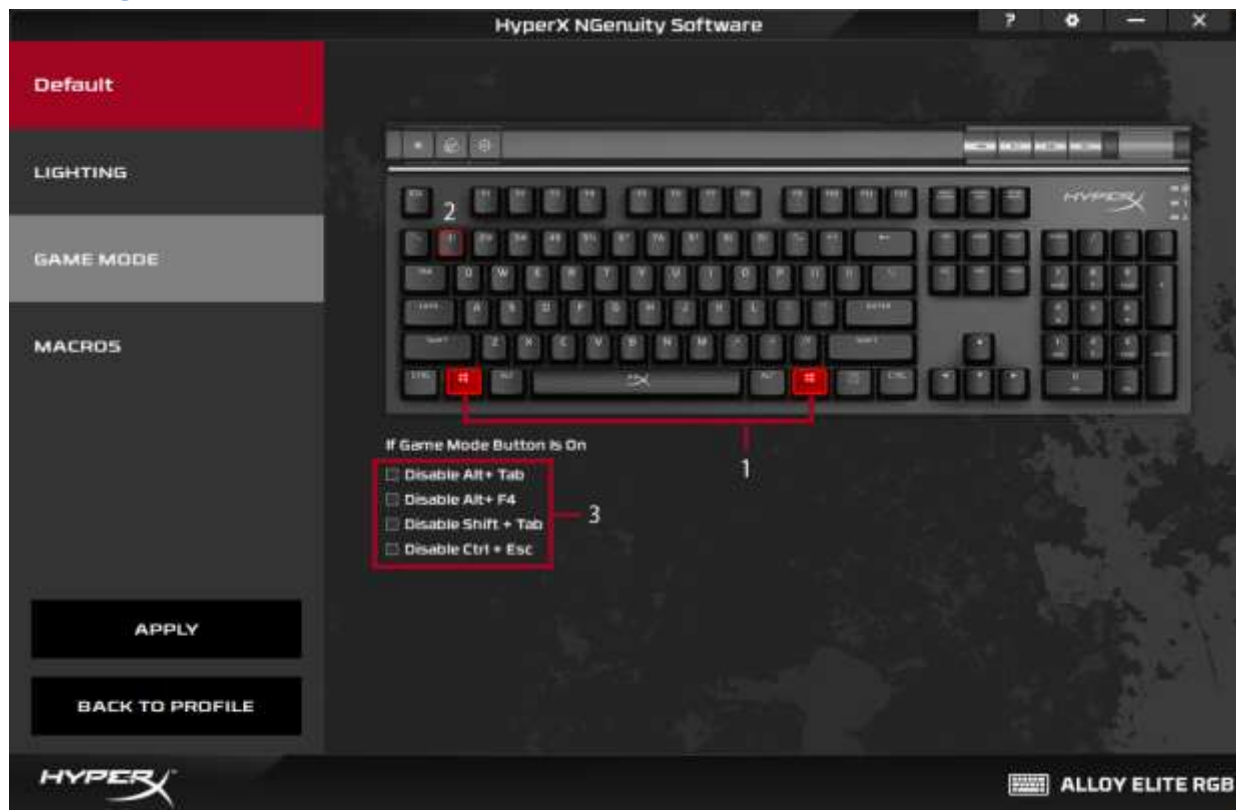
Tab tự do cho phép bạn tùy chỉnh màu sắc riêng cho từng phím. Theo mặc định, toàn bộ bàn phím sẽ là màu đỏ.

Trước tiên chọn một màu trong công cụ chọn màu (1). Để áp dụng một màu, nhấn vào từng phím một hoặc nhấn và kéo để chọn một tổ hợp phím.

Có thể đặt các hiệu ứng sau (4) là hiệu ứng toàn bàn phím: liên tục, nhấp thở, sóng, nhấp sáng, nổ và ngọn lửa HyperX. Có thể tùy chỉnh thiết lập cho từng hiệu ứng.

Bạn có thể đặt lại màu của các phím về mặc định bằng cách sử dụng nút reset (thiết lập) lại (3).

Chế độ game

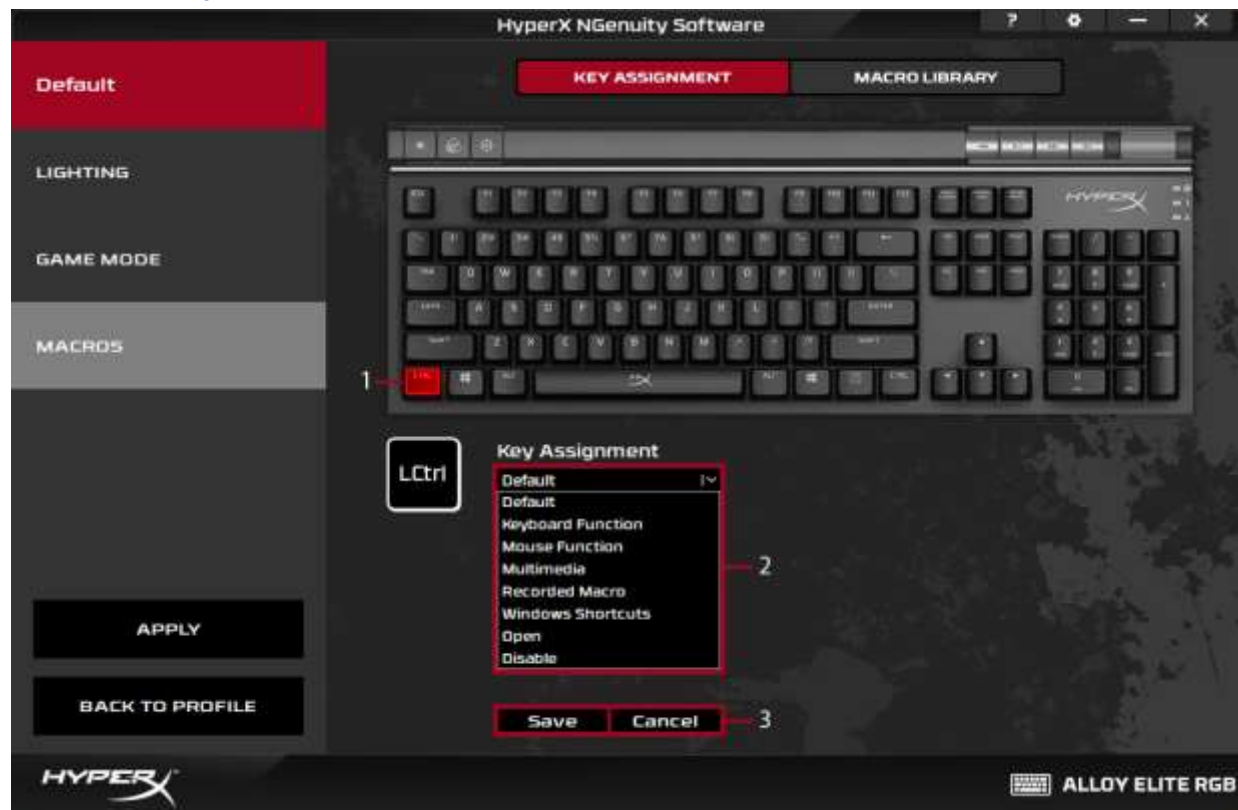


Tab này cho phép bạn tùy chỉnh hành vi của nút Chế độ game. Thiết lập cho nút Chế độ game chuyên dụng cho cấu hình, thiết lập nào được chọn trong một cấu hình sẽ được dành riêng cho cấu hình đó, các cấu hình khác sẽ không sử dụng được.

Theo mặc định, cả phím Windows cũng sẽ bị tắt khi bật Chế độ game (1). Để tắt các phím khác trong Chế độ game, chọn các phím trong bàn phím (2) và chúng sẽ chuyển sang màu đỏ. Để xóa một phím khỏi Chế độ game, hãy chọn lại để phím đó không còn màu đỏ nữa.

Cũng có thể tắt các tổ hợp phím bằng cách chọn chúng trong danh sách (3).

Macro – Gán phím



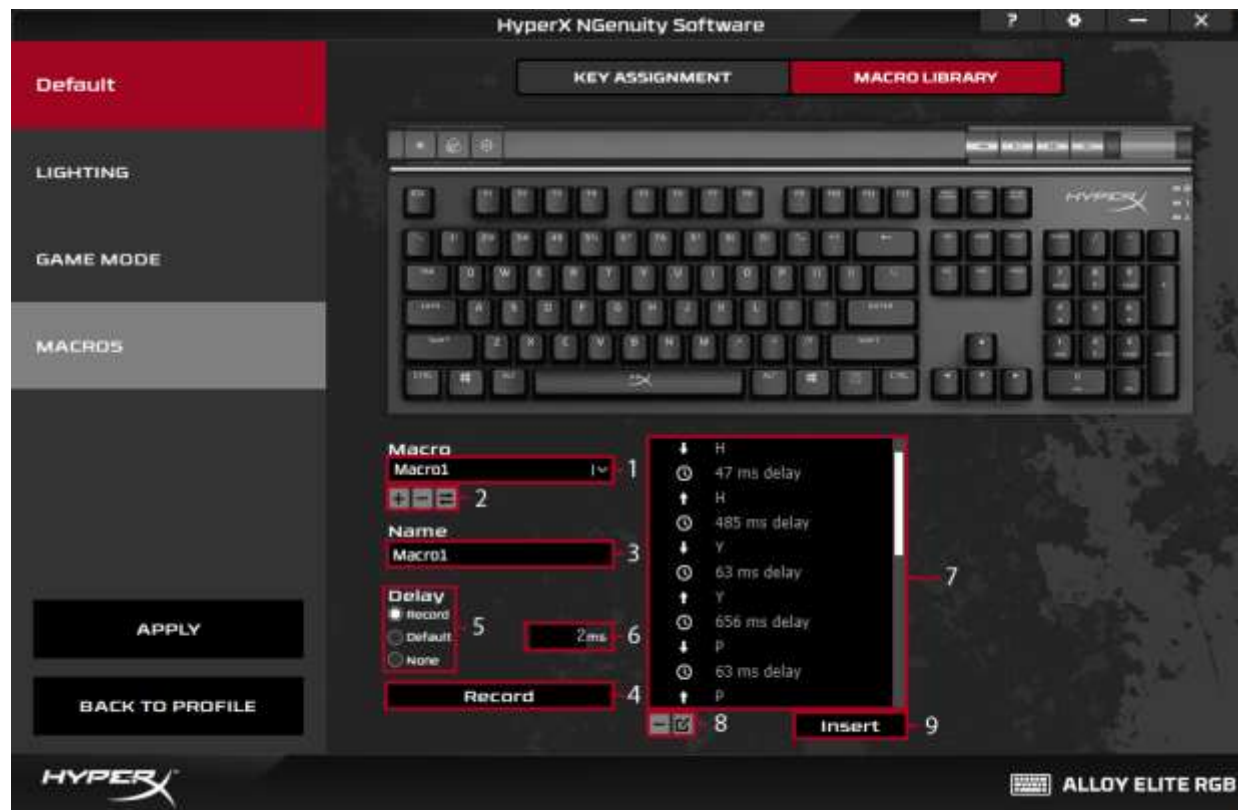
Tab Gán phím cho phép bạn gán phím cho một hành động hoặc chức năng ngoài chức năng mặc định của phím.

Để chọn một phím, nhấp vào phím, nó sẽ chuyển sang màu đỏ (1). Sau đó chọn một hành động hoặc chức năng muốn dùng trong danh sách thả xuống (2). Nhấn nút **Save (Lưu)** hoặc **Cancel (Hủy)** khi hoàn tất (3).

Đây là danh sách các hành động và chức năng có thể sử dụng để gán lại cho một phím:

Gán phím	Hành động hoặc Chức năng
Mặc định	Chức năng bàn phím mặc định.
Chức năng bàn phím	Gán lại một phím thành một phím khác.
Chức năng chuột	Gán một chức năng chuột như nhấn hoặc cuộn cho một phím.
Đa phương tiện	Gán chức năng đa phương tiện như phát, tắt tiếng hoặc điều khiển âm lượng cho một phím.
Macro đã ghi	Gán một macro đã ghi (xem ở mục tiếp theo) cho một phím và chọn tùy chọn phát lại.
Phím tắt Windows	Gán phím tắt Windows như hiển thị màn hình chờ hoặc dán cho một phím.
Mở	Gán một tập tin, chương trình, đường dẫn thư mục hoặc trang web cho một phím.
Tắt	Tắt phím đã chọn.

Macro – Thư viện macro



Tab Thư viện macro được thiết kế để ghi và chỉnh sửa các macro tùy chỉnh.

Để ghi một macro, chọn macro hiện có trong danh sách (1) hoặc tạo một macro mới bằng cách nhấn vào dấu + (2). Tên của macro sẽ xuất hiện ở trường bên dưới (3). Nhấn record (ghi) (4) rồi nhập tổ hợp phím. Sau đó nhấn Stop (Dừng) để hoàn tất (4).

Để thay đổi độ trễ giữa các lần nhấn phím, bạn sẽ có ba lựa chọn (5):

- Ghi: độ trễ giữa các lần nhấn phím sẽ dừng như được ghi.
- Mặc định: chọn một giá trị cố định (6) cho mỗi độ trễ giữa các lần nhấn phím.
- Không có: không có độ trễ giữa các lần nhấn phím.

Có thể chỉnh sửa hoặc xóa từng dòng của macro bằng các nút – và **Edit (Chỉnh sửa)** trong danh sách bên dưới (8).

Chèn số lần gõ phím hoặc độ trễ bằng cách nhấn nút **Insert (Chèn)** (9).\

Bạn có thể nhập hoặc xuất macro bằng nút mũi tên kép (2).

Tùy chỉnh một cấu hình cho chuột

Để tùy chỉnh cấu hình, chọn một cấu hình hiện có trong thư viện rồi nhấn nút **Customize (Tùy chỉnh)** dưới đây.

Có ba mục chính sẽ hiển thị ở bên trái phía dưới tên cấu hình và sẽ có các mục phụ trong đó:

Mục	Mục phụ	Chức năng
Chiếu sáng	Tiêu chuẩn	Sử dụng hiệu ứng để tùy chỉnh cấu hình chiếu sáng.
	Cao cấp	Tùy chỉnh cấu hình chiếu sáng theo từng đèn LED.
Hoạt động	Hoạt động	Tùy chỉnh giá trị DPI thiết lập sẵn và màu chỉ báo DPI.
Macro	Gán phím	Liên kết một nút với một chức năng hoặc hành động được thiết lập sẵn.
	Thư viện macro	Tạo các tổ hợp phím tùy chỉnh (macro) sẽ được sử dụng trong Gán phím.

Để xem trước thiết lập màu trên chuột, nhấn nút **Apply (Áp dụng)** ở bên trái.

Để lưu thiết lập mà không xem trước chuột, nhấn nút **Back to profile (Quay lại cấu hình)**.

Chiếu sáng – Tiêu chuẩn



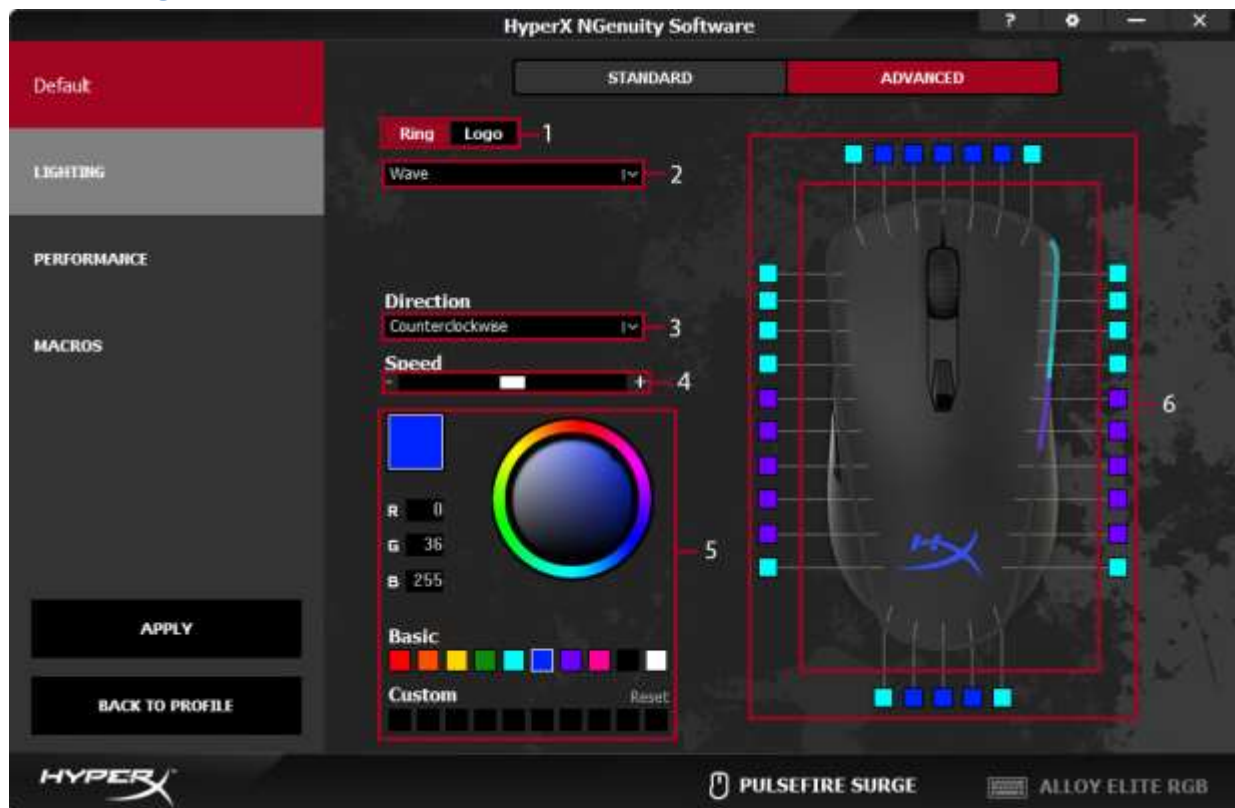
Tab Tiêu chuẩn cho phép bạn tùy chỉnh cấu hình chiếu sáng bằng hiệu ứng chiếu sáng (1).

Thực hiện lựa chọn màu trong công cụ chọn màu (5) bằng cách sử dụng một màu trên vòng chọn màu hoặc nhập giá trị RGB ở bên cạnh. Để áp dụng một màu vào hiệu ứng, bạn cần phải thả màu đã chọn vào các ô vuông bên cạnh ký hiệu Single (Đơn) hoặc Dual (Kép) (2).

Mỗi hiệu ứng sẽ có một hoặc nhiều cách thiết lập như lựa chọn màu sắc hoặc tốc độ (3)(4). Sau đây là bảng minh họa các hiệu ứng và thiết lập có thể dùng cho từng hiệu ứng:

Hiệu ứng	Mô tả	Lựa chọn màu	Lựa chọn tốc độ	Lựa chọn hướng
Solid (Ổn định)	Màu sáng liên tục,	1	X	X
Breathing (Nhịp thở)	Nhấp nháy như nhịp thở,	Quang phổ 1 / 2 /	✓	X
Wave (Lượn sóng)	Kiểu lượn sóng.	Quang phổ 1 / 2 /	✓	✓
Trigger (bấm sẽ sáng)	Phím được nhấn sẽ sáng lên rồi nhạt dần.	Quang phổ 1 / 2 /	✓	✓
Chu kỳ màu sắc	Chu kỳ hai hoặc nhiều màu.	Quang phổ 2 /	✓	X

Chiếu sáng – Tự do



Tab Nâng cao cho phép bạn tùy chỉnh màu cho từng đèn LED. Theo mặc định, tất cả đèn LED đều màu đỏ.

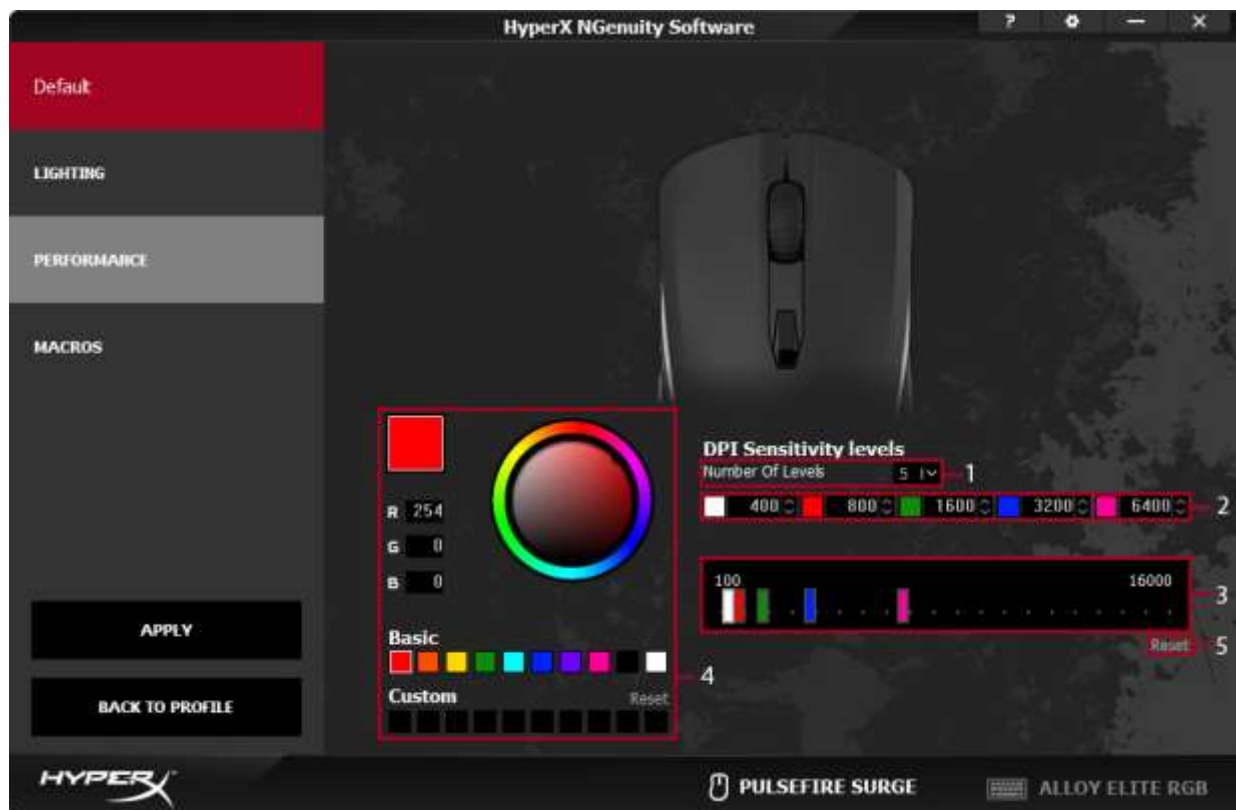
Bạn có thể chuyển đổi giữa đèn LED viền và đèn LED logo bằng nút này (1).

Trước tiên chọn một màu trong công cụ chọn màu (5). Để áp dụng một màu, nhấn vào từng đèn LED một (6), hoặc nhấn và kéo để chọn một nhóm các đèn LED.

Có thể áp dụng hiệu ứng (2) cho viền (cố định và dạng sóng) hoặc logo (liên tục và nhịp thở). Có thể tùy chỉnh thiết lập cho từng hiệu ứng (3)(4).

Bạn có thể đặt lại màu của các phím về mặc định bằng cách sử dụng nút reset (thiết lập) lại (5).

Hoạt động

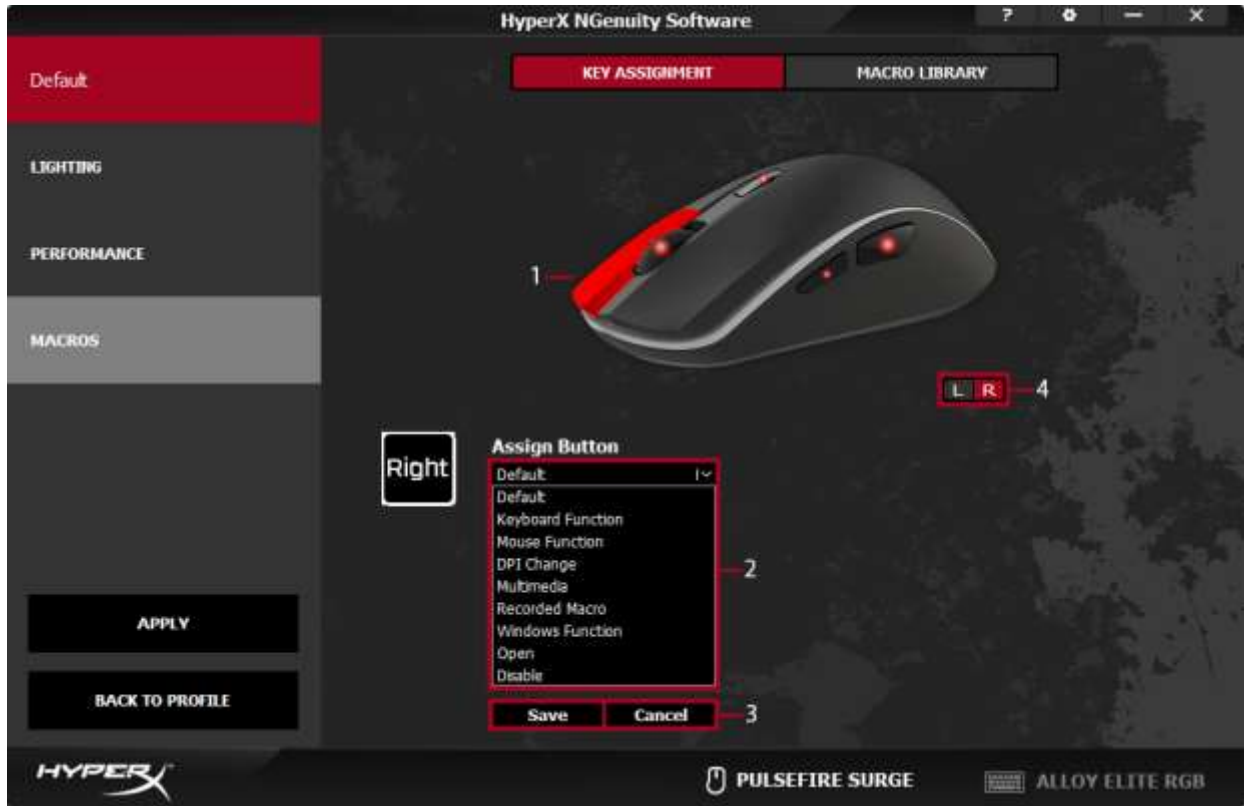


Tab này cho phép bạn tùy chỉnh các cấu hình DPI thiết lập sẵn. Thiết lập DPI là chuyên dụng cho cấu hình, thiết lập nào được chọn trong một cấu hình thì sẽ chỉ dùng cho cấu hình đó và sẽ không khả dụng cho các cấu hình khác.

Theo mặc định, có 3 mức DPI (1). Tuy nhiên, bạn có thể điều chỉnh số từ 1 tới 5 mức DPI. Bạn có thể gán giá trị DPI và màu sắc (4) cho từng mức DPI (2). Bạn cũng có thể tùy chỉnh giá trị DPI bằng cách nhấp và kéo chỉ báo mức độ trên thanh trượt (3).

Để đặt lại về mặc định, sử dụng nút thiết lập lại (5).

Macro – Gán phím



Tab Gán phím cho phép bạn gán lại các nút chuột cho một hành động hoặc chức năng ngoài chức năng mặc định của nút.

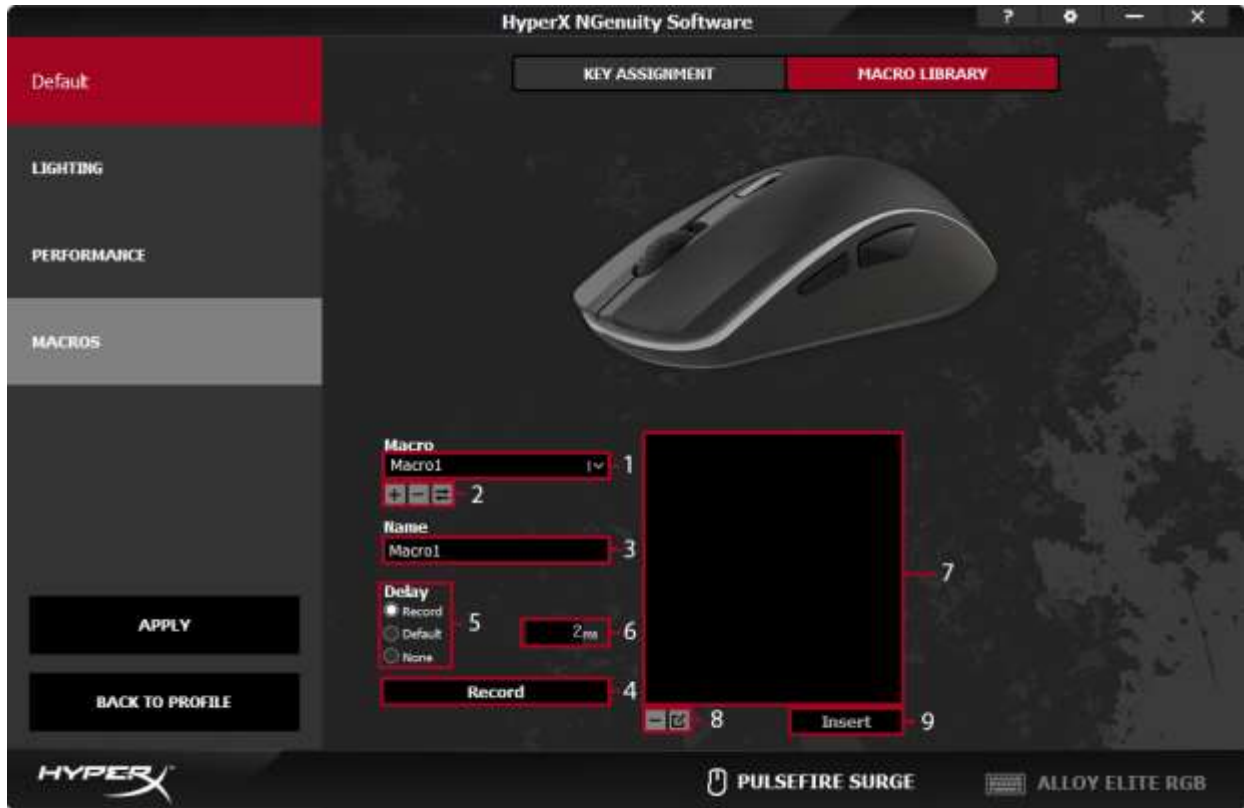
Bạn cũng có thể tạo chuột thuận tay phải (mặc định) hoặc chuột thuận tay trái bằng cách chuyển đổi (4). Không thể gán nút “nhấn bình thường” (hay nút chính) cho một chức năng khác. Chuyển đổi giữa chuột thuận tay phải và chuột thuận tay trái sẽ chuyển đổi vị trí nút chính.

Để chọn một phím, nhấn vào phím đó nó sẽ chuyển màu đỏ (1). Sau đó chọn một hành động hoặc chức năng muốn dùng trong danh sách thả xuống (2). Nhấn nút **Save (Lưu)** hoặc **Cancel (Hủy)** khi hoàn thành (3).

Dưới đây là danh sách tất cả các hành động và chức năng có thể dùng để gán lại cho một phím:

Gán phím	Hành động hoặc Chức năng
Mặc định	Chức năng chuột mặc định.
Chức năng bàn phím	Gán lại một nút thành một phím khác.
Chức năng chuột	Gán một chức năng chuột như nhấn hoặc cuộn cho một nút.
Thay đổi DPI	Gán một giá trị DPI cho một nút.
Đa phương tiện	Gán chức năng đa phương tiện như phát, tắt tiếng hoặc điều khiển âm lượng cho một nút.
Macro đã ghi	Gán một macro đã ghi (xem ở mục tiếp theo) cho một nút và chọn tùy chọn phát lại.
Chức năng Windows	Gán phím tắt Windows như hiển thị màn hình chờ hoặc dán cho một nút.
Mở	Gán một tập tin, chương trình, đường dẫn thư mục hoặc trang web cho một phím.
Tắt	Tắt nút đã chọn.

Macro – Thư viện macro



Tab Thư viện macro được thiết kế để ghi và chỉnh sửa các macro tùy chỉnh.

Để ghi một macro, chọn macro hiện có trong danh sách (1) hoặc tạo một macro mới bằng cách nhấn nút + (2). Tên của macro sẽ xuất hiện ở trường bên dưới (3). Nhấn record (ghi) (4) rồi nhập tổ hợp phím. Sau đó nhấn Stop (Dừng) để hoàn tất (4).

Để thay đổi độ trễ giữa các lần nhấn phím, bạn sẽ có ba lựa chọn (5):

- Ghi: độ trễ giữa các lần nhấn phím sẽ dừng như được ghi.
- Mặc định: chọn một giá trị cố định (6) cho mỗi độ trễ giữa các lần nhấn phím.
- Không có: không có độ trễ giữa các lần nhấn phím.

Có thể chỉnh sửa hoặc xóa từng dòng của macro bằng các nút – và **Edit (Chỉnh sửa)** trong danh sách bên dưới (8).

Chèn số lần gõ phím hoặc độ trễ bằng cách nhấn nút **Insert (Chèn)** (9).

Bạn có thể nhập hoặc xuất macro bằng nút mũi tên kép (2).



HyperX NGenuity 游戏软件手册



目录

简介	2
HyperX NGenuity 架构.....	2
主页（键盘和鼠标）	3
布局	3
创建配置文件.....	4
复制配置文件.....	5
导入/导出配置文件	6
编辑配置文件.....	7
删除配置文件.....	8
设置菜单.....	9
定制键盘的配置文件.....	10
灯光 - 效果.....	11
灯光 - 区域.....	12
灯光 - 自由式.....	13
游戏模式.....	14
宏 - 按键分配.....	15
宏 - 宏库.....	16
定制鼠标的配置文件.....	17
灯光 - 标准.....	18
灯光 - 自由式.....	19
性能	20
宏 - 按键分配.....	21
宏 - 宏库.....	23



简介

您可以利用 HyperX NGenuity 游戏软件为 HyperX RGB 周边设备定制配置文件。NGenuity 配置文件的结构包括灯光、宏以及游戏模式定制预先设置。借助此软件以及 HyperX RGB 周边设备的板载内存，您最多可定制三种配置文件，而无需使用 NGenuity 软件执行自定义宏或者应用特定的游戏模式设置。

HyperX NGenuity 架构

HyperX NGenuity 游戏软件是针对配置文件而设计，可帮助您创建这些配置文件。NGenuity 还可将这些配置文件加载到兼容的周边设备上。

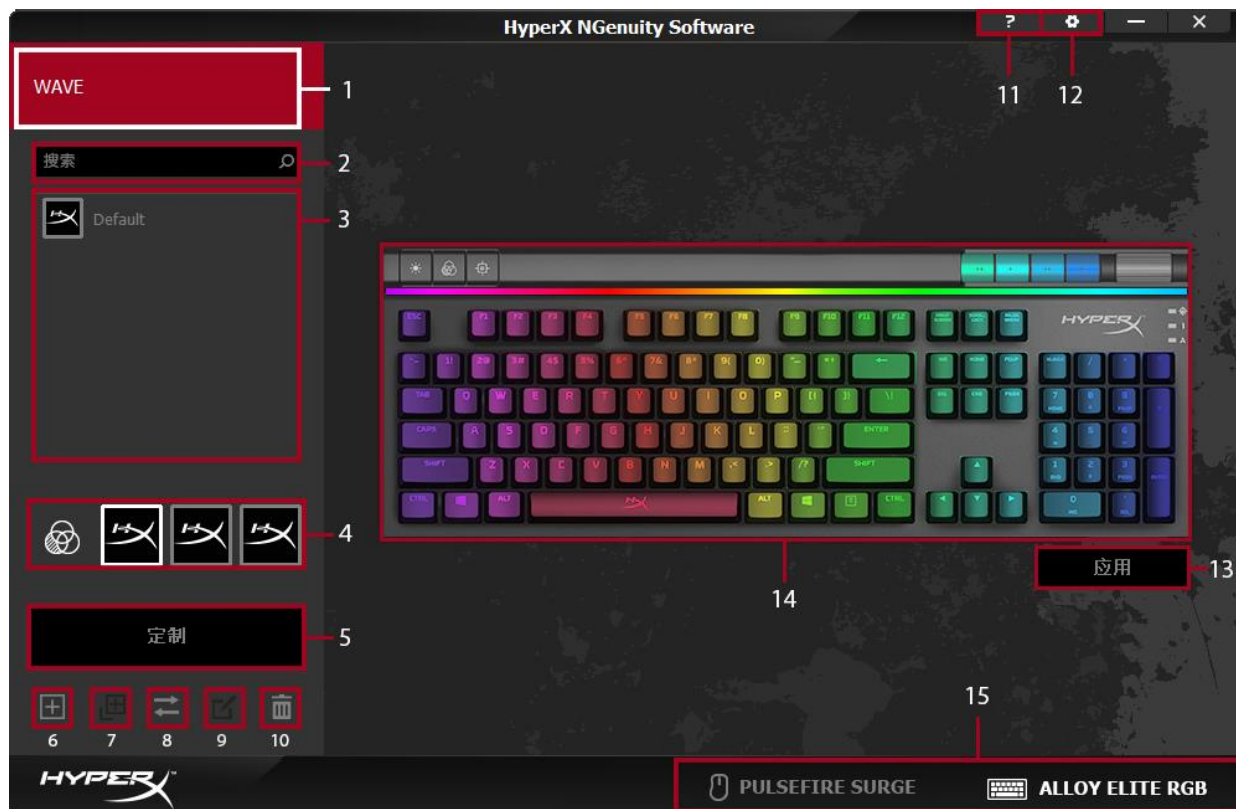
灯光、游戏模式、按键分配以及宏等设置都可存储在配置文件里。

与 NGenuity 兼容的 HyperX 键盘和鼠标最多可在板载内存中存储三种配置文件，且至少有一个（作为默认配置文件）。在使用板载配置文件时，您无需安装软件，只需使用鼠标上的键盘配置文件按钮或按钮组合（DPI + 鼠标滚轮单击）即可在它们之间切换。

使用软件时，库或板载内存中的任何配置文件都可应用于键盘或鼠标。

主页（键盘和鼠标）

布局



1. 选定的配置文件名称
2. 配置文件库的搜索框
3. 配置文件库
4. 板载内存配置文件插槽
5. 定制配置文件按钮
6. 创建配置文件
7. 复制配置文件
8. 导入/导出配置文件
9. 编辑配置文件
10. 删除配置文件
11. 提示
12. 设置
13. 将所选的配置文件应用到键盘
14. 配置文件灯光预览
15. 设备选择

创建配置文件



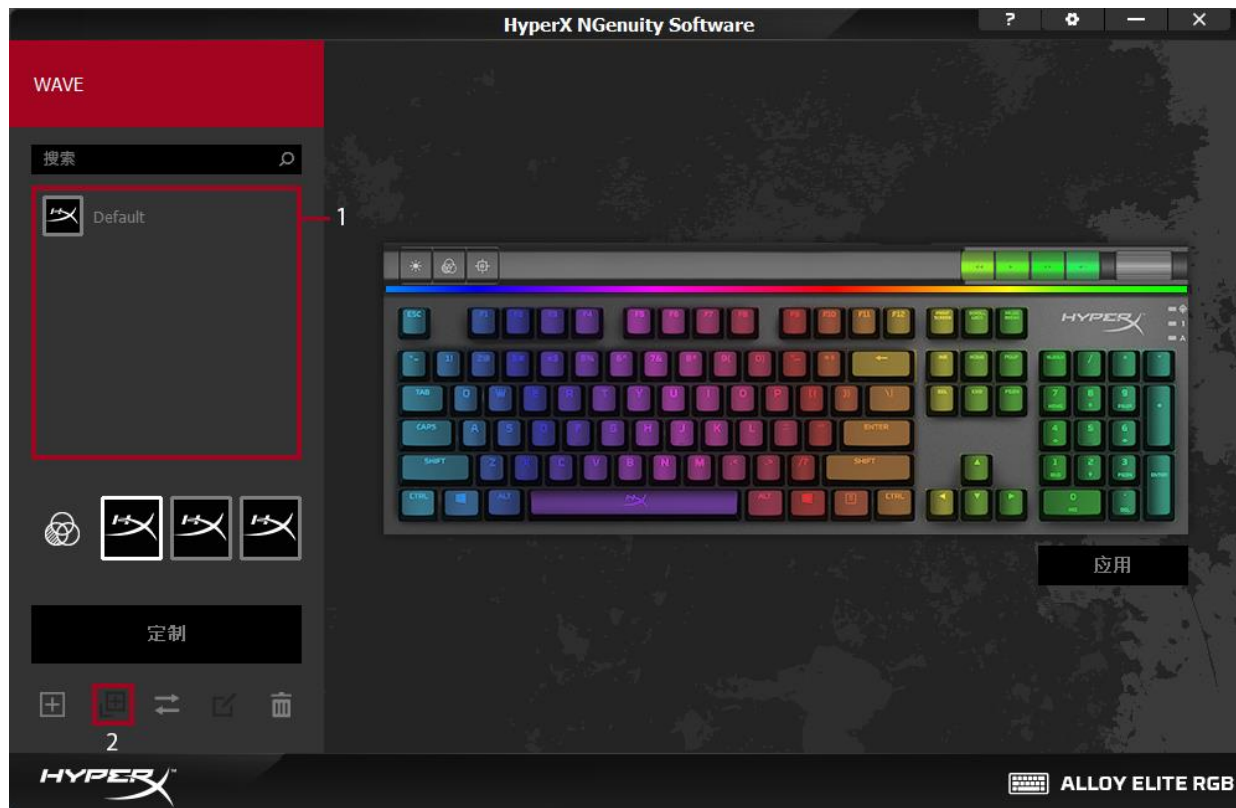
选择“创建配置文件”按钮之后，(1) 您可以选择配置文件名称 (2) 和配置文件图标 (3)，将应用程序 (4) 或灯光模板链接到 (5) 配置文件。

链接应用程序时，配置文件会在应用程序运行时自动加载到键盘。使用 + 按钮 (6) 添加应用程序，或者使用 - 按钮 (6) 移除应用程序。

利用灯效模板可迅速为具有匹配灯效的游戏创建配置文件。

要保存并退出，请按“保存”按钮 (7)。

复制配置文件



要复制配置文件，请从库 (1) 中选择一个配置文件，然后单击“复制”按钮 (2)。您复制的配置文件将显示在配置文件中。

导入/导出配置文件

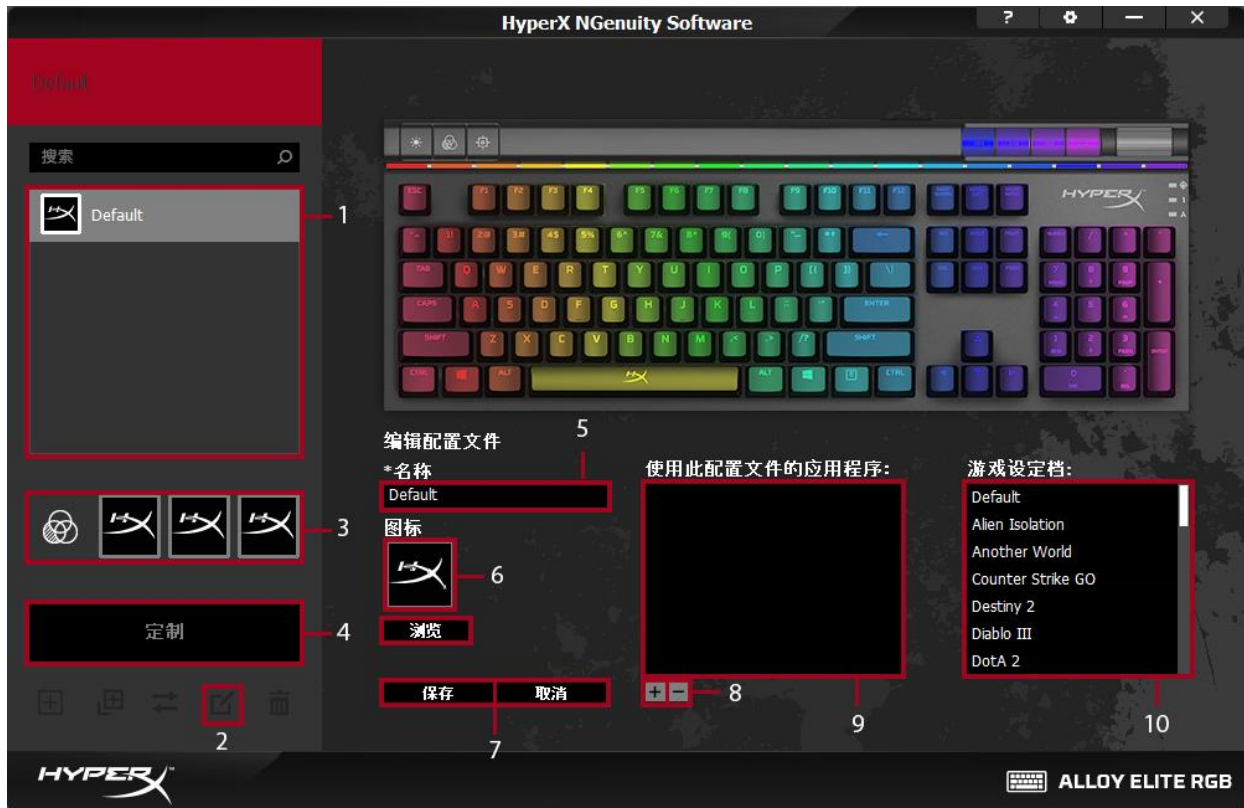


配置文件可导出为 .hxp 文件保存到计算机上，稍后也可从任何计算机上将其导回。

要导入配置文件，请单击“浏览”按钮 (2)，并导航至配置文件所在的文件夹。选择一个或多个配置文件，然后选择“打开”。之前选择的配置文件将显示在浏览按钮上方的列表中。逐个选择配置文件或者单击“选择全部” (3) 并单击“确定” (4)，以确认您要导入的配置文件。配置文件将显示在您的库中。

要导出配置文件，在显示配置文件的列表中逐个选择文件，或者按“选择全部” (5) 并单击“确定” (6)。浏览至您要保存配置文件的文件夹，然后单击“确定”。

编辑配置文件

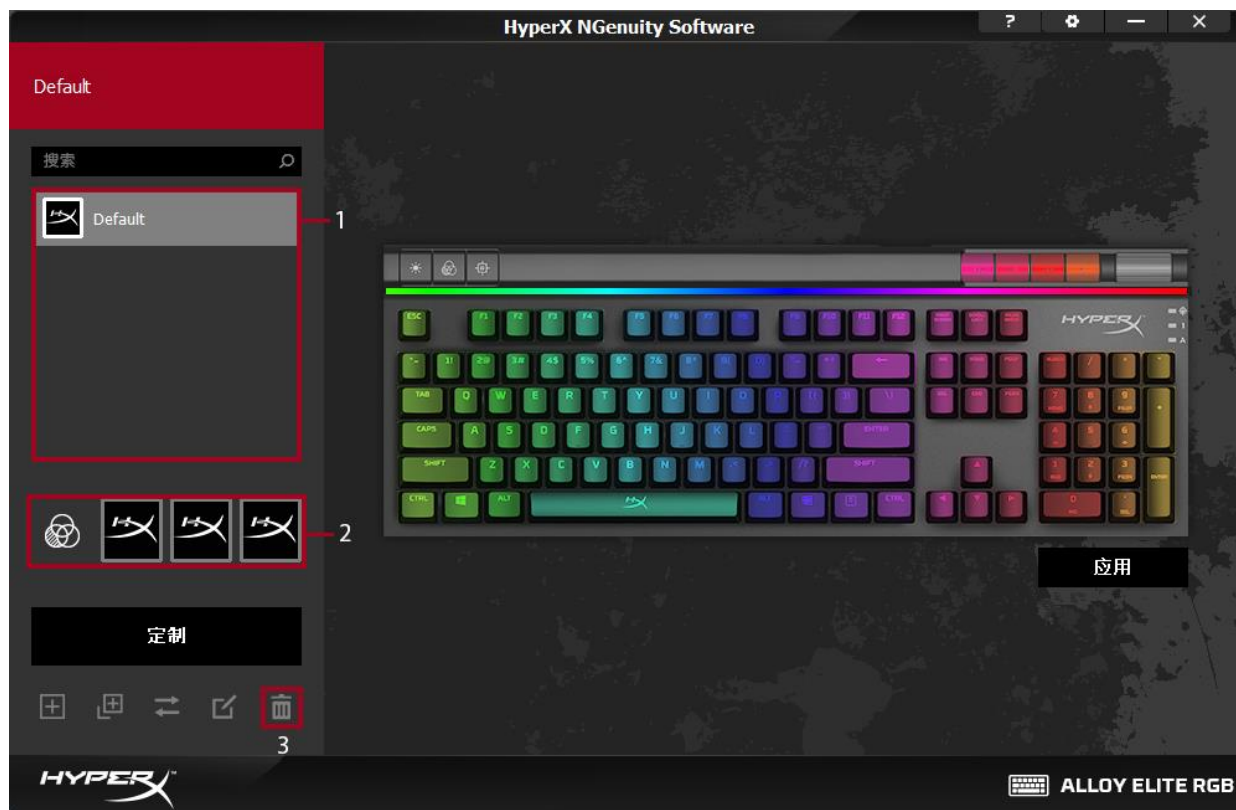


从配置文件库 (1) 中选择要编辑的配置文件，然后单击“编辑”按钮 (2)。

更改配置文件设置，例如名称 (5)、图标 (6)、链接的应用程序 (9) 或灯光模板 (10)，然后按“保存”按钮 (7) 以应用所做的更改。

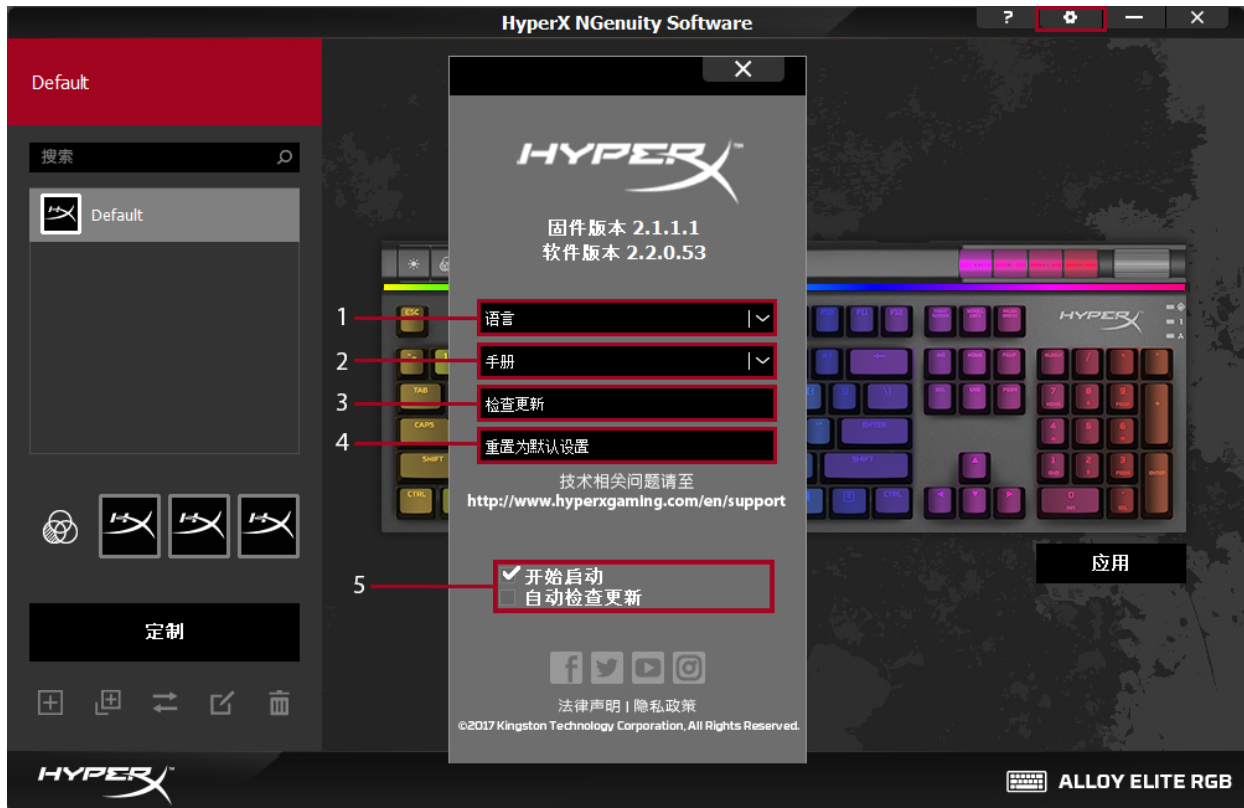
无法直接编辑板载内存配置文件 (3)。必须先将它们逐个拖放到配置文件库中。

删除配置文件



从配置文件库 (1) 或从其中一个板载内存插槽 (2) 中选择一个配置文件。单击“删除”按钮 (3)，确认永久删除配置文件。

设置菜单



您可通过软件设置菜单更改 NGenuity 的语言 (1)，请转至产品手册 (2)，检查软件或固件更新 (3) 或者将软件恢复成本页面的默认设置 (4)。

恢复成默认设置后，所有配置文件都将擦除。请提前使用“导入/导出”菜单备份您的配置文件。

您也可以选择在开机时启动 NGenuity，以及是否应该自动检查更新 (5)。

定制键盘的配置文件

要定制配置文件，请从库中选择现有的配置文件，并单击下面的“定制”按钮。

配置文件名称左下方显示了三个主要部分，且每个主要部分中都有一些子部分：

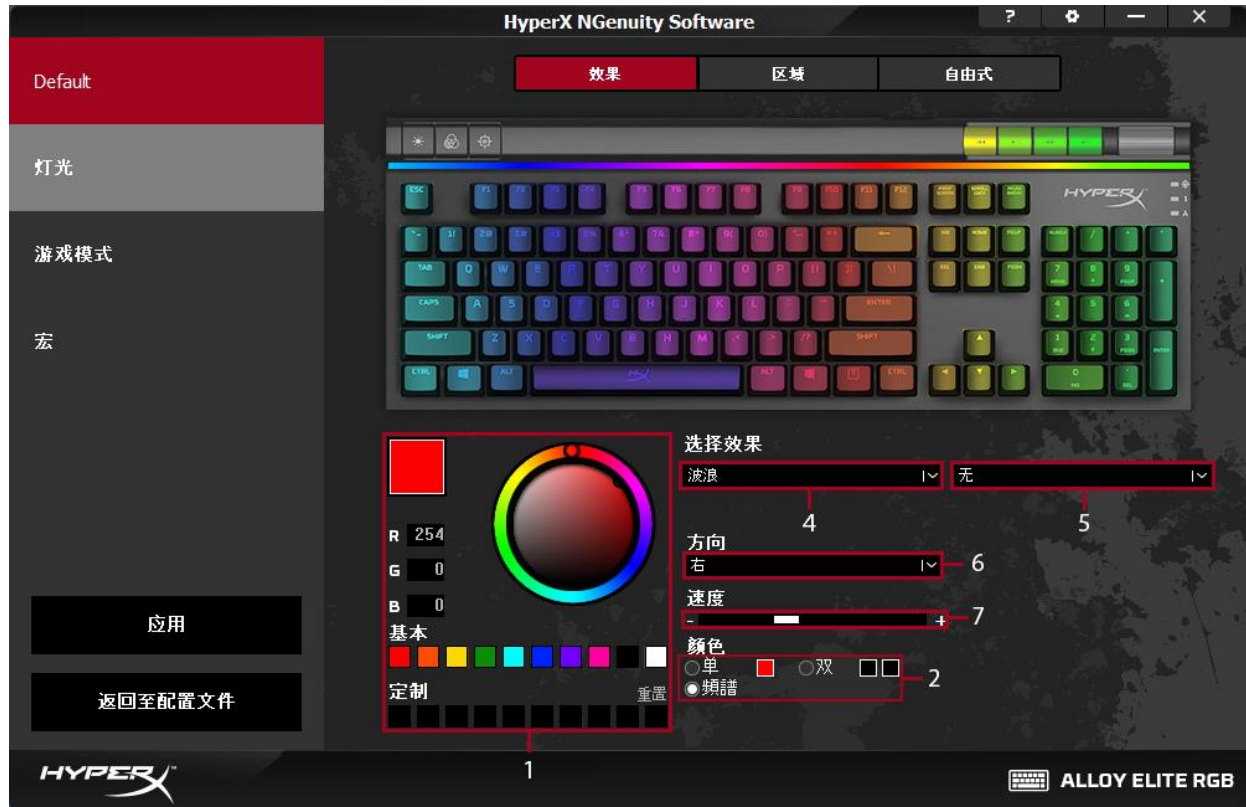
部分	子部分	功能
灯光	效果	使用灯效定制您的灯光配置文件。
	区域	使用区域定制您的灯光配置文件。
	自由式	逐个按键定制灯光配置文件。
游戏模式	游戏模式	选择要在启用游戏模式时禁用的按键或按键组合。
宏	按键分配	将按键链接至预先设置的功能或操作。
	宏库	创建要在按键分配中使用的自定义按键组合（宏）。

要

预览键盘上的颜色定制效果，请按下左边的“应用”按钮。

要保存定制但不预览键盘效果，请按“返回至配置文件”按钮。

灯光 - 效果



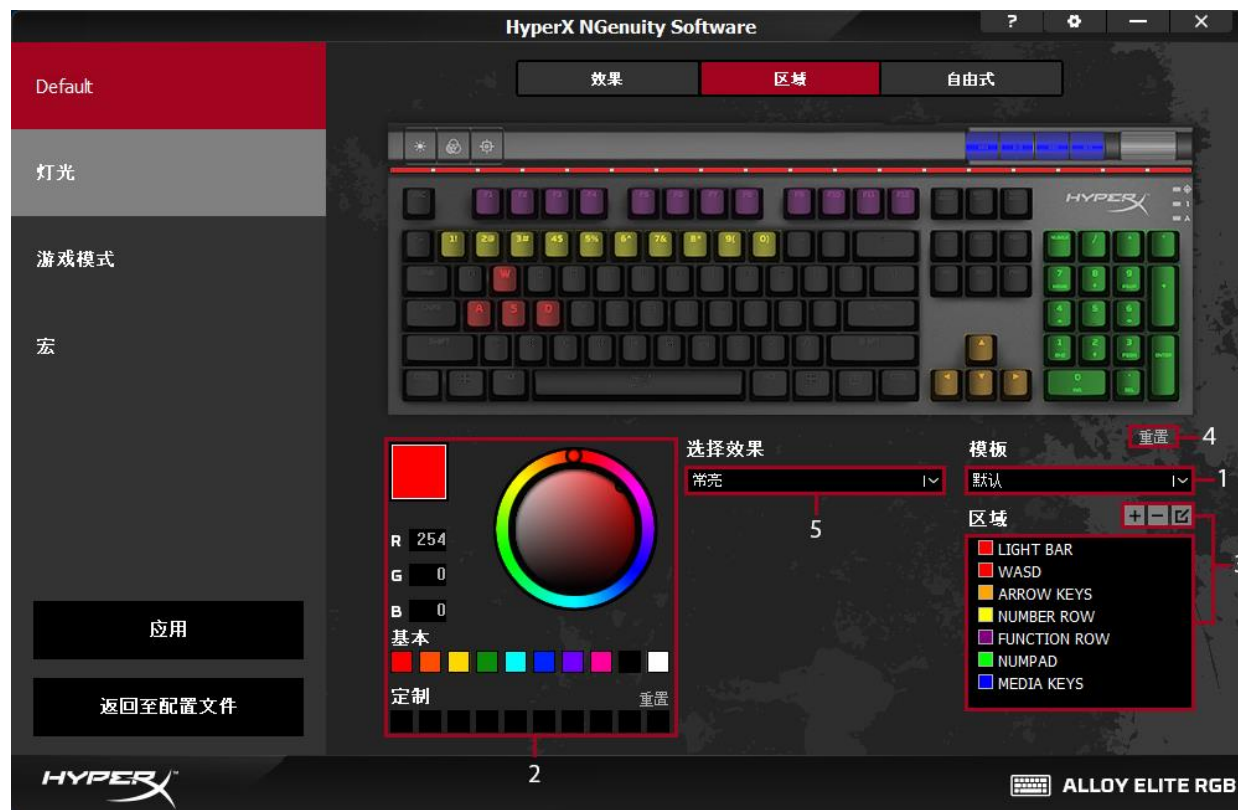
您可利用“灯效”选项卡定制配置文件灯光，可使用单一效果 (4) 或两种效果叠加 (4)(5)（并非每种效果都能叠加）。

可在颜色选择器 (1) 中选择颜色，方法如下：在转轮中选择颜色；或者输入转轮旁边的 RGB 值。要应用颜色效果，您需要将选定的颜色拖动到“单一”或“两种” (2) 旁边的正方形中。

每种灯效都有一个或多个设置，例如颜色或速度选择 (6)(7)。以下是适用于它们的效果和设置的详细说明：

效果	描述	颜色选择	速度选择	方向选择	可用的次要效果
常亮	单色。	1	X	X	✓
呼吸	模仿呼吸的闪烁效果。	1 / 2 / 光谱	✓	X	✓
涟漪	涟漪模式。	1 / 2 / 光谱	✓	✓	✓
单点亮起	按下按键会亮起和熄灭。	1 / 2 / 光谱	✓	X	X
扩散	扩散模式。	1 / 2 / 光谱	✓	X	X
HyperX 火焰	火焰模式。	1 / 2 / 光谱	✓	X	X

灯光 - 区域



您可利用“区域”选项卡逐个定制按键组，可使用六个预设模板中的其中一个，也可创建一个新模板。

从下拉列表 (1) 中选择一种模板。

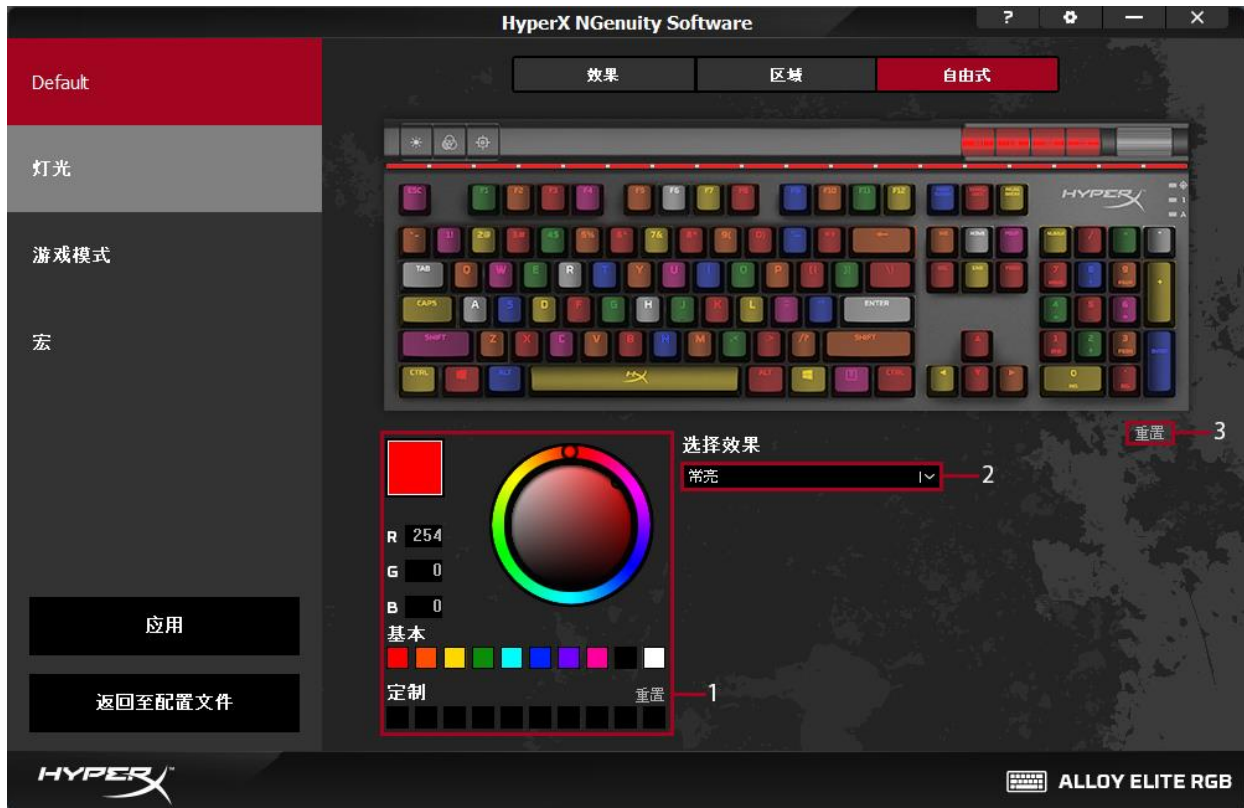
要更改区域的颜色，请在颜色选择器 (2) 中选择一种颜色，然后单击区域旁边的正方形。

要添加、删除或编辑区域的名称，请使用 +、- 或“编辑”按钮 (3)。

要将各个区域重置为默认值，请使用“重置”按钮 (4)。

以下效果 (5) 可作为一种整体键盘效果：常亮、呼吸、涟漪、单点亮起、扩散和 HyperX 火焰。每种灯效都有可定制的设置。

灯光 - 自由式



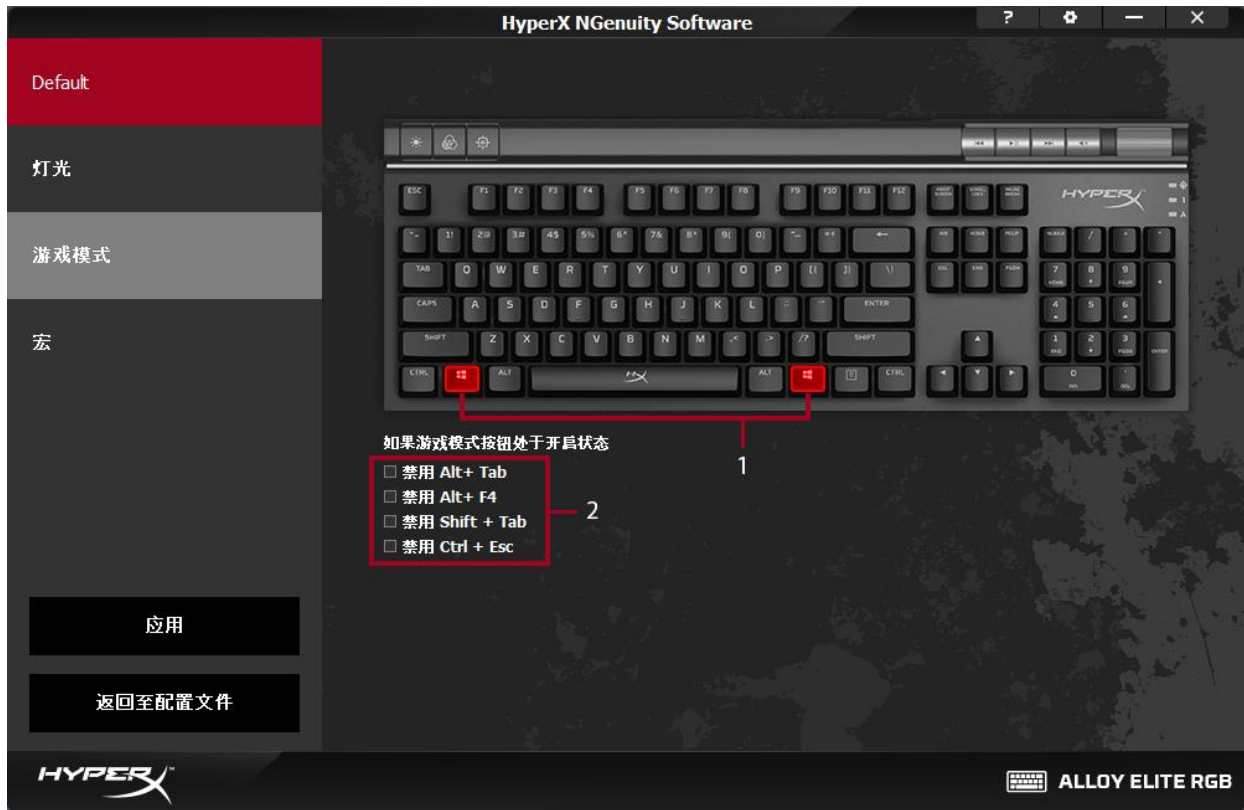
您可利用“自由式”选项卡逐个定制各个按键颜色。默认情况下，整个键盘为红色。

首先从颜色选择器 (1) 中选择一种颜色。要应用颜色，可逐个单击按键，或者单击并拖动以选择一组按键。

以下效果 (4) 可作为一种整体键盘效果：常亮、呼吸、涟漪、单点亮起、扩散和 HyperX 火焰。每种灯效都有可定制的设置。

您可使用“重置”按钮 (3) 将按键颜色重新设置为默认值。

游戏模式

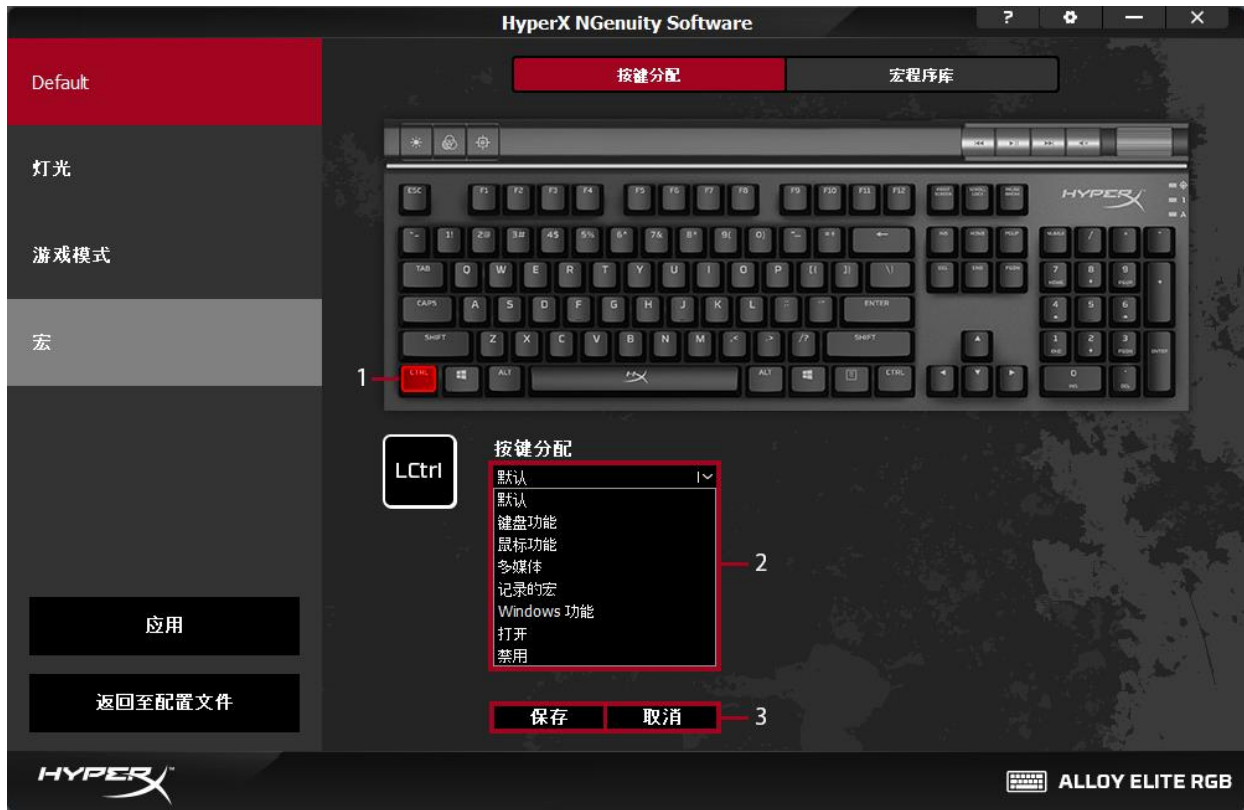


您可以通过此选项卡定制游戏模式按钮行为。游戏模式定制特定于配置文件，配置文件中选择的定制专用于该配置文件，不适用于任何其他配置文件。

默认情况下，开启 (1) 游戏模式时会禁用 Windows 按键。要在游戏模式下禁用更多按键，请选择键盘 (2) 上的按键，它们会变成红色。要从游戏模式中移除按键，可再次选择此按键，直到它不再显示为红色。

在列表 (3) 中选择也可禁用按键组合。

宏 - 按键分配



您可通过“按键分配”选项卡将按键重新映射到某一操作或功能，而不是映射到默认按键。要选择某一按键，请单击按键，它会变成红色 (1)。然后从下拉列表 (2) 中选择所需的操作或功能。完成 (3) 之后请按下“保存”或“取消”按钮。

以下是可用于重新绑定按键的所有操作和功能列表：

按键分配	操作或功能
默认	默认键盘功能。
键盘功能	将按键重新映射到其他按键。
鼠标功能	为某一按键分配一项鼠标功能，例如单击或滚动。
多媒体	为某一按键分配一项多媒体功能，例如播放、静音、音量控制。
录制宏	为按键分配一个录制的宏（参阅下一节）并选择播放选项。
Windows 快捷键	为按键分配 Windows 快捷键，例如显示桌面或粘贴。
打开	为按键分配文件、程序、文件夹路径或网站。
禁用	禁用选定的按键。

宏 - 宏库



可通过“宏库”选项卡录制和编辑定制的宏。

要录制宏，请从列表 (1) 中选择一个现有的宏，或者单击 + 符号 (2) 创建一个新宏。宏的名称显示在下面的字段 (3) 中。按下“记录” (4) 并输入按键组合。然后按“停止”即可完成 (4)。

要更改按键响应之间的延迟，共有三种选择 (5)：

- 录制：按键响应之间的延迟在录制时便已保留。
- 默认：为按键响应之间的每次延迟选择一个固定值 (6)。
- 无：按键响应之间没有延迟。

可以使用列表 (8) 下方的 - 和“编辑”按钮删除或编辑宏中的条目。

按住“插入”按钮 (9) 插入击键或延迟。

可以使用双箭头按钮 (2) 导入或导出宏。

定制鼠标的配置文件

要定制配置文件，请从库中选择现有的配置文件，并单击下面的“定制”按钮。

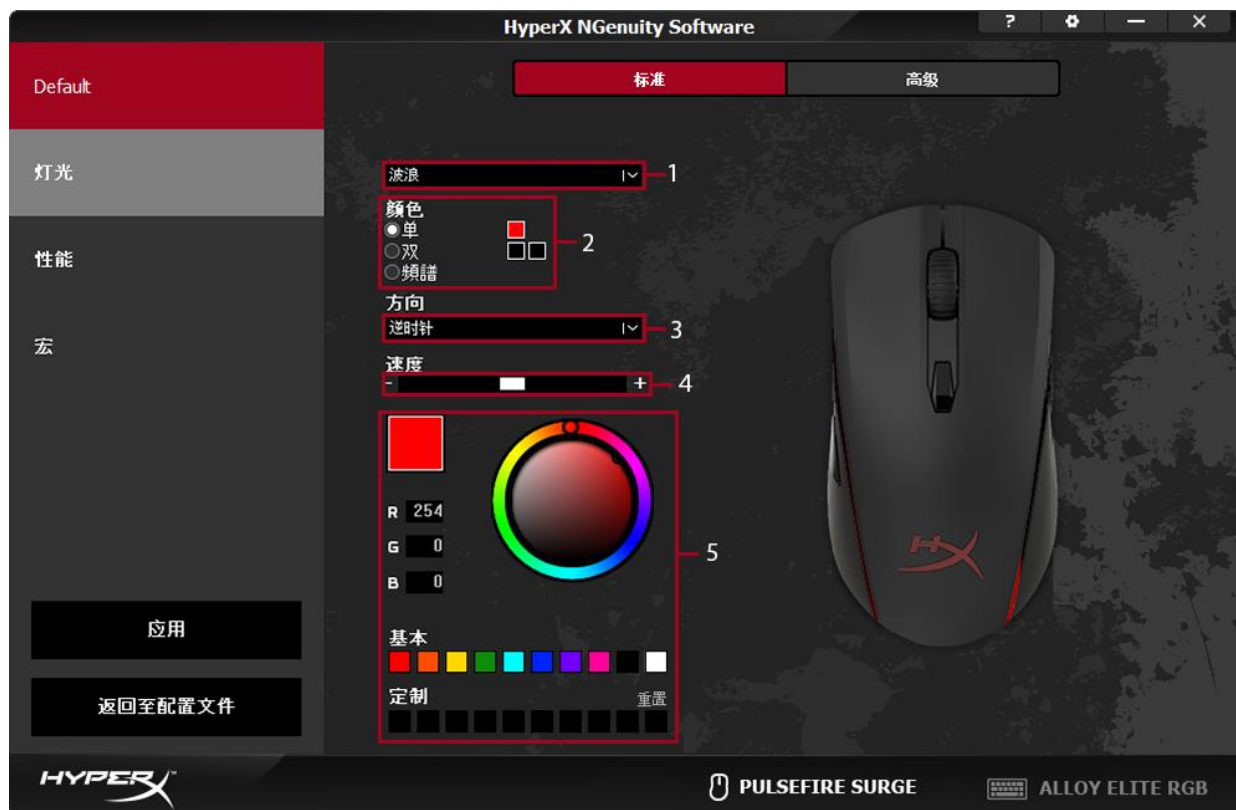
配置文件名称左下方显示了三个主要部分，且每个主要部分中都有一些子部分：

部分	子部分	功能
灯光	标准	使用灯效定制您的灯光配置文件。
	高级	按照 LED 定制灯光配置文件。
性能	性能	定制 DPI 预先设置和 DPI 指示灯颜色。
宏	按键分配	将按钮链接至预先设置的功能或操作。
	宏库	创建要在按键分配中使用的按键组合（宏）。

要预览鼠标上的颜色定制效果，请接触左边的“应用”按钮。

要保存定制但不预览鼠标效果，请按“返回至配置文件”按钮。

灯光 – 标准



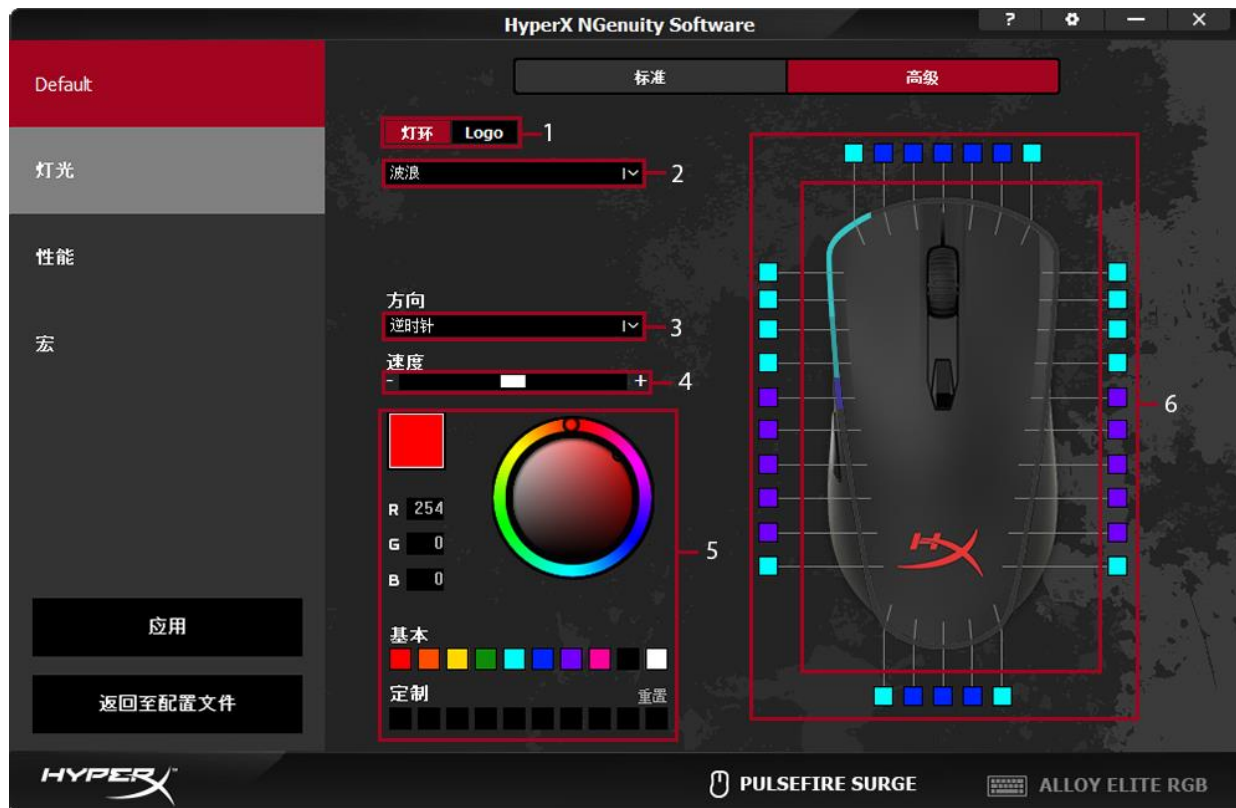
您可以通过“标准”选项卡利用灯效 (1) 定制自己的配置文件灯光。

可在颜色选择器 (5) 中选择颜色，方法如下：在转轮中选择颜色；或者输入转轮旁边的 RGB 值。要应用颜色效果，您需要将选定的颜色拖动到“单一”或“两种” (2) 旁边的正方形中。

每种灯效都有一个或多个设置，例如颜色或速度选择 (3)(4)。以下是适用于它们的效果和设置的详细说明：

效果	描述	颜色选择	速度选择	方向选择
常亮	单色。	1	X	X
呼吸	模仿呼吸的闪烁效果。	1 / 2 / 光谱	✓	X
涟漪	涟漪模式。	1 / 2 / 光谱	✓	✓
单点亮起	按下按钮，LED 会亮起然后熄灭。	1 / 2 / 光谱	✓	✓
颜色循环	经历两到三种颜色的循环。	2 / 光谱	✓	X

灯光 - 自由式



您可以通过“高级”选项卡逐个定制每种 LED 颜色。默认情况下，所有 LED 都为红色。

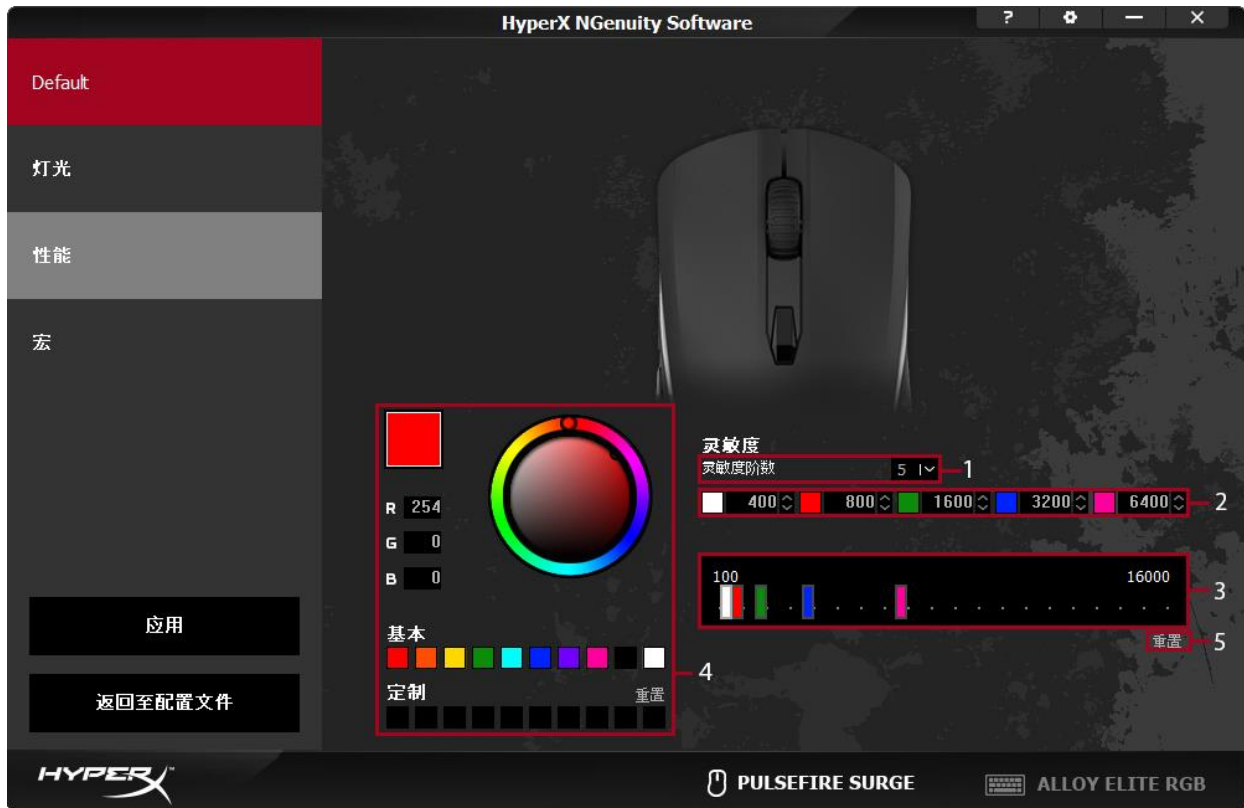
您可使用此按钮 (1) 在环形 LED 和徽标 LED 之间切换。

首先从颜色选择器 (5) 中选择一种颜色。要应用颜色，可逐个单击 LED (6)，或者单击并拖动以选择一组 LED。

灯效 (2) 可应用到环形（单色和涟漪）或者徽标（单色和呼吸）。每种灯效都有可定制的设置 (3)(4)。

您可使用“重置”按钮 (5) 将按键颜色重新设置为默认值。

性能

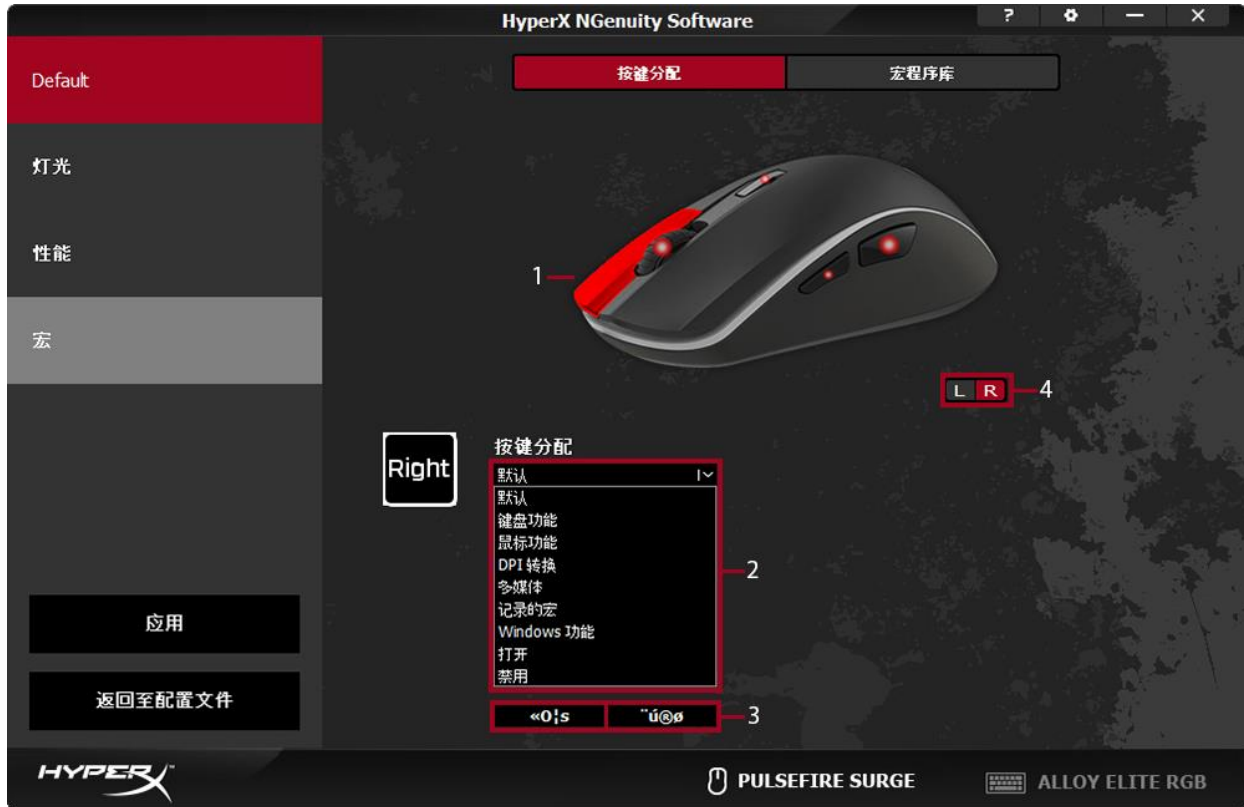


您可以通过此选项卡定制 DPI 预先设置。DPI 定制特定于配置文件，配置文件中选择的定制专用于该配置文件，不适用于任何其他配置文件。

默认情况下，共有 3 中 DPI 级别 (1)。但是，您可从 1 至 15 个 DPI 级别中调整数字。您可为每个 DPI 级别 (2) 指定一个 DPI 值和一种颜色 (4)。您也可单击并拖放滑动条 (3) 上的级别指示灯定制 DPI 值。

要重置为默认值，请使用“重置”按钮 (5)。

宏 - 按键分配



您可通过“按键分配”选项卡将鼠标按钮重新映射到一项操作或一项功能，而不是映射到默认的按钮功能。

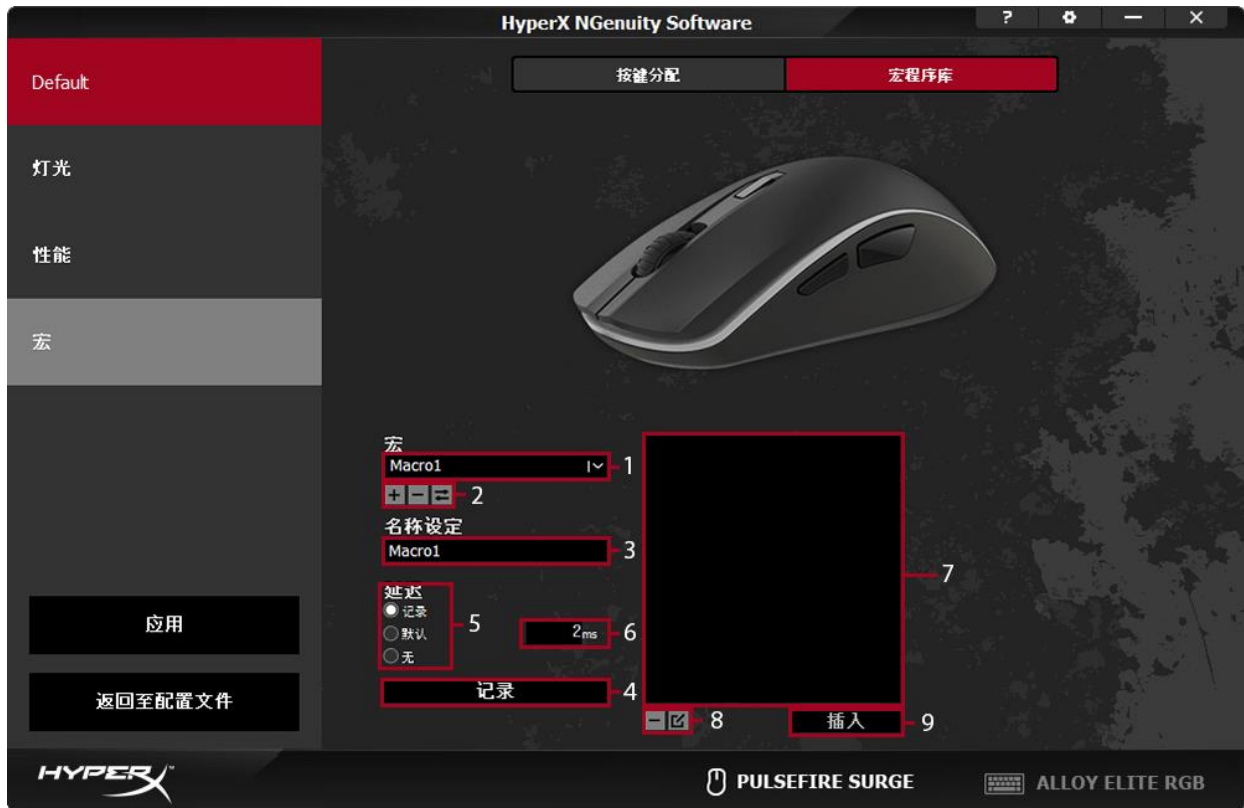
您也可使用开关 (4) 将鼠标设置为右键单击（默认）或者左键单击。“正常单击”按钮（或主要按钮）无法重新映射到其他功能。在右手和左手之间切换可切换主要按钮位置。

要选择一个按键，请单击按键，它会变成红色 (1)。然后从下拉列表 (2) 中选择所需的操作或功能。完成 (3) 之后，按下“保存”或“取消”按钮。

以下是可用于重新绑定按键的所有操作和功能列表：

按键分配	操作或功能
默认	默认鼠标功能。
键盘功能	将按钮重新映射到其他按键。
鼠标功能	为某一按钮分配一项鼠标功能，例如单击或滚动。
DPI 更改	为按钮分配 DPI 值。
多媒体	为按钮分配多媒体功能，例如播放、静音或音量控制。
录制宏	为按钮分配录制的宏（参阅下一节）并选择播放选项。
Windows 功能	为按钮分配 Windows 快捷键，例如显示桌面或粘贴。
打开	为按键分配文件、程序、文件夹路径或网站。
禁用	禁用所选的按钮。

宏 - 宏库



可通过“宏库”选项卡录制和编辑定制的宏。

要录制宏，请从列表 (1) 中选择一个现有的宏，或者单击 + 符号 (2) 创建一个新宏。宏的名称显示在下面的字段 (3) 中。按下“记录” (4) 并输入按键组合。然后按“停止”即可完成 (4)。

要更改按键响应之间的延迟，共有三种选择 (5)：

- 录制：按键响应之间的延迟在录制时便已保留。
- 默认：为按键响应之间的每次延迟选择一个固定值 (6)。
- 无：按键响应之间没有延迟。

可以使用列表 (8) 下方的 - 和“编辑”按钮删除或编辑宏中的条目。

按住“插入”按钮 (9) 插入击键或延迟。

可以使用双箭头按钮 (2) 导入或导出宏。



HyperX NGenuity 電競軟體使用說明



目錄

簡介	2
HyperX NGenuity 架構.....	2
主頁面 (鍵盤及滑鼠)	3
配置	3
建立設定檔.....	4
複製設定檔.....	5
匯入/匯出設定檔.....	6
編輯設定檔.....	7
刪除設定檔.....	8
設定選單.....	9
自訂鍵盤的設定檔.....	10
燈光-效果	11
燈光-區域	12
燈光-自訂風格	13
遊戲模式.....	14
巨集 - 按鍵指派.....	15
巨集-巨集資料庫	16
自訂滑鼠的設定檔.....	17
燈光 - 標準	18
燈光-自訂風格	19
性能	20
巨集 - 按鍵指派.....	21
巨集 - 巨集資料庫.....	23



簡介

HyperX NGenuity 電競軟體可以為 HyperX RGB 週邊設備建立個人化的設定檔。NGenuity 設定檔包括燈光、巨集和遊戲模式的自訂預設值。利用本軟體和 HyperX RGB 系列的內建記憶體，即可儲存並隨時切換多達三組設定檔，不需透過 NGenuity 軟體才能執行自訂巨集或專屬遊戲模式設定。

HyperX NGenuity 架構

HyperX NGenuity 電競軟體是以設定檔為設計導向，並且讓玩家可以利用本軟體建立設定檔。NGenuity 也能夠將這些設定檔載入相容的週邊設備。

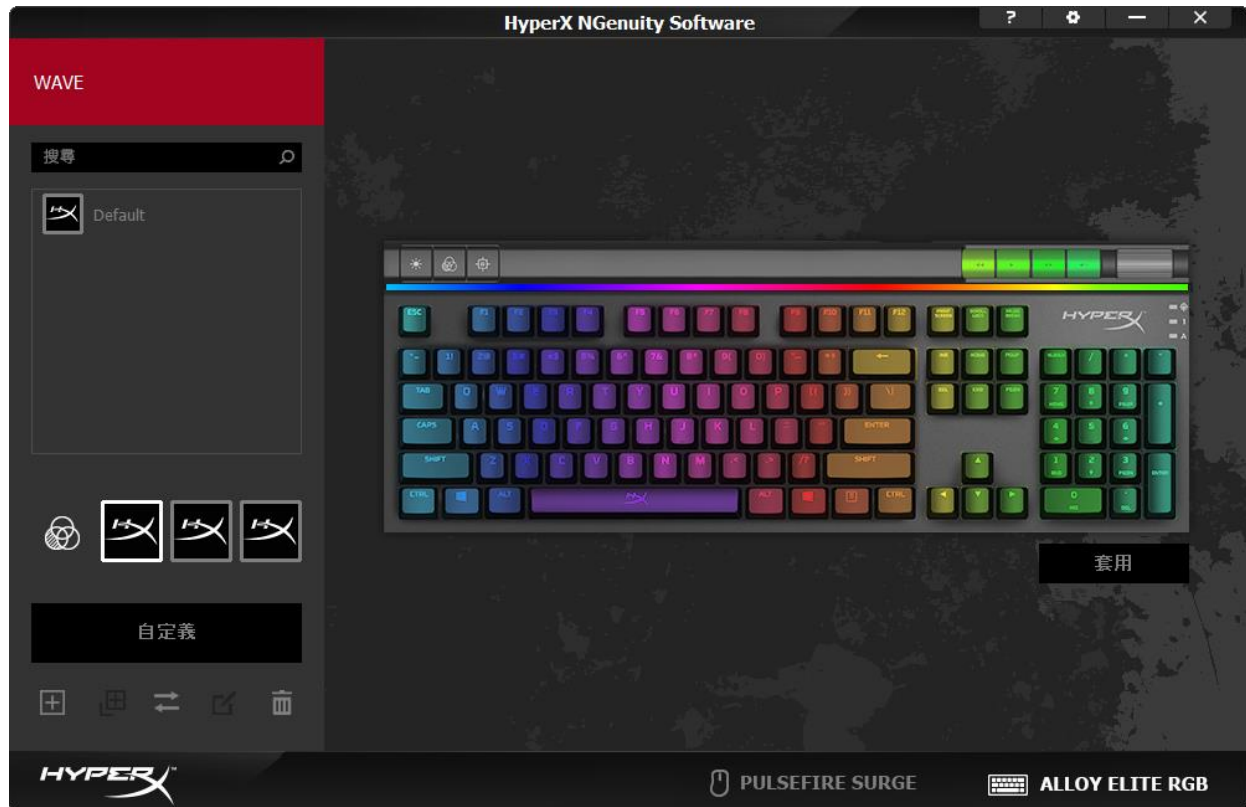
無論是燈光、遊戲模式、按鍵指派和巨集等設定，都儲存於設定檔中。

與 NGenuity 相容的 HyperX 鍵盤及滑鼠可在內建記憶體上儲存最多三個設定檔，最少必須儲存一組 (作為預設檔)。當使用內建設定檔時，無須安裝本軟體，只要利用鍵盤上的設定檔按鈕或滑鼠上的按鍵組合 (DPI + 滑鼠滾輪) 來切換即可。

在使用本軟體時，任何儲存於資料庫或是內建記憶體中的設定檔，都可以套用至鍵盤或滑鼠。

主頁面 (鍵盤及滑鼠)

配置



1. 已選取的設定檔名稱
2. 設定檔資料庫搜尋欄
3. 設定檔資料庫
4. 內建設定檔儲存格
5. 自訂設定檔按鈕
6. 建立設定檔
7. 複製設定檔
8. 匯入/匯出設定檔
9. 編輯設定檔
10. 刪除設定檔
11. 提示
12. 設定
13. 將所選取的設定檔套用到鍵盤
14. 設定檔燈光預覽
15. 裝置選取

建立設定檔



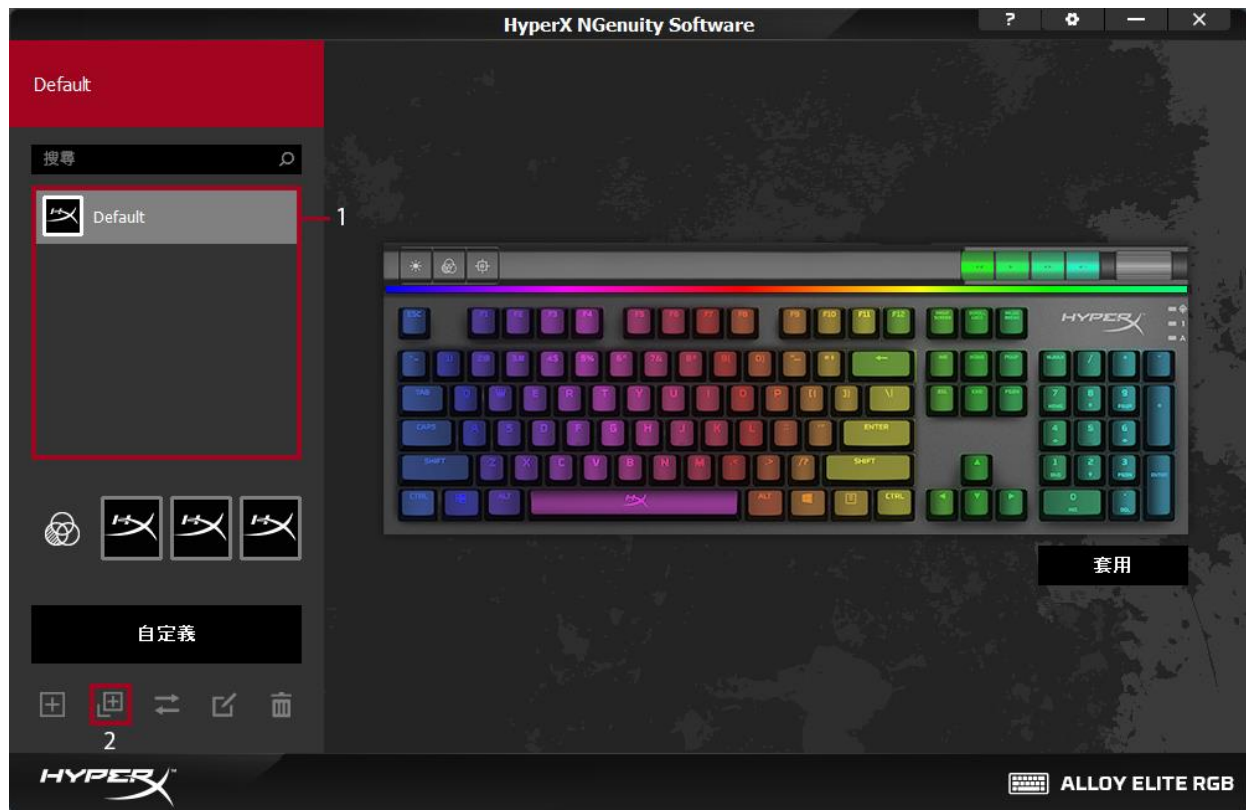
按下 **建立設定檔** 按鈕 (1) 之後，你可以選擇設定檔名稱 (2)、設定檔圖示 (3)、連結至應用程式 (4)，或是燈光效果範本 (5)。

當設定檔連結至應用程式時，系統會在應用程式開啟時自動將設定檔載入至鍵盤。你可以使用 **+** 按鈕 (6) 來新增應用程式，或使用 **-** 按鈕 (6) 來移除應用程式。

透過燈光效果範本，可以迅速為遊戲建立具有相稱燈光效果的設定檔。

按下 **儲存** 按鈕 (7)，即可儲存並離開。

複製設定檔



在資料庫 (1) 中選擇一組設定檔，並且按下複製按鈕 (2)，即可複製設定檔。複製的設定檔將會出現在設定檔資料庫中。

匯入/匯出設定檔

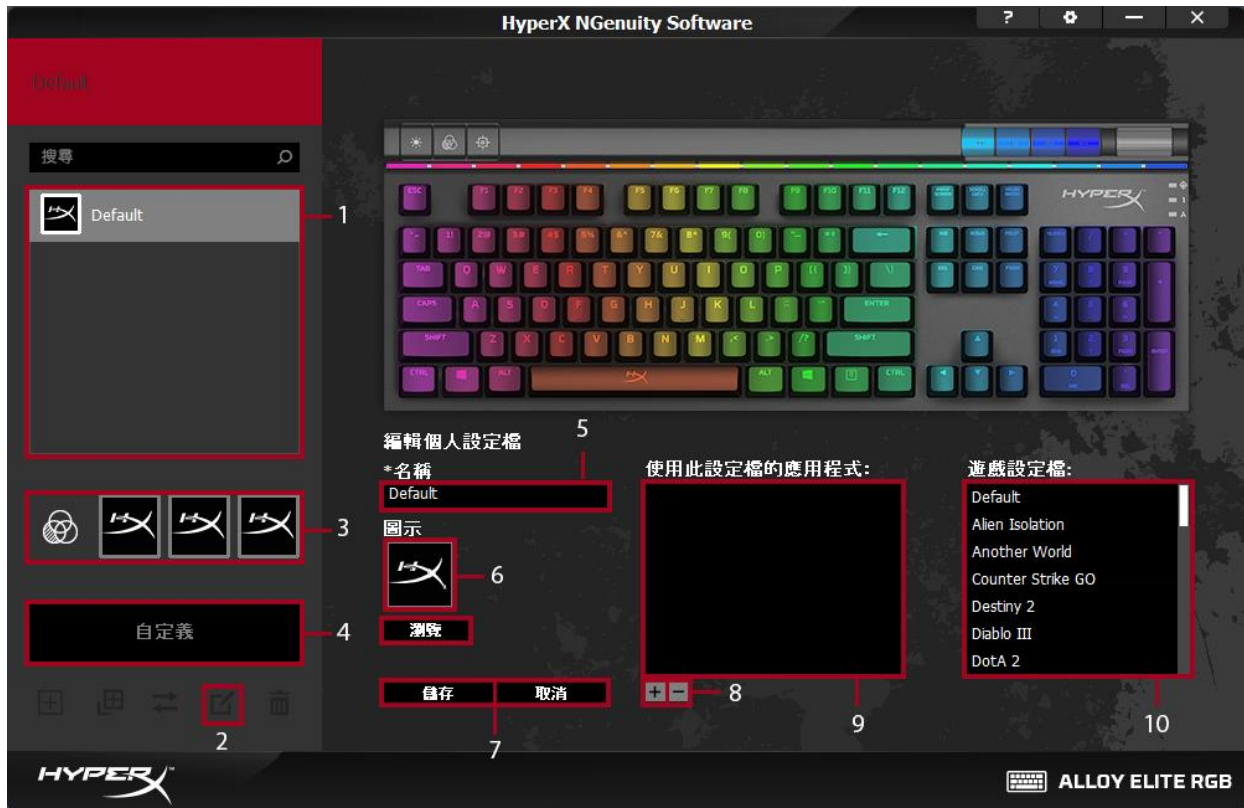


你可以採用 .hxp 格式來將設定檔匯出至電腦，也可由任何電腦重新匯入設定檔。

按下**瀏覽**按鈕 (2)，並且在資料夾中找到設定檔，即可匯入。選取一或多個設定檔並選取**開啟**。之前選取的設定檔將會出現在瀏覽按鈕上方的清單中。你可以個別選擇設定檔，或是按下**全選** (3) 後，按下 **OK** (4)，來確認要匯入的設定檔。設定檔將會出現在你的資料庫中。

若要匯出設定檔，你可以在設定檔資料庫的清單中個別選擇設定檔，或是按下**全選** (5) 後，按下 **OK** (6)。選擇你希望儲存設定檔的資料夾，然後按下 **OK**。

編輯設定檔

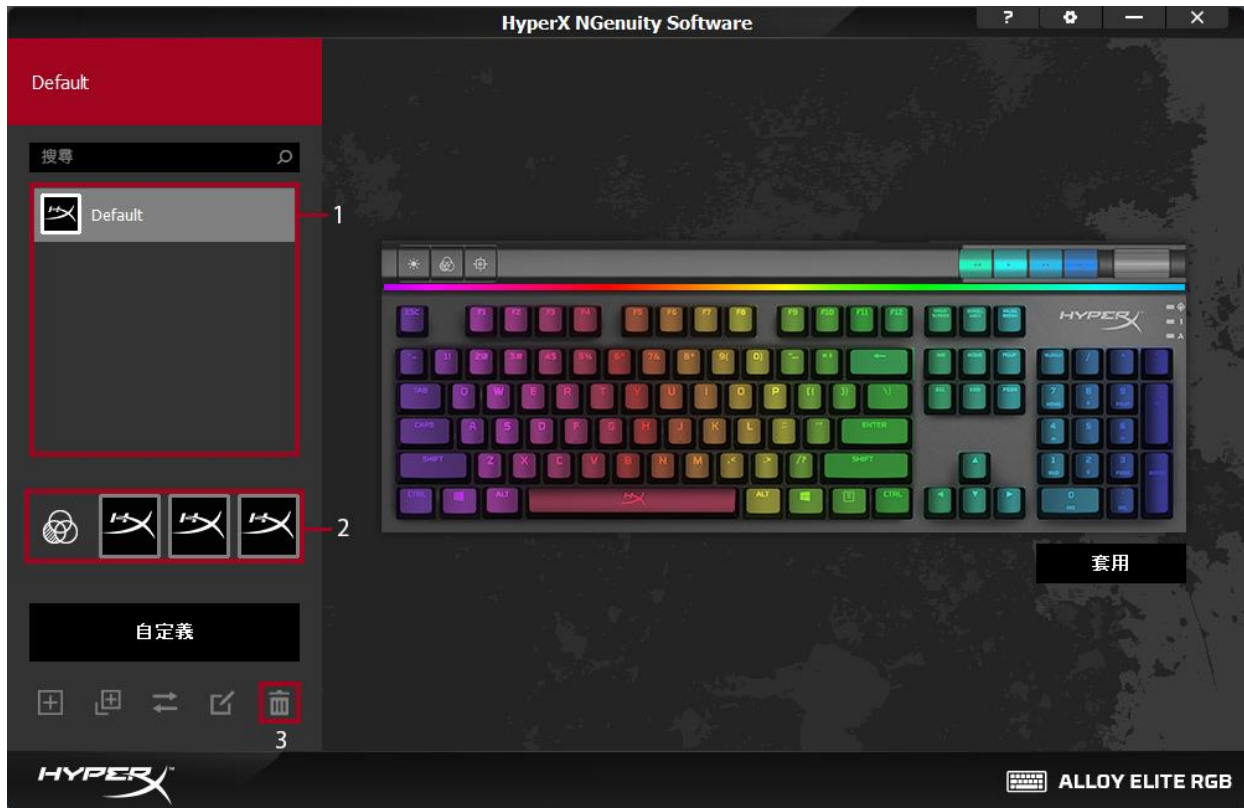


從你的設定檔資料庫 (1) 選擇要編輯的設定檔，然後按下 **編輯** 按鈕 (2)。

你可以變更設定檔的名稱 (5)、圖示 (6)、連結應用程式 (9) 或是燈光效果範本 (10) 等設定，然後按一下儲存按鈕 (7) 來套用變更。

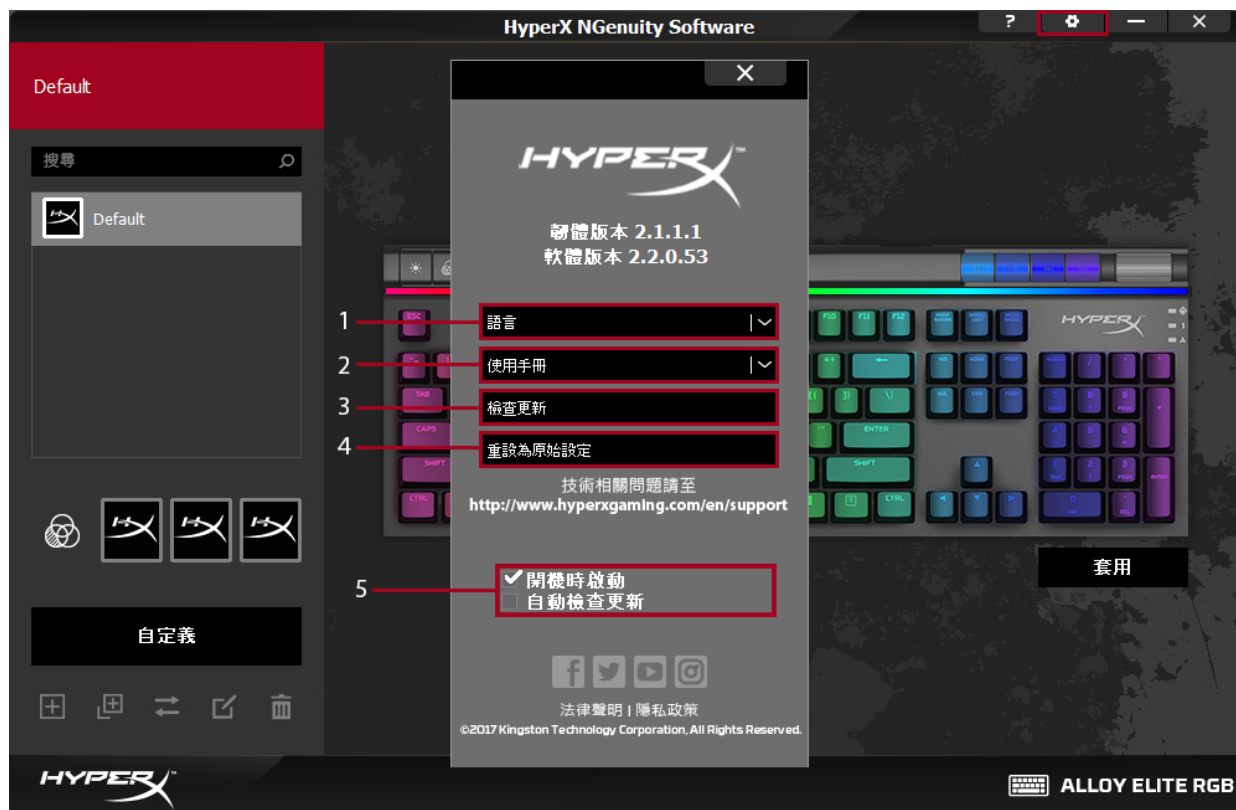
你不能直接編輯內建設定檔 (3)。你必須先將該設定檔單獨拖曳至設定檔資料庫中。

刪除設定檔



從設定檔資料庫 (1) 選擇設定檔，或是從內建設定檔儲存格 (2) 中選擇。按下刪除按鈕 (3)，然後確認永遠刪除該設定檔。

設定選單



你可以在軟體設定選單的這個頁面變更 NGenuity 的語言 (1)，前往產品使用手冊 (2)，檢查軟體或韌體更新 (3) 或是將軟體還原預設值 (4)。

還原為預設值後，系統會清除所有設定檔。請預先使用匯入/匯出選單來備份設定檔。

你也可以選擇是否要於開機時啟用 NGenuity，或是否要自動檢查更新 (5)。

自訂鍵盤的設定檔

從資料庫中選取現有的設定檔，然後按下下方的**自訂**按鈕，即可自訂設定檔。

設定檔名稱的左下方，有三個主要的區塊，各自分別有一些子區塊：

主要區塊	子區塊	功能
燈光	效果	使用效果來自訂燈光設定檔。
	區域	使用區域來自訂燈光設定檔。
	自訂風格	為個別按鍵一一自訂燈光設定檔。
遊戲模式	遊戲模式	選取你希望在遊戲模式下停用的按鍵或按鍵組合。
巨集	按鍵指派	將按鍵連結到預設功能或動作。
	巨集資料庫	建立按鍵指派使用的自訂按鍵組合 (巨集)。

按一下左側的**套用**按鈕，即可預覽鍵盤自訂色彩。

按一下**回到設定檔**按鈕，即可直接儲存自訂，不進行預覽。

燈光-效果



你可以在效果分頁使用單效果 (4) 或雙效果 (4)(5) 堆疊 (並非每種效果皆可堆疊)，來自訂設定檔燈光。

你可以在色彩選擇 (1) 的色盤中選擇顏色，或是在旁邊輸入 RGB 值。將選取的色彩拖曳至「單或雙」(2) 旁邊的方塊中，即可將該色彩套用至效果。

每種效果都有一種或多種設定，例如色彩或速度選擇 (6) (7)。以下是可用的效果和設定一覽：

效果	說明	色彩選擇	速度選擇	方向選擇	可用的第二效果
恆亮	恆亮顏色。	1	X	X	✓
呼吸	閃爍呼吸燈，	1 / 2 / 頻譜	✓	X	✓
波浪	波浪型式。	1 / 2 / 頻譜	✓	✓	✓
單點	按下按鍵時 會亮起並熄滅。	1 / 2 / 頻譜	✓	X	X
爆破	爆破型式。	1 / 2 / 頻譜	✓	X	X
HyperX 火焰	火焰型式。	1 / 2 / 頻譜	✓	X	X

燈光-區域



你可以在區域分頁使用六種預設範本的其中之一來自訂按鍵的組合，或是建立新的範本。

使用下拉式選單 (1) 選擇範本。

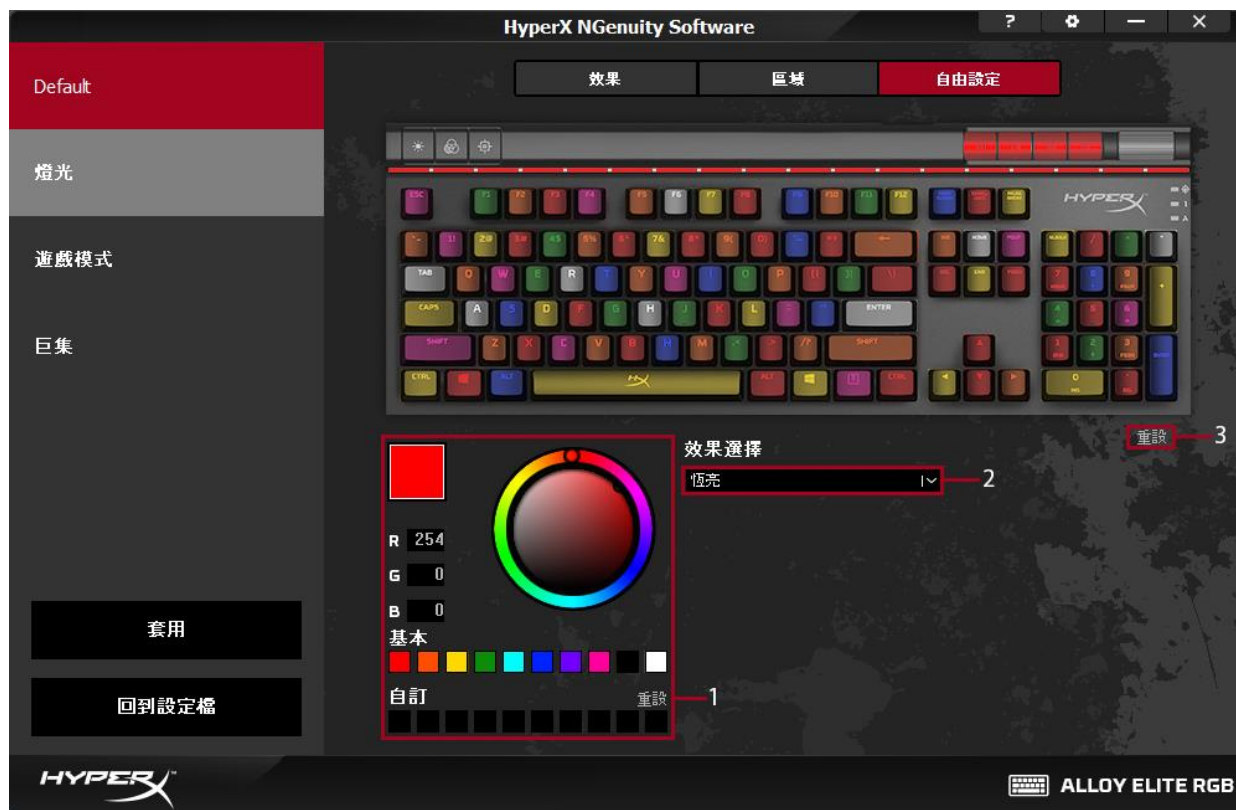
在色彩選擇 (2) 中選取顏色，然後按下區域旁的方塊，即可變更區域的顏色。

你可以使用 +、- 或編輯按鈕 (3) 來新增、移除或編輯區域名稱。

若你要將每個區域還原至預設值，請使用還原按鈕 (4)。

你可以將以下效果 (5) 套用至整個鍵盤：恆亮、呼吸、波浪、單點、爆破和 HyperX 火焰。
你可以自訂每個效果的設定值。

燈光-自訂風格



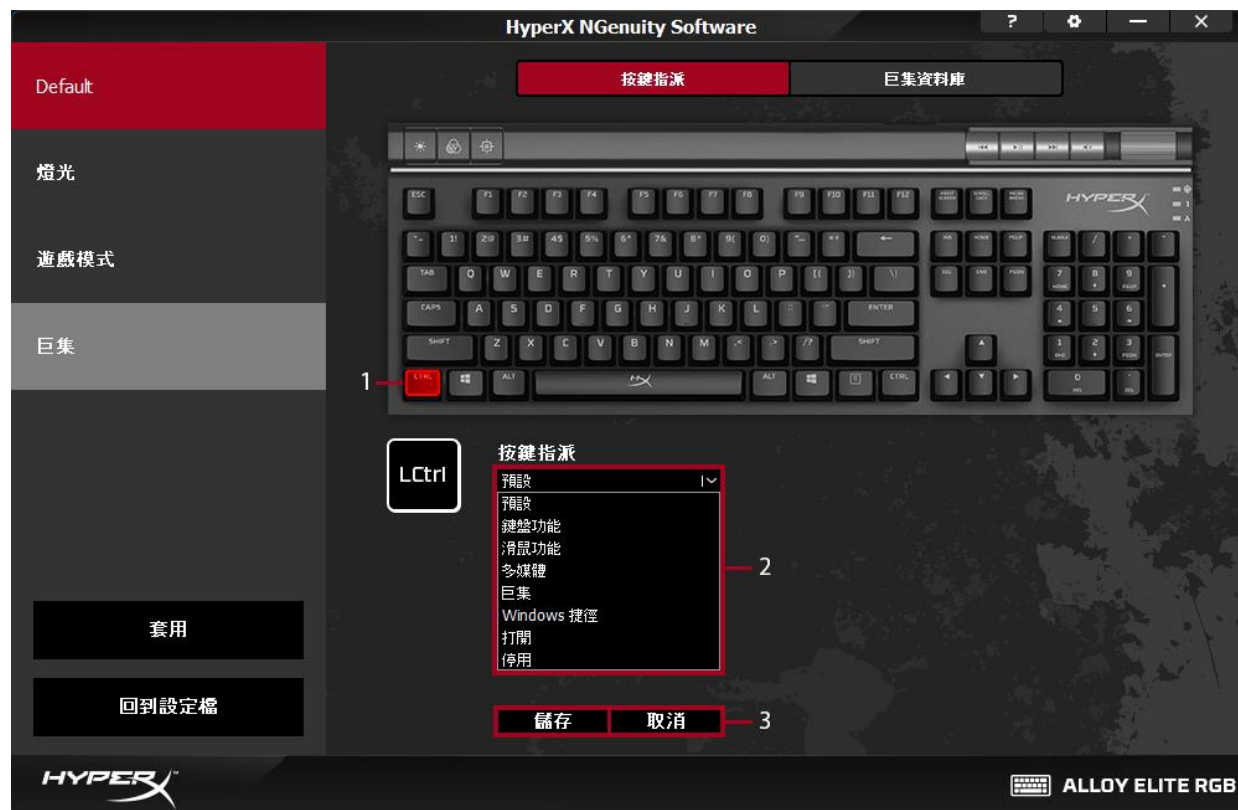
你可以在自訂風格分頁自訂每個按鍵的色彩。預設狀況下，整個鍵盤的燈光都是紅色。

首先在色彩選擇 (1) 中選取一個顏色。你可以按順序設定各個按鍵的色彩，或是長按並拖曳來選取多個按鍵。

你可以將以下效果 (4) 套用至整個鍵盤：恆亮、呼吸、波浪、單點、爆破和 HyperX 火焰。你可以自訂每個效果的設定值。

你可以使用預設按鈕 (3) 來將按鍵色彩還原至出廠預設值。

巨集 - 按鍵指派



你可以在按鍵指派分頁重新指派預設按鍵以外的按鍵動作或功能。

若要選擇按鍵，請按下按鍵，讓其顯示為紅色 (1)。然後從下拉式選單 (2) 中選擇想要的動作或功能。完成 (3) 後，按下 **儲存** 或 **取消** 按鈕。

以下是重新指派按鍵時可用的所有動作和功能：

按鍵指派	動作或功能
預設	預設鍵盤功能。
按鍵功能	重新指派按鍵功能或動作至另一按鍵。
滑鼠功能	指派滑鼠功能至按鍵 (如點擊或捲動)。
多媒體	指派多媒體功能至按鍵 (如播放、靜音或音量控制)。
已錄製巨集	指派已錄製的巨集 (請參見下一章節) 至按鍵，並選擇播放選項。
Windows 捷徑	指派 Windows 捷徑至按鍵，例如顯示桌面或貼上。
開啟	指派檔案、程式、資料夾路徑或網站至按鍵。
停用	停用選取的按鍵。

巨集-巨集資料庫



你可以使用巨集資料庫分頁來錄製和編輯自訂巨集。

按下清單 (1) 中現有的巨集來錄製巨集，或是按一下 + 圖示 (2) 來建立新的巨集。巨集名稱會顯示在以下欄位 (3)。按下「錄製」(4) 並輸入按鍵組合。然後按下「停止」來結束錄製 (4)。

若你要變更按下按鍵之間的停頓時間，有三個方式 (5)：

- 錄製：按下按鍵之間的停頓依照錄製時的狀況為準。
- 預設值：為每一個按下按鍵之間的停頓選取固定值 (6)。
- 無：按下按鍵之間沒有停頓。

你可以使用清單 (8) 下方的 - 和編輯按鈕來刪除或編輯巨集的個別記錄。

按下插入按鈕 (9)，即可插入鍵擊或停頓。

點擊雙箭號按鈕 (2) 以匯入或匯出巨集。

自訂滑鼠的設定檔

從資料庫中選取現有的設定檔，然後按下下方的**自訂**按鈕，即可自訂設定檔。

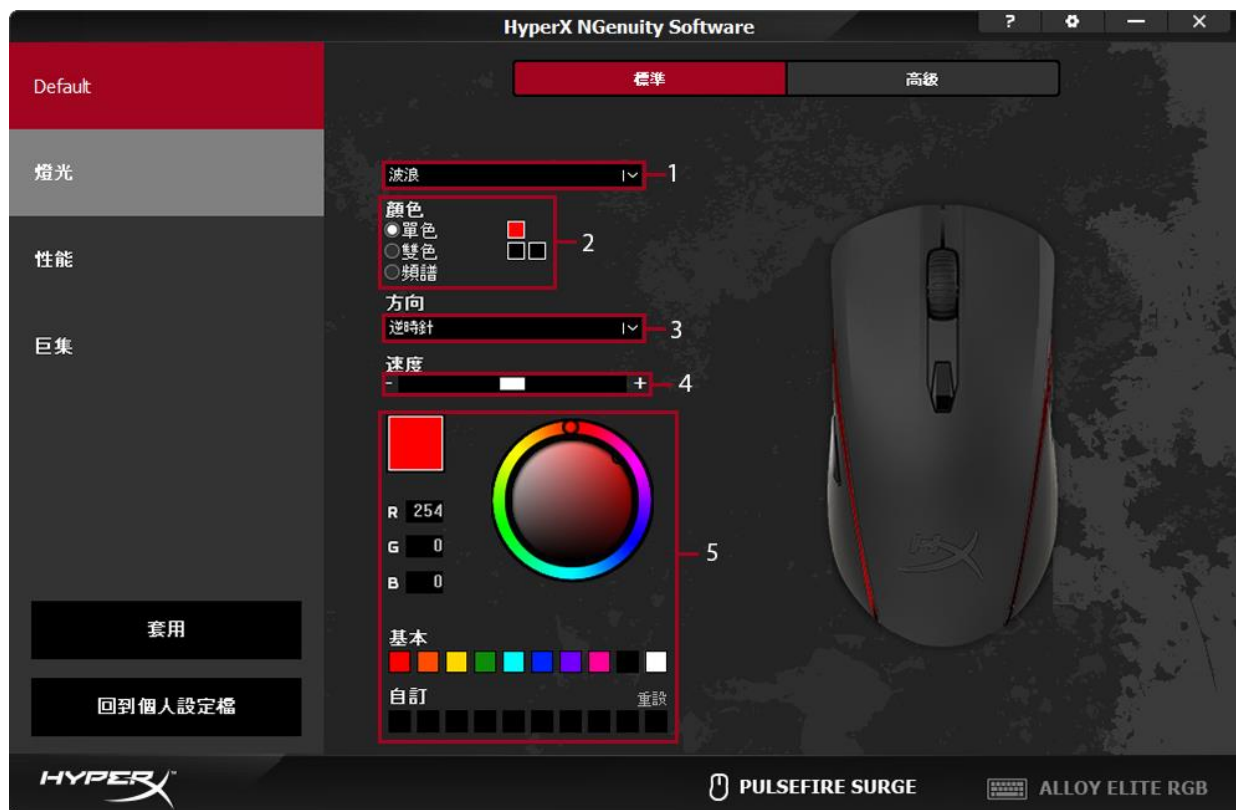
設定檔名稱的左下方，有三個主要的區塊，各自分別有一些子區塊：

主要區塊	子區塊	功能
燈光	標準	使用效果來自訂燈光設定檔。
	進階	為個別 LED 燈一一自訂燈光設定檔。
性能	性能	自訂您的 DPI 預設值和 DPI 指示燈顏色。
巨集	按鍵指派	將按鍵對應到預設功能或動作。
	巨集資料庫	建立按鍵指派使用的自訂按鍵組合 (巨集)。

按一下左側的**套用**按鈕，即可預覽滑鼠自訂色彩。

按一下**回到設定檔**按鈕，即可直接儲存自訂，不進行預覽。

燈光 - 標準



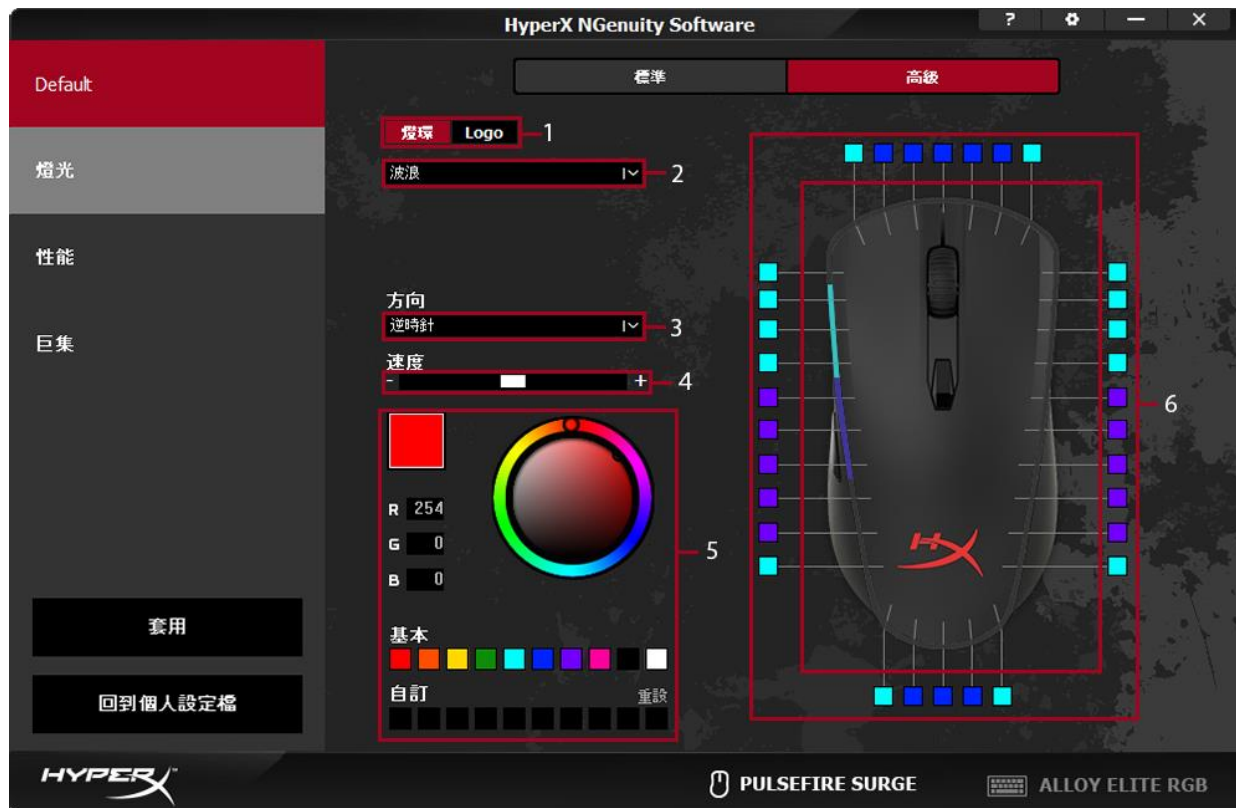
你可以在「標準」分頁使用燈光效果 (1) 自訂燈光設定檔。

你可以在色彩選擇 (5) 的色盤中選擇顏色，或是在旁邊輸入 RGB 值。將選取的色彩拖曳至「單或雙」(2) 旁邊的方塊中，即可將該色彩套用至效果。

每種效果都有一種或多種設定，例如色彩或速度選擇 (3)(4)。以下是可用的效果和設定一覽：

效果	說明	色彩選擇	速度選擇	方向選擇
恆亮	恆亮顏色。	1	X	X
呼吸	閃爍呼吸燈，	1 / 2 / 頻譜	✓	X
波浪	波浪模式。	1 / 2 / 頻譜	✓	✓
單點	按下按鍵時 LED 會亮起，之後熄滅。	1 / 2 / 頻譜	✓	✓
彩色循環	以兩個或以上的顏色循環。	2 / 頻譜	✓	X

燈光-自訂風格



你可以在「進階」分頁個別自訂每個 LED 指示燈顏色。依預設，所有 LED 指示燈都會亮紅燈。

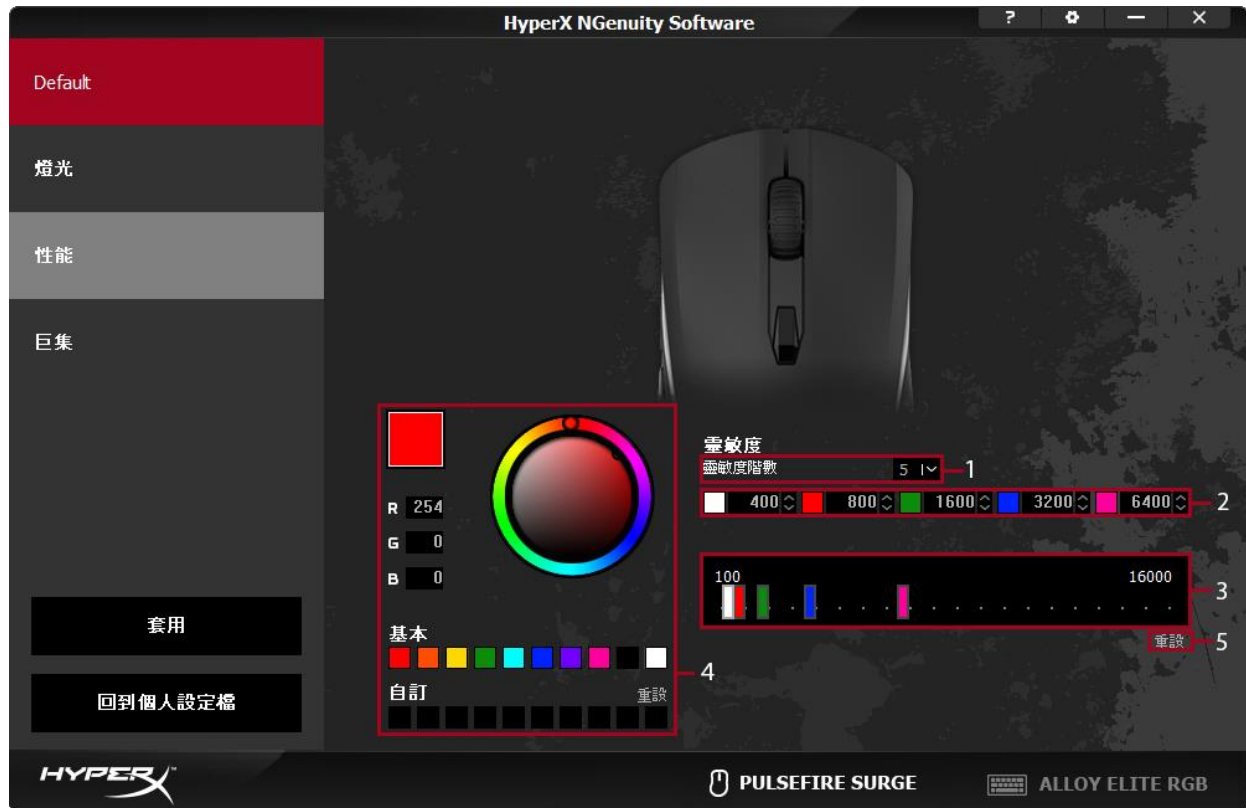
您可以使用此按鈕 (1) 切換光環 LED 指示燈和 logo LED 指示燈。

首先在色彩選擇 (5) 中選取一個顏色。你可以按順序設定各個 LED 指示燈的色彩 (6)，或是長按並拖曳來選取多個 LED 指示燈。

可將效果 (2) 套用至光環 (恆亮及波浪) 或 logo (恆亮及呼吸)。你可以自訂每個效果的設定值 (3)(4)。

你可以使用預設按鈕 (5) 來將按鍵色彩還原至出廠預設值。

性能

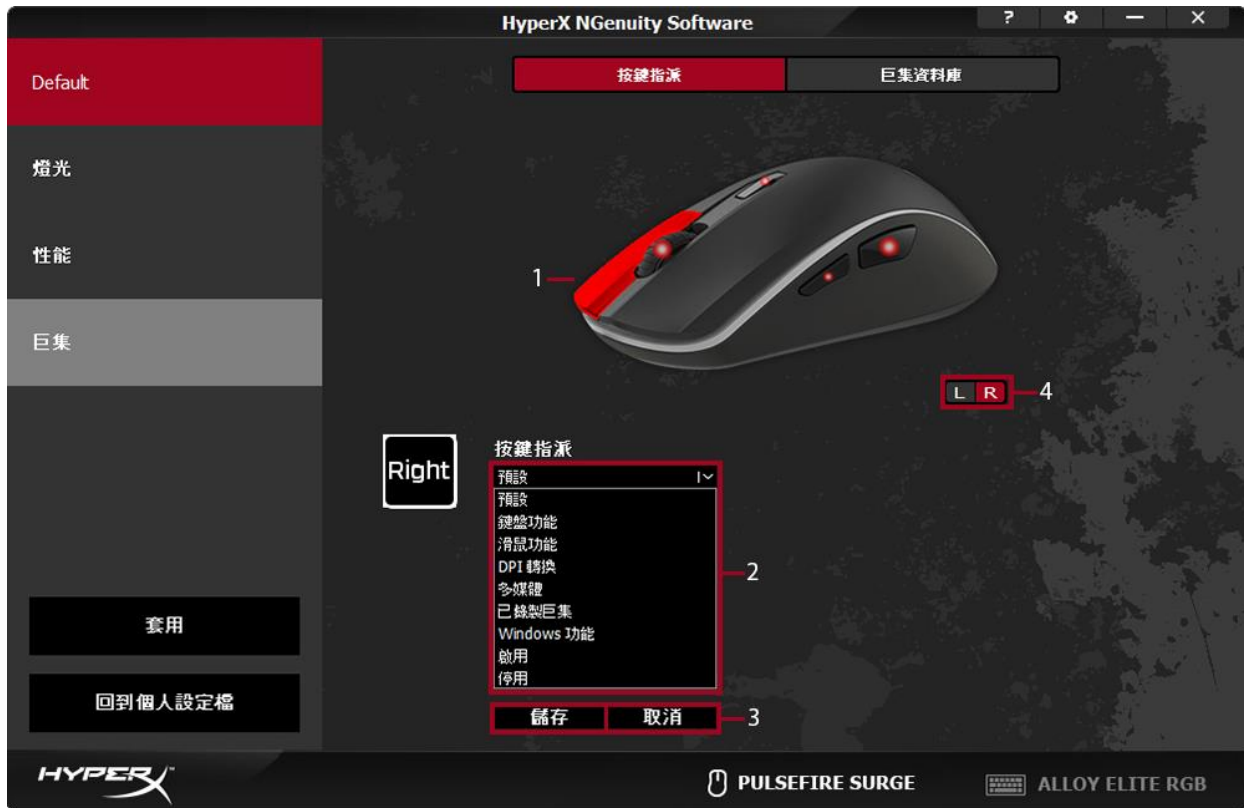


此索引標籤可讓您自訂 DPI 預設值。DPI 自訂是針對個別設定檔，在設定檔中的設定僅適用於該設定檔，其他設定檔皆不可使用。

依預設，有 3 組 DPI 值 (1)。但您可以自由調整為 1 到 5 組 DPI 設定。您可以為每組 DPI (2) 指派 DPI 值及顏色 (4)。您也可以點按一下方格並在下方數字捲軸 (3) 上拖曳自訂 DPI 值。

若要重設為預設值，點擊預設按鈕 (5)。

巨集 - 按鍵指派



你可以在按鍵指派分頁重新指派預設滑鼠按鍵以外的按鍵動作或功能。

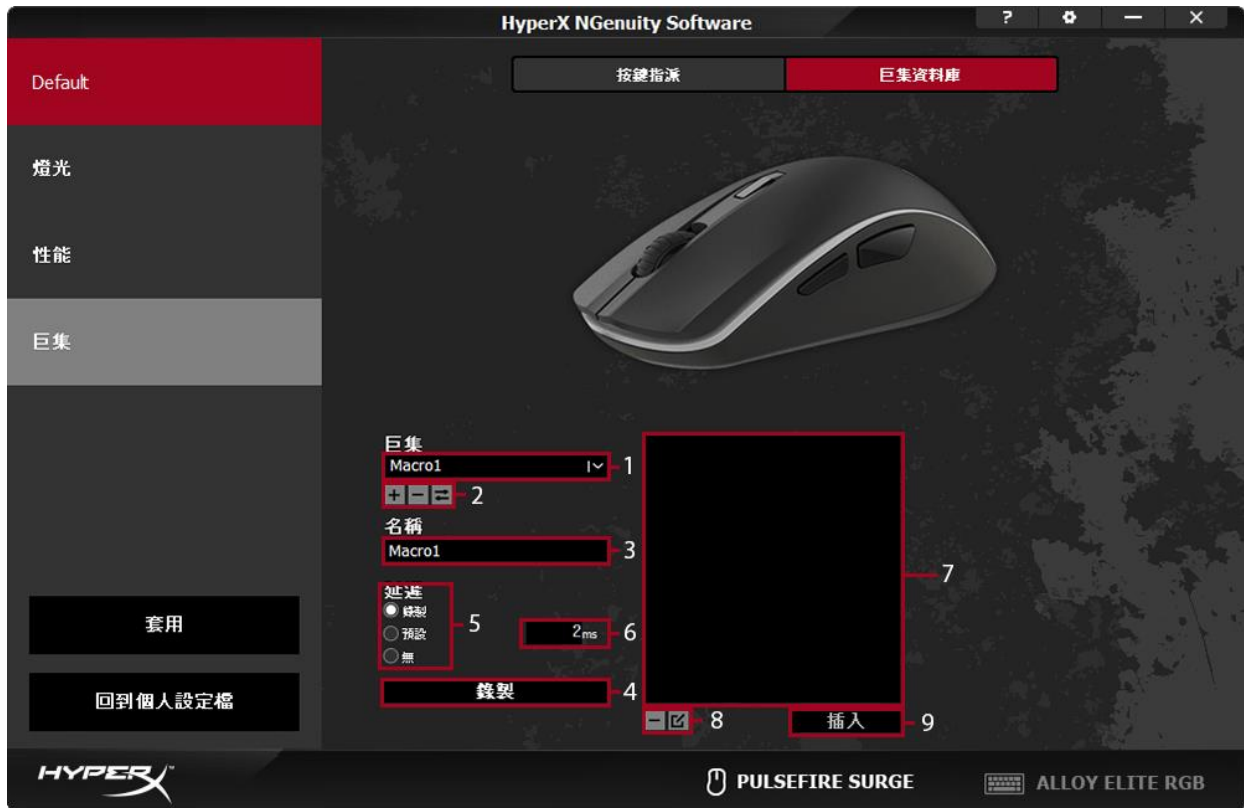
您也可以點擊切換鍵 (4) 將滑鼠設為右撇子專用 (預設) 或左撇子專用。無法將「主要點擊」按鈕 (或主要按鈕) 定義巨集。主要按鈕位置可依左右撇子使用習慣調整。

若要選取按鍵，按一下該按鍵，該按鍵便會變成紅色 (1)。之後，在下拉式選單 (2) 中選擇需要的動作或功能。完成時 (3)，按下**儲存**或**取消**按鈕。

以下是重新指派按鍵時可用的所有動作和功能：

按鍵指派	動作或功能
預設	預設的滑鼠功能。
按鍵功能	重新指派按鍵功能或動作至另一按鍵。
滑鼠功能	指派滑鼠功能至按鍵 (如點擊或捲動)。
DPI 變更	為按鍵指派 DPI 值。
多媒體	指派多媒體功能至按鍵 (如播放、靜音或音量控制)。
已錄製巨集	指派已錄製的巨集 (請參見下一章節) 至按鍵，並選擇播放選項。
Windows 功能	指派 Windows 捷徑至按鍵，例如顯示桌面或貼上。
開啟	指派檔案、程式、資料夾路徑或網站至按鍵。
停用	停用選取的按鈕。

巨集 - 巨集資料庫



你可以使用巨集資料庫分頁來錄製和編輯自訂巨集。

按下清單 (1) 中現有的巨集來錄製巨集，或是按一下 + 圖示 (2) 來建立新的巨集。巨集名稱會顯示在以下欄位 (3)。按下「錄製」(4) 並輸入按鍵組合。然後按下「停止」來結束錄製 (4)。

若你要變更按下按鍵之間的停頓時間，有三個方式 (5)：

- 錄製：按下按鍵之間的停頓依照錄製時的狀況為準。
- 預設值：為每一個按下按鍵之間的停頓選取固定值 (6)。
- 無：按下按鍵之間沒有停頓。

你可以使用清單 (8) 下方的 - 和編輯按鈕來刪除或編輯巨集的個別記錄。

按下 插入 按鈕 (9)，即可插入鍵擊或停頓。

點擊雙箭號按鈕 (2) 以匯入或匯出巨集。