

ELECOM

ゲーミングマウス M-H1ULBK ドライバ設定ガイド

このドライバ設定ガイドは、“M-H1ULBK”に付属のドライバを使って、各ボタンの機能を変更したり、マクロを割り当てたり、DPIと拡張機能を設定したりする方法について説明しています。

※ドライバのインストール方法については、“M-H1ULBK”に付属のユーザーズマニュアルをご覧ください。

※このドライバ設定ガイドは、Windows 7の画面で説明しています。画面はOSによって異なりますが、操作は同じです。

デバイスを選択する(デバイス選択画面)

➡2 ページ

設定内容を選ぶ(ホーム画面)

➡3 ページ

ボタンの役割を設定する(ボタン設定画面)

➡5 ページ

マクロを設定する(マクロ設定画面)

➡8 ページ

DPIと拡張機能を設定する(DPI& 拡張機能設定画面)

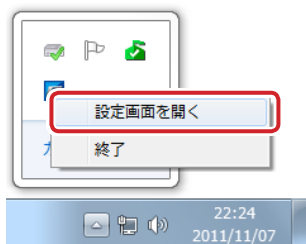
➡12 ページ

デバイスを選択する(デバイス選択画面)

- 1** タスクトレイまたは通知領域の  アイコンをクリックして「設定画面を開く」をクリックします。

※ Windows® 7 で通知領域に  が表示されている場合は、 をクリックして  アイコンを右クリックし、「設定画面を開く」をクリックします。

デバイス選択画面が表示されます。



- 2** パソコンに複数のゲーミングマウスを接続している場合は、設定したいゲーミングマウスのエリアをクリックします。

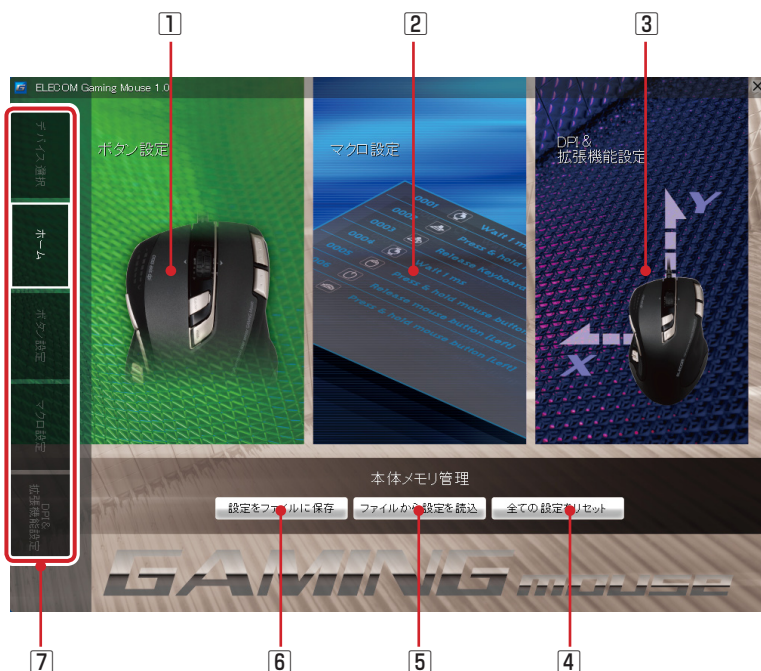
ゲーミングマウスが 1 個の場合も、ゲーミングマウスエリアをクリックしてください。ゲーミングマウス側に保存された設定データの読み込みが実行されます。



- ゲーミングマウスを接続せずにドライバを起動すると、「マウスが接続されていません」と表示されます。必ずゲーミングマウスを接続して操作してください。

設定内容を選ぶ(ホーム画面)

デバイス選択画面でゲーミングマウスを選択し、設定データの読み込みが完了すると、ホーム画面が表示されます。



① ボタン設定

ボタン設定画面に切り替わります。

② マクロ設定

マクロ設定画面に切り替わります。

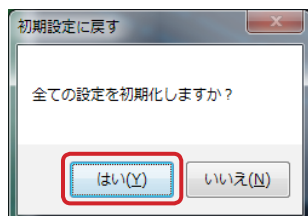
③ DPI & 拡張機能設定

DPI & 拡張機能設定画面に切り替わります。

④ 全ての設定をリセット

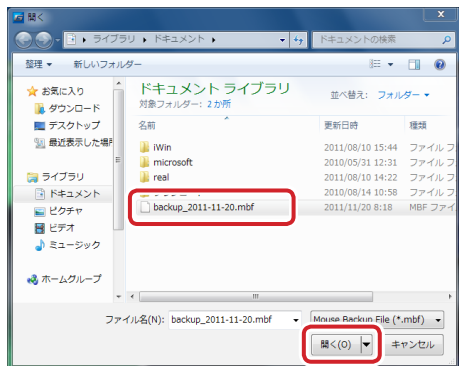
ゲーミングマウスの内蔵メモリに保存した設定をすべてリセットし、初期設定に戻します。
ボタンをクリックすると、確認メッセージが表示されます。

をクリックし、リセットを実行します。



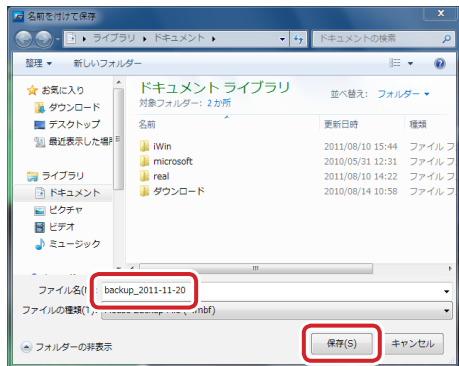
⑤ ファイルから設定を読み

パソコンに保存した設定をマウス内蔵メモリに読み込みます。
ボタンをクリックすると、保存データを選択するダイアログボックスが表示されます。
保存ファイルを選択し、**開く(O)**をクリックしてください。



⑥ 設定をファイルに保存

マウス内蔵メモリに保存したすべての設定をパソコンに保存します。
ボタンをクリックすると、設定データを保存するダイアログボックスが表示されます。
初期設定では年月日のファイル名になります。必要な場合は名前を変更し、**保存(S)**をクリックしてください。



 ドライバ設定画面で設定した内容は、自動的にゲーミングマウスに保存されます。
設定をパソコンに保存しておくと、バックアップデータとして使用できます。

⑦ 画面切り替えタブ

各タブをクリックして、設定画面を切り替えます。

ボタンの役割を設定する(ボタン設定画面)

ゲーミングマウスの各ボタンの機能を変更したり、マクロ設定画面で作成したマクロを割り当てたりすることができます。

ボタン設定は5つのボタンモード(MODE 1～5)それぞれに登録され、ボタンモードを切り替えることで設定をまとめて切り替えることができます。

設定した内容は自動的にマウスに保存され、すぐに反映されます。



① ボタンモード選択部

最初にボタンモードを選択します。ボタン設定の内容が、選択したボタンモードに登録されます。MODE 1～5の色は、ゲーミングマウス本体のモードインジケータの色に対応しています。

MODE 1 : ■ 赤

MODE 2 : ■ 緑

MODE 3 : ■ 青

MODE 4 : ■ ピンク

MODE 5 : ■ 水色

② ボタンリスト

各ボタンとチルトホイールの機能を表示します。左欄には各ボタンの名称が表示されます。右欄には現在各ボタンに割り当てられている機能が表示されます。



ボタン 1「左クリック」に他の機能を割り当てるには、先に別のボタンに「左クリック」の機能を割り当てておく必要があります。

③ 標準機能

ボタンに割り当てられる機能を表示します。表示部にカーソルを置いてチルトホイールを前後に回すと、表示がスクロールします。

機能をボタンに割り当てるには、機能名をダブルクリックします。

左クリック	左クリックします。
右クリック	右クリックします。
ホイールクリック	チルトホイールをクリックします。
ボタン 5 (進む)	ボタン 5 の機能を割り当てます。Web ブラウザでは「進む」操作になります。
ボタン 4 (戻る)	ボタン 4 の機能を割り当てます。Web ブラウザでは「戻る」操作になります。
カット	「切り取り」操作をします。
コピー	「コピー」操作をします。
ペースト	「貼り付け」操作をします。
Web ブラウザを開く	既定のプログラムに設定されている Web ブラウザを開きます。
マイコンピュータを開く	Windows の「マイコンピュータ」を開きます。
メニューを開く	既定のプログラムに設定されているメニューを開きます
電卓を起動	電卓を起動します。
メディアプレイヤーを起動	既定のプログラムに設定されているメディアプレイヤーを起動します。
音声ミュート	音声を消音します。
ボリューム+	音量を上げます。
ボリューム-	音量を下げます。
リフトオフ距離調整	マウス動作面の凹凸などに対応するため、マウスを持ち上げたときにマウスが反応しなくなる距離を最適化します。 調整はマウスを軽く動かしながら、マウス左側面の DPI ランプの点滅がなくなるまでボタンを押し続けてください。
X 方向をロックする	ポインタの X 軸方向（左右）の動きを禁止し、上下のみの動きに設定します。
Y 方向をロックする	ポインタの Y 軸方向（上下）の動きを禁止し、左右のみの動きに設定します。
ポインタ速度 2 倍～9 倍	マウスの動きに対するポインタの速度を通常の 2 倍～9 倍に設定します。
LED 表示 OFF/ON	この機能を割り当てたボタンをクリックすると、ゲーミングマウスの LED 表示を ON/OFF することができます。

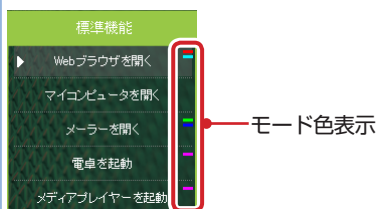


キーボード上の任意のキーをマウスボタンに割り当てるには、マクロ機能を利用します。

➡ マクロを設定する(マクロ設定画面)



- ボタンに割り当てられた機能には、どのボタンモードで使用しているか判別できるモード色表示が追加されます。



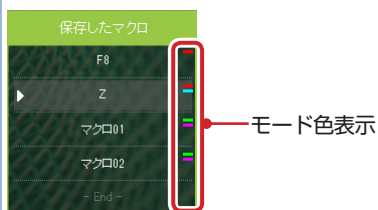
- ホイール UP、ホイール DOWN、チルト右、チルト左(ボタン 8 ～ 11)の機能は、他のボタンに割り当てられません。
ボタン 8 ～ 11 に他の機能を割り当てると、ホイール UP、ホイール DOWN、チルト右、チルト左の操作ができなくなります。
ボタン 8 ～ 11 を標準機能に戻すには、各ボタンを選択し、**標準に戻す** をクリックしてください。

④ 保存したマクロ

マクロ設定画面で作成したマクロを表示します。マクロの数が 6 つ以上の場合、表示部にカーソルを置いてチルトホイールを前後に回すと、表示がスクロールします。
マクロをボタンに割り当てするには、マクロ名をダブルクリックします。



ボタンに割り当てられたマクロには、どのボタンモードで使用しているか判別できるモード色表示が追加されます。



⑤ 無効

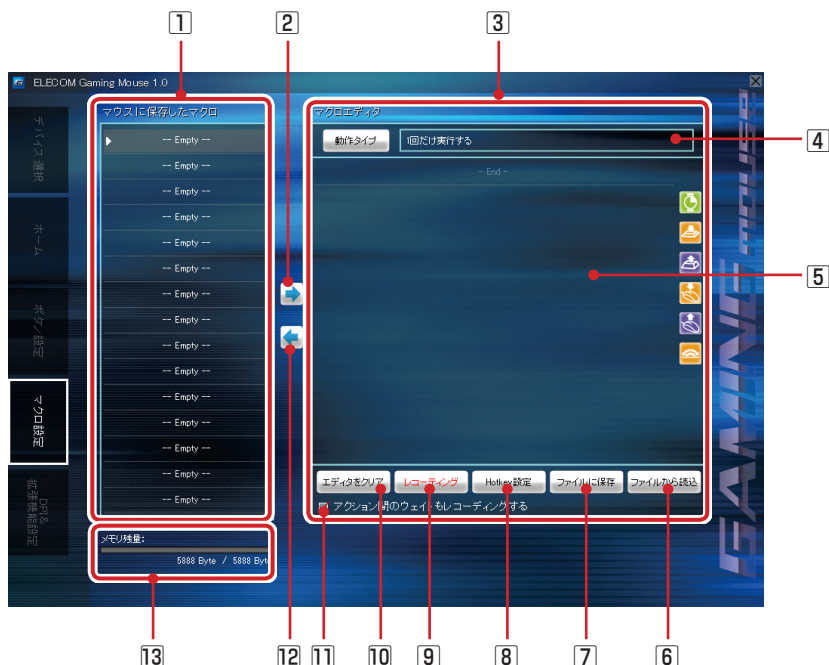
ボタンの機能を無効に設定します。

⑥ 標準に戻す

現在選択されているボタンの機能を初期設定に戻します。

マクロを設定する(マクロ設定画面)

一連の操作をマクロとして保存します。作成したマクロは、マウス本体に保存したあと、ボタン設定画面でボタンに割り当てることによって使用できるようになります。



① マウスに保存したマクロ

作成済みのマクロを表示します。

基本的な操作の流れは、次のとおりです。

マクロを新規作成するとき

- ① 「マウスに保存したマクロ」で「Empty」欄をクリックします。
- ② マクロエディタでマクロを作成します。
- ③  をクリックします。
マクロ名入力状態になります。初期設定は「No_Name_01」です。
- ④ キーボードで名前を入力します。

作成済みのマクロを編集するとき

- ① 「マウスに保存したマクロ」で編集したいマクロ名をクリックします。
- ②  をクリックします。
- ③ マクロエディタで編集を行います。
- ④  をクリックします。
上書き確認のメッセージが表示されます。
- ⑤  をクリックします。



マクロ名欄の右端には、マクロの容量(byte)が表示されます。

ボタン設定画面でボタンに割り当てられたマクロには、どのボタンモードで使用しているか判別できるモード色表示が追加されます。



モード色表示と容量表示

② マクロエディタに読み込み

「マウスに保存したマクロ」に表示されているマクロを編集するときクリックします。

マクロの内容がマクロエディタに表示されます。

③ マクロエディタ

マクロを新規作成、または編集します。

④ タイプ

マクロのタイプを設定します。

ボタンをクリックするたびに、次の3タイプが切り替わります。

「1回だけ実行する」

「キーを押している間実行し続ける」

「もう一度キーを押すまで実行し続ける」

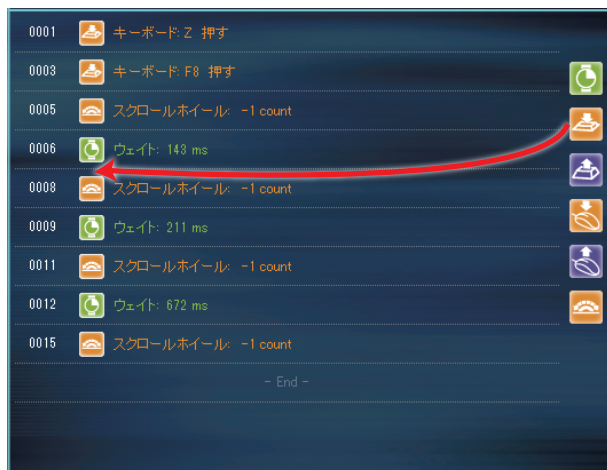
⑤ マクロ表示部

編集中のマクロを表示します。

マクロを作成するには、画面上のアイコンのいずれかをマクロ上の追加したい位置にドラッグ&ドロップし、操作を割り付けます。

アイコンをダブルクリックすると、選択中のアクションの次に追加されます。

マクロ編集中にコマンドを削除するには、[Delete] キーを押します。コマンドの順番はドラッグ & ドロップで入れ替えできます。



	「ウェイト」(待機時間)を追加します。 ドラッグ&ドロップしてから、キーボードで待機時間(単位:ms)を入力します。
	「キーを押す」アクションを追加します。 ドラッグ&ドロップしてから、キーボードで設定するキーを押します。
	「キーを離す」アクションを追加します。 ドラッグ&ドロップしてから、キーボードで設定するキーを押します。
	「マウスボタンを押す」アクションを追加します。 ドラッグ&ドロップしてから、設定するマウスボタンを押します。  ゲーミングボタン 1/ゲーミングボタン 2 は設定できません。
	「マウスボタンを離す」アクションを追加します。 ドラッグ&ドロップしてから、設定するマウスボタンを押します。
	「スクロールホイール上下」アクションを追加します。 ドラッグ&ドロップしてから、スクロールホイールを設定する方向に回します。  チルト(左右のスクロール)はマクロに登録できません。



[使用例] キーボードの[Shift]キー操作をゲーミングボタン 1 に割り当てる。

- ① マクロエディタの  をクリックし、「キーを押している間実行し続ける」を選択します。
- ②  をダブルクリックします
- ③ キーボードの[Shift]を押します。
- ④  をクリックして、マクロを保存します。
- ⑤ ボタン設定画面でゲーミングボタン 1 を選択し、④で保存したマクロをダブルクリックします。

⑥ ファイルから読み込

パソコンに保存したマクロをエディタに読み込みます。

ボタンをクリックすると、保存データを選択するダイアログボックスが表示されます。

保存ファイルを選択し、 をクリックしてください。

⑦ ファイルに保存

現在エディタで編集中のマクロをパソコンに保存します。

ボタンをクリックすると、設定データを保存するダイアログボックスが表示されます。

初期設定では年月日のファイル名になります。必要な場合は名前を変更し、 をクリックしてください。



マクロエディタで設定した内容は、 をクリックするとゲーミングマウスに保存されボタンへの割り当てが可能になります。設定をパソコンに保存しておくと、バックアップデータとして使用できます。

⑧ Hotkey 設定

レコーディングをスタート/ストップするキーを、初期設定([F10]キー)以外に設定することができません。

ボタンをクリックし、設定したいキーを押します。

⑨ レコーディング

実際にキーボードやゲーミングマウスのボタンで操作した内容を記録し、マクロとして使用することができます。クリックすると、レコーディングの準備状態に入り、[F10]キー(初期設定)でレコーディングをスタート/ストップします。

⑩ エディタをクリア

マクロエディタの設定を全てリセットします。



マクロの新規作成時、前の編集内容が表示されているときは **エディタをクリア** をクリックしてください。
前の設定をリセットせず、マクロ編集のベースとして利用することもできます。

⑪ アクション間のウェイトもレコーディングする

チェックマークを付けると、レコーディング操作中のウェイト(操作の間隔)も記録されます。

⑫ マウスにマクロを保存

マクロエディタの内容をゲーミングマウスにマクロとして保存します。

リスト欄がマクロ名入力状態になり、キーボードで名前を入力できます。初期設定は「No Name 01」です。

⑬ メモリ残量

ゲーミングマウスのメモリ残量を表示します。

DPIと拡張機能を設定する(DPI&拡張機能設定画面)

ゲーミングマウスのDPI、レポートレート、スクロール加速度を設定します。
設定した内容は自動的にマウスに保存され、すぐに反映されます。



① DPI 設定選択エリア

DPI(Dot Per Inch)とは、マウスを 1 インチ動かしたときのカーソルの動きをドット数で示したものです。DIP の数値が高いほど、マウスの動きに対するポインタの移動範囲や速度が大きくなります。画面の数字はゲーミングマウスの DPI 切り替えスイッチ(4 段階)に対応しています。設定ステップ 1 ～ 4 を選択し、個別に DPI 設定を変更することができます。

② DPI 値設定バー

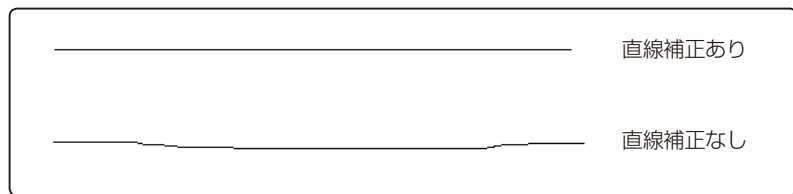
設定バーまたは上下ボタン操作で、DPI を 90 ～ 5310 dpi の間で 90 dpi 単位で設定します。

③ X と Y を個別に設定する

チェックマークを付けると、X 軸と Y 軸を個別に設定することができます。
ポインタの動きを上下方向または左右方向に大きくするときに使用します。

④ 直線補正を有効にする

チェックマークを付けると、直線を描くときに手元のぶれを補正します。ゲームで使用するときは、ポインタの動きを直線的にする動きがあります。



⑤ レポートレート

ゲーミングマウスがパソコンに動きを送信する頻度を設定します。設定値が大きいほど、操作がパソコンに早く伝わります。

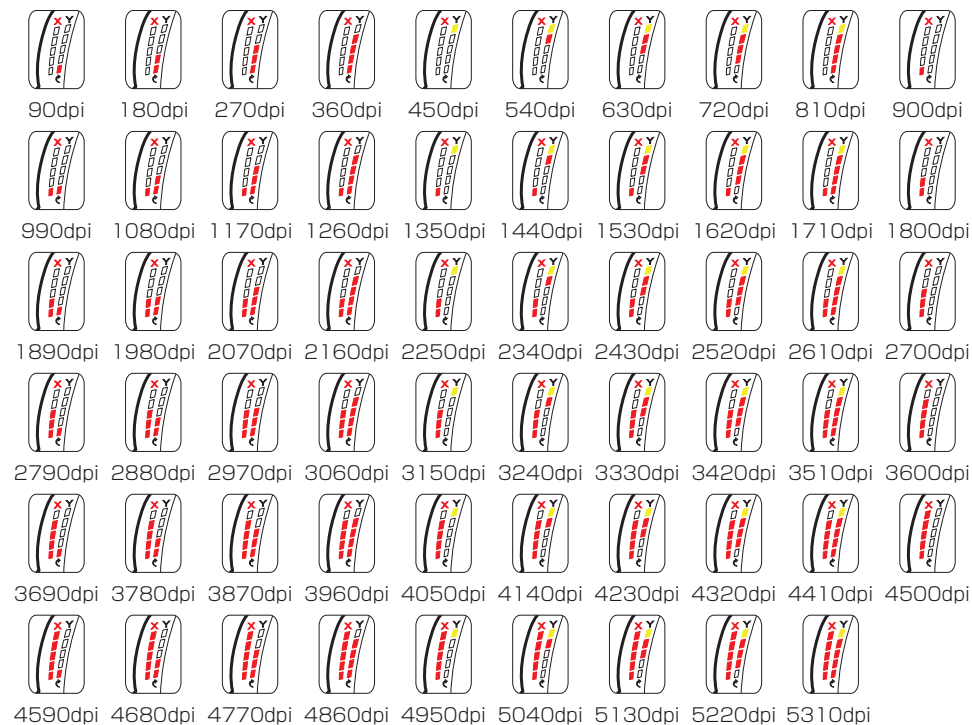
⑥ スクロール加速度

チルトホイールを回してスクロールするときのスクロール量を9段階(1～9)から選びます。スクロール加速度が大きいほど、ホイールをすばやく回転させたときに多くの行をスクロールするようになります。

設定値の本体表示について

X 軸 / Y 軸の DPI、スクロール加速度は、LED の点灯の組み合わせで表示されます。

■ X 軸の DPI



■ Y 軸の DPI

									
90dpi	180dpi	270dpi	360dpi	450dpi	540dpi	630dpi	720dpi	810dpi	900dpi
									
990dpi	1080dpi	1170dpi	1260dpi	1350dpi	1440dpi	1530dpi	1620dpi	1710dpi	1800dpi
									
1890dpi	1980dpi	2070dpi	2160dpi	2250dpi	2340dpi	2430dpi	2520dpi	2610dpi	2700dpi
									
2790dpi	2880dpi	2970dpi	3060dpi	3150dpi	3240dpi	3330dpi	3420dpi	3510dpi	3600dpi
									
3690dpi	3780dpi	3870dpi	3960dpi	4050dpi	4140dpi	4230dpi	4320dpi	4410dpi	4500dpi
									
4590dpi	4680dpi	4770dpi	4860dpi	4950dpi	5040dpi	5130dpi	5220dpi	5310dpi	

■ スクロール加速度

								
加速度 1	加速度 2	加速度 3	加速度 4	加速度 5	加速度 6	加速度 7	加速度 8	加速度 9

ゲーミングマウス M-H1ULBK
ドライバ設定ガイド
2011 年 11 月 30 日 第 1 版

- ・本マニュアルの著作権は、エレコム株式会社が保有しています。
- ・本マニュアルの内容の一部または全部を無断で複製 / 転載することを禁止させていただきます。
- ・本マニュアルの内容に関するご意見、ご質問がございましたら、エレコム総合インフォメーションセンターまでご連絡ください。
- ・本製品の仕様および外観は、製品の改良のため予告なしに変更する場合があります。
- ・本製品を使用したことによる他の機器の故障や不具合等につきましては、責任を負いかねますのでご了承ください。
- ・その他記載されている会社名・製品名等は、一般に各社の商標または登録商標です。