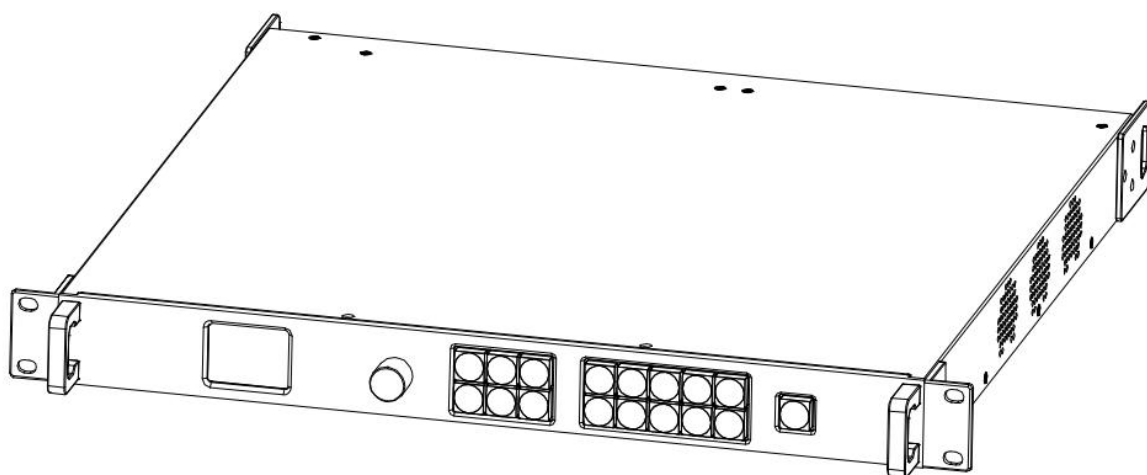
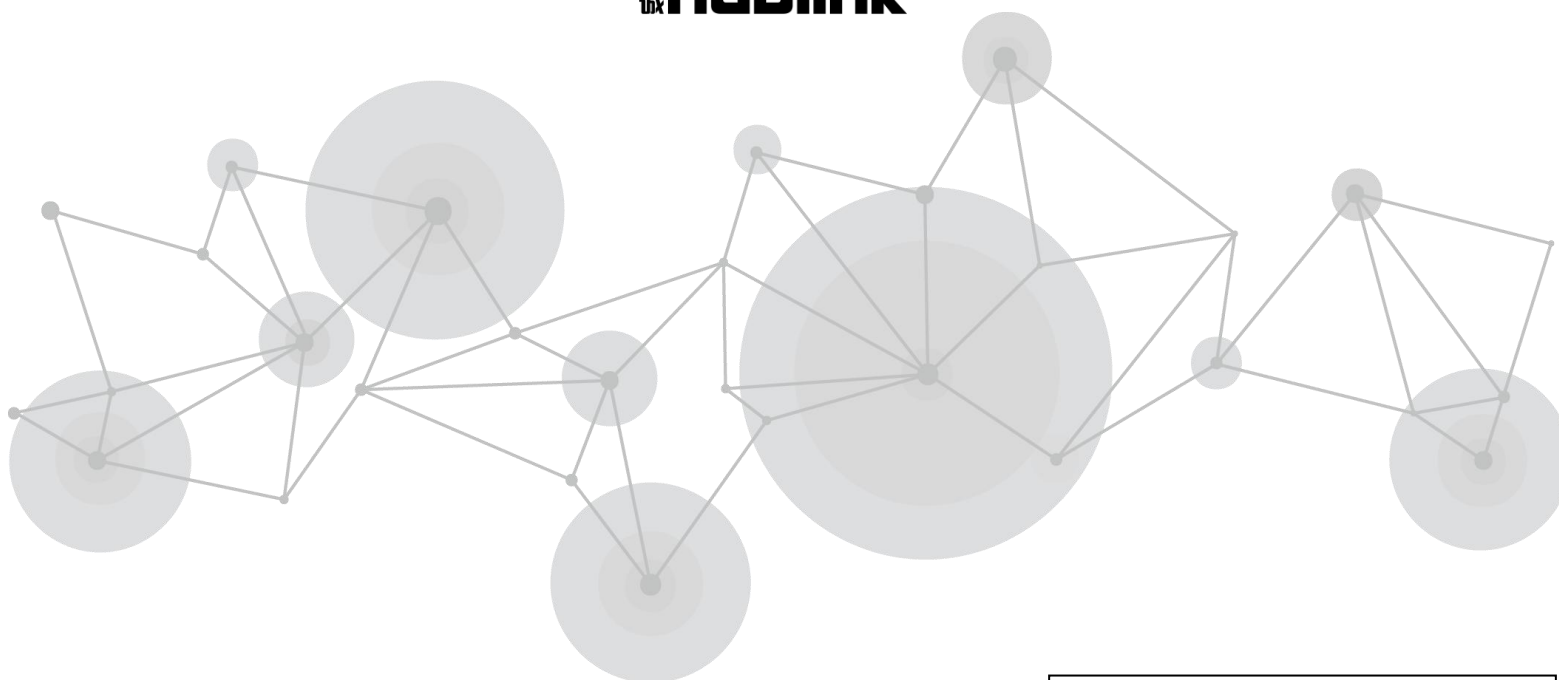


D4



用户手册

视诚 **RGBlink**[®]



文件编号: RGB-RD-CN-D4 C005
版本: V1.5

目录

声明	5
声明/担保与赔偿	5
安全操作概要	5
安装安全概要	6
第一章 产品简介	7
1.1 随附配件	7
1.2 产品概述	8
1.2.1 前面板	9
1.2.2 后面板	11
1.2.3 外形尺寸图	12
第2章 产品安装	13
2.1 插入信号源	13
2.2 插入电源	13
2.3 设备上电	13
第3章 产品使用	14
3.1 使用菜单键	14
3.2 菜单结构	14
3.3 使用菜单	15
3.3.1 输出设置	15
3.3.2 输入设置	20

3.3.3 切换特效	22
3.3.4 测试模版	22
3.3.5 保存&调保存	22
3.3.6 系统设置	23
3.3.7 工厂复位	26
3.3.8 技术支持	26
3.4 使用快捷按键	27
3.4.1 Scale 缩放键	27
3.4.2 PIP 画中画按键	28
3.4.3 DIMMER 透明度键	28
3.4.4 HDR 键	错误！未定义书签。
第4章 订购编码	30
4.1 产品	30
4.2 选配模块	30
4.2.1 输入模块	30
4.2.2 输出模块	30
第5章 技术支持.....	31
5.1 联系我们	31
第6章 附录.....	32
6.1 规格	32
6.2 术语和定义	36

6.3 修订记录	43
----------------	----

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。为了更安全的操作，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D4处理器的安装程序里，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D4处理器包装箱之前，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D4显示屏控制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。

第一章 产品简介

1.1 随附配件

电源线



2×HDMI 线



USB 控制线



合格证



防静电袋



注：

电源线可选国标、美标、欧标。

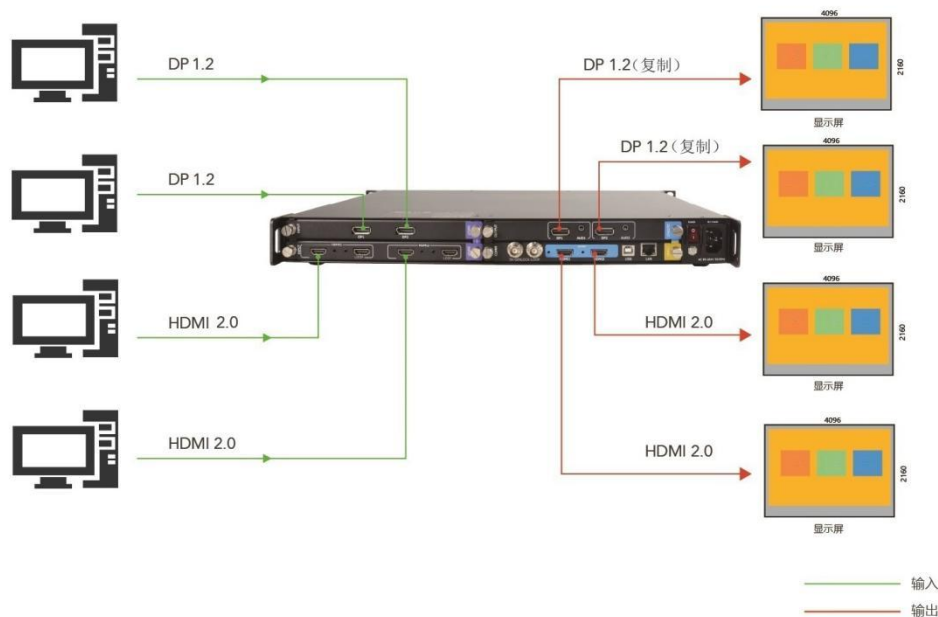
1.2 产品概述

D4 是一款真 4K 级别的专业视频处理器，其拥有强大的图像处理和画质显示能力，被称为自 VSP 628PRO 之后重塑的一款演示级别视频处理器标杆产品。它拥有强大、齐全的功能以及友好的人机操作界面，并支持广泛的输入输出格式，覆盖了超高清级别的 SMPTE 标准组织 12G SDI 和 VESA 制式的 4K@60 及以下的图像显示格式。

D4 拥有 4K 独立双通道，支持多种工作模式，包括标准模式、预监模式、拼接模式、演示模式、独立输出模式。D4 作为一体化的解决方案，涵盖了广泛的输入输出格式。其输入可以支持 HDMI 2.0, DP 1.2 并向下兼容，以及兼容(SD/HD/3G/12G)SDI 信号输入，输出支持 HDMI 2.0, DP 1.2、12G SDI 和 DVI。

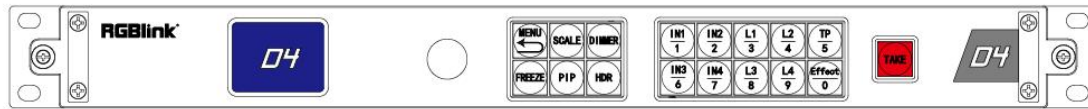
D4 还体现了一个演示级别视频转换和无缝切换设备的专业性，兼具许多视频处理专业性能，例如支持输入 EDID 管理，输出自定义分辨率，12bit 内部画质处理，去隔行功能，自动适应降噪，亮度、对比度、色调参数精准调整等。

D4 最高可以支持的单口输出分辨率为 4096×2160@60，且支持自定义输出分辨率设置。单机最大输出带载能力为 8192×2160@60，是一款真正意义上的 4K 级别专业视频处理器。



D4 视频处理器的系统连接简图

1.2.1 前面板

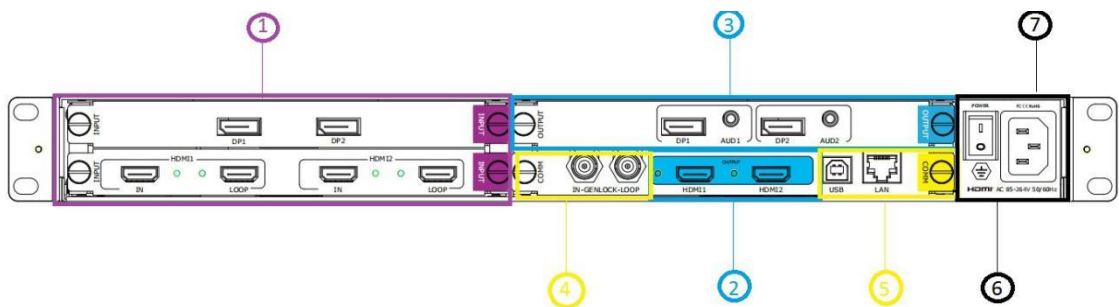


按键说明			
	按键 0-9 作为数字键用于缩放，裁剪和自定义设置		IN1,IN2,IN3,IN4,输入源选择按键
	LCD 液晶面板，用于显示按键与通信的交互菜单		测试模板键
	图层选择按键		图像效果菜单开启按键
	旋钮，旋转完成选择功能，轻触完成确定功能		缩放按键
	MENU 菜单及返回复用按键		透明度设置按键
	PIP 画中画开启按键		当前工作图层冻结按键
	高动态范围图像功能开启按键		特效切换按键

UI 说明			
	黑白		D4
	DSK		独立模式

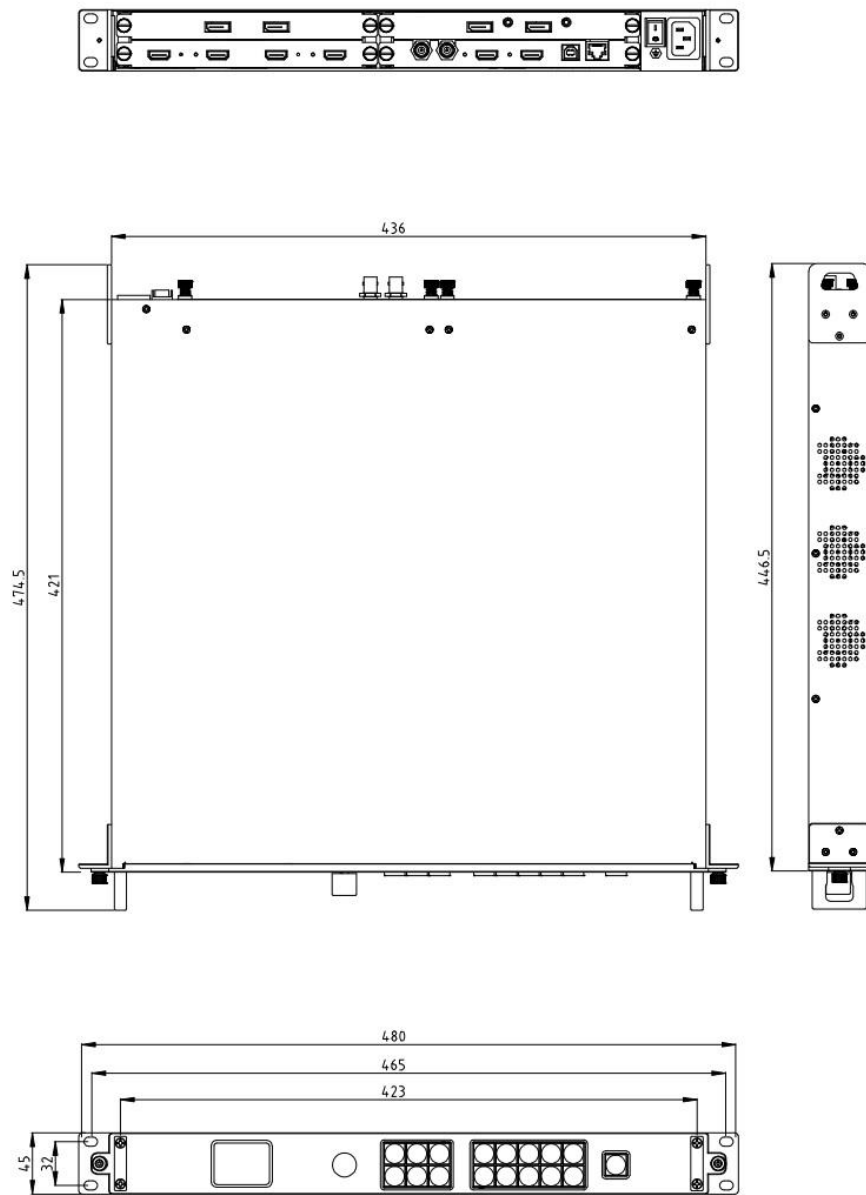
	风扇 1		风扇 2
	风扇 3		风扇 4
	Genlock		锁定
	菜单		最小延迟模式
	镜像		非远程控制
	画中画		演示模式
	预监模式		远程控制
	旋转		拼接
	标准模式		Temperature 当前温度
	解锁		

1.2.2 后面板



机箱模块结构			
1	2 个输入卡槽，支持 HDMI2.0, DP1.2 和 3G SDI, 12G SDI 等选配模块（下面的插槽支持 HDR)	5	通讯接口包含 1 个 LAN 网口,1 个 USB-B 接口
2	2 个标配 HDMI 输出（支持 HDR）	6	电源开关
3	1 个输出卡槽标配 HDMI2.0，支持 DP1.2, 12G SDI 和 DVI 等输出选配模块	7	电源接口
4	Genlock In/Loop（外同步）		

1.2.3 外形尺寸图



第2章 产品安装

2.1 插入信号源

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）。



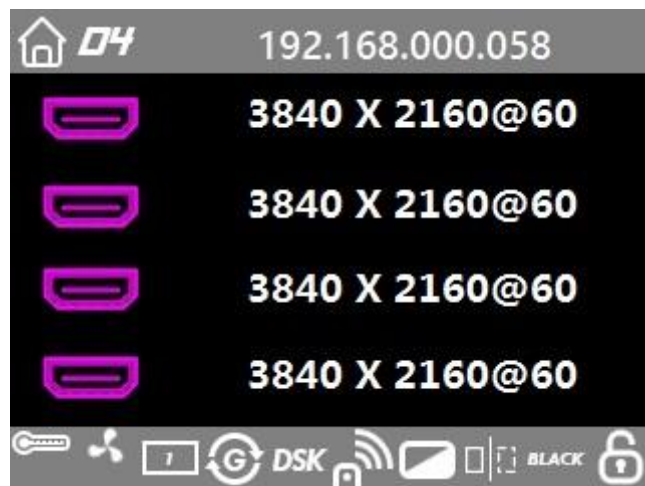
为保证 4K 信号的顺利输入输出，请使用支持 4K@60Hz 的线材（如 HDMI 2.0 或者 DP1.2 的线材等）。

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 设备上电

同时设备进入自检状态，完成后，TFT-LCD 液晶面板显示设备输入、输出卡槽信息、设备工作状态、COM 版本、IP 地址以及系列号。



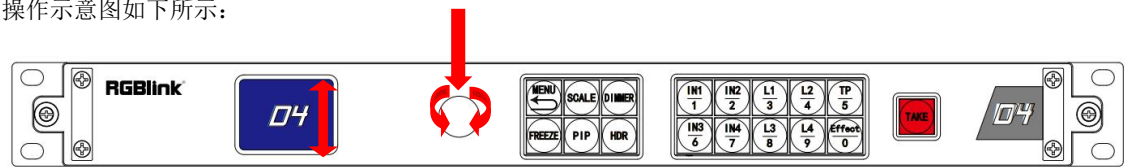
第3章 产品使用

3.1 使用菜单键

轻按【MENU】菜单键，进入系统主菜单。

轻旋旋钮，即可选择相应的菜单项。菜单项前的>符号表示此项处于选中的状态。轻按旋钮或是确定键用以确定，此时选择项处于编辑状态符号为*，进入相应的菜单进行设置或查看。

操作示意图如下所示：



3.2 菜单结构

菜单结构如下图所示：

输入	输出	自定义分辨率	保存设置	特效切换	系统设置	测试模版	技术支持	工厂复位
输入信息	输出信息	自定义分辨率	保存到	模式	系统信息	类型		工厂复位
尺寸调整	输出格式		调保存	切换时间	系统模式	红色		
EDID管理	外同步				语言LANGUAGE	绿色		
	分屏				网络设置	蓝色		
	效果				按键锁定			
	输出调整				按键颜色			
	DVI输出操作步骤				风扇转速			
	音频							

3.3 使用菜单

使用产品的菜单系统可以更方便、直观的对本机进行设置。D4 采用 TST 显示屏显示整个用户菜单。在用户没有操作或者操作超时的情况下，TST 显示屏板将显示默认状态。使用本机前面板的【MENU】菜单键及旋钮对本机进行设置时，TST 显示屏将根据用户操作显示相应的菜单。以下将详细为您介绍 D4 的菜单系统。

3.3.1 输出设置

轻触  键进入菜单项。转动旋钮选择**输出**

输入	>>
>输出	>>
自定义分辨率	>>
保存设置	>>
切换特效	>>

在**输出**子菜单下有如下项目

输出信息	>>	输出调整	>>
输出格式	>>	音频	>>
外同步	>>		
分屏	>>		
效果	>>		

1. **输出信息：**包含输出分辨率，信号源，采样率，色空间等

输出 1:	HDMI2.0	不 NO HDR	
3840x2160@60		输出 2:	HDMI2.0
HDMI 模式	HDMI	-----	
位深	8 位>>	3840x2160@60	
色空间	图像	HDMI 模式	HDMI

位深	8 位
色空间	N/A
NO HDR	

输出 3	DP1.2

位深	8 位
色空间	N/A

输出 4	DP1.2
3840x2160@60	

位深	8 位
色空间	N/A

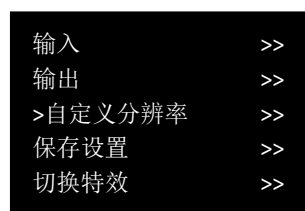
2. 输出格式: 设置输出分辨率



转动旋钮可以选择 60 种常见的分辨率，最高支持 4096x2160@60

3. 自定义分辨率

在菜单首页可以直接进入输出分辨率的自定义设置



选择<自定义分辨率>, 按下旋钮确认, 使用前面板上的数字 0-9 输入需要的分辨率。
进入<自定义分辨率>后, 数字变绿, 当所有数字键变绿, 代表用户可以使用数字键输入数字。



按下旋钮, 分辨率前的>变成*, 使用前面板上数字键输入宽度值, 按下旋钮确认, 宽度值设置完成依照同样方法依次输入高度值和帧率。



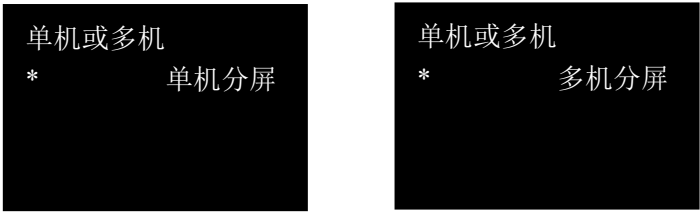
输入的高度值*宽度值*帧率不能大于 4096*2160*60。

4. 外同步: 用户可以开启或者关闭 Genlock Y 或者 Frame Lock (帧率锁定) 外同步,可用旋钮选择外同步分辨率, 3840x2160@50, 或者 3840x2160@60



5. 分屏

用于在拼接模式下选择单机或多机拼接，选择水平一分二或者垂直一分二模版进行快速拼接
先选择单机或者多机



再选择水平一分二，垂直一分二或者直通

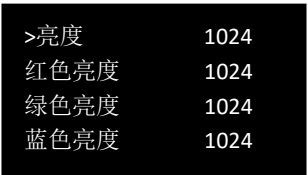


6 效果

图像效果的设置。（效果菜单也可以使用前面板上按键  开启。）



亮度：可选范围从-1024 到 1024，用户不仅可以调整整体亮度值，也可以调节亮度红、绿、蓝的值，调节范围从-1024 到 1024，设置数值可以使用数字键输入接近的值并辅以旋钮微调。



对比度:调节范围 0-399

色度:调节范围 0-399

黑白: 开/关

色调: 可选范围从-180 到 180

色温	6500K
Gamma	Gamma 1.0
水平锐度	0
垂直锐度	0
降噪	>>

色温: 可选范围从 6500K 到 9300K

Gamma:可从 Gama 1.0, Gamma 1.8, Gamma 2.2, Gamma 2.6 中选择

水平锐度: 调整范围 -10 to 10

垂直锐度:调整范围 -10 to 10

降噪: 6 种降噪模式可选,每种可选范围从 0 到 3.

水平降噪	0
垂直降噪	0
时域降噪	0
块降噪	0
蚊子降噪	0

结合噪声降噪	0
--------	---

垂直镜像: 垂直翻转开关

水平镜像: 水平翻转开关

复位: 开关，以上参数若设置不当可以复位重置

垂直镜像	开
水平镜像	关
复位	关



在标准模式和预监模式下没有图层。在独立，拼接，演示，有图层选项，图层有 1 和 2 可选。

6. 输出调整:

6.1 用户可开启 HDR 高动态范围图像调整功能

输出 1:	
HDMI 模式	HDMI
位深	8 位
色域	图像
输出 HDR	ON

输出 2:	
HDMI 模式	HDMI
位深	8 位
色域	图像
输出 HDR	ON

注: HDR 功能要求输入源设备, 处理器设备和显示设备都能支持 HDR 图像, 否则 HDR 无法实现。
如下是一张开启 HDR 功能前后的图像对比



开启前

开启后

7. DVI 输出操作步骤

7.1 HDMI 2.0 进入 EDID 自定义格式: 3584*2048@60

目的	4 输入	自定义格式	输入:
>来源	自定义	>3584×2048×60	DP: 无输入
色空间	全部	输入数字键	DP: 无输入
		宽度,<4096	HDMI: 3840×2160@60
			HDMI: 3584×2048@60

7.2 HDMI 2.0 输出分辨率自定义为 3584*2048@60, DVI 输出分辨自定义为 1792*1024@60; 若输出使用的是标准分辨率, “输出 >> 输出格式” 进行 HDMI 2.0 输出和 DVI 输出分辨率设置

输入	>>	超高清		2k	
输出	>>	>3584×2048×60.0		>1792×1024×60.0	
自定义格式	>>	输入数字键		输入数字键	
自动光学检验	>>	13.5M≤频率≤600M		13.5M≤频率≤165M	
预设	>>				

7.2 DVI 输出口参数设置及确认：菜单进入如下所示：“【输出】->>【分屏】->>【DVI 拼接】”，选择对应的输出口进行裁剪值设置，裁剪的（位置+大小）值不能超过 HDMI 2.0 输出总宽高值且单口的裁剪值大小 $\leq 1/2$ HDMI 2.0 输出分辨率的宽高；

输出信息	>>	拼接	>>
输出格式	>>	DVI 拼接	>>
外同步	>>		
分屏	>>		
效果	>>		

7.3.1 通过裁剪值的设置，可显示田字拼接，水平一分二拼接，垂直一分二拼接，水平一分四拼接；

7.3.2 可以通过裁剪实现拼接和针对 HDMI2.0 输出画面的 AOI 取景；

7.3.3 SCALE 调整不支持位置调整，大小只支持放大不支持缩小（即 DVI 输出单口宽高 $\geq 1/2$ HDMI2.0 输出分辨率的宽高）

>输出	DVI 1	画面宽度	1792
裁剪 X	0	>画面高度	1024
裁剪 Y	0		
宽度	1792		
高度	1024		

8. 音频

音频	自动
----	----

选择音频输出口，可以选择自动，或者从 Port1~Port4 中选择。

3.3.2 输入设置

1. 输入信息：显示输入信息包括输入分辨率，色空间（RGB/YUV）和 HDR。

输入 1
无输入
NO HDR
RGB

2. 尺寸调整:

1)调整输入尺寸和位置

水平大小	3840
垂直大小	2160
水平位置	0
垂直位置	0
复位尺寸	关



水平大小加水平位置的和不能大于输入源水平大小；垂直尺寸加垂直位置的和不能大于输入源的垂直尺寸。

2)裁剪输入源

裁剪顶部	>>
裁剪底部	>>
裁剪左部	>>
裁剪右部	>>
复位裁剪	

3. EDID 管理: 选择 EDID 目的端口和 EDID 源类型

目的端: Port1~Port4,

EDID 源: RGBHDR4K, FOLLOW, CUSTOM, RESET

目的端口	Port1
EDID 源	FOLLOW
色空间	*RGB444&YUV422

色空间可选: RGB444&YUV444, RGB444&YUV444 422, RGB444&YUV444, RGB444@422

EDID 源选择 CUSTOM: 可以自定义分辨率:

自定义分辨率
>3840x2160@60
宽度必须小于 4096

3.3.3 切换特效

- 1. 模式：特效切换的模式，可选快速切换和淡入淡出模式可选
- 2. 切换时间：特效切换的过渡时间。从 0.0S-2.0S 之间选择



3.3.4 测试模版

- 1. 类型：关闭或者开启 100%彩条，纯色，V Color Bar, Ramp,Red/Blue,Checker,Window,Crosshatch,Slide Bar, Frame, T 32 Dots, T 64 Dots 5, T64 Dots 3, H Stripe, V Stripe
- 2. 当选色纯色时进行红色，绿色，蓝色值设置：值从 0~255,可以使用数字按键输入数值。



使用前面板上 TP 按钮，可以直接打开测试模版菜单。

3.3.5 保存&调保存



- 1. 保存到：保存以上设置到 Save_1,2,3,4.....16，使用旋钮转动选取。



2. **调保存:**从 Save_1,2,3,4.....16，中调取之前的设置,使用旋钮转动选取。



3.3.6 系统设置



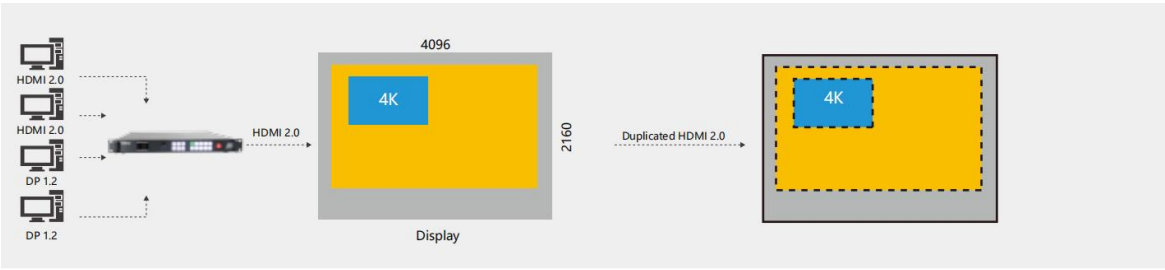
1. **系统信息:** 显示 设备的 MCU 版本,序列号和 IP 地址



2. **系统模式:** 标准，预监，演示，独立，拼接，最小延迟

2.1 标准模式

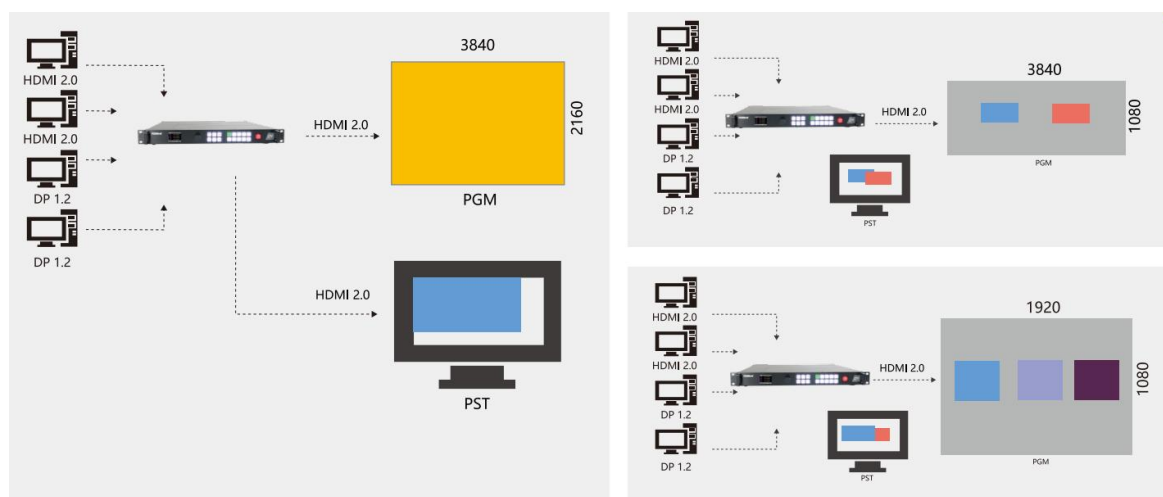
两个输出通道都可复制，为主输出和扩展显示器提供相同输出。该模式可开启画中画功能，可根据输出分辨率和图层分布进 行画中画/图层计数。



例：4K 输入，在 4K 显示器上显示，并开启一个 4K 的画中画

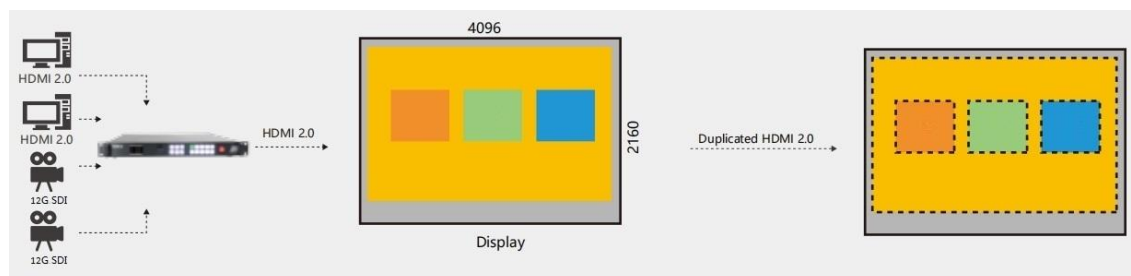
2.2 预监模式

将两个通道输出分辨率设成一样的 2K 或者 4K，其中一个通道作为主输出 (PGM)，另一个通道作为预监输出 (PST)，用以实现 PST 与 PGM 间淡入淡出无缝切换。在切换为实时 PGM 显示输出前，可对预监输出 (PST) 上进行所有调整操作。



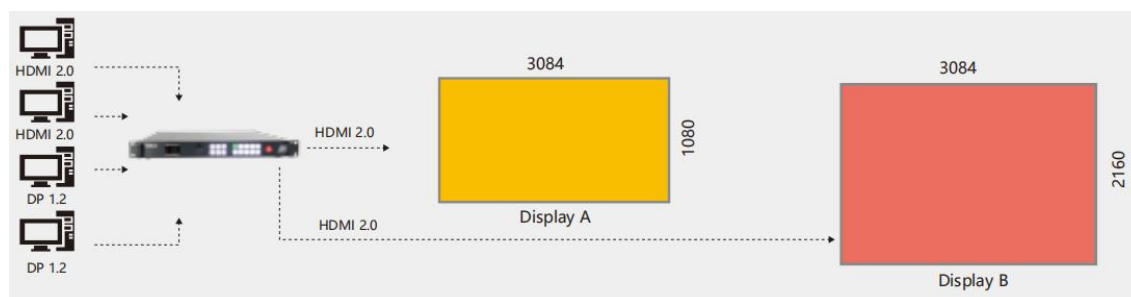
2.3 演示模式

在 4K 背景画面上最多可开启 3 个画中画



2.4 独立模式（双 4K 模式）

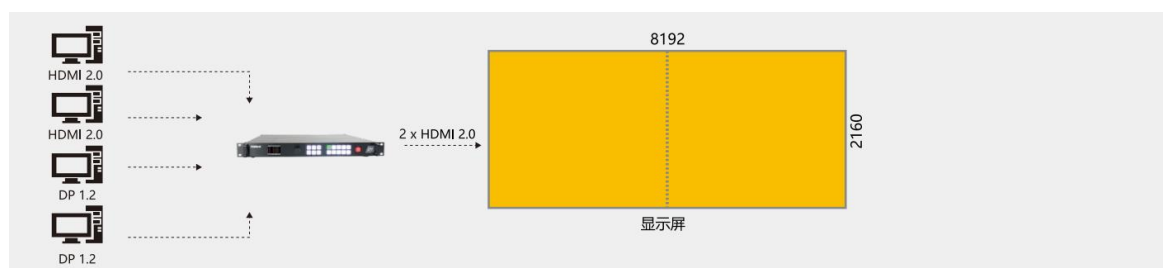
两个输出通道可分别设置输出分辨率，输入的信号源切换方式和其他输出属性。



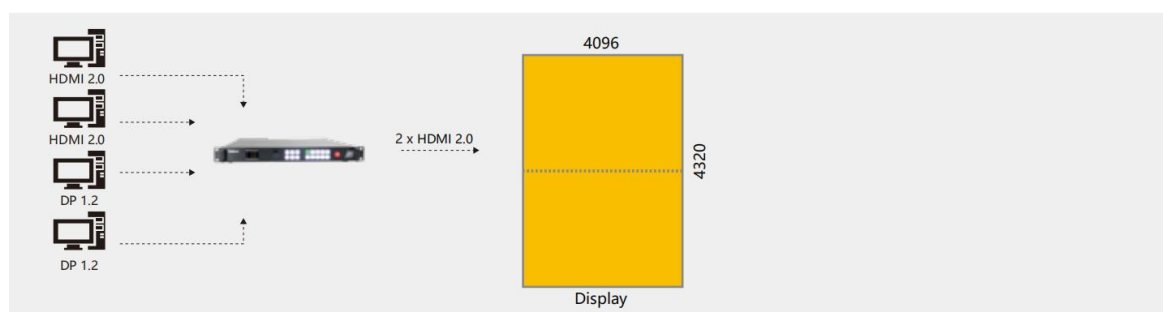
例：两个输出设置了不同的分辨率和输出内容

2.5 拼接模式

两个输出通道可以拼接生成一个可以无缝切换且完全同步的视屏墙。



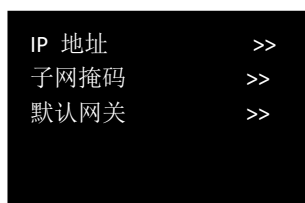
例 1：4K 输入，切换为 8K2K 输出，使用 2 个输出实现全景或者宽屏显示



例 2：4K 输入，切换为 4K4K 输出，使用 2 个输出，实现高屏显示

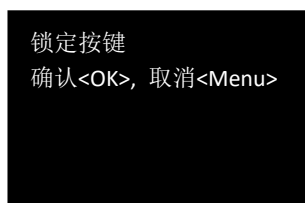
3. 语言 **LANGUAGE**：中文和 ENG（英文）可选，或者同时按下 MENU+SCALE 按键也可以快速切换中/英文。

4. 网络设置



使用旋钮调整数值，可以设置 IP 地址，子网掩码和默认网关。

5. 锁定按键



按键锁定后会提示



6. 按键颜色



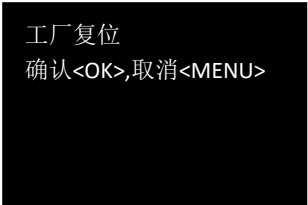
按键颜色：白色，红色，橙色，黄色，绿色，青色，蓝色，紫色，自定义
选择自定义，自行设置红色，绿色，蓝色的值

7. 风扇转速



用旋钮调节风扇转速从 1%到 99%。

3.3.7 工厂复位



3.3.8 技术支持

显示销售热线和售后服务的电话



3.4 使用快捷按钮

3.4.1 Scale 缩放键



在不同的系统模式下，轻按前面板上的 Scale 键 进入缩放设置菜单，菜单的内容如下：

在标准和预监模式下

水平大小	3840	复位设置	关
垂直大小	2160		
等比例	3840		
水平位置	0		
垂直位置	0		

在演示和拼接模式下

图层	图层 A	垂直位置	0
透明度	128	复位设置	关
水平大小	3840		
垂直大小	2160		
水平位置	0		

在拼接模式下

图层	图层 A	垂直大小	2160
透明度	128	水平位置	0
图层开关	开	垂直位置	0
模板	BG+3 1	复位设置	关
水平大小	3840		



限制说明：XPOSE 上无拼接模式选项，若用户需使用拼接模式，请使用前面板按钮进行选择。

在独立模式下

通道	CH2	垂直位置	0
水平大小	3840	复位设置	关
垂直大小	2160		
等比例	3840		
水平位置	0		

在最小延迟模式下 Scale 功能无效。

图层: 从图层 1 或者 2 中选

模版: BG+3 1, BG+3 2, Square

通道: 从 CH1 或者 CH2 中选择

水平大小: 设置输出画面水平大小

垂直大小: 设置输出画面的垂直大小

等比例: 按照水平大小调整, 例如原始大小是 3840×2160, 等比例水平调整为 1920, 则垂直大小自动调整为 1080。

水平位置: 设置输出图像水平位置

垂直位置: 设置输出图像垂直位置

复位: 若操作不当可以复位重置

3.4.2 PIP 画中画按键

在标准模式下轻按前面板上的 PIP 按键  打开画中画设置



注意预览模式, 演示模式, 独立模式, 拼接模式, 最小延迟模式都不能支持 PIP 功能。

3.4.3 DIMMER 透明度键

轻按前面板上的 DIMMER 按键  打开透明度设置, 或者长按 DIMMER 按键可从当前亮度迅速切到 0 (从 0 迅速切到 128)



3.4.4 HDR 键

轻按前面板上的 HDR 按键  打开 HDR 快捷设置

输入口从 Port1-Port 4 中选
输入 HDR 开/关
输出口从 CH1~CH2 中选
输出 HDR 开关

输入口	Port 1
输入 HDR	关
输出口	CH 1
输出 HDR	关

第4章 订购编码

4.1 产品

120-0004-01-0 D4

4.2 选配模块

4.2.1 输入模块

191-0004-01-0	2 路 DP 1.2 输入模块
191-0004-02-0	2 路 HDMI 2.0 输入模块
191-0004-03-0	2 路 3G SDI 输入模块
191-0004-04-0	2 路 12G SDI 输入模块

4.2.2 输出模块

191-0004-21-0	2 路 DP 1.2 输出模块
191-0004-22-0	2 路 12G SDI 输出模块
191-0004-23-0	4 路 DVI 输出模块

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



@RGLINK



/rgblink



+rgblink



/rgblink



rgblink



rgblink

**RGblink
总公司
中国·厦门**

厦门火炬高新区新科广场3号楼坂上社37-3号601A室

+86-592-577-1197

**中国区域
销售与支持
中国·深圳**

深圳市宝安区石岩街道塘头一号路创维创新谷2B座南区7楼705

+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

+010- 8577 7286

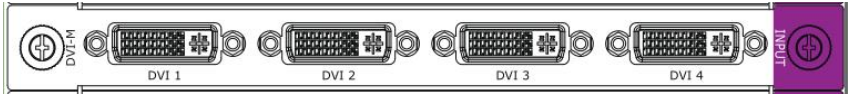
**欧洲区域
销售与支持
荷兰埃因霍温**

Flight Forum Eindhoven 5657 DW

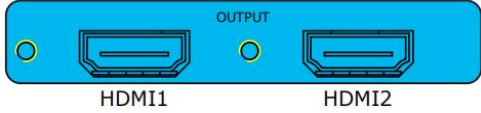
+31 (040) 202 71 83

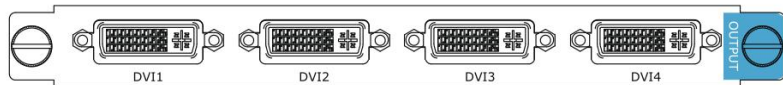
第6章 附录

6.1 规格

TV-604DR (4 路 DVI-M 输入)	
接口外观图	
输入接口数量	4
接口形态	DVI
输入支持分辨率	VESA 720p@60 1080p@60 SMPTE 800×600@60 ~ 1920×1200@60
TV-604HR (4 路 HDMI1.3 输入)	
接口外观图	
接口数量	4
接口形态	HDMI-A
支持标准	HDMI 1.3
输入支持分辨率	SMPTE 720p@25/30/50/60 1080p@23.98/24/25/29.97/30/50/59.94/60 2160p@30/50/60 VESA 800×600@60 1024×768@60 1280×768@60 1280×800@60 1280×1024@60 1360×768@60 1366×768@60 1400×900@60 1600×1050@60 1600×1200@60 1680×1050@60 1920×1080@23.98/24/25/29.97/30/50/59.94/60 1920×1200@60 2048×1152@60 2560×812@60 2560×816@60 2560×1600@60 3840×1080@60 3840×2160@23.98/24/25/29.97/30/50/60 4096×2160@50/60 7680×1080@60
	只有当 HDMI 2.0 输入模块安装在下面的输入槽时候, 既 HDMI 为 IN 3 和 IN4 时支持 7680×1080@60

3G SDI 输入（选配）		
接口外观图		
接口数量	4 (2 Input 2 Loop)	
接口形态	BNC	
支持标准	ITU-R BT.656, ITU-R BT.601, SMPTE 259M, SMPTE 292, SMPTE 297 (3G SDI level A)	
输入支持分辨率	SMPTE	720p@50/59.364/60 1080i@50/59.94/60 1080p@50/59.94/60
12G SDI 输入（选配）		
接口外观图		
接口数量	4 (2 Input 2Loop)	
接口形态	BNC	
支持标准	SMPTE ST 2082-1, SMPTE ST 2081-1, SMPTE ST 424, SMPTE ST 292-1, SMPTE ST 259, DVB-ASI, MADI	
输入支持分辨率	SMPTE	720P@50/59.94/60 1080i@23.98/24/25/29.97/30/50/60 1080P@23.98/24/25/29.97/30/50/60 2160p@30/60
DP1.2 输出模块（选配）		
接口外观图		
接口数量	4	
接口形态	2xDisplayPort 2x 小三芯	
支持标准	DP 1.2	
输出支持分辨率	SMPTE	720p@25/30/50/60 1080p@23.98/24/25/29.97/30/50/59.94/60 2160p@30/50/60
	VESA	800×600@60 1024×768@60 1280×768@60 1280×800@60 1280×1024@60 1360×768@60 1366×768@60 1400×900@60 1600×1050@60 1600×1200@60 1680×1050@60 1920×1080@23.98/24/25/29.97/30/50/59.94/60 1920×1200@60 2048×1152@60 2560×812@60 2560×816@60 2560×1600@60 3840×1080@60 3840×2160@23.98/24/25/29.97/30/50/60 4096×2160@50/60
HDMI 2.0 输出（标配）		

接口外观图		
接口数量	2	
接口形态	HDMI-A	
支持分辨率	SMPTE 720p@25/30/50/60 1080p@23.98/24/25/29.97/30/50/59.94/60 1080i@50/59.94/60 2160p@30/50/60 VESA 800×600@60 1024×768@60 1280×768@60 1280×800@60 1280×1024@60 1360×768@60 1366×768@60 1400×900@60 1600×1050@60 1600×1200@60 1680×1050@60 1920×1080@23.98/24/25/29.97/30/50/59.94/60 1920×1200@60 2048×1152@60 2560×812@60 2560×816@60 2560×1600@60 3840×1080@60 3840×2160@23.98/24/25/29.97/30/50/60 4096×2160@50/60 7680×1080@60	

DP1.2 输出模块（选配）		
接口外观图		
接口数量	4	
接口形态	2xDisplayPort 2x 小三芯	
支持标准	DP 1.2	
输出支持分辨率	SMPTE 720p@25/30/50/60 1080p@23.98/24/25/29.97/30/50/59.94/60 2160p@30/50/60 VESA 800×600@60 1024×768@60 1280×768@60 1280×800@60 1280×1024@60 1360×768@60 1366×768@60 1400×900@60 1600×1050@60 1600×1200@60 1680×1050@60 1920×1080@23.98/24/25/29.97/30/50/59.94/60 1920×1200@60 2048×1152@60 2560×812@60 2560×816@60 2560×1600@60 3840×1080@60 3840×2160@23.98/24/25/29.97/30/50/60 4096×2160@50/60	
DVI 输出模块（选配）		
接口外观图		
接口数量	4	
接口形态	DVI-I	

支持分辨率	SMPTE720p@25/29.97/30/50/59.94/60 1080p@23.98/24/25/29.97/30/50/59.94/60 VESA1024×768@60 1280×720@50/59.94/60 1280×768@60 1280×960@60 1280×1024@60 1280×1280@60 1360×768@60 1366×768@60 1400×1050@60 1400×900@60 1680×1050@60 1920×1080@50/59.94/60	
12G SDI 输出（选配）		
接口外观图		
接口数量	2	
接口形态	BNC	
支持标准	SMPTE ST 2082-1, SMPTE ST 2081-1, SMPTE ST 424, SMPTE ST 292-1, SMPTE ST 259,MADI	
输出支持分辨率	SMPTE	1080i@50/59.94/60 1080p@59.94/60 2160p@25/29.97/30/50/59.94/60

附件产品和服务		
通讯接口	LAN	RJ45
	USB	USB Type B
	Genlock Y In/Loop	2×BNC
输入电压	AC: 85~264V , 50/60HZ	
最大功率	100W	
工作温度	0°C -45°C	
相对湿度	10% -85 % RH	
重量	7.2kg	
机箱尺寸	480mm×474mm×45mm	
产品质保	有偿人工保修三年	

6.2 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 连接头; 在专业使用中则用 BNC 的连接头。

● **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 6Gbit/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 CC1 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 $\times$ 2K) 及以上的显示称之为超高清，是普通 FullHD（ 1920×1080 ）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。

6.3 修订记录

下表列出了修改视频处理器用户手册的版本记录。

版本	时间	ECO#	描述	负责人
V1.0	2019-5-10	0000#	发布	Fanny
V1.1	2019-6-6	0001#	修订	Fanny
V1.2	2020-3-30	0002#	新增系统模式介绍，新增 UI 介绍，新增 按钮颜色 修订不同模式下的 Scale 和 PIP 菜单 更新术语和定义 规格表增加 8K1K 输入输出	Fanny
V1.3	2020-11-16	0003#	新增 4 路 DVI 输出模块 新增 DVI 输出操作步骤	Sylvia
V1.4	2021-04-16	0004#	新增 12G SDI 输出模块	Sylvia
V1.5	2023-05-17	0005#	P27 增加拼接模式限制说明	Aster

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。

 **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。