



# **サッカートラッキングビューア 操作マニュアル**

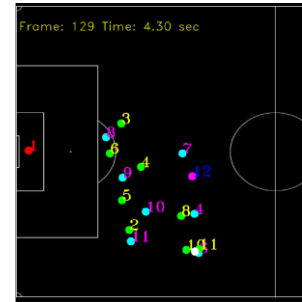
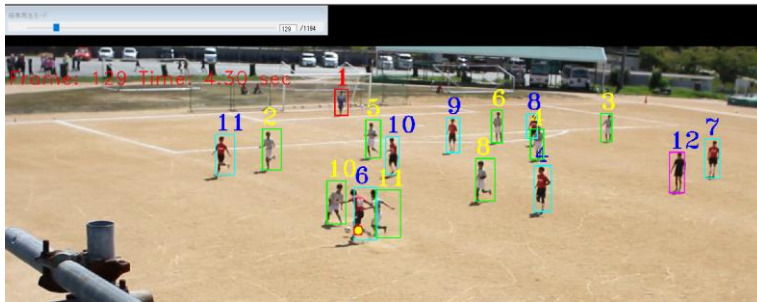
**株式会社アイティーティー**

## 1. ビューアで出来ること

### (ア) 選手位置の確認

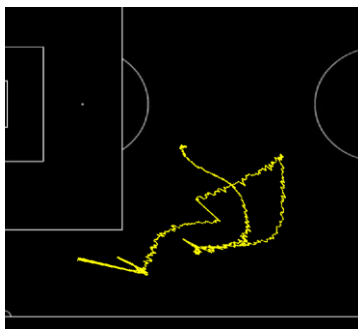
ビデオに映っている選手の位置をフィールドの平面で確認できます。

ビデオだと選手間の距離は分かりにくいですが、平面で確認すると位置関係がよく分かります。



### (イ) 各選手の走行軌跡の確認

フィールドの平面上で走行軌跡を確認できます。



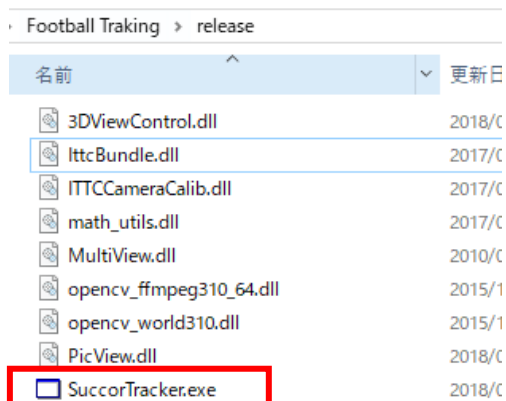
### (ウ) ビデオ撮影範囲の総走行距離の確認

各選手のビデオに映っている範囲で総走行距離を確認できます。

| Team A           |       | Team B           |       |
|------------------|-------|------------------|-------|
| Running Distance |       | Running Distance |       |
| 1:               | 334 m | 1:               | 0 m   |
| 2:               | 315 m | 2:               | 14 m  |
| 3:               | 367 m | 3:               | 76 m  |
| 4:               | 159 m | 4:               | 99 m  |
| 5:               | 358 m | 5:               | 24 m  |
| 6:               | 387 m | 6:               | 150 m |
| 7:               | 74 m  | 7:               | 249 m |
| 8:               | 292 m | 8:               | 402 m |
| 9:               | 130 m | 9:               | 315 m |
| 10:              | 277 m | 10:              | 224 m |
| 11:              | 230 m | 11:              | 191 m |

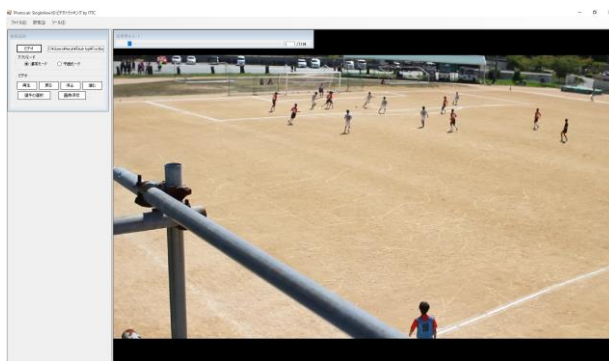
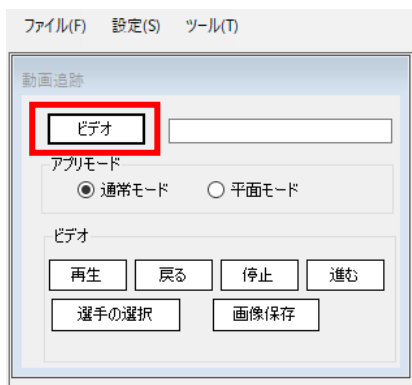
## 2. 起動

インストールされた C:\Program Files\ITTC フォルダの SuccorTracker.exe を起動します。



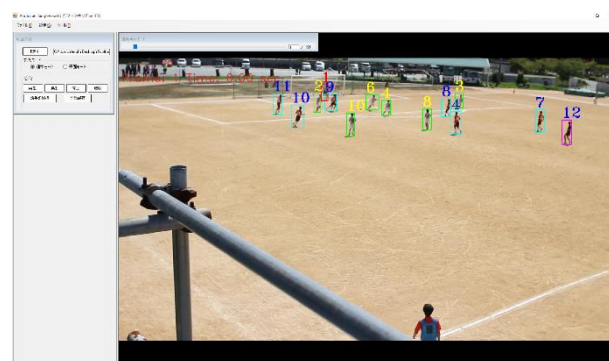
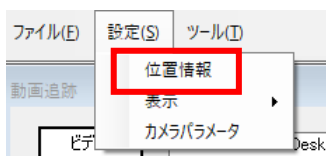
## 3. ビデオの読み込み

下記のメニューでビデオデータを選択します。画面にビデオ画像を表示します。



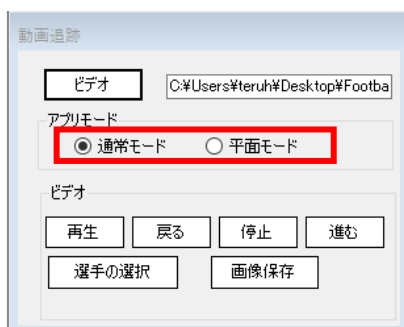
## 4. 位置情報の読み込み

下記のメニューで選手の位置情報を選択します。画面に選手の枠を表示します。



## 5. 選手位置の確認

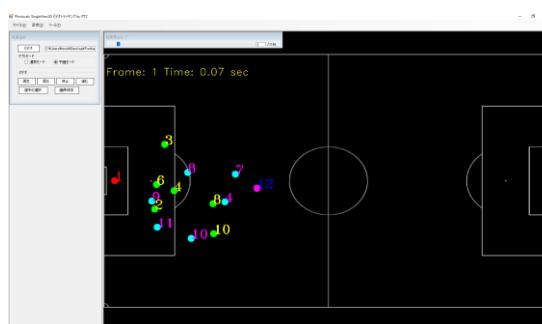
アプリモードの「通常モード」と「平面モード」を切り替えると画面の表示をビデオ画像とフィールド平面図に切り替えます。



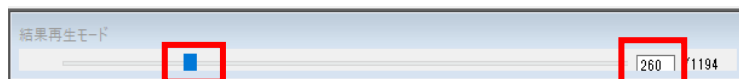
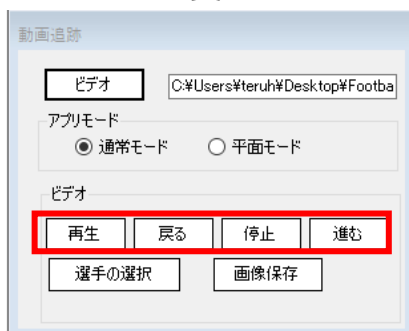
通常モード



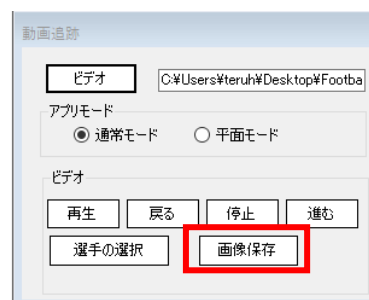
平面モード



「再生」「停止」「戻る」「進む」でビデオ画像や平面図の位置のフレームを進めたり、戻したりすることが出来ます。「結果再生モード」のスクロールバーをスライドすることやフレーム番号(下図では 260)を DEL キーで削除して変更してもフレーム位置を変更することが可能です。



「画像保存」は、現在の画面を C:\%itc%\Succor フォルダに 260 フレームであれば、“000260.jpg”という名前で画像を保存します。

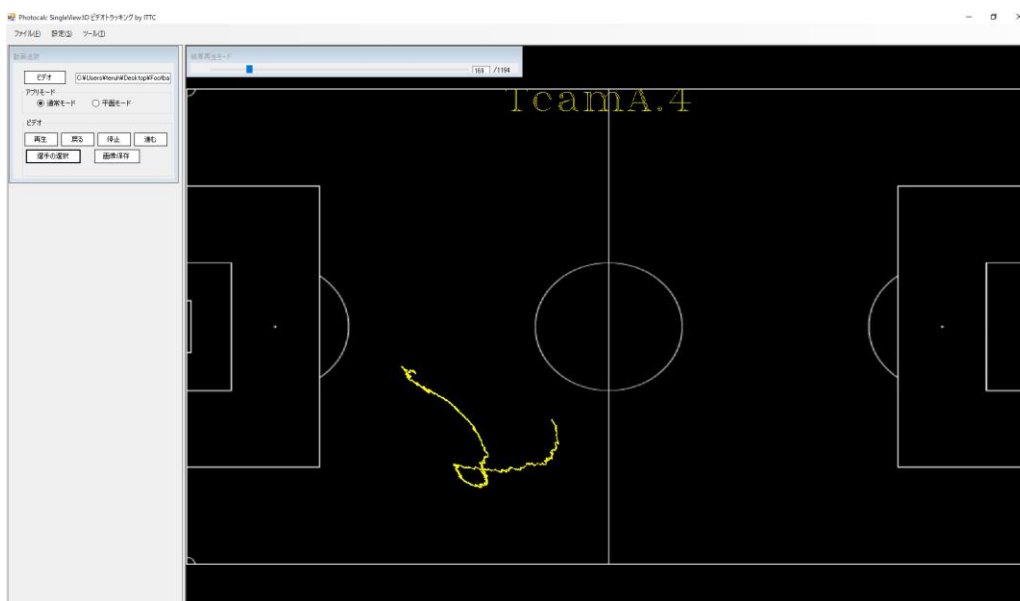


## 6. 選手軌跡の表示

「選手の選択」を選択し、画面上で軌跡を確認する選手を2点指示(左上と右下)で指定します。  
選手の指定は「平面モード」でも可能です。



「ツール→Player 軌跡」を選択すると、選手の軌跡を表示します。



## 7. 総走行距離の表示

「ツール→走行距離」を選択すると、選手の軌跡を表示します。

