

## 协议文件解释

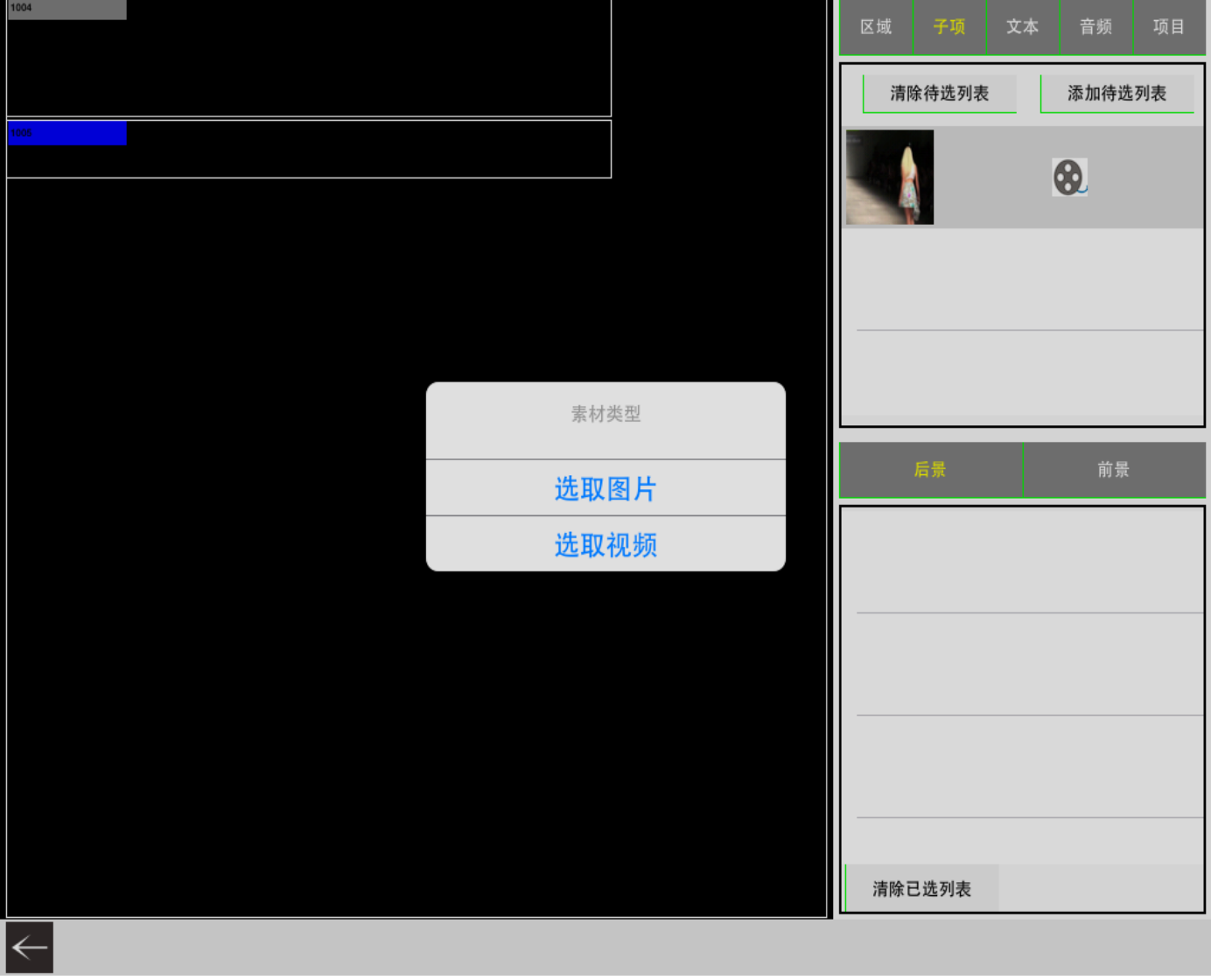
```
<listItemElement>
  <itemIndex>item0</itemIndex>
  <duration>32.466667</duration>
  <filename>f0f5b7369942ed214f585f2d80b2f878.mp4</filename>
  <filetype>Video</filetype>
  <x>0</x>
  <y>0</y>
  <w>0</w>
  <h>0</h>
  <direction>0</direction>
  <angle>0</angle>
  <video_frame_list>
    <frame>
      <i>0.000</i>
      <x>543</x>
      <y>87</y>
      <w>197</w>
      <h>471</h>
      <sw>1.856</sw>
      <sh>1.856</sh>
    </frame>
  </video_frame_list>
</listItemElement>
```

上方蓝色区域播放项目协议文件新增节点video_frame_list，以下为节点元素解释
l=选取框的时间点
x=选取框的原点x
y=选取框的原点y
w=选取框的宽
h=选取框的高
sw=视频在编辑器内显示的宽与视频原宽的比例
sh=视频在编辑器内显示的高与视频原高的比例

注意事项：  
1、frame节点的数量是截取的屏幕区域区域与对应时间轴的信息，frame节点可以有多个且不超过视频帧数量的个数，  
2、屏端显示的时候需要对截取区域信息中的坐标和宽高进行转换，因为客户端的屏幕可能会小于视频的画面并且小于真实led显示屏的尺寸，所以协议文件中的数据只是显示了编辑环境内的坐标和宽高，  
3、如果客户选择的区域分辨率大于或小于led屏的尺寸，屏端显示的时候需要进行缩放

## 编辑界面的UI

1、在创建项目的第二步添加待选素材时添加视频到项目中， 点击待选列表中的视频， 进入视频编辑界面



2、视频在加载完毕之后会显示视频的第一帧到编辑界面，当视频的画面比编辑窗大的时候按照视频的比例进行缩小显示，当编辑界面开始显示帧画面的时候可以在画面中进行截取画面  
3、在编辑界面的下方显示帧拾取器和时间轴， 向右沿着时间轴移动帧拾取器显示对应时间的帧画面， 每移动一次可以进行一次截取， 软件会自动记录截取的坐标和宽高以及时间信息  
4、当截取完毕的时候点击生成按钮， 将所记录的信息进行临时保存到内存中  
5、返回到项目创建界面保存播放项目则创建成功带视频的播放项目  
6、当拾取器的长度大于屏幕的时候， 可以通过左右滑动时间轴以操作无法看到的部分

