



# Skrócona instrukcja obsługi Spottera

VMS w wersji 9.x

Wydano dnia 2024-02-05

## Spis treści

<b>1</b>	<b>Wprowadzenie .....</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Uruchamianie Spottera i logowanie.....</b>	<b>5</b>
2.1	Odroczenie ponownego uruchomienia Spottera.....	5
<b>3</b>	<b>Zmiana języka Spottera.....</b>	<b>6</b>
<b>4</b>	<b>Spotter UI .....</b>	<b>7</b>
4.1	Menu spottera .....	7
4.1.1	Plik .....	7
4.1.2	Dodawanie urządzeń wejściowych.....	8
4.2	Drzewo urządzeń Spotter .....	11
4.2.1	Profil.....	11
4.2.2	Układy .....	11
4.2.3	Wtyczki.....	11
4.2.4	Zakładki.....	11
4.2.5	Zapisane karty.....	11
4.2.6	Stany urządzenia.....	11
4.2.7	Alarmy.....	12
4.2.8	Nazwa i opis urządzenia.....	12
4.2.9	Często używane skróty klawiszowe .....	12
4.3	Numeracja urządzenia Spotter .....	12
4.4	Spotter obszar roboczy .....	13
4.5	Panel odtwarzania Spotter .....	13
4.5.1	Elementy sterujące panelu odtwarzania .....	14
4.5.2	Sterowanie datą i godziną.....	15
4.5.3	Często używane skróty klawiszowe .....	15
<b>5</b>	<b>Tryb czasu rzeczywistego.....</b>	<b>16</b>
5.1	Otwieranie pojedynczej kamery lub urządzenia.....	16
5.2	Otwieranie grupy urządzeń .....	16
5.3	Wirtualne kamery .....	16
5.3.1	Często używane skróty klawiszowe .....	18
5.4	Sterowanie trasy kamery .....	18
5.4.1	Często używane skróty klawiszowe .....	19
5.5	Tryb pełnoekranowy .....	19
5.5.1	Często używane skróty klawiszowe .....	19
5.5.2	Pojedyncza kamera na karcie urządzenia .....	19
5.5.3	Wiele kamer na urządzeniu .....	20
5.6	Pasek narzędzi kamery.....	20
5.6.1	Pasek narzędzi kamery może zawierać następujące elementy .....	20
5.6.2	Ustawienia kamery Spotter .....	20
5.6.3	Spotter eksport.....	22
5.6.4	Drukuj.....	22
5.6.5	Dwukierunkowe audio .....	22
5.6.6	Kamera.....	23
5.6.7	Spotter prywatność .....	24
5.6.8	Sterowanie obrazem.....	24
5.6.9	Podświetlenie .....	24
5.6.10	Widok .....	26
5.6.11	Spotter zoom cyfrowy.....	28
5.7	Kanały tekstowe Spotter .....	29
5.8	Kanały audio .....	29
5.9	Spotter cyfrowe wejście/wyjście .....	30
<b>6</b>	<b>Tryb odtwarzania .....</b>	<b>31</b>
6.1	Rozpoczęcie natychmiastowego odtwarzania .....	31
6.1.1	Dla użytkowników, którzy muszą dodać komentarz przed trybem odtwarzania.....	32
6.2	Odtwarzanie wybranego czasu .....	32
6.3	Przycisk wyboru siatki kamery Spotter.....	32
6.4	Dopasowanie obrazu .....	33
<b>7</b>	<b>Eksport.....</b>	<b>35</b>

7.1	Eksport obrazu.....	35
7.2	Dodaj do eksportu wideo .....	35
7.2.1	Użytkownik może utworzyć klip multimedialny za pomocą Spottera, który zawiera maks. 8 kamer. ....	35
7.2.2	Obsługiwane formaty eksportu .....	37
7.3	Dodaj do storyboardu.....	38
7.3.1	Dodawanie klipów do storyboardu.....	38
7.3.2	Edycja klipów w storyboardu .....	40
7.3.3	Opisy i komentarze.....	40
7.3.4	Podgląd.....	41
7.3.5	Wersje robocze i udostępnianie.....	41
7.3.6	Ustawienia.....	41
7.3.7	Eksportowanie storyboardu .....	41
7.3.8	Wyświetlanie storyboardu .....	42
7.3.9	Inne tryby wyświetlania .....	43
7.4	Utwórz archiwum .....	43
7.5	Otwórz Media.....	44
7.6	Weryfikacja autentyczności .....	44

# 1 Wprowadzenie

Mirasys Spotter to nowoczesna, łatwa w użyciu aplikacja do przeglądania wideo na żywo i nagrań oraz eksportowania klipów wideo.

Mirasys Spotter może być używany do tworzenia konfiguracji wielomonitorowych z wieloma niezależnie działającymi zakładkami i oknami urządzeń.

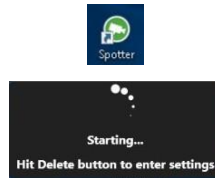
Spotter może być również używany do łączenia się z wieloma różnymi serwerami VMS jednocześnie. Spotter obsługuje trasy kamer, alarmy, audio, kanały I/O, kanały tekstowe, otwieranie archiwów wideo i klipów, a także układy do przechowywania i uzyskiwania dostępu do żądanych konfiguracji.

Spotter można rozszerzyć za pomocą różnych wtyczek, takich jak opcja matrycy wideo Mirasys Video Wall (MVW) (dodatek).

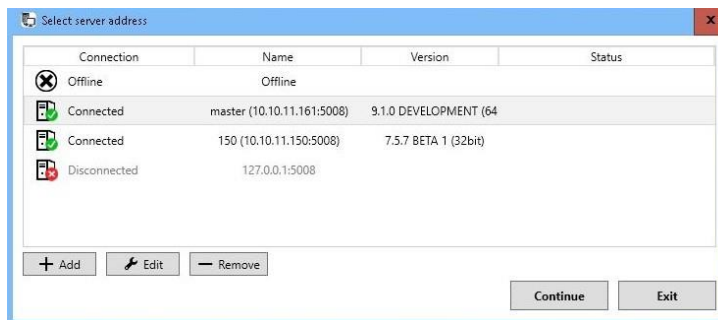
Dostępność tej funkcji zależy od zakupionego typu systemu VMS (Base, Pro lub Enterprise).

## 2 Uruchamianie Spottera i logowanie

Spotter jest uruchamiany przez dwukrotne kliknięcie ikony Spotter na pulpicie, możliwe jest również automatyczne uruchomienie Spottera podczas uruchamiania komputera. Możliwe jest tworzenie skrótów, które kontrolują, z którym serwerem głównym łączy się Spotter. Dostęp do okna dialogowego uruchamiania aplikacji w celu wyboru lokalizacji można uzyskać, naciskając przycisk "Usuń" w początkowym oknie dialogowym, gdy spotter jest uruchamiany jako administrator.



Lista wyboru lokalizacji zawiera listę wszystkich skonfigurowanych serwerów głównych. Można dodać więcej serwerów lub edytować szczegóły istniejących serwerów za pomocą opcji dodawania i edycji. Użytkownicy mogą wybrać serwer i nacisnąć przycisk "**Kontynuuj**", aby zalogować się do tego serwera.



System zaloguje się do ostatniego serwera, jeśli ekran wyboru lokalizacji nie zostanie wyświetlony podczas uruchamiania Spottera. Możliwe jest zalogowanie się do różnych wersji i serwerów, które są wersjami 32-bitowymi lub 64-bitowymi. Ustawienia i inne informacje specyficzne dla lokalizacji oraz zasoby dla różnych serwerów są przechowywane oddzielnie. Po wybraniu serwera i kontynuowaniu wyświetlany jest ekran logowania (chyba że użytkownik wybrał automatyczne logowanie dla tego serwera).



Użytkownik może wprowadzić tutaj swoją nazwę użytkownika i hasło, a następnie "Kontynuuj", aby się zalogować. Możliwe jest jednoczesne zalogowanie się do wielu okien Spottera na różnych serwerach. Po zalogowaniu się do jednego serwera, użytkownik może ponownie uruchomić Spottera z ikony na pulpicie, wejść do okna wyboru lokalizacji i wybrać inną lokalizację. Wszystkie operacje specyficzne dla lokalizacji, takie jak zapisywanie layoutu, mają wpływ tylko na ustawienia Spottera, do którego zalogowany jest użytkownik.

### 2.1 Odroczenie ponownego uruchomienia Spotter

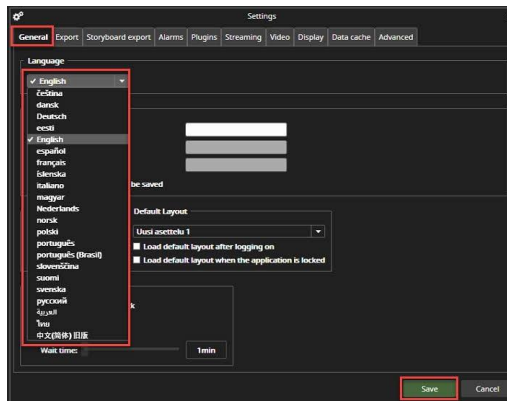
Gdy system zostanie zaktualizowany i wystąpi zdarzenie wymagające ponownego uruchomienia klienta, jeśli w rolach użytkowników Spottera ustawiono opcję odroczenia ponownego uruchomienia Spottera, ponowne uruchomienie klienta zostanie odroczone. Czas odroczenia jest definiowany w roli użytkownika Spottera. Czas odroczenia i możliwość ponownego uruchomienia Spottera są wyświetlane w interfejsie użytkownika Spottera.

## 3 Zmiana języka Spotter

### 1. Kliknij **Plik/Ustawienia**



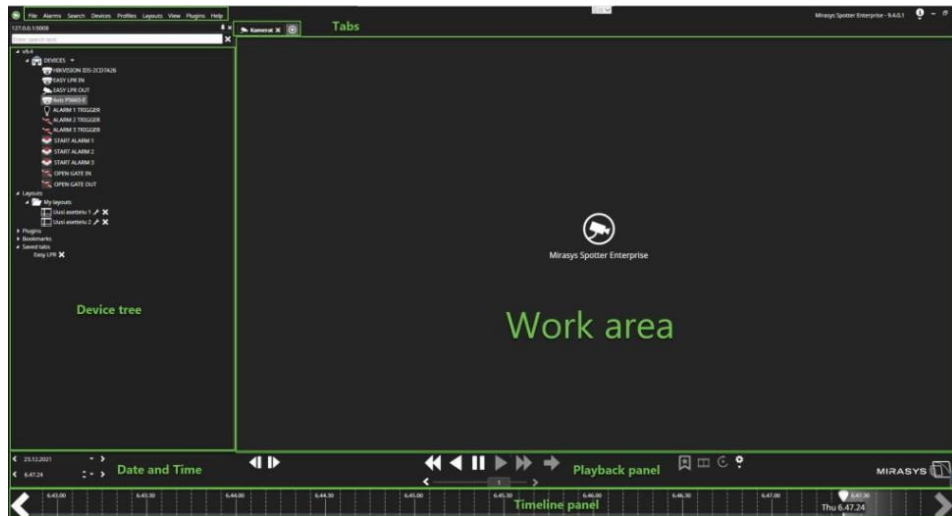
### 2. Wybierz odpowiedni język z listy rozwijanej.



### 3. Kliknij przycisk **Zapisz**

## 4 Spotter UI

Tutaj możesz zobaczyć przegląd różnych komponentów interfejsu użytkownika Spottera.



### 4.1 Menu spottera

#### 4.1.1 Plik

4.1.1.1 Z menu Plik można uzyskać dostęp do różnych funkcji.

##### 4.1.1.1.1 Nowe okno

New Windows otwiera niezależne okno Spottera, które można przeciągnąć np. na inny monitor.

##### 4.1.1.1.2 Nowa karta

Nowa karta tworzy nową kartę urządzenia w obszarze roboczym.

##### 4.1.1.1.3 Utwórz Archiwum

Zobacz więcej w [Utwórz Archiwum](#)

##### 4.1.1.1.4 Open Media

Otwarcie utworzonego archiwum lub klipu multimedialnego

##### 4.1.1.1.5 Ustawienia

Zobacz więcej w [Ustawienia](#)

##### 4.1.1.1.6 Blokada

Użytkownik może ręcznie zablokować i wylogować Spottera z menu Plik.

##### 4.1.1.1.7 Wyloguj się

Korzystając z opcji Wyloguj, użytkownicy mogą zakończyć sesję Spottera i powrócić do ekranu logowania.



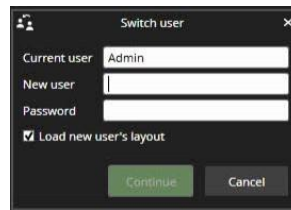
## 4.1.1.1.8 Przełączanie użytkownika



Opcja **Przełącz użytkownika** umożliwia zmianę zalogowanego użytkownika bez wylogowywania. Po wybraniu opcji **Przełącz użytkownika** wyświetlany jest bieżący użytkownik.

1. Wprowadź nową nazwę użytkownika i hasło
2. Kliknij **Kontynuuj**

**Domyślnie ładowany jest nowy układ użytkownika**



## 4.1.1.1.9 Wyjście

- Za pomocą przycisku Exit użytkownik może zamknąć aplikację Spotter

## 4.1.1.2 Alarmy

Zobacz więcej w [Alarmy](#)

## 4.1.1.3 Wyszukiwanie

## 4.1.1.4 Urządzenia

## 4.1.1.4.1 Urządzenia wejściowe

Jako urządzenia sterującego można użyć dowolnego joysticka zgodnego z DirectX. Joystick można w pełni skonfigurować, a każdemu przyciskowi można przypisać konfigurowalną funkcję. Przed użyciem joysticka należy go skonfigurować, najpierw w systemie Windows, a następnie w Spotterze.

Aby skalibrować joystick w systemie Windows, otwórz Panel sterowania i znajdź "Konfiguruj kontrolery gier USB" w sekcji "Urządzenia i drukarki".

Postępuj zgodnie z instrukcjami dotyczącymi kalibracji joysticka.

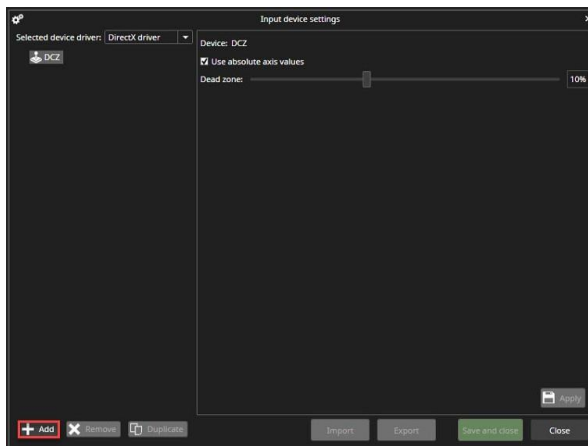
## 4.1.2 Dodawanie urządzeń wejściowych

1. Start Spotter
2. Przejdź do **Urządzenia** i otwórz **Urządzenia wejściowe**

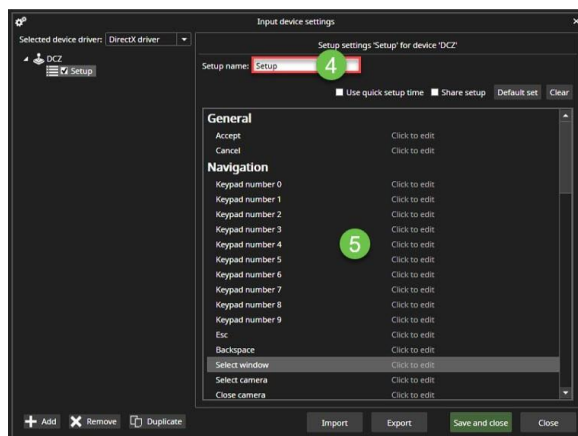


1. Jeśli pozycja "Konfiguracja" nie jest widoczna, dodaj ją za pomocą przycisku "+ **Dodaj**".

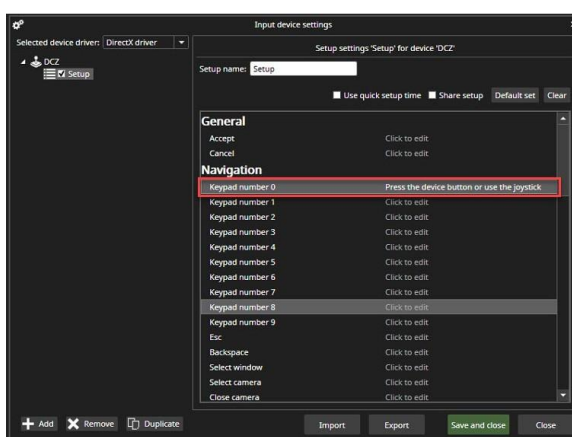




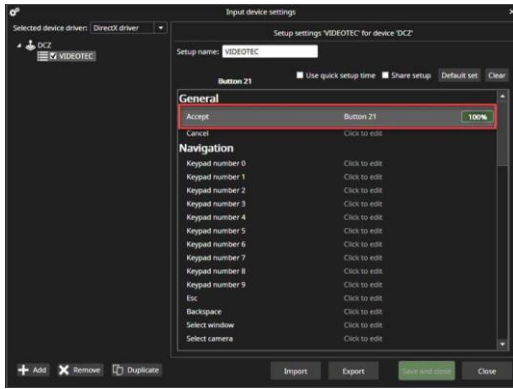
1. Zdefiniuj nazwę konfiguracji
2. Rozpocznij konfigurację przycisków, klikając przycisk **Kliknij, aby edytować**



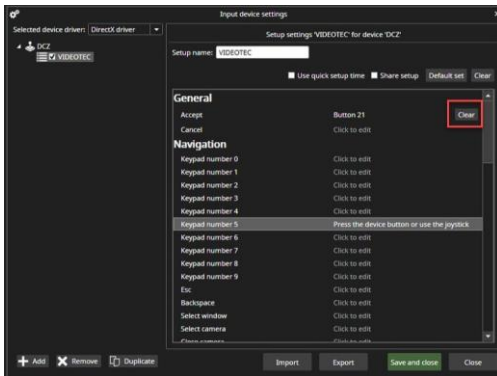
1. Wybierz funkcję z listy
2. Kliknij **Naciśnij przycisk urządzenia lub użyj joysticka**



1. Naciskaj przycisk wyboru, aż wartość osiągnie 100%, a następnie zwolnij przycisk



1. Gdy przycisk zostanie poprawnie zainicjowany, na końcu linii pojawi się przycisk czyszczenia
2. Powtórz czynności i zakończ, klikając **Zapisz i zamknij**.



#### 4.1.2.1 Profile

Profile zawierają wszystkie profile, które zostały dodane do grupy użytkowników.

#### 4.1.2.2 Układy

#### 4.1.2.3 Widok

##### 4.1.2.3.1 Karta Widok zawiera opcje widoku dla:

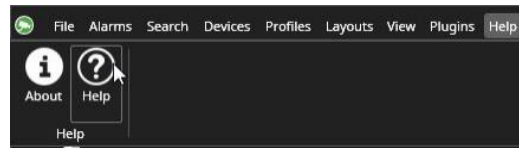
- Zoom
- Edytuj siatki niestandardowe
- Odtwarzanie
- Oś czasu
- Drzewo urządzeń
- Opis
- Alarmy
- Storyboard
- Zakładki
- Automatyczne ukrywanie

#### 4.1.2.4 Wtyczki

Zobacz więcej od [Wtyczki](#)

#### 4.1.2.5 Pomoc

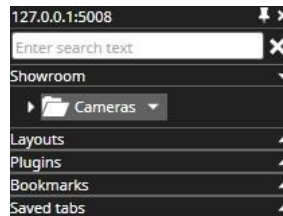
Spotter zawiera wbudowaną pomoc. Pomoc jest dostępna z menu Pomoc lub po naciśnięciu klawisza F1.



Pomoc zawiera informacje o nowych funkcjach i cennych rzeczach, takich jak skróty klawiaturowe i linki do filmów szkoleniowych.

## 4.2 Drzewo urządzeń Spotter

Tytuł drzewa urządzeń pokazuje nazwę serwera głównego, z którym połączony jest Spotter. Poniżej znajduje się pole wyszukiwania, którego można użyć do filtrowania zawartości drzewa. Dowolny tekst wprowadzony w tym obszarze można usunąć za pomocą przycisku "X" lub naciskając klawisz Esc. Powoduje to również wyczyszczenie wszystkich wyszukiwań folderów profilu.



Drzewo urządzeń zawiera pięć różnych typów zawartości, które można otworzyć w obszarze roboczym.

### 4.2.1 Profil

Aktualnie wybrany profil, obejmujący kamery i inne urządzenia, jest pierwszym elementem. Kształt można zmienić w menu tytułu. Każdy folder profilu można przeszukiwać niezależnie za pomocą funkcji wyszukiwania folderów profilu.

### 4.2.2 Układy

Zawiera wszystkie dostępne układy dla bieżącego użytkownika, jeśli zostały skonfigurowane.

### 4.2.3 Wtyczki

Zawiera wszystkie wtyczki, które są włączone w licencji serwera głównego.

### 4.2.4 Zakładki

Zawiera wszystkie zakładki zapisane i udostępnione przez użytkownika.

### 4.2.5 Zapisane zakładki

Zawiera wszystkie zakładki zapisane przez użytkownika.

### 4.2.6 Stany urządzenia

Gdy urządzenie znajduje się w innym stanie, na przykład brak sygnału, połączenie i połączenie, na górze symbolu urządzenia znajduje się ikona.



### 4.2.7 Alarmy

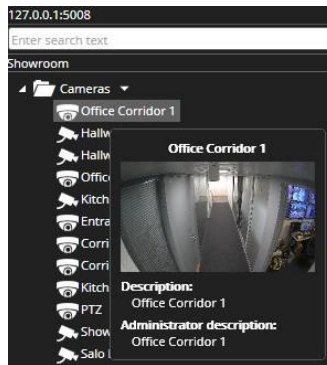
Jeśli urządzenie jest używane jako wyzwalacz lub akcja alarmowa w aktywnym alarmie, ma żółty kolor podświetlenia.

Kolory aktywnych i zakończonych alarmów można dostosować w **ustawieniach wizualizacji alarmów**

Alarmom można również przypisać niestandardowy kolor, który można określić dla każdego alarmu osobno.

### 4.2.8 Nazwa i opis urządzenia

Nazwa i opis są widoczne w podpowiedzi urządzenia - są to ikony unikalne dla urządzeń System Manager Profile Settings.



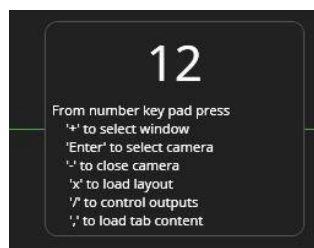
### 4.2.9 Często używane skróty klawiszowe:

Skrót	Opis
Ctrl+Alt+D	Przełączanie między różnymi trybami widoku drzewa urządzeń

## 4.3 Numeracja urządzenia Spotter

Numery skrótów dla kamer są przypisywane za pośrednictwem menedżera systemu na poziomie profilu. Dostęp do skonfigurowanych skrótów klawiaturowych można uzyskać w dowolnym miejscu Spottera za pomocą klawiatury numerycznej.

Wprowadzone liczby są wyświetlane w wyskakującym oknie dialogowym.



Okno dialogowe można umieścić w dowolnym miejscu w oknie Spottera, a ono zapamięta ustawioną lokalizację.

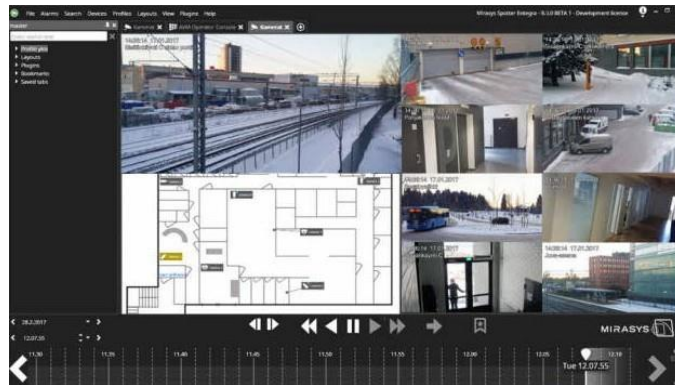
Gdy następujące klawisze Numpad podążają za numerami:

- Enter: Kamera zostanie otwarta.
- Dwukrotne naciśnięcie: Kamera zostaje otwarta i zmaksymalizowana, a jeśli jest to kamera PTZ, przejmowane jest sterowanie PTZ.
- "+": Okno Spotter jest wybrane.
- "-": kamera jest zamknięta.
- "/": układ jest załadowany.
- ",": zapisana karta jest załadowana.

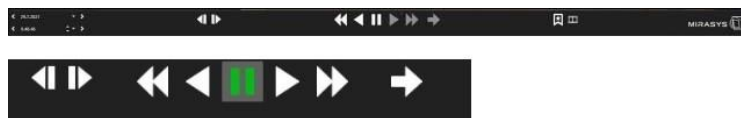
Ustawienia numeracji urządzeń można eksportować i importować do innego komputera. Import działa tylko wtedy, gdy aktywny jest ten sam profil.

## 4.4 Spotter obszar roboczy

Obszar roboczy to obszar okna Spottera, w którym można przeglądać zawartość urządzeń. Po dodaniu kamer i innych urządzeń do obszaru roboczego, automatycznie otwierają one strumień do pozycji odtwarzania lub pozycji na żywo obszaru roboczego.



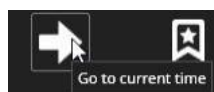
## 4.5 Panel odtwarzania Spotter



Za pomocą przycisków odtwarzania użytkownik może wybrać kierunek i prędkość odtwarzania. Przy każdym kliknięciu myszą prędkość można zwiększyć (**kliknięcie lewym przyciskiem myszy**) lub zmniejszyć (**kliknięcie prawym przyciskiem myszy**). Prędkość jest wskazywana za pomocą małej liczby na przycisku.



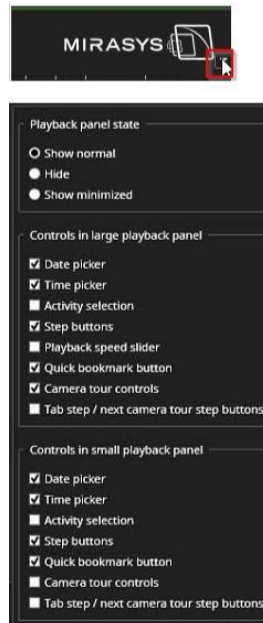
Bardzo niskie prędkości 1fps, 0.1x, 1/8x, 1/4x i 1/2x są dostępne tylko za pomocą suwaka lub klikając prawym przyciskiem myszy na przycisku odtwarzania, aby zmniejszyć prędkość.



Jeśli użytkownik chce przejść do trybu czasu rzeczywistego, dostępny jest przycisk "Przejdź do bieżącego czasu".

## 4.5.1 Elementy sterujące panelu odtwarzania

Za pomocą małej strzałki po prawej stronie panelu odtwarzania użytkownik może skonfigurować elementy sterujące wyświetlane w dwóch dostępnych trybach widoku panelu odtwarzania.



### 4.5.1.1 Stan panelu odtwarzania

- Pokaż normalne
- Ukryj
- Pokaż zminimalizowane

### 4.5.1.2 Elementy sterujące w dużym panelu odtwarzania

- Selektor dat
- Selektor czasu
- Wybór aktywności
- Przyciski krokowe
- Suwak prędkości odtwarzania
- Przycisk szybkiej zakładki
- Elementy sterujące trasy kamery
- Przyciski kroku zakładki / następnego kroku trasy kamery

### 4.5.1.3 Elementy sterujące w małym panelu odtwarzania

- Selektor dat
- Selektor czasu
- Wybór aktywności
- Przyciski krokowe
- Przycisk szybkiej zakładki
- Elementy sterujące trasy kamery
- Przyciski kroku zakładki / następnego kroku trasy kamery

Jedynym elementem sterującym, który nie jest dostępny w trybie widoku mniejszego, jest suwak prędkości.

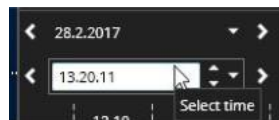
## 4.5.2 Sterowanie datą i godziną



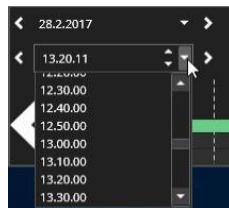
Elementy sterujące datą i godziną pokazują wybraną datę i godzinę. Użytkownik może zmienić datę, otwierając kalendarz.



Przyciski po lewej stronie i data dodają lub odejmują jeden dzień od aktualnie wyświetlanego dnia. Możliwe jest również kliknięcie pola daty i ręczne wprowadzenie daty. Przyciski po lewej i prawej stronie godziny dodają lub odejmują jedną godzinę. Podobnie jak w przypadku selektora daty, możliwe jest kliknięcie pola czasu i ręczne wprowadzenie pola czasu.



Możliwe jest również szybkie ustawienie czasu z dokładnością do 10 minut za pomocą rozwijanego menu.



## 4.5.3 Często używane skróty klawiszowe:

Skrót	Opis
Ctrl+Prawo	Ustaw czas odtwarzania +30 sekund.
Ctrl+Lewy	Ustaw czas odtwarzania -30 sekund. W trybie czasu rzeczywistego należy najpierw przełączyć na tryb odtwarzania i ustawić prędkość 1x.
Ctrl+Spacja	Wstrzymanie odtwarzania.
Ctrl+Enter	Przejdź do czasu rzeczywistego.
Ctrl+Alt+C	Przełączanie między różnymi trybami widoku.

## 5 Tryb czasu rzeczywistego

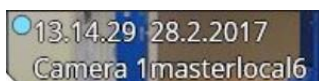


### 5.1 Otwieranie pojedynczej kamery lub urządzenia

- Kliknij dwukrotnie kamerę w drzewie urządzeń
- Przeciągnij kamerę z drzewa urządzeń do obszaru roboczego

### 5.2 Otwieranie grupy urządzeń

- Kliknij dwukrotnie grupę urządzeń w drzewie urządzeń
- Przeciągnij grupę urządzeń z drzewa urządzeń do obszaru roboczego



Nazwa kamery i znacznik czasu są wyświetlane w lewym górnym rogu kamery. Widoczność i kolor nazwy oraz znacznika czasu można kontrolować za pomocą Spotter/File/Ustawienia/Wyświetlacz lub paska narzędzi Kamera/Ustawienia/Wyświetlacz. Wskaźnik nagrywania kamery to mała niebieska kropka obok znacznika czasu. Jest on wyświetlany, gdy kamera nagrywa.

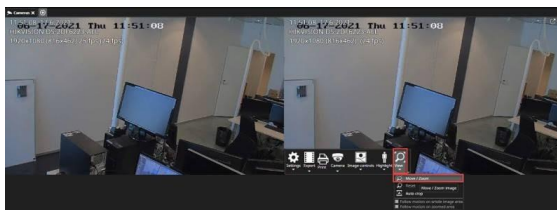
### 5.3 Wirtualne kamery

1. Otwórz kamerę w widoku w czasie rzeczywistym
2. Otwórz pasek narzędzi kamery
3. Wybierz **kamerę**
4. Wybierz **Duplikuj**





1. Widok otwarty
2. Wybierz **Przenieś/Powiększ**

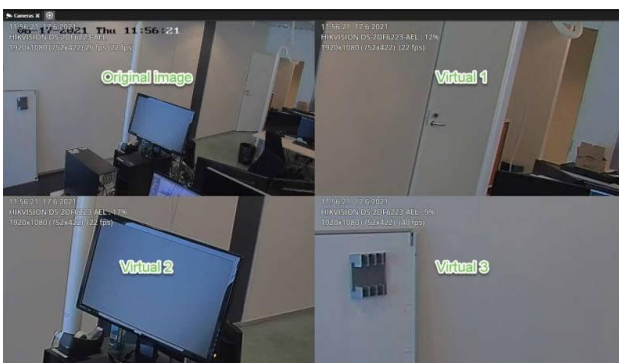


Ruchy kółka myszy spowodują powiększenie lub pomniejszenie prostokąta wirtualnej kamery. Rozmiar można również dostosować, przeciągając krawędź prostokąta myszą i klikając lewym przyciskiem myszy. Rozmiar będzie również zmieniany za pomocą przycisków "page up" i "page down" na klawiaturze.

1. Rysowanie powiększonego obszaru
2. Kliknij **OK**



W razie potrzeby utwórz więcej kamer wirtualnych



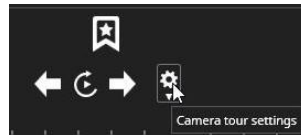
### 5.3.1 Często używane skróty klawiszowe:

**UWAGA:** Tylko w trybie edycji kamery wirtualnej.

Skrót	Opis
Strzałka w lewo	Przesuwa czerwone pole w lewo.
Strzałka w prawo	Przesuwa czerwone pole w prawo.
Strzałka w górę	Przesuwa czerwone pole w górę.
Strzałka w dół	Przesuwa czerwone pole w dół.
Strona w górę	Sprawia, że pole jest bardziej znaczące (pomniejszone).
Strona w dół	Powoduje to zmniejszenie pola (powiększenie).

## 5.4 Sterowanie trasy kamery

Elementy sterujące trasy kamery można skonfigurować tak, aby były widoczne zarówno w standardowych, jak i dużych panelach odtwarzania.



Kontrola jest włączona, gdy w Spotterze otwarta jest więcej niż jedna karta. Ustawienia są otwierane za pomocą ikony koła zębatego.

Każda zakładka ma swój wiersz. Poszczególne zakładki, takie jak zakładki wtyczek, mają wyłączone funkcje i są domyślnie wyłączone.

Name	In use	Tour option	Tour time
AVM Operator Console	<input type="checkbox"/>	Show cameras simultaneously	Default time
Cameras	<input checked="" type="checkbox"/>	Show cameras simultaneously	Default time
Cameras	<input checked="" type="checkbox"/>	Show cameras simultaneously	Default time

Default tour time: 10s

Run camera tour in maximized window state

Po każdej karcie znajduje się opcja jej włączenia lub wyłączenia. W razie potrzeby wszystkie karty można dodać do trasy.

Dostępne są dwie opcje wycieczki.

Użytkownik może wyświetlać kamery jednocześnie lub pojedynczo. Jeśli urządzenia są wyświetlane pojedynczo, możliwe jest utworzenie trasy z tylko jedną zakładką.

Czas wycieczki można wybrać indywidualnie w ostatnim wierszu lub użytkownik może ustawić domyślny czas i zdefiniować go w lewym dolnym rogu.

W lewym dolnym rogu znajduje się również opcja uruchamiania trasy kamery w stanie zmaksymalizowanego okna. To pole wyboru jest domyślnie zaznaczone.



Gdy trasa jest uruchomiona, jest oznaczona obracającą się pomarańczową strzałką. Granice kamery są również podświetlone na pomarańczowo.

Pod elementami sterującymi znajduje się również licznik, który zlicza czas ustawiony dla każdego etapu trasy. Użytkownik może również wybierać strzałki do przodu i do tyłu, aby przechodzić między etapami trasy.

Trasa jest zatrzymywana, jeśli użytkownik wybierze inną operację w Spotterze. Na przykład eksport obrazu lub klipu zatrzymuje trasę.

**Uwaga:** Trasa kamery może być również obsługiwana w Agile Video Matrix (AVM) za pomocą konsoli operatora AVM. W AVM licznik nie jest wyświetlany.

### 5.4.1 Często używane skróty klawiszowe:

Skrót	Opis
F12	Przełączanie trasy kamery uruchamia i wstrzymuje stan.
Ctrl + F12	Przejsie do następnego widoku trasy kamery.

## 5.5 Tryb pełnoekranowy

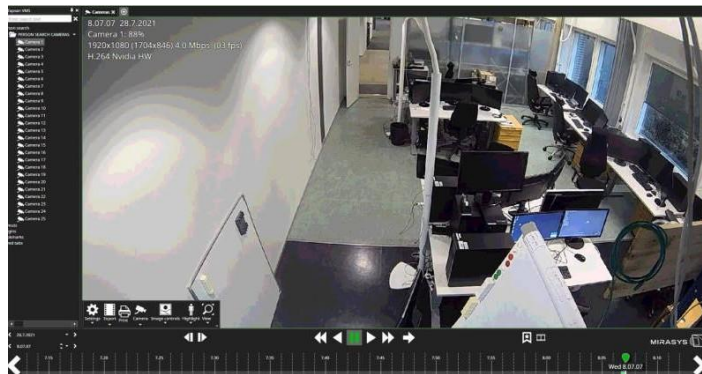
Pojedynczą kamerę można zmaksymalizować tak, aby obejmowała cały obszar roboczy za pomocą przycisku maksymalizacji lub dwukrotnego kliknięcia. Cały obszar roboczy okna Spottera można ustawić na pełny ekran, naciskając klawisz F11 lub dwukrotnie klikając kontrolkę zakładki. Drugie naciśnięcie klawisza F11 (lub klawisza Esc lub dwukrotne kliknięcie prawym przyciskiem myszy) spowoduje powrót do oryginalnego rozmiaru okna.

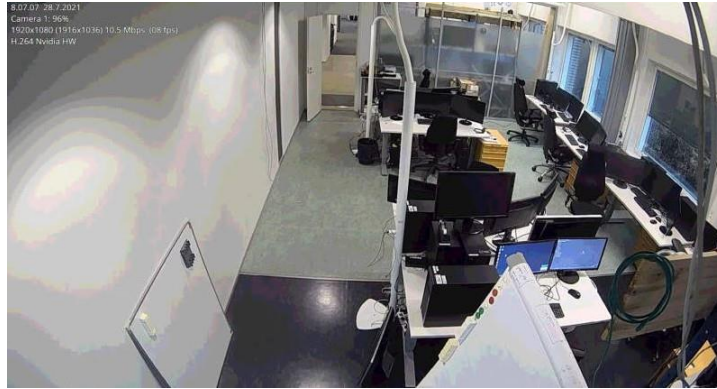
### 5.5.1 Często używane skróty klawiszowe:

Skrót	Opis
F11	Maksymalizuje bieżącą kartę do rozmiaru pełnoekranowego.
F11 lub Esc	Przywraca zmaksymalizowaną kartę do średniego rozmiaru (gdy nie jest wybrana żadna kamera).

### 5.5.2 Pojedyncza kamera na karcie urządzenia

Pojedynczą kamerę można zmaksymalizować tak, aby obejmowała cały obszar roboczy, klikając ją dwukrotnie **PRAWYM przyciskiem** myszy. Drugie podwójne kliknięcie **PRAWYM przyciskiem** myszy przywraca oryginalny rozmiar.





## 5.5.3 Wiele kamer na urządzeniu

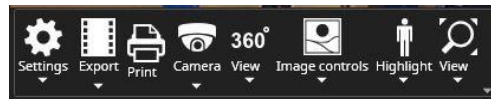
### 5.5.3.1 Pełny ekran z jedną kamerą

Pojedynczą kamerę można zmaksymalizować tak, aby obejmowała cały obszar roboczy, klikając ją dwukrotnie **lewym** przyciskiem myszy. Drugie dwukrotne kliknięcie **lewym** przyciskiem myszy powoduje przywrócenie oryginalnego rozmiaru pojedynczej kamery.

### 5.5.3.2 Karta urządzenia na pełnym ekranie

Karta całego urządzenia może zostać zmaksymalizowana, aby pokryć cały obszar roboczy za pomocą przycisku. Drugie dwukrotne kliknięcie **PRAWYM przyciskiem myszy** przywraca zakładkę urządzenia do pierwotnego rozmiaru.

## 5.6 Pasek narzędzi kamery



Pasek narzędzi kamery jest wyświetlany po przesunięciu myszy nad kamerę lub po wybraniu kamery w inny sposób. Jeśli mysz nie zostanie przesunięta przez pewien czas, pasek narzędzi kamery zniknie automatycznie.

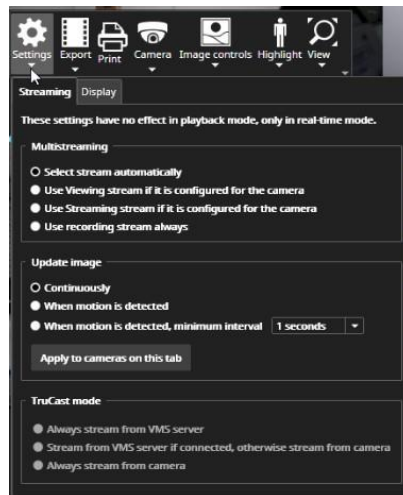
### 5.6.1 Pasek narzędzi kamery może zawierać następujące elementy:

- Ustawienia
- Eksport
- Drukuj
- Kamera
  - Sterowanie kopułą, tryby dublowania
- Usuwanie zniekształceń z kamery 360
- Dwukierunkowy dźwięk
- Sterowanie obrazem
- Podświetlenie
- Widok lub wirtualny zoom

### 5.6.2 Ustawienia kamery Spotter

Wszystkie ustawienia specyficzne dla kamery są zapisywane w układach, gdy użytkownik zapisuje układ. Więcej informacji można znaleźć w sekcji [Układy](#) niniejszej instrukcji.

## Ustawienia kamery zawierają ustawienia specyficzne dla kamery:



### 5.6.2.1 Streaming

#### 5.6.2.1.1 Multistreaming

- Spotter automatycznie wybiera strumień nagrywania (domyślnie)
- Użyj strumienia podglądu, jeśli jest on skonfigurowany dla kamery
- Użyj strumienia Streaming, jeśli jest on skonfigurowany dla kamery.
- Zawsze używaj strumieni nagrywania

#### 5.6.2.1.2 Aktualizacja obrazu

- Ciągły, który pobiera wszystkie obrazy z kamery, nawet jeśli nie wykryto ruchu.
- Po wykryciu ruchu (obraz jest aktualizowany tylko wtedy, gdy VMS wykryje ruch)
- Po wykryciu ruchu minimalny interwał (min. 1 sekunda i maks. 60 sekund).

Poniżej ustawień aktualizacji obrazu znajduje się przycisk służący do aktualizacji bieżących ustawień aktualizacji obrazu dla wszystkich kamer na tej karcie.

Po otwarciu nowej kamery w obszarze roboczym ustawienia aktualizacji obrazu są domyślnie zgodne z ustawieniami zdefiniowanymi w **Spotter\File\Settings\Streaming**.

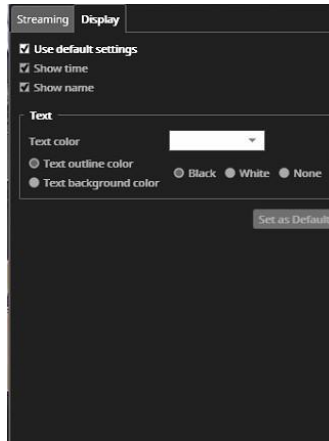
#### 5.6.2.1.3 TruCast

- Zawsze z serwera VMS
- Strumień z serwera VMS, jeśli jest podłączony, w przeciwnym razie strumień z kamery
- Ciągłe przesyłanie strumieniowe z kamery

Ustawienia TruCast są zapamiętywane dla kamery, więc nawet jeśli kamera zostanie zamknięta, następnym razem, gdy zostanie otwarta, będzie korzystać z tych samych ustawień TruCast, co ostatnio.

### 5.6.2.2 Wyświetlacz

Ustawienia wyświetlania kontrolują, czy nazwa i znacznik czasu są wyświetlane na górze kamery oraz kolor używany dla tekstu i obrysu tekstu. Jeśli użytkownik znajdzie ładny kolor, który preferuje, może ustawić nowe globalne ustawienie domyślne dla wszystkich kamer.



### 5.6.3 Spotter eksport

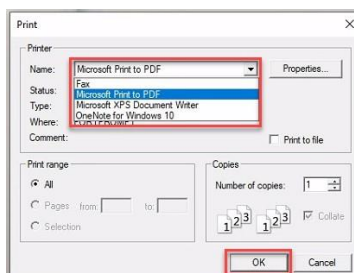
Zobacz więcej w sekcji [Eksportuj obraz](#)  
Zobacz więcej w [Dodaj do eksportu wideo](#)  
Zobacz więcej z [Dodaj do storyboardu](#)

### 5.6.4 Drukuj

1. Otwórz pasek narzędzi kamery
2. Kliknij przycisk **Drukuj**



1. Wybór drukarki
2. Kliknij OK



### 5.6.5 Dwukierunkowe audio

Jeśli kamera ma skonfigurowane dwukierunkowe audio, pozycja menu staje się aktywna. Dźwięk dwukierunkowy może działać w trzech różnych trybach.





W trybie zamkniętym kanały audio nie są otwarte. W trybie nasłuchu użytkownik będzie słyszał dźwięk z kamery i każdy potencjalny dźwięk kierowany do kamery z dowolnego innego klienta VMS. Kanał audio bieżącego użytkownika nie jest otwarty. W trybie rozmowy użytkownik słyszy dźwięk z kamery, a kanał audio bieżącego użytkownika jest otwarty, więc dźwięk jest transmitowany do kamery. Ikona paska narzędzi ma czerwone (do kamery) i zielone (z kamery) wskaźniki głośności, które pokazują, czy dźwięk jest przesyłany do lub z kamery. Głośność kanałów można regulować za pomocą suwaków.

## 5.6.6 Kamera



### 5.6.6.1 Duplikat

Zobacz więcej informacji od [Kamery Wirtualne](#)

### 5.6.6.2 Duplikat do trybu mieszanego

Tryb odtwarzania mieszanego pozwala użytkownikom na przeglądanie odtwarzania z określonych kamer, jednocześnie monitorując sytuację w czasie rzeczywistym w innych kamerach i robiąc to pozostając w tej samej zakładce Spottera. Dostęp do trybu uzyskuje się poprzez naciśnięcie klawisza Ctrl, a następnie wybranie kamer aktualnie otwartych na ekranie Spottera lewym przyciskiem myszy. Wybrane kamery zostaną następnie podświetlone grubą zieloną ramką. Użytkownik może wybrać wiele kamer, trzymając wciśnięty klawisz Ctrl i kontynuując wybieranie innych kamer. Wybór można anulować, klikając gdzieś bez trzymania wciśniętego klawisza Ctrl.



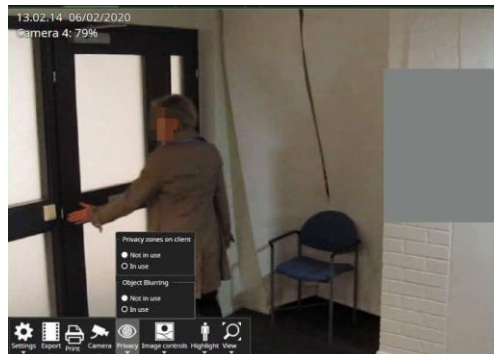
Gdy pewna liczba kamer jest podświetlona w ten sposób, są one w trybie odtwarzania mieszanego. Inne kamery, które nie zostały wybrane, są zawsze w czasie rzeczywistym. Kamery w trybie odtwarzania mieszanego można teraz kontrolować za pomocą suwaka czasu, elementów sterujących odtwarzaniem lub pokrętła joysticka.

### 5.6.6.3 Przełączanie trybu mieszanego



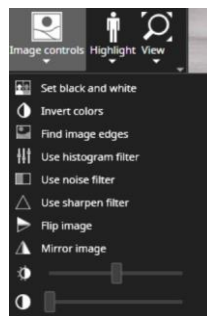
### 5.6.7 Spotter prywatność

Jeśli masz wystarczające uprawnienia, uzyskasz również dostęp do menu "Prywatność". W tym miejscu możesz uzyskać dostęp do włączania/wyłączania stref prywatności (jeśli masz do tego wystarczające uprawnienia i funkcja została włączona dla określonych kamer).



Rysunek 1 Przykłady masek rozmycia twarzy i prywatności, które można wyłączyć w menu prywatności.

### 5.6.8 Sterowanie obrazem



Wtyczka Image Control posiada różne opcje umożliwiające dostosowanie obrazu z kamery:

- Opcja przekształcenia obrazu w obraz czarno-biały
- Filtr odwróconych kolorów
- Filtr podświetlenia krawędzi
- Filtr histogramu (forma filtra optymalizacji kontrastu)
- Filtr redukcji szumów
- Filtr wyostrzający obraz
- Odwracanie obrazu (odwraca obraz wzdłuż osi poziomej)
- Lustro obrazu (odbija obraz wzdłuż osi pionowej)
- Suwak regulacji jasności
- Suwak regulacji kontrastu

### 5.6.9 Podświetlenie

Obiekty metadanych dla zdarzeń LPR i FR zawierają elementy obwiedni i etykiety (nazwa tożsamości w metadanych FR i numer tablicy rejestracyjnej w przypadku metadanych LPR). Te obwiednie i etykiety mogą być wyświetlane w aplikacji Spotter, jeśli włączona jest wtyczka wizualizacji VCA, a użytkownik wybierze wyświetlanie VCA w panelu sterowania widokiem wideo.



#### 5.6.9.1 Wymagania dotyczące wizualizacji VCA

Spotter musi pobierać metadane, aby wizualizować obiekty.

- Licencja musi posiadać kanały VCA.
- Funkcja VCA musi być włączona dla kamery w ustawieniach Menedżera systemu lub musi być używane rozpoznawanie tablic rejestracyjnych lub twarzy.
- Baza danych musi być zainstalowana (do odtwarzania metadanych)
- Aby uzyskać najlepsze wyniki, należy stosować hermeneutyczną detekcję ruchu
- Można używać zarówno metadanych VCA Core, jak i Mirasys, chociaż mogą występować pewne różnice w sposobie wykrywania obiektów

#### 5.6.9.2 Wizualizacja

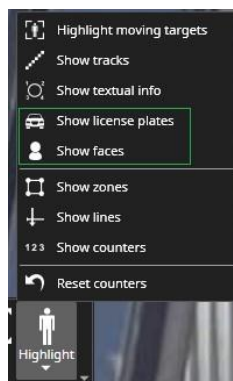
- Podświetlanie poruszających się obiektów, takich jak samochody i idące osoby
- Wyświetlanie śladu obiektu na ekranie kamery
- Pokaż informacje tekstowe wyświetla informacje tekstowe związane ze śledzonym obiektem
- Wyświetlanie stref i linii VCA po ich skonfigurowaniu za pomocą konfiguratora VCA
- Wyświetlanie licznika zdarzeń VCA tylko dla klienta
- Resetowanie wszystkich liczników na ekranie kamery
- Wizualizację VCA można włączyć dla wszystkich kamer w menu zakładki
- Stany wizualizacji VCA są przechowywane w pamięci i przechowywane na lokalnym komputerze dla każdego użytkownika
  - stan VCA kamery jest zapamiętywany, dzięki czemu po otwarciu kamery jej stany VCA są ustawiane na te, które były używane wcześniej
- Wizualizację VCA można włączyć/wyłączyć również za pomocą AVM

Liczniki VCA tylko dla klienta są lokalne dla aplikacji Spotter i nie są zintegrowane z aplikacją Mirasys Reporting+. Są one przeznaczone do krótkoterminowego raportowania i można je zresetować, klikając licznik na ekranie kamery.

##### 5.6.9.2.1 Wizualizacja metadanych inteligentnego rozpoznawania

Istnieją dwie pozycje menu "Podświetl" dla wizualizacji ruchomych obiektów "tablica rejestracyjna" i "twarz" (rysowanie granic i nazwy/numeru tablicy rejestracyjnej):

- Pokaż tablice rejestracyjne
- Pokaż twarze



**Rysunek 2 Elementy wizualizacji inteligentnego rozpoznawania**

Elementy menu są włączone tylko wtedy, gdy kamera jest skonfigurowana do wykrywania VCA.

#### 5.6.9.2.2 Ustawienia wizualizacji VCA w Spotterze

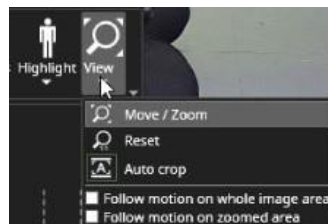
- Kolor linii można zmienić
- Grubość linii można zmienić
- Maksymalna długość szlaku może zostać zmieniona
- Kolor strefy można zmienić

#### 5.6.9.2.3 Ustawienia zaawansowane

W ustawieniach zaawansowanych dostępne jest ustawienie zezwalające na VCA dla wszystkich kamer, nawet jeśli VCA nie jest skonfigurowane dla danej kamery. Jest to przydatne w przypadkach, gdy metadane są odbierane z systemów innych firm (na przykład ze sterowników danych), które nie będą używać VCA rejestratora.

## 5.6.10 Widok

### 5.6.10.1 Przesuwanie/powiększanie



Dowiedz się więcej o funkcji **Przesuń/Zoom** z [kamer wirtualnych](#) i [zoomie cyfrowym Spottera](#).

### 5.6.10.2 Reset

#### Reset do pełnego obrazu

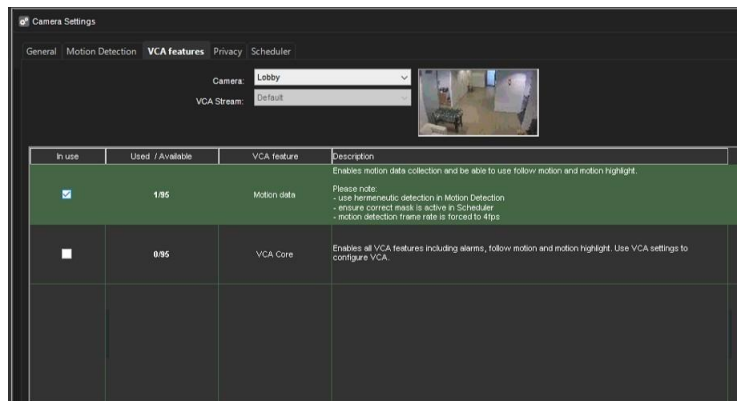


### 5.6.10.3 Automatyczne przycinanie

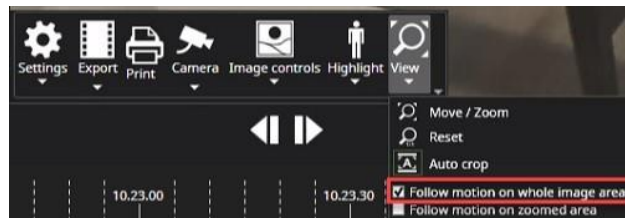
Włącza automatyczne przycinanie obrazu do zdjęcia



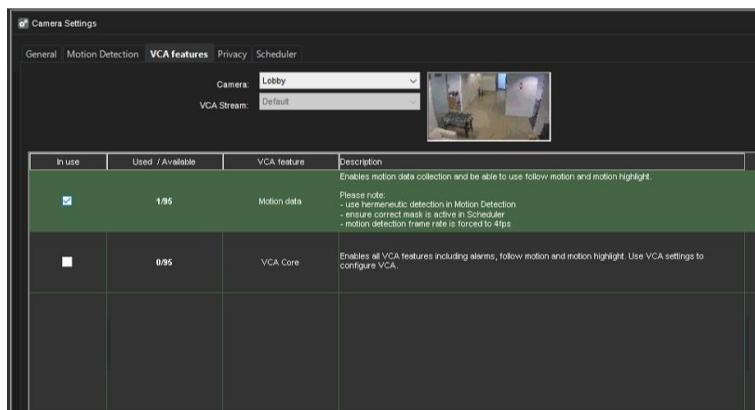
5.6.10.4 Śledzenie ruchu na całym obszarze obrazu  
 Aby można było korzystać z funkcji **Śledź ruch na całym obszarze obrazu**, funkcja VCA **Dane ruchu** musi być włączona na karcie **Funkcje VCA**.



Gdy włączona jest funkcja śledzenia ruchu na całym obszarze obrazu, Spotter automatycznie śledzi ruch w obszarze kamery.



5.6.10.5 Śledzenie ruchu w powiększonym obszarze  
 Aby możliwe było **śledzenie ruchu na powiększonym obszarze**, funkcja VCA **Dane ruchu** musi być włączona na karcie **Funkcje VCA**.



Gdy włączona jest **funkcja podążania za ruchem w powiększonym obszarze**, Spotter automatycznie podąża za ruchem w tym obszarze obrazu, który został ustawiony na stan powiększenia.



## 5.6.11 Spotter zoom Cyfrowy

W widoku kamery możliwe jest cyfrowe powiększenie wybranego prostokąta lub jego przybliżenie. Wybrany prostokąt można otworzyć jako swój widok.

### 5.6.11.1 Zoom cyfrowy z myszą

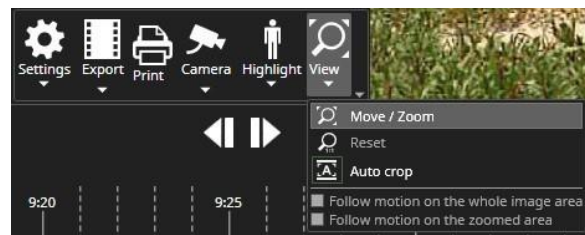
#### 5.6.11.1.1 Powiększenie obszaru (klawisz Shift + lewy przycisk myszy)

Naciśnięcie klawisza Shift i lewego przycisku myszy spowoduje wyświetlenie prostokąta w pozycji myszy. Przytrzymanie wciśniętego lewego przycisku myszy może zmienić rozmiar obszaru prostokąta. Jeśli podczas zwalniania lewego przycisku myszy zostanie naciśnięty klawisz Shift, obszar prostokąta zostanie powiększony do rozmiaru widoku. Powiększony widok powraca do normalnej strony po kliknięciu prawym przyciskiem myszy lub wybraniu przycisku Reset z przycisku rozwijanego Widok.

#### 5.6.11.1.2 Powiększenie (prawy przycisk myszy + przewijanie myszy)

Naciśnięcie prawego przycisku myszy nad widokiem powoduje wyświetlenie krzyżyka powiększenia nad widokiem. Powiększony obszar można zmienić, przesuwając mysz po naciśnięciu prawego przycisku myszy. Do powiększania i pomniejszania po naciśnięciu przycisku myszy można następnie użyć rolki myszy. Aktualnie powiększony widok pozostaje w widoku po zwolnieniu prawego przycisku myszy. Po ponownym naciśnięciu prawego przycisku można kontynuować powiększanie. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy powoduje przegląd i powrót widoku do normalnego rozmiaru.

### 5.6.11.2 Zoom cyfrowy z przyciskiem rozwijanym Widok



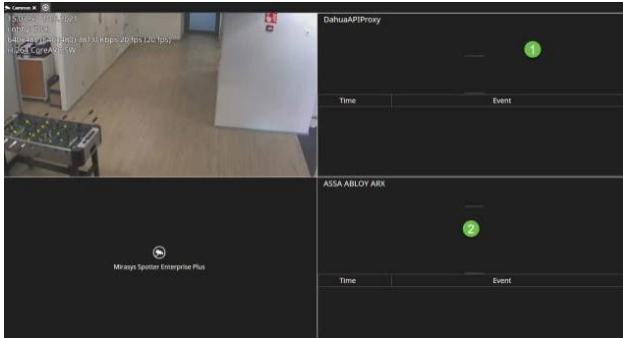
- Przesuń / Powiększ
  - Otwiera podgląd prostokąta o dużym rozmiarze. Rozmiar i położenie prostokąta można zmieniać. Przyciski w prawym dolnym rogu widoku otwierają wybrany prostokąt jako nowy widok (Nowy), powiększają obszar prostokąta w tym widoku (OK) lub anulują powiększanie (Anuluj). Wybrane nowe widoki powiększenia są widoczne jako prostokąty z przerywaną linią na oryginalnym widoku.
- Reset
  - Resetuje powiększenie widoku do oryginalnego rozmiaru. Tak samo jak naciśnięcie prawego przycisku myszy nad widokiem.
- Automatyczne przycinanie
  - Ustawianie/resetowanie automatycznego przycinania dla tego widoku
- Śledzenie ruchu na całym obszarze obrazu, włączone tylko wtedy, gdy dla tej kamery skonfigurowano VCA.

- Śledzenie ruchu na powiększonym obszarze, włączone tylko wtedy, gdy VCA jest skonfigurowane dla tej kamery.

## 5.7 Kanały tekstowe spottera

Po otwarciu kanału tekstowego wyświetlane są poniższe informacje:

- Nazwa kanału tekstowego
- Czas wydarzenia
- Nazwa wydarzenia



## 5.8 Kanały audio

Kanały audio mają mały niebieski symbol nutki wskazujący, że kanał jest otwarty. Kanał otwiera się automatycznie, jeśli zostanie dodany do panelu komponentów. Kanały audio mają podobne sterowanie w dół jak wyjścia do sterowania wyciszaniem, wyłączaniem wyciszenia i głośnością.



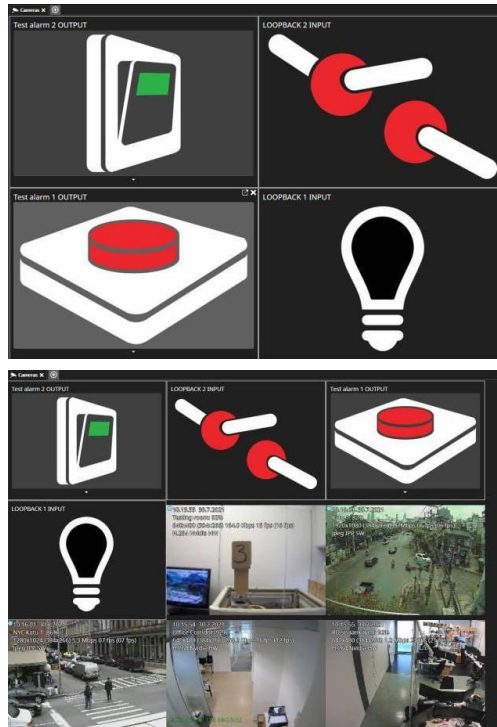
Wszystkie komponenty panelu komponentów, wejścia, wyjścia i audio można zamknąć za pomocą poszczególnych elementów sterujących zamykaniem komponentów.



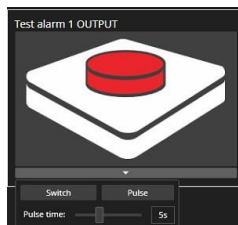
Gdy urządzenia znajdują się w komórce siatki, można je zamknąć w zwykły sposób za pomocą kontrolki "X" w prawym górnym rogu.

## 5.9 Spotter cyfrowe wejście/wyjście

Szerokość panelu komponentów można regulować, a także można go zwinąć tylko w celu wyświetlenia elementów sterujących we/wy. Po dodaniu urządzeń we/wy do komórki siatki kamery zajmują one całą komórkę siatki.



Wyjścia mają małe menu rozwijane, które umożliwia sterowanie przełącznikiem stanu, impulsem i czasem trwania impulsu.



Należy pamiętać, że stany wyjść można również przełączać z poziomu drzewa urządzeń, klikając element sterujący wyjścia. Domyślne działanie wyjść jest zdefiniowane w sekcji System Manager - Profiles.



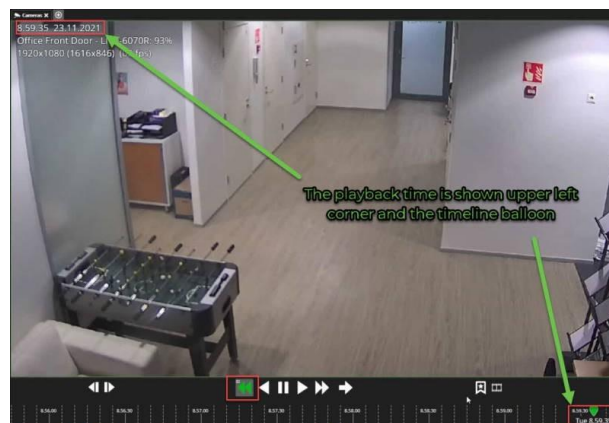
## 6 Tryb odtwarzania

Gdy używany jest tryb odtwarzania, Spotter zawsze pokazuje najnowszy zarejestrowany czas z tych kamer, które użytkownik wybrał do podglądu



### 6.1 Rozpoczęcie natychmiastowego odtwarzania

1. Wybierz kamerę lub kamery z drzewa urządzeń (kliknij dwukrotnie lub przeciągnij do obszaru roboczego)
2. Kliknij przycisk **Odtwórz wstecz**
3. Zmiana prędkości odtwarzania za pomocą przycisku myszy

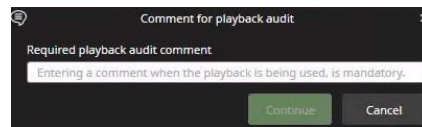


### 6.1.1 Dla użytkowników, którzy muszą dodać komentarz przed trybem odtwarzania

Gdy wymagany jest komentarz do audytu odtwarzania, w trybie czasu rzeczywistego przyciski StepBackward i StepForward są wyłączone.

Gdy użytkownik doda komentarz i przejdzie do trybu odtwarzania, przyciski zostaną ponownie włączone.

Podczas ładowania układu ze strumieniami w trybie odtwarzania użytkownik musi dodać komentarz przed załadowaniem układu.



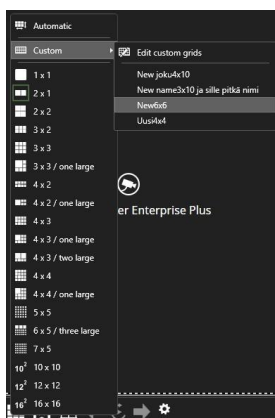
## 6.2 Odtwarzanie wybranego czasu

1. Wybierz kamerę lub kamery z drzewa urządzeń (kliknij dwukrotnie lub przeciągnij do obszaru roboczego)
2. Użyj opcji **Wybierz datę** lub **Wybierz godzinę**, aby przejść do żądanego czasu.
3. Użyj elementów sterujących odtwarzaniem do odtwarzania



## 6.3 Przycisk wyboru siatki kamery Spotter

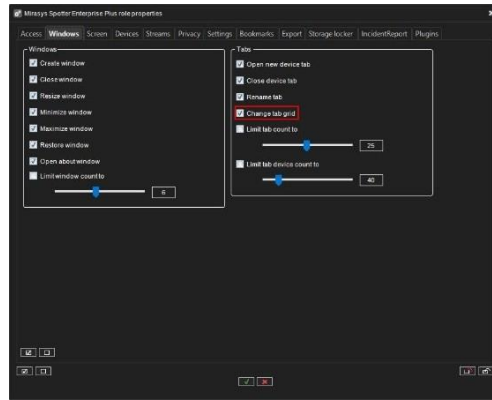
Interfejs użytkownika panelu odtwarzania Spottera ma wyskakujący przycisk do otwierania listy wyboru siatki kamer.



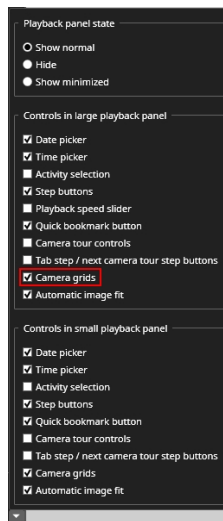
Ten przycisk jest widoczny, jeśli obie poniższe reguły są spełnione:

Ustawienie "Zmień siatkę kart" jest włączone w rolach Spotterów w grupie użytkowników.



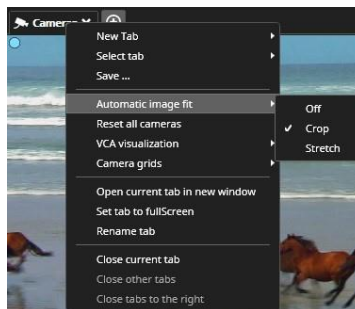


Siatki kamer są włączone w ustawieniach sterowania panelu odtwarzania:

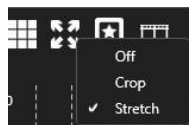


## 6.4 Dopasowanie obrazu

Tryby dopasowania obrazu można zmieniać z menu kontekstowego zakładki:



Lub za pomocą przycisku na panelu odtwarzania:

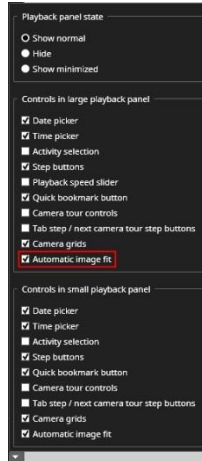


Tryby dopasowania obrazu są następujące:

- Wył.
  - Zachowaj skalowanie widoku obrazu takie samo jak w przypadku oryginalnego obrazu i wyświetl cały obraz w obszarze widoku.
- Uprawa

- Postaraj się, aby skalowanie widoku obrazu było takie samo jak oryginalnego obrazu, wypełnij wszystkie dostępne obszary widoku i w razie potrzeby odetnij część obrazu.
- Rozciągnięcie
  - Zmiana skalowania obrazu w celu rozciągnięcia całego obrazu w dostępnym obszarze widoku.

Przycisk dopasowania obrazu jest widoczny w panelu odtwarzania, jeśli został włączony w ustawieniach elementów sterujących panelu odtwarzania:

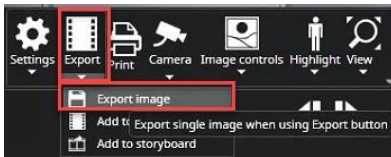


## 7 Eksport

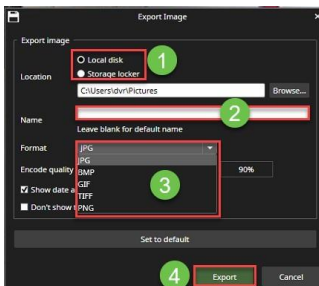


### 7.1 Eksport obrazu

1. Przesuń kursor myszy na górę obrazu
2. Kliknij przycisk **Eksportuj**
3. Wybierz opcję **Eksportuj obraz**



1. Wybierz lokalizację
2. Nazwa zestawu
3. Wybierz format
4. Kliknij przycisk **Eksportuj**



### 7.2 Dodaj do eksportu wideo

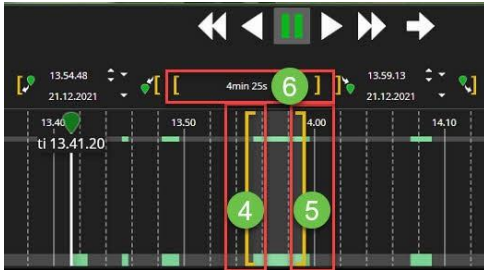
#### 7.2.1 Użytkownik może utworzyć klip multimedialny za pomocą Spottera, który zawiera maks. 8 kamer

Wszystkie urządzenia wybrane do  **dodania do obszaru eksportu wideo**  zostaną dodane do klipu multimedialnego.

1. Otwórz pasek narzędzi kamery z wymaganej kamery
2. Kliknij przycisk **Eksportuj**
3. Wybierz opcję **Dodaj do eksportu wideo**



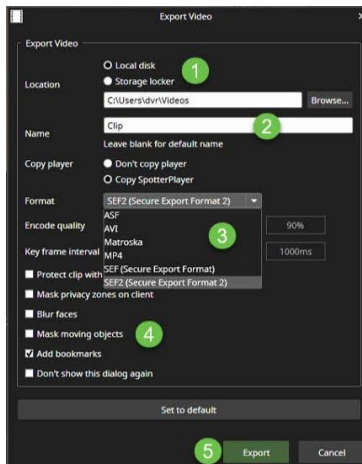
1. Ustaw punkt początkowy klipu multimedialnego za pomocą **LEWEGO** żółtego paska
2. Ustaw punkt końcowy klipu multimedialnego za pomocą **PRAWEGO** żółtego paska
3. Środkowy obszar pokazuje całkowitą długość klipu multimedialnego



1. Wybierz opcję **Rozpocznij eksport wideo**



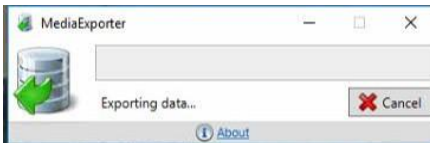
1. Wybierz lokalizację
2. Nazwa zestawu
3. Wybierz format
4. Włącz wszystkie pozostałe wymagane opcje
5. Kliknij przycisk **Eksportuj**



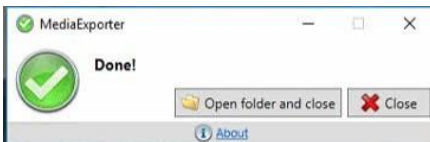
1. Kliknij przycisk **Zgadzam się. Eksport będzie kontynuowany**



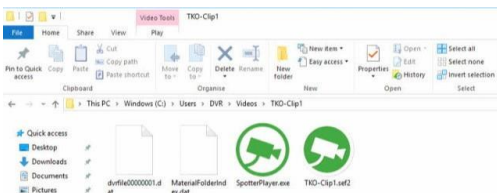
MediaExporter pokazuje proces eksportowania danych



Gdy MediaExporter sfinalizuje eksport wideo, użytkownik może uzyskać dostęp do folderu lokalizacji, klikając przycisk **Otwórz folder i zamknij**.



Folder zawiera wszystkie niezbędne pliki oraz **SpotterPlayer.exe**



## 7.2.2 Obsługiwane formaty eksportu

- ASF
- AVI
- Matroska
- MP4
- SEF i SEF2

Najszybszym formatem eksportu jest **SEF (Secure Export Format)**. Można go przeglądać za pomocą **Spottera** lub **SpotterPlayera**.

- SEF - wideo z napisami, dźwiękiem i danymi tekstowymi (**format chroniony autentycznością**)
- SEF2 - wideo z napisami, dźwiękiem i danymi tekstowymi (**format chroniony autentycznością**)
- ASF - wideo z napisami, dźwiękiem i danymi tekstowymi (**format chroniony przed utratą autentyczności**)
- AVI - wideo, audio
- MP4 (nowość w wersji 9.x) - wideo z

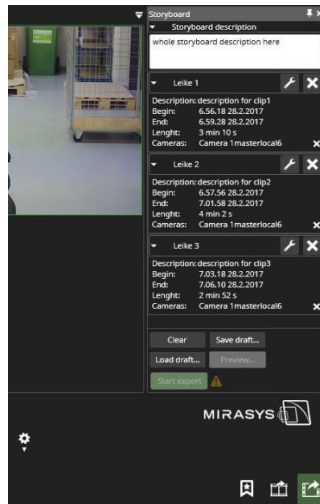
napisami Korzystanie z **SEF2** umożliwia:

- Ochrona materiału wideo za pomocą hasła,

- Strefy prywatności po stronie oprogramowania w eksporcie,
- Rozmycie twarzy (rozmycie musi być włączone, aby kamera została uwzględniona w eksporcie).
- Maskowanie poruszających się obiektów (rozmycie musi być włączone, aby kamera została uwzględniona w eksporcie).

## 7.3 Dodaj do storyboardu

Istotną cechą każdego systemu zarządzania materiałem wideo jest tworzenie autentycznych materiałów wideo przeznaczonych dla organów ścigania.



Dzięki Storyboard możliwe jest stworzenie eksportu wideo przypominającego film, który niezwykle ułatwia odbiorcy klipu natychmiastowe i dokładne zrozumienie łańcucha zdarzeń. Storyboardy można oglądać za pomocą zwykłej aplikacji klienckiej Spotter lub oddzielnego, samodzielnego pliku wykonywalnego SpotterPlayer, który jest teraz eksportowany jako domyślny odtwarzacz eksportowanego wideo.

### Storyboard umożliwia np:

- Tworzę filmowe wrażenia z oglądania materiałów wideo z monitoringu.
- Utrzymuje pełną autentyczność materiału.
- Wyświetlanie materiału w Storyboard w trybie odtwarzania sekwencyjnego lub w trybie wszystkich kamer w czasie rzeczywistym.
- Dodaj wyjaśniające komentarze i opisy do działań.
- Przeglądarka do kontroli wyświetlania komentarzy jako napisów.
- Odtwarzanie w trybie odtwarzania ciągłego.
- Zapisuj wersje robocze i udostępniaj Storyboard innym użytkownikom systemu.

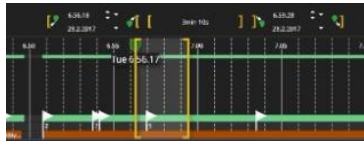
Oprócz tego, zaawansowane funkcje suwaka czasu Spotter sprawiają, że edycja eksportowanych klipów jest bardzo łatwa.

Zostały one wyjaśnione w sekcji Pojedynczy Storyboard może zawierać maksymalnie 63 strumienie z kamer.

### 7.3.1 Dodawanie klipów do storyboardu

Scenorys jest tworzony z pojedynczych klipów. Klipy te mogą zawierać do 8 kamer, ale aby uzyskać najbardziej "filmowe" wrażenia, lepiej jest użyć pojedynczej kamery na klip.

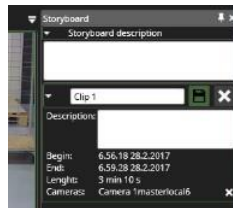
pierwszy klip w scenorysie i dostosuj czas rozpoczęcia i zakończenia eksportu pierwszego klipu, zwykle za pomocą panelu aktywności trybu eksportu.



Następnie dodaj klip do scenorysu za pomocą przycisku "Dodaj klip do scenorysu".



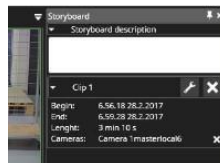
Spowoduje to dodanie klipu jako pierwszego klipu.



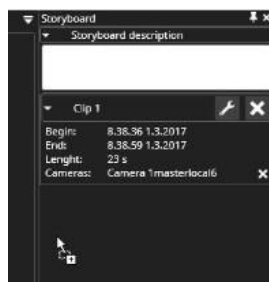
Klip jest nadal w trybie edycji (białe pola tekstowe i ikona "Zapisz"). Można edytować nazwę lub opis klipu. Wszelkie zmiany czasu rozpoczęcia lub zakończenia klipu lub zawartości kamery są nadal odzwierciedlane w zawartości klipu. Jeśli edycja nie jest konieczna, naciśnij przycisk "Zapisz".



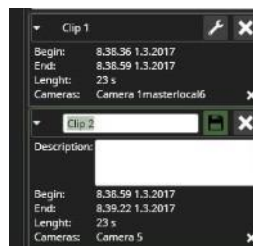
Teraz klip zostanie zapisany (teksty zmieniają kolor na inny niż biały), a do storyboardu będzie można dodać kolejny klip.



Najwygodniejszym sposobem dodania kolejnego klipu jest znalezienie kamery, otwarcie jej w obszarze roboczym i przeciągnięcie jej poniżej pierwszego klipu w storyboardzie.



Spowoduje to ustawienie czasu rozpoczęcia następnego klipu na czas zakończenia poprzedniego klipu i skopiowanie czasu trwania klipu. Klip zostanie otwarty w trybie edycji, a czas rozpoczęcia i zakończenia można precyzyjnie dostosować.



Klipy są podświetlone w panelu aktywności. Pamiętaj, że klipy mogą na siebie nachodzić.



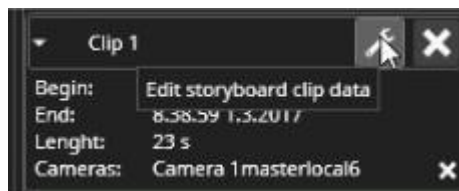
Ten sam proces można powtórzyć, aby dodać więcej klipów do storyboardu. Gdy upuszczenie nowej kamery na liście staje się trudne, zalecanym sposobem jest upuszczenie nowej kamery na pasku przewijania, co spowoduje dodanie kamery jako ostatniego klipu. Jeśli kamera zostanie upuszczona nad istniejącym klipem na liście scenorysu, zostanie dodana do tego klipu jako dodatkowa kamera.

Istnieją inne sposoby dodawania zawartości do scenorysu:

- Kontrola eksportu za pomocą paska narzędzi kamery.
- Poprzez przeciąganie i upuszczanie z różnych ekranów wyników wyszukiwania i drzewa urządzeń.
- Za pomocą opcji kliknięcia prawym przyciskiem myszy na liście alarmów.

### 7.3.2 Edycja klipów w storyboardu

Klipy pojawiają się w scenorysie zawsze w kolejności czasowej, uporządkowane według czasu rozpoczęcia klipu. Klip można później otworzyć do edycji, naciskając przycisk "Edytuj".



Po otwarciu klipu do edycji:

- Wszelkie inne klipy w trybie edycji są zapisywane automatycznie.
- Nazwa i opis są edytowalne i zmieniają kolor na biały, aby to zaznaczyć.
- Suwak czasu eksportu jest wypełniony urządzeniami z klipu.
- Czas rozpoczęcia i zakończenia można edytować i dostosowywać.
- Urządzenia można dodać do suwaka czasu eksportu, a zapisanie klipu spowoduje dodanie ich do scenorysu.

Jeśli ktoś utworzył zakładkę dla czasu klipu, który nie jest jeszcze w klipie, edycja klipu i zapisanie klipu spowoduje dodanie zakładki do storyboardu. Jeśli czas rozpoczęcia zostanie dostosowany tak, że jest teraz wcześniejszy niż wcześniej i przed innym klipem, klipy zostaną automatycznie uporządkowane na liście storyboardu. Czas rozpoczęcia i zakończenia klipów może się nakładać. Czas rozpoczęcia późniejszego klipu może być wcześniejszy niż czas zakończenia poprzedniego klipu. Użytkownik ma kilka opcji odtwarzania, ale w ustawieniu domyślnym klipy są odtwarzane sekwencyjnie, pierwszy do końca przed rozpoczęciem następnego, nawet jeśli czasy klipów nakładają się. Nakładające się czasy są wskazywane na suwaku czasu przez niewielką różnicę w kolorze klipów, w których się nakładają.



Należy pamiętać, że jeśli storyboard jest długi, klipy można zminimalizować, klikając tytuł klipu.

### 7.3.3 Opisy i Komentarze

Scenorys zawiera kilka rodzajów opisów:

- Opis całego storyboardu



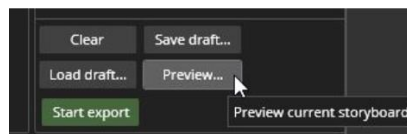
- Opisy poszczególnych klipów
- Zakładki



Opisy są wyświetlane widzom storyboardu jako napisy. Czas wyświetlania opisów jest oparty na czasie rozpoczęcia klipu lub zakładki. Teksty opisów są również eksportowane w formacie tekstowym HTML do folderu docelowego w celu dalszego wykorzystania przez odbiorców docelowych.

### 7.3.4 Podgląd

Podczas tworzenia storyboardu można wyświetlić jego podgląd, naciskając przycisk "Podgląd". Spowoduje to otwarcie nowego okna Spottera, w którym można wyświetlić podgląd szkicu storyboardu. Po wyświetleniu podglądu zaleca się zamknięcie okna i wprowadzenie wszelkich pożądaných zmian w storyboardzie w oryginalnym oknie Spottera.



Podgląd otwiera się w unikalnym oknie Spottera, najpierw na pełnym ekranie, ale można również zmienić jego rozmiar.

### 7.3.5 Wersje robocze i udostępnianie

Możliwe jest zapisywanie szkiców scenorysu poprzez naciśnięcie przycisku "Zapisz szkic...".

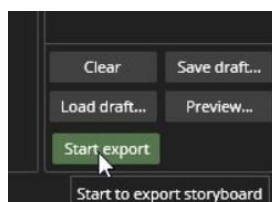
Spowoduje to otwarcie okna dialogowego, w którym użytkownik może wprowadzić nazwę wersji roboczej scenorysu. Jeśli wielu użytkowników jest zainteresowanych szkicami scenorysów, zaleca się zapisanie scenorysu w udostępnionej lokalizacji, takiej jak dysk sieciowy. Wówczas szkice scenorysów mogą być otwierane przez każdego, kto ma dostęp do tego samego profilu, który został użyty do wygenerowania szkicu scenorysu. Lokalizację można zdefiniować w ustawieniach. Przycisk "Wczytaj wersję roboczą" może być użyty do wczytania wersji roboczej scenorysu.

Należy pamiętać, że zamknięcie okna Spottera lub wyjście ze Spottera spowoduje wyczyszczenie niedokończonych i niezapisanej zawartości storyboardu.

### 7.3.6 Ustawienia

Ustawienia scenorysu opisano w sekcji [Ustawienia scenorysu](#).

### 7.3.7 Eksportowanie storyboardu

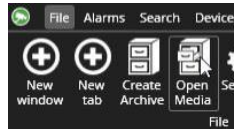


Gdy storyboard jest gotowy do wyeksportowania, użytkownik może nacisnąć przycisk

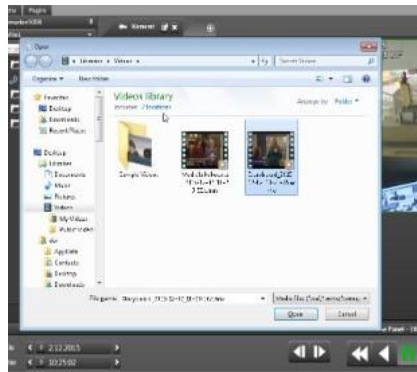
"Rozpocznij eksport". Spowoduje to otwarcie okna dialogowego, w którym można dostosować lokalizację i nazwę. Zostanie użyta domyślna lokalizacja i domyślna nazwa. Należy pamiętać, że eksportowanie dużych storyboardów może zająć trochę czasu. Możliwe jest również wyeksportowanie poszczególnych klipów wideo za pomocą przycisku suwaka czasu. Aplikacja SpotterPlayer zostanie również wyeksportowana do folderu docelowego, jeśli jeszcze się tam nie znajduje. Oprócz multimediów, do folderu docelowego eksportowany jest również załącznik tekstowy HTML z podsumowaniem i szczegółami storyboardu.

### 7.3.8 Wyświetlanie storyboardu

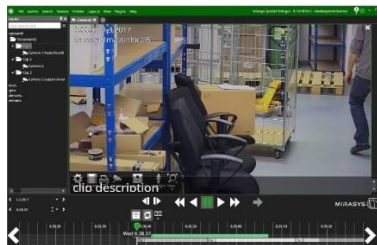
Storyboard może być przeglądany za pomocą Spottera lub SpotterPlayera. Media mogą być otwierane poprzez naciśnięcie klawisza F4 lub poprzez "Otwórz media" z menu Plik lub poprzez dwukrotne kliknięcie pliku storyboardu w systemie plików.



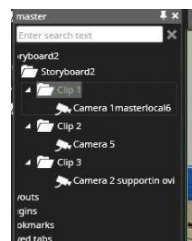
Następnie storyboard można otworzyć w oknie dialogowym wyboru pliku.



Multimedia są otwierane w trybie "Widok multimediów" z zielonym tytułem okna.



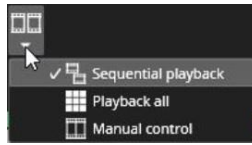
Klip zostanie domyślnie otwarty z włączonymi napisami komentarza i odtwarzaczem w trybie "Powtórz". Poszczególne klipy są widoczne w obszarze drzewa urządzeń.



Ustawienia powtarzania i napisów oraz czasu odtwarzania można zmienić za pomocą przycisków obok elementów sterujących odtwarzaniem.



### 7.3.9 Inne tryby wyświetlania



Tryb sekwencyjny jest domyślnym trybem odtwarzania. Odtwarza on klipy w kolejności czasowej, uporządkowane według czasu rozpoczęcia klipu. Każdy klip jest odtwarzany w całości przed przejściem do następnego, więc w tym trybie czas może przeskoczyć do tyłu. Użytkownik może przełączyć tryb odtwarzania w dowolnym momencie. Należy pamiętać, że gdy użytkownik rozpoczyna odtwarzanie w tym trybie, czas nie przeskakuje do tyłu, gdy klipy nakładają się na siebie, ale storyboard jest odtwarzany w czasie rzeczywistym. W trybie ręcznym żadna kamera nie jest otwierana ani zamykana automatycznie, a użytkownik może wybrać kamerę do otwarcia z drzewa urządzeń.

### 7.4 Utwórz archiwum



Archiwum to narzędzie do tworzenia kopii zapasowych materiału i kopiowania większej ilości materiału z wielu kamer.

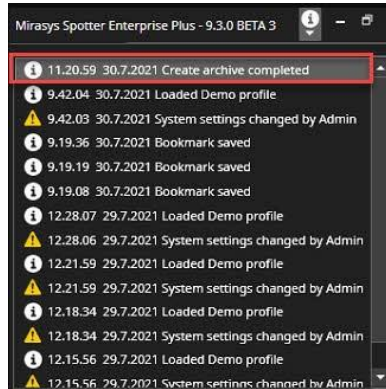
Zarchiwizowane materiały można otwierać za pomocą Spottera lub SpotterPlayera

Tworzenie archiwum jest dozwolone tylko wtedy, gdy funkcja archiwizacji jest włączona w licencji.

1. Ustaw nazwę archiwum
2. W razie potrzeby ustaw ochronę hasłem
3. Ustaw lokalizację
4. Ustaw długość archiwum
5. Wybór zarchiwizowanych składników
6. Kliknij przycisk **Utwórz**



Po zakończeniu archiwizacji zobaczysz powiadomienie w prawym górnym rogu interfejsu użytkownika.

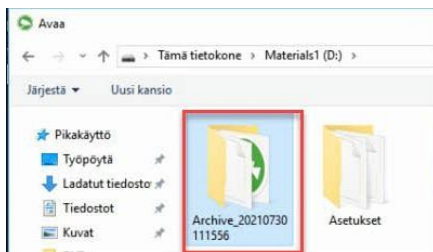


## 7.5 Otwórz Media

Archiwa lub klipy wideo są otwierane za pomocą klawisza F4 lub opcji "Otwórz nośnik" w menu Plik.



1. Kliknij przycisk Otwórz multimedia
2. Przeglądanie lokalizacji klipu lub archiwum



3. Wybór pliku archiwum lub klipu (**SEF**)

## 7.6 Weryfikacja autentyczności

Autentyczność materiału jest automatycznie weryfikowana, gdy wyeksportowany format SEF, SEF2 i ASF jest odtwarzany za pomocą Spotter Player lub Spotter.

Jeśli nośnik jest autentyczny, Spotter Player i Spotter otrzymują powiadomienie:  
**Autentyczność pliku multimedialnego została zweryfikowana**



Jeśli nośnik nie jest autentyczny, Spotter Player i Spotter otrzymają powiadomienie: **Plik multimedialny nie jest autentyczny**

