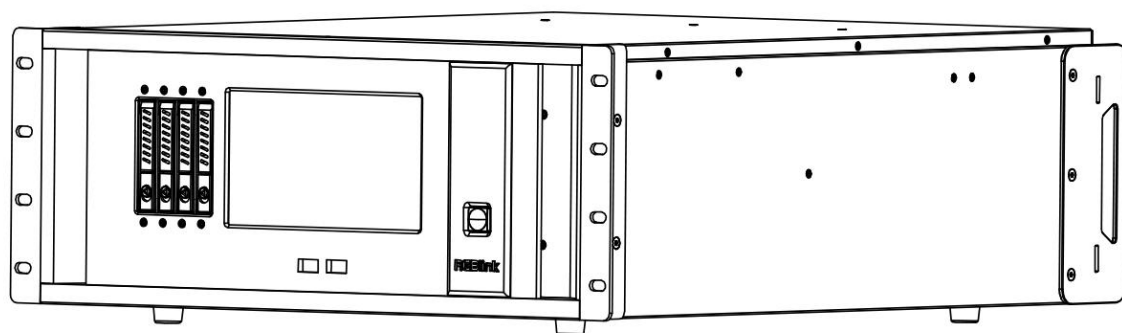

UMS4 plus



用户手册

视诚 **RGBlink**[®]



目录

目录.....	1
声明.....	3
声明/担保与赔偿.....	3
安全操作概要.....	3
安装安全概要.....	4
第 1 章 产品简介.....	5
1.1 随附配件.....	5
1.2 产品概述.....	5
1.2.1 前面板图示.....	7
1.2.2 后面板图示.....	8
1.2.4 外形尺寸图.....	9
第 2 章 产品安装.....	10
2.1 连接信号源.....	10
2.2 插入电源.....	10
2.3 设备上电.....	10
第 3 章 产品使用.....	11
3.1 显卡拼接.....	11
3.2 软件安装.....	13
3.3 添加设备.....	15
3.4 添加媒体.....	16
3.4.1 添加媒体.....	16
3.5 图层设置.....	18
3.5.1 时间轴.....	18
3.5.2 控制命令.....	19
3.5.3 节目编排.....	21
3.5.4 特效编辑.....	23
3.5.5 输出设置.....	25
3.6 舞台预览.....	26
3.6.1 舞台窗体.....	26
3.6.2 节目预览.....	27
3.7 保存与导出.....	28
3.7.1 项目保存.....	28
3.7.2 项目导出.....	28
3.8 通用设置.....	29
3.8.1 通用.....	29
3.8.2 时间轴.....	29
3.8.3 保存.....	30
3.8.4 服务器.....	30
3.8.5 控制.....	31
3.8.6 快捷键.....	31
第 4 章 订购编码.....	33
4.1 产品编码.....	34

4.2 配件编码.....	34
第 5 章 技术支持	34
5.1 联系我们.....	35
第 6 章 附录.....	36
6.1 术语和定义.....	36
6.2 修订记录.....	42

首先感谢您选购我们的产品！

为了让您迅速掌握如何使用这款视频处理器，我们为您送上了详细的产品使用手册。您可以在使

厦门视诚科技有限公司 网址：www.rgblink.com

地址：厦门市火炬高新区创业园伟业楼 S601

电话：+86-0592-5771197 传真：+86-0592-5788216



用视频处理器之前阅读产品介绍以及使用方法，请仔细阅读我们所提供给您所有信息，以便于您正确地使用我们的产品。

声明

声明/担保与赔偿

声明

该设备经过严格测试，符合电子类数码设备的标准，根据 FCC 第 15 部分的规定，这些限制是为了合理地防止设备在商业环境中操作时的有害干扰。如果没有安装和使用规定的指导手册，该设备的产生、使用和放射无线电频率，可能会对无线电通讯造成有害干扰。闲杂人员若擅自操作造成伤害，将自行负责！

担保与赔偿

视诚提供了作为法定保障条款组成部分，与完善生产相关的保证书。收到产品后，买家必须立即检查产品，如在运输途中或因材料和制造故障而导致的受损，请以投诉的书面方式通知视诚。

保证期间的日期开始转移风险，在特殊的系统和软件调试期间，最迟30天内转移风险。收到合理通告，视诚可以修复故障或在适当的时期提供自己的自主判断的解决方案。如果此措施不可行或失败，买家可以要求降价或取消合同。其他所有的索赔，尤其那些关于视诚软件操作及提供的服务的直接或间接损害，作为系统或独立服务的一部分，将被视为无效损害，归因于书面担保缺乏性能，视为意图不明或有重大过失。

如果买家或第三方收到货物后自行修改变更，或使用不当，尤其是授

权的系统操作不当，风险转移后，产品收到非合同中允许的影响，买家的索赔将视为无效。由于买家提供的程序设计或电子电路图如接口而产生的系统故障不包含在担保范围内。正常磨损和维护不在视诚提供的担保中。

买家必须遵照本手册指定的环境条件和维修维护条例。

安全操作概要

安全操作概要只针对操作人员。

请勿开盖

本产品无客户自我操作服务，拆盖可能会有暴露危险的电压，为防止人身事故的发生，请勿自行解开上盖板。

正确使用电源

本产品通常不支持高于 230 伏的电源导体，包括地接导体。为了更安全操作，建议使用地接的方式。

正确接地

本产品通过接地导体或电源线接地。为了避免电流冲击，在连接产品输入或输出端前请将电源线

插入接有电线的插座。

电源线中接地导体的保护性接地在安全操作中是必不可少的。

使用适当的电源线

产品只能使用指定的电源线和接口。并且只能在电源线状态良好的情况下使用。改变指定的电源线和接口需找合格的技术人员。

使用适当的保险丝

避免火灾！在额定电压电流的情况下，只能使用相同类型的保险丝。替换指定的保险丝请找合格的技术人员。

远离易燃易爆危险物品

远离易燃易爆物品，不要在易爆的环境下操作本产品！

安装安全概要

安全保护措施

在所有的UMS4媒体服务器的安装程序里，请遵循以下安全细则避免造成自身以及设备的损坏。为了保护用户免受电击，请确保底盘通过地线接地，提供交流电源。插座应该装在设备附近以利于连接。

拆箱和检验

在打开UMS4媒体服务器包装箱之前，请检查是否损坏。如果有损坏，请及时通知承运人以确认赔付相关事宜。开箱后，请对照包装明细再次确认。如果发现配件不全，请及时联系相应的销售人员。

一旦你除去所有包装并确认所有的组件都齐全，并查看内置系统确保在运输过程中没有受到损坏。如果损坏，请立即通知承运人做出所有的索赔调整。

预备场地

安装UMS4媒体服务器时候应保证所在的环境整洁，光亮，防静电，有足够的功率，通风以及空间等要素。

第 1 章 产品简介

1.1 随附配件



注：电源线可选国标、美标、欧标等电源标准

1.2 产品概述

厦门视诚科技有限公司 网址：www.rgblink.com
地址：厦门市火炬高新区创业园伟业楼 S601
电话：+86-0592-5771197 传真：+86-0592-5788216

视诚 **RGBlink**[®]

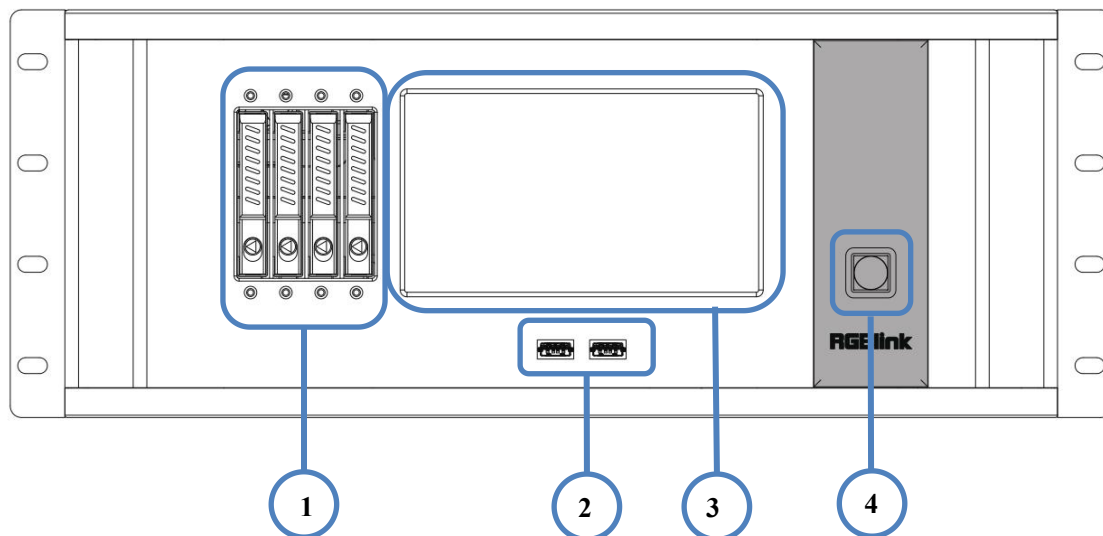
UMS 系列是一款可实现多重视窗播放、准确同步以及高分辨率解码的媒体服务器，并满足 8K 以上超大视频播放的视频播放需求。UMS 系列可应用于 3D 投影、直播、数字看板、博物馆、天文馆、展览厅、景区和体验中心等多显示设备同步播放的场景。



主要特点

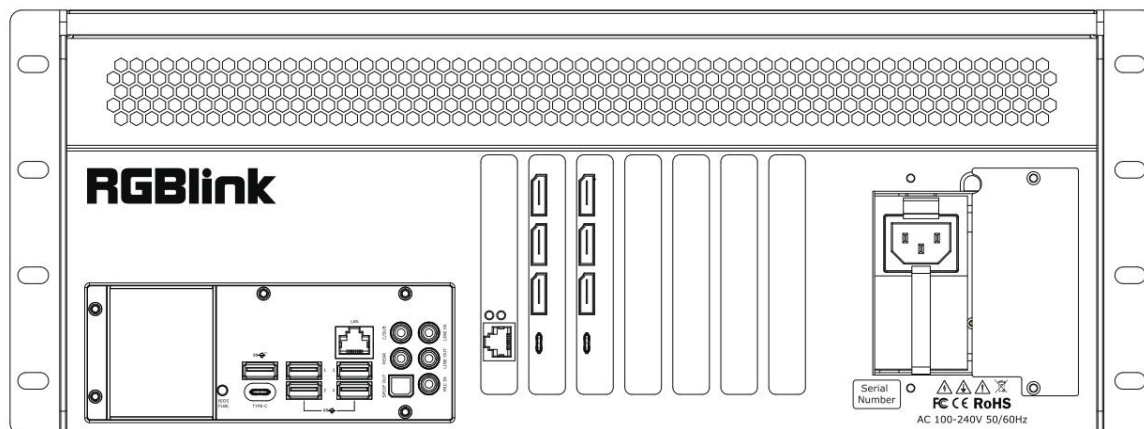
- Intel 高频处理器
- 前面板桌面主控液晶操作
- 标配 1TB NVME M2 固态硬盘
- 可选配双电源热备份
- 双网卡设计边联网边控制
- 可灵活选配采集卡（3G SDI/12G SDI/HDMI1.3/HDMI2.0）
- 外置可插拔式加装硬盘盒
- 预装正版 Windows 10 系统

1.2.1 前面板图示



序号	项目	功能说明
1	硬盘插槽	可替换
2	USB	接键盘、鼠标控制
3	LCD屏	显示设备当前工作状态，以及菜单。
4	电源	按下打开电源开关，长按3秒关机

1.2.2 后面板图示

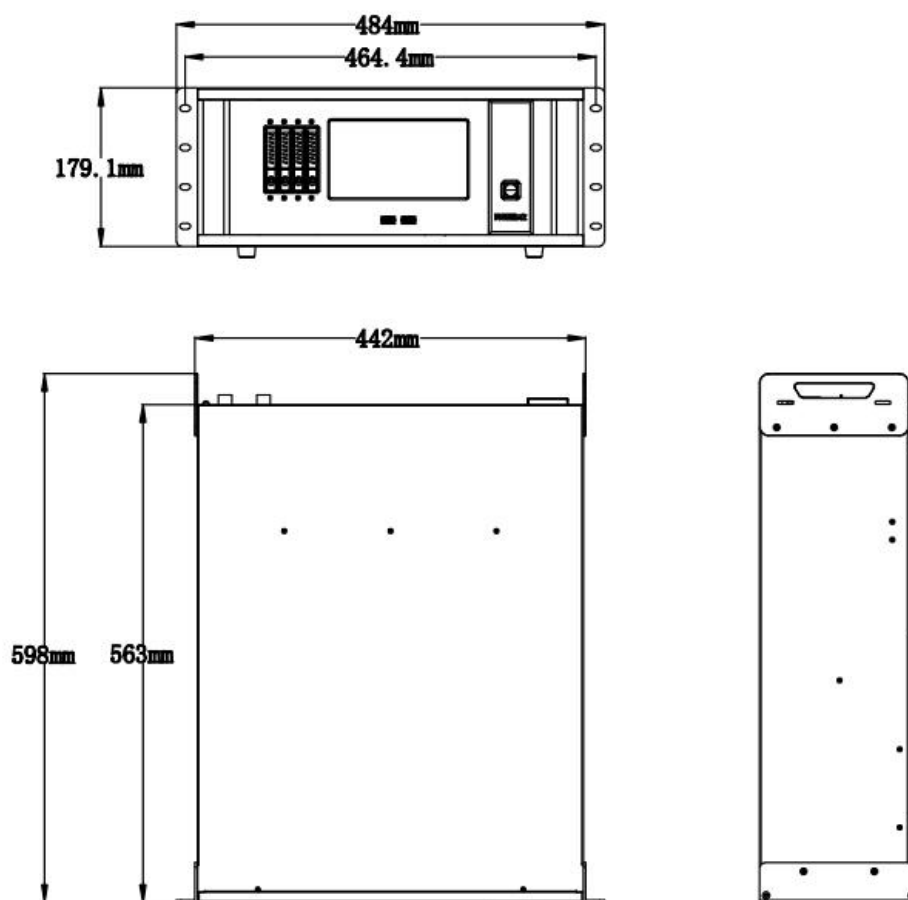


序号	项目	功能说明
1	输入卡槽	支持选配 3G SDI、12G SDI、HDMI 1.3 和 HDMI 2.0 模块，输入分辨率最高支持 4096×2160@60
2	输出卡槽	6×DP1.2，2×Type C，输出分辨率最高支持 4096×2160@60（推荐最多使用 6 个 DP 口）
3	音频接口	2×Audio in，3×Audio out，可连接耳机与音箱
4	通讯接口	2×RJ45，连接中控设备 5×USB-A 1×Type-C，连接硬盘等媒体文件输入

1.2.4 外形尺寸图

下图为UMS4 plus的外形尺寸图，供用户参考：

设备尺寸:484mm×598mm×180mm



第2章 产品安装

2.1 连接信号源

将信号源连接到设备上，并将接口旋紧（连接信号前，请将电源断开）。



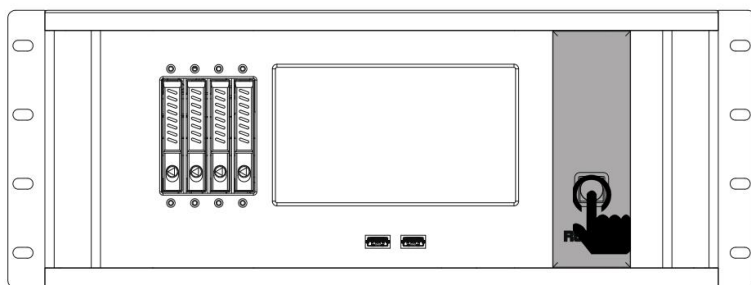
2.2 插入电源

将电源线的一头接入设备的电源接口，另一头插入插座，并将插座的电源打开。



2.3 打开设备

按下前面板上的电源开关，设备进入自检状态，完成后，设备将调保存上次使用所设置的状态。



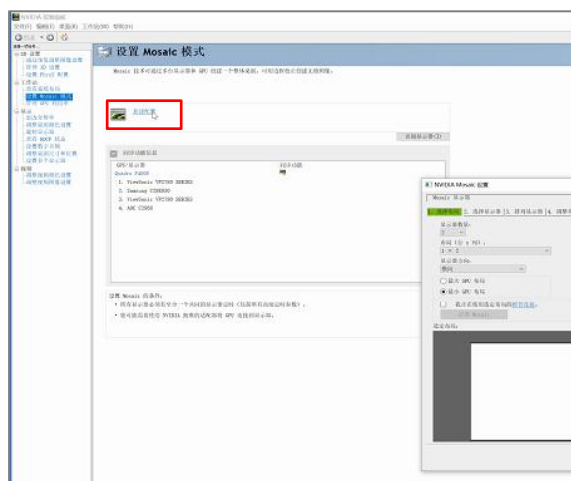
第 3 章 产品使用

3.1 显卡拼接

1、鼠标右击电脑桌面，打开“NVIDIA 控制面板”



2、进入“NVIDIA 控制面板”，点击“工作站” -- “设置 Mosaic 模式” -- “新建配置”



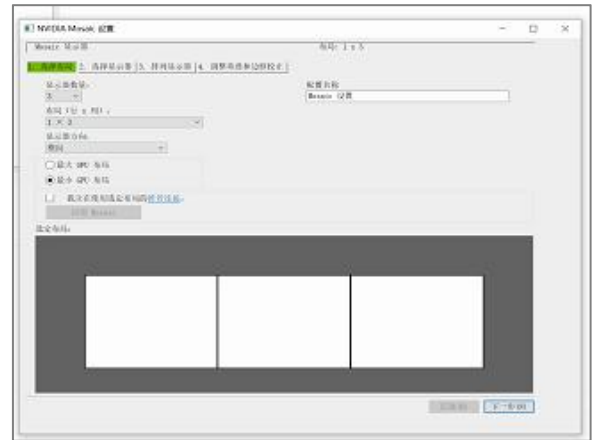
3、选择布局

显示器数量：1-4

布局（行×列）：选择显示器布局，根据现场实际需求进行选择。

显示器方向：横向/纵向 88888888

选择完成后点击“下一步”



4、选择显示器

勾选需要拼接的显示器

选择刷新率：29.97/30hz

每个显示器的分辨率：600×480 | 720×480 | 720×576 | 800×600 | 1024×768 | 1176×664 | 1280×720 | 1280×1024 | 1600×1024 | 1680×1050 | 1920×1080 | 3840×2160

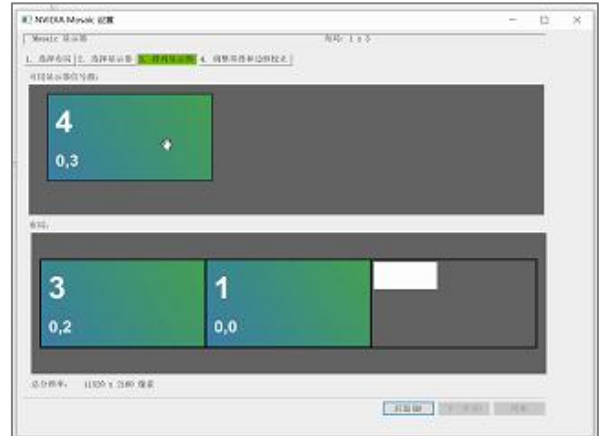
选择完成后点击“下一步”



5、排列显示器

点击鼠标左键，将需拼接的显示器信号源依次拖入显示布局中。

拼接完成后点击“应用”即可



注：拼接显示器的顺序要与现场显示器顺序一致，不一致将导致拼接失败。

3.2 软件安装

运行环境

系统环境:

64 位 Win7, Win10

网络环境:

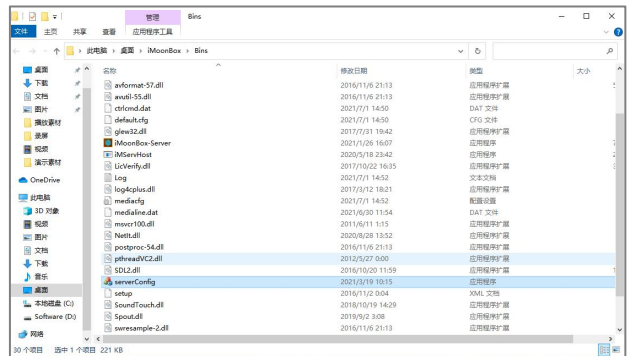
搭建局域网运行环境，将控制机和媒体服务器置于局域网的环境中，使用工程交换机保证网络通畅和连接正常，支持的通信协议是 TCP/IP 协议。（为了保证网络通信质量，连接方式不推荐使用无线网络环境）

MPS plus 需要安装客户端和服务端，客户端和服务端支持安装在同一台机器上。多数情况下，需要客户端和服务端需要分别安装在 2 台电脑上，一台作为控制机，一台作为媒体服务器，所以您需要安装客户端在控制机上，安装服务端在播放服务器上。

服务器配置设置:

1、鼠标右击 MPS plus 服务端图标，点击“打开文件所在的位置”，进入服务端文件夹。

2、点击该图标  serverConfig 进入服务器配置菜单。



3、调整屏幕的坐标

勾选“使用自定义坐标”，选择行、列以及分辨率，点击“应用”

Left: 主显示器的宽度，例如，当前屏幕为 1920

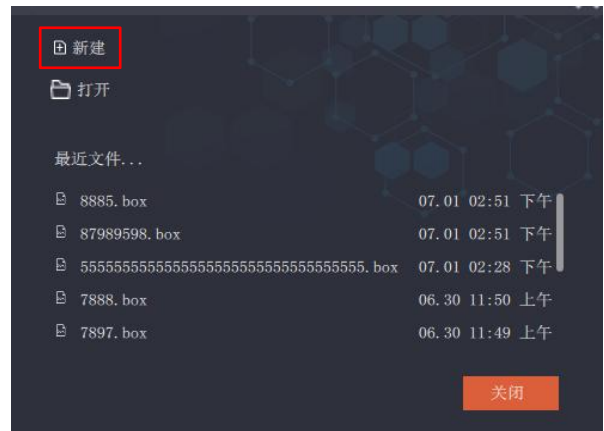
Right: 拼接显示器的总宽度，3 个拼接显示器为 5760。

Bottom: 显示器高度。

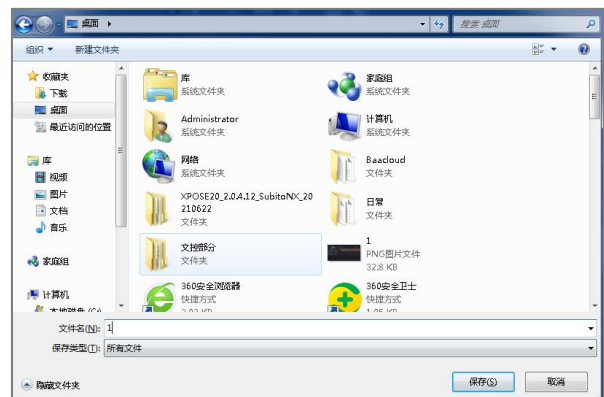
设置完后点击“确定”即设置成功。



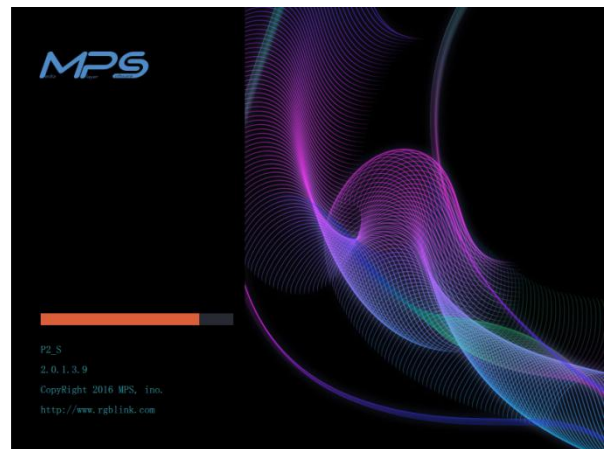
设置完服务器配置后，点击 MPS plus 客户端图标，点击“新建”



输入文件名，点击保存
后续在软件上设置的内容将保存到当前文件夹中，下次使用您可直接打开相应文件夹，无需再进行设置。

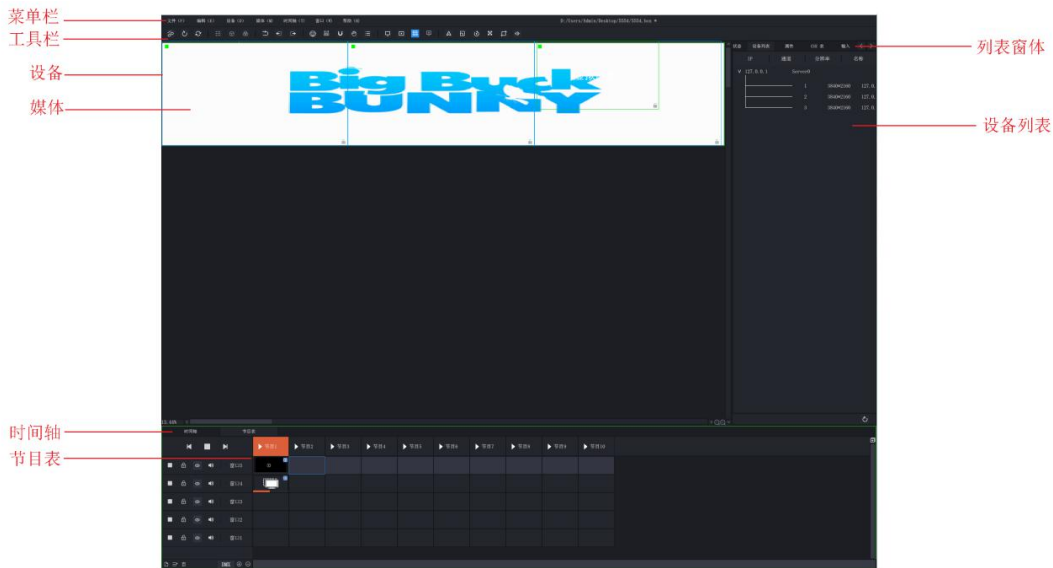


保存后即进入 MPS plus 客户端软件操作界面。



3.3 添加设备

工作界面由顶部菜单栏、快捷工具栏、舞台窗体、列表窗体组成；列表窗体又分为媒体列表窗体、设备列表窗体、任务列表窗体、节目列表窗体等。



添加设备

在舞台窗体中添加设备，添加的方式有 2 种。

- 1、您可以点击顶部菜单栏--【设备】--【添加输出】，选择后会出现添加设备的对话框。
- 2、点击右侧设备列表窗体底部工具栏的【添加设备】，选择后也会出现添加设备对话框。



在“添加设备”中，

设备名称：自定义输入

IP：连接的主机 IP

分辨率：可选择自动检测分辨率或自定义分辨率

宽度、高度：输入显示器的宽和高。

设置完成后点击“接受”

每次只能添加一个设备，可以添加无数个设备。



3.4 添加媒体

MPS plus 是支持将视频、图片、音频、采集、文字等媒体素材，在控制端预编排成节目内容保存为工程项目，在活动开始时进行展示和控制。MPS plus 在软件中提供了丰富的媒体编辑功能、媒体特效编辑功能，支持多种格式的媒体素材。

视频

MPS plus 支持多种视频格式，例如 MP4、AVI、MKV、MOV、MPEG、RM、RMVB、WMV 等视频格式，支持主流的视频编码格式，以满足各类展示和活动演出的播放要求。

音频

音频可以作为媒体素材被编辑到节目中，在展示时配合画面内容进行输出。使用时，需要将音频文件导入到媒体列表中，然后拖到到舞台设备中，同时在时间轴图层上可以编辑音频文件播放的时间位置、播放时长、播放模式。

MPS plus 支持多种音频格式，例如 MP3、WAV、AAC、FLAC、APE、M4A 等格式。

图片

在显示设备中可以设置画面平铺、画面拼接、画面开窗、画面漫游或者作为背景图，支持多种图片格式，例如 JPG、PNG、JPEG、GIF、BMP、TIF 等格式。

采集

采集电脑桌面是活动中常用的功能，在控制端可以将采集到的电脑桌面画面作为媒体进行编辑和展示，可满足多种形式的屏幕显示要求。


通过摄像机、录像设备生成的实时视频，也可以作为媒体素材进行编辑和显示。实现现场视频采集，需要在媒体服务器上配置采集卡，保证正确的安装和使用。

文字

MPS plus 提供文字功能，可自定义编辑文本内容和显示格式，作为媒体素材输出到显示设备。

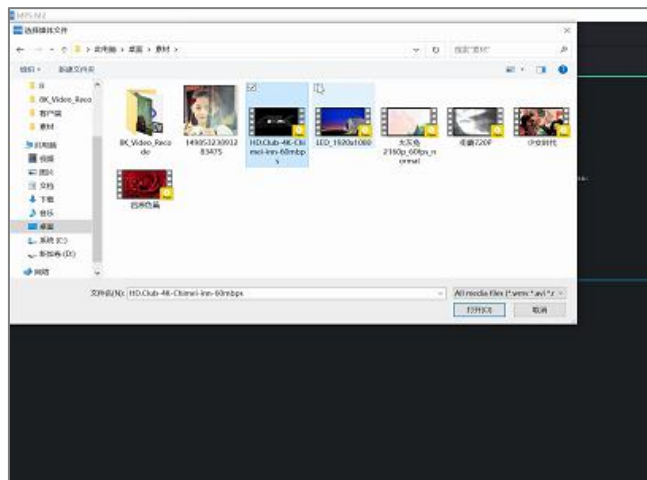
3.4.1 添加媒体

添加媒体有两种方式：


- 1、点击左上角菜单栏中的的【媒体】--【添加本地媒体】
- 2、点击右侧媒体库的图标--【添加本地文件】



在本地文件夹中勾选想展示的视频，选中后点击“打开”，则视频导入到软件中，您可在主界面右侧的媒体库列表中进行查看。

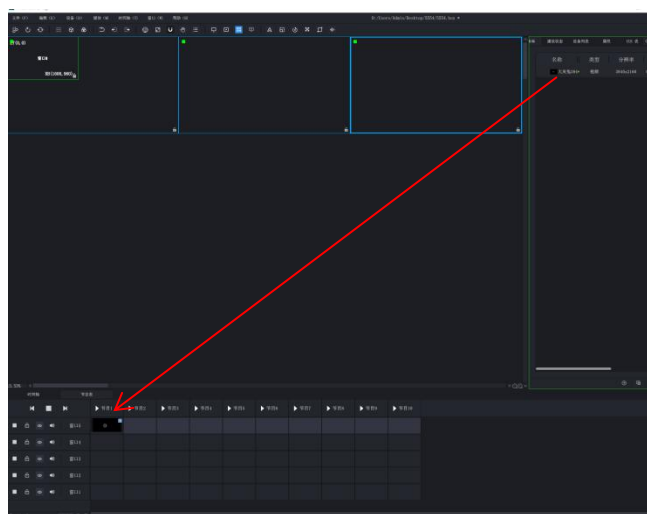


如右图所示，添加的媒体都会在【媒体库】窗口中展示，窗口会显示已添加的媒体信息，包括缩略图、名称、类型、分辨率、时长、路径等信息。

若想删除媒体，则点击右下角的图标 。



鼠标左键点击右侧一栏的媒体库中的视频、音频或图片将其一一拖放至节目表窗体一栏，即可创建节目。



3.5 图层设置

3.5.1 时间轴

在时间轴窗体中，您可以对媒体播放进行设置。

播放时间线：黄色竖线即为播放时间线，显示当前媒体播放的时间位置。播放开始后，时间线从左至右匀速移动，直至播放停止。

播放顺序：在不同的图层之间拖动媒体，可以改变媒体的显示优先级，排在最上面的媒体，在舞台窗口会优先显示。

开始/结束时间：在时间轴图层上，媒体最左侧为开始时间，最右侧为结束时间。在图层水平方向拖动媒体可以改变媒体的开始/结束时间。

播放时长：在时间轴图层上，在媒体结尾处拖动，可以拉长或缩短媒体的播放时长。

播控按钮

- | | |
|--|---|
|  ： 停止播放 |  ： 开始播放 |
|  ： 上一切点 |  ： 下一切点 |
|  ： 锁定媒体编辑 |  ： 隐藏舞台预览 |
|  ： 图层媒体静音 |  ： 绑定设备或模板 |



辅助时间轴

使用辅助时间轴功能，可以创建多个主时间轴以外的独立任务。辅助时间轴窗体和主时间轴窗体一致，区别是辅助时间轴的停止播放，是卸载播放内容，意思就是不再输出辅助时间轴的媒体内容。



点击上方菜单栏【时间轴】--【添加辅助时间轴】或在【任务】列表中进行添加

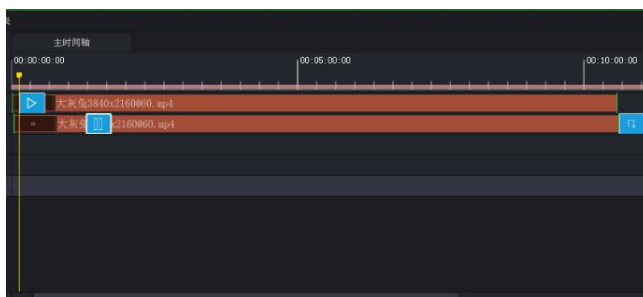
辅助时间轴中媒体预览的优先级，高于主时间线媒体的预览优先级；即在舞台设备中，媒体叠加显示时，位于辅助时间轴上的媒体预览会显示在主时间轴媒体预览之上。辅助时间轴的显示优先级，排在最上面的优先级最低，以此类推。



3.5.2 控制命令

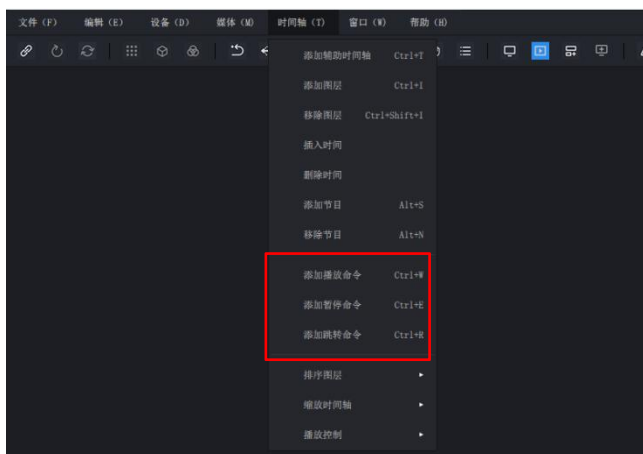
控制命令可用于节目之间播放的跳转、暂停功能，创建更丰富的节目播放形式。

- : 播放命令
- : 暂停命令
- : 跳转命令



1、点击主界面上方菜单栏中的【时间轴】--【添加播放命令】/【添加暂停命令】/【添加跳转命令】；

2、使用快捷键 Ctrl+W 添加“播放命令”，Ctrl+E 添加“暂停命令”，Ctrl+R 添加“跳转命令”。



播放命令

名称：自定义输入命令名称

作用于：选择作用的时间轴

命令：网络命令功能

触发器：触发器功能

时间：启动开始时间设置

设置完成后点击“接受”即可生效



暂停命令

名称：自定义命令名称

作用于：选择作用的时间轴

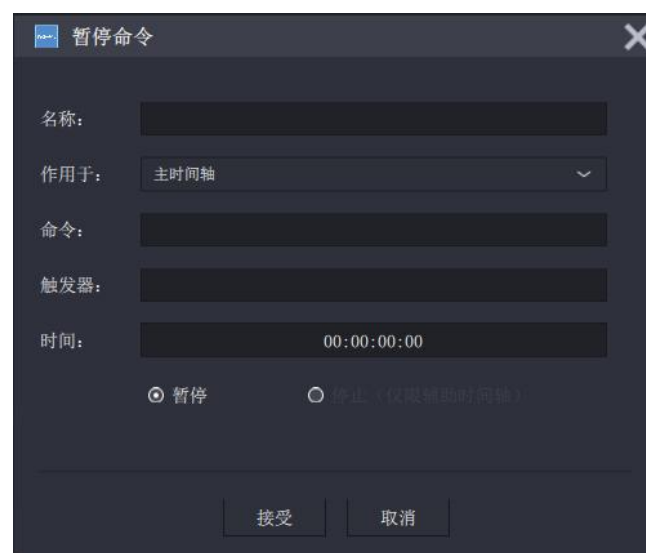
命令：网络命令功能

触发器：触发器功能

时间：启动开始时间设置

暂停/停止：停止仅限辅助时间轴

设置完成后点击“接受”即可生效



跳转命令

名称：自定义命令名称

作用于：选择作用的时间轴

命令：网络命令功能

触发器：触发器功能

时间：启动开始时间设置

跳转至：跳转后的时间位置/跳转后的命令名称

跳转后：播放/暂停/延迟

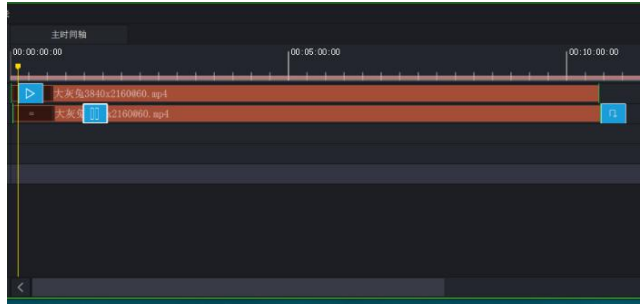
设置完成后点击“接受”即可生效



设置控制命令

快捷键：将命令名称设置为 F1~F12 (F 为大写)，可以使用 F1~F12 快捷键启用控制命令，命令名称不可重复。

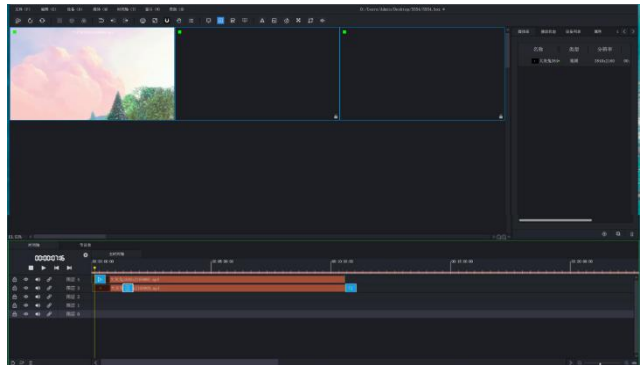
厦门视诚科技有限公司 网址：www.rgblink.com
地址：厦门市火炬高新区创业园伟业楼 S601
电话：+86-0592-5771197 传真：+86-0592-5788216



3.5.3 节目编排

媒体预览

媒体放置在时间线开始位置，此时舞台窗口会显示媒体的第一帧画面。当播放开始时，播放时间线会从媒体的最左侧向结尾方向移动，当播放时间线超过媒体最右侧范围时，播放结束，同时舞台窗口上该媒体的预览画面消失。



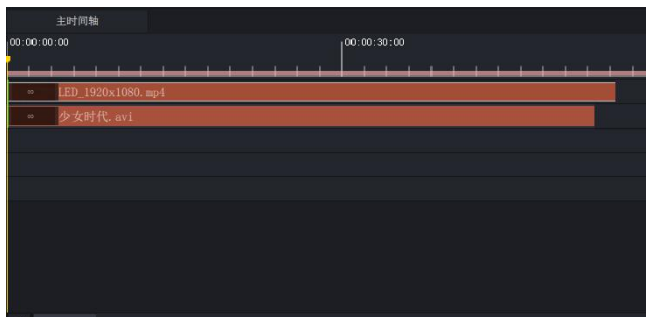
多个媒体顺序播放

多个媒体在图层上首尾相接，依次排列时，播放顺序从左至右。若两个媒体之间有时间间隔，则在切换播放时服务端会呈现黑屏。这类播放设置，适用于一个设备中连续播放多个媒体。



多个媒体同时播放

多个媒体的开始时间相同时，则会同时播放，结束时间根据媒体时长而定。这类播放设置，适用于一个设备或多个设备同时播放多个媒体。



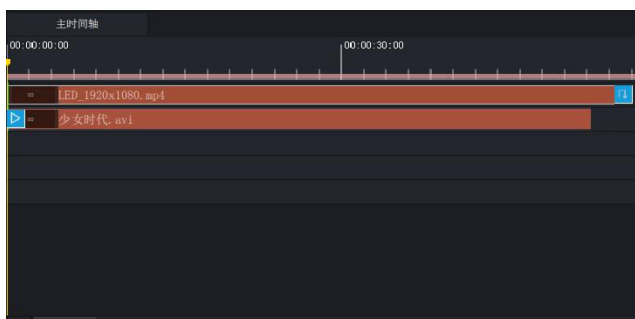
循环播放

1、在媒体结尾位置添加跳转命令,媒体播放结束时启动跳转命令,则媒体从第一帧画面开始重新播放,即可实现循环播放。

2、在媒体开始位置添加播放命令,设置快捷键名称为 F2,播放时间为时间轴第一帧位置。在播放过程中,使用 F2 快捷键,可重新播放该媒体。

3、在媒体属性列表中,勾选“循环播放”,并将媒体时长设置为更长的时间,则在媒体的播放过程中,媒体会不断循环播放,直至播放结束。

4、在媒体属性列表中,勾选“独立播放”,并在时间轴图层上添加一个暂停命令,在播放过程中,当播放时间线移到到暂停命令时,启动暂停后,该媒体依旧可以正常播放并不断循环。



节目 CUE 表

CUE 表为整场活动的节目播放提供了预览功能,在节目单中可以预览所有的节目名称、播放时长、播放顺序等信息。

- : 顺序播放
- : 播完暂停
- : 循环播放
- : 暂停
- : 回到第一帧

在节目播放时,会提醒当前节目播放倒计时进度。



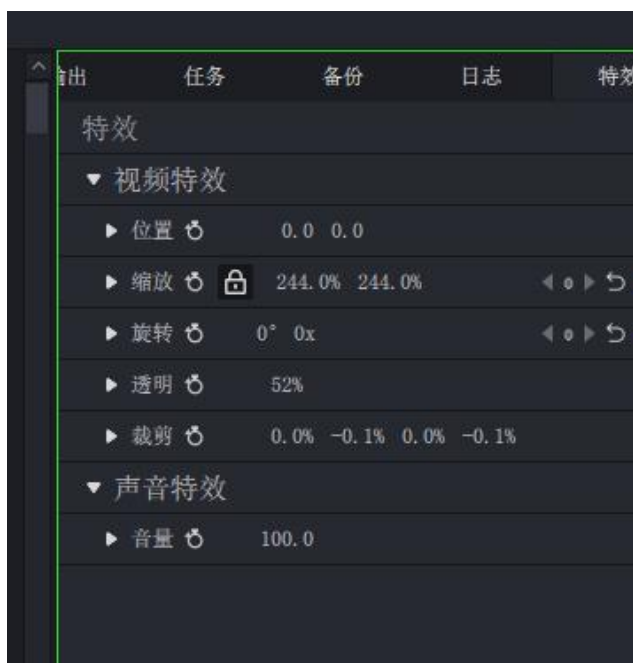
在播放状态下，使用快捷键 Alt+S，会在播放时间线所在位置打个节目点，打点会将整个时间线区域分割为多个节目单元。与此同时，在 CUE 表中，会产生顺序对应的节目名称的排列。



3.5.4 特效编辑

MPS plus 支持“位置”、“缩放”、“旋转”、“透明”、“裁剪”和“声音”六种特效。

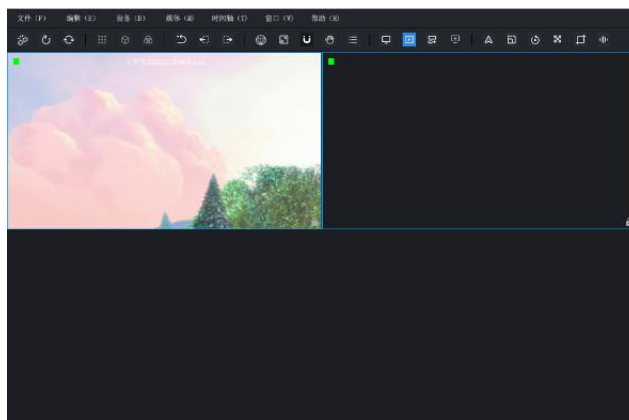
点击主页面右栏菜单【特效】即可打开如右图所示菜单列表。



位置

媒体在舞台窗体中显示为一个矩形平面图，位置特效是指编辑媒体左顶点的舞台坐标位置，即编辑媒体画面和设备线框图在舞台窗体中的相对位置关系。

编辑位置参数 X、Y 的数值，可改变媒体位置，通过鼠标左键拖动舞台媒体，亦可改变媒体位置。



缩放

修改缩放特效中的 X、Y 数值，就可以改变媒体显示大小。缩放操作时，支持同比缩放和宽高单独缩放。



旋转

打开旋转设置对话框，设置旋转特效的开始时间位置，角度（0~360°）与持续时间，设置完成后点击“接收”



60° 表示该媒体在当前时间线旋转的角度，0x 表示该媒体在当前时间线旋转后的圈数。

设置完成后，当时间线播放到旋转开始时间点时，输出视频就会产生旋转特效。



透明度

媒体播放时淡入淡出效果，需要用到透明度特效功能。透明度为 0 时，舞台窗体中该媒体画面完全显示；透明度为 100 时，舞台窗体中该媒体完全透明。

裁剪

在舞台窗体中，媒体画面需要只显示一部分时，需要用到裁剪特效。裁剪是指对显示画面从一侧边线向对边边线裁剪的设置，可以裁掉不需要的画面部分。

声音

音视频媒体播放时，设置输出声音大小，可以在此进行设置。编辑播放过程中声音渐变的复杂效果，可以通过在不同时间线位置改变音量的方式来实现。



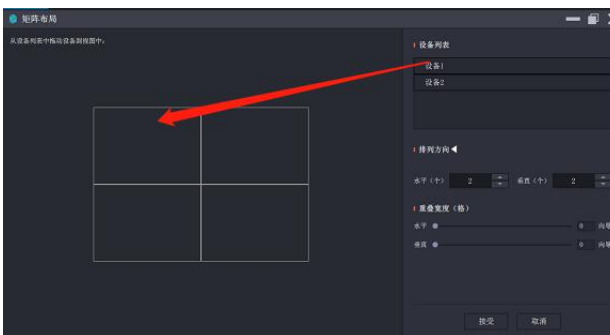
3.5.5 输出设置

矩阵布局

矩阵布局的目的是让设备组成一个设备组合，并且调整设备的显示顺序和位置。在舞台窗口选中所有的设备（需选择至少两个设备），然后通过鼠标右键菜单、或在快捷工具栏中选择【矩阵布局】选项，就可以进入矩阵布局设置界面。



在矩阵布局界面，在右侧“排列方向”中设置在水平和垂直方向上的设备排列；在“重叠宽度”中设置水平方向、垂直方向的融合宽度；然后将设备列表中的设备，用鼠标左键拖动到矩阵中。



几何调整

几何调整功能用以对显示画面的形状进行调整，让显示设备中的画面发生形变。

在几何调整页面，可以针对每一台设备的画面进行校正调整。MPS plus 提供了 4 点校正、9 点校正、指定点校正功能，其中指定点校正功能提供了多种灵活的校正方式，可以批量地高效地处理复杂校正情况。

几何调整功能可应用于多通道投影画面校正、3D 投影画面校正、异形投影画面校正、3D Mapping 投影校正。



色彩调整

工程项目中遇到显示设备颜色不正，或者其他显示问题，需要校正的情况，通过色彩校正即可完成。

色彩校正需要在媒体服务器连接显示设备时使用，在实际场景中对设备色彩进行调整



3.6 舞台预览

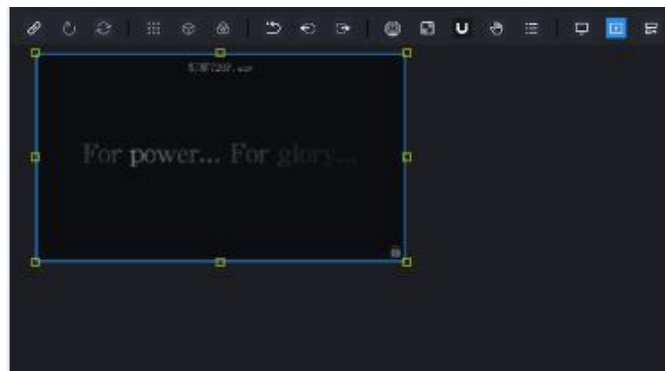
3.6.1 舞台窗体

创建现场预览是舞台窗体的主要功能。创建全局视角的现场预览模式，通过舞台窗口，可以整体地展示全场的设备，设置设备的数量、大小、连接情况、位置关系、叠加关系等的显示关系；可以全局地预览在当前播放时间点上设备中显示正在播放的节目内容、跨屏幕播放的节目内容。

舞台窗体设置

显示设备

在舞台窗体中，用蓝色的线框图表示设备。位于设备线框图之内的区域，才会被正常输出到显示设备上，因此添加媒体时，需要注意的是，需要显示的媒体部分必须被添加到设备线框区域中。



舞台窗体中，最少需要添加一个设备，支持添加更多数量级的设备。当添加的设备达到几十台以上时，舞台中显示设备的排列可能会超出屏幕，此时可以缩放舞台窗口的显示比例，根据下图所示进行舞台缩放

舞台窗体缩放：

1、舞台拖动快捷操作：**Ctrl+Alt+鼠标滚轮**，可以令舞台上移动；**Ctrl+Alt+shift+鼠标滚轮**，可以令舞台左右移动。

2、您也可双击窗口打开右侧属性栏，对每个图层属性进行编辑。

X、Y：窗口图层的起始点位置

宽度、高度：图层的大小

角度：调整图层选择的角速度



3.6.2 节目预览

预览设置

预览设备显示或预览节目编辑的效果，可以操作播控按钮来启动和停止节目。

：播放上一个。

：停止播放，同时停止按钮变为播放按钮。

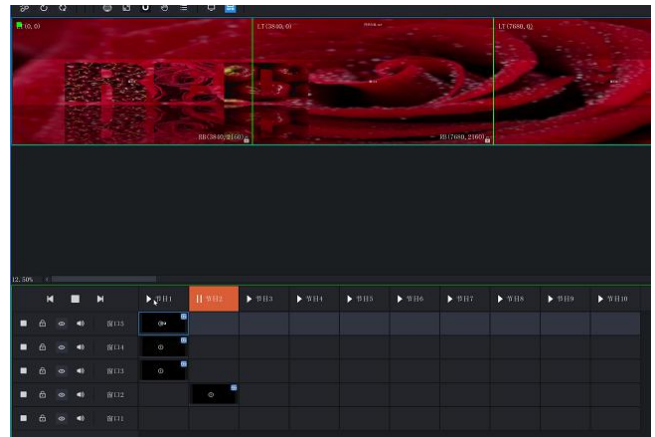
：播放下一个。

：图层停止，即关停当前播放的图层。

：锁定图层，可以锁定该图层上的所有操作，锁定状态不支持图层上的媒体和命令的编辑操作，解锁后恢复可编辑状态。

：隐藏图层，该图层上所有的媒体，在舞台的显示预览隐藏，在连接服务端的情况下不再输出画面到显示设备。

：图层静音，即对图层上所有包含音频输出的媒体静音，取消选择后，媒体声音则正常输出。



预览质量

舞台窗体中，媒体的预览质量分为三种，渲染、静态图、线框图。系统默认的预览质量是渲染，即高质量预览。

设置预览质量的方法，在菜单栏的“文件”—“通用设置”中，选择渲染方式。详细说明见【通用设置】



3.7 保存与导出

3.7.1 项目保存

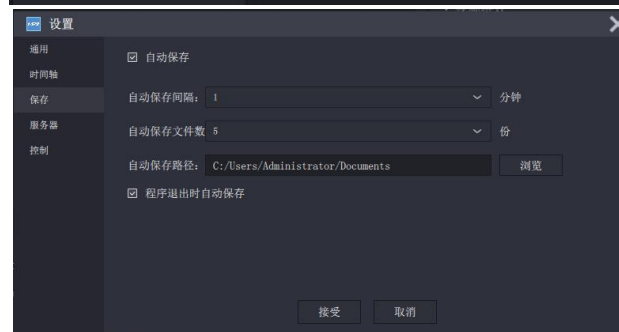
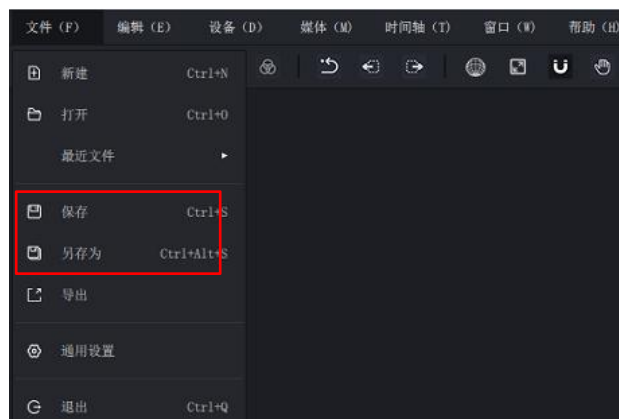
工程项目的文件需要妥善保存，以免因为意外损坏造成损失。对于项目保存，系统提供了多种保存方式。

1、在软件打开，新建项目的时候，可以指定项目文件的保存位置；

2、在编辑工程时，请使用 **Ctrl+S** 及时保存工程文件；

3、在“文件”菜单中，系统提供了“保存”功能、“另存为”功能。

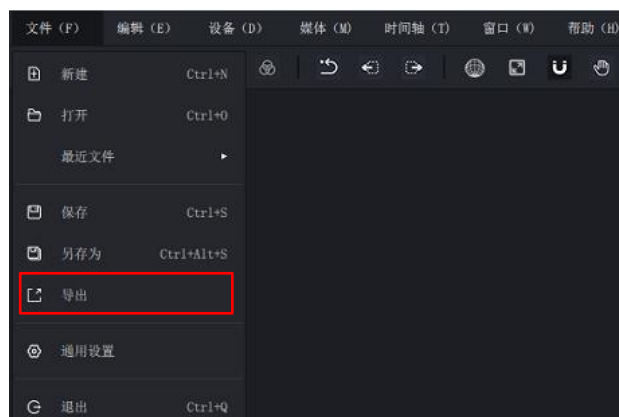
4、自动保存。MPS plus 提供自动保存功能，您可以点击“文件”--“通用设置”--“保存”，自定义自动保存功能。



3.7.2 项目导出

在展示活动中，通常需要将整个工程文件迁移到其他媒体服务器上，免于重新编辑的繁琐和意外情况。“项目导出”功能就是为了解决此种情况，主要功能就是将整个工程文件导出到一个文件夹中，将整个文件夹拷贝到其他服务器（包含所用到的所有媒体素材），不用重新编辑就可以直接使用了。

具体操作：您可以点击在顶部栏菜单“文件”--“导出”，指定路径即可完成导出

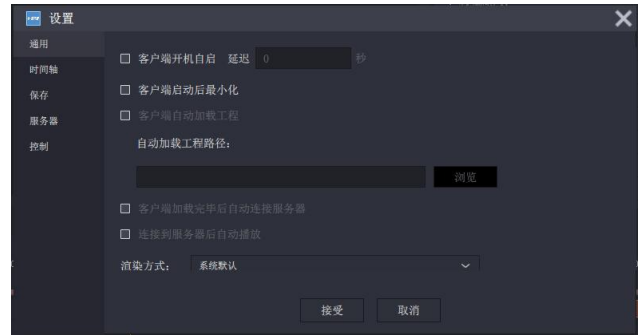


3.8 通用设置

在制作工程文件时，可以提前在菜单“文件”-“通用设置”中，设置一些基础属性或配置。通用设置功能，一次设置全局起作用，在编辑过程中遇到问题，也可以在通用设置中进行设置解决。

3.8.1 通用

- 1、**客户端开机自启**：选择该项后，控制端电脑启动时，MPS plus 客户端会启动；
- 2、再追加选择“**客户端自动加载**”后，在上一步基础上加载打开指定的工程文件。
- 3、追加选择“**客户端加载完毕后自动连接服务器**”，连接服务端成功后，服务端将显示该工程文件，并处于未播放状态。
- 4、选择“**连接到服务器后自动播放**”。连接服务端成功后，服务端将显示并开始播放该工程文件。



渲染方式：对于舞台上媒体的播放预览，渲染方式提供了3种模式，完全渲染、静态图、线框图，系统默认完全渲染模式。

3.8.2 时间轴

媒体默认时长：系统中默认媒体播放时长为30秒，支持自定义播放时长。

时间轴帧率：默认采用25FPS的播放规格，您还可以选择30/50/60/75/100/120帧的播放设置。

排列：

顺序排列：多个媒体在一个图层上前后依次排列；媒体播放时，播完一个后，再接着播放下一个

并列排列：多个媒体在不同图层上并排排列；并排排列的媒体播放是同时开始播放，结束则根据每个媒体的时长而定。

最大媒体数：系统默认为2000



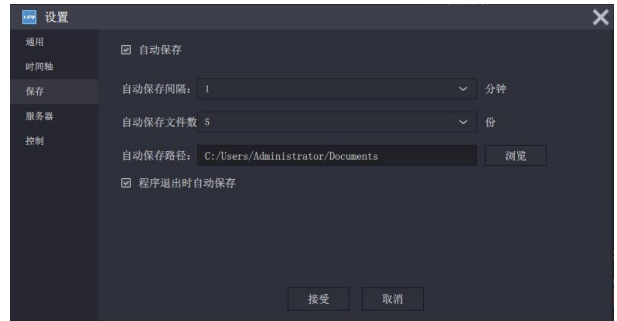
3.8.3 保存

系统提供工程文件的自动保存功能，可以对当前编辑的工程文件自动保存，以免遭受损失，支持设置自动保存的间隔时间。

自动保存文件数：默认最多保存 5 个文件，超过 5 个会将最早保存的文件删除，支持增加更多自动保存的文件数设置。

自动保存路径：自动保存需要指定一个保存路径，点击“浏览”按钮，在打开的本地文件中，可以创建或选择一个保存工程的路径。

程序退出时自动保存：对于意外退出的情况，系统也提供了自动保存工程文件的功能。取消勾选后，该功能则被禁用。



3.8.4 服务器

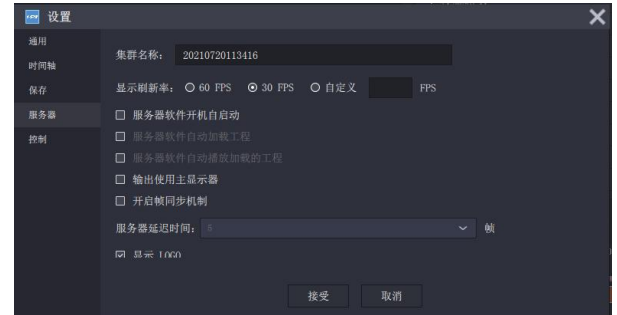
集群名称：集群名称是一个字符串形式，接受数字、字母、下划线组合，不支持特殊字符。

显示刷新率：系统刷新率默认 40FPS，也提供了 60FPS 刷新率的选择，不满足可自定义设置刷新率。

服务器软件开机自动启动：媒体服务器在启动时，MPS plus 的服务端自动启动。在服务端启动选择后，可进一步选择是否要“服务端软件自动加载工程”“服务端软件自动播放加载的工程”。以上这三个选项选择后的效果是，媒体服务器启动后连接的显示设备上会自动播放指定的工程项目。这类设置适应于展馆展厅无人值守、远程启动等播放模式。

开启帧同步机制：勾选后帧同步机制后，再设置服务器延迟时间，然后点击“接受”则帧同步机制启动。

显示 logo：服务端开启时，若无媒体显示，则显示 MPS plus 的 logo 桌面。

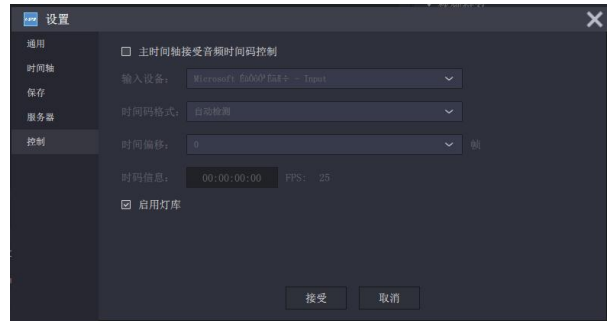


3.8.5 控制

勾选“主时间轴接受音频时间码控制”

时间码格式：选项如右图所示


时间偏移：可选择 1/2/5/10 帧




3.8.6 快捷设置


快捷工具栏




：连接服务端。点击后客户端会尝试连接服务端，连接成功后会将客户端编辑的预览内容，传输到媒体服务器，然后通过媒体服务器输出到指定的显示设备上显示和播放。


：在连接服务端的情况下，点击“更新”会将当前所编辑工程文件，更新到服务端。


：在连接服务端的情况下，点击“持续更新”，则编辑工程文件的操作会实时更新并显示在服务端。

：矩阵布局。


：几何调整。


：色彩调整。


：定位到时间线。


：左选。

：右选。

：全局模式，使当前图层在软件中最大化显示。

：横向排列适配，使图层横向排列。


：吸附模式，使两个图层更好地拼接。


：拖动舞台。


：通用设置。

：设备模式，进入编辑设备模式，可以编辑舞台窗体中的设备。


：媒体模式。


：模板模式，增加设备模板。


: 位移特效。

: 缩放特效。

: 旋转特效。

: 透明特效。

: 裁剪。

: 声音特效。

文件

新建 **ctrl+N**

打开 **ctrl+O**

保存 **ctrl+S**

另存为 **ctrl+alt+S**

退出 **ctrl+Q**

编辑

拷贝 **ctrl+C**

粘贴 **ctrl+V**

剪切 **ctrl+X**

撤销 **ctrl+X**

还原 **ctrl+Y**

查询 **ctrl+F**

删除 **del**

设备

添加输出 **ctrl+D**

媒体

添加本地媒体 **ctrl+M**

舞台

设备元素 **D**

媒体元素 **M**

模板元素 **T**

虚拟屏幕元素 **V**

时间轴

添加辅助时间轴 **ctrl+T**

添加图层 **ctrl+I**

移除图层 **ctrl+shift+I**

添加节目 **alt+S**

移除节目 **alt+N**

添加播放命令 **ctrl+W**

添加暂停命令 **ctrl+E**

厦门视诚科技有限公司 网址: www.rgblink.com

地址: 厦门市火炬高新区创业园伟业楼 S601

电话: +86-0592-5771197 传真: +86-0592-5788216

视诚 **RGBlink**[®]

添加跳转命令 ctrl+R

停止 Backspace

播放/暂停 Space

第 4 章 订购编码

厦门视诚科技有限公司 网址: www.rgblink.com

地址: 厦门市火炬高新区创业园伟业楼 S601

电话: +86-0592-5771197 传真: +86-0592-5788216

视诚 **RGBlink**[®]

第 33 页 共 43 页

4.1 产品编码

820-0002-05-0	UMS4 pro
820-0002-06-0	UMS4 plus
820-0002-07-0	UMS4 max

4.2 配件编码

829-0001-01-0	12G SDI 采集卡
829-0002-01-0	HDMI 2.0 采集卡
829-0011-01-0	3G SDI 采集卡
829-0012-01-0	HDMI 1.3 采集卡
829-0023-01-0	AMD 同步卡
829-0026-01-0	NVDIA 同步卡
829-0027-01-0	显示器 2K
829-0028-01-0	显示器 4K
950-0006-00-0	电源模块 1200W
829-1018-01-0	进阶版媒体播放软件
829-1019-01-0	投影融合软件

第 5 章 技术支持

5.1 联系我们

www.rgblink.cn



+86-592-577-1197(厦门)
+86-755-21535149 (深圳)
info@rgblink.com
rgblink.com/contact-us

support@rgblink.com
rgblink.com/support-me



我们的媒体平台



@RGLINK



/rgblink



+rgblink



/rgblink



rgblink



rgblink

RGBlink 总公司 中国·厦门 厦门留学人员创业园伟业楼6楼 sales@rgblink.com +86-592-577-1197	中国区域 销售与支持 中国·深圳 深圳市南山区西丽沙河西路5318号百旺研发大厦2栋11楼 +86-755-2153-5149	北京地区 办公室 中国·北京 昌平沙河镇七霄路25号8号楼 +86- 4008-592-114	欧洲区域 销售与支持 荷兰·埃因霍温 Flight Forum Eindhoven 5657 DW eu@rgblink.com +31(040)-202-71-83	印度区域 销售与支持 印度·孟买 78/626, Motilal Nagar, No1, Rd No1, Goregaon West, Mumbai support@rgblink.com +91-98200-86718
--	---	---	--	---

厦门视诚科技有限公司 网址: www.rgblink.com

地址: 厦门市火炬高新区创业园伟业楼 S601

电话: +86-0592-5771197 传真: +86-0592-5788216

视诚 **RGBlink**[®]

第 6 章 附录

6.1 术语和定义

● **RCA:** RCA 端子 (RCA jack, 或 RCA connector), 由美国无线电公司开发, 俗称梅花头、莲花头, 是一种应用广泛的端子, 可以应用的场合包括了模拟视频/音频 (例: AV 端子(三色线))、数字音频 (例: S/PDIF) 与色差分量 (例: 色差端子) 传输等。

● **BNC:** BNC 接头, 是一种用于同轴电缆的连接器, 全称是 Bayonet Nut Connector (刺刀螺母连接器, 这个名称形象地描述了这种接头外形), 又称为 British Naval Connector (英国海军连接器, 可能是英国海军最早使用这种接头) 或 Bayonet Neill Conselman (Neill Conselman 刺刀, 这种接头是一个名叫 Neill Conselman 的人发明的)。

● **CVBS:** CVBS 或者复合视频信号, 是一种不含音频的模拟视频信号, 通常用于传输标准视频信号。在日常使用中通常是用 RCA 接头; 在专业使用中则用 BNC 的接头。

● **YPbPr:** 模拟分量视频接口

● **VGA:** 是 IBM 在 1987 年随 PS/2 机一起推出的一种视频传输标准。是一种常用的模拟视频信号。具有分辨率高、显示速率快、颜色丰富等优点, 在彩色显示器领域得到了广泛的应用。

● **DVI:** 数字视频接口, 是由 DDWG 推出的接口标准。分为两种不同的接口, 一个是 24 针的 DVI-D, 只传输数字信号; 另外一种 29 针的 DVI-I, 可同时兼容数字和模拟信号。

● **SDI:** 数字信号串行接口 (Serial digital interface), 串行接口是把数据的各个比特相应的数据通过单一通道顺序传达的接口。SDI 包含 SD SDI、HD SDI、3G SDI、6G SDI、12G SDI 等不同版本格式接口。

● **HD-SDI:** 高清串行数字接口, 接口标准 SMPTE292M, 传输速率 1.485Gbps, 支持分辨率 720P, 1080i。

● **3G-SDI:** 2006 发布, 接口标准 SMPTE424M, 传输速率 2.97Gbps, 支持分辨率 1080p@60Hz。

● **6G-SDI:** 2015 年发布, 接口标准 SMPTE ST-2081, 传输速率 6Gbit/s, 支持分辨率 2160p@30Hz。

● **12G-SDI:** 2015 年发布, 接口标准 SMPTE ST-2082, 传输速率 12Gbit/s, 支持分辨率 2160p@30Hz。

● **HDMI:** 高清多媒体接口, 是一种全数字化视频和声音发送接口, 在单根线缆上发送传输未压缩的音频及视频信号。

● **HDMI 1.3:** 2006 年 6 月 HDMI 1.3 更新, 带来最大的变化是将单链接带宽频率提升到 340MHz,

传输速率达到 10.2Gbps, 将 HDMI1.1、1.2 版本所支持的 24 位色深大幅扩充至 30 位、36 位及 48 位 (RGB 或 YCbCr)。HDMI 1.3 支持 1080P。

● **HDMI 1.4:** 2009 年 6 月发布 HDMI 1.4 版本已经可以支持 4K 了, 但是受制于带宽 10.2Gbps, 最高只能达到 3840×2160 分辨率和 30FPS 帧率。相较于 HDMI 1.3 主要增加了三个功能, HEC (网络功能), ARC (音频回传) 和支持 3D。

● **HDMI 2.0:** 2013 年 9 月发布, 增加带宽到 18Gbit/s,支持即插即用和热插拔, 支持 3840×2160 分辨率和 50FPS、60FPS 帧率。同时在音频方面支持最多 32 个声道, 以及最高 1536kHz 采样率。

● **HDMI 2.0a:** 发布于 2015 年 4 月 8 日, 增加支持静态数据元 HDR 的功能。

● **HDMI 2.0b:**发布于 2016 年 3 月, 支持 HDR 视频传输和 HLG 静态数据元。

● **HDMI 2.1:** 发布于 2017 年 11 月 8 日, 最新的 HDMI 规格支持一系列更高的视频分辨率、包括 8K60 和 4K120 在内的刷新频率, 以及高达 10K 的分辨率。同时支持动态 HDR 格式, 带宽能力增加到 48Gbps

● **DP:** 全称 Displayport,是属于 VESA 标准下的信号接口,同时兼容音频和视频,DP 目前包含 DP1.1、DP1.1a、DP1.2 等信号接口格式版本, 其对应的信号分辨率由 2K 到 4K 逐渐递增。

● **DP 1.1:** 发布于 2007 年 4 月 2 日, 2008 年 1 月 11 日通过 1.1a. DP 1.1 带宽 10.8Gbps(数据率 8.64Gbps),支持 1920×1080@60Hz.

● **DP 1.2:**发布于 2010 年 1 月 7 日有效带宽 17.28Gbps,支持更高的分辨率和刷新率, 最高支持 3840×2160@60Hz

● **DP 1.4:** 发布于 2016 年 3 月 1 日, 整体传输数率 32.4Gbps,增加视觉无损压缩编码功能 DSC, 使之可支持 8K UHD 7680×4320@60Hz 或者 4K UHD 3840×2160@120Hz, 30 位色深。

● **DP 2.0:** 发布于 2019 年 6 月 26 日, 传输带宽 77.4Gbps,可支持 16K (15,360 x 8,460) @60Hz。

● **光纤:** 是光导纤维的简写, 是一种由玻璃或塑料制成的纤维, 可作为光传导工具。

● **多模光纤:** 在给定的工作波长上传输多种模式的光纤,通常多模光纤的芯径较大, 光纤的带宽窄, 色散大, 损耗也大, 只适于中短距离和小容量的光纤通信系统。

● **单模光纤:** 中心玻璃芯很细(芯径一般为 9 或 10 μm), 只能传一种模式的光纤。因此, 其模间色散很小, 适用于远程通讯, 通常用于传输超过 1000 米的距离。

● **SFP 光模块:** 是 SFP 封装的热插拔小封装模块, 最高速率可达 10.3G, 接口为 LC。SFP 光模块主要由激光器构成。

● **光纤接口:** 是用来连接光纤线缆的物理接口。其原理是利用了光从光密介质进入光疏介质从而发生了全反射。通常有 SC、ST、FC、LC 等几种类型。

● **SC:** SC 接口也叫方形接口，日本电报电话公司(NTT)研发，是一种推拉式连接的光纤接口，采用 2.5mm 陶瓷插针，目前主要用于单纤光模跳线，模拟信号，GBIC 和 CATV，是目前最常见的一种光纤接口之一。

● **LC:** LC 接口是一种使用 1.25mm 插针的小型封装接口，卡扣式连接，由于体积小适用于高密度的连接，如 XFP，SFP 和 SFP++ 的收发器。

● **FC:** 圆型带螺纹的接口，2.5mm 插针，NTT 开发于 1988 年，最早是用来提高硬盘协议的传输带宽，侧重于数据的快速、高效、可靠传输，主要用于电话数据通讯，测量工具，单模机关发射器。

● **ST:** 圆形带卡扣锁紧结构的光纤接口，2.5mm 插针，AT&T 开发于 1988 年。











● **USB:** 是英文 Universal Serial Bus（通用串行总线）的缩写，是一个定义线材，接口和通讯协议的外部总线标准，用于规范电脑与外部设备的连接和通讯和供电。

● **USB 1.1:** 1998 年 9 月，USBIF 提出 USB1.1 规范，频宽为 12Mbps。全速（Full-Speed）USB，目前已经比较少用。

● **USB 2.0:** 高速（High-Speed）USB，2000 年提出，频宽为 480Mbps 即 60 MB/s，但实际传输速度一般不超过 30 MB/s，目前采用这种标准的 USB 设备比较多。

● **USB 3.2:** 超速 USB，2019 年 2 月 26 日 USBIF 提出 USB 3.2 包含了 3 个版本，3.2 Gen 1（原名 USB 3.0），3.2 Gen 2（原名 USB3.1），3.2 Gen 2x2（原名 USB 3.2），速度分别达到 5Gbps, 10Gbps, 20Gbps。

USB 版本和接口

	Type A	Type B	Mini A	Mini B	Micro-A	Micro-B	Type C
USB 2.0							
USB 3.0							
USB 3.1&3.2							

● **NTSC:** NTSC 制式在北美和世界其他一些地区的国家电视标准委员会在 20 世纪 50 年代创建的彩色视频标准。颜色信号，必须用黑色和白色的电视机兼容。NTSC 制式采用的隔行扫描视频信号，525 行的分辨率和刷新率为每秒 60 场。每帧由 262.5 行，每行的两个领域，在每秒 30 帧的有效的速度运行。

● **PAL:** 英文 Phase Alteration Line 的缩写,意思是逐行倒相,也属于同时制。它对同时传送的两个色差信号中的一个色差信号采用逐行倒相,另一个色差信号进行正交调制方式。这样,如果在信号传输过程中发生相位失真,则会由于相邻两行信号的相位相反起到互相补偿作用,从而有效地克服了因相位失真而起的色彩变化。因此,PAL 制对相位失真不敏感,图像彩色误差较小,与黑白电视的兼容也好。

● **SMPTE:** 位于美国的电影电视工程师协会,是一个全球性的组织,为电影,电视,视频的视觉通信设置基础带宽标准。SMPTE 时间码,目前在影音工业中被广泛应用。该码用于设备间驱动的时间同步,计数方式,主要参数格式是:小时,分钟,秒,帧。通常表示为 1080P、720P、1080i 等。

● **VESA:** 是制定计算机和小型工作站视频设备标准的国际组织,1989 年由 NEC 及其他 8 家显卡制造商赞助成立。也称为电脑制式,通常表示 1920X1080@60 等

● **HDCP:** 高带宽数字内容保护技术,是由好莱坞与半导体界巨人 Intel 合作开发,保护未经压缩的数字音视频内容,适用于高速的数字视频接口(Displayport、HDMI、DVI),内容加扰实现保护。HDCP 设计为内容消费链中的最后一个环节,从内容源设备到显示设备,HDCP 不允许完全内容拷贝行为,即拷贝控制信息 CCI 只有禁止拷贝状态。在系统更新方面,HDCP 采用吊销列表来屏蔽已经被窃取的设备私钥。

● **HDBaseT:** 一种无损压缩传输的视频标准(HDMI 信号),HDBaseT 1.0 支持最高 20Gbps 的传输速率,能完美地支持 FULL 3D 和 4K x 2K 视频格式,传输采用普通的 CAT5e/6 网络线缆进行无压缩传输,连接器也采用普通的 RJ45 接头,而传输距离达到了 100 米,此外,还提供以太网功能、100W 的供电能力(PoE)和其他控制信号通道。

● **ST2110:** SMPTE 的 ST2110 标准描述了如何通过 IP 网络传输数字视频。无压缩的视频信号和音频信号以及其他的数据通过不同的码流传输。SMPTE ST 2110 主要是为需要高画质和高灵活性的广播制作和分发而制定的。

● **SDVoE:**是一种使用 TCP/IP 以太网基础设施进行低延迟率传输,分发和管理 AV(音视频)信号的方法。通常在集成应用上使用。SDVoE 网络架构基于现成的以太网交换机,因此与传统方法相比,可显著降低成本并提高系统灵活性和可扩展性。

● **Dante AV:** Dante 是由澳大利亚 Audinate 研发的专利技术,Digital Audio Network Though Ethernet,通过以太网传输数字音频网络,使用第三层 IP 数据包通过以太网传输未压缩的 8 通道音频。这项技术包含了传输协议,标准化的硬件和软件。Dante AV 是同一家公司开发的整合之前的 Dante 技术,通过 IP 网络同步传输音频和视频的解决方案。

● **NDI:** .NewTek 开发的 ND 的一种无版权标准,Network Device Interface,网络设备接口,就是一个 IP 信号源,所有的 NDI 输出都是通过网络中传输,所有其他设备都可以查看并访问制作切换器、采集系统、媒体服务器等网络中任何启用 NDI 设备上的内容,让实时制作的信号源比以前任何时候都要丰富,适用于互连制作工作流的应用程序。

● **RTMP: Real Time Messaging Protocol** (实时消息传输协议),它是一种设计用来进行实时数据通信的网络协议,主要用来在 Flash/AIR 平台和支持 RTMP 协议的流媒体/交互服务器之间进行音视频和数据通信。

● **RTSP : Real Time Streaming Protocol** 是由 Real Network 和 Netscape 共同提出的如何有效地在 IP 网络上传输流媒体数据的应用层协议。RTSP 对流媒体提供了诸如暂停, 快进等控制, 而它本身并不传输数据, RTSP 的作用相当于流媒体服务器的远程控制。

● **MPEG:** (运动图像专家组)根据国际标准组织的主持下的标准委员会工作的算法标准,使数字压缩,存储和传输的图像信息,如运动的视频,CD 质量的音频,并在 CD-ROM 的宽带控制数据移动。MPEG 算法提供视频图像的帧压缩,并能有一个有效的 100: 1 到 200: 1 的压缩率。

● **H.264:** 也就是 AVC (高级视频编码)或者 MPEG-4i, 一种常见的视频压缩标准。H.264 标准由 ITU-T 和 MPEG 共同制定。

● **H.265:** 也就是 HEVC (高效视频编码)H.265 是 ITU-T VCEG 继 H.264 之后所制定的新的视频编码标准, H.265 旨在在有限带宽下传输更高质量的网络视频, 仅需原先的一半带宽即可播放相同质量的视频, H.265 标准也同时支持 4K(4096×2160)和 8K(8192×4320)超高清视频。H.265 标准让网络视频跟上了显示屏“高分辨率化”的脚步。

● **API:**全称 Application Programming Interface, 即应用程序编程接口。API 是一些预先定义函数, 目的是用来提供应用程序与开发人员基于某软件或者某硬件得以访问一组例程的能力, 并且无需访问源码或无需理解内部工作机制细节。API 就是操作系统给应用程序的调用接口, 应用程序通过调用操作系统的 API 而使操作系统去执行应用程序的命令 (动作)

● **DMX512:** DMX 协议是由美国舞台灯光协会 (USITT) 提出了一种数据调光协议, 它给出了一种灯光控制器与灯具设备之间通信的协议标准。该协议的提出为使用数字信号控制灯光设备提供了一个良好的标准。DMX 协议也被视频控制器广泛地采用, DMX512 由双绞线和 5 针 XLR 接口传输。

● **ArtNet:** 是一种基于 TCP/IP 协议栈的以太网协议。目的是在于使用标准的网络技术允许在广域内传递大量的 DMX512 数据。其可以工作在 DHCP 管理地址方案或者使用静态地址。

● **MIDI:** 是 Musical Instrument Digital Interface 的缩写, 意思是音乐设备数字接口。这种接口技术的作就是使电子乐器与电子乐器, 电子乐器与电脑之间通过一种通用的通讯协议进行通讯, 这种协议自然就是 MIDI 协议了。MIDI 传输的不是声音信号, 而是音符、控制参数等指令, 而这些音符、控制指令等典型的传输是由 5 针 DIN 接口和双脚线组成。

● **OSC:** 开放声音控制 (OSC) 是一种用于计算机, 声音合成器和其他多媒体设备之间通信的协议, 该协议针对现代联网技术进行了优化。将现代网络技术的好处带到电子乐器的世界中, OSC 的

优势包括互操作性，准确性，灵活性以及增强的组织和文档编制能力,原理和 UDP 差不多，都是服务端将信息推送(广播)到前端或者另外一个数据接收系统，只不过对传输格式做了进一步的封装。就像电视台广播一样，如果你的电视接收端没有打开，那么这一段时间的数据将会丢失，不可复现。

● **亮度:** 通常是指视频信号在不考虑颜色的显示屏上显示的数量或强度,有时也被称为“黑电平”。

● **对比度:** 高的光输出比率是相对于低的光输出水平而言,理论上来说,电视系统的对比度至少在 100: 1, 如果不是在 300: 1, 会有一定的局限性。最佳观看条件应该在 30: 1 到 50: 1 的对比度范围内。

● **色温:** 代表光源色彩质量,通常用开氏度(K)来表示,色温越高,光越蓝,色温越低,光越红。在 A/V 行业中,基准色温为: 5000° K、6500° K 和 9000° K。

● **饱和度:**(纯度)可定义为彩度除以明度,与彩度同样表征彩色偏离同亮度灰色的程度。注意与彩度完全不是同一个概念。但由于其代表的意义与彩度相同,所以才会出现视彩度与饱和度为同一概念的情况。饱和度是指色彩的鲜艳程度,也称为色彩的纯度。饱和度取决于该色中含色成分和消色成分(灰色)的比例。含色成分越大,饱和度越大;消色成分越大,饱和度越小。

● **Gamma:**表示图像输入值与输出值关系的曲线,显像的输出和输入电压不成正比,其中二者的差异就是所谓的伽玛。

● **Frame (帧):** 一帧代表隔行扫描视频中的一个完整画面,它由 2 个字段或者两个交错隔行组成。在电影中,一帧代表一组成动态图像中的系列静态图片中的一幅。

● **Genlock:** 同步锁相指视频系统中各信号源之间的同步工作,当两台或两台以上同步相机连用时,必须保证各同步相机产生的同步信号同频、同相。

● **黑场:** 没有视频内容的视频信号,它包括垂直同步、水平同步以及色度猝发信号。黑场主要用于同步视频设备和视频输出对齐。

● **色同步:** 彩色电视系统中位于复合视频信号后端的副载波,它作为一种颜色同步信号为色度信号提供频率和相位参考。色同步在 NTSC 和 PAL 的频率分别是 3.58 兆赫和 4.43 兆赫。

● **彩条:** 用于系统校正和测试的标准参考图像,包含以下几种基本颜色(白色、黄色、青色、绿色、紫色、红色、蓝色和黑色)在 NTSC 制式的视频信号中,通常用 SMPTE 标准彩条;在 PAL 视频信号中,通常用 8 色彩条;在电脑显示器上,通常是用 2 行反转彩条。

● **无缝切换:**指信号源切换之间没有任何的延时,或者任何的闪烁或者黑屏。

● **Scaling:**缩放,视频或计算机图形信号采用图形优化算法,在标准分辨率之间进行缩放或者在一定的标准分辨率下,设定一定的步长进行像素缩放的操作。

● **PIP:** 画中画，它是一个画面在另一个背景影像上的一种屏幕设置（其特性为缩小尺寸）-- 或是别的画中画。画中画可以通过程序进行缩放、镶边、设置阴影及混合。另外，画中画还可以相互重叠，这取决于它们的视觉优先级。

● **HDR:** 高动态范围图像（High-Dynamic Range，简称 HDR），可以提供更多的动态范围和图像细节，根据不同的曝光时间的 LDR（Low-Dynamic Range，低动态范围图像），并利用每个曝光时间相对应最佳细节的 LDR 图像来合成最终 HDR 图像。它能够更好的反映出真实环境中的视觉效果。

● **UHD:** UHD 是(Ultra High Definition Television)的简写，代表“超高清电视”，是 HD（High Definition 高清）、Full HD（全高清）的下一代技术。国际电信联盟(ITU)发布的“超高清 UHD”标准的建议，将屏幕的物理分辨率达到 3840 × 2160(4K × 2K)及以上的显示称之为超高清，是普通 FullHD（1920X1080）宽高的各两倍，面积的四倍。

● **EDID:**扩展显示识别数据，EDID 是一个数据结构，用于通信的视频显示信息，包括原始分辨率和垂直 间隔刷新率的要求。源设备将根据 EDID 数据来 显示最佳的视频格式，确保良好的视频图像质量。

6.2 修订记录

下表列出了修改媒体处理器用户手册的版本记录。

版本	时间	ECO#	描述	负责人
V1.0	2021-07-06	0000#	发布	Sylvia
V1.1	2021-08-24	0001#	更新后面板	Sylvia

除特别说明以外，该文档所有信息和照片的著作权均属于厦门视诚科技有限公司。

视诚 RGBlink® RGBlink® 是厦门视诚科技有限公司注册的商标。在全力保证印刷准确性的同时，我们保留不预先通知而做出修改的权利。

最终产品图片以实际出货为准。