

Via B Operator Manual — English / ไทย

English / ไทย

Contents

EN · Operator Guide (match-day workflow)	3
EN · Console and Operator App	7
EN · License and Updates	9
EN · Connect to Opta	10
EN · LiveManager Integration	12
EN · Mapping MagicSoft TCP/IP Variables	14
EN · Modules and MagicSoft Payout	16
EN · Support and Troubleshooting	21
TH · คู่มือผู้ปฏิบัติงานสำหรับวันแข่งขัน	23
TH · Console และ Operator App	38
TH · สิทธิ์ใช้งานและการอัปเดต	40
TH · เชื่อมต่อ Opta	41
TH · การเชื่อมต่อกับ LiveManager	43
TH · การแมปตัวแปร TCP/IP ของ MagicSoft	45
TH · โมดูลและการออกอากาศผ่าน MagicSoft	47
TH · การขอความช่วยเหลือและแก้ไขปัญหา	52

Operator Guide (match-day workflow)

Follow these steps to select a match, connect its data to MagicSoft, and generate graphics. Set up and check your projects before the broadcast.

Before you start

You will need:

- Via-B installed on Windows and a valid license
- an Opta account with access to the competition
- MagicSoft CG and its connection address and ports
- the MagicSoft XML projects you want to use
- a folder that both Via-B and MagicSoft can access for generated graphics

Keep license keys and Opta credentials private when sharing screenshots.

1. Start Via-B

1. Start Via-B Operator App.
2. If this is the first launch, enter the issued key in the masked license field and select Activate license.
3. Wait for the main window to open.
4. If startup fails, read the message and use the action shown beside it.
5. Confirm the tray icon is present. Closing the window hides Via-B; Quit Via-B stops the app and automatic updates.

See License and Updates for activation and startup problems.

2. Connect and test Opta

1. Open Settings.
2. Confirm Test mode is off for live operation.
3. Under Opta live data, turn on Enable Opta live data.
4. Enter the service addresses and credentials supplied for your Opta account.
5. Use the Opta connection test before selecting the match.
6. If the test fails, check the error message. Confirm your credentials and that the subscription includes the competition you want to use.

See Connect to Opta for the connection settings.

3. Connect MagicSoft CG

1. Start MagicSoft CG and load the intended project.
2. In Via-B Settings, open LiveManager connection setup.
3. Enable delivery and enter the MagicSoft address, command port, and acknowledgement port in their named fields.
4. Wait for the save result and the automatic backend restart that applies the connection settings.
5. Return to Operate and check that MagicSoft is connected with a project loaded.

The separate MagicSoft LiveManager desktop application is not required for Via-B delivery. If you also use it, give it a separate pair of ports. See LiveManager Integration.

4. Connect a Text item to match data

1. In MagicSoft CG, select the intended Text item.

2. Click TCP/IP Variable and save or refresh the project.
3. In Via-B Mapping, select the intended profile and scan that saved XML project.
4. Map the required Via-B or Opta source to the exact bracketed scanned target.
5. Click Apply mapping. Click Save profile only when it is enabled, then click Validate mapping.
6. Stay in Mapping with the intended profile open. Scroll to Match assignments and click Edit assignments.
7. Under Profile matches, click Select from schedule.
8. Search for or select the match, then click Add matches to profile.
9. Back in Match assignments, click Save, then click Done.
10. Open the match selector in the top bar, select that match again, and click Set match and run modules in the confirmation dialog.
11. Check that the Text item in MagicSoft shows the expected value.

See Mapping MagicSoft TCP/IP Variables for the complete mapping and recovery procedure.

5. Prepare and run a module graphic

1. In Modules, open the graphics module you want to use.
2. Complete its settings for the selected match. In Player Stats, choose one player and three statistics. In Match Stats, choose three statistics; in End Stat, choose ten for each phase. Set their display order and save.
3. Check that the graphic folder is available to both Via-B and MagicSoft.
4. Prepare the MagicSoft picture-sequence item with TCP/IP Variable, save the project, rescan it, and map the module output.
5. Apply and validate the mapping, assign the profile, and reselect the match.
6. Open the menu beside Run and select the animations to generate. Click Run.
7. Inspect the preview for the correct teams, player, language, and statistics.
8. Play the graphic in MagicSoft and check its entrance and final frame before air.
9. To install the supplied XML projects, select Install MagicSoft projects. Wait for the visible success result listing the destination and filenames. If the action fails, follow the displayed recovery instruction and retry.

Selecting a different match clears the prior Player Stats player because that player may not belong to either newly selected club. The Player Stats card then shows Setup required; open it and select a player for the new match. Selecting the same match does not clear the player. English and Thai player/club overrides remain editable in the Players and Clubs modules.

See Modules and MagicSoft Playout.

6. Schedule updates

In Mapping, click the schedule icon beside the graphic. Choose a preset time, add a match event such as half time, or enter a specific time. You can combine these in one schedule. Review the entries in the panel on the right and click Save schedule to store them.

Choose Real time instead if you want the graphic to update when match data changes. To pause either kind of automatic update, turn off Automatic updates enabled in the schedule dialog and click Save schedule. Run remains available when you want to generate the graphic yourself.

Return to Operate to follow scheduled updates in the Scheduler card. See schedule and Prewarm instructions.

7. Get help with a problem

1. Read Priority actions in Operate for the problem and available action.
2. If you need help, open Support and download a support package.
3. Send it to support with the match name, profile, error message, and a description of what you were trying to do.

For recovery by symptom, see Support and Troubleshooting.

Operate

Match: No match selected. No match selected. - No profile selected

Profile variation: Default Uses the profile defaults and inherite...

LIVE

Database: Connected

Backend: Ready

Destination: Not configured

Delivery: Idle

Operate

Readiness

Needs attention

Opta data: Not ready

Database: Ready
Application data is available.

MagicSoft destination: Standby
MagicSoft is not configured; delivery remains on standby.

Incident summary

Healthy
No current incident.

Mapping & output

Match: No match selected.

Mapping profile: No profile selected

Open Mapping Profiles

Priority actions

- Configure Opta credentials**
Missing API key, client ID, and client secret. Add the saved credentials in Settings, then enable and test the Opta connection.
[Configure credentials](#)
- Create a Mapping Profile**
Create the Master mapping that connects Opta or Via-B sources to the MagicSoft variables used for this broadcast.
[Open Mapping Profiles](#)
- Select a match**
Choose an authorized Opta match to establish the active live context for feeds, mappings, and modules.
[Select match](#)
- Configure LiveManager**
Add the real LiveManager address and command and acknowledgement ports in Settings. This optional destination remains on standby until configured.
[Open LiveManager settings](#)

LiveManager: Not configured

Local time: 02:27:29 PM

Console and Operator App

Use the Via-B desktop window to select matches, configure graphics, and send updates to MagicSoft. You can also open the same interface in your browser.

For the complete match-day sequence, see the Operator Guide.

Start, hide, reopen, and quit

1. Start Via-B Operator App from the Windows Start menu.
2. Watch the startup list advance through License, Update, Database, Migrations, Backend, and Console.
3. Closing the window hides Via-B to the system tray; it does not stop the backend.
4. Select Open Via-B from the tray to restore the desktop window.
5. Select Open in browser to open the same local console in the default browser.
6. Select Quit Via-B to stop the app and its automatic updates.

Starting Via-B while it is already running brings its window to the front.

Find a screen

The left navigation contains:

- Operate: the selected match, active profile, scheduled graphics, and actions that need your attention
- Metrics: operational measurements and history
- Delivery: updates being sent to MagicSoft and the results of previous sends
- Modules: module readiness, settings, dependencies, and generation actions
- Mapping: MagicSoft project scanning, source-to-target mappings, and validation
- Simulation: controlled non-live testing
- Logs: operator-visible application logs
- Support: download a support package and check license or update results
- Settings: Opta credentials, the MagicSoft connection, and other app settings

Check app status

The top bar and tray icon show the status of four parts of Via-B:

Position in the tray icon: Top left; Component: Database; What it describes: The database that stores your settings and match data.

Position in the tray icon: Top right; Component: Backend; What it describes: The part of Via-B that fetches data and generates graphics.

Position in the tray icon: Bottom left; Component: Destination; What it describes: The connection to MagicSoft CG and its loaded project.

Position in the tray icon: Bottom right; Component: Delivery; What it describes: Sending updates to MagicSoft.

If Via-B reports a problem, open Operate and read Priority actions for the explanation and the available action. Use Delivery to inspect a failed send or Logs for its error details.

The tray menu also exposes the active match, profile variation, current primary action when available, Settings, application data, startup log, backend restart, and quit actions.

Desktop versus browser

Both views share the active match, profile, mappings, settings, readiness, and recent events. Use the desktop window for native file selection. A browser can accept a pasted path only when the installed Windows backend can read it.

Choose MagicSoft project files and graphic folders on the Windows computer or an accessible network drive.

Change settings

Configure Via-B through Settings. Values save after you stop typing. Wait for the save result before leaving the page. Changing the LiveManager connection in the desktop app also restarts the local backend to apply it. Wait for the app to reconnect before continuing. For other settings, use the restart action if the page says a restart is required.

Saved credentials stay hidden. Keep them private when sharing screenshots or asking for support.

Receive Windows notifications

Windows notifications start on. Updating from an older version turns the saved setting on once; if you turn it off afterward, Via-B keeps that choice. Open Settings > Windows notifications to choose which events to receive. Via-B can report scheduled preparation, generation and delivery while minimized.

Click Send test notification and check the Windows banner or Notification Center. If it does not appear, click Open Windows notification settings and allow notifications for Via-B. Windows Do Not Disturb or full-screen rules can hide banners. You can also follow the work in Operate > Scheduler.

Clean generated files

Open Settings > File cleanup to remove current and previous generated graphics and their saved copies. Imported artwork and settings are preserved. Use this after you have finished using those graphics in MagicSoft; generate them again before you need them next.

The top bar shows blue progress during cleanup. Windows notifications report the start and completion, including file counts. You can keep using Via-B: cleanup waits for publication and yields when a new Run starts.

Clean files on application exit starts off. Enable it to perform the same cleanup when you choose Quit Via-B. Closing the window only hides the app and does not perform exit cleanup.

Related pages

- License and Updates
- Connect to Opta
- LiveManager Integration
- Mapping MagicSoft TCP/IP Variables
- Modules and MagicSoft Playout

License and Updates

Via-B checks your license and looks for updates when you open the app. Updates install during startup. Once the main window is open, you can work without an update interrupting the session.

First launch

1. Start Via-B Operator App.
2. Paste your license key into the license field.
3. Select Activate license.
4. Wait for startup to finish.
5. If an update is available, let Via-B install it and reopen.
6. Check the installed version and your settings after the app reopens.

An update failure leaves the installed version intact and is retried on the next application launch, not during the active session.

Grace and blocked states

If Via-B cannot check your license, it may offer a grace period of up to 14 days. The startup screen explains the problem and shows the deadline. Click Continue in grace to open the app while you resolve it.

Check your Internet connection and the computer's date and time. If the message concerns the license itself, contact support. Restart Via-B to try the license check again. A successful check clears the grace period.

The deadline stays the same after a reinstall or key replacement. If startup does not offer Continue in grace, or the deadline has passed, follow the displayed instruction or contact support with the error message.

Replace a key

1. Obtain a replacement key from your license provider.
2. Quit Via-B.
3. Start Via-B, replace the key in the license field, and select Activate license.
4. Wait for activation and startup to finish.

A failed activation keeps the existing grace deadline.

Check license and update status

Open Support > License and update status to see the results from the last startup, including license expiry, any grace deadline, and the update result. Restart the app when you want it to check again.

If you need help, download a support package from Support and send it with the error message. Keep your license key private.

Connect to Opta

Via-B fetches match data from Opta at regular intervals. Set up the connection in Settings using the addresses and credentials supplied for your account.

Configure and test Opta

1. Start Via-B and open Settings.
2. Confirm Test mode is off for live operation.
3. Under Opta live data, turn on Enable Opta live data.
4. Enter the service addresses and credentials. Saved credentials stay hidden.
5. Use the Opta connection test before continuing.
6. If the test fails, read the error message. Check your Internet connection, credentials, and access to the competition.

Keep your Opta credentials private when sharing screenshots or contacting support.

Select a match

1. In Operate, open Edit assignments.
2. Select Select from schedule.
3. Browse the Opta match calendar or search by team or competition.
4. Select or add the match and its mapping profile.
5. Click Save, click Done, and reselect the match.
6. Confirm the active match and profile in the top bar.

The calendar can list matches whose data is outside your subscription. If a match's data is unavailable, check that your account includes that competition.

In this dialog, schedule means the Opta match calendar. It does not configure module timing.

Check the match data

Open the graphics module to inspect the selected match's statistics. Confirm the match and profile in the top bar before generating. You can click Run while some data is missing or delayed.

For past, live, and future matches, missing numerical statistics display 0 and percentages display one decimal place, including 0.0%. Missing names and event positions stay absent. Match Stats and End Stat let you inspect and select statistics in the module. See module instructions.

If updates are delayed

Via-B keeps checking when Opta has no new data. If Opta is temporarily unavailable or asks Via-B to slow down, Via-B waits and retries. For an account or subscription error, check the message in the app and correct the account settings.

Troubleshooting

Symptom: Test mode or TEST DATA appears; Action: Turn Test mode off, test the live Opta connection, and reselect the entitled match.

Symptom: No usable matches; Action: Check credentials, subscription entitlements, tournament calendar, and service response.

Symptom: A statistic has not arrived; Action: Run can still generate the graphic with zero for missing numerical statistics. Inspect the result; choose another statistic in Match Stats or End Stat if needed, or run again after the feed updates.

Symptom: Wrong profile remains active; Action: Save the assignment, click Done, and reselect the match.

Symptom: Feed is stale; Action: Check the selected match, your Internet connection, and the Opta connection test. Send a support package if updates still do not arrive.

For the full match-day workflow, follow the Operator Guide.

LiveManager Integration

Via-B sends text and graphic updates directly to MagicSoft CG using its LiveManager connection.

Connection settings

The connection uses two ports:

- the command port receives project and variable commands from Via-B
- the acknowledgement port tells Via-B that MagicSoft received a command

The separate MagicSoft LiveManager desktop application does not need to be open. If you also use that application, give it a different pair of ports so each application receives its own replies from MagicSoft.

Enter the address of the MagicSoft computer without adding a port to it. Enter each port in its own field, matching the settings in MagicSoft CG.

Connect Via-B to MagicSoft CG

1. Start MagicSoft CG.
2. Load the project you want to use.
3. Check its command and acknowledgement port settings.
4. Start Via-B and wait for Backend to become ready.
5. Open Settings > LiveManager connection setup.
6. Turn on Enable LiveManager delivery.
7. Enter the MagicSoft workstation address, command port, and acknowledgement port in their matching fields.
8. Keep the other connection settings unless your installation requires a change.
9. Wait for the save result. The desktop app restarts its backend to apply the connection settings; wait for it to reconnect.
10. Return to Operate and check that MagicSoft is connected with a project loaded.

Run Via-B and Live Manager together

Each application needs its own command and reply port pair in MagicSoft CG. For CG10 on the same computer, the default assignments are:

Application: Via-B; Address: 127.0.0.1; Command port: 2610; Reply/ACK port: 2611

Application: MagicSoft Live Manager; Address: 127.0.0.1; Command port: 2640; Reply/ACK port: 2641

1. In CG10, open Tools > Options > Socket communication and check the pairs configured on that installation.
2. Enter Via-B's pair in Settings > LiveManager connection setup in Via-B.
3. Enter a separate pair in Live Manager's Settings, then use Reconnect.
4. Check that both applications connect and can read the loaded projects.

Use your installation's configured pairs if they differ from this table. For MagicSoft on another computer, enter that computer's address in both clients. If opening Live Manager disconnects Via-B, compare their saved port settings and give them separate pairs.

Check the connection

The Destination status in Via-B describes the connection to MagicSoft and whether a project is loaded. Delivery shows the progress and result of sends. If the connection fails, check the address and ports before changing any mappings.

Send a Text update

1. In MagicSoft CG, select a visible Text item.
2. Click TCP/IP Variable, then save or refresh the project.
3. In Via-B Mapping, scan that XML project.
4. Map the intended source to the exact bracketed target, select Apply mapping, save the profile only if enabled, and select Validate mapping.
5. Assign the profile to the match, save, finish, and reselect the match.
6. Click Set match and run modules in the match confirmation dialog.
7. Check the text in MagicSoft. Open Delivery if you need to inspect the send result.

See Mapping MagicSoft TCP/IP Variables.

Recovery

Symptom: Cannot connect; Action: Start MagicSoft CG and check its address and ports in Via-B Settings. Wait for the desktop app to apply any changes and reconnect.

Symptom: Connected but no project is loaded; Action: Open the intended project in MagicSoft CG.

Symptom: Sending failed; Action: Read the error in Delivery and the instructions in Priority actions on Operate.

Symptom: Send succeeded but output is not visible; Action: Check the open MagicSoft project, item visibility, and timeline. Play the graphic in MagicSoft.

For the full match-day sequence, return to the Operator Guide.

Mapping MagicSoft TCP/IP Variables

A mapping connects a Via-B source, such as a team name or a graphic, to a MagicSoft variable. Scanning your saved MagicSoft project lists the variables you can choose as targets.

Before mapping

- Start MagicSoft CG and load the project you want to use.
- Save the XML project in a folder that Via-B can read, on this computer or a shared network drive.
- Select the Opta match and its mapping profile.
- If another application connects to MagicSoft, give it a separate pair of ports.

Prepare a Text target in MagicSoft

1. Add or select the visible Text item.
2. Confirm it is on canvas and active at the current timeline position.
3. Click TCP/IP Variable.
4. Confirm MagicSoft assigns a bracketed variable.
5. Save or refresh the project.

Use the same TCP/IP Variable action for an Image or picture-sequence item. An ordinary image path is not a controllable target.

Scan and map

1. Open Via-B Mapping.
2. Select the intended profile. Use Master unless the production setup needs a prepared variation.
3. In MagicSoft project file, choose or paste the saved XML file's path.
4. Click Scan project.
5. Confirm the exact bracketed target appears. If it does not, prepare and save the MagicSoft item, then scan again.
6. When a valid scanned target has no row, select Add scanned variables.
7. Choose the Via-B, Opta, or module source that should drive the target.
8. Click Apply mapping to apply the row edit to the profile on screen.
9. Click Save profile to save your changes.
10. Click Validate mapping. If it reports a problem, correct the named mapping and validate again.

Map bilingual graphics

Choose the named bilingual graphic in the normal Source field. The source list on a module page contains that module's outputs; the main Mapping page lets you choose sources across modules.

A bilingual animation uses three MagicSoft items. Expand its row using the arrow after the graphic name. Select a target variable for each of the three rows: the Thai entrance animation, the Thai still, and the English still. Choose the matching variables from the supplied MagicSoft project.

Set the schedule on the row with the animation's name. That schedule updates all three parts together. You can change the animation using the Source field, just as you would for another mapping.

The shipped Default Thai League profile includes the six bilingual graphics: Attacking Third, Heat Map, Match Stats, Player Stats, End Stat Half Time, and End Stat Full Match. Check their target bindings against the projects loaded in your MagicSoft installation.

Add saves the new mapping. Other unfinished edits stay in place. Saving a mapping or a schedule stores the settings; use Run to request generation.

Assign the profile to the match

1. In Mapping, select the intended profile, scroll to Match assignments, and click Edit assignments.
2. Under Profile matches, select Select from schedule. Here, schedule means the Opta match calendar; it is not a module timer.
3. Search for or select the match, then click Add matches to profile.
4. Back in Match assignments, click Save, then click Done.
5. Open the match selector in the top bar and select the same match again.
6. Confirm the intended profile and variation in the top bar.

Reselecting is required after an assignment change so the new profile becomes the profile used for that match.

Check a Text update

1. Keep the intended MagicSoft project visible.
2. Open the match selector in the top bar and select the assigned match.
3. In the confirmation dialog, click Set match and run modules to select the match and generate the modules' saved Run choices.
4. Wait for the mapped update to be acknowledged.
5. Confirm the expected value changes on the MagicSoft Text item.
6. Open Delivery to check whether MagicSoft received the update.

If Via-B reports a successful send but the text is missing, check that the correct project is open in MagicSoft and that the text item is visible on its timeline.

Picture-sequence values

MagicSoft picture-sequence assignments use the first-frame path plus the frame count. Via-B publishes and assigns the sequence but does not play it. The operator plays or replays the project in MagicSoft.

Open the supplied XML project in MagicSoft to use its layout and animation timing. Use Download sequence in Via-B to save the generated PNG frames as a ZIP.

Recovery

Symptom: Scanned target is missing; Action: Use TCP/IP Variable, save or refresh MagicSoft, then scan again.

Symptom: Project path is unreadable; Action: Check that the XML file is on this computer or an accessible network drive.

Symptom: Wrong profile remains active; Action: Save the assignment, click Done, and reselect the match.

Symptom: Via-B reports a successful send but the value is not visible; Action: Check the loaded project, item visibility, canvas position, and timeline.

Symptom: Value remains unchanged; Action: Check the selected match and profile, the Source and target fields, and whether new data has arrived. Open Delivery for any sending error.

For the complete match-day sequence, return to the Operator Guide.

Modules and MagicSoft Playout

Open Modules to choose and generate graphics for the selected match. Each graphics module combines match data with its artwork. Clubs and Players supply the names and images used in those graphics.

Before generating a graphic

1. Open the module and check whether it needs any settings or supporting modules.
2. Map the graphic output in the active profile to send it to MagicSoft. Mapping is not required to generate or download a sequence.
3. The selected match must use that profile. Reselect it after an assignment change.
4. Check the generated graphic in Via-B, then play it in MagicSoft before air.

Production modules

Module: Clubs; Purpose: Supplies club names, crests, and colors.; Dependencies: None; Output: Club images and fields for mapping.

Module: Players; Purpose: Supplies player names and photos.; Dependencies: None; Output: Player images and fields for mapping.

Module: Stats Template; Purpose: Supplies the shared graphic designs, fonts, and animation timing.; Dependencies: None; Output: Used by the graphics modules.

Module: Attacking Third; Purpose: Generates an attacking-third comparison.; Dependencies: Clubs, Stats Template; Output: 26-frame sequence.

Module: End Stat; Purpose: Generates separate half-time and full-match statistics graphics.; Dependencies: Clubs, Stats Template; Output: Two 26-frame sequences with separate ten-statistic selections.

Module: Heat Map; Purpose: Generates the selected-match heat map from Opta MA3 coordinates.; Dependencies: Clubs, Stats Template; Output: 26-frame sequence.

Module: Match Stats; Purpose: Generates the three comparisons in the selected variation.; Dependencies: Clubs, Stats Template; Output: English and Thai 29-frame sequences.

Module: Player Stats; Purpose: Generates a lower third for one selected player with three statistics you choose.; Dependencies: Clubs, Players, Stats Template; Output: English and Thai 29-frame sequences.

Clubs and Players supply artwork and names to graphics modules. They do not need their own mapping rows for another module to use those resources.

Statistics and broadcast labels

Player Stats and Match Stats each use three statistics. End Stat uses ten for Half Time and ten for Full Match. Choose the statistics in each module and put them in the order you want them to appear in the graphic.

Edit player names and photos in Players, and club names and crests in Clubs. These resources also appear in the graphics that use those modules.

The Kit color in Clubs controls the bars in Match Stats and End Stat. The supplied Plan B club banners keep their original colors.

Player Stats

1. Open Modules > Player Stats. Click Add variation, or click an existing variation to edit it.
2. Select a player from the current match and enter a name for the variation.
3. Choose three different statistics in the statistic fields. Use the up and down buttons to change their order in the graphic.

4. Edit the English or Thai broadcast labels if needed. Label changes apply across Player Stats variations that use the same statistic.
5. Click Save. Via-B saves the player, statistic choices and labels together.

Cancel lets you discard the unfinished changes. If saving fails, the editor stays open with your changes so you can read the error and try again.

The player browser sorts in descending order by default. Statistic selectors keep their checkboxes and labels readable in narrow windows.

Use the menu beside a variation to duplicate it or make it active. Duplicating opens a copy for editing; save it to add it to the list. The active variation appears first and supplies the player and statistics used by the module.

When a different match is selected, Via-B clears the previous Player Stats player. The card shows Setup required until an operator selects a player from one of the newly selected clubs. This status does not disable Run or Download sequence.

Match Stats

Open Match Stats to inspect the selected match's team statistics. Select a variation, choose its three statistics in the order you want them displayed, and save the settings. Run uses that variation. You can keep the default selection or replace a statistic with another item offered in the selector.

The default English/Thai labels remain POSSESSION / ครองครองบอล, ATTEMPTS / โหม่งยิง, and ON TARGET / ยิงเข้ากรอบ.

End Stat

Open End Stat and choose ten statistics for Half Time and ten for Full Match. Save the settings. The two selections are independent; changing Half Time does not change Full Match. Run can generate either animation or both, including shortly before half time or the final whistle. You do not need to wait for Opta to mark that phase complete.

Both selections start with these labels, in this order:

English: POSSESSION; Thai: ครองครองบอล

English: SHOTS; Thai: โหม่งยิง

English: SHOTS ON TARGET; Thai: ยิงเข้ากรอบ

English: SAVES; Thai: เซฟ

English: CORNERS; Thai: เตะมุม

English: OFFSIDES; Thai: ล้ำหน้า

English: PASSES; Thai: จ่ายบอล

English: PASS ACCURACY; Thai: จ่ายบอลสำเร็จ

English: FOULS CONCEDED; Thai: ฟาวล์

English: YELLOW / RED CARD; Thai: ใบเหลือง/ใบแดง

Run before all match data has arrived

Run generates the available graphic even when the selected match's data is absent, incomplete, or delayed. This applies to past, live, and future matches. Missing numerical statistics display 0; percentages keep one decimal place, including 0.0%. Supplied values such as 40.1% keep their decimal precision. Missing names, artwork, or event coordinates are not replaced with made-up content.

Check the preview before air. A zero may mean that Opta has not supplied that statistic yet. You can run again when the data updates. Download sequence provides the PNG ZIP without requiring MagicSoft to be connected. Delivery still reports whether the output was actually sent.

Choose what Run generates

Open the menu beside Run and select the animations you want that button to generate. You can select several outputs, including the available English, Thai, and bilingual choices. End Stat offers Half Time and Full Match choices. Saving those choices makes them the defaults for the next Run.

When you change matches, Set match and run modules uses the saved Run choices. An unmapped output does not prevent other mapped outputs from being sent.

Set automatic updates for a graphic

1. Open Mapping, find the graphic and click its schedule icon.
2. Choose when to update it:
 - In Quick presets, click a time. You can select several times.
 - In Match event, choose an event, complete its settings and click Add to schedule.
 - In Specific time, enter the time and click Add to schedule.
3. Review the list in the panel on the right. It contains all the times and events you have selected for this graphic. It also shows whether automatic updates are enabled or paused.
4. Click Save schedule to apply the settings. To leave without saving, click Cancel, then Discard changes when asked.

For example, select the 15-minute preset for the first half and the 75-minute preset for the second half. Both appear in the list. You can add a match event to that same schedule.

To update whenever the relevant match data changes, select Real time and click Save schedule. The right panel shows Real time. Choosing a preset, or adding an event or specific time, turns Real time off. Opening another tab to look at its options leaves your choices unchanged. Scheduled entries do not run while Real time is selected. Switching back shows the retained entries in the right panel; remove any you no longer want before saving.

If the graphic has a Minimum regeneration interval, use it to set the shortest wait between automatic generations. Changes received during that wait are used in the next run. You can still use Run yourself.

The panel shows Unsaved changes while you edit. Reopening the dialog shows the settings you last saved. A new schedule has automatic updates switched on in the dialog, ready for you to choose its times and save.

To pause this graphic, turn off Automatic updates enabled at the bottom of the dialog and click Save schedule. The switch and right panel show Automatic updates paused. This pauses Real time as well as scheduled updates. Turn the switch on and save to resume. You can click Run while paused.

To remove all automatic update settings, turn Real time off, click Clear all if scheduled entries remain, and save. The right panel shows Manual only.

Open Operate to see the Scheduler card below Priority actions. It lists scheduled times and events, the graphic for each update, and its progress or result. Click the edit button beside an entry to change its schedule.

Match time or clock time

Quick presets use the match timing reported by Opta and the playing period shown on the button. For a different match minute, edit a preset or select a period start in Match event and enable Run later (T+).

From v1.2.10, match-minute schedules use Opta's actual period start and reported interruptions instead of waiting for the next whole-minute clock update. The countdown advances while the period is running. Timing still depends on Opta reporting the relevant start or event.

The Scheduler puts specific times and confirmed events in one descending time order. When shows the actual time for a past event; Status retains the elapsed time from triggering the run to MagicSoft's acknowledgement. An event that had already passed when its schedule became active is shown as missed.

Use Half-time or Match ended for the whistle. Match ended includes any extra time or penalty shootout. These updates wait for Opta to report the event. The event list also offers period starts and ends, penalty shootout events, and reported delays or interruptions. Availability depends on the match feed.

Specific time uses the displayed Run date and Time zone. Enter a 24-hour time such as 16:30 and check the zone, for example Asia/Bangkok, before adding it. A new entry uses an upcoming match's date, or today for a past match. A delayed kickoff does not move this clock time.

Edit, delete or check a scheduled update

Click an entry's pencil button to change its time or Prewarm setting. Apply returns the change to the schedule list. Click Save schedule to save it. The remove button deletes one entry from the draft; Clear all removes the list. Review the remaining entries before saving.

Open Schedule history to see recorded runs and their results. Details shows when a run started and whether MagicSoft acknowledged delivery. Use Older results to see earlier records. Previous schedules contains the history of completed or deleted schedules for that target and match.

Delete schedule stops the saved schedule after confirmation and keeps its history. Cancel closes your current edit without changing the saved schedule after you confirm that you want to discard the draft.

Prewarm a scheduled graphic

In v1.2.10, only End Stat offers Prewarm. The switch is unavailable for Match Stats, Heat Map, Attacking Third and Player Stats because those modules do not yet support preparing graphics in advance. Their scheduled updates still run.

Click the pencil beside a scheduled entry and turn on Prewarm. The first duration is five minutes. Choose Minutes or Seconds and enter the time you need, then click Apply and Save schedule. Each entry has its own setting, which starts off.

Via-B keeps the prepared work until the scheduled update. It sends the graphic to MagicSoft at the update, not during preparation. If it cannot use the prepared work, it generates the graphic when the update runs. Some events use an estimated preparation time; the dialog explains this beside Prewarm. An unavailable Prewarm option also shows its reason, and the scheduled run remains available.

Prepare, map, generate, and play

1. In Operate, select the match and confirm its name and profile in the top bar.
2. In Modules, open the module and check every listed dependency.
3. Complete the module settings. For Player Stats, select the intended player. For Match Stats and End Stat, choose the statistics and their order.
4. Check that MagicSoft can read the folder where Via-B saves the graphic files.
5. In MagicSoft CG, open the project you will use. Select the picture-sequence item, click TCP/IP Variable, and save or refresh the project.
6. In Via-B Mapping, scan the project and map the module source to the exact scanned target.
7. Click Apply mapping, click Save profile only if enabled, and click Validate mapping.
8. In Operate, edit the assignment, select or add the match, save, finish, and reselect the match.
9. Return to Modules, choose the animations in the menu beside Run, then click Run.

10. Check the generated preview for the correct teams, player, statistics, and language.
11. Open Delivery if you need to check whether Via-B sent the graphic to MagicSoft.
12. Play the graphic in MagicSoft. Check its entrance and final frame before air.

Ask the person who set up the workstation for the graphic folder if you do not know its location. Via-B and MagicSoft both need access to it.

Install the MagicSoft XML projects

1. Open the graphics module and click Install MagicSoft projects.
2. Wait for the installation result. It lists the folder and the installed XML files.
3. Open those files in MagicSoft CG to use the supplied projects.

If a file cannot be installed, read its error in the results. For an access error, check that the destination folder is available and that your Windows account can write to it, then retry. Send the error to support if installation still fails.

This action also updates the supplied XML projects when you install a newer Via-B version. A differing existing project is backed up before replacement; an identical project is verified without rewriting it. Open the installed project files in MagicSoft to use the updated projects.

Match Stats example

1. Confirm Clubs and Stats Template are ready for the selected match.
2. Open Match Stats and confirm the selected variation and its three statistics.
3. Map `match_stats.sequence.magicsoft_value` to the scanned MagicSoft picture-sequence target.
4. Run and confirm a 29-frame result.
5. Play the graphic in MagicSoft and check the three statistics against the preview.

Play a bilingual graphic in MagicSoft CG

The supplied bilingual projects show the Thai entrance, hold the Thai graphic, then change to English and hold the final frame. Their filenames end in `_thai_english.xml`. Open the file listed by Install MagicSoft projects for the graphic you generated.

To preview the complete animation in the CG editor, select Image3 and use the timeline's Play button. Selecting Image1 or Image2 can end the preview before the English section. Image1 contains the Thai entrance, Image2 the Thai still, and Image3 the English still.

For the broadcast output, use the project's Play button beside its name. It plays the project through the English hold regardless of which image is selected in the editor. Use the project's Stop button to take it off air. Via-B's Run and scheduled updates generate and send the graphic files; playback is controlled in MagicSoft.

Download a sequence

Click Download sequence to save a ZIP containing the animation's PNG frames. Extract it to inspect individual frames or copy them to another computer. To send a mapped graphic to MagicSoft, use Run. To play it, use MagicSoft CG.

For the complete match-day sequence, return to the Operator Guide.

Support and Troubleshooting

Read Priority actions in Operate for the problem and available action. Check the selected match and profile before changing settings.

Send a support package

1. Open Support.
2. Select Download support package and save the ZIP.
3. If you cannot download the package, tell support. Use Copy endpoints or Copy support access if support asks for the connection details.
4. Capture one screenshot showing the selected match, active profile, and the Database, Backend, Destination, and Delivery states.
5. Explain what you clicked, what you expected, and what happened.

The Support page also shows license and update results from the last startup.

Keep license keys and Opta credentials out of your message and screenshots.

Contact Via B support

If the problem continues, use the dedicated Via B Middleware support form. Select Bug report, Support request, or Suggestion, describe what happened, and attach any redacted screenshots that help explain the issue.

Application does not start

1. Read the visible startup stage: License, Update, Database, Migrations, Backend, or Console.
2. Use the recovery action shown for that stage.
3. From the tray, open the startup log and application-data location.
4. Send the error message and its time to support if the app still cannot start.

See License and Updates for license and updater failures.

Desktop window is missing or blank

1. Check the system tray; closing the window normally hides Via-B.
2. Select Open Via-B.
3. If the backend is unhealthy, select Restart local backend.
4. Select Open in browser to test the same local console.
5. If the problem continues, preserve the startup log and support package.

Opta or selected-match problem

1. Confirm Test mode is off for live operation.
2. Run the Opta connection test in Settings.
3. Check that your Opta subscription includes the competition. A match may appear in the calendar even if your account cannot access its data.
4. Save the match assignment, finish the dialog, and reselect the match.
5. Confirm the expected profile appears in the top bar.

See Connect to Opta.

Mapping or assignment problem

1. In MagicSoft, select the item, use TCP/IP Variable, and save or refresh the project.
2. In Via-B Mapping, scan the exact Windows or UNC XML path.
3. Map the source to the scanned bracketed target and select Apply mapping.
4. Select Save profile only if enabled, then Validate mapping.
5. Edit the assignment, save, finish, and reselect the match.

See Mapping MagicSoft TCP/IP Variables.

Destination problem

Problem: MagicSoft is disconnected; What to do: Open MagicSoft CG. Check its address and command/reply ports in Via-B Settings, then restart the backend if you changed them.

Problem: No project is loaded; What to do: Open the XML project you want to use in MagicSoft CG.

Problem: Connection still fails; What to do: Check that the firewall permits the connection and that another application is not using the same pair of MagicSoft ports.

The separate LiveManager desktop application is not required and must not use the same pair of ports as Via-B. See LiveManager Integration.

Delivery problem

Problem: An update failed to send; What to do: Open Delivery and read the error. Check Priority actions in Operate for an available action.

Problem: The graphic is being generated or transferred; What to do: Follow its progress in Operate and Delivery. Larger animations can take longer.

Problem: The problem continues; What to do: Send a support package with the match name, graphic name, and error message.

If Via-B reports a successful send but the graphic is missing, check that the correct project is open in MagicSoft and that the item is visible. Play the graphic and check its timeline.

Module problem

1. Confirm the selected match and active profile.
2. Check the module and every dependency.
3. Check settings, active variation, and required selected-match sources.
4. Check that the graphic folder is available to Via-B and MagicSoft.
5. Confirm the module output is mapped and validated.
6. Generate again only after the cause is corrected.
7. Check the preview, then play the graphic in MagicSoft.

See Modules and MagicSoft Playout.

คู่มือผู้ปฏิบัติงานสำหรับวันแข่งขัน

ทำตามขั้นตอนนี้เพื่อเลือกการแข่งขัน เชื่อมต่อข้อมูลกับ MagicSoft และสร้างกราฟิก ตั้งค่าและตรวจสอบโปรเจกต์ก่อนเริ่มออกอากาศ

ก่อนเริ่มงาน

ก่อนใช้งาน Via-B ให้เตรียมสิ่งต่อไปนี้ให้ครบ:

- โปรแกรม Via-B สำหรับ Windows และ License Key ที่ยังใช้งานได้
- บัญชี Opta ที่ใช้งานได้ และตรวจสอบแล้วว่าบัญชีนี้เปิดข้อมูลการแข่งขันที่จะใช้ได้อย่างจริง
- IP Address หรือชื่อเครื่อง MagicSoft พร้อมพอร์ตคำสั่งและพอร์ตตอบรับของสถานที่ใช้งาน
- ไฟล์โปรเจกต์ XML ของ MagicSoft ซึ่งอยู่ในโฟลเดอร์ที่ Via-B เข้าถึงได้
- ไฟล์ภาพสำหรับ TVGI การตั้งค่าโมดูล และโฟลเดอร์ปลายทางที่อนุญาตให้ Via-B บันทึกไฟล์

เก็บ License Key และข้อมูลเข้าสู่ระบบ Opta ไว้เป็นส่วนตัวเมื่อแชร์ภาพหน้าจอ

1. เริ่ม Via-B

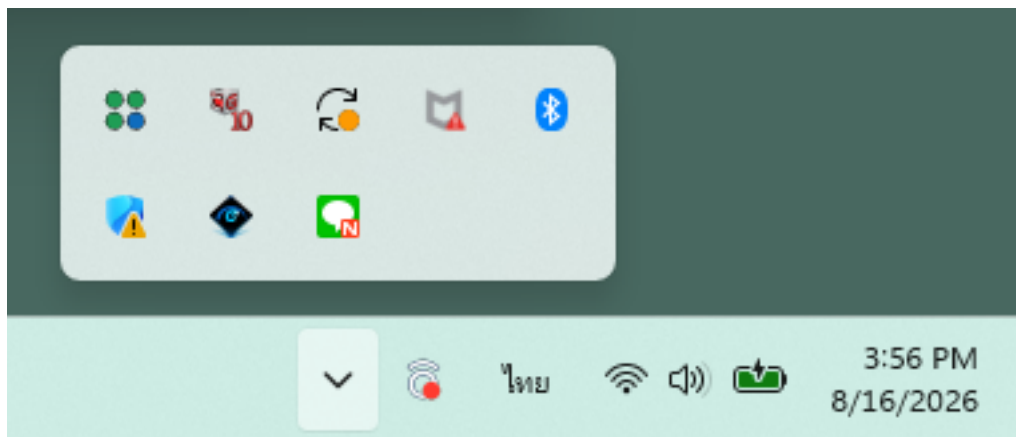
1. เปิด Via-B Operator App
2. หากเปิดใช้งานเป็นครั้งแรก ให้กรอกคีย์ที่ได้รับในช่องสิทธิ์ใช้งานแบบปิดบัง แล้วเลือก Activate license
3. ตรวจสอบว่าระบบเริ่มทำงานตามลำดับ License, Update, Database, Migrations, Backend และ Console



หน้าจอแสดงสถานะระหว่างเริ่มระบบ Via-B

4. หากเริ่มระบบไม่สำเร็จให้อ่านข้อความแล้วใช้คำสั่งที่แสดงข้างปัญหานั้น

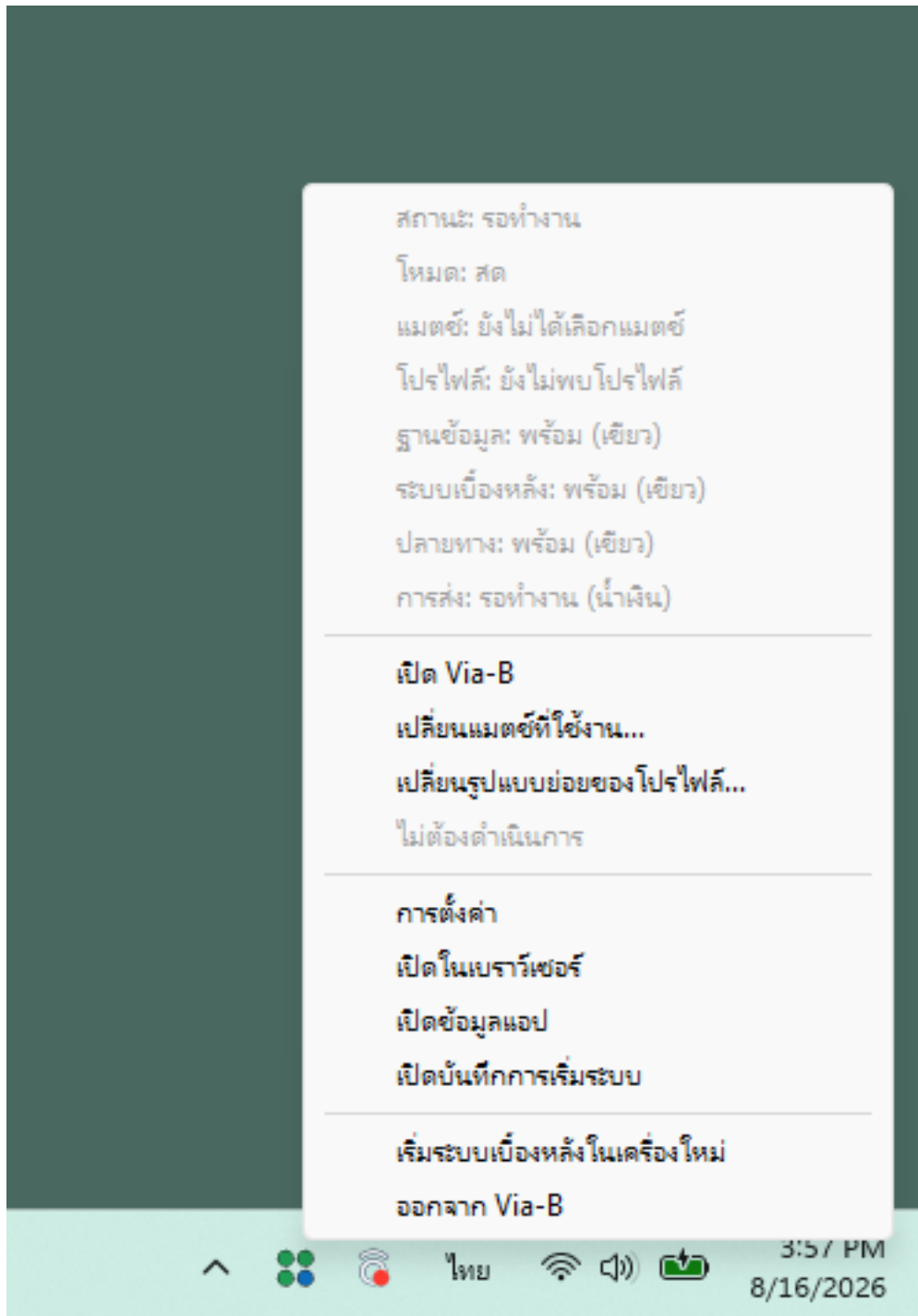
5. ตรวจสอบว่ามีไอคอน Via-B บริเวณมุมขวาล่างของ Windows หากไม่เห็น ให้คลิกลูกศรขึ้น เพื่อเปิดรายการไอคอนที่ซ่อนอยู่ การปิดหน้าต่างจะเพียงซ่อน Via-B ส่วน Quit Via-B จะหยุดระบบทั้งหมด



หากไม่เห็นไอคอน Via-B ให้คลิกลูกศรขึ้น



ไอคอน Via-B บริเวณมุมขวาล่างของ Windows



คลิกขวาที่ไอคอน Via-B เพื่อเปิดเมนู

ดูวิธีเปิดใช้สิทธิ์และแก้ปัญหาตอนเริ่มระบบได้ที่ สิทธิ์ใช้งานและการอัปเดต

2. เชื่อมต่อและทดสอบ Opta

1. เปิด Settings

การตั้งค่า

 ค้นหาการตั้งค่า (Opta, การลงใหม่, บันทึก...)


การแสดงผล

เลือกภาษาและธีมที่ใช้ในคอนโซลผู้ปฏิบัติงาน >



โหมดการทำงาน

เลือกใช้ข้อมูลจำลองที่ปลอดภัยหรือข้อมูลตามสิทธิ์ใช้งาน >



บันทึกและการกู้คืน

ควบคุมประวัติการกู้คืนในเครื่องสำหรับผู้ปฏิบัติงานและแพ็คเกจอัปเดต >



การคุ้มครองข้อมูล

ควบคุมการลงส่งข้อมูลอย่างปลอดภัย การป้องกันข้อมูลซ้ำ และหลักการส่งที่ล้มเหลว >



ข้อมูลสดจาก Opta

เชื่อมต่อนับ Opta ตามสิทธิ์ใช้งานและควบคุมการอัปเดตของแมตช์ที่เลือก ● ปิดใช้งาน >



ตั้งค่าการเชื่อมต่อ LiveManager

กำหนดที่อยู่ พอร์ตคำสั่ง พอร์ตตอบรับ ค่าหมดเวลา และช่วงเวลาการเชื่อมต่อใหม่ โดยเทียบกับ MagicSoft Live Manager > Settings: TCP_ADDRESS, CG_PORT_COMMAND และ CG_P... ● เชื่อมต่อแล้ว >

เลือก ข้อมูลสดจาก Opta เพื่อเปิดการตั้งค่า

2. กรอกค่าการเชื่อมต่อ Opta ให้ครบทั้งห้ารายการ ได้แก่ ที่อยู่บริการข้อมูล Opta ที่อยู่บริการลงชื่อเข้าใช้ คีย์ API รหัสไคลเอนต์ และความลับไคลเอนต์ ใช้ค่าที่ได้รับจาก Stats Perform เท่านั้น ระบบจะซ่อนค่าลับหลังจากบันทึก

3. ตรวจสอบว่า คีย์ API ของ Opta, รหัสไคลเอนต์ Opta และ ความลับไคลเอนต์ Opta ไม่แสดงสถานะ ยังไม่ได้ตั้งค่า

❌	คีย์ API ของ Opta	● ยังไม่ได้ตั้งค่า	▼
	คีย์ API ของข้อมูลจาก Stats Perform ระบบจะไม่แสดงค่าที่เป็นที่กีด		
❌	รหัสไคลเอนต์ Opta	● ยังไม่ได้ตั้งค่า	▼
	รหัสไคลเอนต์ของข้อมูลจาก Stats Perform ระบบจะไม่แสดงค่าที่เป็นที่กีด		
❌	ความลับไคลเอนต์ Opta	● ยังไม่ได้ตั้งค่า	▼
	ข้อมูลลับของข้อมูลจาก Stats Perform ระบบจะไม่แสดงค่าที่เป็นที่กีด		

กรอกข้อมูลรับรอง Opta ให้ครบทั้งสามรายการ

4. เปิด เปิดใช้ข้อมูลสดจาก Opta แล้วรอให้สวิตช์แสดงสถานะ เปิด

❌	เปิดใช้ข้อมูลสดจาก Opta	☒ เปิด
	ใช้บริการ Opta ตามสิทธิ์สำหรับตารางแข่งขันและข้อมูลแมตช์สด	

เปิดใช้ข้อมูลสดจาก Opta

5. คลิก ทดสอบการเชื่อมต่อ Opta หากปุ่มยังกดไม่ได้ ให้ตรวจสอบว่ากรอกข้อมูลครบ และเปิดใช้ข้อมูลสดจาก Opta แล้ว

❌	ทดสอบการเชื่อมต่อ Opta	ทดสอบการเชื่อมต่อ
	ตรวจสอบข้อมูลรับรองและสิทธิ์ใช้งาน Opta ที่บันทึกไว้ โดยไม่เปิดเป็นตอนช่วยตั้งค่าหรือเปลี่ยนแมตช์ที่เลือก	

ทดสอบการเชื่อมต่อหลังจากกรอกข้อมูลและเปิดใช้งานแล้ว

6. หากทดสอบไม่ผ่าน ให้แก้ไขผิดพลาดด้านข้อมูลรับรอง สิทธิ์เข้าถึง หรือที่อยู่บริการ แล้วทดสอบใหม่อีกจนสำเร็จ
7. ก่อนใช้งานจริง ให้ตรวจสอบว่า Test mode ปิดอยู่ และบัญชี Opta มีสิทธิ์อ่านข้อมูล ของการแข่งขันที่จะใช้ การเห็นการแข่งขันในตารางไม่ได้ยืนยันว่าบัญชีมีสิทธิ์อ่านฟีดนั้นเสมอไป

ดูรายละเอียดการตั้งค่าที่ เชื่อมต่อ Opta

3. เชื่อมต่อ MagicSoft CG

1. เปิด MagicSoft CG และโหลดโปรเจกต์ที่ต้องการ
2. ใน Settings ของ Via-B เปิด LiveManager connection setup

การตั้งค่า

ค้นหาการตั้งค่า (Opta, การลงใหม่, บันทึก...)

การแสดงผล

เลือกภาษาและธีมที่ใช้ในคอนโซลผู้ปฏิบัติงาน

โหมดการทำงาน

เลือกใช้ข้อมูลจำลองที่ปลอดภัยหรือข้อมูลสดตามสิทธิ์ใช้งาน

บันทึกและการวินิจฉัย

ควบคุมประวัติการวินิจฉัยในเครื่องสำหรับผู้ปฏิบัติงานและแพ็กเกจซอฟต์แวร์

การกู้คืนการส่งข้อมูล

ควบคุมการลงส่งข้อมูลอย่างปลอดภัย การป้องกันข้อมูลซ้ำ และหลักฐานการส่งที่ล้มเหลว

ข้อมูลสดจาก Opta

เชื่อมต่อบัญชี Opta ตามสิทธิ์ใช้งานและควบคุมการอัปเดตของแดชบอร์ดที่เลือก

● ปิดใช้งาน

ตั้งค่าการเชื่อมต่อ LiveManager

กำหนดที่อยู่ พอร์ตคำสั่ง พอร์ตตอบรับ กำหนดเวลา และช่วงเวลาการเชื่อมต่อใหม่ โดยเทียบกับ MagicSoft Live Manager > Settings: TCP_ADDRESS, CG_PORT_COMMAND และ CG_P...

● เชื่อมต่อแล้ว

เลือก ตั้งค่าการเชื่อมต่อ LiveManager

3. เปิดการส่งข้อมูล แล้วรอกที่อยู่เครื่อง MagicSoft พอร์ตคำสั่ง และพอร์ตตอบรับ ลงในช่องที่ตรงกัน

การตั้งค่า > ตั้งค่าการเชื่อมต่อ LiveManager

● เชื่อมต่อแล้ว

เปิดใช้การส่งไป LiveManager ปิดเพื่อพักการส่งไป MagicSoft โดยไม่บรยายละเอียดการเชื่อมต่อที่บันทึกไว้ เปิด
ที่อยู่ LiveManager ชื่อโฮสต์หรือ IP ของเครื่อง MagicSoft โดยไม่ต้องใส่พอร์ต 127.0.0.1
พอร์ตคำสั่ง พอร์ตที่ LiveManager รับคำสั่งจาก Via-B 2610
พอร์ตตอบรับ พอร์ตแยกที่ LiveManager ใช้ยืนยันว่าได้รับคำสั่งแล้ว 2611
เวลาการจับมือเชื่อมต่อ (ms) ระยะเวลาที่ Via-B รอการจับมือเชื่อมต่อครั้งแรกกับ LiveManager 1500

ตัวอย่างหน้าตั้งค่า LiveManager ให้ใช้ที่อยู่และเลขพอร์ตของสถานที่ใช้งานจริง

4. รอผลการบันทึกและการเริ่ม Backend ใหม่อัตโนมัติเพื่อนำค่าการเชื่อมต่อไปใช้
5. กลับไปที่ Operate แล้วตรวจสอบว่าเชื่อมต่อ MagicSoft และมีโปรเจกต์เปิดอยู่

Via-B ส่งข้อมูลได้โดยไม่ต้องเปิดแอป MagicSoft LiveManager แยกต่างหาก หากใช้แอปนั้นด้วย ให้ใช้พอร์ตอีกคู่หนึ่ง ดูรายละเอียดที่ การเชื่อมต่อกับ LiveManager

4. ทดลองส่งข้อความจาก Via-B ไปยัง MagicSoft

1. ใน MagicSoft CG เลือกกล่องข้อความที่ต้องการให้ Via-B เปลี่ยนค่า
2. คลิก TCP/IP Variable เพื่อสร้างตัวแปรสำหรับกล่องข้อความนั้น แล้วบันทึกโปรเจกต์
3. กลับมาที่ Via-B เปิดหน้า Mapping เลือกโปรไฟล์ที่จะใช้ เลือกไฟล์ XML ของโปรเจกต์ MagicSoft แล้วคลิก Scan project
4. เมื่อพบตัวแปรจาก MagicSoft ให้เลือกข้อมูลจาก Via-B หรือ Opta ที่ต้องการส่งไปยังตัวแปรนั้น
5. คลิก Apply mapping หากปุ่ม Save profile ใช้งานได้ ให้คลิกบันทึก จากนั้นคลิก Validate mapping และแก้รายการที่ระบบแจ้งเตือน
6. ยังคงอยู่ในหน้า Mapping และโปรไฟล์ที่ต้องการใช้ เลื่อนลงมาที่ส่วน Match assignments แล้วคลิก Edit assignments

Mapping	+	Added	End Stat — Half Time — Thai	—	Text	Via-B English/Thai reference project	   
Mapping	+	Added	End Stat — Full Match	—	Text	Via-B English/Thai reference project	   
Mapping	+	Added	End Stat — Full Match — Thai	—	Text	Via-B English/Thai reference project	   
Mapping	+	Added	Heat Map — English	—	Text	Via-B English/Thai reference project	   
Mapping	+	Added	Heat Map — Thai	—	Text	Via-B English/Thai reference project	   
Mapping	+	Added	Match Stats — English	—	Text	Via-B English/Thai reference project	   
Mapping	+	Added	Match Stats — Thai	—	Text	Via-B English/Thai reference project	   
Mapping	+	Added	Player Stats — English	—	Text	Via-B English/Thai reference project	   
Mapping	+	Added	Player Stats — Thai	—	Text	Via-B English/Thai reference project	   

Showing 13 of 13 mappings

 Match assignments ⓘ
1 Opta match uses this profile. Variations inherit these assignments unless explicitly overridden.

[Edit assignments](#)

ในหน้า Mapping เลื่อนลงมาที่ Match assignments แล้วคลิก Edit assignments

7. ในหน้าต่าง Match assignments คลิก Select from schedule ใต้หัวข้อ Profile matches

Match assignments

Choose where this profile applies and optionally override assignments for the selected variation.

Profile matches

Direct assignments for this profile and every inheriting variation.

[Select from schedule](#) [Cancel](#) [Save](#)

Prachuap vs Lamphun Warriors - Thai League 1 - 2025-11-07 12:00Z (21fec808dipz3epluj7prx90)

opta - 21fec808dipz3epluj7prx90

Direct 

Variation overrides

Select a variation tab to edit its direct match overrides.

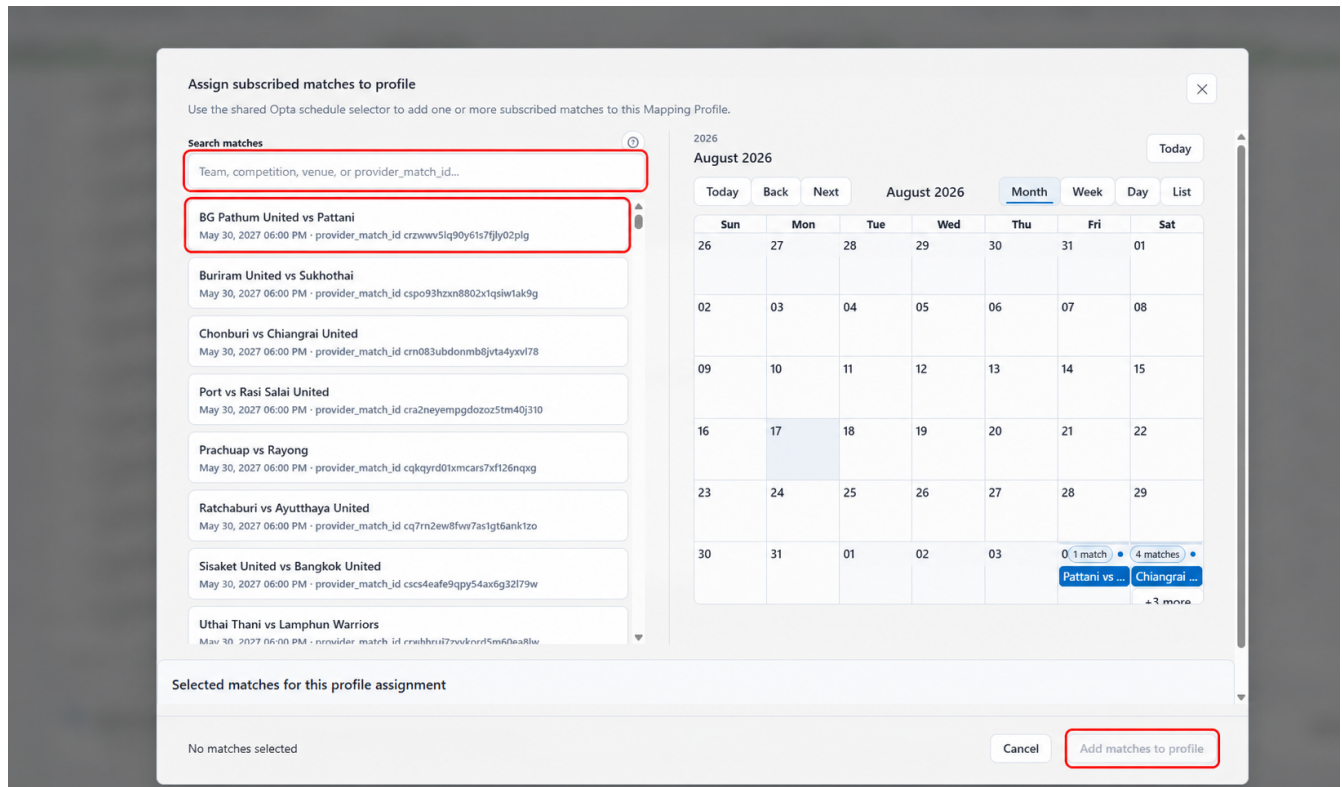
[Select from schedule](#) [Cancel](#) [Save](#)

No matches assigned.

[Done](#)

เลือก Select from schedule เมื่อเพิ่มการแข่งขัน แล้วกลับมากด Save และ Done

8. ค้นหาการแข่งขันจากชื่อทีม รายการแข่งขัน หรือรหัสการแข่งขัน หรือเลือกจากปฏิทิน คลิกการแข่งขันที่ต้องการ ตรวจสอบว่าชื่อปรากฏในส่วน Selected matches for this profile assignment แล้วคลิก Add matches to profile ปุ่มนี้จะกดได้หลังจากเลือกการแข่งขันแล้ว



ค้นหาและเลือกการแข่งขัน จากนั้นคลิก Add matches to profile

9. เมื่อกลับมาที่หน้าต่าง Match assignments ให้คลิก Save แล้วคลิก Done

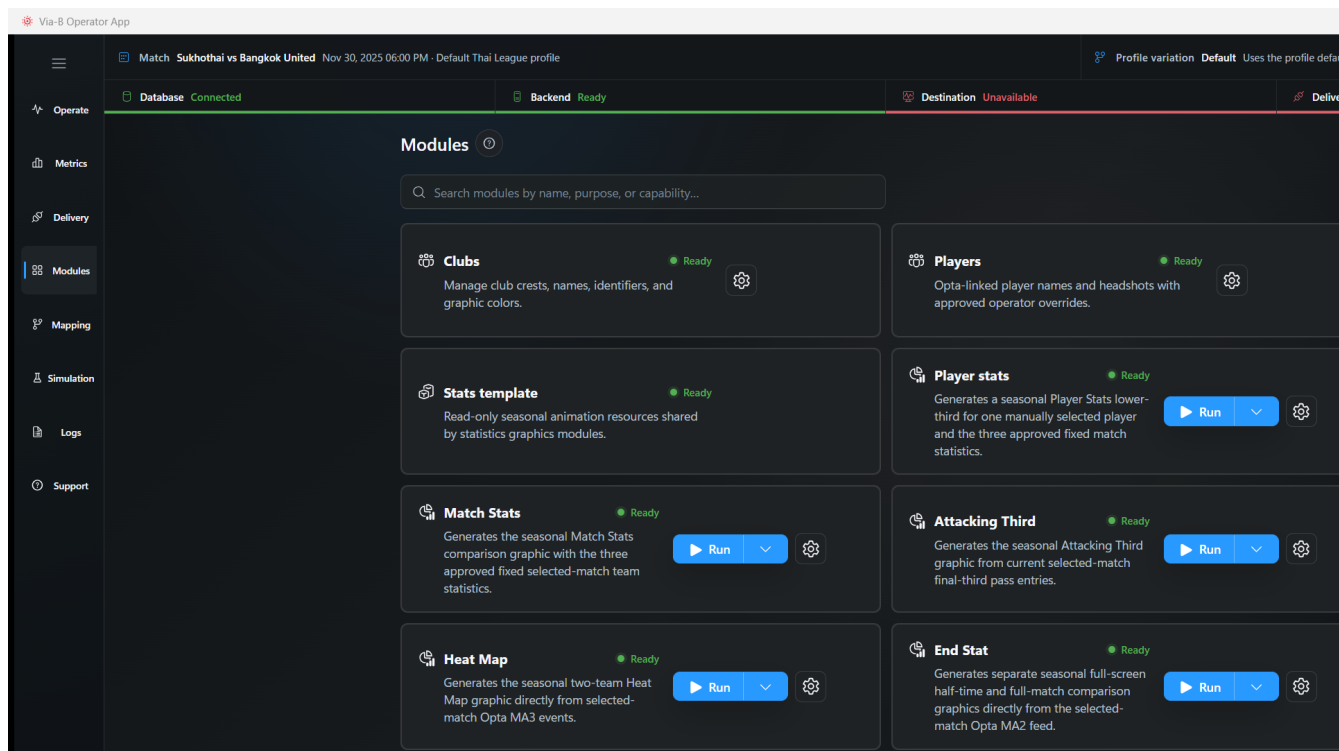
10. คลิกชื่อการแข่งขันบนแถบด้านบน เลือกการแข่งขันนั้นอีกครั้ง และในหน้าต่างยืนยัน ให้คลิก Set match and run modules

11. ตรวจสอบว่าข้อความใน MagicSoft เปลี่ยนถูกต้อง และ Via-B แสดงว่าส่งข้อมูลสำเร็จ

ดูขั้นตอนเพิ่มเติมได้ที่ การแมปตัวแปร TCP/IP ของ MagicSoft สำหรับวิธีตั้งค่าและแก้ปัญหาการแมปโดยละเอียด

5. เตรียมและเรียกใช้กราฟิกโมดูล

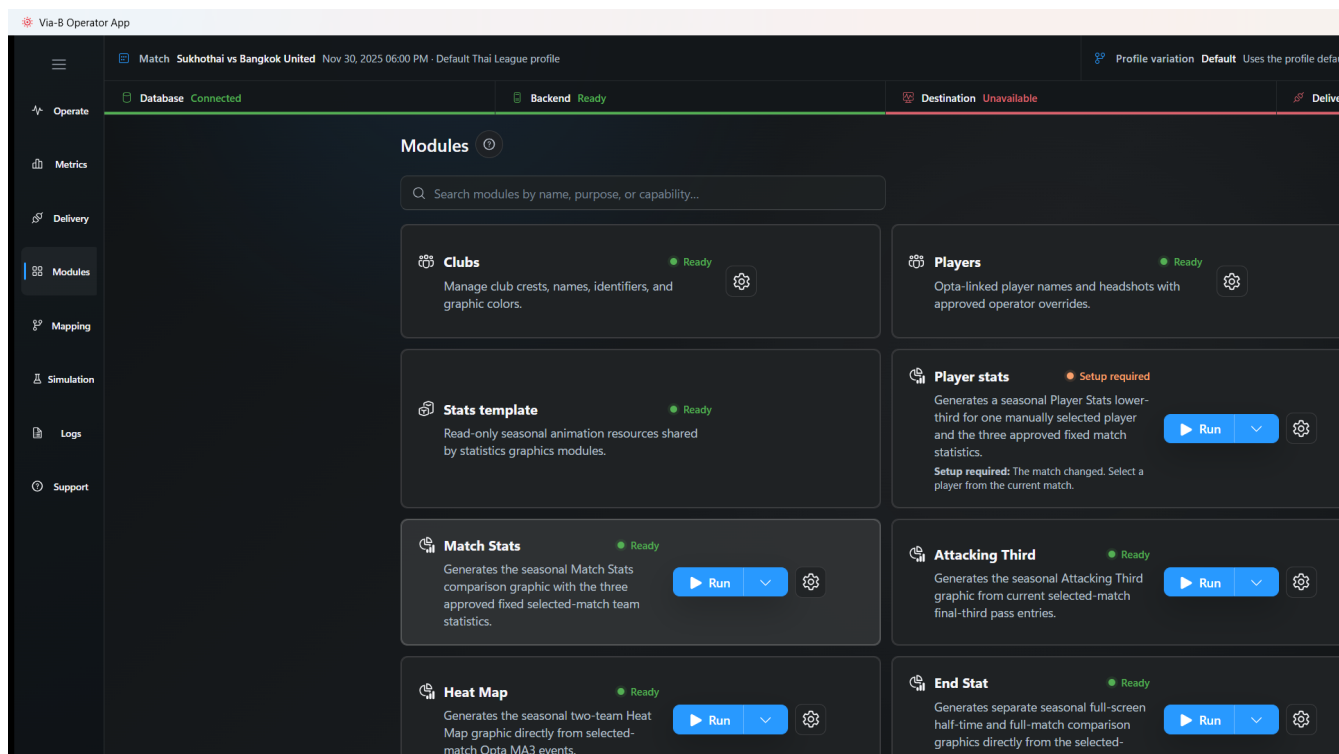
1. ใน Modules ตรวจสอบความพร้อมของโมดูลและส่วนประกอบที่โมดูลต้องใช้ทั้งหมด



ตรวจสอบว่าโมดูลที่จะใช้แสดงสถานะ Ready และส่วนประกอบที่จำเป็นพร้อมทำงาน

2. ตั้งค่าโมดูลให้ครบ สำหรับ Player Stats ให้เลือกผู้เล่นหนึ่งคนและสถิติสามรายการ Match Stats ใช้สถิติสามรายการ ส่วน End Stat ใช้สิบรายการต่อช่วงการแข่งขัน จัดลำดับการแสดงผลแล้วบันทึก

เมื่อเปลี่ยนไปใช้การแข่งขันอื่น ระบบจะล้างผู้เล่นเดิม และการ์ด Player Stats จะแสดง Setup required ให้เปิดโมดูลแล้วเลือกผู้เล่นจากสโมสรของการแข่งขันใหม่



หลังเปลี่ยนการแข่งขัน Player Stats จะแจ้งให้เลือกผู้เล่นใหม่

Via-B Operator App

Match Sukhothai vs Bangkok United Nov 30, 2025 06:00 PM - Default Thai League profile

Profile variation Default Uses the profile default

Database Connected Backend Ready Destination Unavailable Delivery

Modules > Player stats > Player selection

Showing the official Opta players currently available for this match.

All players Home team Away team

Search player, number, club, or position...

#	Player	Pos
10	J. Baggio Sukhothai FC	Striker
21	A. Denman Sukhothai FC	Substitute
39	A. Jantrapho Sukhothai FC	Substitute
25	C. Otton Sukhothai FC	Defender
93	Claudio Sukhothai FC	Defender
9	Elias Sukhothai FC	Substitute
99	K. Saensuk Sukhothai FC	Goalkeeper
7	L. Thaemrat Sukhothai FC	Substitute
70	Mateusinho Sukhothai FC	Midfielder

Selected player

J. Baggio
10
Striker
SUKHOTHAI FC

Player details

Shirt number
Position
Nationality
Contestant

Artwork preview

Headshot (Players) Save
Club crest (Clubs) Save

เลือกผู้เล่นหนึ่งคนจากการแข่งขันปัจจุบัน

Via-B Operator App

Match Sukhothai vs Bangkok United Nov 30, 2025 06:00 PM - Default Thai League profile

Profile variation Default Uses the profile default

Database Connected Backend Ready Destination Unavailable Delivery

Modules > Player stats

Ready Download sequence Save changes Run

Run mode

Automatic reacts to current live data. Manual only runs from Run or Set match and run modules. Manual only

Minimum automatic interval

Wait at least this many seconds between changed automatic outputs. Unchanged output is never regenerated. 30

MagicSoft playlist

Review the configured playlist timing and install the English and Thai MagicSoft projects in the module's output folder. Install MagicSoft projects

Frames per second 25 Sequence frames 29 In 28 Hold ∞ - Last frame Out 0

Match context

Match Sukhothai vs Bangkok United 29pt4a4vo8yy5ujbhc3ply80k

Home team Sukhothai

Away team Bangkok United

Stat variations

The active variation stays first. Edit it or make another complete prepared variation active. Add variation

Player Stats	Total Shots	Chances Created	Passing Accuracy
J. Baggio	totalScoringAtt	totalAttAssist	passingAccuracy

Drag or use the variation menu to reorder. The active variation remains pinned first.

Active variation details

Variation name An operator-facing name for this prepared selection. Player Select one player from the current match.

Player Stats J. Baggio

ตัวอย่างผู้เล่นและสถิติสามรายการของชุดรูปแบบ

หากเลือกการแข่งขันเดิม ผู้เล่นจะไม่ถูกล้าง ปุ่ม Run และ Download sequence ยังใช้งานได้เมื่อจำเป็นต้องเลือกผู้เล่นใหม่ สถิติตัวเลขที่ฟีดยังไม่ส่งมาจะแสดงเป็นศูนย์ ตรวจสอบผู้เล่นและค่าที่แสดงก่อนออกอากาศ

- ตรวจสอบว่า Via-B และ MagicSoft เข้าถึงไฟเดอร์กราฟิกได้
- เตรียมรายการลำดับภาพใน MagicSoft ด้วย TCP/IP Variable บันทึกโปรเจกต์ สแกนใหม่ และจับคู่ผลลัพธ์ของโมดูล
- นำการแมปไปใช้และตรวจสอบผล กำหนดโปรไฟล์ให้การแข่งขัน แล้วเลือกการแข่งขันอีกครั้ง

6. เปิดเมนูข้าง Run เลือกแอนิเมชันที่ต้องการสร้าง แล้วคลิก Run
7. ตรวจสอบทีม ผู้เล่น ภาษา และสถิติในภาพตัวอย่าง
8. เล่นใน MagicSoft แล้วตรวจสอบจังหวะเข้าและเฟรมสุดท้ายก่อนออกอากาศ
9. เมื่อต้องการติดตั้งโปรเจกต์ XML ที่มากับโมดูล ให้เลือก Install MagicSoft projects ระบบจะแสดงสถานะกำลังติดตั้งทันที แล้วจบด้วยผลสำเร็จที่ระบุปลายทางและรายชื่อไฟล์ หรือข้อผิดพลาดที่บอกวิธีแก้ไข

The screenshot displays the 'Via-B Operator App' interface. The top bar shows the match 'Sukhothai vs Bangkok United' on Nov 30, 2025, at 06:00 PM, using the 'Default' Thai League profile. The left sidebar contains navigation options: Operate, Metrics, Delivery, Modules (selected), Mapping, Simulation, Logs, and Support. The main area is titled 'Modules > Player stats' and shows a 'Ready' status with buttons for 'Download sequence', 'Save changes', and 'Run'. Below this, the 'Run mode' is set to 'Manual only'. The 'Minimum automatic interval' is set to 30 seconds. The 'MagicSoft playlist' section indicates that MagicSoft projects are being installed. A table shows the current frame data: Frames per second (25), Sequence frames (29), In (28), Hold (∞ - Last frame), and Out (0). The 'Match context' section identifies the home team as Sukhothai and the away team as Bangkok United. The 'Stat variations' section shows a table with columns for Player Stats (Active), Total Shots, Chances Created, and Passing Accuracy. The 'Active variation details' section is partially visible at the bottom.

ระหว่างติดตั้ง ปุ่มจะถูกปิดชั่วคราวและระบบแสดงความคืบหน้า

Via-B Operator App

Match Sukhothai vs Bangkok United Nov 30, 2025 06:00 PM - Default Thai League profile

Profile variation Default Uses the profile default

Database Connected Backend Ready Destination Unavailable

Modules > Player stats

Run mode: Manual only

Minimum automatic interval: 30

MagicSoft playlist

MagicSoft projects installed

Installed 2 project files in C:\MagicSoft\MagicSoftCgResources.

► Installed files

Frames per second: 25 Sequence frames: 29 In: 28 Hold: ∞ - Last frame Out: 0

Match context

Match: Sukhothai vs Bangkok United

Home team: Sukhothai

Away team: Bangkok United

Stat variations

The active variation stays first. Edit it or make another complete prepared variation active.

Player Stats Active

Total Shots totalScoringAtt

Chances Created totalAttAssist

Passing Accuracy passingAccuracy

ผลสำเร็จระบุปลายทางและไฟล์ที่ติดตั้งจริง

Via-B Operator App

Match Sukhothai vs Bangkok United Nov 30, 2025 06:00 PM - Default Thai League profile

Profile variation Default Uses the profile default

Database Connected Backend Ready Destination Unavailable

Modules > Player stats

Run mode: Manual only

Minimum automatic interval: 30

MagicSoft playlist

Via-B could not reach the backend to install the MagicSoft XML projects. Check that the Via-B backend is running, then retry.

Frames per second: 25 Sequence frames: 29 In: 28 Hold: ∞ - Last frame Out: 0

Match context

Match: Sukhothai vs Bangkok United

Home team: Sukhothai

Away team: Bangkok United

Stat variations

The active variation stays first. Edit it or make another complete prepared variation active.

Player Stats Active

Total Shots totalScoringAtt

Chances Created totalAttAssist

Passing Accuracy passingAccuracy

Active variation details

Variation name

Player

หากติดตั้งไม่สำเร็จ ให้แก้ตามข้อความแล้วลองใหม่

ชื่อภาษาอังกฤษและไทยของผู้เล่น รวมถึงชื่อและรหัสสโมสร ยังแก้ไขและรีเซ็ตได้ในโมดูล Players และ Clubs ตามเดิม
ดู โมดูลและการออกอากาศผ่าน MagicSoft

6. ตั้งเวลาอัปเดต

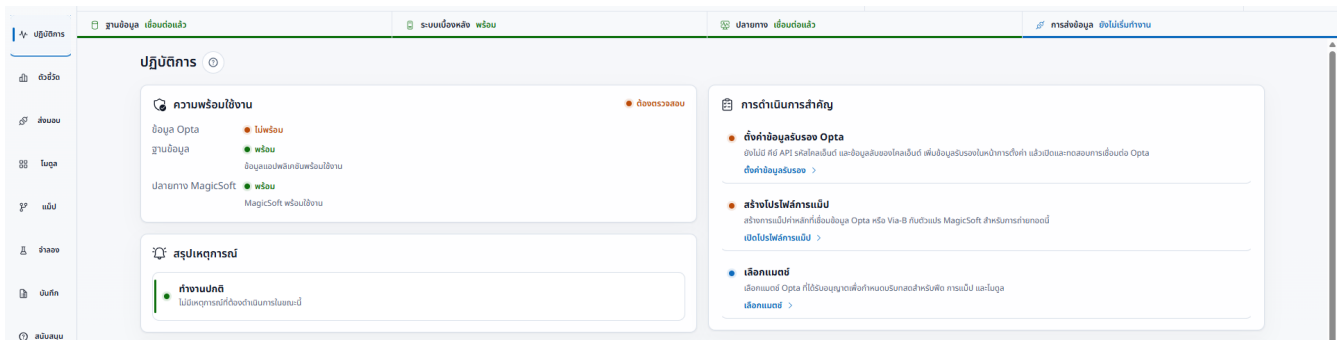
ใน Mapping คลิกไอคอนตั้งเวลาข้างกราฟิก เลือกเวลาสำเร็จรูป เพิ่มเหตุการณ์ เช่น พักเครื่อง หรือกรอกเวลาที่ต้องการ สามารถใช้ร่วมกันในตารางเดียวได้ ตรวจสอบรายการ ในแถบด้านขวาแล้วคลิก Save schedule เพื่อบันทึก

เลือก Real time หากต้องการให้กราฟิกอัปเดตเมื่อข้อมูลการแข่งขันเปลี่ยน หากต้องการ หยุดการอัปเดตอัตโนมัติทั้งสองแบบ ให้ปิด Automatic updates enabled ในหน้าต่างกำหนดการ แล้วคลิก Save schedule ระหว่างหยุดยังใช้ Run เพื่อสร้างกราฟิกด้วยตนเองได้

กลับไป Operate เพื่อติดตามงานในการ์ด Scheduler ดู วิธีตั้งเวลาและใช้ Prewarm

7. ขอความช่วยเหลือเมื่อมีปัญหา

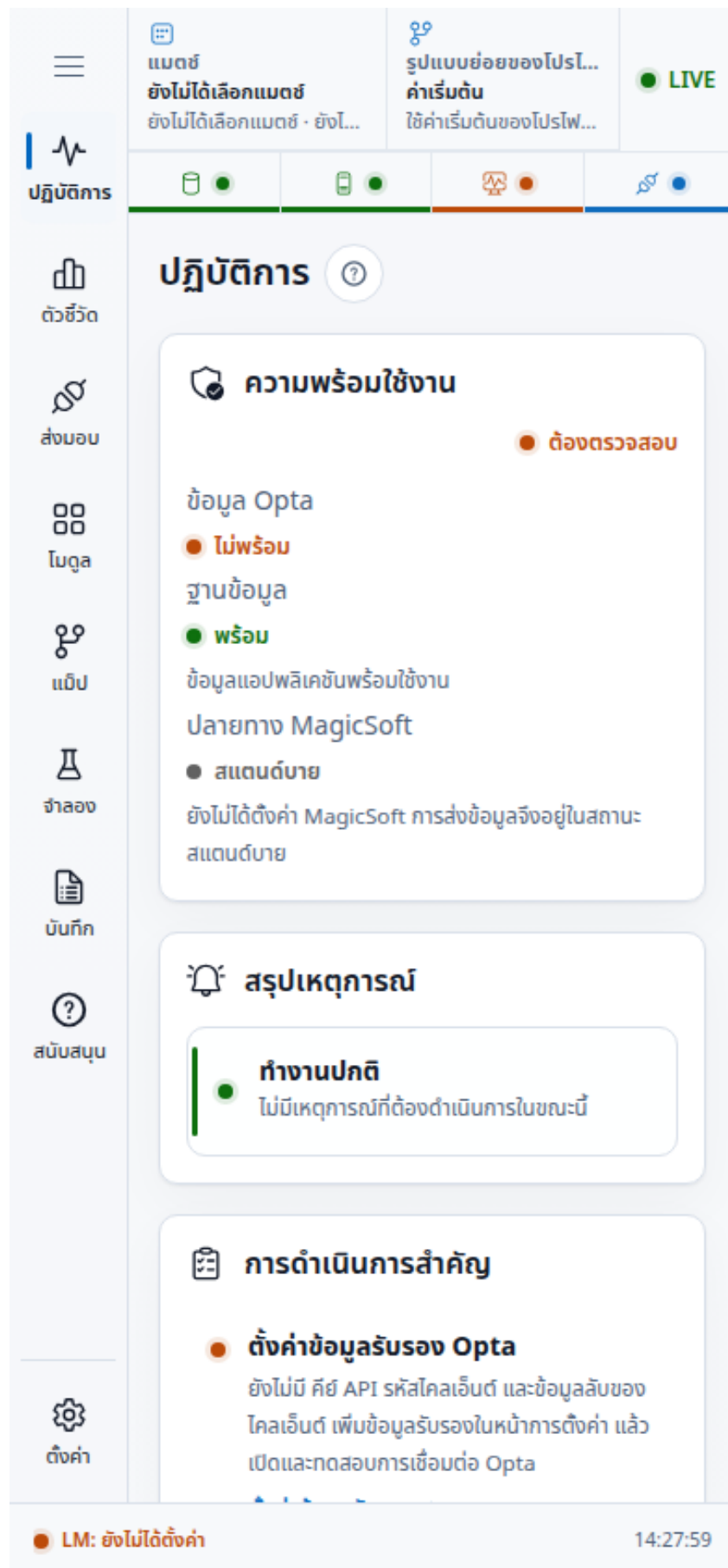
1. อ่าน Priority actions ใน Operate เพื่อดูปัญหาและคำสั่งที่ใช้ได้
2. หากต้องการความช่วยเหลือ เปิด Support แล้วดาวน์โหลดแพ็คเกจสำหรับฝ่ายสนับสนุน
3. ส่งแพ็คเกจพร้อมชื่อการแข่งขัน โปรไฟล์ ข้อความผิดพลาด และสิ่งที่คุณกำลังพยายามทำ



ตัวอย่างหน้าปฏิบัติการและสถานะความพร้อมของระบบ

หากต้องการแก้ปัญหาตามอาการ ดู การขอความช่วยเหลือและแก้ไขปัญหา

ကုန် Operate



Console และ Operator App

ใช้หน้าต่าง Via-B เพื่อเลือกการแข่งขัน ตั้งค่ากราฟิก และส่งการอัปเดตไป MagicSoft คุณสามารถเปิดหน้าจอเดียวกันนี้ในเว็บเบราว์เซอร์ได้ด้วย

ลำดับการใช้งานทั้งหมดในวันแข่งขันอยู่ใน คู่มือผู้ปฏิบัติงาน

เปิด ซ่อน เรียกกลับมา และปิดโปรแกรม

1. เปิด Via-B Operator App จากเมนู Start ของ Windows
2. ตรวจสอบว่าระบบเริ่มทำงานตามลำดับ License, Update, Database, Migrations, Backend และ Console
3. การปิดหน้าต่างจะซ่อน Via-B ไว้ในถาดระบบ แต่ Backend ยังทำงานต่อ
4. เลือก Open Via-B จากไอคอนในถาดระบบเพื่อเรียกหน้าต่างกลับมา
5. เลือก Open in browser เพื่อเปิด Console เดียวกันในเบราว์เซอร์เริ่มต้น
6. เลือก Quit Via-B เพื่อหยุดแอปและการอัปเดตอัตโนมัติ

หากเปิด Via-B ขณะที่โปรแกรมทำงานอยู่แล้ว หน้าต่างเดิมจะกลับมาอยู่ด้านหน้า

เมนูหลักของแอป

แถบนำทางด้านซ้ายมีเมนูต่อไปนี้:

- Operate: การแข่งขันที่เลือก โปรไฟล์ กราฟิกที่ตั้งเวลาไว้ และเรื่องที่ต้องดำเนินการ
- Metrics: ค่าการทำงานและประวัติย้อนหลัง
- Delivery: การอัปเดตที่กำลังส่งไป MagicSoft และผลการส่งที่ผ่านมา
- Modules: ความพร้อม การตั้งค่า ส่วนประกอบที่ต้องใช้ และคำสั่งสร้างผลลัพธ์ของแต่ละโมดูล
- Mapping: การสแกนโปรเจกต์ MagicSoft การจับคู่เส้นทางกับปลายทาง และการตรวจสอบการแมป
- Simulation: การทดสอบแบบควบคุมที่ไม่ส่งผลกับงานจริง
- Logs: บันทึกการทำงานที่ผู้ปฏิบัติงานดูได้
- Support: ดาวโหลดแพ็คเกจสำหรับฝ่ายสนับสนุน และดูผลการตรวจสอบสิทธิ์หรืออัปเดต
- Settings: บัญชี Opta การเชื่อมต่อ MagicSoft และการตั้งค่าแอป

ตรวจสอบสถานะแอป

แถบด้านบนและไอคอนในถาดระบบแสดงสถานะสี่ส่วนของ Via-B:

ตำแหน่งบนไอคอนในถาดระบบ: ซ้ายบน; ส่วนประกอบ: Database; แสดงข้อมูลเกี่ยวกับ: ฐานข้อมูลที่เกิดการตั้งค่าและข้อมูลการแข่งขัน

ตำแหน่งบนไอคอนในถาดระบบ: ขวาบน; ส่วนประกอบ: Backend; แสดงข้อมูลเกี่ยวกับ: ส่วนของ Via-B ที่ดึงข้อมูลและสร้างกราฟิก

ตำแหน่งบนไอคอนในถาดระบบ: ซ้ายล่าง; ส่วนประกอบ: Destination; แสดงข้อมูลเกี่ยวกับ: การเชื่อมต่อ MagicSoft CG และโปรเจกต์ที่เปิดอยู่

ตำแหน่งบนไอคอนในถาดระบบ: ขวาล่าง; ส่วนประกอบ: Delivery; แสดงข้อมูลเกี่ยวกับ: การส่งการอัปเดตไป MagicSoft

หาก Via-B แจ้งปัญหา ให้เปิด Operate แล้วอ่าน Priority actions เพื่อดูสาเหตุ และคำสั่งที่ใช้ได้ เปิด Delivery เพื่อตรวจสอบการส่งที่ไม่สำเร็จ หรือ Logs เพื่ออ่านข้อความผิดพลาด

เมนูในถาดระบบยังแสดงการแข่งขันและชุดรูปแบบของโปรไฟล์ที่ใช้งานอยู่ ปุ่มดำเนินการหลัก (ถ้ามี) รวมถึงทางลัดไปยัง Settings ข้อมูลแอป บันทึกการเริ่มระบบ คำสั่งเริ่ม Backend ใหม่ และคำสั่งออกจากโปรแกรม

เดสก์ท็อปและเว็บเบราว์เซอร์

ทั้งสองหน้าจอใช้ข้อมูลการแข่งขัน โปรไฟล์ การแมป การตั้งค่า สถานะความพร้อม และเหตุการณ์ล่าสุด ร่วมกัน หากต้องเลือกไฟล์จากเครื่อง ให้ใช้หน้าต่างเดสก์ท็อป ส่วนในเบราว์เซอร์สามารถวางพาดได้ ต่อเมื่อ Backend บน Windows อ่านพาดนั้นได้

เลือกไฟล์โปรเจกต์ MagicSoft และไฟล์เตอร์กราฟิกบนเครื่อง Windows หรือโทรศัพท์มือถือที่เข้าถึงได้

เปลี่ยนการตั้งค่า

ตั้งค่า Via-B ผ่าน Settings ระบบจะบันทึกเมื่อหยุดพิมพ์ รอผลการบันทึกก่อนออกจากหน้า เมื่อเปลี่ยนการเชื่อมต่อ LiveManager ในแอปเดสก์ท็อป ระบบจะเริ่ม Backend ใหม่เพื่อนำค่า ไปใช้ด้วย รอให้แอปเชื่อมต่อกลับมาก่อนทำงานต่อ สำหรับการตั้งค่าอื่น ให้ใช้ปุ่ม เริ่มใหม่ หากหน้าจอแจ้งว่าจำเป็น

ข้อมูลรับรองที่บันทึกไว้จะยังถูกซ่อน เก็บข้อมูลเหล่านี้ไว้เป็นส่วนตัวเมื่อแชร์ภาพหน้าจอ หรือขอความช่วยเหลือ

รับการแจ้งเตือนของ Windows

การแจ้งเตือนของ Windows เปิดเป็นค่าเริ่มต้น เมื่ออัปเดตจากรุ่นเก่า ระบบจะเปิดค่าที่บันทึกไว้ ให้หนึ่งครั้ง หากปิดหลังจากนั้น Via-B จะจำตัวเลือกของคุณ เปิด Settings > Windows notifications เพื่อเลือกเหตุการณ์ที่ต้องการรับ Via-B จะแจ้งการเตรียม การสร้าง และการส่งตามกำหนดการได้ขณะย่อหน้าต่าง

คลิก Send test notification แล้วตรวจสอบแบนเนอร์หรือศูนย์การแจ้งเตือนของ Windows หากไม่เห็น ให้คลิก Open Windows notification settings แล้วอนุญาตการแจ้งเตือนของ Via-B โหมดห้ามรบกวนหรือกฎเมื่อใช้เต็มหน้าจออาจซ่อนแบนเนอร์ ติดตามงานได้ที่ Operate > Scheduler ด้วย

ล้างไฟล์กราฟิกที่สร้างไว้

เปิด Settings > File cleanup เพื่อลบกราฟิกที่สร้างไว้ทั้งชุดปัจจุบันและชุดก่อนหน้า รวมถึงสำเนาที่บันทึกไว้ ระบบเก็บภาพที่นำเข้า และการตั้งค่าไว้ ใช้คำสั่งนี้หลังเลิกใช้กราฟิก เหล่านั้นใน MagicSoft แล้วสร้างกราฟิกใหม่ก่อนใช้งานครั้งถัดไป

แถบด้านบนแสดงความคืบหน้าสีน้ำเงินระหว่างล้างไฟล์ การแจ้งเตือนของ Windows แสดงการเริ่ม และผลเมื่อเสร็จ พร้อมจำนวนไฟล์ คุณยังใช้งาน Via-B ต่อได้ การล้างไฟล์จะรอการบันทึกผลลัพธ์ และหยุดรอเมื่อเริ่ม Run ใหม่

Clean files on application exit เริ่มต้นเป็นปิด เปิดตัวเลือกนี้เพื่อให้ล้างไฟล์แบบเดียวกัน เมื่อเลือก Quit Via-B การปิดหน้าต่าง เพียงซ่อนแอปและไม่เริ่มล้างไฟล์เมื่อออก

เนื้อหาที่เกี่ยวข้อง

- สิทธิ์ใช้งานและการอัปเดต
- เชื่อมต่อ Opta
- การเชื่อมต่อกับ LiveManager
- การแมปตัวแปร TCP/IP ของ MagicSoft
- โมดูลและการออกอากาศผ่าน MagicSoft

สิทธิ์ใช้งานและการอัปเดต

Via-B ตรวจสอบสิทธิ์ใช้งานและค้นหาการอัปเดตเมื่อเปิดแอป การอัปเดตจะติดตั้งระหว่าง เริ่มระบบ เมื่อหน้าต่างหลักเปิดแล้ว คุณสามารถทำงานต่อได้โดยไม่มีการอัปเดตมาแทรก

การเปิดใช้งานครั้งแรก

1. เปิด Via-B Operator App
2. วางคีย์สิทธิ์ใช้งานในช่อง License
3. เลือก Activate license
4. รอให้เริ่มระบบเสร็จ
5. หากมีรุ่นใหม่ ให้ Via-B ติดตั้งและเปิดแอปอีกครั้ง
6. ตรวจสอบรุ่นที่ติดตั้งและการตั้งค่าหลังเปิดแอปใหม่

หากอัปเดตไม่สำเร็จ รุ่นที่ติดตั้งอยู่จะไม่เปลี่ยน ระบบจะลองใหม่เมื่อเปิดแอปครั้งถัดไป และจะไม่พยายามติดตั้งซ้ำระหว่างการใช้งานรอบปัจจุบัน

ระยะผ่อนผันและสถานะที่ถูกระงับ

หาก Via-B ตรวจสอบสิทธิ์ไม่ได้ อาจมีระยะผ่อนผันให้ใช้งานต่อได้สูงสุด 14 วัน หน้าจอเริ่มระบบจะอธิบายปัญหาและแสดงวันสิ้นสุดคลิก Continue in grace เพื่อเปิดแอประหว่างที่กำลังแก้ปัญหา

ตรวจสอบการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต วันที่และเวลาของเครื่อง หากข้อความเกี่ยวกับสิทธิ์ใช้งาน ให้ติดต่อฝ่ายสนับสนุน เริ่ม Via-B ใหม่เพื่อลองตรวจสอบอีกครั้ง เมื่อตรวจสอบสำเร็จ ระบบจะยกเลิกสถานะผ่อนผัน

การติดตั้งใหม่หรือเปลี่ยนคีย์ไม่เลื่อนวันสิ้นสุด หากไม่มีปุ่ม Continue in grace หรือพ้นกำหนดแล้ว ให้ทำตามข้อความบนหน้าจอหรือติดต่อฝ่ายสนับสนุนพร้อมข้อความผิดพลาด

เปลี่ยนคีย์

1. รับคีย์ใหม่จากผู้ให้สิทธิ์ใช้งาน
2. ออกจาก Via-B
3. เปิด Via-B เปลี่ยนคีย์ในช่องสิทธิ์ใช้งาน แล้วเลือก Activate license
4. รอให้เปิดใช้สิทธิ์และเริ่มระบบเสร็จ

หากเปิดใช้คีย์ไม่สำเร็จ วันสิ้นสุดของระยะผ่อนผันเดิมยังคงมีผล

ตรวจสอบสถานะสิทธิ์ใช้งานและการอัปเดต

เปิด Support > License and update status เพื่อดูผลจากการเริ่มระบบครั้งล่าสุด รวมถึงวันหมดอายุสิทธิ์ วันสิ้นสุดระยะผ่อนผัน และผลการอัปเดต เมื่อต้องการตรวจสอบใหม่ ให้เริ่มแอปอีกครั้ง

หากต้องการความช่วยเหลือ ดาวันโหนดแพ็คเกจจาก Support แล้วส่งพร้อมข้อความผิดพลาด เก็บคีย์สิทธิ์ใช้งานไว้เป็นส่วนตัว

เชื่อมต่อ Opta

Via-B ดึงข้อมูลการแข่งขันจาก Opta เป็นระยะ ตั้งค่าการเชื่อมต่อใน Settings โดยใช้ที่อยู่บริการและข้อมูลรับรองที่ได้รับสำหรับบัญชีของคุณ

ตั้งค่าและทดสอบ Opta

1. เปิด Via-B แล้วไปที่ Settings
2. หากกำลังใช้งานจริง ให้ตรวจสอบว่า Test mode ปิดอยู่
3. ใต้ Opta live data ให้เปิด Enable Opta live data
4. กรอกที่อยู่บริการและข้อมูลรับรอง ค่าที่บันทึกแล้วจะถูกซ่อน
5. ทดสอบการเชื่อมต่อ Opta ก่อนดำเนินการต่อ
6. หากทดสอบไม่ผ่าน ให้อ่านข้อผิดพลาด ตรวจสอบอินเทอร์เน็ต ข้อมูลรับรอง และสิทธิ์ เข้าถึงรายการแข่งขัน

เก็บข้อมูลรับรอง Opta ไว้เป็นส่วนตัวเมื่อแชร์ภาพหน้าจอหรือติดต่อฝ่ายสนับสนุน

เลือกการแข่งขัน

1. ใน Operate เปิด Edit assignments
2. เลือก Select from schedule
3. เลือกดูปฏิทินการแข่งขัน Opta หรือค้นหาด้วยชื่อทีมหรือรายการแข่งขัน
4. เลือกหรือเพิ่มการแข่งขันและโปรไฟล์การแมปที่จะใช้
5. คลิก Save และ Done จากนั้นเลือกการแข่งขันอีกครั้ง
6. ตรวจสอบการแข่งขันและโปรไฟล์ที่กำลังใช้งานในแถบด้านบน

ปฏิทินอาจแสดงการแข่งขันที่อยู่นอกสิทธิ์ของบัญชี หากเปิดข้อมูลการแข่งขันไม่ได้ ให้ตรวจสอบว่าบัญชีของคุณครอบคลุมรายการแข่งขันนั้น

คำว่า Schedule ในหน้าต่างนี้หมายถึงปฏิทินการแข่งขัน Opta ไม่ใช่การตั้งเวลาของโมดูล

ตรวจสอบข้อมูลการแข่งขัน

เปิดโมดูลกราฟิกเพื่อตรวจสอบสถิติของการแข่งขันที่เลือก ก่อนสร้างให้ตรวจสอบชื่อการแข่งขัน และโปรไฟล์ในแถบด้านบน คุณสามารถคลิก Run ขณะที่ข้อมูลบางส่วนยังไม่มาหรือมาช้าได้

สำหรับการแข่งขันย้อนหลัง การแข่งขันที่กำลังเล่น และการแข่งขันในอนาคต สถิติตัวเลขที่ไม่มีค่า จะแสดง 0 และเปอร์เซ็นต์จะแสดงทศนิยมหนึ่งตำแหน่ง รวมถึง 0.0% ระบบจะไม่สร้างชื่อ หรือพิกัดเหตุการณ์ขึ้นมาเอง สามารถตรวจสอบและเลือกสถิติได้ใน Match Stats และ End Stat ดู วิธีใช้โมดูล

หากข้อมูลอัปเดตช้า

Via-B ยังตรวจสอบต่อเมื่อ Opta ไม่มีข้อมูลใหม่ หาก Opta ใช้งานไม่ได้ชั่วคราวหรือขอให้ ลดความถี่ Via-B จะรอแล้วลองใหม่ หากเป็นปัญหาบัญชีหรือสิทธิ์ ให้อ่านข้อความในแอป แล้วแก้การตั้งค่าบัญชี

วิธีแก้ปัญหา

อาการ: แสดง Test mode หรือ TEST DATA; วิธีแก้: ปิด Test mode ทดสอบการเชื่อมต่อ Opta สำหรับงานจริง แล้วเลือกการแข่งขันที่มีสิทธิ์อีกครั้ง

อาการ: ไม่มีการแข่งขันที่ใช้ได้; วิธีแก้: ตรวจสอบข้อมูลรับรอง สิทธิ์ของแพ็คเกจ ปฏิทินการแข่งขัน และผลตอบกลับจากบริการ

อาการ: สถิติยังไม่มา; วิธีแก้: ยังกด Run เพื่อสร้างกราฟิกได้ โดยสถิติตัวเลขที่ไม่มีค่าจะแสดงศูนย์ ตรวจสอบผลลัพธ์ เลือกสถิติอื่นใน Match Stats หรือ End Stat หากต้องการ หรือกด Run ใหม่เมื่ออัปเดต

อาการ: ระบบยังใช้โปรไฟล์ผิด; วิธีแก้: บันทึกการกำหนด คลิก Done แล้วเลือกการแข่งขันอีกครั้ง

อาการ: ฟัดไม่เป็นปัจจุบัน; วิธีแก้: ตรวจสอบการแข่งขัน อินเทอร์เน็ต และทดสอบการเชื่อมต่อ Opta หากยังไม่มีการอัปเดต ให้ส่งแพ็คเกจสำหรับฝ่ายสนับสนุน

ดูขั้นตอนทั้งหมดสำหรับวันแข่งขันใน คู่มือผู้ปฏิบัติงาน

การเชื่อมต่อกับ LiveManager

Via-B ส่งข้อความและกราฟิกไป MagicSoft CG โดยตรงผ่านการเชื่อมต่อ LiveManager

ค่าการเชื่อมต่อ

การเชื่อมต่อใช้พอร์ตสองพอร์ต:

- พอร์ตคำสั่ง รับคำสั่งเกี่ยวกับโปรเจกต์และตัวแปรจาก Via-B
- พอร์ตตอบรับ ส่งผลการรับคำสั่งกลับไปยัง Via-B

ไม่จำเป็นต้องเปิดแอป MagicSoft LiveManager แยกต่างหาก หากใช้แอปนั้นด้วย ให้ใช้ พอร์ตอีกคู่หนึ่ง เพื่อให้แต่ละแอปได้รับข้อความตอบกลับของตนเองจาก MagicSoft

กรอกที่อยู่เครื่อง MagicSoft โดยไม่ต้องท้ายด้วยเลขพอร์ต ใส่พอร์ตแต่ละตัวในช่องของมัน ให้ตรงกับการตั้งค่าใน MagicSoft CG

เชื่อมต่อ Via-B กับ MagicSoft CG

1. เปิด MagicSoft CG
2. โหลดโปรเจกต์ที่จะใช้งาน
3. ตรวจสอบค่าพอร์ตคำสั่งและพอร์ตตอบรับ
4. เปิด Via-B และรอจน Backend พร้อมทำงาน
5. เปิด Settings > LiveManager connection setup
6. เปิด Enable LiveManager delivery
7. กรอกที่อยู่เครื่อง MagicSoft พอร์ตคำสั่ง และพอร์ตตอบรับลงในช่องที่ตรงกัน
8. ใช้ค่าการเชื่อมต่ออื่นตามเดิม เว้นแต่การติดตั้งของคุณต้องใช้ค่าอื่น
9. รอผลการบันทึก แอปเดสก์ทอปจะเริ่ม Backend ใหม่เพื่อนำค่าการเชื่อมต่อไปใช้ รอให้แอปเชื่อมต่อกลับมา
10. กลับไปที่ Operate แล้วตรวจสอบว่าเชื่อมต่อ MagicSoft และมีโปรเจกต์เปิดอยู่

ใช้ Via-B และ Live Manager พร้อมกัน

แต่ละแอปต้องใช้คู่พอร์ตคำสั่งและตอบรับของตนเองใน MagicSoft CG สำหรับ CG10 บนเครื่อง เดียวกัน ค่าเริ่มต้นคือ:

แอป: Via-B; ที่อยู่: 127.0.0.1; พอร์ตคำสั่ง: 2610; พอร์ตตอบรับ/ACK: 2611

แอป: MagicSoft Live Manager; ที่อยู่: 127.0.0.1; พอร์ตคำสั่ง: 2640; พอร์ตตอบรับ/ACK: 2641

1. ใน CG10 เปิด Tools > Options > Socket communication แล้วตรวจคู่พอร์ตที่ตั้งไว้
2. กรอกคู่พอร์ตของ Via-B ใน Settings > LiveManager connection setup ของ Via-B
3. กรอกพอร์ตอีกคู่ใน Settings ของ Live Manager แล้วใช้ Reconnect
4. ตรวจสอบว่าทั้งสองแอปเชื่อมต่อและอ่านรายการโปรเจกต์ที่เปิดอยู่ได้

หากเครื่องตั้งค่าไว้ต่างจากตาราง ให้ใช้คู่พอร์ตของเครื่องนั้น หาก MagicSoft อยู่บนอีกเครื่อง ให้กรอกที่อยู่เครื่องนั้นในทั้งสองแอป หากเปิด Live Manager แล้ว Via-B ขาดการเชื่อมต่อ ให้เปรียบเทียบพอร์ตที่บันทึกไว้แล้วแยกให้ใช้คนละคู่

ตรวจสอบการเชื่อมต่อ

สถานะ Destination ใน Via-B แสดงการเชื่อมต่อกับ MagicSoft และว่ามีโปรเจกต์เปิดอยู่ หรือไม่ ส่วน Delivery แสดงความคืบหน้าและผลการส่ง หากเชื่อมต่อไม่ได้ ให้ตรวจสอบ ที่อยู่และพอร์ตก่อนเปลี่ยนการแมป

ตรวจสอบการส่งข้อมูลครั้งแรก

1. เลือกรายการข้อความที่มองเห็นได้ใน MagicSoft CG
2. คลิก TCP/IP Variable แล้วบันทึกหรือรีเฟรชโปรเจกต์
3. เปิด Mapping ใน Via-B แล้วสแกนโปรเจกต์ XML ดังกล่าว

4. จับคู่แหล่งข้อมูลกับชื่อตัวแปรในวงเล็บให้ถูกต้อง จากนั้นเลือก Apply mapping บันทึกโปรไฟล์เฉพาะเมื่อปุ่มพร้อมใช้งาน แล้วเลือก Validate mapping
5. กำหนดโปรไฟล์ให้การแข่งขัน คลิก Save และ Done แล้วเลือกการแข่งขันอีกครั้ง
6. คลิก Set match and run modules ในหน้าต่างยืนยันการแข่งขัน
7. ตรวจสอบข้อความใน MagicSoft เปิด Delivery หากต้องการดูผลการส่ง

ดู การแมปตัวแปร TCP/IP ของ MagicSoft

วิธีแก้ปัญหา

อาการ: เชื่อมต่อไม่ได้; วิธีแก้: เปิด MagicSoft CG แล้วตรวจสอบที่อยู่และพอร์ตใน Settings ของ Via-B รอให้แอปเดสก์ท็อปนำค่าที่เปลี่ยนไปใช้และเชื่อมต่อกลับมา

อาการ: เชื่อมต่อแล้วแต่ไม่มีโปรเจกต์; วิธีแก้: เปิดโปรเจกต์ที่จะใช้ใน MagicSoft CG

อาการ: ส่งไม่สำเร็จ; วิธีแก้: อ่านข้อผิดพลาดใน Delivery และคำแนะนำใน Priority actions ของหน้า Operate

อาการ: ส่งสำเร็จแต่ไม่เห็นผลลัพธ์; วิธีแก้: ตรวจสอบโปรเจกต์ที่เปิด การมองเห็นของรายการ และไทม์ไลน์ แล้วสั่งเล่นกราฟิกใน MagicSoft

เมื่อต้องการดูขั้นตอนทั้งหมดสำหรับวันแข่งขัน ให้กลับไปคู่มือผู้ปฏิบัติงาน

การแมปตัวแปร TCP/IP ของ MagicSoft

การแมปคือการจับคู่ข้อมูลจาก Via-B เช่น ชื่อทีมหรือกราฟิก กับตัวแปรใน MagicSoft สแกนโปรเจกต์ MagicSoft ที่บันทึกไว้เพื่อดูตัวแปรที่เลือกเป็นปลายทางได้

ก่อนเริ่มแมป

- เปิด MagicSoft CG และโหลดโปรเจกต์ที่จะใช้
- บันทึกโปรเจกต์ XML ในโฟลเดอร์ที่ Via-B อ่านได้บนเครื่องนี้หรือโทรศัพท์เครือข่าย
- เลือกการแข่งขัน Opta และโปรไฟล์การแมป
- หากมีแอปอื่นเชื่อมต่อ MagicSoft ให้แอปนั้นใช้พอร์ตอีกคู่หนึ่ง

เตรียมตัวแปรข้อความใน MagicSoft

1. เพิ่มหรือเลือกรายการข้อความที่มองเห็นได้
2. ตรวจสอบว่ารายการอยู่ในพื้นที่แสดงผลและทำงานอยู่ ณ ตำแหน่งปัจจุบันของไทม์ไลน์
3. คลิก TCP/IP Variable
4. ตรวจสอบว่า MagicSoft สร้างชื่อตัวแปรในวงเล็บให้แล้ว
5. บันทึกหรือรีเฟรชโปรเจกต์

รายการภาพและลำดับภาพต้องใช้คำสั่ง TCP/IP Variable เช่นเดียวกัน พารามิเตอร์ของไฟล์ภาพทั่วไปไม่ใช่ตัวแปรที่ Via-B ควบคุมได้

สแกนและแมป

1. เปิด Mapping ใน Via-B
2. เลือกโปรไฟล์ที่จะใช้ โดยปกติให้ใช้ Master เว้นแต่งานจริงจะกำหนดชุดรูปแบบอื่นไว้
3. ใน MagicSoft project file เลือกหรือวางพารามิเตอร์ XML ที่กำหนดไว้
4. คลิก Scan project
5. ตรวจสอบว่าชื่อตัวแปรในวงเล็บที่ต้องการปรากฏขึ้น หากไม่พบ ให้ตั้งค่าและบันทึกรายการ ใน MagicSoft แล้วสแกนอีกครั้ง
6. หากสแกนพบตัวแปรที่ถูกต้องแต่ยังไม่มีแถวสำหรับแมป ให้เลือก Add scanned variables
7. เลือกแหล่งข้อมูลจาก Via-B, Opta หรือโมดูลที่จะส่งค่าไปยังตัวแปรนั้น
8. คลิก Apply mapping เพื่อนำการแก้ไขแถวไปใช้กับโปรไฟล์บนหน้าจอ
9. คลิก Save profile เพื่อบันทึกการเปลี่ยนแปลง
10. คลิก Validate mapping หากพบปัญหา ให้แก้การแมปที่ระบุแล้วตรวจสอบอีกครั้ง

แมปกราฟิกสองภาษา

เลือกชื่อกราฟิกสองภาษาในช่อง Source ตามปกติ รายการแหล่งข้อมูลในหน้าโมดูล จะแสดงผลลัพธ์ของโมดูลนั้น ส่วนหน้า Mapping หลักเลือกแหล่งข้อมูลข้ามโมดูลได้

แอนิเมชันสองภาษาใช้รายการใน MagicSoft สามรายการ คลิกลูกศรหลังชื่อกราฟิกเพื่อขยายแถว แล้วเลือกตัวแปรปลายทางให้ครบสามแถว ได้แก่ แอนิเมชันเข้าภาษาไทย ภาพนิ่งภาษาไทย และภาพนิ่งภาษาอังกฤษ โดยเลือกตัวแปรที่ตรงกันจากโปรเจกต์ MagicSoft ที่มาพร้อมโมดูล

ตั้งเวลาในแถวที่แสดงชื่อแอนิเมชัน ตารางนั้นจะอัปเดตทั้งสามส่วนพร้อมกัน หากต้องการ เปลี่ยนแอนิเมชัน ให้ใช้ช่อง Source เช่นเดียวกับการแมปอื่น

โปรไฟล์ Default Thai League ที่ติดตั้งมากระบบมีกราฟิกสองภาษาหกชุด ได้แก่ Attacking Third, Heat Map, Match Stats, Player Stats, End Stat Half Time และ End Stat Full Match ให้ตรวจสอบการจับคู่ตัวแปรกับโปรเจกต์ที่โหลดใน MagicSoft ของคุณ

Add บันทึกเฉพาะการแมปใหม่ ส่วนการแก้ไขอื่นที่ยังไม่เสร็จจะยังอยู่ การบันทึก การแมปหรือตารางเวลาเป็นการเก็บการตั้งค่า เมื่อต้องการสร้างกราฟิกให้ใช้ Run

กำหนดโปรไฟล์ให้การแข่งขัน

1. ในหน้า Mapping เลือกโปรไฟล์ที่จะใช้ เลื่อนลงมาที่ Match assignments แล้วคลิก Edit assignments
2. ใต้หัวข้อ Profile matches คลิก Select from schedule คำว่า Schedule ในหน้าต่างนี้หมายถึงปฏิทินการแข่งขัน Opta ไม่ใช่การตั้งเวลาของโมดูล
3. ค้นหาหรือเลือกการแข่งขัน จากนั้นคลิก Add matches to profile
4. เมื่อกลับมาที่หน้าต่าง Match assignments ให้คลิก Save แล้วคลิก Done
5. คลิกชื่อการแข่งขันบนแถบด้านบน แล้วเลือกการแข่งขันเดิมอีกครั้ง
6. ตรวจสอบว่าแถบด้านบนแสดงโปรไฟล์และชุดรูปแบบที่ต้องการ

หลังเปลี่ยนการกำหนดโปรไฟล์ ต้องเลือกการแข่งขันใหม่อีกครั้งเพื่อให้ระบบนำโปรไฟล์นั้น มาใช้กับการแข่งขันที่กำลังทำงานอยู่

ทดสอบการอัปเดตข้อความ

1. เปิดโปรเจกต์ MagicSoft ที่จะใช้และให้รายการข้อความมองเห็นได้
2. คลิกชื่อการแข่งขันบนแถบด้านบน แล้วเลือกการแข่งขันที่กำหนดไว้
3. ในหน้าต่างยืนยัน คลิก Set match and run modules เพื่อเลือกการแข่งขันและ สร้างแอนิเมชันตามรายการ Run ที่บันทึกไว้ในแต่ละโมดูล
4. รอจน Via-B ได้รับการตอบรับการอัปเดตที่แมปไว้
5. ตรวจสอบว่าข้อความใน MagicSoft เปลี่ยนเป็นค่าที่คาดหวัง
6. เปิด Delivery เพื่อตรวจสอบว่า MagicSoft ได้รับการอัปเดตแล้วหรือยัง

หาก Via-B แสดงว่าส่งสำเร็จแต่ไม่เห็นข้อความ ให้ตรวจสอบว่าเปิดโปรเจกต์ที่ต้องการ ใน MagicSoft และรายการข้อความมองเห็นได้ในตำแหน่งปัจจุบันของไทม์ไลน์

ค่าของลำดับภาพ

MagicSoft รับค่าลำดับภาพเป็นพารามิเตอร์ของเฟรมแรกพร้อมจำนวนเฟรม Via-B เพย์เพอร์ไฟล์และกำหนดค่า ลำดับภาพให้ แต่ไม่ได้ส่งเล่น ผู้ปฏิบัติงานต้องสั่งเล่นหรือเล่นซ้ำจากโปรเจกต์ MagicSoft ที่กำหนดไว้

เปิดโปรเจกต์ XML ที่มาพร้อมโมดูลใน MagicSoft เพื่อใช้รูปแบบและจังหวะแอนิเมชัน ใช้ Download sequence ใน Via-B เมื่อต้องการบันทึกเฟรม PNG เป็นไฟล์ ZIP

วิธีแก้ปัญหา

อาการ: สแกนไม่พบตัวแปรที่ต้องการ; วิธีแก้: ใช้ TCP/IP Variable บันทึกหรือรีเฟรชโปรเจกต์ MagicSoft แล้วสแกนอีกครั้ง

อาการ: อ่านพารามิเตอร์ไม่ได้; วิธีแก้: ตรวจสอบว่าไฟล์ XML อยู่บนเครื่องนี้หรือโดเมนเครือข่ายที่เข้าถึงได้

อาการ: ระบบยังใช้โปรไฟล์ผิด; วิธีแก้: บันทึกการกำหนด คลิก Done แล้วเลือกการแข่งขันอีกครั้ง

อาการ: Via-B แสดงว่าส่งสำเร็จแต่ไม่เห็นค่า; วิธีแก้: ตรวจสอบโปรเจกต์ที่เปิด การมองเห็นของรายการ ตำแหน่งบนพื้นที่แสดงผล และไทม์ไลน์

อาการ: ค่าไม่เปลี่ยน; วิธีแก้: ตรวจสอบการแข่งขัน โปรไฟล์ ช่อง Source และตัวแปรปลายทาง รวมถึงว่ามีข้อมูลใหม่หรือยัง เปิด Delivery เพื่อดูข้อผิดพลาดการส่ง

เมื่อต้องการดูขั้นตอนทั้งหมดสำหรับวันแข่งขัน ให้กลับไปคู่มือผู้ปฏิบัติงาน

โมดูลและการออกอากาศผ่าน MagicSoft

เปิด Modules เพื่อเลือกและสร้างกราฟิกสำหรับการแข่งขันปัจจุบัน โมดูลกราฟิกนำข้อมูล การแข่งขันมารวมกับแบบกราฟิก ส่วน Clubs และ Players เตรียมชื่อและภาพที่ใช้ในกราฟิก

ก่อนสร้างกราฟิก

1. เปิดโมดูลและตรวจสอบว่าต้องตั้งค่าหรือใช้โมดูลอื่นประกอบหรือไม่
2. หากต้องการส่งกราฟิกไป MagicSoft ให้แมปผลลัพธ์ไว้ในโปรไฟล์ที่กำลังใช้งาน การสร้างและดาวน์โหลดลำดับภาพไม่จำเป็นต้องมีการแมป
3. การแข่งขันที่เลือกต้องใช้โปรไฟล์นั้น หากเพิ่งเปลี่ยนการกำหนดโปรไฟล์ ให้เลือกการแข่งขันใหม่อีกครั้ง
4. ตรวจสอบภาพตัวอย่างใน Via-B แล้วจึงเล่นใน MagicSoft ก่อนออกอากาศ

โมดูลสำหรับงานจริง

โมดูล: Clubs; ใช้ทำอะไร: เตรียมชื่อ ตารางโมสร และสี; ส่วนประกอบที่ต้องใช้: ไม่มี; ผลลัพธ์: ภาพและข้อมูลสโมสรสำหรับแมป

โมดูล: Players; ใช้ทำอะไร: เตรียมชื่อและภาพผู้เล่น; ส่วนประกอบที่ต้องใช้: ไม่มี; ผลลัพธ์: ภาพและข้อมูลผู้เล่นสำหรับแมป

โมดูล: Stats Template; ใช้ทำอะไร: เตรียมแบบกราฟิก ฟอนต์ และจังหวะแอนิเมชันที่ใช้ร่วมกัน; ส่วนประกอบที่ต้องใช้: ไม่มี; ผลลัพธ์: ใช้ประกอบการสร้างในโมดูลกราฟิก

โมดูล: Attacking Third; ใช้ทำอะไร: สร้างกราฟิกเปรียบเทียบการเล่นในพื้นที่สุดท้าย; ส่วนประกอบที่ต้องใช้: Clubs, Stats Template; ผลลัพธ์: ลำดับภาพ 26 เฟรม

โมดูล: End Stat; ใช้ทำอะไร: สร้างกราฟิกสถิติแยกสำหรับช่วงพักครึ่งและทั้งการแข่งขัน; ส่วนประกอบที่ต้องใช้: Clubs, Stats Template; ผลลัพธ์: ลำดับภาพ 26 เฟรมสองชุด เลือกสถิติได้แยกกันชุดละ 10 รายการ

โมดูล: Heat Map; ใช้ทำอะไร: สร้างฮีตแมปของการแข่งขันที่เลือกจากพิกัด Opta MA3; ส่วนประกอบที่ต้องใช้: Clubs, Stats Template; ผลลัพธ์: ลำดับภาพ 26 เฟรม

โมดูล: Match Stats; ใช้ทำอะไร: สร้างกราฟิกเปรียบเทียบสามรายการตามชุดรูปแบบที่เลือก; ส่วนประกอบที่ต้องใช้: Clubs, Stats Template; ผลลัพธ์: ลำดับภาพภาษาอังกฤษและไทย 29 เฟรม

โมดูล: Player Stats; ใช้ทำอะไร: สร้างกราฟิก Lower Third สำหรับผู้เล่นหนึ่งคนและสถิติสามรายการที่เลือก; ส่วนประกอบที่ต้องใช้: Clubs, Players, Stats Template; ผลลัพธ์: ลำดับภาพภาษาอังกฤษและไทย 29 เฟรม

Clubs และ Players เตรียมภาพและชื่อให้โมดูลกราฟิก โดยไม่ต้องมีแถวการแมปของ Clubs หรือ Players เองเพื่อให้โมดูลอื่นใช้ทรัพยากรเหล่านี้

สถิติและป้ายชื่อในกราฟิก

Player Stats และ Match Stats ใช้สถิติชุดละสามรายการ ส่วน End Stat ใช้สิบรายการ สำหรับ Half Time และอีกสิบรายการ สำหรับ Full Match เลือกสถิติในแต่ละโมดูลแล้ว เรียงตามลำดับที่ต้องการให้แสดงในกราฟิก

แก้ไขชื่อและภาพผู้เล่นได้ใน Players ส่วนชื่อและตารางโมสรแก้ไขได้ใน Clubs โมดูลกราฟิกจะใช้ชื่อและภาพจากโมดูลเหล่านี้ด้วย

Kit color ใน Clubs ใช้กำหนดสีแถบใน Match Stats และ End Stat ส่วนแบบเนอส์โมสร Plan B ที่มาพร้อมระบบจะคงสีติดฉบับไว้

Player Stats

1. เปิด Modules > Player Stats คลิก Add variation หรือคลิกชุดรูปแบบที่มีอยู่เพื่อแก้ไข
2. เลือกผู้เล่นจากการแข่งขันปัจจุบัน แล้วตั้งชื่อชุดรูปแบบ
3. เลือกสถิติสามรายการที่ไม่ซ้ำกัน ใช้ปุ่มขึ้นและลงเพื่อจัดลำดับการแสดงในกราฟิก
4. แก้ไขป้ายชื่อภาษาอังกฤษหรือไทยตามต้องการ การแก้ไขป้ายชื่อมีผลกับชุดรูปแบบ Player Stats อื่นที่ใช้สถิติเดียวกันด้วย
5. คลิก Save เพื่อบันทึกผู้เล่น สถิติ และป้ายชื่อพร้อมกัน

ใช้ Cancel เพื่อเลือกทั้งการแก้ไขที่ยังไม่บันทึก หากบันทึกไม่สำเร็จ หน้าต่างจะยังเปิด พร้อมข้อมูลที่แก้ไขไว้ให้อ่านข้อผิดพลาดแล้วลองใหม่

รายการผู้เล่นเรียงจากมากไปน้อยเป็นค่าเริ่มต้น ตัวเลือกสถิติจัดช่องทำเครื่องหมายและ ข้อความให้อ่านได้แม้หน้าต่างแคบ

เมนูข้างชุดรูปแบบใช้ทำสำเนาหรือเลือกชุดที่ใช้งาน การทำสำเนาจะเปิดชุดที่คัดลอกมาให้แก้ไข แล้วจึงบันทึกเพื่อเพิ่มลงในรายการ ชุดที่ใช้งานจะแสดงเป็นรายการแรก โมดูลจะใช้ผู้เล่นและสถิติ จากชุดนั้น

เมื่อเลือกการแข่งขันอื่น Via-B จะล้างผู้เล่นเดิมของ Player Stats การ์ดจะแสดง Setup required จนกว่าจะเลือกผู้เล่นจากสโมสรของการแข่งขันใหม่ สถานะนี้ไม่ปิดปุ่ม Run หรือ Download sequence

Match Stats

เปิด Match Stats เพื่อตรวจสอบสถิติของทั้งสองทีมในการแข่งขันที่เลือก เลือกชุดรูปแบบ แล้วเลือกสถิติสามรายการตามลำดับที่ต้องการให้แสดง จากนั้นบันทึกการตั้งค่า ปุ่ม Run จะใช้ชุดรูปแบบนั้น จะใช้ค่าเริ่มต้นหรือเปลี่ยนเป็นสถิติอื่นที่มีในตัวเลือกก็ได้

ป้ายชื่อเริ่มต้นภาษาอังกฤษ/ไทยยังเป็น POSSESSION / ครบครองบอล, ATTEMPTS / โอกาสยิง และ ON TARGET / ยิงเข้ากรอบ

End Stat

เปิด End Stat แล้วเลือกสถิติสิบรายการสำหรับ Half Time และอีกสิบรายการสำหรับ Full Match จากนั้นบันทึกการตั้งค่า ทั้งสองชุดแยกกัน การเปลี่ยน Half Time จะไม่เปลี่ยน Full Match สามารถสั่ง Run เพื่อสร้างชุดใดชุดหนึ่งหรือทั้งสองชุดได้ รวมถึงก่อนพักครึ่งหรือก่อนจบการแข่งขัน โดยไม่ต้องรอให้ Opta ระบุว่าช่วงนั้นจบแล้ว

ทั้งสองชุดมีป้ายชื่อเริ่มต้นตามลำดับดังนี้:

อังกฤษ: POSSESSION; ไทย: ครบครองบอล

อังกฤษ: SHOTS; ไทย: โอกาสยิง

อังกฤษ: SHOTS ON TARGET; ไทย: ยิงเข้ากรอบ

อังกฤษ: SAVES; ไทย: เซฟ

อังกฤษ: CORNERS; ไทย: เตะมุม

อังกฤษ: OFFSIDES; ไทย: ล้ำหน้า

อังกฤษ: PASSES; ไทย: จ่ายบอล

อังกฤษ: PASS ACCURACY; ไทย: จ่ายบอลสำเร็จ

อังกฤษ: FOULS CONCEDED; ไทย: ฟาวล์

อังกฤษ: YELLOW / RED CARD; ไทย: ใบเหลือง/ใบแดง

สั่ง Run ก่อนข้อมูลการแข่งขันมาครบ

Run จะสร้างกราฟจากข้อมูลที่มี แม้ข้อมูลของการแข่งขันที่เลือกจะยังไม่มี มาไม่ครบ หรือมาช้า ใช้ได้ทั้งการแข่งขันย้อนหลัง การแข่งขันที่กำลังเล่น และการแข่งขันในอนาคต สถิติตัวเลขที่ไม่มีค่าจะแสดง 0 ส่วนเปอร์เซ็นต์จะแสดงทศนิยมหนึ่งตำแหน่ง รวมถึง 0.0 % ค่าที่ได้รับ เช่น 40.1 % จะคงทศนิยมไว้ ระบบจะไม่สร้างชื่อ ภาพ หรือพิกัดเหตุการณ์ขึ้นมาแทนข้อมูลที่ไม่มี

ตรวจสอบภาพตัวอย่างก่อนออกอากาศ ค่า 0 อาจหมายถึง Opta ยังไม่ได้ส่งสถิตินั้นมา เมื่อข้อมูลอัปเดตสามารถกด Run ใหม่ได้ Download sequence ใช้ดาวน์โหลด ZIP ของภาพ PNG ได้โดยไม่ต้องเชื่อมต่อ MagicSoft ส่วน Delivery ยังแสดงว่าระบบส่งผลลัพธ์สำเร็จจริงหรือไม่

เลือกกราฟที่จะสร้างเมื่อกด Run

เปิดเมนูข้างปุ่ม Run แล้วเลือกกราฟที่ต้องการสร้าง เลือกได้หลายรายการ รวมถึงตัวเลือกภาษาอังกฤษ ภาษาไทย และสองภาษาที่มีให้ สำหรับ End Stat จะมี ตัวเลือก Half Time และ Full Match เมื่อบันทึกแล้ว Run ครั้งถัดไปจะใช้รายการที่เลือก

เมื่อเปลี่ยนการแข่งขัน คำสั่ง Set match and run modules จะใช้รายการ Run ที่บันทึกไว้ ผลลัพธ์ที่ยังไม่ได้แมปจะไม่ขัดขวางการส่งผลลัพธ์อื่นที่แมปไว้แล้ว

ตั้งการอัปเดตอัตโนมัติของกราฟิก

1. เปิด Mapping แล้วคลิกไอคอนตั้งเวลาข้างกราฟิก
2. เลือกว่าจะอัปเดตเมื่อใด:
 - ใน Quick presets คลิกเวลาที่ต้องการ เลือกได้หลายเวลา
 - ใน Match event เลือกเหตุการณ์ กรอการตั้งค่า แล้วคลิก Add to schedule (เพิ่มในกำหนดการ)
 - ใน Specific time กรอเวลา แล้วคลิก Add to schedule (เพิ่มในกำหนดการ)
3. ตรวจสอบรายการในแถบด้านขวา ซึ่งแสดงเวลาและเหตุการณ์ทั้งหมดที่เลือกไว้ พร้อมสถานะ ว่าเปิดการอัปเดตอัตโนมัติหรือหยุดชั่วคราว
4. คลิก Save schedule (บันทึกกำหนดการ) เพื่อนำการตั้งค่าไปใช้ หากต้องการออกโดยไม่บันทึก คลิก Cancel แล้วเลือก Discard changes เมื่อต้องยืนยัน

ตัวอย่างเช่น เลือกนาทีกี่ 15 ของครั้งแรกและนาทีกี่ 75 ของครั้งหลัง ทั้งสองเวลาจะอยู่ใน รายการเดียวกัน และยังเพิ่มเหตุการณ์ในการแข่งขันลงในตารางนี้ได้

หากต้องการอัปเดตเมื่อข้อมูลการแข่งขันที่เกี่ยวข้องเปลี่ยน ให้เลือก Real time แล้วคลิก Save schedule แถบด้านขวาจะแสดง Real time หากเลือกเวลาสำเร็จรูปหรือเพิ่มเหตุการณ์ หรือเวลาที่กำหนดเอง Real time จะปิด การเปิดดูแบบเรียลไทม์ ไม่เปลี่ยนสิ่งที่เลือกไว้ ระหว่างเปิด Real time รายการตั้งเวลาจะไม่ทำงาน เมื่อเปลี่ยนกลับ รายการเดิมจะแสดง ในแถบด้านขวา ให้ลบรายการที่ไม่ต้องการก่อนบันทึก

หากกราฟิกมี Minimum regeneration interval ให้กำหนดระยะเวลาขั้นต่ำระหว่าง การสร้างอัตโนมัติ การเปลี่ยนแปลงระหว่างรอ จะใช้ในการสร้างครั้งถัดไป และยังคง Run เองได้

ระหว่างแก้ไข แถบด้านขวาจะแสดง Unsaved changes เมื่อเปิดหน้าต่างอีกครั้งจะเห็นค่า ที่บันทึกไว้ สำหรับตารางใหม่ สวิตช์อัปเดตอัตโนมัติในหน้าต่างจะเปิดไว้ให้เลือกเวลาและบันทึก

หากต้องการหยุดกราฟิกนี้ชั่วคราว ให้ปิด Automatic updates enabled ที่ด้านล่างของ หน้าต่าง แล้วคลิก Save schedule สวิตช์ และแถบด้านขวาจะแสดง Automatic updates paused การหยุดนี้รวมทั้ง Real time และการอัปเดตตามเวลา เปิดสวิตช์แล้ว บันทึกเพื่อให้ ทำงานต่อ ระหว่างหยุดยังใช้ Run ได้

หากต้องการยกเลิกการอัปเดตอัตโนมัติทั้งหมด ให้ปิด Real time แล้วคลิก Clear all หากยังมีรายการตั้งเวลา จากนั้นบันทึก แถบด้านขวาจะแสดง Manual only

เปิด Operate เพื่อดูการ์ด Scheduler ได้ Priority actions การ์ดแสดงเวลาและเหตุการณ์ ที่ตั้งไว้ ชื่อกราฟิก และความคืบหน้าหรือผลการทำงาน คลิกปุ่มแก้ไขข้างรายการเพื่อเปลี่ยนตารางเวลา

เวลาแข่งขันกับเวลานาฬิกา

เวลาสำเร็จรูปใช้เวลาแข่งขันที่ Opta รายงานและช่วงที่ระบุบนปุ่ม หากต้องการนาทีก่อน ให้แก้ไข เวลาสำเร็จรูป หรือเลือกเหตุการณ์เริ่มช่วงใน Match event แล้วเปิด Run later (T+)

ตั้งแต่ v1.2.10 การตั้งเวลาตามนาทีก่อนการแข่งขันใช้เวลาเริ่มช่วงจริงและการหยุดชะงักที่ Opta รายงาน แทนการรอให้นาฬิกาอัปเดตเป็นนาทีก่อนถัดไป เวลานั้นถอยหลังเดินต่อระหว่างช่วงการแข่งขัน การทำงานยังขึ้นอยู่กับ Opta รายงานเวลาเริ่มหรือเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้อง

Scheduler เรียงเวลาที่กำหนดเองและเหตุการณ์ที่ยืนยันแล้วรวมกันจากล่าสุดไปเก่าสุด When แสดงเวลาจริงของเหตุการณ์ที่ผ่าน มา ส่วน Status แสดงระยะเวลาตั้งแต่เริ่มงาน จน MagicSoft ตอบรับ เหตุการณ์ที่ผ่านไปแล้วก่อนเปิดใช้กำหนดการจะแสดงว่าพลาดเวลา

เลือก Half-time สำหรับพักครึ่ง หรือ Match ended สำหรับจบการแข่งขัน ซึ่งรวม การต่อเวลาพิเศษหรือดวลจุดโทษด้วย งานจะรอ Opta รายงานเหตุการณ์ รายการยังมีการเริ่มและ สิ้นสุดช่วงการแข่งขัน การดวลจุดโทษ และการล่าช้าหรือหยุดชะงักที่ผู้ให้บริการ รายงาน เหตุการณ์ที่ใช้ได้ขึ้นอยู่กับฟีดของการแข่งขัน

Specific time ใช้ Run date และ Time zone ที่แสดง กรอเวลาแบบ 24 ชั่วโมง เช่น 16:30 แล้วตรวจเขตเวลา เช่น Asia/Bangkok ก่อนเพิ่ม รายการใหม่ไว้วันแข่งขัน สำหรับแมตช์ในอนาคต หรือวันนี้สำหรับแมตช์ย้อนหลัง การเลื่อนเวลาเริ่มแข่งขันไม่เปลี่ยนเวลานี้

แก้ไข ลบ หรือดูผลการทำงานตามกำหนดการ

คลิกดินสอข้างรายการเพื่อแก้ไขเวลาหรือ Prewarm คลิก Apply เพื่อกลับไปยังรายการ แล้วคลิก Save schedule เพื่อบันทึก ปุ่มau ใช้ลบรายการเดียวจากฉบับร่าง ส่วน Clear all ใช้ลบรายการทั้งหมด ตรวจสอบรายการที่เหลือก่อนบันทึก

เปิด Schedule history เพื่อดูงานที่บันทึกไว้และผลการทำงาน Details แสดงเวลาเริ่มงาน และข้อมูลว่า MagicSoft ตอบรับการส่งแล้วหรือไม่ ใช้ Older results เพื่อดูรายการก่อนหน้า ส่วน Previous schedules เก็บประวัติกำหนดการที่เสร็จสิ้นหรือถูกลบของเป้าหมายและแมตช์นั้น

Delete schedule จะหยุดกำหนดการที่บันทึกไว้หลังยืนยันและเก็บประวัติ ส่วน Cancel ใช้ปิดการแก้ไขโดยไม่เปลี่ยนกำหนดการที่บันทึกไว้ หลังยืนยันว่าต้องการทิ้งฉบับร่าง

เตรียมกราฟล่วงหน้าด้วย Prewarm

ในรุ่น v1.2.10 มีเฉพาะ End Stat ที่มีตัวเลือก Prewarm ส่วน Match Stats, Heat Map, Attacking Third และ Player Stats ยังไม่รองรับการเตรียมกราฟล่วงหน้า จึงเปิดสวิตช์นี้ไม่ได้ การอัปเดตตามเวลาที่ตั้งไว้ของโมดูลเหล่านี้ยังทำงานได้

คลิกดินสอข้างรายการตั้งเวลาแล้วเปิด Prewarm ค่าเริ่มต้นเมื่อเปิดครั้งแรกคือห้านาที เลือกหน่วย Minutes หรือ Seconds แล้วรอกเวลาที่ต้องการ คลิก Apply แล้ว Save schedule แต่ละรายการตั้งค่าแยกกันและเริ่มต้นเป็นปิด

Via-B เก็บสิ่งที่เตรียมไว้จนถึงเวลาอัปเดต แล้วจึงส่งกราฟไป MagicSoft หากใช้สิ่งที่ เตรียมไว้ไม่ได้ ระบบจะสร้างกราฟเมื่อถึงเวลาอัปเดต บางเหตุการณ์ใช้เวลาเตรียมโดยประมาณ ซึ่งจะมีคำอธิบายข้าง Prewarm หากใช้ Prewarm ไม่ได้ หน้าต่างจะแสดงสาเหตุและยังตั้งเวลาทำงานโดยไม่เตรียมล่วงหน้าได้

เตรียม แมป สร้าง และเล่นกราฟิก

1. ใน Operate เลือกการแข่งขัน แล้วตรวจสอบชื่อการแข่งขันและโปรไฟล์ในแถบด้านบน
2. ใน Modules เปิดโมดูลแล้วตรวจสอบส่วนประกอบที่ระบุไว้ทั้งหมด
3. ตั้งค่าโมดูลให้ครบ สำหรับ Player Stats ให้เลือกผู้เล่น ส่วน Match Stats และ End Stat ให้เลือกสถิติและลำดับที่ต้องการ
4. ตรวจสอบว่า MagicSoft อ่านไฟล์เดอร์ที่ Via-B ใช้บันทึกกราฟิกได้
5. เปิดโปรเจกต์ที่กำหนดไว้ใน MagicSoft CG เลือกรายการลำดับภาพ คลิก TCP/IP Variable แล้วบันทึกหรือรีเฟรชโปรเจกต์
6. ใน Mapping ของ Via-B สแกนโปรเจกต์ แล้วจับคู่แหล่งข้อมูลจากโมดูลกับตัวแปร ที่สแกนพบให้ถูกต้อง
7. คลิก Apply mapping คลิก Save profile เฉพาะเมื่อปุ่มพร้อมใช้งาน แล้วคลิก Validate mapping
8. ใน Operate แก้ไขการกำหนดการแข่งขัน เลือกหรือเพิ่มการแข่งขัน คลิก Save และ Done แล้วเลือกการแข่งขันใหม่อีกครั้ง
9. กลับไปที่ Modules เลือกแอนิเมชันจากเมนูข้าง Run แล้วคลิก Run
10. ตรวจสอบทีม ผู้เล่น สถิติ และภาษาในภาพตัวอย่าง
11. เปิด Delivery เมื่อต้องการตรวจสอบว่าส่งกราฟิกไป MagicSoft แล้วหรือยัง
12. เล่นกราฟิกใน MagicSoft ตรวจสอบจังหวะเข้าและเฟรมสุดท้ายก่อนออกอากาศ

หากไม่ทราบตำแหน่งไฟล์เดอร์กราฟิก ให้สอบถามผู้ติดตั้งเครื่อง ทั้ง Via-B และ MagicSoft ต้องเข้าถึงไฟล์เดอร์นี้ได้

ติดตั้งโปรเจกต์ XML ของ MagicSoft

1. เปิดโมดูลกราฟิกแล้วคลิก Install MagicSoft projects
2. รอผลการติดตั้ง ซึ่งแสดงไฟล์เดอร์และรายชื่อไฟล์ XML ที่ติดตั้ง
3. เปิดไฟล์เหล่านั้นใน MagicSoft CG เพื่อใช้โปรเจกต์ที่มาพร้อมโมดูล

หากติดตั้งไฟล์ไม่ได้ ให้อ่านข้อผิดพลาดของไฟล์นั้น หากเป็นปัญหาการเข้าถึง ให้ตรวจสอบ ว่าไฟล์เดอร์ปลายทางเปิดใช้งานได้และบัญชี Windows เขียนไฟล์ได้ แล้วลองใหม่ ส่งข้อความผิดพลาดให้ฝ่ายสนับสนุนหากยังติดตั้งไม่สำเร็จ

คำสั่งนี้ใช้ปรับปรุงโปรเจกต์ XML ที่มาพร้อม Via-B รุ่นใหม่ด้วย หากไฟล์เดิมต่างจาก ไฟล์ที่ติดตั้ง ระบบจะสำรองไฟล์เดิมก่อนแทนที่ หากไฟล์เหมือนกัน ระบบจะตรวจสอบโดย ไม่เขียนทับ ให้เปิดไฟล์ที่ติดตั้งใน MagicSoft เพื่อใช้โปรเจกต์ที่ปรับปรุงแล้ว

ตัวอย่าง Match Stats

1. ตรวจสอบว่า Clubs และ Stats Template พร้อมสำหรับการแข่งขันที่เลือก
2. เปิด Match Stats แล้วตรวจสอบชุดรูปแบบที่เลือกและสถิติทั้งสามรายการ

3. แมป match_stats.sequence.magicsoft_value กับตัวแปรลำดับภาพของ MagicSoft ที่สแกนพบ
4. เลือก Run แล้วตรวจสอบว่าได้ผลลัพธ์ 29 เฟรม
5. สังเกตใน MagicSoft แล้วเทียบสถิติทั้งสามรายการกับภาพตัวอย่าง

เล่นกราฟิกสองภาษาใน MagicSoft CG

โปรเจกต์สองภาษาที่มาพร้อม Via-B จะแสดงจังหวะเข้าภาษาไทย ค้างกราฟิกไทย แล้วเปลี่ยนเป็น ภาษาอังกฤษและค้างเฟรมสุดท้ายชื่อไฟล์ลงท้ายด้วย _thai_english.xml ให้เปิดไฟล์ของกราฟิก ที่สร้าง ตามรายชื่อที่แสดงในผล Install MagicSoft projects

หากต้องการดูตัวอย่างแอนิเมชันทั้งหมดในหน้าต่างต่อ CG ให้เลือก Image3 แล้วกด Play บนไทม์ไลน์ การเลือก Image1 หรือ Image2 อาจทำให้ตัวอย่างจบก่อนถึงช่วงภาษาอังกฤษ Image1 เป็นจังหวะเข้าภาษาไทย Image2 เป็นภาพนิ่งไทย และ Image3 เป็นภาพนิ่งอังกฤษ

หากต้องการส่งภาพออกอากาศ ให้กด Play ข้างชื่อโปรเจกต์ จะเล่นโปรเจกต์จนถึงช่วงค้าง ภาษาอังกฤษไม่ว่าจะเลือกรูปใดในหน้าต่างต่อ ใช้ Stop ของโปรเจกต์เพื่อนำกราฟิกออกจากจอ ปุ่ม Run และงานตามกำหนดการใน Via-B ใช้สร้างและส่งไฟล์กราฟิก ส่วนการเล่นควบคุมใน MagicSoft

ดาวน์โหลดลำดับภาพ

คลิก Download sequence เพื่อบันทึก ZIP ของเฟรม PNG ในแอนิเมชัน แยกไฟล์เพื่อ ตรวจสอบแต่ละเฟรมหรือคัดลอกไปเครื่องอื่น ใช้ Run เพื่อส่งกราฟิกที่แมปไว้ไป MagicSoft และใช้ MagicSoft CG เพื่อสังเกตุ

เมื่อต้องการดูขั้นตอนทั้งหมดสำหรับวันแข่งขัน ให้กลับไปคู่มือผู้ปฏิบัติงาน

การขอความช่วยเหลือและแก้ไขปัญหา

อ่าน Priority actions ใน Operate เพื่อดูปัญหาและคำสั่งที่ใช้ได้ ตรวจสอบ การแข่งขันและโปรไฟล์ที่เลือกก่อนเปลี่ยนการตั้งค่า
ส่งแพ็คเกจให้ฝ่ายสนับสนุน

1. เปิด Support
2. เลือก Download support package แล้วบันทึกไฟล์ ZIP
3. หากดาวน์โหลดไม่ได้ ให้แจ้งฝ่ายสนับสนุน ใช้ Copy endpoints หรือ Copy support access เมื่อฝ่ายสนับสนุนขอข้อมูลการเชื่อมต่อ
4. จับภาพหน้าจอหนึ่งภาพให้เห็นการแข่งขันที่เลือก โปรไฟล์ที่ใช้งาน และสถานะ Database, Backend, Destination และ Delivery
5. อธิบายว่าคลิกอะไร ต้องการผลแบบใด และเกิดอะไรขึ้น

หน้า Support ยังแสดงประวัติการตรวจสอบสิทธิ์และการอัปเดตจากการเริ่มระบบครั้งล่าสุด การเปิดหน้านี้จะไม่เริ่มตรวจสอบสิทธิ์หรือค้นหาการอัปเดตใหม่

อย่าใส่คีย์สิทธิ์ใช้งานหรือข้อมูลรับรอง Opta ในข้อความและภาพหน้าจอ

ติดต่อฝ่ายสนับสนุน Via B

หากยังแก้ปัญหาไม่ได้ ให้ส่งข้อมูลผ่าน แบบฟอร์มช่วยเหลือ Via B Middleware เลือกแจ้งข้อผิดพลาด ขอความช่วยเหลือ หรือส่งข้อเสนอแนะ อธิบายสิ่งที่เกิดขึ้น และแนบภาพหน้าจอที่ปิดบังข้อมูลอ่อนไหวแล้วตามความเหมาะสม

แอปเปิดไม่ขึ้น

1. ตรวจสอบขั้นตอนที่ค้างอยู่: License, Update, Database, Migrations, Backend หรือ Console
2. ใช้วิธีแก้ไขที่แสดงสำหรับขั้นตอนนั้น
3. เปิดบันทึกการเริ่มระบบและตำแหน่งข้อมูลแอปจากไอคอนในสถานะระบบ
4. หากยังเปิดแอปไม่ได้ ให้ส่งข้อความผิดพลาดและเวลาที่เกิดเหตุให้ฝ่ายสนับสนุน

หากมีปัญหาเรื่องสิทธิ์หรือการอัปเดต ดู สิทธิ์ใช้งานและการอัปเดต

หน้าต่างเดสก์ท็อปปหายไปหรือเป็นหน้าต่าง

1. ตรวจสอบสถานะระบบ เพราะการปิดหน้าต่างตามปกติเป็นเพียงการซ่อน Via-B
2. เลือก Open Via-B
3. หาก Backend ทำงานผิดปกติ ให้เลือก Restart local backend
4. เลือก Open in browser เพื่อทดสอบ Console เดียวกันผ่านเบราว์เซอร์
5. หากยังมีปัญหา ให้เก็บบันทึกการเริ่มระบบและแพ็คเกจสำหรับฝ่ายสนับสนุน

ปัญหา Opta หรือการแข่งขันที่เลือก

1. หากกำลังใช้งานจริง ให้ตรวจสอบว่า Test mode ปิดอยู่
2. ทดสอบการเชื่อมต่อ Opta ใน Settings
3. ตรวจสอบว่าบัญชี Opta ครอบคลุมรายการแข่งขันนั้น การแข่งขันอาจอยู่ในปฏิทิน แม้บัญชีจะเข้าถึงข้อมูลไม่ได้
4. คลิก Save และ Done แล้วเลือกการแข่งขันอีกครั้ง
5. ตรวจสอบว่าโปรไฟล์ที่ต้องการแสดงอยู่ในแถบด้านบน

ดู เชื่อมต่อ Opta

ปัญหาการแมปหรือการกำหนดโปรไฟล์

1. ใน MagicSoft เลือกรายการ คลิก TCP/IP Variable แล้วบันทึกหรือรีเฟรชโปรเจกต์
2. ใน Mapping ของ Via-B สแกนไฟล์ XML จากพาร Windows หรือ UNC ที่ถูกต้อง

3. จับคู่แหล่งข้อมูลกับชื่อตัวแปรในวงเล็บที่สแกนพบ แล้วเลือก Apply mapping
4. เลือก Save profile เฉพาะเมื่อป้อนพร้อมใช้งาน จากนั้นเลือก Validate mapping
5. แก้ไขการกำหนด คลิก Save และ Done แล้วเลือกการแข่งขันใหม่อีกครั้ง

ดู การแมปตัวแปร TCP/IP ของ MagicSoft

ปัญหาการเชื่อมต่อปลายทาง

ปัญหา: MagicSoft ไม่ได้เชื่อมต่อ; วิธีแก้: เปิด MagicSoft CG ตรวจสอบที่อยู่และพอร์ตคำสั่ง/ตอบรับใน Settings ของ Via-B แล้วเริ่ม Backend ใหม่หากเปลี่ยนค่า

ปัญหา: ไม่มีโปรเจกต์เปิดอยู่; วิธีแก้: เปิดโปรเจกต์ XML ที่จะใช้ใน MagicSoft CG

ปัญหา: ยังเชื่อมต่อไม่ได้; วิธีแก้: ตรวจสอบว่าไฟร์วอลล์อนุญาตการเชื่อมต่อ และไม่มีแอปอื่นใช้พอร์ต MagicSoft คู่เดียวกัน

ไม่จำเป็นต้องเปิดแอป LiveManager แยกต่างหาก หากใช้ด้วย ให้ใช้พอร์ตคนละคู่กับ Via-B ดู การเชื่อมต่อกับ LiveManager

ปัญหาการส่งข้อมูล

ปัญหา: ส่งการอัปเดตไม่สำเร็จ; วิธีแก้: เปิด Delivery เพื่ออ่านข้อผิดพลาด และดูคำสั่งที่ใช้ได้ใน Priority actions ของ Operate

ปัญหา: กำลังสร้างหรือส่งกราฟิก; วิธีแก้: ติดตามความคืบหน้าใน Operate และ Delivery แอนิเมชันขนาดใหญ่อาจใช้เวลานานขึ้น

ปัญหา: ยังมีปัญหา; วิธีแก้: ส่งแพ็คเกจสำหรับฝ่ายสนับสนุนพร้อมชื่อการแข่งขัน ชื่อกราฟิก และข้อความผิดพลาด

หาก Via-B แสดงว่าส่งสำเร็จแต่ไม่เห็นกราฟิก ให้ตรวจสอบว่าเปิดโปรเจกต์ที่ถูกต้อง ใน MagicSoft และรายการมองเห็นได้ สั่งเล่นกราฟิกและตรวจสอบโทรมไลน์

ปัญหาโมดูล

1. ตรวจสอบการแข่งขันและโปรไฟล์ที่กำลังใช้งาน
2. ตรวจสอบโมดูลและส่วนประกอบที่โมดูลต้องใช้ทั้งหมด
3. ตรวจสอบการตั้งค่า ชุดรูปแบบที่เปิดใช้ และแหล่งข้อมูลที่ต้องมีในการแข่งขันนี้
4. ตรวจสอบว่า Via-B และ MagicSoft เข้าถึงไฟล์เดอร์กราฟิกได้
5. ตรวจสอบว่าผลลัพธ์ของโมดูลถูกแมปและผ่านการตรวจสอบแล้ว
6. สร้างใหม่หลังแก้ไขสาเหตุเรียบร้อยแล้วเท่านั้น
7. ตรวจสอบภาพตัวอย่าง แล้วสั่งเล่นกราฟิกใน MagicSoft

ดู โมดูลและการออกอากาศผ่าน MagicSoft