

- 主层(WIN)
- FN1
- FN2(MAC)
- FN3



基础键

多媒体键

灯效键

组合键

鼠标

宏

重新映射按键 在此处所作的更改将会影响此配置文件和其他关联的配置文件重新映射任何按键，只需将右边的按键选中并拖放到您的键盘，或者在下方选择一个预设。

esc	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12		print screen	scroll lock	pause break
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	-	=	backspace	insert	home	page up	num lock
tab	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	{	}	delete	end	page down	7
caps lock	A	S	D	F	G	H	J	K	L	;	'	enter				8
shift	Z	X	C	V	B	N	M	<	>	,	/	shift				9
ctrl	⌘	alt	spacebar									ctrl	←	↓	→	0



FRDE890-3AKL

+ 添加设备

配置文件

输入配置

快速配置

竞速配置

版本信息

按自定义

灯光设置

快速触发

超级按钮

其他设置



全选

反选

取消全选

选择模式

流光

彩虹

单点叉

随波逐流

跑马1

光谱呼吸

涟漪1

扫描

跑马2

交叉

常亮

单色呼吸

加速齿轮

流光异彩

星光点点

单点亮1

单点亮2

涟漪2

自定义1

自定义2

亮度 60%
速度 60%

自定义颜色



默认颜色



#153DDF

R 345

G 12

B 998



设备: FIRE MAX V12



新增设备

```

1 function buttonMapObj(tabIndex, value) {
2   this.tabIndex = tabIndex;
3   this.mapValue = value;
4 }
5
6 const initialState = {
7   devicename: "",
8
9   isConnected: false,
10  topMenuIndex: 0,
11
12  buttonMap: {
13    //ButtonMap 按键映射。
14
15    // 每一个按键可以映射成任意按键，甚至是不存在的多媒体键，组合键，鼠标按键以及录制的宏。
16    // The Key map assigns a function to the key. This can be a normal key-press, or a special feature
17    // (macro, media-key, etc) each key has a two-byte configuration.
18    layerIndex: 0,
19    // Row * 100 + column ==> new buttonMapObj(index, value_UID).
20    mappingData: [{}, {}, {}],
21    bottomTabIndex: 0, //底层按的Tab索引， 0开始计数，也是buttonMapObj中的TabIndex算是映射类别。
22
23    //drag.
24    dragFlag: false,
25    mouseUpY: -800,
26    mouseUpX: -800,
27    keyboardBelowClickValue: -1,
28  },
29
30  fatalLog: "",
31
32  appConfig: {
33    lang: getInitallanguage(),
34  },
35 };

```