



A.S.Partner



Uživatelská příručka

HER CPS – KAMEROVÝ SYSTÉM

verze sw. 2.8.25 | poslední aktualizace: duben 2026

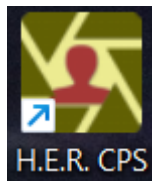
Obsah

Instalace a první spuštění.....	2
Instalace.....	2
Vytvoření pracovního prostoru	2
První spuštění	2
Ovládání kamer	3
Vysílaná a náhledová kamera.....	3
Ovládací prvky.....	4
Práce s pozicemi.....	5
Vytvoření pozice	5
Nastavení pozice	6
Načtení, uložení a smazání pozice.....	8
Uživatelské rozhraní.....	10
Horní lišta	10
Titulky	12
Kontakty	Chyba! Záložka není definována.

Instalace a první spuštění

INSTALACE

1. Spusťte instalační soubor poskytnutý dodavatelem
2. V prvním kroku instalačního průvodce klikněte na tlačítko „**Další**“
3. V druhém kroku vyberte cestu, kam si software přejete nainstalovat (default: C:\HER_CPS)
4. V posledním kroku stiskněte tlačítko „**Nainstalovat**“
5. Po krátké instalaci stiskněte už pouze tlačítko „**Dokončit**“
6. Po dokončení instalace se vám na ploše vytvoří zástupce H.E.R. CPS



VYTVOŘENÍ PRACOVNÍHO PROSTORU

Nejprve je potřeba vytvořit pracovní prostor, ve kterém budete pracovat s pozicemi daných kamer.

1. Jděte do složky, kde máte nainstalovaná HER CPS (default: C:\HER_CPS)
2. Otevřete podsložku DATA
3. Zkopírujte složku .Empty, vytvořte její kopii v podsložce DATA a přejmenujte dle vašich preferencí (default: název města).
4. Zkopírujte do nově vytvořené složky soubor „CameraMappings“ ze složky vytvořené dodavatelem, která se vytváří při první instalaci systému.

PRVNÍ SPUŠTĚNÍ

1. Aplikaci spusťte buď přes vytvořeného zástupce nebo přes Zukon.HER.CPS.Main.exe ve složce BIN (default: C:\HER_CPS\BIN)
2. V případě propojení s hlasovacím systémem HER je potřeba zkontrolovat, zda spolu aplikace komunikují. To zjistíte tak, že na spodní liště je napsáno „**HER Server: Připojen**“. Pokud není připojen jako na přiloženém obrázku, zkontrolujte že jsou počítače ve stejné síti (default: HER PC: 192.168.1.106, CPS PC: 192.168.1.105)

Čas: 19.03.2026 16:22:36	HER Server: Nepřipojen	FPS:
--------------------------	------------------------	------

Nyní je aplikace připravena.

Ovládání kamer

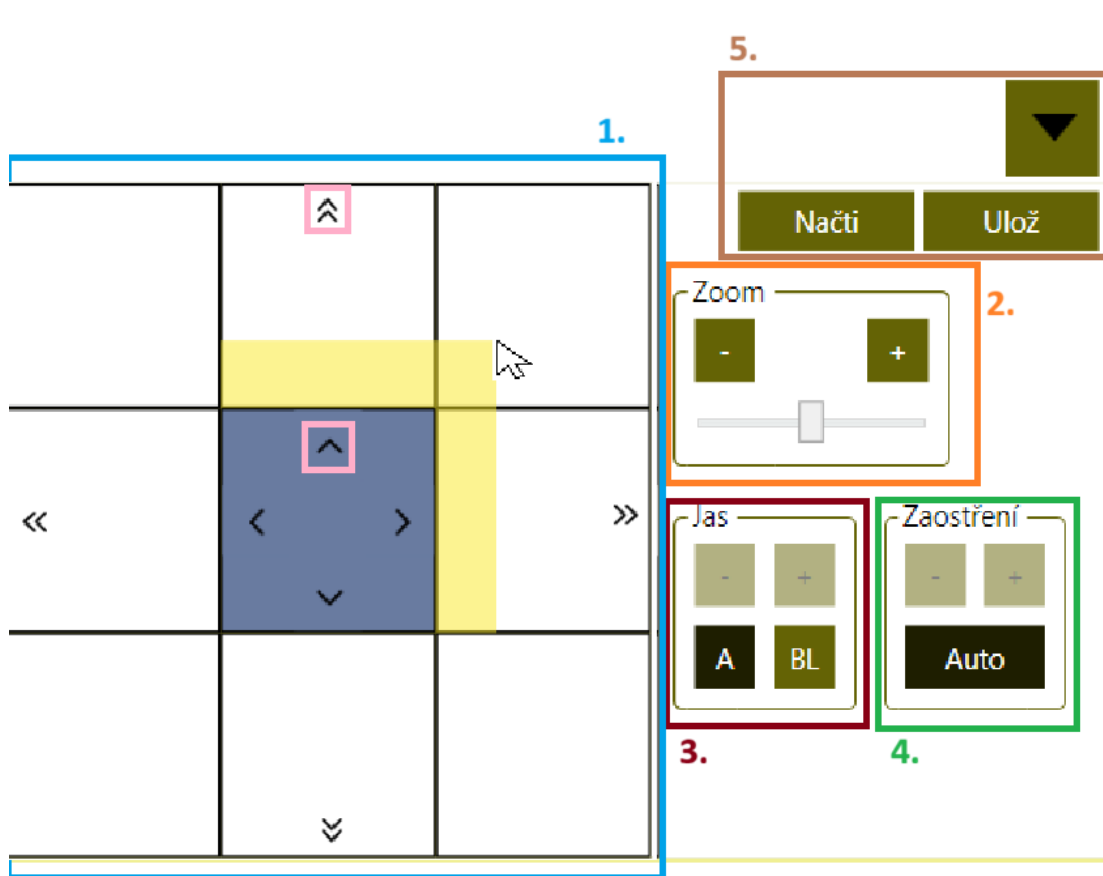
VYSÍLANÁ A NÁHLEDOVÁ KAMERA

V levé části aplikace máte dva obrazy z kamer (viz. obrázek).



1. **Vysílaná kamera** je záběr, který si přebírá streamovací software, tudíž záběr, který se vysílá online.
2. **Náhledová kamera** slouží primárně jako nástroj pro úpravu záběru pro kameru, která právě nevysílá. Např.: jeli vysílán obraz z kamery č.1, lze záběr u kamery č.2 upravit bez narušení živého vysílání. Pokud však potřebujete upravit záběr na kameře 1, budou tyto změny ve vysílání vidět.
3. **Přepínače kamer**, kde lze separátně přepínat záběry (v tomto případě ze tří kamer) pro vysílanou a náhledovou kameru. Přepínač „V“ je tzv. virtuální kamera, která si přebírá obraz z aplikace H.E.R. a je na ní to, co vidíte na zobrazovačích v sále (fronta diskutujících, hlasování atd.).

OVLÁDACÍ PRVKY



1. **Ovládací kříž pro otáčení kamerou.** Tímto ovládáte kameru, která je „NÁHLEDOVÁ“. Pokud chcete ovládat právě vysílanou kameru, tak je potřeba ji mít zvolenou i jako náhledovou. Jsou zde dvě možnosti ovládání. Tím prvním je pomocí „šipek“, které jsou uprostřed v modrém poli a na krajích kříže (viz. růžově ohraničené šipky na obrázku). Každá má různou rychlost pohybu kamery. Druhým způsobem je pomocí „kurzoru myši a tažením v poli kříže“ (viz. kurzor se žlutým polem na obrázku). Tímto způsobem si můžete korigovat rychlost kamery ručně a pohybovat kamerou do dvou směrů zároveň, v tomto případě doprava a nahoru.
2. **Ovládání přiblížení kamery.** Opět jsou zde dva způsoby ovládání. Buďto pomocí tlačítek „+“ a „-“, přičemž tlačítkem „+“ si obraz přiblížíte a tlačítkem „-“ oddálíte. Druhým způsobem je „posuvník“. Ten má výhodu, že si můžete korigovat rychlost přiblížení a oddálení ručně, dle potřeby. Tažením posuvníku doprava obraz přiblížíte a tažením doleva oddálíte.
3. **Ovládání jasu kamery.** Jas lze ovládat dvěma způsoby. Buď si zapnete automatický režim, který množství jasu bude řešit za vás. Tu zapnete tlačítkem „A“. To, že je zapnuta zjistíte tak, že tlačítko „A“ bude podbarveno černě a tlačítka „+“ a „-“ budou zašedlá. Někdy ovšem automatika nefunguje, tak jak byste si představovali. V tom případě

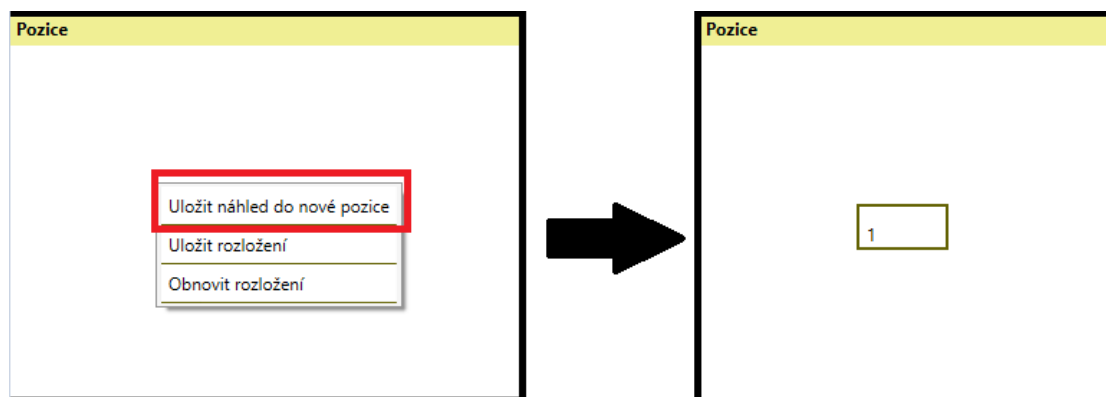
můžete automatiku vypnout opětovným stisknutím tlačítka „A“ a jas si upravit ručně pomocí tlačítek „+“ a „-“. Ta se po vypnutí automatiky stanou aktivní. Tlačítko „BL“ slouží k zapnutí funkce „back light“, která zlepšuje viditelnost objektů v tmavých částech obrazu, pokud je za nimi silný zdroj světla. Doporučujeme nechat vypnuté.

4. **Ovládání ostrosti obrazu.** Zde doporučujeme ponechat zapnutou automatiku (tlačítko „AUTO“). Je ovšem možné ovládat ostrost obrazu i ručně pomocí tlačítek „+“ a „-“, když vypnete automatiku.
5. **Načítání a ukládání náhledu kamery do pozic.** Tomuto se věnujeme v kapitole „Práce s pozicemi“, sekce „Načtení, uložení a smazání pozice“

Práce s pozicemi

VYTVOŘENÍ POZICE

Poté, co jste spokojeni se záběrem kamery, tak je potřeba tento záběr uložit do pozice. To uděláte tak, že kdekoli v prostoru vyhrazeném pod hlavičkou „Pozice“ kliknete pravým tlačítkem myši. Tím vyvoláte nabídku (viz. obrázek). Zde klikněte na tlačítko „Uložit náhled do nové pozice“ a Vámi vytvořený záběr je uložen.



Tlačítko „Uložit rozložení“ slouží k uložení rozložení Vámi vytvořeného prostoru pod hlavičkou „Pozice“. **Uložte vždy po nastavení všech záběrů pozic.**

Tlačítko „Obnovit rozložení“ vyvolá poslední uložené rozložení prostoru pod hlavičkou „Pozice“.

NASTAVENÍ POZICE

Po vytvoření pozice je potřeba nastavit určité parametry. Klikněte na vytvořenou pozici pravým tlačítkem myši a klikněte na tlačítko „**Vlastnosti**“ (viz. obrázek)

Nastavení vlastností pozice

Název pozice: 1

Titulek v obraze: 2.

Grafický symbol: Obdelník Ikona: - bez ikony

3. Číslo konferenční jednotky: 1 4. Číslo kamery (priorita): 1 (1) 5. ID pozice: 7

6. ID zastupitele:

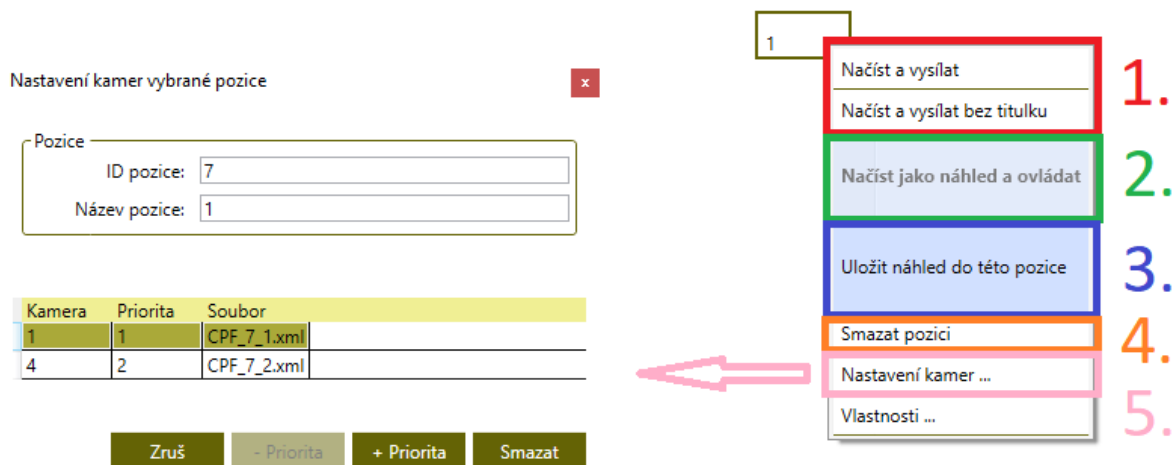
Zobrazení: Pozice X: 110 Velikost: Small Pozice Y: 110 7.

Zruš Ulož

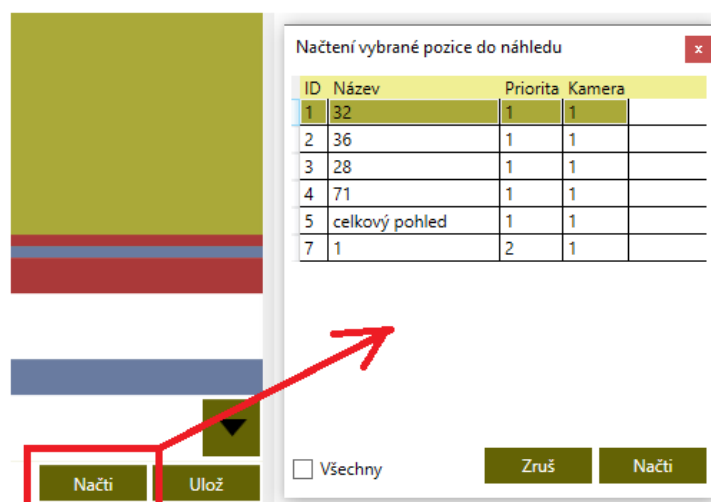
1. **Název pozice** se zobrazuje pouze v aplikaci CPS jako indikátor pro orientaci v rozložení. Můžete pojmenovat např. podle zastupitele, který na daném místě sedí nebo podle čísla hlasovací jednotky.

2. **Titulek v obraze** si přebírá streamovací software v případě manuálního režimu (viz. kapitola Uživatelské rozhraní) nebo pokud kliknete na danou pozici. Pokud je propojeno s hlasovacím systémem HER, není tento titulek brán v potaz, dokud ho manuálně neaktivujete opětovným stisknutím již vyvolané pozice. Není nutné vyplňovat u pozic, které jsou vázané na číslo konferenční (hlasovací) jednotky.
3. **Číslo konferenční jednotky** je nejdůležitější parametr v případě propojení s hlasovacím systémem HER. Vytvořené pozice se vyvolávají na základě udělení slova v aplikaci HER. Každý zastupitel má přidělené číslo čipové karty, ale také číslo hlasovací jednotky, u které právě sedí. Jméno a stranu si aplikace CPS přebírá podle čipové karty. Číslo hlasovací jednotky však musí být správně přiděleno. Při vytvoření pozice si HER CPS vždy automaticky vyplní číslo konferenční jednotky samo s navýšením o hodnotu jedna. Čili první pozice je vytvořena s číslem jedna, a druhá již s číslem dvě. Lze však volně editovat. **Číslo hlasovací jednotky naleznete na spodní straně jednotky.** Důležité mít správně. Proč? Příklad: máte pozice 1 a 2, kde pozice 1 je jednotka č.1 a pozice 2 je jednotka č.2. Pokud v nastavení prohodíte čísla jednotek a udělíte slovo zastupiteli u jednotky č.1, tak se sice zobrazí jeho jméno správně, ale zobrazí se záběr na zastupitele u jednotky č.2 a naopak. Pokud pozice není vázána na číslo jednotky (např. občan, vedoucí odboru), zadejte číslo konferenční jednotky 0. Tyto pozice je potřeba vyvolat ručně kliknutím na danou pozici.
4. **Číslo kamery (priorita)** je pouze informace o tom, z jaké kamery je tato pozice snímána.
5. **ID Pozice** je automaticky přidělena po vytvoření pozice.
6. **ID zastupitele** slouží k identifikaci zastupitele. S novou databází v hlas. systému HER již není potřeba vyplňovat.
7. **Zobrazení** je sekce, kde se dá nastavit, kde pozici máte umístěnou v prostoru pod hlavičkou „Pozice“. Jednodušší způsob pohybu pozice v tomto prostoru je podržením klávesy „CTRL“, přidržetím levého tlačítka na vytvořené pozici a tažením myši.
8. **Grafický symbol, Ikona a Velikost** jsou parametry, které slouží k úpravě vizuálu vytvořené pozice.

NAČTENÍ, ULOŽENÍ A SMAZÁNÍ POZICE



1. Po stisknutí **Načíst a vysílat** se daná pozice načte rovnou do vysílané kamery a záběr se bude vysílat. **Načíst a vysílat bez titulku** je to samé, jen se nebude vysílat titulek v obraze, který máte k pozici přiřazený a v titulcích zůstane jméno předešlé.
2. **Načíst jako náhled a ovládat** slouží k načtení pozice do náhledové kamery. Pokud je zašedlé, tak se jedná o pozici, která je snímána stejnou kamerou jako právě vysílaná pozice. Jako náhled lze načíst pouze pozice se záběry z jiné kamery. Toto lze provést i pomocí tlačítka u ovládacího kříže (viz. [kapitola „Ovládání kamer“](#), [sekce „Ovládací prvky“](#)). Po stisknutí tlačítka „**Načti**“ se Vám objeví tabulka s pozicemi, které lze načíst. Poté stačí buď dvojklikem vybrat pozici nebo kliknout na pozici a tlačítko „**Načti**“ (viz. obrázek)



3. **Uložit náhled do této pozice** slouží k uložení záběru z kamery do již existující pozice. Pomocí tohoto tlačítka můžete uložit do jedné pozice i více záběrů z různých kamer. Každý záběr z daných kamer má poté přiřazenou prioritu (viz. odrážka 5). Pokud jsou v jedné pozici uloženy záběry ze dvou kamer, po udělení slova zastupiteli bude snímán kamerou, která momentálně nevysílá, a která má vyšší prioritu. Pokud bychom měli záběry z tří kamer a přiřadili jim priority takto: kamera č.1 bude mít prioritu 3, kamera č.2 prioritu 2, kamera č.3 prioritu 1 a vysílala by např. kamera č.2, tak bude zastupitel snímán kamerou č.3, protože má vyšší prioritu než kamera č.1. Nastavení priorit viz. odrážka 5. Toto lze provést i pomocí tlačítka u ovládacího kříže (viz. [kapitola „Ovládání kamer“](#), [sekce „Ovládací prvky“](#)). Po stisknutí tlačítka „**Ulož**“ se Vám objeví tabulka s pozicemi, do kterých lze záběr uložit. Poté stačí buď dvojklikem vybrat pozici nebo kliknout na pozici a tlačítko „**Ulož**“ (viz. obrázek).

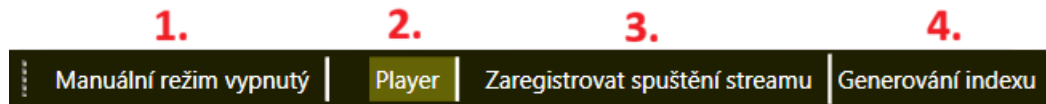


Tímto způsobem ovšem nelze ukládat více kamer do jedné pozice, ale přepíše se uložená pozice z jiné kamery.

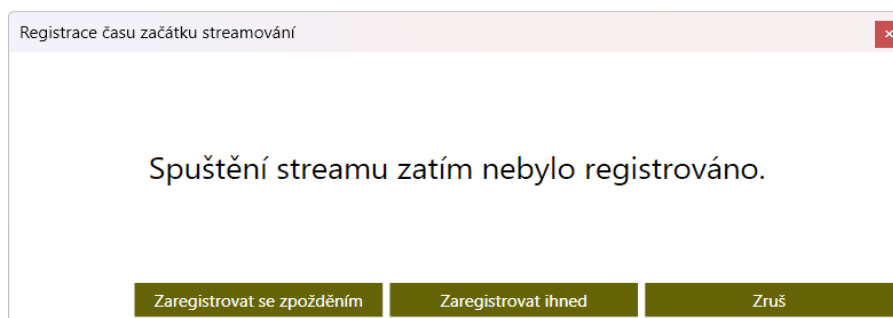
4. **Smazat pozici** vymaže vytvořenou pozici.
5. **Nastavení kamer** slouží pro nastavování priorit u daných kamer, pokud máte záběry z více kamer uloženy v jedné pozici. To provedete kliknutím na danou kameru, které chcete změnit prioritu a následovným kliknutím na tlačítko „+ Priorita“ nebo „- Priorita“. Tlačítkem „**Smazat**“ lze kameru z pozice smazat (viz. obrázek na začátku kapitoly).

Uživatelské rozhraní

HORNÍ LIŠTA



1. **Manuální režim** slouží pro ovládání kamer, když nechcete, aby aplikace přijímala povely od hlasovacího systému HER. Pokud ho zapnete, CPS nebude načítat pozice vybraných zastupitelů v hlasovací aplikaci HER. Pozice je třeba vyvolávat ručně tím, že na pozici kliknete levým tlačítkem myši.
2. **Player** je prozatím pouze příprava do budoucích verzí.
3. Slouží pro zaregistrování počátečního času, od kterého se začne tvořit indexace záznamu dle bodů jednání a jednotlivých řečníků, kteří v daném bodu vystoupili.



Zaregistrování je potřeba spustit společně s online vysíláním. Tlačítkem „Zaregistrovat se zpožděním“ spustí odpočet 3 vteřiny. Tlačítko „Zaregistrovat ihned“ je bez odpočtu.

4. **Generování indexu** slouží pro tvorbu již zmíněné indexace záznamu, a to dle jednotlivých projednaných bodů jednání a popř. i dle řečníků. Vytvořený soubor je kompatibilní s platformou YouTube. Stačí jej umístit do popisku videa na této platformě a ta automaticky vytvoří tzv. „Kapitoly“ k nahranému videu. Po stisknutí se Vám objeví tato tabulka.

Generování indexu pro youtube

Datum zasedání: 26.01.2026

Čas spuštění streamu: 00:00:00

Text pro úvod (pokud více než 10 sekund): Úvod

Včetně diskusních příspěvků: ☐

Index:

0:00 Úvod
11:31:07 1. Zahájení
11:31:21 99. Závěr

Generuj Zkopíruj Ulož Ukonč

Datum zasedání je aktuální datum. Pokud nevygenerujete index ihned po ukončení zastupitelstva, je potřeba vybrat datum, kdy se konalo. **Čas spuštění streamu** vyberte, kdy jste spustili zaregistrování streamu. **Text pro úvod** je název, který bude přiřazen nultému bodu, který byl před samotným zahájením prvního řádného bodu z programu zastupitelstva. **Zaškrťovací pole „Včetně diskusních příspěvků“** způsobí, že index vygeneruje i jednotlivé řečníky k daným bodům s časovými značkami. Ovšem je potřeba vzít na vědomí, že YouTube má omezený počet znaků v popisku videa a tudíž může dojít k překročení tohoto limitu. Poté stačí stisknout dole tlačítko „**Generuj**“, které vám vygeneruje index. Tlačítkem „**Zkopíruj**“ si daný index zkopírujete do schránky. Tlačítkem „**Ulož**“ si můžete index uložit do textového dokumentu.

TITULKY

1. Právě projednávaný **bod programu**. Pokud je aplikace provázána se systémem HER, tak si název přebírá automaticky. Pokud je aplikace v manuálním režimu, je potřeba bod ručně vyplnit nebo ho vybrat z vytvořeného programu (viz. odrážka 3). Tento parametr si přebírá streamovací software.
2. **Jméno diskutujícího**, který právě hovoří. Opět automaticky vyplňuje v případě propojení s HER. Pokud je zapnut manuální režim, nebo není provázáno s hlasovací aplikací HER, je potřeba ručně vyplnit. Tento parametr si přebírá streamovací software.
3. Tlačítko „**Další bod**“ nahraje do titulku bod, který je v seznamu bodů za bodem aktuálním.

Tlačítko „**Výběr bodu**“ vyvolá nabídku seznamu bodů, které si můžete vytvořit v textovém dokumentu. **Používejte jen pokud není provázáno s hlasovacím systémem HER.**

Tlačítkem „**Edituj**“ otevřete textový dokument v poznámkovém bloku. Zde si můžete vytvořit program zastupitelstva, kde každý řádek je samostatný bod, který se Vám poté zobrazí v poli. Po editaci nezapomeňte v poznámkovém bloku uložit. Po uložení a zavření textového dokumentu stačí kliknout na tlačítko „**Načti**“ a máte hotovo. Druhou možností je program naimportovat. To se hodí v případě, že jste si daný program vytvořili dopředu. Po stisknutí tlačítka „**Importuj**“ se Vám objeví klasický průzkumník, ve kterém vyberete Vámi vytvořený textový soubor (**pozn. pozor na formátování souboru, které musí být ve formátu ANSI**). Poté stačí jen vybrat bod, který se právě projednává, a to dvojklikem na daný bod nebo kliknutím na daný bod a na tlačítko „**Vyber**“.

4. **Vysíláme** je prozatím pouze příprava do budoucích verzí.

5. **Výběr z historie titulků** slouží k nahrání titulku jednoho z předchozích vystupujících. Po kliknutí na ikonku se Vám otevře tato tabulka.

Výběr z historie titulků

O. Slezák, DiS. (TOP09)
PhDr. L. Urbánek (Zelení)
Ing. M. Němec (KSČM)
Mgr. P. Pavel (ODS)

☒ Všechny

Zruš

Vyber

Dále je potřeba v této tabulce zaškrtnout dole „**Všechny**“, aby se Vám zobrazili všichni předchozí diskutující. Poté stačí na daného člověka 2x kliknout nebo kliknout a stisknout tlačítko „**Vyber**“. Tímto se Vám do políčka Diskutuje nahraje dané jméno a bude se vysílat do živého vysílání.

Kontakty

BitEST – Zdeněk Němec

Hloušecká 25/11
284 01 Kutná Hora

Po–Pá: 8–17 h

+420 603 245 000
+420 327 515 118

IČ: 165 36 673

DIČ: CZ6609021210

www.bitest.cz

Obchodní: **prodej@bitest.cz**

Tech. podpora: **servis@bitest.cz**

Obchodní ředitel

Zdeněk Němec

+420 603 245 000

Technická podpora

Martin Němec

+420 732 141 297

+420 603 245 001

Vojtěch Vanát

+420 603 118 542

Dat. schránka: rkqiy3y

Copyright © 2004–2026 A.S. Partner s.r.o., Košice

Výhradní zastoupení v ČR: Zdeněk Němec – BitEST, Kutná Hora

Výhradní zastoupení v Polsku: Marsa Design Pavel Kostadinov, Warszawa

Poznámka: použitá jména, tituly a názvy politických klubů slouží pouze pro názorné účely a neodpovídají realitě. Jakákoliv podobnost se skutečnými lidmi je čistě náhodná.