

**JVC**

**GY-HM250USP**  
**GY-HM250ESB**

---

**Дополнительные функции**

## Содержание

Наложение счета .....	3
Выбор типа счета .....	3
Выбор места отображения счета.....	4
Ввод данных счета .....	6
Настройка отображения команд .....	14
Выбор текстов напрямую из браузера.....	14
Импорт изображения с названием и логотипом команды .....	14
Удаление импортированного SDP-файла.....	16
Выбор места отображения накладываемой графики .....	17
Автоматическая загрузка данных для табло счета.....	17
Подготовка к подключению.....	17
Настройка меню.....	18

Прочитайте данную брошюру вместе с инструкциями.

Наименования продуктов и компаний в настоящем руководстве пользователя являются товарными знаками и/или зарегистрированными товарными знаками компаний-владельцев. В настоящем руководстве пропущены знаки ™, ®, а также другие знаки.

Форматирование карты памяти SDHC/SDXC должно осуществляться с помощью данной камеры. Карты SDHC/SDXC, отформатированные на ПК и прочем периферийном оборудовании, не могут использоваться с данной камерой.

## Наложение счета

Эта камера может использоваться для освещения спортивных мероприятий с наложением счета в реальном времени на записанное или потоковое видео формата HD. Эта функция доступна при разрешении записи 1920x1080 или 1280x720.

### I Выбор типа счета

**Примечание:** \_\_\_\_\_

- При выборе опции «Футбол» или «Хоккей» («Хоккей на льду») импортируйте SDP-файл на камеру заранее. Создайте указанные SDP-файлы в приложении SDP Generator. (P14 «Импорт изображения с названием команды и логотипом»)

Затем, выберите импортированные SDP-файлы в [Main Menu] → [Overlay Settings] → [Layout].

---

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. Доступные типы: «Тип 1», «Тип 2», «Футбол» («Американский футбол»), «Баскетбол», «Бейсбол», «Футбол» и «Хоккей» («Хоккей на льду»).

Доступные типы могут отличаться в зависимости от настройки [Layout].

## I 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. (P14 «Импорт 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 (Больш.)	Внизу (не изменяется)
	Penalty Shoot-out (Послематчевые пенальти)	Внизу (не изменяется)
Хоккей (Хоккей на льду)		Вверху справа, внизу справа, вверху слева, внизу слева

- Тип 1:



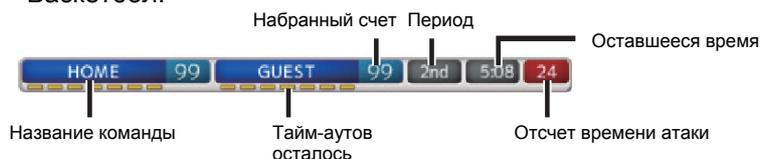
- Тип 2:



- Футбол (Американский футбол):



- Баскетбол:



- Бейсбол



- Футбол:

Выберите опцию [Small], [Large] или [Penalty Shoot-out] в настройках наложения (Overlay Control) на экране «Сеть» (Web).

[Small]



[Large]



[Penalty Shoot-out]



- Хоккей (Хоккей на льду):

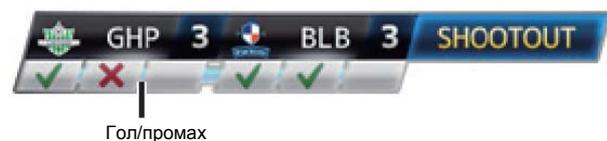
Выберите опцию [Small] или [SHOOTOUT] в настройках наложения (Overlay Control) на экране «Сеть» (Web).

[Small]



[SHOOTOUT]

Период с 1 по 3



Период 4 и последующие



- Нет: не отображается.

## I Ввод данных счета

1. Следуя указаниям по подключению к сети (Connecting to the Network) в «ИНСТРУКЦИИ», которая хранится в Мобильном руководстве пользователя (<http://manual3.jvckenwood.com/pro/mobile/global/index.php>), 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://IP-адрес камеры)

**Пример: <http://192.168.0.1>**

Чтобы найти «IP-адрес камеры» (IP address of the camera recorder), нажмите кнопку [STATUS] на камере для отображения экрана состояния, а затем используйте кнопку крестообразной формы (◀ ▶) для отображения экрана [Network].

3. Введите имя пользователя (jvc) и пароль (по умолчанию: 0000) в окне входа. Затем нажмите значок «Настройки наложения» (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] в меню камеры.

Данные, которые не являются числовыми значениями, немедленно отображаются на наложенном табло счета, без необходимости нажимать кнопку [Update].

• Тип 1



① Время

② Кнопка [Update]  
③ Кнопка [Overlay]

④ Название команды (для ввода текста)

Направление отсчета секундомера  
Прямой отсчет: увеличение  
Обратный отсчет: уменьшение

① **Время**

Введенное время начала отражается на наложенном табло счета при нажатии кнопки [Set].

② **Кнопка [Update]**

Отображает числовые значения, такие как счет и расстояние на наложенном табло счета.

③ **Кнопка [Overlay]**

Включает или выключает наложение счета.

④ **Название команды (для ввода текста)**

Если выбранный в меню камеры [Main Menu]→[Overlay Settings]→[Layout] SDP-файл содержит более одного изображения с названием команды, эта опция будет неактивной, а ввод текста будет недоступен.

⑤ **Кнопка [Display]**

Используется для отображения или отключения указанной области.

**Примечание:**

- Нажмите кнопку [DISPLAY] камеры, чтобы переключить режим отображения, если наложенный счет плохо видно из-за рабочих индикаторов камеры.
- Если камера во время записи работает в режиме прямой трансляции, интервал обновления отображения времени может быть нерегулярным. В этом случае необходимо уменьшить разрешение прямой трансляции.

• Тип 2



② Кнопка [Update]

③ Кнопка [Overlay]

④ Название команды (для ввода текста)

• Футбол (Американский футбол)



① Время

② Кнопка [Update]

③ Кнопка [Overlay]

④ Название команды (для ввода текста)

• Бейсбол



② Кнопка [Update]

⑤ Кнопка [Display]

④ Название команды (для ввода текста)

• Баскетбол



① Время

③ Кнопка [Overlay]

② Кнопка [Update]

⑤ Кнопка [Display]

**Кнопка [Reset1]/[Reset2]  
для отсчета времени атаки**

Сброс значения (в секундах), установленного с помощью кнопки ниже

**Кнопка [Set]**

Подтверждение значения (в секундах) при нажатии кнопки «Сброс 1/2» (Reset1/2)

④ Название команды (для ввода текста)

• Футбол



- ① **Время**  
**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).
- ② Кнопка [Update]  
 ③ Кнопка [Overlay]
- Тип отображения:**  
 Кнопка [Small]: Графика малого размера  
 Кнопка [Large]: Графика большого размера  
 Кнопка [PSO]: Отображение послематчевых пенальти
- Послематчевые пенальти:**  
 Используется только при выборе опции «PSO».
- Предварительные настройки:**  
 Задаются перед матчем. Задается продолжительность каждого тайма, отображаемые в режиме большой графики тексты, а также названия команд для режимов малой и большой графики.
- ④ **Название команды (для ввода текста)**

• Хоккей (Хоккей на льду)

① Время

**Игра в большинстве:**  
 При вводе времени penalty отображается соответствующий статус игры в большинстве.

③ Кнопка [Overlay]  
 ② Кнопка [Update]

**Тип отображения:**  
 Кнопка [Small]: Графика малого размера  
 Кнопка [SHOOTOUT]: Отображение буллитов

**БУЛЛИТЫ:**  
 Вкладка [Round 1-3]: Для раундов 1–3  
 Вкладка [Round 4+]: Для раунда 4 и последующих  
 ④ Название команды (для ввода текста)

### 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 (Duration of Each Half): «45:00», Продолжительность каждого тайма дополнительного времени (Duration of Each half of ET): «15:00»

Период	Время	Отображение времени
1-й тайм	1:23	
	46:23	
2-й тайм	46:23	
	91:23	
Доп. время 1	91:23	
	106:23	
Доп. время 2	106:23	
	121:23	

### Игра в большинстве — хоккей (хоккей на льду):

В зависимости от статуса штрафного времени игра в большинстве автоматически отображается или скрывается. Ниже приводится пример отображения.

Штрафное время				Отображение времени	
Команда слева		Команда справа		Вид отображения	Отображаемое время
Штраф 1	Штраф 2	Штраф 1	Штраф 2		
0:00	0:00	0:00	0:00		—
0:00	0:00	Время С	0:00		Время С
0:00	0:00	Время С	Время D		Время С или D (меньшее из двух)
Время А	0:00	0:00	0:00		Время А
Время А	0:00	Время С	0:00		Время А или С (меньшее из двух)
Время А	0:00	Время С	Время D		Время А, С или D (наименьшее из трех)
Время А	Время В	0:00	0:00		Время А или В (меньшее из двух)
Время А	Время В	Время С	0:00		Время А, В или С (наименьшее из трех)
Время А	Время В	Время С	Время D		Время А, В, С или D (наименьшее из четырех)

## I Настройка отображения команд

Названия команд можно отображать одним из следующих способов:

- Выбор текстов напрямую из браузера
- Импорт изображения с названием и логотипом команды

### Выбор текстов напрямую из браузера

---

Ввод текстов в настройках наложения (Overlay Control) на экране «Сеть» (Web). Доступные символы приведены ниже. При этом текст нельзя ввести при использовании SDP-файла с изображениями названий команд.

!"#\$%&'()\*+,-./0123456789:;<=>?@ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ[\]^\_`abcdefghijklmnopq  
rstuvwxyz{|}~¡¢£¥¦§¨ª«¬®¯°±²³´µ¶·¸¹º»¼½¾¿ÀÁÂÃÄÅÆÇÈÉÊËÌÍÎÏÐÑÒÓÔÕÖ×ØÙÚÛÜÝÞ  
ßàáâãääåæçèéêëìíîïðñòóôõö÷øùúûüýþÿĜğİĲĳĴĵĶķĹĽĿŁłŒœȘșŞşŸŽžƒ~—‘’“”†‡•…‰€™

### Импорт изображения с названием и логотипом команды

---

Для отображения названия команды с логотипом или названия команды, содержащего символы, которые недоступны для ввода, изображение можно импортировать на камеру вместо ввода текста для отображения в области названия команды в табло счета. Файл данных (SDP-файл), подлежащий импорту, может генерироваться приложением SDP Generator для ПК/Mac. Можно ввести не более 30 команд. Для получения информации о приложении SDP Generator свяжитесь со своим ближайшим торговым представителем или скачайте информацию с нашего веб-сайта.  
<http://www.jvc.net>

### Предупреждение:

- Проверьте лицензии на контент и шрифт в изображении перед использованием.
1. Скопируйте SDP-файл, сгенерированный приложением SDP Generator, в корневую папку карты SDHC/SDXC. Укажите название SDP-файла с расширением «sdp». Длина названия должна быть не более 63 буквенно-цифровых символов.  
Пример: [overlay1.sdp]
  2. Вставьте карту SDHC/SDXC, на которую скопирован SDP-файл, в слот A или B, затем выберите [Main Menu] → [Overlay Settings] → [Import User Layout].

3. Отобразятся SDP-файлы в корневой папке карты SDHC/SDXC (не более 8 файлов для каждого слота). Если название файла слишком длинное для отображения на экране меню, оно будет отображаться частично. Выберите SDP-файл для импорта из списка отображаемых SDP-файлов.
4. Выберите пункт назначения для импорта из областей 1–4, чтобы начать импорт. Если вы выбрали область, где уже указано название файла, появится экран подтверждения с требованием подтвердить перезапись. Процесс импорта идет 20–30 секунд. После его завершения отобразится сообщение «Complete» («Завершено»). Серый цвет области означает, что в ней недостаточно свободного места и выбрать ее нельзя. Выберите другую область или заранее удалите ненужные SDP-файлы, используя опцию [Main Menu] → [Overlay Settings] → [Delete User Layout].

**Предупреждение:**

- Не выключайте питание устройства во время импорта. Вы можете потерять импортируемые данные.

При неудаче во время импорта возможно отображение следующих сообщений.

Сообщение об ошибке	Состояние	Действие
Failed To Read File From Media! (Неудача при считывании файла с носителя)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● SD-карта неисправна.</li> <li>● Данные SDP-файла повреждены.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Используйте другую SD-карту.</li> <li>● Используйте SDP-файл, созданный в SDP Generator.</li> </ul>
No User Layout Exists. (Пользовательский шаблон для наложения отсутствует)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Данные SDP-файла повреждены.</li> <li>● Используется старая версия ПО камеры, поэтому SDP-файл не распознается системой при импорте.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Используйте SDP-файл, созданный в SDP Generator.</li> <li>● Обновите ПО камеры до последней версии.</li> </ul>
Failed To Write File To The Camera! (Неудача при записи файла на камеру)	Возможно наличие неполадок в камере.	Свяжитесь с ближайшим торговым представителем.
Import Error! (Ошибка при импорте)	Произошла внутренняя ошибка.	Свяжитесь с ближайшим торговым представителем.

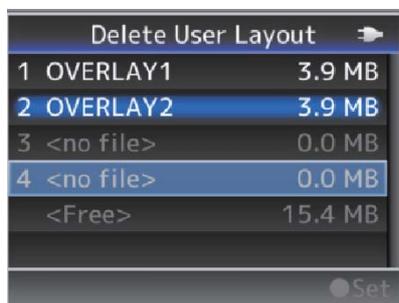
5. После успешного завершения импорта название импортированного SDP-файла будет добавлено в опцию [Main Menu] → [Overlay Settings] → [Layout]. Выберите SDP-файл, подходящий для наложения. Если подходящий SDP-файл не импортируется в камеру или если импортированный SDP-файл не соответствует формату записи камеры, опция [Type] будет отображаться серым цветом и появится надпись «None» («Нет»). Импортируйте рабочий SDP-файл с помощью опции [Import User Layout].
6. Выберите название команды для отображения в основном меню [Main Menu] → [Overlay Settings] → [Left Team] (\*) или [Right Team] (\*).  
\* Название данной опции меню можно изменить при помощи настроек в приложении SDP Generator.

#### Удаление импортированного SDP-файла

---

Вы можете удалить импортированный SDP-файл.

1. Выберите [Main Menu] → [Overlay Settings] → [Delete User Layout].
2. Выберите SDP-файл, который нужно удалить. Синяя линия на фоне названия SDP-файла показывает, что файл применяется к используемому шаблону наложения.



#### Примечание:

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

## I Выбор места отображения накладываемой графики

Когда для опции [Type] в Настройках наложения (Overlay Settings) задано любое значение, кроме «Нет» («None»), можно выбрать наложение изображения на записи в формате HD или для внешних выходов HDMI/SDI.

<b>[Main Menu]→ [Overlay Settings]→[Output]</b>
<b>▶ Запись в формате HD</b>
Настройка отображения счета на HD-записи.
<b>▶ HDMI/SDI</b>
Настройка отображения счета для внешних выходов видеосигнала, например для выходов HDMI, SDI и AV.

### Примечание:

- При использовании формата записи «HD+Web», счет всегда накладывается на видеозаписи формата «Web».
- Счет всегда отображается во время прямых трансляций.
- Если для опции [HDMI/SDI] задано «Выкл.» («Off»), в меню [AV Set] - [Video Set] - [Display On TV] автоматически задается «---».
- Указанные настройки нельзя изменить во время записи или прямой трансляции.
- 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 отражаются настройки отображения счета при переключении на отображение отметки времени (Time Stamp).

## I Автоматическая загрузка данных для табло счета

Благодаря использованию решения Sportzcast для отображения счета камера может принимать данные счета автоматически. При этом для обновления данных на табло счета не требуется вводить счет вручную с экрана «Сеть» (Web). Чтобы узнать о решении Sportzcast, свяжитесь с ближайшими торговыми представителями в своем регионе.

### Подготовка к подключению

Чтобы подключиться к облачному сервису Sportzcast, выберите «Облако» («Cloud») в [Server Settings] (P18).

При этом для настройки подключения к серверу Scorebot, который подключается к локальной сети, может использоваться опция [Search for a local server] (P19). Запустите поиск после включения Scorebot и его подключения к той же сети, к которой подключена камера.

**[Main Menu] → [Overlay Settings]**

▶ **Sportzcast**

Выберите «Подключиться» («Connect») для подключения к серверу Sportzcast, настройки которого описаны ниже.

**Примечание:**

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

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

▶ **Сервер (Server)**

Выбор подключения к серверу Sportzcast.

▶ **Настройки сервера (Server Settings)**

Настройка сервера Sportzcast.

▶▶ **Облако/Сервер1/Сервер2/Сервер3 (Cloud/Server1/Server2/Server3)**

\* Заданное в поле [Alias] название отображается отдельно.

■ **Псевдоним (Alias)**

Используется для установки названия для различения настроек данной камеры. Название, заданное в данном пункте, будет отображаться в опции [Server].

\* Значение по умолчанию: «Cloud/Server1/Server2/Server3».

\* Можно ввести до 31 символа (включая символы ASCII).

■ **Адрес (Address)**

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

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

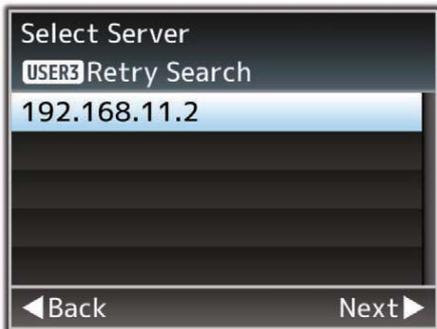
■ **Трансляция (Broadcast)**

Для одновременного подключения 3 и более камер к Scorebot установите данный параметр на «Вкл.» («On»). Настройку трансляции Scorebot также необходимо включить. Для получения подробной информации о настройке Scorebot обращайтесь непосредственно в компанию Sportzcast.

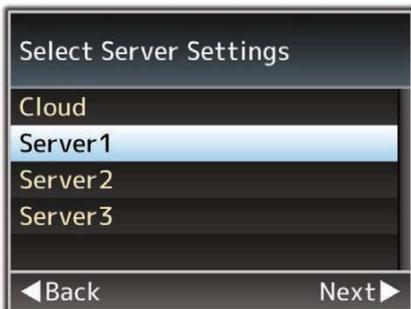
### ► Поиск локального сервера (Search for a local server)

Поиск локального сервера (Scorebot), подключенного к локальной сети, с помощью мастера настройки и установка выбранного сервера Scorebot в [Server Settings]. Перед этим необходимо убедиться, что и Scorebot, и камера подключены к локальной сети по одной и той же подсети.

1. Из перечня результатов поиска выберите Scorebot для подключения и нажмите кнопку (►) крестообразной кнопки.



2. При этом отобразятся данные выбранного сервера Scorebot. Проверьте данную информацию и нажмите кнопку (►).
3. Как только подключение установится, появится экран подтверждения. Нажмите кнопку (►).
4. Выберите опцию [Server Settings] для соответствующего сервера и нажмите кнопку (►).



5. Введите имя [Alias] для сохранения и нажмите кнопку (►).
6. После появления экрана успешно выполненного подключения нажмите (●) на крестообразной кнопке, чтобы закрыть экран меню.

#### **Примечание:**

- Если подключение к Scorebot уже было установлено, поиск не будет выполняться до тех пор, пока не будет произведено отключение.
- Старые настройки сервера в [Server Settings] будут переписаны.
- После выхода из мастера настройки подключение устанавливается автоматически, а настройки в пункте [Server] переключаются на настройки подключенного сервера [Server Settings].

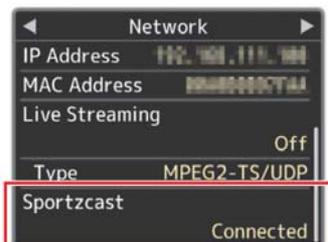
<b>▶ Название лицензии (License Name)</b>
Используется для ввода названия лицензии, полученного от Sportzcast. Обратите внимание, что название лицензии, которое уже используется на другой камере, использовать нельзя.
<b>▶ Номер бота (BOT Number)</b>
Используется для ввода номера бота, полученного от Sportzcast.
<b>▶ Канал (Channel)</b>
Используется для настройки канала в соответствии с указаниями, полученными от Sportzcast.
<b>▶ Источник ввода счета (Score Input Source)</b>
<p>При подключении опции [Sportzcast] («Connect») выберите, откуда в дальнейшем будет поступать информация о счете — с сервера или будет вводиться вручную с экрана «Сеть» (Web). Данная опция полезна в тех случаях, когда необходимо ввести определенные данные вручную.</p> <p><b>Примечание:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Кнопки [Display] и [Overlay] на экране ввода данных «Сеть» (Web) всегда активны, вне зависимости от настроек.</li> </ul>
<b>▶ Порядок отображения (счет хозяев поля) (Display Order (Home))</b>
<p>Выбор места отображения информации о счете хозяев поля, полученной с сервера Sportzcast: слева, справа, сверху или внизу экрана. При этом для бейсбола информация всегда отображается внизу экрана вне зависимости от настроек.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• В начале: Отображение слева или сверху экрана.</li> <li>• В конце: Отображение справа или внизу экрана.</li> </ul>
<b>▶ Название команды (Team Name)</b>
Выбор источника данных для отображения названия команды.
<b>▶ Отсчет времени атаки (Shot Clock)</b>
Выбор источника данных для отображения отсчета времени атаки.
<b>▶ Другое (Others)</b>
Для получения информации о счете, отличной от приведенной выше, выберите источник данных.

**Примечание:**

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

Состояние подключения к серверу Sportzcast отображается в пункте «Sportzcast» экрана состояния (Network) следующим образом.

- Нажмите кнопку [STATUS] на камере, чтобы открыть экран состояния. Используйте кнопку крестообразной формы (◀ ▶) для отображения экрана [Network].
- Проверьте отображение [Sportzcast].



Сообщение	Состояние	Действие
Connected (Подключено)	Подключение выполнено успешно.	—
Connecting... (Идет подключение...)	Подключение устанавливается.	—
Disconnected (Нет подключения)	Подключение пока не установлено.	—
Cannot Connect to Server (Невозможно подключиться к серверу)	Невозможно подключиться к серверу Sportzcast.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Проверьте правильность настроек подключения к сети.</li> <li>• Введите IP-адрес или имя хоста сервера Sportzcast правильно.</li> </ul>
Invalid License (Некорректная лицензия)	Лицензия Sportzcast введена некорректно.	Введите правильное название лицензии. Обратите внимание, что название лицензии, которое уже используется на другой камере, использовать нельзя.
Cannot Get Node (Невозможно связаться с узлом)	Некорректный ответ сервера.	Свяжитесь с представителем Sportzcast.
Invalid BOT Number (Некорректный номер бота)	Введенный номер бота является некорректным.	Введите правильный номер бота Sportzcast.

**Для заметок**

GY-HIM250USP  
GY-HIM250ESB

---

**JVC**