

RGBPlayer 软件说明书

版本: RGBPlayer171014

2017 年 10 月

目录

第一章 概述.....	1
第二章 软件使用介绍.....	2
2.1 使用环境.....	2
2.2 启动软件 RGB PLAYER.....	2
2.3 工作界面介绍.....	3
第三章 软件的基本功能.....	5
3.1 项目.....	5
3.2 录像播放.....	5
第四章 动画/图案效果编辑.....	6
4.1 截图.....	6
4.2 多屏播放.....	6
4.3 测试图案.....	7
4.4 自带效果.....	8
4.4.1 全彩.....	8
4.4.2 内置.....	8
4.5 自设.....	8
4.5.1 自设1.....	8
4.5.2 自设2.....	9
4.6 FLASH 录制.....	9
4.7 文字编辑.....	10
4.8 图片.....	10
4.9 视频转换.....	11
第五章 音控效果编辑.....	12
5.1 联机频谱音控.....	12
5.2 内置音控.....	12
5.3 普通效果转换音控效果.....	12
5.4 自设音控.....	12
第六章 工具.....	13
6.1 文件尺寸转换.....	13
6.2 文件格式转换.....	13
6.3 效果剪辑与合并.....	13
6.4 颜色调整.....	14
6.5 去色/转色.....	14
6.6 灯具编址.....	14
6.7 硬件检测与 IP 设置.....	17
6.8 定时.....	17
6.9 在线调试.....	17
6.10 RDM.....	18
第七章 设置.....	19
7.1 语言.....	19
7.2 启动.....	19
7.3 端口复制.....	20
7.4 脱机控制.....	20
7.5 云服务器.....	21
7.6 工程安装参数.....	22
7.7 系统参数设置.....	22
7.7.1 播放设定.....	22
7.7.2 显示设置.....	22
7.7.3 外部控制.....	23

7.7.4 音控设置.....	23
7.7.5 以太网设置.....	24
7.7.6 更多动画.....	25
7.8 项目加密.....	26
7.9 项目解锁.....	26
第八章 录像合成 SD 卡文件.....	28
8.1 视频.....	28
8.2 方案图.....	28
8.3 SD 卡.....	28
8.4 拷卡.....	28
第九章 工程参数自定义设置.....	29
9.1 导入与工具.....	29
9.2 主控.....	30
9.3 芯片选型及灰度.....	31
9.4 输出驱动点数.....	32
9.5 通道顺序与数据输出.....	32
9.6 布线.....	32
9.6.1 规则矩形.....	32
9.6.2 布线工具.....	32
9.7 尺寸.....	33
9.8 保存.....	33
9.9 高级.....	33
第十章 布线软件.....	34
10.1 文件.....	34
10.2 工具.....	35
10.2.1 选择.....	35
10.2.2 布线.....	35
10.2.3 尺寸设置.....	36
10.2.4 点间隔.....	37
10.2.5 剪贴板.....	37
10.2.6 删除.....	37
10.2.7 改变走线方向.....	38
10.2.8 翻转.....	38
10.2.9 模板.....	38
10.3 图片.....	40
10.4 导入.....	41
10.5 幻彩字制作.....	41
10.6 导出.....	41
第十一章 时控列表设置.....	42
第十二章 GPS 联机同步设置或开机启动.....	43
附 1 问题与解决.....	45

第一章 概述

RGB Player 软件是一款用于 LED 灯光的专业动画及工程设计软件，界面友好人性化，操作方便易用。

主要功能：

动画方面：

- 1、能轻松地截取任意格式的视频和动画效果，并通过 DIV 功能从而实现页面的分割，以达到意想不到的变幻效果；
- 2、内置 1-17 套测试效果、1-80 套全彩效果；
- 3、通过自设效果，可对颜色和变化模式进行编辑，进一步满足用户所需的绚丽效果；
- 4、拥有强大的文字输入功能，多款出字方式，字体图案和背景效果灵活使用。

音控方面：

可生成 19 套内置音控效果，更可通过自设色带和模式的编辑丰富效果的选择。

文件编辑：

可通过软件自带功能，对效果进行剪辑、改尺寸、改灰度、改文件格式、改颜色等。

工程参数：

通过安装设置，用户可根据实际需要进行修改或重置，操作简单，按最终方案选择信号线走线 and 控制系统型号等。

时控功能：

根据需要，可以设置某时间段，灯具亮某效果，设置简单，搭配多样化。

GPS 同步：

通过卫星定位时间，能准确的同步多台独立的联机系统。

项目加密：

通过加密工程项目，更有效保障项目的安全性。

◆ 此版本不能直接兼容 16 年以前版本的工程项目，重新设置参数即可继续使用。

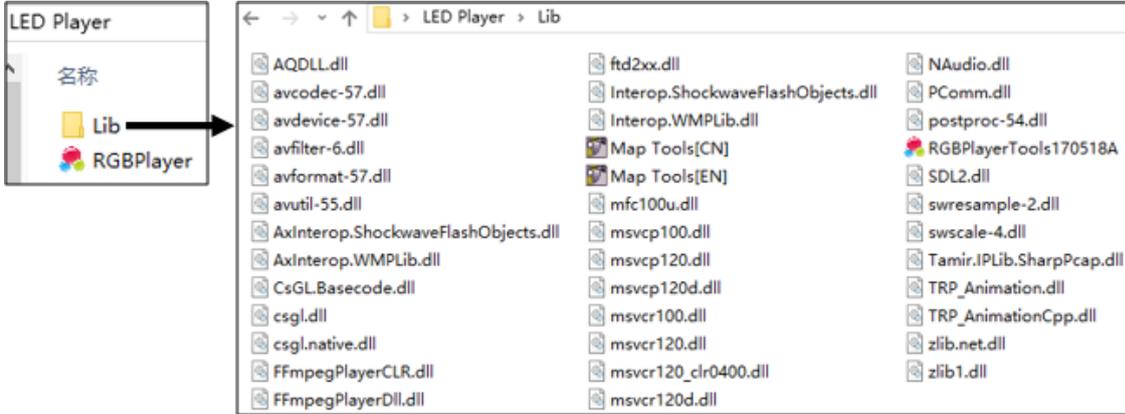
第二章 软件使用介绍

2.1 使用环境

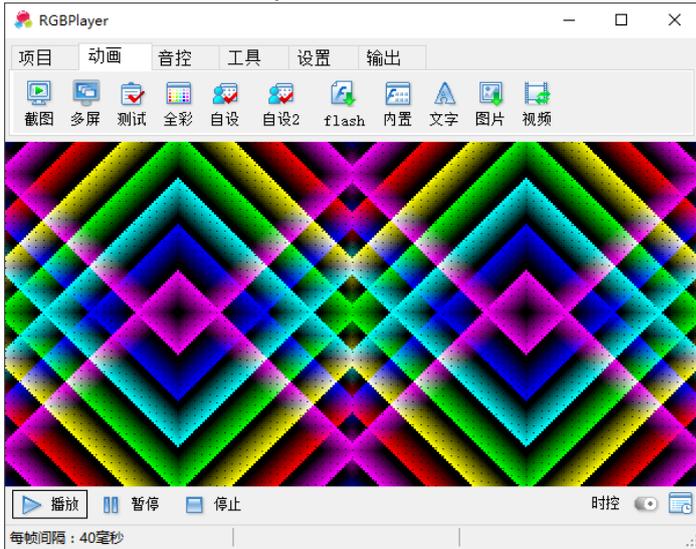
- 适用于 Windows 7(32 位/64 位)、Window 8(32 位/64 位)的系统，如在 XP 系统中使用，将会有某部分功能不支持；
- 软件支持简体中文、繁体中文和英文，语言字符会根据系统语言自识别，无法识别时为英文。

2.2 启动软件 RGB PLAYER

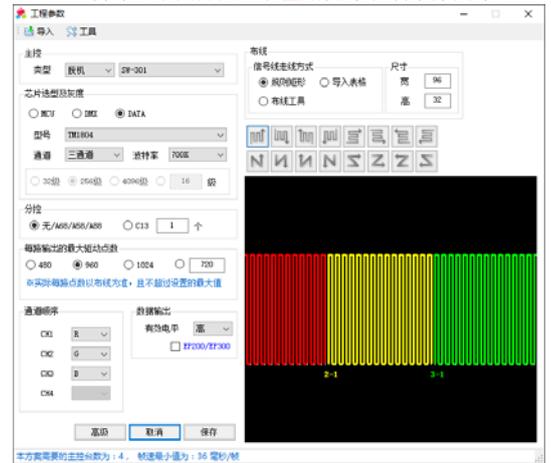
- 将软件复制到电脑（因效果文件过大，可能需解压），所有功能才可正常运行；
- 请确保文件夹内的控件和软件齐全（可能因为某些特殊播放器内含其他文件）；



- 双击运行软件 RGBPlayer 即打开项目。



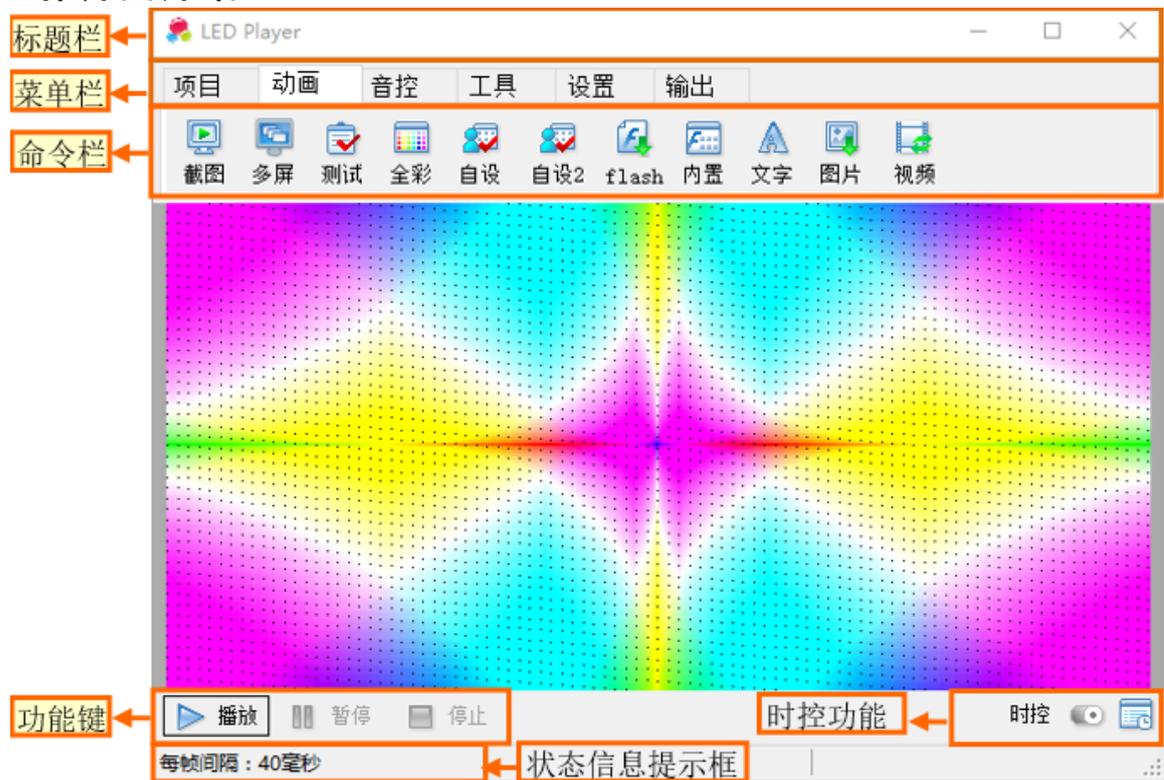
注意：RGBPlayer 同一路径下没有项目文件或软件没有读到项目的正确参数时，会弹出下图界面，设置请见本说明书第九章。



如需打开其他项目，则可以按以下操作方法：



2.3 工作界面介绍



- ◆ 标题栏：显示 LED Player。
- ◆ 菜单栏：位于标题栏的下方，其中有【项目】【动画】【音控】【工具】【设置】【输出】这 6 项菜单。单击一个菜单，会在命令栏出现几个命令，单击这些命令按钮即可完成相应的功能。

菜单栏	命令栏	说明
项目	新建	新建工程项目。
	导入	导入打开已有的工程项目。
	最近打开	显示近期内打开的工程项目路径，点击即可切换打开。
	更多	打开当前工程项目的文件夹位置，以方便查看。
动画	截图	截取在 PC 电脑上播放的任意格式的图片、视频和动画效果。
	多屏	分割“播放区域”并设定各区域播放多个不同的效果文件/视频。
	测试	自定义选择与导入 13-17 套测试图案效果文件。
	全彩	自定义选择与导入 55-80 套内置全彩图案效果文件。
	自设 1	用户通过设置和调用色带，随意编辑图案效果文件。
	自设 2	用户通过设置，自行编辑堆积/烟花/流星雨等效果文件。
	Flash	读取与转换.swf 文件为 RGBPlayer 固有格式，并自动存储到项目里的 RGB 文件夹。
	内置	自定义选择与导入 1-20 套自有的 Flash 动画，并转换存储到项目里的 RGB 文件夹。
	文字	将输入的文字内容转换成 RGBPlayer 固有格式，并存储到指定 RGB 文件夹内。
	视频	读取与转换视频为 RGBPlayer 固有格式，并存储到指定 RGB 文件夹内。
音控	内置	自定义选择与导入 1-19 套内置音乐效果文件。
	转换	将图案效果文件变换为受音量控制的音频效果文件。
	自设	用户通过设置和调用色带，随意编辑音乐效果。
	动感	用户通过设置，随意编辑更丰富的动感音乐效果。

菜单栏	命令栏	说明
工具	尺寸	把效果文件转换为其他不同尺寸，便于效果不重新录制。
	格式	录像文件间的格式转换。
	剪辑	将已有的效果文件分剪成多个，或者是将多个效果文件合成一个。
	调色	通过调整即可令效果文件更加美观。
	颜色	将效果转换或去掉某指定颜色。
	灯具编址	对并联的 DMX512 灯具进行编址。
	硬件检测	检测 EN 控制盒的连接状态。
	RDM	查询 RDM 灯具的状态。
	定时	设置 PC 电脑定时关机与重启（注意定时关机，需先将 PC 完全放电才可再次启动）。
	在线调试	对现场的布灯进行调试，判断布灯和信号连接与传输状态。
IP 设置	一键设置 PC 电脑的有线网卡为静态 IP 地址（2.0.0.98）。	
设置	Language	更改 RGBPlayer 的语言。
	启动	选择不同的模式启动运行 RGBPlayer。
	端口复制	通过复制实现控制器的任一输出端口复制其他输出端口的信号。
	脱机控制	SN 系列脱机方案中，可自定义每台 SN 脱机总控控制 EN 从机的数量。
	云服务器	登录后，第三方可远程控制启动此 RGBPlayer 软件的设备。
	安装	现场根据实际工程的走线、排列、灯具结构等参数进行设置。
	参数	调整播放速度，联机时的端口设置等。
	项目加密	高级应用，可以对工程进行加密以保障权益（需配合特殊硬件）。
输出	解锁	对已锁定的项目进行解除以能获得继续使用权限。
	视频	将所选的效果文件输出转换成“.avi”格式文件。
	方案图	导出工程布线图和工程点阵图。
	SD 卡	把所选录像文件压缩转换成能被脱机控制器读取的 SD.bin/N5.bin 文件，联机方案无效。
	拷卡	将“SD*(8888).bin” / “N5.bin”文件拷进 SD 卡里。

- ◆ 颜色混合指示：只出现在四通道灯具的播放器里，点击图标可实现三者切换，（播放区域显示红绿蓝；播放区域只显示第 4 通道灯具的颜色（为区别 RGB 混出的白色，软件显示为浅灰色）；播放区域显示红绿蓝灰四色。

- ◆ 时控功能：设置指定时间走指定效果。

联机系统的播放器中会有显示开关，以激活时控列表。

脱机系统中播放器中，将列表设置好之后，只需直接合成 SD.BIN 文件并拷进 SD 卡内即可。

需注意：脱机方案中，列表与效果有限制，列表必须控制在 100 个以内，每个列表里的效果文件必须控制在 10 个以内，超过的部分将会无输出。

第三章 软件的基本功能

3.1 项目

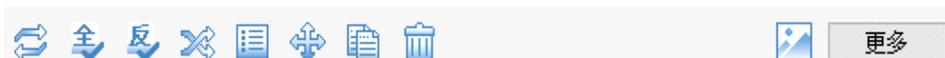


- 【新建】 新建工程项目参数。
- 【导入】 打开已有项目。
- 【最近打开】 快速打开最近使用的项目。
- 【更多】 打开项目所在位置，以方便查看文件信息。

3.2 录像播放



- 【播放】 单击 ，弹出播放窗口，播放器默认自动播放 RGB里所有勾选的效果。
- 【暂停】 单击【功能键】中的 ，效果则暂停播放；再次单击 ，效果则继续播放。
- 【停止】 单击【功能键】中的 ，效果则停止播放，屏显黑色；再次单击 ，效果则从第一次效果开始重新播放。



图标	说明	解说
	多个循环	说明 RGBPlayer 循环播放已勾选中的效果，单击转为“ 单个循环”。
	单个循环	说明 RGBPlayer 只重复播放当前选中的效果，单击转为“ 多个循环”。
	全选	单击即勾选所有效果。
	反选	单击，原未勾选的效果变成已勾选，原来勾选的则不选取。
	乱序	单击即随机打乱所有效果文件的播放顺序。
	显示全部	说明现在是显示全部效果的状态，单击转为“ 显示勾选”。
	显示勾选	说明现在是只显示部分效果的状态，单击转为“ 显示全部”。
	移动	选中单个效果再单击选中此按键，在弹出的对话框里可选取效果需移动到位置。
	复制	选中单个效果再单击选中此按键，自动复制此效果并放置其后。
	删除	选中单个效果再单击选中此按键，可删除选中效果。
	图案	显示当前的效果列表只有普通图案效果，单击转为“ 音控效果”。
	音控	显示当前的效果列表只有音控效果，单击转为“ 音控+图案效果”。
	音控+图案	说明当前的效果列表有音控效果和图案效果，单击转为“ 图案效果”，此情况适用于联机音控实时控制图案效果的速度与亮度。
	更多	单击后，录像对话框下弹出“调色”对话框；客户可根据灯具的实际情况进行调亮度、GAMMA，联机系统是实时有效的，脱机系统则需要重新合成 SD.BIN 并更换 SD 卡的文件。



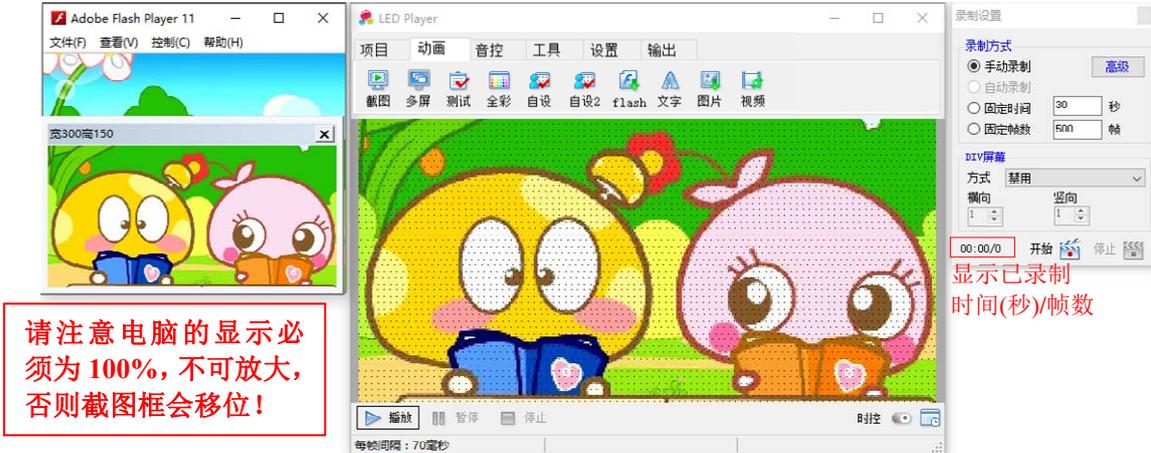
- A. 按住鼠标左键即可选中与拖动效果至指定位置；
- B. 鼠标点中某一效果的名字，则可修改效果的名字；
- C. RGB是录像文件自动存储的位置，可打开 RGB对录像文件进行手动删除，复制等操作，一般建议在播放列表对话框里进行编辑操作。

第四章 动画/图案效果编辑

4.1 截图

- 功能：可以轻松地截取在电脑上播放的任意格式的视频和动画效果；

单击【动画】下的【截图】即可使用。



【录制方式】

- 手动录制 手动点击与录制。
- 自动录制 自动录制 flash (仅适用可被读取帧数的*.swf 文件)。
- 固定时间 录制指定时间长度的效果。
- 固定帧数 录制指定帧数的效果。
- DIV 屏幕 根据所需将效果复制多个相同部分，其中有【禁用】、【复制】、【左右镜像】、【上下镜像】、【四方镜像】五个选项，【横向】、【竖向】是在以上五个选项中，再次复制。
- 高级 单击即弹出“亮度”与“GAMMA”。
- 亮度与 GAMMA 录制效果时，可以根据所需来调整效果的红绿蓝色彩，以使效果图案更加绚彩，录制前，需要将效果文件格式变更为“.BIN”才有效。
- 窗口设置 固定截屏窗口的位置与大小，此设置有记忆功能，下次打开自动读取上次关闭的参数；X：设置截屏窗口的横向起始位置， Y：设置截屏窗口的竖向起始位置，宽：设置截屏窗口的横向尺寸， 高：设置截屏窗口的竖向尺寸。
- 隐藏截图窗口 勾选即隐藏截图窗口。
- 开始  单击，开始录制效果。
- 结束  单击，结束效果录制。

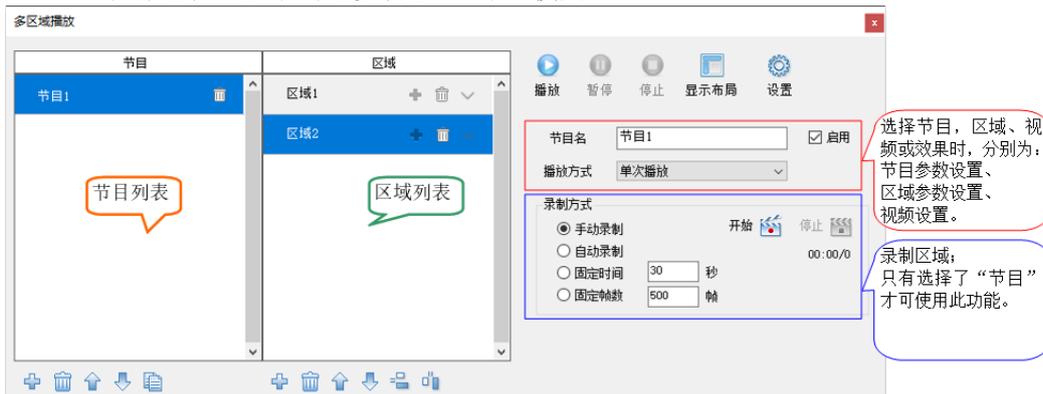


录制设置对话框

4.2 多屏播放

- 功能：分割“播放区域”并设定各区域播放多个不同的效果文件/视频；

单击【动画】下的【多屏】即可使用。



图标	说明	解说
	播放	播放当前已[启用]的节目（选中单个节目单击鼠标右键即可预览）。
	暂停	暂停播放所有节目，再次点击则从暂停处开始继续播放。
	停止	停止播放所有节目，再次点击则重新开始播放。
	显示布局	在电脑显示屏的左上方弹出布局窗口，即可设置每个视频区域的大小与位置，（鼠标移动到区域内，即显示此区域的信息，同时可用鼠标或键盘的方向键进行移动调整）。
	添加	添加新的节目或新的区域（点击多次可新增多个）。
	删除	可删除对应功能下选中的节目或区域或视频。
	上移	上移选中节目或区域。
	下移	下移选中节目或区域。
	复制	选中单个节目，点击即可复制此节目。
	横向等分	点击，当前节目即可根据其区域数量自动横向等分。
	纵向等分	点击，当前节目即可根据其区域数量自动纵向等分。
	添加文件	选中单个区域列表，单击即可新建一个空白的效果文件或视频。
	展开	展开该区域的视频列表。
	收起	收起该区域的视频列表。

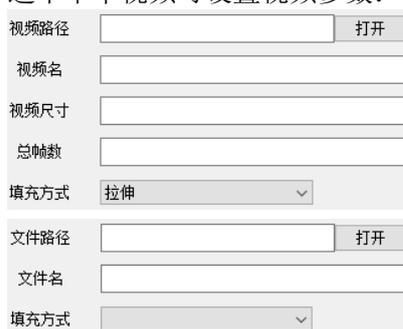
选中单个节目可设置节目参数：



选中单个区域可设置区域参数：



选中单个视频可设置视频参数：



节目名 分别选中单个节目/区域，在输入框内输入即可重命名节目/区域。

启用 勾选，此节目/区域生效，重新播放时会按节目/区域列表顺序先后播放；
取消，此节目/区域不生效，重新播放时不播放。

播放方式 设置节目的播放方式，提供“单次播放”、“指定播放时长”、“指定播放次数”三个选项。

录制方式 将设置的节目录制转换成 RGBPlayer 指定格式的效果文件。

区域参数 设置每个区域的显示位置（横坐标与纵坐标）和大小（宽度与高度），
该数值既可键盘输入，也可通过【显示布局】中鼠标拉伸、移动区域作更改；
需注意，坐标原点是 0,0。

播放方式 设置该区域的播放方式，提供“单次播放”、“循环播放”两个选项。

填充方式 设置区域读取效果文件的方式，提供“无”、“平铺”、“居中”、“拉伸”四个选项。

4.3 测试图案

- 功能：导入生成 1-17 套（包括扫描、渐变、跳变、渐明暗等方便工程测试用的）图案效果；

单击【动画】下的【测试】即可打开，点击 **生成**，RGBPlayer 会边播放边导入生成已选的效果文件。

4.4 自带效果

4.4.1 全彩

- 功能：导入生成 1-80 套自有的图案效果；

单击【动画】下的【全彩】即可打开，点击 **生成**，RGBPlayer 会边播放边导入生成已选的效果文件，此图案效果一键生成导入，无法设置其时间、颜色、方向等参数。

4.4.2 内置

- 功能：导入生成 1-16 套自有的 Flash 动画；

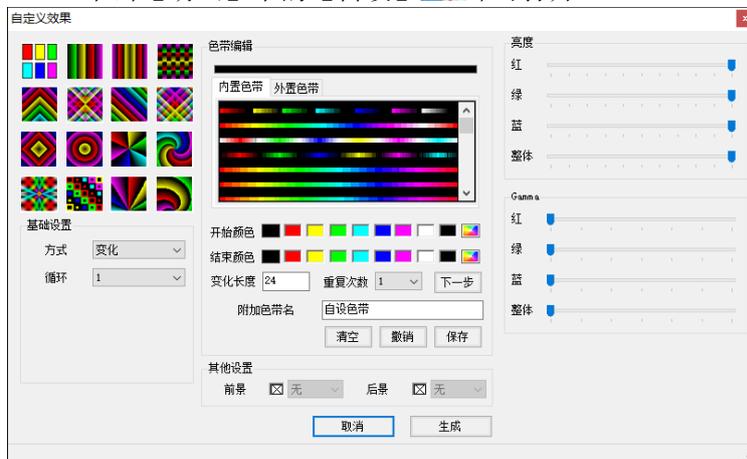
单击【动画】下的【内置】即可打开，点击 **一键导入**，RGBPlayer 会边播放边导入生成已选的 Flash 动画文件。

4.5 自设

4.5.1 自设 1

- 功能：用户自行设置和调用色带编辑效果；

单击【动画】下的【自设】即可打开。



方式 单击弹出下拉列表，不同模式对应不同选项。

宽度 选择不同宽度，效果的色带宽度发生相应变化。

分区 选择不同分区，效果对应地分成多个相同部分。

循环 设置效果的重复播放次数。

折返 设置效果的来回跑动播放次数。

速度 设置效果速度，填入的数字越大，速度越快，一般默认为 1，效果最流畅。

色带编辑 设置灯具的色带或调用色带（鼠标指针停留色带上即可查看此色带信息）；

* 色带方式：可选内置、外置色带；

* 变化长度：“开始颜色”到“结束颜色”长度，按照色级和实际需要设置；

* 重复次数：设置主体效果出现的重复次数，填入不同数字，主体效果重复次数不同。

附加色带名 手动输入即可自定义色带名字。

前景/背景 是过渡效果出现前/消失后的底色，单击可选“无/红/黄/绿/青/蓝/紫/白/黑/自定义”。

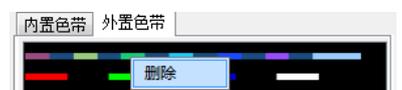
通道颜色设置 仅对四通道灯具方案有效；

设置通道颜色的顺序，软件默认为 R-G-B-W，客户可根据实际灯具的 RGBW 顺序更改对应颜色，设置后，需重新录制生成所有效果文件（用已做好的色带，重新选择一次模式、方式）。

亮度与 Gamma 录制效果时，可以根据所需来调整效果的红绿蓝色彩，以使效果图案更加绚彩，拖尾效果必须实际接灯具调整 Gamma，以实现拖尾效果跑动更美观。

TIPS

- A. 如需要删除外置的色带，可以右击所需要删除的色带，再点击“删除”。
(删除的色带不能在回收站还原，所以，在删除时，必须选中要删除的色带。)



4.5.2 自设 2

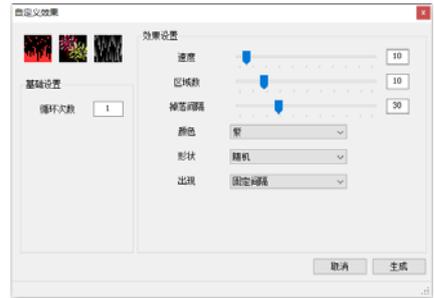
- 功能：用户自行设置“俄罗斯方块”、“烟花/爆炸”、“流星雨”效果；

单击【动画】下的【自设 2】即可打开。



俄罗斯方块

- 循环次数 设置效果出现播放的次数。
- 速度 调节方块跌落的速度，数值越大，跌落越快。
- 区域数 选择不同区域数，效果的横向密度会发生相应变化，数值越大，密度越大。
- 掉落间隔 选择不同掉落间隔，前后两个方块的掉落时间间隔发生相应变化；数值越大，掉落间隔越大。
- 颜色 设置效果的颜色。
- 形状 设置方块的形状。



烟花模式

- 速度 设置烟花出现的速度，数值越大，出现越快。
- 爆炸范围 选择不同爆炸范围，效果的会发生相应变化，数值越大，爆炸范围越大。
- 粒子大小 选择不同粒子大小，烟花的大小发生相应变化。
- 数量 设置烟花的个数。
- 粒子数量 设置烟花爆炸后的数量。
- 尾迹长度 设置效果呈现的拖尾长度。
- 重力大小 设置效果呈现的弧度。
- 模式 设置效果出现的方式，有烟花与爆炸两种模式选择。



流星雨效果

- 速度 设置流星雨出现的速度，数值越大，出现越快。
- 长度 选择不同百分比数值，效果的色带长度发生相应变化。
- 透明度 设置效果起点颜色的亮暗，数值越大，颜色越暗。
- 数量 设置效果出现的数量。
- 方向 设置效果跑动的方向（向上、向下、向左、向右）。



4.6 Flash 录制

- 功能：读取与转换“.swf”格式的动画效果；

单击【动画】下的【flash】即可打开（其录制方式可参考《截图》章节）。



建议在制作 flash 动画时，按照播放器的实际宽高来做，这样效果是最好的。也可导入软件【输出】-【方案图】的 LOCA 图进行对点编辑 flash 文件。



1、查看播放器的尺寸

2、设置 flash 画面的尺寸

4.7 文字编辑

- 功能：将输入的文字内容转换成 RGBPlayer 固有格式，并存储到指定 RGB 文件夹内：

单击【动画】下的【文字】即可打开，

注：转换生成的效果文件只支持 RGB 三通道，不支持第四通道。

【字体设置】

字体 用户电脑字库所有的字体均可显示；
中文和英文以外的语言字符需在对应语言系统下才能使用，
注意：部分国家的语言未完全覆盖。

字号 设置字体大小，支持手动输入。

更多 设置字体、字形等。

【出字方式】

横向/竖向 设置文字出字的方式，选择不同方式会有不同效果。

入场/出场 文字进入场景及离开场景的移动方向。

循环次数 文字在场景中重复出现次数。

字体图案 可选 12 种效果：七色/黑/全彩/屏幕录像/录像播放/反底。

停顿 设置文字在场景中停顿及其停顿的时间。

背景图案 可选 12 种效果，跟“字体图案”类似。

【高级设置】

字体速度 字体滚动速度（区域 0 至 10），
0 为静止，10 为速度最快（不建议将速度设置为 0）；

字体位置 字体位置上下移动（区域-50 至 50），
按下鼠标左键移动拉杆位置来移动字体位置，
-50 在播放区域的上面，50 在播放区域的下面；

复位 将数值回复到软件默认状态。



“字体图案”与“背景图案”不要选择相同选项，否则，播放区域看不到文字。

4.8 图片

- 功能：读取与转换图片成 RGBPlayer 固有格式，并存储到指定 RGB 文件夹内：

单击【动画】下的【图片】即可打开，

注：转换生成的效果文件只支持 RGB 三通道，不支持第四通道。

方式 预设 11 种底色显示方式，
七色/黑/全彩/屏幕录像/录像播放。

方向 设置图片移动方向，
从右到左、从下到上、从左到右、从上到下。

停顿 设置图片停留在播放区域的时间。

打开图片 打开并导入需要做效果的图片。

生成 自动转换并保存效果。



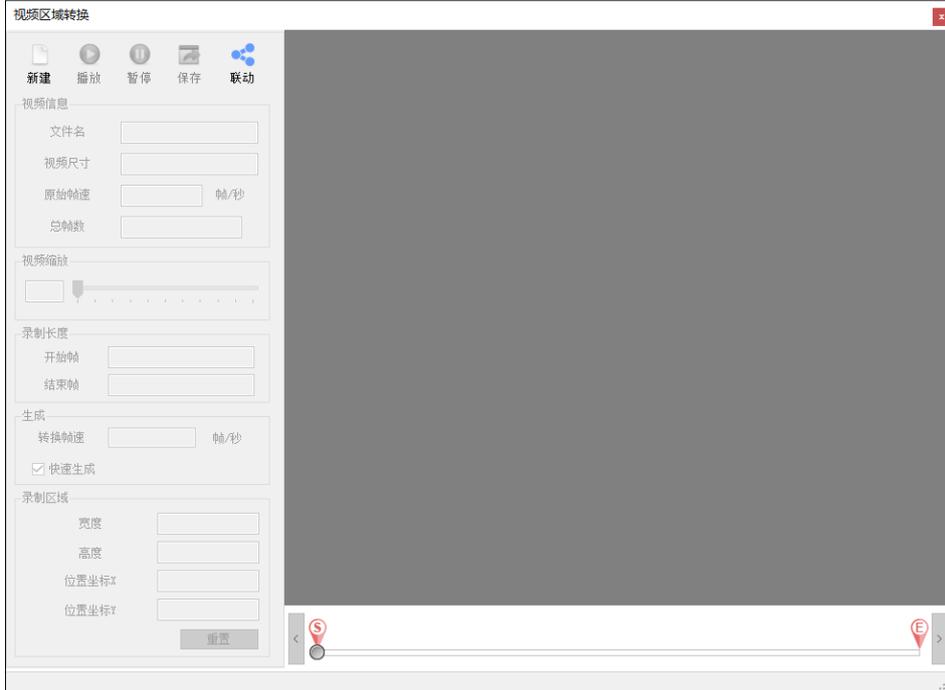
4.9 视频转换

- 功能：读取录制与转换视频为 RGBPlayer 固有格式，并存储到指定 RGB 文件夹内；

单击【动画】下的【视频】即可打开，

注：转换生成的效果文件只支持 RGB 三通道，不支持第四通道。

注意：视频格式仅支持 MJPEG、MPEG4、XVID、H264，同时请尽量使用无损视频进行读取转换。



- 新建 打开读取需转换的视频文件，读取同时“播放预览区”自动播放视频文件。
- 播放 点击即继续播放视频。
- 暂停 点击即暂停播放视频。
- 保存 点击，读取与转换视频为 RGBPlayer 固有格式，并存储到指定 RGB 文件夹内。
- 文件名 显示正读取的视频文件的名字。
- 视频尺寸 显示正读取的视频的尺寸。
- 原始帧速 自动读取视频播放的速度。
- 总帧数 视频的总长度。
- 视频缩放 按比例缩放视频的尺寸。
- 开始帧 设置视频需转换的开始位置，也可拉动右下方的进度条的“S”坐标来设置。
- 结束帧 设置视频需转换的结束位置，也可拉动右下方的进度条的“E”坐标来设置。
- 区域宽度/高度 设置录制转换框的宽/高，一般自读取工程的尺寸，也可手动用鼠标在预览框里拉伸。
- 左上角横坐标(X) 录制转换框读取视频的起始坐标 X，也可用鼠标移动调整录制转换框。
- 左上角纵坐标(Y) 录制转换框读取视频的起始坐标 Y，也可用鼠标移动调整录制转换框。
- 重置 点击，“录制区域”还原初始状态（重新打开视频时数据同样会还原）。
- 转换帧速 更改数值，以使转换后的效果的速度变快或变慢。
- 快速生成 选择后，在保存视频时，“播放预览区”不显示图像。
- 联动/返回 打开联动视频界面/退出联动视频界面；
- 添加/删除 (只在联动功能出现) 添加/删除录制区域；
- 需注意删除区域 2 时，区域 3 会变成区域 2。

第五章 音控效果编辑

5.1 联机频谱音控

- 功能：联机电脑方案的实时音乐频谱效果；
单击【音控】下的【频谱】即打开，需配合联机音控功能的方案一起使用。

5.2 内置音控

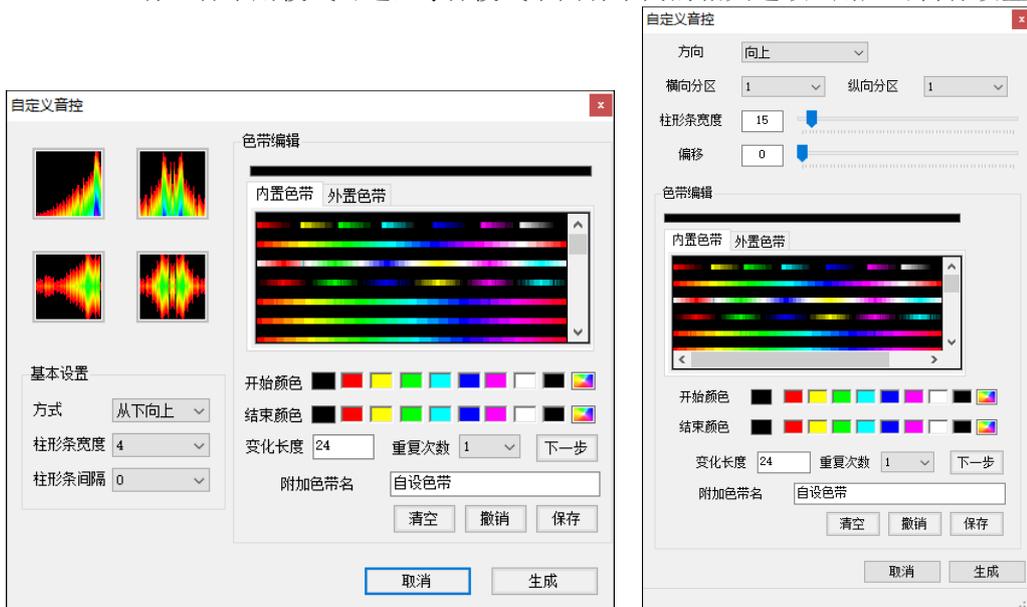
- 功能：自定义选择与导入 1-19 套内置音乐效果文件；
单击【音控】下的【内置】即可打开，点击 **生成**，RGBPlayer 会边播放边导入生成已选的效果文件。

5.3 普通效果转换音控效果

- 功能：将图案效果文件变换为受音量控制的音频效果文件；
单击【音控】下的【转换】即可打开，选择需要转换的文件与转换要求后，RGBPlayer 会边快速播放边转换，转换后的效果文件名变为“To144_(原文件名).yel/.yin”或“C(原文件名).mel/.min”。

5.4 自设音控

- 功能：用户通过设置和调用色带，随意编辑音乐效果；
单击【音控】下的【自设】即可打开，
有 4 种常用模式可选，每种模式下面有不同的相关选项，用户可自行设置和调用色带编辑音控效果。



方式 单击弹出下拉列表，不同模式对应不同选项。

柱形条宽度 设置效果的宽度。

柱形条间隔 设置效果的间隔。

色带编辑 设置灯具的色带或调用色带（鼠标指针停留色带上即可查看此色带信息）；
* 色带方式：可选内置、外置色带；
* 变化长度：“开始颜色”到“结束颜色”长度，按照色级和实际需要设置；
* 重复次数：设置主体效果出现的重复次数，填入不同数字，主体效果重复次数不同。

附加色带名 手动输入即可自定义色带名字。

亮度与 Gamma 录制效果时，可以根据所需来调整效果的红绿蓝色彩，以使效果图案更加绚彩，拖尾效果必须实际接灯具调整 Gamma，以实现拖尾效果跑动更美观。

第六章 工具

6.1 文件尺寸转换

- 功能：把效果文件转换为其他不同尺寸，便于效果不重新录制；

单击【工具】下的【尺寸】即可打开。

注意：仅适用“*.cel/.yel/.mel”文件，“*.bin/.yin/.min”转换后是乱码效果，如果“*.bin/.yin/.min”格式的效果要转换尺寸，则需要通过播放器将效果文件的格式由“*.bin/.yin/.min”转为“*.cel/.yel/.mel”后，再进行效果尺寸转换。

原始宽度 原效果文件的宽度。
原始高度 原效果文件的高度。
改后宽度 设置新效果文件的宽度。
原始高度 设置新效果文件的高度。
方式 转换后效果偏移的位置，

若录像文件的尺寸是由小变大，无论选择哪种位置，转换后的效果都是一样的。

打开 点击，在打开对话框里选择需要转换的效果，“打开”确认，效果自动存在当前的RGB里，转换成功的文件名字自动命名为 CTC***.cel。如需要批量转换，可在“打开”对话框里“多选”。



在 64*64 的播放器里进行转换 32*32 的效果时，需要将“改后宽度”与“改后高度”分别更改为 32，转换后，将 64*64 的RGB 内的首字母为“CTC***.cel”的效果拷至 32*32 的播放器里的RGB 里，打开播放器即可看到所转换的效果。

6.2 文件格式转换

- 功能：用于录像文件间的格式转换，
可把后缀为 bin、cel、yin、yel 的录像文件相互转换需要的文件格式；
单击【工具】下的【格式】即可打开。

☆ 什么场合适合转换？

“cel”录像文件属性：在屏体宽高相同的播放器里可以通用与正常播放，与其接线方式、灯具无关。在改动了工程布线或灯具结构而屏体宽高不变的情况下，此时可用旧播放器把录像文件都转换成“.cel”为后缀的。一般默认录像文件为“.cel”格式，特殊情况为“.bin”格式。

6.3 效果剪辑与合并

- 功能：将已有的效果文件分剪成多个，或者是将多个效果文件合成一个；
单击【工具】下的【剪辑】即可打开。



打开 打开所需要剪辑的效果文件（打开后显示的帧数，是根据效果实际的长度而定）。

暂停 点击则暂停播放所打开效果文件。

剪前段 点击则剪掉打开的效果文件的前段（标杆所在的位置的左边）。

剪后段 点击则剪掉打开的效果文件的后段（标杆所在的位置的右边）。

生成 输出生成剪辑的效果，并保存在固定的 RGB 文件夹内。

多个合成 选择多个效果合并成一个效果文件。

6.4 颜色调整

- 功能：通过调整即可令效果文件更加美观：

单击【工具】下的【调色】即可打开。

亮度 调整效果的某一颜色或者整个效果的明暗。

GAMMA 调整效果的某一颜色或者整个效果的颜色值的显示 GAMMA 值。

打开/转换 【打开】选择需要调整的效果，调整后点击【转换】即可另存到 RGB 文件夹里，【多个转换】可进行多选一次性将所有效果转换。



6.5 去色/转色

- 功能：将效果转换或去掉某指定颜色：

单击【工具】下的【颜色】即可打开，

在选中某一颜色，单击 **打开**，选择所需要变换颜色的效果文件，新效果自动重命名并储存在项目文件夹内的 **RGB** 里，不一样的选项，颜色处理结果不一致。



灰度化处理 转换后的效果颜色会根据原效果颜色所占的百分比变换成对应的单一颜色的灰度。

纯色处理 除了纯黑色之后，将所有的颜色都转化成 100% 的其他颜色。

比例处理 除了纯黑色之后，将所有的颜色都按比例转化成的其他颜色。

去色处理 需要在原效果里去掉了某种颜色，可使用此功能。

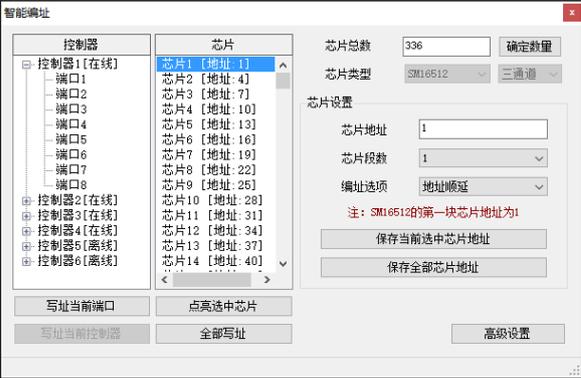
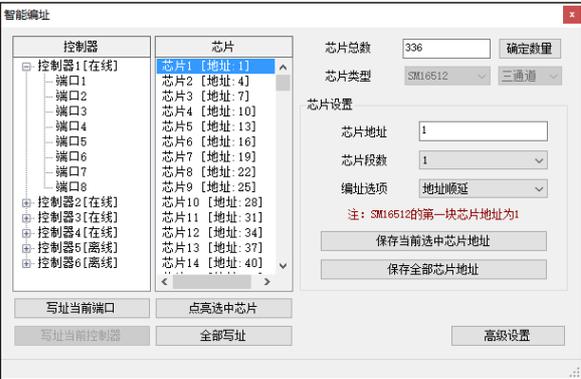
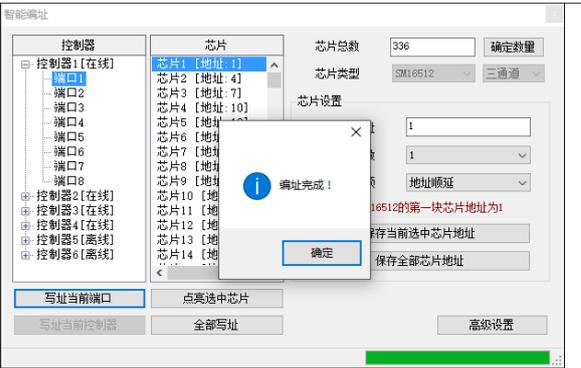
去除通道颜色 仅能去掉灯具对应的（红绿蓝）三原色的任意颜色。

6.6 灯具编址

- 功能：对并联的 DMX512 灯具进行编址：

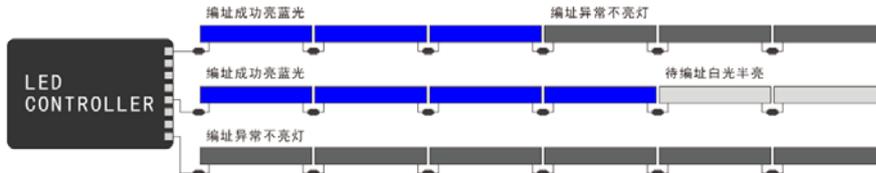
单击【工具】下的【灯具编址】即可打开。

<p>进入编址界面</p>	<p>点击 RGBPlayer 的【工具】下【灯具编址】，选择【智能编址】； 注：【简单编址】仅对 EN-408W-A1 支持，此处不作介绍。</p>	
<p>硬件信息</p>	<p>控制器列表： RGBPlayer 自动显示项目所用的控制器数量； [在线]表示此控制器已正常连接； [离线]表示此控制器将无法进行对灯具编址； 如控制器处于灰掉状态，说明此控制器所驱动芯片非 DMX 系列芯片，如需修改则在【安装设置】设置。 芯片列表： 显示芯片的数量与地址信息。</p>	

<p>芯片地址数据设置</p>	<p>芯片总数：首次打开默认为 RGBPlayer 设置的驱动点数，可手动修改，修改数量后需点按 确定数量 以保存数值。</p> <p>芯片类型：默认为 RGBPlayer 的【安装设置】下的灯具一致，此界面不支持修改，如需修改则需要到【安装设置】里进行。</p> <p>芯片地址：选中单个芯片，即可设置此芯片地址（设定数值后，需点按【保存】）。</p> <p>芯片段数：选中单个芯片，点击即可设置此芯片所驱动的段数/像素（设定数值后，需点按【保存】）。</p> <p>编址选项：“不选择”、“地址顺延”、“使用同一地址”；</p> <p>不选择表示保存当前芯片地址参数时，其他芯片的地址不作对应的变更；</p> <p>地址顺延表示保存当前芯片地址参数时，后续芯片会根据原设置的通道值自动对应变更；</p> <p>使用同一地址表示保存当前芯片地址参数时，所有的芯片的地址都为同一个地址。</p> <p>保存当前所选芯片地址：点击即保存当前选中芯片的地址数据。</p> <p>保存全部芯片地址：点击即保存所有芯片的地址数据，而且芯片 1 的地址会以芯片地址为准，每个芯片的通道会根据芯片地址和芯片段数自动推算。</p>	
<p>芯片参数设置</p>	<p>高级设置：当灯具芯片类型为 UCS512C4 或 SM16512 时，可设置灯具在无外控信号控制时亮指定颜色的参数，UCS512C4 可以自定义任意亮度，SM16512 只可不亮灯，亮白灯/蓝灯 4 选项。此选项仅是 UCS512C4 和 SM16512 支持。</p>	
<p>写址</p>	<p>写址当前端口：选中控制器下的端口才可使用，点按后，只写选中的端口所接灯具的地址。</p> <p>写址当前控制器：选中控制器 N 才可使用，点按后，只写选中的控制器所接灯具的地址。</p> <p>全部写址：任何时候都可使用，点按后，写所有控制器所接灯具的地址（如控制器离线状态则无法正确接收软件数据）。</p> <p>点亮选中芯片：勾选此功能时，选中某个芯片，RGBPlayer 会根据芯片列表里的芯片地址数据计算并亮此芯片所驱动的灯具亮白光，请确保 RGBPlayer 的数据与实际的灯具地址一致，如无法保证一致时，建议先将灯具写址一次后再点亮灯具，（如芯片的地址数据与实际的灯具的地址不一致时，点亮的灯与要求的灯不一致）。</p>	
	<p>写址时，RGBPlayer 会在【智能编址】窗口的右下方显示“发送数据至控制器”的进度条；当弹出【编址完成】窗口时，即表示 EN-508 控制器已接收地址数据并将对应数据发送出去，进行灯具写址，需注意此提示不能表示灯具写址成功，灯具是否写址成功仍需以灯具实际亮色为准判定；</p> <p>UCS512C4 写参数成功时会亮红色，SM16512 写参数成功时“通电后亮灯颜色”。</p>	

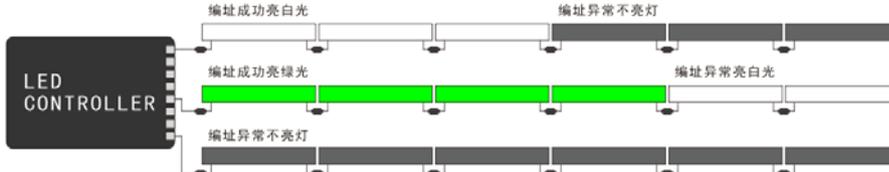
● 编址结果现象

联芯科 UCS512A/B、SW-U 系列



编址时，必须将控制器与首灯间编址线接上，否则控制器无法将编址信号发送给灯具。
编址后，(UCS512A/B、SW-U)灯不是亮蓝光，说明灯具编址异常！
编址异常时，请先检查信号线与编址线是否断开或松掉的现象！
修正后，再重新接上再次编址即可。

明微 DMX512AP/SM512



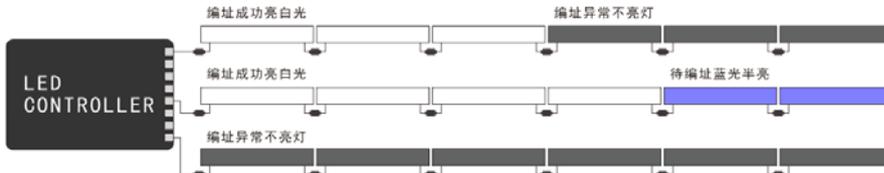
编址时，必须将控制器与首灯间编址线接上，否则控制器无法将编址信号发送给灯具。
编址后，(DMX512AP)灯不是亮白光和(SM512)灯不是亮绿光，说明灯具编址异常！
编址异常时，请先检查信号线与编址线是否断开或松掉的现象！
修正后，再重新接上再次编址即可。

SW-D



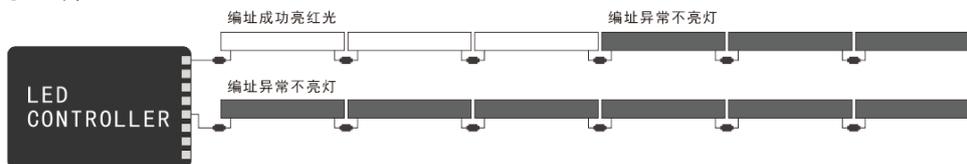
编址时，控制器与首灯间编址线不需接上，控制器通过485信号将编址信号发送给灯具。
编址后，(SW-D)首灯不是亮黄光和续灯不是亮绿光，说明灯具编址异常！
编址异常时，请先检查信号线与编址线是否断开或松掉的现象！
修正后，再重新接上再次编址即可。

联芯科 UCS512C0



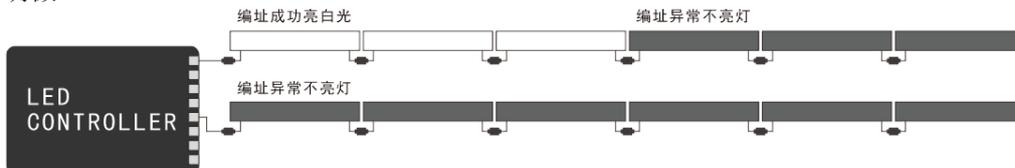
编址时，控制器与首灯间编址线不需接上，控制器通过485信号将编址信号发送给灯具。
编址后，(UCS512C0)灯不是亮白光，说明灯具编址异常！
编址异常时，请先检查信号线与编址线是否断开或松掉的现象！
修正后，再重新接上再次编址即可。

联芯科 UCS512C4



编址时，控制器与首灯间编址线不需接上，控制器通过485信号将编址信号发送给灯具。
编址后，(UCS512C4)灯不是亮白光，说明灯具编址异常！
编址异常时，请先检查信号线与编址线是否断开或松掉的现象！
修正后，再重新接上再次编址即可。

明微 SM16512



编址时，控制器与首灯间编址线不需接上，控制器通过485信号将编址信号发送给灯具。
编址后，(SM16512AP)灯不是亮白光，说明灯具编址异常！
编址异常时，请先检查信号线与编址线是否断开或松掉的现象！
修正后，再重新接上再次编址即可。

6.7 硬件检测与 IP 设置

- 功能：检测 EN 控制盒的连接状态；

点击【工具】下的【硬件检测】即可打开，点击【检测】即自动检测，连接正常的硬件会显示绿色。

注意：请确定电脑的 IP 是否已设置为静态 IP 地址“2.0.0.98”。



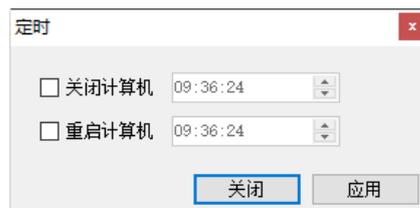
亦可通过【IP 设置】来一键设置，点击【工具】下的【IP 设置】, 在弹出的窗口里选择连接了以太网控制器的有线网卡，点击“手动设置 IP”，基于电脑保存文件的特殊性，建议保存好文件后，并重启电脑以保存刚设置的静态 IP。



6.8 定时

- 功能：设置 PC 电脑定时关机与重启；

点击【工具】下的【定时】即可打开，根据需要选择“关闭计算机”或“重启计算机”，设定时间，点击 **应用**，电脑即可在指定时间关机或重启，（**注意同时设置定时“关机”和“重启”，PC 在关闭后不会自动重启**）。

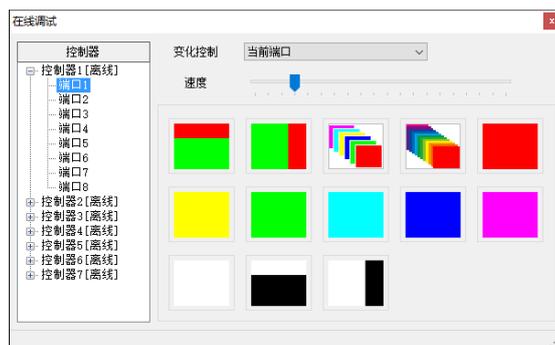


6.9 在线调试

- 功能：对现场的布灯进行调试，判断布灯和信号连接与传输状态；

点击【工具】下的【在线调试】即可打开，选择点亮当前控制器、当前端口、当前选中灯点进行左右/上下扫描等调试效果。

需注意：此处的速度任意设置不会影响实际播放时的帧速。



6.10 RDM

● 功能：控制器配合我司的 RDM 大功率驱动，可实现远程设备管理功能。通过 485 信号获取到每个驱动的地址码和唯一 UID 码之后，即可利用 UID 去查询每个驱动所接灯具的每路（RGBW）管脚状态，实现实时监控整个系统上每一点的管脚状态等信息，为工程的维护提供更加便捷的方法。

1、检测前，为避免同端口的驱动的地址码有误，而造成检测出错，请先利用编址功能将灯具重新编址，操作见章节 6.6。

2、点击【工具】下的【RDM】即可打开

控制器	端口	序号	LOCA	通道1	通道2	通道3	通道4	UID
1	1	1	(1, 150)	True	True	True	—	53-57-20-00-00-55
1	1	2	(1, 149)	True	True	True	—	53-57-20-00-00-19
1	1	3	(1, 148)	True	True	True	—	53-57-20-00-00-1B
1	1	4	(1, 147)	False	False	False	—	NULL
1	1	5	(1, 146)	False	False	False	—	NULL
1	1	6	(1, 145)	False	False	False	—	NULL
1	1	7	(1, 144)	False	False	False	—	NULL
1	1	8	(1, 143)	False	False	False	—	NULL
1	1	9	(1, 142)	False	False	False	—	NULL
1	1	10	(1, 141)	False	False	False	—	NULL
1	1	11	(1, 140)	False	False	False	—	NULL
1	1	12	(1, 139)	False	False	False	—	NULL
1	1	13	(1, 138)	False	False	False	—	NULL
1	1	14	(1, 137)	False	False	False	—	NULL
1	1	15	(1, 136)	False	False	False	—	NULL
1	1	16	(1, 135)	False	False	False	—	NULL
1	1	17	(1, 134)	False	False	False	—	NULL
1	1	18	(1, 133)	False	False	False	—	NULL
1	1	19	(1, 132)	False	False	False	—	NULL
1	1	20	(1, 131)	False	False	False	—	NULL
1	1	21	(1, 130)	False	False	False	—	NULL
1	1	22	(1, 129)	False	False	False	—	NULL
1	1	23	(1, 128)	False	False	False	—	NULL
1	1	24	(1, 127)	False	False	False	—	NULL
1	1	25	(1, 126)	False	False	False	—	NULL

查询UID 重置UID 每页行数: 100 首页 上一页 下一页 末页 当前页: 1 总页数: 450

3、首次使用时，先【查询 UID】以方便后续查询灯具的状态，如需清除驱动信息，点击【重置 UID】。

4、在 RGBPlayer 播放效果过程中，软件和硬件分别在处理数据的空闲时段刷新灯具状态信息。

注意事项：

硬件必须有 RDM 功能；

网卡必须选有线网卡，且其 IP 地址必须设置为固定 IP 地址（可使用 2.0.0.98）；

当播放效果为正黑时，即所有灯具都为黑（无论灯具是否有异常）时，灯具的检测状态全部判定为 True；

当播放效果为正白时，即能根据灯具是否正常判定，如果显示 False，则表示此灯具的此通道接线异常或者已损坏；

故，当播放效果为第一通道+第二通道的混色时，则无法判定灯具上的第三通道是否正常。

显示分析：False：通道异常

True：通道正常

Null：无法检测到驱动状态

Error：检测出错

-：无此检测

00-00-00-00-00-00：UID 的初始状态。

第七章 设置

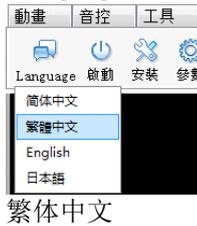
7.1 语言

- 功能：附有简体中文、繁体中文、English、日本語四个选项；

单击【设置】下的【Language】即可切换。



简体中文



繁体中文



英文 English



日本語

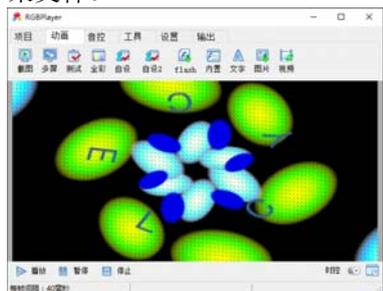
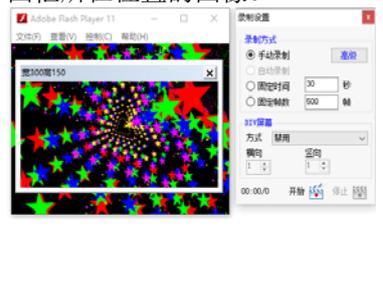
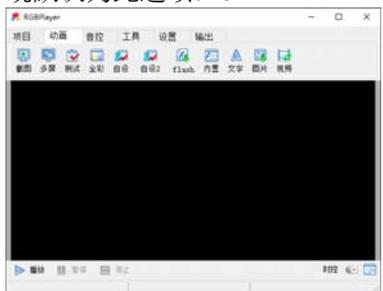
7.2 启动

- 功能：选择不同的模式启动运行 RGBPlayer，

其中“自动模式”可搭配启动 Windows 时自动运行、U 盘换效果、手机控制、DMX 控制、云端控制同步使用；

单击【音控】下的【启动】即打开，弹出的下拉菜单里，选择所需要的运行软件的方式。

※ 三种模式见下表：

自动模式	实时模式	正常启动
勾选此项，下次运行软件时，在播放区域中自动播放“录像列表”里的效果文件。	勾选此项，下次运行软件时，软件自动弹出截图框，播放区域中显示为截图框所在位置的图像。	勾选此项，下次运行软件时，软件不播放效果，播放区域中显示黑色（系统默认认为此选项）。
		

启动 Windows 时自动运行
U 盘换效果

勾选后，电脑在每次开机时都会自动打开 RGBPlayer。

勾选后，运行 RGBPlayer 插入（含有  SET 或  RGB）U 盘时，RGBPlayer 读取到 SET 或 RGB 即暂停播放，并将 U 盘的  SET 或  RGB 替换至对应项目下（原项目里的文件夹会直接被覆盖），电脑在替换成功时自动重启，RGBPlayer 读取新文件夹进行播放；建议用户先备份原来的  SET 和  RGB，再使用此选项；一般搭配【自动播放】并共同应用于没有外接显示器的电脑的联机系统中（方便更换工程参数和效果文件）；

注：如果启用云端功能，更换了 SET 时，需要重新申请设备与登陆。

手机控制

勾选后，手机的 APP 可连接一台或多台 PCRGBPlayer，并能一键设置 RGBPlayer 效果模式、播放速度、亮度等；

注：电脑与手机必须在同一服务区域网络，且每台电脑仅可打开一个 RGBPlayer。

DMX 控制

（配合我司特定硬件）勾选后，可实现 DMX 控制台控制联机方案的 RGBPlayer，需要在【参数】-【外部控制】设置 DMX 控制台的通道代表的功能。

云端控制

在 PC 电脑联网时，勾选后，可用手机、平板或其他 PC 电脑联网登陆云网页变换此 PC 电脑的 RGBPlayer 效果的模式、速度等；首次使用时，勾选此功能后还需要进一步设置设备终端号，如点击【设置】下的【云服务器】则默认勾选；

注：手机和平板使用此功能时，自动匹配切换为手机版本，非网页版本不支持上传效果文件（电脑登陆云网页操作请见视频教程）。

串口控制

软件预留的功能，正在开发中。

7.3 端口复制

- 功能：通过复制实现控制器的任一输出端口复制其他输出端口的信号；

单击【设置】下的【端口复制】即可打开，
联机系统中，点击“应用”，即可有效实现端口复制，
脱机系统中，需输出 SD 卡效果文件，并重新拷进 SD 卡里插进控制器正常使用。

选择控制器，在对应的端口下设置要复制读取的控制器端口，
如要控制器 7 的端口 3 复制读取控制器 2 的端口 6，
操作结果如右图。



7.4 脱机控制

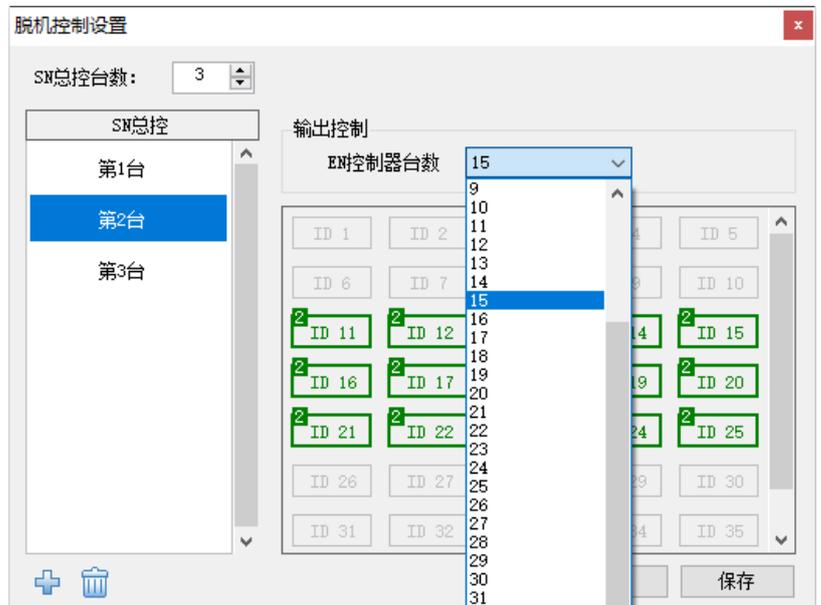
- 功能：SN 系列脱机方案中，可自定义每台 SN 脱机总控控制 EN 从机的数量；

单击【设置】下的【脱机控制】即可打开，
设置后，点击【输出】-【SD 卡】并拷卡，即可。

如使用 3 台 SN 控制器，
第一台 SN 带 10 台 EN 从控，
第二台 SN 带 15 台 EN 从控，
第三台 SN 带 13 台，

设置“SN 总控台数”为 3，
点击“SN 总控列表下”的“第 1 台”，
选择“输出控制 EN 台数”为 10，
设置第 2 台和第 3 台操作一致，
设置完成后点击【保存】，

操作结果如右图。



7.5 云服务器

● 功能：登录后，第三方可手机或平板远程控制启动此 RGBPlayer 软件的设备；

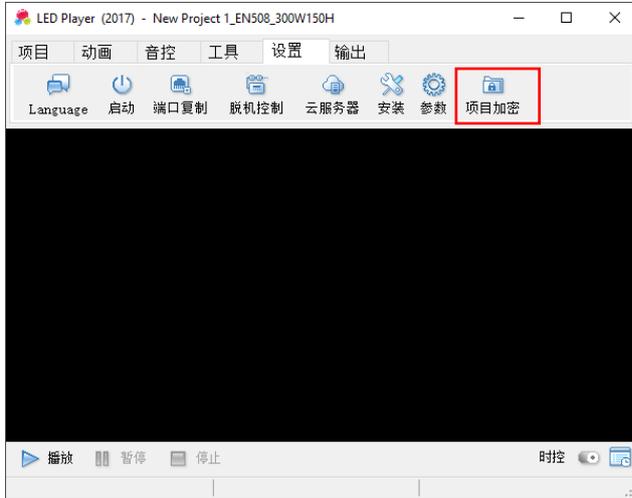
单击【设置】下的【云服务器】即可打开登陆界面。

1、点击【设置】下的, 打开“云服务器登陆界面”，

首次使用时，会需要在弹出的“登陆”窗里输入（**我司提供的**）帐号与密码，点击 **申请设备号**，
申请后会自动登录，在勾选“自动登陆”时，后续打开软件时会自动登录到云服务器。

登陆成功时，软件的“状态信息提示框”提示“已连接到云端服务器”。

☆ 若将项目复制到其他 PC 电脑或者设备上使用时，则需要重新申请设备号。



2、使用手机扫二维码进入云服务器登陆界面，

也可使用其他电脑输入以下链接打开云网页，

链接地址：<http://swcloud.seekway.com.cn:33348>，

（手机与 PC 登陆的都是为网页版本）

操作请见“远程控制设备(云网页)视频教程”；

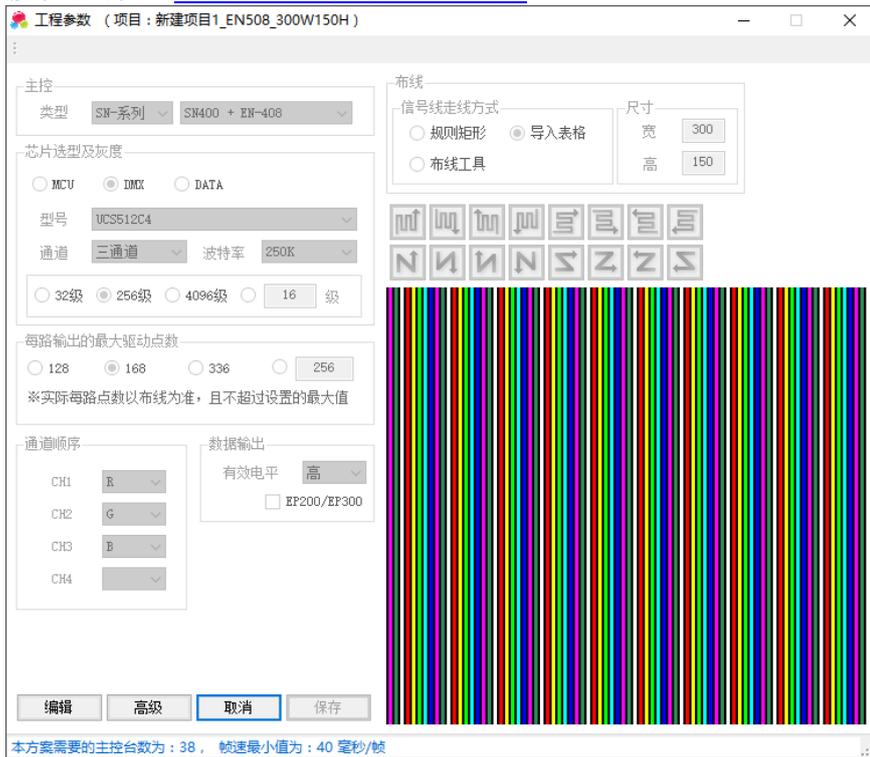


**注意：不再适用 17 年 7 月份之前所有版本的云控制，
请匹配使用。**

7.6 工程安装参数

- 功能：查看与编辑工程的走线、排列、灯具结构等参数进行设置；

单击【设置】下的【安装】，弹出工程参数设置窗，如需修改，可点击 编辑 进行修改，修改请详见：[第九章 工程参数自定义设置](#)。



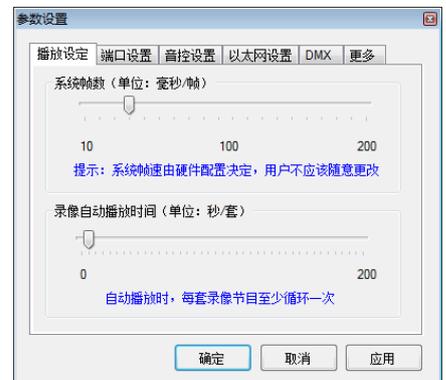
7.7 系统参数设置

- 功能：调整播放速度，联机时的端口设置等。

7.7.1 播放设定

系统帧速 播放器根据安装设置自动生成其默认为最稳定的帧速，另外可拖动“标杆”手动调速，**(不建议将速度调过快，以免出现效果不连贯现象)**；此参数跟主控盒的【速度】相关联，当软件帧速小于主控最小速度，则主控盒不显示过快的软件速度。

录像自动播放时间 效果在固定帧数内自动循环次数，默认值为5；联机实时有效，脱机则需要输出SD卡文件，其数值越小，合成的SD1(****).bin 越小；可以调大次数，但数值不宜过长，否则输出的SD1(****).Bin 文件会过大；若效果原帧数已过大，无论循环几次都只播放一次。



7.7.2 显示设置

显示比例 根据所需调整“播放区域”的大小，一般情况下，软件会根据安装设置自适应，播放器中各个显示点的放大倍数及点与点之间的距离，单位是像素，**横向点间距=水平间距-水平点宽**
纵向点间距=垂直间距-垂直点高

不显示图像 勾选后，在联机系统里正常播放效果，播放区域不显示效果，但不影响灯具正常走效果。

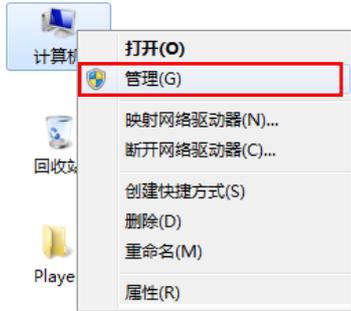


7.7.3 外部控制

【DMX 控制】只有配合我司的 [DMX-USB 模块](#) 才可正常启用此功能，以实现 DMX 控台联机变换模式、速度。

1. 首次使用，需安装驱动程序 [CDM v2.10.00 WHQL Certified](#) 和 [ftdi_ft232_drive](#)，安装完成时，部分电脑需要重启才能生效；
2. 安装驱动后，设置端口，详见如下具体操作步骤（以下操作在 WIN7-64bit 系统中进行）：

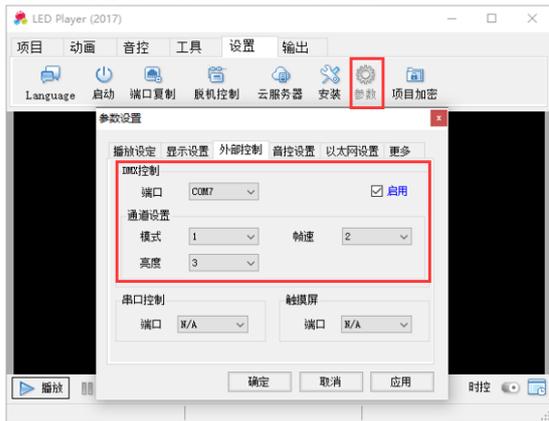
- 1) 右键点击 ，选择“管理”，弹出“计算机管理”窗口。



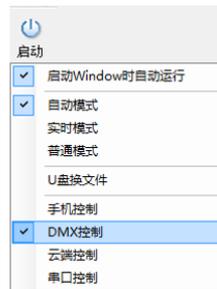
- 2) 将 DMX 盒通过 USB 线接到电脑里，此时在“设备管理器”下可看到设备为端口 7。



- 3) 打开  RGBPlayer，点击“设置”下的“参数”，在“外部控制”页面选择启用 DMX 功能，选择 DMX-USB 模块的端口（如 COM7），并分配通道对应的功能，“确定”返回。



- 4) 点击“设置”下的“启动”，选择“自动模式”和“DMX 控制”。设置完成后，重启软件，即可调用 DMX 控台切换软件的效果。



注意：
如果  RGBPlayer 没有检测到正确的 DMX 端口时，勾选“启用”后，设置无效。

【串口控制】软件预留的功能，正在开发中。

【触摸屏】[适用我司的 MP 系列控制器](#)，RGBPlayer 会自读取端口，使用者不需设置。

【GPS 端口】联机 GPS 同步功能（配合我司的 GPS 盒使用），RGBPlayer 会自读取端口，使用者不需设置。

7.7.4 音控设置

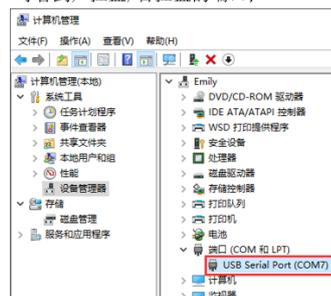
只有 [带声控/音控功能的电脑屏](#) 才使用到此项，是做为声控盒/音控盒的端口设置，其操作方法如下：

1. 首次使用，需安装驱动程序“[ftdi_ft232_drive](#)”，安装完成后，部分电脑需要重启才能生效；
2. 安装驱动后，设置端口，详见如下具体操作步骤（以下操作在 WIN7-64bit 系统中进行）：

- 1) 右键点击“计算机”，选择“管理”；

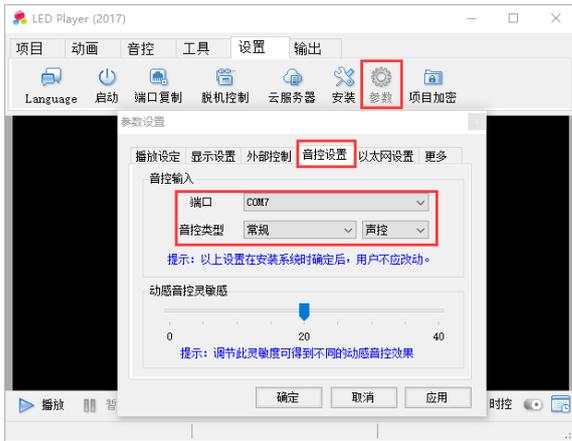


- 2) 选择“设备管理器”，在端口下可看到声控盒/音控盒的端口；



3. 播放器的音控端口设定:

- a. 打开播放器，单击【设置】下的【参数】,
- b. 选择【音控设置】下的【音控端口】为 COM7（实际端口以实物为准，且软件会自读取端口）与音控类型，确定后返回;



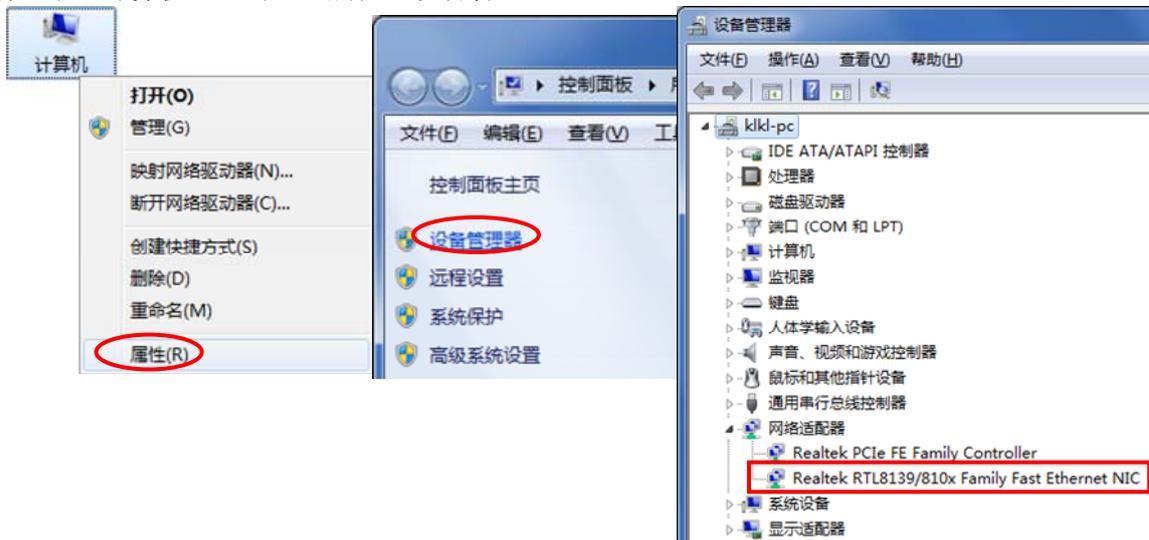
4. 声控状态下，将功能盒感应声音的大小，点击【播放】，播放列表的右边图标设定为状态，即可看到效果变化；
配合指定的功能盒即可以设置根据音量或声音大小控制图案效果的“亮度”或“帧速”（注意 RGBPlayer 的效果列表设为图案+音控状态）。

7.7.5 以太网设置

只有使用我司的[以太网控制器的联机电脑屏](#)才使用到此项，通过网线连接电脑与控制器，以实现工程实时播放效果。

其操作如下：

1. 确定电脑有安装带网线接口的网卡，用网线连接电脑与控制器，
查看网卡：计算机（右击）—属性—设备管理器—网络适配器



2. 选择网卡:

软件—提示框（软件没有读到网卡时，会自动跳出）—确定—以太网设置—单网卡
（网卡设置成：“Realtek RTL8139/810x Family Fast Ethernet NIC”）—确定并关闭



3. 正常使用软件。任意播放模式下，屏体受控并出现效果。

7.7.6 更多-动画

默认格式 设置 RGBPlayer 默认录制转换的文件格式，以更好呈现效果或方便工程所需，其应用方式可参考《文件格式转换》章节。

文件大小上限 在录制效果前设置生成效果文件的大小的最大值，选择范围：100M-8G，软件默认为 1G。

同步 启用即实现联机同步，更换主机系统的效果、速度，从机系统的相应同步更新；

使用要求：

- ①所有设备需在同一局域网内，
- ②同一局域网仅能设置一台主机，
- ③一台设备只能同时开启两个 RGBPlayer，
- ④效果的帧数、文件的数量需要达到一致。

不提示端口错误 设置 RGBPlayer 在没有读到对应功能的端口时，不提示端口错误（默认不提示）。

芯片效果延时设置 同一项目内，多台控制器输出的多种灯具时，因本身芯片的差异性而引起效果出现不实时同步变化的现象，此时可手动设置哪款芯片需要延时出数以达到效果同步。

注：启用后，联机方案会出现灯具的效果变化会比 RGBPlayer 延时 N 帧的**不同步**现象，但不影响灯具的实际输出与灯具的整体效果变化。实际应用，可咨询我司技术人员。



7.8 项目加密

此功能为高级应用，这里不详细介绍。如有需要，请与我司技术人员联系。

当启用此功能时，加密的工程与非加密的工程的效果文件不能通用。

如需我司做效果，请将此项目的 SET 文件夹发给我司技术人员，以便安排。

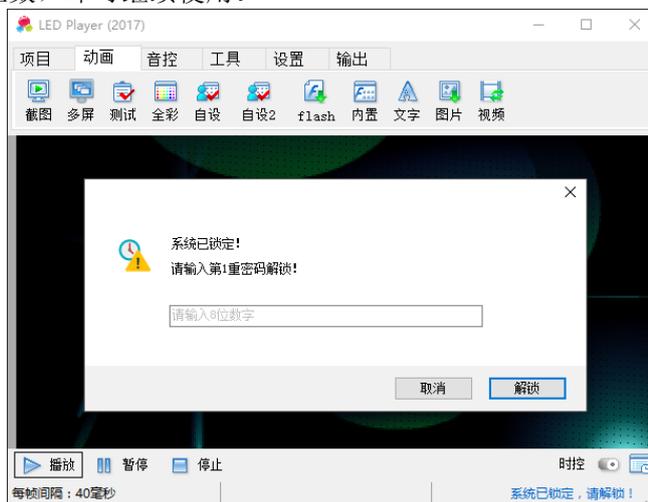
7.9 项目解锁

● 功能：对已锁定的项目进行解除以能获得继续使用权限。

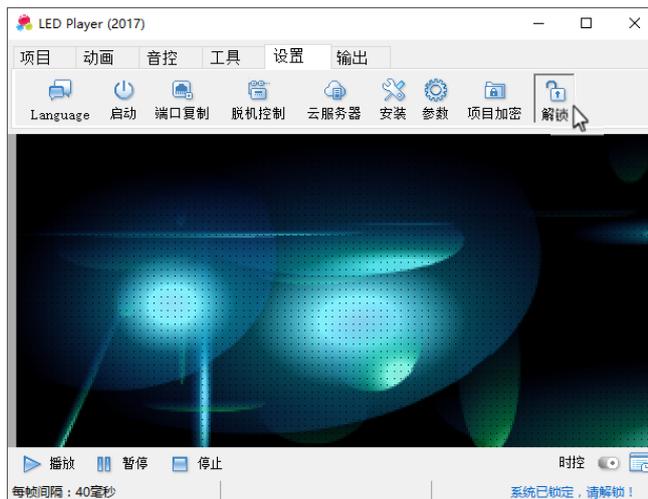
RGBPlayer 界面出现“系统已锁定！请输入第 N 重密码解锁！”

此时 RGBPlayer 无信号输出控制器（关闭提示可继续设置软件和编辑效果），控制器停止工作；此时，需要手动输入对应的密码（8 位数）即可继续使用。

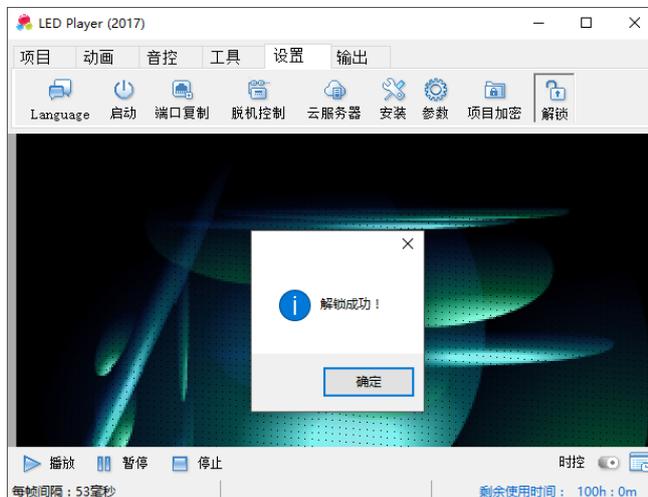
- 1、使用过程中显示“系统已锁定！请输入第 N 重密码解锁！”，此时请联系我司技术人员得到解锁密码。



- 2、也可单击【设置】下的【解锁】即可打开“解锁窗口”。



- 3、输入正确的 8 位数字密码，点击“解锁”即可继续使用，剩余使用时间会显示在 RGBPlayer 的右下方。



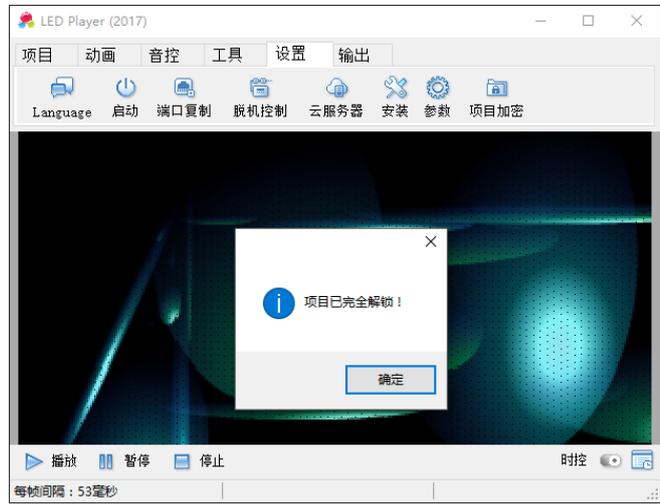
注意：

每一次解锁必须依次进行，且不可在试用期内跳过某一得密码进行解锁。

最终解锁可随时进行。

当最终解锁成功时，RGBPlayer 显示“项目已完全解锁！”

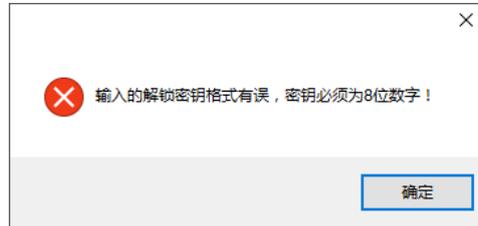
此时，即使拔掉加密匙也可继续使用，但注意 RGBPlayer 与控制器仍是需要配套使用。



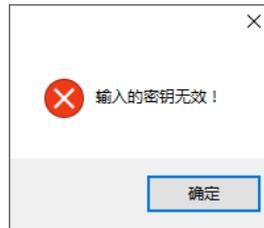
- 4、 当提前输入密码解锁时，“剩余的使用时间”会自动累加。

附 错误信息提示：

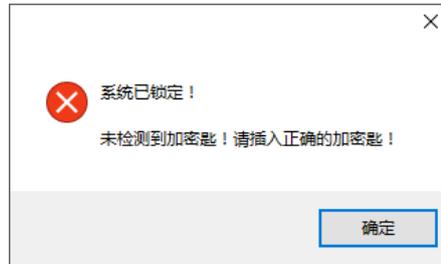
- A. 输入 8 位非纯数字的密码，弹出错误。



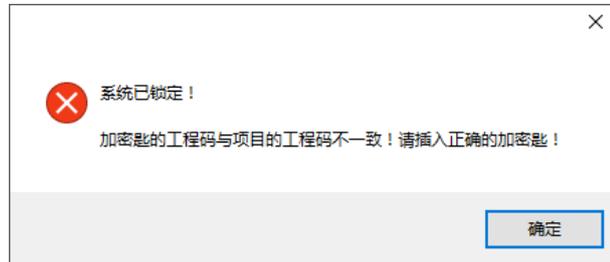
- B. 输入不正常的密码，弹出错误，（请按实际提示输入对应的密码）。



- C. 如加密匙拔出时，RGBPlayer 弹出错误。



- D. 加密匙的工程码与 RGBPlayer 的工程码不一致时，弹出错误。



第八章 录像合成 SD 卡文件

8.1 视频

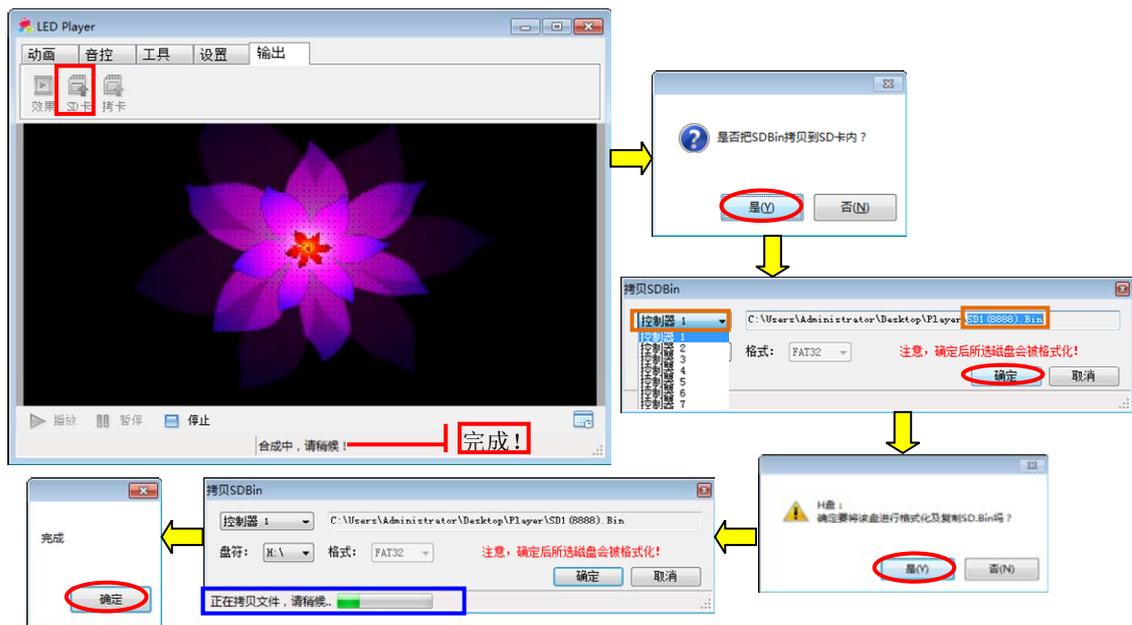
- 功能：将所选的效果文件输出转换成“.avi”格式文件，以方便发客户观看软件的效果；
单击【输出】下的【视频】，软件边快速播放边合成转换，
如不需要多个效果进行合成转换，可以在播放列表中“勾选☑”部分效果后，再进行转换效果视频，
合成的文件数量一定要小于 96 个。

8.2 方案图

- 功能：导出工程布线图和工程点阵图（图片为.png 格式）；
单击【输出】下的【方案图】即一键输出，
布线图“_POSI”可方便指导现场的布线，
点阵图“_LOCA”可导入至 flash 里作为布境，以方便对点做效果。

8.3 SD 卡

- 功能：把所选录像文件压缩转换成能被脱机控制器读取的 SD.bin/N5.bin 加密文件（不支持直接打开修改），
当文件名为 SD*(8888).bin 时可以修改 40 个英文字符以内的文件名，
当文件名为 N5_*.bin 时，不可以做修改名字；
单击【输出】下的【SD 卡】，软件边快速播放边输出合成，
如不需要多个效果进行合成转换，可以在播放列表中“勾选☑”部分效果后，再进行输出合成，
合成的文件数量一定要小于 96 个。



注意：控制器 1 对应 SD1，控制器 2 对应 SD2，以此类推...
根据提示将文件拷进 SD 卡（所有的拷卡操作一样）。

8.4 拷卡

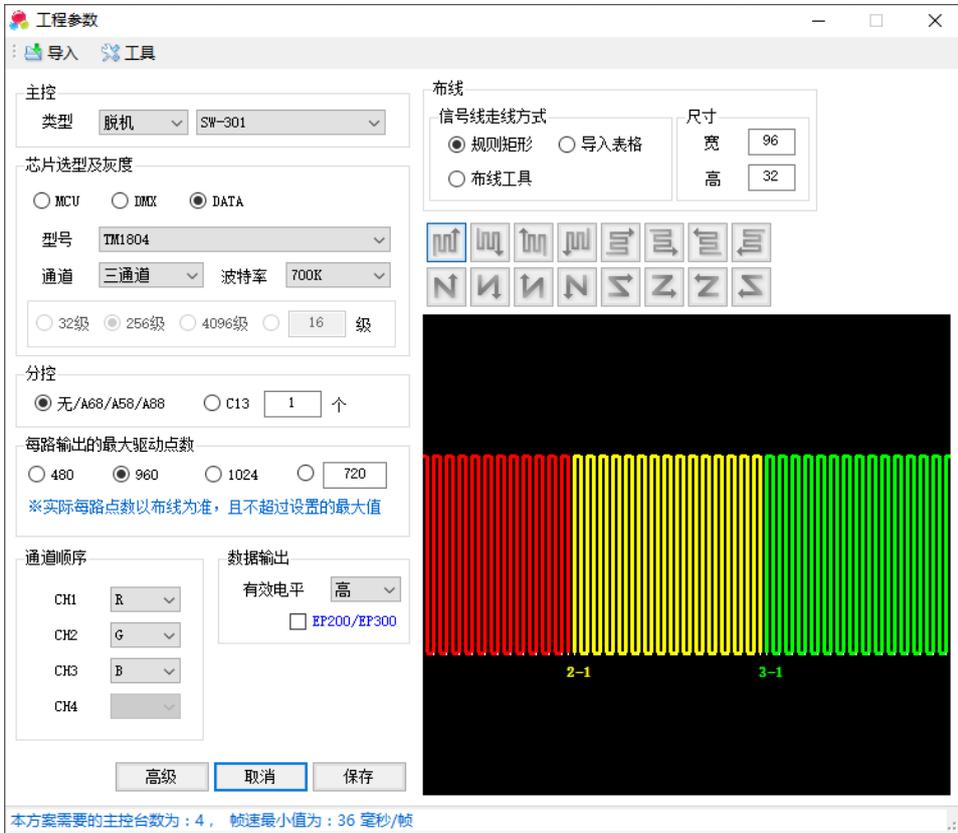
- 功能：将“SD*(8888).bin” / “N5.bin”文件拷进 SD 卡里；
单击【输出】下的【拷卡】，根据提示将文件拷进 SD 卡。

第九章 工程参数自定义设置

● 功能：软件 RGBPlayer 为用户开放了安装参数自定义功能，便于用户在现场根据实际工程的走线，排列，灯具结构等参数进行修改和设置。

打开【安装设置】有两种方法：

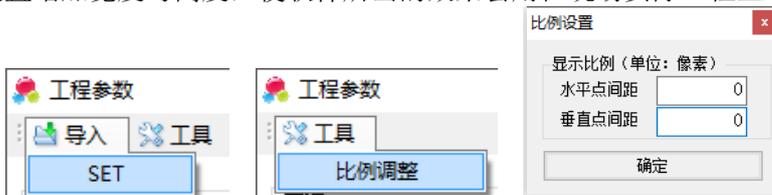
- 1、单击【设置】下的【安装】即可打开，如需修改，可点击 进行修改；
- 2、单击【项目】下的【新建】即可打开（打开无读取正确项目的 RGBPlayer 时自打开）。



9.1 导入与工具

导入：导入已保存的工程项目的 SET 文件夹，以方便重新修改项目。

工具：设置增加宽度与高度，使软件所出的效果套用在现场实际工程上不变形。



工程装 10 排 20 米的灯管，在不调整显示比例情况下，会出现变形：

不调整比例时， 软件做出的出字效果	
不调整比例时， 实际工程出来的效果	
调整比例后， 软件与工程出来的效果一致 (比例需根据工程作调整)	

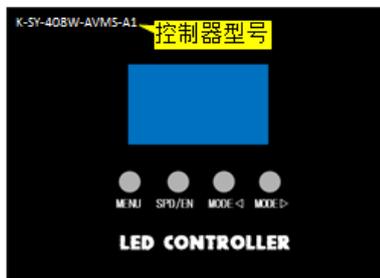
水平点宽：0 垂直点宽：2

9.2 主控

主控类型：根据购买的控制器型号来选择。



如何识别控制器型号，型号都在控制器的左上角
(下图例型号为：K-SY-408-R01，属于SY-4系列)



K - SY - 408W - AVMS - A1 - ***01

由字母+数字组成，字母为客户名拼音缩写
数字为此客户赛制品的特殊程序版本号

由字母+数字组成，表示控制器的版本号

由字母组成，说明控制器的功能

- A: 音控功能
- G: GPS同步功能
- M/S: 级联功能，M为主机，S为从机
- P: 加密功能
- T: 时控功能
- V: 声控功能
- W: 手机WIFI接入控制功能
- X: DMX512解码功能
- Y: 遥控功能

由字母组成，说明控制器驱动芯片或输出信号

- D: 支持标准DMX512信号
- N: 支持两线信号芯片、三线信号芯片
- R: 支持RS-485信号输出，可控2种以上芯片的灯具
- S: 支持RS-485信号、TTL信号输出
- T: 支持TTL信号输出，可控2种以上芯片的灯具
- U: 支持RS-485信号+编址线输出，仅可带DMX协议的芯片
- W: 支持RS-485信号、TTL信号、编址线输出

控制器型号

控制器选型一览表：

型号	路数	每路容量			附加功能													
		单线	DMX 标准250k	DMX 扩展500k	同步			接入控制		遥控			其他					
					交流	级联	GPS	声/音控	DMX	WiFi	红外	GSM	加密	时控	4G/ GPRS	编址 (标准) (扩展)		
SN-500	-	6万点(搭配EN-508使用)			-	√	√	√	√	√	√	-	-	-	√	√	√	√
M-SU-308	8	1024	168	512	-	√	√	√	√	√	√	√	√	-	√	-	√	√
K-SY-408	8	1024	168	512	√	√	√	√	√	√	√	√	-	√	√	-	√	√
SY-308	8	1024	168	512	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	√	√
B-SY-302-G	2	1024	168	512	√	-	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
B-SY-302-AV	2	1024	168	512	√	-	-	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SW-301	1	1024	168	512	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	√	√
J-SW-301	1	1024	168	512	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	√	-
M-SW-301	1	1024	168	512	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
M-CL-301M	1	-	168	512	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	√	√
P-CL-301	1	1024	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

9.3 芯片选型及灰度

根据工程所使用的灯具结构与需要来选择对应的灯具与灰度。

芯片选型及灰度

MCU DMX DATA

型号

通道 波特率

32级 256级 4096级 级

灯具一览表:

MCU (SW 灯具系列)			DMX (DMX512 系列)			DATE (单线系列)		
灯具	通道	波特率	灯具	通道	波特率	灯具	通道	波特率
D01	三通道	460.8K	SW-D 系列	单通道	250K	TM1803	双通道	400K
D06			SW-U 系列	三通道	500K	TM1804	三通道	650K
D08			UCS512A	四通道		TM1809	四通道	700K
D12			UCS512B			TM1812		800K
D16			UCS512C			TM1913		
D63			UCS512C4			TM1914/TM1914A		
			DMX512AP			TM1934D		
			SM16511			UCS1903		
	SM16512			UCS1904				
	SM16520			UCS1909				
	标准 DMX512			UCS1912				
				UCS2903				
			UCS2904					
			UCS2909					
			UCS2912					
			UCS5603A					
			UCS5603B					
			BS0815					
			BS0825					
			BS0825 (18mA)					
			BS0901					
			BS0902					
			GS8219					
			GS8205 (君略)					
			GS8206 (君略)					
			GS8206 (灿星)					
			LX1003					
			LPD1889					
			P9883					
			SM16703P					
			SM16704PB					
			SM16709P					
			AM16712P					
			SW1203					
			SW1207/SW1208					
			TLS3001					
			WS2811					
			WS2812					
			WS2818					
			XT1506S					

灰度结合灯具本身和工程需要来设置，一般灰度越高，颜色越细腻，但主控每路所能带的点数越少。

9.4 输出驱动点数

根据实际需要选择输出出口的驱动点数，可手动填写，

每路输出的驱动点数

480
 960
 1024
 720



点数请依据【控制器选型表】标准，建议所填写的点数不能超过最大容量并且能被 24 整除。

9.5 通道顺序与数据输出

当灯具的实际顺序非红绿蓝顺序时，可通过设置其位置进行转换。

数据输出：默认高电平，不建议客户自动调整。

芯片特性设置：当芯片是 UCS5603 时，即可设置芯片输出的电流值，设置时请务必了解知道芯片的特性。

9.6 布线

根据实际工程的走线来选择，包括“规则矩形、导入表格、布线工具”三种方式。

布线

信号线走线方式

规则矩形
 导入表格
 布线工具

尺寸

宽

高

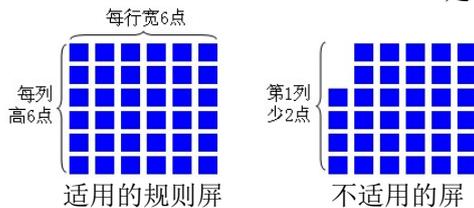
方式	应用场合	应用场合
规则矩形	规则屏幕，且走线方式为 S 型	见 9.61 节
导入表格	高级应用，特殊布线，由我司设置	不作详细介绍
布线工具	异形屏，比如 N 型走线，幻彩字，斜拉桥，导入 DXF 等	见第十章

9.6.1 规则矩形

点击选择后，可见 16 种常规走线方式，该方式只适用于规则屏，每行或每列的点数/段数都是相同的。

左下竖 向 S 型	左上竖 向 S 型	右下竖 向 S 型	右上竖 向 S 型	左下横 向 S 型	左上横 向 S 型	右下横 向 S 型	右上横 向 S 型
左下竖 向 Z 型	左上竖 向 Z 型	右下竖 向 Z 型	右上竖 向 Z 型	左下横 向 Z 型	左上横 向 Z 型	右下横 向 Z 型	右上横 向 Z 型

走线方式描述一览表



9.6.2 布线工具

● 功能：需要特殊布线的屏体时，选用的布线功能：

初次点击选择后，弹出提示框，点击“是”打开布线工具，其详细操作方法请见本说明书《布线软件》。

9.7 尺寸

布线

信号线走线方式

规则矩形 导入表格

布线工具

尺寸

宽 96

高 32

屏体尺寸(点): 根据实际工程的屏体尺寸填写高和宽的点数。

工程	尺寸填写
10 条 1 米灯管, 每米 6 段	宽: 60 点 (6 段*10 条) 高: 1 点 (1 条灯管)
5 排灯具, 每排是 6 条 1 米 8 段的管子	宽: 5 点 (5 排灯管) 高: 48 点 (8 段*6 条)

9.8 保存

当设置完成后, 点击 **保存**, 即弹出“项目生成”窗口。

项目路径 软件默认存放与 RGBPlayer 同一路径的文件夹内, 用户也可根据需要“选择路径”另外保存。

项目名 默认名字为“新建项目 1_控制器信息_工程尺寸”, 用户也可自行修改设定。

项目生成

项目路径 D:\RGBPlayer(8888)\ 选择路径

项目名 新建项目1_EN508_96W32H

保存 取消

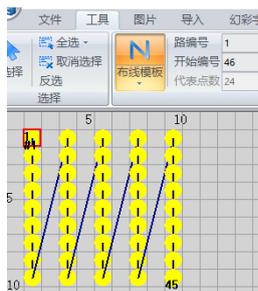
9.9 高级

同一工程项目里, 设置不同 ID 的控制器 (控制器型号需要一致) 驱动的不同的灯具类型与灯具的通道顺序 (一台控制器只支持一种灯具)。

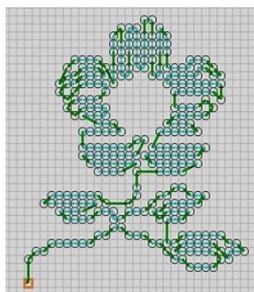
此为高级应用功能, 请勿随意设置, 以免造成工程输出不正常; 在设置时, 可先咨询我司技术人员。

第十章 布线软件

非规则屏工程中需要特殊布线时，选用此布线工具，如以下应用案例：



案例 1: N 型走线



案例 2: 图形排列工程



案例 3: 幻彩字工程

10.1 文件



文件操作

新建 , 打开 , 保存 .

编辑

撤销（取消前一步操作）、重做（恢复前一步撤销）。

缩放

进行放大或者缩小网格，可在“网格大小”里填数字进行微调大小；可单击“缩放到充满屏幕”，以使整个布线图像显示在绘图区内。

查看

对编辑区域的网格显示选择、对灯具所有编号和主要编号显示选择。

视图

对软件的视图设置。

线路设置

勾选即弹出“线路设置”窗口，可修改灯点的编号、每路带的灯点数等操作，可双击某个对齐网格的有连线的点调出此窗口；如需修改某点的点数，请先将【每路以1开始】保持在非勾选状态。

Loca 点设置

勾选即弹出“Loca 设置”窗口，可修改每条线段表示的灯点的数量，可双击某个非对齐网格的有连线的点调出此窗口。

无连线点设置

勾选即弹出“无连线点设置”窗口，可显示与隐藏无连接的灯点，可双击任意一个没有连线的点调出此窗口；勾选“选中”时，对应的无连线点即选中，勾选“忽略”时，无连线点就不显示；双击设置下的无连线点，即定位到对应的点（显示布线区域的左上角）。

颜色设置

勾选即弹出“颜色设置”窗口，设置灯点、连接线等颜色；双击对应行可出现色盘，对该选项的颜色进行修改。

模板设置

勾选即弹出“模板设置”窗口，操作可见视频，或见《模板》章节。

帮助

勾选即弹出“帮助”窗口，此功能开发中。

检查布线

布线完成后，点击检查布线，可得到提示信息以核对是否正确。



10.2 工具

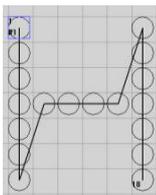
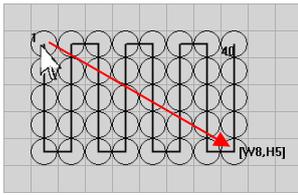
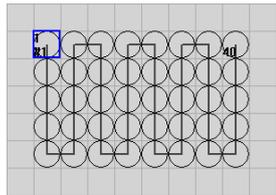
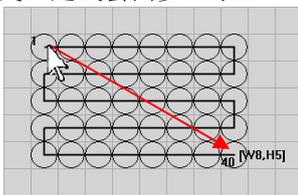
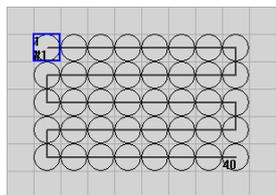
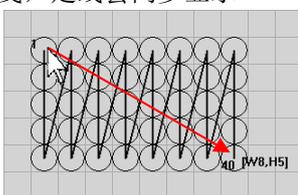
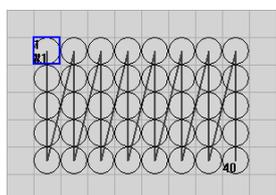
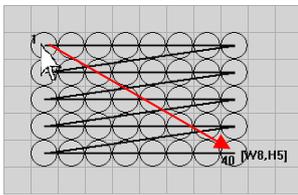
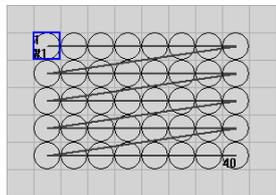


10.2.1 选择

- 功能：选择、全选、取消选择，可选中要编辑的点阵，留待复制、剪切、粘贴、删除等进一步操作。

10.2.2 布线

- 功能：设置工程的灯点位置与走线（鼠标的起始位就是灯具走线的进线位置）。

模板	操作示例
单段	<p>①选择【工具】/【布线模板】/【单段】</p> <p>②移动鼠标到任一空白网格并单击，再移动鼠标到需要布点的网格并单击……</p>  
S型竖向	<p>①选择【工具】/【布线模板】/【S型竖向】</p> <p>②移动鼠标到任一空白网格，按下鼠标左键并向右下方拖曳，走线会同步显示</p> <p>③若拖曳到[W8,H5]时释放鼠标，将出现宽8点高5点的走线图</p>   
S型横向	<p>①选择【工具】/【布线模板】/【S型横向】</p> <p>②移动鼠标到任一空白网格，按下鼠标左键并向右下方拖曳，走线会同步显示</p> <p>③若拖曳到[W8,H5]时释放鼠标，将出现宽8点高5点的走线图</p>   
N型竖向	<p>①选择【工具】/【布线模板】/【N型竖向】</p> <p>②移动鼠标到任一空白网格，按下鼠标左键并向右下方拖曳，走线会同步显示</p> <p>③若拖曳到[W8,H5]时释放鼠标，将出现宽8点高5点的走线图</p>   
N型横向	<p>①选择【工具】/【布线模板】/【N型横向】</p> <p>②移动鼠标到任一空白网格，按下鼠标左键并向右下方拖曳，走线会同步显示</p> <p>③若拖曳到[W8,H5]时释放鼠标，将出现宽8点高5点的走线图</p>   

路编号 设置端口编号；布线时若点数已满足最大点数时，会自动变更；

布线后可设置编号数值并选中【端口】，然后在任意空白位置按住鼠标左键移向需作为端口起始位置的灯点，松开鼠标即重新标识新端口。

开始编号 布线的灯点的开始编号，也可手动更改编号。

代表点数 需要在“非对齐网格”的情况下使用，表示画一根线段上所表示的灯点数量，一般搭配【对齐网格】功能使用。

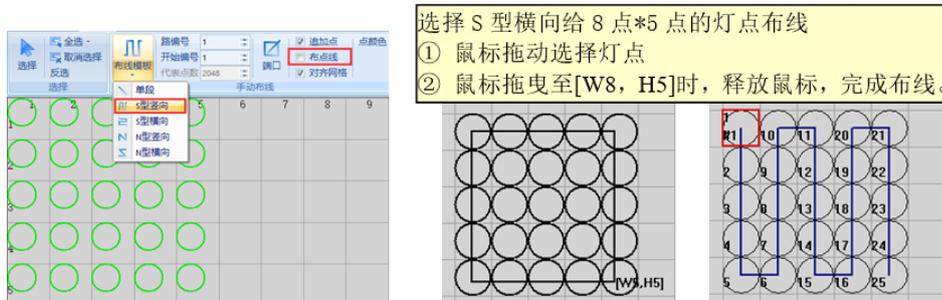
端口 点击在路编号处输入端口，在布灯图上点击需要改动的端口即可。

插入点 插入点当插入点处理；

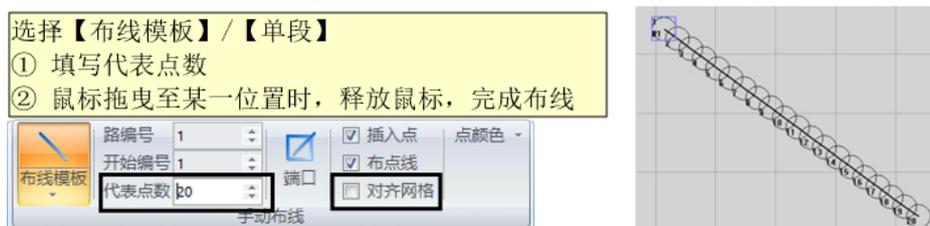


插入点 若加入的点编号，与当前已描画灯点中的编号重复，则不作插入。

布点线 勾选，画点与线；不勾选，只连线（用于给没有连线的灯点进行布线）。



对齐网格 不勾选，一个网络内可以有多个灯点，或者是灯点不会对齐网格位置，（填写代表点数为20，选取单段布线，每画出一条线段就会有20个灯点。）



点颜色 选择某部分灯点，点击则可更改选中的灯点的显示颜色。

10.2.3 尺寸设置

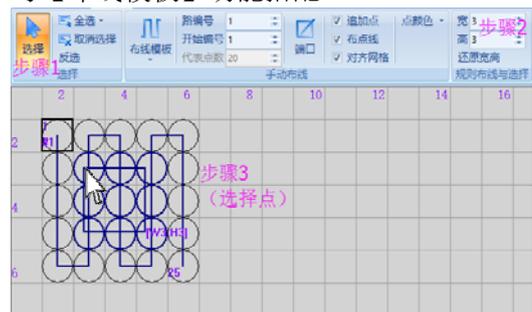
● 功能：输入数字，可快速设置选择框或者布线模板的灯点数；

选择【选择】/【布线模板】功能后，输入宽和高的灯点数，在所需位置点击鼠标即可。

与【选择】功能搭配



与【布线模板】功能搭配



10.2.4 点间隔

- 功能：根据工程的装灯距离，适当输入数字隔开以便最终输出效果不变形；
选择“布线模板”后，输入横向和竖向的隔开网格数，布线时灯点会根据间隔数值隔开。
注意：填入的尺寸与是包含了点间隔的设置。

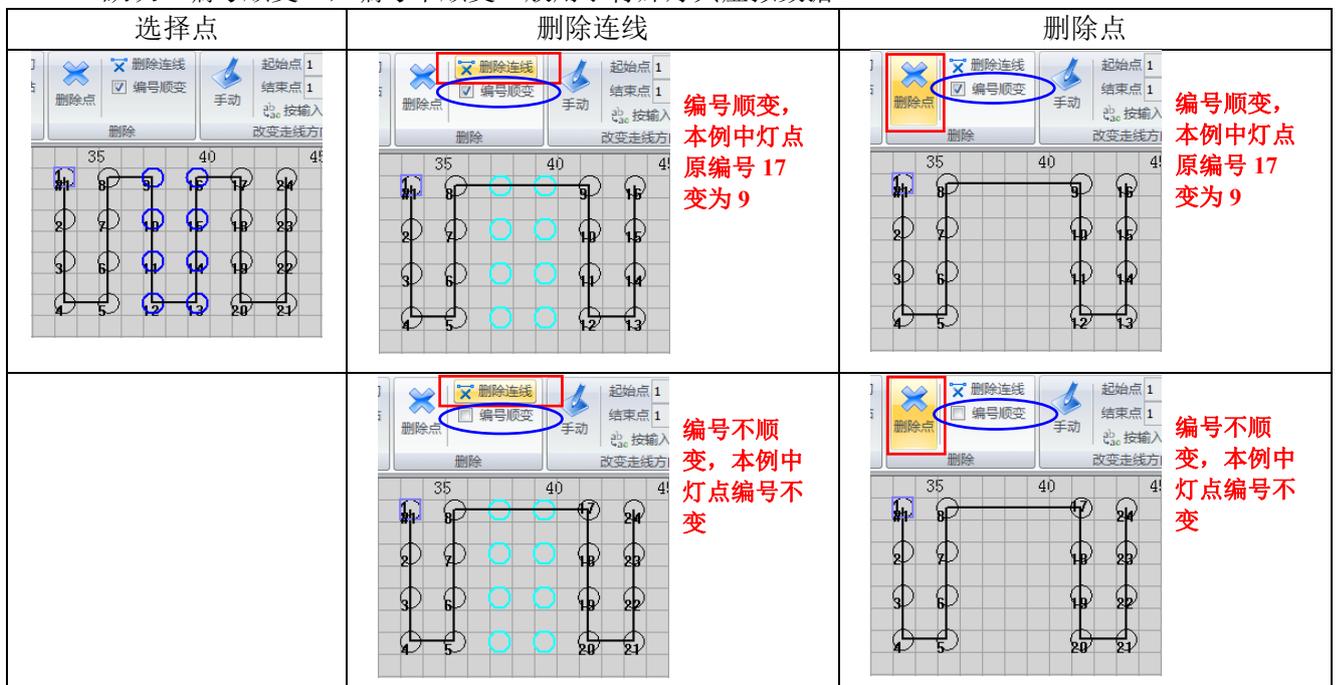


10.2.5 剪贴板

- 功能：复制，剪切，粘贴，复制为模板；
必须先选择灯点，才能进行复制、剪切、粘贴和建模板等操作。
- 剪切 选择灯点，点击 或按键盘上的<Ctrl>+<X>键，即可在不同位置重复粘贴；
同时可搭配【插入点】一起使用。
- 复制 选择灯点，点击 或按键盘上的<Ctrl>+<C>键，即可在不同位置重复粘贴。
- 粘贴 选择灯点，点击 。
- 复制为模板 选择灯点，点击按提示操作即可，操作请见《模板》章节或视频。

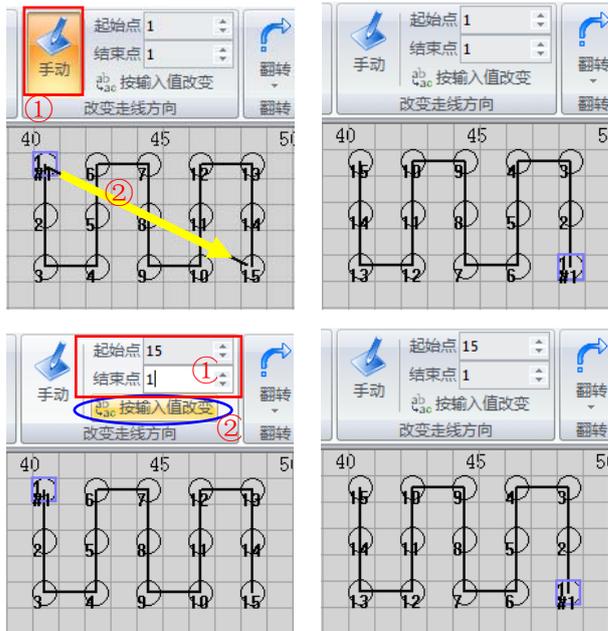
10.2.6 删除

- 功能：包括“删除点”，“删除连线”；
默认“编号顺变”，编号不顺变一般用于特殊灯具虚拟数据。



10.2.7 改变走线方向

- 功能：布线后，发现灯点走线反，可通过此设置实现修改。



手动改变走线方向步骤：

- ① 点击手动选项
- ② 点中“结束点”，不松开鼠标，拉到“起始点”或点中“起始点”，不松开鼠标，拉到“结束点”，都可以改变走线的方向

自动改变走线方向步骤：

- ① 填写起始点和结束点数值（可用鼠标选择起始点和结束点）
- ② 点击“按输入值改变”按钮，软件将自动按照填写数值的方向改变

10.2.8 翻转

- 功能：把选中的灯点按命令进行翻转，在进行翻转命名操作前，必须先选择需要翻转的点阵；下拉包含 5 个选项，5 个不同选项截图结果不一样。

10.2.9 模板

- 功能：对于特殊造型或者尺寸的布线，可方便快捷重复调用；以下示例操作如何使用。

0.3米	1米	0.3米	1米	1米	0.7米
0.3米	0.3米	0.3米	0.7米	1米	0.3米
1米	0.7米	0.3米	1米	0.7米	0.7米
1米	0.7米	0.5米	0.3米	0.5米	0.3米

红色线段为接线方向，

1米 6 段灯板，

因为芯片特性，不足 1 米的灯具需要虚拟成 6 段。

- 一、根据现场的尺寸与布线，可以先设定 0.3 米(2 段)、0.5 米(3 段)、0.7 米(4 段)、1 米(6 段)的模板：

- 1、选择 6 个点后，点击“复制为模板”；



- 2、在弹出的窗口中输入模板名字（名字可任意填写，字符限定在 30 字内），因为 1 米 6 段，所以此外不用虚拟，如果是 0.3 米需要虚拟成 6 段，则需要“结束部分虚拟点数”填为“4”再“确定”保存

（注意，如果是 PCB 板的特殊性，只用到后面的 2 段时，则需要“开始部分虚拟点数”填“4”）；



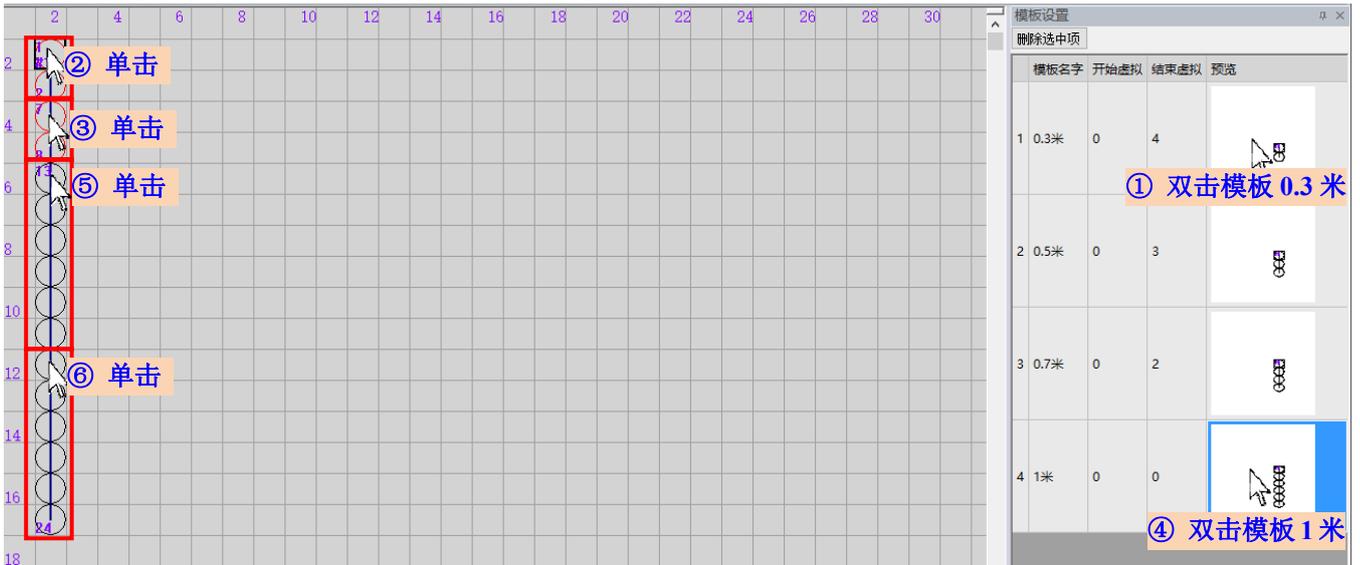
- 3、刚设置的 1 米则出现在模板设置框里；



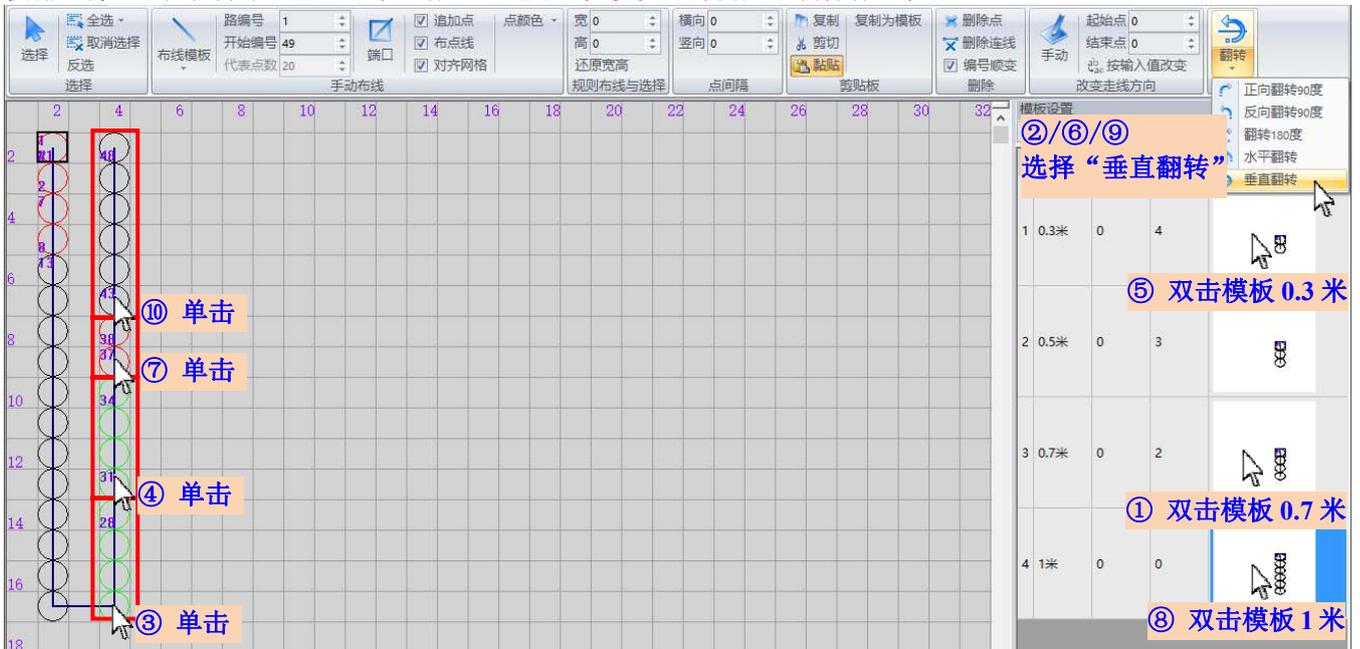
- 4、分别重复操作 1、操作 2、操作 3 以设定 0.3 米、0.5 米、0.7 米模板。

二、调用模板

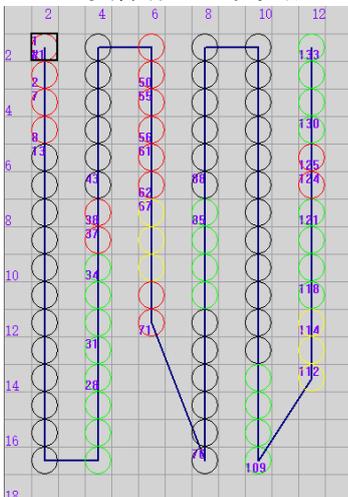
1、双击模板的图片处，即可将模板复制出来，按工程的排布调用模板排出第一列的灯具；



2、双击模板的图片处，即可将模板复制出来，因为是反向接线，可配合使用翻转功能，按工程的排布调用模板排出第二列的灯具（注意，每重新双击调用一次模板，都需要翻转操作一次）；



三、重复操作二，以完成整个布线。



四、在调用模板时，需要更正模板信息，可双击模板的“名字/开始虚拟/结束虚拟”对应的数字，在弹出的“输入”框里进行更改，（注意：已调用并布线的模板不会因为模板修改信息而修改）。



10.3 图片

● 功能：导入其他造型的图片，并可根据图片的灯点使用【工具】布点。



图片 点击“导入”，即弹出“打开”对话框，选择需要导入的图片；

点击“删除”，即删除已导入的图片。

调整 调整导入的图片的尺寸、位置，达到点阵图的每个点平均分布在每个网格，以使布线更为精确。

移动 点击，即可移动导入的点阵图；

当点阵图的四周较多无效图案时，可选择 图片可移出网格外，此时，点阵图可移到布线区域外。

放大/缩小 以 10 倍为基础，进行放大或者缩小图片，可在“宽”或“高”里填数字进行微调；

① 导入的底图过大或过小导致操作不方便时，则缩放底图的尺寸；

② 底图大小适中时，则（通过【文件】里的“缩放”）来缩放网格的大小；

☆ 建议：按比例缩放，以免效果失真。

查看 显示图片 状态时，图片显示在布线区域， 显示图片 状态时，图片隐藏。

锁定图片与网格 在调整底图点阵和网格吻合度比较好时将图片和网格锁定，使底图可随网格一起缩放，一般进行放大，方便绘制单段走线；

在锁定后，如想再次进行调整，将图片和网格解锁即可进行修改。

锁定图片网格时，放大、缩小为灰色不可用



图片网格无锁定时，放大、缩小可用



10.4 导入

- 功能：可以读取 DXF 文件并相应导入与转换为 RGBPlayer 能识别的灯点。



【项目宽度】MAP 读取 DXF 文件时设定输入灯点的尺寸，一般会自适应，但若是 DXF 的灯点过小或者过大，建议适当调整数值。

DXF 图	说明	勾选功能	注意事项
	两点之间为独立线段且线段过中心点。	<input checked="" type="checkbox"/> 两点之间为独立线段 <input checked="" type="checkbox"/> 线段必须经过中心点 <input type="checkbox"/> 仅导入点	
	两点之间为独立线段且线段不过中心点，但线段的端点在圆半径的 1/3 内。	<input checked="" type="checkbox"/> 两点之间为独立线段 <input type="checkbox"/> 线段必须经过中心点 <input type="checkbox"/> 仅导入点	如果勾选【经过中心点】，导入后第 2 点无连线，并在第 1 点或第 3 点开始自分一个端口。
	只有一条线段经过起点和终点，但其他圆的圆心都在线段上。	<input type="checkbox"/> 两点之间为独立线段 <input checked="" type="checkbox"/> 线段必须经过中心点 <input type="checkbox"/> 仅导入点	如果勾选【独立线段】，导入后中间两个点无连线，并在第 1 点或第 4 点开始自分一个端口。

补充 DXF 注意事项：

端口标识用 P 字母表示且必须为单行文字，及其端点与线段端点完全重叠。	图像必段放在第一象限，即原点坐标 (0, 0) 的右上方。	为避免读取错误，删掉不必要的图层，只保留圆点与线段的图层即可。	虚拟点可以“□”表示，线段必须经过，且经过“□”的线段不可交叉。

10.5 幻彩字制作

- 功能：快速设计与导入文字（导入时为无连线点），并利用【工具】进行布线。



10.6 导出

- 功能：快速导出工程布线图（.png 与 .dxf 格式），以方便现场查看与安装。



第十一章 时控列表设置

- 功能：设定某个时间播放哪一个效果；

单击软件界面右下角的图标即弹出“设置时控列表”，根据需求设置时控效果列表（详细操作可见视频操作）；

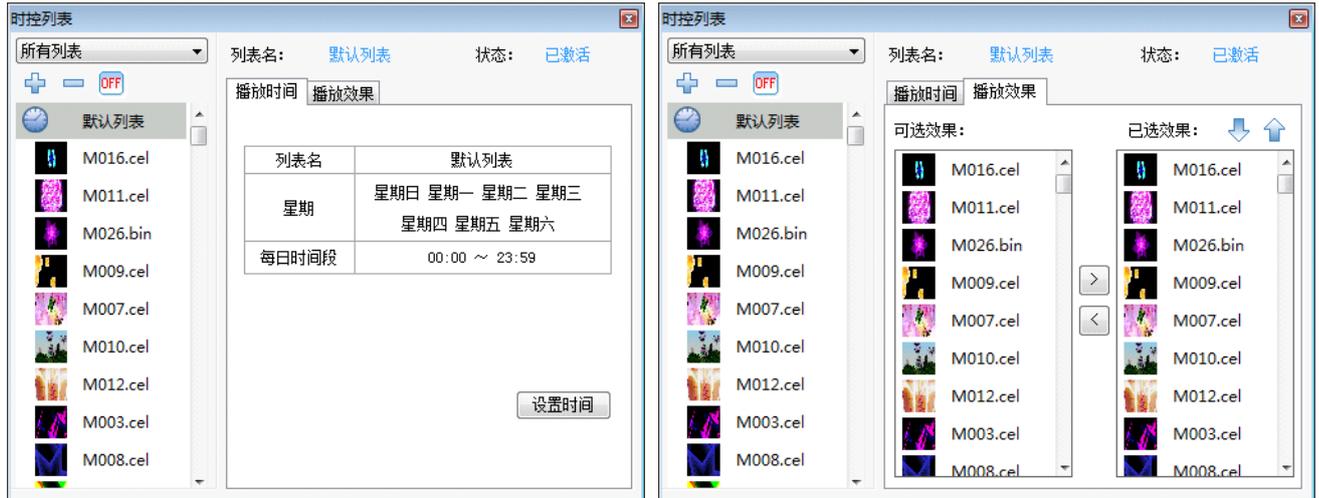
联机系统 RGBPlayer 中，时控列表设置后，单击变为即打开时控功能，RGBPlayer 根据时控列表的设置出效果（此设置适用所有联机控制盒）；

脱机系统 RGBPlayer 中，时控列表设置后，输出合成 SD.bin 文件并拷进 SD 卡内，开启控制盒的时控功能即可根据时时控列表的设置出效果（此设置仅适用于我司的时控控制盒）。

数量：联机系统的时控列表可达 100 个，并每个列表里的效果也可达 100 个；

脱机系统的时控列表可达 100 个，而每个列表里最多只可以 10 个效果，

（注：如果脱机时控列表设置效果超 10 个，在最终实际输出有效的效果仅依次为前面 10 个效果）。



-  增加/删除
-  激活/禁用列表
-  下移/上移
-  右移/左移
-  设置时控时间

单击，新增一个空白列表/删除选中列表。

表示当前所选择的列表已激活/禁用，单击即变成禁用/激活。

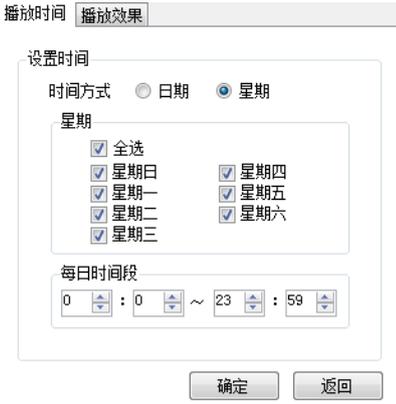
单击，选中的效果往下/往上移动一个位置。

将效果从“可选效果”添加到“已选效果”/将效果从“已选效果”里移除。

设置时控列表的时间；

点击弹出设置窗，按需要设置时间，

（注：时间仅当天有效，如跨 24 点，则需设置两个列表）。

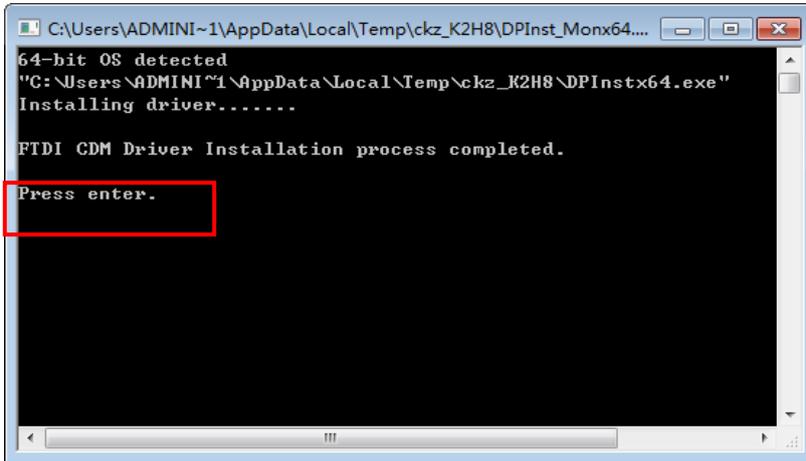


第十二章 GPS 联机同步设置或开机启动

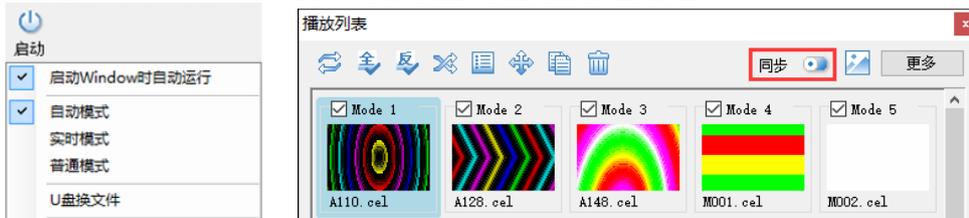
● 功能：[配合我司的 GPS 模块](#)，软件通过 GPS 模块读取卫星时间，进而达到不同电脑的效果同步。

● 操作：设置方法如下：

一、驱动安装：将 **ftdi_ft232_drive** 驱动复制到电脑后，双击即可安装，等提示“Press enter”时，点按键盘的“Enter”键确认。



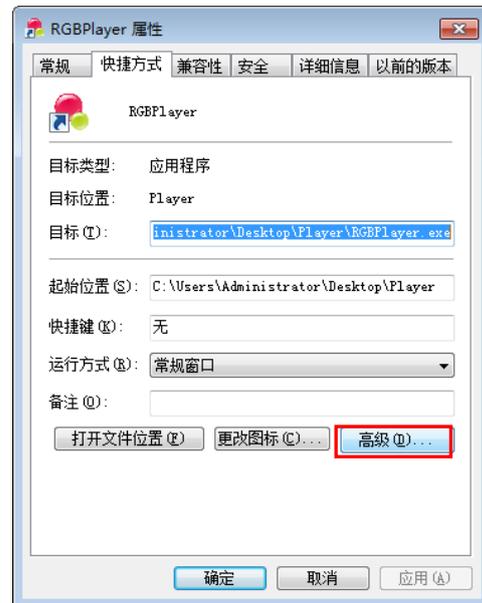
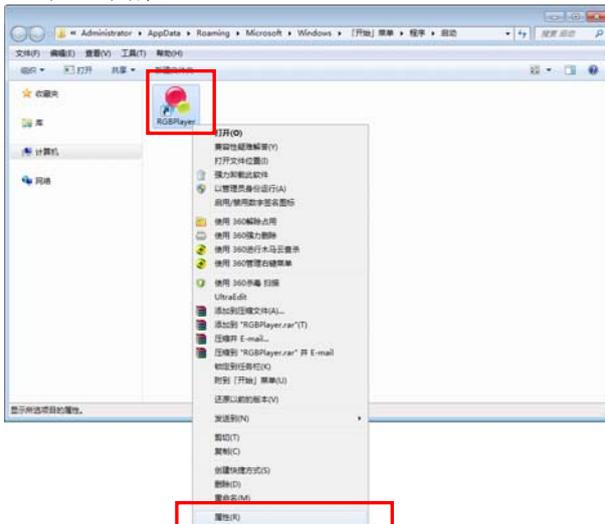
二、软件设置：点击【设置】下的【启动】，选择“启动 Windows 时自动运行”和“自动播放”，且打开播放列表下的 GPS 同步功能，如下右图（如不需要 GPS 同步功能，则忽略打开【同步】）。



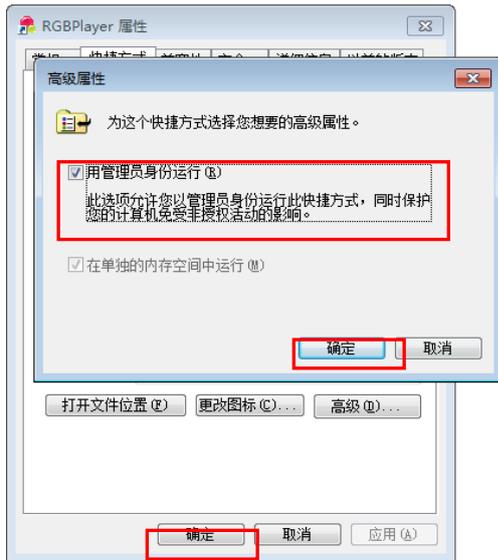
三、设置软件运行的权限

2) 在“属性”的窗口中点击“高级”，弹出“高级属性”对话框。

1) 选中 **RGBPlayer** 单击右键并选择“属性”，弹出“属性”对话框。



- 3) 勾选“用管理员身份运行”一项后，点击“确定”退出“高级属性”对话框，再点击“确定”退出属性对话框。

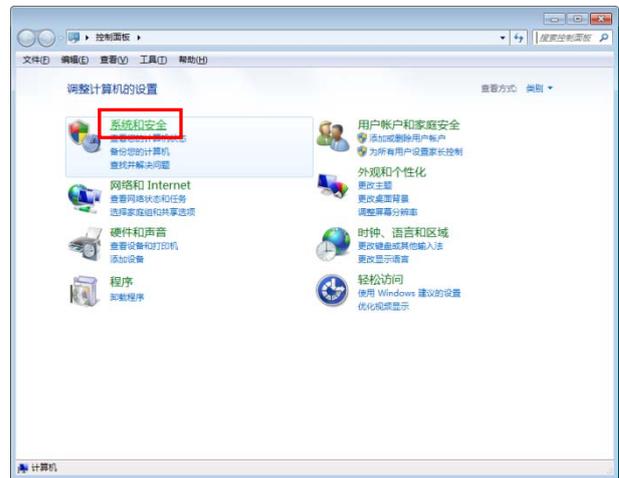


四、更改系统的安全性能

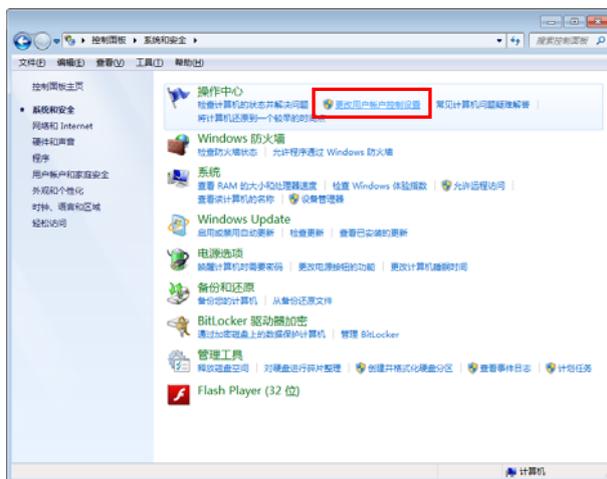
- 1) 单击后，选择“控制面板”，弹出“控制面板”窗口。



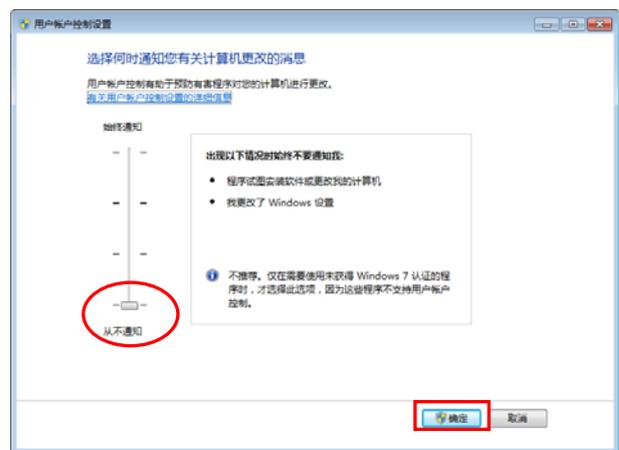
- 2) 在“控制面板”中，选择“系统和安全”。



- 3) 在“系统和安全”下选择“更改用户控制设置”，弹出“更改用户控制设置”对话框。

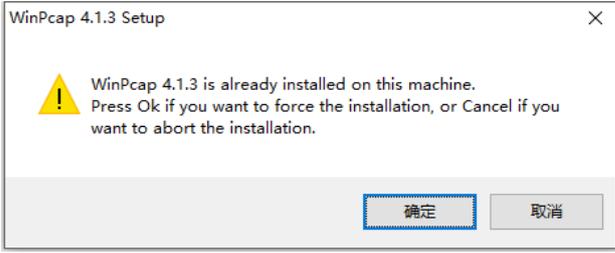
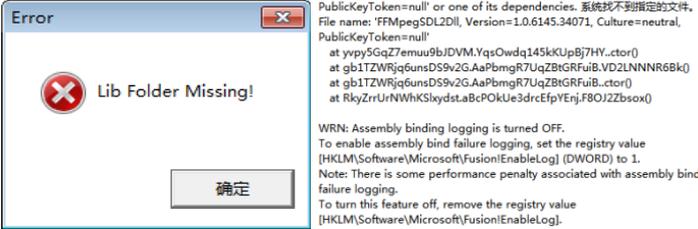
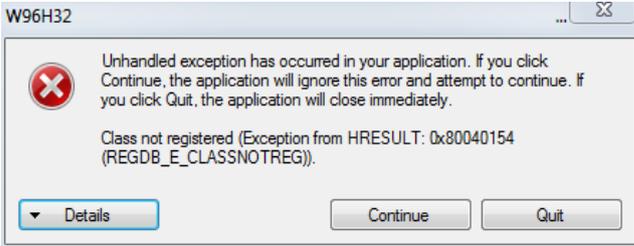
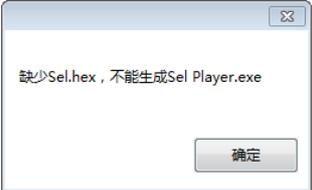


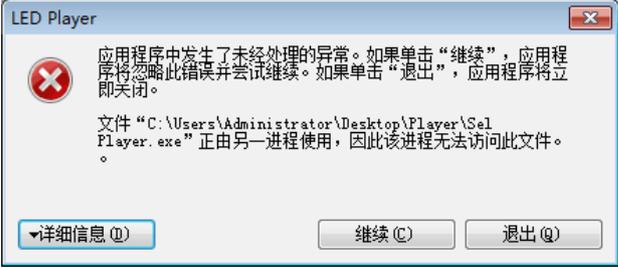
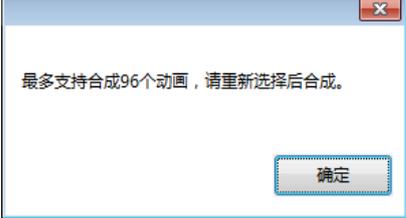
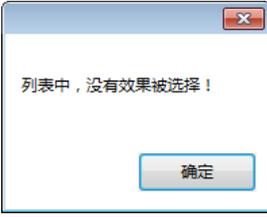
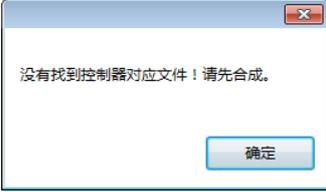
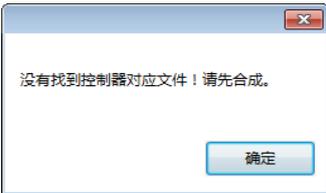
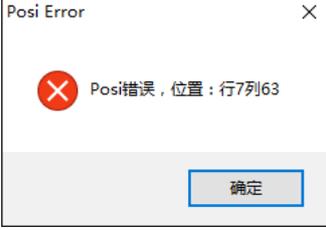
- 4) 将拉杆拖至“从不通知”后，点击“确定”退出。

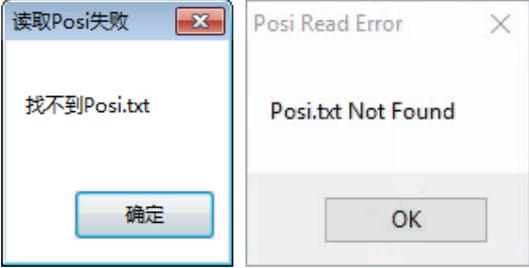
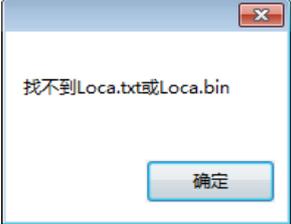
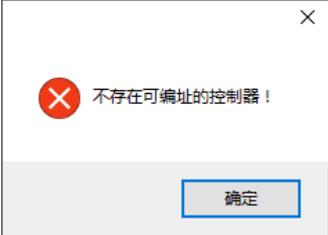


五、设置完成后，点击电脑的【开始】重启电脑， RGBPlayer 就会自动实现“开机启动”。

附 1 问题与解决

ID.	问题	解决方案
1.	安装时弹出错误信息框。 	电脑已安装 WinPcap，点击【确定】退出即可。
2.	在运行 RGBPlayer 时弹出错误信息框。 	点击【确定】关闭信息框，RGBPlayer 是基于“.NET Framework”运行的，点击  dotNetFx40_Full_x86_x64_en.exe 安装“.NET Framework”至完成，重新打开 RGBPlayer 即可。
3.	在运行 RGBPlayer 时弹出错误信息框。 	点击【确定】关闭信息框，Lib 与 RGBPlayer 同步发布；确保将两者存放在同一目录路径里；以上两条满足仍出现此错误，请先将原 lib 文件夹删掉，并重新拷贝最新 lib，注意：Lib 文件夹里的控件不可删，缺一不可。
4.	单击【导入】  ，弹出错误信息框。 	点击【Quit】关闭信息框，再安装“Adobe Flash Player for IE”软件即可。
5.	打开 RGBPlayer 时，弹出错误信息框。 	点击【确定】关闭信息框，由于电脑是 XP 系统，RGBPlayer 部分功能已不再支持；请重新将整个软件拷至其他 WIN7 系统或 WIN8 系统的电脑上即可正常使用。
6.	单击【效果】  ，弹出错误信息框。 	点击【确定】关闭信息框，并关掉播放器，将原 lib 文件夹删掉，并重新拷贝最新 lib，注意：Lib 文件夹里的控件不可删，缺一不可。

ID.	问题	解决方案
7.	单击【效果】  ，弹出错误信息框。 	单击【退出】关闭信息框，然后关掉 Sel Player 播放软件，重新打开 RGBPlayer 并单击  即可， （如果还是再出现这错误，则需要重新启动电脑，再操作）。
8.	单击【SD 卡】  ，弹出错误信息框。 	单击【确定】关闭信息框，再将部分效果消除 <input checked="" type="checkbox"/> （保证选中的文件少于 96 个），重新单击  即可。
9.	单击【SD 卡】  ，弹出错误信息框。 	单击【确定】关闭信息框，然后，在相关效果上勾选 <input checked="" type="checkbox"/> （保证选中的文件少于 96 个），重新单击  即可。
10.	单击  ，弹出错误信息框。 	单击【确定】关闭信息框，然后，单击  重新合成一次效果文件再进行拷卡。
11.	播放器的文件目录下，有已经合成的 SD. Bin 文件，但单击  ，仍是会弹出错误信息框。 	单击【确定】关闭信息框；因为 RGBPlayer 只识别 SD1(****).bin、SD2(****).bin 类型的文件名称，如果客户根据工程名称有重新更改过 SD. Bin 文件的名称，就需要将名字改回格式 SD1(****).bin 进行拷卡；或者可使用手动拷卡的方式（详见控制盒的规格书）。
12.	单击 <input type="radio"/> 导入表格，弹出错误信息框。 	单击【确定】关闭信息框，并打开用 EXCEL 表格打开 posi.txt 文件，检查第 7 行第 63 列的数据是否有误，修正保存后再重新【导入】即可。

ID.	问题	解决方案
13.	点击 <input type="radio"/> 导入表格，弹出错误信息框。 	此现象仅出现在 161128 前的 RGBPlayer； 点击【确定】关闭信息框， 将 posi.txt 文件拷进 SET 文件夹， 打开 RGBPlayer 并再次点击 <input checked="" type="radio"/> 导入表格 即可。
14.	点击 <input type="radio"/> 定制，弹出错误信息框。 	此现象仅出现在 161128 前的 RGBPlayer； 点击【确定】关闭信息框， 基于此功能为我司定制功能， 直接点击【确定】退出，选择正确的布线方式即可。
15.	点击 <input type="radio"/> 布线工具，弹出错误信息框。 	点击【是】进入“MAP Tools”进行布线； 或者，点击【否】退出，并选择正确的布线方式即可。
16.	打开 RGBPlayer 时，弹出错误提示。 	点击【确定】关闭信息框； 安装驱动程序  WinPcap_4_1_3_32_64.exe后， 重新打开 RGBPlayer 即可。
17.	使用 RGBPlayer 编址功能时，弹出错误提示。 	点击【确定】关闭信息框， 并检查安装设置里的“芯片”是否为正确的 DMX 协议芯片，修正后重新使用此功能即可。