



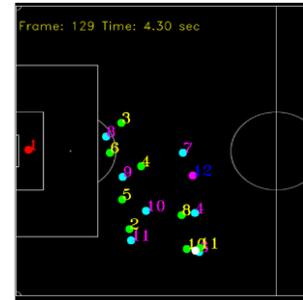
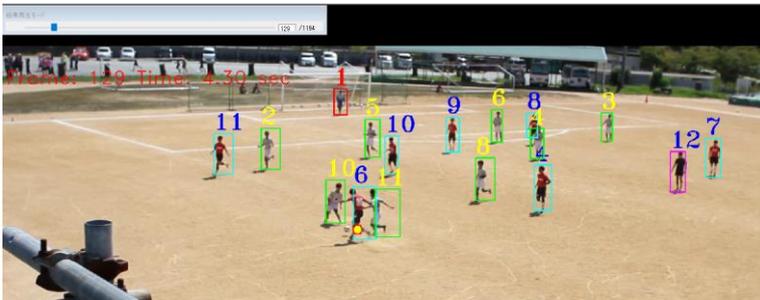
# サッカートラッキングビューア 操作マニュアル

株式会社アイティーティー

# 1. ビューアで出来ること

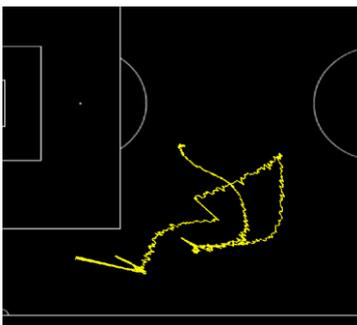
## (ア) 選手位置の確認

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。



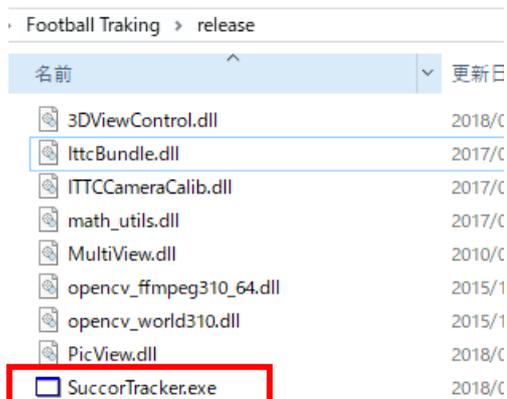
## (ウ) ビデオ撮影範囲の総走行距離の確認

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

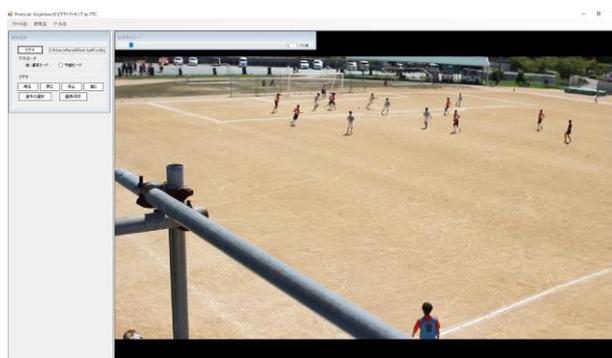
## 2. 起動

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。



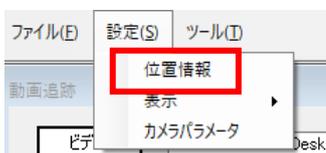
## 3. ビデオの読み込み

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。

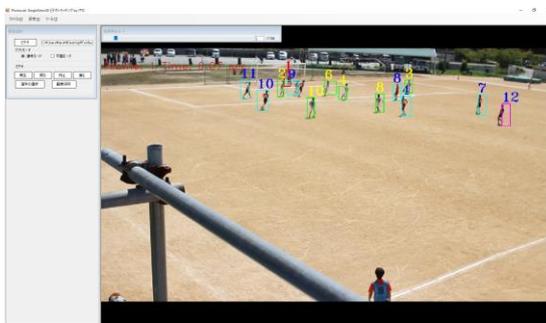


## 5. 選手位置の確認

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できます。「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。

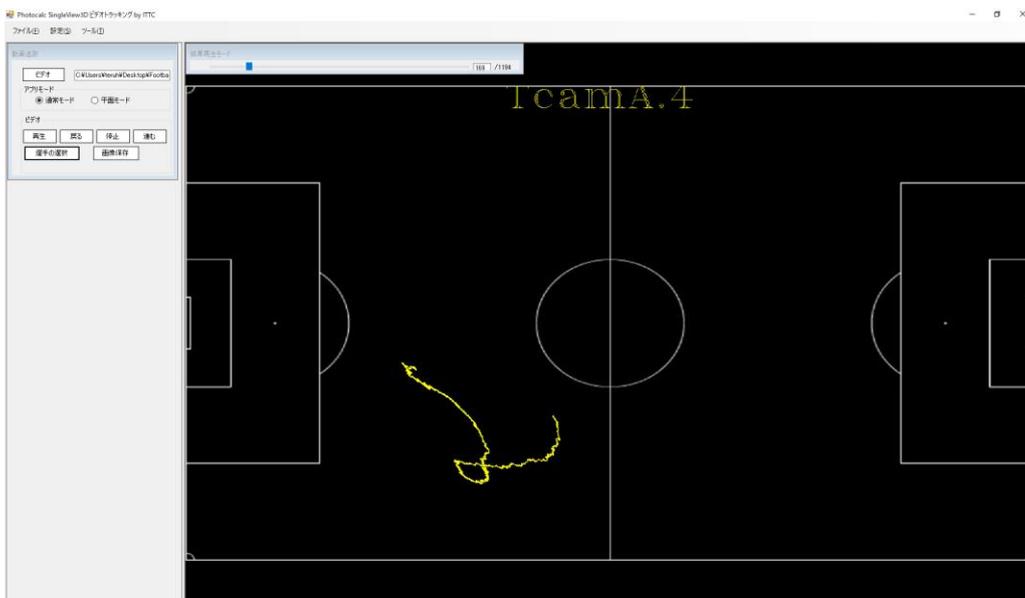


## 6. 選手軌跡の表示

「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。

