

壁纸声伴 · Wallpaper Companion 使用说明书

图文版说明：配图来自真实程序控件，使用独立演示数据。截图中的路径和规则数值仅为示例，未连接真实壁纸、个人配置或语音服务。查看或转换 PDF 时，请保留本 Markdown 旁的 `images` 文件夹；建议下载包含配图的说明包 ZIP。

适用版本：v0.8.1 文档基线。整理日期：2026-10-31。后续版本如有界面差异，以程序内使用手册与项目仓库为准。

项目主页：<https://github.com/Abs0lutely/wallpaper-companion>

最新版下载：<https://github.com/Abs0lutely/wallpaper-companion/releases/latest>

目录

1. 软件用途与使用前准备
2. 下载、安装、首次启动
3. 认识界面和保存方式
4. 绑定第一张壁纸
5. 导入语音与背景音乐
6. 建立第一条 F8 互动规则
7. 鼠标、固定时刻和随机问候
8. BGM 播放与音频防冲突
9. 台词库与原创台词包
10. 通过语音服务生成音频
11. 多壁纸、共享资源与批量操作
12. 导入导出、备份和升级
13. 外观、托盘和运行设置
14. 常见问题与排查顺序
15. 反馈问题和参考资料

1. 软件用途与使用前准备

壁纸声伴是独立运行的 Windows 音频伴随程序。它根据鼠标、键盘事件或时间规则播放语音，并播放你选择的文件夹 BGM。它不修改 Wallpaper Engine（下文简称 WE）本体及已下载壁纸，也不要求壁纸作者预先制作互动。

准备以下内容：

- Windows 10/11 x64。
- 如需自动跟随壁纸，先准备好 WE 并让它正常播放壁纸。
- 至少一个真实语音文件；测试阶段推荐使用自己能正常打开播放的 WAV 或 MP3。
- 可选：一个存放背景音乐的文件夹。
- 可选：已配置的本地或第三方 TTS 服务，用于把文字生成音频。

普通发行版不需要安装 Python 或 Conda。只有从源码运行或配置 GPT-SoVITS 时才涉及相应运行环境。

台词文字、音频和互动规则是三件事。 保存台词只保存文字；导入音频提供可播放内容；互动规则决定何时播放。仅导入文字不会自动合成或发声。

发行包不附带壁纸、角色模型或个人音频。请自行准备有权使用的资源。

2. 下载、安装、首次启动

2.1 选择发行文件

1. 打开最新版下载页，展开该版本的 Assets。
2. 想按普通软件方式使用，下载名称以 `-setup.exe` 结尾的安装包。
3. 想自行选择位置、便于整体备份，下载名称以 `-portable.zip` 结尾的便携版。
4. GitHub 自动提供的 Source code ZIP/TAR 是源码，不是已经打包好的 Windows 应用。

2.2 安装版

1. 运行 `setup.exe`，按安装向导选择位置并完成安装。
2. 打开壁纸声伴。安装版通常无需管理员权限。
3. 用户配置保存在 `%LOCALAPPDATA%\WallpaperCompanion`。
4. 默认共享音频位于程序安装目录的 `shared`，不等于用户配置目录。

2.3 便携版

1. 把 ZIP **完整解压**到一个你有写入权限的目录。
2. 保留 `WallpaperCompanion.exe`、`_internal` 和 `portable.flag` 的相对位置。
3. 双击 `WallpaperCompanion.exe`，不要从压缩包预览窗口直接运行。
4. 便携版配置位于程序旁的 `data`，默认共享资源位于程序旁的 `shared`。

2.4 首次启动检查

1. 先确认 Windows 声音输出设备和系统音量正常。
2. 在 WE 播放一张壁纸，再打开声伴。

- 3. 观察顶部“当前壁纸”；未识别时先参考第 4 节。
- 4. 可开启顶部“悬停说明”，鼠标停留约一秒查看控件提示。

3. 认识界面和保存方式



图 1 · 陪伴主页：先确认配置，再试听

看图操作：按位置找到控件

图中位置	操作与核对
左侧“壁纸配置”列表	选中要设置的配置；尚未绑定可用“配置管理 → 新建配置”。
中部“正在编辑”选择器	核对编辑对象；不要把编辑配置误当成当前播放配置。
中部“声音设置”标签	调整角色语音、背景音乐及冷却。
页面下方“随机试听语音”与右侧“保存配置”	先保存，再试听；自动触发还需回到桌面。

完成标志：知道正在编辑哪份配置，能找到试听和保存入口。

位置	用途
陪伴主页	查看状态、配置和播放控制；进入声音设置、资源与绑定、互动规则
壁纸库	只读扫描壁纸，搜索和批量绑定
音频库	查看音频、试听、复制导入、管理共享目录
台词库	按分类保存文字，导入导出与勾选生成
语音生成	配置服务、角色和生成参数，输出 WAV
设置	WE 路径、显示器、外观、自启及扩展
运行记录	查看触发、选曲、合成和扫描错误

较早界面可能将相关设置合并“声音与互动”。本文同时使用这些功能名称，具体入口以当前界面为准。

注意三种“当前”：

- **当前壁纸**：检测到 WE 正在使用的壁纸。
- **正在编辑的配置**：左侧/顶部选中的配置。
- **当前播放的配置**：底部播放器实际控制的配置。

编辑其他壁纸时，底部播放器仍可能控制正在播放的那张壁纸。修改规则后点击“保存配置与规则”；修改声音参数后点击“保存配置”；台词编辑后点击“保存台词库”。试听成功不代表编辑已经保存。

4. 绑定第一张壁纸

1. 在 WE 中应用目标壁纸。
2. 在声伴点击“立即检测”。
3. 核对壁纸名称和路径，点击“绑定当前壁纸”。已有绑定时会直接打开该配置。
4. 给配置起一个便于辨认的名字，例如“森林桌面”。
5. 确认“启用此配置”开启，然后保存。

如果识别错误或为空：

1. 在设置中选择 WE 安装目录，应包含 `wallpaper32.exe` 或 `wallpaper64.exe`。
2. 检查工坊目录和跟随显示器。显示器编号从 0 开始，一次跟随一台。
3. WE 保存当前选择可能有延迟，可再执行一次“立即检测”。
4. 也可先“新建配置”，开启“手动使用选中配置”完成音频测试；关闭手动模式后恢复自动跟随。

“删除配置”删除的是绑定，不会删除壁纸、语音、BGM 或台词文件。

5. 导入语音与背景音乐

5.1 推荐目录示例

```
WallpaperCompanion/  
  WallpaperCompanion.exe  
  shared/  
    voice/  
      点击回应/  
        休息一下.wav  
      早晨/  
        早安.wav  
      夜间/  
        晚安.wav  
    bgm/  
      music-01.mp3  
    dialogues.json      # 保存共享台词后产生
```

上面的文件名和分类仅作示例。分类文字必须与规则里选择的分类/子目录一致。不要把音频放进 `_internal`。

5.2 使用已有文件夹

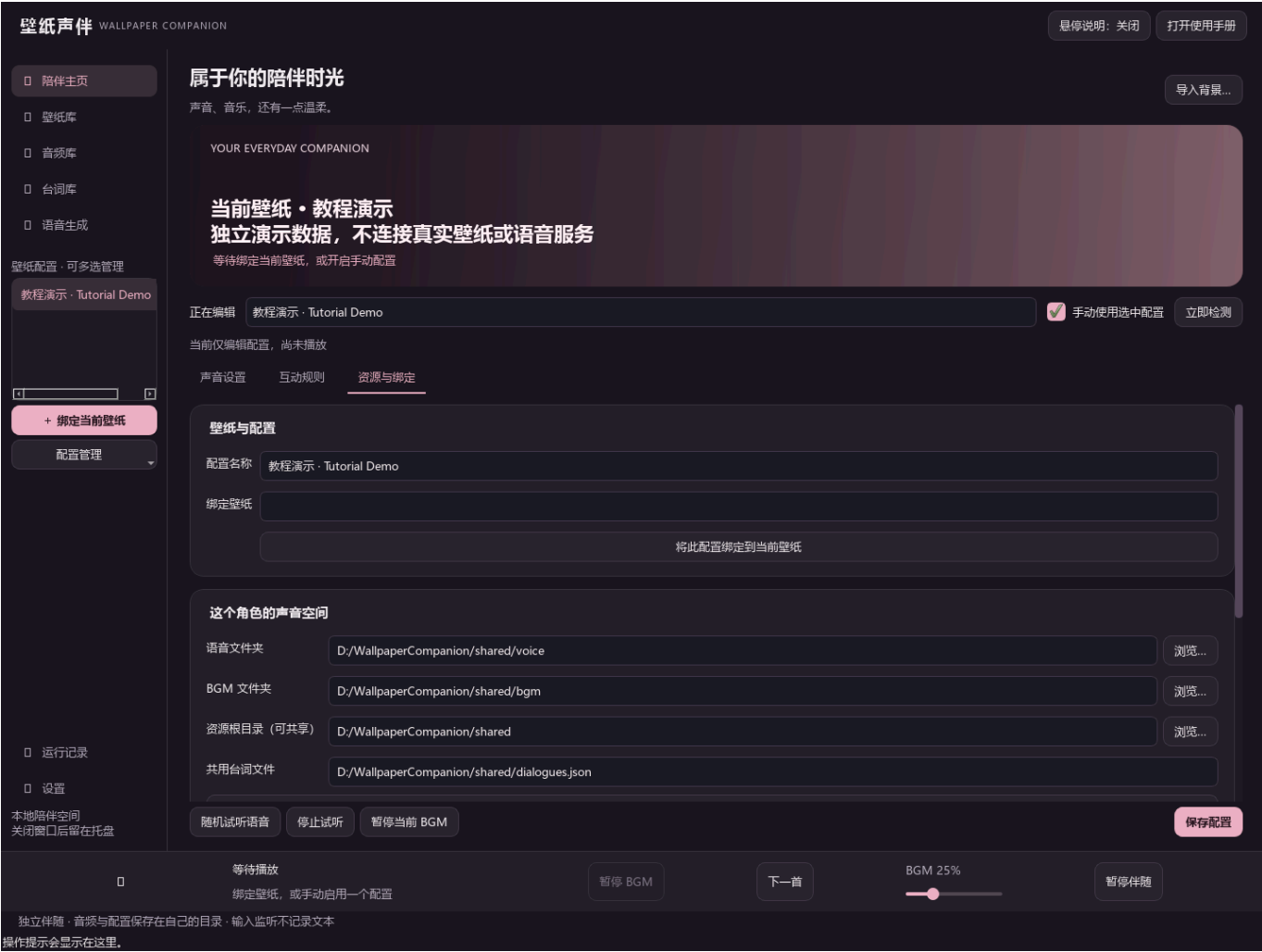


图 2 · 资源与绑定：把音频放到真正使用的目录

看图操作：按位置找到控件

图中位置	操作与核对
中部“资源与绑定”标签	从陪伴主页进入。
“语音文件夹”右侧“浏览...”	选择含真实 WAV/MP3 的目录。
“BGM 文件夹”右侧“浏览...”	选择音乐目录；可按需留空。
“资源根目录”“共用台词文件”	核对共享位置。图中 D:/WallpaperCompanion 是演示路径，不要照抄。
右下角“保存配置”	保存后点左下角随机试听。

完成标志：随机试听可播放，而不只是填好了一个路径。

1. 进入陪伴主页的“资源与绑定”或对应声音设置入口。
2. 在“语音文件夹”选择已有语音目录。
3. 在“BGM 文件夹”选择音乐目录，不需要 BGM 可以留空。
4. 保存配置。
5. 点击“随机试听语音”。听到声音后，再设置自动触发。

5.3 从音频库导入

1. 打开“音频库”，选择复制目标：共享目录或目标壁纸已绑定的目录。
2. 如需分类，填写如“早晨”的子目录名；留空则放入目标根目录。
3. 点击“导入音频文件”选择文件。该操作复制文件、保留原文件，同名自动编号。
4. 如果希望目标成为当前配置的播放目录，点击对应“用于当前壁纸语音 / BGM”按钮，并核对配置。
5. 试听导入文件，回到规则页检查来源。

支持 WAV、MP3、OGG、FLAC、M4A、AAC、WMA、OPUS，实际解码取决于 Qt/FFmpeg。文件损坏或编码不兼容时，先用正常 WAV/MP3 排查。

6. 建立第一条 F8 互动规则



图 3 · 互动规则：添加和保存是两个步骤

看图操作：按位置找到控件

图中位置	操作与核对
中部“互动规则”标签	进入当前编辑配置的规则列表。
表格下方“+ 添加规则”	打开规则编辑窗口；双击现有规则也可编辑。
“试听选中规则”	用于检查音频匹配，不代表真实事件条件已通过。
底部“保存配置与规则”	编辑完成后保存到配置。

完成标志：规则已出现在列表，且配置与规则已保存。

按以下顺序先完成最小可用示例：

1. 确认“随机试听语音”能播放，且正在编辑的是要使用的配置。
2. 打开“互动规则”，点击添加。
3. 名称填“F8 测试”，开启这条规则。

- 4. 触发分类选择“按事件触发”，事件分类选“键盘触发”。
- 5. 键盘方式选择指定按键/组合键，点击“录制按键”，实际按下 F8。
- 6. “播放什么”先选“总目录随机”，暂不设置文件名关键词。
- 7. 规则冷却可先设为 5 秒；核对全局冷却不会影响测试。数字是测试示例，并非默认值。
- 8. 保存规则，再点击“保存配置与规则”。
- 9. 确保没有“暂停伴随”，配置已启用。
- 10. 返回桌面后按 F8；默认仅桌面前台响应，停留在配置窗口里通常不会触发。
- 11. 再次测试前等待规则冷却和全局冷却都结束。

检查结果：能听到一条语音；多次按键不会堆成长队；运行记录能看到相应触发。如不发声，按第 14 节顺序排查。

规则名称

F8 测试 · 教程示例

启用这条规则

① 触发分类

按事件触发

事件分类

键盘触发

键盘方式

指定按键或组合键

绑定按键

F8

录制按键

点击录制后按下想绑定的键或组合键，例如 Ctrl + Alt + H；Esc 取消录制。

② 播放什么

从语音总目录随机选取

√ 更多设置 (冷却、文件名筛选、事件生效时段)

规则冷却

5 秒

文件名包含

可选：只播放文件名含这些文字的音频

☐

事件只在指定时间段内触发

设好触发方式和播放分类即可保存。总目录/分类中需已有音频；导入台词文字后仍需合成或下载音频。

保存规则

取消

图 4 · F8 示例：键盘事件的完整填写方式

看图操作：按位置找到控件

图中位置	操作与核对
顶部“① 触发分类”	选择“按事件触发”。
“事件分类”“键盘方式”	分别选择“键盘触发”和“指定按键或组合键”。
“绑定按键”右侧“录制按键”	点击录制后实际按 F8；图中已显示 F8。
“② 播放什么”	首次测试选择“从语音总目录随机选取”，避免分类/关键词干扰。
“更多设置 → 规则冷却”	图中 5 秒仅为测试示例，还要满足全局冷却。
右下角“保存规则”	返回列表后再保存配置与规则，并回到桌面按 F8。

完成标志：返回桌面后按 F8 可听到语音，再次触发前等待两级冷却。

7. 鼠标、固定时刻和随机问候

7.1 鼠标中键回应

- 1. 新增规则，选择“按事件触发 → 鼠标触发”。
- 2. 鼠标动作选择中键，也可选左/右/侧键或滚轮方向。
- 3. 选择总目录、分类子目录或单个音频，设置冷却。
- 4. 保存并返回桌面测试。鼠标规则不需要填写键盘快捷键。

7.2 每天固定时刻

规则名称

早安 09:00 · 教程示例

启用这条规则

① 触发分类

按时间触发

时间方式

每天固定时刻

每天几点

09:00

② 播放什么

选择台词分类 / 子目录

台词分类 / 子目录

早晨

√ 更多设置 (冷却、文件名筛选、事件生效时段)

规则冷却

5 秒

文件名包含

可选：只播放文件名含这些文字的音频

设好触发方式和播放分类即可保存。总目录/分类中需已有音频；导入台词文字后仍需合成或下载音频。

保存规则

取消

图 5 · 每天固定时刻：示例为 09:00 早晨问候

看图操作：按位置找到控件

图中位置	操作与核对
“① 触发分类”	选择“按时间触发”。
“时间方式”“每天几点”	选择每天固定时刻，填写本机当地时间。
“② 播放什么”“台词分类 / 子目录”	图中选早晨目录，该目录必须已有音频。
右下角“保存规则”	保存规则和配置后，让程序在目标分钟保持运行。

完成标志：设为几分钟后的时间实测；过去的分钟不会补播。

1. 新增“按时间触发”规则，时间方式选择“每天固定时刻”。

2. 填写例如 `09:00`，选择“早晨”目录中的音频。
3. 保存，并保持声伴在该分钟运行、未暂停，且播放条件满足。

这是程序运行期间的定时触发，不会补播已经过去的分钟。重启恰好落在同一分钟时可能再次触发。测试可设为几分钟后的时间，测试完成后恢复目标时刻。

7.3 时段内随机播放

规则名称

夜间随机·教程示例

☒ 启用这条规则

① 触发分类

按时间触发

时间方式

在时间段内随机播放

播放时段

22:00 至 06:00

随机间隔

600 秒 至 1200 秒

② 播放什么

选择台词分类 / 子目录

台词分类 / 子目录

夜间

√ 更多设置 (冷却、文件名筛选、事件生效时段)

规则冷却

5 秒

文件名包含

可选：只播放文件名含这些文字的音频

设好触发方式和播放分类即可保存。总目录/分类中需已有音频；导入台词文字后仍需合成或下载音频。

保存规则

取消

图 6 · 跨午夜随机问候：22:00–06:00，600–1200 秒

看图操作：按位置找到控件

图中位置	操作与核对
“时间方式”	选择“在时间段内随机播放”。
“播放时段”	示例跨午夜；起止相同表示全天。
“随机间隔”	填写最短/最长秒数；示例并非软件默认值。
“台词分类 / 子目录”	选择已有夜间音频的分类，再保存。

完成标志：在有效时段等待随机间隔后播放，不会启用就立即说话。

- 1. 新增“按时间触发 → 在指定时间段随机播放”。
- 2. 设置播放时段，例如 22:00-06:00，支持跨午夜。
- 3. 设置随机间隔最短/最长，例如 600-1200 秒，选择夜间音频目录。
- 4. 保存后等待；启用后不会立刻播放，间隔最少 5 秒。

时间使用本机本地时间；相同起止时间表示全天，结束时间不包含在生效范围内。事件规则也可在“更多设置”中开启生效时段。

语音忙时不叠加、不积累长队。多个规则同时符合时按规则列表顺序选择。规则试听只证明文件匹配和播放可用，不能证明事件、时间条件正确。

8. BGM 播放与音频防冲突

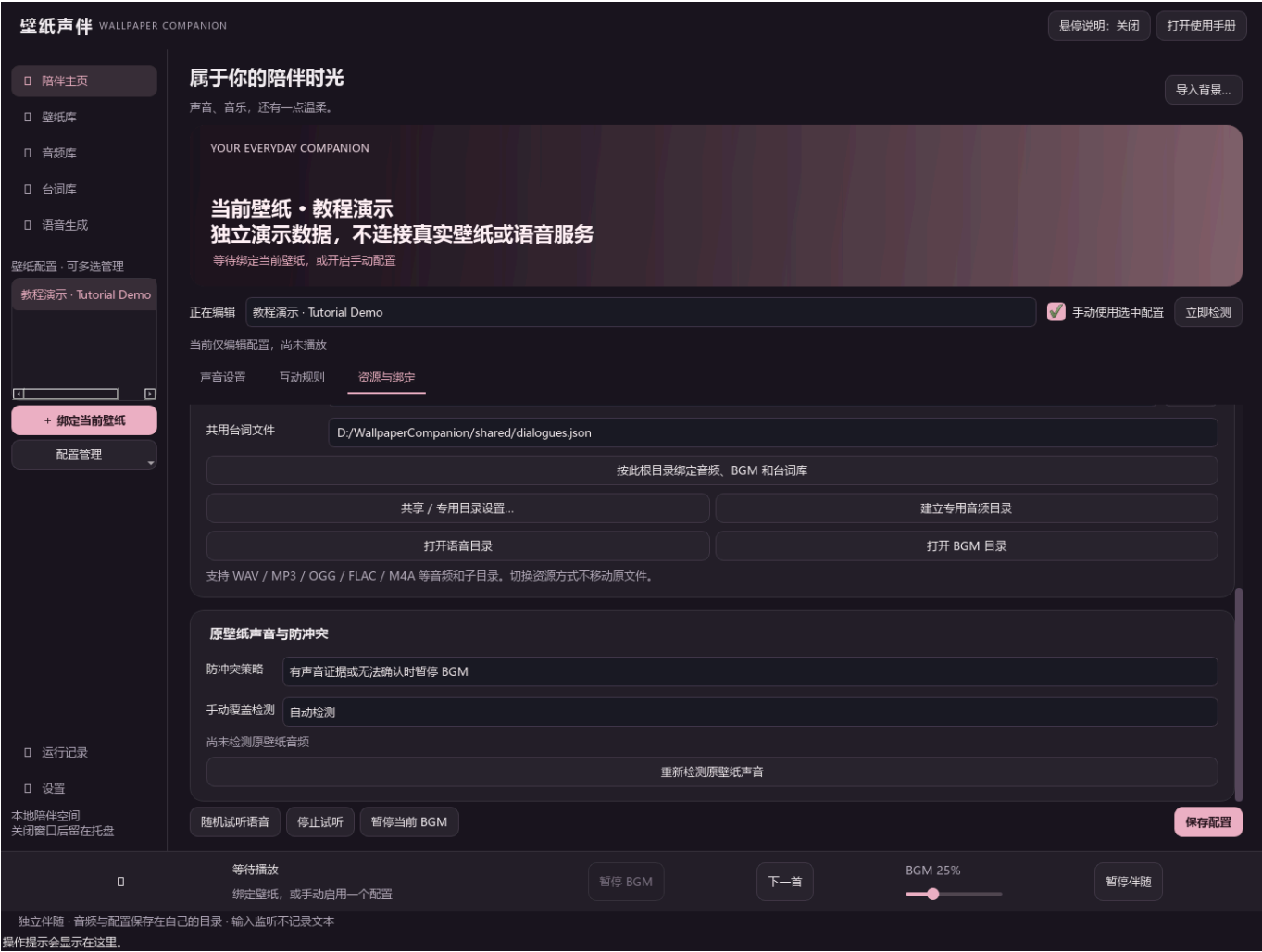


图 7 · 资源页下半部：排查 BGM 防冲突暂停

看图操作：按位置找到控件

图中位置	操作与核对
资源页右侧滚动条	向下滚动，找到“原壁纸声音与防冲突”。
“防冲突策略”	默认对有声证据或无法确认的壁纸暂停伴随 BGM。
“手动覆盖检测”	只有自行确认原壁纸已静音/无声时，选择对应覆盖项。
底部“保存配置”与播放器	保存后观察暂停状态；BGM 暂停与暂停伴随不同。

完成标志：知道音乐是手动暂停、防冲突暂停，还是路径/音量问题。

1. 绑定音乐目录，并开启“启用文件夹 BGM”。
2. 设置 BGM 音量、语音音量，按需开启随机选曲。
3. 底部播放器可暂停/继续、下一首并实时调节当前配置 BGM 音量。
4. 设置“说话时 BGM 保留”。例如平时 BGM 40%，说话时保留 25%，则语音期间约为 10% 的最终 BGM 音量。

区别：

- **暂停 BGM**：只暂停伴随音乐，语音仍可触发。
- **暂停伴随**：暂停声伴的语音触发和 BGM，不控制 WE。
- **全屏暂停**：启用相应设置后，全屏应用前台时暂停声伴声音。

默认音频防冲突策略在发现原壁纸有声音证据或无法确认时暂停伴随 BGM，互动语音照常。场景/网页包含音频素材不等于当前实际播放；视频存在音轨也不代表一定是可听音乐。

若你已经自行静音原壁纸，可选择“我确认原壁纸无声/已静音”并保存。也可按需求更换防冲突策略。声伴不会替你修改 WE 或系统音量。

9. 台词库与原创台词包

9.1 编辑和导入



图 8 · 台词库：文字保存与生成音频分开完成

看图操作：按位置找到控件

图中位置	操作与核对
左侧“台词库”	打开分类台词列表。
表格生成列勾选框	勾选准备交给语音服务的条目。
表格下方导入/导出与“保存台词库”	导入 JSON/TXT 后仍要保存文字。
“按分类生成勾选台词”	先配置服务；生成后音频放入分类子目录。

完成标志：文字已保存，且需要发声的条目有相应音频文件。

1. 打开台词库。v0.8.1 未绑定壁纸时也可编辑共享台词。
2. 新增条目，填写分类和文字；分类不得包含路径分隔符。
3. 点击“保存台词库”。共享同一个 `dialogues.json` 的配置会共同使用这些修改。
4. “补充默认台词”只补充少的文本，不覆盖自定义条目。
5. 导入 JSON 保留分类等字段；UTF-8 TXT 每行一条，默认归入点击回应。导入去重后仍要保存。

9.2 导入《温柔回信》

1. 从项目台词包目录或最新 Release 下载 `heartfelt-zh-CN.json`。
2. 点击“导入台词 JSON / TXT”并选择该文件。
3. 核对分类和文本，保存台词库。
4. 配置好语音服务后，勾选条目并按分类生成，或者自行准备对应音频。

该包有 72 条原创中文台词，六类各 12 条。导入不会自动调用接口。v0.8.0 用户可先新建配置再导入。

9.3 分类生成和规则

1. 先在语音生成页保存并确认服务参数。
2. 回台词库勾选需要生成的条目。
3. 按需保留“跳过已存在同名音频”。
4. 点击“按分类生成勾选台词”，音频存入当前语音目录的分类子目录。
5. 如使用“应用分类触发规则”，先核对替换提示；它会替换编辑中的规则，保存后生效。

改文字不会自动重命名或重生成旧音频。删除台词也不删除 WAV。普通生成框的文字不会自动写回台词库。

10. 通过语音服务生成音频

10.1 先做一次短句测试

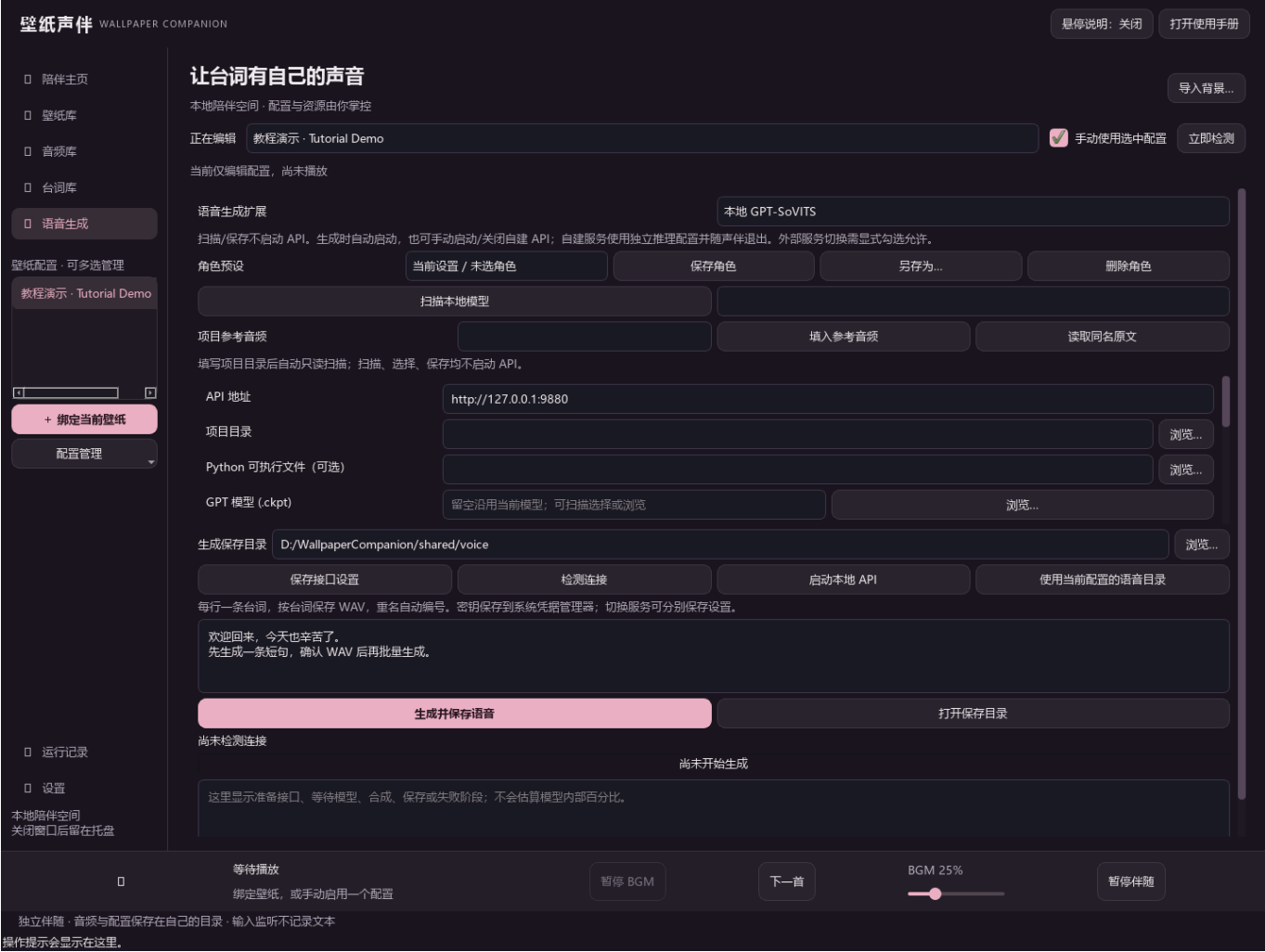


图 9 · 语音生成：先配置服务，再做短句测试

看图操作：按位置找到控件

图中位置	操作与核对
顶部“语音生成扩展”	选择本地 GPT-SoVITS、Azure 或兼容服务。
中部可滚动参数区	按服务填写项目、权重、参考音频/逐字原文，或 endpoint、Key、模型与音色。
“生成保存目录”	选当前配置语音目录，避免生成后规则找不到文件。
多行文本框	首次只保留一条短句；图中是演示文字，不是成功生成证明。
底部“生成并保存语音”	生成后打开保存目录，检查并试听 WAV。

完成标志：实际 WAV 存在且可试听；检测连接或扫描模型都不代表合成成功。

1. 选择语音生成扩展。
2. 填写并保存服务参数。
3. 选择输出目录，推荐“使用当前配置的语音目录”。
4. 先只输入一条短句，点击“生成并保存语音”。
5. 打开保存目录检查 WAV，再试听；成功后再批量生成。

多行框每行是一条待生成台词；失败或取消前已经完成的文件保留。云端服务会收到待合成文字，并可能按服务账户计费。

10.2 本地 GPT-SoVITS

字段	如何填写
API 地址	本机 api_v2 地址，如 <code>http://127.0.0.1:9880</code>
项目目录	包含 <code>api_v2.py</code> 的根目录，不是输出文件夹
Python	可选，选择匹配环境的 <code>python.exe</code> ；留空使用项目内 <code>runtime/python.exe</code>
GPT / SoVITS 模型	选匹配的 <code>.ckpt</code> 与 <code>.pth</code> ，不是任意同名文件
参考音频	与目标角色/模型匹配的真实音频
参考音频原文	逐字对应参考音频说的话，不是待生成台词
语言与语速	目标语言、参考语言用模型支持代码，如 <code>zh/en/ja</code> ；语速 1.0 为普通

操作步骤：

1. 填项目目录，扫描本地模型，选配对候选或手工选两个权重。
2. 选择参考音频，填写并核对逐字原文及语言。
3. 可保存角色预设，方便下次恢复。仅保存接口设置不等于更新角色预设。
4. 点击生成才会按配置启动自建 API、加载模型和合成。扫描、选角色和检测连接不会提前加载模型。
5. 自建 API 会在退出声伴时回收；其他软件启动的外部 API 不会被关闭。

扫描配对只是候选提示，不保证权重兼容。两项权重都留空可沿用当前模型，不能只随意缺一项。切换外部 API 模型会影响所有使用者；只有明确同意共享状态变化时才开启许可，推荐独立空闲端口。

10.3 Azure Speech

1. 填完整合成 endpoint，例如你资源对应的 `/cognitiveservices/v1` 地址。
2. 填 API Key，或密钥环境变量名；环境变量框填写变量名字，不填密钥值。
3. 填资源支持的音色 ID、语言区域与语速，保存设置。
4. 用短句实际生成检查鉴权。云服务“检测连接”只做地址格式校验，不代表 Key、额度和音色有效。

10.4 OpenAI 兼容 TTS

1. 使用服务方的完整 `/audio/speech` endpoint，远程地址要求 HTTPS。
2. 填该服务支持的模型、voice、API Key 或环境变量名。
3. 确认接口返回 WAV；其他 JSON/MP3 协议需要扩展适配。
4. 保存后生成短句，检查文件和试听，再批量生成。

密钥保存到系统凭据管理器，不要写入分享文件或问题截图。

11. 多壁纸、共享资源与批量操作

语音、BGM、台词三项可以分别共享或专用。共享目录省空间，专用目录适合每张壁纸不同角色/音乐。

1. 选择目标配置，打开“设置当前壁纸共享 / 专用目录”或资源模式弹窗。
2. 分别选择语音、BGM、台词的方式，核对实际路径。
3. 保存并确认后创建需要的目录。改变绑定不会自动搬走旧文件。
4. 如需独立副本，到音频库复制；直接共用则不必复制。

更改共享根目录只影响新的绑定或下一次显式选择共享，旧配置仍保留原路径。不要仅改默认目录就以为所有音频都迁移了。

批量绑定：

1. 在壁纸库扫描，按名称/工坊 ID/路径搜索。
2. 勾选待处理壁纸，检查隐藏筛选项仍可能保留勾选。
3. 选择共用音频、共用完整资源或独立目录。
4. 可选一个配置作模板，复制其规则、音量和台词。
5. 默认跳过已有绑定；“同时更新已有配置”需按实际需要启用。

12. 导入导出、备份和升级

12.1 分享互动配置

1. 在互动规则页导出选中配置为 JSON。
2. 接收方导入时先看配置名、规则和台词数量。
3. 选择新建未绑定配置，或应用到当前配置。
4. 新建后重新绑定壁纸、放入音频。
5. 应用到当前配置会替换规则、台词和播放参数，保留当前壁纸/音频目录，并解除共享台词关联；先备份再操作。

分享文件不携带音频、模型、密钥、绝对路径或插件代码，不是整套可直接发声的资源包。

12.2 完整备份

1. 保存编辑，等合成或复制结束，从托盘退出程序。
2. 安装版备份 `%LOCALAPPDATA%\WallpaperCompanion`，便携版备份旁边的 `data`。
3. 另外备份程序目录 `shared`，以及所有自定义外部语音/BGM/台词目录。
4. 如使用插件，保留自己的插件和相关说明；模型和参考音频也在其实际目录单独备份。
5. 不要以为导出互动 JSON 就包含了真实音频和密钥。

12.3 升级

1. 先备份上述目录，再从托盘彻底退出。
2. 安装版运行新版安装包；便携版使用新的完整发行包。
3. 保留自己的 `data`、`shared`、插件与外部资源；不要用空白默认目录整包覆盖个人数据。
4. 重新启动，核对配置、路径、随机试听、F8 触发与 BGM。

正常升级/卸载保留用户数据和用户创建的共享资源，但升级前仍建议自行备份。退出前没有保存的编辑不能依赖升级恢复。

13. 外观、托盘和运行设置

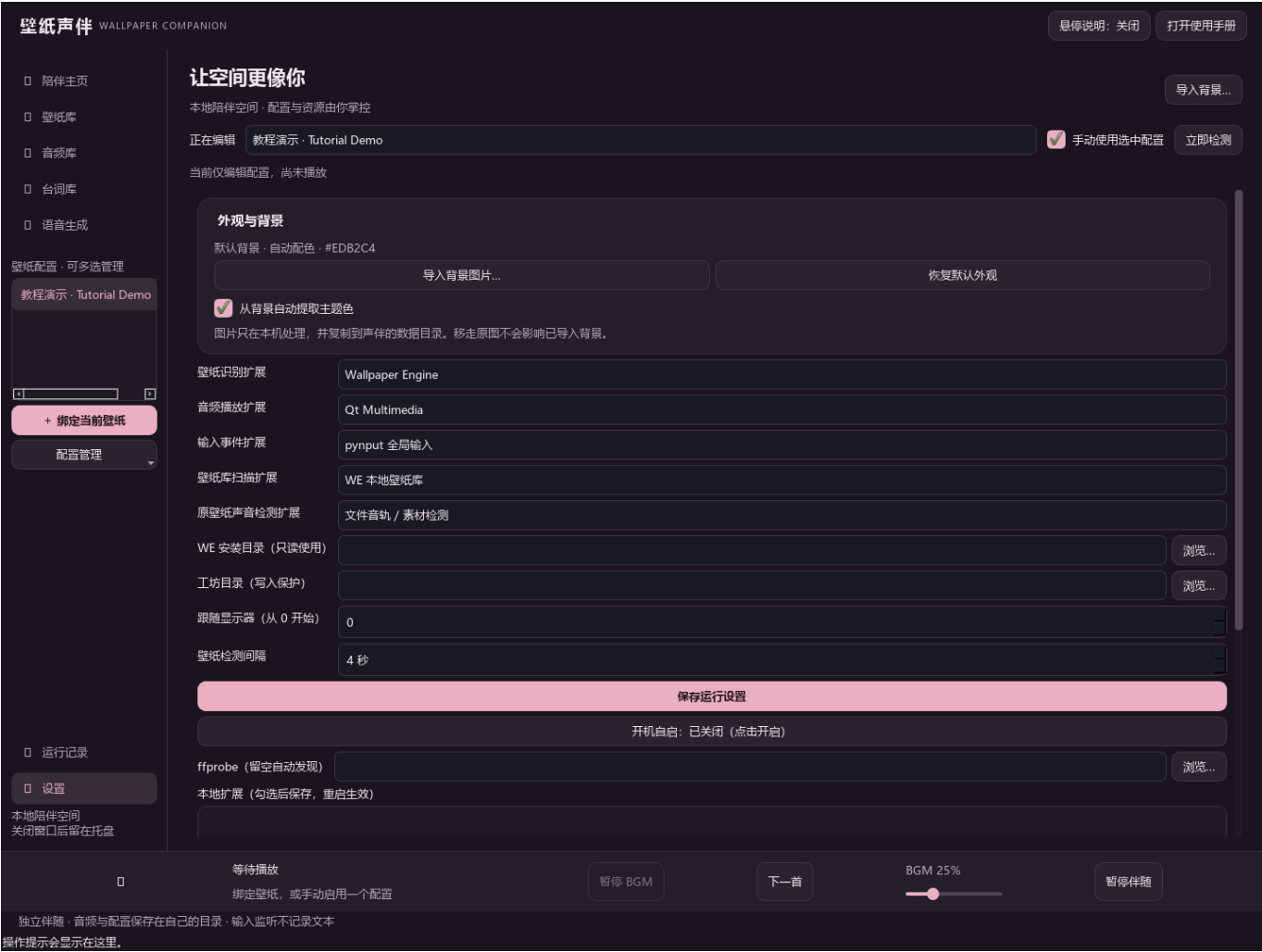


图 10 · 设置：检查路径、显示器和运行选项

看图操作：按位置找到控件

图中位置	操作与核对
左侧“设置”	打开运行设置与外观配置。
WE 安装目录与工坊目录	填写自己电脑实际目录，不要使用教程演示路径。
跟随显示器与检测间隔	显示器从 0 编号；检测延迟时核对这些设置。
保存运行设置 / 自启等控件	修改后按界面说明保存，扩展变更可能需要重启。

完成标志：立即检测能识别正确壁纸，且没有误开手动模式。

- “导入背景...”选择本地图片，程序保存处理副本，不修改原图。设置里可关闭自动取色或恢复默认。
- 关闭主窗口通常进入托盘，不等于结束程序；双击托盘图标恢复窗口，托盘菜单“退出”才完全退出。

- 自启默认关闭；在设置中显式开启当前 Windows 用户登录自启。自启不会提前启动 GPT-SoVITS。
- 轮询间隔可设 2–60 秒，自动轮询只读 WE 保存的配置。
- ffprobe 可帮助检查视频音轨；未配置时其他功能仍可用，但检测可能显示未知。
- 切换运行后端或启用本地扩展后按界面说明重启；只启用信任的代码。

14. 常见问题与排查顺序

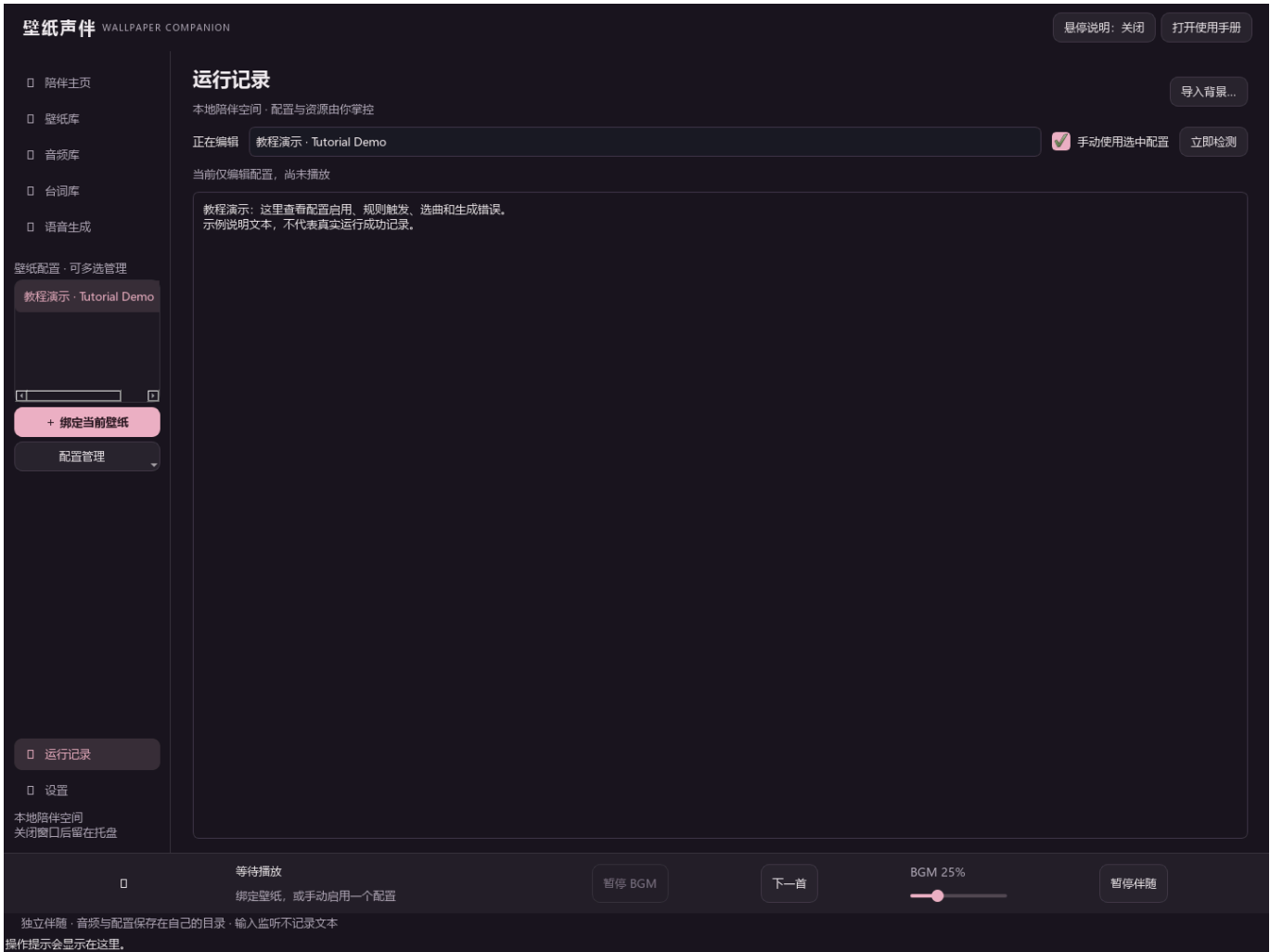


图 11 · 运行记录：把问题定位到具体环节

看图操作：按位置找到控件

图中位置	操作与核对
左侧“运行记录”	查看真实使用中的触发、播放和错误消息。
右侧记录文本区	图中明确标记为教程说明，非真实成功记录。
反馈时复制相关记录	一并提供版本、复现步骤和试听结果，遮住私人信息。

完成标志：能够区分“没有触发”“没有匹配文件”和“文件不能播放”。

Q1：按键或鼠标没有声音

先执行随机试听。若试听也无声，检查文件、绑定路径、Windows 输出设备和音量；若试听正常，再检查当前使用配置、启用开关、保存状态、桌面前台、暂停/全屏状态、规则时间和两级冷却。最后查看运行记录的触发与匹配结果。

Q2：BGM 文件夹有音乐却不播放

依次检查 BGM 开关、音量、手动暂停、防冲突暂停和目录。原壁纸音频“未知”也可能被默认策略暂停。确认原壁纸已静音后可手动覆盖并保存。

Q3：台词已经导入，为什么不发声

文字不是音频。生成 WAV 或导入音频，再确认播放目录、分类和规则来源。导入台词不会自动合成。

Q4：生成成功，规则却播不到

核对输出目录是否就是配置的语音目录、分类名是否一致、关键词是否排除了新文件、规则是否被保存。普通生成输出与分类生成输出可能不同。

Q5：固定时刻过了没播放

程序需在该分钟运行且满足播放条件，不会补播。检查本地时间、规则启用、暂停和冷却，用几分钟后的时刻重新测试。

Q6：随机规则开启后没有立即说话

随机规则先等待一个随机间隔；这是正常行为。核对生效时段，等待最短/最长间隔范围，并看日志。

Q7：在配置窗口按 F8 无声

默认仅桌面前台响应。保存后回到桌面测试；如确需其他窗口触发，可按需求调整限制，避免日常输入频繁触发。

Q8：切换壁纸后还是旧声音

检查是否开启手动使用配置、跟随显示器是否正确、WE 是否已保存新选择。立即检测后核对顶部当前播放配置。

Q9：多张壁纸一起改了台词

它们可能共用一个 `dialogues.json`。给目标配置选择专用台词目录；原共享文件不会自动搬走或删除。

Q10：删除配置后音频还在

这是保护资源的设计，尤其避免影响其他共享配置。如要删真实音频，到音频库核对路径和引用范围，再移入回收站。

Q11：能检测云服务连接，但生成失败

格式校验不是鉴权成功。检查完整 endpoint、Key、支持的模型/音色、额度和 WAV 返回协议，先生成短句看错误。

Q12：GPT-SoVITS 加载或生成失败

检查 Python 环境、项目根目录、两个配套权重、模型版本、参考音频及其逐字原文、语言代码、端口和显存。查看数据目录 `sovits-api.log`；不要因扫描出候选就假定模型兼容。

Q13：关闭窗口后仍然说话

主窗口已进入托盘。需要临时安静用“暂停伴随”；要结束程序请从托盘退出。

Q14：复制或更新软件后找不到音频

检查是否只移动了 EXE、遗失 `shared`、`data` 或自定义外部目录，以及配置里是否还引用旧路径。完整恢复备份并重新绑定，不要删除剩余数据。

Q15：离线可以使用吗

现有本地音频、BGM 和规则可以离线使用；在线下载和云端 TTS 需要网络。本地 GPT-SoVITS 需要本机模型和环境就绪。

15. 反馈问题和参考资料

反馈入口：<https://github.com/Abs0lutely/wallpaper-companion/issues>

建议写明：程序版本、安装版/便携版、Windows 版本、复现步骤、期望与实际结果、相关运行记录，以及试听是否正常。截图中遮住 Key、私人路径和不想公开的内容。

- 程序原始详细手册：https://github.com/Abs0lutely/wallpaper-companion/blob/main/USER_GUIDE.md
- 原创台词包：<https://github.com/Abs0lutely/wallpaper-companion/tree/main/examples/dialogues>
- 构建说明：<https://github.com/Abs0lutely/wallpaper-companion/blob/main/BUILDING.md>

- 扩展说明: <https://github.com/Abs0lutely/wallpaper-companion/blob/main/EXTENSIONS.md>

本文件可直接转换为 PDF。与网站配套的中文版 PDF 文件名约定为 `Wallpaper-Companion-Manual-zh-CN.pdf`。