

# JVC

## GY-HM200BB

---

追加機能

# もくじ

スコアボード オーバーレイ .....	3
スコアボードの表示を設定する .....	3
スコアボードの表示位置を設定する .....	4
スコアボードのデータを入力する .....	6
チーム表示の設定 .....	14
文字を Web ブラウザーから直接指定する .....	14
チームロゴや文字が含まれた画像を用意してカメラにインポートする .....	14
インポートした SDP ファイルの削除 .....	16
画面全体に画像を表示する（フルスクリーングラフィック機能） .....	17
表示する画像をカメラにインポートする .....	17
画像を表示する .....	19
オーバーレイの表示先を選択する .....	20
スコアボードデータを自動入力する .....	20
接続の準備 .....	20
メニュー設定 .....	21

「取扱説明書」とあわせてお読みください。

記載している会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。なお、本文中では、™ マークと® マークを明記していません。

Web 画面イメージは英語版です。

SDHC/SDXC カードのフォーマットは必ず本機で行なってください。パソコンや周辺機器などでフォーマットした SDHC/SDXC カードは本機で使用できません。

# スコアボード オーバーレイ

記録映像やライブストリーミングの映像にスコアボードを重ねることができます。記録解像度が 1920x1080、または、1280x720 のときに使用可能です。

## ■スコアボードの表示を設定する

メモ： \_\_\_\_\_

- サッカーを表示する場合は、事前に、[メインメニュー] → [オーバーレイ設定] → [レイアウト] にて、"soccer1080" (記録解像度が 1920x1080 のとき)、または "soccer720" (記録解像度が 1280x720 のとき) を選択する必要があります。
- アイスホッケーを表示する場合は、事前に SDP ファイルをカメラにインポートしてください。SDP ファイルは SDP Generator で作成してください。(P14 「チームロゴや文字が含まれた画像を用意してカメラにインポートする」)  
その後、[メインメニュー] → [オーバーレイ設定] → [レイアウト] にて、インポートした SDP ファイルを選択してください。

カメラの [MENU] ボタンを押し、メニュー画面を表示させたあと、[メインメニュー] → [オーバーレイ設定] → [タイプ] 項目でスコアボードの種類を選択します。その後、[MENU] ボタンを押しメニュー画面を閉じます。選択できる種類はタイプ1、タイプ2、アメフト、バスケットボール、野球、サッカー、アイスホッケーです。ただし、選択できる種類は [レイアウト] の設定により異なります。

## スコアボードの表示位置を設定する

スコアボードを、画面上の下記の位置へ表示することができます。希望の表示位置に設定したSDPファイルをSDP Generatorで作成し、カメラにインポートしてください。  
 (P14「チームロゴや文字が含まれた画像を用意してカメラにインポートする」)

種類		オーバーレイ位置
タイプ1		上、下
タイプ2		上、下
アメリカンフットボール (アメフト)		上、下
バスケットボール		上、下
野球		右上、右下、左上、左下
サッカー	スモール	右上、右下、左上、左下
	ラージ	下 (変更できません)
	PK	下 (変更できません)
アイスホッケー		右上、右下、左上、左下

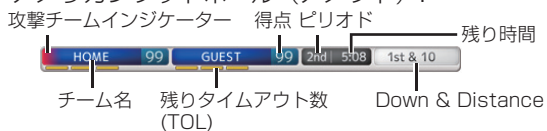
- **タイプ1:**



- **タイプ2:**



- **アメリカンフットボール (アメフト):**



- **バスケットボール:**



- 野球：



- サッカー：

[スモール], [ラージ], [PK]はオーバーレイコントロールのWeb画面で選択します。  
[スモール]



[ラージ]



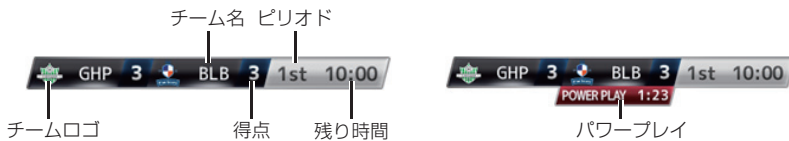
[PK]



- アイスホッケー：

[スモール], [SHOOTOUT]はオーバーレイコントロールのWeb画面で選択します。

[スモール]



[SHOOTOUT]

ラウンド 1 ~ 3



ラウンド 4 以上



- なし：表示しません

## 1 スコアボードのデータを入力する

- 1 CD-ROMへ格納されている取扱説明書、または、モバイルユーザーガイド <http://manual3.jvckenwood.com/pro/mobile/global/index.php> の「ネットワークに接続する」に従い、携帯端末などのネットワーク対応デバイスとカメラをネットワーク接続してください。その後、ネットワーク対応デバイスの Web ブラウザーを起動してください。
- 2 Web ブラウザーのアドレス欄に、次の URL を入力します。

**例) http://192.168.0.1**

“カメラの IP アドレス”は、カメラの [STATUS] ボタンを押し、ステータス画面を表示させた後、十字ボタン (◀ ▶) にて [ネットワーク] 画面を表示させて確認できます。

- 3 ログイン画面でユーザー名 (jvc) とパスワード (初期値 : 0000) を入力し Web 画面が表示されたら、画面左上のオーバーレイアイコン、または [オーバーレイコントロール] ボタンを押してスコア入力画面を表示させます。



- 4 カメラのメニュー項目 [タイプ] の設定値に応じて、次の画面が表示されます。  
数値以外のデータは [更新] ボタンを押すことなく、即座にスコアボード表示に反映されます。

● タイプ 1



① 時間

② [更新] ボタン

③ [オーバーレイ] ボタン

④ チーム名 (文字入力用)

時間の歩進設定  
Count Up: 増加します  
Count Down: 減少します

① 時間

入力した開始時間は [設定] ボタンによりスコアボード表示に反映されます。

② [更新] ボタン

得点や Distance などの数値入力データがスコアボード表示に反映されます。

③ [オーバーレイ] ボタン

スコアボード表示の On/Off を切り替えます。

④ チーム名 (文字入力用)

カメラのメニュー項目 [メインメニュー] → [オーバーレイ設定] → [レイアウト] で選択されている SDP ファイルがチーム名画像を 1 つ以上含む場合、本項目はグレー表示になり入力できません。

⑤ [表示] ボタン

特定部分の表示、非表示を切り替えます

メモ：

- ディスプレイ画面によりスコアボードが見えにくい場合は、カメラの [DISPLAY] ボタンを押しディスプレイ画面の種類を切り替えてください。
- 記録しながらライブストリーミングを出力するとき、時間表示の更新間隔が一定でないことがあります。その場合はライブストリーミングの解像度を低い値に設定してください。

- タイプ2

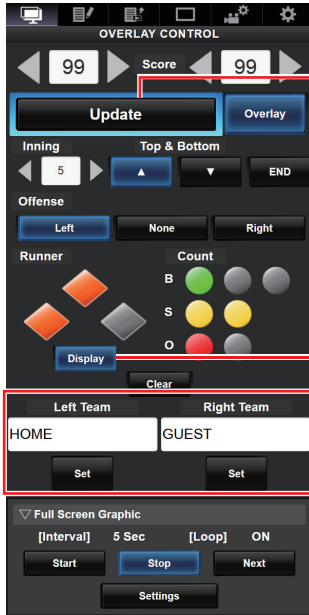


- アメリカンフットボール





● 野球

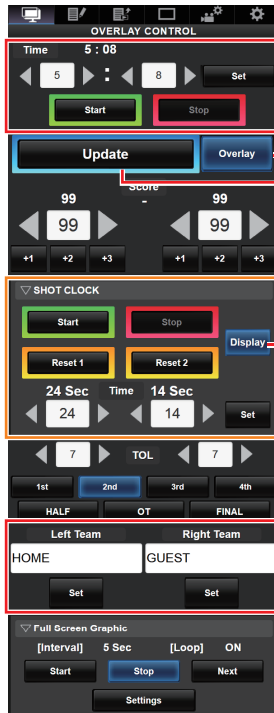
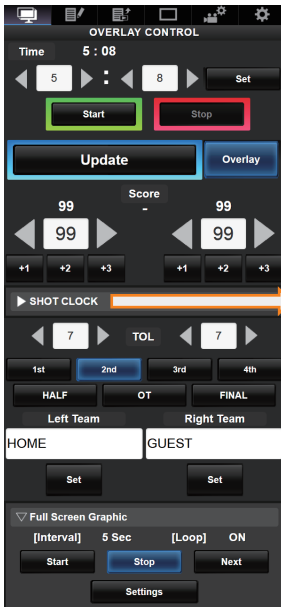


② [更新] ボタン

⑤ [表示] ボタン

④ チーム名 (文字入力用)

● バスケットボール



① 時間

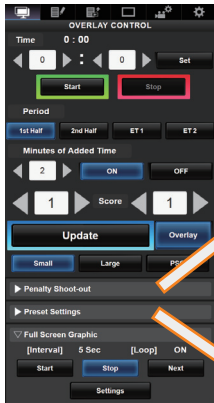
③ [オーバーレイ] ボタン  
② [更新] ボタン

⑤ [表示] ボタン  
ショットクロック用  
[リセット1]/[リセット2] ボタン  
下段でセットした秒数でリセット

[設定] ボタン  
リセット1/2 ボタンを  
押したときの秒数の確定

④ チーム名 (文字入力用)

● サッカー



- ① 時間  
**タイム (左) :**  
 現在表示している試合時間  
**タイム (右) :**  
 現在表示しているアディショナルタイム。  
 アディショナルタイム中のみ表示されます。
- ピリオド :**  
 時計が停止しているときのみ変更可能です。
- アディショナルタイム通知 :**  
 アディショナルタイム中のみ "ON" を  
 選択すると付与されたアディショナルタイム  
 を表示します。
- ② [更新] ボタン
- ③ [オーバーレイ] ボタン  
**表示種別 :**  
 [スモール] ボタン : スモール表示  
 [ラージ] ボタン : ラージ表示  
 [PK] ボタン : PK 戦 表示
- PK :**  
 "PK" が選択されているときに使用しま  
 ず。
- プリセット設定 :**  
 試合前に設定する項目です。  
 各ハーフ時間、ラージ表示で表示するテ  
 キスト、そしてスモール表示とラージ表  
 示で使用するチーム名を設定します。
- ④ チーム名 (文字入力用)

● アイスホッケー

① 時間

② [更新] ボタン

③ [オーバーレイ] ボタン

④ チーム名 (文字入力用)

**パワープレイ：**  
ペナルティ選手のペナルティ時間を入力すると、それに応じたパワープレイ状態を表示します。

**表示種別：**  
[スモール] ボタン：スモール表示  
[SHOOTOUT] ボタン：SHOOTOUT 表示

**SHOOTOUT：**  
[Round 1-3] タブ：ラウンド 1～3用  
[Round 4+] タブ：ラウンド 4以降用

## サッカーのアディショナルタイム表示について：

[タイム]の経過時間と[ピリオド]の状態により、アディショナルタイムの表示/非表示が自動で切り替わります。アディショナルタイム中かどうかの判定は[プリセット設定]の[前後半の各試合時間]および[延長前後半の各試合時間]の設定値が参照されます。表示例は次のとおりです。

例) 前後半の各試合時間：“45:00”，延長前後半の各試合時間：“15:00”のとき

ピリオド	タイム	時間表示
前半	1:23	
	46:23	
後半	46:23	
	91:23	
延長前半	91:23	
	106:23	
延長後半	106:23	
	121:23	

## アイスホッケーのパワープレイについて：

ペナルティ時間の状態により、パワープレイの表示 / 非表示が自動で切り替わります。  
表示例は次のとおりです。

ペナルティ時間				時間表示	
左チーム		右チーム		表示位置	表示時間
ペナルティ 1	ペナルティ 2	ペナルティ 1	ペナルティ 2		
0:00	0:00	0:00	0:00		—
0:00	0:00	時間 C	0:00		時間 C
0:00	0:00	時間 C	時間 D		時間 C, D の小さい 方の時間
時間 A	0:00	0:00	0:00		時間 A
時間 A	0:00	時間 C	0:00		時間 A, C の小さい 方の時間
時間 A	0:00	時間 C	時間 D		時間 A, C, D の中 で最も小さい時間
時間 A	時間 B	0:00	0:00		時間 A, B の小さい 方の時間
時間 A	時間 B	時間 C	0:00		時間 A, B, C の中 で最も小さい時間
時間 A	時間 B	時間 C	時間 D		時間 A, B, C, D の 中で最も小さい時 間

## ■ チーム表示の設定

チーム名は、次のいずれかの方法で表示することができます。

- 文字を Web ブラウザーから直接指定する
- チームロゴや文字が含まれた画像を用意してカメラにインポートする

### 文字を Web ブラウザーから直接指定する

---

オーバーレイコントロールの Web 画面で入力します。入力可能文字は次のとおりです。ただし、チーム名画像が含まれている SDP ファイルを使用しているときは文字入力できません。

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

### チームロゴや文字が含まれた画像を用意してカメラにインポートする

---

ロゴ付のチーム名や、入力可能文字以外のチーム名を表示したいとき、文字入力の代わりに表示したい画像をカメラにインポートしてスコアボードのチーム名領域に表示することができます。インポートするデータファイル (SDP ファイル) は専用アプリケーション SDP Generator で作成でき最大で 30 チームの登録が可能です。SDP Generator とその詳しい使い方については GY-HM200BB Web サイト

<http://www3.jvckenwood.com/pro/video/gy-hm200bb/>

を参照してください。

#### ご注意：

---

- ご使用前に、画像に使用されている素材やフォントのライセンスを確認してください。
- 

1 SDP Generator で作成した SDP ファイルを SDHC/SDXC カードのルートフォルダー直下にコピーします。このとき SDP ファイル名は英数字で 63 文字以下、拡張子は “sdp” にしてください。

例：[overlay1.sdp]

2 SDP ファイルをコピーした SDHC/SDXC カードを、A または B のカードスロットへ挿入し、[メインメニュー] → [オーバーレイ設定] → [レイアウトのインポート] を選択します。

- 3 SDHC/SDXC カードのルートフォルダー直下に保存されている SDP ファイルが、各スロット最大 8 ファイル表示されます。ただし、ファイル名が長くメニュー画面に表示しきれない場合、ファイル名の一部は省略されて表示されます。表示された SDP ファイル一覧から、インポートする SDP ファイルを選択します。
- 4 インポート先を 1～4 のエリアから選択するとインポートが実行されます。このとき、既にファイル名が表示されているエリアを選択すると、上書きするかどうかの確認画面が表示されます。インポート完了までに 20 秒～ 30 秒かかり、終了すると”完了しました”と表示されます。グレー表示のエリアは空き容量不足のため選択できません。グレー表示以外のエリアを選択するか、事前に [メインメニュー] → [オーバーレイ設定] → [レイアウトの削除] で不要な SDP ファイルを削除してください。

**ご注意：**

- インポート中は本体の電源を切らないでください。インポートデータが消える恐れがあります。

失敗した場合、次のメッセージが表示されます。

エラーメッセージ	状況	処置
メディアからの読み込みに失敗しました	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SD カードが壊れている場合。</li> <li>• SDP ファイルの内部データが壊れている場合。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 別の SD カードで試してください。</li> <li>• SDP Generator で作成したファイルを使用してください。</li> </ul>
ユーザーレイアウトが存在しません。	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SDP ファイルの内部データが壊れている場合。</li> <li>• カメラのバージョンが古く、未知の SDP ファイルをインポートした場合。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SDP Generator で作成したファイルを使用して下さい。</li> <li>• カメラのファームウェアを最新のバージョンにしてください。</li> </ul>
本体への書き込みに失敗しました	カメラの故障の可能性がありません。	お近くのサービス窓口へお問い合わせください。
インポートに失敗しました	内部エラーが発生した場合。	お近くのサービス窓口へお問い合わせください。

- 5 インポートに成功すると、[メインメニュー] → [オーバーレイ設定] → [レイアウト] 項目に、インポートした SDP ファイル名が追加されます。オーバーレイに適用したい SDP ファイル名をここで選択してください。有効な SDP ファイルがカメラにインポートされていない、または、カメラの記録フォーマット設定と異なる SDP ファイルがインポートされている場合、[タイプ] 項目が“なし”となりグレー表示になります。[レイアウトのインポート] で正しい SDP ファイルをカメラにインポートしてください。
- 6 表示するチーム名は、[メインメニュー] → [オーバーレイ設定] の「左チーム」(※) または「右チーム」(※) 項目で選択します。  
※ このメニュー項目名は SDP Generator の設定により変更可能です。

## インポートした SDP ファイルの削除

---

インポートした SDP ファイルを削除することができます。

- 1 [メインメニュー] → [オーバーレイ設定] → [レイアウトの削除] を選択します。
- 2 削除する SDP ファイルを選択します。このとき、SDP ファイル名の背景にある青のラインは、現在のオーバーレイに適用されていることを示しています。



メモ：

- インポートした SDP ファイルは、[メインメニュー] → [システム] → [すべてリセット] では削除されません。削除する場合は本機能を使用してください。
-



## ■ 画面全体に画像を表示する（フルスクリーングラフィック機能）

告知や広告などの画像を、画面全体にオーバーレイすることができます。



### 表示する画像をカメラにインポートする

---

- 1 表示する画像を用意します。JPEG 形式(拡張子 .jpg)と PNG 形式(拡張子 .png)に対応しています。
- 2 画像ファイルを SDHC/SDXC カードのルートフォルダーにコピーします。最大 50 ファイルです。ファイル名により表示順の指定が可能です。SDHC/SDXC カードは、現在のカメラ記録設定で記録可能なスペックのものを使用してください。

ファイル名のルール： —————

- ファイル名の先頭に 01 ~ 50 までの二桁の数をつけてください。若い数のファイルから順に表示します。  
例) 01flower.png, 02car.jpg, 13red.png のファイルをインポートした場合  
01flower.png → 02car.jpg → 13red.png の順に表示
- ファイル名の 3 文字目以降は英数字とアンダースコア ( ) のみ使用できます
- ファイル名の文字数は 31 文字以下にしてください

- 3 カメラ本体の [メインメニュー] → [オーバーレイ設定] → [フルスクリーングラフィック] を選択します。
- 4 画像ファイルをコピーした SDHC/SDXC カードを、カメラの SD カードスロット A または B に挿入し、[グラフィックのインポート A] または [グラフィックのインポート B] を選択してインポートを実行します。  
インポートを実行すると、前回インポートした画像はすべて削除されます。

- 5 インポートした画像ファイルを削除する場合、[グラフィックの削除]を選択します。インポートした画像ファイルは、[メインメニュー]→[システム]→[すべてリセット]では削除されません。

メモ： \_\_\_\_\_

- [メインメニュー]→[オーバーレイ設定]→[フルスクリーングラフィック]→[ステータス]で現在インポートされている画像ファイルの総数と使用済み容量が確認できます。この容量は実際の画像ファイルサイズより大きくなる場合があります。
- インポートできる最大サイズは、上記の[ステータス]で確認できる容量とインポート済み SDP ファイルの容量とあわせて約 23MB です。
- 表示可能な画像は次のとおりです。

	記録解像度	
	1920x1080	1280x720
画像サイズ	960x540	640x360
ファイルサイズ	1MB以下	

#### JPEG

- 階調：8ビット
- ピクセルフォーマット：YCbCr またはグレースケール
- ベースライン JPEG

#### PNG

- ビット/チャンネル：1, 2, 4, 8
- ピクセルフォーマット：グレースケール、インデックス、トゥルーカラー (RGB)、アルファ付きグレースケール、アルファ付きトゥルーカラー (RGBA)
- 非インターレース PNG
- 表示不可能な画像がカメラにインポートされた場合、画像表示の実行中に”非対応のグラフィック形式です”とカメラにエラー表示されます。事前に期待どおりの表示ができることを確認してください。
- 記録フォーマットのフレームレートが 60i または 50i のとき、画面最下部 12 ライン分の領域には画像が表示されません。

## 画像を表示する

スコアボードデータを入力する Web 画面から実行します。(☞ P6「スコアボードのデータを入力する」)

**スタート:**  
画像の表示を開始します。

**ストップ:**  
画像の表示を停止します。

**次へ:**  
画像表示中: 次の画像を表示します  
画像非表示中: 前回停止した画像の次の画像から表示を開始します

カメラの状態によっては、“次へ”を押してから実際に画像が表示されるまで時間がかかることがあります。(→メモ)

**表示間隔:**  
1枚あたりの画像表示時間を設定します。  
カメラの状態によっては、“スタート”を押してから実際に画像が表示されるまで時間がかかることがあります。また、表示間隔に設定した時間以上表示することがあります。(→メモ)

**ループ再生:**  
最後の画像を表示したあと最初の画像に戻って表示する場合 [オン] に設定します。

### メモ:

- 1枚の画像のみを表示し続けたい場合は、[表示間隔]を0に設定してください。
- 記録とライブストリーミングの同時実行中や、LCD/VF画面の情報表示が多い場合に、画像が数十秒以上長く表示されることがあります。この場合、記録やライブストリーミングの解像度やビットレートを低くする、または、カメラの[DISPLAY]ボタンを数回押しLCD/VF画面の情報表示を最小にすることで、軽減できる場合があります。
- スコア表示はせずにフルスクリーングラフィック機能のみを使用する場合は、[メインメニュー] → [オーバーレイ設定] → [タイプ]で“なし”以外を選択したあと、オーバーレイコントロール Web 画面の [オーバーレイ] ボタンを無効にしてください。
- 画像表示中、次に表示予定の画像の形式が未対応の場合、カメラに“非対応のグラフィック形式です”と表示され、その画像は表示されません。表示可能な形式の画像をインポートしてください。  
(☞ P17「表示する画像をカメラにインポートする」) → 「メモ」

## ■ オーバーレイの表示先を選択する

オーバーレイ設定の [タイプ] が “なし” 以外するとき、HD 記録、および HDMI/SDI 外部出力へオーバーレイをさせるかどうかの選択が可能です。

[ メインメニュー ] → [ オーバーレイ設定 ] → [ 出力 ]
▶ HD 記録
HD 記録映像にスコアボードをオーバーレイさせるかどうかの設定をします。
▶ HDMI/SDI
HDMI や SDI、および AV 出力端子の外部ビデオ出力にスコアボードをオーバーレイさせるかどうかの設定をします。

メモ：

- 記録フォーマットのシステムが “HD+Web” のとき、Web 記録には常にオーバーレイされます。
- ライブストリーミング映像には常にオーバーレイされます。
- [HDMI/SDI] が “切” のとき、[映像 / 音声設定] → [映像設定] → [外部モニター情報表示] は “---” になります。
- 記録中やライブストリーミング中は設定できません。
- 外部出力が SD 解像度のサイドカットのとき、スコアボードの一部が表示されない場合があります。
- 記録フォーマットのシステムが “HD” のとき、本設定はタイムスタンプ出力についても反映されます。

## ■ スコアボードデータを自動入力する

Sportzcast 社の製品と連携し、競技場のスコアボードデータを自動的にカメラに取り込むことができます。これにより、Web 画面から手動で得点を入力することなく、スコアボード表示を更新することが可能です。Sportzcast 社製品のお取り扱い状況については、お近くの弊社サービス窓口までお問い合わせください。

### 接続の準備

Sportzcast 社のクラウドに接続する場合は、[サーバー設定] (P21) で “Cloud” を選択してください。

一方、ローカルネットワークに接続されている Scorebot に接続する場合は、[ローカルサーバーを検索] (P22) から設定可能です。Scorebot の電源を入れカメラと同じローカルネットワークに接続したあと、検索を実行してください。

## メニュー設定

[メインメニュー] → [オーバーレイ設定]

### ▶ Sportzcast

“接続”を選択すると下記で設定した Sportzcast サーバーへ接続します。

メモ：――

- ネットワーク接続が完了していない場合、“接続”にはできません。
- 記録モード以外への移行時や電源 OFF 時に、“切断”になります。

[メインメニュー] → [オーバーレイ設定] → [Sportzcast 設定]

### ▶ サーバー

接続する Sportzcast サーバーを選択します。

### ▶ サーバー設定

選択項目の個々のサーバーを設定します。

#### ▶▶ Cloud/Server1/Server2/Server3

※ [設定名] で選択した名称がそれぞれ表示されます。

##### ■ 設定名

本機で設定を区別するための名称を設定します。[サーバー]の選択肢には、本項目で設定した名称が表示されます。

※初期値は“Cloud/Server1/Server2/Server3”です。

※最大 31 文字、ASCII 文字で入力可能です。

##### ■ アドレス

接続先の IP アドレスやホスト名などを設定します。

※最大 127 文字、半角英数字 (a-z, 0-9)、半角のハイフン [-]、ドット [.] で入力可能。

##### ■ ブロードキャスト

Scorebot に 3 台以上のカメラを同時接続する場合、「入」に設定してください。Scorebot のブロードキャスト設定も ON にする必要があります。Scorebot 側の設定方法は Sportzcast 社へお問い合わせください。

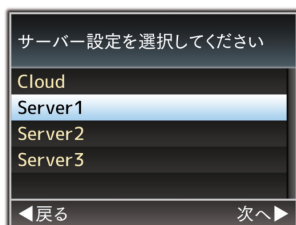
## ▶ ローカルサーバーを検索

ウィザード形式で、ローカルネットワークに接続されているローカルサーバー (Scorebot) を検索し選択した Scorebot を [サーバー設定] に設定します。事前に、同じサブネットのローカルネットワークへ Scorebot とカメラを接続してください。

- 1 検索結果リストから、接続する Scorebot を選択して十字ボタンの右 (▶) を押します。



- 2 選択した Scorebot の詳細情報が表示されるので、確認後に右 (▶) を押します。
- 3 接続処理が成功すると確認画面が表示されるので右 (▶) を押します。
- 4 保存先の [サーバー設定] を選択して右 (▶) を押します。



- 5 保存する [エイリアス] 名を入力して右 (▶) を押します。
- 6 完了画面が表示されたら十字キーの (●) を押してメニュー画面を閉じます。

メモ： —

- 既に Scorebot に接続している場合は切断するまで検索できません。
- 保存先の [サーバー設定] にある古い設定内容は上書きされます。
- ウィザード完了後は自動的に接続状態となり、[サーバー] の設定値は、接続中の [サーバー設定] に切り替わります。

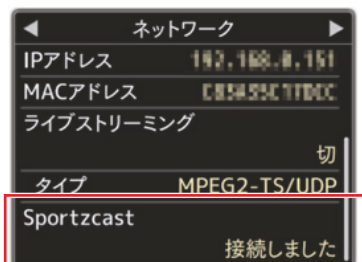
<b>▶ ライセンス名</b>
Sportzcast 社から案内されたライセンス名を入力します。 別のカメラで既に使用したライセンス名は使用できません。
<b>▶ BOT 番号</b>
Sportzcast 社から案内された BOT 番号を入力します。
<b>▶ チャンネル</b>
Sportzcast 社から案内されたチャンネルを入力します。
<b>▶ スコア入力元</b>
[Sportzcast] が “接続” のとき、次のスコア情報について、サーバーから取得する のか手動で Web 画面から入力するのかが選択します。一部の情報のみ手動で入力し たい場合に便利です。
メモ： _____
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Web 入力画面の [ 表示 ] ボタンと [ オーバーレイ ] ボタンは、ここでの設定内 容にかかわらず常に有効です。</li> </ul>
<b>▶ ホーム表示順</b>
Sportzcast サーバーから取得したホームチームのスコア情報を、左右、または上下 のどちらに表示するかを選択します。ただし、野球の場合は、本設定にかかわらず常 に下に表示されます。
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 最初：左または上に表示されます。</li> <li>● 最後：右または下に表示されます。</li> </ul>
<b>▶ チーム名</b>
チーム名のデータ参照元を選択します。
<b>▶ ショットクロック</b>
ショットクロックのデータ参照元を選択します。
<b>▶ その他</b>
上記以外のスコア情報について、データ参照元を選択します。

メモ： \_\_\_\_\_

- [オーバーレイ設定] → [Sportzcast] が“接続” のとき、[設定] は選択できません。
- Sportzcast サーバーへ接続しているにもかかわらず、オーバーレイ表示が更新されない場合、[スコア入力元] の各項目が“Sportzcast” に選択されているか確認してください。

Sportzcast サーバーへの接続状況は、ステータス画面(ネットワーク)の“Sportzcast” 項目に次の内容が表示されます。

- カメラの [STATUS] ボタンを押し、ステータス画面を表示させます。十字ボタン (◀▶) を押し、[ネットワーク] 画面を表示させます。
- 表示されている [Sportzcast] を確認します。





メッセージ	状況	処置
接続しました	接続成功	—
接続中です ...	接続中	—
接続が切断されました	接続していません	—
サーバーに接続できません	サーバーに接続できません	<ul style="list-style-type: none"> <li>ネットワーク設定が正しいか確認してください。</li> <li>Sportzcast サーバーの IP アドレス、またはホスト名を正しく設定してください。</li> </ul>
ライセンスが無効です	Sportzcast のライセンスが正しくありません	Sportzcast ライセンス名を正しく設定してください。他のカメラで既に使用したライセンス名は別のカメラで使用できません。
ノードを取得できません	Sportzcast サーバーの応答が正しくありません	Sportzcast 社へお問い合わせください
BOT 番号が無効です	BOT 番号が正しくありません	Sportzcast BOT 番号を正しく設定してください。