



软件说明

深圳市格瑞照明有限公司

SuperLed 软件目录

一、功能概述.....	第2页
二、安装与卸载.....	第3-4页
■ 安装	
■ 卸载	
三、界面功能.....	第5-10页
■ 菜单栏	
■ 快捷按钮	
四、布线软件说明.....	第11-36页
■ 工程设置	
■ 布线设计	
◆ 菜单	
◆ 控制器列表	
◆ 功能按钮	
◆ 灯具类型	
◆ 模板列表	
■ 手动/自动布线	
◆ 手动布线	
◆ 自动布线	
■ DXF导入、导出	
◆ 打开	
◆ 导入	
◆ 导出	
五、片段, View (视图) 说明.....	第37-46页
■ 本地视频	
■ 本地图片	
■ 单行文本	
■ Color Plus	
■ 视频捕获	
■ 背景图片	
■ 内置效果	
六、脱机文件说明.....	第48页
七、常见问题及解答.....	第49页

功能概述

Super Led 是针对 LED 户外景观亮化工程中脱机控制项目而开发的编播软件，其中包括动画素材的导入编辑、布线文件的制作及脱机数据文件的生成等。

在动画素材导入及编辑中，支持视频文件、炫彩特效、简易动画、多彩文字及多种转场效果，并且能够支持导入背景图片及屏幕捕捉功能。

在布线文件制作上能够在同一项目中支持多种灯具，自动布线与手动布线的结合应用强化布线软件的操作性，并且能够实现异形布灯图 DXF 文件快速准且导入。Super Led 还具备多种遮罩模式、导出 AVI 文件及脱机文件定时播放等多种功能。

Super Led 软件界面简洁，操作方便，能够多种实用的强大功能，软件一经发布后，在业界得到广泛的好评。运行环境

一、操作系统

Windows 7 (32 位) / Windows 7 (64 位) / Windows 8

Windows 10 (64 位) / Windows 11

二、硬件配置

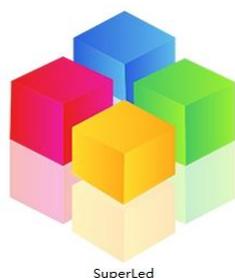
基本配置：处理器：赛扬 2.4G 或以上内存：512MB 或以上

显卡：128MB 显存 或以上推荐配置：处理器：酷睿 2 双核 或以上内存：1GB 或以上显卡：256MB 显存 或以上

安装与卸载

一、Super Led 软件的安装

- 1、双击 Super Led 软件的安装包，即弹出软件安装选择窗口，如下图：



- 2、按照软件安装向导的提示，按照用户需求选择软件安装的路径之后，其他选项按照默认缺省设置即可，如下图：

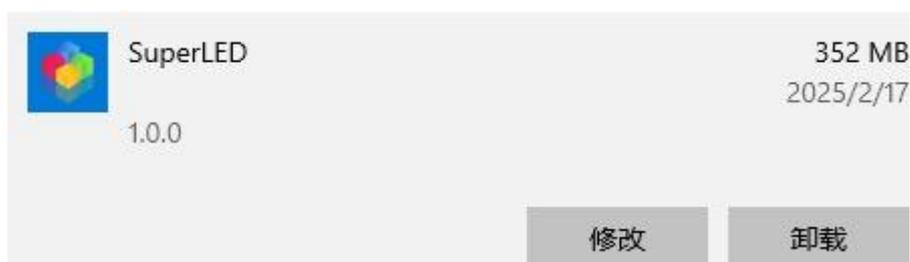


- 3、Super Led 软件安装成功后，在 Windows 系统的“开始”菜单的“所有程序”中会生成“Super Led”程序组， 点击“Super Led”快捷方式即可

打开 Super Led 软件。同时在 Windows 系统桌面会生成 Super Led 软件快捷方式，双击亦可打开软件。

二、Super Led 软件的卸载

1、在 Windows “开始” 菜单下选择 “控制面板”，“程序和功能” 中找到 “Super Led” 删除程序。2、卸载向导中会提示是否卸载 Super Led 软件及其相关所有组件，选择并点击“是”即可，如下所示：



Super Led软件会自动卸载软件，并删除所有相关的组件，如下图所示：

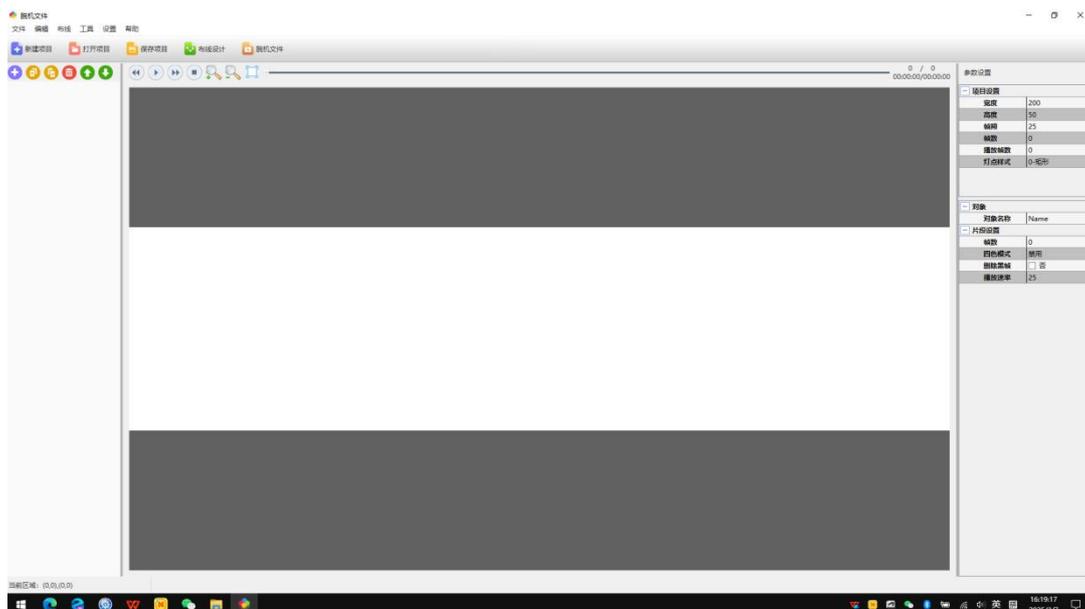


注意：

当重装 Super Led软件最好先卸载该程序后再安装 Super Led 程序，如有打开失败等异常情况，需重启计算机。

界面功能

Super Led 软件界面集成了动画的导入与制作，动画编辑及设置，布线文件的制作与导入以及脱机数据文件的生成等功能。=其中软件界面包括了软件菜单栏、快捷按钮栏、素材片段列表、参数设置列表及素材播放预览区域，如下图所示：



一、菜单栏

菜单栏中包括

- 文件
- 编辑
- 布线
- 工具
- 设置
- 帮助。

1、文件：



- 新建项目：新建一个 Super Led 的项目文件；
- 打开项目：打开一个Super Led 的项目文件；
- 保存项目：保存当前的项目文件；
- 另存为：将当前项目文件另存为其他路径；
- 合并保存：保存当前文件及素材。此功能是将当前项目中使用的素材文件复制到一个新的文件夹中，以方便用户对工程的备份及其他使用。如果当前项目名为 new 保存时，系统会建立一个命名为 new 的文件夹，并将工程中用到的素材文件全部复制到此文件夹用
- 脱机文件：生成控制器脱机播放的数据文件。
- 退出：退出当前软件。

2、编辑：



- 上移：上移片段顺序；
- 下移：下移片段顺序；
- 复制：复制素材；
- 粘贴：粘贴素材；
- 删除：删除片段或素材；
- 效编辑材：编辑该素材；

3、布线：



- 新建布线：新建一个布线文件；
- 导入布线：导入布线文件；
- 导入 DXF：导入 DXF 文件作为布线文件；
- 编辑布线：编辑当前布线文件；
- 清除布线：清除布线文件；

4、工具



- 画图：画图工具
- 文本：打开记事本计算器：
- 打开电脑计算器
- 放大器：放大镜
- Word：文本文档
- Excel：表格
- 脱机预览：输出前效果预览

5、设置：

- 硬件设置：脱机文件中相关的硬件参数，其中包括控制器型号、驱动芯片类型、时钟频率、占空比、颜色模式、伽马值、亮度调整及白平衡调整等参数；
- 四色设置：灯具为RGBW四通道的，可选择不同的模式对应W不同的反应，如下图2
- 在这里输入：



图1



图2

6、帮助



- Language(语言): Super Led 支持中英文双语, 可通过该选项进行语言切换。
- 关于 Super Led: 关于 Super Led 版权及版本的信息。
- 检查更新: 关于软件版本升级。

二、快捷按钮



-  新建片段:
-  复制:
-  粘贴:
-  删除:
-  上移:
-  下移:
-  播放上一片段
-  放大
-  播放下一片段
-  缩小
-  播放
-  停止

布线软件说明

Simple LED 软件布线系统支持自动和手动布线于一体，其中自动布线应用于规则的点阵形排列，布线方式简单易懂，可添加多种灯具。而手动布线是该软件的一大亮点，可以导入 DXF 文件、外部图片及内部文字做为参考，把参考点做为灯具，对灯具进行连线，而且可显示灯具的编号，可以对每个控制器、每个输出口、每个灯具进行编辑，在任意点插入、删除灯具或布线，还可以删除从某个编号到另一个编号内的所有灯具或布线；软件同样支持导入、导出 CAD 文件，使用者有更大的空间去选择自己熟悉布线方式。

一、布线设计-工程设置



工程设置

布线页面设置

水平点数 显示网格 

垂直点数 端口颜色随机

对齐到网格

控制器参数设置

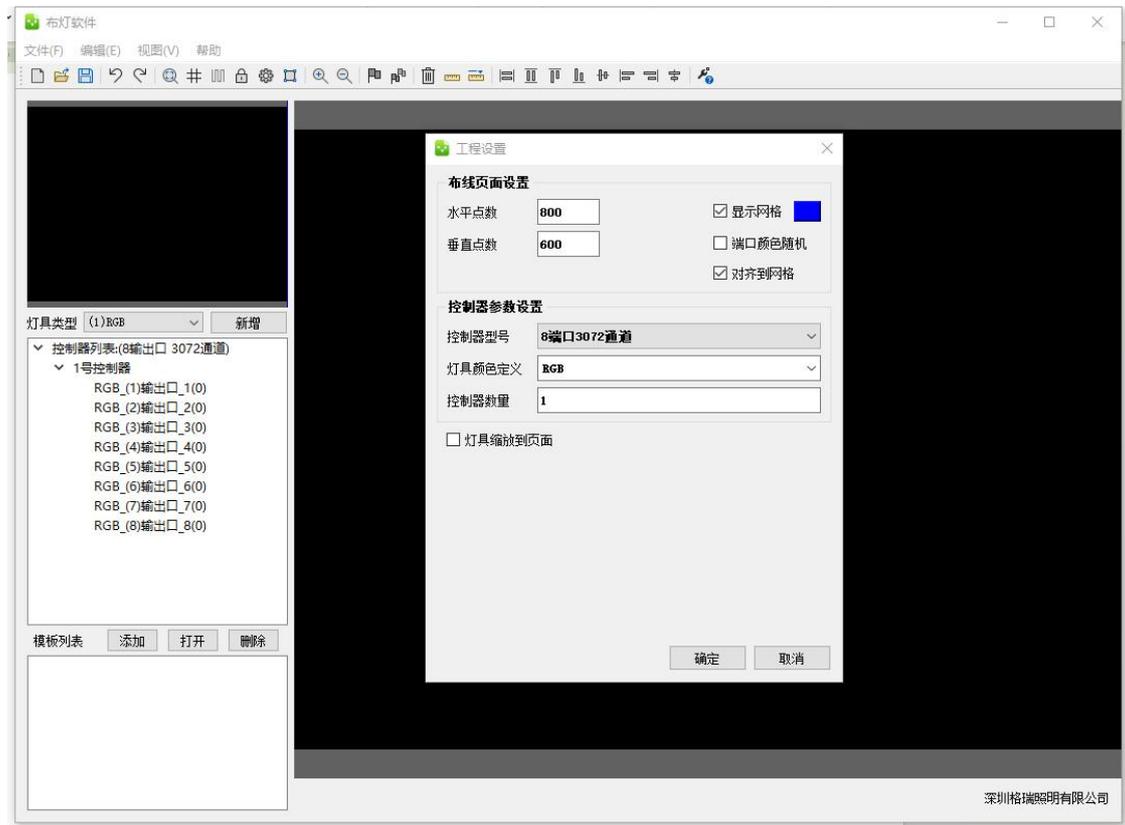
控制器型号

灯具颜色定义

控制器数量

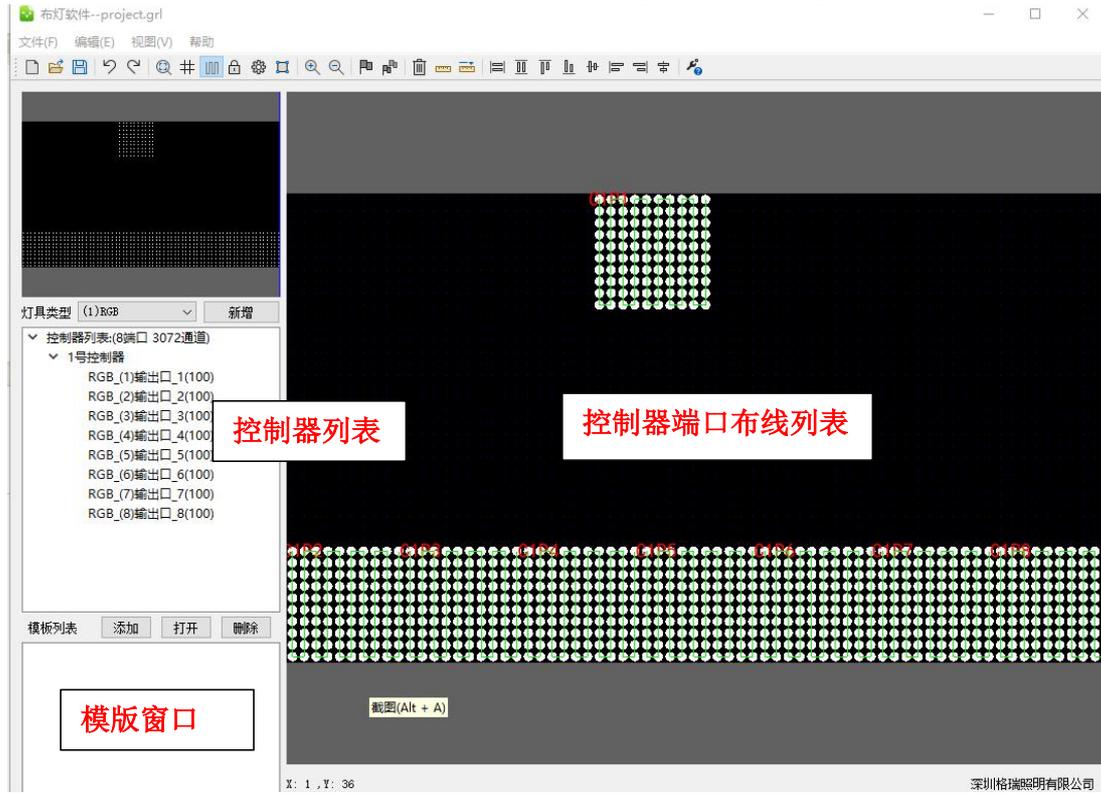
灯具缩放到页面

确定 取消



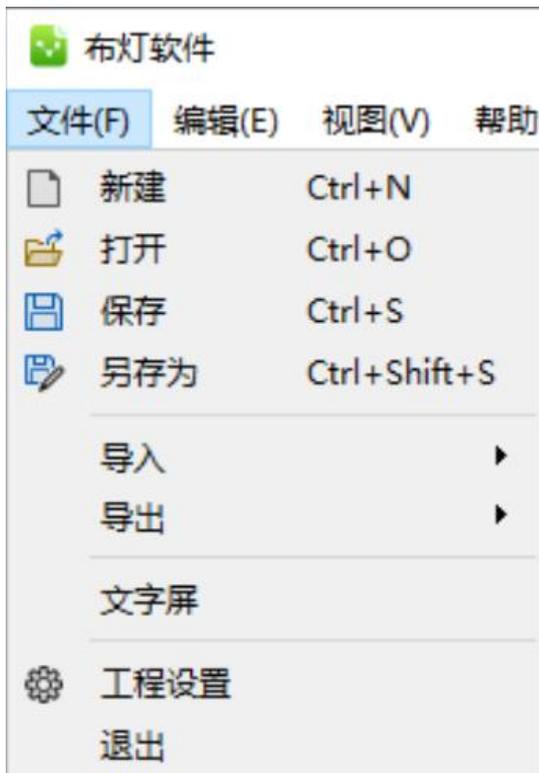
- 水平点数：工程水平最大像素点；垂直点数：工程垂直最大像素点；显示网格：在工程画布中显示出网格；对齐到网格：所布灯具对齐到网格；布线灯具可重叠：所布灯具的位置可以重叠；Show x,y：在工程画布中显示当前位置的 x,y 值
- 控制器型号：选择控制器的输出口与输出口的通道数，如图：灯具颜色定义：指灯具芯片输出脚位接灯的顺序；控制器数量：是指当前工程预计用控制器个数；灯具缩放到页面：当修改工程宽高时所布灯具缩放对其到页面尺寸；双面屏：特殊项目运用用于播放双面屏一样的效果；
- 端口数据偏移：把数据从每个端口的指定偏移数开始工作；

二、布线设计软件



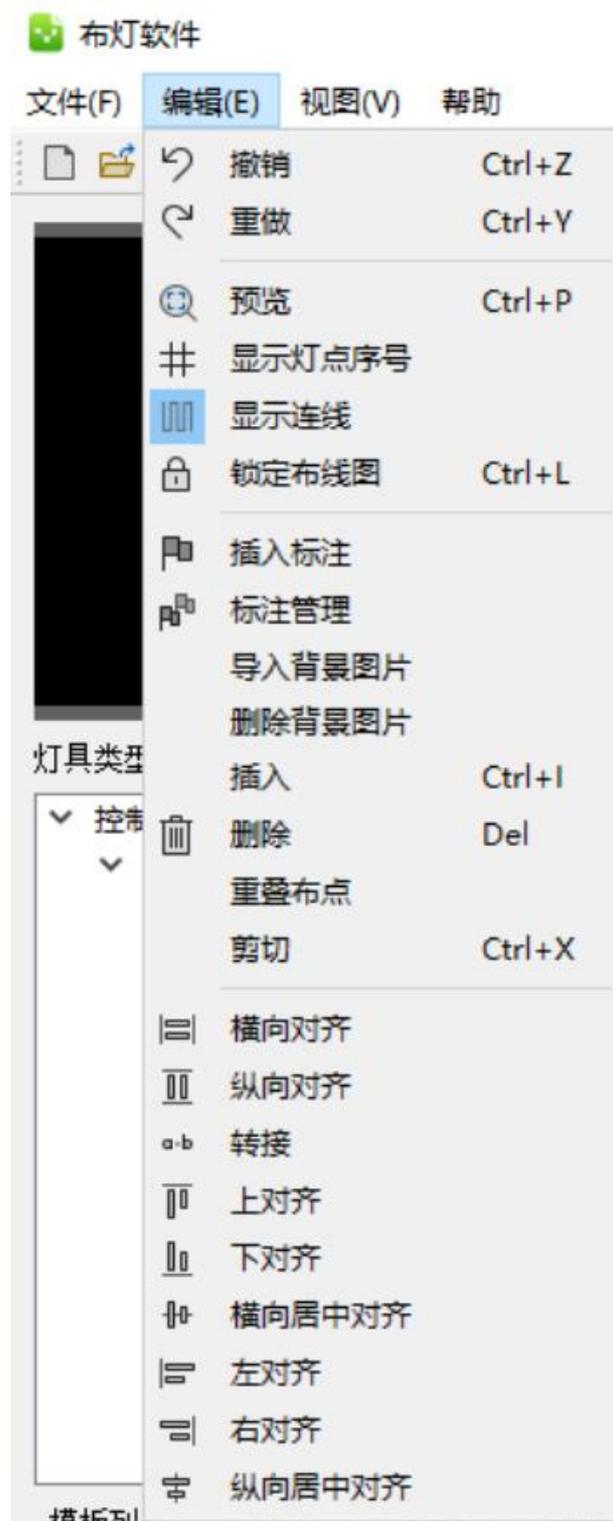
1、菜单栏

A、文件：



- 新建：新建布线文件；
- 打开：打开原有的布线文件；
- 保存：保存绘制的布线文件；
- 另存为：将绘制的布线文件另存在其他路径；
- 导入：导入CAD布线文件；
- 导出：导出CAD 参照图等；
- 文字屏：导入文字布灯图；
- 工程设置：工程配置
- 退出：退出布线软件。

B、编辑：



- 撤销：撤销上一步操作；重做：重新执行上一步操作；

-
- 预览：将布灯图区域缩放至适应尺寸，以便预览；
 - 灯点序号：显示灯点的排序编号；
 - 显示连线：显示布线点之间的连线；
 - 锁定布灯图：锁定 无法修改；
 - 插入标注：可以对内容进行注释；
 - 标注管理：管理所有的标注；
 - 导入背景图：导入图片作为背景图，以便手动描点；
 - 删除背景图：删除导入的背景图片。
 - 插入：插入；
 - 删除：删除；
 - 重叠布点：点位重叠；
 - 剪切：剪切；
 - 横向对齐：横向对齐；
 - 纵向对齐：纵向对齐；
 - 转接：转接；
 - 上对齐：上对齐；
 - 下对齐：下对齐；
 - 横向居中对齐：横向居中；
 - 左对齐：左对齐；

-
- 右对齐：右对齐；
 - 纵向居中对齐：纵向对齐；

C、视图：



- 放大：放大布线区域。
- 缩小：缩小布线区域。
- 裁剪：把整个布线区域自动对齐至最宽以及最高。
- 测量距离：测量点位之间的距离。
- 实时点亮灯具：联机实时描点

2、控制器列表：

在控制器列表中可以显示及编辑控制器数量，输出口布线等参数，下面分别选中相应的项点右键，如下图所示：



- 添加控制器：在原有控制器的末尾追加控制器；
- 设置控制器数量：设置控制器总个数；
- 修改工程灯具类型：更改整个工程中带载灯具的类型；
- 灯具反向：灯具点位位置反向；
- 另存为模板：将工程保存为模版；
- 清除所有布线：清除布线；
- 间隔清除布线：有间隔性的清除端口的布线；

- 批处理控制器：批量删除控制器，删除控制器布线，更改灯具类型；
- **数据反向：数据方向变化处理；**
- 折叠所有：把端口所有的布线折叠起来；
- 展开所有：将折叠的布线展开；
- 亮度调整：亮度调整 调暗 调亮；
- 间隔选中点：间隔单点选择；
- 间隔框选点：间隔框选区域点；

针对某一台控制器，右键菜单中可进行插入、设置颜色、另存为模板、复制粘贴、清除布线及删除控制器等操作，如下图：



- 插入：在当前控制器前插入一个控制器

- 设置颜色：为当前控制器布线选择线条颜色（用于区分布线区域）
- 另存为模板：将该控制器的布线做模板保存起来；
- 复制所有：复制整台控制器的布线；
- 覆盖与追加以及交叉粘贴：粘贴复制的整台控制器的布线，分为覆盖方式与追加以及交叉方式；
- 更改工程灯具类型：更改该控制器带载灯具的类型；
- 灯具反向：灯具位置对调；
- 清除布线：清除当前控制器所有端口布线；
- 删除：删除当前控制器；
- 间隔清除布线：有选择性的删除布线；
- 交换控制器：某台控制器与某台控制器也直接对换布线文件。
- 亮度调整：亮度调整 调暗 调亮；
- 间隔选中点：间隔单点选择；
- 间隔框选点：间隔框选区域点；

针对某一台控制器的某个端口，右键菜单中可进行插入、设置颜色、另存为模板、复制粘贴、清除等操作，如下图：



- 布线：分为手动布线和自动布线；
- 设置连线颜色：为当前口设置线条颜色
- 另存为模板：将该输出口的布线作为模板保存；
- 复制所有：复制当前口布线；
- 复制偶数：偶数灯具复制；
- 复制奇数：奇数灯具复制；
- 覆盖与追加粘贴：粘贴复制的整台控制器的布线，分为覆盖方式与追加方式；
- 交叉粘贴：错位的把复制的内容粘贴进去；
- 更改工程灯具类型：更改该输出口带载灯具的类型；
- 逐点设置灯具：对单点进行参数设置；
- 场景设置：场景参数设置；

- 灯具反向：灯具位置反转；
- 清除布灯：清除当前该端口的布线；
- 间隔清除布线：间隔性的删除布线；
- 插入端口：插入一个控制器输出口；
- 删除端口：删除一个控制器输出口；
- 交换端口：指定某个控制器的某个端口的布灯与某个控制器的某个端口的布灯进行对调。
- 亮度调整：亮度调整 调暗 调亮；
- 间隔选中点：间隔单点选择；
- 间隔框选点：间隔框选区域点

3、功能按钮



 新建布线文件；

 打开布线图；

 保存布线图；

 撤销---重

 预览；

 显示灯点序号--显示连线；

 锁定布线图；

 工程设置;

 裁剪;

 放大 缩小;

 插入标注 管理标注;

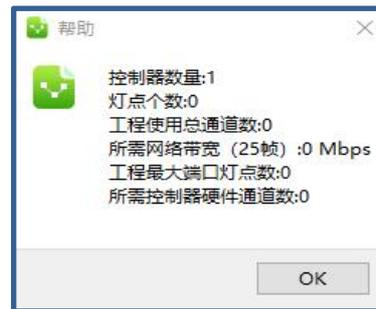
 删除;

 标尺 测量;

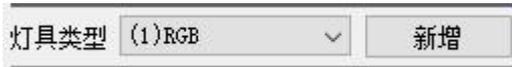
 横向对齐 纵向对齐 上对齐 下对齐 左对齐 右对齐

纵向居中对齐

 关于布线信息, 控制器数量 点数等信息。



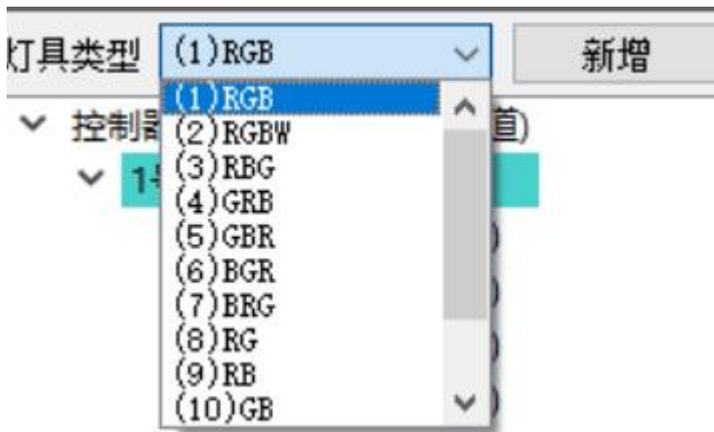
4、灯具类型：



点击“新增”时会弹出相应的灯具颜色排列的设置窗口，如下图：



添加新灯具类型后，在颜色列表中即可见到新灯具的类型，如下图：



点击在“控制器列表”、“N号控制器”及输出口右键菜单中的“更改工程灯具类型”即可选择相应的灯具类型，如下图所示：



5、模板列表



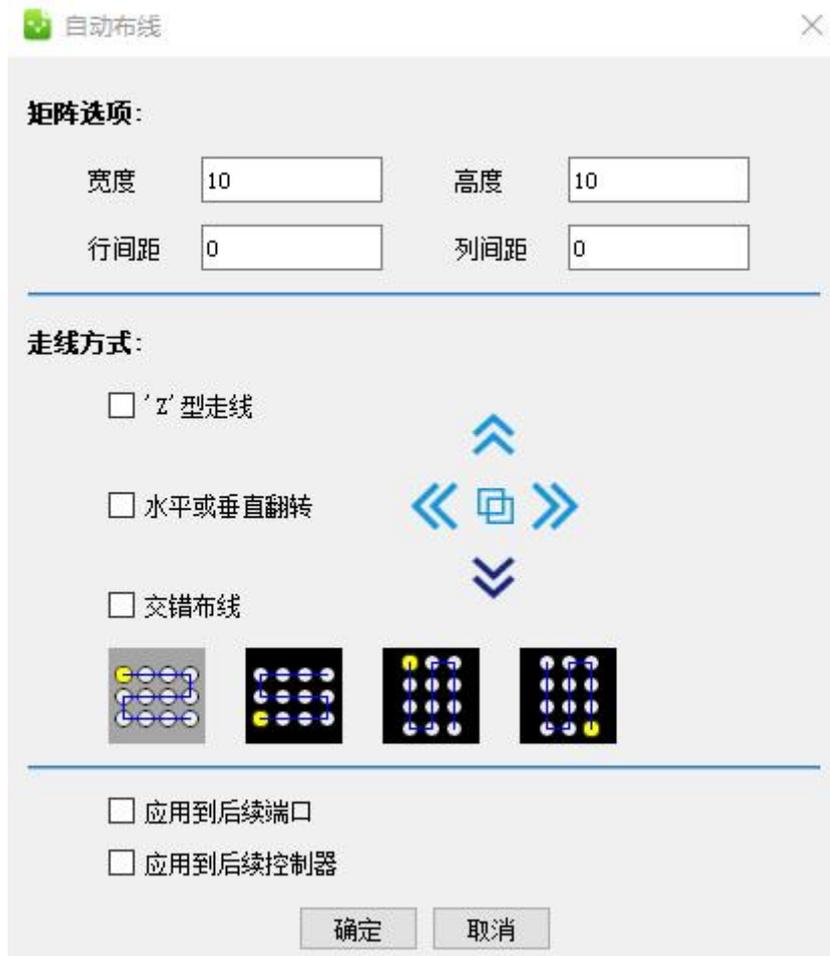
- 添加:添加模板，任意布线文件皆可添加到模板中；
- 打开:打开模板文件夹，该文件夹是位于软件安装目录下的 Template 文件夹；
- 删除:删除模板列表。

三、自动布线与手动布线操作说明在布线软件中，布线方式主要分为自动布线与手动布线，下面我们来详细的说明一下这两种布线的具体操作流程。

1、自动布线



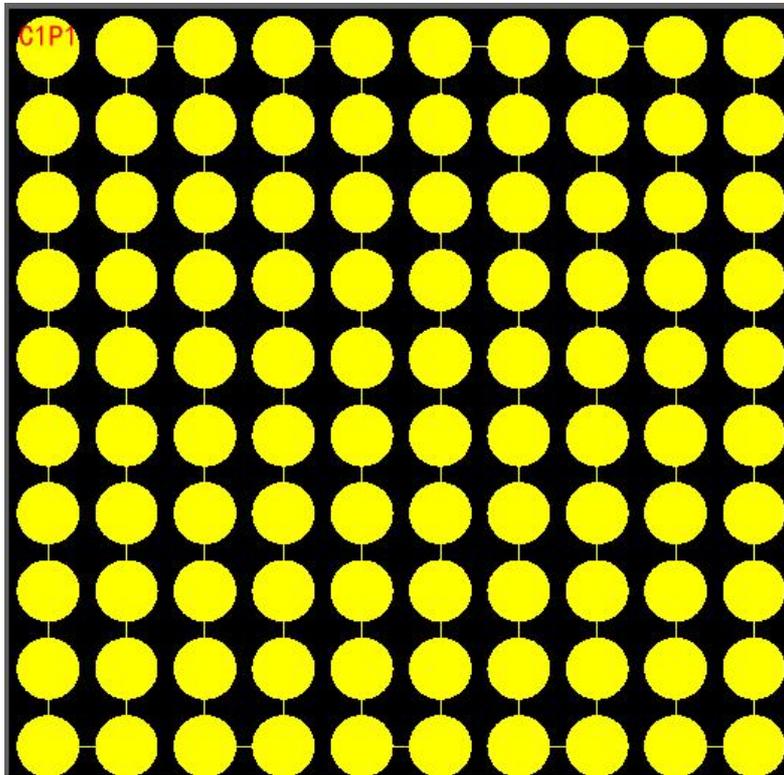
右键点击控制器输出口，选择右键菜单中“布线”选项中的“自动布线”选项，即弹出自动布线设置窗口，如下图所示：



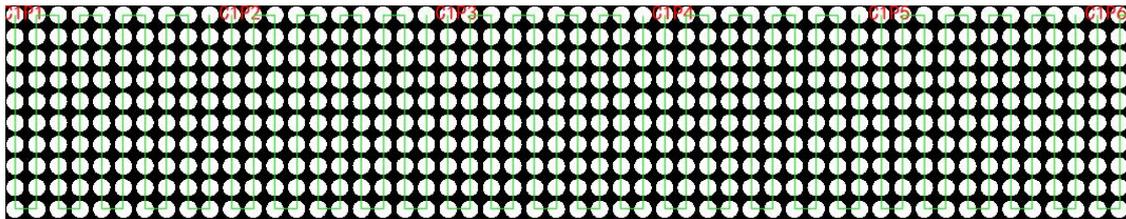
- 宽度：当前端口布线像素宽
- 高度：当前端口布线像素高
- 行间距：行与行之间可以自动间隔
- 列间距：列与列之间可以自动间隔
- 排线风格有两种：S型和Z型，默认为S型



选择输入口的方向，走线方向后序端口安规则布线：选择后序口按相同方式布线后序
控制器按规则布线：选择后序控制器按相同方式布线确定后随鼠标示意当前输出出口的
布线方式，选择相应的位置，点击即可布线



布线完毕如图：

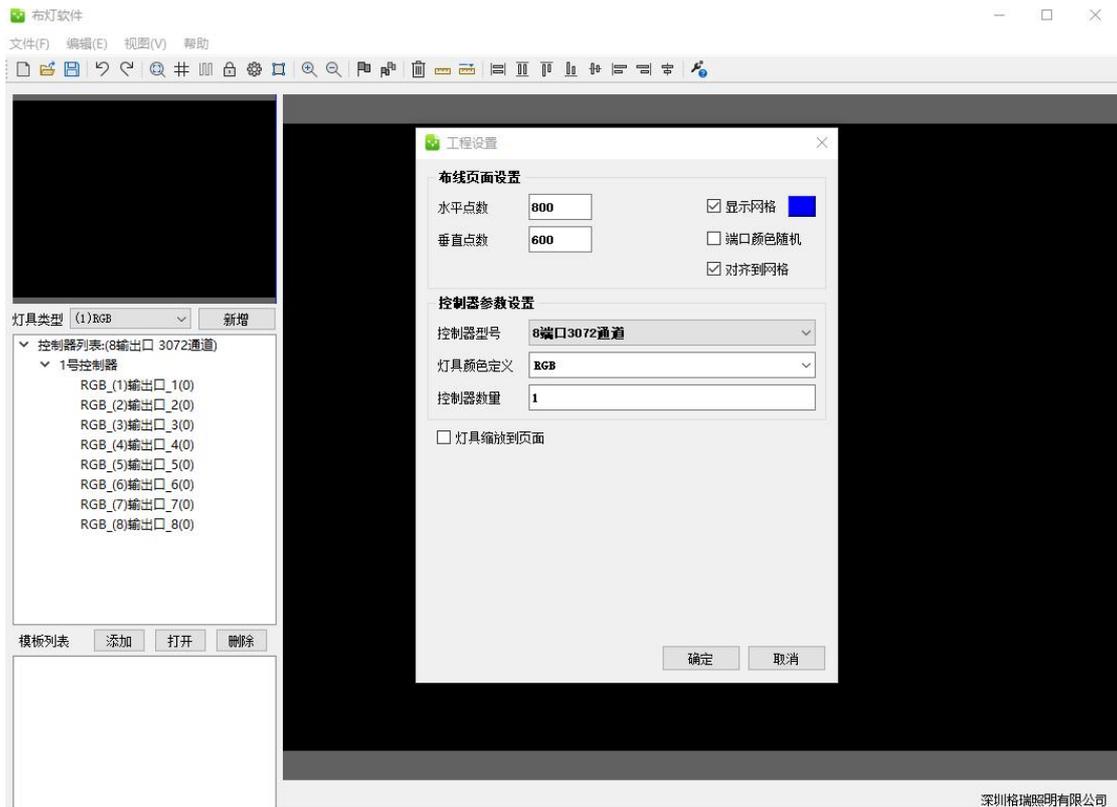


2、手动布线手动布线的操作以结合背景图的应用，做一个工程实例来说明

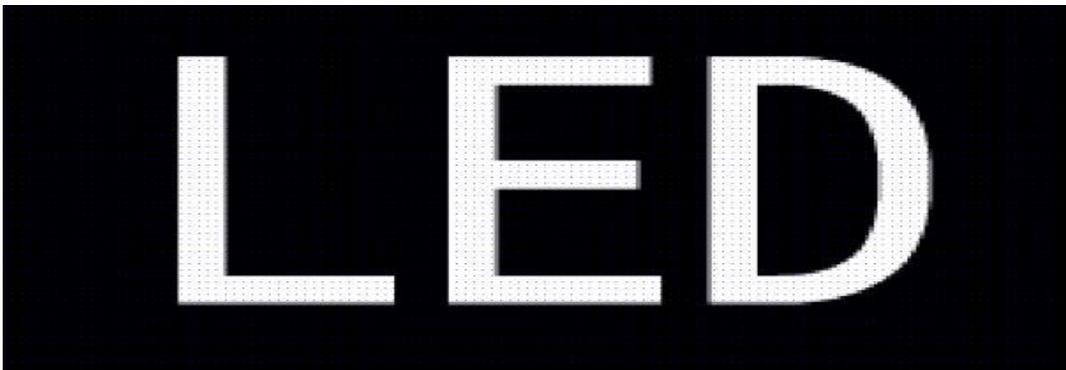
例：做一个宽度 120 点，高度 60 点，点间距为 3 厘米，字样为“LED”三个字的炫彩字

工程。

首先，根据工程计算，进行工程设置

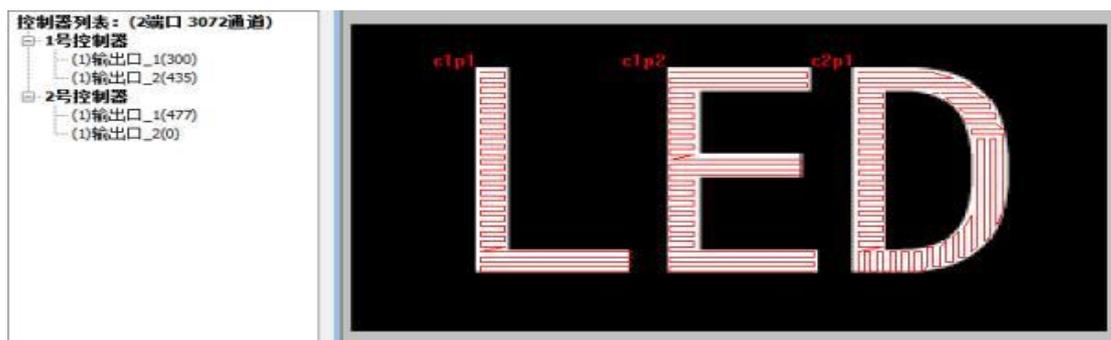


然后导入字样为"LED"的图片作为背景图，如下图



下面，我们借助背景图上布灯区域，将灯点布置连接起来。右键点击控制器输出口，选择右键菜单中“布线”选项中的“手动布线”选项，如下图所示：

布线完成如下图：



四、DXF 文件的导入及导出

1、DXF 文件绘制条件DXF 文件的绘制分为直线连接模式与线段端点连接模式。选用哪一种模式请根据工程实际情况来选择最适宜的方式。

(一) DXF 文件绘制的两种模式

(1) 直线连接模式：在绘制 DXF 文件中采用直线连接多个灯点，转折部分可用另一条直线连接，但是两条直接相交位置必须有一个灯点，直线需经过灯点的圆心，允许有圆心偏移,圆心偏移量 \leq 半径的 1/2。

(2) 线段端点连接模式：在绘制 DXF 文件中采用每两个灯点之间必须用一条独立的线段连接，两条线段之间需相交于灯点的圆心，允许有圆心偏移,圆心偏移量 \leq 半径的 1/2。

(二) DXF 文件绘制具体要求

(1)、直线连接模式：

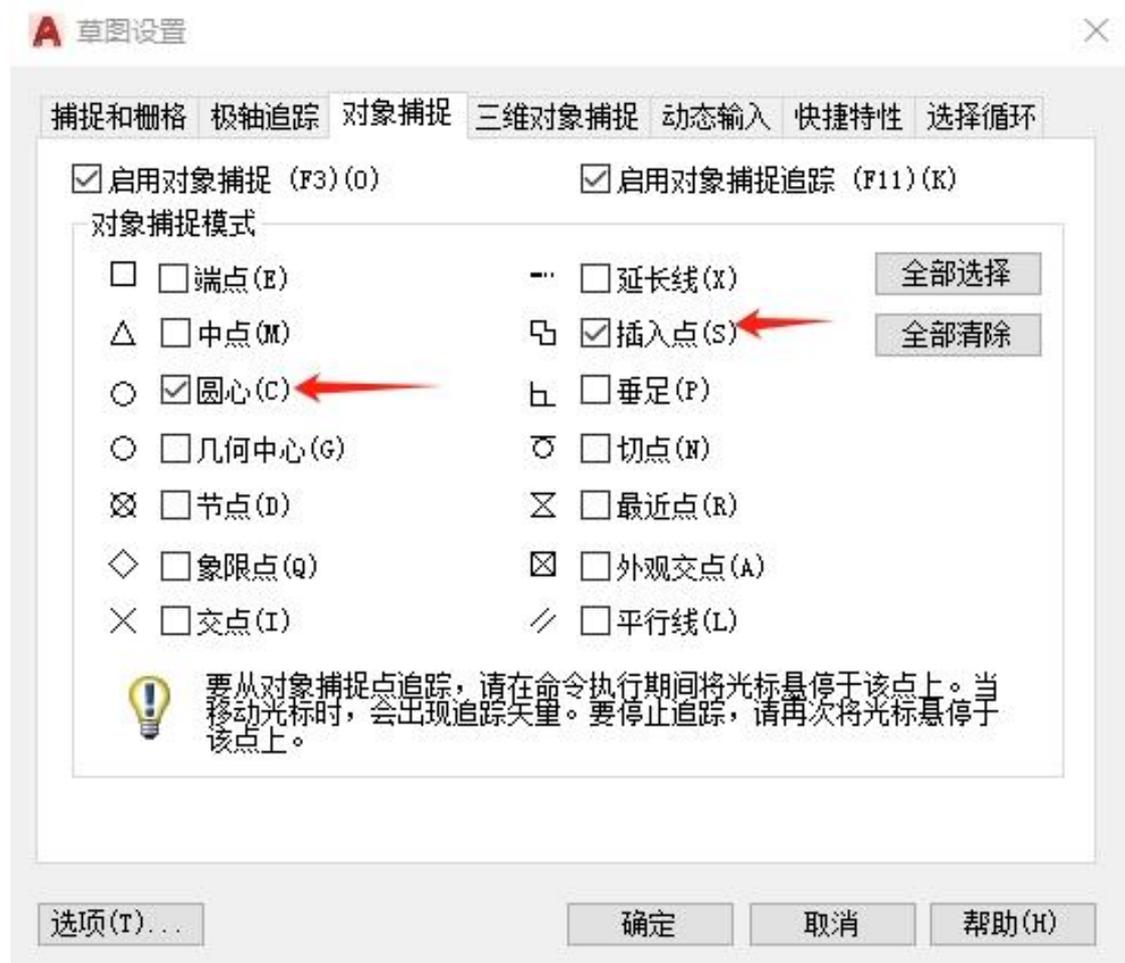
文件要求：文件保存为 “.dxf” 格式，2004 版与 2007 版皆可。画图要求：输出口——灯点——连线口：指控制器的输出口，文字采用单行文本，命名方式为 CnPn(第一个 n 是控制器的编号，第二个 n 是控制器的端口号)与 Pn (n 代表输出口的编号，如第 2 台控制器第 2 口编号为 P10)；点：灯具用圆来表示，灯点之间不要有重合；

线：灯点之间的连线采用直线连接多个灯点，转折部分可用另一条直线连接，但是两条直接相交位置必须有一个灯点，直线需相交于灯点的圆心，允许有圆心偏移,圆心偏移量 \leq 半径的1/2。控制器输出口到第一个灯点之间连线采用线段连接，需从单行文本的插入点

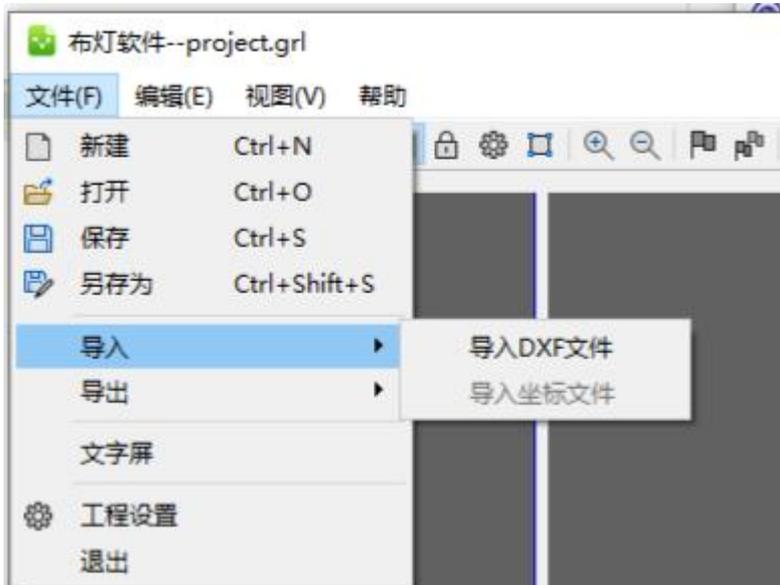
到灯点的圆心，允许有圆心偏移,圆心偏移量 \leq 半径的 1/2。

(2)、线段端点连接模式：

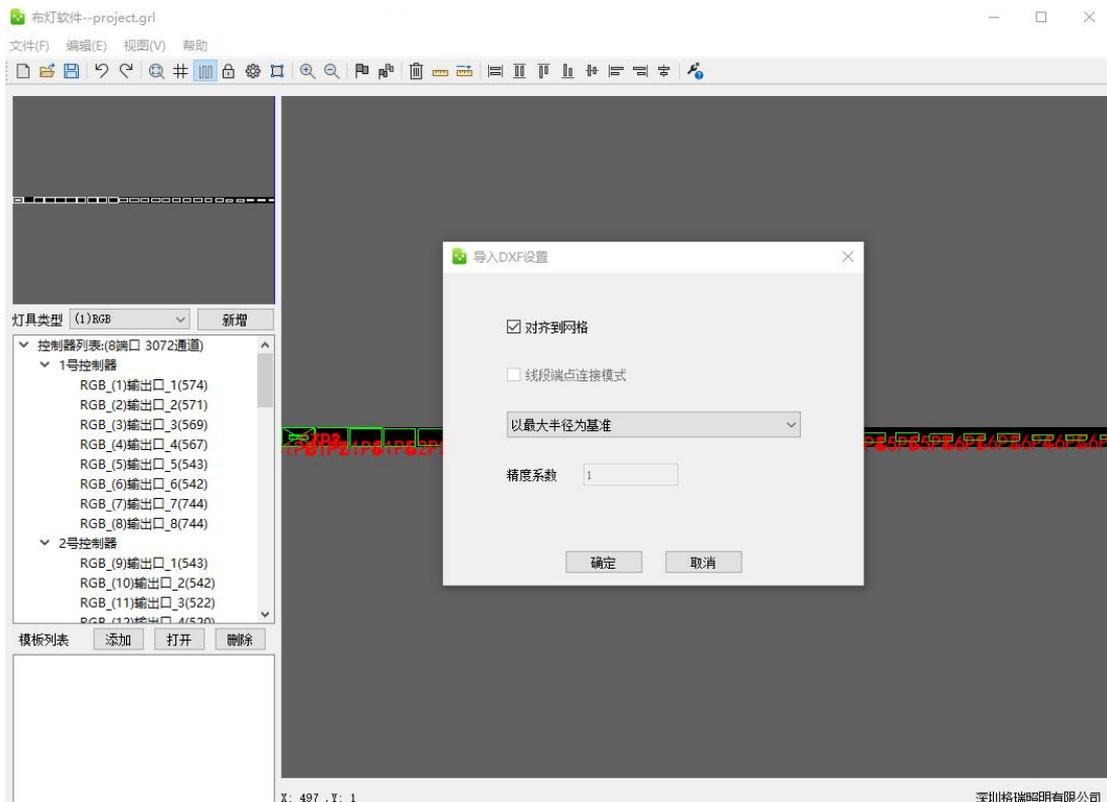
文件要求：文件保存为 “.dxf” 格式，2004 版与 2007 版皆可。画图要求：输出口——灯点——连线口：指控制器的输出口，文字采用单行文本，命名方式为 CnPn(第一个 n 是控制器的编号，第二个 n 是控制器的端口号)与 Pn (n 代表输出口的编号，如第 2 台控制器第 2 口编号为 P10)；点：灯具用圆来表示，灯点之间不要有重合；线：灯点之间的连线采用采用每两个灯点之间必须用一条独立的线段连接，两条线段之间需相交于灯点的圆心，允许有圆心偏移,圆心偏移量 \leq 半径的 1/2。控制器输出口到第一个灯点之间连线采用线段连接，需从单行文本的插入点到灯点的圆心，允许有圆心偏移,圆心偏移量 \leq 半径的 1/2。注意：AutoCAD 软件中灯点圆心与单行文本插入点的对象捕捉设置，如下图：



2、DXF 文件的导入选择“文件”下的“导入”，点击“导入 DXF 文件”，如下图所示：



选择相应的 DXF 文件后点击确定，即会弹出 DXF 文件导入设置界面，如下图所示：



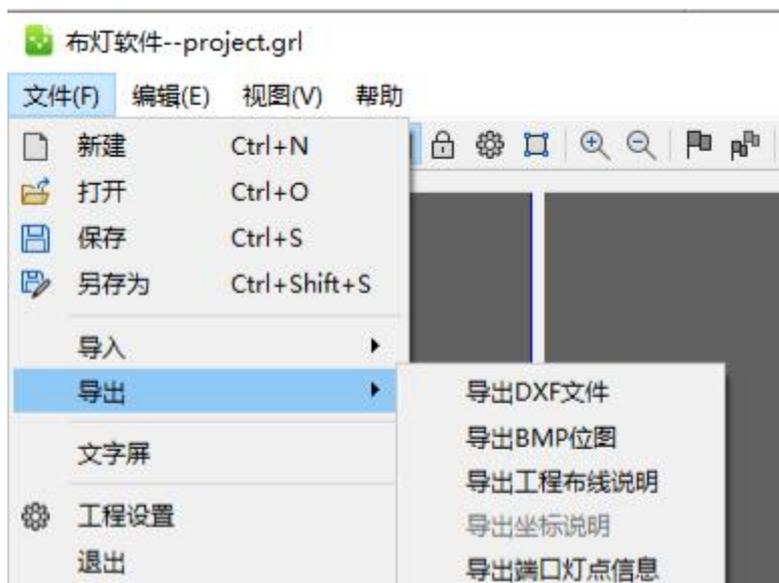
其中各个选项的意义如下所述：页面对齐到网格：CAD 文件的工程宽高度对齐到布线软件中的宽高尺寸；

- 线段端点连接模式：勾选时可以线段端点连接模式的 DXF 文件，取消勾选即可导入直
线连接模

式的 DXF 文件；

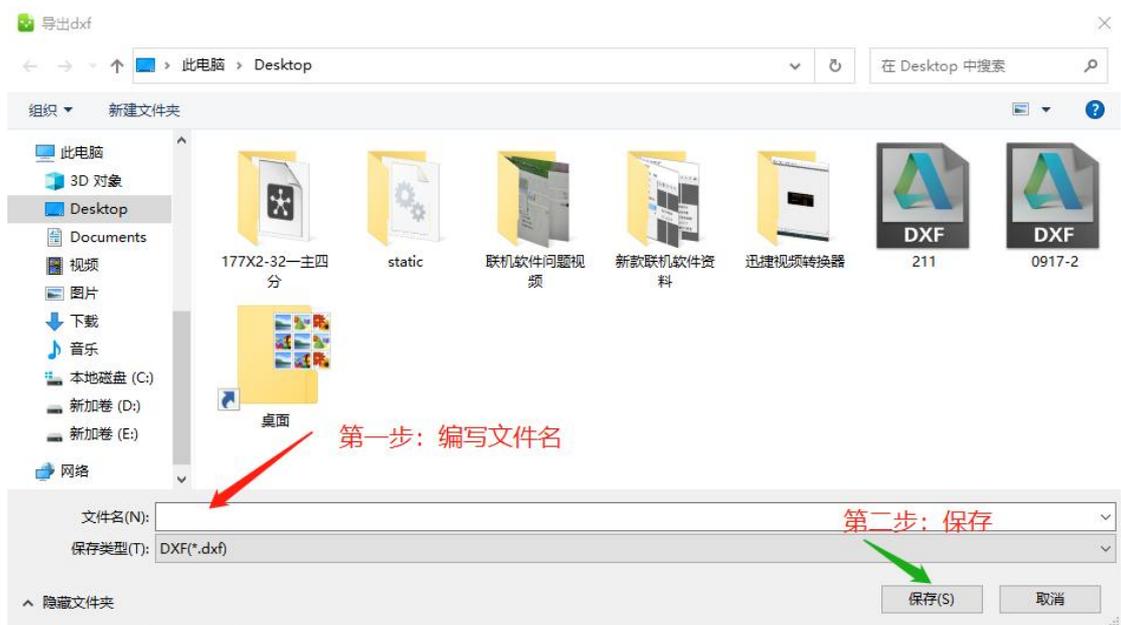
- 多端口点重叠：当很多端口交叉点布线重叠的时候的时候可以勾选此选项
- 以最大半径为基准：导入 DXF 时以最大灯点的半径作为计算基准选择相应的参数设置后点击确定，即可完成 DXF 文件的导入。

3、DXF 文件的导出选择“文件”下的“导出”，点击“导出 DXF 文件”，如下图所示：



- 导出DXF文件：导出CAD的布线图纸
- 导出BMP位图：导出参照位图（做静态色）
- 导出工程布线说明：控制器、端口、灯具等信息 Text 文本
- 导出坐标说明：点位坐标
- 导出端口灯点信息：端点灯具信息

弹出“输出 DXF 文件”对话框，如下图：



点击“文件”在相应的路径下输入导出的 DXF 文件名称，然后点击保存。其中可以根据实际情况勾选“输出控制器端口编号”。

最后点击“确定”即完成 DXF 文件的导出。

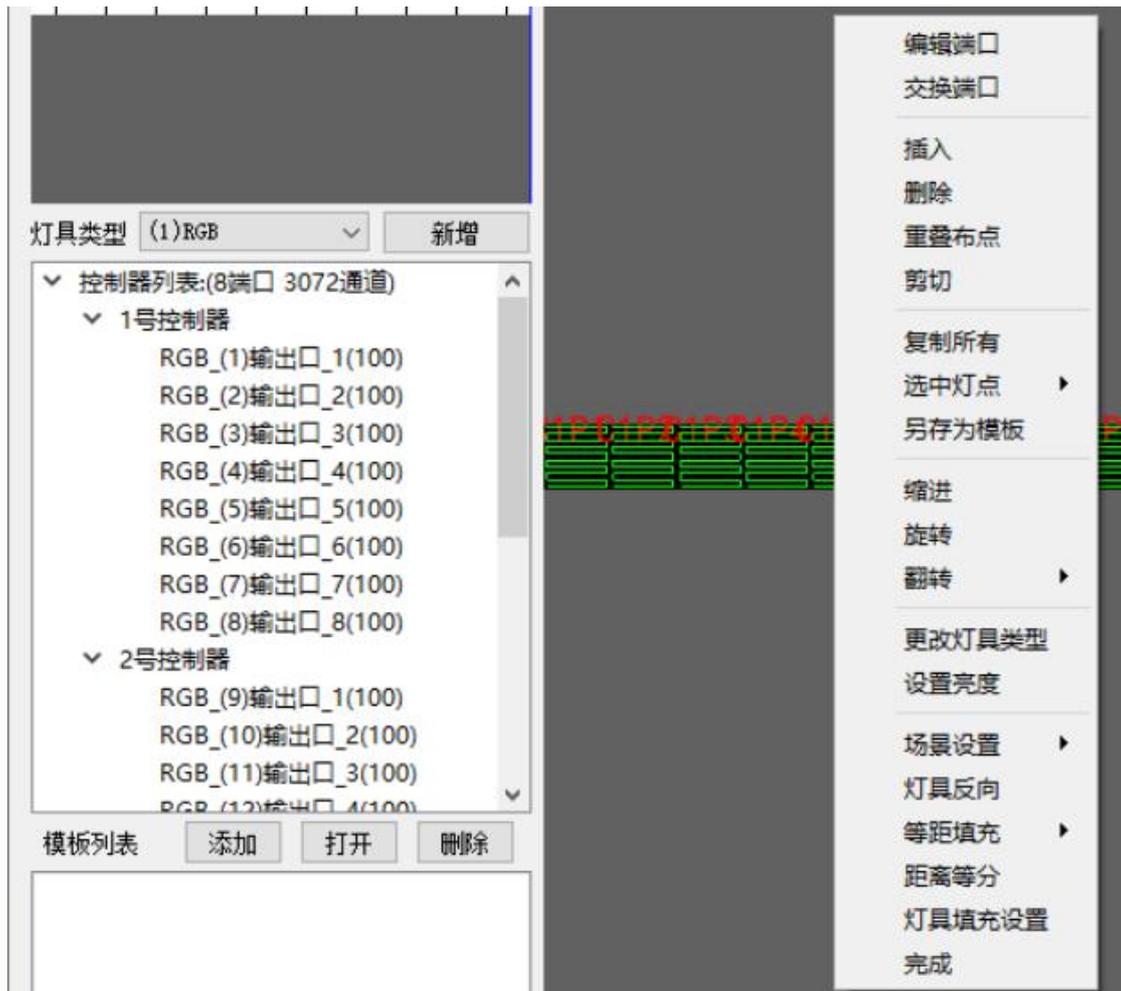
导出BMP位图：主要应用于做 1：1 比例的视频素材或者做静态色。

五、其他说明

1、鼠标或键盘键的操作：滚动鼠标滚轮可放大缩小工作区；按鼠标滚轮或右键拖动可移动显示区域；

按鼠标左键框选，可选择参考点，对选中的参考点进行编辑；

按鼠标右键（灯具布线后，选择灯具点右键），如下图所示：



手动布线里鼠标滑动方向（上下左右以及斜角滑动）得到的布线矩阵区域内的灯点连接走向不

同删除从某一编号至某一编号的布线货灯具：按 shift 键选择要删除的起始编号在选择结束编号（在已结束当前口布线的状态下才能使用。）

连续布线：手动布线时，选择布线的起始位置，按住 shift 键选择结束位置按鼠标左键，自动从起始到结束点布线；

抽点：手动布线时，选择布线的起始位置，按住 shift 键选择结束位置按鼠标右键，输入要布的灯点数，确定；

让某灯具常暗：选择灯具，拖出黑色显示区外；

选择多个灯具:按 CTRL 多选；

按 SHIFT 时选择端口灯具的第一次和第二次单击之间的灯具（按布线排列）；端口布灯具

时:按 Shift+ 鼠标左键,再单击左键确定进行直线布线.

按 Shift+ 鼠标右键,弹出窗体指定直接间布指定个灯具.

按 ESC:结束布线; 鼠标双击:结束复制端口模式;

按住鼠标右键,进行布线场景的移动

片段，View（视图）说明



首先点击“新增片段”

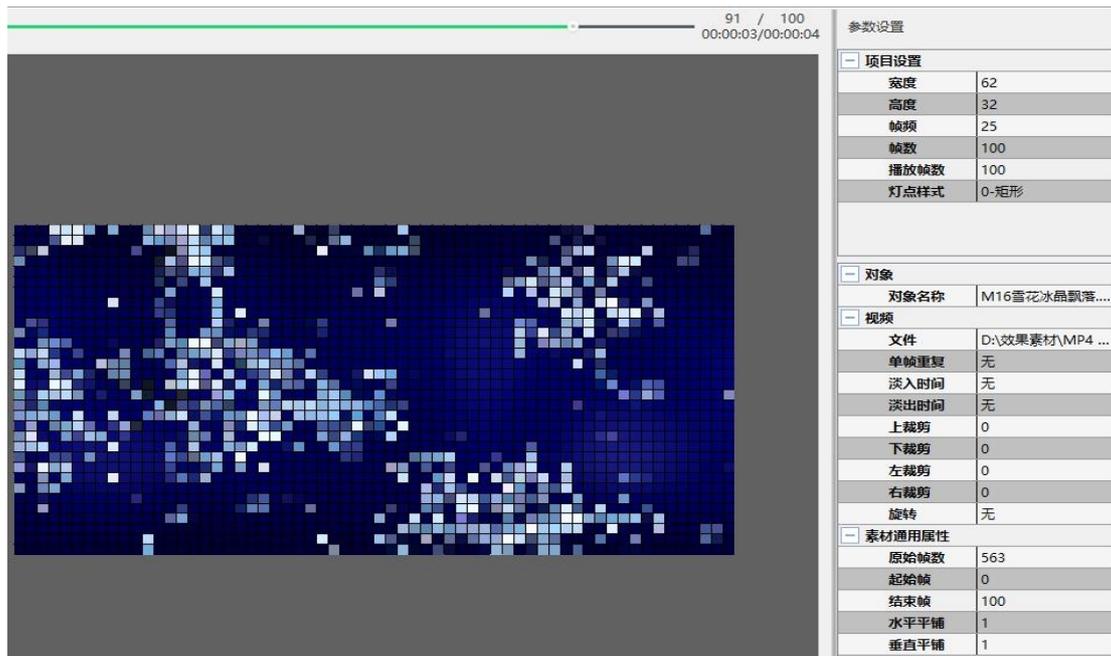


右键即可导入视频文件、炫彩特效、转场效果及多彩文字，并可插入背景图片及屏幕捕捉动画，其中专场效果是添加于片段的前面。

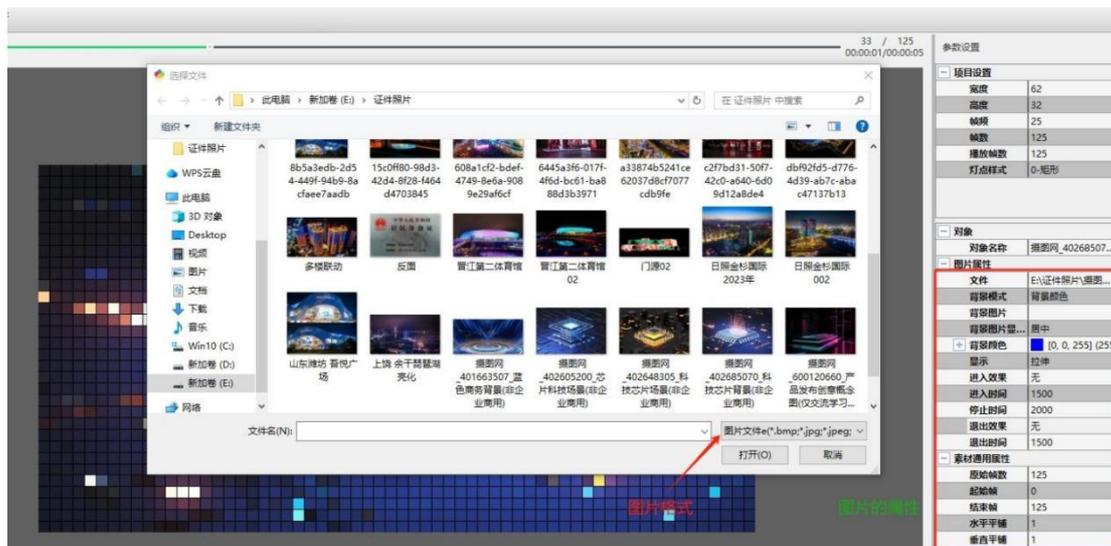




1、本地视频：导入“本地视频”，选择相应的视频文件，并可以设置该视频文件的起始帧、结束帧、水平平铺数量、垂直平铺数量，如下图所示：



2、本地图片：



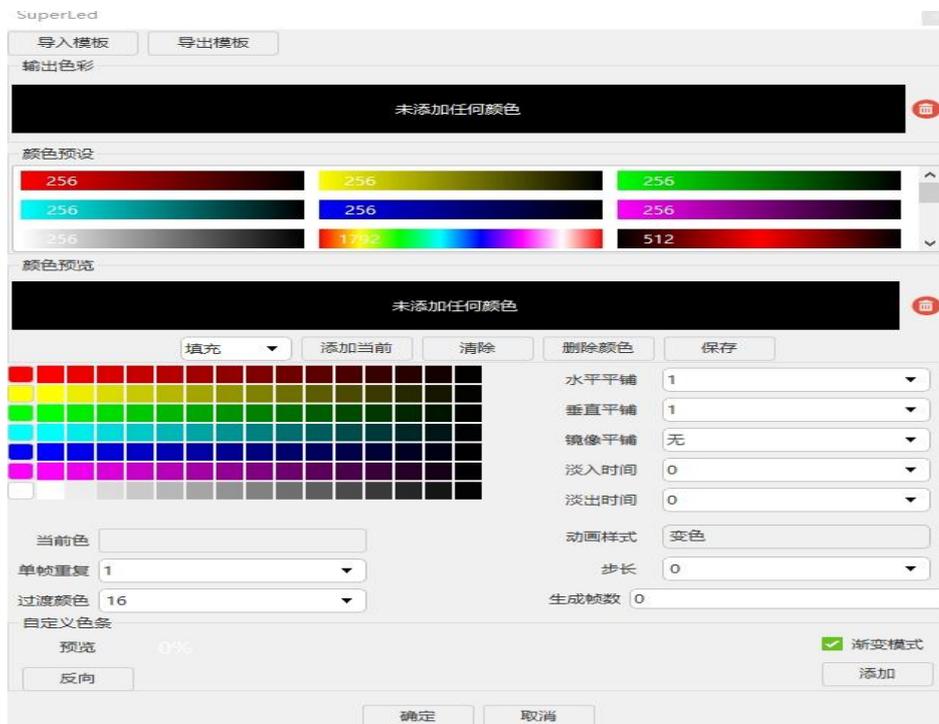
图片格式、背景色、帧数、开始帧、结束帧以及图片的动作方式以及播放方式

3、单行文本



文字属性、字体、字体大小、文本颜色、移动方向、背景色等一系列文本操作属性

4、Color Plus:

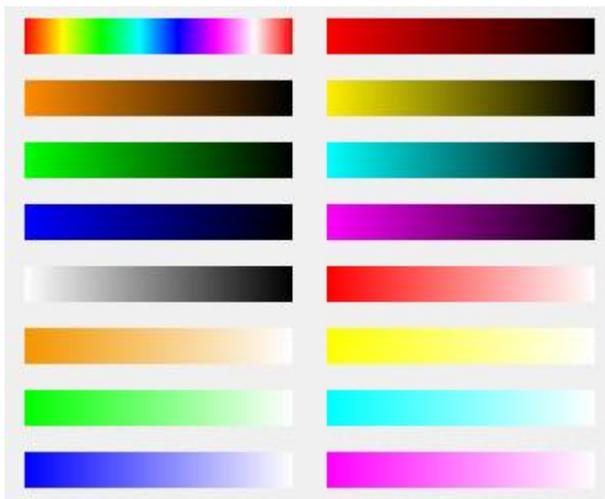




右键添加“Color Plus”，即会弹出炫彩特效的模板设置对话框。其中预设多种效果，并可以对

模板进行相应的设置。模板文件支持导入与导出。其中下图所示即为所选的模板预览区

域：下图所示为多种预设的模板：



5、视频捕获

Super Led支持录制屏幕动画作为素材导入，右键选择“视频捕获”，在相应的路径下

创建视频文件的名称，调整抓取屏幕区域的大小位置及动画帧频，点击  即可开始录

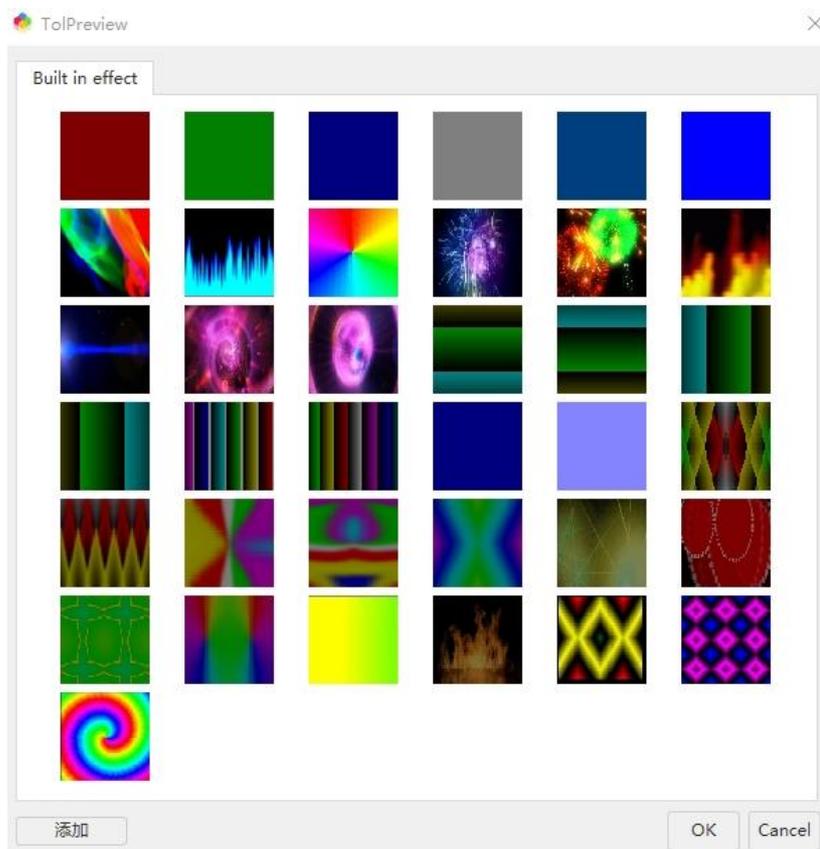
制。如下图所示：



6、背景图片

右键添加“背景图片”，按照图片保存的路径选择图片后打开，即可导入背景图片。导入的背景图片即会显示在动画预览区域，同时也会显示在布线软件中。

7、内置效果：



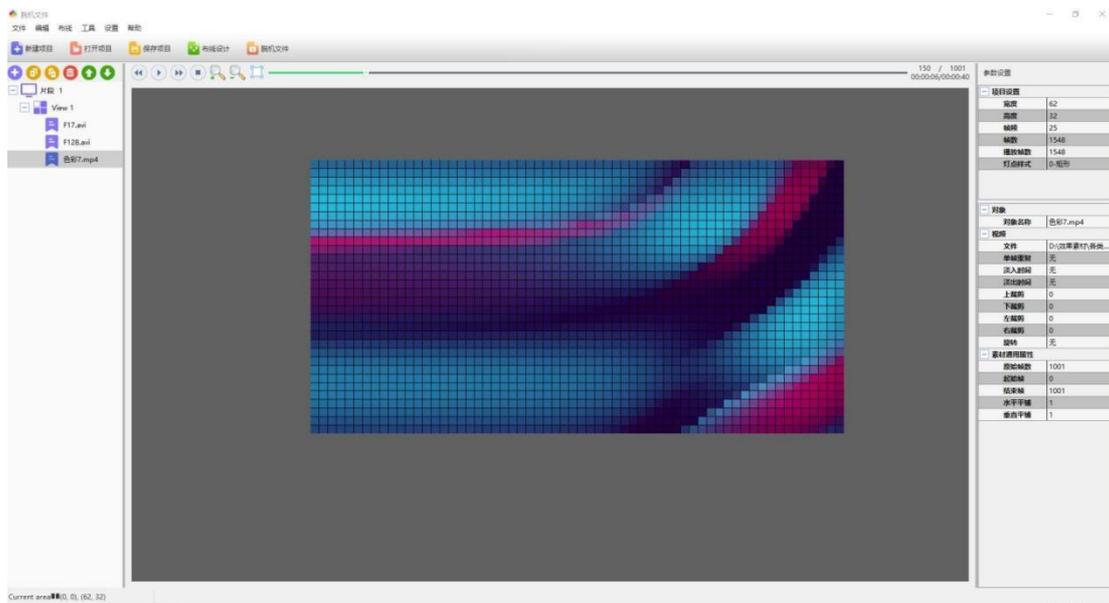
Super Led 软件集成了集成了简易动画软件，能够快速、简捷及准确的制作出跳变、渐变等动画，灰阶变化为 256 级 (0~255)，动画变化细腻流程。

其界面功能定义如下：

素材编辑：通过添加或者减少来设置其颜色的数量与色值；

动画时序编辑：通过时序编辑可以设置颜色之间变化的样式与帧数。

三、播放预览



1、预览设置:



-  播放上一片段
-  放大
-  播放下一片段
-  缩小
-  播放
-  停止

2、参数设置：

参数设置	
[-] 项目设置	
宽度	62
高度	32
帧频	25
帧数	1548
播放帧数	1548
灯点样式	0-矩形
[-] 对象	
对象名称	F128.avi
[-] 视频	
文件	D:\效果素材\各类...
单帧重复	无
淡入时间	无
淡出时间	无
上裁剪	0
下裁剪	0
左裁剪	0
右裁剪	0
旋转	无
[-] 素材通用属性	
原始帧数	203
起始帧	0
结束帧	203
水平平铺	1
垂直平铺	1

项目设置

对象名称

视频属性

素材通用属性

参数设置中主要分为项目设置、对象、视频、素材通用属性，如上图所示。

A、项目设置：

- 宽度：当前项目的宽度点数；
- 高度：当前项目的高度点数；
- 帧频：动画播放的帧频；
- 帧数：当前项目所有动画的总帧数；
- 播放帧数：当前播放的帧数；
- 灯点样式：分为圆形、矩形、横条及竖条，如右图所示：



B、对象：使用的素材

- 对象名称：使用素材保存的名称

C、视频设置：

- 文件：使用素材视频的保存路径
- 单帧重复：放慢播放帧频
- 淡入时间：片段之间切换过渡时间
- 淡出时间：片段之间切换过渡时间
- 上裁剪：裁剪上截面
- 下裁剪：裁剪下截面
- 左裁剪：裁剪左截面
- 右裁剪：裁剪右截面
- 旋转：视频素材旋转

D、素材通用属性：

- 原始帧数：视频素材没使用前总帧数
- 起始帧：从多少帧开始
- 结束帧：到多少帧结束
- 水平平铺：水平面复制
- 垂直平铺：垂直面复

一个完整的项目文件，需包括控制器列表，图纸，素材，脱机文件几个部分，缺一不可。如上图纸布线已经完成，接下来我们要对项目进行添加素材（视频，图片，文字等）。

操作步骤如下：

1、新建片段

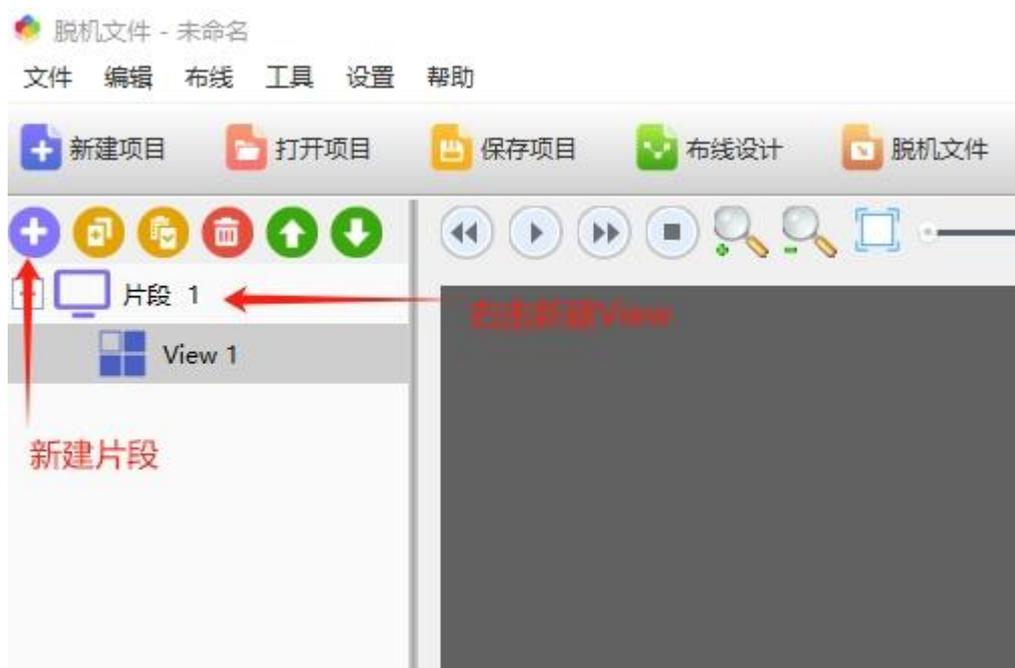
- ◆ 新增视图：新增一个视图文件
- ◆ 导出此片段：导出这个片段文件
- ◆ 视图纵向均分：视图纵向平均分
- ◆ 视图水平均分：视图水平平均分
- ◆ 视图全屏：全屏预览
- ◆ 重命名：重新命名
- ◆ 删除：删除片段

2、新建试图

3、添加视频文件，图片，文字等

4、设置素材（上下移动，上下左右裁剪，是否平铺等）

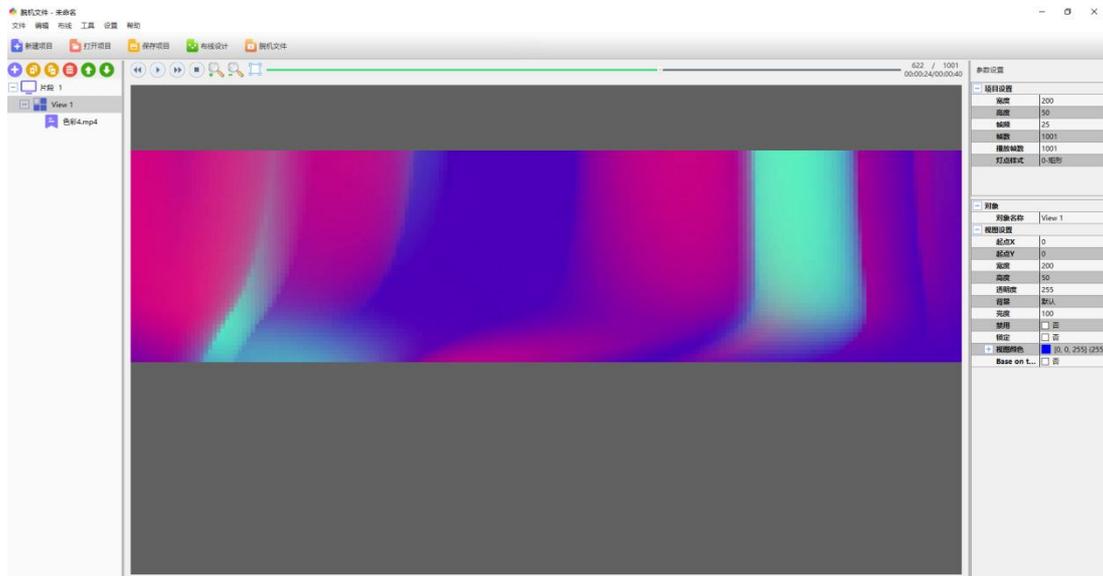
5、项目参数设置



右击添加素材（视频，图片，文字等）



添加素材 预览



当前片段和素材可以编辑：

点击片段：项目设置、对象、试图设置

点击View：项目设置、对象、视频素材、素材通用属性

片段：代表文件格式，一个片段代表一个OFF001.arm文件

View：代表素材的播放大小，一个片段可同时使用多个View

片段、View可进行下列操作：



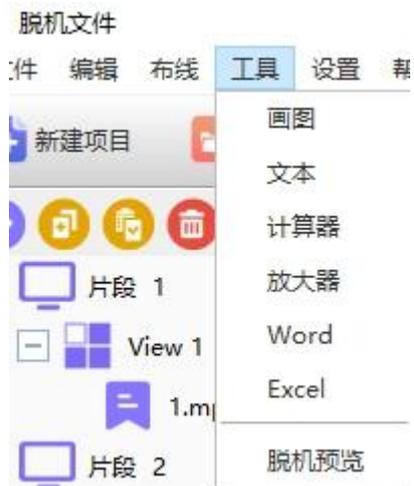


参数设置：

- 1、文件保存路径:脱机文件的位置。
- 2、分区模式：主控，一体机输出的模式不同，有区分根据实际运用。
- 3、芯片选择：根据灯具选择。
- 4、是否片段合并：片段合并、片段分开。
- 5、是否使用图纸提取密码：图纸密码。

脱机文件预览

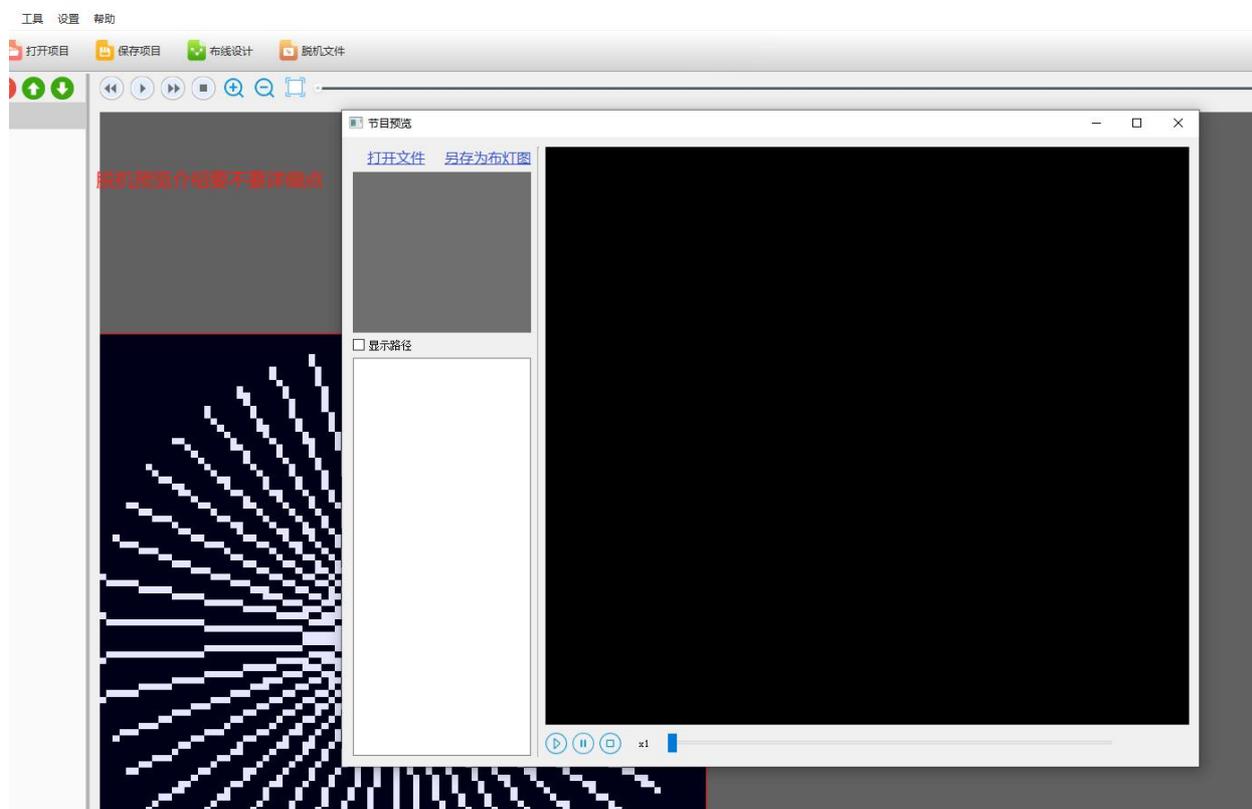
在很多时候，我们程序员做了效果文件发给客户，客户需要提前预览下效果或者之前做的项目找不到项目，不知道是什么效果可以预览输出文件，下面介绍下：



脱机文件（拷贝到SD卡的数据文件）

第一步：点击“工具”

第二步：点击“脱机预览”显示如下图：



第三步：点击“打开文件”选择需要预览的脱机文件，打开即可预览

常见问题及回答

◇视频文件与炫彩特效是否可以在一个片段中?

◆不可以，在 Super LED 中视频文件与多彩文字，或者炫彩特效与多彩文字可以在一个片段中，其中视频文件与炫彩特效是作为多彩文字的的背景动画。

◇动画宽高大小可以与布线文件的宽高不一致吗?

◆不可以，因为当布线文件保存时，动画会自动对其到布线文件的宽高大小。

◇在布线中，布线时灯点之间加入虚点怎么实现?

◆先按照布线连接方式紧密布线，布线完成后再用过工程设置，输入加入虚点后的宽度或者高度，勾选“灯具缩放到页面”即可完成拉伸。

◇Super LED 是否作为动画效果制作软件?

◆可以，Super LED软件中预设了多种炫彩特效及多彩文字，在设置好动画效果后可以将动画导出为 AVI 视频文件。