Director Mini OSC

前言

文档简介 1.1
版本历史 1.2

音量

monitorMicInput 2.1
outputMicToUsb 2.2
setAudioState 2.3
setAudioStateByName 2.4
setAudioVolume 2.5
setAudioVolumeByName 2.6
setBGMState 2.7
setBGMVolume 2.8
setBluetoothState 2.9
setBluetoothVolume 2.10
setHDMI1State 2.11
setHDMI1Volume 2.12
setHDMI2State 2.13
setHDMI2Volume 2.14
setMicState 2.15
setMicVolume 2.16
setMonitorDevice 2.17
setMonitorState 2.18
setMonitorVolume 2.19
setPreviewState 2.20
setPreviewVolume 2.21
setProgramState 2.22
setProgramVolume 2.23

背景音乐

first 3.1
last 3.2
next 3.3
pause 3.4
play 3.5
playAction 3.6
previous 3.7
setPolicy 3.8
switchByIndex 3.9

GFX

clear 4.1
dismissByIndex 4.2
dismissByName 4.3
showByIndex 4.4

showByName 4.5
switchByIndex 4.6
switchByName 4.7

记分牌

adjustBall 5.1
adjustGuestTeamScore 5.2
adjustHomeTeamScore 5.3
adjustOut 5.4
adjustStrike 5.5
dismissBallStrike 5.6
dismissGameName 5.7
dismissGameTime 5.8
dismissInning 5.9
dismissOnBaseRunners 5.10
dismissOut 5.11
firstPeriod 5.12
gameTimeAction 5.13
lastPeriod 5.14
nextPeriod 5.15
pauseGameTime 5.16
playGameTime 5.17
previousPeriod 5.18
reset 5.19
resetGameTime 5.20
resetPitchCount 5.21
setCountDownTime 5.22
setFootballStoppageTime 5.23
setGameTime 5.24
setGuestTeamScore 5.25
setHomeTeamScore 5.26
setOnBaseRunners 5.27
setPeriod 5.28
setTimeFormat 5.29
showBallStrike 5.30
showFootballStagePlayer 5.31
showFootballStoppageTime 5.32
showGameName 5.33
showGameTime 5.34
showInning 5.35
showOnBaseRunners 5.36
showOut 5.37
switchTimingMode 5.38

计时器

pause 6.1
play 6.2
playAction 6.3
reset 6.4

秒表

pause 7.1
play 7.2
playAction 7.3
reset 7.4

网页

downAction 8.1
endAction 8.2
goBack 8.3
goForward 8.4
homeAction 8.5
leftAction 8.6
pageDownAction 8.7
pageUpAction 8.8
reload 8.9
reset 8.10
rightAction 8.11
scale 8.12
upAction 8.13

回放

addEvent 9.1
addTag 9.2
backward 9.3
enterReplayMode 9.4
exitReplayMode 9.5
exportEvent 9.6
forward 9.7
micMuteAction 9.8
muteAction 9.9
muteAudio 9.10
muteMic 9.11
nextFrame 9.12
pause 9.13
play 9.14
playAction 9.15
previousFrame 9.16
removeAllEvents 9.17
removeEvents 9.18
removeEventsById 9.19
removeEventsByTime 9.20
removeTag 9.21
replayAllEvents 9.22
replayEvent 9.23
replayEventById 9.24
replayEvents 9.25
replayEventsById 9.26

replayEventsLast 9.27
replayFromSecondsAgo 9.28
replayLastEvent 9.29
rewindToStart 9.30
seek 9.31
setSpeed 9.32
switchCamera 9.33
unmuteAudio 9.34
unmuteMic 9.35
updateEventName 9.36
updateEventTag 9.37
updateRating 9.38
updateTeamName 9.39

PTZ

AIHumanTrackingAction 10.1
autoFocus 10.2
focusExact 10.3
focusFar 10.4
focusNear 10.5
focusStop 10.6
goToPreset 10.7
home 10.8
moveDown 10.9
moveDownLeft 10.10
moveDownRight 10.11
moveLeft 10.12
moveRight 10.13
moveStop 10.14
moveUp 10.15
moveUpLeft 10.16
moveUpRight 10.17
phoneCameraExposureTargetBiasControl 10.18
phoneCameraFlashlightControl 10.19
phoneCameraFocusLensControl 10.20
phoneCameraIsoControl 10.21
phoneCameraMute 10.22
phoneCameraRecord 10.23
phoneCameraStabilizationControl 10.24
phoneCameraSwitchDevice 10.25
phoneCameraWhiteBalanceControl 10.26
recordAction 10.27
reset 10.28
selectControl 10.29
selectControlByIndex 10.30
selectControlByName 10.31
setHumanTrackingMode 10.32
setHumanTrackingSpeed 10.33
setHumanTrackingType 10.34
setMovingSpeed 10.35

startAIHumanTracking 10.36
startRecording 10.37
stopAIHumanTracking 10.38
stopRecording 10.39
storePreset 10.40
wakeUp 10.41
zoomIn 10.42
zoomOut 10.43
zoomStop 10.44

录制

action 11.1
screenshot 11.2
start 11.3
stop 11.4

场景

first 12.1
freeze 12.2
freezeToggle 12.3
ftbToggle 12.4
last 12.5
next 12.6
pauseVideo 12.7
playVideo 12.8
previewToPGM 12.9
previous 12.10
seekVideo 12.11
seekVideoBackward 12.12
seekVideoForward 12.13
seekVideoToEnd 12.14
seekVideoToStart 12.15
select3DPattern 12.16
selectDvePattern 12.17
selectStingerFile 12.18
setFTBTransitionDuration 12.19
setQuickSwitch 12.20
setTransitionAnimation 12.21
setTransitionDuration 12.22
slideSourceControl 12.23
slideSourceNext 12.24
slideSourcePrevious 12.25
switchByIndex 12.26
switchByName 12.27
toggleOffFTB 12.28
toggleOnFTB 12.29
transition 12.30
unfreeze 12.31
videoPlayAction 12.32

节目

first 13.1
last 13.2
next 13.3
previous 13.4
switchByIndex 13.5
switchByName 13.6

快捷键

action 14.1

状态

audioMixer 15.1
bgm 15.2
get 15.3
gfx 15.4
phoneCameraConfig 15.5
ptz 15.6
ptzDeviceList 15.7
recording 15.8
replayEventList 15.9
replayEventTagList 15.10
scene 15.11
shortcuts 15.12
show 15.13
streaming 15.14
switchSettings 15.15
sync 15.16
video 15.17

推流

actionByIndex 16.1
actionByName 16.2
startByIndex 16.3
startByName 16.4
stopAll 16.5
stopByIndex 16.6
stopByName 16.7

系统设置

reboot 17.1
screenshot 17.2
setBrightness 17.3
setUSBCMode 17.4
shutdown 17.5

文档简介

Director 设备支持 OSC 协议，因此您可以轻松地使用 OSC 协议控制设备。

Director OSC 可以在多种支持 OSC 协议的 App 上使用，比如 TouchOSC。TouchOSC 的使用方法参考如何使用 TouchOSC 控制 Director。

下面根据 TouchOSC 开发的示例布局将帮助您快速上手。

Director 示例布局 UDP（3.0）

Director 示例布局 UDP（2.4）

版本历史

版本V3.1

记分牌

接口更新

- adjustBall
  - 新增入参：sceneId
  - 修改入参：uuid
- adjustGuestTeamScore
  - 新增入参：sceneId
  - 修改入参：uuid
- adjustHomeTeamScore
  - 新增入参：sceneId
  - 修改入参：uuid
- adjustOut
  - 新增入参：sceneId
  - 修改入参：uuid
- adjustStrike
  - 新增入参：sceneId
  - 修改入参：uuid
- dismissBallStrike
  - 新增入参：sceneId
  - 修改入参：uuid
- dismissGameName
  - 新增入参：sceneId
  - 修改入参：uuid
- dismissGameTime
  - 新增入参：sceneId
  - 修改入参：uuid
- dismissInning
  - 新增入参：sceneId
  - 修改入参：uuid
- dismissOnBaseRunners
  - 新增入参：sceneId
  - 修改入参：uuid
- dismissOut
  - 新增入参：sceneId
  - 修改入参：uuid
- firstPeriod
  - 新增入参：sceneId
  - 修改入参：uuid
- gameTimeAction
  - 新增入参：sceneId
  - 修改入参：uuid
- lastPeriod
  - 新增入参：sceneId
  - 修改入参：uuid
- nextPeriod
  - 新增入参：sceneId
  - 修改入参：uuid
- pauseGameTime
  - 新增入参：sceneId
  - 修改入参：uuid
- playGameTime
  - 新增入参：sceneId
  - 修改入参：uuid
- previousPeriod
  - 新增入参：sceneId

    - 修改入参：uuid
- reset
    - 新增入参：sceneId
    - 修改入参：uuid
- resetGameTime
    - 新增入参：sceneId
    - 修改入参：uuid
- resetPitchCount
    - 新增入参：sceneId
    - 修改入参：uuid
- setCountDownTime
    - 新增入参：sceneId
    - 修改入参：uuid
- setFootballStoppageTime
    - 新增入参：sceneId
    - 修改入参：uuid
- setGameTime
    - 新增入参：sceneId
    - 修改入参：uuid
- setGuestTeamScore
    - 新增入参：sceneId
    - 修改入参：uuid
- setHomeTeamScore
    - 新增入参：sceneId
    - 修改入参：uuid
- setOnBaseRunners
    - 新增入参：sceneId
    - 修改入参：uuid
- setPeriod
    - 新增入参：sceneId
    - 修改入参：uuid
- setTimeFormat
    - 新增入参：sceneId
    - 修改入参：uuid
- showBallStrike
    - 新增入参：sceneId
    - 修改入参：uuid
- showFootballStagePlayer
    - 新增入参：sceneId
    - 修改入参：uuid
- showFootballStoppageTime
    - 新增入参：sceneId
    - 修改入参：uuid
- showGameName
    - 新增入参：sceneId
    - 修改入参：uuid
- showGameTime
    - 新增入参：sceneId
    - 修改入参：uuid
- showInning
    - 新增入参：sceneId
    - 修改入参：uuid
- showOnBaseRunners
    - 新增入参：sceneId
    - 修改入参：uuid
- showOut
    - 新增入参：sceneId
    - 修改入参：uuid
- switchTimingMode
    - 新增入参：sceneId
    - 修改入参：uuid

计时器

接口更新

- pause
  - 新增入参：sceneId
  - 修改入参：uuid
- play
  - 新增入参：sceneId
  - 修改入参：uuid
- playAction
  - 新增入参：sceneId
  - 修改入参：uuid
- reset
  - 新增入参：sceneId
  - 修改入参：uuid

秒表

接口更新

- pause
  - 新增入参：sceneId
  - 修改入参：uuid
- play
  - 新增入参：sceneId
  - 修改入参：uuid
- playAction
  - 新增入参：sceneId
  - 修改入参：uuid
- reset
  - 新增入参：sceneId
  - 修改入参：uuid

回放

新增接口

- addTag
- exportEvent
- nextFrame
- previousFrame
- removeAllEvents
- removeEvents
- removeEventsById
- removeEventsByTime
- removeTag
- replayEventById
- replayAllEvents
- replayEvents
- replayEventsById
- replayEventsLast
- updateEventName
- updateEventTag
- updateRating
- updateTeamName

接口更新

- enterReplayMode
  - 新增入参：playStyle
- replayEvent
  - 新增入参：playStyle

- replayFromSecondsAgo
  - 新增入参：playStyle
- replayLastEvent
  - 新增入参：playStyle
- switchCamera
  - 修改入参：lens index

PTZ

新增接口

- phoneCameraExposureTargetBiasControl
- phoneCameraFlashlightControl
- phoneCameraFocusLensControl
- phoneCameraIsoControl
- phoneCameraMute
- phoneCameraRecord
- phoneCameraStabilizationControl
- phoneCameraSwitchDevice
- phoneCameraWhiteBalanceControl
- selectControl
- setMovingSpeed

接口更新

- selectControlByIndex
  - 更新描述
- selectControlByName
  - 更新描述

场景

新增接口

- slideSourceControl
- slideSourceNext
- slideSourcePrevious
- transition

节目

新增接口

- first
- last
- next
- previous

状态

新增接口

- phoneCameraConfig
- ptzDeviceList
- replayEventList
- replayEventTagList
- show

接口更新

- get
  - 新增出参：phoneCameraConfig、ptzDeviceList、replayEventList、replayEventTagList、show
- scene
  - 新增出参：privateGfx

版本V3.0.861

音量

新增接口

- outputMicToUsb

接口更新

- monitorMicInput
  - 修改入参：true/false

记分牌

新增接口

- resetGameTime
- setFootballStoppageTime
- showFootballStagePlayer
- showFootballStoppageTime

接口更新

- adjustBall
  - 新增入参：uuid
- adjustGuestTeamScore
  - 新增入参：uuid
- adjustHomeTeamScore
  - 新增入参：uuid
- adjustOut
  - 新增入参：uuid
- adjustStrike
  - 新增入参：uuid
- dismissBallStrike
  - 新增入参：uuid
- dismissGameName
  - 新增入参：uuid
- dismissGameTime
  - 新增入参：uuid
- dismissInning
  - 新增入参：uuid
- dismissOnBaseRunners
  - 新增入参：uuid
- dismissOut
  - 新增入参：uuid
- firstPeriod
  - 新增入参：uuid
- gameTimeAction
  - 新增入参：uuid
- lastPeriod
  - 新增入参：uuid
- nextPeriod
  - 新增入参：uuid
- pauseGameTime
  - 新增入参：uuid
- playGameTime
  - 新增入参：uuid
- previousPeriod
  - 新增入参：uuid
- reset
  - 新增入参：uuid
- resetPitchCount
  - 新增入参：uuid

- setCountDownTime
  - 新增入参：uuid
- setGameTime
  - 新增入参：uuid
- setGuestTeamScore
  - 新增入参：uuid
- setHomeTeamScore
  - 新增入参：uuid
- setOnBaseRunners
  - 新增入参：uuid
- setPeriod
  - 新增入参：uuid
- setTimeFormat
  - 新增入参：uuid
- showBallStrike
  - 新增入参：uuid
- showGameName
  - 新增入参：uuid
- showGameTime
  - 新增入参：uuid
- showInning
  - 新增入参：uuid
- showOnBaseRunners
  - 新增入参：uuid
- showOut
  - 新增入参：uuid
- switchTimingMode
  - 新增入参：uuid

计时器

接口更新

- pause
  - 新增入参：uuid
- play
  - 新增入参：uuid
- playAction
  - 新增入参：uuid
- reset
  - 新增入参：uuid

秒表

接口更新

- pause
  - 新增入参：uuid
- play
  - 新增入参：uuid
- playAction
  - 新增入参：uuid
- reset
  - 新增入参：uuid

网页

新增接口

- downAction
- endAction
- goBack
- goForward

- homeAction
- leftAction
- pageDownAction
- pageUpAction
- reload
- reset
- rightAction
- scale
- upAction

PTZ

新增接口

- focusExact

弃用接口

- focusFar
- focusNear
- focusStop

场景

新增接口

- previewToPGM
- seekVideo
- seekVideoBackward
- seekVideoForwar
- seekVideoToEnd
- seekVideoToStart
- select3DPattern
- selectDvePattern
- selectStingerFile

接口更新

- switchByIndex
  - 修改入参：switch effect
- switchByName
  - 修改入参：switch effect

回放

接口更新

- backward
  - 新增入参：seconds
- enterReplayMode
  - 新增入参：lensIndex
- forward
  - 新增入参：seconds
- replayEvent
  - 新增入参：lensIndex
- replayFromSecondsAgo
  - 新增入参：lensIndex
- replayLastEvent
  - 新增入参：lensIndex
- seek
  - 修改入参： progress

快捷键

新增接口

- action

状态

新增接口

- get
- shortcuts

接口更新

- streaming
  - 新增出参：status

系统

新增接口

- screenshot
- setBrightness

monitorMicInput

输出麦克风声音到监听设备。

地址

```
/audioMixer/monitorMicInput [true/false]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Boolean	输出麦克风声音到监听设备, true:是 false:否

示例

不输出麦克风声音到监听设备

```
/audioMixer/monitorMicInput false
```

outputMicToUsb

输出麦克风声音到 USB-C。

地址

```
/audioMixer/outputMicToUsb [true/false]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Boolean	是否输出麦克风声音到 USB-C, true:是 false:否

示例

不输出麦克风声音到 USB-C

```
/audioMixer/outputMicToUsb false
```

setAudioState

设置音频状态。

地址

```
/audioMixer/setAudioState [type] [state]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	音频类型
argument 2	Int	音频状态。 0：始终混合该音频 (不静音) 1：始终不混合该音频 (静音) 2：表示当前场景有此音频跟随的画面时，才混合该音频（AFV）。

音频类型

音频类型	说明
0x0001	监听
0x0003	直播
0x0700	HDMI 1
0x0800	HDMI 2
0x0200	麦克风
0x0002	视频
0x0300	蓝牙输入音频
0x0600	背景音乐

示例

直播画面静音

```
/audioMixer/setAudioState 3 1
```

注：浮点数将向下取整

/audioMixer/setAudioState 3 1.9 = /audioMixer/setAudioState 3 1

setAudioStateByName

根据名称设置音频状态（拉流源或 USB 输入源）。

地址

```
/audioMixer/setAudioStateByName [source name] [state]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	拉流源或 USB 输入源名称
argument 2	Int	音频状态。 0：始终混合该音频 (不静音) 1：始终不混合该音频 (静音) 2：表示当前场景有此音频跟随的画面时，才混合该音频（AFV）。

示例

名称为“srt_1”的网络拉流视频源静音

```
/audioMixer/setAudioStateByName srt_1 1
```

注：浮点数将向下取整

/audioMixer/setAudioStateByName srt_1 1.9 = /audioMixer/setAudioStateByName srt_1 1

setAudioVolume

设置音频音量。

地址

```
/audioMixer/setAudioVolume [type] [volume]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	音频类型
argument 2	Int	音量 DB 值，-40 ~ 10

音频类型

音频类型	说明
0x0001	监听
0x0003	直播
0x0700	HDMI 1
0x0800	HDMI 2
0x0200	麦克风
0x0002	视频
0x0300	蓝牙输入音频
0x0600	背景音乐

示例

设置直播音量为 -10 DB

```
/audioMixer/setAudioVolume 3 -10
```

注:浮点数将向下取整 /audioMixer/setAudioVolume 3.1 -10.99 = /audioMixer/setAudioVolume 3 -10

setAudioVolumeByName

根据名称控制音频音量（拉流源或 USB 输入源）。

地址

```
/audioMixer/setAudioVolumeByName [source name] [volume]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	拉流源或 USB 输入源名称
argument 2	Int	音量 DB 值，-40 ~ 10

示例

设置名称为“srt_1”的网络拉流视频源音量为 -10 DB

```
/audioMixer/setAudioVolumeByName srt_1 -10
```

注:浮点数将向下取整 /audioMixer/setAudioVolumeByName srt_1 1.9 = /audioMixer/setAudioVolumeByName srt_1 1

setBGMState

控制背景音乐音频状态。

地址

```
/audioMixer/setBGMState [state]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	音频状态，0:始终混合该音频 (不静音) 1: 始终不混合该音频 (静音)

示例

背景音乐音频静音

```
/audioMixer/setBGMState 1
```

注:浮点数将向下取整 /audioMixer/setBGMState 1.9 = /audioMixer/setBGMState 1

setBGMVolume

控制背景音乐音频音量。

地址

```
/audioMixer/setBGMVolume [volume]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Float	音量 DB 值，-40 ~ 10

示例

设置背景音乐音频音量为 -10 DB

```
/audioMixer/setBGMVolume -10
```

注:浮点数将向下取整 /audioMixer/setBGMVolume 1.9 = /audioMixer/setBGMVolume 1

setBluetoothState

控制蓝牙输入音频状态。

地址

```
/audioMixer/setBluetoothState [state]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	音频状态，0:始终混合该音频 (不静音) 1: 始终不混合该音频 (静音)

示例

蓝牙输入音频静音

```
/audioMixer/setBluetoothState 1
```

注:浮点数将向下取整 /audioMixer/setBluetoothState 1.9 = /audioMixer/setBluetoothState 1

setBluetoothVolume

控制蓝牙输入音频音量。

地址

```
/audioMixer/setBluetoothVolume [volume]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Float	音量 DB 值，-40 ~ 10

示例

设置蓝牙输入音频音量为 -10 DB

```
/audioMixer/setBluetoothVolume -10
```

注:浮点数将向下取整 /audioMixer/setBluetoothVolume 1.9 = /audioMixer/setBluetoothVolume 1

setHDMI1State

控制 HDMI 1 画面音频状态。

地址

```
/audioMixer/setHDMI1State [state]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	音频状态，0:始终混合该音频 (不静音) 1: 始终不混合该音频 (静音) 2: 表示当前场景有此音频跟随的画面时，才混合该音频.(默认值) (AFV)

示例

HDMI 1 输入画面静音

```
/audioMixer/setHDMI1State 1
```

注:浮点数将向下取整 /audioMixer/setHDMI1State 1.9 = /audioMixer/setHDMI1State 1

setHDMI1Volume

控制 HDMI 1 画面音量。

地址

```
/audioMixer/setHDMI1Volume [volume]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Float	音量 DB 值，-40 ~ 10

示例

设置 HDMI 1 画面音量为 -10 DB

```
/audioMixer/setHDMI1Volume -10
```

注:浮点数将向下取整 /audioMixer/setHDMI1Volume 1.9 = /audioMixer/setHDMI1Volume 1

setHDMI2State

控制 HDMI 2 画面音频状态。

地址

```
/audioMixer/setHDMI2State [state]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	音频状态，0:始终混合该音频 (不静音) 1: 始终不混合该音频 (静音) 2: 表示当前场景有此音频跟随的画面时，才混合该音频.(默认值) (AFV)

示例

HDMI 2 输入画面静音

```
/audioMixer/setHDMI2State 1
```

注:浮点数将向下取整 /audioMixer/setHDMI2State 1.9 = /audioMixer/setHDMI2State 1

setHDMI2Volume

控制 HDMI 2 画面音量。

地址

```
/audioMixer/setHDMI2Volume [volume]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Float	音量 DB 值，-40 ~ 10

示例

设置 HDMI 2 画面音量为 -10 DB

```
/audioMixer/setHDMI2Volume -10
```

注:浮点数将向下取整 /audioMixer/setHDMI2Volume 1.9 = /audioMixer/setHDMI2Volume 1

setMicState

控制麦克风输入音频状态。

地址

```
/audioMixer/setMicState [state]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	音频状态，0:始终混合该音频 (不静音) 1: 始终不混合该音频 (静音)

示例

麦克风音频输入静音

```
/audioMixer/setMicState 1
```

注:浮点数将向下取整 /audioMixer/setMicState 1.9 = /audioMixer/setMicState 1

setMicVolume

控制麦克风音频音量。

地址

```
/audioMixer/setMicVolume [volume]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Float	音量 DB 值，-40 ~ 10

示例

设置麦克风音频音量为 -10 DB

```
/audioMixer/setMicVolume -10
```

注:浮点数将向下取整 /audioMixer/setMicVolume 1.9 = /audioMixer/setMicVolume 1

setMonitorDevice

选择监听设备。

地址

```
/audioMixer/setMonitorDevice [index number]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	音频输出设备顺序，1、2、3...

示例

设置耳机插孔接入设备监听

```
/audioMixer/setMonitorDevice 1
```

注:浮点数将向下取整 /audioMixer/setMonitorDevice 1.9 = /audioMixer/setMonitorDevice 1

setMonitorState

控制监听音频状态。

地址

```
/audioMixer/setMonitorState [state]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	音频状态，0:始终混合该音频 (不静音) 1: 始终不混合该音频 (静音)

示例

监听音频静音

```
/audioMixer/setMonitorState 1
```

注:浮点数将向下取整 /audioMixer/setMonitorState 1.9 = /audioMixer/setMonitorState 1

setMonitorVolume

控制监听音频音量。

地址

```
/audioMixer/setMonitorVolume [volume]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Float	音量 DB 值，-40 ~ 10

示例

设置监听音频音量为 -10 DB

```
/audioMixer/setMonitorVolume -10
```

注:浮点数将向下取整 /audioMixer/setMonitorVolume 1.9 = /audioMixer/setMonitorVolume 1

setPreviewState

控制预览画面音频状态。

地址

```
/audioMixer/setPreviewState [state]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	音频状态，0:始终混合该音频 (不静音) 1: 始终不混合该音频 (静音)

示例

预览输出画面静音

```
/audioMixer/setPreviewState 1
```

注:浮点数将向下取整 /audioMixer/setPreviewState 1.9 = /audioMixer/setPreviewState 1

setPreviewVolume

控制预览画面音量。

地址

```
/audioMixer/setPreviewVolume [volume]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Float	音量 DB 值，-40 ~ 10

示例

设置预览画面音量为 -10 DB

```
/audioMixer/setPreviewVolume -10
```

注:浮点数将向下取整 /audioMixer/setPreviewVolume 1.9 = /audioMixer/setPreviewVolume 1

setProgramState

控制直播画面音频状态。

地址

```
/audioMixer/setProgramState [state]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	音频状态，0:始终混合该音频 (不静音) 1: 始终不混合该音频 (静音)

示例

直播输出画面静音

```
/audioMixer/setProgramState 1
```

注:浮点数将向下取整 /audioMixer/setProgramState 1.9 = /audioMixer/setProgramState 1

setProgramVolume

控制直播画面音量。

地址

```
/audioMixer/setProgramVolume [volume]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Float	音量 DB 值，-40 ~ 10

示例

设置直播画面音量为 -10 DB

```
/audioMixer/setProgramVolume -10
```

注:浮点数将向下取整 /audioMixer/setProgramVolume 1.9 = /audioMixer/setProgramVolume 1

first

播放第一首背景音乐。

地址

```
/bgm/first
```

参数

无

示例

播放第一首背景音乐

```
/bgm/first
```

last

播放最后一首背景音乐。

地址

```
/bgm/last
```

参数

无

示例

播放最后一首背景音乐

```
/bgm/last
```

next

播放下一首背景音乐。

地址

```
/bgm/next
```

参数

无

示例

播放下一首背景音乐

```
/bgm/next
```

pause

暂停播放背景音乐。

地址

```
/bgm/pause
```

参数

无

示例

暂停播放背景音乐

```
/bgm/pause
```

play

开始播放或恢复播放背景音乐。

地址

```
/bgm/play
```

参数

无

示例

播放背景音乐

```
/bgm/play
```

playAction

播放或暂停播放背景音乐。

地址

```
/bgm/playAction
```

参数

无

示例

播放或暂停播放背景音乐

```
/bgm/playAction
```

previous

播放上一首背景音乐。

地址

```
/bgm/previous
```

参数

无

示例

播放上一首背景音乐

```
/bgm/previous
```

setPolicy

设置背景音乐播放策略。

地址

```
/bgm/setPolicy [type]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	背景音乐播放策略类型，0:列表循环 1:单曲循环 2:随机播放

示例

设置背景音乐随机播放

```
/bgm/setPolicy 2
```

注:浮点数将向下取整 /bgm/setPolicy 1.9 = /bgm/setPolicy 1

switchByIndex

播放指定的背景音乐。

地址

```
/bgm/switchByIndex [index number]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	音乐在播放列表中的索引，1、2...

示例

播放第二首音乐

```
/bgm/switchByIndex 2
```

注:浮点数将向下取整 /bgm/switchByIndex 1.9 = /bgm/switchByIndex 1

clear

取消叠加所有GFX到直播画面。

地址

```
/gfx/clear
```

参数

无

示例

取消叠加所有GFX到直播画面

```
/gfx/clear
```

dismissByIndex

取消叠加指定GFX到直播画面。

地址

```
/gfx/dismissByIndex [index number]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	GFX在列表中的索引，1、2...

示例

取消叠加第二个GFX到直播画面

```
/gfx/dismissByIndex 2
```

注:浮点数将向下取整 /gfx/dismissByIndex 1.9 = /gfx/dismissByIndex 1

dismissByName

根据名称取消叠加指定GFX到直播画面。

地址

```
/gfx/dismissByName [GFX name]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	GFX 名称

示例

取消叠加名为“new_gfx”的GFX到直播画面

```
/gfx/dismissByName new_gfx
```

showByIndex

叠加指定GFX到直播画面。

地址

```
/gfx/showByIndex [index number]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	GFX在列表中的索引，1、2...

示例

叠加第二个GFX到直播画面

```
/gfx/switchByIndex 2
```

注:浮点数将向下取整 /gfx/showByIndex 1.9 = /gfx/showByIndex 1

showByName

根据名称叠加指定GFX到直播画面。

地址

```
/gfx/showByName [GFX name]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	GFX 名称

示例

叠加名为“new_gfx”的GFX到直播画面

```
/gfx/showByName new_gfx
```

switchByIndex

根据索引叠加或取消指定GFX到直播画面。

地址

```
/gfx/switchByIndex [index number]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	GFX在列表中的索引，1、2...

示例

叠加或取消第二个GFX到直播画面

```
/gfx/switchByIndex 2
```

注:浮点数将向下取整 /gfx/switchByIndex 1.9 = /gfx/switchByIndex 1

switchByName

根据名称叠加或取消指定GFX到直播画面。

地址

```
/gfx/switchByName [GFX name]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	GFX 名称

示例

叠加或取消名为“new_gfx”的GFX到直播画面

```
/gfx/switchByName new_gfx
```

adjustBall

修改坏球数。

地址

```
/scoreboard/adjustBall [change ball] [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	坏球数变化，正值为加分，负值为减分
argument 2	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 3	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

坏球数加1

```
/scoreboard/adjustBall 1
```

注:浮点数将向下取整 /scoreboard/adjustBall 1.9 = /scoreboard/adjustBall 1

adjustGuestTeamScore

修改客队比分。

地址

```
/scoreboard/adjustGuestTeamScore [change score] [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	比分变化，正值为加分，负值为减分
argument 2	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 3	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

客队增加2分

```
/scoreboard/adjustGuestTeamScore 2
```

注:浮点数将向下取整 /scoreboard/adjustGuestTeamScore 1.9 = /scoreboard/adjustGuestTeamScore 1

adjustHomeTeamScore

修改主队比分。

地址

```
/scoreboard/adjustHomeTeamScore [change score] [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	比分变化，正值为加分，负值为减分
argument 2	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 3	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

主队增加2分

```
/scoreboard/adjustHomeTeamScore 2
```

注:浮点数将向下取整 /scoreboard/adjustHomeTeamScore 1.9 = /scoreboard/adjustHomeTeamScore 1

adjustOut

修改棒球出局数。

地址

```
/scoreboard/adjustOut [change out] [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	出局数变化，正值为加，负值为减
argument 2	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 3	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

出局数加1

```
/scoreboard/adjustOut 1
```

注:浮点数将向下取整 /scoreboard/adjustOut 1.9 = /scoreboard/adjustOut 1

adjustStrike

修改好球数。

地址

```
/scoreboard/adjustStrike [change strike] [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	好球数变化，正值为加分，负值为减分
argument 2	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 3	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

好球数加1

```
/scoreboard/adjustStrike 1
```

注:浮点数将向下取整 /scoreboard/adjustStrike 1.9 = /scoreboard/adjustStrike 1

dismissBallStrike

隐藏棒球投球数。

地址

```
/scoreboard/dismissBallStrike [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

隐藏棒球投球数

```
/scoreboard/dismissBallStrike
```

dismissGameName

隐藏比赛名称。

地址

```
/scoreboard/dismissGameName [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

隐藏比赛名称

```
/scoreboard/dismissGameName
```

dismissGameTime

隐藏比赛计时时间。

地址

```
/scoreboard/dismissGameTime [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

隐藏比赛计时时间

```
/scoreboard/dismissGameTime
```

dismissInning

隐藏棒球局数。

地址

```
/scoreboard/dismissInning [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

隐藏棒球局数

```
/scoreboard/dismissInning
```

dismissOnBaseRunners

隐藏棒球跑垒情况。

地址

```
/scoreboard/dismissOnBaseRunners [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

隐藏棒球跑垒情况

```
/scoreboard/dismissOnBaseRunners
```

dismissOut

隐藏棒球出局数。

地址

```
/scoreboard/dismissOut [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

隐藏棒球出局数

```
/scoreboard/dismissOut
```

firstPeriod

转到第一场或棒球的第一局上半局。

地址

```
/scoreboard/firstPeriod [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

转到第一场或棒球的第一局上半局

```
/scoreboard/firstPeriod
```

gameTimeAction

启动、继续或暂停比赛计时。

地址

```
/scoreboard/gameTimeAction [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

启动比赛计时

```
/scoreboard/gameTimeAction
```

lastPeriod

转到最后一场次（不支持棒球）。

地址

```
/scoreboard/lastPeriod [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

转到最后一场次

```
/scoreboard/lastPeriod
```

nextPeriod

转到下一场次或棒球的下一个半局。

地址

```
/scoreboard/nextPeriod [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

转到下一场次或棒球的下一个半局

```
/scoreboard/nextPeriod
```

pauseGameTime

暂停比赛计时。

地址

```
/scoreboard/pauseGameTime [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

暂停比赛计时

```
/scoreboard/pauseGameTime
```

playGameTime

启动或继续比赛计时。

地址

```
/scoreboard/playGameTime [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

启动比赛计时

```
/scoreboard/playGameTime
```

previousPeriod

转到上一场次或棒球的上一个半局。

地址

```
/scoreboard/previousPeriod [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

转到上一场次或棒球的上一个半局

```
/scoreboard/previousPeriod
```

reset

重置记分牌。

地址

```
/scoreboard/reset [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

重置记分牌

```
/scoreboard/reset
```

resetGameTime

重置记分牌比赛时间。

地址

```
/scoreboard/resetGameTime [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

重置记分牌比赛时间

```
/scoreboard/resetGameTime
```

resetPitchCount

清空棒球投球数。

地址

```
/scoreboard/resetPitchCount [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

清空棒球投球数

```
/scoreboard/resetPitchCount
```

setCountDownTime

设置比赛倒计时时间。

地址

```
/scoreboard/setCountDownTime [duration] [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	倒计时的时长，ms
argument 2	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 3	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

设置比赛倒计时的时长为10分钟

```
/scoreboard/setCountDownTime 600000
```

注:浮点数将向下取整 /scoreboard/setCountDownTime 1.9 = /scoreboard/setCountDownTime 1

setFootballStoppageTime

设置足球记分牌补时时间。

地址

```
/scoreboard/setFootballStoppageTime [seconds] [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	补时时间，单位:秒
argument 2	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 3	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

设置足球记分牌补时时间为 1 分钟。

```
/scoreboard/setFootballStoppageTime 60
```

setGameTime

设置比赛时间（正计时）。

地址

```
/scoreboard/setGameTime [duration] [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	比赛时间，ms
argument 2	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 3	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

设置比赛时间为10分钟

```
/scoreboard/setGameTime 600000
```

注:浮点数将向下取整 /scoreboard/setGameTime 1.9 = /scoreboard/setGameTime 1

setGuestTeamScore

设置客队比分。

地址

```
/scoreboard/setGuestTeamScore [score] [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	客队比分
argument 2	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 3	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

设置客队比分为10分

```
/scoreboard/setGuestTeamScore 10
```

注:浮点数将向下取整 /scoreboard/setGuestTeamScore 1.9 = /scoreboard/setGuestTeamScore 1

setHomeTeamScore

设置主队比分。

地址

```
/scoreboard/setHomeTeamScore [score] [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	主队比分
argument 2	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 3	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

设置主队比分为10分

```
/scoreboard/setHomeTeamScore 10
```

注:浮点数将向下取整 /scoreboard/setHomeTeamScore 1.9 = /scoreboard/setHomeTeamScore 1

setOnBaseRunners

跑垒设置。

地址

```
/scoreboard/setOnBaseRunners [position] [true/false] [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	位置，1:一垒 2:二垒 3:三垒
argument 2	Boolean	是否上垒， true:是 false:否
argument 3	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 4	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

一垒上垒

```
/scoreboard/setOnBaseRunners 1 true
```

注:浮点数将向下取整 /scoreboard/setOnBaseRunners 1.9 true = /scoreboard/setOnBaseRunners 1 true

setPeriod

转到指定场次或局数。

地址

```
/scoreboard/setPeriod [index] [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	场次在列表中的位置，1、2、3... 棒球记分牌局数，1：第一局上半场、 2：第一局下半场、 3：第二局上半场 ...
argument 2	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 3	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

棒球转到第一局下半场

```
/scoreboard/setPeriod 2
```

注:浮点数将向下取整 /scoreboard/period 1.9 = /scoreboard/period 1

setTimeFormat

设置时间格式。

地址

```
/scoreboard/setTimeFormat [type] [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	时间格式。 0：h:mm:ss（时:分:秒） 1：mm:ss （分:秒） 2：mm:ss.d （分:秒.十分之一秒） 3：mm:ss，ss.d （分:秒，不足一分钟时显示：秒.十分之一秒）
argument 2	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 3	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

设置时间格式为 h:mm:ss

```
/scoreboard/setTimeFormat 0
```

注:浮点数将向下取整 /scoreboard/setTimeFormat 1.9 = /scoreboard/setTimeFormat 1

showBallStrike

显示棒球投球数。

地址

```
/scoreboard/showBallStrike [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

显示棒球投球数

```
/scoreboard/showBallStrike
```

showFootballStagePlayer

显示足球记分牌换人。

地址

```
/scoreboard/showFootballStagePlayer [show/dismiss] [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Boolean	是否显示换人，true:显示 false:隐藏
argument 2	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 3	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

显示足球记分牌换人。

```
/scoreboard/showFootballStagePlayer true
```

showFootballStoppageTime

显示足球记分牌补时时间。

地址

```
/scoreboard/showFootballStoppageTime [show/dismiss] [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Boolean	是否显示补时时间，true:显示 false:隐藏
argument 2	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 3	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

显示足球记分牌补时时间。

```
/scoreboard/showFootballStoppageTime true
```

showGameName

显示比赛名称。

地址

```
/scoreboard/showGameName [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

显示比赛名称

```
/scoreboard/showGameName
```

showGameTime

显示比赛计时时间。

地址

```
/scoreboard/showGameTime [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

显示比赛计时时间

```
/scoreboard/showGameTime
```

showInning

显示棒球局数。

地址

```
/scoreboard/showInning [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

显示棒球局数

```
/scoreboard/showInning
```

showOnBaseRunners

显示棒球跑垒情况。

地址

```
/scoreboard/showOnBaseRunners [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

显示棒球跑垒情况

```
/scoreboard/showOnBaseRunners
```

showOut

显示棒球出局数。

地址

```
/scoreboard/showOut [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

显示棒球出局数

```
/scoreboard/showOut
```

switchTimingMode

切换比赛计时模式。

地址

```
/scoreboard/switchTimingMode [timing mode] [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	比赛计时模式，0:正计时 1:倒计时
argument 2	String	记分牌画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局记分牌
argument 3	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有记分牌时需要

示例

设置比赛计时模式为倒计时

```
/scoreboard/switchTimingMode 1
```

注:浮点数将向下取整 /scoreboard/switchTimingMode 1.9 = /scoreboard/switchTimingMode 1

pause

暂停计时器。

地址

```
/timer/pause [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	计时器画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局计时器
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有计时器时需要

示例

暂停计时器

```
/timer/pause
```

play

启动或恢复计时器。

地址

```
/timer/play [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	计时器画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局计时器
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有计时器时需要

示例

启动计时器

```
/timer/play
```

playAction

启动、恢复或暂停计时器。

地址

```
/timer/playAction [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	计时器画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局计时器
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有计时器时需要

示例

启动计时器

```
/timer/playAction
```

reset

重置计时器。

地址

```
/timer/reset [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	计时器画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局计时器
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有计时器时需要

示例

重置计时器

```
/timer/reset
```

pause

暂停秒表。

地址

```
/stopwatch/pause [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	秒表画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局秒表
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有秒表时需要

示例

暂停秒表

```
/stopwatch/pause
```

play

启动或恢复秒表。

地址

```
/stopwatch/play [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	秒表画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局秒表
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有秒表时需要

示例

启动秒表

```
/stopwatch/play
```

playAction

启动、恢复或暂停秒表。

地址

```
/stopwatch/playAction [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	秒表画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局秒表
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有秒表时需要

示例

启动秒表

```
/stopwatch/playAction
```

reset

重置秒表。

地址

```
/stopwatch/reset [uuid] [sceneId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	秒表画面唯一标识，非必要参数，无此内容时视为控制叠加到直播画面上的全局秒表
argument 2	String	场景唯一标识，非必要参数，仅在场景私有秒表时需要

示例

重置秒表

```
/stopwatch/reset
```

downAction

当前直播画面中的网页内容响应下方向键（向下滚动）。

地址

```
/htmlGraphics/downAction
```

参数

无

示例

当前直播画面中的网页内容向下滚动

```
/htmlGraphics/downAction
```

endAction

当前直播画面中的网页内容响应 End 键（滚到页面底部）。

地址

```
/htmlGraphics/endAction
```

参数

无

示例

当前直播画面中的网页内容滚到页面底部

```
/htmlGraphics/endAction
```

goBack

当前直播画面中的网页内容回退。

地址

```
/htmlGraphics/goBack
```

参数

无

示例

当前直播画面中的网页内容回退

```
/htmlGraphics/goBack
```

goForward

当前直播画面中的网页内容前进。

地址

```
/htmlGraphics/goForward
```

参数

无

示例

当前直播画面中的网页内容前进。

```
/htmlGraphics/goForward
```

homeAction

当前直播画面中的网页内容响应 Home 键（滚到页面顶部）。

地址

```
/htmlGraphics/homeAction
```

参数

无

示例

当前直播画面中的网页内容滚到页面顶部

```
/htmlGraphics/homeAction
```

leftAction

当前直播画面中的网页内容响应左方向键（向左滚动）。

地址

```
/htmlGraphics/leftAction
```

参数

无

示例

当前直播画面中的网页内容向左滚动

```
/htmlGraphics/leftAction
```

pageDownAction

当前直播画面中的网页内容响应 PgDn 键（向下翻页）。

地址

```
/htmlGraphics/pageDownAction
```

参数

无

示例

当前直播画面中的网页内容向下翻页

```
/htmlGraphics/pageDownAction
```

pageUpAction

当前直播画面中的网页内容响应 PgUp 键（向上翻页）。

地址

```
/htmlGraphics/pageUpAction
```

参数

无

示例

当前直播画面中的网页内容向上翻页

```
/htmlGraphics/pageUpAction
```

reload

当前直播画面中的网页内容重新加载。

地址

```
/htmlGraphics/reload
```

参数

无

示例

当前直播画面中的网页内容重新加载。

```
/htmlGraphics/reload
```

reset

当前直播画面中的网页内容恢复默认大小。

地址

```
/htmlGraphics/reset
```

参数

无

示例

当前直播画面中的网页内容恢复默认大小。

```
/htmlGraphics/reset
```

rightAction

当前直播画面中的网页内容响应右方向键（向右滚动）。

地址

```
/htmlGraphics/rightAction
```

参数

无

示例

当前直播画面中的网页内容向右滚动

```
/htmlGraphics/rightAction
```

scale

控制当前直播画面中的网页内容缩放。

地址

```
/htmlGraphics/scale [scale]
```

	类型	说明
argument 1	Float	缩放比例，0.25~5.0

示例

当前直播画面中的网页内容放大2倍

```
/htmlGraphics/scale 2
```

注:浮点数将向下取整 /htmlGraphics/scale 1.9 = /htmlGraphics/scale 1

upAction

当前直播画面中的网页内容响应上方向键（向上滚动）。

地址

```
/htmlGraphics/upAction
```

参数

无

示例

当前直播画面中的网页内容向上滚动

```
/htmlGraphics/upAction
```

addEvent

保存精彩瞬间。

地址

```
/replay/addEvent [duration]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	精彩瞬间持续时长，秒，3~60

示例

保存5s的精彩瞬间

```
/replay/addEvent 5
```

注:浮点数将向下取整 /replay/addEvent 5.9 = /replay/addEvent 5

addTag

创建标签。

地址

```
/replay/addTag [tag]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	标签。

示例

创建名称为 tagName 的标签

```
/replay/addTag tagName
```

backward

快退。

地址

```
/replay/backward [seconds]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	快退步长，单位：毫秒。非必要参数，为0或无此参数时，使用设备预置的步长。

示例

快退5秒

```
/replay/backward 5000
```

注:浮点数将向下取整 /replay/backward 1.9 = /replay/backward 1

enterReplayMode

进入回放工作模式。

地址

```
/replay/enterReplayMode [playStyle]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	回放方式，非必要参数，仅在双镜头回放时生效，默认值-1 0：仅回放镜头1； 1：仅回放镜头2； 2：先回放镜头1，再回放镜头2； 3：先回放镜头2，再回放镜头1； 4：同时回放镜头1和2 （左右或上下组合画面） 5：同时回放镜头2和1（左右或上下组合画面）

示例

进入回放工作模式

```
/replay/enterReplayMode
```

exitReplayMode

退出回放工作模式。

地址

```
/replay/exitReplayMode
```

参数

无

示例

退出回放工作模式

```
/replay/exitReplayMode
```

exportEvent

将当前快速回放内容保存为精彩事件。

地址

```
/replay/exportEvent
```

参数

无

示例

将当前快速回放内容保存为精彩事件

```
/replay/exportEvent
```

forward

快进。

地址

```
/replay/forward [seconds]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	快进步长，单位：毫秒。非必要参数，为0或无此参数时，使用设备预置的步长。

示例

快进5秒

```
/replay/forward 5000
```

注:浮点数将向下取整 /replay/forward 1.9 = /replay/forward 1

micMuteAction

回放时，静音或取消静音麦克风。

地址

```
/replay/micMuteAction
```

参数

无

示例

静音麦克风

```
/replay/micMuteAction
```

muteAction

将回放内容静音或取消静音。

地址

```
/replay/muteAction
```

参数

无

示例

将回放内容静音

```
/replay/muteAction
```

muteAudio

将回放内容静音。

地址

```
/replay/muteAudio
```

参数

无

示例

将回放内容静音

```
/replay/muteAudio
```

muteMic

回放时静音麦克风。

地址

```
/replay/muteMic
```

参数

无

示例

回放时静音麦克风

```
/replay/muteMic
```

nextFrame

前进一帧（仅在暂停回放时生效，3.0及其以上版本固件支持）。

地址

```
/replay/nextFrame
```

参数

无

示例

前进一帧

```
/replay/nextFrame
```

pause

进行快速回放或回放精彩事件时，暂停播放内容。

地址

```
/replay/pause
```

参数

无

示例

进行快速回放或回放精彩事件时，暂停播放内容。

```
/replay/pause
```

play

进行快速回放或回放精彩事件时，继续播放内容。

地址

```
/replay/play
```

参数

无

示例

进行快速回放或回放精彩事件时，继续播放内容。

```
/replay/play
```

playAction

进行快速回放或回放精彩事件时，暂停或继续播放内容。

地址

```
/replay/playAction
```

参数

无

示例

进行快速回放或回放精彩事件时，继续播放内容。

```
/replay/playAction
```

previousFrame

后退一帧（仅在暂停回放时生效，3.0及其以上版本固件支持）。

地址

```
/replay/previousFrame
```

参数

无

示例

后退一帧

```
/replay/previousFrame
```

removeAllEvents

删除所有精彩事件。

地址

```
/replay/removeAllEvents
```

参数

无

示例

删除所有精彩事件

```
/replay/removeAllEvents
```

removeEvents

删除精彩事件。

地址

```
/replay/removeEvents [index]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	精彩事件下标（1、2、3...），多个时以英文','分割

示例

删除第一个（最近添加的）精彩事件

```
/replay/removeEvents 1
```

删除第二和第四个精彩事件

```
/replay/removeEvents 2,4
```

removeEventsById

删除精彩事件。

地址

```
/replay/removeEventsById [replayRecordId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	精彩事件唯一标识，多个时以英文','分割

示例

删除ID为54精彩事件

```
/replay/removeEvents 54
```

删除ID为53、54精彩事件

```
/replay/removeEvents 53,54
```

removeEventsByTime

删除某段时间区间内的精彩事件。

地址

```
/replay/removeEventsByTime [startTimestamp] [endTimestamp]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Long	时间区间开始位置，Unix时间戳
argument 2	Long	时间区间结束位置，Unix时间戳，为0时视为自开始时间到当前时间

示例

删除自 2024-01-01T00:00:00Z 到当前的所有精彩事件

```
/replay/removeEventsByTime 1704067200000 0
```

removeTag

删除标签。

地址

```
/replay/removeTag [tag]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	标签。

示例

删除名称为 tagName 的标签

```
/replay/removeTag tagName
```

replayAllEvents

回放所有精彩事件。

地址

```
/replay/replayAllEvents [playStyle] [endPolicy] [timeInMin]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	回放方式，非必要参数，仅在双镜头回放时生效，默认值-1 0：仅回放镜头1； 1：仅回放镜头2； 2：先回放镜头1，再回放镜头2； 3：先回放镜头2，再回放镜头1； 4：同时回放镜头1和2 （左右或上下组合画面） 5：同时回放镜头2和1（左右或上下组合画面）
argument 2	Int	结束策略，非必要参数，默认采用系统设置中配置 0：结束，仅回放多个事件时生效； 1：循环播放，仅回放多个事件时生效； 3：循环播放一段时间后结束，仅回放多个事件时生效
argument 3	Int	持续时间，非必要参数，单位：分钟。仅在endPolicy为3时生效

示例

回放所有精彩事件

```
/replay/replayAllEvents
```

replayEvent

回放指定的精彩事件。

地址

```
/replay/replayEvent [index] [playStyle]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	精彩事件在事件列表中的位置，1、2、3... “精彩事件”的位置是按照添加时间倒序排列的，1 表示最后一个添加的精彩事件，2 表示倒数第二个，依此类推。
argument 2	Int	回放方式，非必要参数，仅在双镜头回放时生效，默认值-1 0：仅回放镜头1； 1：仅回放镜头2； 2：先回放镜头1，再回放镜头2； 3：先回放镜头2，再回放镜头1； 4：同时回放镜头1和2 （左右或上下组合画面） 5：同时回放镜头2和1（左右或上下组合画面）

示例

回放倒数第2个精彩事件

```
/replay/replayEvent 2
```

注:浮点数将向下取整 /replay/replayEvent 1.9 = /replay/replayEvent 1

replayEventById

回放指定的精彩事件。

地址

```
/replay/replayEventById [replayRecordId] [playStyle]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	精彩事件唯一标识。
argument 2	Int	回放方式，非必要参数，仅在双镜头回放时生效，默认值-1 0：仅回放镜头1； 1：仅回放镜头2； 2：先回放镜头1，再回放镜头2； 3：先回放镜头2，再回放镜头1； 4：同时回放镜头1和2 （左右或上下组合画面） 5：同时回放镜头2和1（左右或上下组合画面）

示例

回放ID为54的精彩事件

```
/replay/replayEventById 54
```

replayEvents

回放多个精彩事件。

地址

```
/replay/replayEvents [index] [playStyle]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	精彩事件在事件列表中的位置，1、2、3...，多个时以应为逗号隔开 “精彩事件”的位置是按照添加时间倒序排列的，1 表示最后一个添加的精彩事件，2 表示倒数第二个，依此类推。
argument 2	Int	回放方式，非必要参数，仅在双镜头回放时生效，默认值-1 0：仅回放镜头1； 1：仅回放镜头2； 2：先回放镜头1，再回放镜头2； 3：先回放镜头2，再回放镜头1； 4：同时回放镜头1和2 （左右或上下组合画面） 5：同时回放镜头2和1（左右或上下组合画面）
argument 3	Int	结束策略，非必要参数，默认采用系统设置中配置 0：结束，仅回放多个事件时生效； 1：循环播放，仅回放多个事件时生效； 3：循环播放一段时间后结束，仅回放多个事件时生效
argument 4	Int	持续时间，非必要参数，单位:分钟.仅在endPolicy为3时生效

示例

回放最后添加的两个精彩事件

```
/replay/replayEvents 1,2
```

replayEventsById

回放多个精彩事件。

地址

```
/replay/replayEventsById [ids] [playStyle]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	精彩事件唯一标识，多个时以英文','分割
argument 2	Int	回放方式，非必要参数，仅在双镜头回放时生效，默认值-1 0：仅回放镜头1； 1：仅回放镜头2； 2：先回放镜头1，再回放镜头2； 3：先回放镜头2，再回放镜头1； 4：同时回放镜头1和2 （左右或上下组合画面） 5：同时回放镜头2和1（左右或上下组合画面）
argument 3	Int	结束策略，非必要参数，默认采用系统设置中配置 0：结束，仅回放多个事件时生效； 1：循环播放，仅回放多个事件时生效； 3：循环播放一段时间后结束，仅回放多个事件时生效
argument 4	Int	持续时间，非必要参数，单位:分钟.仅在endPolicy为3时生效

示例

回放ID为54、55的两个精彩事件

```
/replay/replayEventsById 54,55
```

replayEventsLast

回放最近添加的多个精彩事件。

地址

```
/replay/replayEventsLast [count] [playStyle]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	需要回放的精彩事件个数，为 0 时视为回放所有精彩事件。
argument 2	Int	回放方式，非必要参数，仅在双镜头回放时生效，默认值-1 0：仅回放镜头1； 1：仅回放镜头2； 2：先回放镜头1，再回放镜头2； 3：先回放镜头2，再回放镜头1； 4：同时回放镜头1和2 （左右或上下组合画面） 5：同时回放镜头2和1（左右或上下组合画面）

示例

回放最后添加的两个精彩事件

```
/replay/replayEventsLast 2
```

replayFromSecondsAgo

自缓冲区结束点前 N 秒进入回放。

地址

```
/replay/replayFromSecondsAgo [seconds] [playStyle]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	秒，3~60
argument 2	Int	回放方式，非必要参数，仅在双镜头回放时生效，默认值-1 0：仅回放镜头1； 1：仅回放镜头2； 2：先回放镜头1，再回放镜头2； 3：先回放镜头2，再回放镜头1； 4：同时回放镜头1和2 （左右或上下组合画面） 5：同时回放镜头2和1（左右或上下组合画面）

示例

自缓冲区结束点前5秒进入回放

```
/replay/replayFromSecondsAgo 5
```

注:浮点数将向下取整 /replay/replayFromSecondsAgo 1.9 = /replay/replayFromSecondsAgo 1

replayLastEvent

回放最后一个精彩事件。

地址

```
/replay/replayLastEvent [playStyle]
```

参数

	类型	说明
argument 1	回放方式，非必要参数，仅在双镜头回放时生效，默认值-1 0：仅回放镜头1； 1：仅回放镜头2； 2：先回放镜头1，再回放镜头2； 3：先回放镜头2，再回放镜头1； 4：同时回放镜头1和2 （左右或上下组合画面） 5：同时回放镜头2和1（左右或上下组合画面）	

示例

回放最后一个精彩事件

```
/replay/replayLastEvent
```

rewindToStart

回退到起始位置。

地址

```
/replay/rewindToStart
```

参数

无

示例

回到起始位置

```
/replay/rewindToStart
```

seek

设置回放进度。

地址

```
/replay/seek [progress]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	回放进度，单位：毫秒

示例

回到回放内容的第5秒

```
/replay/seek 5000
```

注:浮点数将向下取整 /replay/seek 1.9 = /replay/seek 1

setSpeed

设置播放速度。

地址

```
/replay/setSpeed [replay speed]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Float	播放速度，0 ~ 1

示例

设置播放速度为 0.1 倍

```
/replay/setSpeed 0.1
```

switchCamera

选择回放画面。

地址

```
/replay/switchCamera [lens index]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	回放画面的组合模式 0：仅镜头 1 1：仅镜头 2 4：镜头1和2的左右或上下组合画面 2 5：镜头2和1的左右或上下组合画面

示例

选择镜头1为回放画面

```
/replay/switchCamera 0
```

注:浮点数将向下取整 /replay/switchCamera 1.9 = /replay/switchCamera 1

unmuteAudio

取消回放内容的静音。

地址

```
/replay/unmuteAudio
```

参数

无

示例

取消回放内容的静音

```
/replay/unmuteAudio
```

unmuteMic

回放时取消静音麦克风。

地址

```
/replay/unmuteMic
```

参数

无

示例

回放时取消静音麦克风

```
/replay/unmuteMic
```

updateEventName

修改精彩事件名称。

地址

```
/replay/updateEventName [replayRecordId] [name]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	精彩事件唯一标识
argument 2	String	精彩事件名称

示例

修改ID为54的精彩事件名称为name

```
/replay/updateEventName 54 name
```

updateEventTag

修改精彩事件标签。

地址

```
/replay/updateEventTag [replayRecordId] [tag]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	精彩事件唯一标识
argument 2	String	标签，多个以英文逗号隔开。最大不超过3个

示例

修改ID为54的精彩事件标签为tag1、tag2

```
/replay/updateEventTag 54 tag1,tag2
```

updateRating

修改精彩事件评分。

地址

```
/replay/updateRating [replayRecordId] [rating]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	精彩事件唯一标识
argument 2	Double	评分，0~5

示例

修改ID为54的精彩事件评分为5

```
/replay/updateRating 54 5
```

updateTeamName

修改精彩事件的队伍名称。

地址

```
/replay/updateTeamName [replayRecordId] [name]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	精彩事件唯一标识
argument 2	String	队伍名称

示例

修改ID为54的精彩事件的队伍名称为Team1

```
/replay/updateTeamName 54 Team1
```

AIHumanTrackingAction

启动或关闭人工智能跟踪（OBSBOT 相机）。

地址

```
/ptz/AIHumanTrackingAction
```

参数

无

示例

启动人工智能跟踪

```
/ptz/AIHumanTrackingAction
```

autoFocus

自动聚焦。

地址

```
/ptz/autoFocus
```

参数

无

示例

自动聚焦

```
/ptz/autoFocus
```

focusExact

设置聚焦位置。

地址

```
/ptz/focusExact [focus value]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Float	聚焦位置，取值范围 0 ~ 1 （数值越大距离越远）

示例

设置聚焦位置为最远

```
/ptz/focusExact 1.0
```

focusFar

> V3.0及以上版本弃用，请使用focusExact。

拉远焦距。

地址

```
/ptz/focusFar [speed]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Float	速度，0~1

示例

以0.5速度拉远焦距

```
/ptz/focusFar 0.5
```

focusNear

> V3.0及以上版本弃用，请使用focusExact。

推近焦距。

地址

```
/ptz/focusNear [speed]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Float	速度，0~1

示例

以0.5速度推近焦距

```
/ptz/focusNear 0.5
```

focusStop

> V3.0及以上版本弃用，请使用focusExact。

停止推近/拉远焦距。

地址

```
/ptz/focusStop
```

参数

无

示例

停止推近/拉远焦距

```
/ptz/focusStop
```

goToPreset

转到预设机位。

地址

```
/ptz/goToPreset [position]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	预设机位位置，1~9

示例

转到预设机位1

```
/ptz/goToPreset 1
```

注:浮点数将向下取整 /ptz/goToPreset 1.9 = /ptz/goToPreset 1

home

云台回到中心位置。

地址

```
/ptz/home
```

参数

无

示例

云台回到中心位置

```
/ptz/home
```

moveDown

云台移动，方向:下。

地址

```
/ptz/moveDown [speed]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Float	速度，0~1

示例

以0.5速度向下移动云台

```
/ptz/moveDown 0.5
```

moveDownLeft

云台移动，方向:左下。

地址

```
/ptz/moveDownLeft [speed]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Float	速度，0~1

示例

以0.5速度向左下方向移动云台

```
/ptz/moveDownLeft 0.5
```

moveDownRight

云台移动，方向:右下。

地址

```
/ptz/moveDownRight [speed]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Float	速度，0~1

示例

以0.5速度向右下方向移动云台

```
/ptz/moveDownRight 0.5
```

moveLeft

云台移动，方向:左。

地址

```
/ptz/moveLeft [speed]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Float	速度，0~1

示例

以0.5速度向左移动云台

```
/ptz/moveLeft 0.5
```

moveRight

云台移动，方向:右。

地址

```
/ptz/moveRight [speed]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Float	速度，0~1

示例

以0.5速度向右移动云台

```
/ptz/moveRight 0.5
```

moveStop

云台停止移动。

地址

```
/ptz/moveStop
```

参数

无

示例

云台停止移动

```
/ptz/moveStop
```

moveUp

云台移动，方向:上。

地址

```
/ptz/moveUp [speed]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Float	速度，0~1

示例

以0.5速度向上方移动云台

```
/ptz/moveUp 0.5
```

moveUpLeft

云台移动，方向:左上。

地址

```
/ptz/moveUpLeft [speed]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Float	速度，0~1

示例

以0.5速度向左上方向移动云台

```
/ptz/moveUpLeft 0.5
```

moveUpRight

云台移动，方向:右上。

地址

```
/ptz/moveUpRight [speed]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Float	速度，0~1

示例

以0.5速度向右上方向移动云台

```
/ptz/moveUpRight 0.5
```

phoneCameraExposureTargetBiasControl

设置曝光补偿（仅支持手机摄像头）。

地址

```
/ptz/phoneCameraExposureTargetBiasControl [value]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Float	设置值

示例

设置曝光补偿为 0.2

```
/ptz/phoneCameraExposureTargetBiasControl 0.2
```

phoneCameraFlashlightControl

启用/停止闪光灯（仅支持手机摄像头）。

地址

```
/ptz/phoneCameraFlashlightControl [enable]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Boolean	是否启用闪光灯，true:启用 false:停止

示例

启用闪光灯

```
/ptz/phoneCameraFlashlightControl true
或
/ptz/phoneCameraFlashlightControl 1
```

phoneCameraFocusLensControl

设置聚焦（仅支持手机摄像头）。

地址

```
/ptz/phoneCameraFocusLensControl [continuousAuto] [value]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Boolean	是否为自动模式，true:是 false:否
argument 1	Float	设置值，仅在非自动模式下生效

示例

设置为手动模式，值为0.5

```
/ptz/phoneCameraFocusLensControl false 0.5
或
/ptz/phoneCameraFocusLensControl 0 0.5
```

phoneCameraIsoControl

设置 ISO（仅支持手机摄像头）。

地址

```
/ptz/phoneCameraIsoControl [continuousAuto] [value]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Boolean	是否为自动模式，true:是 false:否
argument 1	Float	设置值，仅在非自动模式下生效

示例

设置为手动模式，值为100

```
/ptz/phoneCameraIsoControl false 100
或
/ptz/phoneCameraIsoControl 0 100
```

phoneCameraMute

设置是否采集音频（仅支持手机摄像头）。

地址

```
/ptz/phoneCameraMute [mute]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Boolean	是否采集音频，true:不采集音频 false:采集音频

示例

设置不采集音频

```
/ptz/phoneCameraMute true
或
/ptz/phoneCameraMute 1
```

phoneCameraRecord

启动/停止 录制（仅支持手机摄像头）。

地址

```
/ptz/phoneCameraRecord [mute]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Boolean	是否启动录制，true:启动 false:停止

示例

停止录制

```
/ptz/phoneCameraRecord false
或
/ptz/phoneCameraRecord 0
```

phoneCameraStabilizationControl

启用/停止 视频画面防抖（仅支持手机摄像头）。

地址

```
/ptz/phoneCameraStabilizationControl [enable]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Boolean	是否启用视频画面防抖，true:启用 false:停止

示例

启用视频画面防抖

```
/ptz/phoneCameraStabilizationControl true
或
/ptz/phoneCameraStabilizationControl 1
```

phoneCameraSwitchDevice

切换视频集采设备（仅支持手机摄像头)。

地址

```
/ptz/phoneCameraSwitchDevice [uniqueId]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	视频采集设备 ID

示例

选择 ID 为”com.apple.avfoundation.avcapturedevice.built-in_video:0“的视频集采设备

```
/ptz/phoneCameraSwitchDevice com.apple.avfoundation.avcapturedevice.built-in_video:0
```

phoneCameraWhiteBalanceControl

设置白平衡（仅支持手机摄像头）。

地址

```
/ptz/phoneCameraWhiteBalanceControl [mode] [value]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	白平衡模式，0:自定义 1:自动 2:白炽灯 3:日光灯 5:白天 6:多云
argument 1	Float	设置值，仅在自定义模式下生效

示例

设置为自定义模式，值为2000

```
/ptz/phoneCameraWhiteBalanceControl 0 2000
```

recordAction

开始或停止录制（OBSBOT Tail Air）。

地址

```
/ptz/recordAction
```

参数

无

示例

开始录制

```
/ptz/recordAction
```

reset

重置 OBSBOT 相机。

地址

```
/ptz/reset
```

参数

无

示例

重置 OBSBOT 相机

```
/ptz/reset
```

selectControl

在当前节目中，按设备唯一标识选择控制的设备。

地址

```
/ptz/selectControl [ID]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	PTZ 设备唯一标识

示例

选择当前节目中 ID 为 590a8d4ab3c242b7a4d3dc489b12e1ed 的 PTZ 设备

```
/ptz/selectControl 590a8d4ab3c242b7a4d3dc489b12e1ed
```

注: 设备重启或切换节目时，设备选择关系将被重置，控制 PTZ 设备前需要重新选择设备。

selectControlByIndex

在当前节目中，按序号选择控制的设备。

地址

```
/ptz/selectControlByIndex [index number]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	支持PTZ控制的图层在场景中的位置（自下而上），1、2、3...

示例

选择画面图层自下而上第一个PTZ设备

```
/ptz/selectControlByIndex 1
```

注:浮点数将向下取整 /ptz/selectControlByIndex 1.9 = /ptz/selectControlByIndex 1

注: 设备重启或切换节目时，设备选择关系将被重置，控制 PTZ 设备前需要重新选择设备。

selectControlByName

在当前节目中，按名称选择控制的设备。

地址

```
/ptz/selectControlByName [layer name]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	支持PTZ控制的图层名称

示例

选择图层名为HDMI 1的PTZ设备

```
/ptz/selectControlByName HDMI 1
```

注: 设备重启或切换节目时，设备选择关系将被重置，控制 PTZ 设备前需要重新选择设备。

setHumanTrackingMode

设置跟踪模式（OBSBOT 相机）。

地址

```
/ptz/setHumanTrackingMode [speed]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	normalTrack：常规跟踪 upperBody：上半身跟踪 closeUp：特写跟踪

示例

设置跟踪模式为上半身跟踪

```
/ptz/setHumanTrackingMode upperBody
```

setHumanTrackingSpeed

设置跟踪速度（OBSBOT Tail Air)。

地址

```
/ptz/setHumanTrackingSpeed [speed]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	slow：慢，fast：快，standard：标准

示例

设置跟踪速度为慢

```
/ptz/setHumanTrackingSpeed slow
```

setHumanTrackingType

设置跟踪方式（OBSBOT Tiny 2）。

地址

```
/ptz/setHumanTrackingType [type]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	0：标准， 1：运动

示例

设置跟踪方式为标准

```
/ptz/setHumanTrackingType 0
```

注:浮点数将向下取整 /ptz/setHumanTrackingType 1.9 = /ptz/setHumanTrackingType 1

setMovingSpeed

设置转到预设机位是的移动速度。

地址

```
/ptz/setMovingSpeed [speed]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Float	速度，0~1

示例

设置转到预设机位是的移动速度为最大速度

```
/ptz/setMovingSpeed 1
```

startAIHumanTracking

启动人工智能跟踪（OBSBOT 相机）。

地址

```
/ptz/startAIHumanTracking
```

参数

无

示例

启动人工智能跟踪

```
/ptz/startAIHumanTracking
```

startRecording

开始录制（OBSBOT Tail Air）。

地址

```
/ptz/startRecording
```

参数

无

示例

开始录制

```
/ptz/startRecording
```

stopAIHumanTracking

关闭人工智能跟踪（OBSBOT 相机）。

地址

```
/ptz/stopAIHumanTracking
```

参数

无

示例

关闭人工智能跟踪

```
/ptz/stopAIHumanTracking
```

stopRecording

停止录制 (OBSBot 相机 Tail Air)。

地址

```
/ptz/stopRecording
```

参数

无

示例

停止录制

```
/ptz/stopRecording
```

storePreset

存储当前状态为预置点。

地址

```
/ptz/storePreset [position]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	预置点序号，1~9

示例

存储当前状态为预置点1

```
/ptz/storePreset 1
```

注:浮点数将向下取整 /ptz/storePreset 1.9 = /ptz/storePreset 1

wakeUp

唤醒相机（OBSBOT Tiny 2）。

地址

```
/ptz/wakeUp
```

参数

无

示例

唤醒相机

```
/ptz/wakeUp
```

zoomIn

镜头推近，放大画面。

地址

```
/ptz/zoomIn [speed]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Float	速度，0~1

示例

以0.5速度放大画面

```
/ptz/zoomIn 0.5
```

zoomOut

镜头拉远，缩小画面。

地址

```
/ptz/zoomOut [speed]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Float	速度，0~1

示例

以0.5速度缩小画面

```
/ptz/zoomOut 0.5
```

zoomStop

停止推近/拉远镜头。

地址

```
/ptz/zoomStop
```

参数

无

示例

停止推近/拉远镜头。

```
/ptz/zoomStop
```

action

开始或停止录制。

地址

```
/record/action
```

参数

无

示例

开始录制

```
/record/action
```

screenshot

对正在直播的内容进行截屏。

地址

```
/record/screenshot
```

参数

无

示例

对正在直播的内容进行截屏

```
/record/screenshot
```

start

开始录制。

地址

```
/record/start
```

参数

无

示例

开始录制

```
/record/start
```

stop

停止录制。

地址

```
/record/stop
```

参数

无

示例

停止录制

```
/record/stop
```

first

切换至第一个场景。

地址

```
/scene/first
```

参数

无

示例

切换至第一个场景

```
/scene/first
```

freeze

冻结当前场景。

地址

```
/scene/freeze
```

参数

无

示例

冻结当前场景

```
/scene/freeze
```

freezeToggle

切换当前场景画面冻结状态。

地址

```
/scene/freezeToggle
```

参数

无

示例

取消冻结当前场景

```
/scene/freezeToggle
```

ftbToggle

切换 FTB 启用状态。

地址

```
/scene/ftbToggle
```

参数

无

示例

启用 FTB

```
/scene/ftbToggle
```

last

切换至最后一个场景。

地址

```
/scene/last
```

参数

无

示例

切换至最后一个场景

```
/scene/last
```

next

切换至下一个场景。

地址

```
/scene/next
```

参数

无

示例

切换至下一个场景

```
/scene/next
```

pauseVideo

暂停当前场景中的视频。

地址

```
/scene/pauseVideo
```

参数

无

示例

暂停当前场景中的视频

```
/scene/pauseVideo
```

playVideo

播放当前场景中的视频。

地址

```
/scene/playVideo
```

参数

无

示例

播放当前场景中的视频

```
/scene/playVideo
```

previewToPGM

将当前预览场景应用为直播画面。

地址

```
/scene/previewToPGM [switch effect]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	转场方式，0:硬切 1:渐变 非必要参数，无此参数时将使用切换设置中预置的转场方式。

示例

以渐变方式，将当前预览场景应用为直播画面

```
/scene/previewToPGM 1
```

注:浮点数将向下取整 /scene/previewToPGM 1.9 = /scene/previewToPGM 1

previous

切换至上一个场景。

地址

```
/scene/previous
```

参数

无

示例

切换至上一个场景

```
/scene/previous
```

seekVideo

当前场景视频跳转到指定位置。

地址

```
/scene/seekVideo [seconds]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	视频进度目标位置，单位：毫秒

示例

当前场景视频跳转到1秒

```
/scene/seekVideo 1000
```

注:浮点数将向下取整 /scene/seekVideo 1000.9 = /scene/seekVideo 1000

seekVideoBackward

当前场景视频快退。

地址

```
/scene/seekVideoBackward [seconds]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	视频快退时间，单位：毫秒

示例

当前场景视频快退5秒

```
/scene/seekVideoBackward 5000
```

注:浮点数将向下取整 /scene/seekVideoBackward 5000.9 = /scene/seekVideoBackward 5000

seekVideoForward

当前场景视频快进。

地址

```
/scene/seekVideoForward [seconds]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	视频快进时间，单位：毫秒

示例

当前场景视频快进5秒

```
/scene/seekVideoForward 5000
```

注:浮点数将向下取整 /scene/seekVideoForward 5000.9 = /scene/seekVideoForward 5000

seekVideoToEnd

当前场景中视频快进到结束位置。

地址

```
/scene/seekVideoToEnd
```

参数

无

示例

当前场景中视频快进到结束位置

```
/scene/seekVideoToEnd
```

seekVideoToStart

当前场景中视频回到起始位置。

地址

```
/scene/seekVideoToStart
```

参数

无

示例

当前场景中视频回到起始位置

```
/scene/seekVideoToStart
```

select3DPattern

选择 3D 样式。

地址

```
/scene/select3DPattern [pattern]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	3D 样式 0：翻转 1：立方体 2：框 3：百叶窗 4：开门 5：剥离 6：交换 7：马赛克

示例

选择“立方体”作为 3D 样式。

```
/scene/select3DPattern 1
```

注:浮点数将向下取整 /scene/select3DPattern 1.9 = /scene/select3DPattern 1

selectDvePattern

选择 DVE 样式。

地址

```
/scene/selectDvePattern [pattern]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	DVE 样式 0：向上推 1：向下推 2：向左推 3：向右推 4：向左上推 5：向右上推 6：向左下推 7：向右下推 8：向上挤压 9：向下挤压 10：向左挤压 11：向右挤压 12：向左上挤压 13：向右上挤压 14：向左下挤压 15：向右下挤压 16：水平挤压 17：垂直挤压 18：中心挤压

示例

选择“向下推” 作为 DVE 样式。

```
/scene/selectDvePattern 1
```

注:浮点数将向下取整 /scene/selectDvePattern 1.9 = /scene/selectDvePattern 1

selectStingerFile

选择特效视频（Stinger）使用的媒体文件。

地址

```
/scene/selectStingerFile [index]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	Stinger 文件的索引，1、2、3或4

示例

选择第一个媒体文件。

```
/scene/selectStingerFile 1
```

注:浮点数将向下取整 /scene/selectStingerFile 1.9 = /scene/selectStingerFile 1

setFTBTransitionDuration

设置 FTB 切换持续时间。

地址

```
/scene/setFTBTransitionDuration [duration]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	持续时间，ms，200~2000

示例

设置 FTB 切换持续时间为500ms

```
/scene/setFTBTransitionDuration 500
```

注:浮点数将向下取整 /scene/setFTBTransitionDuration 1.9 = /scene/setFTBTransitionDuration 1

setQuickSwitch

打开/关闭快速切换开关。

地址

```
/scene/setQuickSwitch [mode]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	0：打开， 1：关闭。 非必要参数，无此参数时由设备打开或关闭快速切换。

示例

打开快速切换开关

```
/scene/setQuickSwitch 0
```

注:浮点数将向下取整 /scene/setQuickSwitch 1.9 = /scene/setQuickSwitch 1

setTransitionAnimation

设置场景切换特效。

地址

```
/scene/setTransitionAnimation [mode]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	转场方式，0:硬切 1:渐变

示例

设置场景切换特效为渐变

```
/scene/setTransitionAnimation 1
```

注:浮点数将向下取整 /scene/setTransitionAnimation 1.9 = /scene/setTransitionAnimation 1

setTransitionDuration

设置场景转场特效持续时间。

地址

```
/scene/setTransitionDuration [duration]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	持续时间，ms，50~1000

示例

设置场景转场特效持续时间为500ms

```
/scene/setTransitionDuration 500
```

注:浮点数将向下取整 /scene/setTransitionDuration 1.9 = /scene/setTransitionDuration 1

slideSourceControl

当前场景中幻灯片播放控制。

地址

```
/scene/slideSourceControl [pause]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Boolean	是否暂停， true:暂停 false:播放。非必要参数，无此参数时自动切换暂停/播放状态。

示例

播放当前场景中幻灯片

```
/scene/slideSourceControl false
```

slideSourceNext

当前场景中幻灯片前往下一页。

地址

```
/scene/slideSourceNext
```

参数

无

示例

当前场景中幻灯片前往下一页

```
/scene/slideSourceNext
```

slideSourcePrevious

当前场景中幻灯片前往上一页。

地址

```
/scene/slideSourcePrevious
```

参数

无

示例

当前场景中幻灯片前往上一页

```
/scene/slideSourcePrevious
```

switchByIndex

根据索引切换到指定场景。

地址

```
/scene/switchByIndex [index number] [switch effect]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	场景在列表中的索引，1、2...
argument 2	Int	转场方式，0:硬切 1:渐变 非必要参数，无此参数时将使用切换设置中预置的转场方式。

示例

以渐变方式切换到第二个场景

```
/scene/switchByIndex 2 1
```

注:浮点数将向下取整 /scene/switchByIndex 1.9 1 = /scene/switchByIndex 1 1

switchByName

根据名称切换到指定场景。

地址

```
/scene/switchByName [scene name] [switch effect]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	场景名称
argument 2	Int	转场方式，0:硬切 1:渐变 非必要参数，无此参数时将使用切换设置中预置的转场方式。

示例

以渐变方式切换到名为“new_scene”的场景

```
/scene/switchByName new_scene 1
```

toggleOffFTB

关闭 FTB。

地址

```
/scene/toggleOffFTB
```

参数

无

示例

关闭 FTB

```
/scene/toggleOffFTB
```

toggleOnFTB

启用 FTB。

地址

```
/scene/toggleOnFTB
```

参数

无

示例

启用 FTB

```
/scene/toggleOnFTB
```

transition

执行 PGM 场景图层入场或者出场动画。

地址

```
/scene/transition [action]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	操作类型，0:入场动画 1:出场动画。非必要参数，无此参数时在 入场/出场 间自动切换

示例

执行入场动画

```
/scene/transition 0
```

unfreeze

取消冻结当前场景。

地址

```
/scene/unfreeze
```

参数

无

示例

取消冻结当前场景

```
/scene/unfreeze
```

videoPlayAction

播放或暂停当前场景中的视频。

地址

```
/scene/videoPlayAction
```

参数

无

示例

播放当前场景中的视频

```
/scene/videoPlayAction
```

first

切换到第一个节目。

地址

```
/show/first
```

参数

无

示例

切换到第一个节目

```
/show/first
```

last

切换到最后一个节目。

地址

```
/show/last
```

参数

无

示例

切换到最后一个节目

```
/show/last
```

next

切换到下一个节目。

地址

```
/show/next
```

参数

无

示例

切换到下一个节目

```
/show/next
```

previous

切换到上一个节目。

地址

```
/show/previous
```

参数

无

示例

切换到上一个节目

```
/show/previous
```

switchByIndex

根据索引切换到指定节目。

地址

```
/show/switchByIndex [index number]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	节目在列表中的索引，1、2...

示例

切换到第二个节目

```
/show/switchByIndex 2
```

注:浮点数将向下取整 /show/switchByIndex 1.9 = /show/switchByIndex 1

switchByName

根据名称切换到指定节目。

地址

```
/show/switchByName [show name]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	节目名称

示例

切换到名为“new_show”的节目

```
/show/switchByName new_show
```

action

触发快捷键。

地址

```
/shortcuts/action [shortcuts id]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	快捷键唯一标识

示例

触发指定的快捷键(1725525445613)

```
/shortcuts/action 1725525445613
```

audioMixer

当 Director 设备上的调音台配置发生变化，或接收到请求状态同步的指令时，Director 设备将向接收端发送调音台的配置数据。

关于如何配置接收端，可参考如何使用 TouchOSC 控制 Director。

地址

```
/status/audioMixer [json string]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	调音台的配置数据

示例

接收到请求状态同步指令后，Director 设备向接收端发送音频列表数据。


```
/status/audioMixer {"audioList":[{"audioSourceId":3,"meter":[-20.337009293112548,-21.646143025102283],"audioInfo":{"beInMultiScenes":0,"boost":false,"direction":0,"label":"","muted":0,"name":"PROGRAM","preview":false,"scope":0,"solo":0,"sourceType":0,"supportAFV":false,"type":3,"volume":-8,"volumeRecovery":0}},{"audioSourceId":1,"meter":[-100,-100],"audioInfo":{"beInMultiScenes":0,"boost":false,"direction":0,"label":"","muted":0,"name":"MONITOR","preview":false,"scope":0,"solo":0,"sourceType":0,"supportAFV":false,"type":1,"volume":-33,"volumeRecovery":0}}]}
```


参数	类型	说明
meter	Array	左右声道电平值，DB
audioInfo	Object	音频配置

AudioInfo

参数	类型	说明
type	Int	音频类型
name	String	音频名称
muted	Int	音频状态。 0：始终混合该音频 (不静音) 1：始终不混合该音频 (静音) 2：表示当前场景有此音频跟随的画面时，才混合该音频（AFV）。
volume	Int	音量 DB 值，-40 ~ 10
supportAFV	Boolean	是否支持AFV，true:是 false:否

bgm

当 Director 设备上的背景音乐列表或音乐播放状态发生变化，或接收到请求状态同步的指令时，Director 设备将向接收端发送背景音乐列表数据。

关于如何配置接收端，可参考如何使用 TouchOSC 控制 Director。

地址

```
/status/bgm [json string]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	背景音乐列表配置数据

示例

接收到请求状态同步指令后，Director 设备向接收端发送背景音乐列表数据。

```
/status/bgm {"bgmList":[{"name":"Music 01","duration":"03:51","isCurrent":false},{"name":"Music 02","duration":"03:32","isCurrent":true}],"isPlaying":true,"policy":0,"duration":212,"progress":0.029510999098420143}
```

参数	类型	说明
isPlaying	Boolean	是否正在播放
policy	Int	播放策略 0:列表循环 1:单曲循环 2:随机播放
duration	Int	当前播放的音频时长，秒
progress	Float	当前播放进度
bgmList	List	背景音乐列表

bgmlist

参数	类型	说明
name	String	音乐名称
isCurrent	Boolean	是否为当前播放音乐，true:是 false:否
duration	String	音乐文件时长，如: 03:00

get

请求设备状态信息，状态信息将发送至指定的 OSC 接收端。

地址

```
/status/get [business type] [receiver ip] [receiver port]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	业务类型
argument 2	String	接收端 IP
argument 3	Int	接收端端口

业务类型

业务类型	说明	Director 设备状态接口
all	所有信息	以下所有接口
show	节目相关信息	show
scene	场景相关信息	scene
gfx	GFX 相关信息	gfx
bgm	背景音乐相关信息	bgm
audioMixer	调音台配置相关信息	audioMixer
video	视频播放相关信息	video
streaming	直播推流相关信息	streaming
recording	录制相关信息	recording
switchSettings	切换设置及画面变化相关信息	switchSettings
ptz	PTZ 状态相关信息	ptz
shortcuts	快捷键配置列表	shortcuts
phoneCameraConfig	处于控制状态的 手机摄像头 配置信息	phoneCameraConfig
ptzDeviceList	当前节目 PTZ 设备列表或当前控制 PTZ 设备数据	ptzDeviceList
replayEventList	当前节目精彩事件列表数据	replayEventList
replayEventTagList	当前节目精彩事件标签列表	replayEventTagList

示例

向 Director 设备发起获取录制状态请求，接收端为10.10.10.20:7001。

```
/status/get recording 10.10.10.20 7001
```

gfx

当 Director 设备上的GFX列表发生变化，或接收到请求状态同步的指令时，Director 设备将向接收端发送GFX列表数据。

关于如何配置接收端，可参考如何使用 TouchOSC 控制 Director。

地址

```
/status/gfx [json string]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	GFX列表配置数据

示例

接收到请求状态同步指令后，Director 设备向接收端发送 GFX 列表数据。

```
/status/gfx {"gfxList":[{"name":"Lower Third","uuid":"1704251299429","onScreen":true},{"name":"Animated Text","uuid":"1704251305309","onScreen":false},{"name":"Digital Clock","uuid":"1704251313123","onScreen":true}]}
```

参数	类型	说明
uuid	String	GFX 唯一标识
name	String	GFX 名称
onScreen	Boolean	GFX 是否叠加到当前直播画面上，true:是 false:否

phoneCameraConfig

当 Director 设备上的手机摄像头配置信息发生变化，或接收到请求状态同步的指令时，Director 设备将向接收端发送手机摄像头配置信息。

关于如何配置接收端，可参考如何使用 TouchOSC 控制 Director。

地址

```
/status/phoneCameraConfig [json string]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	手机摄像头配置信息

示例

接收到请求状态同步指令后，Director 设备向接收端发送手机摄像头配置信息。


```
/status/phoneCameraConfig {"cameraList":[{"name":"Front-facing","position":2,"uniqueId":"com.apple.avfoundation.avcap
turedevice.built-in_video:1"},{"name":"Back-facing","position":1,"uniqueId":"com.apple.avfoundation.avcapturedevice.b
uilt-in_video:0"},{"name":"Back Ultra Wide Camera","position":1,"uniqueId":"com.apple.avfoundation.avcapturedevice.bu
ilt-in_video:5"},{"name":"Back Dual Wide Camera","position":1,"uniqueId":"com.apple.avfoundation.avcapturedevice.buil
t-in_video:6"}],"currentDevice":"com.apple.avfoundation.avcapturedevice.built-in_video:0","duration":0,"exposureTarge
tBias":{"currentValue":2,"maxValue":2,"minValue":-2,"stepValue":0.2,"support":true},"flashlight":{"enable":false,"sup
port":true},"focusLens":{"continuousAuto":false,"currentValue":0,"maxValue":1,"minValue":0,"support":true},"id":"faad
1f50232f48f4bd63e848d584c1f6","isRecording":false,"iso":{"continuousAuto":false,"currentValue":34,"maxValue":1360,"mi
nValue":34,"support":true},"lastErrorCode":0,"micMute":false,"videoStabilization":{"enable":false,"support":true},"wh
iteBalance":{"currentValue":3714.533,"maxValue":60000,"minValue":2000,"mode":0,"support":true},"clientVersion":"3.1.
1","clientPlatform":"iOS","name":"Camera #2","resolution":1080,"fpsx1000":30000,"videoBitrate":8192}
```

参数	类型	说明
id	String	PTZ 设备 ID（手机摄像头 ID）
clientVersion	Utility App 版本号，仅3.1.0及其以上版本的 Utility 支持远程控制	
clientPlatform	Utility App 工作的平台，iOS或Android	
name	手机摄像头名称	
resolution	手机摄像头分辨率 720:720p 1080:1080p	
fpsx1000	手机摄像头编码帧率*1000	
videoBitrate	手机摄像头视频编码位率，Mbps	
isRecording	Boolean	是否处于录制状态， true:是 false:否
duration	Long	录制持续时间,ms
lastErrorCode	Int	最后一次录制状态码，0:无异常 1:文件大小限制 2:磁盘剩余空间限制 3:录制时长不足1s
micMute	Boolean	是否采集音频，true:不采集音频 false:采集音频
currentDevice	String	当前选择的视频采集设备 ID
cameraList	数组	视频采集设备列表
whiteBalance	Info	白平衡设置
iso	Info	ISO设置
exposureTargetBias	Info	曝光补偿设置
focusLens	Info	焦距设置
videoStabilization	Info	视频防抖设置
flashlight	Info	闪光灯设置

whiteBalanceInfo 白平衡设置

参数	类型	说明
support	Boolean	是否支持白平衡设置， true:是 false:否
mode	白平衡模式，0:自定义 1:自动 2:白炽灯 3:日光灯 5:白天 6:多云	
currentValue	Float	当前值
minValue	Float	最小值
maxValue	Float	最大值

isoInfo ISO设置

参数	类型	说明
support	Boolean	是否支持ISO设置， true:是 false:否
continuousAuto	Boolean	是否为自动模式，true:是 false:否
currentValue	Float	当前值
minValue	Float	最小值
maxValue	Float	最大值

exposureTargetBiasInfo 曝光补偿设置

参数	类型	说明
support	Boolean	是否支持曝光补偿设置， true:是 false:否
currentValue	Float	当前值
minValue	Float	最小值
maxValue	Float	最大值
stepValue	每次修改的建议差值	

focusLensInfo 焦距设置

参数	类型	说明
support	Boolean	是否支持焦距设置， true:是 false:否
continuousAuto	Boolean	是否为自动模式，true:是 false:否
currentValue	Float	当前值
minValue	Float	最小值
maxValue	Float	最大值

videoStabilizationInfo 视频防抖设置

参数	类型	说明
support	Boolean	是否支持视频防抖设置， true:是 false:否
enable	Boolean	是否启用视频防抖，true:是 false:否

flashlightInfo 闪光灯设置

参数	类型	说明
support	Boolean	是否支持闪光灯设置， true:是 false:否
enable	Boolean	是否启用闪光灯，true:是 false:否

ptz

当 Director 设备上的PTZ 状态数据发生变化，或接收到请求状态同步的指令时，Director 设备将向接收端发送 PTZ 状态数据。

关于如何配置接收端，可参考如何使用 TouchOSC 控制 Director。

地址

```
/status/ptz [json string]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	PTZ状态数据

示例

接收到请求状态同步指令后，Director 设备向接收端发送PTZ状态数据。

```
/status/ptz {"host":"","controlType":0,"AIHumanEnabled":false,"isSupportTrackSpeed":false,"isSupportTrackMode":false,"isSupportWorkMode":false,"recordStatus":"off","lastRecordReason":"normal","recordTimeMillis":0,"recordTime":"00:00","AIHumanTracking":false,"trackMode":"closeUp","trackSpeed":"none","trackType":0,"hibernateStatus":1,"sdStatus":"unplugged"}
```

参数	类型	说明
host	String	预留参数
controlType	Int	当前控制设备类型或通信协议类型，0:无设备；100:VISCA UDP；102:Director Utility 移动设备；103:UVC

|AIHumanEnabled |Boolean |是否支持 AI 人像跟踪，true:支持 false:不支持 | |AIHumanTracking |Boolean |是否启用 AI 人像跟踪，true:启用 false:未启用 | |isSupportTrackSpeed |Boolean |是否支持跟踪速度设置，true:支持 false:不支持 | |isSupportTrackMode |Boolean |是否支持跟踪模式设置，true:支持 false:不支持 | |isSupportWorkMode |Boolean |是否支持跟踪方式设置，true:支持 false:不支持 | |trackMode |String |跟踪模式 | |trackSpeed |String |跟踪速度 | |trackType |String |跟踪方式 | |hibernateStatus |Int |设备状态，1:工作中 3:休眠 | |recordStatus |String |录制状态，on:录制中 off:未录制 | |lastRecordReason |int |最后一次录制错误码，预留参数 | |recordTimeMillis |int |录制任务持续时间，ms | |recordTime |String |录制任务持续时间，如:00:00 | |sdStatus |String |SD 卡状态，unplugged:未接入 ready:已准备好 full:空间已满 |

ptzDeviceList

当 Director 设备上当前节目 PTZ 设备列表或当前控制 PTZ 设备数据发生变化，或接收到请求状态同步的指令时，Director 设备将向接收端发送当前节目 PTZ 设备列表或当前控制 PTZ 设备数据。

关于如何配置接收端，可参考如何使用 TouchOSC 控制 Director。

地址

```
/status/ptzDeviceList [json string]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	当前节目 PTZ 设备列表或当前控制 PTZ 设备数据

示例

接收到请求状态同步指令后，Director 设备向接收端发送当前节目 PTZ 设备列表或当前控制 PTZ 设备数据。

```
/status/ptzDeviceList {"current":"590a8d4ab3c242b7a4d3dc489b12e1ed","deviceList":[{"id":"590a8d4ab3c242b7a4d3dc489b12e1ed","isSupportPtz":true,"controlType":102,"layerName":"手机摄像头 - Camera #1"},{"id":"7249ec1f-8751-4b48-b44a-01e730c7b391","isSupportPtz":true,"controlType":100,"layerName":"HDMI 1"},{"id":"3ff9ed7e-4604-441f-8d09-c07a803fa068","isSupportPtz":true,"controlType":100,"layerName":"HDMI 2"},{"id":"faad1f50232f48f4bd63e848d584c1f6","isSupportPtz":true,"controlType":102,"layerName":"手机摄像头 - Camera #2"}]}
```

参数	类型	说明
current	String	当前控制的 PTZ 设备唯一标识
deviceList	Array	当前节目中设备列表

Device

参数	类型	说明
id	String	PTZ 设备唯一标识
isSupportPtz	Boolean	是否支持PTZ控制，true:支持 false:不支持
controlType	Int	设备类型，100:UDP；102:手机摄像头； 103:UVC

|layerName |String |PTZ 设备显示名称 |

recording

当 Director 设备上的录制状态发生变化，或接收到请求状态同步的指令时，Director 设备将向接收端发送录制任务数据。

关于如何配置接收端，可参考如何使用 TouchOSC 控制 Director。

地址

```
/status/recording [json string]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	录制任务数据

示例

接收到请求状态同步指令后，Director 设备向接收端发送录制任务数据。

```
/status/recording {"recordStatus":{"recording":true,"timeRecording":"00:02"}}
```

参数	类型	说明
recording	Boolean	录制状态，true:正在录制 false:未录制
timeRecording	String	录制任务持续时间

replayEventList

当 Director 设备上的精彩事件列表数据发生变化，或接收到请求状态同步的指令时，Director 设备将向接收端发送精彩事件列表。

关于如何配置接收端，可参考如何使用 TouchOSC 控制 Director。

地址

```
/status/replayEventList [json string]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	精彩事件列表数据

示例

接收到请求状态同步指令后，Director 设备向接收端发送精彩事件列表数据数据。

```
/status/replayEventList [{"clipSuffixName":"","customName":"Event 5b","duration":5000,"number":5,"rating":0,"replayRecordId":"55","tags":["tag 3","tag 5"],"teamName":"","totalSize":7099937},{"clipSuffixName":"","customName":"0.5","duration":5000,"number":4,"rating":0.5,"replayRecordId":"54","tags":["tag 2"],"teamName":"0.5","totalSize":4224231}]
```

参数	类型	说明
replayRecordId	String	精彩事件唯一标识
totalSize	Long	精彩事件文件大小，字节
duration	Long	时长，毫秒
number	Int	精彩事件序号
customName	String	自定义名称
rating	Double	评分，0~5
tags	List	标签
teamName	String	队伍名称

replayEventTagList

当 Director 设备上的精彩事件标签列表数据发生变化，或接收到请求状态同步的指令时，Director 设备将向接收端发送精彩事件标签列表。

关于如何配置接收端，可参考如何使用 TouchOSC 控制 Director。

地址

```
/status/replayEventTagList [json string]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	标签列表数据

示例

接收到请求状态同步指令后，Director 设备向接收端发送精彩事件标签列表数据。

```
/status/replayEventTagList ["tag 3","tag 5"]
```

scene

当 Director 设备上的场景发生变化，或接收到请求状态同步的指令时，Director 设备将向接收端发送场景列表数据。

关于如何配置接收端，可参考如何使用 TouchOSC 控制 Director。

地址

```
/status/scene [json string]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	场景列表数据

示例

接收到请求状态同步指令后，Director 设备向接收端发送场景列表数据。

```
/status/scene {"sceneList":[{"name":"HDMI 1","uuid":"1705029684819","isPGM":false,"isPreview":false,"privateGfx":{}},
{"name":"WEBCAM 1","uuid":"1705030263278","isPGM":true,"isPreview":true,"privateGfx":{"name":"GFX","uuid":"89e545f6-7
1fd-4aa2-a728-1733b8c509a3"}}]}
```

参数	类型	说明
uuid	String	场景唯一标识
name	String	场景名称
isPGM	Boolean	是否为当前直播画面，true:是 false:否
isPreview	Boolean	是否为当前预览画面，true:是 false:否
privateGfx	GFXInfo	场景私有 GFX

GFXInfo

参数	类型	说明
uuid	String	GFX 唯一标识，无此内容表示当前场景不含私有 GFX
name	String	GFX 名称

shortcuts

当 Director 设备上的快捷键配置发生变化，或接收到请求状态同步的指令时，Director 设备将向接收端发送快捷键配置列表数据。

关于如何配置接收端，可参考如何使用 TouchOSC 控制 Director。

地址

```
/status/shortcuts [json string]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	快捷键配置列表数据

示例

接收到请求状态同步指令后，Director 设备向接收端发送快捷键配置数据。

```
/status/shortcuts  [{"functions":[{"id":311,"name":"PTZ move left"},{"id":29,"name":"Wait for 500 ms"},{"id":317,"name":"PTZ stop moving"}],"id":1725522037805,"name":"Move Left"},{"functions":[{"id":315,"name":"PTZ move right"},{"id":29,"name":"Wait for 500 ms"},{"id":317,"name":"PTZ stop moving"}],"id":1725524226309,"name":"Move Right"},{"functions":[{"id":12,"name":"Switch to the next scene"}],"id":1725525445613,"name":"Next Scene"}]
```

参数	类型	说明
list	Array of ShortcutsInfo	快捷键数据列表

ShortcutsInfo

参数	类型	说明
id	Int	快捷键唯一标识
name	String	快捷键名称
functions	Array	功能列表

FunctionInfo

参数	类型	说明
id	Int	功能唯一标识
name	String	功能名称

show

当 Director 设备上的节目列表数据发生变化，或接收到请求状态同步的指令时，Director 设备将向接收端发送节目列表数据。

关于如何配置接收端，可参考如何使用 TouchOSC 控制 Director。

地址

```
/status/show [json string]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	节目列表数据

示例

接收到请求状态同步指令后，Director 设备向接收端发送节目列表数据。

```
/status/show {"showList":[{"name":"Default 1080p60","showId":1717739749370,"isCurrent":true},{"name":"Default 720p30","showId":1723621515740,"isCurrent":false}]}
```

参数	类型	说明
showId	Long	节目唯一标识
name	String	节目名称
isCurrent	Boolean	是否为当前演示节目，true:是 false:否

streaming

当 Director 设备上的直播推流服务器列表发生变化，或接收到请求状态同步的指令时，Director 设备将向接收端发送直播推流服务器列表数据。

关于如何配置接收端，可参考如何使用 TouchOSC 控制 Director。

地址

```
/status/streaming [json string]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	直播推流服务器列表数据

示例

接收到请求状态同步指令后，Director 设备向接收端发送直播推流服务器列表数据。

```
/status/streaming {"serverList":[{"id":1706067028475,"name":"Facebook Live","isConfigured":false,"isStreaming":fals
e,"duration":"00:00","bitrate":"0 Mbps","status":0},{"id":1706067028477,"name":"RTMP Serv34434","isConfigured":tru
e,"isStreaming":true,"duration":"00:13","bitrate":"11.23 Mbps","status":2},{"id":1706067028478,"name":"SRT Caller","i
sConfigured":false,"isStreaming":false,"duration":"00:00","bitrate":"0 Mbps","status":0}]}
```

参数	类型	说明
id	Long	直播推流服务器唯一标识
name	String	直播推流服务器名称
isStreaming	Boolean	是否正在推流。true:是 false:否
isConfigured	Boolean	是否为完整的直播推流配置。true:是 false:否
duration	String	直播推流持续时间
bitrate	String	直播推流传输速率
status	Int	直播推流服务器连接状态 0：未开始连接，或是上一次连接失败后，在等待下一次连接 1：连接中 2：已连接 3：连接失败/断开

switchSettings

当 Director 设备上的切换设置或画面状态发生变化，或接收到请求状态同步的指令时，Director 设备将向接收端发送切换设置及画面状态数据。

关于如何配置接收端，可参考如何使用 TouchOSC 控制 Director。

地址

```
/status/switchSettings [json string]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	切换设置及画面状态数据

示例

接收到请求状态同步指令后，Director 设备向接收端发送切换设置及画面状态数据。

```
/status/switchSettings {"isFTB":true,"isFreezed":false,"switchSettings":{"switchMode":0,"transitionType":1,"transitio
nDuration":500,"ftbTransitionDuration":1716}}
```

参数	类型	说明
isFTB	Boolean	直播画面是否黑屏，true:已切入黑屏 false:未切入黑屏
isFreezed	Boolean	直播画面是否冻结，true:已冻结 false:未冻结
switchSettings	Object	切换设置

SwitchSettings

参数	类型	说明
switchMode	Int	切换模式，0: 快速切换 1:手动切换
transitionType	Int	切换特效，0:硬切 1:渐变
transitionDuration	Int	转场速度，ms，50~1000
ftbTransitionDuration	Int	FTB 切换持续时间，ms，200~2000

sync

请求状态同步。

地址

```
/status/sync
```

参数

无

示例

向 Director 设备发起状态同步请求。

```
/status/sync
```

video

当 Director 设备上的视频播放数据发生变化，或接收到请求状态同步的指令时，Director 设备将向接收端发送视频播放数据。

关于如何配置接收端，可参考如何使用 TouchOSC 控制 Director。

地址

```
/status/video [json string]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	视频播放数据

示例

接收到请求状态同步指令后，Director 设备向接收端发送视频播放数据。

```
/status/video {"videoStatus":{"haveVideo":true,"sceneName":"Video","isPlaying":true,"durationString":"103:55","durati
on":6235800000,"progress":0.3782481798646525}}
```

参数	类型	说明
haveVideo	Boolean	当前直播场景是否包含视频图层，true:包含 false:不包含
sceneName	String	当前直播场景名称
isPlaying	Boolean	视频播放状态，true:播放中 false:暂停
duration	Int	视频时长，微秒
durationString	String	视频时长，如:00:00
progress	Float	当前播放进度百分比

actionByIndex

根据索引开始或结束直播推流。

地址

```
/streaming/actionByIndex [index number]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	直播推流服务器在列表中的索引，1、2...

示例

启动第二个服务器的直播推流

```
/streaming/actionByIndex 2
```

注:浮点数将向下取整 /streaming/actionByIndex 1.9 = /streaming/actionByIndex 1

actionByName

根据名称开始或结束直播推流。

地址

```
/streaming/actionByName [stream server name]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	直播推流服务器的名称

示例

启动名为“new_streaming”的直播推流

```
/streaming/actionByName new_streaming
```

startByIndex

根据索引开始直播推流。

地址

```
/streaming/startByIndex [index number]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	直播推流服务器在列表中的索引，1、2...

示例

启动第二个服务器的直播推流

```
/streaming/startByIndex 2
```

注:浮点数将向下取整 /streaming/startByIndex 1.9 = /streaming/startByIndex 1

startByName

根据名称开始直播推流。

地址

```
/streaming/startByName [stream server name]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	直播推流服务器的名称

示例

启动名为“new_streaming”的直播推流

```
/streaming/startByName new_streaming
```

clear

停止所有直播推流。

地址

```
/streaming/stopAll
```

参数

无

示例

停止所有直播推流

```
/streaming/stopAll true
```

stopByIndex

根据索引停止直播推流。

地址

```
/streaming/stopByIndex [index number]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	直播推流服务器在列表中的索引，1、2...

示例

停止第二个服务器的直播推流

```
/streaming/stopByIndex 2
```

注:浮点数将向下取整 /streaming/stopByIndex 1.9 = /streaming/stopByIndex 1

stopByName

根据名称停止直播推流。

地址

```
/streaming/stopByName [stream server name]
```

参数

	类型	说明
argument 1	String	直播推流服务器的名称

示例

停止名为“new_streaming”的直播推流

```
/streaming/stopByName new_streaming
```

reboot

重启设备。

地址

```
/system/reboot
```

参数

无

示例

重启设备

```
/system/reboot
```

screenshot

系统截屏，可截取屏幕上的所有元素，等同于使用设备电源按钮进行截屏。

地址

```
/system/screenshot
```

参数

无

示例

系统截屏

```
/system/screenshot
```

setBrightness

设置屏幕亮度。

地址

```
/system/setBrightness [brightness]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Float	屏幕亮度，取值范围 0 或 0.1~1.0

示例

设置屏幕亮度为 50%

```
/system/setBrightness 0.5
```

setUSBCMode

设置外接屏幕的显示内容。

地址

```
/system/setUSBCMode [mode]
```

参数

	类型	说明
argument 1	Int	外接屏幕显示内容， 0:复制主屏幕 1:直播画面 2:环出 HDMI 1 3:环出 HDMI 2 4:多视图 5:预览画面

示例

设置外接屏幕的显示内容为预览画面

```
/system/setUSBCMode 5
```

注:浮点数将向下取整 /gfx/setUSBCMode 1.9 = /gfx/setUSBCMode 1

shutdown

关闭设备。

地址

```
/system/shutdown
```

参数

无

示例

关闭设备

```
/system/shutdown
```