

## Antes del Primer Evento - (Véase Configuración y Alineación en las Guías Rápidas de Inicio).

- Paso 1** Ubicación de la(s) cámara(s).

---

- Paso 2** Conecte los componentes del equipo de una manera apropiada para la configuración del sistema.

---

- Paso 3** Ejecute la aplicación.

---

- Paso 4** Alinee la cámara.

---

- Paso 5** Ajuste la **Configuración de la Cámara**. Ajuste la **Tasa**, **Aumento** y **Densidad** con los valores apropiados. Esto significa mayores tasas y aumento para carreras mas rápidas, mayor densidad para visualizar mejor los números, etc.

---

- Paso 6** Conecte el sistema de señal de partida.

---

- Paso 7** Presione el **Botón de Captura** y verifique que la función de captura está funcionando correctamente [La imagen aparece en la pantalla cuando el evento es abierto?].

## Cronometraje de Carreras

### 1. Crear un Nuevo Evento

Abrir un **Nuevo Evento**, haciendo click sobre el icono de la parte superior izquierda de la pantalla, Presione las teclas **Ctrl N**, o seleccione del menu de barras **Archivo** y luego la opción de **Nuevo**.

Figura 1 Iconos de Selección de Partida



Una ventana de nuevo **Evento** será creada y el nombre del nuevo evento (“**Sin Título #**”) aparecerá en la lista de “eventos abiertos” en la barra de menús.

**NOTA: Si Usted recibe un mensaje de error: Todos los sensores de Pistola fallaron al iniciar, Usted debe verificar que todas las conexiones al sensor del arma, y también que los parámetros en la ventana de Diálogo**

de Información de la Cámara reflejen exactamente el tipo de sensor que se está usando (Véase el Manual para detalles).

Un Evento será nombrado en minúsculas, como “a” si está listo para recibir la señal de partida, un cuadro amarillo también será desplegado cerca del icono de información de la cámara..

Si un evento está en modo de **Captura**, la carrera será nombrada como “c” puede ser visto en la Figura 2 Indicadores de Listo y Captura.

Figura 2 Listo y Captura



### 2. Verifique el Sensor de la Pistola

Al inicio de los eventos diarios, y si la posición de la salida ha sido cambiada, sople en el sensor para probarlo o dé una palmada cerca de él, simulando la señal de la pistola. Una nueva hora de salida debe aparecer en la lista de Señales de partida.

Una señal de salida, en un nuevo evento, automáticamente iniciará el reloj de tiempo de la carrera. La ubicación de la lista de Señales de partida. Y el tiempo de la carrera, son mostrados a continuación.

Figura 2 Señales de salida y tiempo de la carrera



**NOTA: EtherLynx tiene como punto de referencia para todas las veces, la hora del día - Aunque el sistema de cronometraje no se basa en el reloj del computador - la hora en que empieza la carrera es desplegada, para que el operador tenga un punto de referencia. Es más fácil entonces si se tiene la hora configurada a la real del día.**

### 3. Reinicie El Sensor de la pistola luego de las pruebas – Manejo de las salidas en falso

Reiniciar el Sensor de la pistola y el tiempo de la carrera, haciendo click en el Icono de Agregar siguiente Señal de Partida, mostrado a continuación.

Figure 3 Icono de Agregar Señal de Partida



#### 4. Verifique la Señal actual de Partida

Cuando se dispara la pistola, la pequeña letra "a" se desaparecerá de la ventana de la lista de eventos en el menu bar, y el cronómetro empezará a correr en la ventana de tiempo.

#### 5. Captura de Imágenes

Cada vez que un competidor cruce la Línea de Llegada, presione el **Botón de Captura** para iniciar la captura de imágenes en la carrera seleccionada. Deje de presionar el botón para parar la captura de imágenes. Presionando **Botón de Captura** causará que la imagen aparezca en la pantalla y sea almacenada en la memoria del computador.

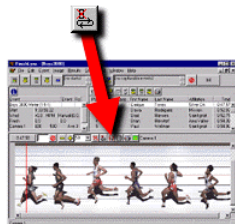
#### 6. Inicio de la Evaluación

El botón debe ser presionado para registrar cuando cada corredor llega a la meta, pero la evaluación puede comenzarse tan pronto como el primer atleta haya cruzado la meta.

#### 7. Cortar el Espacio Extra

Reducir la imagen hasta que todos se encuentren en la pantalla y remover todo el espacio en blanco usando corte automático, o con la función de corte manual.

Figure 4 Autocrop Icon



#### 8. Almacene y Asígnele un Nombre al Evento

Después de que la imagen ha sido recortada a un tamaño razonable, haga click en la opción de **Grabar** del menu de **Archivo** y escriba el nombre del evento en el espacio en blanco, después de **Nombre del Archivo**.

#### 9. Ingrese los Resultados

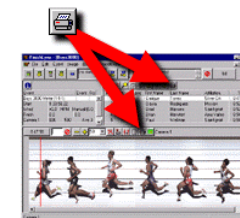
Ahora evalúe las imágenes colocando el puntero del mouse sobre cada competidor y haciendo click, Ingrese la información de cada uno de ellos. Presionando también la tecla **Enter**.

#### 10. Grabar la Carrera

Después que todos los resultados han sido ingresados, Grabe la carrera nuevamente.

#### 11. Impresión de Resultados

Figura 5 Iconos de Impresión



Si es requerido, después que la imagen ha sido procesada y la carrera almacenada, imprima los resultados haciendo click en el **Icono de Impresión de Resultados**.

#### 12. Imprimir la Imagen

Si es requerido, presione el botón derecho del mouse para dibujar un cuadro que define el área de la imagen a imprimir. Haga click en el **Icono de Impresión de Imagen**.

#### 13. Cierre la Ventana

Cuando Usted haya finalizado de trabajar con la ventana de **evento** y la haya Almacenado, Usted debe cerrarla. Escoja **Archivo** del menu y seleccione **Cerrar**. Si Usted intenta cerrar la ventana después de haber realizado ciertos cambios, sin grabar previamente, un mensaje le será desplegado para que almacene nuevamente el evento.

#### 14. Repita el Proceso - Crear un nuevo Evento

Abra un **Nuevo Evento**, haciendo click sobre el icono de la parte superior izquierda de la pantalla, Presionando las teclas **Ctrl N**, o seleccionando **Idel** menu de barras **Archivo** y luego la opción de **Nuevo**.