

datavideo



字幕軟體 (TC-200專用)

CG-200

操作指南

www.datavideo.com

目錄

FCC 聲明.....	5
安裝注意事項.....	5
產品保固	7
產品保固準則.....	7
三年產品保固.....	8
廢品處理	8
產品介紹	9
產品特色.....	9
最低系統需求:.....	10
重要注意事項:.....	10
CG-200 搭配 TC-200 的設定範例.....	12
軟體安裝	12
概述 – 使用者介面.....	15
開啟預覽窗格.....	16
啟動 HDMI 輸出	17
設定>偏好設定 (SETTINGS > PREFERENCES)	17
<i>Mode</i>	19
<i>HDMI Connection</i>	19
<i>Do not restore monitor configuration on exit</i>	19
<i>Alternative vertical sync method</i>	19
<i>Pages / Projects Folder location</i>	19

<i>Use large icons in toolbars</i>	19
<i>Setting a safety Margin</i>	19
添加簡單 CG 物件	20
OBJECT PROPERTIES 對話方塊	21
BACKGROUND	22
TEXT.....	22
TEXT SOURCE	22
PRESENTATION.....	22
建立一個簡單的人物字幕條 (LOWER THIRD OVERLAY)	23
加入時鐘	28
加入靜態 LOGO	30
顯示一影像序列	36
GROUPING(群組)	38
HOTKEYS	45
SCRIPTS	47
SCRIPT EDITOR 簡介.....	47
SCRIPT EDITOR 操作範例.....	51
如何建立一個 SCRIPT 檔案.....	51
AUTOMATION	58
AUTOMATION 操作範例	61
PLAY ON SPECIFIC TIME	61
PLAY ON HOTKEY	67

物件指引(OBJECT NAVIGATOR)	71
物件指引功能介紹.....	71
以不同語言顯示 CG-200 使用者介面	75
進階功能 – 利用變數來取代文字	77
框架內的文字.....	77
CLOCK 變數.....	77
字串格式選項如下:.....	77
CSV FILE.....	78
全球服務與支援	80

產品和服務免責聲明

本使用說明書中提供的資訊僅作為指南。一直以來, Datavideo 努力提供正確、完整和適當的資訊。但 Datavideo 無法排除本手冊中的一些資訊可能不正確或不完整, 本手冊可能包含打字錯誤、資訊遺漏或不正確資訊。Datavideo 建議您重複確認此文件資訊的準確性。Datavideo 不負任何遺漏或錯誤的責任, 或任何之後本手冊內所提供的資訊造成的損失或損害。本手冊內容或產品相關更進一步的資訊可聯絡您當地的 Datavideo 辦公室或經銷商取得。

FCC 聲明

這個設備遵照 FCC 規則第 15 節，操作程序受限於以下二個條件：

- (1) 這個設備不能導致有害的干擾。
- (2) 這個設備必須可接受任一種干擾，包括可能導致非預期操作的干擾。

安裝注意事項



1. 使用前，請先仔細閱讀本說明書，並請妥善保存本說明書。
2. 請確實遵守產品上所標示的警告標誌及說明指示。
3. 清潔本機器前，請先拔掉電源插頭。勿用液態或腐蝕性清潔劑，使用一般濕布清潔擦拭即可。
4. 請勿在靠近水的地方使用本產品。
5. 請勿將產品置放在不平穩的地方，像是手推車、立架等，以免掉落造成產品嚴重損害。
6. 本產品外殼、背部及底部的開孔是為了散熱用的，請勿覆蓋或塞住這些開孔，以免造成機器過熱。避免將本產品置放在床、沙發、毯子...等表面類似的物品上，才不會塞住開孔。請勿將本產品置放在靠近火源、暖氣爐或熱氣口的地方。除非確定有適當的通風口，否則請勿將本產品置放在一個密閉式的空間裏。
7. 本產品所使用之電源，請依照電源轉換器上的標示。
8. 避免讓任何東西壓到本產品的電源線，也避免將本產品壓在別的電源線上。
9. 使用延長線時，請確認所使用的總電量 / 總安培數，不得超過延長線所負荷的總安培數。而插入牆壁插座中所使用的總電量則不得超過15安培的限度。

10. 請勿在機體開孔塞入任何東西，以免觸電或引起短路走火；請勿在本產品上潑濺任何液體。
11. 請勿擅自進行拆解維修。如擅自打開蓋殼，將會使你暴露在電壓或其他的危險下。請向服務人員洽詢所有的服務事項。
12. 如有下列情形發生，請將本產品的插頭拔掉，並向合格的經銷商或服務人員洽詢：
 - a. 電源線或插頭有損害或散開剝落的情形。
 - b. 有液體滲進本產品中。
 - c. 如果本產品曾淋到雨或被潑到水。
 - d. 如已依照本使用說明書之操作規則，仍無法正常使用時。只可調整本使用說明書中所提到可以調整的地方，因為其他地方的調整如果不恰當，有可能會導致本產品受損害，而且會讓合格的技術人員花更長的時間維修，才能恢復到原來的狀態。
 - e. 如果本產品曾掉落或機體曾受損害。
 - f. 如果本產品的性能有異常的改變，請洽詢經銷商。

產品保固

產品保固準則

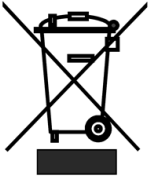
- 產品自購買日起皆有一年生產瑕疵保固
- 保固期內任何維修需提供原始購買發票或其它相關文件證明
- 產品保固期限自購買日期起算；購買證明遺失或購買日期未填寫者，以產品出廠日期加 30 天為保固起始日
- 所有非 Datavideo 製造的產品（沒有 Datavideo logo 的產品）從購買日起保有一年的保固期。
- 因意外(天災、地變、雷擊等意外事故)、不當使用(如液晶破裂、液體、沙粒、塵土滲入、受潮等)、未經 Datavideo 授權人員所進行之維修或修改，皆不在保固範圍內
- 因電腦系統病毒和惡意軟體造成的損壞不在保固範圍內
- 未經授權自行安裝電腦的第三方軟體所造成的損壞不在保固範圍內
- 所有文件或運送費用包含保險皆由購買方所負擔
- 任何其它性質的索賠皆不在保固範圍內
- 包括耳機，線材、電池、金屬零件、外殼、電纜捲筒和易損零件在內的所有配件均不在保固範圍內
- 保固僅在產品購買的國家或地區有效
- 本產品保固準則不影響您的法定權利

三年產品保固

- 自 2017 年 7 月 1 日起凡購買 Datavideo 產品, 30 天內至官方網站登錄註冊或向當地 Datavideo 分公司或其授權經銷商提出申請, 即可免費從一年升級為三年保固
- 消耗性產品如 LCD 面板、DVD Drives、硬碟、固態硬碟、SD 卡、USB 隨身碟、燈光、非 PCIe 板卡和第三方提供的 PC 電腦組件僅維持一年保固
- 如欲升級為三年保固, 需在購買日 30 天內於 Datavideo 官方網站註冊, 或於當地 Datavideo 分公司或其授權經銷商處註冊



廢品處理



本產品符合歐盟 WEEE 廢電子電機設備指令

為了應付日漸增加的廢電子電機廢棄物, 減輕掩埋場及焚化爐的負擔, 防止廢電子電機廢棄物中所含之有害物質進入環境, 歐盟於 2003 年 1 月 27 日通過「廢電子電機設備指令」(Directive on the Waste Electronics and Electrical Equipment WEEE), 要求製造商必須負起收集、回收並妥善處置廢電子電機產品。您購買本公司產品將不會成為廢棄物, 它會有效的回收並加以處理。

產品介紹

感謝您選購 Datavideo CG-200 字幕軟體 (TC-200 專用)。

CG-200 為依易學且快速上手的概念而設計，且提供了許多專業的功能。它讓使用者能當場利用 Windows 系統筆電創造專業的疊加字幕(overlay)，而不需使用已安裝 PCIe 卡的高端個人電腦。

CG-200 可從一般的 Windows 系統筆電或 PC 上，透過 HDMI 連接，輸出一個由電腦產生的影像串流(video stream)。CG-200 所輸出的影像格式為 4:2:2 YCbCr+Alpha 而非 RGB。需要特殊的硬體設備，如 Datavideo 的 TC-200 字幕機或 Datavideo 的導播機，諸如 SE-2200、SE-2800、SE-2850 及即將推出的 TC-100 字幕機等來分離影像及透明度和半透明度 (Alpha Channel)。

此手冊只會針對 CG-200 軟體做說明，關於 TC-200 字幕機及 SE-2200 導播機則請參考其各自的手冊。

產品特色

- ◆ 支援 PAL、NTSC 及 HD 影像解析度，最高達 1080
- ◆ 支援透過 HDMI、DVI 及 Display Port 來將 CG 字幕輸出*
- ◆ 支援基於 Windows 的 TrueType / OpenType 字型。
- ◆ 具備時鐘功能，HH:MM 或 HH:MM:SS。
- ◆ 具備倒數計時器，HH:MM:SS。
- ◆ 具備計時器，HH:MM:SS。
- ◆ 載入具備 alpha 通道的 PNG、TGA 及 GIF 影像
- ◆ 可自 CSV、RTF 及 TXT 檔案中載入文字
- ◆ 水平文字滾動(Horizontal text crawls)
- ◆ 垂直文字滾動(Vertical text rolls)
- ◆ 可將文字及動畫做為字幕
- ◆ 可調整文字及其它物件的透明度
- ◆ 可定時或手動啟動轉場效果

最低系統需求:

- * Windows XP, Windows 7, Windows 8 或 Windows 10
- * DirectX 9.0c June 2010 或更新版本
- * 具備二個輸出的DirectX9相容的顯示卡。
第二個輸出需為HDMI或DVI接口
顯示卡之記憶體至少需達256 MB

重要注意事項:

*CG-200採用Windows DirectX技術，為確保用戶的系統運作的都是最新版本，CG-200安裝程序將會執行DirectX Websetup 線上安裝。

或自下列網址下載完整的DirectX最終用戶可再發行組件：

https://download.cnet.com/Microsoft-DirectX-Redistributable-June-2010/3000-2121_4-10176490.html

請自上述網址下載 DirectX 9.0c 離線安裝檔。雙擊下載的檔案並將其解壓縮至一個暫存資料夾，並請在此資料夾中雙擊「DXSETUP.exe」，即可開始安裝Direct X9.0c。

* 既然Windows內部元件被用來呈現CG-200的文字，CG-200需要Clear Type技術（此技術為Windows用來使顯示在LCD螢幕上的文字更加平滑之用）是被關閉的。CG-200會在程式啟動時自動將其關閉並在退出時儲存使用者設定。這可能會導致在執行CG-200時，Windows使用者介面在視覺上看起來有輕微劣化的情形。

* 因CG-200利用Windows RTF元件來呈現文字，它將取決於Windows的DPI

設定。如檔案被用不同的DPI設定儲存於電腦中，則文字可能會顯示得較大或較小。CG-200提醒用戶注意是否有檢測到此種不匹配的狀況。

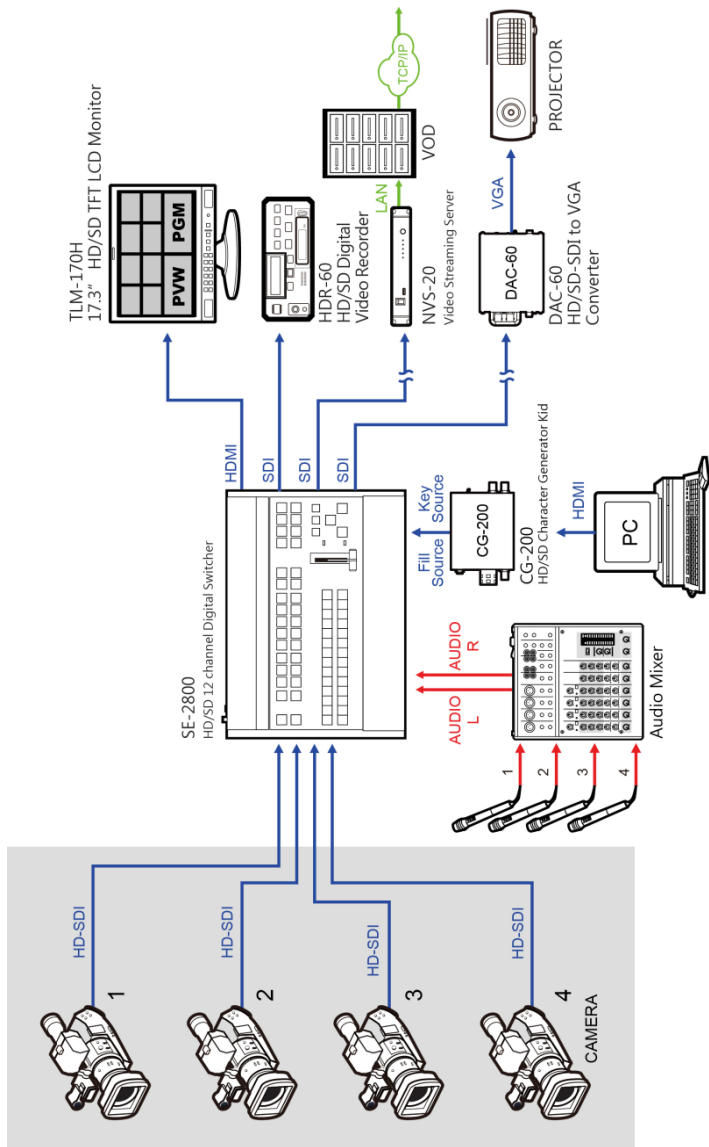
* CG-200為一即時的軟體，可在每秒將HDMI輸出更新50或60次。要達到此條件意味著珍貴的電腦運算資源不能被其它軟體所消耗。當CG-200運行時，請試著不要開啟任何其它的前台任務。


* 桌面增強效果(例如Windows Aero)亦會消耗許多顯示卡的資源，這就是為何CG-200開啟時會將其關閉且在退出時儲存使用者設定的原因。

* HDMI通道需能達到精確的畫素對畫素輸出，否則影像和透明度/半透明度(Alpha Channel)無法適當的被分離。遺憾的是，有些顯示卡預設即啟動過掃描(overscan)或欠掃描(underscan)模式。這會導致影像邊緣的黑邊或將影像放大到其中一些部份變得完全不可見。因不可能用程式將此功能關閉，所以過掃描/欠掃描功能需以手動關閉。

CG-200 搭配 TC-200 的設定範例

軟體安裝



步驟 1: 請按下  CG-200_Install.exe 圖示來安裝 CG-200 軟體。

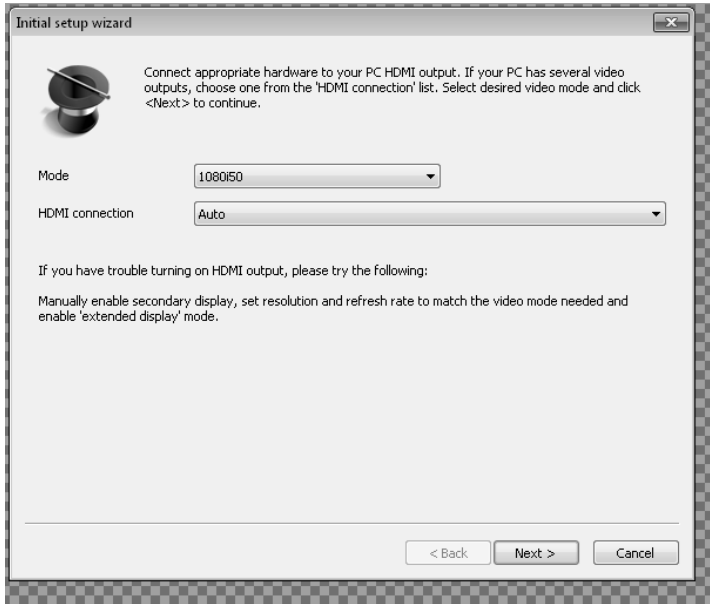
步驟 2: 請遵循以下安裝精靈來安裝軟體。 .



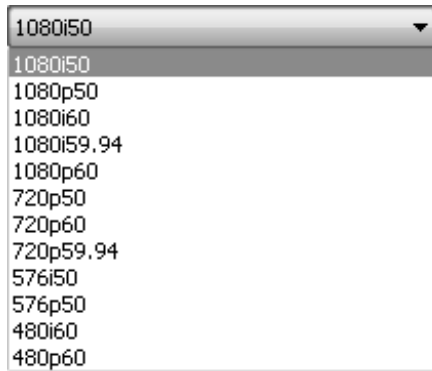
步驟 3: 當安裝完成後，請雙擊桌面圖示來啟動軟體。

初始設定精靈

在第一次使用時可直接設定所需的影像模式。

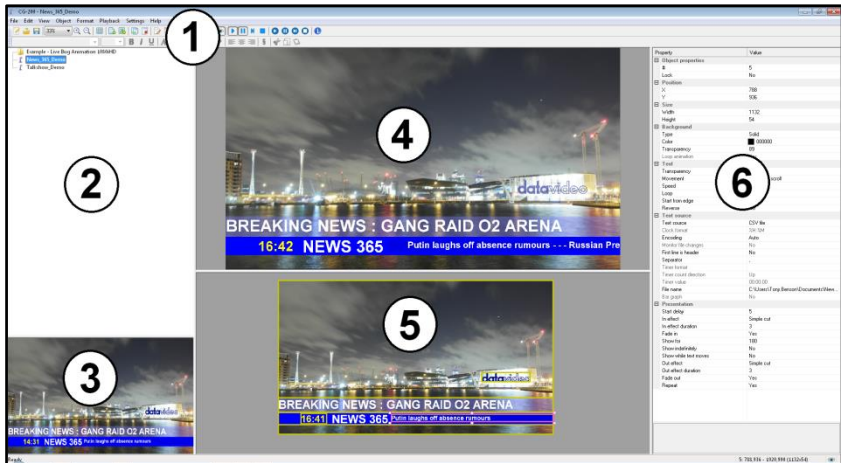


請按下下拉式選單並選擇您偏好的模式並按下 **Next**(下一步)。



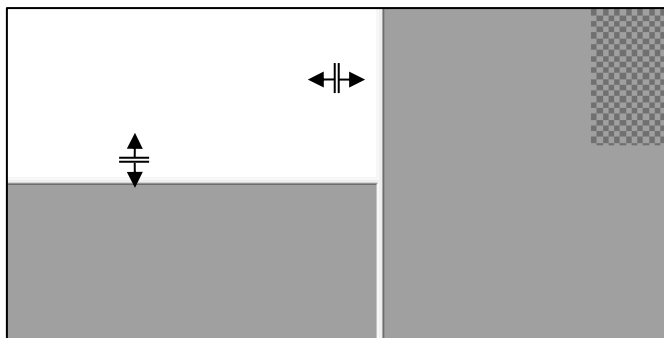
注意：所選的解析度需與您的 TC-200 字幕機或所使用的影像設備一致。

概述 – 使用者介面



1. 選單及工具列
2. 頁面(Page) / 專案 (Projects) 窗格
3. 專案縮圖預覽
4. 預覽窗格
5. 編輯窗格
6. 屬性(Property)窗格

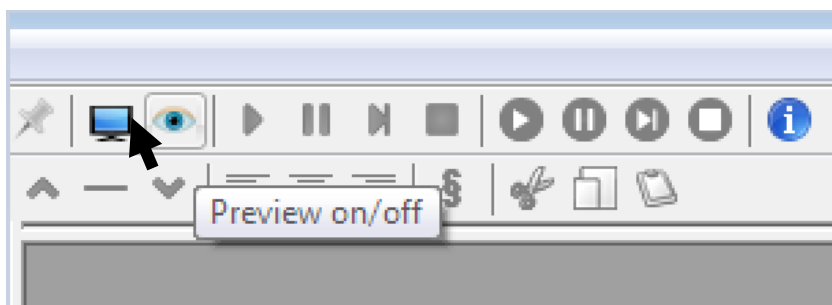
CG-200 的使用者介面第 2、3、4、5 及 6 窗格可依您需要變更大小。只需用滑鼠游標點擊並拖曳窗格邊緣即可。



開啟預覽窗格

預覽窗格 (4) 在編輯或創建 CG 專案時用來播放 CG 專案是很實用的。預覽窗格可讓您看到當透過 HDMI 輸出即時播出的狀況下，專案中的任一或所有元素將會如何顯示。

請按下功能鍵 **F9** 或點擊頂端工具列的**眼睛圖示鈕**來啟用或關閉預覽窗格 (4)。

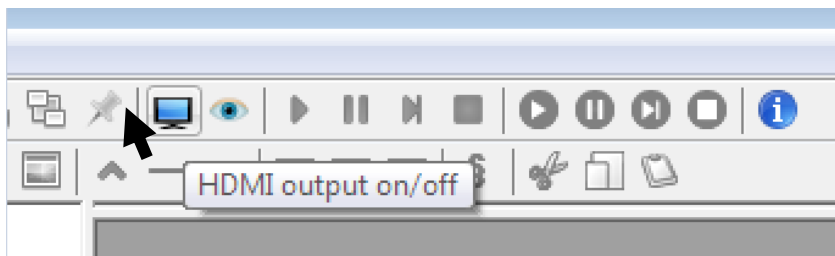


當滑鼠游標指向並停於所選的工具列按鈕時，**將會顯示簡短的說明。**

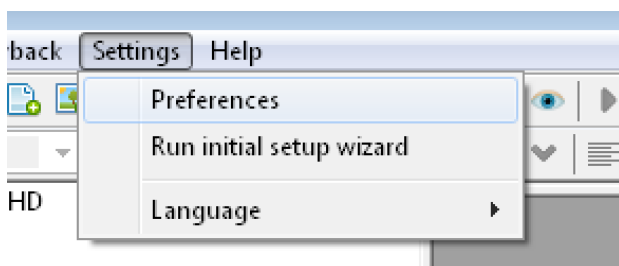
啟動 HDMI 輸出

此功能可讓當下的 CG 專案自筆電輸出至 TC-200 裝置或任一相通的導播機，例如 SE-2200 進行播放。

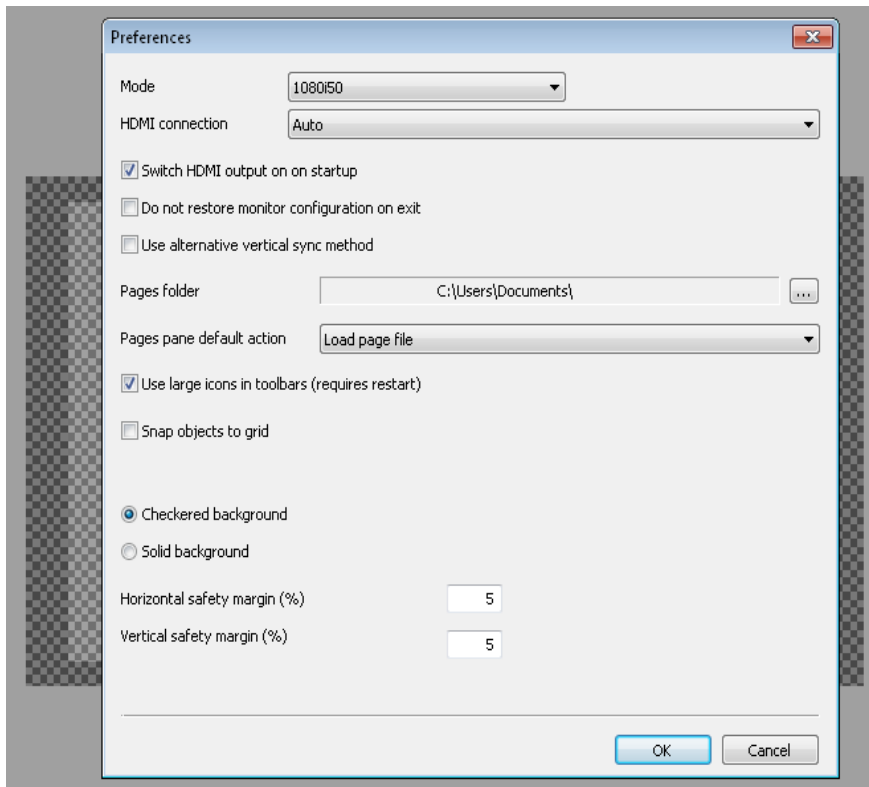
按下功能鍵 **F10** 來將 HDMI 輸出切換至啟動或關閉。或點擊頂端工具列的 **HDMI output on/off** 鈕也可達到同樣效果。



設定 > 偏好設定 (Settings > Preferences)



偏好設定 (Preferences) 可從**設定(Settings)**下拉式選單中進行設定。



Mode

可選擇要在專案中使用的影像模式。預覽及 HDMI 輸出可能需先切換至關閉狀態，請參考第 17~19 頁。

HDMI Connection

使用者可將筆電的 HDMI 輸出設定為當 CG-200 開啟後即切換至 On. 如無任何 HDMI 連接裝置被偵測到，則可能會顯示錯誤訊息。這可提醒您將 HDMI 線自筆電連接到 TC-200 裝置或導播機。

Do not restore monitor configuration on exit

此選項指的是筆電螢幕及 Windows 顯示模式。當 CG-200 在運行時，筆電的顯示模式將會改變以在 HDMI 輸出端達到更好的輸出效果。在大多數的狀況下最好保持不勾選。

Alternative vertical sync method

此設定可用於外部裝置需要不同的同步參考值的特殊狀況。在多數狀況下，最好保持不勾選。如您遇到影像撕裂或 CG 在移動時呈破碎狀，則可試著勾選此選項來改善上述的狀況。

Pages / Projects Folder location

按下此控制鈕，CG-200 可自動找到您在筆電上儲存 CG-200 page 及 project 檔案的資料夾。在 CG-200 開啟後，在 Pages 窗格將會顯示一個如第 15 頁 2 號窗格的資料夾及檔案的樹狀結構。

Use large icons in toolbars

如勾選此選項，則需重開機後即可顯示較大的工具列圖示。

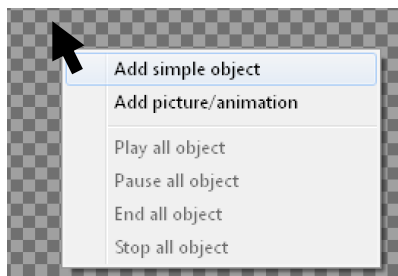
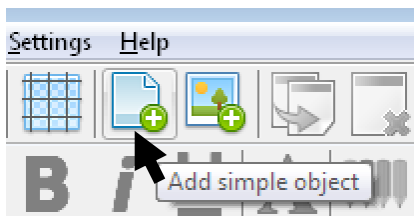
Setting a safety Margin

全部顯示區域的一定比例區域可被設為 CG 物件的外部邊緣的安全邊際。這讓使

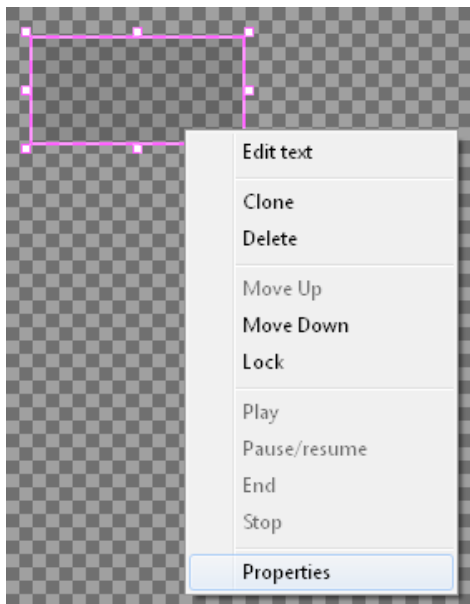
用戶可判斷並避免 CG 的文字、形狀或影像可能太靠近影片區域的邊緣，也可避免物件被不正確的顯示。

添加簡單 CG 物件

按下工具列上的 **Add simple object** 來建立一個可定義為文字物件的 CG 物件。



也可在編輯窗格的格紋背景上點擊**滑鼠右鍵**。將會出現一個下拉式選單，點擊 **Add simple object**即可。

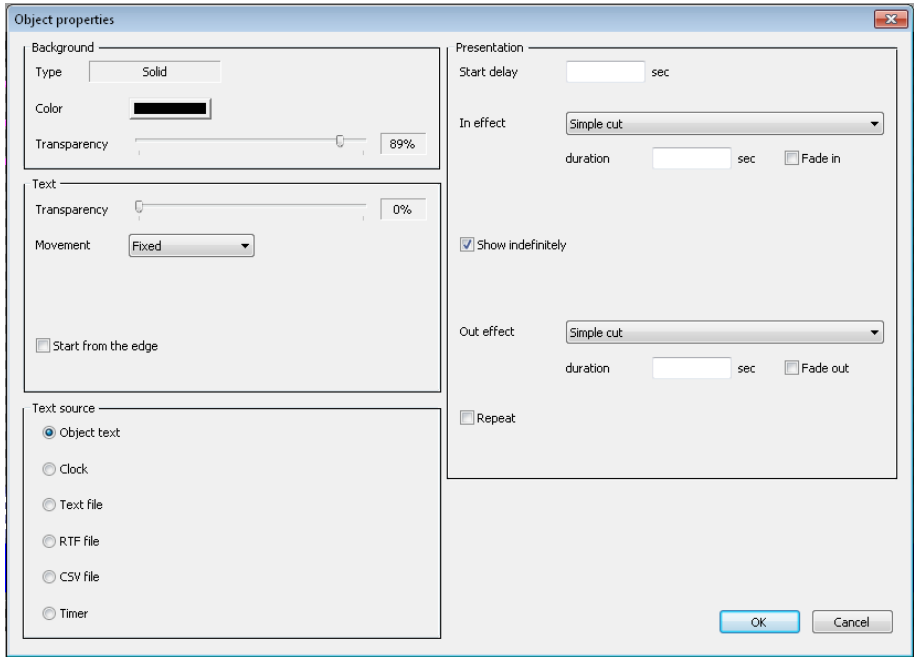


將會出現一個空的 CG 物件框。

此 CG 物件框將可移到需要的位置，並利用外部邊緣的手柄來調整框的大小。

一旦移到正確位置，並重設尺寸後，在同一物件上按滑鼠右鍵並選擇 **Properties**。

Object properties 對話方塊



Background

所有 CG 物件的背景 (simple object & picture/animation) 都可在 21 頁的 Object properties dialogue box 設定。

物件框的背景可設為使用者選擇的顏色，且可設為部份或完全透明。

Text

所有 CG 物件的文字 (simple object & picture/animation) 都可在 21 頁的 Object properties dialogue box 設定。

物件的文字可設為使用者選擇的顏色，且可設為部份或完全透明。

文字可從物件框的邊緣開始且文字的動作可設為 **Fixed(固定)**, **Horizontal scroll (水平滾動)** 及 **Vertical roll (垂直滾動)**。

Text Source

所有 CG 物件的文字來源 (simple object & picture/animation) 都可在 21 頁的 Object properties dialogue box 設定。

文字來源可被設定為下列項目

Object text	直接在物件框中輸入文字
Clock	利用 Windows 時鐘的時間為準來插入時間
Text File	
RTF File	保存於同一 CG Project/Page folder 的檔案 CSV File
Timer	計時器或倒數計時器

Presentation

所有 CG 物件(simple object & picture/animation)的顯示皆可透過第 21 頁的 Object Properties 對話方塊來設定。

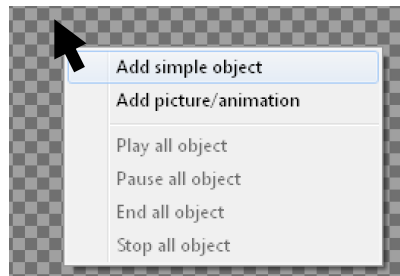
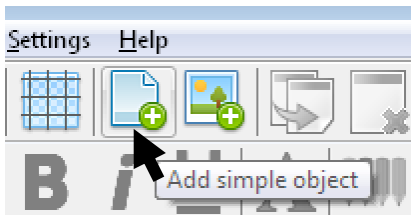
透過 start delay、effects in/out 及 duration, Presentation 的設定可決定在播放 CG Page file 時，CG 物件如何出現及在何時出現。

建立一個簡單的人物字幕條（lower third overlay）

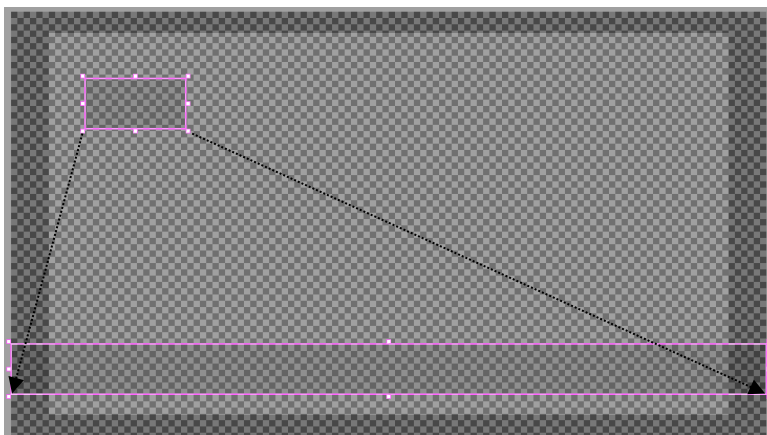
要新建一個新的 CG-200 page 或 project, 請按下工具列的下拉式選單 **File > New**。

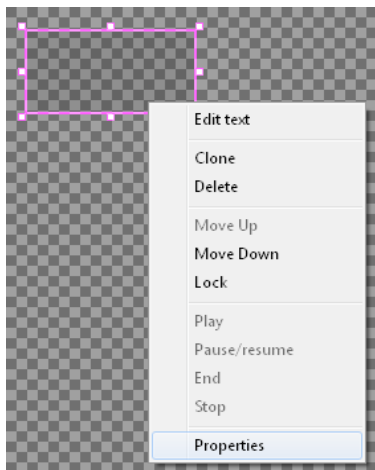
在您面前將會呈現一個空白或格紋的背景並以您所選擇的解析度顯示的一個影像空間。

請按下位於工具列頂端的 **Add simple object** 鍵或在背景空間點擊滑鼠右鍵。



將會顯示一個新的物件框。將其拖曳至背景上放置人物字幕條的位置。利用滑鼠游標來拉伸物件框來創造一個如下的長方形人物字幕條。

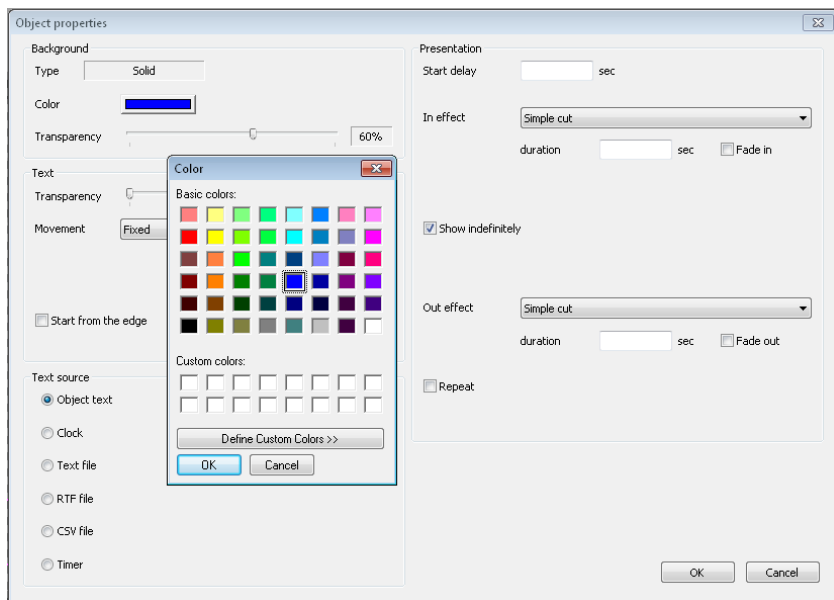




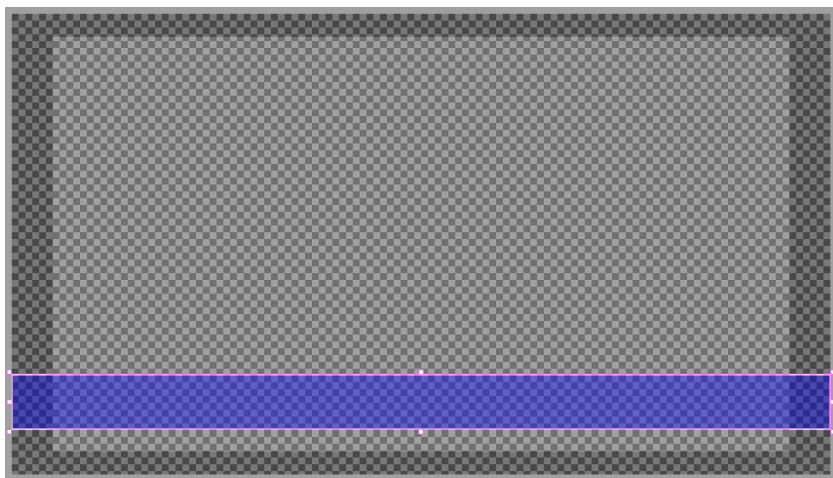
一旦物件框正確放置並調整尺寸後，在此人物字幕條上點擊滑鼠右鍵並選擇 **Properties**

如此將會顯示如下的 **properties** 對話方塊。

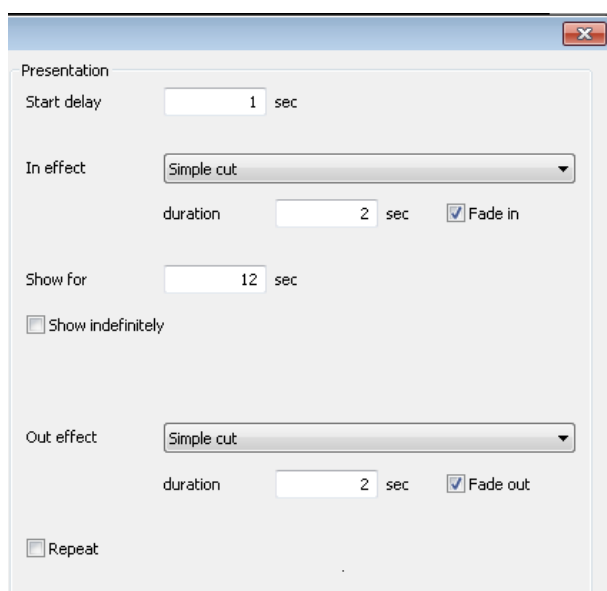
設定人物字幕條背景的颜色及透明度 (Transparency)。當透明度愈低，物件會顯示得更加實心，透過人物字幕條顯示出來的影像也愈少。



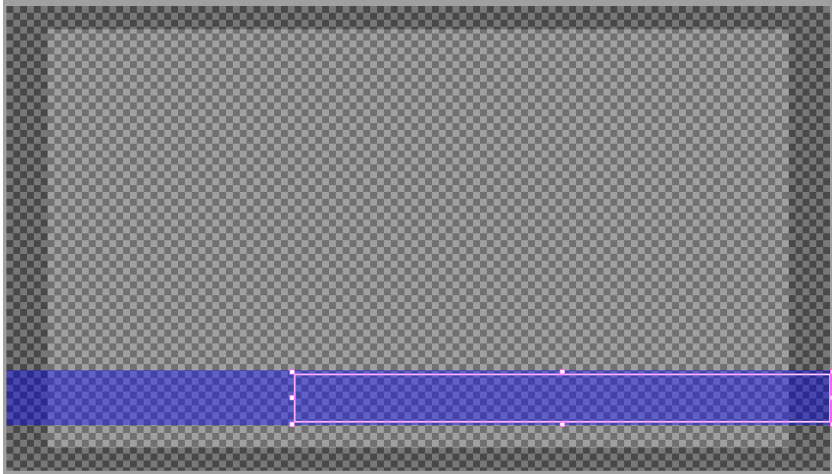
現在人物字幕條將會如下顯示。



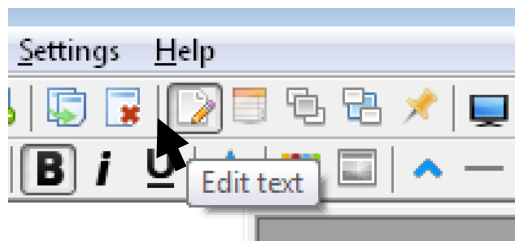
我們可在人物字幕條上按下滑鼠右鍵並利用 **properties** 對話方塊來設定此人物字幕條如何及何時出現。



我們現在需要在此人物字幕條上加一些白色實心文字。請利用同樣程序建立第二個物件框。第二個物件框將會比第一個略小且略短且將設為 100%透明度，因其會被放置於人物字幕條之上。

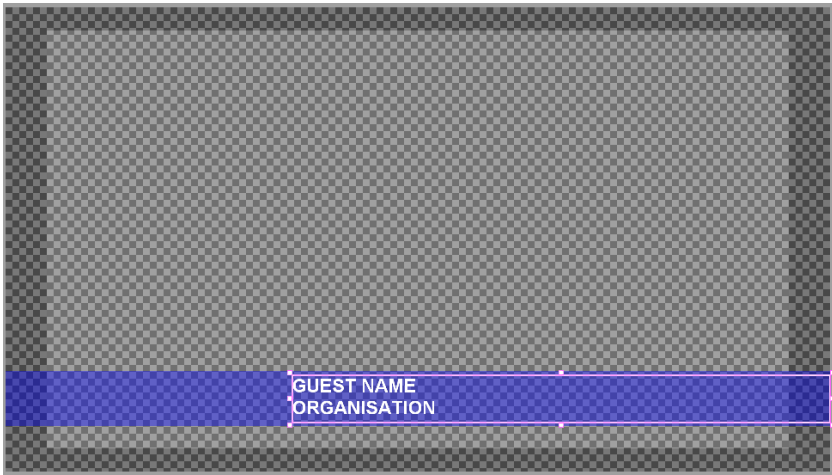


在第二個 CG 物件上點擊以選取它，並點擊頂端工具列的 **Edit Text** 鈕。



現在可將 Guest Name 及 Organization 等文字輸入第二個 CG 物件框。

字型、大小及顏色可由下方工具列調整，就像您在其它軟體例如 MS Word 中的操作一樣。

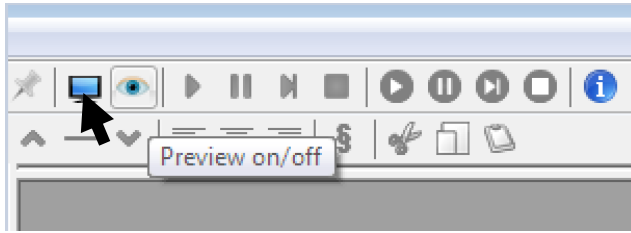


我們可在此 Guest Name 物件框中按下滑鼠右鍵並利用 **properties** 對話框(第 21 頁) 來決定這些文字如何出現和何時出現。

現在我們將文字框選取並設為等待 3 秒，淡入超過 3 秒，在畫面上停留 12 秒之後淡出超過 3 秒。這邊的 12 秒和第一個 CG 物件的 12 秒吻合，所以此人物字幕條及文字將會以協調的方式出現及消失。

請使用在第 16 頁出現的預覽窗格的敘述。我們可播放我們至今所創建的任何物件來確認每個物件在對的時機點播放。

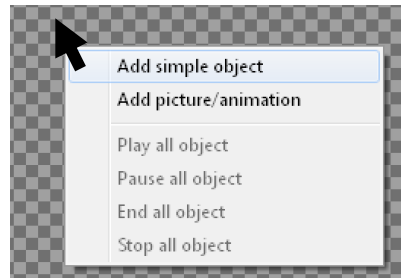
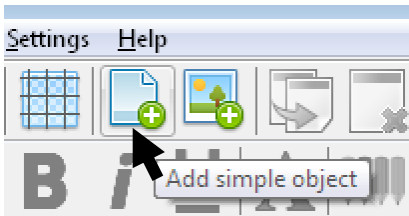
按下功能鍵 F9 來將預覽窗格(4) 切換至開或關。或請按下頂端工具列的**眼睛圖示鈕**。



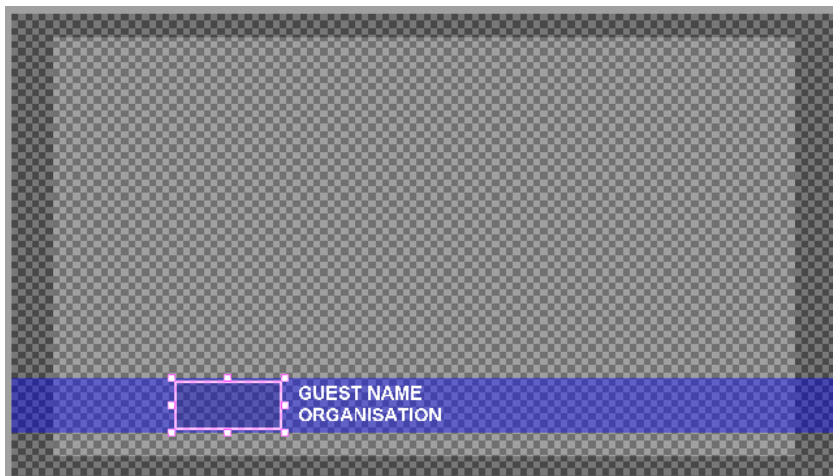
所以至此我們只需再加入電視台/節目 Logo，或許再加入一個時鐘即可完成此 page 的專案。

加入時鐘

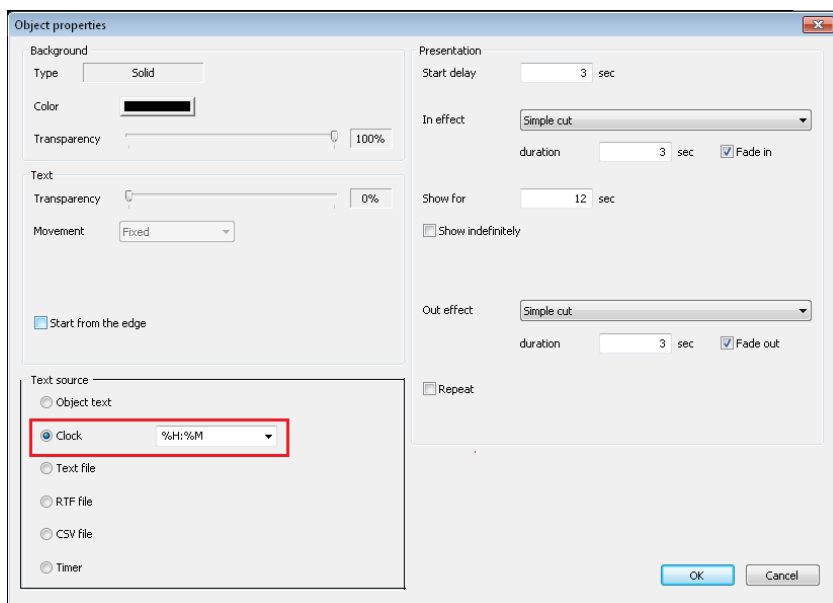
請按下頂端工具列的 **Add simple object** 鈕或在背景空間點擊滑鼠右鍵。



此時將會顯示一個新的物件框，將其拖曳至我們之前建立的人物字幕條中。重新調整物件大小來將其置入於人物字幕條內。



我們現在可用 Object properties 來將此物件設為 Clock(時鐘)。



使用**選項按鈕**來將時鐘設為此 CG 物件的文字源。時鐘選項旁的下拉式選單讓您可選擇其它時間及日期格式，但 HH:MM 應足以符合我們的需求。

如同之前一樣，字型、大小及顏色可能也需稍做修改來符合我們的人物字幕條，請見第 27 頁。

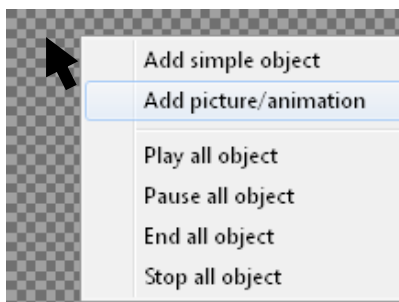
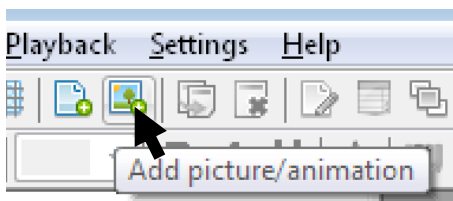


注意：當變更字形、大小及顏色時，將會顯示時鐘的編輯區域而非顯示真實的時間，此為正常現象。



加入靜態 logo

請按下位於工具列頂端的 **Add picture/animation object** 鈕或在背景區域點擊滑鼠右鍵。



將會開啟一個新視窗讓你能尋找並選擇您要置入做為節目或電視台 logo 的圖片檔。

可接受的圖片檔包含了：

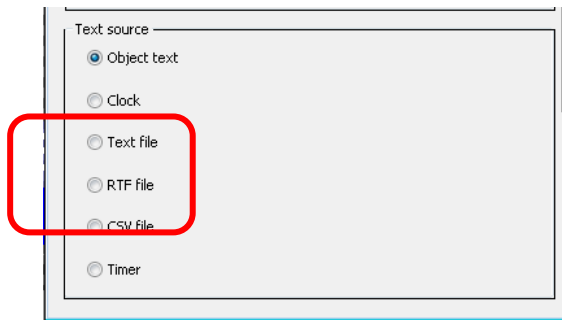
- .bmp** Bitmap 影像
- .jpg** Jpeg 影像
- .tga** Targa 影像 + alpha 通道
- .gif** GIF 影像 + alpha 通道
- .png** PNG 影像 + alpha 通道

當圖片加入後，會顯示其全尺寸。您需用外框邊緣的拉柄來重新調整圖片大小並將其移至想要的位置。



利用預先準備好檔案中的文字

為了讓文字在 CG 文字框內能自動轉換，我們需在其 **Properties 對話框**中將物件文字來源定義為 CSV、RTF 或 Text 檔案格式。



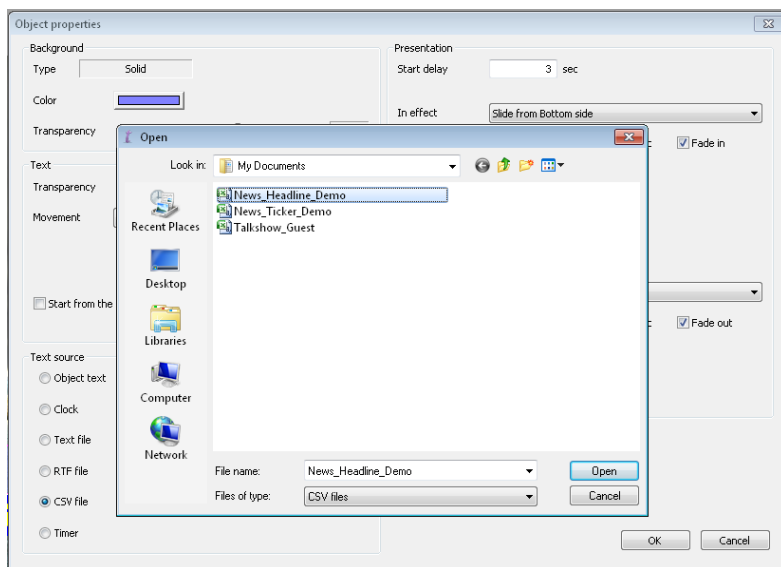
檔案需預先準備好且存檔於同一個 page 或 project 資料夾，才能容易被找到。利用 MS Excel 或其它類似軟體例如 Open Office 即可製做 CSV，意即 Comma Separated Value 的檔案。

下面的例子展示了 CSV 檔案是如何填入的。在第一欄的每個儲存格代表了要顯示在預先定義的垂直滾動或水平滾動的文字的不同行。

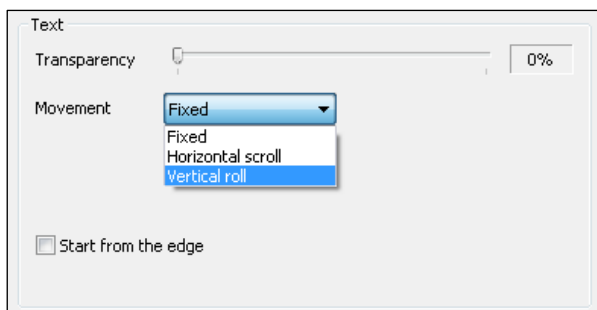
	A1		fx	BREAKING NEWS : GANG RAID O2 ARENA		
	A	B	C	D	E	
1	BREAKING NEWS : GANG RAID O2 ARENA					
2	BREAKING NEWS : PUTIN IN PUBLIC					
3	BREAKING NEWS : MUSEUM TOPS LIST					
4	BREAKING NEWS : COMET LANDER AWAKE					
5	BREAKING NEWS : SNOW ON WAY					
6	BREAKING NEWS : FA CUP WIN					
7						
8						

注意: 文字檔不能夠在二個軟體同時開啟，因如此物件會無法執行。請在執行 CG 專案前先將 CSV 檔案儲存並關閉。

一旦文字檔被創建且儲存後，CSV 檔案即可在 CG 物件的 **Properties** 對話框中。當透過選項鈕選擇 CSV、RTF 或 Text 檔案後，選擇視窗將會打開且檔案將會被連結至已被定義的 CG 文字物件。在 object properties 中勾選 'Monitor for file changes' 選項，則當 CSV 檔案更新時，CG-200 也會自動將其更新。



文字文件可設定為 **Fixed(固定)**, **Horizontal Scroll (水平滾動)** 或 **Vertical Roll (垂直滾動)** . Presentation 設定及 timing 請依所需要的效果來進行設定, 請參考第 21 及第 22 頁。



下圖是一次同時顯示 4 個文字物件的 CG-200 專案的例子。



在下方列的 **NEWS 365** 物件是一個如第 22 頁所述的設為 Fixed 的 simple object.。

BREAKING NEWS 也是一個設為 Fixed (固定) 但與 CSV 檔案連結的文字文件。此文字框利用 presentation 設定自下方較暗的列向上滑動。每次重複時即會從 CSV 檔案顯示一行新的文字。

在下方列顯示的 **15:27** 為一個設為 CLOCK HH:MM 的文字文件。

在 NEWS 365 右側為設為 **horizontal scroll object (水平滾動物件)** 並連結至不同 CSV 檔案的物件。此效果可創造出讓文字水平滾動的效果。

注意: 一個 CG-200 page 檔案最多可容納 255 個 object 元素。任何標的的 CSV 檔案，其文字行數多寡則不受限。

顯示—影像序列

一組單獨的影像可以在一序列中或設定順序顯示。當在一個快速輪替當中，每一個影像皆會有些許的不同，並讓其看起來像是動畫圖像、移動的標題或旋轉的 logo。

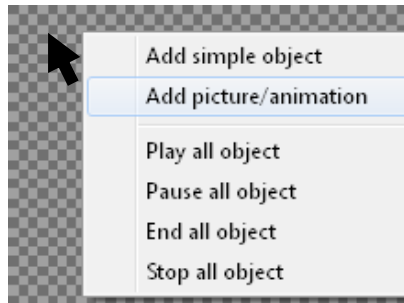
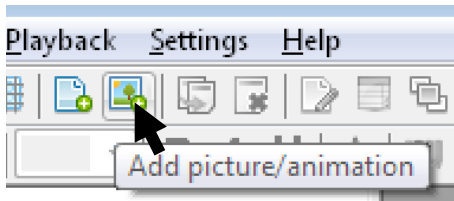
首先請建立一個簡單的文字文件[.txt]，並將影像依序排列於每一行。如將影像的檔名依序命名則將有所助益。在每一個檔名之後請加入一個分號[;]，之後是用 milliseconds[ms] (毫秒) 所表示的影像在畫面上顯示的時長。1000ms 等於 1 秒。

檔案結構的範例可為：

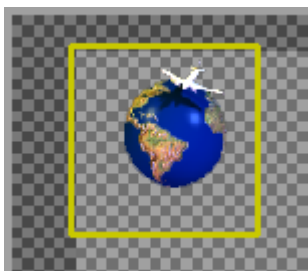
```
fly0000.tga;20  
fly0001.tga;20  
fly0002.tga;20  
fly0003.tga;20  
fly0004.tga;20  
fly0005.tga;20
```

在上述的例子中，fly0000.tga 是序列中的第一個檔案，而 fly0005.tga 為最後一個檔案。每一個檔案將顯示 20 毫秒。當播放到達此清單的結尾時，此影像序列將會重覆播放。

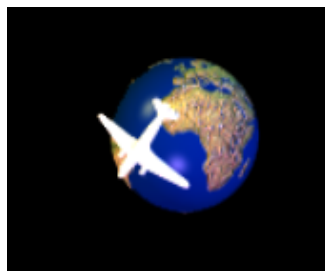
請按下工具列頂端的 **Add picture/animation object** 鈕或在背景空間按下滑鼠右鍵。



將會開啟一個新視窗讓您能搜尋並選擇您要使用於您的影像序列的文字檔案 [.txt]。如文字檔已被成功建立儲存於和影像相同的資料夾內，則序列中的第一個影像應會顯示。將第一個影像定位及重設大小則其它的影像也會於相同位置以相同大小播放。



第一個影像



序列播放

影像序列可從預先製作的 targa, png 或 gif 檔案中製做而成。當需要清楚的 alpha 通道時，這些檔案格式即可派上用場。如此一來在影像序列播放時，背景影像也能呈現出來。例如 Adobe Photoshop 或 After Effects 等第三方軟體可被用來製做這些 Targa, GIF or PNG 影像序列。

Bitmap 及 Jpeg 檔案也可用於影像序列中，但其底層圖像檔可能無法透過 alpha 通道見到。

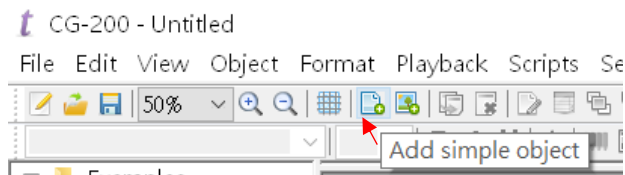
Grouping(群組)

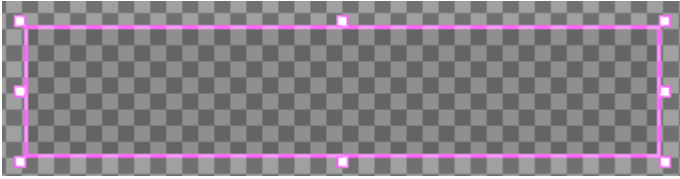
有時後，能在畫面上同時控制多個物件是很實用的功能。例如，使用者可能需將運動賽事分數顯示於二個獨立的物件中顯示（例如主隊與客隊），但此二個物件需同時顯示。在之前的版本中，要達成此目標的做法為建立獨立的 page 檔案並播放。然而，如此將很難同時控制其它例如倒數計時器等物件。

CG-200 軟體提供了一個新的物件屬性叫 “group”。Group 為一可為任何文字串的標籤。如許多物件皆具有相同的 “group” 標籤，它們就總會一起被控制。如使用者雙擊任何這些物件來播放它，如此一來所有具備同樣 “group” 標籤的物件都會被播放。如使用者選取這其中的任一個物件並按下 “**Stop**”， “**End**” or “**Pause**” 鍵，則此操作將會套用至所有具被相同 “group” 標籤的物件上。所有的物件在預設上是不具備 “group” 標籤的。當使用者點擊 property（屬性）中的 “group”，則可透過下拉式選單從現有的 “group” 標籤中選擇或手動輸入想要的文字做為 group” 標籤。

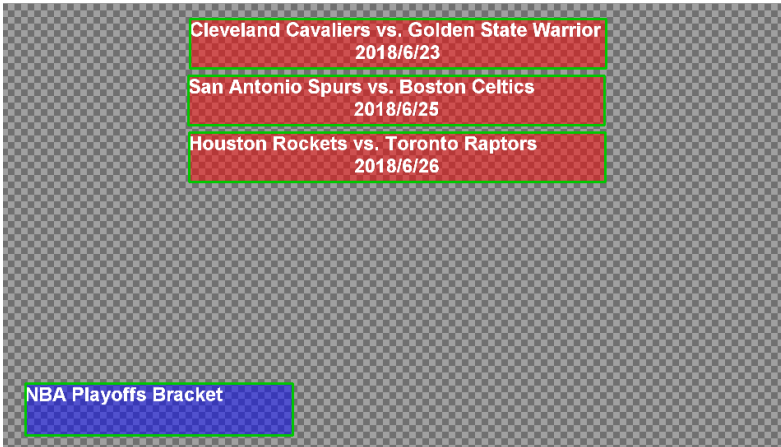
請見下列步驟來了解 grouping（群組）特色的細節。

步驟 1. 請按下如下圖的 **Add simple object**” 鈕來建立一個可輸入文字的文字框。

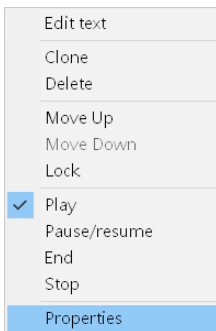
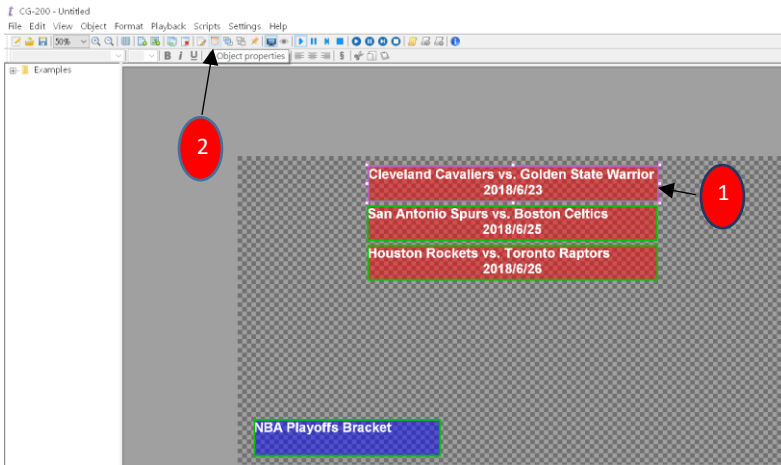




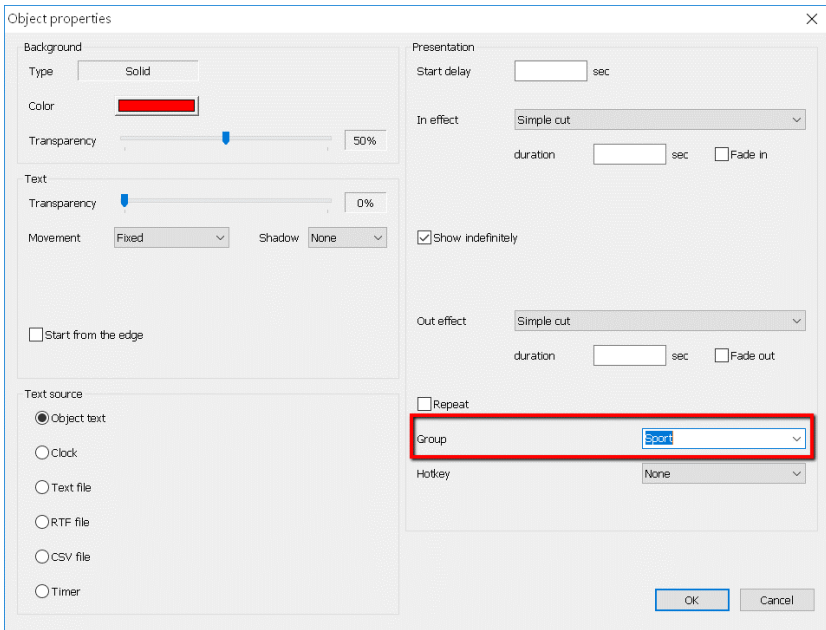
步驟 2. 請在不同的文字框內輸入您想要的文字並設定您想要的 text properties(文字屬性)。



步驟 3. 請選擇一個您要變更其屬性的文字框，並如下圖按下 “**Object properties**” 鈕。您也可按下滑鼠右鍵並從下拉式選單選擇 properties 選項。



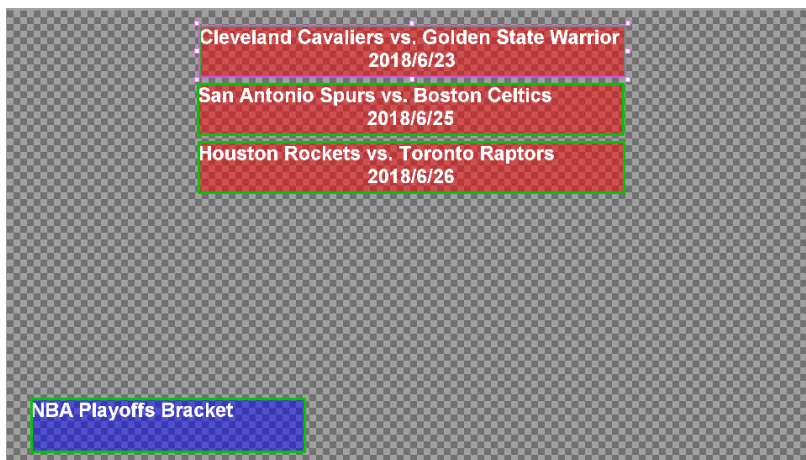
步驟 4. 您會見到 “**Group**” 選項。您可以為所選的文字框利用手動輸入 “Group” 標籤或自下拉式選單選取想要的 “Group” 標籤，之後按下如下圖的 **OK** 鍵。在此例中， “Sport” 這個字被手動輸入用以當做 “group” 標籤。



步驟 5. 請重複步驟 4 來將其它的文字方框利用相同的 “group” 標籤設定為同一群組。

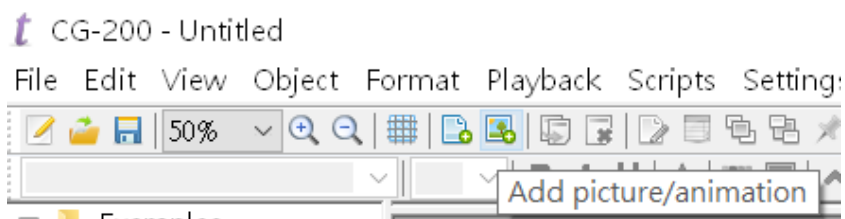
步驟 6. 在所有的文字框皆利用相同的 “group” 標籤設為同一群組後，您可僅雙擊一個物件（文字框）或您可按下 Play/Stop 鈕，之後所有被設為相同 group 標籤的文字框皆會同時被播放/停止。這意味著一旦它們被設為同一 group 後，您即可同時控制多個文字框。





Grouping(群組)功能也可套用於圖片中。關於如何將圖片群組起來，請參考如下的步驟。

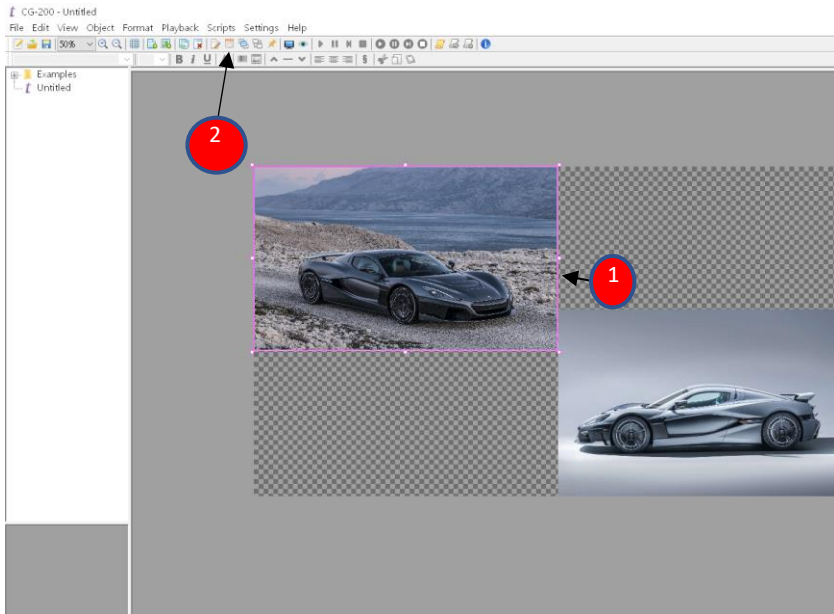
步驟 1. 請按下如下圖的 “Add picture/animation” 鈕來插入圖片。

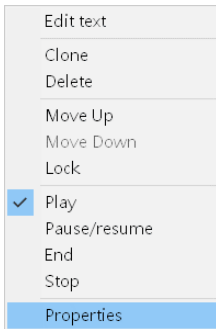


步驟 2. 請插入一些您想要的圖片並設定您想要的圖片的 properties(屬性)如下例子所示。

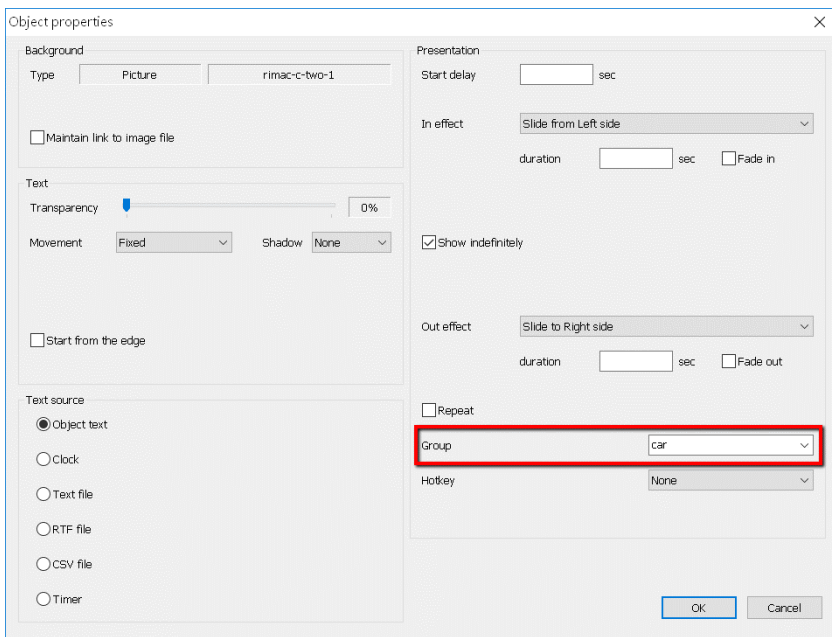


步驟 3. 請選擇一張您想變更屬性的圖片並按下如下圖的 “Object properties 鈕”。您也可按下滑鼠右鍵並從下拉式選單中選擇 properties 選項。





步驟 4. 您將會看到 “Group” 選項。您可以手動為所選取的圖片輸入 “Group” 標籤或從下拉式選單中選取想要的 “group” 標籤，並按下如下圖的 **OK** 鍵。在此例中，“car” 這個字被手動輸入用以做為 “group” 標籤。



步驟 5. 請重覆步驟 4 來利用相同的 “group” 標籤將其它圖片設於同一個 group 中。

步驟 6. 在利用相同的 “group” 標籤將所有想要的圖片設定於同一 group 後，您可雙擊其中一個物件（圖片）或您可按下 Play/Stop 鈕，之後所有在同一群組內的所有圖片都將會被同時播放/停止。這意味著一旦它們被設定於同一個群組內後，您即可同時控制多張圖片。



Hotkeys

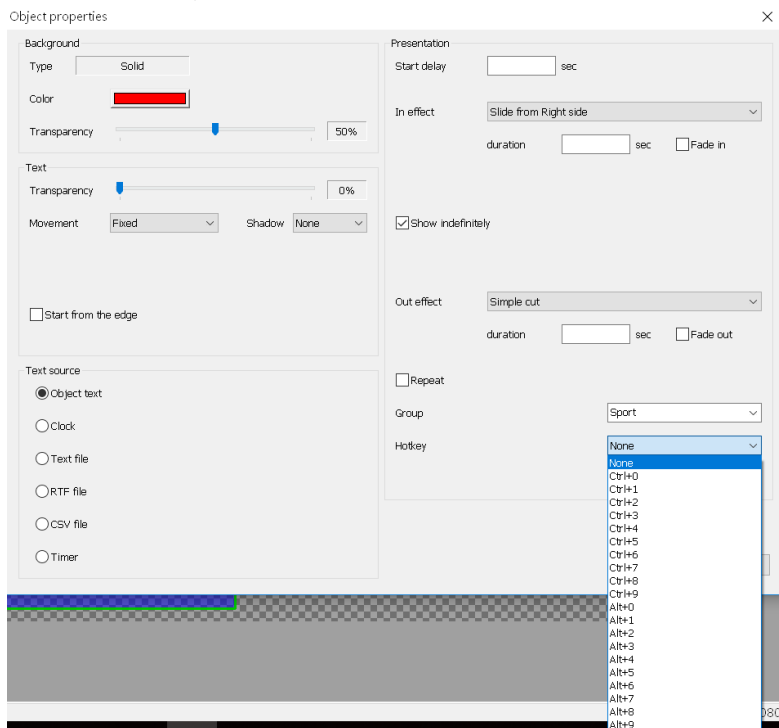
Hotkeys 為一可簡化重複操作的方式。使用者可為此物件設定一組 hotkey（快捷鍵組合），然後按下快捷鍵組合來達到同樣目標，而非雙擊物件來開始或結束播放。可用的 hotkey 有 Ctrl+0 to Ctrl+9 及 Alt+0 to Alt+9。對新建立的物件而言，預設是沒有 hotkey 的。

使用者可一次將同一個 hotkey 設定於許多物件。按下此按鍵組合將會同時影響所有相同 hotkey 的物件。

請遵循下列步驟來設定 hotkey。

步驟 1. 請選擇您要設定 hotkey 的文字框，並從工具列按下 “Object properties” 鈕或按下滑鼠右鍵來自下拉式選單選擇 “Properties” 。

步驟 2. 之後，請於 properties 視窗設定所有您想要的 properties，然後並設定如下的 hotkey 組合(Ctrl+0 to Ctrl+9/Alt +0 to Alt+9)。



步驟 3. 在 hotkey 組合設定後，當您按下特定的 hotkey 組合後，具備此 hotkey 組合的文字框將會被播放。如果您再次按下同樣的按鍵組合，則具備此特定 hotkey 的文字框會停止播放。如有一個以上的文字框被設定為同一個 hotkey 組合，則使用者可一次同時播放/停止多個文字框。

Scripts

Scripts 是用於將一系列的動作自動化。例如，使用者可能需載入 page 檔案、開始播放一些物件、等待 10 秒鐘、播放一些其它物件、在載入另一個 page 檔時再次等待。此功能對展示也很實用。

Scripts 是一系列的動作。CG-200 具備了一個 script editor (script 編輯器) 讓您能定義 script、將 script 存成特殊檔案(.script)及在之後將其載入。已儲存的 script 檔案可在 CG-200 介面的左方面板看到並和 page 檔案排列在一起。

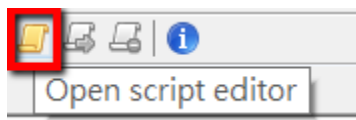
Action (動作) 的種類不言自明。Action (動作) 可套用至所有物件或僅套用至有特定 group 名稱的物件。Scripts 也可無限的循環播放 (勾選 Loop 核取方塊)。

雖然 script 檔案的數量不受限，在任一時間點只能有一個作動的 script。

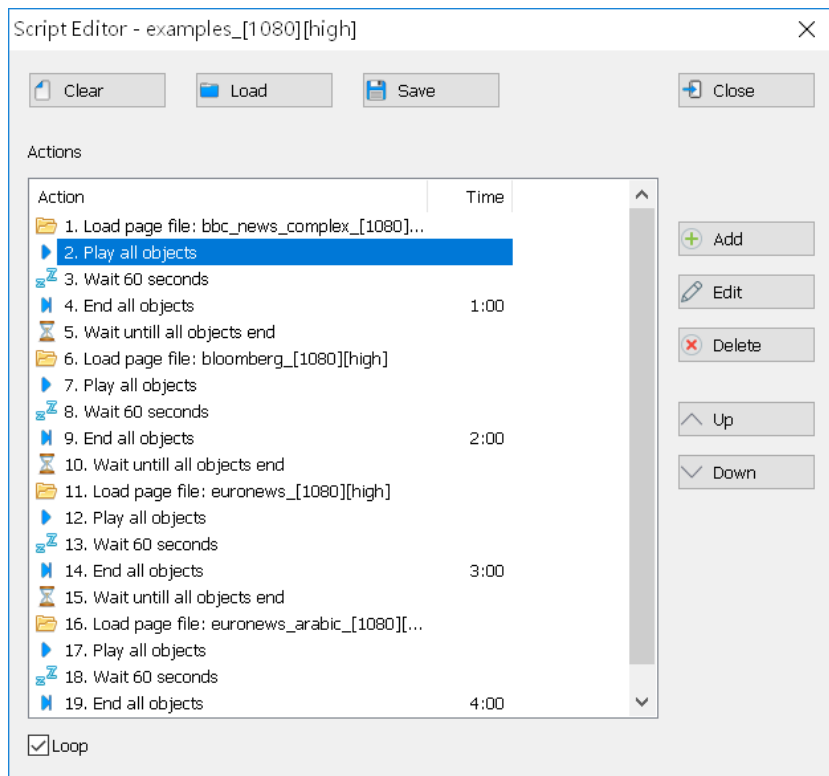
Script 播放狀態顯示於 CG-200 視窗底部的狀態列中。如 CG-200 遭遇任何錯誤，例如無法載入 page 檔案等，則 script 播放即會停止。如使用者進行任何手動介入，例如載入 page 檔，新增或刪除 object 等，script 播放也會自動停止。




Script Editor 簡介

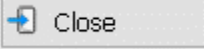
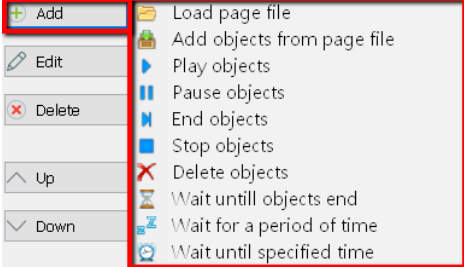
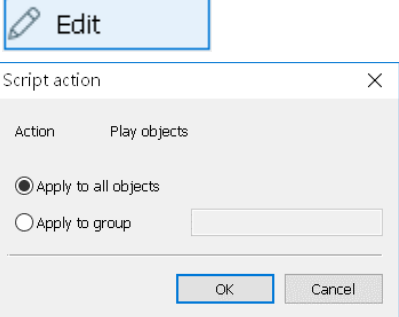


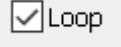
步驟 1. 請自工具列按下 “Open script editor” 鈕。



步驟 2. Script editor 的使用者介面如下圖所示。



按鍵	功能
 Clear	此鍵是用於清除所有動作之用。
 Load	此鍵可自使用者的 PC/筆電載入預先儲存的 script 檔案。
 Save	此鍵可用於儲存所有變更。

	<p>此鍵用於關閉 script editor。</p>
	<p>此 “Add” 鍵用來自下拉式選單添加想要的動作。一旦按下 “Add” 鍵後，即會顯示下拉式選單。</p>
	<p>一旦按下 Edit 鍵後，將會跳出一個提示視窗，它允許使用者將所選擇的動作套用至所有 object 或套用至特定的 group。</p>
	<p>Delete 鍵用來刪除所選的動作。</p>
	<p>up and down 鍵用來將所選的動作移動成為前一個動作或後一個動作。</p>
	<p>如 Loop 核取方塊 被勾選，script 將可無限的循環播放。</p>

Script Editor 之 Add 按鍵之選項

選項	功能
Load page file	按下此選項可載入預先儲存的 page 檔案。
Add objects from page file	按下此選項來載入預先儲存的 page 檔案。
Play objects	按下此選項來將 “Play objects” 動作加入 script 中並套用至所有 objects 或特定 group 的 objects。
Pause objects	按下此選項來將 “Pause objects” 動作加入 script 中並套用至所有 objects 或特定 group 的 objects。
End objects	按下此選項來將 “End objects” 動作加入 script 中並套用至所有 objects 或特定 group 的 objects。
Stop objects	按下此選項來將 “Stop objects” 動作加入 script 中並套用至所有 objects 或特定 group 的 objects。
Delete objects	按下此選項來將 “Delete objects” 動作加入 script 中並套用至所有 objects 或特定 group 的 objects。
Wait until objects end	按下此選項來將 “Wait until objects end” 動作加入 script 中並套用至所有 objects 或特定 group 的 objects。
Wait for a period of time	按下此選項來將 “Wait for a period of time” 動作加入 script。使用者

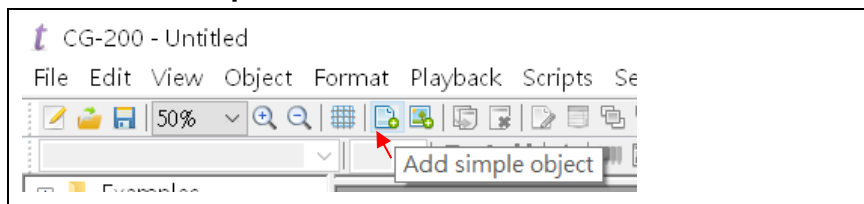
	可透過此選項將暫停時間以 sec.設定。
Wait until specified time	按下此選項可將 “Wait until specified time” 加入 script。按下此選項，使用者可以 HH:MM:SS 格式為所選的 script 設定等待時間。

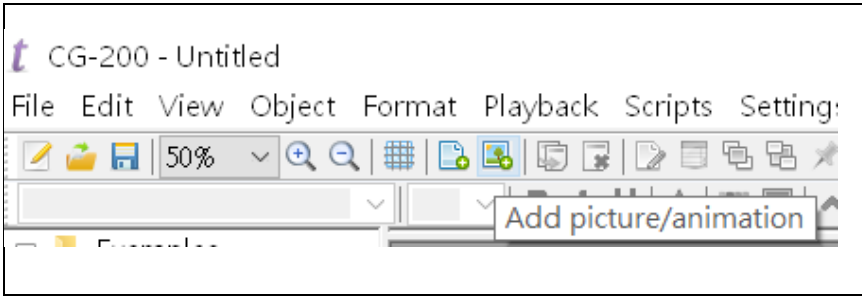
Script Editor 操作範例

此手冊會提供一個範例來說明如何利用 CG-200 的 script editor 來建立一個 script 檔案及如何播放此 script 檔案。請遵循下列步驟以了解 CG-200 script editor 的操作。

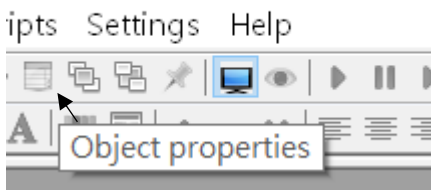
如何建立一個 Script 檔案

步驟 1. 首先，請先透過按下 “Add simple object” 鈕來建立一個新的 page 檔案或按下 “Add picture/animation” 鍵來加入您想要的圖片。

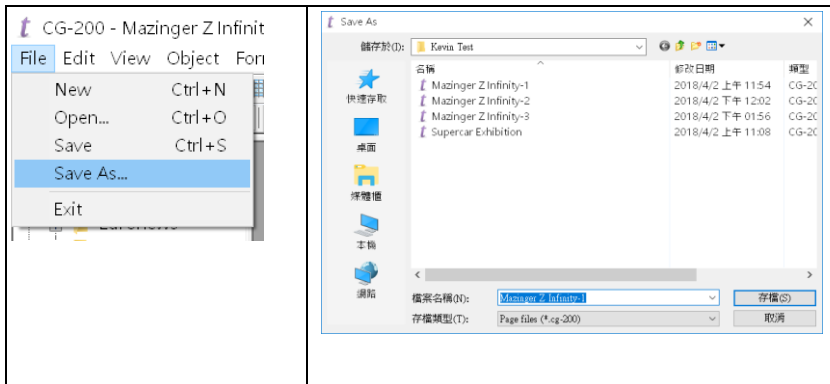




步驟 2 在您想要的文字及圖片加入後，請自工具列點擊 “**Object properties**” 鈕或按滑鼠右鍵後，自下拉式選單點選 “**properties**” 選項來設定每張插入圖片或文字框的 properties。



步驟 3. 請自“File” 下拉式選單按下 “Save As” 選項來將此檔案存為一個 page 檔。

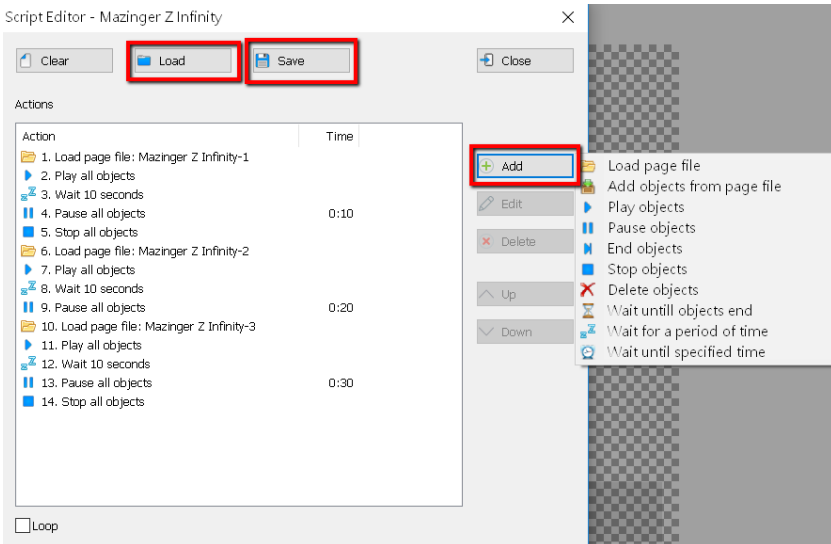


步驟 4. 請重複步驟 1、步驟 2、及步驟 3 來建立您想要的更多 page 檔案如下列範例。





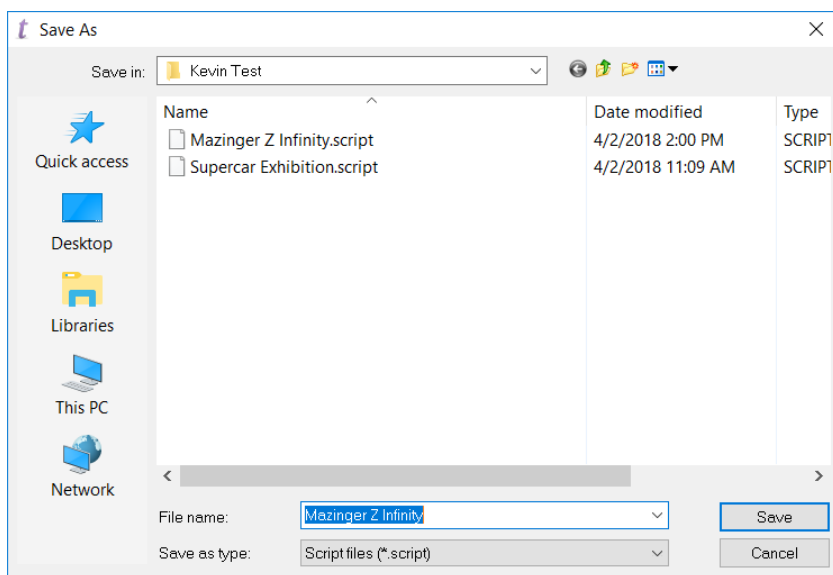
步驟 5. 請自工具列按下 **“Open script editor”** 鍵，之後按下 **“Add”** 鍵來加入您想要的動作。使用者也可點擊 **“Load”** 鍵來載入已預存好的 script 檔案 (*.script)。



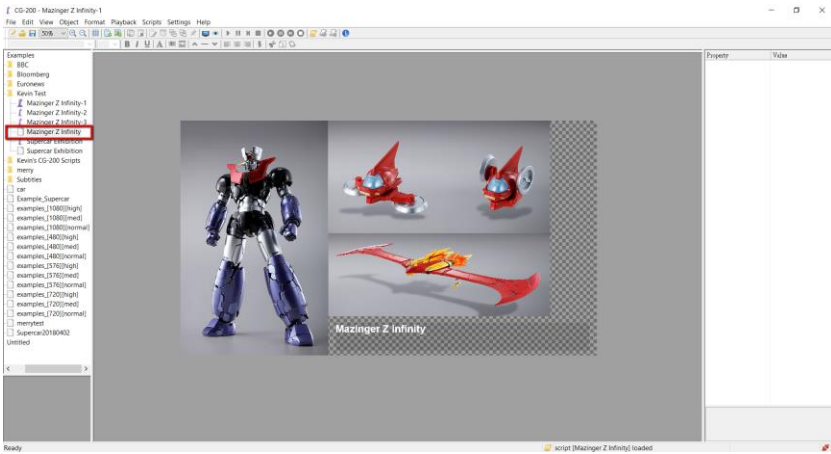
步驟 6. 在您所想要的 script 檔案建立後，請按下 save 鍵來儲存 script 檔案。
請注意 script 檔案需儲存於以下路徑

**C:\Users\xxx (user' s name)\Documents\CG-200\Examples\xxx
folder**

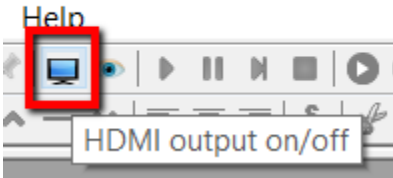
- **xxx (user name):** 此 user name 名稱會根據使用者 PC/筆電的設定而有所不同。
- **xxx folder:** 此意味著使用者要將新資料夾建立於 C:\Users\xxx (user' s name)\Documents\CG-200\Examples 路徑之下以存放他們的 scripts 檔案。



步驟 7. 在想要的 script 檔案儲存後，script 檔案會顯示於如下的 CG-200 使用者主介面的左方欄位。



步驟 8. 請按下如下圖的 “HDMI output on/off” 鈕來啟動 HDMI 輸出。



步驟 9. 請自工具列按下 “Play script” 鈕或從使用者主介面的左方欄位中雙擊預先儲存的 script 檔案，之後您想要的 script 即會根據使用者的設定而播放。



Automation

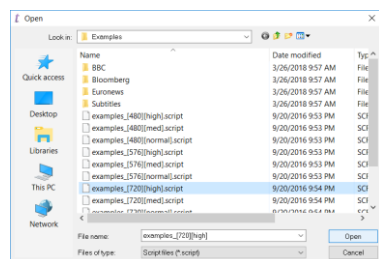
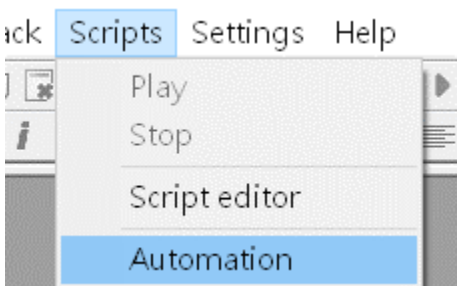
有時後，使用者需在預定的時間使用 CG 功能。Automation 視窗能將 script 與特定日期和時間綁定。Script 也可設定於 CG-200 一開啟時播放。請注意，如播放 script 的條件未達到（例如，CG-200 軟體未於指定的時間運行或 HDMI 輸出未啟動），則 script 將不會啟動且不會顯示任何錯誤訊息。

Automation 視窗也允許將 script 檔案與 hotkey 綁定。按下 hotkey 按鍵組合會載入並播放特定的 script 檔案。如“**Global hotkey**”功能啟動後，CG-200 毋需在前端執行，即便使用者同時在使用其它軟體，動作即會開始。當然至少在那時 CG-200 必須處於啟動狀態。

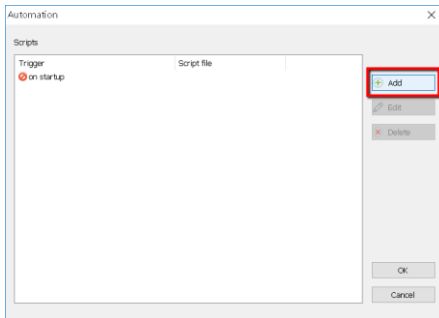
為 scripts 設定的 hotkey，其優先權高於為 objects 設定的 hotkey。系統並不會自動確認一個 hotkey 是否同時指定給 object 及 script 檔案，對此使用者必須自行小心注意。

請遵循下列步驟來設定 CG-200 的 automation 功能。

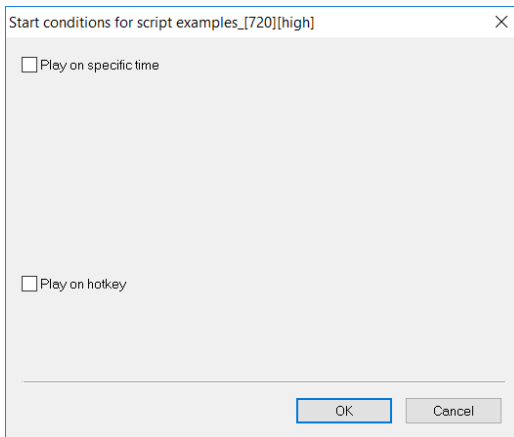
Step 1. 請從“**Scripts**”下拉式選單點擊如下的“**Automation**”選項。



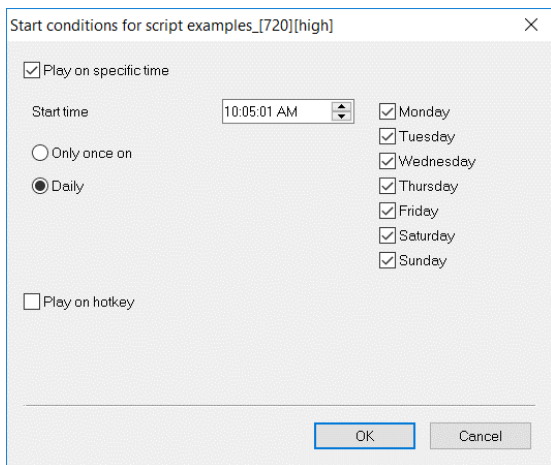
步驟 2. 在 Automation 視窗顯示後，請按下 “Add” 鍵來從您的 PC/ 筆電選擇您想要的 script 檔案。



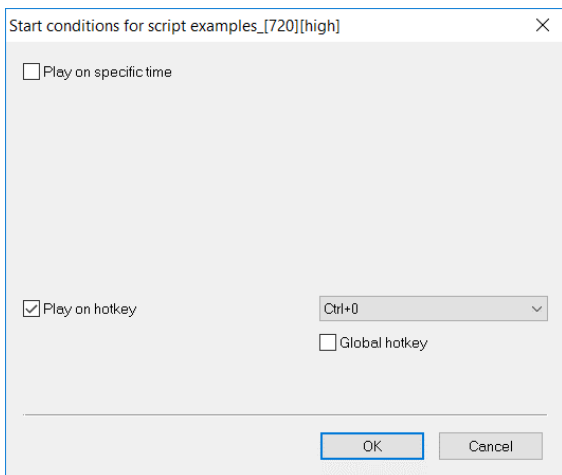
步驟 3. 之後，您將會看到一個 start condition 視窗供您設定所選的 script 檔案。您將會看到二個核取方塊供您選擇，一個是 “Play on specific time” ，另一個是 “Play on hotkey” 。



步驟 4. 如 “Play on specific time” 被勾選，您可設定播放所選的 script 的時程和頻率。



步驟 5. 如 “Play on hotkey” 被勾選，您可決定 hotkey 組合（從 **Ctrl+0** 至 **Ctrl+9** 及 **Alt+0** 至 **Alt+9**）以用來載入及播放所選的 script。如 “Global hotkey” 被勾選，則 CG-200 軟體無需在前端運行，即使使用者在那時正使用其它應用程式，動作依然會開始。當然在那時 CG-200 需先被啟動。

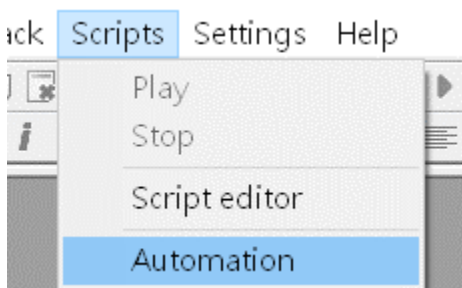


Automation 操作範例

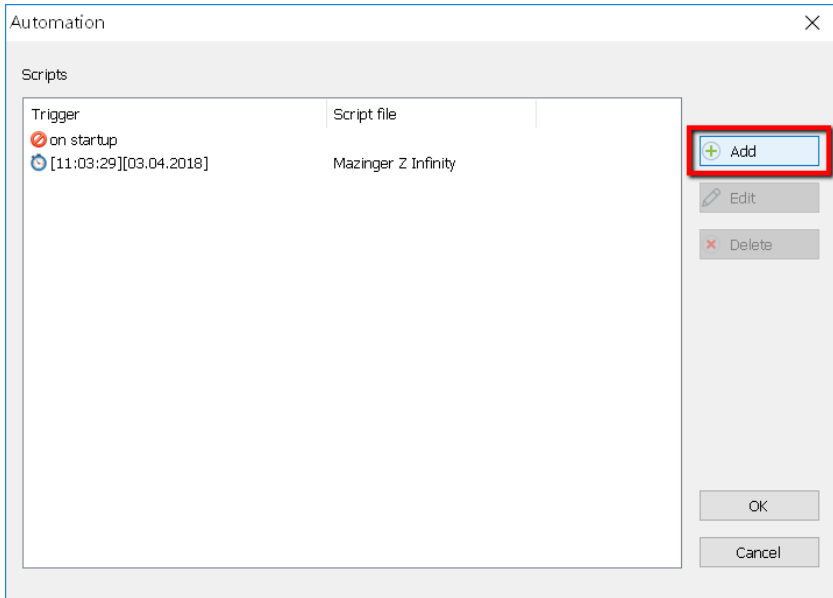
此手冊將會提供一個範例來說明 automation 功能如何運作。請遵照下列步驟來了解如何操作 CG-200 的 automation 功能。

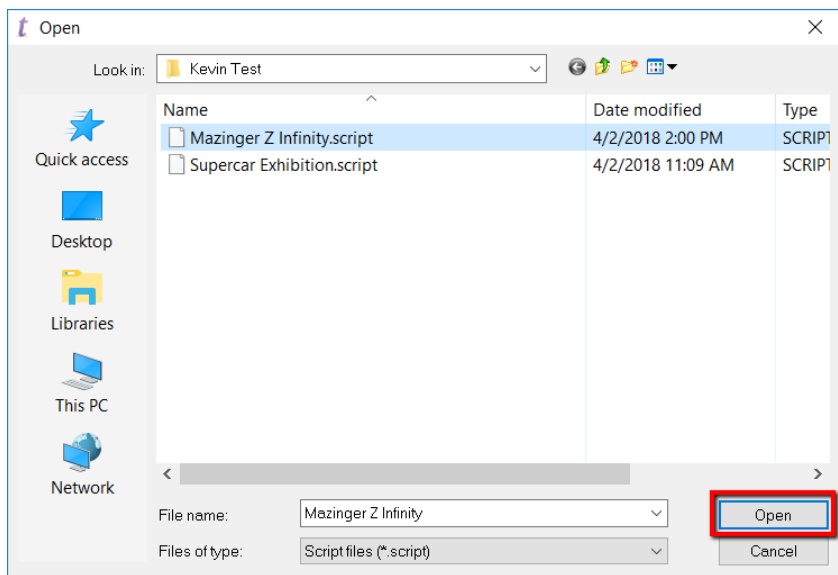
Play on Specific Time

步驟 1. 請確認工具列上的 HDMI on/off 鈕是處於 on 的狀態。在使用者建立其想要的 script 檔案後，請從如下圖的 “**Scripts**” 下拉式選單選擇 “**Automation**” 選項。

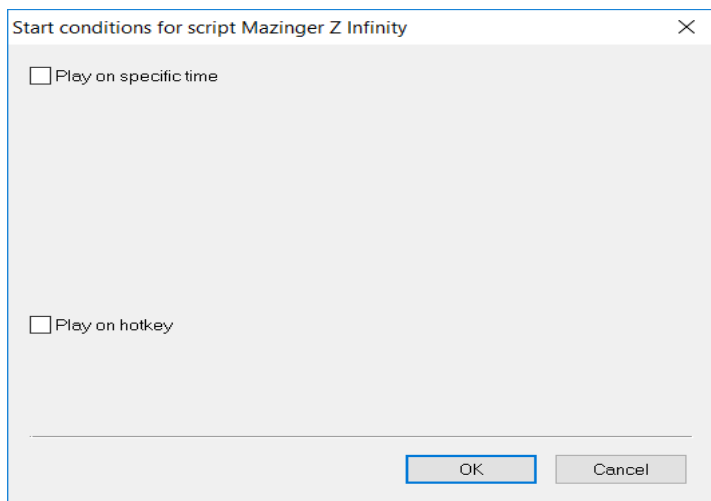


步驟 2. 在如下圖的 Automation 提示視窗彈出後，請按下 “**Add**” 鍵來開啟您想套用 automation 功能的 script 檔案。在此例子中，script 檔案的檔名是 “**Mazinger Z Infinity.script**” 。





步驟 3. 之後，會彈出一個 start condition window 提示視窗來讓使用者設定 automation 功能的預定時程和頻率。



步驟 4. 如 “**Play on specific time**” 核取方塊被勾選，使用者可從如下視窗設定欲播放想要的 script 檔案的開始時間及頻率。之後，請按下 “**OK**” 鍵來確認設定。

Start conditions for script Mazinger Z Infinity

Play on specific time

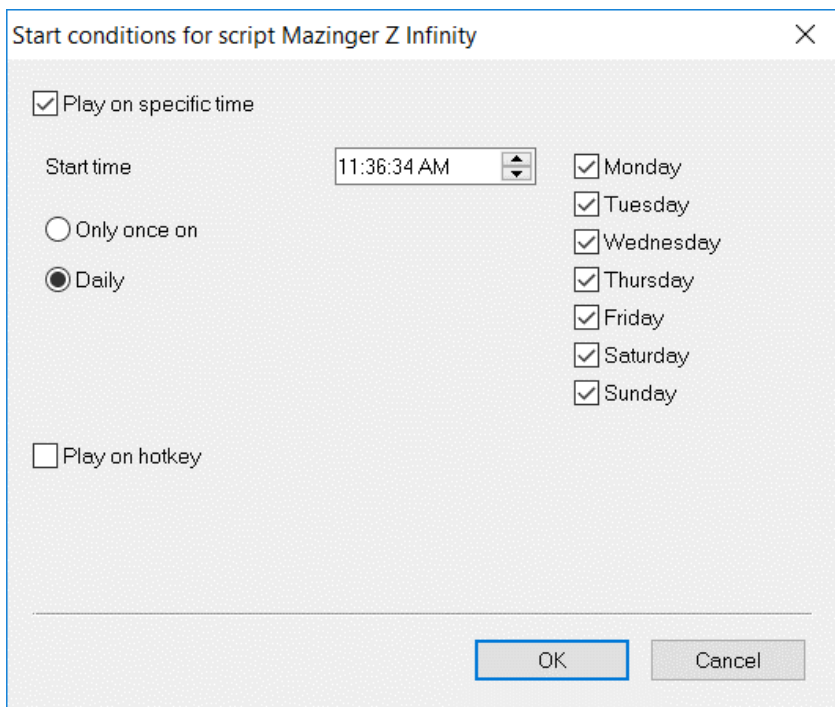
Start time: 11:36:34 AM

Only once on: 4/ 3/2018

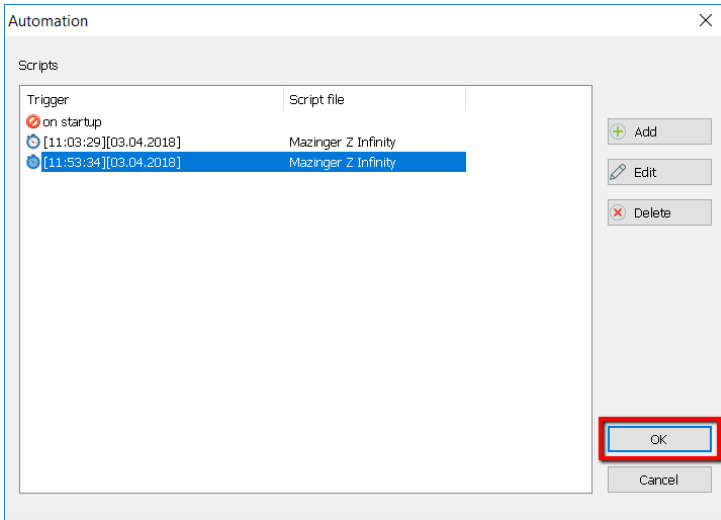
Daily

Play on hotkey

OK Cancel



步驟 5. 一旦 script 檔案的播放時間及時程設定完成後，且按下“OK”鍵後，將會顯示如下的 Automation 視窗。使用者只要按下 OK 鍵，則想要的 script 檔案即會準確的於預設的時程播放。

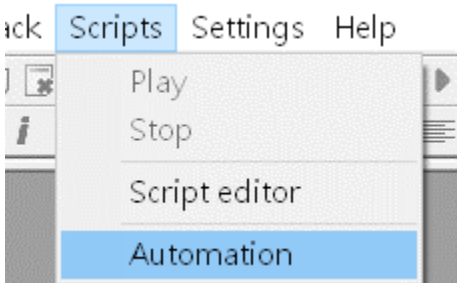


步驟 6. 請確認 CG-200 軟體已預先開啟，然後 script 檔案即會準確的於預定時程播放。

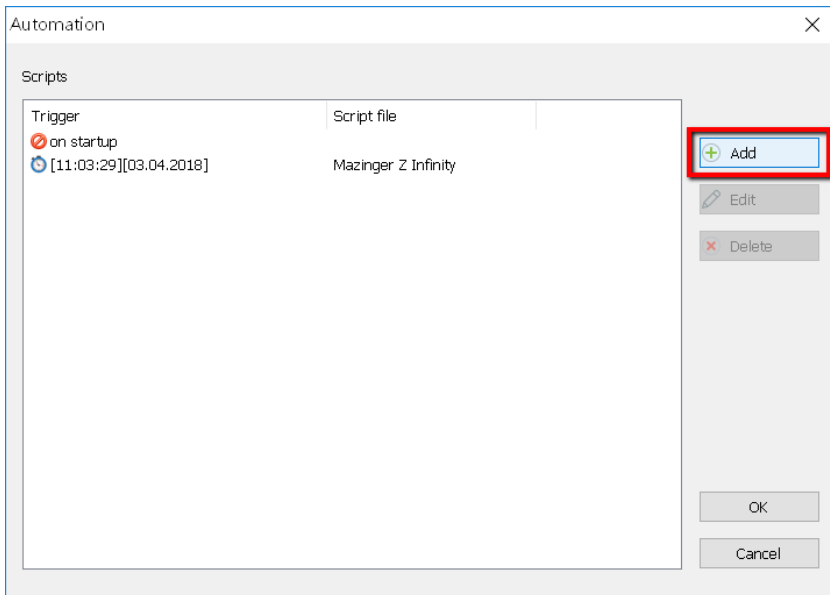


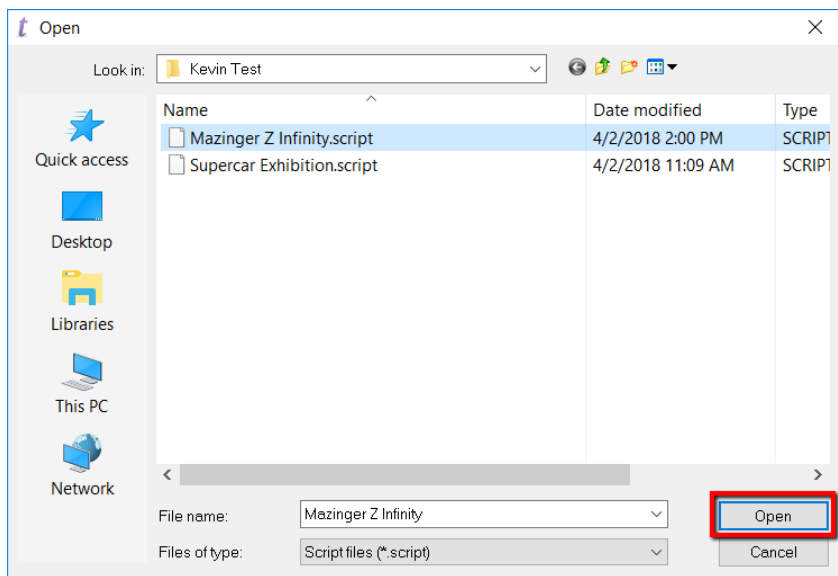
Play on Hotkey

步驟 1. 請確認工具列上的 HDMI output on/off 鈕是處於 On 狀態的。在使用者建立想要的 script 檔案後，請自如下的 “**Scripts**” 下拉式選單選擇 “**Automation**” 選項。

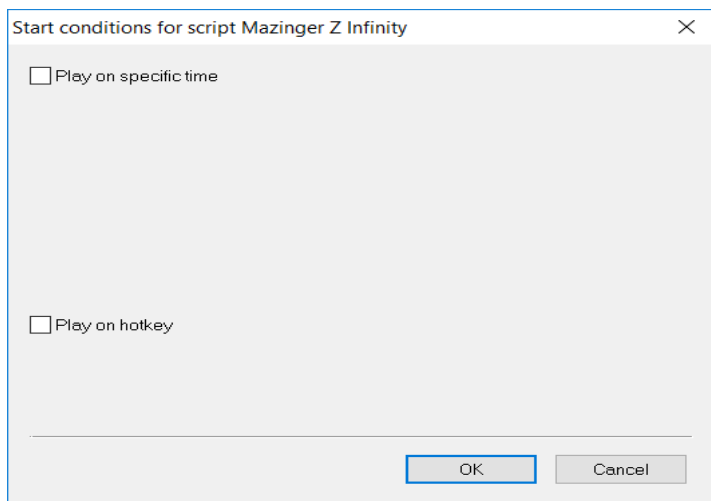


步驟 2. 在 Automation 提示視窗彈出後，請按下 “**Add**” 鈕來開啟您欲套用 automation 功能的 script 檔案。在此例中，script 檔案的檔名為 “**Mazinger Z Infinity.script**” 。

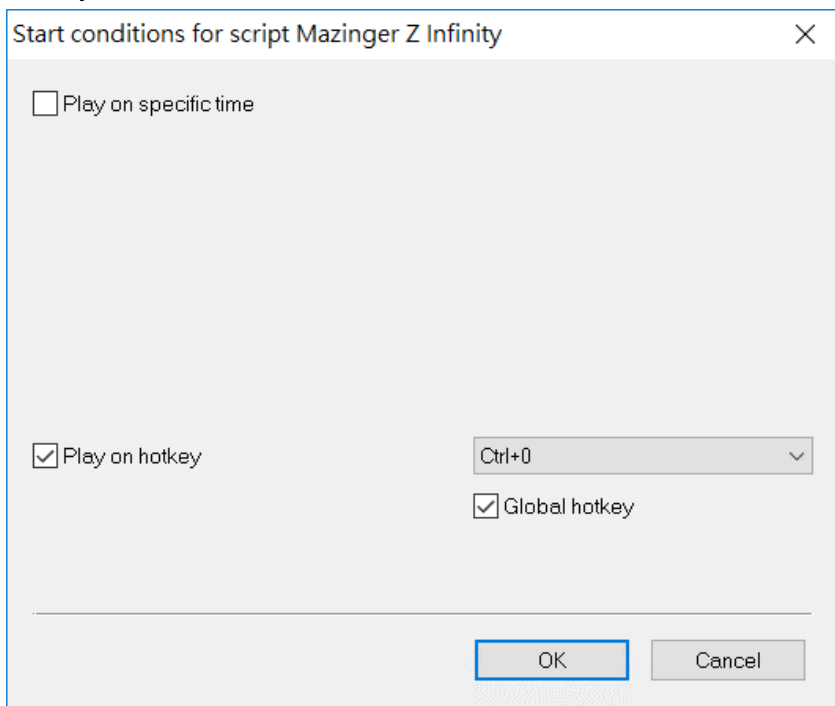




步驟 3. 之後，一個 start condition 提示視窗會談出以讓使用者設定 automation 的時程或頻率。

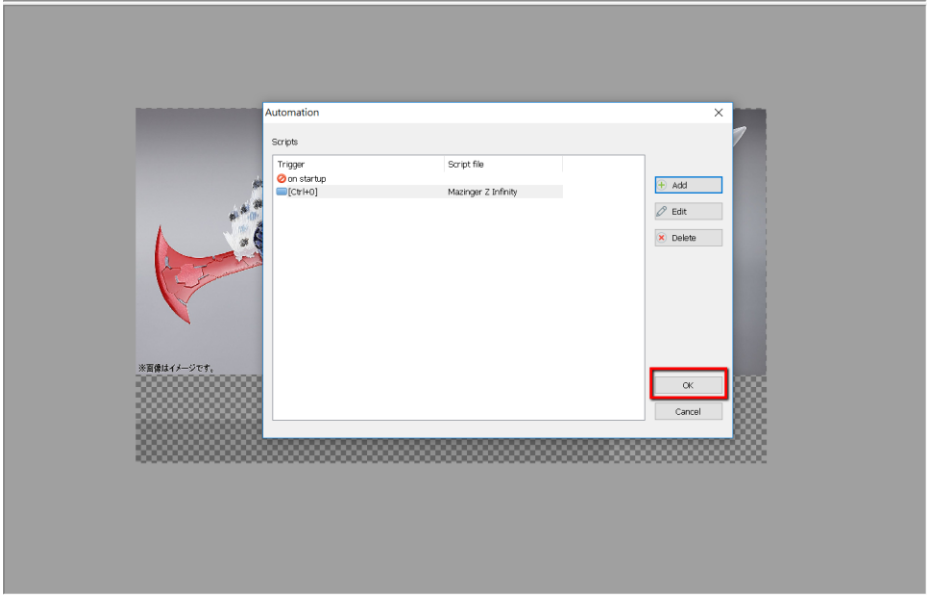


步驟 4. 如 “**Play on hotkey**” 及 “**Global hotkey**” 核取方塊被勾選後，且 hotkey 組合事先設定後。使用者只需按下如下的 “**OK**” 鍵。



步驟 5. 請再次按下 “**OK**” 鍵。之後，當使用者按下預設的按鍵組合後，所選的 script 檔案 “**Mazinger Z Infinity.script**” 將會被播放。

一旦 script 播放的 hotkey 設定後且 CG-200 軟體已開啟，即便使用者正在使用其它軟體，他們也可藉按下預先設定的按鍵組合來播放選取的 script 檔案。



物件指引(Object Navigator)

物件指引功能介紹

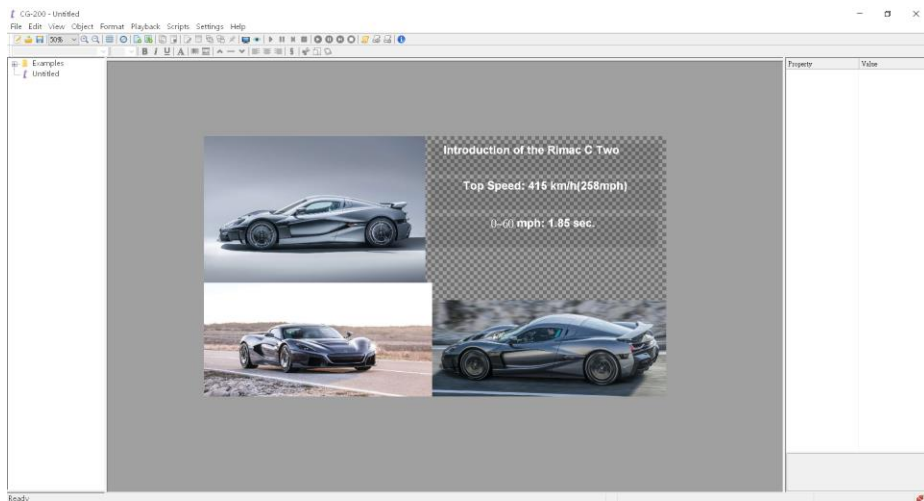
CG-200 為使用者提供了 “物件指引” 功能。“物件指引” 功能基本上是一個在編輯器視窗中，當下頁面的物件列表。物件將以從底部到頂端的 Z-順序來排序。

對每一個物件而言，其編號、群組名稱、範例文本、播放及鎖定狀態將會被顯示。使用者可選取一物件並按右鍵來自下拉式選單中點擊屬性選項。此外，使用者可在物件指引中對雙擊物件來播放/停止物件。物件指引功能是播放頁面的非常方便的功能，它讓使用者能很快的讓使用者看到哪些物件正在播放。物件指引功能位於左側面板。物件指引取代了頁面清單。“F3” 鍵可在物件指引功能和頁面清單間快速的切換。另外，使用者可使用工具列上的 “顯示/隱藏物件指引” 來進行切換。

使用 “物件指引” 功能之步驟

請遵循下列步驟來使用 “物件指引” 功能。

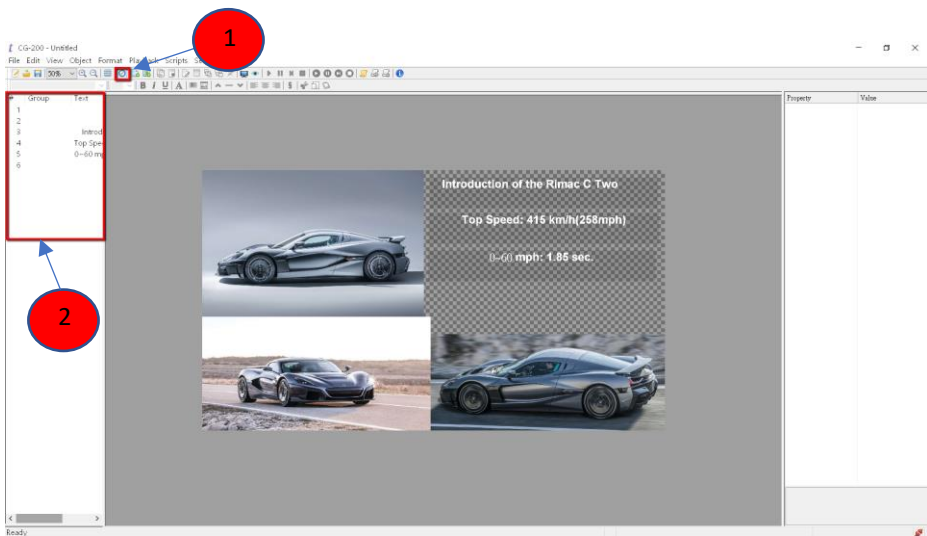
步驟 1. 請利用工具列上的 **“新增簡易物件”** 或 **“新增圖片/動畫”** 鍵插入您想要的文本或圖片。



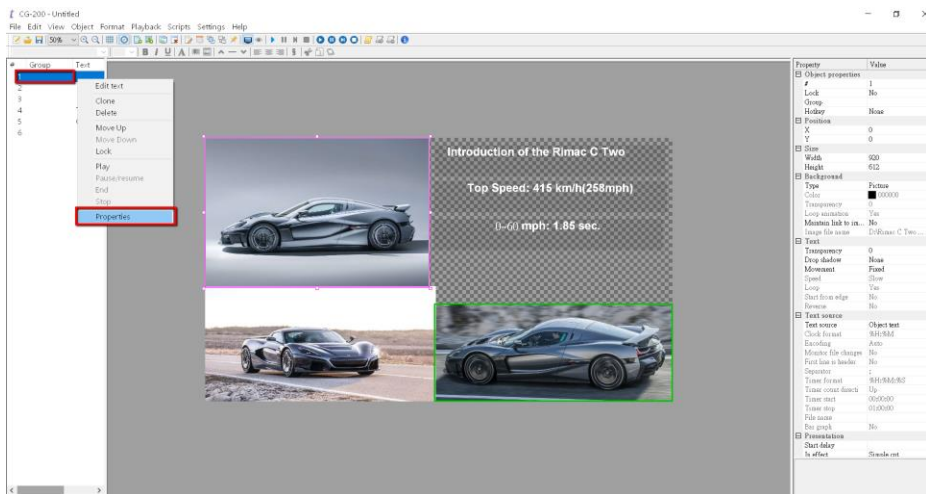
步驟 2. 在您想要的文本及圖片插入後，請在工具列上按下 **“顯示/隱藏物件指引”** 鍵

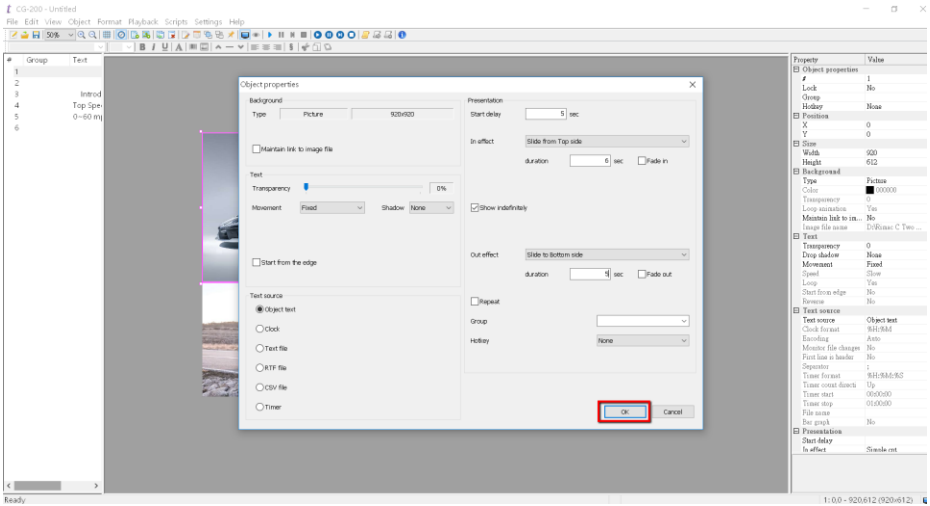



或在您的 PC 鍵盤上按下 **“F3”** 鍵來顯示物件指引面板。

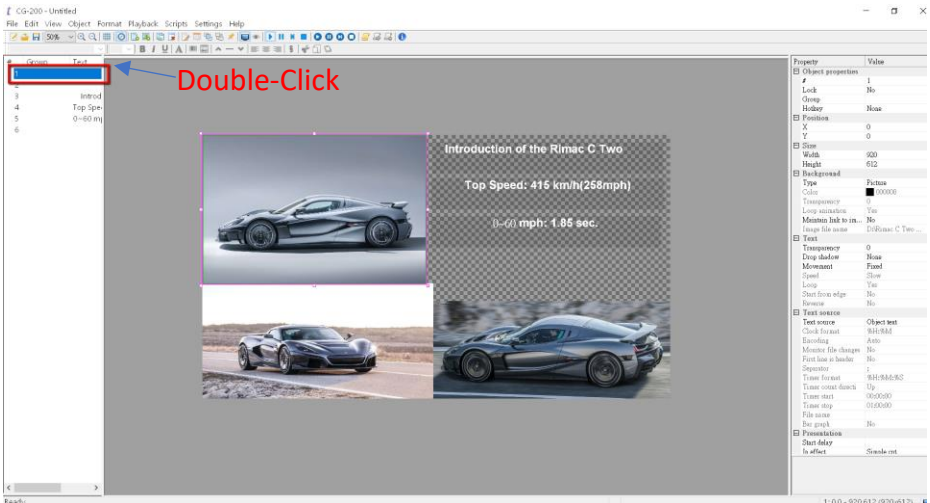


步驟 3. 在物件指引面板顯示後，使用者可看到所有物件列表於面板中。使用者可按下滑鼠右鍵來自下拉式選單選擇屬性選項來修改所選物件的屬性。





步驟 4. 在所選物件的所有屬性都設定好之後，使用者可在工具列上按下 “打開/關閉 HDMI 輸出” 鍵  HDMI output on/off，並在 “物件指引” 面板雙擊物件來播放/停止物件。



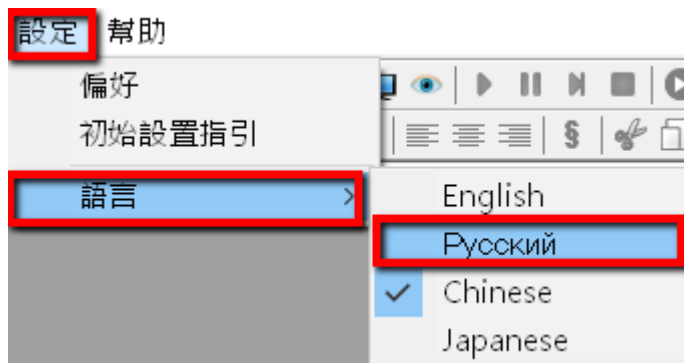
步驟 5. 在雙按後，所選擇的物件將會顯示在外接的顯示器上。



以不同語言顯示 CG-200 使用者介面

為了使用者友善及方便的考量，CG-200 軟體提供了包含英文、俄文、中文及日文等四種使用者介面。請遵循下列步驟來變更不同的語言。


步驟 1. 請按下 “設定” 選項，並自下拉式選單中選擇 “語言” 選項。共有四種語言，包含了英文、俄文、中文及日文可供使用者選擇。請選擇您想要的 CG-200 使用者介面語言。在想要的語言選定後，CG-200 使用者介面即會以目標語言呈現。(以俄語為例)。



CG-200 - Unlited

Файл Правка Вид Рамка Формат Воспроизведение Сценарий Настройки Помощь


N	Группа	Текст
1		
2		
3		Introd
4		Top Spe
5		0-60 m
6		



Introduction of the Rimac C Two

Top Speed: 415 km/h(258mph)

0-60 mph: 1.85 sec.



Свойство	Значение
Свойства рамки	
N	1
Включено	Нет
Группы	
Сочетан...	Нет
Иллюстрации	
X	0
Y	0
Размер	
Ширина	820
Высота	612
Фон	
Тип	Изображ...
Прозрач...	0
Зачеркну...	Да
Связь с...	Нет
Файло...	D:\Rimac C Two...
Текст	
Прозрач...	0
Сторона...	Нет
Движение	Нет
Скорость	Медленно
Заверше...	Да
Начинат...	Нет
Обрати...	Нет
Источники текста	
Источни...	Текст в...
Формат...	HTML
Холдинг...	Авто
Свойств...	Нет
Деревя...	Нет
Разреш...	
Формат...	RGB/CMYK
Направл...	Верх
Примен...	000000
Время...	01/00/00
Вешины...	
Шахмат...	Нет
Полнораз...	Нет
Задержк...	
Панель	Матрица

進階功能 – 利用變數來取代文字

框架內的文字

當框架或物件被建立時，所輸入的文字是按照原樣而無任何修改的。

Clock 變數

在框架/object中輸入的%1%變數將會被當下的系統日期及時間所取代。如並未找到%1%變數，則時間文字將會被取代。字串的格式是用來讓使用者選擇需顯示的日期/時間值。預設的字串格式為%H:%M，能將小時及分鐘轉為24小時制的格式。

字串格式選項如下：

- %a – 縮寫的週間日名稱*
- %A – 週間日全名*
- %b – 縮寫的月份名稱*
- %B – 月份全名*
- %c – 依區域顯示的適當的日期和時間*
- %d – 依十進位顯示的當月份日期(01 - 31)*
- %H – 依24小時制顯示當下時辰 (00 - 23)*
- %I – 依12小時制顯示當下時辰(01 - 12)*
- %j – 依十進位顯示的該日為一年中的第幾日(001 - 366)*
- %m – 依十進位顯示該月月份 (01 - 12)*
- %M – 依十進位顯示分鐘數 (00 - 59)*
- %p – 以12小時制依目前區域顯示上午或下午*
- %S – 依十進位顯示秒數 (00 - 59)*
- %U – 以週日為準用十進位顯示該週於一年中的週數*
- %w – 以十進位顯示週間日 (0 - 6; 週日為 0)*

%W – 以週一為主，以十進位顯示該週為一年中的第幾週(00 - 53)

%x – 顯示目前區域的日期

%X – 顯示目前區域的時間

%y – 以十進位顯示不含世紀的年份(00 - 99)

%Y – 以十進位顯示含世紀的年份

%z, %Z – 時區名稱或時區縮寫

在時鐘框內的文字每秒皆會更新

CSV file

在框內文字中的每一個變數皆會由其所連結的CSV檔案中相對應欄位中的值所取代。這個強大的特色可應用於新聞的滾動條(scrollers)及股市行情的報價。

CG-200包含了範例projects以讓您對其運作方式有更佳了解。

以下的額外properties可應用於CSV檔案上。

First line is header – 如勾選此項 檔案內的第一行將被視為標題 (欄位名稱)，欄位名稱也被視為變數名稱。如未勾選-檔案的第一行被視為一般行且可使用%1%, %2%, %3%等變數名稱。

Separator – 選擇逗號或分號做為標的CSV檔案的分隔符號。

CG-200能辨別text及CSV檔案的不同編碼。

Auto – 根據檔案的標題和內容的編碼進行有根據的猜測。此選項對大多數的檔案都適用。

ANSI/OEM – 將文字檔用7-bit ANSI或8-bit OEM編碼，不適用於中文字體。

UNICODE/UNICODE Big-Endian– 利用16-bit UNICODE Little-Endian 或 Big-Endian 來對文字檔進行編碼。Windows 記事本運用此種編碼方式。

UTF-8–利用 UTF-8 編碼方式對文字檔進行編碼，此為網際網路上常見的一種編碼方式。

服務與支援

您對產品的滿意是我們最大的動力，我們樂意在您安裝和操作設備的過程中即時提供技術支援與服務。如有任何疑問或需求，可登入官方網站 www.datavideo.com 查詢或連繫洋銘當地分公司與經銷商進行諮詢。



請掃描 QRcode 查看最新版本產品說明書

www.datavideo.com/product/CG-200

datavideo
www.datavideo.com



洋銘科技股份有限公司

服務專線：(02)8227-2666

地址：新北市中和區建一路 176 號 18 樓之 2

Email：service@datavideo.com.tw

所有商標與版權內容皆為各自所有權人之財產，洋銘科技股份有限公司保留所有權利。

Mar.-23.2021 Ver:SE5