

JVC

SDP Generator

Инструкция

Содержание

Введение	3
Требования.....	4
Установка.....	4
Деинсталляция	5
Первый запуск после установки	5
Создание SDP-файла	6
TYPE1, TYPE2, футбол (американский футбол), баскетбол, бейсбол	6
Подготовка изображений.....	6
Основные операции	6
Хоккей (хоккей на льду).....	11
Подготовка изображений.....	11
Основные операции	11
Футбол.....	15
Подготовка изображений.....	15
Основные операции	17
Прямая трансляция.....	21
Подготовка изображений.....	21
Основные операции	22
Наложение в предустановленном положении	24
Подготовка изображений.....	24
Основные операции	24
Настройки	28
Изменение названий опций меню	28
Файл проекта.....	29
Импорт SDP-файла на камеру.....	29

Mac, OS X и macOS являются товарными знаками компании Apple Inc., зарегистрированными в США и других странах. Microsoft, Windows, Windows 7, Windows 8, Windows 8.1 и Windows 10 являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками корпорации Microsoft Corporation в США и/или других странах. Логотипы SDHC, SDXC, microSDHC и microSDXC являются товарными знаками компании SD-3C, LLC.

В данном руководстве карты памяти SDHC/SDXC носят общее название «карта SD».

В данном руководстве карты памяти microSDHC/microSDXC носят общее название «карта microSD».

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

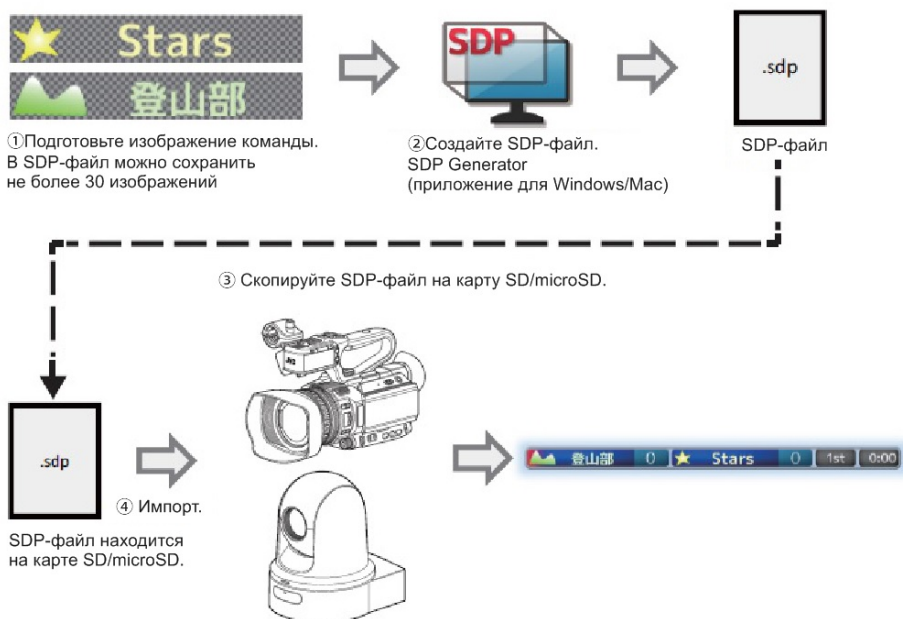
Введение

SDP Generator — это приложение для создания файлов с данными (SDP-файлов), используемых для импорта изображений на камеры JVC с поддержкой наложения графики. Данное приложение позволяет отображать следующие поддерживаемые элементы.

- Наложение счета: Позволяет накладывать на изображение панель счета с логотипами команд и их названиями с поддержкой разных языков.
- Наложение графики для прямой трансляции: Наложение текста, изображений и водяных знаков на видео камеры.
- Наложение в предустановленном положении: Отображение накладываемой графики в предустановленном положении путем изменения настроек отображения накладываемой графики и различных настроек предустановленного режима.

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)
ЦП	В соответствии с рекомендациями для указанных выше ОС.
Оперативная	В соответствии с рекомендациями для указанных выше ОС.
Свободное место на жестком диске	Не менее 100 МБ
ПО	Microsoft .NET Framework 4.6
Прочее	Интернет-соединение (для скачивания Microsoft .NET Framework)

Mac

ОС	macOS Sierra 10.12 macOS High Sierra 10.13
ЦП	64-битный процессор Intel
Оперативная	В соответствии с рекомендациями для указанных выше ОС.
Свободное место на жестком диске	Не менее 100 МБ
ПО	-
Прочее	-

Установка

Windows

Войдите в систему под учетной записью администратора. Сохраните файл .msi в папку «Приложения» на вашем компьютере. 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 этом случае сначала установите .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 папке «Приложения» .

Деинсталляция

Windows

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

Mac

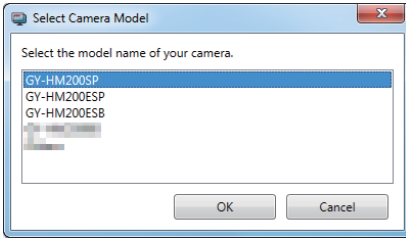
Удалите скопированный файл SDP Generator.

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.

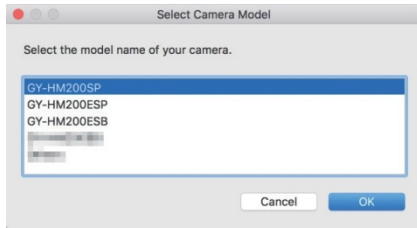
Windows

[Settings] → [Select Camera Model]



Mac

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



Создание SDP-файла

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

Подготовка изображений

Выберите изображение с логотипом и названием команды для каждой из команд. Подготовьте формат записи для съемки и изображение команды, при этом размер изображения должен подходить для этого вида спорта. Ниже приводятся максимальные размеры. Области, выходящие за пределы этих размеров, не будут отображаться.



Формат записи	1920x1080		1280x720	
Вид спорта	TYPE1, TYPE2, футбол (американский футбол), баскетбол	Бейсбол	TYPE1, TYPE2, футбол (американский футбол), баскетбол	Бейсбол
Размер (ширина x высота)	188 x 30	91 x 30	125 x 20	62 x 20
Рекомендуемое название файла	<название команды>1080.png (пример: Mountains1080.png)		<название команды>720.png (пример: Mountains720.png)	

Предупреждение:

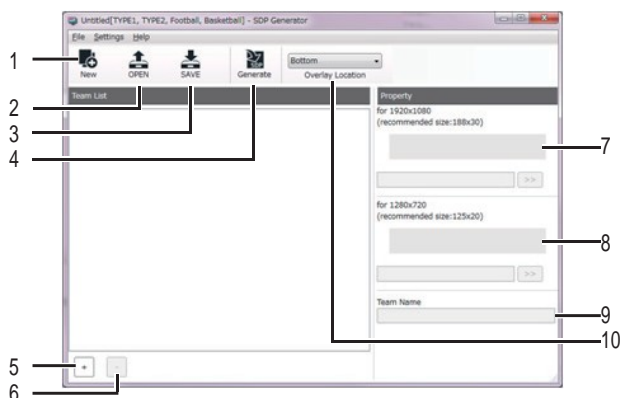
- Слева от изображения команды появляется красный индикатор владения мячом. По этой причине необходимо оставить некоторое количество прозрачного пространства в этой области.



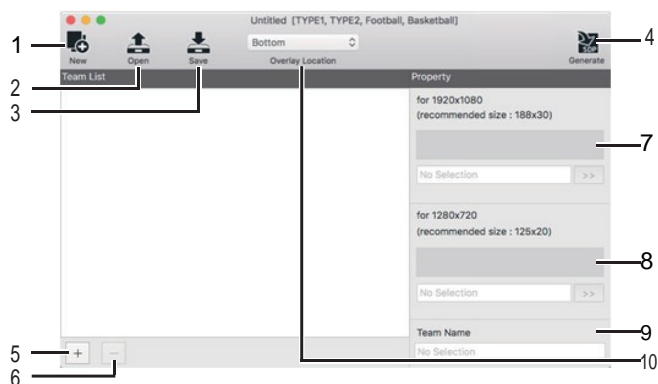
Основные операции

- 1 Запустите SDP Generator и нажмите на кнопку «New». (При первом запуске этого приложения после его установки нажимать кнопку «New» необязательно.)

Windows

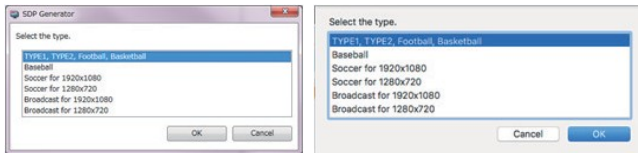


Mac



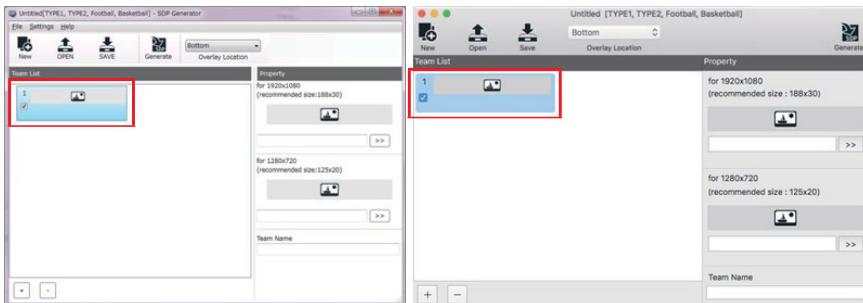
- 1 - New (Новый файл): Создать новый файл проекта и открыть окно выбора типа.
- 2 - OPEN (ОТКРЫТЬ): Открыть файл проекта.
- 3 - SAVE (СОХРАНИТЬ): Сохранить текущий статус регистрации команды в качестве файла проекта.
- 4 - Generate (Генерировать): Генерировать SDP-файл для зарегистрированной команды.
- 5 - +: Добавить новую команду в список команд.
- 6 - -: Удалить сохраненную команду из списка команд.
- 7 - Для 1920x1080: Сохранить изображение 1920x1080 для команды, выбранной в списке команд.
- 8 - Для 1280x720: Сохранить изображение 1280x720 для команды, выбранной в списке команд.
- 9 - Team Name (Название команды): Сохранить название для команды, выбранной в списке команд.
- 10 - Overlay Location (Место наложения графики): Задать положение накладываемой графики на экране.

2 Выберите вид спорта для генерации SDP-файла.



3 Нажмите на кнопку «+», чтобы добавить новую команду.

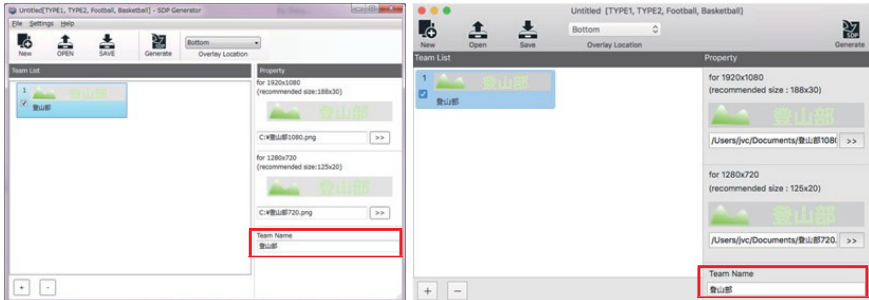
4 Выберите новую команду и выведите на экран ее свойства.



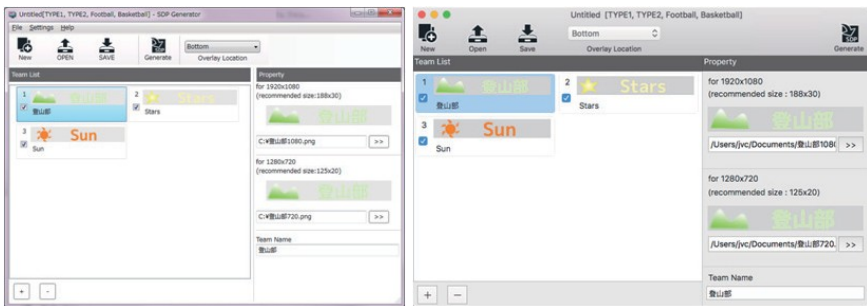
5 Укажите подготовленные изображения во вкладке «Property» («Свойства»). Можно перетащить нужный файл или воспользоваться кнопкой «>>». Укажите в свойствах как минимум одно изображение. Например, если вы выберете изображение только для 1920x1080, это изображение не будет накладываться камерой при использовании формата записи 1280x720.

6 Введите название команды.

Введенное здесь название команды будет отображаться в меню камеры при выборе команды. Поддерживается ввод символов на разных языках, включая английский и японский.



7 Повторите шаги 3–6 для команд, которые вы хотите сохранить (макс. 30 команд).



Примечание: _____

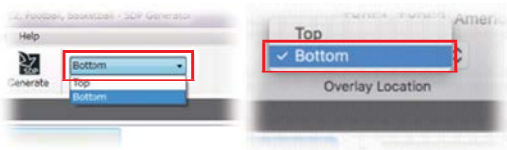
Например, следующие названия для выбираемых файлов с изображением

- <название команды>1080.png (для 1920x1080. Например: stars1080.png)
- <название команды>720.png (для 1280x720. Например: stars720.png)

При выборе и перемещении этих файлов в список команд автоматически сохраняются изображение и название команды.

8 Выберите положение для наложения графики на экране.

Вы можете выбрать варианты «Top Right», «Bottom Right», «Top Left» или «Bottom Left» для бейсбола и «Top» или «Bottom» для остальных видов спорта.

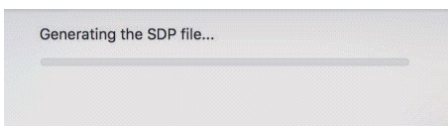
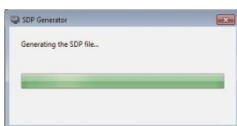


9 Нажмите на кнопку «Generate» для создания SDP-файла.

Укажите название сохраняемого SDP-файла. Длина названия должна быть не более 63 буквенно-цифровых символов. Файлу автоматически присваивается расширение «.sdp». По умолчанию файлу присваивается название «project file name.sdp» или «overlay1.sdp»(*).

* Если название файла проекта содержит символы, которые не указаны ниже, название файла по умолчанию остается «overlay1.sdp».

!#\$%&'()+,-.0123456789;=@ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTUVWXYZ[]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz~

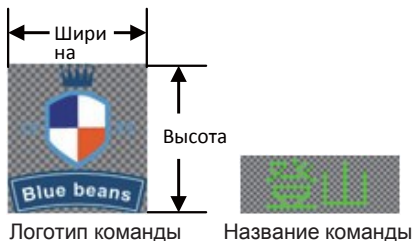


Создание файла будет завершено, как только с экрана исчезнет надпись «Generating the SDP file...».

Хоккей (хоккей на льду)

Подготовка изображений

Для логотипа и названия команды можно использовать разные изображения. Подготовьте формат записи для съемки и изображение команды, при этом размер изображения должен подходить для этого вида спорта. Ниже приводятся максимальные размеры. Области, выходящие за пределы этих размеров, не будут отображаться.



	Формат записи	
	1920x1080	1280x720
Логотип команды	30x30	20x20
Название команды	50x30	33x20

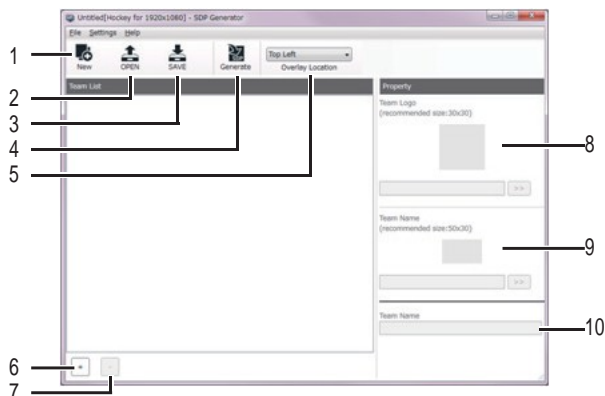
Примечание:

- Цветовой профиль внутри файла PNG не будет учитываться.

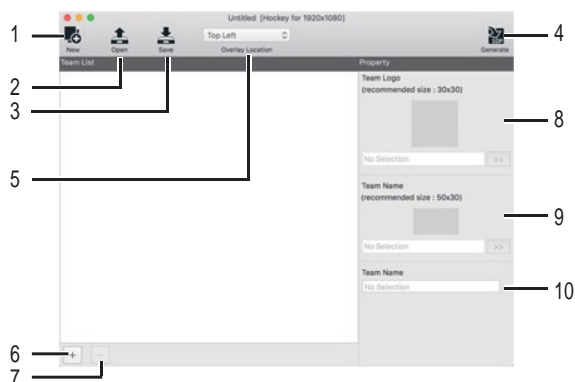
Основные операции

- 1 Запустите SDP Generator и нажмите на кнопку «New». (При первом запуске этого приложения после его установки нажимать кнопку «New» необязательно.)

Windows

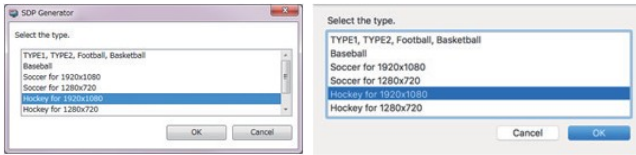


Mac



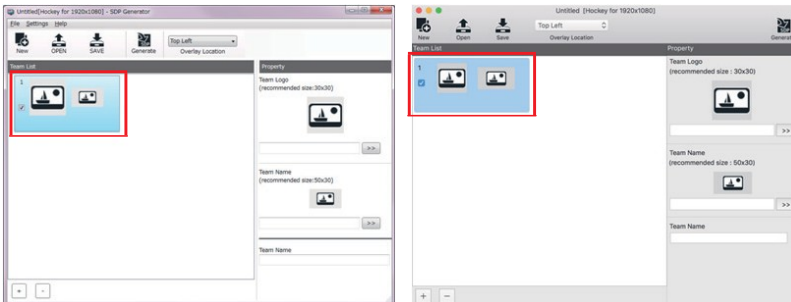
- | | |
|---|--|
| 1 - New (Новый файл): | Создать новый файл проекта и открыть окно выбора типа. |
| 2 - OPEN (ОТКРЫТЬ): | Открыть файл проекта. |
| 3 - SAVE (СОХРАНИТЬ): | Сохранить текущий статус регистрации команды в качестве файла проекта. |
| 4 - Generate (Генерировать): | Генерировать SDP-файл для зарегистрированной команды. |
| 5 - Overlay Location (Место наложения графики): | Задать положение накладываемой графики на экране. |
| 6 - +: | Добавить новую команду в список команд. |
| 7 - -: | Удалить сохраненную команду из списка команд. |
| 8 Team Logo Image (Изображение логотипа команды): | Сохранить изображение логотипа для команды, выбранной в списке команд. |
| 9 - Team Name Image (Изображение названия команды): | Сохранить изображение названия для команды, выбранной в списке команд. |
| 10 - Team Name (Название команды): | Сохранить название для команды, выбранной в списке команд. |

2 Выберите вид спорта для генерации SDP-файла.



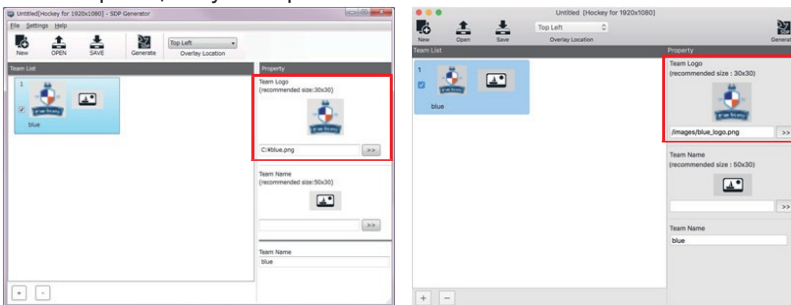
3 Нажмите на кнопку «+», чтобы добавить новую команду.

4 Выберите новую команду и выведите на экран ее свойства.



5 Укажите подготовленные изображения во вкладке «Property» («Свойства»).

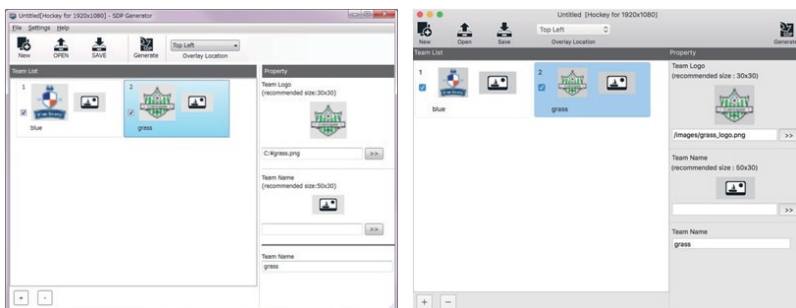
Можно перетащить нужный файл или воспользоваться кнопкой «>>>».



6 Введите название команды.

Введенное здесь название команды будет отображаться в меню камеры при выборе команды. Поддерживается ввод символов на разных языках, включая английский и японский.

7 Повторите шаги 3–6 для команд, которые вы хотите сохранить (макс. 30 команд).



Примечание:

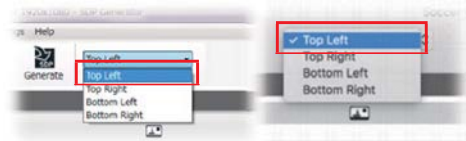
Например, следующие названия для выбираемых файлов с изображением

- <Название команды>_logo.png (Например, логотип команды: blue_logo.png)
- <Название команды>_name.png (Например, название команды: blue_name.png)

При выборе и перемещении этих файлов в список команд автоматически сохраняются изображение и название команды.

8 Выберите положение для наложения графики на экране.

Выберите «Top Right» (вверху справа), «Bottom Right» (внизу справа), «Top Left» (вверху слева) или «Bottom Left» (внизу слева).

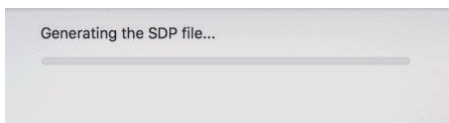
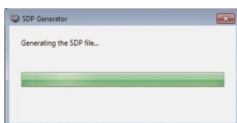


9 Нажмите на кнопку «Generate» для создания SDP-файла.

Укажите название сохраняемого SDP-файла. Длина названия должна быть не более 63 буквенно-цифровых символов. Файлу автоматически присваивается расширение «.sdp». По умолчанию файлу присваивается название «project name.sdp» или «overlay1.sdp»(*).

* Если название файла проекта содержит символы, которые не указаны ниже, название файла по умолчанию остается «overlay1.sdp».

```
!#$%&'()+,-.0123456789;=@ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ[]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz~
```



Создание файла будет завершено, как только с экрана исчезнет надпись «Generating the SDP file...».

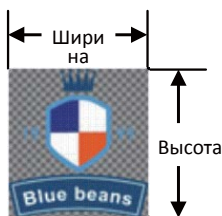
Футбол

Подготовка изображений

Для логотипа и названия команды можно установить разные изображения, также можно задать размер этих изображений (большое или маленькое). 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. Области, выходящие за пределы этих размеров, не будут отображаться.



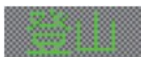
Логотип команды (большой)



Логотип команды (малый)



Название команды (большое)



Название команды (малое)



地区大会 決勝

Изображение с текстом

	Формат записи	
	1920x1080	1280x720
Логотип команды (больш.)	66x66	44x44
Логотип команды (мал.)	9x18	6x12
Название команды (больш.)	240x36	160x24
Название команды (мал.)	48x18	32x12
Изображение с текстом	504x24	336x16

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


Графика малого размера:

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

Графика большого размера:

Логотип команды (больш.)	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:

Логотип команды (больш.)	Отображение
Одна или несколько команд, выбрано	
Не выбрано	

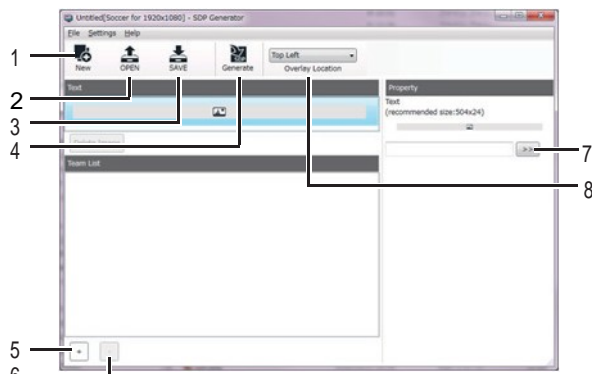
Примечание: _____

- Цветовой профиль внутри файла PNG не будет учитываться.

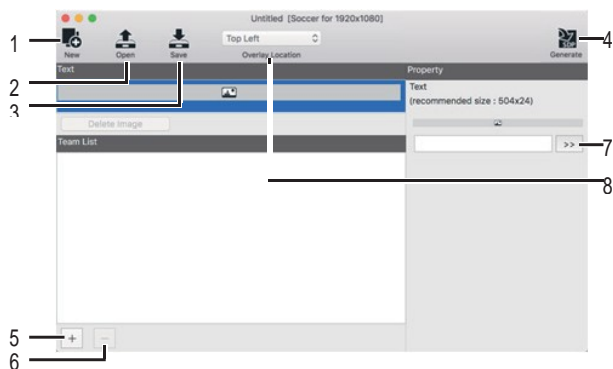
Основные операции

- 1 Запустите SDP Generator и нажмите на кнопку «New». (При первом запуске этого приложения после его установки нажимать кнопку «New» необязательно.)

Windows

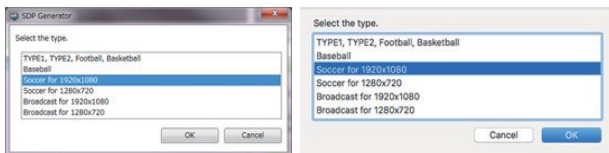


Mac



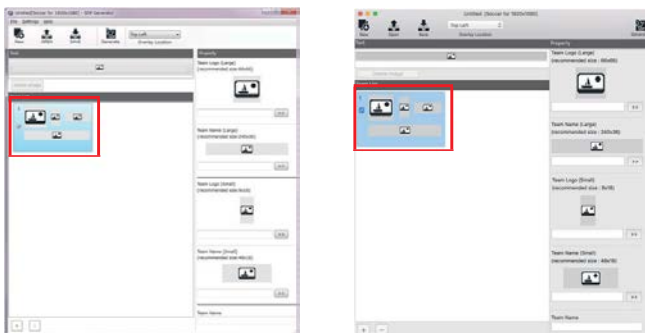
- 1 - New (Новый файл): Создать новый файл проекта и открыть окно выбора типа.
- 2 - OPEN (ОТКРЫТЬ): Открыть файл проекта.
- 3 - SAVE (СОХРАНИТЬ): Сохранить текущий статус регистрации команды в качестве файла проекта.
- 4 - Generate (Генерировать): Генерировать SDP-файл для зарегистрированной команды.
- 5 - +: Добавить новую команду в список команд.
- 6 - -: Удалить сохраненную команду из списка команд.
- 7 - Text (Текст): Сохранить изображение с текстом, который отображается при выборе графики большого размера.
- 8 - Overlay Location (Место наложения графики): Задать положение накладываемой графики на экране.

2 Выберите вид спорта для генерации SDP-файла.

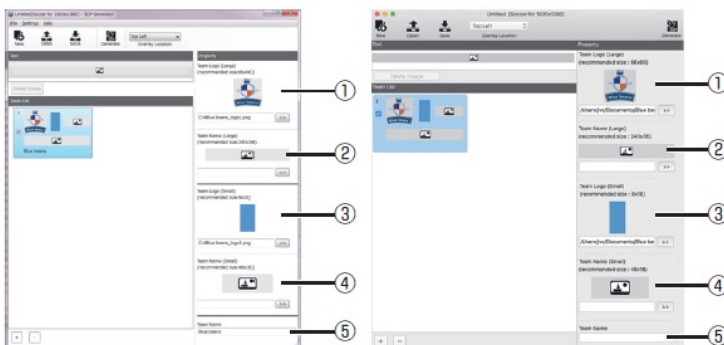


3 Нажмите на кнопку «+», чтобы добавить новую команду.

4 Выберите новую команду и выведите на экран ее свойства.



5 Укажите подготовленные изображения во вкладке «Property» («Свойства»). Можно перетащить нужный файл или воспользоваться кнопкой «>>». Не подружайте изображения, если вам не нужно их показывать.



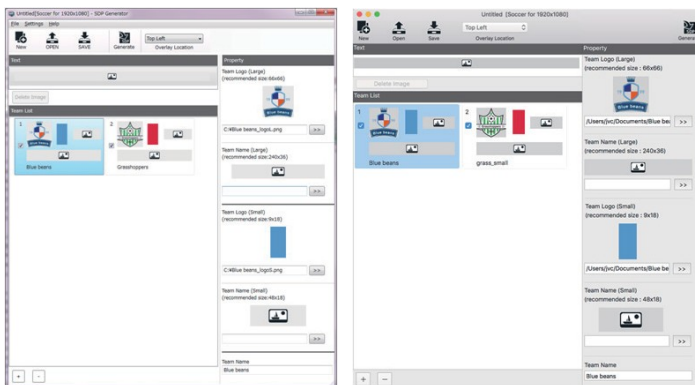
1 - Team Logo (Large)
(Логотип команды (больш.)):
2 - Team Name (Large)
(Название команды (больш.)):
3 - Team Logo (Small)
(Логотип команды (мал.)):
4 - Team Name (Small)
(Название команды (мал.)):
5 - Team Name (Название
команды):

Сохранить изображение для логотипа команды
(большого размера).
Сохранить изображение для названия команды
(большого размера).
Сохранить изображение для логотипа команды
(малого размера).
Сохранить изображение для названия команды
(малого размера).
Сохранить название для команды, выбранной в списке
команд.

6 Введите название команды.

Введенное здесь название команды будет отображаться в меню камеры при выборе команды. Поддерживается ввод символов на разных языках, включая английский и японский.

7 Повторите шаги 3–6 для команд, которые вы хотите сохранить (макс. 30 команд).



Примечание:

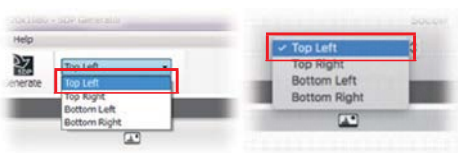
Например, следующие названия для выбираемых файлов с изображением

- <Название команды>_logoL.png (для большого логотипа команды). Например: blue_logoL.png)
- <Название команды>_nameL.png (для большого изображения названия команды). Например: blue_nameL.png)
- <Название команды>_logoS.png (для маленького логотипа команды). Например: blue_logoS.png)
- <Название команды>_nameS.png (для маленького изображения названия команды). Например: blue_nameS.png)

При выборе и перемещении этих файлов в список команд автоматически сохраняются изображение и название команды.

8 Выберите положение для наложения графики на экране.

Выберите «Top Right» (вверху справа), «Bottom Right» (внизу справа), «Top Left» (вверху слева) или «Bottom Left» (внизу слева).

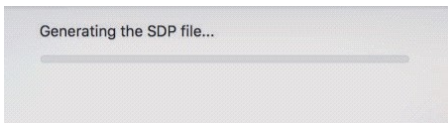
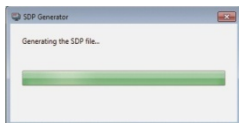


9 Нажмите на кнопку «Generate» для создания SDP-файла.

Укажите название сохраняемого SDP-файла. Длина названия должна быть не более 63 буквенно-цифровых символов. Файлу автоматически присваивается расширение «.sdp». По умолчанию файлу присваивается название «project file name.sdp» или «overlay1.sdp»(*).

* Если название файла проекта содержит символы, которые не указаны ниже, название файла по умолчанию остается «overlay1.sdp».

!#\$%&'()+,-.0123456789;=@ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ[]^_`abcdefghijklmnop
pqrstuvwxyz{}~

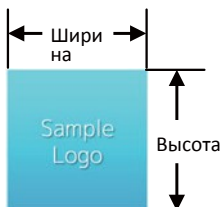


Создание файла будет завершено, как только с экрана исчезнет надпись «Generating the SDP file...».

Прямая трансляция

Подготовка изображений

Подготовьте изображение команды. Размер изображения должен подходить для формата записи предстоящей съемки. Ниже приводятся максимальные размеры. Области, выходящие за пределы этих размеров, не будут отображаться.



	Формат записи	
	1920x1080	1280x720
Водяной знак	192x192	128x128
Отметка о прямом эфире	192x96	128x64
Логотип	192x192	128x128
Текст 1	702x42	468x28
Текст 2	702x42	468x28
Текст 3	90x27	60x18
Время	90x27	60x18

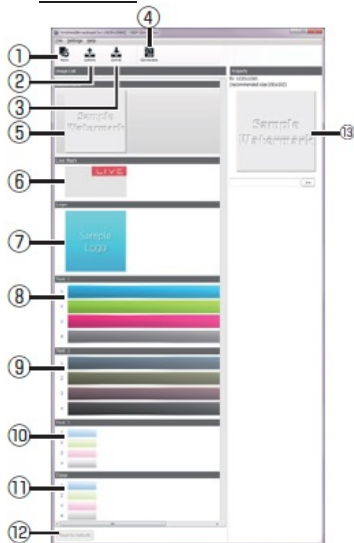
Примечание: _____

- Цветовой профиль внутри файла PNG не будет учитываться.

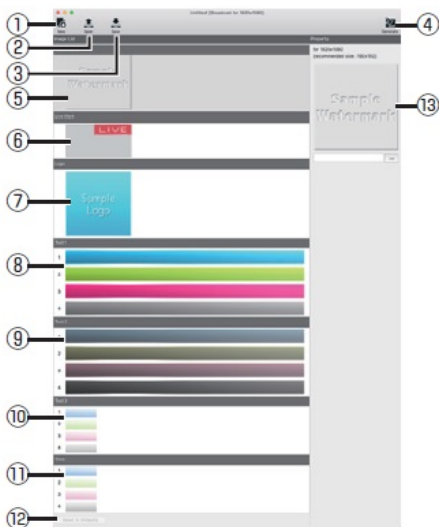
Основные операции

- 1 Запустите SDP Generator и нажмите на кнопку «New». (При первом запуске этого приложения после его установки нажимать кнопку «New» необязательно.)

Windows



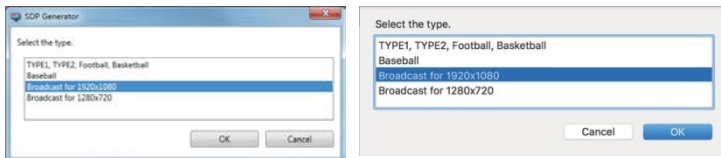
Mac



- 1 - New (Новый файл): Создать новый файл проекта и открыть окно выбора типа.
- 2 - OPEN (ОТКРЫТЬ): Открыть файл проекта.
- 3 - SAVE (СОХРАНИТЬ): Сохранить текущий статус регистрации изображения в качестве файла проекта.
- 4 - Generate (Генерировать): Генерировать SDP-файл для зарегистрированного изображения.
- 5 - Водяной знак
- 6 - Знак прямой трансляции
- 7 - Логотип
- 8 - Фоновое изображение Текста 1: Можно указать не более 4 типов изображений.
- 9 - Фоновое изображение Текста 2: Можно указать не более 4 типов изображений.
- 10 - Фоновое изображение Текста 3: Можно указать не более 4 типов изображений.
- 11 - Фоновое изображение для времени: Можно указать не более 4 типов изображений.
- 12 - Сброс: Сбросить все выбранные изображения на вариант по умолчанию.
- 13 - Свойства выбранного изображения: Указать путь к изображению.

2 Выберите вид спорта для генерации SDP-файла.

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



3 Выберите изображение от Е до К.

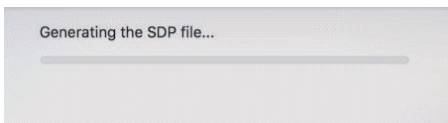
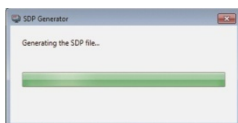
Вы можете перетащить изображение или указать путь к изображению в поле ⑬ после выбора изображения в перечне изображений.

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

Укажите название сохраняемого SDP-файла. Длина названия должна быть не более 63 буквенно-цифровых символов. Файлу автоматически присваивается расширение «.sdp». По умолчанию файлу присваивается название «project file name.sdp» или «overlay1.sdp»(*).

* Если название файла проекта содержит символы, которые не указаны ниже, название файла по умолчанию остается «overlay1.sdp».

!#\$%&'()+,.-0123456789;=@ABCDEFGHIJKLMNQRSTUUVWXYZ[]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz~



Создание файла будет завершено, как только с экрана исчезнет надпись «Generating the SDP file...».

Наложение в предустановленном положении

Подготовка изображений

Для накладываемой в предустановленном положении графики подготовьте фоновое изображение. Размер фонового изображения должен подходить для формата записи предстоящей съемки. Ниже приводятся максимальные размеры. Области, выходящие за пределы этих размеров, не будут отображаться.

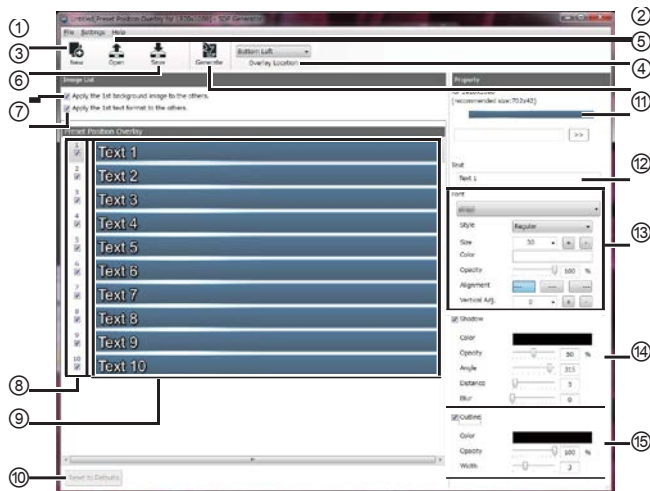


	Формат записи	
	1920x1080	1280x720
Фоновое изображение для накладываемой в предустановленном положении графики (ширина x высота)	702x42	468x28

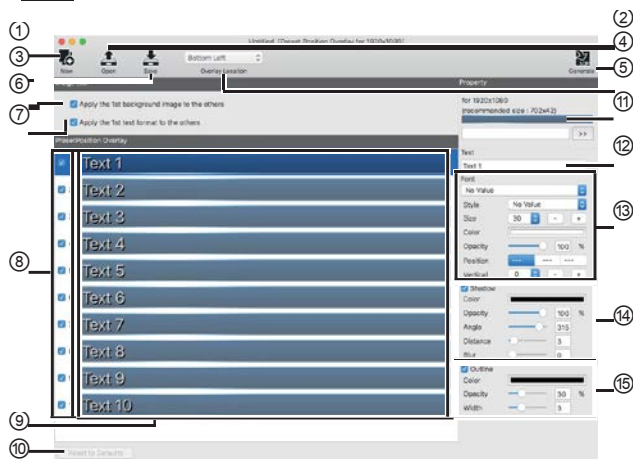
Основные операции

- 1 Запустите SDP Generator и нажмите на кнопку «New». (При первом запуске этого приложения после его установки нажимать кнопку «New» необязательно.)

Windows



Mac



- 1 - New (Новый файл): Создать новый файл проекта и открыть окно выбора типа.
- 2 - OPEN (ОТКРЫТЬ): Открыть файл проекта.
- 3 - SAVE (СОХРАНИТЬ): Сохранить текущий статус регистрации текста в качестве файла проекта.
- 4 - Generate (Генерировать): Генерировать SDP-файл для зарегистрированного содержимого.
- 5 - Overlay Location (Место наложения графики): Задать положение накладываемой графики на экране.
- 6 - Применить первое фоновое изображение к остальным элементам: Выберите эту опцию, чтобы применить фоновое изображение первого изображения ко второму и последующим изображениям.

7 - Применить формат Текста 1 к остальным элементам:

Выберите эту опцию, чтобы применить формат текста первого изображения ко второму и последующим изображениям.

8 - Выбрать накладываемую графику для включения в SDP-файл.

9 - Сохранить накладываемые изображения при вызове функций камеры от Preset 1 до Preset 10. Подробные настройки выбранного изображения отображаются в свойствах в правой части экрана.

10 - Сброс: Сбросить все выбранные изображения на вариант по умолчанию.

11 - Сохранить фоновое изображение для накладываемой в предустановленном положении графики.

12 - Text (Текст): Сохранить текстовые записи, накладываемые поверх наложенного изображения.

13 - Font (Шрифт): Можно настроить тип, стиль, цвет, прозрачность шрифта, выравнивание (по левому краю, по центру, по правому краю) и вертикальную ориентацию текстов.

Предупреждение:

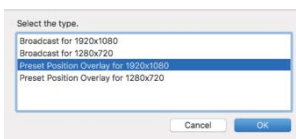
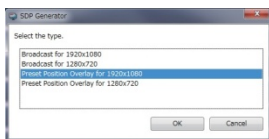
- Подтвердите лицензии на контент и шрифт в изображении перед использованием.

14 - Shadow (Тень): Выберите эту опцию, чтобы применить к тексту эффект тени. Можно настроить цвет, прозрачность, угол, расстояние и размытие.

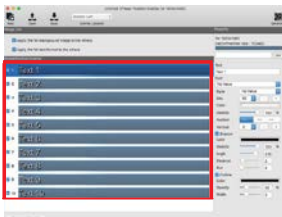
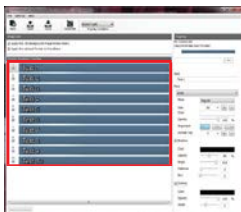
15 - Outline (Контур): Выберите эту опцию, чтобы применить к тексту эффект контура. Можно настроить цвет, прозрачность и ширину контура.

2 Выберите тип генерируемого SDP-файла.

Выберите «Preset Position Overlay for 1920x1080» для формата записи 1920x1080 и «Preset Position Overlay for 1280x720» для формата записи 1280x720.



3 Выделите изображения 1–10, чтобы увидеть их свойства.

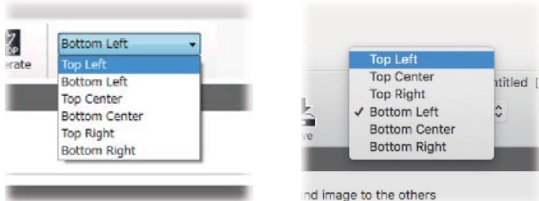


- 4 Укажите подготовленное изображение во вкладке «Property» («Свойства»).
Можно перетащить нужный файл или воспользоваться кнопкой «>>».
- 5 Введите текст, накладываемый на изображение, и выберите шрифт и т.д.

Предупреждение: _____

- Подтвердите лицензии на контент и шрифт в изображении перед использованием.

- 6 Повторите шаги 3–5 только для тех накладываемых в предустановленном положении изображений, которые вы хотите сохранить (макс. 10 изображений).
- 7 Выберите положение для наложения графики на экране.
Выберите «Top Right» (вверху справа), «Bottom Right» (внизу справа), «Top Center» (вверху по центру), «Bottom Center» (внизу по центру), «Top Left» (вверху слева) или «Bottom Left» (внизу слева).

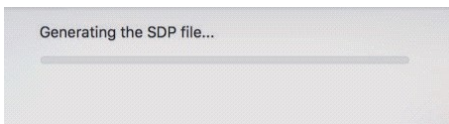
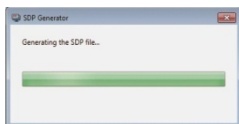


- 8 Нажмите на кнопку «Generate» для создания SDP-файла.

Укажите название сохраняемого SDP-файла. Длина названия должна быть не более 63 буквенно-цифровых символов. Файлу автоматически присваивается расширение «.sdp». По умолчанию файлу присваивается название «project file name.sdp» или «overlay1.sdp»(*).

- * Если название файла проекта содержит символы, которые не указаны ниже, название файла по умолчанию остается «overlay1.sdp».

!#\$%&'()+,-.0123456789;=@ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ[^_`abcdefghijklmnopqrs
tuvwxyz{}~



Создание файла будет завершено, как только с экрана исчезнет надпись «Generating the SDP file...».

Настройки

Изменение названий опций меню

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

Windows: [Settings] → [Menu item name]

Mac: [SDP Generator] → [Preferences]



Файл проекта

Информацию о типе SDP-файла, статусе сохранения изображения и настройках положения накладываемой графики можно сохранить в файле проекта.

Для сохранения файла нажмите на кнопку «SAVE» или выберите [File] > [Save] или [File] > [Save As...]. Чтобы открыть сохраненный файл проекта, нажмите на кнопку «OPEN» или выберите [File] > [Open].

Примечание:

- Информация о том, где находится сохраненное изображение, записывается как путь от файла проекта, поэтому перемещение файла с изображением в другое место может привести к ошибке при обращении к изображению.

Импорт SDP-файла на камеру

Скопируйте созданный SDP-файл в корневую папку карты SD или microSD с поддержкой записи видеоклипа.

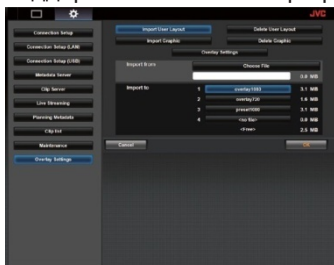
Например: Если название SDP-файла — overlay1.sdp,

Windows:	Компьютер (ПК) → Съёмный диск → overlay1.sdp
Mac:	Устройство (карта SD) → overlay1.sdp

Вставьте карту SD или microSD, на которую скопирован SDP-файл, и запустите процесс импорта SDP-файла в соответствии с инструкциями по импорту SDP-файлов для камеры JVC с поддержкой наложения графики.

Примечание:

- Камера может определять до 8 SDP-файлов на карте SD или microSD.
- В PTZ-камерах предусмотрен импорт SDP-файла с экрана «Web». Более подробно порядок импорта описан в руководстве по эксплуатации камеры с поддержкой наложения графики.



Для заметок

Для заметок

