

Slomo.tv Launcher

Видеосудейство – быстрый старт

Описание	3
Предварительные условия	3
Начало	3
Вкладка «Общие»	4
Видеоустройства	5
Вкладка «Сводка»	6
Заключение	7

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).

Начало

При первом запуске программы для того, чтобы начать работу, нужно создать новый проект. В области «Файл проекта» нажмите

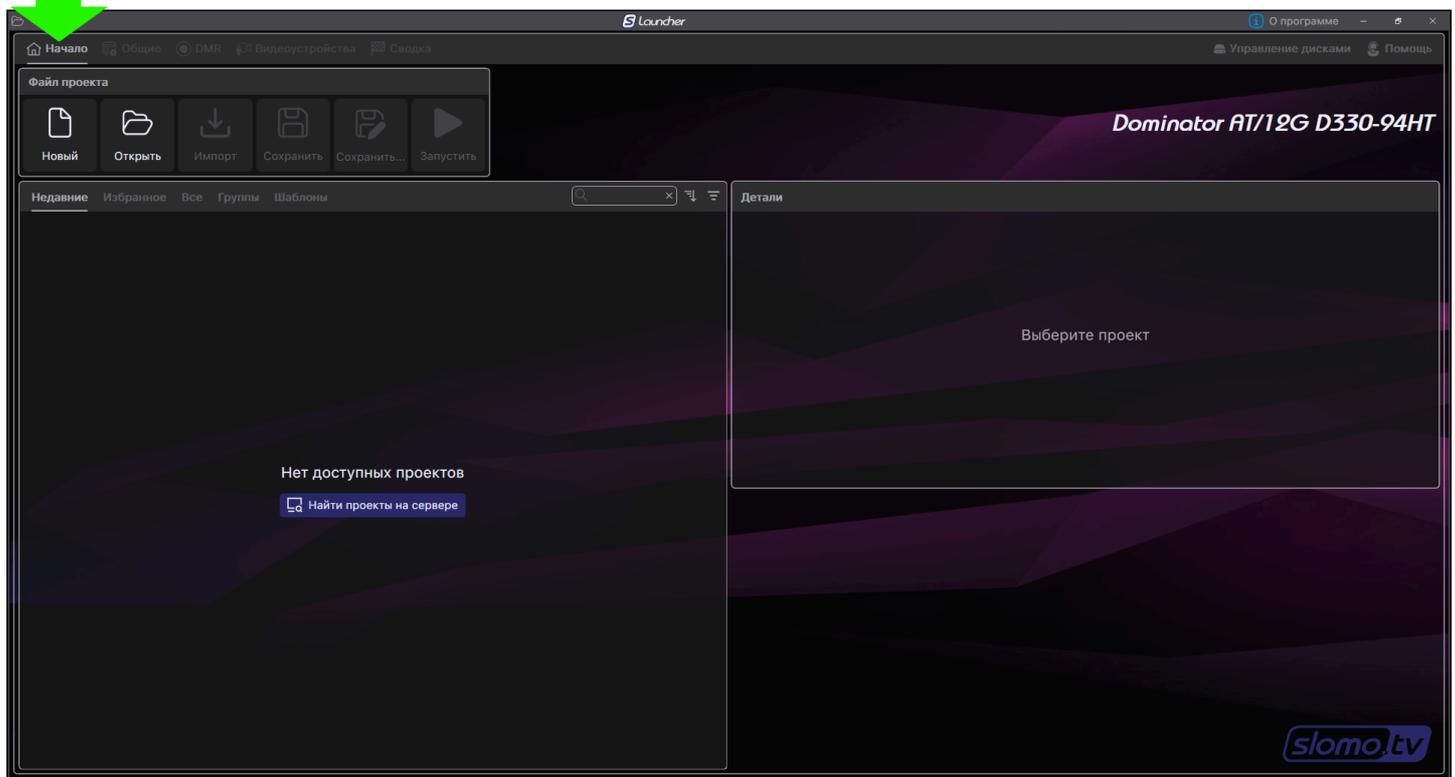


Рисунок 1 – Основная страница Slomo.tv Launcher – вкладка «Начало»

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



Рисунок 2 – Вкладки

Вкладка «Общие»

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

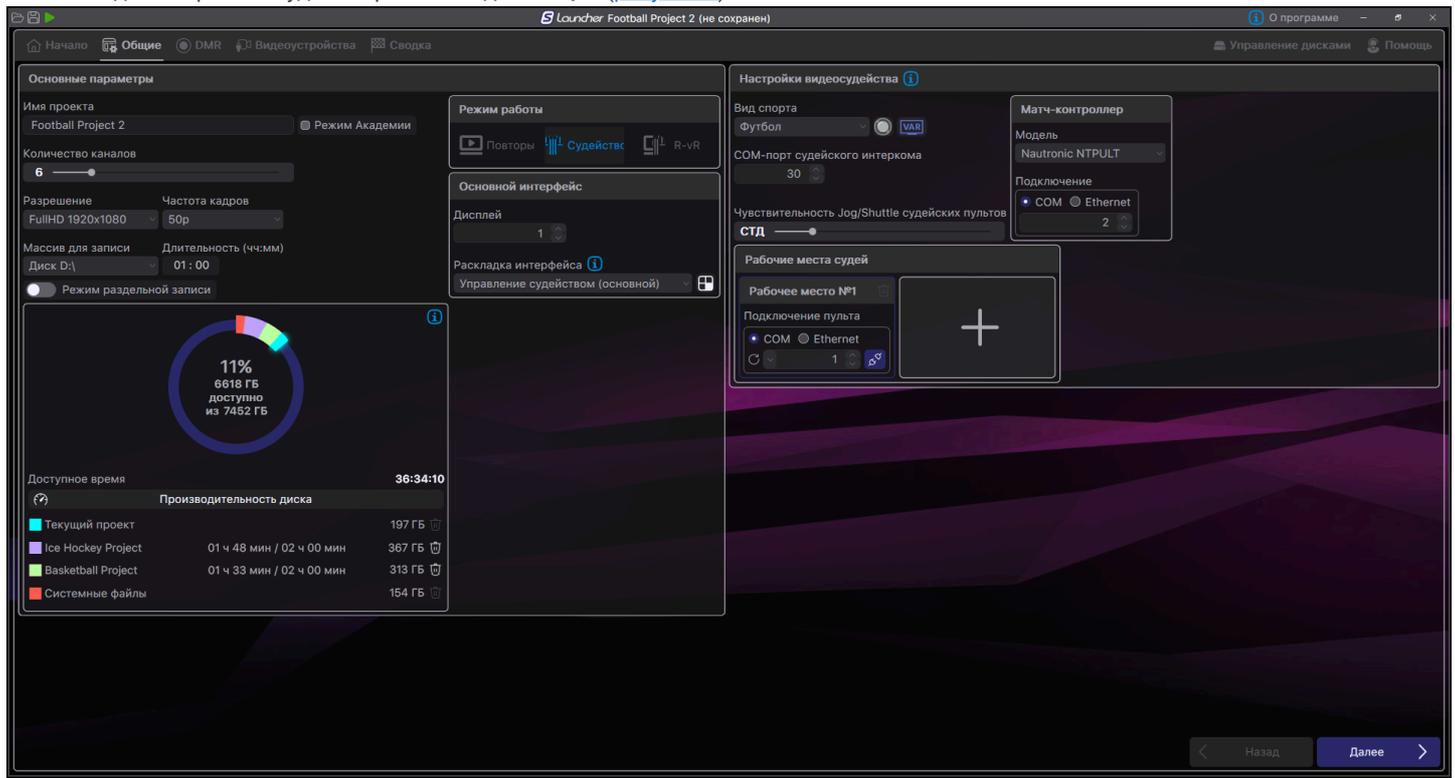


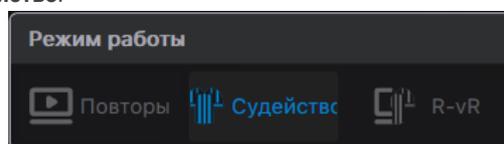
Рисунок 3 – вкладка «Общие»

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.

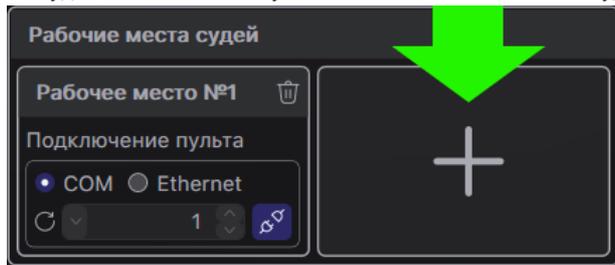
2. В области **Режим работы** выберите **Судейство**:



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

<p>Вид спорта: выберите вид спорта, на котором будет осуществляться судейство;</p>	
<p>Матч-контроллер:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Выберите модель матч-контроллера из списка (1); ▶ Выберите интерфейс, по которому подключен матч-контроллер: COM или Ethernet (2); ▶ В области ввода (3) введите номер COM-порта или IP-адрес в зависимости от выбранного интерфейса. 	
<p>Рабочие места судей:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Выберите интерфейс подключения судейского пульта: COM или Ethernet (1); ▶ Введите в область ввода номер COM-порта или IP-адрес пульта (2). <p>При использовании COM вы также можете нажать кнопку «Обновить» и затем найти в списке подключенный пульт. Для проверки соединения с пультом нажмите кнопку проверки – .</p>	

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



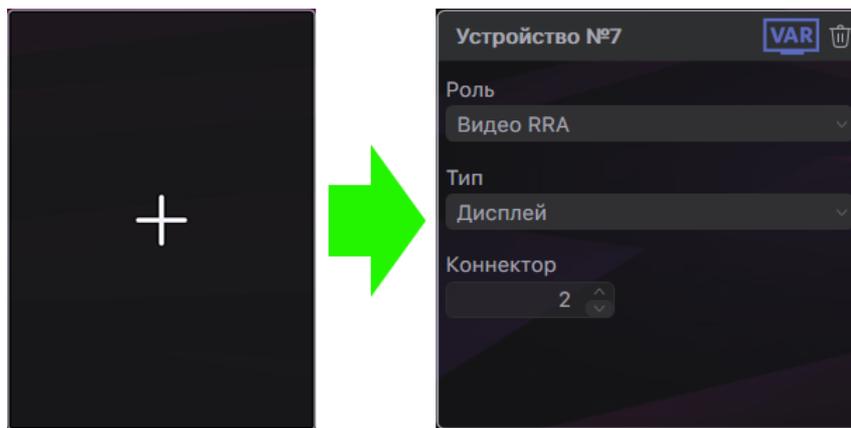
Перейдите на вкладку **Видеоустройства**.

Видеоустройства

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

<p>Для каждого рабочего места судьи автоматически будет создано выходное устройство, помеченное пиктограммой и ролью «Видеосудейство».</p> <p>Настройте:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Тип: плата видеозахвата или дисплей; ▶ Коннектор: выберите номер коннектора или дисплея, на который будет выводиться видеосудейство. 	
---	--

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.

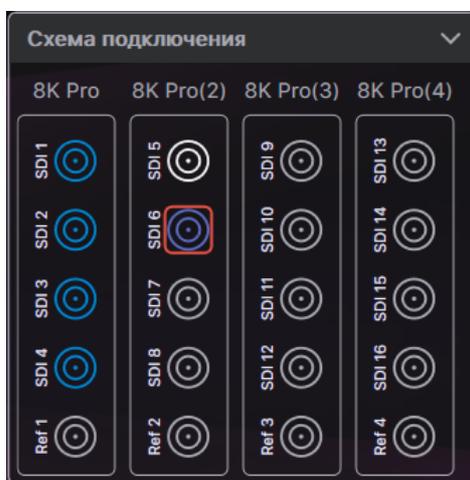
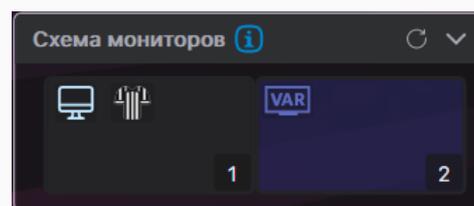


Рисунок 4 – «Схема подключения»

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.

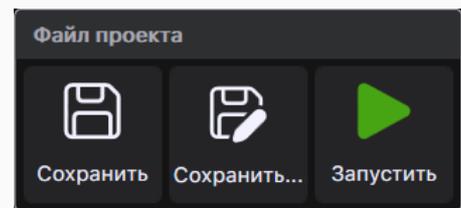


Переходите к вкладке **Сводка**.

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»](#).