

An abstract graphic in the top left corner consisting of several overlapping, rounded shapes in various shades of green, ranging from light lime to dark forest green.

SPORT REPLAY

MANUAL DE OPERAÇÃO

SPORT REPLAY

Manual de operações

Sumário

1. APRESENTAÇÃO DO SISTEMA	2
2.OPERAÇÃO DO SISTEMA	3
2.1 Cadastramento de marcações	3
2.2 Cadastro de tipos	7
3. SETUP DO SISTEMA	8
3.1 Settings.....	8
3.2 Inputs	9
3.3 Outputs	11
4. TECLAS DE ATALHO	14
5. INSTALAÇÃO	15
6. MANUTENÇÃO DO SISTEMA.....	17
7. REFERÊNCIA.....	19
8. COMPARTILHAMENTO DE UNIDADE DE REDE.....	20
8.1. Mapeando uma unidade de rede.....	28

1. APRESENTAÇÃO DO SISTEMA



O Sport Replay é um Gerador de replay e slow/fast motion desenvolvido para transmissões esportivas ao vivo. Permite o controle de lances importantes de uma partida com aplicação de variados efeitos de slow motion. Os lances de destaque podem ser adicionados e roteirizados em uma Playlist.

O Sport Replay conta com 4 canais de entrada e um sistema de comutação, o que possibilita a utilização de 6 opções de câmera ou URLs simultaneamente.

A resolução de vídeo recomendada é 1920 x 1080.

2. OPERAÇÃO DO SISTEMA



O Sport Replay possui uma interface de operação intuitiva.

2.1 CADASTRAMENTO DE MARCAÇÕES NO INVENTÁRIO

START inicia a gravação dos sinais de entrada, selecionando uma **tag** (escanteio, impedimento, gol e etc..) e clicando em **ADD MARK** um trecho será adicionado ao inventário em forma de replay e poderá ser adicionado a playlist e posteriormente exibido.

SPORT-REPLAY-2019 Proteção por serial - release Vs. 9.0.11.20 - Licença Demonstração Período de avaliação encerra em: 10/12/2018

Cadastros Setup Help Sair

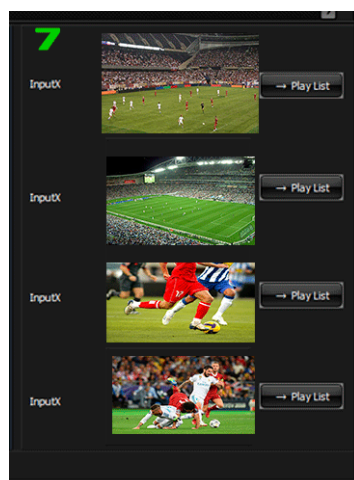
SPORT.REPLAY

Evento 1 2 3 4 5 Set

06/12/2018-61 Finish Delete Torcida Add Mark TODOS Falta Gol Impedimento Penalty Torcida

ID	Evento	Memo	Duração	Tag	Etapas	Tempo decorrido
1327	06/12/2018-61	Gol aos 00:00:08 da etapa 1	00:00:07:00	Gol	1	00:00:08
1328	06/12/2018-61	Penalty aos 00:00:12 da etapa 1	00:00:07:00	Penalty	1	00:00:12
1329	06/12/2018-61	Torcida aos 00:00:14 da etapa 1	00:00:07:00	Torcida	1	00:00:14
1330	06/12/2018-61	Gol aos 00:00:16 da etapa 1	00:00:07:00	Gol	1	00:00:16
1331	06/12/2018-61	Torcida aos 00:00:18 da etapa 1	00:00:07:00	Torcida	1	00:00:18
1332	06/12/2018-61	Gol aos 00:00:19 da etapa 1	00:00:07:00	Gol	1	00:00:19
1333	06/12/2018-61	Penalty aos 00:00:21 da etapa 1	00:00:07:00	Penalty	1	00:00:21
1334	06/12/2018-61	Gol aos 00:00:23 da etapa 1	00:00:07:00	Gol	1	00:00:23
1335	06/12/2018-61	Torcida aos 00:00:25 da etapa 1	00:00:07:00	Torcida	1	00:00:25
1336	06/12/2018-61	Impedimento aos 00:00:28 da etapa 1	00:00:07:00	Impedimento	1	00:00:28
1337	06/12/2018-61	Torcida aos 00:00:30 da etapa 1	00:00:07:00	Torcida	1	00:00:30
1338	06/12/2018-61	Impedimento aos 00:00:32 da etapa 1	00:00:07:00	Impedimento	1	00:00:32
1339	06/12/2018-61	Falta aos 00:00:34 da etapa 1	00:00:07:00	Falta	1	00:00:34
1340	06/12/2018-61	Penalty aos 00:00:38 da etapa 1	00:00:07:00	Penalty	1	00:00:38
1341	06/12/2018-61	Impedimento aos 00:00:42 da etapa 1	00:00:07:00	Impedimento	1	00:00:42
1342	06/12/2018-61	Torcida aos 00:01:23 da etapa 1	00:00:07:00	Torcida	1	00:01:23
1343	06/12/2018-61	Penalty aos 00:01:25 da etapa 1	00:00:07:00	Penalty	1	00:01:25
1344	06/12/2018-61	Impedimento aos 00:01:27 da etapa 1	00:00:07:00	Impedimento	1	00:01:27
1345	06/12/2018-61	Gol aos 00:01:29 da etapa 1	00:00:07:00	Gol	1	00:01:29
1346	06/12/2018-61	Gol aos 00:01:30 da etapa 1	00:00:07:00	Gol	1	00:01:30
1347	06/12/2018-61	Torcida aos 00:01:32 da etapa 1	00:00:07:00	Torcida	1	00:01:32

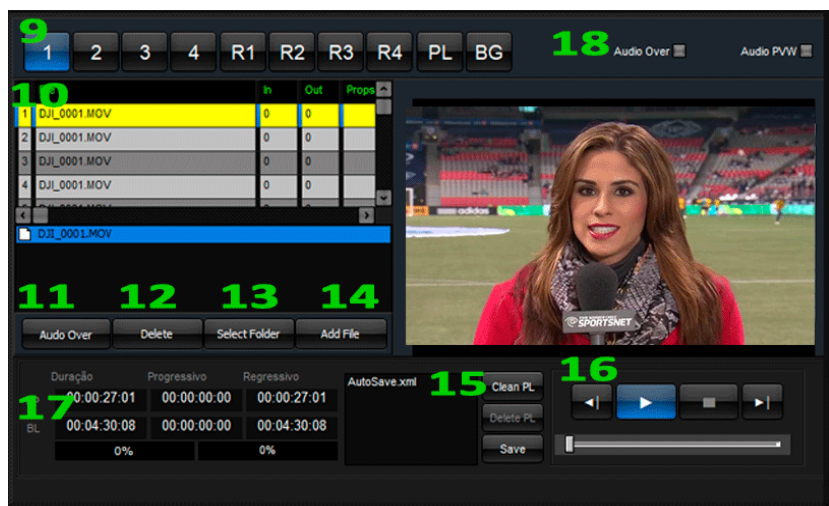
1. Nome do evento.
2. Start: Inicia gravação do evento.
Finish: Interrompe gravação do evento.
Delete: Apaga lista de clipes do inventário.
STOP: Interrompe transmissão.
3. Seleção do tipo de tag. Para adicionar ao inventário, clique em "Add Mark".
4. Segmentação dos clipes no inventário por categoria.
5. Set: Permite cadastramento de clipes por etapas, como por exemplo 1º ou 2º tempo de uma partida de futebol.
6. Inventário do sistema.



7. Após selecionar **ADD Mark** é possível enviar os trechos de vídeos salvos no inventário para a Playlist clicando em **Playlist**.



8. Painel com 4 monitores que representam cada um dos 4 sinais de vídeo configurados no sistema.



9 - O Sport Replay possui um comutador que permite a seleção de 6 câmeras diferentes (1 à 4) e 4 canais de replay (R1 à R4). PL transmite a Playlist e BG um background pré selecionado como por exemplo colobar.

10- Playlist de arquivos adicionados pelo usuário/ abaixo o inventário com arquivos no sistema.

11 - Adiciona áudio externo.

12 - Exclui arquivo selecionado.

13 - Seleciona fileira de arquivos ao inventário.

14 - Adiciona o arquivo do inventário à Playlist.

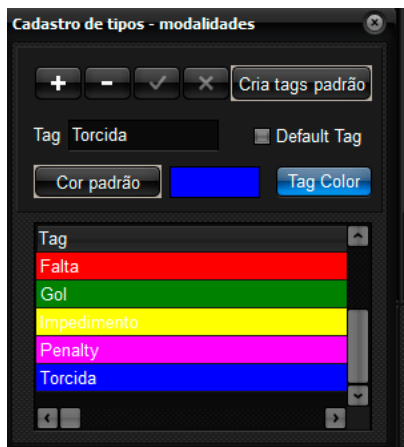
15 - Limpa toda playlist/deleta/salva.

17- Relógios com marcadores de duração, progressivo e regressivo do bloco (BL) e Clipe (CL).

18 – **Audio Over:** Entrada de áudio independente/ **Audio Preview:** Habilita preview de áudio.

2.2 CADASTRO DE TIPOS (Modalidades)

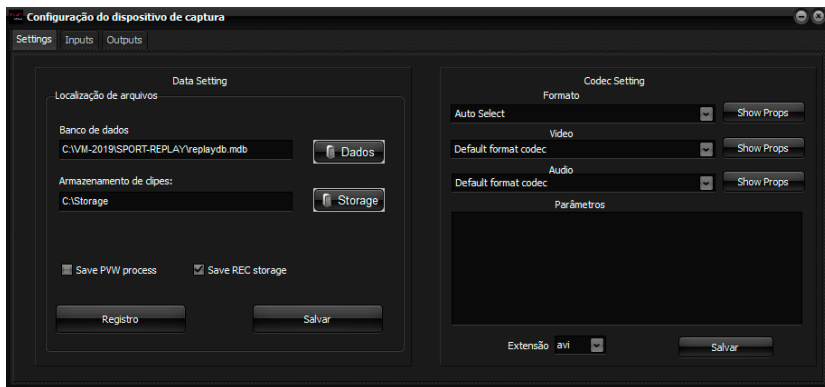
O cadastro de tipos no Sport Replay é o ambiente de configuração das etiquetas (tags) de marcação dos principais lances da modalidade esportiva. Se o evento esportivo for um jogo de futebol, por exemplo, os tipos podem ser classificados como falta, gol, impedimento, etc. Para acesso ao menu de configuração clique no menu Cadastros e em seguida Tags.



Para configurar uma tag digite o nome do tipo no campo tag, em seguida clique em “+”. Para exclusão do tipo clique em “-”. Para tornar o tipo padrão, selecione a tag e habilite “**Default Tag**”.

3. SETUP DO SISTEMA

Em SETUP é possível configurar o sistema, o painel conta com três abas: settings, inputs e outputs.



3.1 SETTINGS

Neste painel são configurados o banco de dados, armazenamento de cliques e configurações de codec.

Banco de Dados: Para cadastrar a pasta raiz do banco de dados do sistema, clique no botão “Dados” e escolha o destino.

Armazenamento de clipes: Para selecionar a pasta de armazenamento de clipes clique em “Storage” e escolha o destino.

Registro: Abre uma janela para realizar o registro do sistema.

Salvar: Salva as configurações definidas e as habilita para uso.

Codec setting: Painel para configuração de codec.

Formato: Formato do Codec.

Vídeo: Definição do codec de vídeo.

Áudio: Definição do codec de áudio.

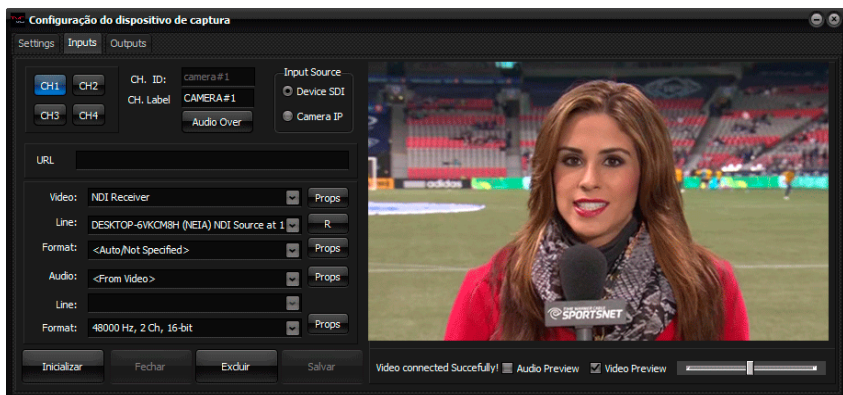
Extensão: Extensão do arquivo selecionado.

Show Props: Abre uma janela de propriedades se houver.

Salvar: Salva as configurações definidas e as habilita para uso.

3.2 INPUT

A aba de input é onde são configurados os sinais de entrada de vídeo. Ao acabar a configuração, clique em **inicializar** e **salvar** e o vídeo estará pronto para operação.



CH(1): A aba input disponibiliza 4 opções de canais, é possível configurar cada um dos canais no painel selecionando o botão desejado.

Device SDI: Seleciona a opção de vídeo SDI.

Camera IP: Seleciona a opção de vídeo IP.

URL: Ao selecionar a opção de vídeo IP, é necessário indicar o endereço em forma de URL.

Audio Over:

Video: Dispositivo de entrada de video.

Line: Canal de conexão do dispositivo de vídeo.

Formato (Vídeo): Formato de vídeo.

Audio: Dispositivo de entrada de áudio.

Line: Canal de conexão do dispositivo de áudio.

Format (áudio): Formato de áudio.

Props: Abre uma janela de propriedades se houver.

R: Refresh (Atualizar)

Audio Preview: Pré visualização de Áudio.

Vídeo Preview: Pré visualização do sinal de vídeo.

Audio Level: Ajuste do nível de áudio.

Inicializar: Exibe o sinal proveniente dos dispositivos de vídeo e áudio no preview.

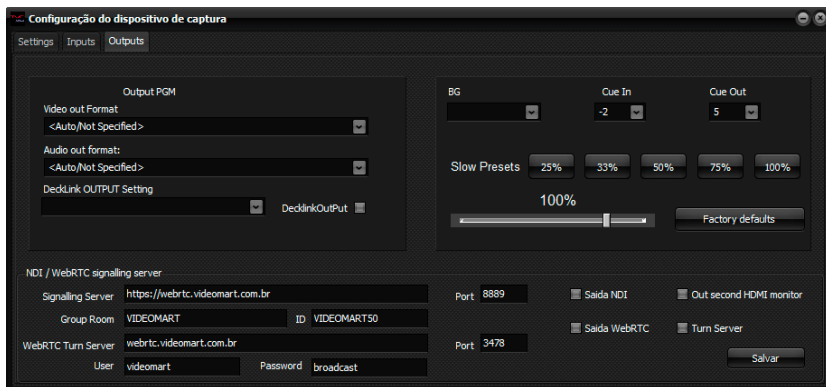
Fechar: Deixa de exibir o sinal de vídeo.

Excluir: Exclui as configurações de dispositivo.

Salvar: Salva as configurações definidas e habilita o sinal de entrada no painel de ingest.

3.3 OUTPUTS

A aba de output é onde são configuradas as saídas para PGM, variação de velocidade e servidor RTC e NDI.



Output PGM: Definição do formato de vídeo e áudio da saída PGM.

Video out Format: Define o formato do vídeo.

Audio out Format: Define o formato de áudio.

Decklink OUTPUT Setting: Configuração do dispositivo Decklink.

Decklink OUTPUT: Habilita o dispositivo Decklink.

BG: Definição do background.

Cue IN/ Cue OUT: Ao selecionar **ADD MARK** no painel principal um clipe será criado, **Cue IN** indica o início do vídeo de acordo com o momento que ele foi criado e **Cue OUT** o seu fim.

Slow Preset: Definição da porcentagem do tempo de slow. Para configuração escolha a porcentagem no slider e pressione um dos botões de slow preset. Permite até 5 presets de velocidade.

Signalling server: Endereço do servidor.

Port: Número da porta do servidor, fornecido pelo administrador.

Group Room: Nome da sala.

ID: Identificação do usuário.

User: Usuário de acesso.

Password: Senha de acesso.

Saída NDI : Checkbox que habilita saída NDI.

Out second HDMI monitor: Exibe imagem em um monitor externo.

Saída WebRTC: Checkbox que habilita saída WebRTC.

BG: Definição do background.

Cue IN/ Cue OUT: Ao selecionar **ADD MARK** no painel principal um clipe será criado, **Cue IN** indica o início do vídeo de acordo com o momento que ele foi criado e **Cue OUT** o seu fim.

Slow Preset: Definição da porcentagem do tempo de slow. Para configuração escolha a porcentagem no slider e pressione um dos botões de slow preset. Permite até 5 presets de velocidade.

NDI/ WebRTC : Configuração do servidor RTC. Neste painel há também o checkbox para habilitar a saída NDI, WebRTC ou HDMI do sistema.

4. TECLAS DE ATALHO

Em help também possível encontrar as teclas de atalho do sistema.

F1	Câmera 1 Live
F2	Câmera 2 Live
F3	Câmera 3 Live
F4	Câmera 4 Live
F7	Câmera 1 Replay
F8	Câmera 2 Replay
F9	Câmera 3 Replay
F10	Câmera 4 Replay
F11	Câmera 5 Replay
F12	Câmera 6 Replay
CTRL + Space	Play/Pause
CTRL + LEFT ARROW	Rewind replay

CTRL + RIGHT ARROW	Forward replay
CTRL + UP ARROW	Slow Down
CTRL + DOWN ARROW	Slow Up
UP ARROW	Change event mark UP
DOWN ARROW	Change event mark down

5. INSTALAÇÃO

O download do sistema está disponível no site:
<http://www.videomart.com.br/downloads-videomart>

IMPORTANTE: Se você usa Windows 7 ou Windows 10 deve desabilitar no painel de controle, em contas de usuários na opção “Alterar” configurações de controle de conta de usuário a opção para “nunca notificar”.

Após Download, execute o instalador do sistema, certificando-se da conclusão da operação.

Ao final da instalação execute o sistema clicando no ícone criado na área de trabalho.

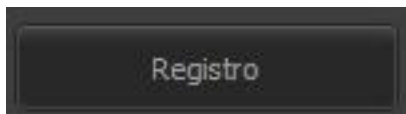
Ao executar pela primeira vez o sistema ainda não registrado, apresentará uma tela com as opções para registro ou operação em modo de demonstração.

Modo Demonstração:

O SPORT REPLAY oferece a possibilidade de ser executado em modo de demonstração. Para utilizar clique no botão "Modo Demo".

REGISTRO DO SISTEMA:

Desejando efetuar o registro do sistema clique no botão "Registrar", localizado no painel Settings, do menu SETUP . O sistema abrirá a tela de registro, onde constará o número de série do seu SPORT REPLAY.



Copie o conteúdo do número de série e envie por e-mail para seu consultor a fim de obter a contrassenha para liberação definitiva ou temporária do sistema.

De posse da contrassenha preencha os campos destinados a ela e efetue o registro do sistema.

A imagem mostra uma janela de software intitulada "Formulário de registro do SPORT-REPLAY 2017". No topo, há uma mensagem: "Para registrar licença, upgrade de versão, extensão da garantia ou formatar máquina licenciada entre em contato com a Videomart Broadcast." Abaixo, há campos para "Empresa" (uma única linha), "Número de série" (dividido em três partes: "305A3A9E891D", "180E77A2" e "EXYAEYXAE7") e "Modelo" (uma única linha). Abaixo dos campos, há uma seção para "Código de ativação" com duas partes. Na base da janela, há quatro botões: "Reset", "Registrar", "Fechar" e um botão não rotulado à esquerda.

6. MANUTENÇÃO DO SISTEMA

Para manter seu SPORT REPLAY em perfeito funcionamento recomendamos o seguinte:

- Não disponibilizar acesso à internet na máquina com o SPORT REPLAY.
- Executar um desfragmentador de discos periodicamente. Discos do sistema mensalmente e Discos de vídeo semanalmente.
- Evitar a utilização de pen drivers.
- Utilizar um bom antivírus, mantendo-o atualizado.
- Utilizar Nobrake UPS (uninterruptible power supply).
- Recomenda-se não utilizar softwares de acesso remoto instalados e executados em background.
- O sistema já vem instalado com o Aero Admin, que permite acesso remoto para manutenção, executado apenas quando necessário.
- O sistema não deve ser entendido como um computador, e sim como uma máquina, por tanto evite utilizar para acesso à internet, e-mails e outras tarefas.

Atualização do sistema

A divisão de desenvolvimento da VIDEOMART BROADCAST está permanentemente atenta às necessidades de seus usuários e, por isto, disponibiliza periodicamente atualizações do sistema em seu site. Recomendamos a instalação das atualizações.

Ao atualizar seu SPORT REPLAY adote o seguinte critério:

- Atualize o sistema operacional.
- Atualize o driver da BLACKMAGIC DECKLINK.

- Atualize o SPORT REPLAY.

Assistência técnica remota

Seu SPORT REPLAY, dentro do período de garantia ou em garantia estendida possibilita assistência técnica remota. Em caso de necessidade solicite suporte técnico à VIDEOMART. Para suporte técnico remoto é necessário conectar a máquina à internet. Não há necessidade de instalação de nenhum software para esta função pois o SPORT REPLAY incorpora em sua instalação um software para acesso remoto.

CONFIGURAÇÕES NECESSÁRIAS PARA INSTALAÇÃO DO SPORT REPLAY

Para um melhor desempenho recomenda-se a configuração de hardware e software abaixo:

Requisitos mínimos

Processador: Intel tecnologia i7

MotherBoard : Asus

Memória Ram : 16 GB

Vídeo Card : Nvidia Geforce GTX 960 2GB GDDR5

SISTEMA: 1 HD SSD 128GB

STORAGE: 2 HDs de 2TB RAID (4TB vídeo)

Gabinete : Industrial padrão rack 19"

Placa de captura: BLACKMAGIC DECKLINK ou AJA

Sistema operacional : Windows 7/10 professional 64 bits

Monitor LCD 23 – FULL HD

kit mouse + teclado.

SOFTWARES

Sistema operacional Windows 7 ou 10 Professional 64 Bits.

Biblioteca DirectX.

Quicktime.

A plataforma **SPORT REPLAY** suporta a maioria dos formatos, codecs e containers disponíveis no mercado.

7. REFERÊNCIAS

A VIDEOMART BROADCAST, empresa desenvolvedora do SPORT REPLAY, está SEMPRE atenta aos avanços tecnológicos do mercado. A empresa aprimora periodicamente seus sistemas, mantendo-os atualizados e compatíveis com as novas versões de drivers de placas de captura, além de efetuar pequenas implementações sugeridas pelos usuários

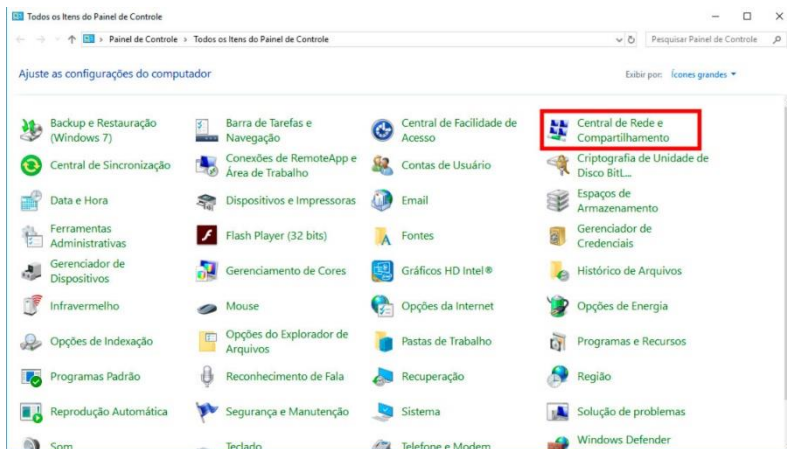
As novos releases dos sistemas estarão sempre disponíveis no site <http://www.videomart.com.br>.

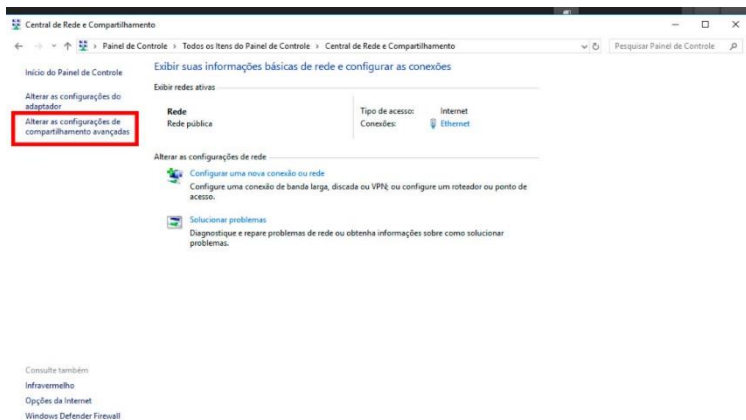
8. COMPARTILHAMENTO DE UNIDADE DE REDE

A partir do compartilhamento é possível que sistemas da Videomart trabalhem integrados, que uma ou mais máquinas troquem informações e arquivos de vídeo através da rede. (Ex: TV Ingest e TVPlay)

Primeiro passo:

Vá em Painel de controle> central de rede e compartilhamento> alterar as configurações de compartilhamento avançadas:

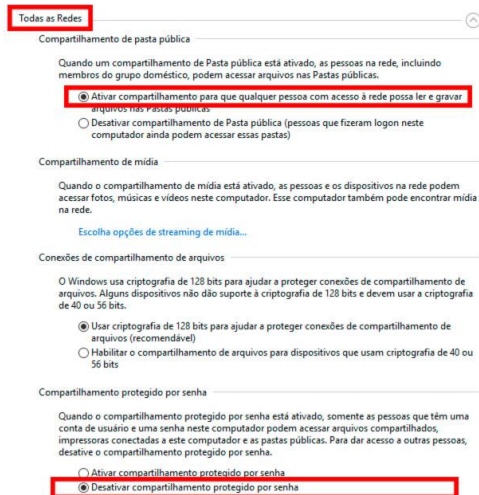




Clique em “todas as redes” para abrir mais opções:

Em “compartilhamento de pasta pública” selecione “ativar...”

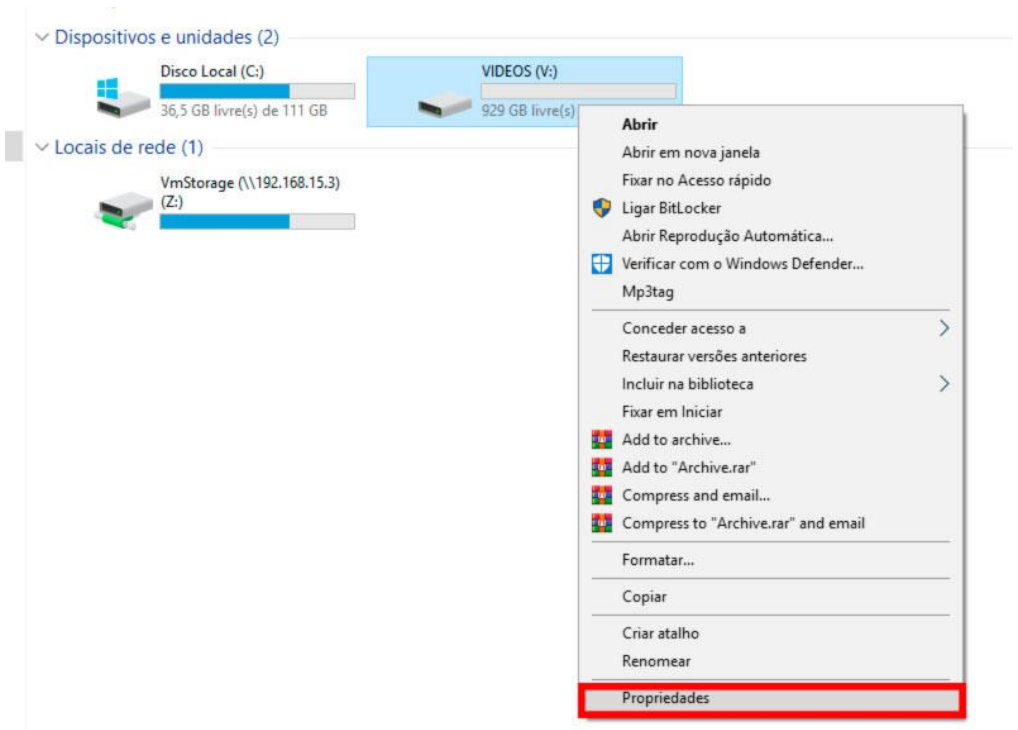
Em “compartilhamento protegido por senha” selecione “desativar...”.



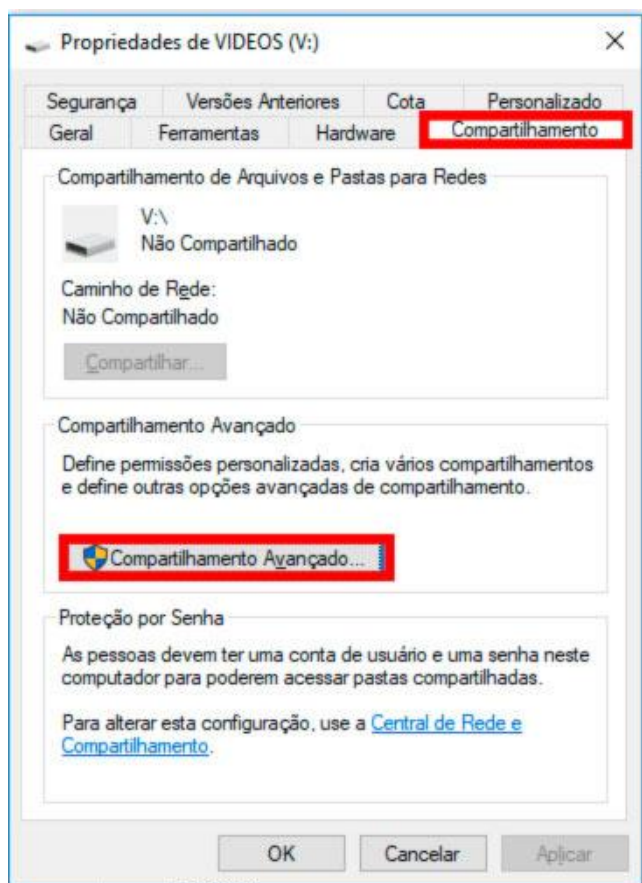
Depois é só clicar em “salvar alterações.”

Segundo passo:

Vá em “este computador” e selecione a unidade que deseja compartilhar, com o botão direito clique em “propriedades”.



Vá na aba compartilhamento > compartilhamento avançado.



Selecione "compartilhar a pasta", agora você poderá alterar informações como "nome do compartilhamento" e "comentários."

Compartilhamento Avançado

☒ Compartilhar a pasta

Configurações

Nome do compartilhamento:

V

Adicionar Remover

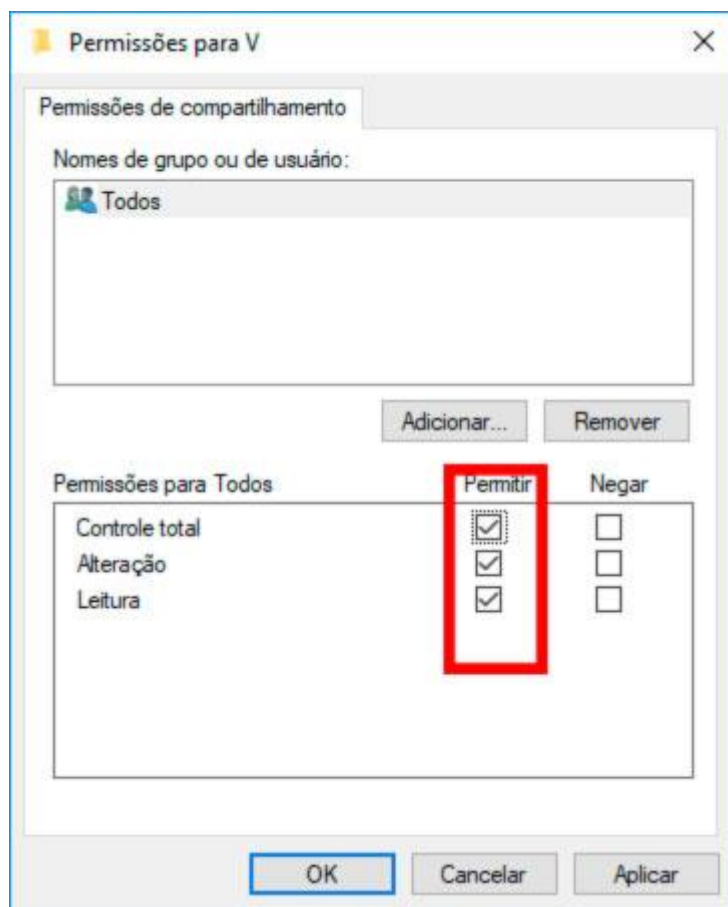
Limite o número de usuários simultâneos a: 20

Comentários:

Permissões Cache

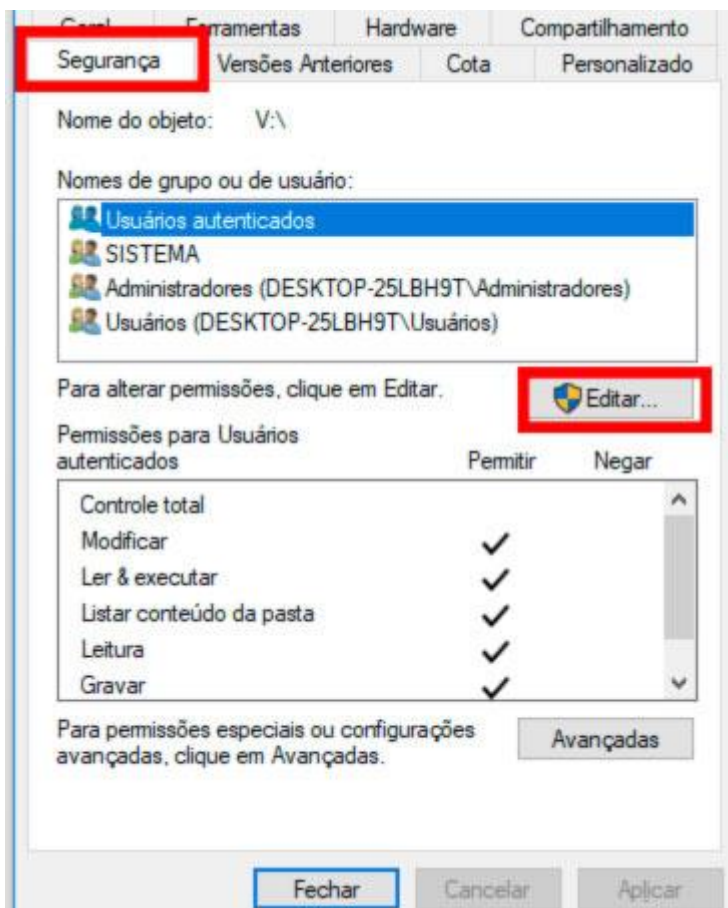
OK Cancelar Aplicar

Em permissões selecione "permitir" em todos os campos, clique em "aplicar" e "OK", depois "aplicar" e "OK" novamente.

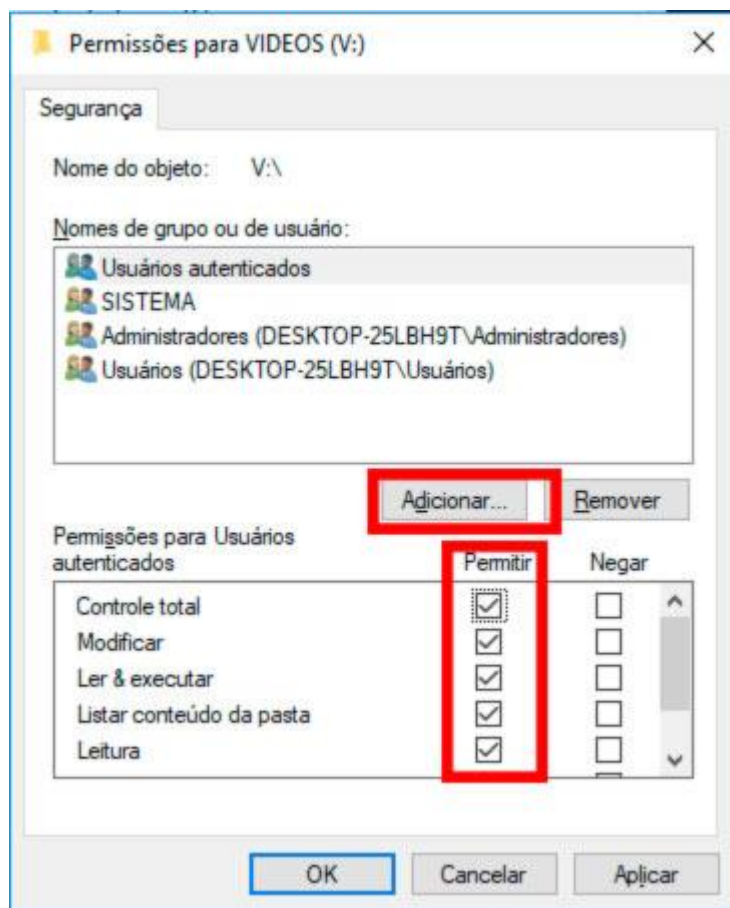


Em propriedades da unidade, selecione a aba "segurança", vá em "editar", "adicionar", em "digite os nomes dos objetos a serem selecionados" e digite "todos".

Depois clique em "verificar nomes", selecione "todos" e clique em ok!



Em "permissões para todos" marque "permitir" em todas as opções, clique em "ok" e pronto, sua unidade está compartilhada!

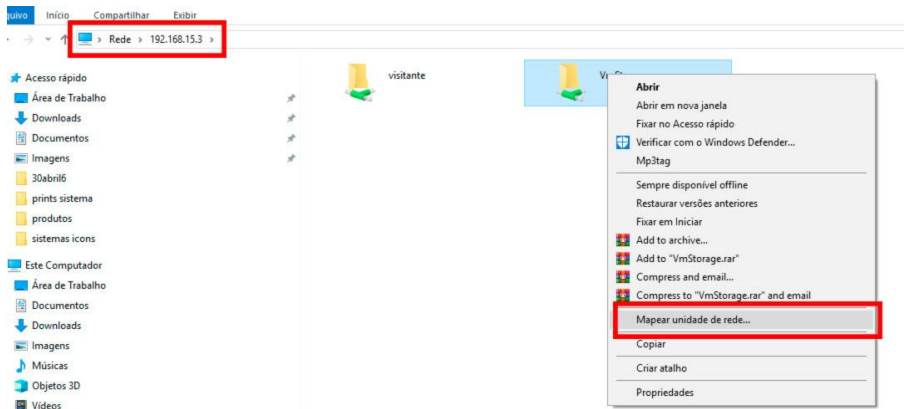


8.1 Mapeando uma unidade de rede:

Após compartilhada, agora você deve mapear a unidade de rede para que a mesma esteja visível na rede e possa ser acessada por seus usuários.

No campo de endereço da pasta rede digite o ip da unidade compartilhada.

Identificando a pasta, com o botão direito clique em "mapear esta unidade de rede", em unidade selecione a letra "V" e pronto sua unidade está mapeada.



Clicando em "este computador" sua unidade estará visível e pronta para ser utilizada.

