

คู่มือผู้ปฏิบัติงาน Via B

ฉบับภาษาไทย

สารบัญ

TH · คู่มือผู้ปฏิบัติงานสำหรับวันแข่งขัน	3
TH · Console และ Operator App	18
TH · สิทธิ์ใช้งานและการอัปเดต	20
TH · เชื่อมต่อ Opta	21
TH · การเชื่อมต่อกับ LiveManager	23
TH · การแมปตัวแปร TCP/IP ของ MagicSoft	25
TH · โมดูลและการออกอากาศผ่าน MagicSoft	27
TH · การขอความช่วยเหลือและแก้ไขปัญหา	32

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

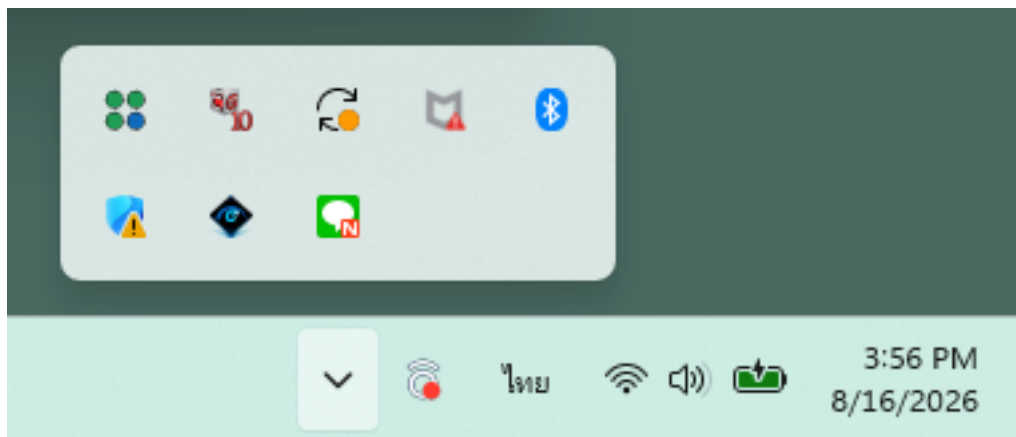
1. เปิด Via-B Operator App
2. หากเปิดใช้งานเป็นครั้งแรก ให้กรอกคีย์ที่ได้รับในช่องสิทธิ์ใช้งานแบบปิดบัง แล้วเลือก Activate license
3. ตรวจสอบว่าระบบเริ่มทำงานตามลำดับ License, Update, Database, Migrations, Backend และ Console



หน้าจอแสดงสถานะระหว่างเริ่มระบบ Via-B

4. หากเริ่มระบบไม่สำเร็จให้อ่านข้อความแล้วใช้คำสั่งที่แสดงข้างปัญหานั้น

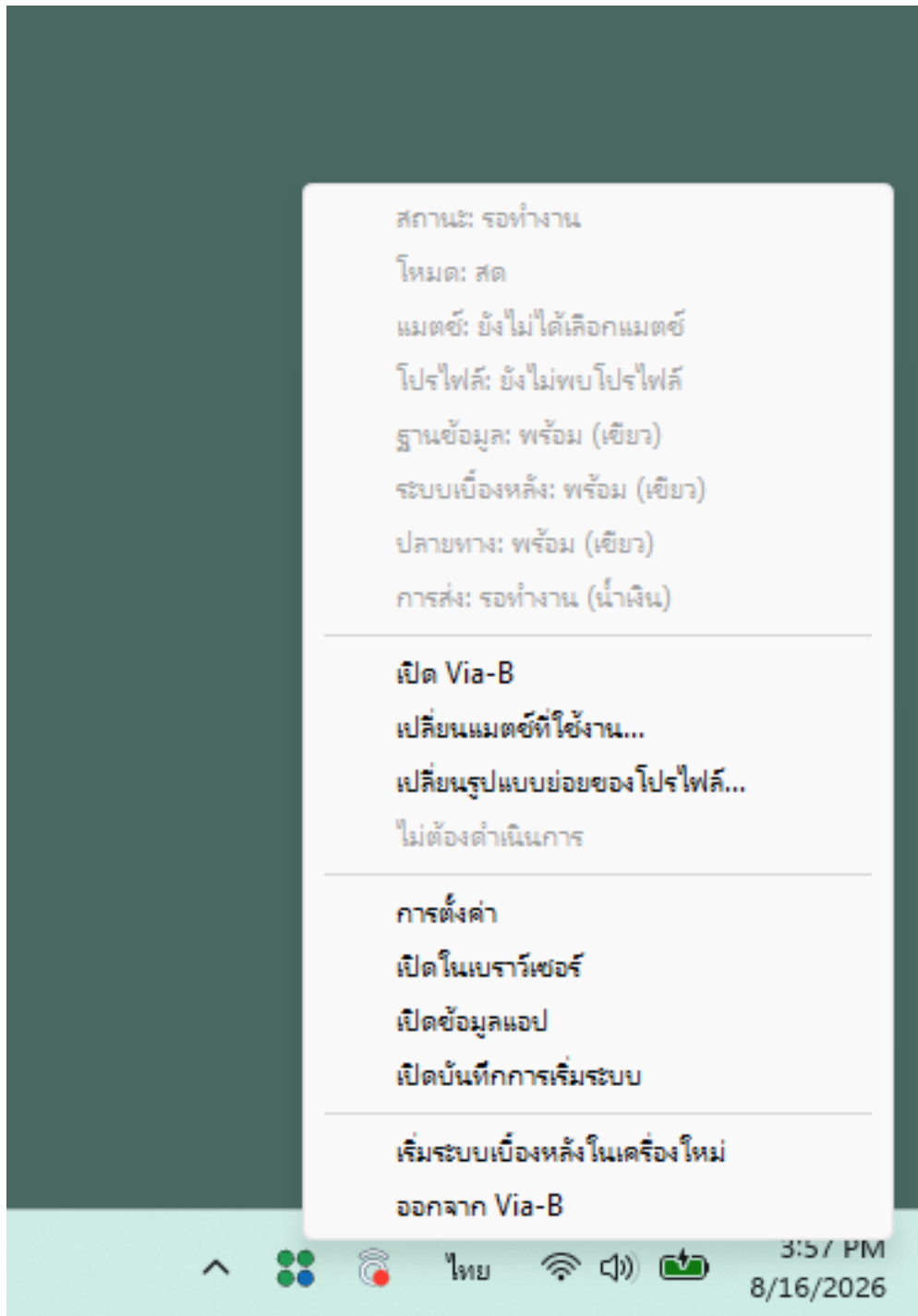
5. ตรวจสอบว่ามีไอคอน Via-B บริเวณมุมขวาล่างของ Windows หากไม่เห็น ให้คลิกลูกศรขึ้น เพื่อเปิดรายการไอคอนที่ซ่อนอยู่ การปิดหน้าต่างจะเพียงซ่อน Via-B ส่วน Quit Via-B จะหยุดระบบทั้งหมด



หากไม่เห็นไอคอน Via-B ให้คลิกลูกศรขึ้น



ไอคอน Via-B บริเวณมุมขวาล่างของ Windows



คลิกขวาที่ไอคอน Via-B เพื่อเปิดเมนู

ดูวิธีเปิดใช้สิทธิ์และแก้ปัญหาคอนเนกชันระบบได้ที่ สิทธิ์ใช้งานและการอัปเดต

2. เชื่อมต่อและทดสอบ Opta

1. เปิด Settings

การตั้งค่า

 ค้นหาการตั้งค่า (Opta, การลงใหม่, บันทึก...)


การแสดงผล

เลือกภาษาและธีมที่ใช้ในคอนโซลผู้ปฏิบัติงาน



โหมดการทำงาน

เลือกใช้ข้อมูลจำลองที่ปลอดภัยหรือข้อมูลตามสิทธิ์ใช้งาน



บันทึกและการกู้คืน

ควบคุมประวัติการกู้คืนในเครื่องสำหรับผู้ปฏิบัติงานและแพ็คเกจอัปเดต



การคุ้มครองข้อมูล

ควบคุมการลงส่งข้อมูลอย่างปลอดภัย การป้องกันข้อมูลซ้ำ และหลักการส่งที่ล้มเหลว



ข้อมูลสดจาก Opta

เชื่อมต่อบัญชี 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	● ยังไม่ตั้งค่า	▼
	คีย์ API ของบัญชี Opta จาก Stats Perform ระบบจะไม่แสดงค่าที่บันทึกไว้		
❌	รหัสไคลเอนต์ Opta	● ยังไม่ตั้งค่า	▼
	รหัสไคลเอนต์ของบัญชี Opta จาก Stats Perform ระบบจะไม่แสดงค่าที่บันทึกไว้		
❌	ความลับไคลเอนต์ Opta	● ยังไม่ตั้งค่า	▼
	ข้อมูลลับของบัญชี Opta จาก Stats Perform ระบบจะไม่แสดงค่าที่บันทึกไว้		

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 การเห็นการแข่งขันในตารางไม่ได้ยืนยันว่าบัญชีมีสิทธิ์อ่านพีดนั้นเสมอไป

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

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.

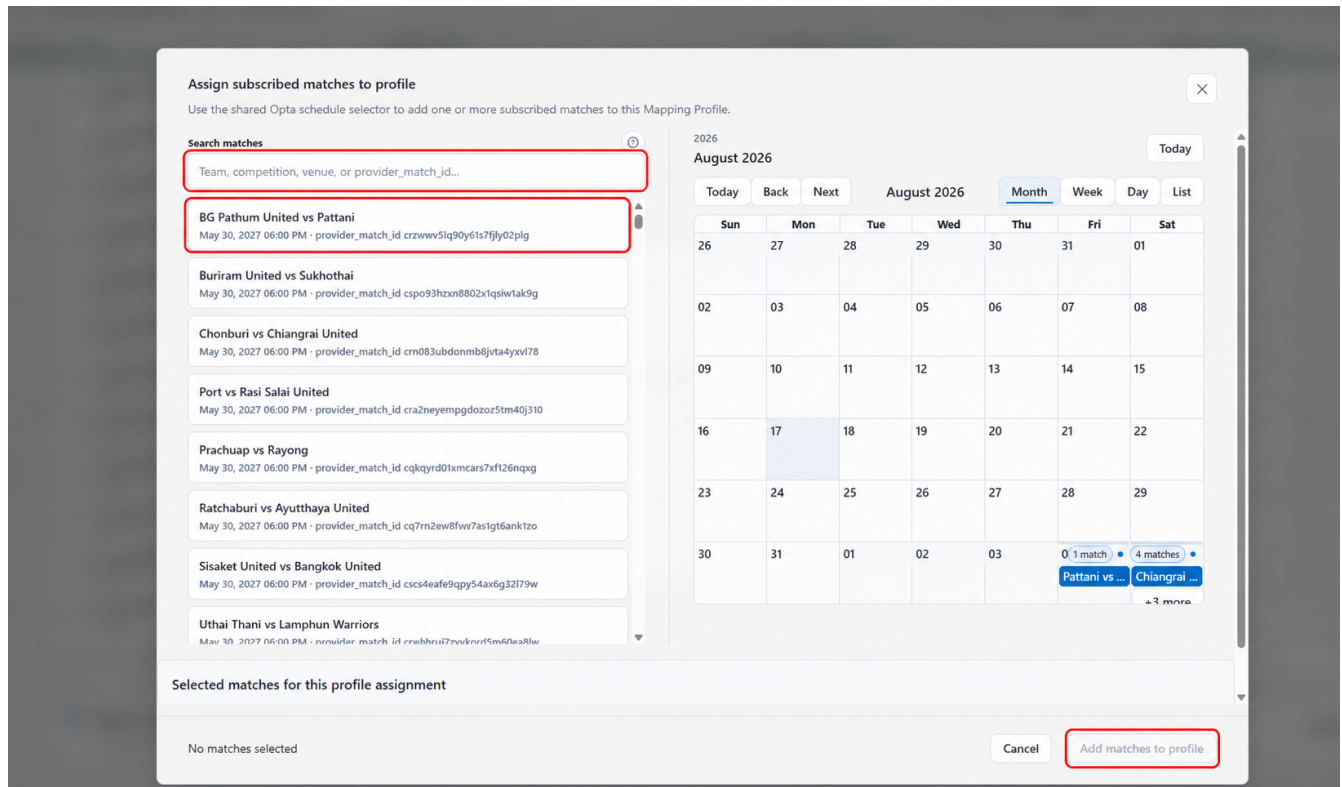
[Select from schedule](#) [Cancel](#) [Save](#)

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

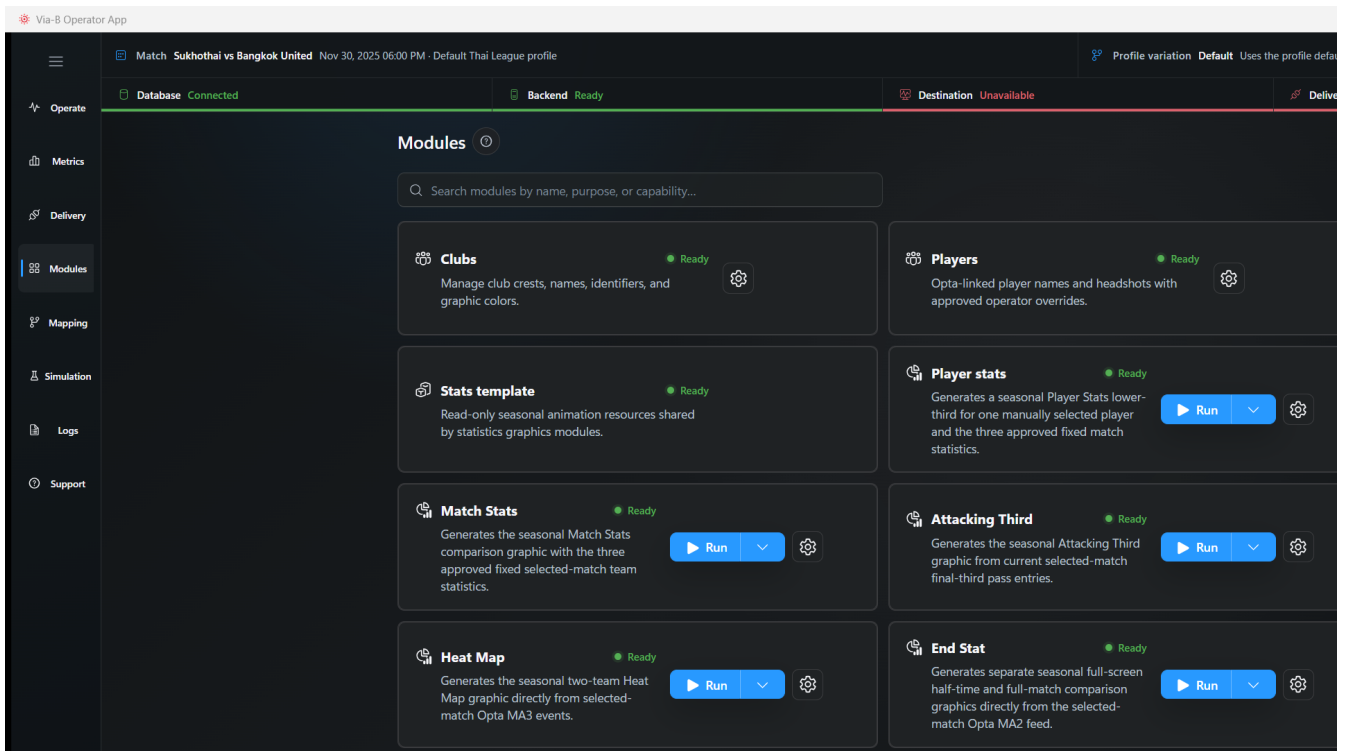
10. คลิกชื่อการแข่งขันบนแถบด้านบน เลือกการแข่งขันนั้นอีกครั้ง และในหน้าต่างยืนยัน ให้คลิก Set match and run modules

11. ตรวจสอบว่าข้อความใน MagicSoft เปลี่ยนถูกต้อง และ Via-B แสดงว่าส่งข้อมูลสำเร็จ

ดูขั้นตอนเพิ่มเติมได้ที่ การแมปตัวแปร TCP/IP ของ MagicSoft สำหรับวิธีตั้งค่าและแก้ปัญหาการแมปโดยละเอียด

5. เตรียมและเรียกใช้กราฟิกโมดูล

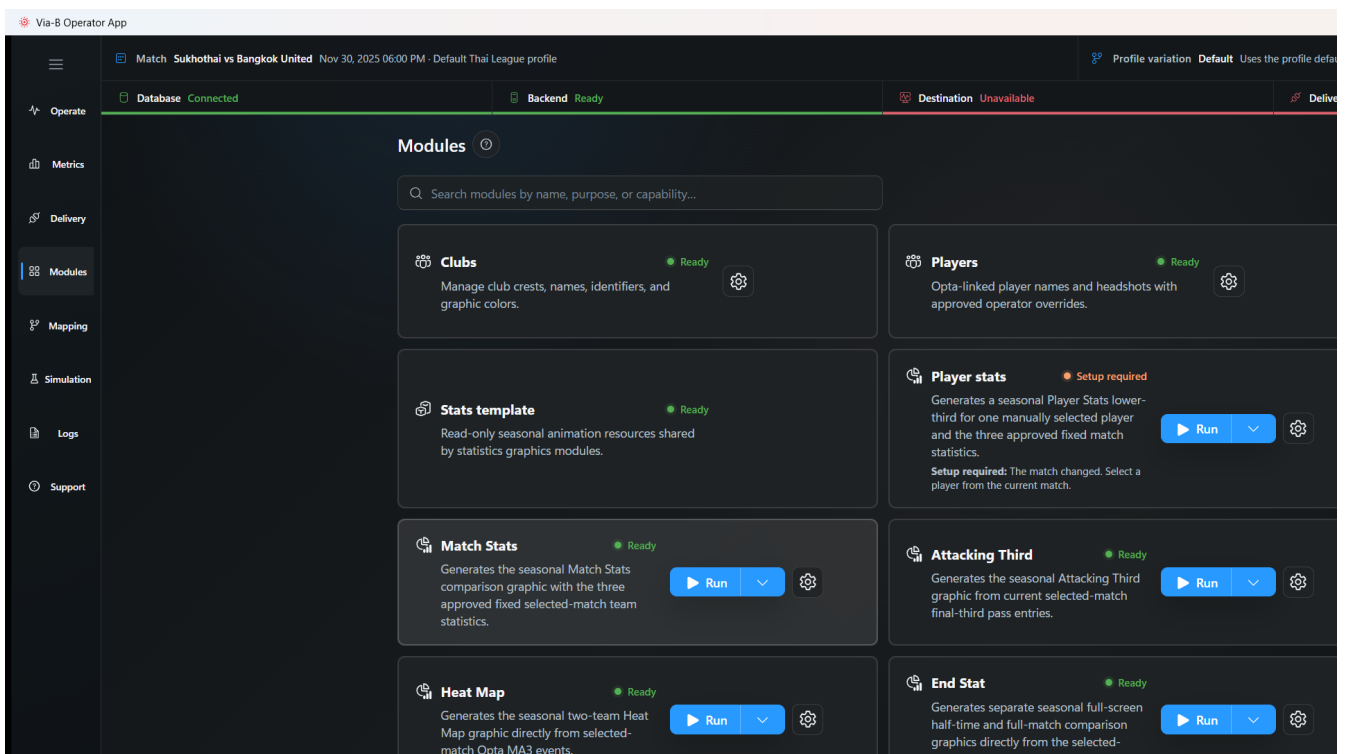
1. ใน Modules ตรวจสอบความพร้อมของโมดูลและส่วนประกอบที่โมดูลต้องใช้ทั้งหมด



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	Cláudio 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 playback

Review the configured playback 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, Incomplete draft), 'Total Shots' (totalScoringAtt), 'Chances Created' (totalAttAssist), and 'Passing Accuracy' (passingAccuracy). 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: 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

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 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 Active: Incomplete draft. Total Shots totalScoringAtt. Chances Created totalAttAssist. Passing Accuracy passingAccuracy

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

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: 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

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 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 Active: Incomplete draft. Total Shots totalScoringAtt. Chances Created totalAttAssist. Passing Accuracy passingAccuracy

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

Active variation details

Variation name Player

หากติดตั้งไม่สำเร็จ ให้แก้ตามข้อความแล้วลองใหม่

ชื่อภาษาอังกฤษและไทยของผู้เล่น รวมถึงชื่อและรหัสสโมสร ยังแก้ไขและรีเซ็ตได้ในโมดูล Players และ Clubs ตามเดิม
ดู โมดูลและการออกอากาศผ่าน MagicSoft

6. ตั้งเวลาอัปเดต

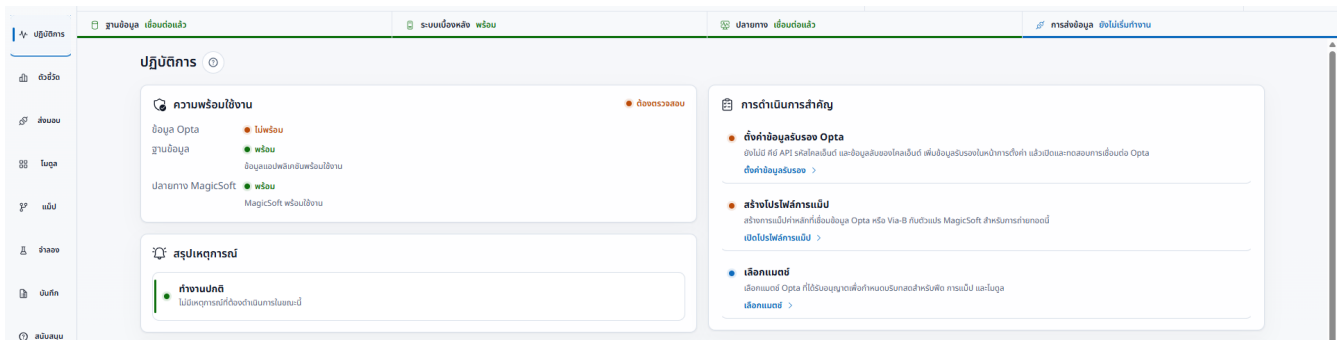
ใน Mapping คลิกไอคอนตั้งเวลาข้างกราฟิก เลือกเวลาสำเร็จรูป เพิ่มเหตุการณ์ เช่น พักเครื่อง หรือกรอกเวลาที่ต้องการ สามารถใช้ร่วมกันในตารางเดียวได้ ตรวจสอบรายการ ในแถบด้านขวาแล้วคลิก Save schedule เพื่อบันทึก

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

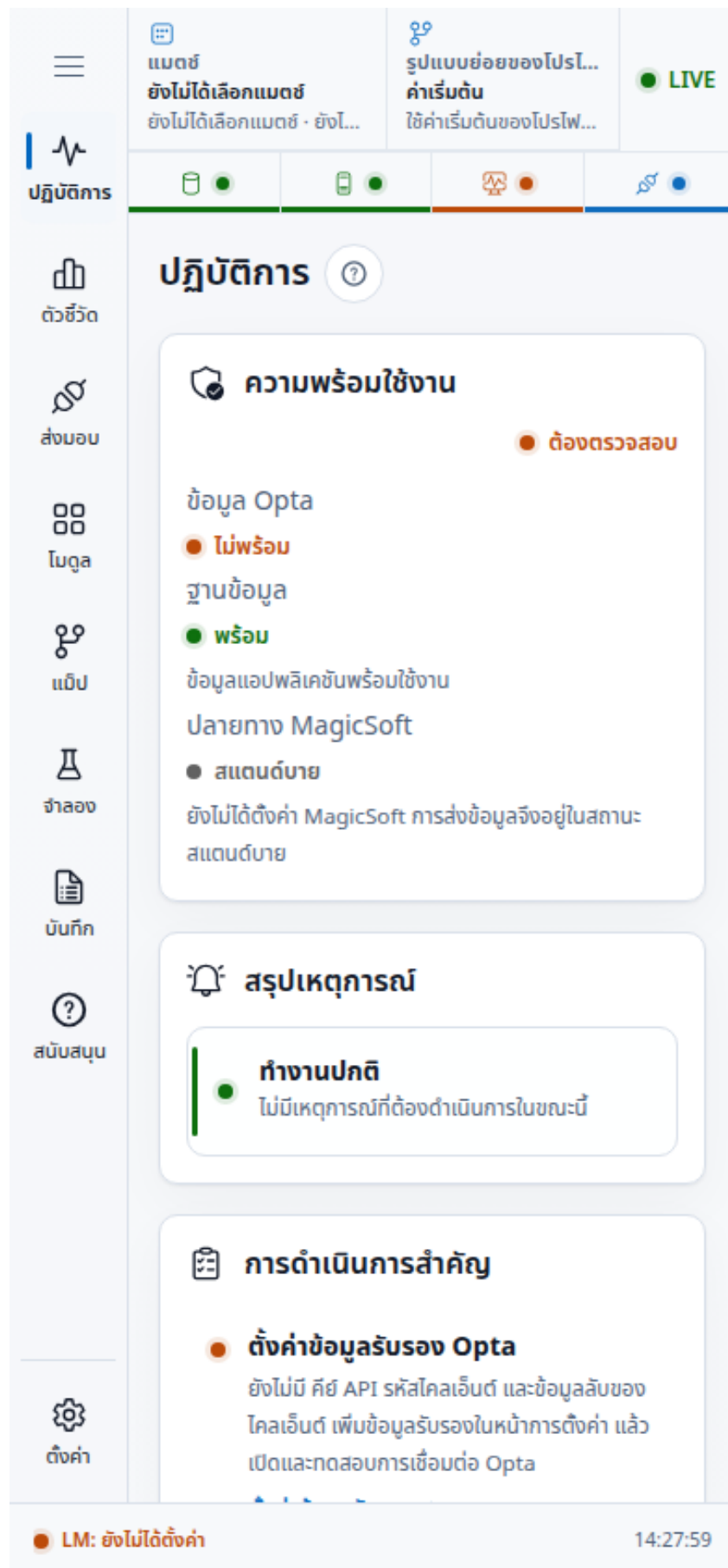
1. อ่าน Priority actions ใน Operate เพื่อดูปัญหาและคำสั่งที่ใช้ได้
2. หากต้องการความช่วยเหลือ เปิด Support แล้วดาวน์โหลดแพ็คเกจสำหรับฝ่ายสนับสนุน
3. ส่งแพ็คเกจพร้อมชื่อการแข่งขัน โปรไฟล์ ข้อความผิดพลาด และสิ่งที่คุณกำลังพยายามทำ



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

- สิทธิใช้งานและการอัปเดต
- 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 แล้วตรวจดูพอร์ตที่ตั้งไว้
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. ได้หัวข้อ 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

คำของลำดับภาพ

MagicSoft รับคำลำดับภาพเป็นพารามิเตอร์ของเฟรมแรกพร้อมจำนวนเฟรม Via-B เพย์เพอร์ไฟล์และกำหนดคำ 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 ส่วนแบนเนอร์สโมสร 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 การเปิดดูแบบเรียลไทม์จะไม่เปลี่ยนสิ่งที่เลือกไว้ 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 รายการใหม่ใช้วันแข่งขัน สำหรับแมตช์ในอนาคต หรือวันนี้สำหรับแมตช์ย้อนหลัง การเลื่อนเวลาเริ่มแข่งขันไม่เปลี่ยนเวลานี้

แก้ไข ลบ หรือดูผลการทำงานตามกำหนดการ

คลิกดินสอข้างรายการเพื่อแก้ไขเวลาหรือ Prewarm คลิก Apply เพื่อกลับไปยังรายการ แล้วคลิก Save schedule เพื่อบันทึก ปุ่มลบ 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

เมื่อต้องการดูขึ้นตอนทั้งหมดสำหรับวันแข่งขัน 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. เปิดบันทึกการเริ่มระบบและตำแหน่งข้อมูลแอปจากไอคอนในถาดระบบ
4. หากยังเปิดแอปไม่ได้ ให้ส่งข้อความผิดพลาดและเวลาที่เกิดเหตุให้ฝ่ายสนับสนุน

หากมีปัญหาเรื่องสิทธิ์หรือการอัปเดต ดู สิทธิ์ใช้งานและการอัปเดต

หน้าต่างเดสก์ท็อปปหายไปหรือเป็นหน้าต่าง

1. ตรวจสอบถาดระบบ 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 จากพาร์ 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