

# UtoVR\_WebSDK 配置的常见问题

**注意：文档仅针对于UtoVR\_webSDK 有效，该文档暂时不涉及 UtoVR\_IosSDK 和 UtoVR\_AndroidSDK 内容。文档中所列出的“SDK”就默认代表 UtoVR\_webSDK**

UtoVR\_WebSDK :是一款全景视频播放器，可以在不同的终端自动切换flash和H5模式，目前默认优先H5 模式进行播放，可同时在PC，Android，IOS 的浏览器环境中运行。

UtoVR\_WebSdk是在浏览器环境中运行的，而浏览器目前也是百花齐放的状态，所以目前SDK也存在一定的兼容问题！

根据用户反馈的问题和建议，我们对相关问题进行整理，包括SDK的下载，使用和配置相关，如果您已经找到了这份文档，或许您已经开始使用SDK了，这里还是把SDK的下载地址给分享下，如果是偶然遇到我也可以先来了解了解

【UtoVR\_WebSDK 官网地址】

<http://www.utovr.com>

【UtoVR官网 SDK下载地址】

<http://www.utovr.com/sdk/download/>

【UtoVR官方 论坛地址】

<http://bbs.utovr.com/forum.php?mod=forumdisplay&fid=49>

【UtoVR\_WebSDK 配置参数和接口API列表】

<http://note.youdao.com/noteshare?id=fd0b710c07ee0b207966324ec021fc89&sub=WEB8af2d89057b12289f8f8b05079f7113d>

## 下面列举一些在使用UtoVR\_WebSDK 时常见的一些问题

### • 为什么我下载的SDK解压缩后不能观看？

原因分析：UtoVR\_WebSDK包解压缩到本地后打开，会使用flash的方式进行sample预览，由于部分机器没有把目录加入flash的安全域里面，导致读取文件失败，另外本地打开是不支持H5 加载视频的 所以播放器会自动切换到flash模式

解决方案：

- 1，在本地搭建简单的http环境，将SDK文件拷贝到服务器目录中，在服务器的环境下运行观看案例。
- 2，将解压缩后的视频目录地址加入到flash的安全域当中

### • 为什么我配置的资源在PC（图片，视频）不显示？

由于部分浏览器CORS安全机制通常不允许读取从其他域的媒体元素的原始数据，导致WebGL绘制视频或图片纹理时无法获取资源而黑屏。

如果要从不同的域加载资源，需要设定跨域资源共享（CORS）的请求头信息。

否则，我们必须保证配置的资源（视频，图片）路径与播放页面在同一个域中。

关于CORS资源的配置（跨域站点，或者是CDN服务器）

可以在服务器响应头信息里面添加：

**Access-Control-Allow-Origin: \***

或 指定域名

**Access-Control-Allow-Origin: XXX.com**

具体配置可以参考：<http://enable-cors.org/server.html>

## • 如何改变播放视口的尺寸？

播放器视口的尺寸是根据容器的尺寸变化而变化的。

需要调整视口的大小，只需要调整播放器容器的大小即可。

## • 视频尺寸的限制的问题？

部分机型无法解码高清4K视频。

导致播放器无法播放，出现黑屏的情况，或者是一直处于loading状态。

判断手机浏览器是否支持4K视频播放，最方便的方法是直接在浏览器中打开4K的视频地址，看是否能解码播放。

为了达到推广和宣传的兼容

推荐使用1920 \* 960 尺寸的视频进行播放

## • 视频编码的格式的问题？

浏览器对视频解码的支持情况可参考下面的连接：

<http://html5test.com/compare/feature/video-h264/video-mpeg4/video-theora/video-webmvp8/video-webmvp9.html>

建议采用目前兼容最好的：H.264视频编码，AAC音频编码的 mp4格式的视频进行播放

## • 手机端不能全屏的问题？

SDK的全屏功能是使用HTML5 全屏api

具体的兼容参考：<http://caniuse.com/#feat=fullscreen>

Android全屏功能可以在chrome或firefox浏览器中体验

IOS 端safari浏览器默认不支持全屏API特性

## • 移动端音视频不能自动播放的问题？

由于ios设备或者是Android设备限制了浏览器多媒体音频，视频的自动播放功能，需要主动点击触发视频播放功能才能达到播放的效果（注意：微信，微博，部分app内嵌浏览器允许视频，音频自动播放）

所以SDK在移动端默认是暂停模式，需要点击引导图，或者是播放按钮才进行播放。

## • 视频预览图如何显示？

目前SDK暂时没有开放视频预览图显示的参数。还处于内测阶段

## • SDK是否有详细的配置参数？

SDK有详细的配置参数和回调函数配置，通过丰富的参数配置和回调可以完成视频交互等动作。目前配置详细参数文档还在审核验证中.....

## • SDK如何授权（去掉logo等）？

SDK的授权和直播功能需联系UtoVR工作人员

电话：021-50276192

手机：13482357147

QQ：943601199

## • IOS视频跨域的问题？

由于Safari浏览器安全机制限制不允许WebGL读取跨域资源

(bug连接)[https://bugs.webkit.org/show\\_bug.cgi?id=135379](https://bugs.webkit.org/show_bug.cgi?id=135379)

IOS端 必须 保证播放页面与配置的视频资源在同一域中。

注意：pc端和android端都可以通过服务器的cross配置解决跨域的问题。

IOS的跨域问题不区分 视频点播 和 视频直播，目前都需要保持同域名处理

## • SDK是否支持直播？

SDK目前支持RTMP和HLS协议的直播

注意：

1,在pc端如果配置RTMP协议的直播地址 sdk将自动切换到flash的模式进行播放

2,Android 的微信已经支持了RTMP 协议的VR直播（其他浏览器暂时不兼容）

3,IOS 目前仅支持HLS协议的直播

4,IOS 目前仅支持同域名环境直播（可以参考上面的IOS视频跨域的问题）

## • IOS跨域视频CDN部署的问题？

1，点播解决方案：

可以通过在cdn视频服务器配置一个player.html页面作为IOS的统一入口页面

保持与视频同域名即可

可以参考 [m.utovr.com](http://m.utovr.com) 在IOS的同域名处理方案

[http://cache.utovr.com/player\\_share.html?vcode=171101336757](http://cache.utovr.com/player_share.html?vcode=171101336757)

2，直播解决方案：

由于目前CDN直播大部分都是基于普通视频直播的（普通视频直播不需要操作视频纹理，没有跨域的问题），大部分CDN厂商目前并不支持在直播空间的目录上面配置player.html页面，这个需要跟cdn厂商沟通配合，如果当前使用的cdn厂商无法提供该项功能，可以联系 UtoVR 的CDN 直播合作伙伴。（联系方式可以去官网 [utovr.com](http://utovr.com) 首页底部找直播合作）

CDN直播配置需求：

0，直播空间：比如在CDN服务器上面申请了（utovr）的空间做直播

1，直播HLS拉流地址为：<http://live.utovr.com/utovr/live.m3u8>

2，播放页（live.html）：是一个静态的html页面，其中会引用VR的播放器，由开发提供（也可以找utovr的播放器开发）

3，需要将live.html 配置到直播空间目录（utovr）下，如：<http://live.utovr.com/utovr/live.html>

## • iframe嵌入后ios陀螺仪无效的问题

1，如果是iframe嵌入的页面和主页面不在同一个域名中，主要在主页面中引入gyroHelp.js

2，案例请参考：[http://res7.utovr.com/player\\_iframe.html](http://res7.utovr.com/player_iframe.html)

## • SDK如何更新？

由于目前SDK更新的频率比较快，基本上一个月会有一个版本出来 目前webSDK最新版本是 1173，如果当前使用的版本比较低需要更新

1，可以直接从官网SDK下载页面下载最新的版本覆盖服务器上面的老版本SDK进行更新。

2，也可以直接将播放页面的播放器引用地址指向到utovr跟随官网自动更新

```
<script type="text/javascript"
src="http://res.utovr.com/common/player/javascript/UtoVRPlayerGuide.js"></script>
```

