

盒子常见问题以及各种盒子的区别

1. 最最常见的问题，请一定要先读：

1.1. 所有盒子都没有抓图取色的功能

所有盒子，是的，就是所有，包括什么按键精灵的盒子，都没有。盒子和抓图取色一点关系都没有。盒子就是一个键盘+鼠标。您见过什么键盘鼠标能抓图取色吗？

1.2. 那怎么抓图取色，怎么找怪？

这是脚本实现的，没用盒子前，脚本是怎么做抓图取色的，用了盒子还怎么做。

在需要移动鼠标时，把抓图取色得到的坐标值通过我们提供的 DLL 接口传给盒子，盒子就能将鼠标移动到指定的坐标上。

1.2.1. 使用双头盒子，脚本和游戏分开在两台电脑上运行，怎么传画面

使用双头盒子时，如果脚本和游戏分开在两台电脑上运行，脚本所在的电脑如何获取到游戏的画面？被控机画面要传到主控机上，可以：

- 1、使用远程控制软件将被控机桌面传到主控机，如 TeamViewer、vnc 等。
- 2、或者可以将游戏运行在虚拟机上，程序运行在本机上。
- 3、或者在被控机上运行抓图取色的脚本，将提取到的坐标值通过网络或者其他方式传到主控机。

- 4、还可以用采集卡。如以下：

<http://item.taobao.com/item.htm?spm=a230r.1.14.6.szcg4q&id=13397370691&ns=1>

<http://item.taobao.com/item.htm?spm=a230r.1.14.34.rXQblv&id=23752572320>

<http://item.taobao.com/item.htm?spm=a230r.1.14.30.0K7aUz&id=23901188555>

1.3. 那盒子有什么用

如果没有盒子，脚本模拟出来的键盘鼠标操作都是软件模拟，软件模拟也就是要调用系统的 api，游戏监测这些 api 就可以检测出是否有非法脚本。

盒子是硬件模拟键盘鼠标，就和实际的键盘鼠标一样，游戏一般不会检测实体的键盘鼠标，因为这样可能会造成实际的键盘鼠标无法使用。

1.4. 有了盒子是不是就肯定不会被封

您可以有这个想法，但也就只能想想而已，没有哪个盒子，哪个人能保证您肯定不会被封。

盒子是硬件模拟键盘鼠标，一般不会被检测到。

但采用盒子并不能完全保证不会被检测到，因为游戏检测很多东西，包括大漠插件、api、行为、网络等等。就类似开车系安全带一样，增加一层保险，但不能保证完全就没有问题。

1.5. 可支持修改 VID、PID 的盒子有什么好处

1. 满足心理需求。当然这不是主要的。
2. 能解决 virtual box 映射的问题
如果是多个同样的盒子插到一台电脑上，使用 virtual box，映射时，经常会映射不成功。（vmware 没这问题）。
这种情况下，可以将每个盒子的 vid pid 修改成不同的，再映射就没问题了。
3. 多个盒子能自动映射入虚拟机。
多个不同 vid pid 的盒子要映射到虚拟机时，可以通过设置筛选项，自动映射入虚拟机里。
4. 方便区分
多个相同 Vid Pid 盒子插入同一台电脑，脚本要区分比较困难。如果每个盒子的 vid pid 都不同，则很容易区分。

1.6. 什么是相对移动，什么是绝对移动

请看《msdk 说明书》中的“鼠标的相对移动、绝对移动的说明”。

1.7. 绝对移动有什么好处，有没有坏处

好处大大的。

通俗的将，没有绝对移动的盒子，就如同带按键的功能手机，要找个东西，

按半天键。而支持绝对移动的盒子，就如同带触摸屏的智能机，手指一动就能点到。

另外，绝对移动对于双头盒子来说尤其管用，可以随机调用绝对移动，避免手工操作实体鼠标影响鼠标移动精确度，避免经常需要回到原点。

1.8. 和按键精灵的盒子有什么区别

我们的盒子和按键精灵的盒子功能类似，都是硬件模拟键盘鼠标，都需要编程控制。不同的地方是，按键精灵的盒子需要把脚本存到盒子里，我们的盒子不保存脚本，脚本需要在电脑上运行。因为脚本一般都需要抓图取色，所以按键精灵的盒子实际上电脑上也要运行脚本。

其实现在的各种盒子功能都差不多，都是硬件模拟键盘鼠标，主要看稳定性、兼容性。我们是专业做 USB 产品的公司，盒子的稳定性、兼容性尽可放心（双头盒子还能支持 Linux/安卓平板/手机/PS2/PS4/XBOX）。

2. 一般常见问题

2.1. 盒子能支持什么游戏

只要是需要键盘鼠标的，都可以使用。

2.2. 不会写脚本怎么办

3 种方法：

1. 如果你的需求只是简单的键盘鼠标的动作，可以用我们提供的脚本执行工具。
脚本执行工具只能执行按键精灵录制的脚本，或者是只包含键盘鼠标操作以及延时的脚本。
将脚本录制或编写好，然后插上单双头盒子，用脚本执行工具打开执行。
执行过程中，不要动被控机的鼠标和键盘。
2. Q 群 304301123 找作者，在群里发需求，有作者愿意接，会联系你。
3. 使用开关盒子。

2.3. 只会用按键精灵，可是游戏检测按键精灵怎么办

下述几种方法：

1. 使用双头盒子，脚本和游戏分开两台电脑，这样游戏就检测不到按键精灵了。游戏的画面如何传到脚本所在的电脑，[请查看上述“使用双头盒](#)

- 子，脚本和游戏分开在两台电脑上运行，怎么传画面”。
2. 使用其他语言，比如 VB、Delphi
3. [参考上述“不会写脚本怎么办”](#)。

2.4. 单双头盒子不能保存脚本

单双头盒子的脚本都必须在电脑上运行。

开关盒子的脚本是保存在开关盒子里的，只能实现只有键盘鼠标的操作以及延时，没法有抓图取色的功能，一般适合于个人玩家，手工玩游戏，然后结合开关盒子做一些组合动作，或者将一些密码、口令、账号做成脚本存在盒子里，按一次按钮就可以自动完成输入。

2.5. 所有盒子都没法支持后台窗口、后台游戏

还是那句话，盒子就是一个键盘+鼠标。您见过什么键盘鼠标能支持后台窗口、后台游戏吗？

不过可以用虚拟机运行游戏、主机控制虚拟机方式来实现后台游戏、多开。

2.6. 盒子无法映射到虚拟机中；映射有问题

请查看《msdk 说明书》关于虚拟机映射的章节。

3. 写脚本常见问题

3.1. 鼠标移动不准确

鼠标移动不准确，请下载《单头、双头盒子产品资料.zip》，参照里面的《msdk 说明书》中“关于鼠标移动位置不准确的说明”这一节设置鼠标。或者运行“检查鼠标设置.exe”

3.2. 如何验证盒子的鼠标移动是否准确

对于单、双头盒子，请下载《单头、双头盒子产品资料.zip》，查看里面的

《检测鼠标移动是否准确的方法.txt》

3.3. 按键精灵打开端口失败问题

按键精灵有一个问题：打开端口后如果不关闭端口，再次打开端口就会出错。必须要关闭按键精灵，再重新打开按键精灵才可以再次正常打开端口。最好关闭端口后再停止脚本，或者使用语言写脚本。

这个问题只有按键精灵有，其他语言都没有问题，如果能换语言，建议使用其他语言，毕竟按键精灵还经常被游戏检测。

3.4. 为什么脚本停止了，仍有按键被按下，只有拔下盒子才能弹起

在退出脚本前一定要弹起所有按键。

如果是脚本崩溃异常退出，在崩溃前正好按下某个按键还未弹起，只能拔下盒子解决。

3.5. 盒子支持多线程操作

盒子支持多线程操作，必须是在[同一个句柄下的多线程](#)。

建议操作键盘一个线程，操作鼠标一个线程。如果多个线程同时操作键盘或鼠标，就相当于多个人同时操作一个实际的键盘或鼠标，最后结果不可预测。

3.6. 盒子支持按键精灵

单双头盒子支持按键精灵，并不是说以前用的按键精灵脚本拿过来就能在盒子上用。

已有的按键精灵脚本，需要把涉及键盘鼠标的代码修改成给盒子发命令。我们有按键精灵脚本转换工具可以辅助修改。转换工具可能无法完全转换，请自行手工转换，或者在群里找作者，我们不提供手工转换的支持。

注意：盒子不支持后台操作，如果脚本支持后台窗口操作，需要把后台的操作去掉！

3.7. M_MoveTo、M_MoveTo2、M_MoveTo3 的区别

具体请看《msdk 说明书》关于鼠标移动接口的说明。

3.8. M_Open 和 M_Open_VidPid 的区别、怎么用

如果你的盒子是不能更改 Vid、Pid 的，那就不用 M_Open 这个接口。

如果你的盒子支持更改 Vid、Pid 的，在更改前，建议用 M_Open 这个接口。更改 Vid、Pid 后，就只能用 M_Open_VidPid 这个接口。程序脚本使用 M_Open_VidPid 替代 M_Open 后，脚本其他地方都不用修改。

在一个程序脚本里，建议只用一种打开方式，要么用 M_Open，要么用 M_Open_VidPid，千万别两个都用。

3.9. 电脑插入多个盒子，如何操作

如果盒子是不支持修改 Vid、Pid，只能通过端口区分，插入一个盒子，端口始终是 1；插入 n 个，端口分别是 1 2 3 ...n。端口和盒子的对应关系，请看《msdk 使用说明书》。

如果盒子是支持修改 Vid、Pid 的，建议将所有盒子的 Pid 都修改成不同的，使用 M_Open_VidPid 打开操作，这样就不用考虑端口对应的问题。

4. 各种盒子的区别

可修改 Vid、Pid 的盒子，和上述盒子的唯一区别就在于盒子能够修改 Vid、Pid。修改后，脚本必须使用 M_Open_VidPid 替代 M_Open，才能打开并操作盒子，脚本其他地方都不用修改。

	单头盒子	双头盒子	开关盒子
保存脚本	× 脚本在电脑上运行，可以抓图取色。	× 脚本在电脑上运行，可以抓图取色。	√ 只能实现键盘鼠标的操作
支持虚拟机	√ 只能本虚拟机控制本虚拟机	√ 可以主机控制虚拟机	√ 只能本虚拟机控制本虚拟机
适合于	会写脚本的作者、工作室、个人	会写脚本的作者、工作室、个人	个人玩家，手工玩游戏，结合开关盒子做一些组合动作（如格斗游戏中的组合键），或者将一些密码、口令、账号做成脚本存在盒子里，按一次按钮就可以自动完成输入