

Ideapool (Beijing) Culture Technology Inc. ®

**GSet**

Digital Media Virtual Compositing System

用 户 手 册  
User Manual

[www.ideapool.tv](http://www.ideapool.tv)  
[client@ideapool.tv](mailto:client@ideapool.tv)  
+86 10 8497 2197

2003-2018 ideapool (beijing) culture technology ltd. all rights reserved ®



艾迪普科技  
Ideapool®

# 数字媒体虚拟演播合成系统 G-Set

## 目录

数字媒体虚拟演播合成系统 G-SET.....	
<b>目录.....</b>	
<b>一、安装环境.....</b>	
1、硬件环境.....	
2、软件环境.....	
<b>二、软件区域模块划分及简介.....</b>	
1、编辑界面.....	
2、播出界面.....	
<b>三、软件使用流程.....</b>	
1、无轨虚拟.....	
<b>四、编辑界面各区域模块功能说明.....</b>	
1、菜单栏.....	
1.1、播出控制按钮.....	
1.2、文件.....	
1.3、设置.....	
1.4、工具：.....	
1.5、帮助.....	
2、主编辑器界面.....	
3、场景.....	
4、镜头池.....	
5、物件属性.....	
6、抠像、遮罩.....	
7、顺播单.....	
8、镜头控制.....	
9、信号源选择 AUX.....	
10、交互单.....	
11、替换项.....	
12、资源中心.....	
<b>五、播控界面各区域模块功能说明.....</b>	
1、菜单栏.....	

- 2、热键窗口.....
  
- 3、推流、录制、截屏.....
- 4、输出预览窗口.....
- 5、信号源监看窗口.....
- 6、景别预览窗口.....
- 7、音频控制.....
- 8、操控区.....
- 9、特效区.....
- 10、抠像、遮罩.....
- 11、顺播单.....
- 12、播控调整.....
- 13、资源中心.....

## 一、安装环境

### 1、硬件环境

显示器支持: 22 寸以上, 推荐 24 寸(1920\*1080);

显卡: GTX 1070;

CPU: i5 4 核;

内存: 16G 以上;

主板: P55 以上;

卡: 图文输出卡;

加密狗;

### 2、软件环境

安装 Win10\_64 位系统;

安装 Vs2008 发布包;

安装 Direct X11 发布包;

安装 SQL Server 2008 Express(可选);

安装 Bluefish driver(或 MATROX driver)MATROX 卡驱动程序(根据板卡型号选择安装);

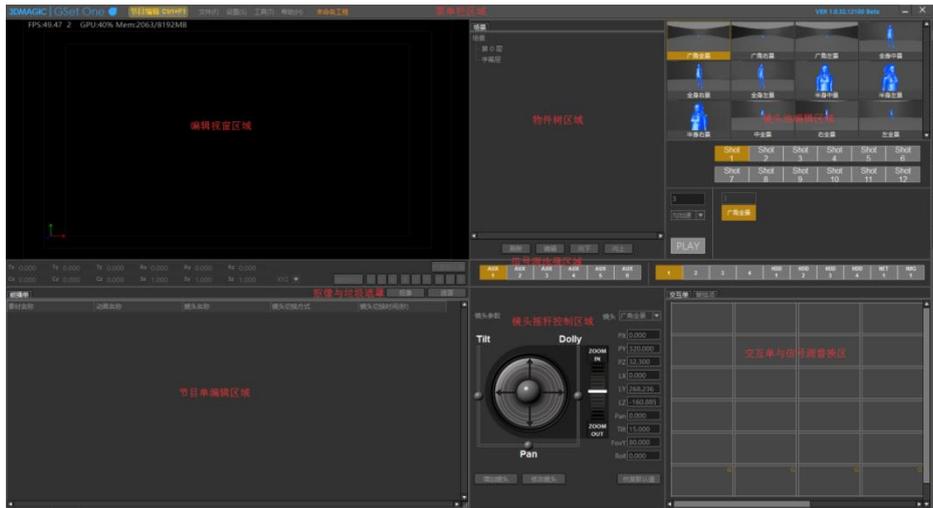
安装加密狗驱动程序;

安装 IDPRE 程序包;

note & sketch

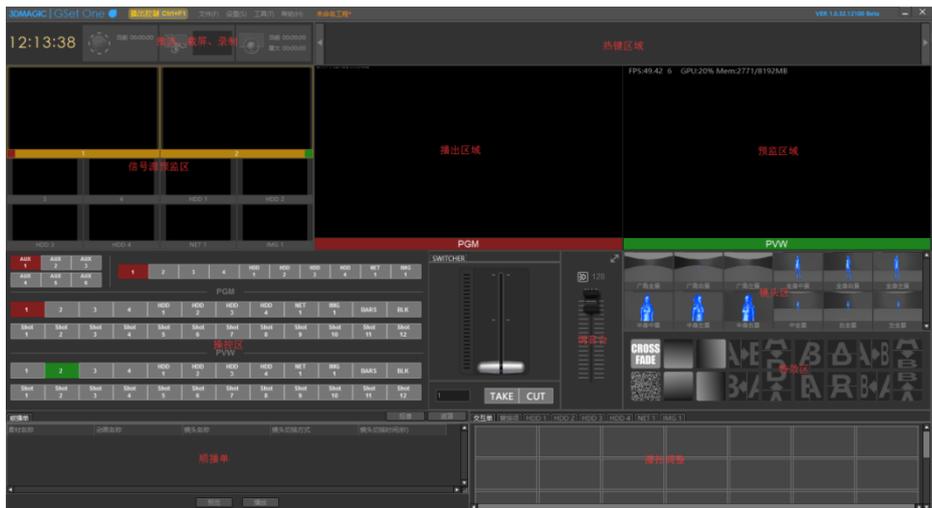
## 二、软件区域模块划分及简介

### 1、编辑界面



- 1.1、菜单栏：包括工程的新建和保存、层级更改和设置、帮助等功能的区域；
- 1.2、编辑视窗窗口：场景和动画的显示、可以更改素材的位移、旋转、缩放、中心点等；
- 1.3、物件树窗口：添加场景和动画素材区域、可以更改素材层级关系；
- 1.4、替换项窗口：显示素材可替换的项目的区域；
- 1.5、交互单窗口：添加物件树素材的动画轨，可多个动画轨编组；
- 1.6、信号源选择窗口：对信号源、视频、流媒体、PPT、图片的编辑选择（n.Aux, n=1~6）
- 1.7、抠像按钮：去掉采集摄像机信号的蓝、绿色背景。
- 1.8、遮罩按钮：[note & sketch](#)
- 1.9、镜头控制窗口：虚拟镜头方向、远近等控制和选择、添加、更改镜头的区域；
- 1.10、镜头池窗口：显示和设置所选择的镜头的转换方式和时间等的区域；
- 1.11、节目单编辑：添加镜头，素材动画轨、镜头的切换方式进行编辑
- 1.12、资源窗口：显示和存放素材、纹理等物件的区域。

## 2、播出界面



- 1.1、菜单栏：同编辑界面菜单栏；
- 1.2、录制、截屏、推流：内录、取播出静帧画面、网络推流；
- 1.3、信号源预览窗口：监看每一路信号源（外来信号、本地视频、PPT、拉流、图片）
- 1.4、热键窗口：设置热键快速播放素材区域；
- 1.5、预览窗口：预览要播出的信号以及镜头位置；
- 1.6、播出窗口：实时播出信号结果，常配合镜头控制使用；
- 1.7、信号源选择窗口：同编辑界面信号源选择区域
- 1.8、节目单窗口：可播放字幕素材、PPT 等；
- 1.9、操控窗口：可显示各 shot 按钮的镜头和信号源情况，可控制镜头的播放方式和信号源的特效切换
- 1.10、音频控制区：控制每一次信号源音频，可单独控制
- 1.11、镜头区：监看 Shot 对应场景的位置
- 1.12、特效区：信号源与信号源特效切换(如：半透、马赛克等)；
- 1.13、节目单编辑：同编辑界面，可在播控界面更改镜头、镜头运行时间、切换方式；
- 1.14、播控调整：同编辑界面交互单、替换项。添加视频素材、PPT、拉流、图片；

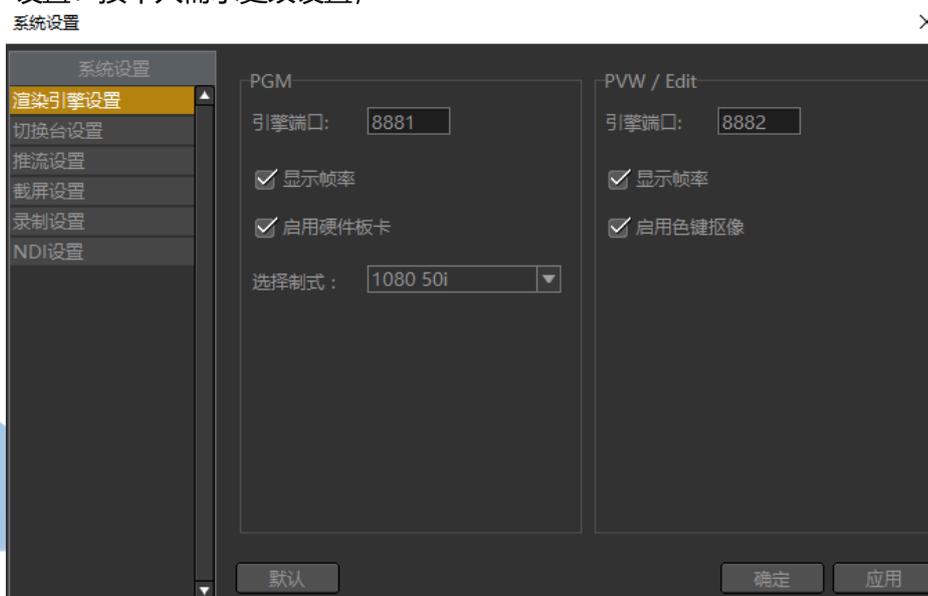
### 三、软件使用流程

#### 1、无轨虚拟

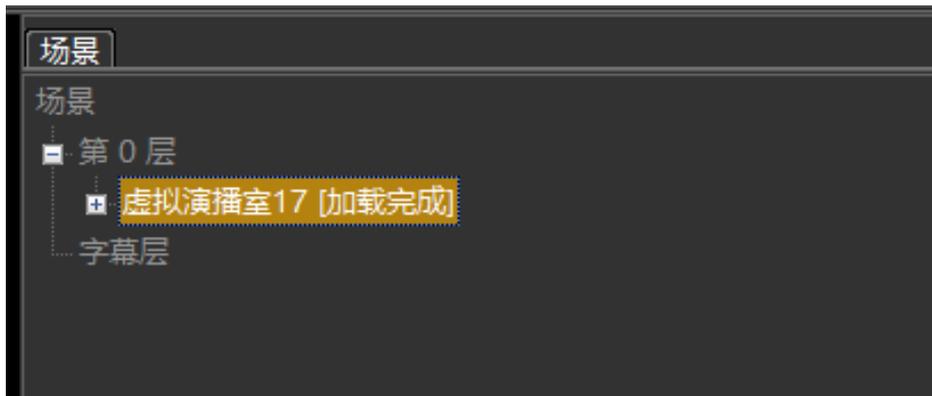
##### 1.1、启动播出软件。双击 IDPGSetx.exe

iControlx.exe	2018/2/10 18:54	应用程序	3,339 KB
IDPAuthorizationServer.exe	2018/1/31 22:36	应用程序	134 KB
IDPFileMgrSystemX.exe	2018/2/6 22:20	应用程序	239 KB
<b>IDPGSetx.exe</b>	2018/2/10 18:57	应用程序	548 KB
IDPImportResX.exe	2018/2/10 18:28	应用程序	167 KB
IDPLightEditorX.exe	2018/2/6 22:19	应用程序	152 KB
IDPPackerx.exe	2018/2/10 18:50	应用程序	471 KB
IDPRemoteMonitorx.exe	2018/2/10 18:48	应用程序	455 KB

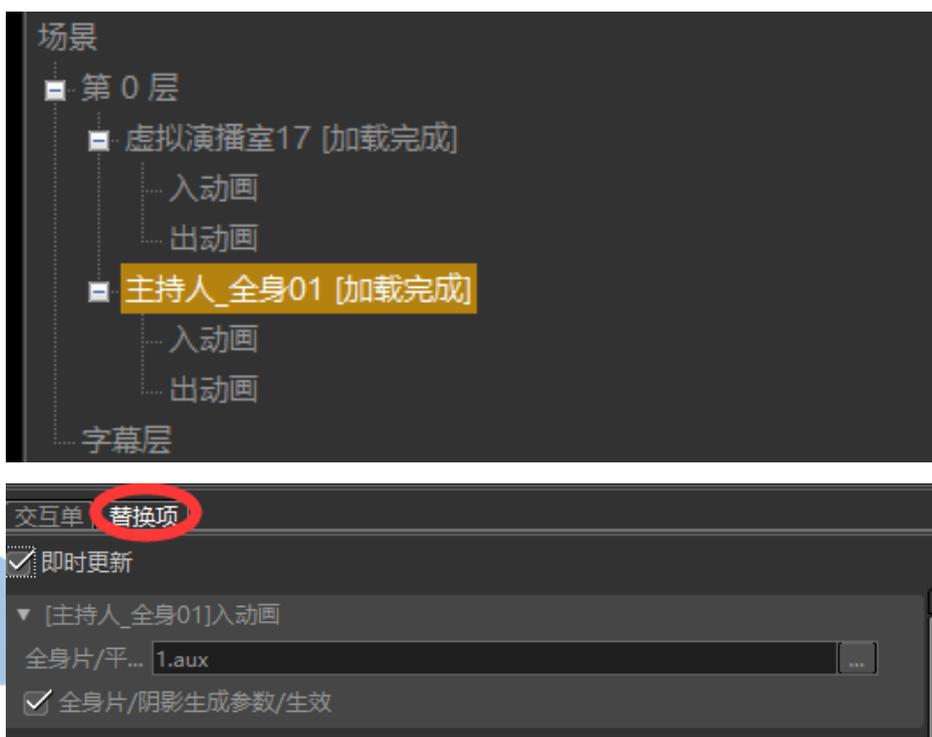
##### 1.2、设置：按个人需求更改设置；



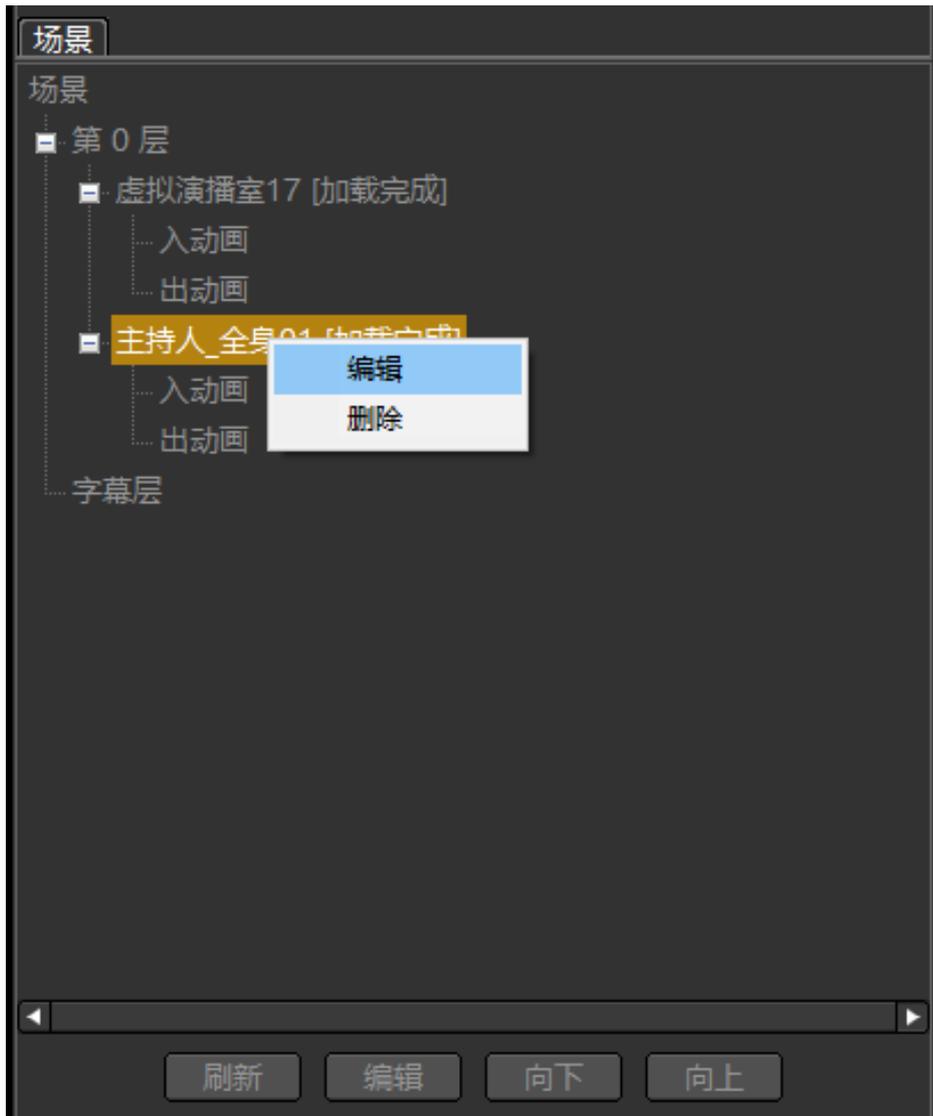
1.3、添加背景素材。拖动资源中心的素材资源到物件树中添加虚拟背景演播室和其他素材。



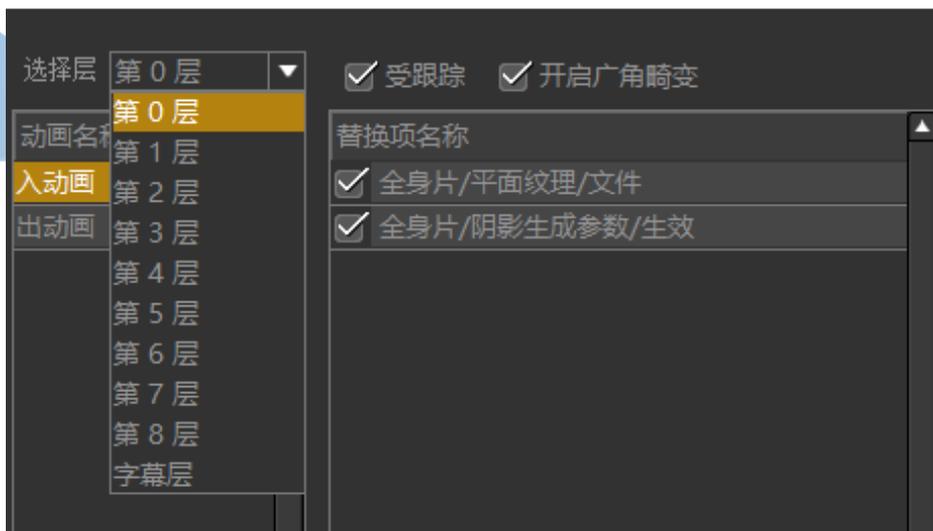
1.4、添加主持人素材：拖动资源中心的主持人采集片到物件树中（采集片事先编辑软件做好）选中可替换的素材，点击下方替换项，修改素材替换项为 n.Aux, n=1~6。AUX 替换对应后方的信号源



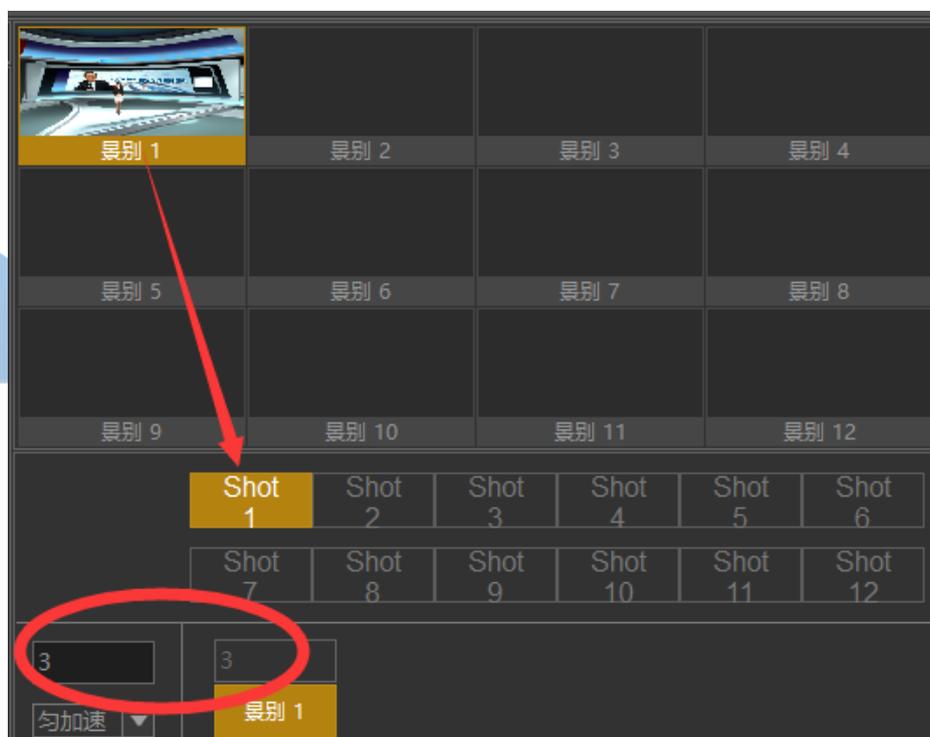
1.5、修改素材层。右键素材编辑或点击下方编辑按钮，主持人素材的层与虚拟演播室素材非同一层，并调整其位置。



动画与替换项编辑 ×

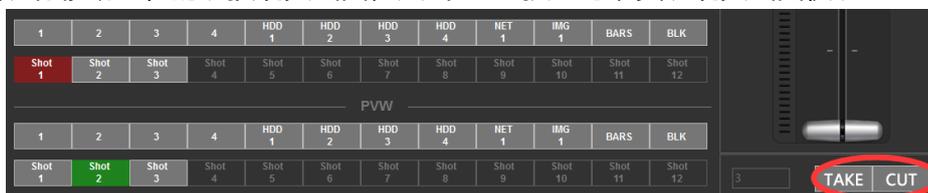


1.6、镜头设置。调整摇杆等设置镜头参数，选择增加镜头，更改镜头、在镜头池窗口可以选择所添加的镜头拖动到 shot 按钮以及设置到当前镜头的时间。

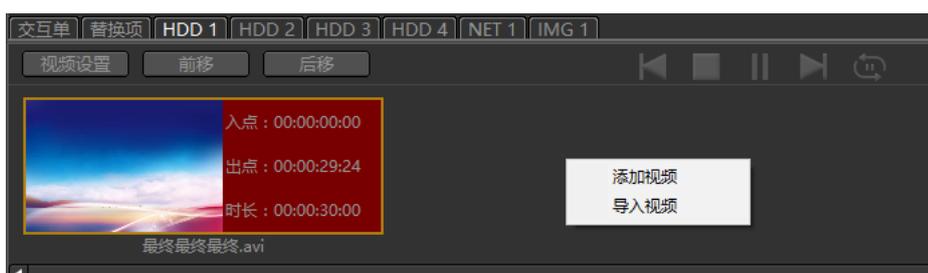
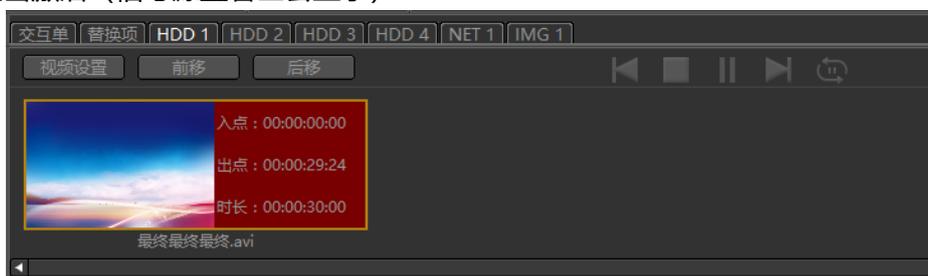


1.7、添加包装与图文素材，添加前景需要的镜头，调整包装前景素材位置。

1.8、镜头切换。切换到播控界面，点击 PVW 下面的 shot 按钮，点击右侧的 Take 按钮可以实现有移动过程的切换镜头画面，点击 CUT 按钮可以实现镜头画面快切。



1.9、素材添加：从资源中心拖拽相应素材到 HDD、PPT、NET、IMG 中或右键添加、导入，双击激活（信号源监看区会显示）



1.10、顺播单：

从场景内拖拽动画轨到顺播单中，可修改镜头、切换方式和时长，也可以只拖镜头 Shot 到顺播单中，点击播放按钮或激活顺播单按快捷键空格顺序播出

素材名称	动画名称	镜头名称	镜头切换方式	镜头切换时间(秒)
虚拟演播室	入动画	shot1	CUT	3
主持人	入动画	无	TAKE	3
人名条	入动画	无	TAKE	3
人名条	出动画	无	TAKE	3
(一)七类比较柱图	入动画	无	TAKE	3
(一)七类比较柱图	出动画	无	TAKE	3

## 四、编辑界面各区域模块功能说明

### 1、菜单栏

主要显示系统名称和系统主菜单，如下图



#### 1.1、播出控制按钮

点击播出控制按钮可以实现在编辑界面和播出界面相互转换的功能，或按 Ctrl+F1。



#### 1.2、文件

包含新建工程、打开工程、保存工程、另存工程、退出。

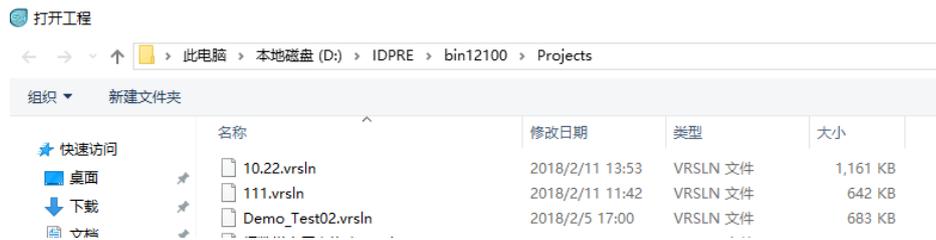


**新建工程：**新建一个新的方案工程。若当前无未保存的工程则新建一个工程；若当前有未保存的工程则提示当前场景是否保存，选“否”则直接新建工程，选“是”则弹出保存目录，保存后再新建工程。



当前有未保存的工程时新建工程

**打开工程：**打开已经保存过的.vrprj 工程。若当前无未保存的工程则弹出路径选择已保存的工程；若当前有未保存的工程则提示当前场景是否保存，选“否”则直接弹框路径可选择工程，选“是”则弹出保存目录，保存后再打开工程。



保存工程：保存建立的工程。若为新建的工程，弹出保存目录选择后保存，若为打开已经保存过的工程，则直接保存，不再弹出保存目录。

另存为：工程另存为其他路径或名称。弹出保存目录，更改路径或名称后保存。

退出：退出应用程序。弹出是否退出软件弹框；选“是”则直接退出应用程序，若当前工程未保存，则会弹出是否保存工程的选项；选“否”则返回当前界面。

### 1.3、设置

#### 系统设置和跟踪层设置

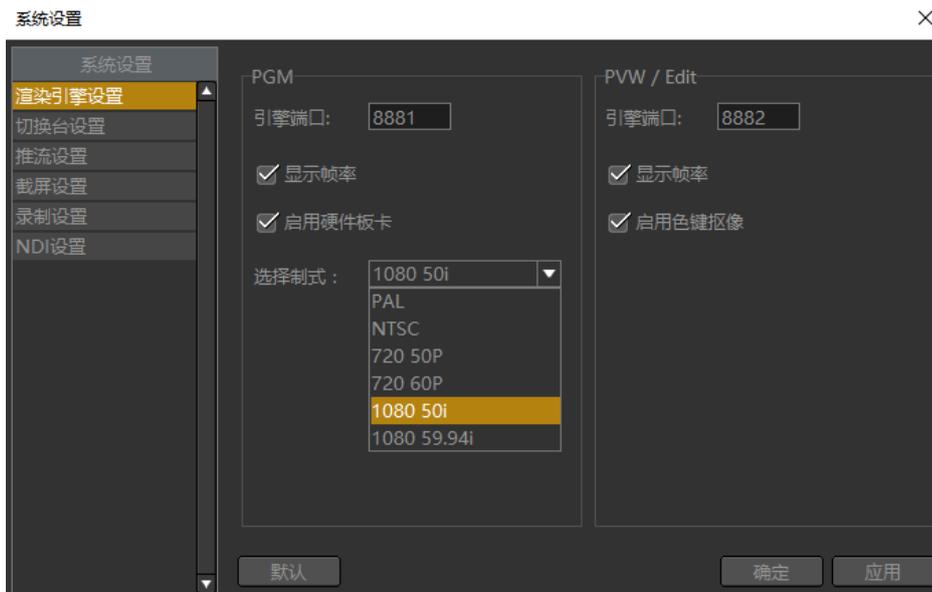


- 系统设置：

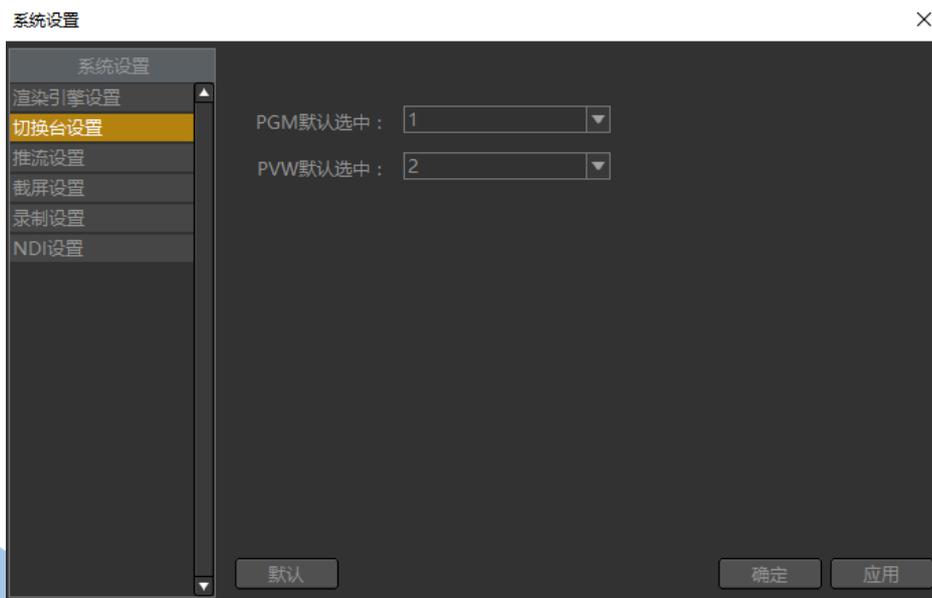
渲染引擎设置：PGM 板卡采集输出启动关闭及制式更改，PVW 预监是否带抠像效  
帧率显示，

制式：更改输出采集制式，可是高清 1080 50i、1080 59.94i、标清 720p、PAL、  
NTSC。

note & sketch

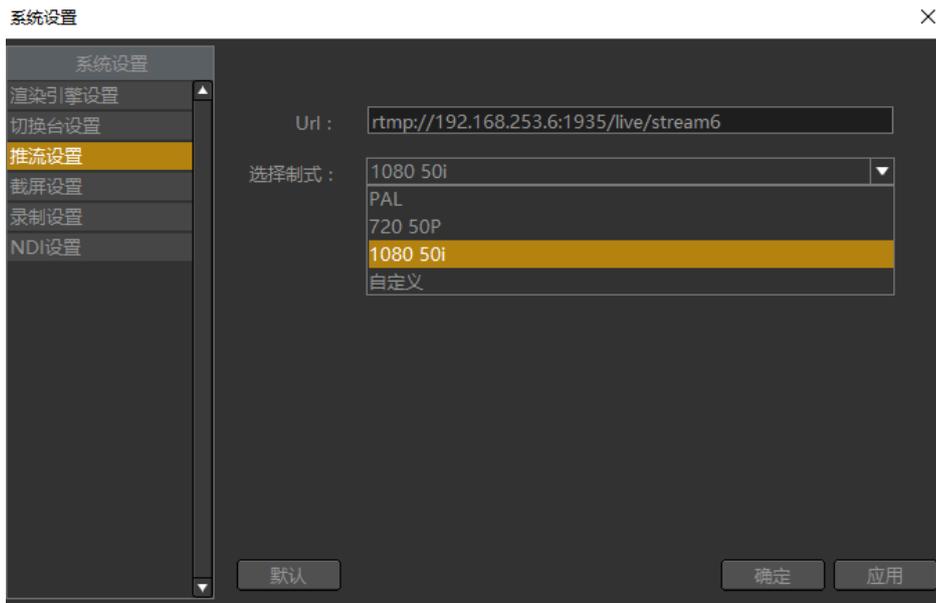


切换台设置：PGM、PVW 默认选中，可更改

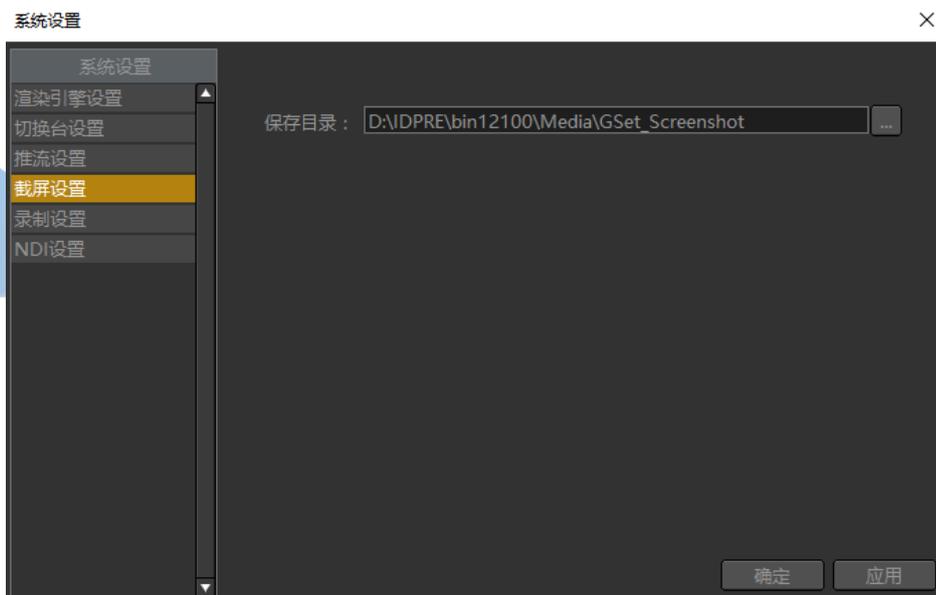


推流设置

- 发布地址： 添加要发布的流媒体地址 [RTMP://h](#)
- 制式：设置发送流媒体的制式，可是高清 1080i、标清 720p、PAL:
- 自定义：可自定义分辨率，例：手机竖屏等



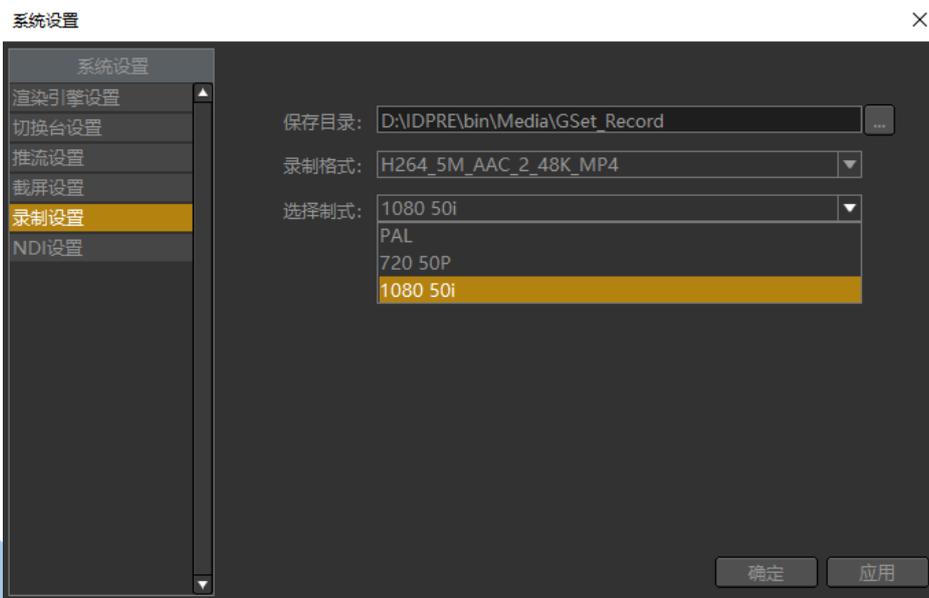
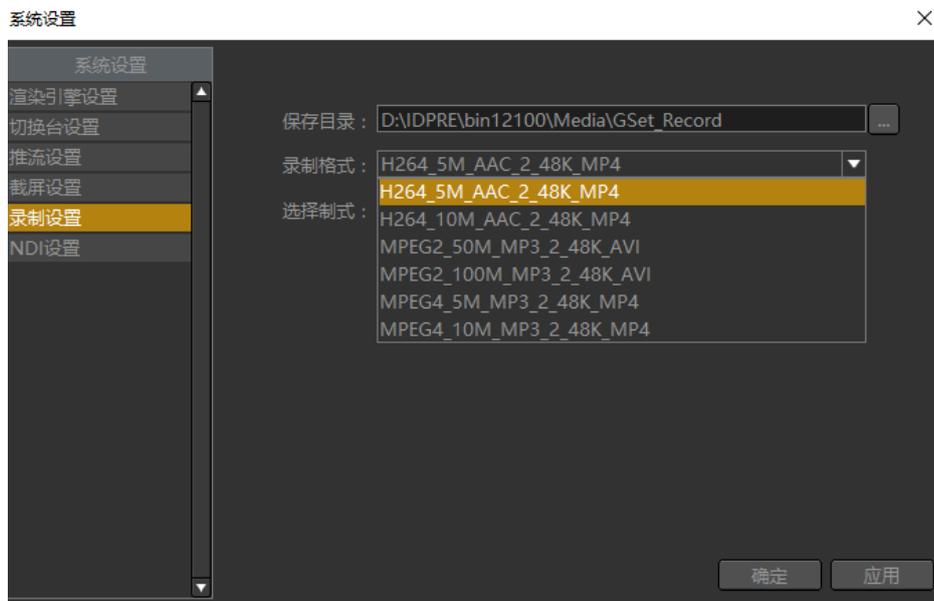
截屏设置：更改保存地址



录制设置：

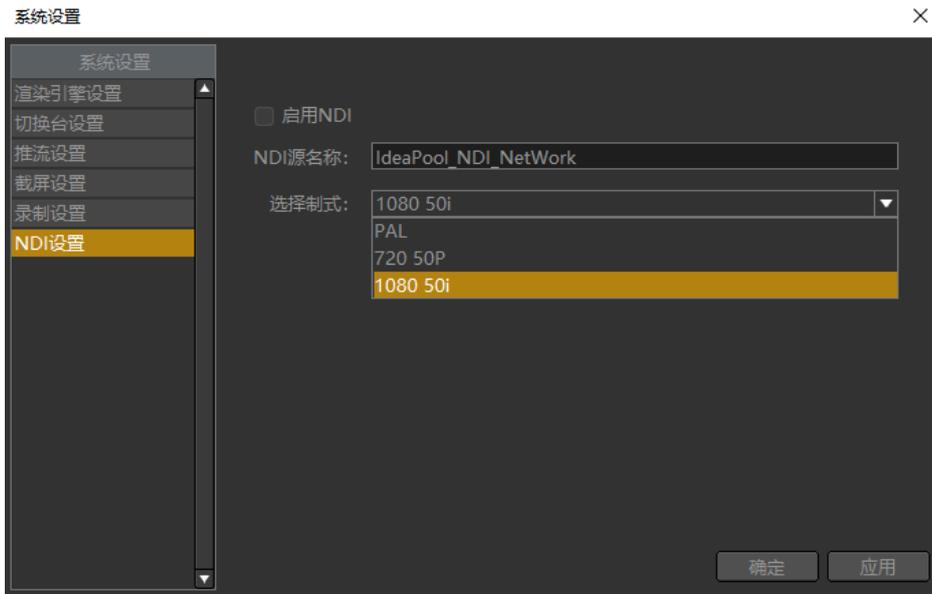
设置录制格式可 H264 、 MPEG2、 MPEG4

制式制式，可是高清 1080i、标清 720p、PAL

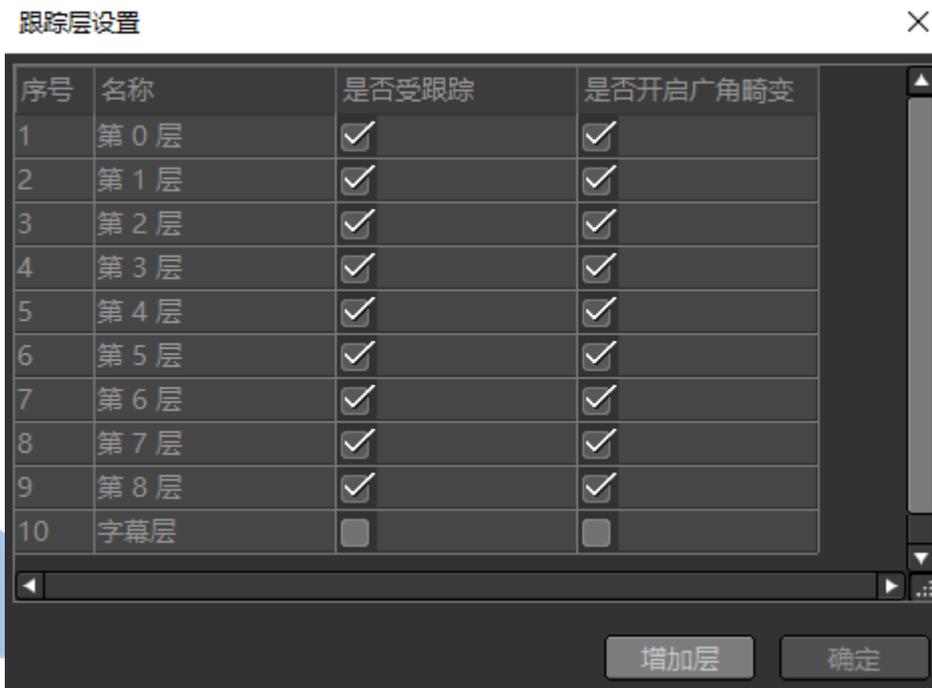


NDI 设置：制式设置，可是高清 1080i、标清 720p、PAL

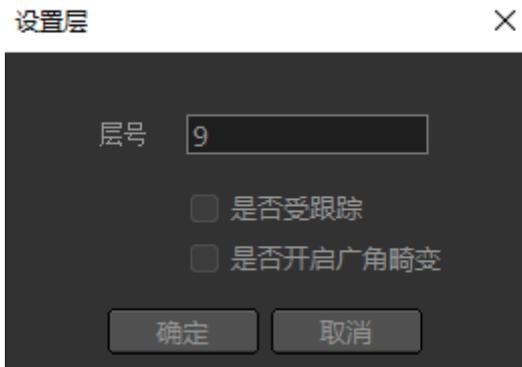
note & sketch



- 跟踪层设置：设置虚拟素材各层是否带跟踪、广角畸变。



增加层：点击增加层可顺序增加多层，可更改层号、是否需要带跟踪和广角畸变。



#### 1.4、工具：

错误查看器，打开工程可查看纹理、素材错误数据，清理按钮清空



#### 1.5、帮助

查看 IDPGSetx.exe 相关信息；按 ESC 键可退出查看。

note & sketch

## 2、主编辑器界面

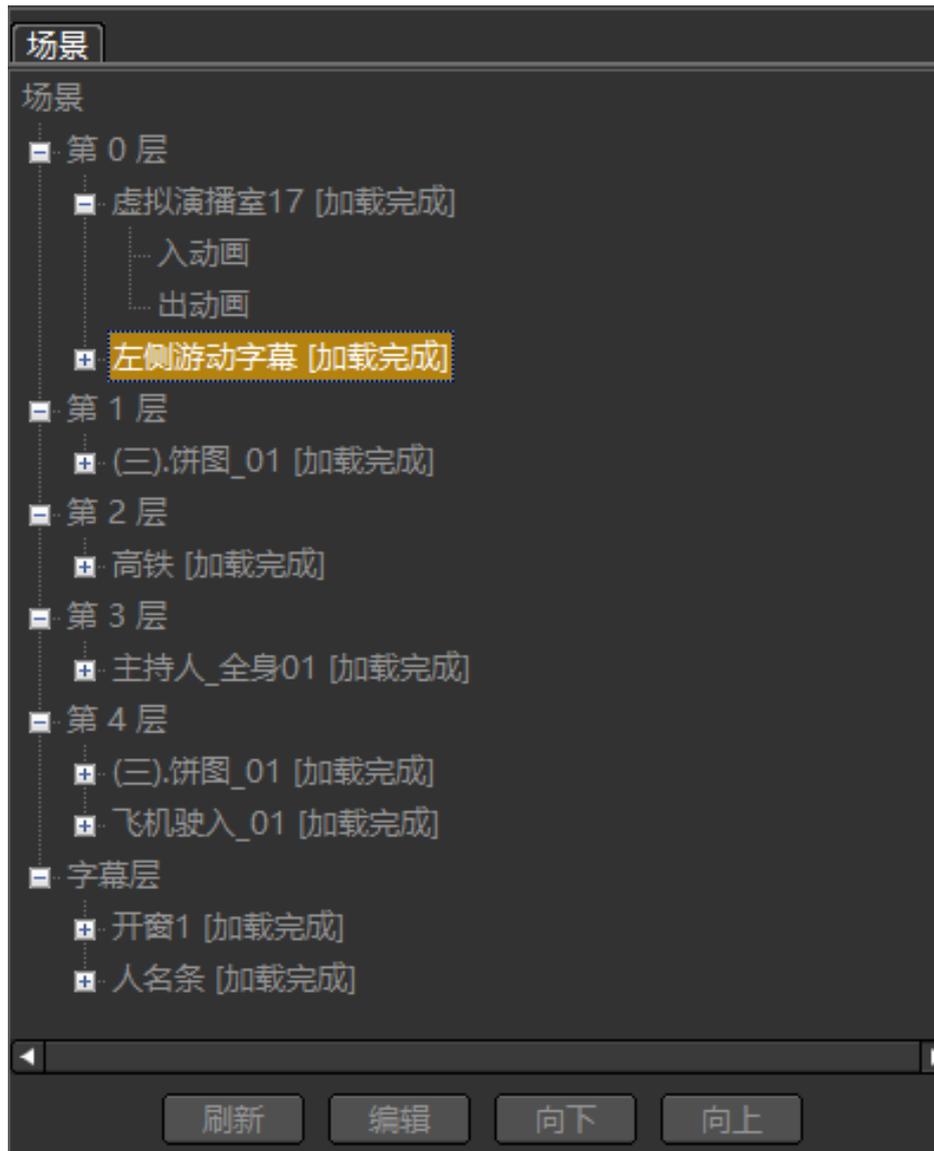
显示添加的素材的预览，素材可视化编辑窗口，使用户实时看到素材的样子。左上角显示帧率、三角片数、显卡占用率以及存储使用率。



## 3、场景

场景为承载所需的虚拟背景和其他素材的列表，需要作为虚拟背景的材质需从资源中心拖拽到此处；添加到此处的素材可在主编辑窗口展现。可更改列表中素材的层次关系。

note & sketch



- 添加素材或模板：从资源中心选中素材或模板，左键点中拖拽到场景列表。
- 刷新：刷新场景中素材的状态。
- 编辑：可编辑素材的层次关系和是否受跟踪、广角畸变。选中所要更改的素材，

单击编

辑弹出编辑框。

note & sketch



在层次下拉菜单中可任意选择所选中素材的层次以及此素材是否受控。同时点击动画段名称可以查看素材中的替换项。

- 向上: 在同一层次中可更改素材的上下关系;选中要更改的素材点击向上按钮。
- 向下: 在同一层次中可更改素材的上下关系;选中要更改的素材点击向下按钮。

#### 4、镜头池

显示镜头效果的预览和设置镜头个数以及镜头之间转场的时间加减速。

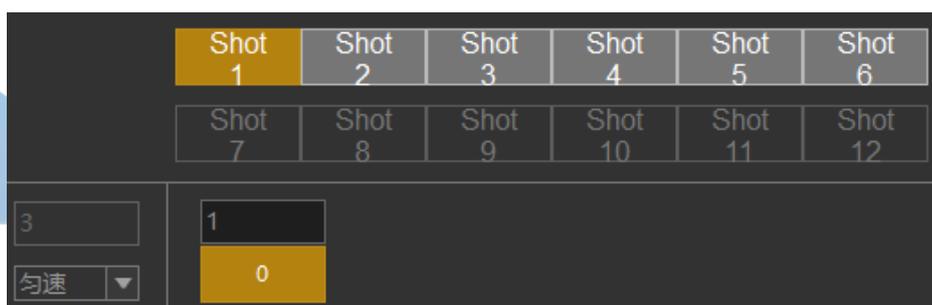
note & sketch



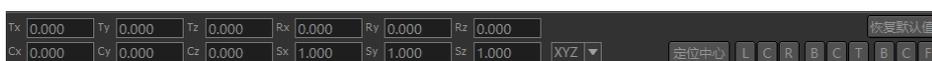
- 景别预览区: 在镜头参数区域添加的镜头, 其参数内容会以缩略图形式在此处显示。点击选中镜头预览图, 镜头的显示效果会在主编辑窗口显示。此处最多可以显示 100 个镜头参数。

- Shot 预览区: 此区域中的 shot 按钮添加了镜头后, 设置好镜头的转场时间, 即可在播控界面通过切换镜头实现实际播放画面的转换了。Shot 按钮目前支持 12 个按钮。

在景别预览区中点击选中要添加的镜头拖拽到 shot 按钮上, 添加了镜头的 shot 按钮。下图中 01-06 为添加了镜头的按钮, 07-12 为未添加镜头的按钮。



## 5、物件属性



- Tx、Ty、Tz 为 X、Y、Z 方向上的位移更改项, Rx、Ry、Rz 为 X、Y、Z 方向上的旋转轴更改项, Cx、Cy、Cz 为 X、Y、Z 方向上的中心点更改项, Sx、Sy、Sz 为艾迪普 (北京) 文化科技股份有限公司 Ideapool technology Inc.

X、Y、Z 方向上的缩放更改项。选中素材后，左键点击数值输入框，上下滑动鼠标可更改数值大小。

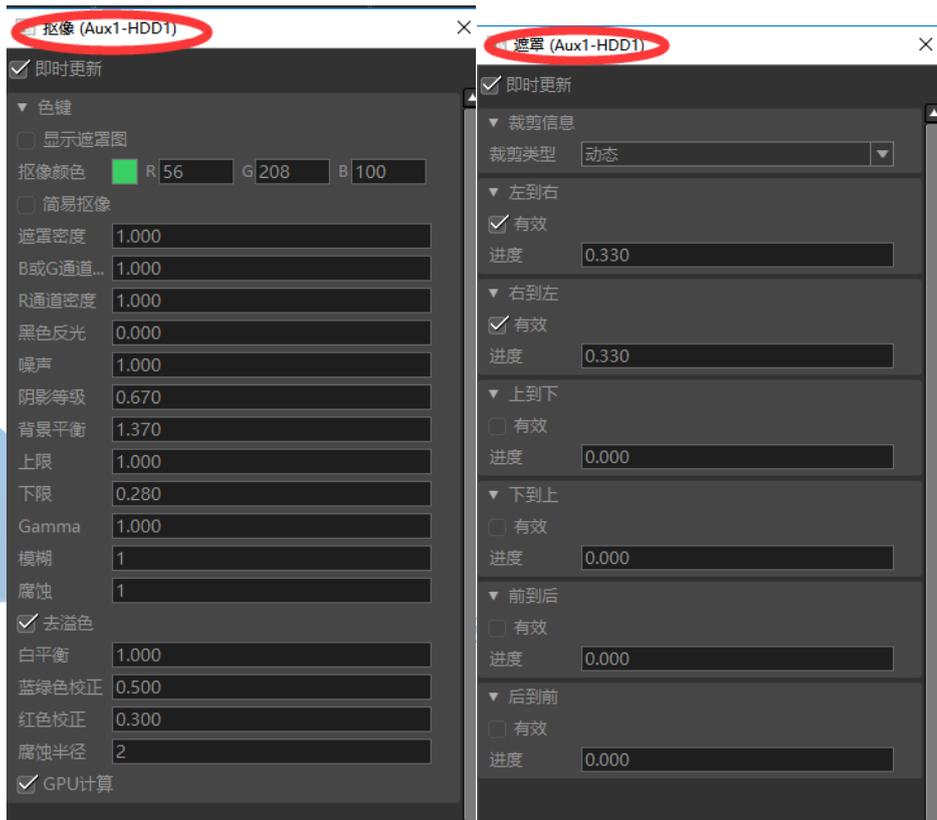
- 定位中心：以中心点坐标为基础，素材的中心点移动到中心坐标指定的位置。区别于后面的三个 Center，C 是以素材的中心为基准，坐标移到素材的中心。
- L、C、R、B、C、T、B、C、F：为素材的左、中心、右对齐，底、中心、顶对齐，背面、中心、前面对齐。
- 回归默认值：点击回归默认值后，素材的所有属性回归默认状态。

## 6、抠像、遮罩

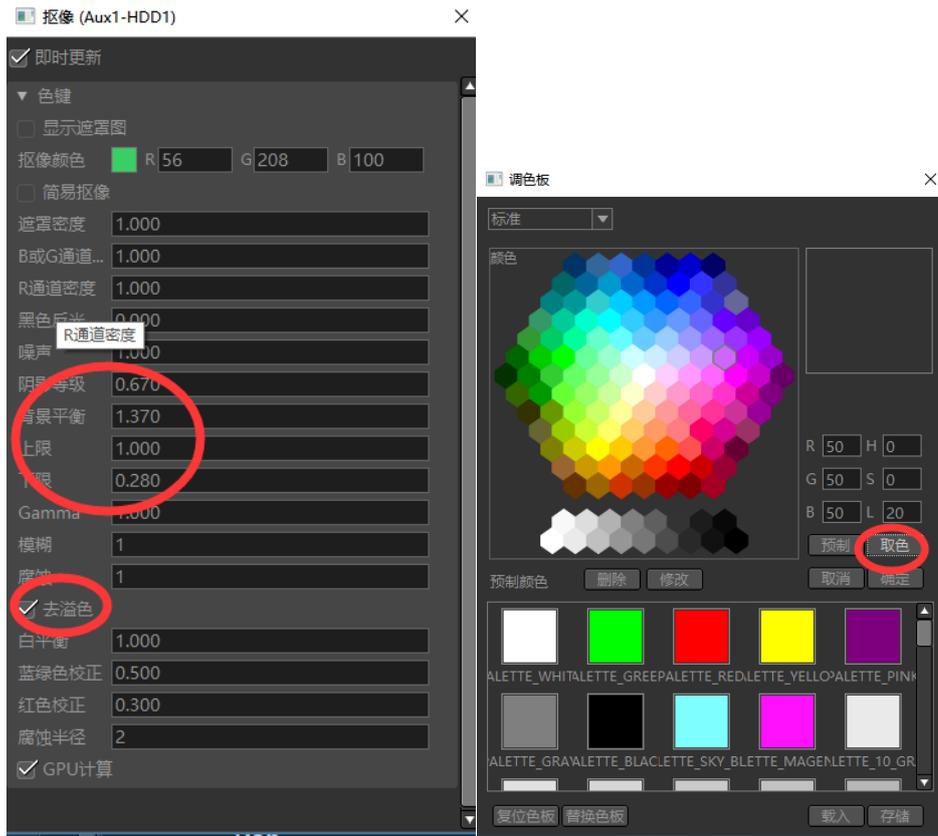
素材属性列表主要包含外来信号源、HDD、NET、PPT、IMG，先选择你要抠像遮罩的信号源（例：AUX1-HDD1）



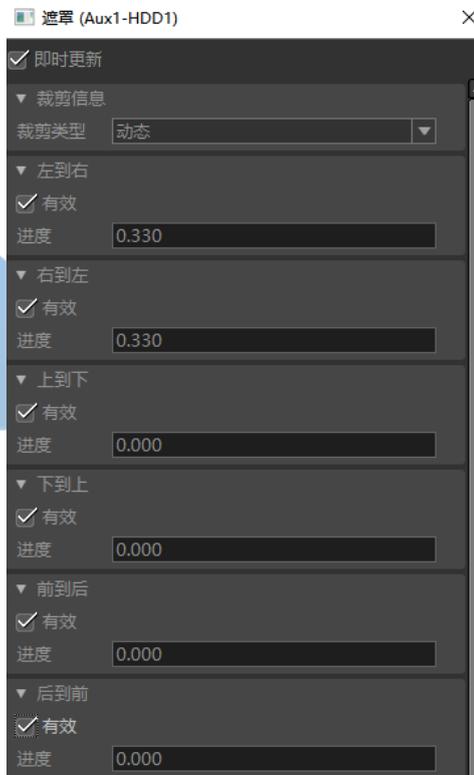
抠像和遮罩就会对应 AUX1 内的信号源生效



勾选去溢色后，一般调整上限和下限、阴影等级、背景平衡即可去掉绿色；也可双击抠像颜色，打开调色板点击取色，选择主编辑界面的绿色。



遮罩功能，有效打上对勾、即时生效即可调整进度



左到右：素材从左开始向右遮罩

右到左：素材从右开始向左遮罩

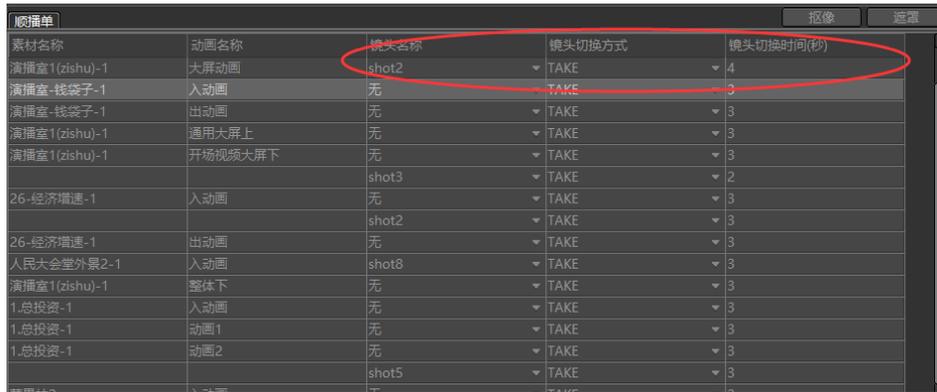
上到下：素材从上开始向下遮罩

下到上：素材从下开始向上遮罩

## 7、顺播单

从场景内拖拽动画轨到顺播单中，可修改镜头、切换方式和时长，也可以只拖

镜头 Shot 直接到顺播单中



素材名称	动画名称	镜头名称	镜头切换方式	镜头切换时间(秒)
演播室1(zishu)-1	大屏动画	shot2	TAKE	4
演播室-钱袋子-1	入动画	无	TAKE	3
演播室-钱袋子-1	出动画	无	TAKE	3
演播室1(zishu)-1	通用大屏上	无	TAKE	3
演播室1(zishu)-1	开场视频大屏下	无	TAKE	3
		shot3	TAKE	2
26-经济增速-1	入动画	无	TAKE	3
		shot2	TAKE	3
26-经济增速-1	出动画	无	TAKE	3
人民大会堂外景2-1	入动画	shot8	TAKE	3
演播室1(zishu)-1	整体下	无	TAKE	3
1.总投资-1	入动画	无	TAKE	3
1.总投资-1	动画1	无	TAKE	3
1.总投资-1	动画2	无	TAKE	3
		shot5	TAKE	3

## 8、镜头控制

在镜头参数窗口可以调整镜头的角度、远近等方位。

note & sketch



- Px、Py、Pz: 三个值的大小表示调节虚拟镜头的位置参数, 单位为“cm”; 左键点中数字框上下拖动可更改值得大小;
- Pan: 值的大小表示调节虚拟镜头的左右摆动参数, 单位为“度”; 左键点中数字框上下拖动可更改值得大小;
- Tilt: 值得大小表示调节虚拟镜头的俯仰参数, 单位为“度”; 左键点中数字框上下拖动可更改值得大小;
- Lx、Ly、Lz: 三个值的大小表示调节虚拟镜头的相对位置参数, 单位为“cm”; 左键点中数字框上下拖动可更改值得大小;
- Roll: 值的大小表示调节虚拟镜头沿 Z 轴旋转的角度, 单位为“度”; 左键点中数字框上下拖动可更改值得大小;
- FovY: 值的大小表示调节虚拟镜头的变焦; 左键点中数字框上下拖动可更改值得大小;
- 恢复默认值: 点击后所有参数回到初始状态可更改值得大小;
- 增加镜头: 调整好镜头设置中参数后, 点击增加镜头可以把调整好的镜头添加到左侧镜头池中的镜头预览处;
- 修改镜头: 选中镜头池中的需要修改的镜头, 在镜头设置中调整镜头参数, 点

击修改镜头，修改好的镜头会覆盖选中的镜头；

- 摇杆：点击选中中间的摇杆上下左右转动，可调整虚拟镜头的上下左右变化，相当于实际机位的上下升降和左右移动。
- 摇杆处的 Tilt：点击选中中间的小球上下拖动，可调整虚拟镜头的俯仰参数；
- 摇杆处的 Pan：点击选中中间的小球左右拖动，可调整虚拟镜头的左右摆动参数；
- 摇杆处的 Dolly：点击选中中间的小球上下拖动，可调整虚拟机位的推拉；
- 摇杆右侧的 ZOOM：点击选中中间的横杆上下拖动，可调整虚拟镜头的变焦参数。

## 9、信号源选择 AUX



先选中 AUX，在选择对应的信号源，修改素材替换项为 n.Aux, n=1~6。(配合素材替换项或采集信号使用)



右键 HDD、PPT、NET、IMG 可任意更改本地信号源（例 HDD\*6）。注：1、2、3、4 为实时信号不可更改

## 10、交互单

从场景内拖拽动画轨到交互单中，鼠标双击执行





右键或选中 DELETE 可删除、或右键可设置快捷键

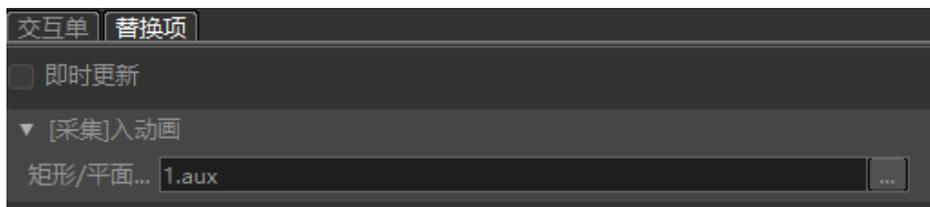


多选右键可编组执行，一键不出多个动画轨



## 11、替换项

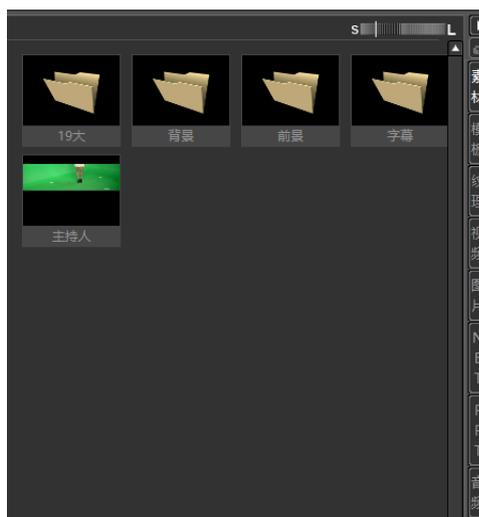
显示和控制添加到场景中的素材的可替换的项目。



- 即时更新：勾选实时更新后，更改替换项内容可实时更新到播出中；若不勾选则更改的替换项内容在素材下次播出时可在播出中显示。
- 替换项更改：AUX，在选择对应的信号源，修改素材替换项为 n. Aux，n=1~6

## 12、资源中心

素材、纹理等一系列资源的存储和读取位置。



GSet 中，一般使用的资源为素材资源和纹理资源、部分模板资源。场景使用拖动的都是素材资源；在播控调整列表中使用纹理、视频、图片、NET、PPT 资源，热键区部分例如走马、翻页、字幕等使用素材与模板资源；

- 右键菜单介绍：在资源中心区域空白处点击右键如下图左侧所示，选择文件点击右键如下图右侧所示。



**拖拽图标：**可选择显示或隐藏。选择显示时从资源中心拖拽素材或纹理等资源时跟随鼠标有资源的缩略图显示。

**排列方式：**支持对显示内容的顺序进行排列，支持按照名称、修改时间、创建时间、类型、大小等方式进行排列，也可以设定递增（正序）、递减（倒序）方式排列设置。

**显示：**设置资源中心的显示内容，支持搜索区域的显示、工具栏的显示等。（快捷键 Alt、F3）



**删除：**右键资源文件时显示删除，可删除右键选中的文件。

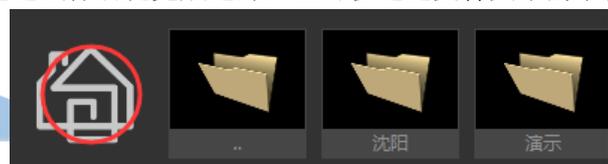
**新建项目：**在资源中心的当前路径下建立一个新的文件夹。

**刷新：**重新加载资源中心当前路径下的内容。

**导入：**在资源中心的不同模块中右键选择导入可导入不同种类的文件资源到指定位置。点击后弹出 Windows 文件选择窗口，在其中选择需要导入的内容。

**导入指定文件夹：**将本地某文件夹中的对应类型内容添加到资源中心的指定位置。点击之后弹出窗口，选择文件夹后可以自动识别对应类型文件并完成导入功能。

**返回根目录：**该功能主要是不论用户处于哪一级目录下，都可以快速的返回到根目录。该功能除了通过鼠标右键完成之外，还可以通过文件夹中的小房子按钮来实现。



**剪切：**选中资源中心的某一个内容或文件夹，通过鼠标右键选择剪切。剪切过后可以通过“粘贴”功能将选中内容粘贴到选中的目标路径当中。支持快捷键 Ctrl+X。

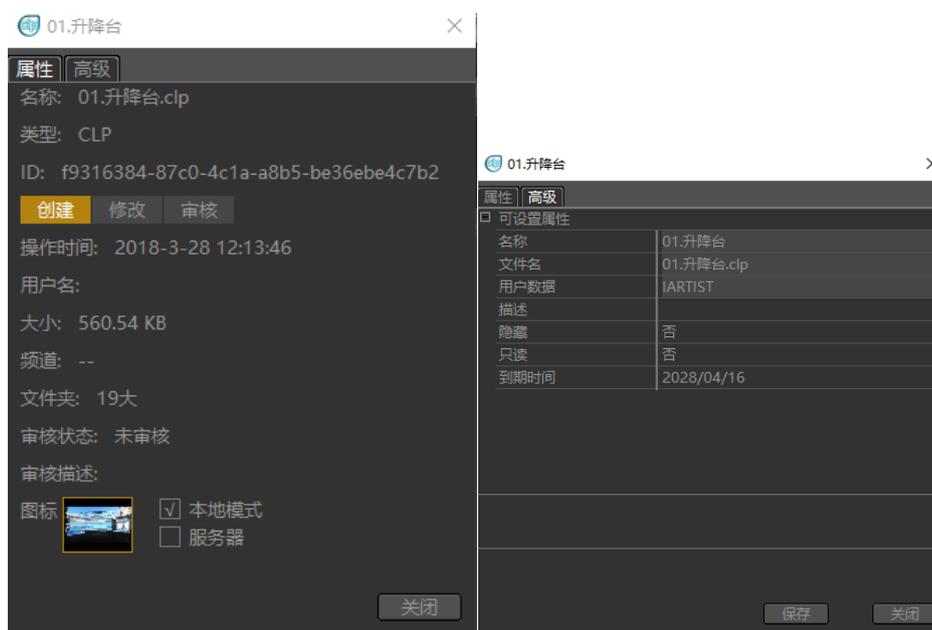
**粘贴：**把剪切或的文件或文件夹资源粘贴到选中目录下。支持快捷键 Ctrl+V。

**导出：**选中素材之后，通过鼠标右键选择导出。与导入相反，导出功能将资源中心内的素材导出成文件。

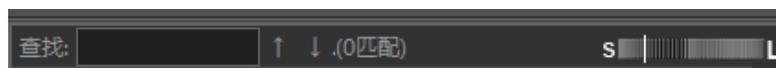
**导入外部资源：**可导入外部素材资源。注：导入的外部资源，必须是从资源中心导出的素材。

**属性：**查看当前素材或纹理等资源的属性。包括：名称、类型、ID、是否创建、是否修

改、是否审核、操作时间、用户名、大小、频道、文件夹、审核状态、审核描述、图标、是本地模板还是服务器的属性；用户数据、描述、是否隐藏、是否只读。



- 查找：按 F3 在资源中心上侧浮现查找栏，在输入框内输入查找名称即可；若查找的范围较广，则查找到的首选项为黄色选中状态，预选项为绿色选中状态；查找栏后的“↑”“↓”可显示查找到的上一条和下一条；查询结果显示查找到的匹配数量。



- 图表缩放：S L，左侧“S”表示最小，右侧“L”表示最大。中间的划片可以调整图标的显示尺寸大小。最左侧可以以列表形式展现。

note & sketch

## 五、播控界面各区域模块功能说明

### 1、菜单栏



菜单栏各个按键功能同编辑界面。

### 2、热键窗口

能够极大地提高工作效率，更有能够提示用户播出步数的步数条显示、素材层的显示和素材的热键号显示。多个模板支持同一热键并同时播出，也就是热键播表允许两个 F1 热键模板同时在播。当热键数量较多的时候会在右侧有竖滚动条。

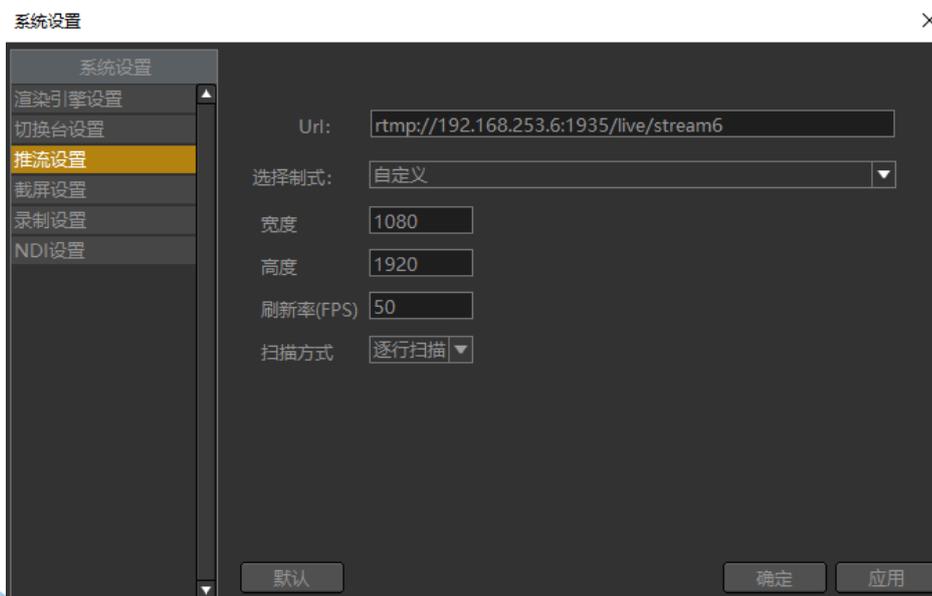
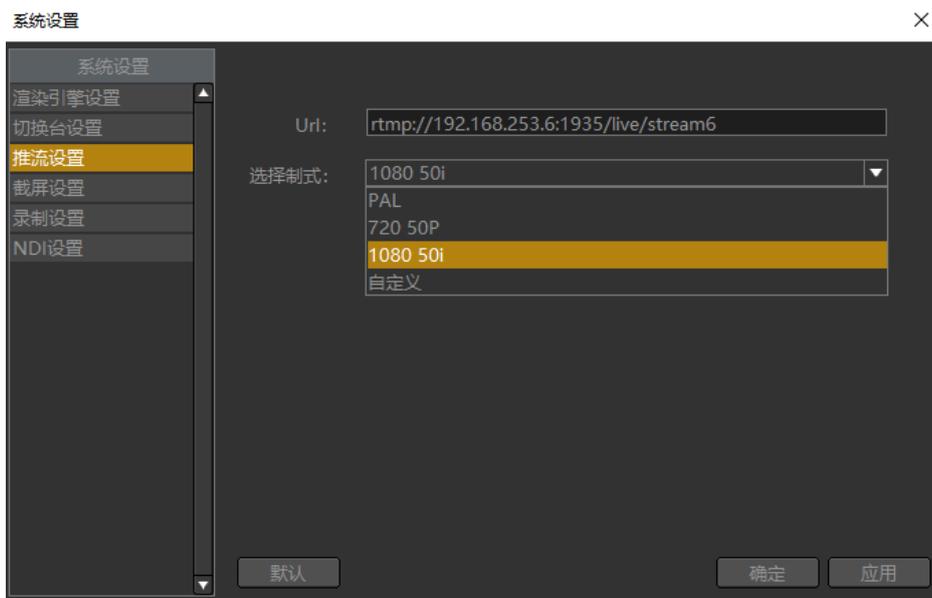


- 时间显示：播控界面显示的时间为系统时间，读取的是电脑的系统时间。
- 添加热键素材：从资源中心选定素材，拖拽到热键区，默认 F1 开始排序，右键可更改任意一键即可(热键快捷键包含 F1-F9、Ctrl+(F2-F12)、shift+(F1-F12)热键)。
  - 删除热键素材：选中热键区欲删除素材，按 delete 选择确定键即可删除或右键直接删除。
  - 右键预览：右键素材选择预览，预览的效果只在 PVW 预览窗口显示，并不会在实际播出窗口显示。
  - 热键素材播出：只有按素材设定好的按键，素材才可以在实际播出窗口中播出。
  - 热键区两边的滚动按钮：当热键区添加的素材超过正常区域显示时，点击向左或向右的滚动按钮，素材区域可以向左向右滚动。

### 3、推流、录制、截屏

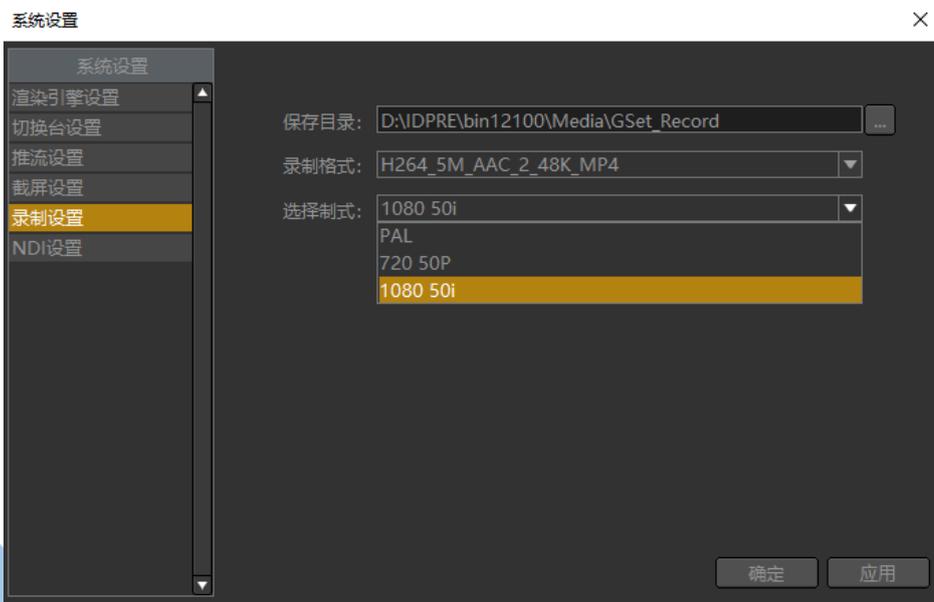
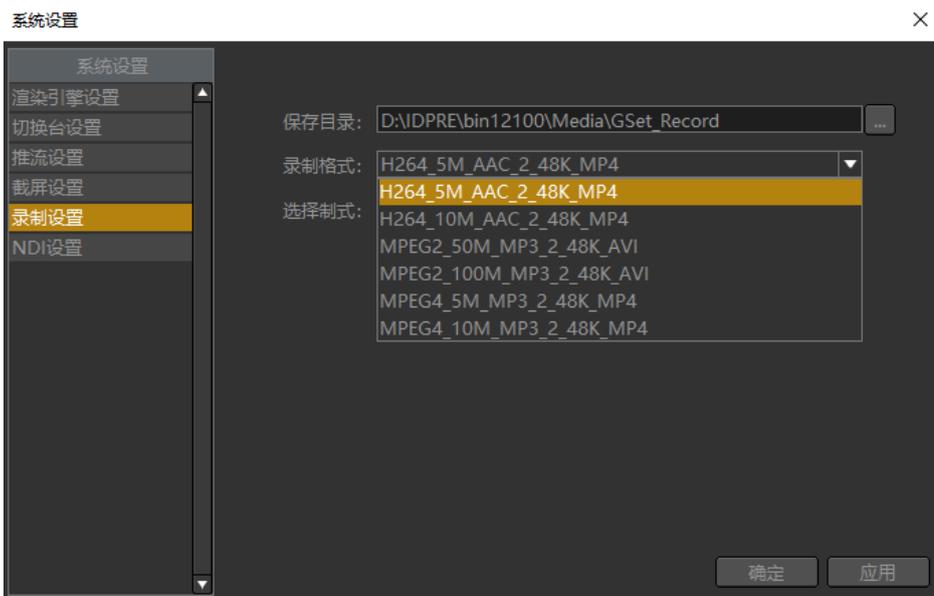
- 推流：支持 RTMP 地址，制式可自定义

note & sketch



- 录制：本地录制 H264 和 MPEG2 格式，制式 PAL、720P、1080 50i

note & sketch



- 截屏：记录下 PGM 当时的静帧画面保存再本地

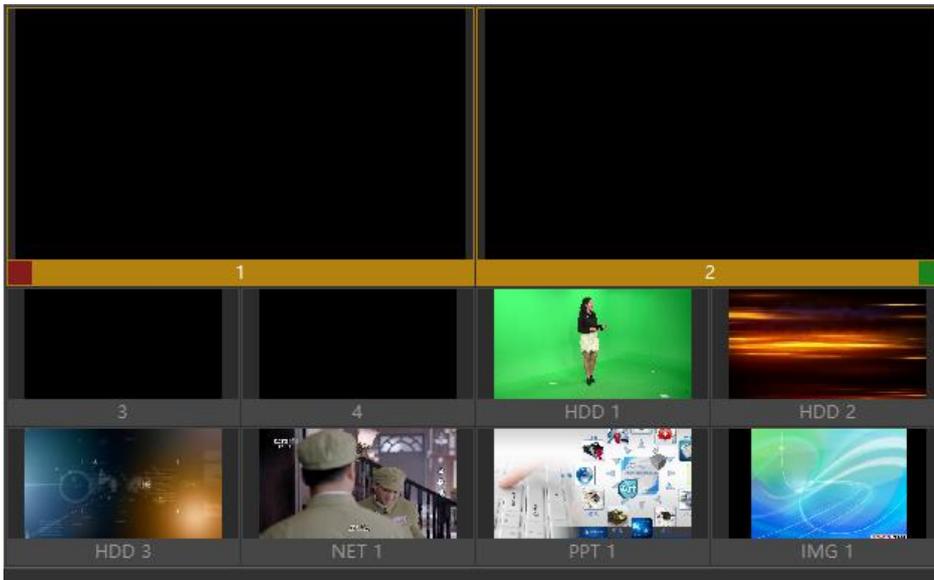
#### 4、输出预览窗口

note & sketch

在 PGM 输出窗口、PVW 预览窗口中，显示输出的实际场景，在镜头实际输出前可以查看 PVW 预览以便做出调整。输出预览窗口中显示的包含场景素材、SDI 信号、HDD 本地视频、PPT、流媒体及图片等；点击镜头编辑区中 PVW 与 PVW 的 shot 按钮可以在输出预览窗口中查看镜头场景效果的预览。



## 5、信号源监看窗口



- 与编辑界面信号源编辑设置对应
- 1、2、3、4 为实时信号，无信号默认黑
- HDD1-HDD3：本地视频信号， 信号显示
- NET：网络拉流 信号显示
- PPT：本地 PPT 信号显示
- IMG：图片 信号显示

## 6、景别预览窗口

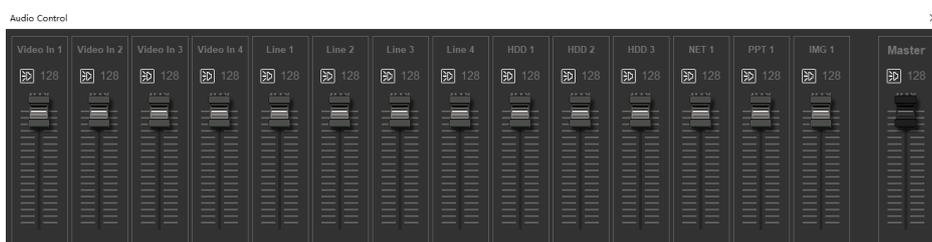
note & sketch

显示在编辑界面添加的镜头的缩略图预览，通过缩略图可以查看镜头的大致内容。当超出当前窗口镜头预览时，可点击预览窗口上下两侧的滚动按钮滚动查看。



## 7、音频控制

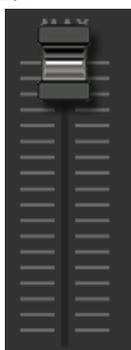
每一路信号源的音频控制显示与编辑界面信号源编辑 AUX 设置信号源相对应



- 左键点击上侧的小喇叭可控制当前路数的音频的发声或静音。



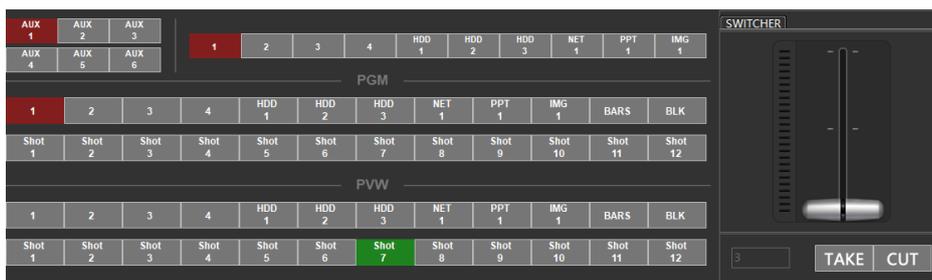
- 点击选中音频列中的黑色滑块儿向上或向下可调节当前路数的音频的声音大小。向上为最大声音，向下为最小声音。



- Master 为音频的总控制，用来调节整体声音大小

## 8、操控区

此处读取的是编辑界面添加和设置的镜头与信号源,可以控制信号源和镜头的预览以及镜头播放方式。



- 镜头控制窗口的显示的内容为信号源与 shot 按钮以及其中包含的镜头；当选中的 PGM 中的 shot 按钮和 PVW 中的按钮时，在此部分会显示选中的 shot 按钮名字以及按钮中包含的镜头数量和名字。

- PGM 下信号源与 shot 按钮：点击 PGM 下的信号源与 shot 按钮切换，可直接影响到实际播出窗口的信号源及 shot 画面切换；即 PGM 下的信号源与 shot 按钮切换控制实际播出画面切换。

- PVW 下信号源与 shot 按钮：点击 PVW 下的信号源与 shot 按钮切换，影响的是 PVW 预览窗口的信号源和镜头画面切换；即 PVW 下的信号源与 shot 按钮切换控制 PVW 预览窗口的画面切换。

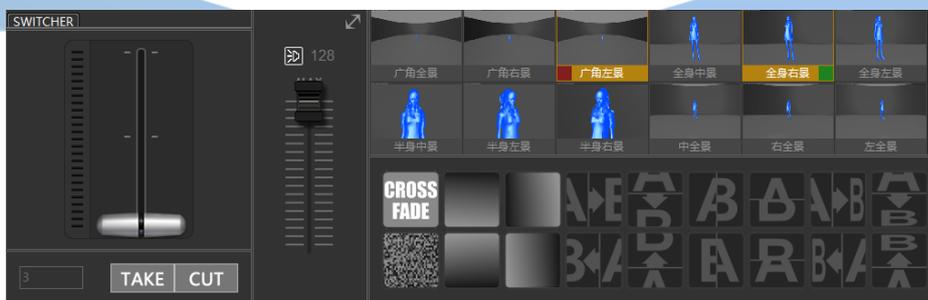
- PGM、PVW 信号源区域显示与编辑界面信号源选择 AUX 设置的信号源相对应

- 右侧的时间显示：此处的时间显示为 PVW 中 shot 按钮从其他镜头切换到此镜头所需要的时间。代表的是编辑界面 shot 按钮区所设置的子镜头的转场时间。

- Take：有转场动作的切换两个镜头；两个镜头之间的转场受 PVW 下 shot 按钮所设置的时间影响。在 PVW 下选中其中一个有镜头的 shot 按钮，点击 Take 按钮即可。

- CUT：两个镜头之间的直接硬切；CUT 按钮的功能和 PGM 下直接点击 shot 按钮时一样的效果。在 PVW 下选中其中一个有镜头的 shot 按钮，点击 CUT 按钮即可。

## 9、特效区



## 10、抠像、遮罩

请参考编辑界面抠像、遮罩功能介绍

## 11、顺播单

控制场景素材、镜头设置、镜头切换方式、镜头运动时间的播放效果。

素材名称	动画名称	镜头名称	镜头切换方式	镜头切换时间(秒)
虚拟演播室	入动画	shot1	CUT	3
主持人	入动画	无	TAKE	3
		shot3	TAKE	5
人名条	入动画	无	TAKE	3
人名条	出动画	无	TAKE	3
		shot5	TAKE	3
(一).七类比较柱图	入动画	无	TAKE	3
(一).七类比较柱图	出动画	无	TAKE	3
		shot2	TAKE	3
		shot4	TAKE	3
高铁	入动画	无	TAKE	3
高铁	出动画	无	TAKE	3
		shot3	TAKE	3
		shot5	TAKE	3
天平_03	入动画	无	TAKE	3
天平_03	出动画	无	TAKE	3
		shot3	TAKE	3
		shot4	TAKE	3

## 12、播控调整

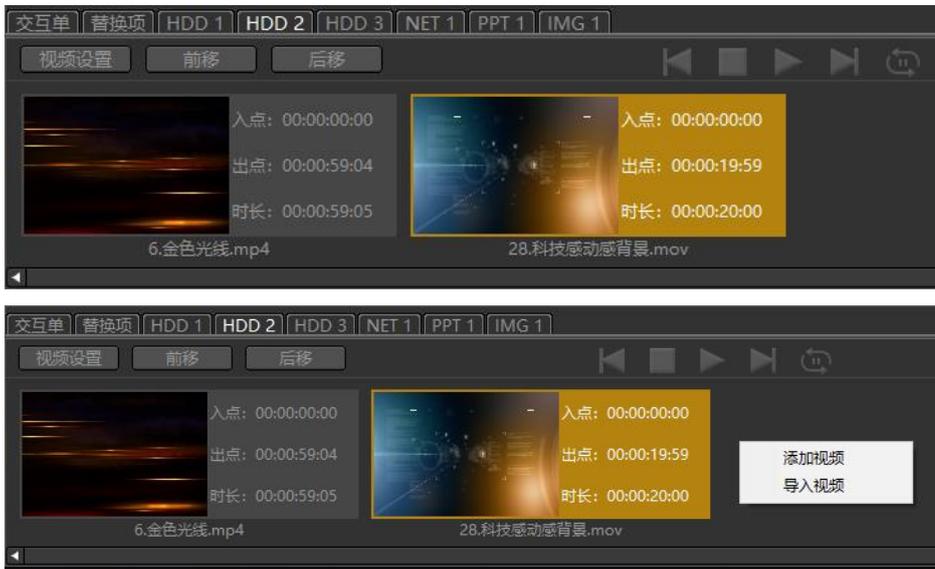
● 交互单：参考编辑界面、播控界面显示与编辑界面添加素材与快捷键相同，双击鼠标生效或直接按快捷键

交互单	替换项	HDD 1	HDD 2	HDD 3	NET 1	PPT 1	IMG 1
虚拟演播室 入动画 Ctrl+1	虚拟演播室 出动画 Ctrl+2	主持人 入动画 Ctrl+3	主持人 出动画 Ctrl+4				
高铁 入动画	高铁 出动画	天平_03 入动画	天平_03 出动画				
人名条	人名条						

● 替换项：aux 替换软件内任意一个信号源或点击后面...直接调用电脑资源，即时更新选中即可生效

交互单	替换项	HDD 1	HDD 2	HDD 3	NET 1	PPT 1	IMG 1
	即时更新						
	虚拟演播室)入动画						
	右侧小屏	2.aux					

- HDD1-HDD3: 添加本地视频素材, 从资源中心视频中一拖拽方式添加或右键导入添加



- 视频设置: 资源文件的入出点(即播放时间和停止时间)可更改;



- 前移: 选中视频资源, 点击前移更改素材的前后顺序
- 后移: 选中视频资源, 点击后移更改素材的前后顺序
- 停止: 点击停止, 正在播放中的资源文件会停止播放。
- 暂停: 若播放的资源为视频文件, 点击暂停后, 视频文件暂停播放。
- 下一条: 按列表中的序号, 从当前播放文件更换为下一个文件播放。
- 上一条: 按列表中的序号, 从当前播放文件更换为上一个文件播放。
- 添加资源: 一是右键添加导入按钮, 弹出添加导入文件; 二是打开资源中心的 NET 窗口, 拖拽 NET 文件到媒体列表下。
- 播放: 一是选中预播放条目, 点击下方的播放按钮; 二是在有条目播放的状态

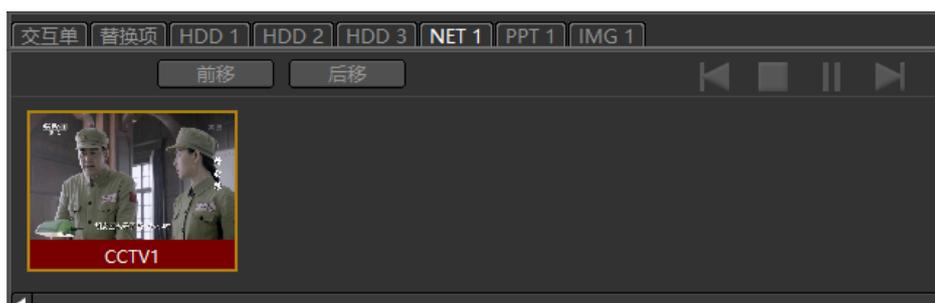
下可双击预播放的条目。

- 播出方式：一是顺播，即条目长度播放完后直接播放下一条目；选中条目点击播放即可。二是循环，即选中播放某一条目时，一直循环播出此条目；选中条目点击播放即可。三是触发，手动播放一条目时，此条目只播放一遍，播完停在末帧；选中条目点击播放按钮，双击条目播放。

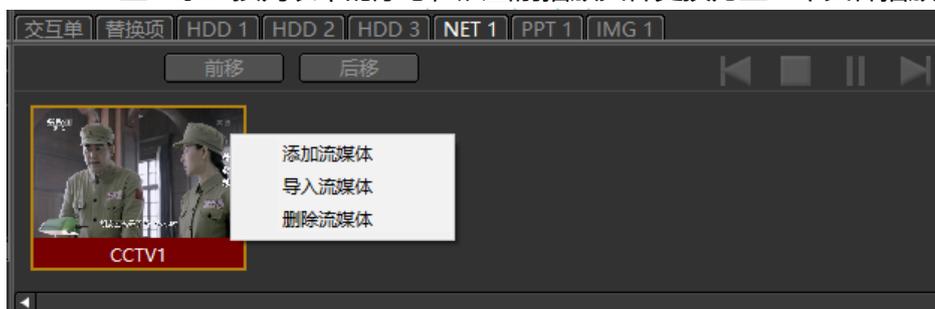
- 删除功能：右键素材删除或 DELETE（可多选）
- 快捷键：空格可控制暂停播放



- NET：网络拉流



- 前移：选中视频资源，点击前移更改素材的前后顺序
- 后移：选中视频资源，点击后移更改素材的前后顺序
- 停止：点击停止，正在播放中的资源文件会停止播放。
- 暂停：若播放的资源为视频文件，点击暂停后，视频文件暂停播放。
- 下一条：按列表中的序号，从当前播放文件更换为下一个文件播放。
- 上一条：按列表中的序号，从当前播放文件更换为上一个文件播放。



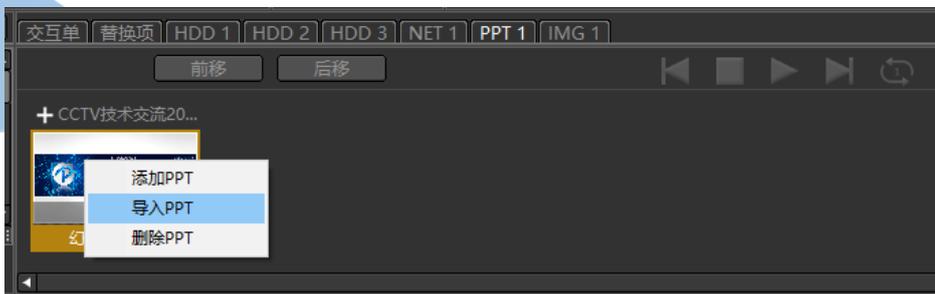
- 添加资源：一是右键添加导入按钮，弹出添加导入文件；二是打开资源中心的视频窗口，拖拽 NET 文件到媒体列表下。

- 删除功能：右键素材删除或 DELETE（可多选）
- 快捷键：空格可控制暂停播放
- PPT：添加资源一是右键添加导入按钮，弹出添加导入文件；二是打开资源中心的 PPT 窗口，拖拽 PPT 文件到媒体列表下。



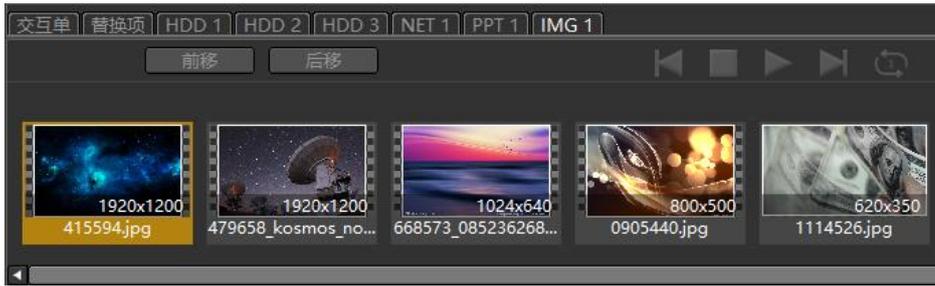
- 前移：选中视频资源，点击前移更改素材的前后顺序
- 后移：选中视频资源，点击后移更改素材的前后顺序
- 停止：点击停止，正在播放中的资源文件会停止播放。
- 暂停：若播放的资源为视频文件，点击暂停后，视频文件暂停播放。
- 下一条：按列表中的序号，从当前播放文件更换为下一个文件播放。
- 上一条：按列表中的序号，从当前播放文件更换为上一个文件播放。
- 播出方式：一是顺播，即条目长度播放完后直接播放下一条目；选中条目点击播放即可。二是循环，即选中播放某一条目时，一直循环播出此条目；选中条目点击播放即可。三是触发，手动播放一条目时，此条目只播放一遍，播完停在末帧；选中条目点击播放按钮，双击条目播放。

- 展开、收起：PPT 名字前面+-号，点击-PPT 收起显示封面，点击+时 PPT 展开



- 删除功能：右键素材删除或 DELETE（可多选）
- 快捷键：空格可控制 PPT 自动翻页
- IMG：添加资源一是右键添加导入按钮，弹出添加导入文件；二是打开资源中

心的图片窗口，拖拽 IMG 文件到媒体列表下。



- 前移：选中视频资源，点击前移更改素材的前后顺序
- 后移：选中视频资源，点击后移更改素材的前后顺序
- 停止：点击停止，正在播放中的资源文件会停止播放。
- 暂停：若播放的资源为视频文件，点击暂停后，视频文件暂停播放。
- 下一条：按列表中的序号，从当前播放文件更换为下一个文件播放。
- 上一条：按列表中的序号，从当前播放文件更换为上一个文件播放。
- 播出方式：一是顺播，即条目长度播放完后直接播放下一条目；选中条目点击播放即可。二是循环，即选中播放某一条目时，一直循环播出此条目；选中条目点击播放即可。三是触发，手动播放一条目时，此条目只播放一遍，播完停在末帧；选中条目点击播放按钮，双击条目播放。



- 删除功能：右键素材删除或 DELETE（可多选）
- 快捷键：空格可控制自动翻页

### 13、资源中心

note & sketch

同编辑界面