

GARMIN®

STR3AMUP!™ ANWENDUNG

INSTALLATIONSANWEISUNG

N

STR3AMUP!

⚠ ACHTUNG

Die biometrischen Daten dienen ausschließlich Informationszwecken und sind nicht für die Diagnose, Behandlung, Heilung oder Prävention von Krankheiten oder Leiden vorgesehen.

Die STR3AMUP! Anwendung ermöglicht es Ihnen, biometrische Daten zu senden und Ihrem E-Sport-Video-Stream messwertbasierte Überlagerungen hinzuzufügen. Sie können die STR3AMUP! Anwendung unter garmin.com/str3amup herunterladen und installieren.

Verbinden des Geräts mit STR3AMUP!

- 1 Starten Sie auf dem Gerät eine **E-Sport** Aktivität.
Das Gerät beginnt mit dem Senden von Daten über die Bluetooth® Technologie.
- 2 Öffnen Sie auf dem Computer die STR3AMUP! Anwendung.
Die Anwendung sucht nach dem Gerät.
- 3 Wählen Sie das Gerät aus der Liste aus.
- 4 Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Gerät mit der STR3AMUP! Anwendung zu verbinden.

Die STR3AMUP! Anwendung speichert das Gerät und die Einstellungen für die nächste Verwendung der Anwendung. Sie können das Gerät jederzeit in den Anwendungseinstellungen entfernen.

Tipps zum Verbinden des Geräts

- Stellen Sie sicher, dass Sie die aktuellen Updates für Windows® 10 installiert haben.
- Aktivieren Sie die Bluetooth Technologie auf dem Computer und dem Garmin® Gerät.
- Starten Sie eine **E-Sport** Aktivität auf dem Garmin Gerät, wobei dort die Option **An STR3AMUP! senden** aktiviert sein muss.
- Wählen Sie 🔍, um nach verfügbaren Geräten zu suchen, und warten Sie 20 Sekunden. Wählen Sie bei Bedarf erneut die Option 🔍. Eventuell muss die Suche mehrmals durchgeführt werden, um ein Gerät zu finden.
- Falls weiterhin Verbindungsprobleme auftreten, starten Sie den Computer neu, und versuchen Sie es erneut.

Erstellen von Überlagerungen in der STR3AMUP! Anwendung

Zum Verwenden von STR3AMUP! Überlagerungen muss ein Videostreamingtool installiert sein. Das Streamingtool muss die Funktion für die externe Fenstererfassung und das Chromakeying unterstützen.

Sie können die Daten, Farben und das Format der Überlagerung für biometrische Daten anpassen. Außerdem können Sie grafische Überlagerungen anpassen, die angezeigt werden, wenn die biometrischen Daten eine konfigurierbare Schwelle überschreiten.

- 1 Wählen Sie im Hauptmenü die Überlagerungseinstellungen.



- | | |
|---|--|
| 1 | Wählen Sie, welche biometrischen Daten in der Überlagerung aktiviert sein sollen. |
| 2 | Passen Sie das bevorzugte Layout und die gewünschten Farben für die biometrischen Daten an. |
| 3 | Wählen Sie ◀ bzw. ▶, um ein Überlagerungssymbol für die Messwerte auszuwählen. Wählen Sie ^ bzw. v, um den Schwellenwert einzurichten, bei dem das Symbol angezeigt wird.
HINWEIS: Mit Hotkeys, die mit den Schwellen für biometrische Daten verknüpft sind, können Sie Soundeffekte und Videofilter von Drittanbietertools aktivieren. Zum Verwenden dieser Effekte wählen Sie in der STR3AMUP! Anwendung die Hotkey-Taste und richten denselben Hotkey im Drittanbietertool ein. |
| 4 | Wählen Sie ✓, um den animierten Rahmen zu aktivieren. Sie können die Größe und die Farbe des Rahmens anpassen. |
| 5 | Zeigen Sie eine Vorschau der ausgewählten Überlagerungsfunktionen an. |
| 6 | Wählen Sie diese Option, um die Hintergrundfarbe der Vorschau von hell in dunkel zu ändern. |
| 7 | Wählen Sie diese Option, um das Design „Powered by Garmin“ zu aktivieren. |

- 2 Wählen Sie nach Abschluss der Auswahl der Einstellungen die Option **Überlagerung erstellen**.
Für jede Überlagerung wird ein grünes Fenster angezeigt. Im Steuerungsfenster können Sie die Einstellungen verwalten.
- 3 Positionieren Sie die Überlagerungsfenster an der im Streamingtool gewünschten Stelle.
- 4 Wenn Sie die Fenster positioniert haben, deaktivieren Sie im Steuerungsfenster die Vorschau-einstellung.
In den Überlagerungsfenstern werden Daten angezeigt, wenn Sie die Schwellen überschreiten.
- 5 Verwenden Sie das Streamingtool, um den Inhalt des Überlagerungsfensters zu erfassen.
TIPP: Sie sollten sich für jedes der Überlagerungsfenster vergewissern, dass die STR3AMUP! Quelle für das Streamingtool sichtbar ist und dass die Fenstertitel übereinstimmen.
- 6 Verwenden Sie im Streamingtool die Chromakey- oder Colorkey-Filter, damit der grüne Hintergrund der Überlagerungsfenster transparent wird.

Tipps zum Erstellen von Überlagerungen

- Beachten Sie die folgenden Tipps, falls die metrischen Daten und anderen Überlagerungen nicht im Streamingfenster aktualisiert werden.
 - Vergewissern Sie sich, dass das Garmin Gerät weiterhin mit der STR3AMUP! Anwendung verbunden ist. Wenn das Gerät verbunden ist, wird neben dem Gerätenamen die Meldung 📶 angezeigt. Falls das Gerät nicht verbunden ist, versucht die Anwendung automatisch, erneut eine Verbindung herzustellen. Alternativ können Sie 🔍 wählen, um die Verbindung manuell erneut herzustellen.

- Öffnen Sie die grünen STR3AMUP! Überlagerungsfenster. Der Inhalt minimierter Fenster wird nicht aktualisiert.
- Vergewissern Sie sich, dass die auf dem Garmin Gerät angezeigten Daten mit der STR3AMUP! Anwendung übereinstimmen. Falls Daten im Streamingtool fehlen, sendet das Garmin Gerät keine gültigen Daten an die STR3AMUP! Anwendung. Überprüfen Sie den Sitz der Uhr, um sicherzustellen, dass Daten ordnungsgemäß erfasst werden.
- Falls die Überlagerung unscharf ist, vergrößern Sie die grünen Überlagerungsfenster, und positionieren Sie sie im Streamingtool bei Bedarf neu.
- Falls die Überlagerung transparent ist oder grüne Ränder aufweist, passen Sie im Streamingtool für die betroffene Fensteraufnahme die Einstellungen des Chromakey-Filters an.

© 2020 Garmin Ltd. oder deren Tochtergesellschaften

Garmin® und das Garmin Logo sind Marken von Garmin Ltd. oder deren Tochtergesellschaften und sind in den USA und anderen Ländern eingetragen. STR3AMUP!™ ist eine Marke von Garmin Ltd. oder deren Tochtergesellschaften. Diese Marken dürfen nur mit ausdrücklicher Genehmigung von Garmin verwendet werden.

Die Wortmarke BLUETOOTH® und die Logos sind Eigentum von Bluetooth SIG, Inc. und werden von Garmin ausschließlich unter Lizenz verwendet. Windows® ist eine in den USA und anderen Ländern eingetragene Marke der Microsoft Corporation. Weitere Marken und Markennamen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.