

OpenRGB QMK 使用指南

1 简介

OpenRGB 是一款开源的灯光控制软件,支持多厂商多设备.

项目开源地址:<https://gitlab.com/CalcProgrammer1/OpenRGB>

该开源软件使用方法丰富,可自行探索或在开源地址 Wiki 进行了解.

2 目录

[下载 OpenRGB](#)

[添加 OpenRGB 插件](#)

[添加 QMK 键盘](#)

[使用 OpenRGB 设置灯效](#)

[使用 Effects 插件设置灯效](#)

[使用 Visual Map 插件自定义灯珠位置](#)

3 下载 OpenRGB

	OpenRGB Plugin Windows 64-bit.zip	插件
	OpenRGB Windows 64-bit.zip	本体
	OpenRGB_pack.exe	打包的软件

在 software/openrgb 文件夹中下载预制好的 OpenRGB 软件(win10 64 位),其中 OpenRGB Windows 64-bit.zip 是未打包的软件,而 OpenRGB_pack.exe 是打包好的软件,选其中之一下载即可.

下载后建议首次以管理员身份运行.

首次开启后,建议在设置中勾选如下选项以方便软件后台运行.控制灯效时,软件需要后台运行.

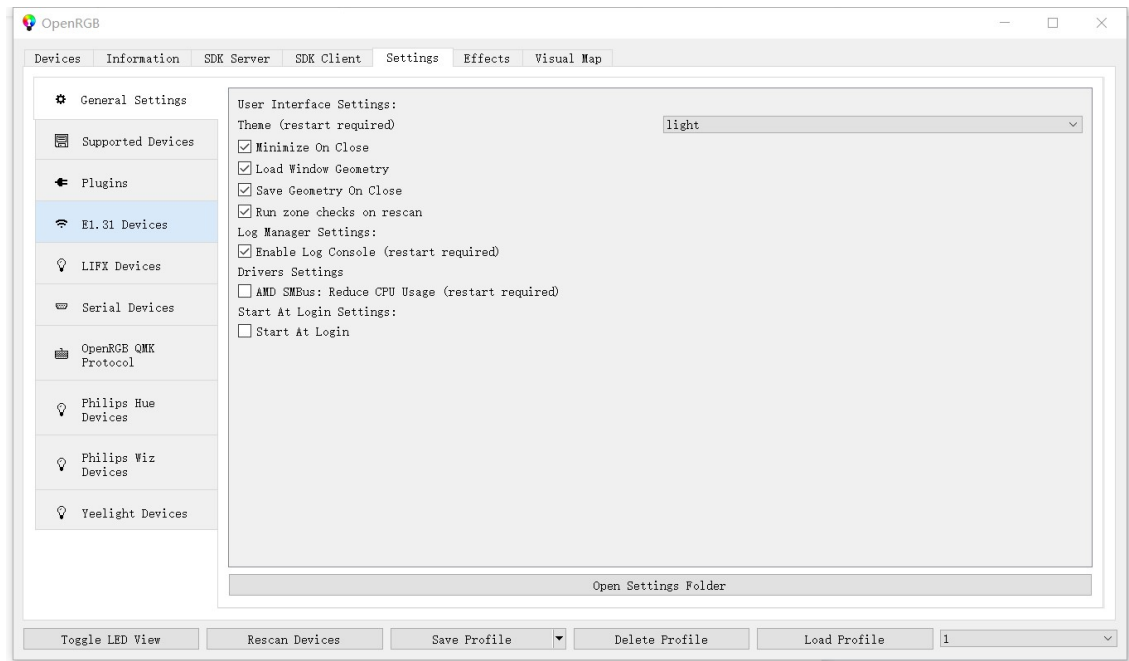
点击 Settings->General Settings

勾选 Minimize On Close.勾选后关闭软件请在系统托盘处关闭.

勾选 Load Geometry,Save Geometry On Close,Run zone checks on rescan.

勾选 Start At Login 可以对软件

启动进行设置.

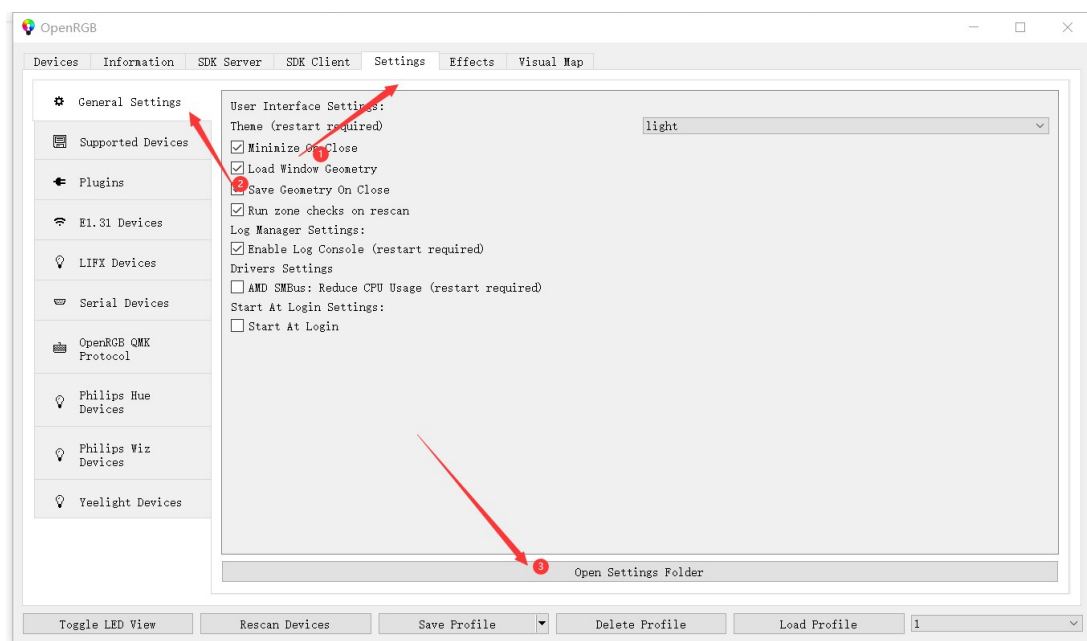


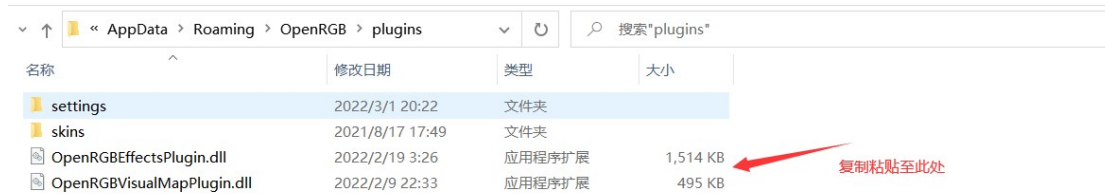
4 添加 OpenRGB 插件

在 software/openrgb 文件夹中下载压缩好的 OpenRGB 插件,然后对其解压,其中 OpenRGBEffectsPlugin.dll 是灯效插件,包含音乐律动等多种灯效,OpenRGBVisualMapPlugin.dll 是一个对每个灯位置自定义的插件,可包含同个键盘不同区域,多个键盘,已至多个不同 OpenRGB 支持的设备处于同一张 MAP 中,实现联动效果.请按需求添加自己需要的插件.

添加插件步骤如下所示:

- 1.打开 OpenRGB
- 2.点击 Settings->General Settings->Open Settings Folder
- 3.复制所解压的插件至该文件夹的 plugins 文件夹中
- 4.重新启动 OpenRGB 观察插件是否生效

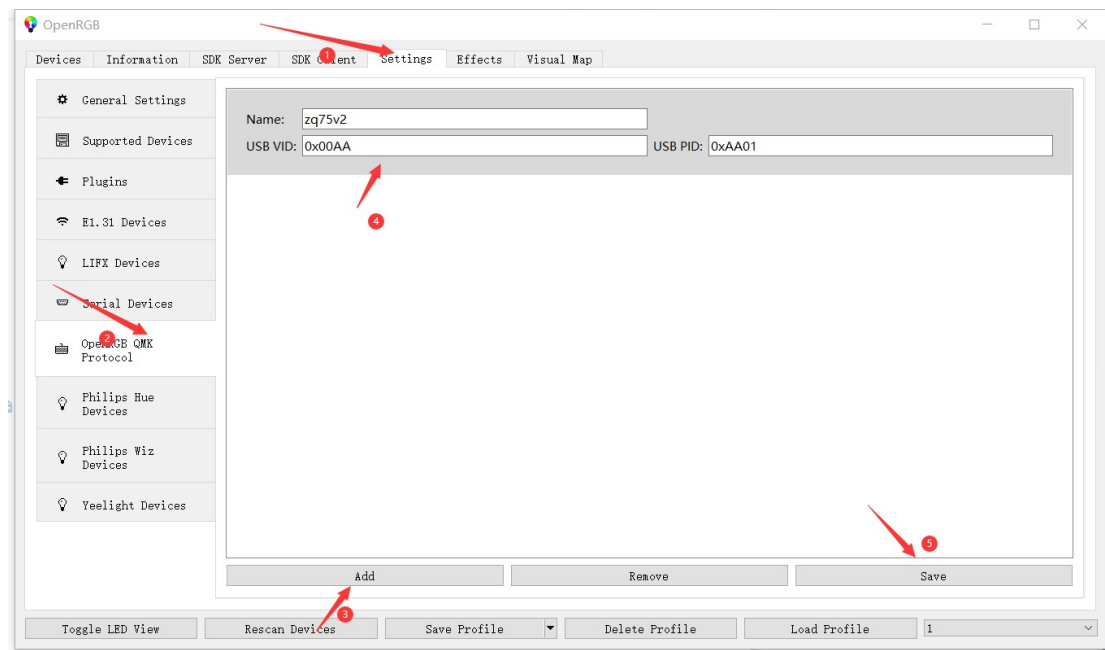




5 添加 QMK 键盘

本仓库预制的 OpenRGB 软件自带部分键盘的支持,若插入键盘点击 OpenRGB 下方 Rescan Devices 能够检测到连接到键盘,则不需要自行添加。反之,添加 QMK 键盘支持的步骤如下所示:

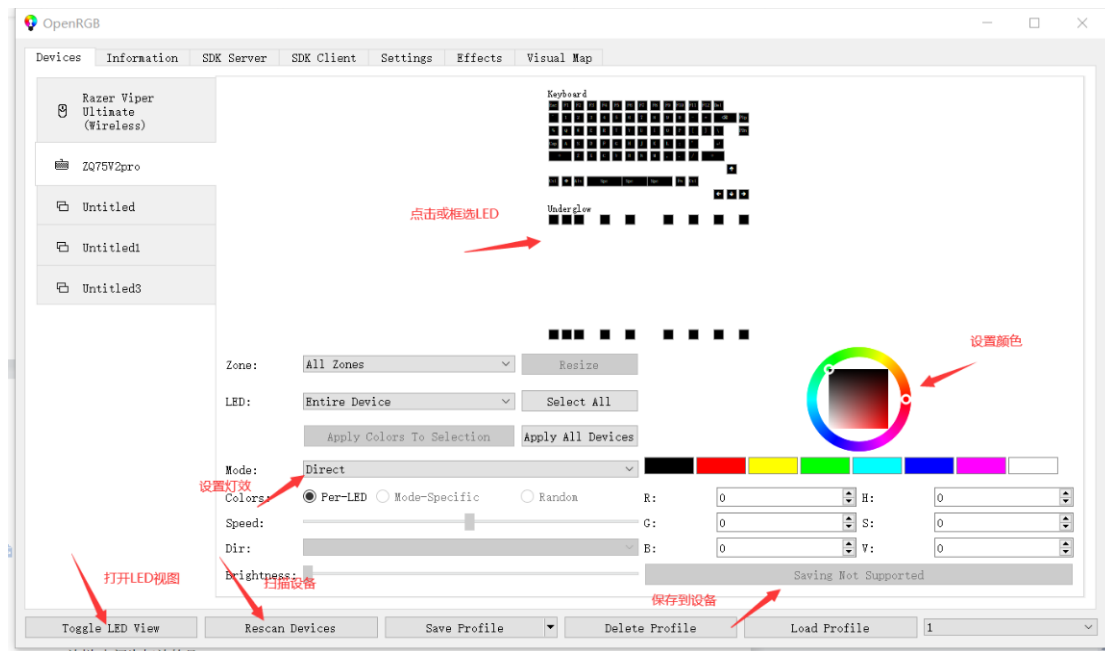
1. 打开 OpenRGB
2. 点击 Settings->OpenRGB QMK Protocol->Add
3. 填写相应键盘的名字,VID,PID
4. 点击 Save 后点击 OpenRGB 下方 Rescan Devices 检测连接键盘(若无法连接可尝试重新启动 OpenRGB)



6 使用 OpenRGB 设置灯效

在 Device 页面 Mode 选项可以设置键盘的板载灯效,右边的色轮等可以设置颜色,但这些设置不会保存,需要保存请点击 Save To Device.使用 OpenRGB 的设置 LED 灯光效果或者使用

OpenRGB 插件 Effects 的灯效请将模式设置为 Direct,然后点击 OpenRGB 下方 Toggle LED View 即可看到自动生成的可视化 LED 矩阵,通过鼠标点击或者框选可以选择单个或者多个 LED 对其颜色进行设置.建议灯光亮度不要太高避免问题.

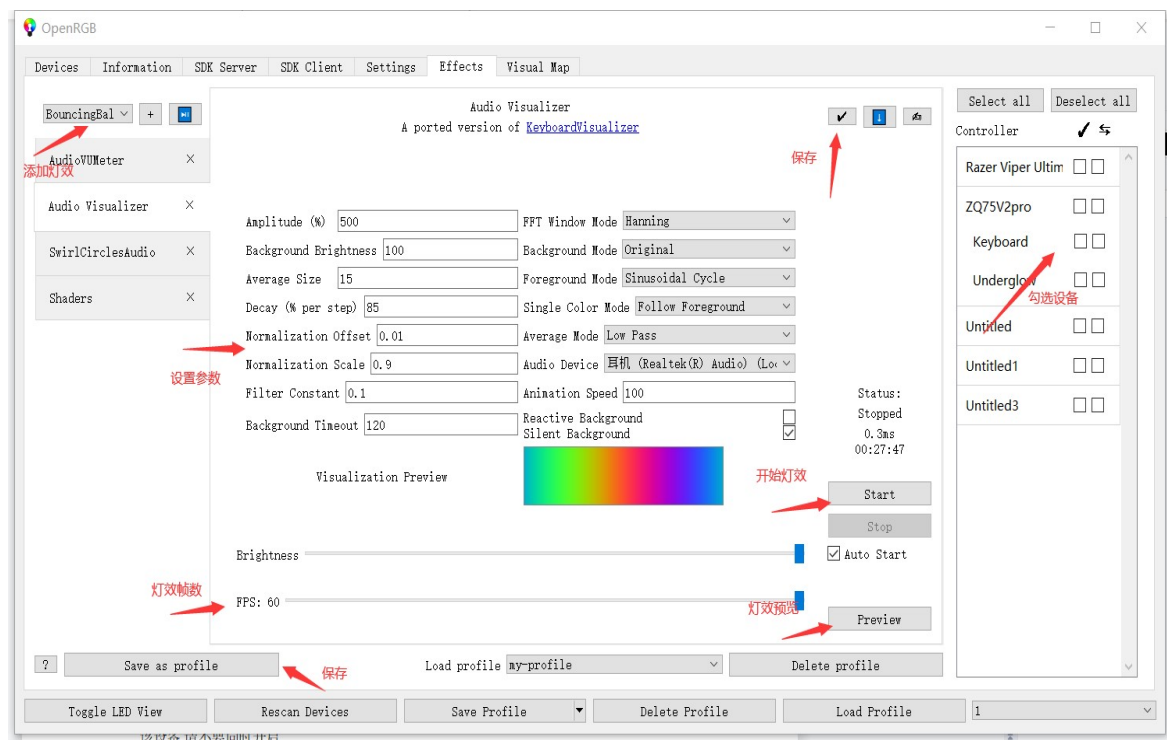


7 使用 Effects 插件设置灯效

添加 Effects 插件后,即可在 OpenRGB 顶部看到 Effects 栏,点击进 Effect 插件页面,左侧为灯效栏,中间为灯效的具体内容,右侧为可以选择的设备栏.

在灯效栏下拉选择框即可看到许多灯效,选择需要的灯效添加.以音乐律动 Audio Visualizer 灯效为例,添加后点击该灯效即可在中间设置相应参数,在右侧选择设备后点击 Start 即可开始.使用或设置变更后记得保存,点击下方 Save as profile 或中间灯效设置栏右上方 Save to file.

可以开启不同灯效控制一把键盘不同领域实现不同灯不同灯效,也可以一个灯效控制多个设备实现多设备联动.建议不要使用大量白光已经占用系统资源多的灯效如 Ambient,GIFPlayer 等,灯效玩法多样,需自行探索.



8 使用 Visual Map 插件自定义灯珠位置

添加 Visual Map 插件后,即可在 OpenRGB 顶部看到 Visual Map 栏,点击 New Map 新建 Map,在左侧添加需要添加的设备,右侧对其自定义等.设置完后记得注册控制器 Controller 并保存,即可在 Effects 插件处看到该设备,请不要同时开启一个设备及包含该设备的 Map 的灯效.该插件玩法多样,需要自行探索.

