

## Дополнительные функции GY-HM200SP/ESB

Прочитайте данную брошюру вместе с инструкциями.

Наименования продуктов и компаний в настоящем руководстве пользователя являются торговыми марками и/или зарегистрированными торговыми марками владельцев-компаний. В настоящем руководстве пропущены знаки ™, ®, а также другие знаки. Знак **SB** обозначает функции, доступные только для модели GY-HM200ESB.

### Наложение счета

Эта камера может использоваться для освещения спортивных мероприятий с наложением счета в реальном времени на записанное или потоковое видео формата HD. Наложение доступно при разрешении записи 1920×1080 или 1280×720.

#### Выбор типа счета

Нажмите на кнопку [MENU] камеры, чтобы отобразить экран меню, затем выберите тип счета: [Main Menu] → [Overlay Settings] → [Type]. После этого нажмите кнопку [MENU], чтобы закрыть экран меню. Можно выбрать следующие типы счета.

При выборе опции «Футбол» импортируйте SDP-файл на камеру заранее. Создайте SDP-файл для опции «Футбол» при помощи SDP Generator. (▶ [импортирование изображения с названием команды и логотипом])

- Тип 1: 

Владение мячом | Название команды | Набранный счет | Период | Оставшееся время
- Тип 2: 

Название команды | Количество выигранных матчей | Набранный счет | Период
- Футбол (модель U):  
Американский футбол (модель E): 

Владение мячом | Название команды | Тайм-аутов | Набранный счет | Период | Оставшееся время | Попытка и расстояние осталось
- Баскетбол: 

Название команды | Тайм-аутов осталось | Набранный счет | Период | Оставшееся время | Отсчет времени атаки
- Бейсбол: 

Бегущий | Иннинг | Учет | Индикатор нападающей команды | Название команды, набранный счет

- Футбол:

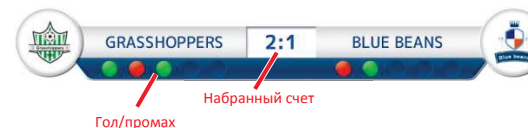
[Small]



[Large]



[Penalty Shoot-out]



- Нет: Ничего не отображается

#### Выбор места отображения счета

Счет можно отобразить в следующих частях экрана. Создайте SDP-файл с желаемой областью отображения в SDP Generator и импортируйте этот файл на камеру. (▶ [импортирование изображения с названием команды и логотипом])

Тип		Область наложения
Тип 1		Верх, низ
Тип 2		Верх, низ
Футбол (американский футбол)		Верх, низ
Баскетбол		Верх, низ
Бейсбол		Вверху справа, внизу справа, вверху слева, внизу слева
Футбол	Small (Мал.)	Вверху справа, внизу справа, вверху слева, внизу слева
	Large (Бол.)	Внизу (не изменяется)
	Penalty Shoot-out (Послематчевые пенальти)	Внизу (не изменяется)

## Ввод данных счета

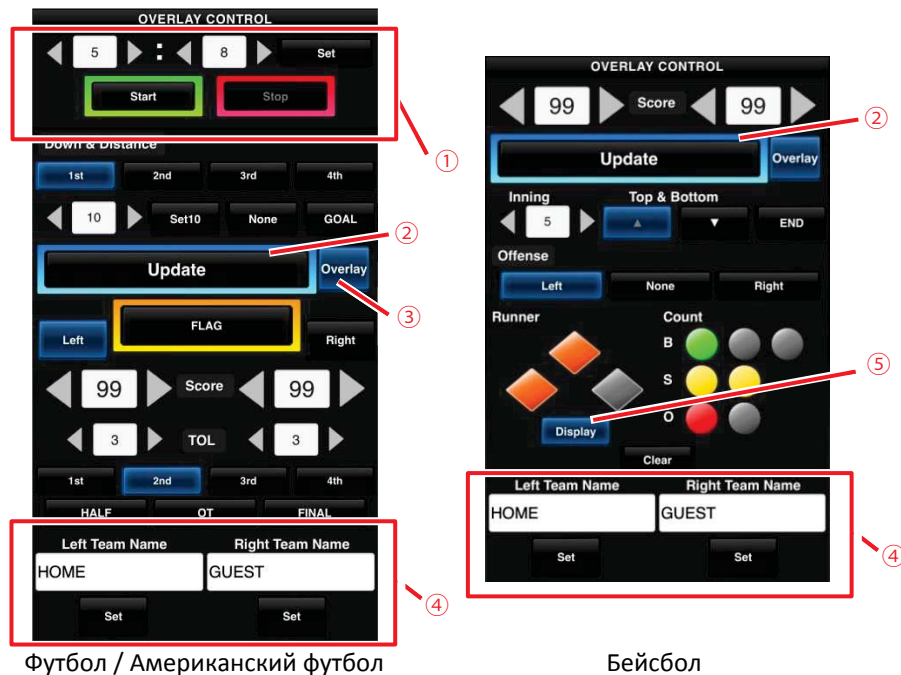
1. Следуя указаниям по подключению к сети (Connecting to the Network) в инструкции на CD-ROM или в мобильном руководстве пользователя (<http://manual3.jvckenwood.com/pro/mobile/global/>), подключите сетевое устройство, например, смартфон или планшет, к камере через сеть. Затем запустите браузер на сетевом устройстве.
2. Введите следующий URL-адрес в браузере. [http://\"IP-адрес камеры\"](http://\).

[http://\"IP address of the camera recorder\"](http://\)

Пример: <http://192.168.0.1>

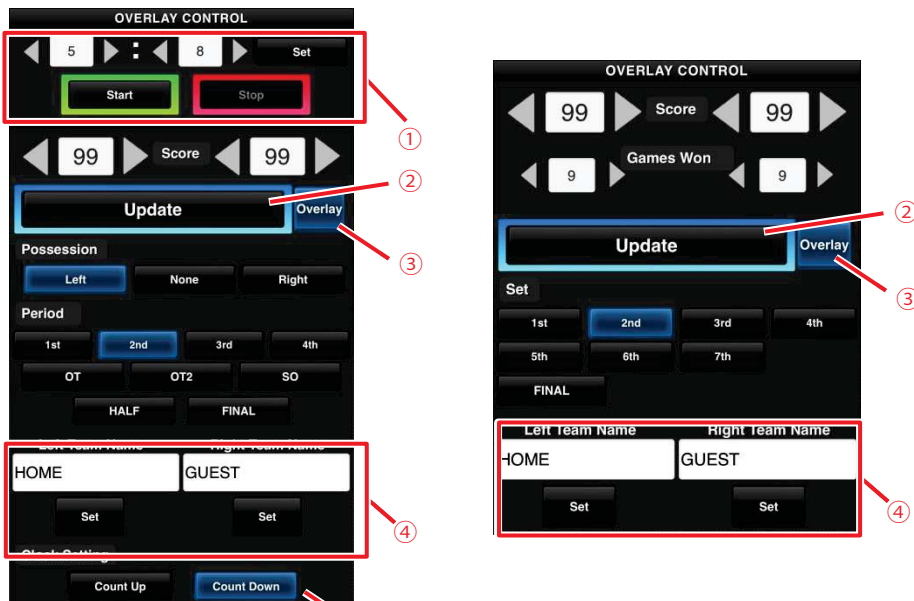
Узнать **IP-адрес камеры** можно следующим образом.

- (1) Нажмите кнопку [STATUS] на камере, чтобы открыть экран состояния.
- (2) Используйте кнопки с крестовым расположением (◀ ▶), чтобы отобразить состояние сети [Network].
3. Введите имя пользователя (jvc) и пароль (по умолчанию: 0000) в окне входа. Затем нажмите иконку «Overlay Control» в верхнем левом углу экрана или кнопку [Overlay Control], чтобы отобразить окно ввода счета.
4. В браузере отображается следующий экран, соответствующий выбранному типу [Type] меню камеры. Данные, которые не являются числовыми значениями, обновляются немедленно без необходимости нажимать кнопку «Update».



Футбол / Американский футбол

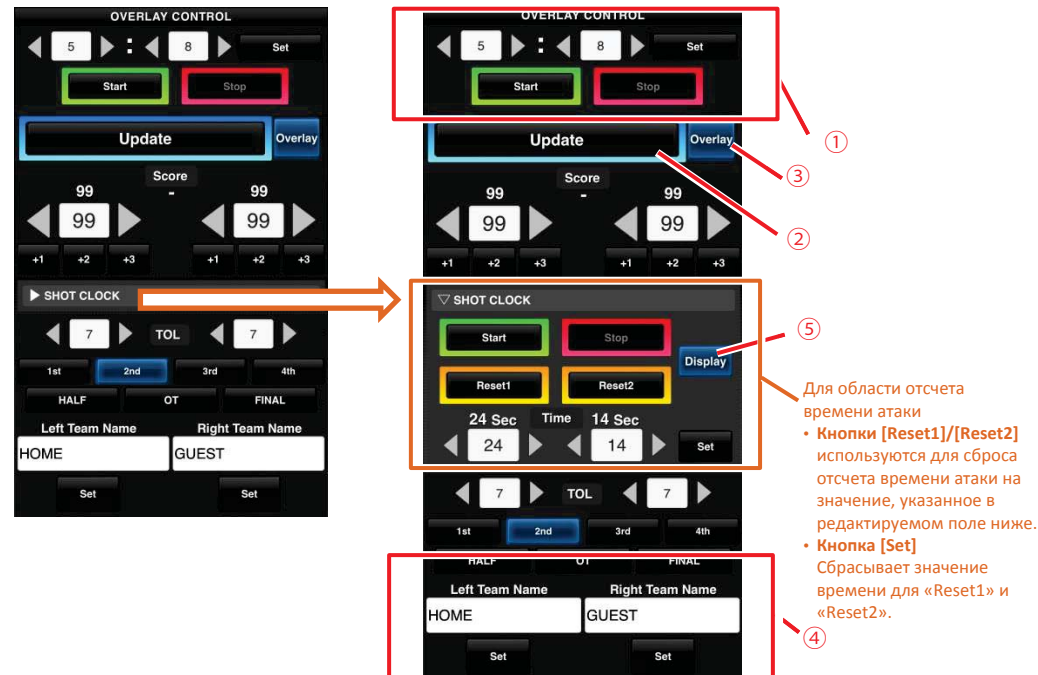
Бейсбол



Тип 1

Направление отсчета секундомера

Тип 2



Баскетбол

Для области отсчета времени атаки

- Кнопки [Reset1]/[Reset2] используются для сброса отсчета времени атаки на значение, указанное в редактируемом поле ниже.
- Кнопка [Set] сбрасывает значение времени для «Reset1» и «Reset2».

**Время (слева):**  
Отображаемое в настоящий момент время матча.

**Время (справа):**  
Отображаемое в настоящий момент дополнительное время. Показывается только в течение дополнительного времени.

**Период:**  
Изменяется только в момент остановки часов.

**Добавленное время в минутах:**  
Отображает дополнительное время только в том случае, если эта опция включена (ON).

**Тип экрана:**  
Кнопка [Small]: Малый экран  
Кнопка [Large]: Большой экран  
Кнопка [PSO]: Экран послематчевых пенальти

**Послематчевые пенальти:**  
Используется при выборе кнопки «PSO».

**Предварительные настройки:**  
Задаются перед матчем. Задаются продолжительность каждого перерыва, отображаемые на большом экране тексты, а также названия команд для малого и большого экрана.

Футбол

## Примечание:

- ① **Время**  
Введенное изначально время отображается на наложенном табло со счетом при нажатии кнопки [Set] (отсчет времени в браузере в любом направлении не ведется).
  - ② **Кнопка [Update]**  
Обновляет числовые значения, например, счет и расстояние
  - ③ **Кнопка [Overlay]**  
Включает или выключает наложение счета.
  - ④ **Название команды (для ввода текста)**  
Если выбранный в меню [Main Menu]→[Overlay Settings]→[Layout] камеры SDP-файл содержит более одного изображения с названием команды, эта опция будет неактивной, а ввод текста будет недоступен.
  - ⑤ **Кнопка [Display]**  
Включает отображение счета на экране.
- Нажмите кнопку [DISPLAY] камеры, чтобы переключить режим отображения, если наложенный счет плохо видно из-за рабочих индикаторов камеры.
  - Если камера ведет запись и трансляцию одновременно, то индикатор времени может не вести отсчет с регулярными интервалами. В этом случае необходимо уменьшить разрешение трансляции.

**Отображение дополнительного времени для футбола:**

Отображение дополнительного времени включается и выключается автоматически в зависимости от прошедшего времени в поле [Time] и состояния поля [Period]. Идет ли в данный момент дополнительное время матча, определяется установкой значений в полях [Duration of Each Half] и [Duration of Each Half of ET] в меню [Preset Settings]. Ниже приводится пример отображения.

Пример) Продолжительность каждого тайма: "45:00", Продолжительность дополнительного времени: "15:00"

Период	Время	Отображение времени
1-й тайм	1:23	1:23 HM 0:0 GT
	46:23	45:00 HM 0:0 GT 1:23
2-й тайм	46:23	46:23 HM 0:0 GT
	91:23	90:00 HM 0:0 GT 1:23
Доп. время 1	91:23	91:23 HM 0:0 GT
	106:23	105:00 HM 0:0 GT 1:23
Доп. время 2	106:23	106:23 HM 0:0 GT
	121:23	120:00 HM 0:0 GT 1:23



**Примечание:**

- Импортированный SDP-файл нельзя удалить опцией [Main Menu] → [System] → [Reset All]. Используйте для удаления эту функцию.

**Выбор варианта вывода счета**

При выборе шаблона наложения вы можете включить отображение счета на видеоклипах, записанных в формате HD, или на выходных видеосигналах, например, HDMI или SDI, или сразу в обоих случаях.

**[Main Menu]→[Overlay Settings]→[Output]****▶ HD-запись**

Настройка отображения счета на HD-записи

**▶ HDMI/SDI**

Настройка отображения счета на видеовыходе, например, HDMI, SDI и AV-выходе.

**Примечание:**

- При использовании формата записи «HD+Web», счет всегда присутствует на видеозаписи формата «Web».
- Счет всегда отображается во время прямых трансляций.
- Если опция [HDMI/SDI] установлена на «Off» («Выкл.»), [AV Set]→[Video Set]→[Display On TV] устанавливается на «--».
- [Output] невозможно изменить, если камера ведет запись или прямую трансляцию.
- При использовании функции обрезания по краям для формата SD во время записи отображаемого счета в режиме HD счет может отображаться со срезанными слева и справа краями.
- При записи в формате HD также показываются настройки отображения счета при переключении на отображение отметки времени (Time Stamp).

**Автоматический ввод данных счета**

Благодаря использованию решения Sportzcast для отображения камера может принимать данные счета автоматически. Чтобы узнать о решении Sportzcast, свяжитесь с ближайшими торговыми представителями в вашем регионе.

**[Main Menu]→[Overlay Settings]****▶ Sportzcast**

Начинает подключение к серверу Sportzcast при выборе опции «Connect» («Подключение»).

**Примечание:**

- Опцию «Connect» («Подключение») нельзя выбрать, если отсутствует сетевое соединение.
- Подключение к серверу переключается на «Disconnect» («Нет подключения») при переходе на любой режим, кроме режима записи, или при выключении питания.

**[Main Menu]→[Overlay Settings]→[Sportzcast Settings]****▶ Сервер**

Выбор сервера для соединения с сетью Sportzcast.

**▶ Настройки сервера**

Настройки для сервера Sportzcast.

**▶▶ Cloud/Server1/Server2/Server3**

※ Заданное в поле [Alias] название отображается отдельно.

## ■ Alias

Используется для установки названия для различия настроек камеры.

※ Значение по умолчанию: «Cloud/Server1/Server2/Server3»

※ Можно ввести до 31 символа (включая символы ASCII).

## ■ Address

Используется для ввода данных, например, имени хоста и IP-адреса сервера.

※ Можно ввести до 127 символов, используя однобитные беквенно-цифровые символы (от a до z, от 0 до 9), однобитный дефис [-] или точку [.]

**▶ Название лицензии**

Используется для ввода названия лицензии, полученного от Sportzcast.

Внимание: нельзя использовать название лицензии, которое уже используется вами на другой камере.

**▶ Номер бота**

Используется для ввода номера бота (BOT Number), полученного от Sportzcast.

**▶ Канал**

Используется для ввода канала, полученного от Sportzcast.

**▶ Источник ввода счета**

Указывает, какой источник ввода счета используется для получения данных о счете, когда в опции меню [Sportzcast] выбрано «Connect». Возможные источники ввода: «Sportzcast» или «Web» («Счет»). Это может пригодиться, когда нужно ввести часть данных счета вручную.

**Примечание:**

- Кнопки [Display] и [Overlay] на вкладке Web для ввода данных используются всегда вне зависимости от настроек [Score Input Source]



## ▶▶ Порядок отображения (счет хозяев поля)

Выбор места отображения информации о счете хозяев поля, полученной с сервера Sportzcast: слева, справа, вверху или внизу панели счета. Для бейсбола информация всегда отображается внизу панели вне зависимости от настроек.

• В начале:

Отображение слева или вверху панели счета.

• В конце:

Отображение справа или внизу панели счета.

## ▶▶ Название команды

Выбор источника для данных о названии команды.

## ▶▶ Отсчет времени атаки

Выбор источника для данных об отсчете времени атаки.

## ▶▶ Прочее

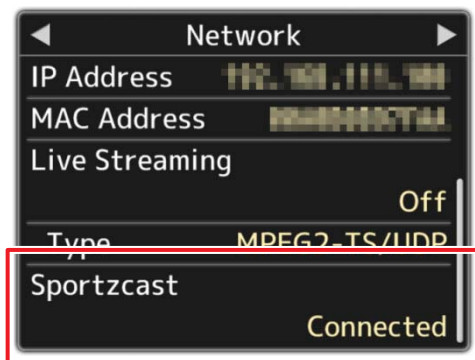
Выбор источника для данных о счете, не относящихся к указанным выше категориям.

Примечание:

- [Settings] нельзя выбрать, если в опции [Overlay Settings]→[Sportzcast] выбрано «Connect».
- Если накладываемые данные не обновляются даже при подключении к серверу Sportzcast, убедитесь, что в настройках [Score Input Source] указано «Sportzcast».

На экране состояния сети вы можете проверить состояние подключения к серверу Sportzcast следующим образом.

- Нажмите кнопку [STATUS] на камере, чтобы открыть экран состояния.
- Используйте кнопки с крестовым расположением (◀ ▶), чтобы открыть экран [Network].
- Проверьте [Sportzcast]



Сообщение	Состояние	Действие
Connected (Подключено)	Подключение выполнено успешно.	-
Connecting... (Идет подключение...)	Начинается подключение.	-
Disconnected (Нет подключения)	Подключения пока нет.	-
Cannot Connect to Server (Невозможно подключиться к серверу).	Невозможно подключиться к серверу Sportzcast.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Убедитесь, что настройки сетевого соединения введены корректно.</li> <li>• Введите корректные IP-адрес и имя хоста сервера.</li> </ul>
Invalid License (Некорректная лицензия).	Лицензия введена некорректно.	Введите корректное название лицензии. Нельзя использовать название лицензии, которое уже используется вами на другой камере.
Cannot Get Node (Невозможно связаться с узлом)	Некорректный ответ сервера.	Свяжитесь с представителем Sportzcast.
Invalid BOT Number («Некорректный номер бота»)	Номер бота введен некорректно.	Введите корректный номер бота Sportzcast.

## Наложение для прямых трансляций

SB

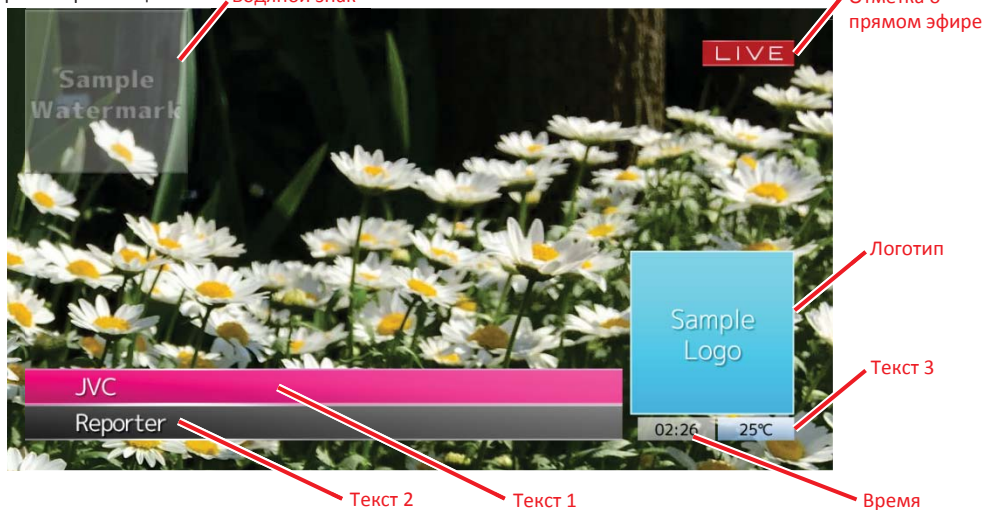
Импортирование SDP-файла для прямых трансляций позволяет накладывать текст, изображения и водяные знаки на видеозаписи и видеопотоки прямых трансляций. Эта функция доступна при разрешении записи 1920x1080 или 1280x720. В данном разделе описываются функции, характерные для прямых трансляций. Функции для отображения счета см. в [Score Overlay].

## Импортирование и настройка SDP-файлов для прямых трансляций

SB

1. Сначала импортируйте SDP-файлы для прямых трансляций на камеру. Создайте SDP-файл для прямых трансляций при помощи SDP Generator. ( ➡ [импортирование изображения с названием команды и логотипом])
2. Выбор файла для наложения графики из импортированных SDP-файлов в [Main Menu] → [Overlay Settings] → [Layout].
3. Выбор опции «Broadcast» (Прямая трансляция) в [Main Menu] → [Overlay Settings] → [Type]. Если тип выбранного в [Layout] SDP-файла при создании не соответствовал «Broadcast», или если разрешение записи у SDP-файла типа «Broadcast» отличается от текущего разрешения записи камеры, «Broadcast» не будет отображаться во вкладке «Type» (Тип).

- Прямая трансляция: Водяной знак



- None (Нет): Ничего не отображается

## Выбор текста и изображений

SB

1. Следуя указаниям по подключению к сети (Connecting to the Network) в инструкции на CD-ROM или в мобильном руководстве пользователя (<http://manual3.jvckenwood.com/pro/mobile/global/>), подключите сетевое устройство, например, смартфон или планшет, к камере через сеть. Затем запустите браузер на сетевом устройстве.
2. Введите следующий URL-адрес в браузере.

<http://IP-адрес камеры>

Пример: <http://192.168.0.1>

Узнать **IP-адрес камеры** можно следующим образом.

- (1) Нажмите кнопку [STATUS] на камере, чтобы открыть экран состояния.
- (2) Используйте кнопки с крестовым расположением (◀ ▶), чтобы отобразить состояние сети [Network].
3. Введите имя пользователя (jvc) и пароль (по умолчанию: 0000) в окне входа. Затем нажмите иконку «Overlay Control» в верхнем левом углу экрана или кнопку [Overlay Control], чтобы отобразить окно ввода счета.
4. Нажмите кнопку [Update], чтобы использовать выбранные текст и изображение при наложении графики.



При мечание:

Area <A> Text 1 (Текст1)  
 Area <B> Text 2 (Текст2)  
 Area <C> Text 3 (Текст3)  
 Area <D> Time (Время)  
 Area <E> Logo (Логотип)  
 Area <F> Live Mark (В прямом эфире)

- ① Отображает текущее состояние накладываемой графики.
- ② Область выбора текста  
Подсвеченный текст отображается как наложенная графика.
- ③ Кнопки [▼] [▲]  
Используются для выбора текста.
- ④ Кнопка [Edit]  
Используется для перехода в режим ввода текста.
- ⑤ Кнопки [1] [2] [3] [4]  
Используются для выбора изображения.
- ⑥ Кнопка [Display]  
Используется для отображения или отключения указанной области.
- ⑦ Кнопка единиц измерения  
Используется для выбора единицы измерения, добавляемой к тексту в поле Text 3.
- ⑧ Кнопка [Overlay]  
Используется для включения и выключения накладываемой графики.
- ⑨ Кнопка [Update]  
Используется для вывода обновленного контента для накладываемой графики.

В поля Text 1, Text 2 и Text 3 можно вводить следующие символы.

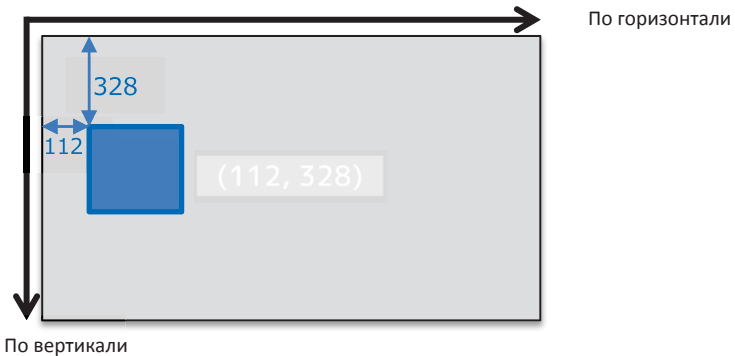
!"#\$%&'()\*+,-./0123456789;<=>?@ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ[\]^\_`abcdef  
ghijklmnopqrstuvwxyz{|}~  
¡¢£¥¦§¨ª«¬®¯°±²³´µ¶·¸¹º»¼½¾¿ÀÁÂÃÄÅÆÇÈÉÊËÌÍÎÏÐÑÒÓÔÕÖ×ØÙÚÛÜÝÞßàáâ  
ãäåæçèéêëìíîïðñóôõö÷øùúûüýþÿııŁłŚśŞşŞŸŽžƒˆ˜˘˙˚˛˜˝˞˟ˠˡˢˣˤ˥˦˧˨˩˪˫ˬ˭ˮ˯˰˱˲˳˴˵˶˷˸˹˺˻˼˽˾˿˰˱˲˳˴˵˶˷˸˹˺˻˼˽˾˿€™

Примечание:  
● В поля Text 1 и Text 2 можно ввести не более 5 строк и 63 символов на строку.  
● В поле Text 3 можно ввести не более 5 бит.  
● Максимальное количество вводимых символов изменяется в зависимости от типа текста.

## Отображение водяного знака SB

Меню для настроек водяного знака отображается в меню настроек [Overlay Settings] только в том случае, если выбран SDP-файл для прямых трансляций в меню [Main Menu] → [Overlay Settings] → [Layout]

1. Выберите в меню [Main Menu] → [Overlay Settings] → [Watermark] вариант «On» (Вкл.).
2. Выберите [Main Menu] → [Overlay Settings] → [Position].
3. Откроется экран настройки положения водяного знака. Передвиньте водяной знак курсором в нужное положение и нажмите кнопку [Set].
  - Положение изменяется на 2 шага за раз.
  - Отображаемые координаты соответствуют положению верхнего левого угла водяного знака.



Примечание:  
● Если в формате записи установлена частота кадров 60i или 50i, водяной знак не отображается в области размером 12 строк в самом низу экрана.

## Установка пароля для настроек накладываемой графики SB

Вы можете защитить настройки накладываемой графики паролем, чтобы помешать третьим лицам убрать отображение водяного знака.

### Защита паролем

1. Выберите в меню [Main Menu] → [Overlay Settings] → [Password Lock] вариант «On» (Вкл.).
2. Введите пароль для защиты и нажмите на кнопку с ►. Введите не более 16 символов с программной клавиатуры.
3. Повторите пароль и нажмите на кнопку ►.
4. Нажмите [Set] для завершения.

После этого при любой попытке перейти на экран [Overlay Settings] будет отображаться окно с требованием ввести пароль.

**Предупреждение:**  
Запомните свой пароль. При утере пароля разблокировать функцию защиты паролем будет невозможно.

Примечание:  
● Если настройки накладываемой графики защищены паролем, следующие пункты меню [Main Menu] → [System] будут отображаться как неактивные, и выбрать их будет невозможно.  
- [Reset All]  
- [Record Set] → [Record Format]  
- [Setup File] → [Load File] → [Picture File]  
- [Setup File] → [Load File] → [User File]  
- [Setup File] → [Load File] → [All File]  
- [Setup File] → [Store File] → [Picture File]  
- [Setup File] → [Store File] → [User File]  
- [Setup File] → [Store File] → [All File]



### Снятие защиты паролем

1. Выберите [Main Menu] → [Overlay Settings].
2. Введите пароль на экране ввода пароля и нажмите кнопку ►.
3. Если пароль соответствует ранее заданному, откроется меню [Overlay Settings].
4. Выберите «Off» (Выкл.) для опции [Password Lock].
5. Нажмите [Set], чтобы закрыть сообщение «unlock complete» (разблокировка завершена).



# Инструкция по работе с SDP Generator

## Содержание

Введение .....	1
Требования.....	1
Установка .....	2
Удаление .....	2
Первый запуск после установки .....	2
Подготовка изображений (для счета) .....	2
TYPE1, TYPE2, футбол (американский футбол), баскетбол, бейсбол .....	2
Футбол .....	3
Подготовка изображений (для прямых трансляций)  .....	5
Создание SDP-файла (для счета) .....	6
Основные операции .....	6
TYPE1, TYPE2, футбол (американский футбол), баскетбол, бейсбол .....	6
Футбол.....	9
Настройки .....	12
Изменение названий опций меню .....	12
Создание SDP-файла (для прямых трансляций)  .....	13
Основные операции .....	13
Импортирование SDP-файла на камеру .....	14

Mac, OS X и macOS являются торговыми марками компании Apple Inc., зарегистрированными в США и других странах.  
Microsoft, Windows, Windows 7, Windows 8, Windows 8.1 и Windows 10 являются зарегистрированными торговыми марками или торговыми марками корпорации Microsoft Corporation в США и/или других странах.  
Прочие наименования продуктов и компаний в настоящем руководстве пользователя являются торговыми марками и/или зарегистрированными торговыми марками владельцев-компаний. В настоящем руководстве пропущены знаки <sup>™</sup>, <sup>®</sup>, а также другие знаки.

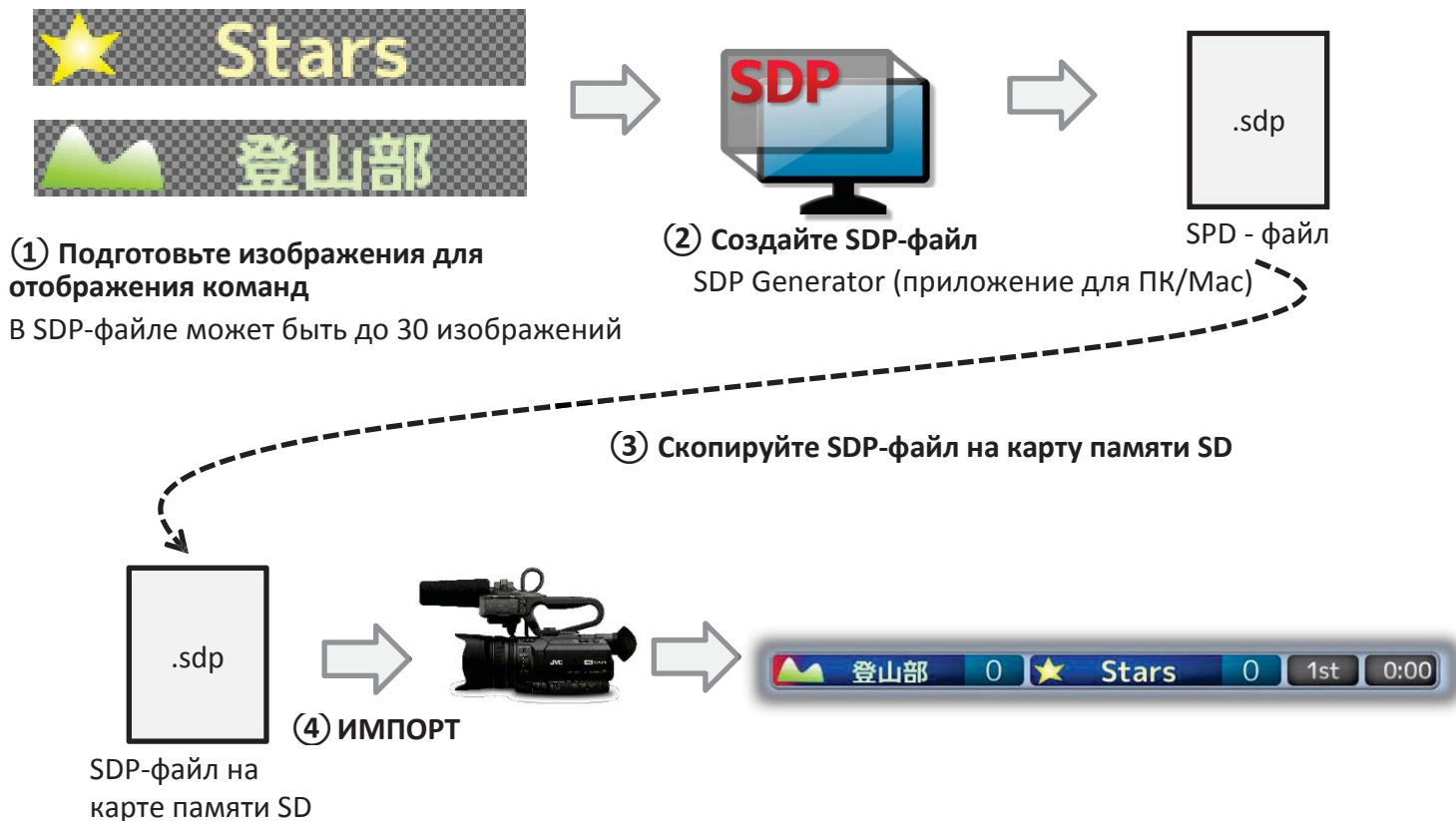
 Знак SB обозначает функции, доступные только для модели GY-HM200ESB.

## Введение

SDP Generator может создавать файлы с данными (SDP-файлы), используемые для импортирования изображений на камеры от JVC с поддержкой наложения графики. Это приложение позволяет накладывать на изображение панель счета с логотипами команд и их названиями с поддержкой разных языков.

Поддерживаемые форматы изображений: PNG, JPG и BMP (рекомендуется использовать PNG).

### Рабочий процесс



## Требования

### Windows

ОС	Microsoft Windows 7 Home/Professional (32/64-битная) Microsoft Windows 8.1 Home/Professional (32/64-битная) Microsoft Windows 10 (32/64-битная)
Процессор	В соответствии с рекомендациями для указанных выше ОС.
Оперативная память	В соответствии с рекомендациями для указанных выше ОС.
Свободное место	Не менее 100 Мб
ПО	Microsoft .NET Framework 4.6
Прочее	Интернет-соединение (для скачивания Microsoft .NET Framework)

### Mac

ОС	Mac OS X El Capitan 10.11 macOS Sierra 10.12
Процессор	64-битный процессор Intel
Оперативная память	В соответствии с рекомендациями для указанных выше ОС.
Свободное место	Не менее 100 Мб
ПО	-
Прочее	-

## Установка

### Windows

Сохраните файл .msi в каталог «Приложения» вашего компьютера. Установите SDP Generator, запустив файл .msi и следуя инструкциям мастера установки. Если на вашем компьютере не установлен пакет Microsoft .NET Framework, может появиться мастер установки Microsoft .NET Framework. В таком случае вам сначала понадобится установить пакет .NET Framework. После этого повторно запустите файл .msi и установите SDP Generator.

### Mac

Установите программу через файл .dmg, после чего скопируйте SDP Generator на смонтированный том в каталог «Приложения» .

## Удаление

### Windows

Выберите [Start Menu] > [All Programs] > [JVCKENWOOD] > [SDP Generator] > [Uninstall SDP Generator]

### Mac

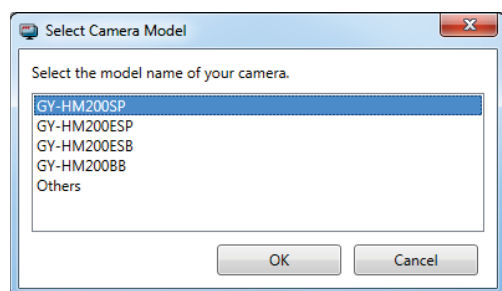
Удалите файл SDP Generator.

## Первый запуск после установки

При первом запуске появится экран выбора модели камеры. После выбора этот экран не будет отображаться при последующих запусках. Впоследствии вы можете изменить свой выбор.

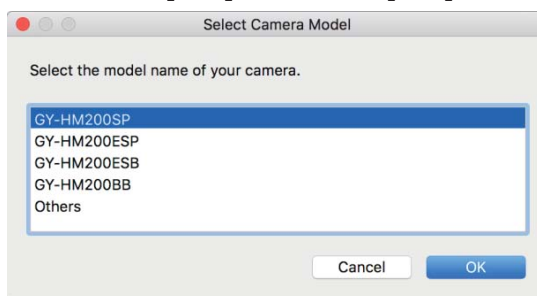
### Windows

[Settings] → [Select Camera Model]



### Mac

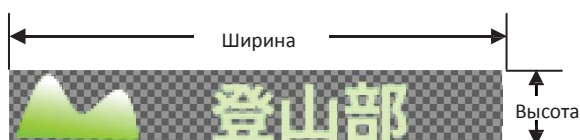
[SDP Generator] → [Preferences] → [Select Camera Model]



## Подготовка изображений (для счета)

### TYPE1, TYPE2, Футбол (американский футбол), Баскетбол, Бейсбол

Выберите изображение с логотипом и названием команды для каждой из команд. Подготовьте файлы изображений для команд, изменив их размер для соответствия следующим требованиям. Изображения, размер которых выходит за требуемые пределы, не отображаются. Квадратные изображения размещаются по левой стороне.



Формат записи	1920 x 1080		1280 x 720	
Вид спорта	TYPE1, TYPE2, Футбол (Американский футбол), Баскетбол	Бейсбол	TYPE1, TYPE2, Футбол (Американский футбол), Баскетбол	Бейсбол
Размер (Ширина x Длина)	<b>188 x 30</b>	<b>91 x 30</b>	<b>125 x 20</b>	<b>62 x 20</b>
Рекомендуемое название файла	<b>&lt;team name&gt;1080.png (пример: Mountains1080.png)</b>		<b>&lt;team name&gt;720.png (пример: Mountains720.png)</b>	

**Предупреждение:**

Слева от изображения команды появляется красный индикатор владения мячом. По этой причине необходимо оставить некоторое количество прозрачного пространства в этой области.

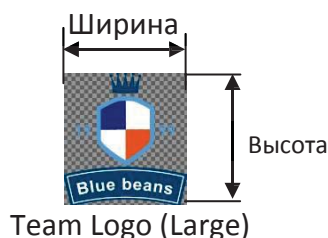


**Футбол**

Изображения с логотипами и названиями команд можно выбирать по отдельности, и вы можете указать размер (большой или малый) для каждого изображения. Изображение большого размера используется во время матча при выборе экранных опций «Large» (Большие) и «Penalty Shoot-out» (Послематчевые пенальти), изображение малого размера используется при выборе опции «Small» (Малые). Кроме того, при выборе графики большого размера можно отображать тексты, в том числе название матча.

Если показывать изображение логотипа или названия команды не нужно, то можно не выбирать изображения под них. Если изображение с названием команды или текстом не выбрано, название команды или текст вводятся в меню «Overlay Control» (Контроль графики) на вкладке «Web» (Сеть).



Ниже приводятся максимальные размеры. Изображения, размер которых выходит за требуемые пределы, не отображаются.



	Формат записи	
	1920x1080	1280x720
Team Logo (Large)	<b>66x66</b>	<b>44x44</b>
Team Logo (Small)	<b>9x18</b>	<b>6x12</b>
Team Name (Large)	<b>240x36</b>	<b>160x24</b>
Team Name (Small)	<b>48x18</b>	<b>32x12</b>
Текст	<b>504x24</b>	<b>336x16</b>

Дизайн отображаемого фона меняется в зависимости от того, выбрано ли изображение для логотипа команды.

Графика малого размера:

Изображение логотипа команды (мал.)	Отображение
Одна или несколько команд, выбрано	
Не выбрано	

Графика большого размера:

Изображение логотипа команды (бол.)	Отображение текста в меню Overlay Control на экране Web	Отображение
Одна или несколько команд, выбрано	ON (ВКЛ.)	
	OFF (ВЫКЛ.)	
Не выбрано	ON (ВКЛ.)	
	OFF (ВЫКЛ.)	

Послематчевые пенальти:

Изображение логотипа команды (бол.)	Отображение
Одна или несколько команд, выбрано	
Не выбрано	

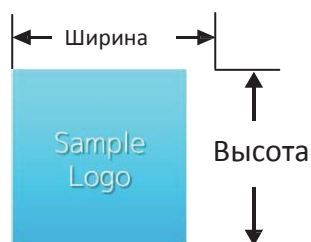
Примечание:

Камера покажет цвет импортированных изображений, но цветовой профиль (цветовые данные по профилю ICC) не распознаются камерой.



## Подготовка изображений (для прямых трансляций) SB

Подготовьте файлы изображений для команд, изменив их размер для соответствия следующим требованиям. Изображения, размер которых выходит за требуемые пределы, не отображаются.



	Формат записи	
	1920x1080	1280x720
Watermark	<b>192x192</b>	<b>128x128</b>
Live Mark	<b>192x96</b>	<b>128x64</b>
Logo	<b>192x192</b>	<b>128x128</b>
Text 1	<b>702x42</b>	<b>468x28</b>
Text 2	<b>702x42</b>	<b>468x28</b>
Text 3	<b>90x27</b>	<b>60x18</b>
Time	<b>90x27</b>	<b>60x18</b>

**Примечание:**

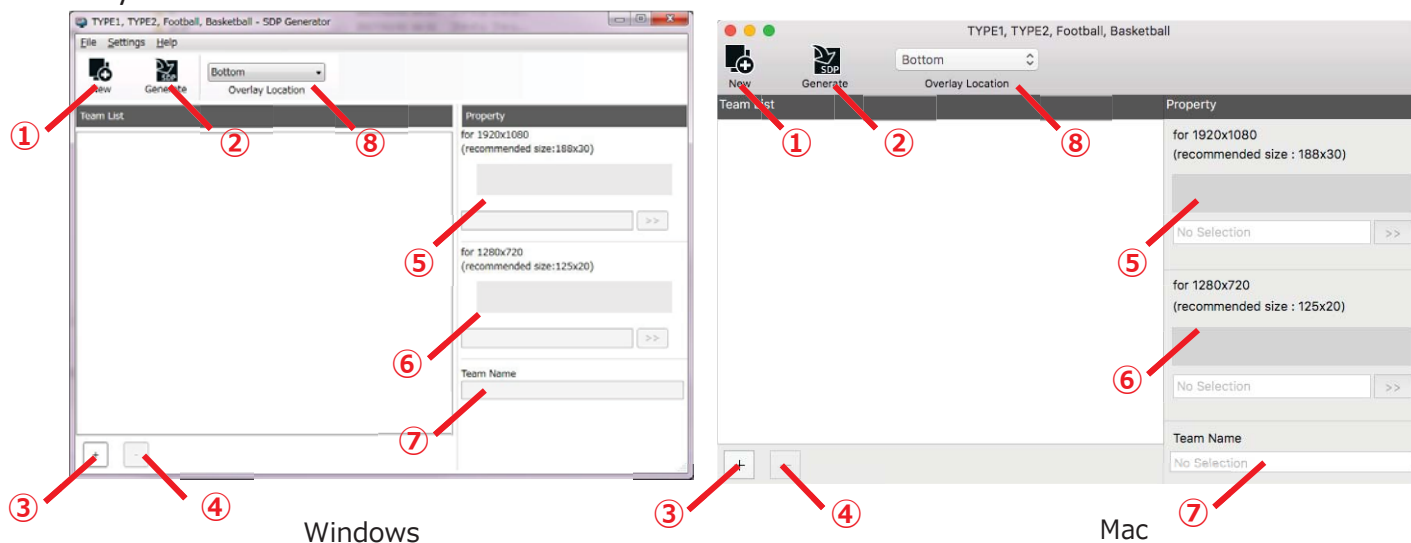
Камера покажет цвет импортированных изображений, но цветовой профиль (цветовые данные по профилю ICC) не распознаются камерой.

# Создание SDP-файла (для счета)

## Основные операции

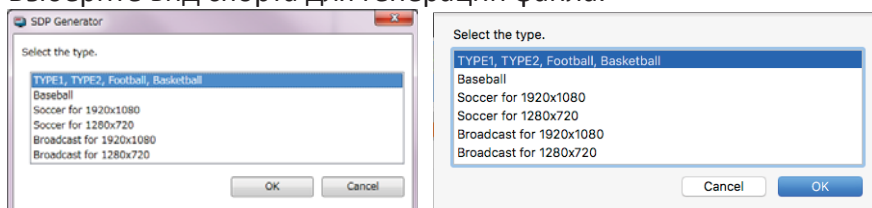
### TYPE1, TYPE2, футбол (американский футбол), баскетбол, бейсбол

#### 1. Запустите SDP Generator.



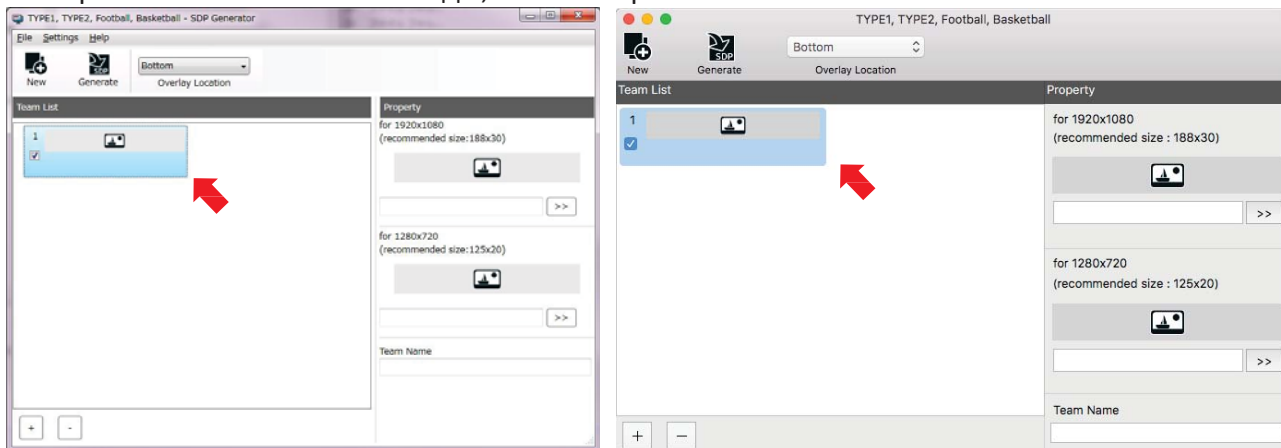
- ① Новый файл: Удалить все сохраненные команды из списка команд.
- ② Генерация: Создать SDP-файл из списка команд.
- ③ +: Добавить новую команду в список команд.
- ④ -: Удалить выбранную команду из списка команд.
- ⑤ Для 1920x1080: Область предварительного просмотра и загрузки изображения для записи в формате 1920x1080 с выбранной командой.
- ⑥ Для 1280x720: Область предварительного просмотра и загрузки изображения для записи в формате 1280x720 с выбранной командой.
- ⑦ Название команды: Сохранить название команды для выбранной команды.
- ⑧ Место наложения графики: Установить место наложения графики на экране.

#### 2. Выберите вид спорта для генерации файла.



#### 3. Нажмите на кнопку «+», чтобы добавить новый шаблон команды в определенном месте.

4. Выберите новый шаблон команды, чтобы открыть панель свойств.

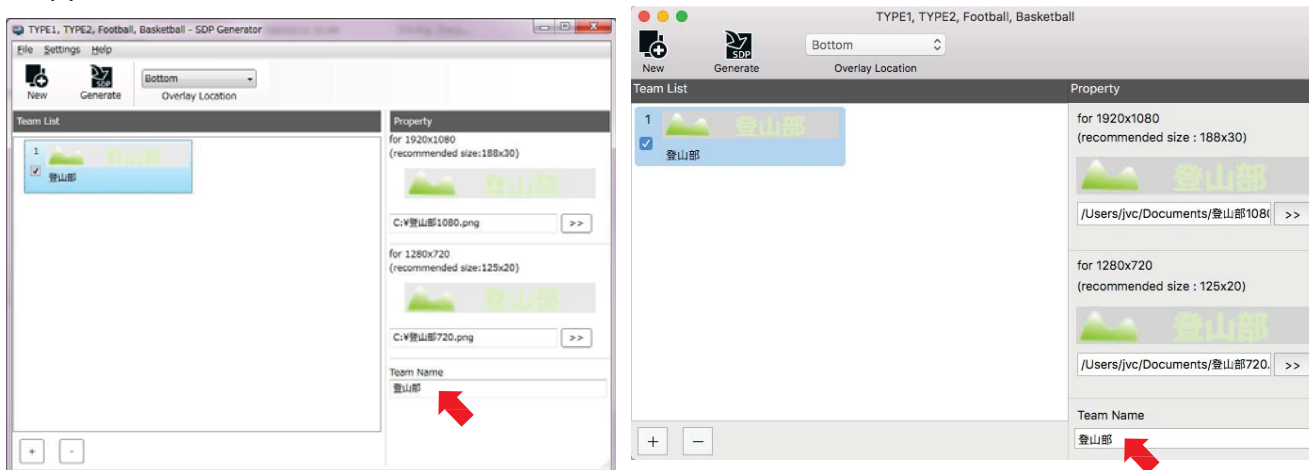


5. Добавьте подготовленные изображения в панели свойств.

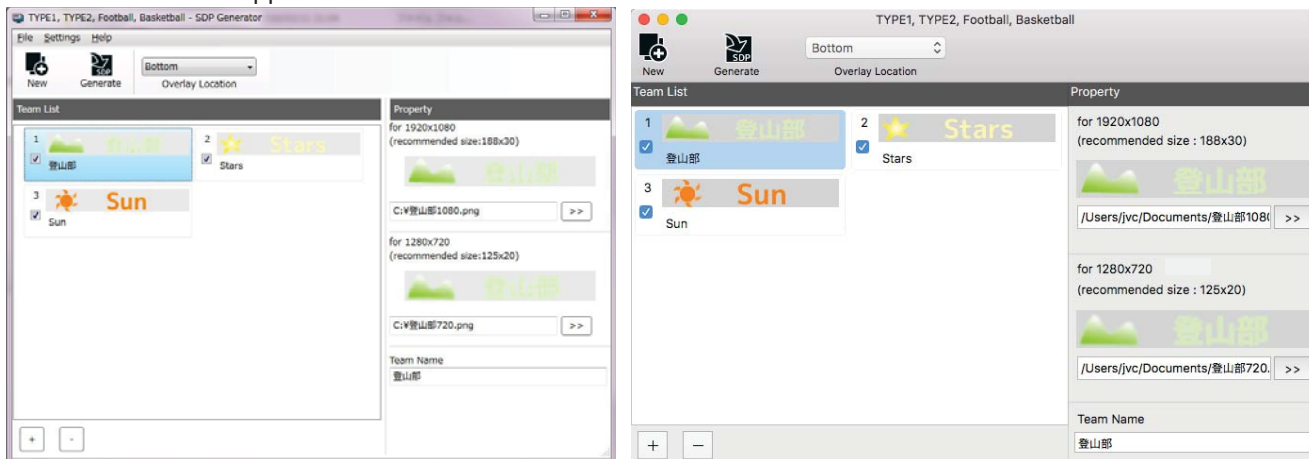
Вы можете зарегистрировать изображения своей команды, перетащив их в программу или нажав на кнопку ">>" для поиска файлов. Укажите в свойствах как минимум одно изображение. Например, если вы выберете изображение только для 1920x1080, это изображение не будет накладываться камерой при использовании формата записи 1280x720.

6. Введите название команды.

Название команды отображается в меню камеры. Текст можно вводить на английском, японском и других языках.



7. Повторяйте шаги 3–6 до тех пор, пока вы не зарегистрируете все команды. Максимальное количество команд: 30.



**Примечание:**

Изображения команд и их названия фиксируются автоматически, если следовать указаниям ниже:

1. Переименуйте подготовленные изображения следующим образом.

- <team name>1080.png (для 1920x1080. Пример: stars1080.png)
- <team name>720.png (для 1280x720. Пример: stars720.png)

2. Выберите эти файлы с изображениями и перетащите их в список команд.

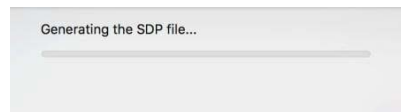
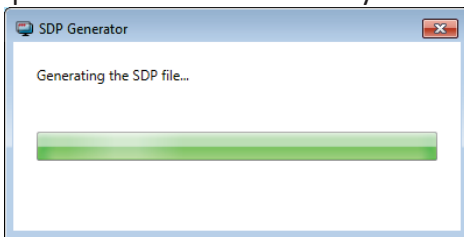
8. Задайте место наложения графики на экране.

Вы можете выбрать варианты «Top Right», «Bottom Right», «Top Left» или «Bottom Left» для бейсбола, а также «Top» или «Bottom» для остальных.



9. Нажмите на кнопку «Generate» для создания SDP-файла.

Длина названия SDP-файла не должна превышать 63 символа. Расширение ".sdp" добавляется для файла автоматически. По умолчанию файлу присваивается название "overlay1.sdp".

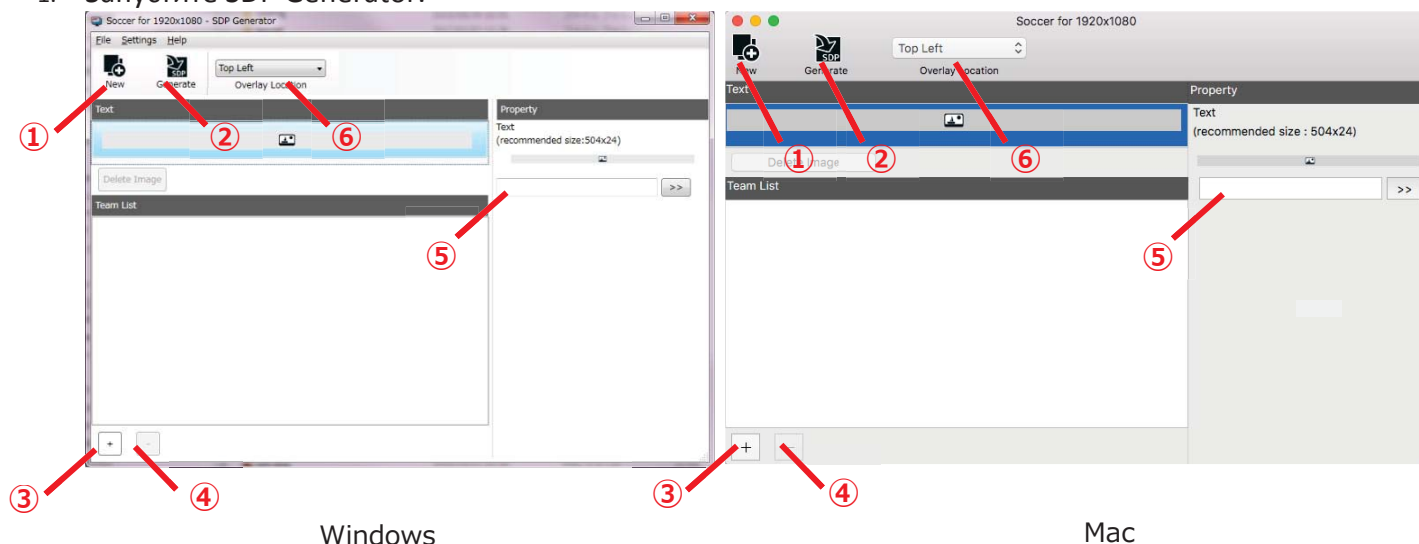


После закрытия диалогового окна с шкалой прогресса, создается SDP-файл.

10. Чтобы очистить имеющийся список команд, нажмите кнопку «New».

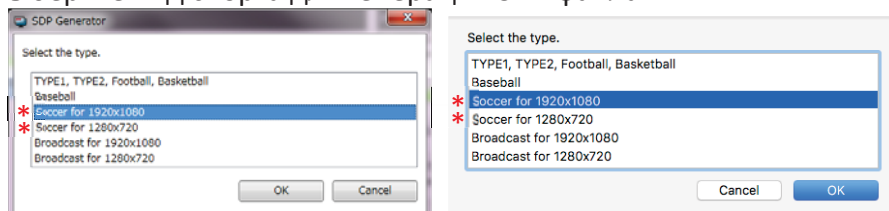
## Футбол

### 1. Запустите SDP Generator.



- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>① Новый файл:</li> <li>② Генерация:</li> <li>③ +:</li> <li>④ -:</li> <li>⑤ Текст:</li> <li>⑥ Место наложения графики:</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Удалить все сохраненные команды из списка команд.</li> <li>Создать SDP-файл из списка команд.</li> <li>Добавить новую команду в список команд.</li> <li>Удалить выбранную команду из списка команд.</li> <li>Сохранить изображение с текстом, который отображается при выборе графики большого размера.</li> <li>Установить место наложения графики на экране.</li> </ul> |
|---|--|

### 2. Выберите вид спорта для генерации SDP файла.

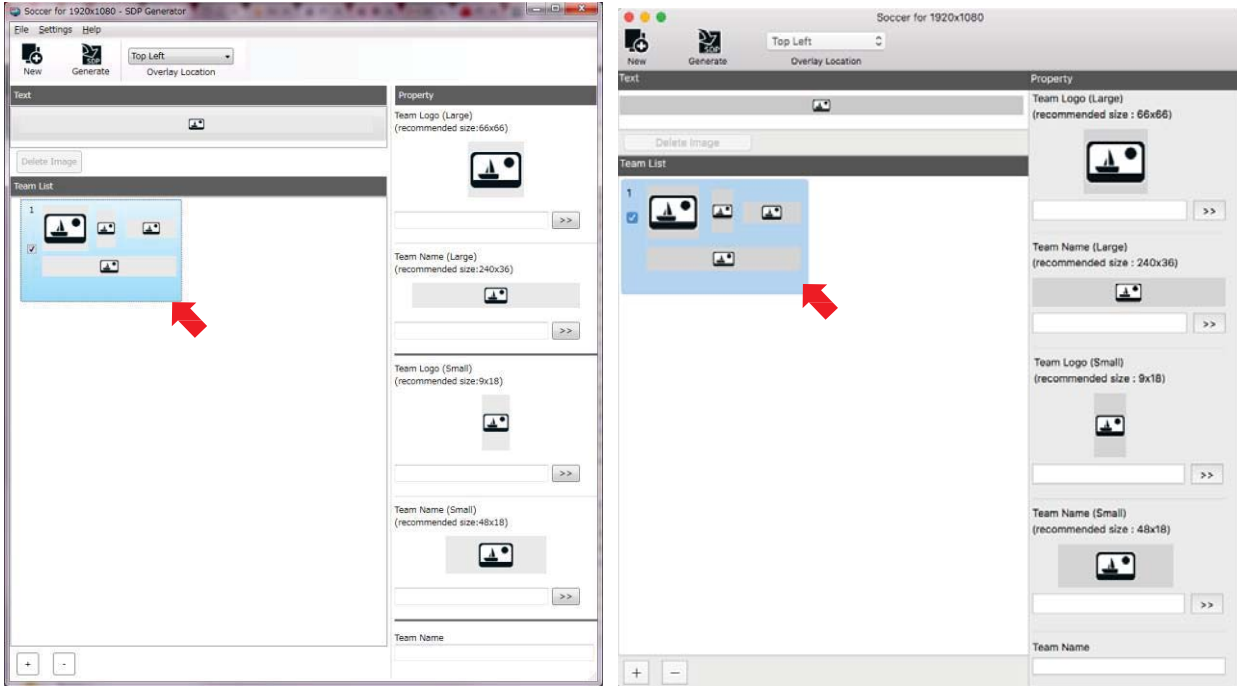


\* "Football" или "Soccer" или "Футбол" будет отображаться в зависимости от настройки языка в вышей ОС.

### 3. Нажмите на кнопку «+», чтобы добавить новый шаблон команды в определенном месте.

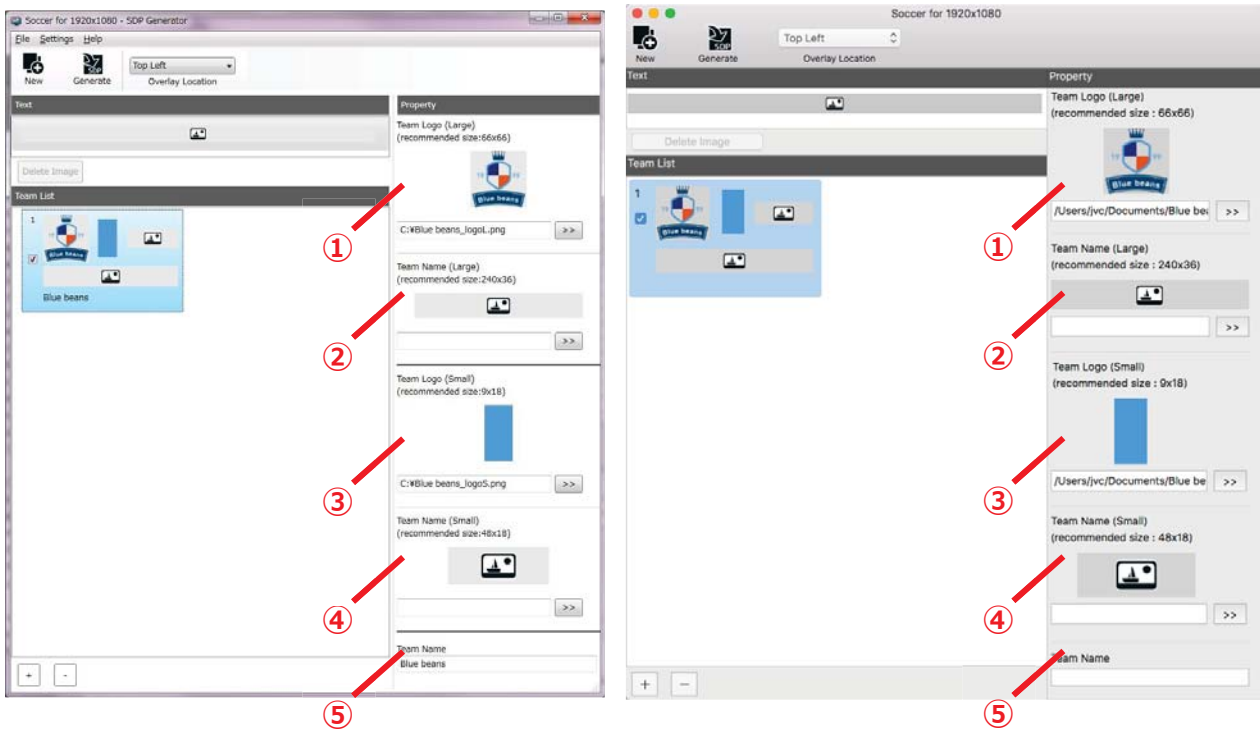


## 4. Выберите новый шаблон команды, чтобы открыть панель свойств.



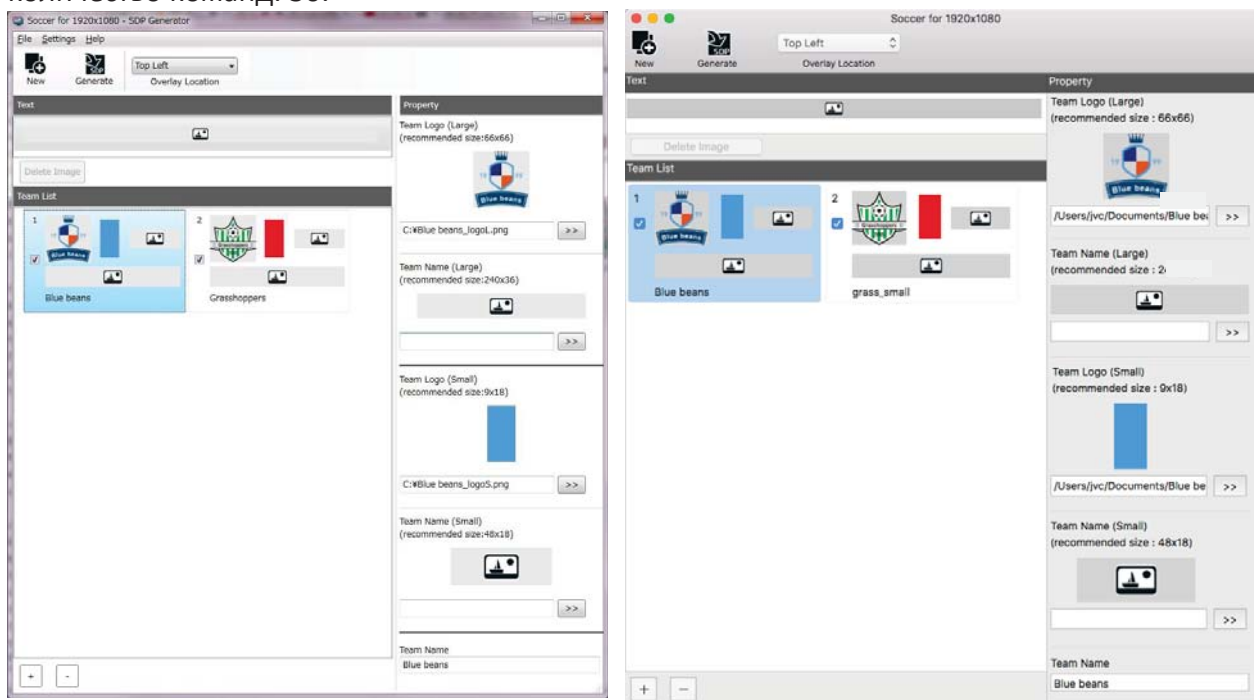
## 5. Добавьте подготовленные изображения в панели свойств.

Вы можете зарегистрировать изображения своей команды, перетащив их в программу или нажав на кнопку >> для поиска файлов. Не добавляйте изображения, если вам не нужно их показывать.



- |                      |  |
|----------------------|--|
| ① Team Logo (Large): | Сохранить изображения для Team Logo (Large).                       |
| ② Team Name (Large): | Сохранить изображения для Team Name (Large).                       |
| ③ Team Logo (Small): | Сохранить изображения для Team Logo (Small).                       |
| ④ Team Name (Small): | Сохранить изображения для Team name (Small).                       |
| ⑤ Team Name:         | Сохранить названия команды для команды, выбранной в списке команд. |

6. Введите название команды.  
Название команды отображается в меню камеры. Текст можно вводить на английском, японском и других языках.
7. Повторяйте шаги 3–6 до тех пор, пока вы не зарегистрируете все команды. Максимальное количество команд: 30.



**Примечание:**

Изображения команд и их названия фиксируются автоматически, если следовать указаниям ниже:

1. Переименуйте подготовленные изображения следующим образом.

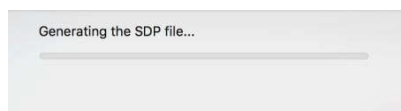
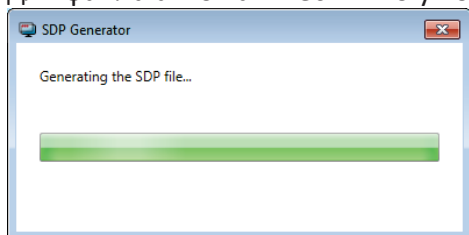
- <Team Name>\_logoL.png (для Team Logo (Large) Пример: blue\_logoL.png)
- <Team Name>\_nameL.png (для Team Name (Large) Пример: blue\_nameL.png)
- <Team Name>\_logoS.png (для Team Logo (Small) Пример: blue\_logoS.png)
- <Team Name>\_nameS.png (для Team Name (Small) Пример: blue\_nameS.png)

2. Выберите эти файлы с изображениями и перетащите их в список команд.

8. Задайте место наложения графики на экране.  
Выберите «Top Right», «Bottom Right», «Top Left» или «Bottom Left».



9. Нажмите на кнопку «Generate» для создания SDP-файла.  
Длина названия SDP-файла не должна превышать 63 символа. Расширение ".sdp" добавляется для файла автоматически. По умолчанию файлу присваивается название "overlay1.sdp".



После закрытия диалогового окна с шкалой прогресса создается SDP-файл.

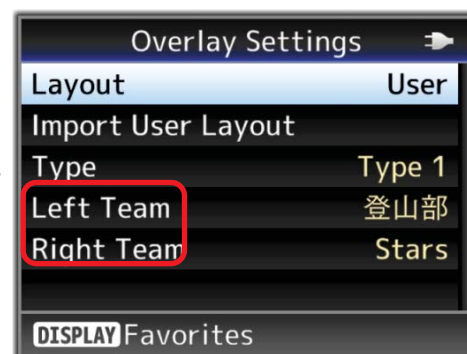
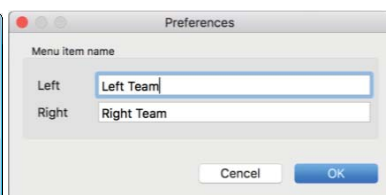
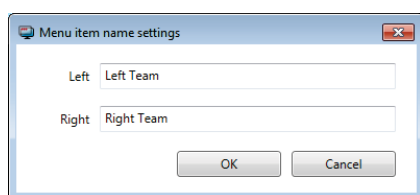
10. Чтобы очистить имеющийся список команд, нажмите кнопку «New».

## Настройки

### Изменение названий опций меню

Вы можете изменить названия опций меню для выбора названий команд, которые отображаются после импортирования SDP-файла.

Windows: [Settings] → [Menu item name]  
Mac: [SDP Generator] → [Preferences]



Меню камеры

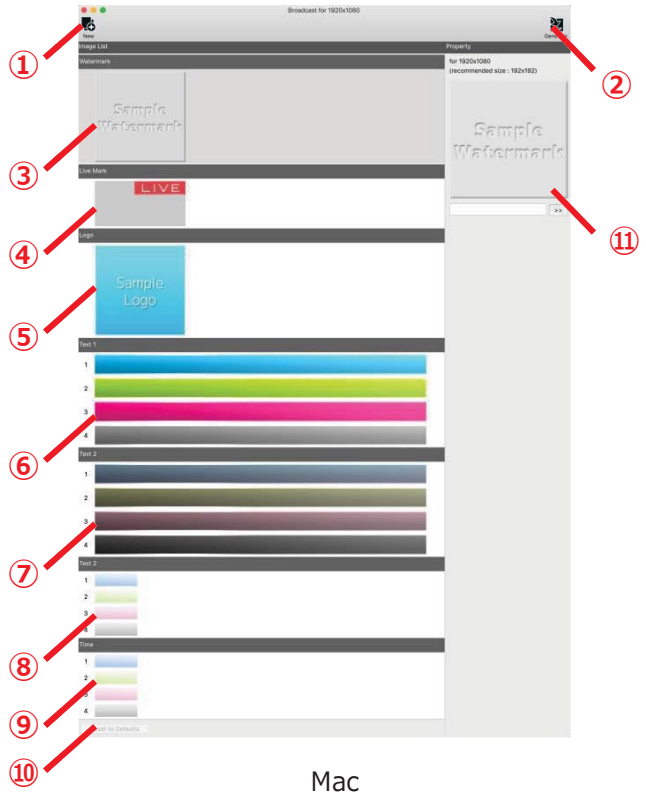
# Создание SDP-файла (для прямых трансляций) SB

## Основные операции

### 1. Запустите SDP Generator.



Windows

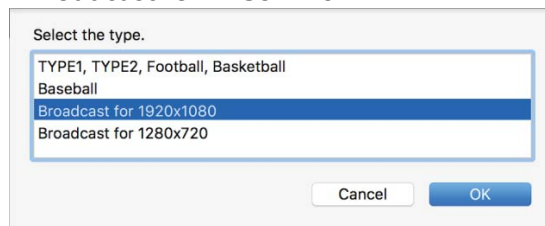
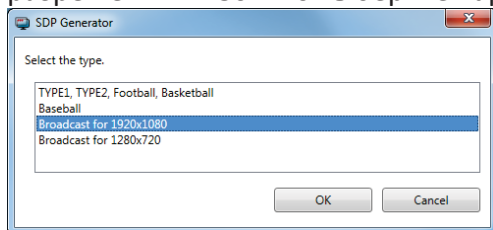


Mac

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>① Новый файл:</li> <li>② Генерация:</li> <li>③ Водяной знак</li> <li>④ Знак прямой трансляции</li> <li>⑤ Логотип</li> <li>⑥ Фоновое изображение текста 1:</li> <li>⑦ Фоновое изображение текста 2:</li> <li>⑧ Фоновое изображение текста 3:</li> <li>⑨ Фоновое изображение для времени:</li> <li>⑩ Сброс:</li> <li>⑪ Свойства выбранного изображения:</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Удалить все сохраненные изображения из списка изображений.</li> <li>Создать SDP-файл из списка изображений.</li> <li>Можно указать не более 4 типов изображений.</li> <li>Можно указать не более 4 типов изображений.</li> <li>Можно указать не более 4 типов изображений.</li> <li>Можно указать не более 4 типов изображений.</li> <li>Сбросить все выбранные изображения на вариант по умолчанию.</li> <li>Указать путь к изображению.</li> </ul> |
|---|---|

### 2. Выберите тип для генерации файла.

При записи с разрешением 1920x1080 выберите вариант «Broadcast for 1920x1080», при разрешении 1280x720 выберите вариант «Broadcast for 1280x720».

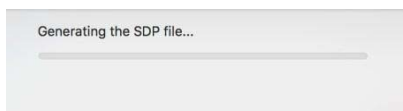
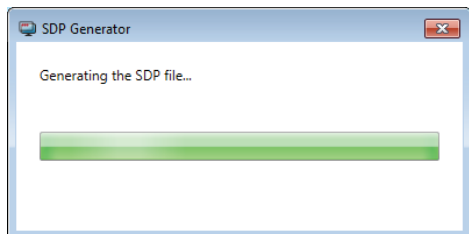


3. Выберите изображение от ③ до ⑨.

Вы можете перетащить изображение или указать пункт к изображению в поле ⑪ после выбора изображения в списке изображений.

4. Нажмите на кнопку «Generate» для создания SDP-файла.

Длина названия SDP-файла не должна превышать 63 символа. Расширение ".sdp" добавляется для файла автоматически. По умолчанию файлу присваивается название "overlay1.sdp".



После закрытия диалогового окна с шкалой прогресса создается SDP-файл.

5. Чтобы очистить имеющийся список команд, нажмите кнопку «New».

## Импортирование SDP-файла на камеру

Скопируйте SDP-файл в корневой каталог карты памяти SDHC/SDXC, которую можно использовать для видеозаписи. Пример: Если название SDP-файла – overlay1.sdp

Windows:	Компьютер (ПК)	▶	Съемный диск	▶	overlay1.sdp
Mac:	Устройство (карта памяти)	▶	overlay1.sdp		

Импортируйте SDP-файл в соответствии с инструкцией из руководства по эксплуатации камеры.

### Примечание:

Камера может определять до 8 SDP-файлов на карте памяти SDHC/SDXC.