

# Director Mini OSC

## 前言

文档简介	1.1
------	-----

## 音量

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

## 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
resetPitchCount	5.20
setCountDownTime	5.21
setGameTime	5.22
setGuestTeamScore	5.23
setHomeTeamScore	5.24
setOnBaseRunners	5.25
setPeriod	5.26
setTimeFormat	5.27
showBallStrike	5.28
showGameName	5.29
showGameTime	5.30
showInning	5.31
showOnBaseRunners	5.32
showOut	5.33
switchTimingMode	5.34

## 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

## 回放

addEvent	8.1
backward	8.2
enterReplayMode	8.3
exitReplayMode	8.4
forward	8.5
micMuteAction	8.6
muteAction	8.7
muteAudio	8.8
muteMic	8.9
pause	8.10
play	8.11
playAction	8.12
replayEvent	8.13
replayFromSecondsAgo	8.14
replayLastEvent	8.15
rewindToStart	8.16
seek	8.17
setSpeed	8.18
switchCamera	8.19
unmuteAudio	8.20
unmuteMic	8.21

## PTZ

AIHumanTrackingAction	9.1
autoFocus	9.2
focusFar	9.3
focusNear	9.4
focusStop	9.5
goToPreset	9.6
home	9.7
moveDown	9.8
moveDownLeft	9.9
moveDownRight	9.10
moveLeft	9.11
moveRight	9.12
moveStop	9.13
moveUp	9.14
moveUpLeft	9.15
moveUpRight	9.16
recordAction	9.17
reset	9.18
selectControlByIndex	9.19
selectControlByName	9.20
setHumanTrackingMode	9.21
setHumanTrackingSpeed	9.22
setHumanTrackingType	9.23
startAIHumanTracking	9.24
startRecording	9.25
stopAIHumanTracking	9.26
stopRecording	9.27
storePreset	9.28
wakeUp	9.29
zoomIn	9.30
zoomOut	9.31
zoomStop	9.32

## 录制

action	10.1
screenshot	10.2
start	10.3
stop	10.4

## 场景

first	11.1
freeze	11.2
freezeToggle	11.3
ftbToggle	11.4
last	11.5
next	11.6
pauseVideo	11.7
playVideo	11.8
previous	11.9
setFTBTransitionDuration	11.10
setQuickSwitch	11.11
setTransitionAnimation	11.12
setTransitionDuration	11.13
switchByIndex	11.14
switchByName	11.15
toggleOffFTB	11.16
toggleOnFTB	11.17
unfreeze	11.18
videoPlayAction	11.19

## 节目

switchByIndex	12.1
switchByName	12.2

## 状态

audioMixer	13.1
bgm	13.2
gfx	13.3
ptz	13.4
scene	13.5
streaming	13.6
switchSettings	13.7
sync	13.8
video	13.9

## 推流

actionByIndex	14.1
actionByName	14.2
startByIndex	14.3
startByName	14.4
stopAll	14.5
stopByIndex	14.6
stopByName	14.7

## 系统设置

reboot	15.1
setUSBCMode	15.2
shutdown	15.3

## 文档简介

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

Director Mini OSC 可以在多种支持 OSC 协议的 App 上使用，比如 [TouchOSC](#)。

下面根据 TouchOSC 开发的示例布局将帮助您快速上手。

[Director Mini 示例布局 UDP \(2.4\)](#)

## monitorMicInput

设置监听麦克风输入。

### 地址

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

### 参数

	类型	说明
argument 1	Boolean	是否监听麦克风输入, true: 监听 false: 不监听

### 示例

设置不监听麦克风输入

```
/audioMixer/monitorMicInput 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]
```

### 参数

	类型	说明
argument 1	Int	坏球数变化, 正值为加分, 负值为减分

### 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]
```

### 参数

	类型	说明
argument 1	Int	比分变化, 正值为加分, 负值为减分

### 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]
```

### 参数

	类型	说明
argument 1	Int	比分变化, 正值为加分, 负值为减分

### 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]
```

### 参数

	类型	说明
argument 1	Int	出局数变化, 正值为加, 负值为减

### 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]
```

### 参数

	类型	说明
argument 1	Int	好球数变化, 正值为加分, 负值为减分

### 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
```

### 参数

无

### 示例

隐藏棒球投球数

```
/scoreboard/dismissBallStrike
```

## dismissGameName

隐藏比赛名称。

### 地址

```
/scoreboard/dismissGameName
```

### 参数

无

### 示例

隐藏比赛名称

```
/scoreboard/dismissGameName
```

## dismissGameTime

隐藏比赛计时时间。

### 地址

```
/scoreboard/dismissGameTime
```

### 参数

无

### 示例

隐藏比赛计时时间

```
/scoreboard/dismissGameTime
```

## dismissInning

隐藏棒球局数。

### 地址

```
/scoreboard/dismissInning
```

### 参数

无

### 示例

隐藏棒球局数

```
/scoreboard/dismissInning
```

## dismissOnBaseRunners

隐藏棒球跑垒情况。

### 地址

```
/scoreboard/dismissOnBaseRunners
```

### 参数

无

### 示例

隐藏棒球跑垒情况

```
/scoreboard/dismissOnBaseRunners
```

## dismissOut

隐藏棒球出局数。

### 地址

```
/scoreboard/dismissOut
```

### 参数

无

### 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
```

### 参数

无

### 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
```

### 参数

无

### 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
```

### 参数

无

### 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
```

### 参数

无

### 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
```

### 参数

无

### 示例

暂停比赛计时

```
/scoreboard/pauseGameTime
```

## playGameTime

启动或继续比赛计时。

### 地址

```
/scoreboard/playGameTime
```

### 参数

无

### 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
```

### 参数

无

### 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
```

### 参数

无

### 示例

重置记分牌

```
/scoreboard/reset
```

## resetPitchCount

清空棒球投球数。

### 地址

```
/scoreboard/resetPitchCount
```

### 参数

无

### 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]
```

### 参数

	类型	说明
argument 1	Int	倒计时的时长, ms

### 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



## setGameTime

设置比赛时间（正计时）。

### 地址

```
/scoreboard/setGameTime [duration]
```

### 参数

	类型	说明
argument 1	Int	比赛时间, ms

### 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]
```

### 参数

	类型	说明
argument 1	Int	客队比分

### 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]
```

### 参数

	类型	说明
argument 1	Int	主队比分

### 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]
```

### 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

### 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]
```

### 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 ...

### 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]
```

## 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)

## 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
```

### 参数

无

### 示例

显示棒球投球数

```
/scoreboard/showBallStrike
```

## showGameName

显示比赛名称。

### 地址

```
/scoreboard/showGameName
```

### 参数

无

### 示例

显示比赛名称

```
/scoreboard/showGameName
```



## showGameTime

显示比赛计时时间。

### 地址

```
/scoreboard/showGameTime
```

### 参数

无

### 示例

显示比赛计时时间

```
/scoreboard/showGameTime
```

## showInning

显示棒球局数。

### 地址

```
/scoreboard/showInning
```

### 参数

无

### 示例

显示棒球局数

```
/scoreboard/showInning
```

## showOnBaseRunners

显示棒球跑垒情况。

### 地址

```
/scoreboard/showOnBaseRunners
```

### 参数

无

### 示例

显示棒球跑垒情况

```
/scoreboard/showOnBaseRunners
```

## showOut

显示棒球出局数。

### 地址

```
/scoreboard/showOut
```

### 参数

无

### 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]
```

### 参数

	类型	说明
argument 1	Int	比赛计时模式, 0:正计时 1:倒计时

### 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
```

### 参数

无

### 示例

暂停计时器

```
/timer/pause
```

## play

启动或恢复计时器。

### 地址

```
/timer/play
```

### 参数

无

### 示例

启动计时器

```
/timer/play
```

## playAction

启动、恢复或暂停计时器。

### 地址

```
/timer/playAction
```

### 参数

无

### 示例

启动计时器

```
/timer/playAction
```



## reset

重置计时器。

### 地址

```
/timer/reset
```

### 参数

无

### 示例

重置计时器

```
/timer/reset
```

## pause

暂停秒表。

### 地址

```
/stopwatch/pause
```

### 参数

无

### 示例

暂停秒表

```
/stopwatch/pause
```

## play

启动或恢复秒表。

### 地址

```
/stopwatch/play
```

### 参数

无

### 示例

启动秒表

```
/stopwatch/play
```

## playAction

启动、恢复或暂停秒表。

### 地址

```
/stopwatch/playAction
```

### 参数

无

### 示例

启动秒表

```
/stopwatch/playAction
```

## reset

重置秒表。

### 地址

```
/stopwatch/reset
```

### 参数

无

### 示例

重置秒表

```
/stopwatch/reset
```

## 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

## backward

快退。

### 地址

```
/replay/backward
```

### 参数

无

### 示例

快退

```
/replay/backward
```

## enterReplayMode

进入回放工作模式。

### 地址

```
/replay/enterReplayMode
```

### 参数

无

### 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
```

## forward

快进。

### 地址

```
/replay/forward
```

### 参数

无

### 示例

快进

```
/replay/forward
```

## 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
```

## 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
```

## replayEvent

回放指定的精彩事件。

### 地址

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

### 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。

### 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

## replayFromSecondsAgo

自缓冲区结束点前 N 秒进入回放。

### 地址

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

### 参数

	类型	说明
argument 1	Int	秒, 3~60

### 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
```

### 参数

无

### 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	Float	回放进度, 0 ~ 1

### 示例

回到回放内容的中心进度位置

```
/replay/seek 0.5
```

## 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: 镜头 1 1: 镜头 2 2: 组合画面

### 示例

选择组合画面为回放画面

```
/replay/switchCamera 2
```

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
```

## 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。

### 请求方式

```
/ptz/autoFocus
```

### 请求数据

无

### 示例

自动聚焦

```
/ptz/autoFocus
```

## focusFar

拉远焦距。

### 请求方式

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

### 请求数据

	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

推进焦距。

### 请求方式

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

### 请求数据

	类型	说明
argument 1	Float	速度, 0~1

### 示例

以0.5速度推进焦距

```
/ptz/focusNear 0.5
```

## focusStop

停止推进/拉远焦距。

### 请求方式

```
/ptz/focusStop
```

### 请求数据

无

### 示例

停止推进/拉远焦距

```
/ptz/focusStop
```

## goToPreset

转到预设机位。

### 请求方式

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

### 请求数据

	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。

### 请求方式

```
/ptz/home
```

### 请求数据

无

### 示例

云台回到中心位置

```
/ptz/home
```

## moveDown

云台移动，方向:下。

### 请求方式

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

### 请求数据

	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。

### 请求方式

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

### 请求数据

	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。

### 请求方式

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

### 请求数据

	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。

### 请求方式

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

### 请求数据

	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。

### 请求方式

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

### 请求数据

	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。

### 请求方式

```
/ptz/moveStop
```

### 请求数据

无

### 示例

云台停止移动

```
/ptz/moveStop
```

## moveUp

云台移动，方向:上。

### 请求方式

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

### 请求数据

	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。

### 请求方式

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

### 请求数据

	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。

### 请求方式

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

### 请求数据

	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
```

## 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。

### 请求方式

```
/ptz/reset
```

### 请求数据

无

### 示例

重置 OBSBOT 相机

```
/ptz/reset
```

## selectControlByIndex

按序号选择控制的设备。

### 请求方式

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

### 请求数据

	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

## selectControlByName

按名称选择控制的设备。

### 请求方式

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

### 请求数据

	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NDI的PTZ设备

```
/ptz/selectControlByName NDI
```

## setHumanTrackingMode

设置跟踪模式（OBSBOT 相机）。

### 请求方式

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

### 请求数据

	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)。

### 请求方式

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

### 请求数据

	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)。

### 请求方式

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

### 请求数据

	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

## startAIHumanTracking

启动人工智能跟踪 (OBSBOT 相机)。

### 请求方式

```
/ptz/startAIHumanTracking
```

### 请求数据

无

### 示例

启动人工智能跟踪

```
/ptz/startAIHumanTracking
```

## startRecording

开始录制 (OBSBOT Tail Air)。

### 请求方式

```
/ptz/startRecording
```

### 请求数据

无

### 示例

开始录制

```
/ptz/startRecording
```

## stopAIHumanTracking

关闭人工智能跟踪 (OBSBOT 相机)。

### 请求方式

```
/ptz/stopAIHumanTracking
```

### 请求数据

无

### 示例

关闭人工智能跟踪

```
/ptz/stopAIHumanTracking
```

## stopRecording

停止录制 (OBSBot 相机 Tail Air)。

### 请求方式

```
/ptz/stopRecording
```

### 请求数据

无

### 示例

停止录制

```
/ptz/stopRecording
```

## storePreset

存储当前状态为预置点。

### 请求方式

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

### 请求数据

	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

镜头推进，放大画面。

### 请求方式

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

### 请求数据

	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。

### 请求方式

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

### 请求数据

	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

停止推进/拉远镜头。

### 请求方式

```
/ptz/zoomStop
```

### 请求数据

无

### 示例

停止推进/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
```

## 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
```

## 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

## 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, 仅在将预览画面应用为直播画面时生效。

### 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, 仅在将预览画面应用为直播画面时生效。

### 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
```

## 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
```

## 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
```

# audioMixer

Director Mini 设备发送调音台的配置数据, 设备调音台配置发生变化或收到"/status/sync"请求时触发。

## 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

Director Mini 设备发送音频列表数据

```
/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

Director Mini 设备发送背景音乐列表数据, 设备背景音乐列表或音乐播放状态变化或收到"/status/sync"请求时触发。

### 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

Director Mini 设备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

# gfx

Director Mini 设备发送GFX列表数据, 设备GFX列表发生变化或收到“/status/sync”请求时触发。

## 地址

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

## 参数

	类型	说明
argument 1	String	GFX列表配置数据

## 示例

Director Mini 设备发送 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

## ptz

Director Mini 设备发送 PTZ 状态数据，设备 PTZ 状态数据发生变化或收到“/status/sync”请求时触发。

### 地址

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

### 参数

	类型	说明
argument 1	String	PTZ状态数据

### 示例

Director Mini 设备发送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 101:NDI 102:Director Utility 移动设备 103:UVC 104: OBSBOT NDI
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

## scene

Director Mini 设备发送场景列表数据, 设备场景发生变化或收到"/status/sync"请求时触发。

### 地址

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

### 参数

	类型	说明
argument 1	String	场景列表数据

### 示例

Director Mini 设备发送场景列表数据

```
/status/scene {"sceneList":[{"name":"HDMI 1","uuid":"1705029684819","isPGM":false,"isPreview":false},{"name":"WEBCAM 1","uuid":"1705030263278","isPGM":true,"isPreview":true}]}
```

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



# streaming

Director Mini 设备发送直播推流服务器列表数据, 设备直播推流服务器列表发生变化或收到"/status/sync"请求时触发。

## 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

Director Mini 设备发送直播推流服务器列表数据

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

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

# switchSettings

Director Mini 设备发送切换设置及画面状态数据, 设备切换设置、画面状态发生变化或收到“/status/sync”请求时触发。

## 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

Director Mini 设备发送切换设置及画面状态数据

```
/status/switchSettings {"isFTB":true,"isFreezed":false,"switchSettings":{"switchMode":0,"transitionType":1,"transitionDuration":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 Mini 设备发起状态同步请求

```
/status/sync
```

## video

Director Mini 设备发送视频播放数据，设备视频播放数据发生变化或收到“/status/sync”请求时触发。

### 地址

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

### 参数

	类型	说明
argument 1	String	视频播放数据

### 示例

Director Mini 设备发送视频播放数据

```
/status/video {"videoStatus":{"haveVideo":true,"sceneName":"Video","isPlaying":true,"durationString":"103:55","duration":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
```

## 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
```

## 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
```