

### 添加图层

#### 液晶屏操作

- 1 在主屏上选择“编导 > 图层”，进入图层配置界面。
- 2 单击图层界面顶部的屏幕，选择操作的屏幕。
- 3 在主屏上单击软件右侧的“输入”，在输入下拖动输入名称至PVW区域，完成图层的添加。
- 4 在屏幕下方可对添加的图层进行快速设置，或在辅屏中设置图层的相关参数。

#### 按键操作

- 1 在C3的前面板的“SCREEN”区域，按下一个按键灯已点亮的按键选择屏体。
- 2 在C3的前面板的“LAYER”区域，按下一个按键灯不亮的按键即可添加一个图层。
- 3 【可选】在C3的前面板的“INPUT”区域，短按输入源对应的按键，可为创建的该图层切换输入源。

### 切换输入源

#### 液晶屏操作

- 1 在主屏上选择“编导 > 图层”，进入图层配置界面。
- 2 单击图层界面顶部的屏幕，选择操作的屏幕。
- 3 单击图层选中需要切换输入源的图层。
- 4 拖动输入源至图层中绿色区域框中，完成图层切换输入源。

#### 按键操作

- 1 在C3的前面板的“SCREEN”区域，按下需要切换输入源的图层所在屏幕对应的按键。
- 2 在C3的前面板的“LAYER”区域，按下需要切换的图层所对应的按键。
- 3 在C3的前面板的“INPUT”区域，选择要切换的输入源，并短按输入源对应的按键。

### 添加BKG / LOGO

- 1 在PC机上，将用作BKG和LOGO的图片存储到U盘中。
- 2 将已存储BKG和LOGO图片的U盘插入到C3的USB接口。
- 3 选择“编导 > 图库”，进入图库界面。
- 4 单击“BKG”或“LOGO”进入添加BKG或者LOGO界面。
- 5 单击“添加图片”，在弹出的对话框中选择用作BKG或者LOGO的图片。
- 6 单击“打开”，完成BKG或LOGO的添加。

### 场景保存

#### 液晶屏操作

- 1 在主屏中的“编导 > 图层”界面，完成图层的添加和图层信息调整后，单击右下角的“场景”，辅屏进入场景保存界面。
- 2 在辅屏上单击场景名称选中场景。
- 3 单击“保存PVW”或“保存PGM”，系统会将所选屏幕PVW或PGM中的图层配置信息保存到选中的场景中。

#### 按键操作

- 1 在C3的前面板的“PRESET EDIT”区域，短按“SAVE”键，SAVE按键灯闪烁。
- 2 在C3的前面板的“PRESET”区域，短按场景按键，保存场景到选中的按键中。

### 加载场景

#### 液晶屏操作

- 1 在主界面单击“场景”进入场景界面。

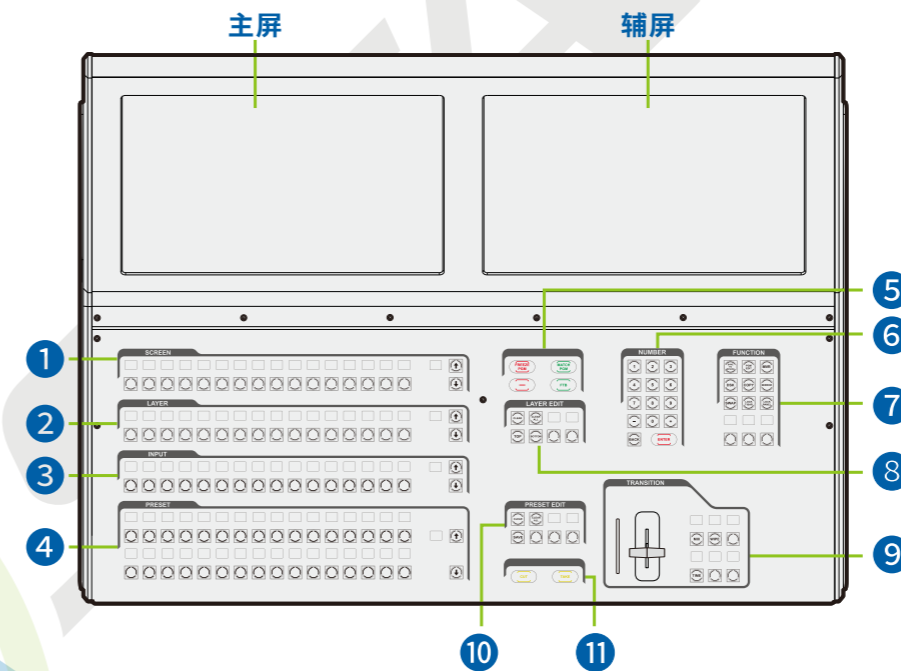
屏幕	说明
主屏	<ul style="list-style-type: none"> <li>场景名称高亮表示已保存过场景</li> <li>场景名称为灰色表示未保存过场景，不可被调用。</li> </ul>
辅屏	PVW和PGM预览

#### 按键操作

- 1 在C3的前面板的“PRESET”区域，选择场景名称，短按场景名称对应的按键，将已保存的场景加载到原图层所在屏幕的PVW中。
- 2 短按“TAKE”或“CUT”键或者推动T-Bar将PVW中图层发送到PGM。

- 2 在主屏界面单击保存了数据的场景，在辅屏的PVW区会展示选中的场景的图层布局和屏体信息。

- 3 单击“TAKE”或“CUT”将PVW中的图层发送到PGM。



### 1 SCREEN: 屏幕

小液晶屏：显示按键对应的屏幕名称，可在辅屏的“屏幕名称”中修改。

屏幕分页显示，显示屏幕所在页



16个物理按键，显示屏幕状态或添加屏幕，根据控制设备的不同，设备能添加的屏幕数不同，并可进行分页显示，短按操作，按键灯指示说明：  
 - 绿色：表示当前选中或正在编辑的屏幕  
 - 黄色：表示屏幕已添加  
 - 不亮：表示未添加屏幕，短按不亮的按键即可添加一个屏幕

短按跳转到前一页  
短按跳转到下一页

### 3 INPUT: 输入

小液晶屏：显示按键对应的输入源名称，可在主屏和辅屏的“名称”处修改。

屏幕分页显示，显示输入所在页



16个物理按键，显示输入源状态，根据控制设备的不同，设备能接入的输入源数不同，并可进行分页显示，短按操作，按键灯指示说明：  
 - 绿色：表示选中的图层正在使用的输入源  
 - 黄色：表示已接入输入源  
 - 红色：表示未接入输入源，但已被图层使用  
 - 不亮：表示未接入输入源，未被图层使用

短按跳转到前一页  
短按跳转到下一页

### 2 LAYER: 图层

小液晶屏：显示按键对应的图层名称，图层名称可在辅屏中修改。

图层分页显示，显示图层所在页



16个物理按键，显示图层状态或添加图层，根据控制设备的不同，设备能添加的图层数不同，并可进行分页显示，短按操作，按键灯指示说明：  
 - 绿色：选中的图层  
 - 黄色：已添加的图层  
 - 不亮：表示未添加图层，短按不亮的按键即可添加一个图层

短按跳转到前一页  
短按跳转到下一页

### 4 PRESET: 场景

小液晶屏：显示按键对应的场景名称，可在主屏中修改。

屏幕分页显示，显示场景所在页



32个物理按键，显示场景状态，最大支持配置128个场景，分4页显示，短按操作，按键灯指示说明：  
 - 绿色：表示当前已选择的场景。  
 - 黄色：表示已保存过的场景。  
 - 不亮：表示未添加场景。

短按跳转到前一页  
短按跳转到下一页

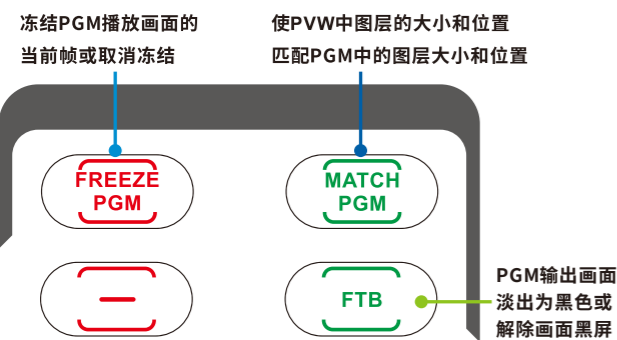
### 主屏

主屏显示控台中Arpa主操作界面，用于设备添加，屏幕配置，输入输出配置，BKG和LOGO图库配置，图层配置，场景，预览设置。

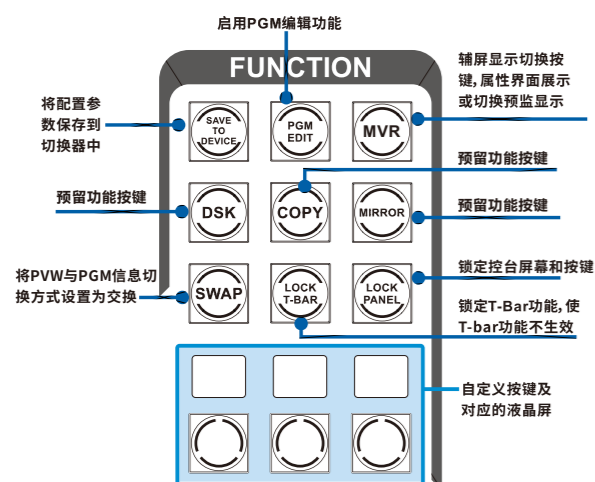
### 辅屏

辅屏显示属性界面，可对属性进行设置或显示MVR信息。

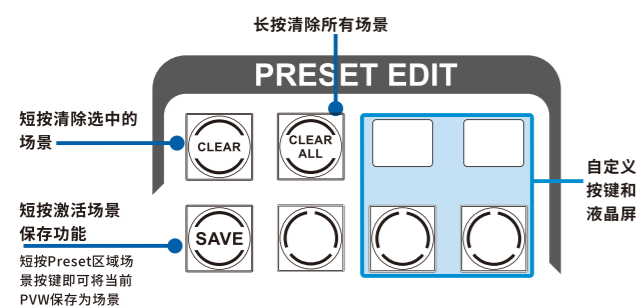
## 5 FreezePGM / Match PGM / FTB



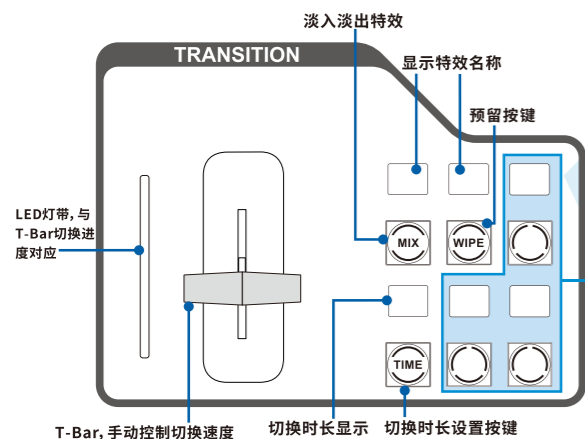
## 7 FUNCTION: 功能区



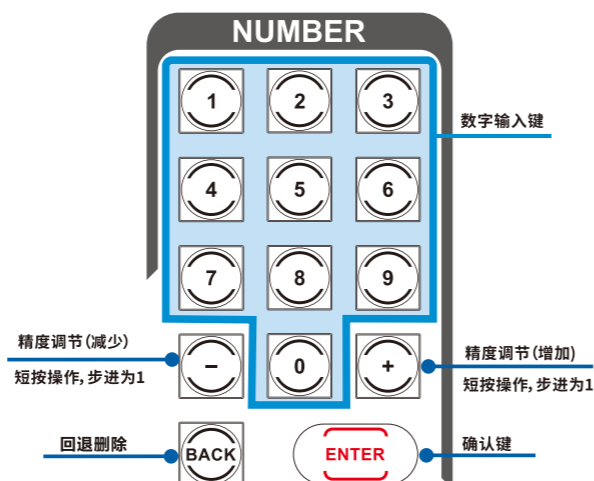
## 9 PRESET EDIT: 场景编辑



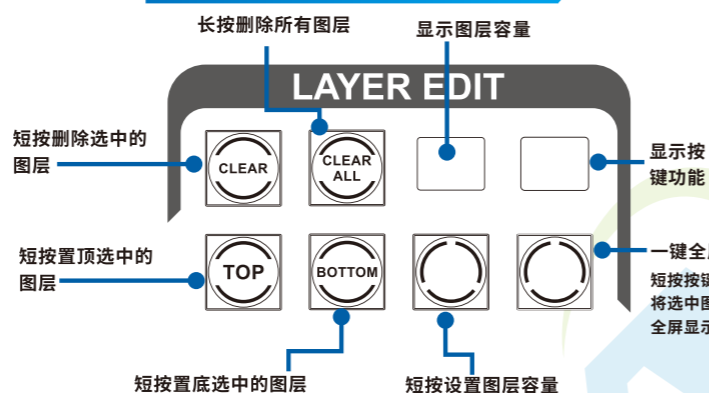
## 11 TRANSITION: 切换区



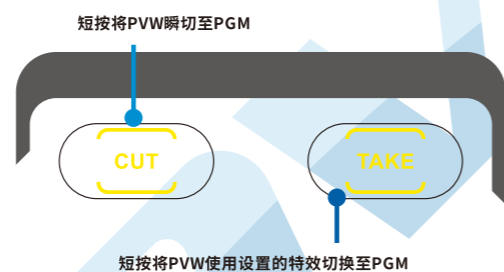
## 6 NUMBER: 数字



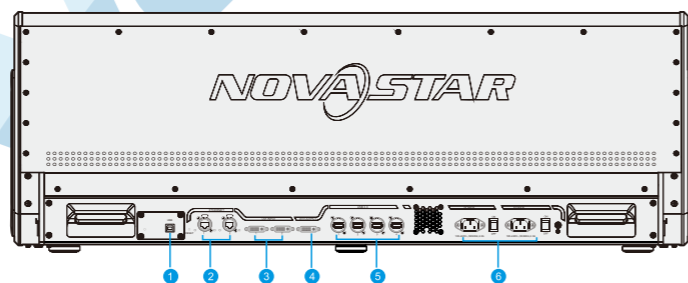
## 8 LAYER EDIT: 图层编辑



## 10 CUT&TAKE



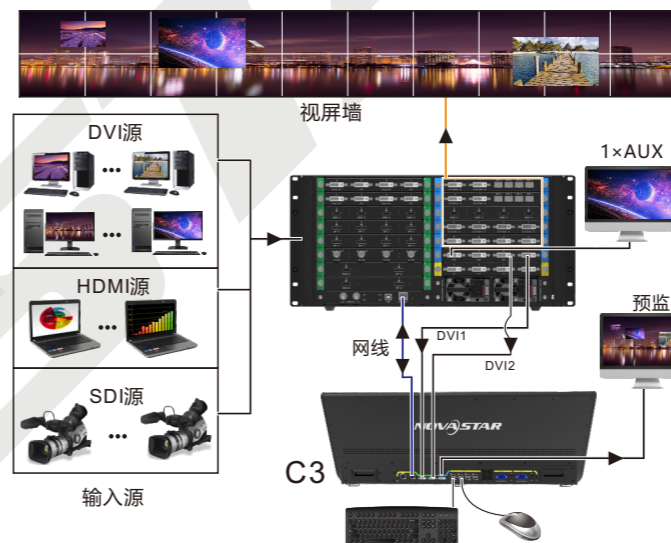
### 后面板



序号	接口	说明
1	USB	C3固件程序升级; KVM时, 通过USB线与服务器的USB接口连接。
2	ETHERNET	连接视频无缝切换器, 对无缝切换器进行控制。
3	DVI INPUT	连接视频无缝切换器的对应预览接口和回显接口, 获取无缝切换器的预览和回显信号。
4	DVI OUTPUT	连接监视器, 对预览信号进行输出。
5	USB	连接鼠标, 键盘或存储设备。
6	POWER	双电源, 对C3进行供电。

### 硬件连接

硬件连接图如下所示, 下位机以诺瓦D12为例进行说明



#### 1. D12输入输出连接

- 将所有输入源通过视频数据线连接到D12的输入接口。
- 将D12的输出接口通过相应的数据线连接到视频墙或发送设备的输入接口。
- 将D12的OUT6子卡的接口4连接到AUX显示屏。

#### 2. C3与D12连接

- 将D12的控制接口 (ETHERNET接口) 通过RJ45网线与C3背面板的ETHERNET区域的ETHERNET 2连接。
- 通过DVI视频线将D12的OUT6子卡的接口1和接口2连接C3背面板的DVI INPUT的接口1和接口2。

#### 3. C3连接

- 【可选】将外接显示器连接到C3背面的DVI OUTPUT, 用于显示MVR信息。
- 【可选】将鼠标和键盘的USB连接到C3的USB接口, 可通过鼠标或键盘操作C3, 也可通过C3的按键和触屏操作C3。
- 连接电源, C3支持两个电源互为备份, 将电源线插入到C3的电源接口, 并将电源线另一端连接到电源上, 电源要求: AC 100 -240V ~ 50/60Hz。

#### 4. C3开机和关机

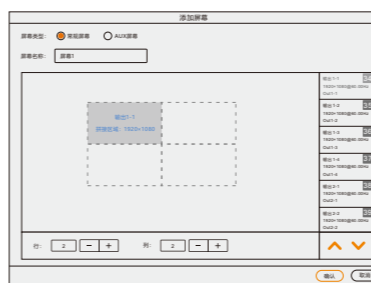
- 将电源接口旁边的开关拨动到“ON”, 设备开机。
- 将开关拨动到“OFF”, 设备关机。

### 添加设备



- 1 在主屏上选择“编导 > 设备”, 进入“设备”界面。
- 2 单击左上角的 +, 进入添加设备界面。  
系统会自动搜索当前网段内的所有在线设备, 并显示设备名称, 设备类型, 设备IP地址和设备状态, 设备IP地址为设备的唯一标识。
- 3 勾选设备前的复选框, 选中需要添加的设备。
- 4 单击“确认”完成设备的添加。

### 添加屏幕



- 1 在主屏上选择“编导 > 屏幕”, 进入屏幕配置界面。
- 2 单击下方的 +, 打开“添加屏幕”界面。  
在C3前面板的“SCREEN”区域, 按下下一个按键即可添加一个屏幕。
- 3 选择“屏幕类型”为“常规屏幕”, 并输入“屏幕名称”。
- 4 在“添加屏幕”底部输入屏幕的行列数。
- 5 拖动右侧的输出接口到屏幕的虚线框中, 完成接口与屏幕位置对应。
- 6 单击“确认”完成屏幕的添加。  
(可选) 选中目标屏幕, 双击输入区域或单击 打开屏幕设置窗口, 可以在屏幕设置窗口自定义输出接口, 查看并设置屏幕的基本信息配置、测试画面、画质调整。

说明: 只有分辨率和接口类型相同的输出才能配置到同一屏幕中。