

## COMART LSM(Live Slow Motion)

# バレーボールビデオ判読システム



直感的なユーザーインターフェース

## プログラムの主な機能

### 1) マルチチャンネル入力および同時録画

- ・1台のビデオ判定サーバー (LSM) に最大8チャンネルのカメラ入力 (モデルによって入力チャンネルの選択可能)
- ・全チャンネルのリアルタイム保存およびリプレイ

### 2) マルチビュー (モニタリング)

- ・入力された全チャンネルの画面を同時に分割してモニタリング可能 (1または2分割)
- ・さまざまな画面分割モードの選択可能

### 3) トリプレックス

- ・入力映像の全チャンネルを同時にモニタリングおよびリアルタイム保存、リアルタイムリプレイ機能を同時に実行
- ・ユーザー設定により各機能の有効化および無効化が選択可能

### 4) タイムタグ付け

- ・「タイムタグ付け」は、より迅速な判定のための機能で、審判が判定が予想される状況で特定のキーを押すことで、即座にその時間が記録され、迅速に映像を確認できる機能です。
- ・ブックマーク機能に似ており、右上に写真とともに該当時間が記録され、映像のリプレイが簡単になります

### 5) 様々な速度のスローモーション

- ・正速、スローモーション、クイックプレイなど、さまざまな速度でリプレイ調整が可能
- ・マイナス1倍速、マイナス2倍速などのスローモーションリプレイが可能

### 6) 部分拡大 (虫眼鏡)

- ・画面の特定領域を部分拡大 (虫眼鏡) する機能で、より詳細な確認が可能
- ・虫眼鏡の倍率はユーザーが事前に設定可能 (4~16倍まで)

### 7) 映像バックアップ

- ・ビデオ判定された結果を特定のファイルにバックアップ可能
- ・試合映像全体を別途バックアップ可能

### 8) 時間表示および同期

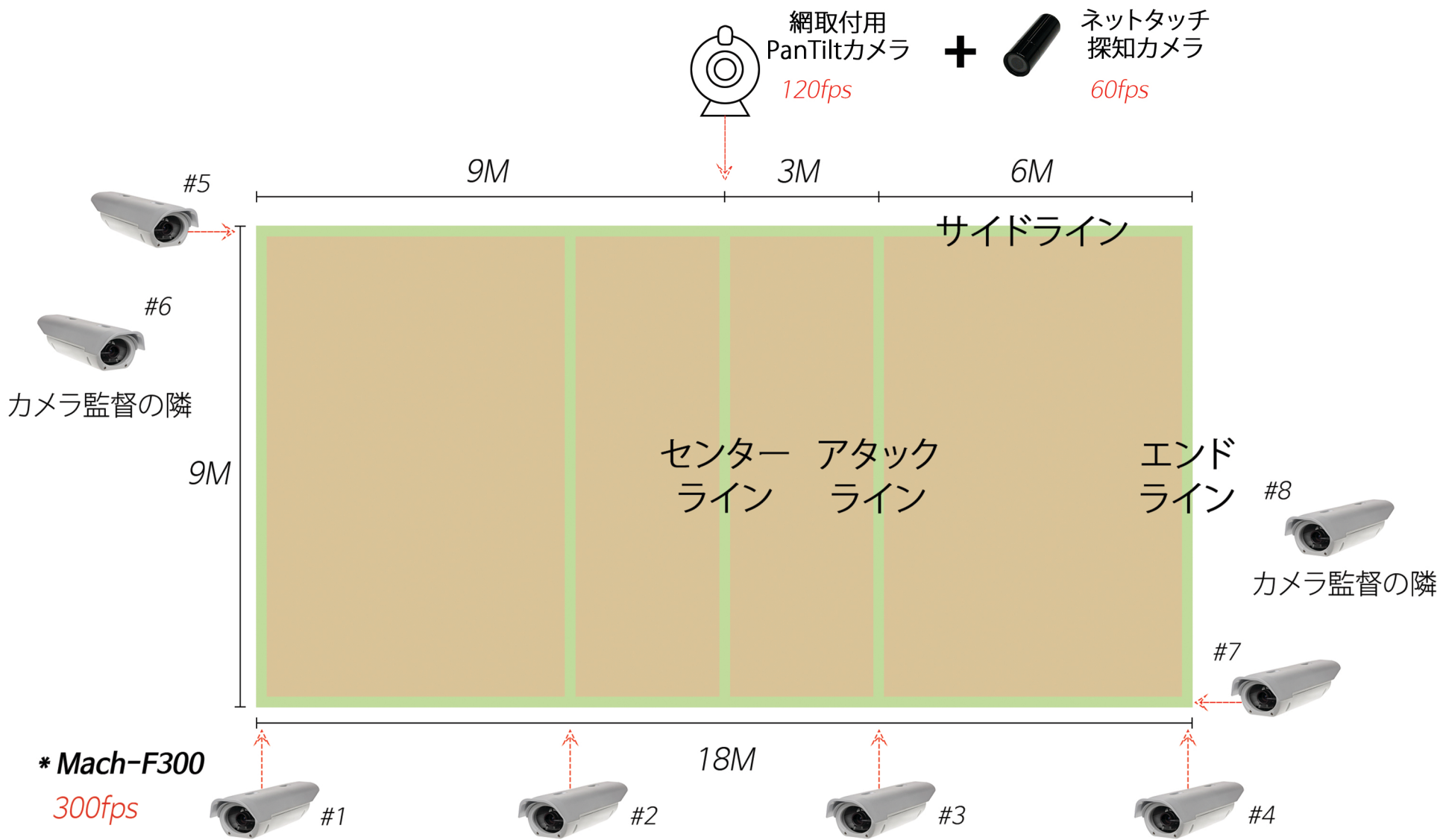
- ・全チャンネルの入力映像の時間を同期させて録画でき、別の保存映像に時間を表示して画面と同時に保存可能

### 9) 直感的なユーザーインターフェース

- ・主画面内に頻繁に使用する機能を集中的に配置し、直感的な使用が可能
- ・リプレイ時にはタイムバーを使ってクイックサーチが可能
- ・さまざまなプレイ速度の調整が可能
- ・さまざまなショートカットキーを用意し、使用の便利さを提供



## 全体システム構成図



## 設置写真



サイドライン



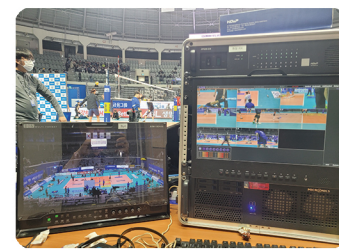
アタックライン



エンドライン



カメラ監督の隣



モニタリング



パンケーキの例