

Slomo.tv Launcher

Видеосудейство – быстрый старт

Описание	3
Предварительные условия	3
Начало	3
Вкладка «Общие»	4
Видеоустройства	7
Вкладка «Сводка»	8
Заключение	9

Описание

Slomo.tv Launcher – это приложение для настройки и управления проектами сервера записи Slomo.tv. В данном руководстве будет представлено создание проектов для видеосудейства. Подробно функционал Slomo.tv Launcher описан в руководстве «Slomo.tv Launcher – Руководство пользователя».

Предварительные условия

Для того, чтобы настроить проект для видеосудейства, вам требуется:

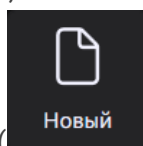
- ▶ **Лицензия на использование видеосудейства;**
- ▶ **Лицензия на использование видео RRA** (опционально).



Пользователи должны обладать навыками использования компьютера, работающего под управлением операционной системы Windows, и знанием правил безопасной работы за компьютером.

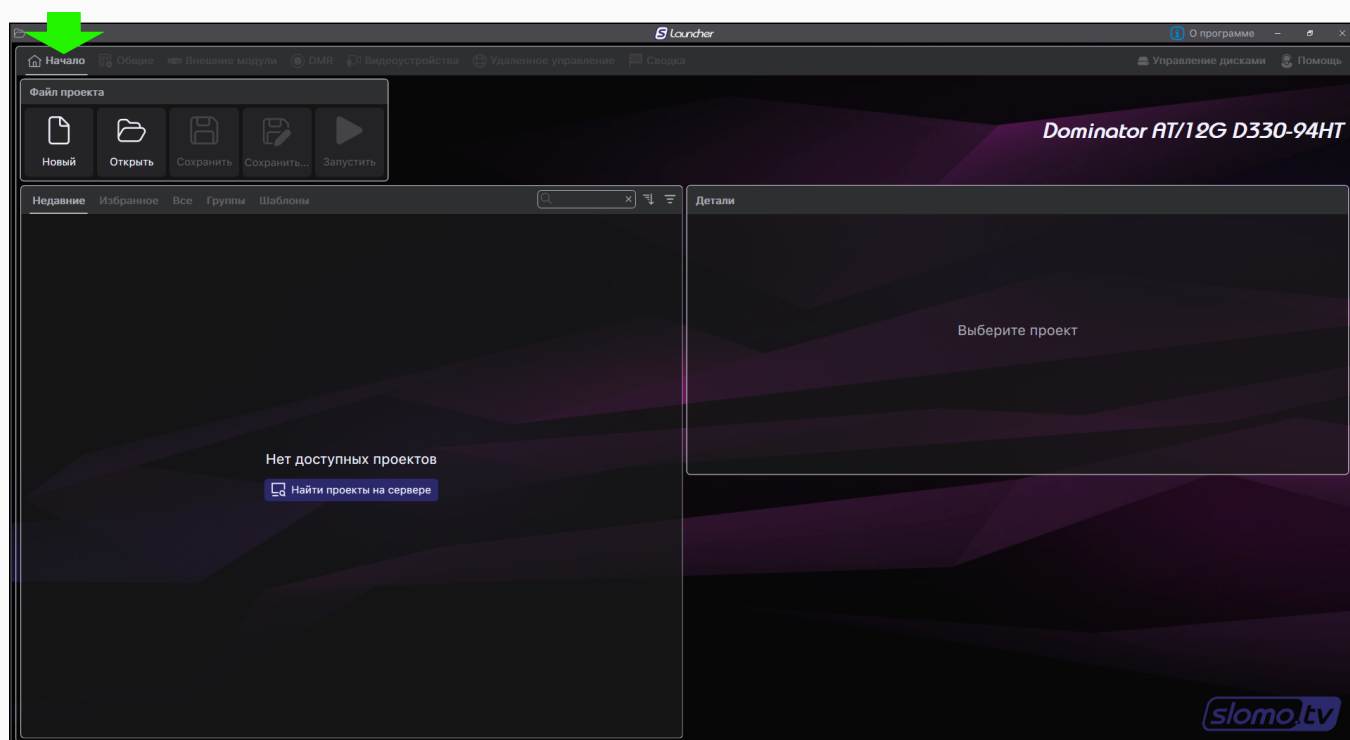
Начало

При первом запуске программы для того, чтобы начать работу, нужно создать новый проект. В области



«Файл проекта» нажмите кнопку **Новый** ().

Рисунок 1 – Основная страница Slomo.tv Launcher – вкладка «Начало»



Обратите внимание на **Вкладки** ([рисунок 2](#)) в верхней части интерфейса. Мы будем переключаться по некоторым из них в процессе создания проекта.

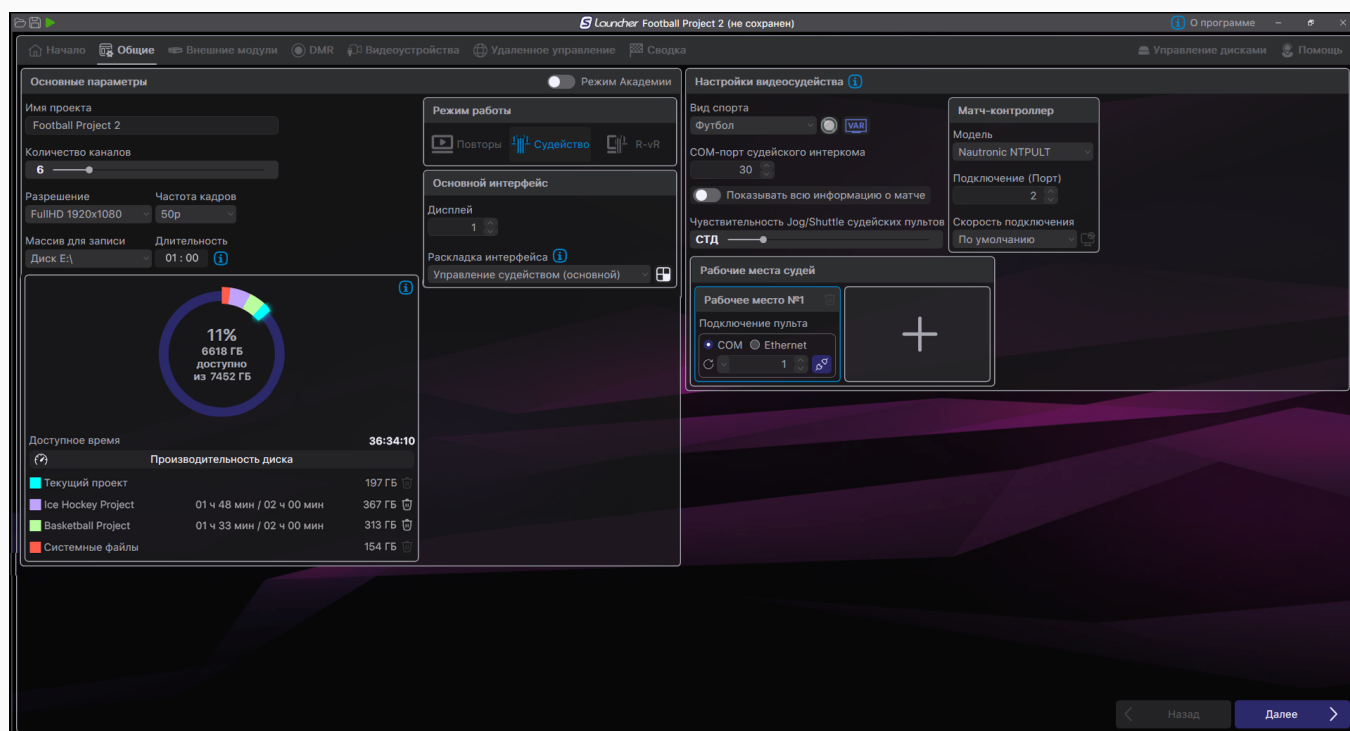
Рисунок 2 – Вкладки



Вкладка «Общие»

После создания проекта будет открыта вкладка **Общие** ([рисунок 3](#)).

Рисунок 3 – вкладка «Общие»

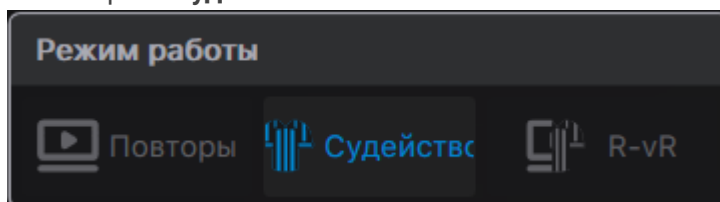


Внешний вид вкладки «Общие» зависит от лицензии и выбранного «Режима работы» и может отличаться от представленного в документации.

1. В области **Основные параметры** настройте:

- ▶ **Количество каналов:** ползунком установите количество входных каналов;
- ▶ **Разрешение:** установите разрешение видео проекта;
- ▶ **Частота кадров:** установите частоту кадров видео проекта.

2. В области **Режим работы** выберите **Судейство**:



3. В области **Настройки видеосудейства** настройте:

Вид спорта: выберите вид спорта, на котором будет осуществляться судейство;

Вид спорта

Футбол

Матч-контроллер:

1. Выберите модель матч-контроллера из списка;
2. В области ввода введите номер COM-порта.

Матч-контроллер

Модель

Nautronic NTPULT

Подключение (Порт)

3

Скорость подключения

По умолчанию

Рабочие места судей:

1. Выберите интерфейс подключения судейского пульта: COM или Ethernet;
2. Введите в область ввода номер COM-порта или IP-адрес пульта.

При использовании COM вы также можете нажать кнопку «Обновить» (🔄) и затем найти в списке подключенный пульт. Для проверки соединения с пультом нажмите кнопку проверки – 🔍.

Рабочее место №1

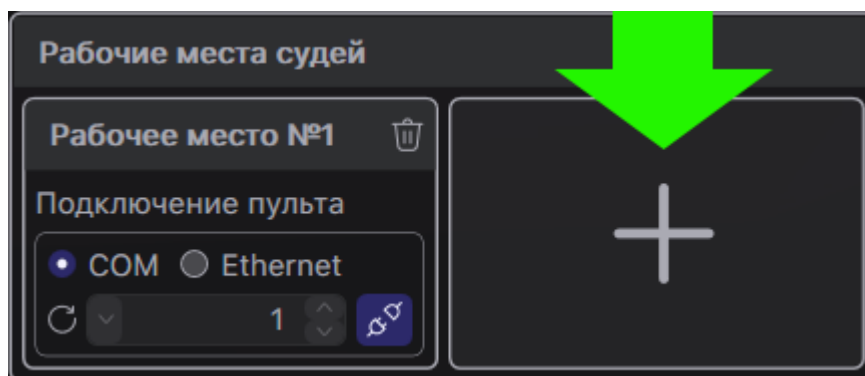
Подключение пульта

☒ COM ☐ Ethernet

1

2

Если вам требуется больше рабочих мест судей, нажмите кнопку + в области «Рабочие места судей» и настройте их.



Перейдите на вкладку **Видеоустройства**.

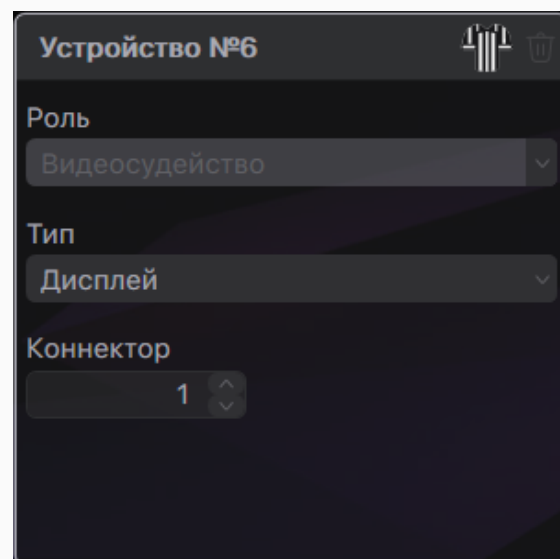
Видеоустройства

В зависимости от указанного количества входных каналов, автоматически создается такое же количество устройств. Устройства входных каналов отмечаются иконкой камеры – .

Для каждого рабочего места судьи автоматически будет создано выходное устройство, помеченное пиктограммой  и ролью «Видеосудейство».

Настройте:

- **Тип:** плата видеозахвата или дисплей;
- **Коннектор:** выберите номер коннектора или дисплея, на который будет выводиться видеосудейство.



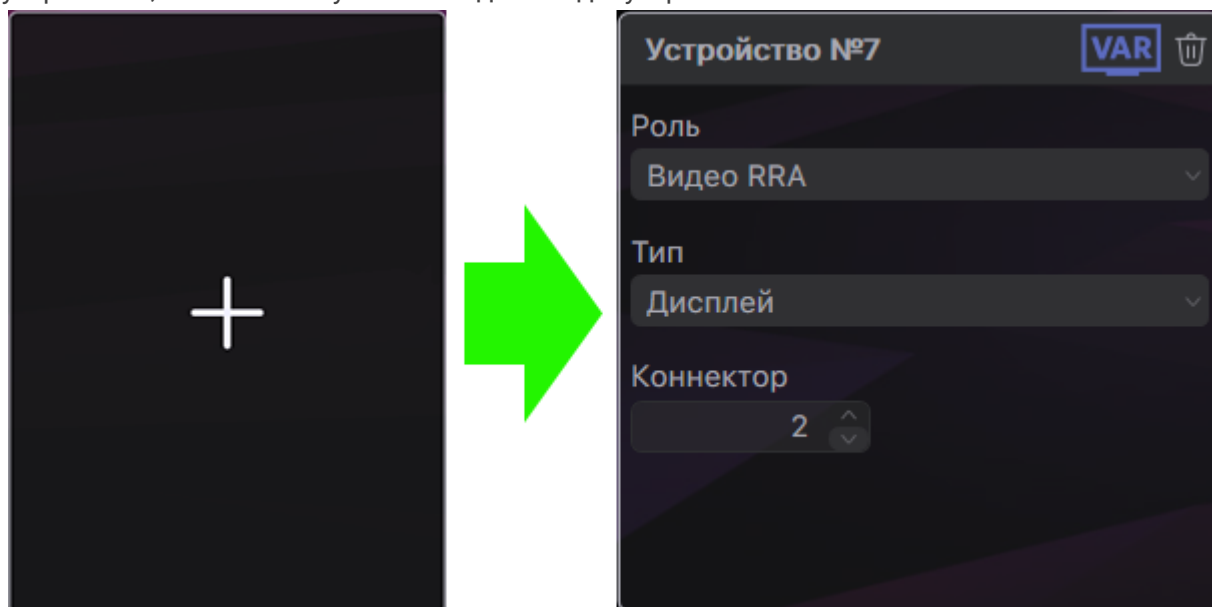
Устройство №6

Роль
Видеосудейство

Тип
Дисплей

Коннектор
1

Вам также может пригодиться выходное устройство для рефери-видеоассистента. Для этого создайте новое устройство, нажав кнопку + во вкладке «Видеоустройства».



Назначьте новому устройству **Роль Видео RRA**, выберите **Тип** и **Коннектор**.

В правой верхней части вкладки «Видеоустройства» найдите область **Схема подключения** ([рисунок 4](#)). Она отображает занятые (голубым цветом) и свободные (серым цветом) коннекторы вашего сервера.

Белым цветом будут отмечены коннекторы, назначенные на вывод видеосудейства (если оно не было назначено на дисплей), а фиолетовым – вывод RRA.

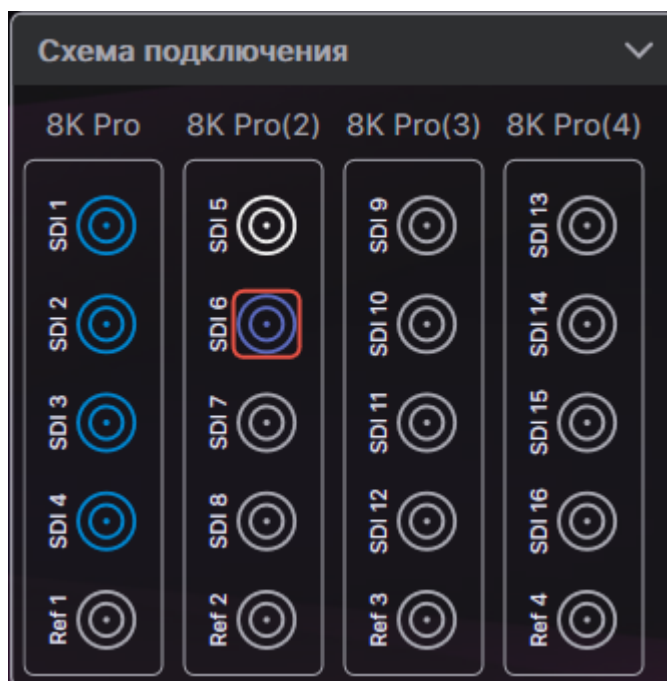
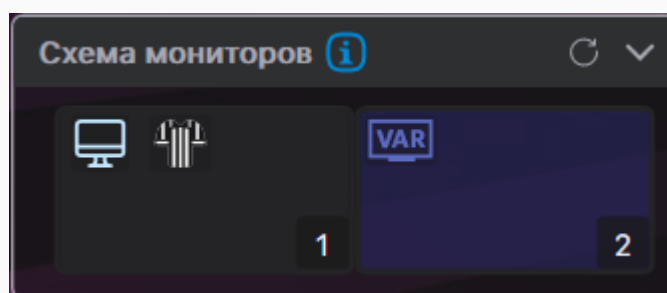


Рисунок 4 – «Схема подключения»

Убедитесь, что у сервера заняты те же входные каналы, что и на «Схеме подключения».

Также проверьте **Схему мониторов**. Ориентируясь по иконкам, которыми отмечаются дисплеи, убедитесь, что вы правильно распределили устройства и роли между ними.

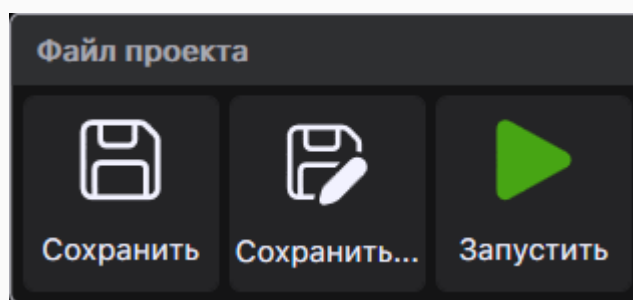


Переходите к вкладке **Сводка**.

Вкладка «Сводка»

В этой вкладке представлена общая информация о проекте и его подключениях. Здесь же происходит сохранение и запуск проекта.

- ▶ Нажмите **Сохранить** или **Сохранить как**;
- ▶ Запустите проект, нажав на кнопку **Запустить**.



После запуска проекта продолжайте работу в основном приложении сервера записи Slomo.tv. После закрытия основного приложения Slomo.tv Launcher будет открыт снова.

Заключение

Вам было представлено краткое руководство, призванное быстро ввести пользователя в работу с базовыми функциями программы. Для того, чтобы в полной мере пользоваться программой Slomo.tv Launcher, рекомендуем ознакомиться с основной документацией – «Slomo.tv Launcher – Руководство пользователя».