



HANDLEIDING

Nacsport Elite

Versie 2.3.5

1 december 2016

CONTACT

U kunt contact met ons opnemen via een van de volgende manieren:



WEB: www.nacsport.com



FACEBOOK: www.facebook.com/nacsportSL



TWITTER: www.twitter.com/nacsport



YOUTUBE: www.youtube.com/nacsport



INSTAGRAM: www.instagram.com/nacsport



LINKEDIN: www.linkedin.com/company/nacsport



GOOGLE: plus.google.com/+nacsport



E-MAIL: info@nacsport.com



CHAT: www.nacsport.com/livezilla/chat.php



SKYPE: [nacsport](https://www.skype.com/nacsport)



TELEFOON: +34 928 363 816



ADRES: C/. Dr. Juan Domínguez Pérez, 23. 2º
35008 Las Palmas de Gran Canaria
Canarische Eilanden – Spanje

Openingstijden: Maandag – Vrijdag 8:30-20:30 (UTC+0)

INHOUDSOPGAVE

0. Systeemvereisten	Pag.3
1. Sneltoetsen	Pag.4
1.1 Videospeler	Pag.5
1.2 Tijdsbalk	Pag.5
1.3 Categorie sjablonen aanmaken	Pag.6
1.4 Algemeen	Pag.6
2. Quick guide	Pag.7
2.1.Observatie en registreren in Real Time	Pag.8
2.2 Observatie en registreren vanuit Bestand	Pag.13
2.3 Observatie zonder video input	Pag.17
2.4 Mijn Analyses	Pag.22
3. Categorie sjabloon	Pag.23
3.1 Categorie sjabloon icons	Pag.24
3.2 Categorie sjabloon aanmaken	Pag.26
4. Observatie en registreren	Pag.44
4.1 Observatie en registreren vanuit Bestand.	Pag.45
4.2 Observatie en registreren in Real Time	Pag.50
4.3 Observatie zonder video input	Pag.55
5. Tijdsbalk	Pag.59
5.1 Tijdsbalk icons	Pag.60
5.2 Tijdsbalk tool	Pag.61
6. Mijn Analyses	Pag.97
7. Tools	Pag.99
7.1 Converteren en samenvoegen van video bestanden naar AVI formaat.	Pag.100
7.2 Importeer database (XML)	Pag.101
7.3 Importeer databases vanuit Tag&go	Pag.102
7.4 Importeer OPTA databases	Pag.103
7.5 Snel video's van hetzelfde formaat samenvoegen	Pag.104
7.6 Snel video's van hetzelfde formaat en databases (.nac)	
samenvoegen tot 1 video en 1 database op de tijdsbalk	Pag.105
7.7 Importeren .TLcodes van GameBreaker / SportsCode	Pag.106
8. Bijlage	Pag.107

0. Systeemvereisten

Minimale systeemvereisten

Besturingssysteem

Windows 7 met Service Pack 1 (32/64bits)

Windows 8 (32/64bits)

Hardware

2Gb RAM Intern geheugen

Processor: Intel (c) Core 2 Duo of gelijkwaardig

Videokaart: 256Mb dedicated geheugen (niet shared met algemeen RAM geheugen)

Scherms resolutie: 1366 x 768

Minimaal 300Mb vrije ruimte harde schijf voor installatie software

Aanbevolen vereisten

Besturingssysteem

Windows 7 met Service Pack 1 (32/64bits)

Windows 8 (32/64bits)

Hardware

4Gb RAM Intern geheugen

Processor: Intel (c) Core i7 of gelijkwaardig

Videokaart: 512Mb dedicated geheugen (niet shared met algemeen RAM geheugen)

Scherms resolutie: 1920 x 1080

Minimaal 300Mb vrije ruimte harde schijf voor installatie software

Minimale benodigdheden voor...

Acties in real time inladen en registreren

Met video camera's met FireWire aansluiting

1x FireWire poort (IEEE1394) of 1x vrij PCMCIA (Expresskaart) slot om externe FireWire Poort op aan te sluiten

Met video camera met harde schijf en USB Digitizer (zoals bijvoorbeeld Hauppauge Live 2)

1x USB2 of USB3 poort

Projector of tweede beeldscherm

1x HDMI poort (aanbevolen) of 1x VGA poort

Opslag video

Harde schijf van de computer of externe harde schijf USB2 of USB3 kan worden gebruikt om de video's op te slaan.

Useful links

FireWire: http://en.wikipedia.org/wiki/IEEE_1394

CPUs: <http://www.cpubenchmark.net/>

HDMI: <http://en.wikipedia.org/wiki/HDMI>

VGA: http://en.wikipedia.org/wiki/VGA_connector

External Hard Drive: <http://www.amazon.com/External-Hard-Drives-Storage-Add-Ons/b?ie=UTF8&node=595048>

1. SNELTOETSEN

1.1 Videospeler	Pag.5
1.2 Tijdsbalk	Pag.5
1.3 Categorie sjablonen aanmaken	Pag.6
1.4 Algemeen	Pag.6



1.1 Videospeler

De toetsen waarmee u het afspelen van de video bedient, zijn:

M: Beeld voor beeld (frame voor frame) vooruit afspelen. Druk één keer om één frame verder te gaan. Houd de toets ingedrukt om de video continu af te spelen.

N: Beeld voor beeld (frame voor frame) terugspoelen. Druk één keer om één frame terug te gaan. Houd de toets ingedrukt om de video continu terug te spoelen.

B: Afspelen op een 3X zo hoge snelheid. Druk één keer om af te spelen.

V: Terugspoelen met een 3X zo hoge snelheid. Druk één keer om terug te spoelen.

Pijltjes toetsen Links/rechts: ga 5 seconden achteruit/vooruit. Aantal seconden instelbaar

Pijltjes toetsen boven/onder: ga 15 seconden achteruit/vooruit. Aantal seconden instelbaar

Shift + pijltjes toetsen Links/rechts: ga 60 seconden achteruit/vooruit. Aantal seconden instelbaar

Spatiebalk: Video pauzeren, nogmaals drukken video weer afspelen (play)

Shift + Enter: Video bekijken op volledig scherm.

Esc: Teruggaan naar de vorige schermgrootte van de videospeler wanneer deze in volledig scherm staat. Om tussen volledig scherm en vorige schermgrootte van de videospeler te wisselen, dubbelklikt u op de titelbalk van het betreffende venster.

L: Met de video verdergaan na het afspelen van een registratie.

Opmerking: U kunt de sneltoetsen voor de videospeler ook zien tijdens het registreren via het optie icoon in de videospeler.

1.2 Tijdsbalk

1: De volgende registratie (actie) in de geselecteerde categorie weergeven.

2: De vorige registratie (actie) in de geselecteerde categorie weergeven.

3: De geselecteerde registratie toevoegen aan de geselecteerde lijst van een presentatie.

Control + 3: Voeg de geselecteerde registratie toe aan de geselecteerde lijst in de presentatie met hierin alle verschillende cameraposities van de analyse.

Insert: De geselecteerde registratie toevoegen aan de geselecteerde lijst van een presentatie.

C: Een registratie in de geselecteerde categorie aanmaken.

Del: De geselecteerde registratie(s) verwijderen.

A: naar de volgende categorie.

Q: naar de vorige categorie.

4, 5, 6, 7: Selecteer de gewenste camerapositie

1.3 Categorie sjablonen aanmaken

Alt + klikken + hoek rechtsonder van de knop slepen: De grootte van een knop (categorie) wijzigen.

Selecteer met Control + slepen: Verplaats in één keer meerdere knoppen

Klik in de achtergrond en sleep om meerdere knoppen te selecteren: Verplaats in één keer meerdere knoppen

Control+Z: Wijzigingen ongedaan maken.

1.4 Algemeen

Shift+P: Alle geopende vensters tonen. Als u Nacsport afsluit met één of meer vensters in een tweede monitor of projector, worden op het moment dat u het programma opent zonder de tweede monitor of projector te hebben aangesloten die vensters niet weergegeven. Met deze toetsencombinatie kunt u dit probleem oplossen

I: Pas het begin van de geselecteerde registratie aan naar de huidige positie van de video.

O: Pas het einde van de geselecteerde registratie aan naar de huidige positie van de video.

2. QUICK GUIDE

2.1.Observatie en registreren in Real Time	Pag.8
2.2 Observatie en registreren vanuit Bestand	Pag.13
2.3 Observatie zonder video input	Pag.17
2.4 Mijn Analyses	Pag.22

2.1. Observatie en registreren in Real Time.

Werkomgeving waar de videobeelden worden bekeken vanaf een externe bron (videocamera, video-converter), die is aangesloten op de FireWire poort van de computer. Tegelijkertijd dat een videobestand wordt gecaptured naar de harde schijf kan de gebruiker middels een categorie sjabloon de acties die plaatsvinden registreren.

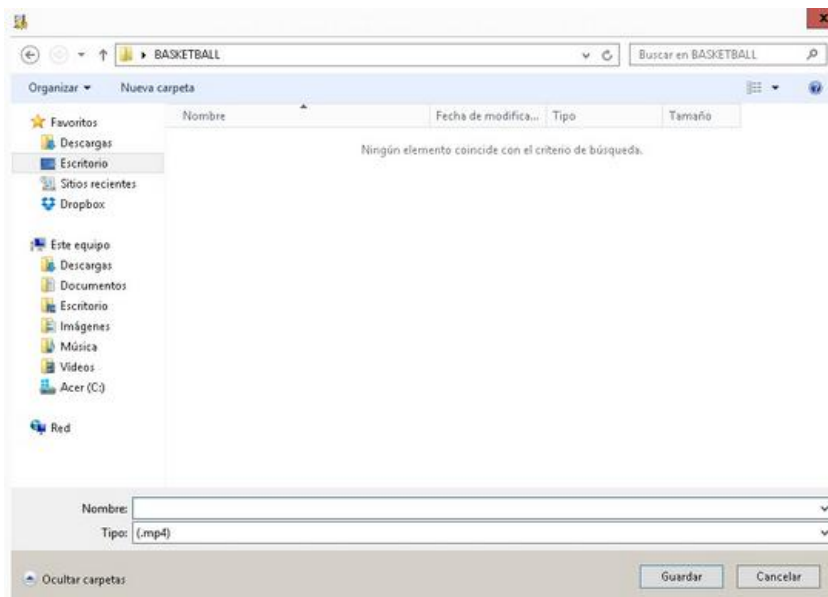
D.w.z., de video wordt gecaptured en tegelijkertijd kunnen de acties geregistreerd worden. Hierna heeft de gebruiker alle geregistreerde acties op de Tijdsbalk waar deze nog eenvoudig kunnen worden bewerkt en kunnen worden geanalyseerd.

Instructies:

1.- Klik op "Opname in Real Time" in het hoofdmenu.



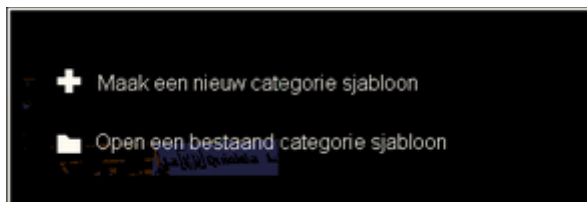
2.- Voer de naam van het videobestand dat u wilt vastleggen. Klik vervolgens op "Opslaan".



3.- De video wordt gecaptured in MP4-formaat en gecomprimeerde kwaliteit.

4.- Open of maak een categorie sjabloon aan om de video te maken en uw registraties te maken.

Om een categorie sjabloon aan te maken, klik op . Om een categorie sjabloon te openen, klik op .



Met deze versie van het programma kunt u **uw categorie sjabloon op twee niveau's indelen:**

Primaire (**4.1 Categorieën**) en secundaire (**4.2 Descriptors**).

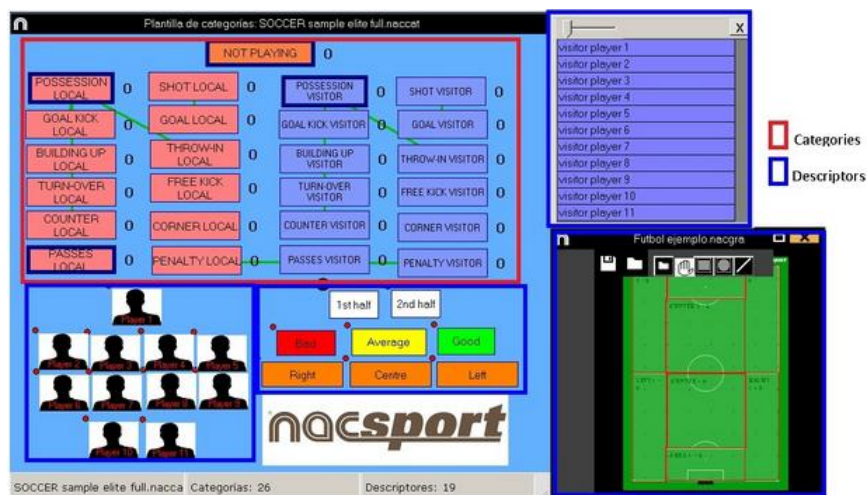
U kunt een primaire actie combineren met één of meerdere secundaire acties wanneer u registreert, aangezien alle knoppen onafhankelijk van elkaar zijn.

4.1 Categorie

Als u "Maak een nieuw categorie sjabloon" hebt geselecteerd, voeg de gewenste categorieën (knoppen) toe en klik op .



Voorbeeld sjabloon



4.2 Descriptors:

De descriptors laten zien, hoe, wanneer, waar... de geregistreerde acties plaatsvinden. Men kan de descriptors zien als sub-categorie van de categorieën, ook van de descriptors kunnen onbeperkt aantal worden toegevoegd.

Om ervoor te zorgen dat alle registraties goed worden gecategoriseerd, kan de gebruiker op het moment dat de registratie van de categorie wordt gemaakt ook op de gewenste descriptor klikken om deze als sub-categorie toe te voegen.

Bijvoorbeeld:

Categorieën (acties) = counters, vrije trappen, corners, doelpunten...

Descriptors (spelers) = Mary, Jennifer...

Descriptors (perioden) = 1 helft, 2 helft...

Descriptors (plaatsbepalingen) = rechts, midden, links...


Descriptors (kwaliteit) = goed, slecht...



De gebruiker kan acties registreren en op de descriptor klikken zoals hieronder te zien is:

Counter (klik) + 1 helft (klik) + rechts (klik) + goed (klik).

4.3 Descriptors aanmaken:

De gebruiker kan de descriptors op twee verschillende manieren aanmaken:


1-In het categoriesjabloon; klik op  en vervolgens op het vakje fungeert als een *DESCRIPTOR* (zie afbeelding op de vorige pagina).

2-Als los descriptorsjabloon: door op  te klikken wordt het venster geopend dat hieronder is afgebeeld. Om descriptors toe te voegen geeft u de gewenste naam op en vervolgens klikt u op .



5.- Om met het captureren van de video te beginnen, klikt u op .

Vervolgens klikt u op de categorieën (knoppen), die u hebt aangemaakt, als de betreffende actie plaatsvindt.

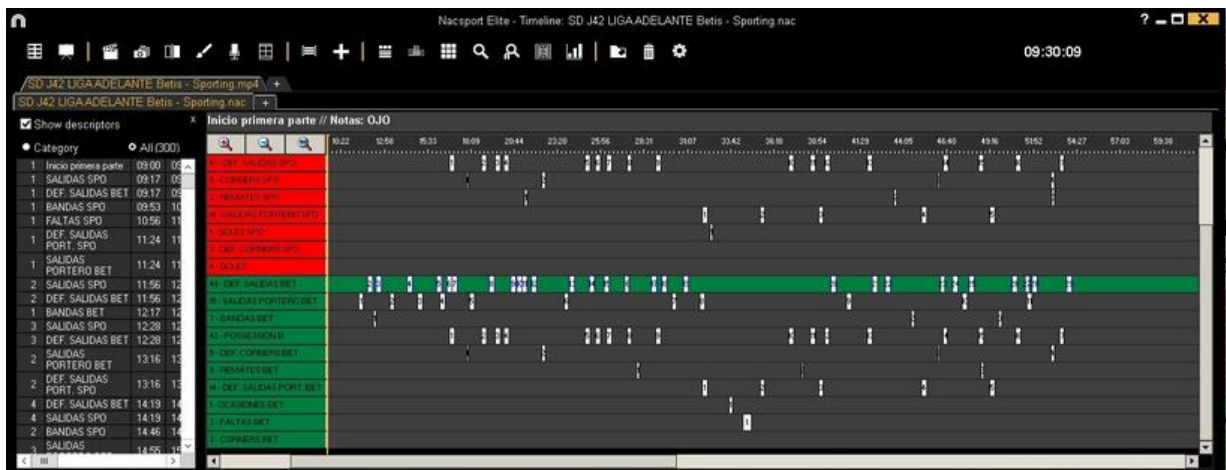
Om het captureren van de video tijdelijk te pauzeren, klikt u op . Om de geregistreerde acties af te spelen, te vergelijken, te rangschikken of te wijzigen,

klikt u op  en komt u in de werkomgeving voor het bewerken van de registraties (Tijdsbalk).



6.- Deze werkomgeving bevat alle geregistreerde acties die middels categorieën (rijen) op een makkelijke manier op de Tijdsbalk worden weergegeven.

Hieronder worden alle opties van de Tijdsbalk beschreven:



- **Zoom** : u kunt de Tijdsbalk vergroten of verkleinen. Klik op  om de hele Tijdsbalk te tonen.
- **Begin of het einde van een registratie wijzigen**: zet de cursor helemaal links (begin) of rechts (einde) van de registratie en als de cursor in  verandert, klik met de linker muisknop en sleep de cursor in naar links of rechts, afhankelijk of u de registratie korter of langer wilt maken.
- **Registratie tijdelijk verplaatsen** (zonder de duur te veranderen): zet de cursor in het midden van de registratie en als de cursor in  verandert, klik met de linker muisknop en sleep de cursor naar links of recht, afhankelijk van waar u de registratie heen wilt verplaatsen.
- **Categorie toevoegen** (rij): klik met de rechter muisknop op de naam van een categorie (rij) en kies "Categorie toevoegen". Geef vervolgens een naam op en klik op "Ok". In deze versie kunnen een ongelimiteerd aantal categorieën (rijen) aan de Tijdsbalk worden toegevoegd.
- **Naam van de categorie bewerken** (rij): klik met de rechter muisknop op de naam van de categorie die u wilt bewerken, selecteer "De naam van de categorie bewerken" en klik op .
- **Categorie verwijderen** (rij): klik met de rechter muisknop op de naam van de categorie die u wilt verwijderen, selecteer "Geselecteerde categorie verwijderen" en klik op "Ja".
- **Categorie kopiëren** (rij): klik met de rechter muisknop op de naam van een categorie en selecteer "Geselecteerde categorie kopiëren".
- **Tijdsbalkfuncties**: Zie rubriek 5.2

2.2 Observatie en registreren vanuit Bestand.

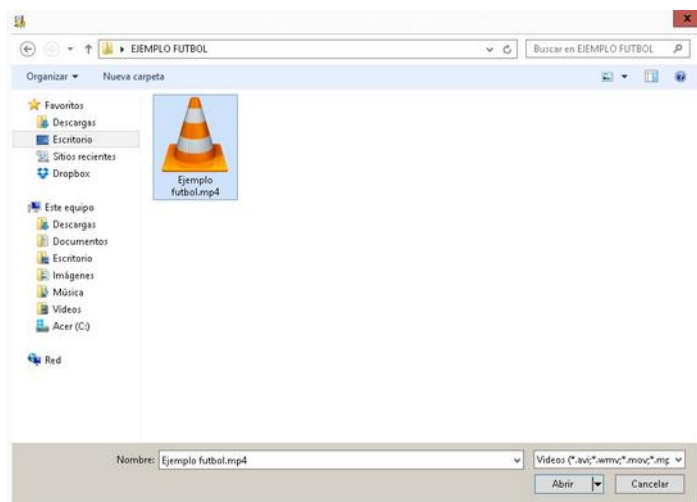
Werkomgeving waarin een videobestand wat al op de (externe) harde schijf staat opgeslagen wordt bekeken en acties kunnen worden geregistreerd middels een categorie sjabloon wat door de gebruiker is aangemaakt

Instructies:

1.- Klik op "Opname vanuit Bestand" in het hoofdmenu.



2.- Selecteer het videobestand dat u wilt bekijken en klik op "Openen".



3.- Open of maak een categorie sjabloon aan om de video te maken en uw registraties te maken.

Om een categorie sjabloon aan te maken, klik op . Om een categorie sjabloon te openen, klik op



Met deze versie van het programma kunt u **uw categorie sjabloon op twee niveau's indelen**:

Primaire (**3.1 Categorieën**) en secundaire (**3.2 Descriptors**).

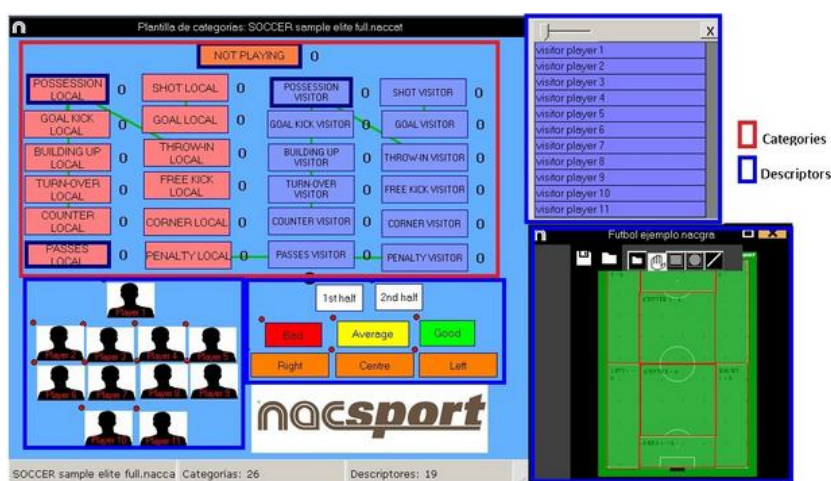
U kunt een primaire actie combineren met één of meerdere secundaire acties wanneer u registreert, aangezien alle knoppen onafhankelijk van elkaar zijn.

3.1 Categorie

Als u "Maak een nieuw categorie sjabloon" hebt geselecteerd, voeg de gewenste categorieën (knoppen) toe en klik op **+**



Voorbeeld sjabloon



3.2 Descriptors:

De descriptors laten zien, hoe, wanneer, waar... de geregistreerde acties plaatsvinden. Men kan de descriptors zien als sub-categorie van de categorieën, ook van de descriptors kunnen onbeperkt aantal worden toegevoegd.

Om ervoor te zorgen dat alle registraties goed worden gecategoriseerd, kan de gebruiker op het moment dat de registratie van de categorie wordt gemaakt ook op de gewenste descriptor klikken om deze als sub-categorie toe te voegen.

Bijvoorbeeld:

Categorieën (acties) = counters, vrije trappen, corners, doelpunten...

Descriptors (spelers) = Mary, Jennifer...

Descriptors (perioden) = 1 helft, 2 helft...

Descriptors (plaatsbepalingen) = rechts, midden, links...

Descriptors (kwaliteit) = goed, slecht...

De gebruiker kan acties registreren en op de descriptor klikken zoals hieronder te zien is:

Counter (klik) + 1 helft (klik) + rechts (klik) + goed (klik).



3.3 Descriptors aanmaken:

De gebruiker kan de descriptors op twee verschillende manieren aanmaken:

1-In het categoriesjabloon; klik op en vervolgens op het vakje fungeert als een *DESCRIPTOR* (zie afbeelding op de vorige pagina).

2-Als los descriptorsjabloon: door op te klikken wordt het venster geopend dat hieronder is afgebeeld. Om descriptors toe te voegen geeft u de gewenste naam op en vervolgens klikt u op .



4.- Om acties te registreren klikt u op of op de optie "Acties registreren".

klik op het videobeeld om het afspelen van de video te starten en klik vervolgens op de categorieën (knoppen), die u hebt aangemaakt als de betreffende actie plaatsvindt.

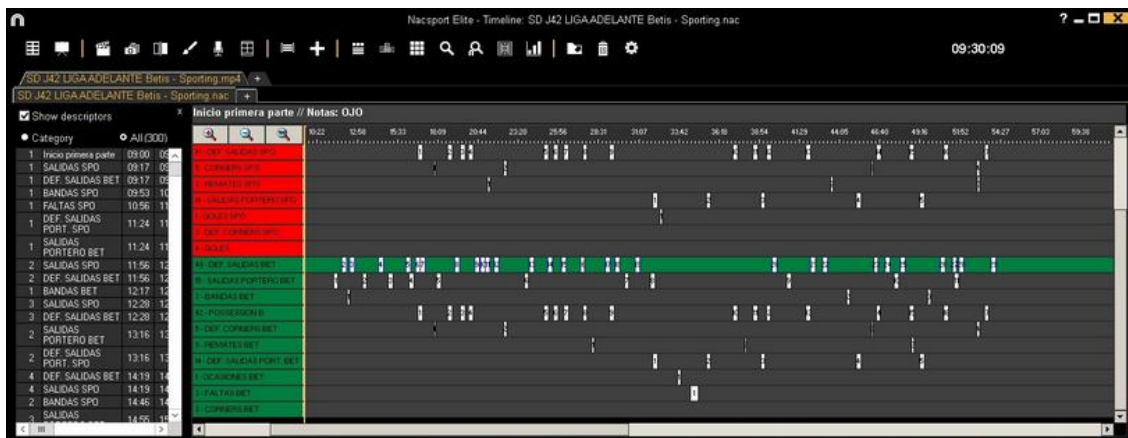
Om het afspelen van de video te pauzeren klikt u op het videobeeld. Om de geregistreerde acties af te spelen, te vergelijken, te rangschikken of te wijzigen,

klikt u op en komt u in de werkomgeving voor het bewerken van de registraties (Tijdsbalk).



5.- Deze werkomgeving bevat alle geregistreerde acties die middels categorieën (rijen) op een makkelijke manier op de Tijdsbalk worden weergegeven.

Hieronder worden alle opties van de Tijdsbalk beschreven:



- **Zoom** : u kunt de Tijdsbalk vergroten of verkleinen. Klik op om de hele Tijdsbalk te tonen.
- **Begin of het einde van een registratie wijzigen:** zet de cursor helemaal links (begin) of rechts (einde) van de registratie en als de cursor in verandert, klik met de linker muisknop en sleep de cursor in naar links of rechts, afhankelijk of u de registratie korter of langer wilt maken.
- **Registratie tijdelijk verplaatsen** (zonder de duur te veranderen): zet de cursor in het midden van de registratie en als de cursor in verandert, klik met de linker muisknop en sleep de cursor naar links of recht, afhankelijk van waar u de registratie heen wilt verplaatsen.
- **Categorie toevoegen** (rij): klik met de rechter muisknop op de naam van een categorie (rij) en kies "Categorie toevoegen". Geef vervolgens een naam op en klik op "Ok". In deze versie kunnen een ongelimiteerd aantal categorieën (rijen) aan de Tijdsbalk worden toegevoegd.
- **Naam van de categorie bewerken** (rij): klik met de rechter muisknop op de naam van de categorie die u wilt bewerken, selecteer "De naam van de categorie bewerken" en klik op .
- **Categorie verwijderen** (rij): klik met de rechter muisknop op de naam van de categorie die u wilt verwijderen, selecteer "Geselecteerde categorie verwijderen" en klik op "Ja".
- **Categorie kopiëren** (rij): klik met de rechter muisknop op de naam van een categorie en selecteer "Geselecteerde categorie kopiëren".
- **Tijdsbalkfuncties:** Zie rubriek 5.2

2.3 Observatie zonder video input.

Acties van een sport evenement kunnen worden geregistreerd zonder een video input of een capture device aangesloten op de computer. Bijvoorbeeld; Terwijl iemand het sport evenement filmt, kan iemand anders aan de andere kant van het veld de acties registreren.

Wanneer het evenement is beëindigd, kan de database worden gelinkt en gesynchroniseerd met de geregistreerde acties en de respectievelijke video.

Instructies:



1.- Klik op "Opname Observatie zonder video input" in het hoofdmenu.



2.- Selecteer de naam van het bestand te genereren en klikt u op



3.- Open of maak een categorie sjabloon aan om de video te maken en uw registraties te maken.

Om een categorie sjabloon aan te maken, klik op . Om een categorie sjabloon te openen, klik op .



Met deze versie van het programma kunt u **uw categorie sjabloon op twee niveau's indelen:**

Primaire (**3.1 Categorieën**) en secundaire (**3.2 Descriptors**).

U kunt een primaire actie combineren met één of meerdere secundaire acties wanneer u registreert, aangezien alle knoppen onafhankelijk van elkaar zijn.

3.1 Categorie

Als u "Maak een nieuw categorie sjabloon" hebt geselecteerd, voeg de gewenste categorieën (knoppen) toe en klik op 



Voorbeeld sjabloon



3.2 Descriptors:

De descriptors laten zien, hoe, wanneer, waar... de geregistreerde acties plaatsvinden. Men kan de descriptors zien als sub-categorie van de categorieën, ook van de descriptors kunnen onbeperkt aantal worden toegevoegd.

Om ervoor te zorgen dat alle registraties goed worden gecategoriseerd, kan de gebruiker op het moment dat de registratie van de categorie wordt gemaakt ook op de gewenste descriptor klikken om deze als sub-categorie toe te voegen.

Bijvoorbeeld:

Categorieën (acties) = counters, vrije trappen, corners, doelpunten...

Descriptors (spelers) = Mary, Jennifer...

Descriptors (perioden) = 1 helft, 2 helft...

Descriptors (plaatsbepalingen) = rechts, midden, links...

Descriptors (kwaliteit) = goed, slecht...

De gebruiker kan acties registreren en op de descriptor klikken zoals hieronder te zien is:

Counter (klik) + 1 helft (klik) + rechts (klik) + goed (klik).

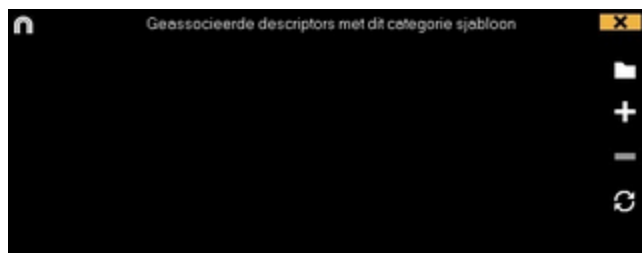


3.3 Descriptors aanmaken:

De gebruiker kan de descriptors op twee verschillende manieren aanmaken:

1-In het categoriesjabloon; klik op en vervolgens op het vakje fungeert als een *DESCRIPTOR* (zie afbeelding op de vorige pagina).

2-Als los descriptorsjabloon: door op te klikken wordt het venster geopend dat hieronder is afgebeeld. Om descriptors toe te voegen geeft u de gewenste naam op en vervolgens klikt u op .



4.- Om acties te registreren klikt u op of op de optie "Acties registreren".

klik op te starten en klik vervolgens op de categorieën (knoppen), die u hebt aangemaakt als de betreffende actie plaatsvindt.



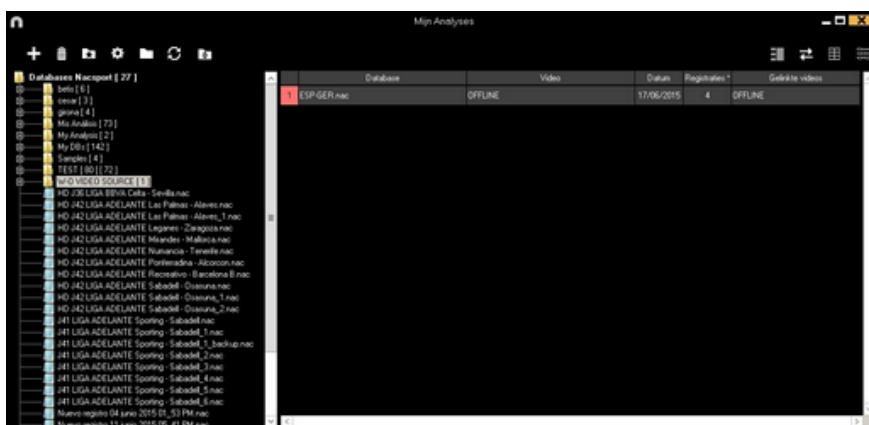
Om registreren stoppen acties klik hier

5.-Link databases met een video

Indien een wedstrijd is geregistreerd zonder videobron moet u de aangemaakte database koppelen met de video om toegang te krijgen tot de Tijdsbalk, klik hiervoor op **"Mijn Analyses"**



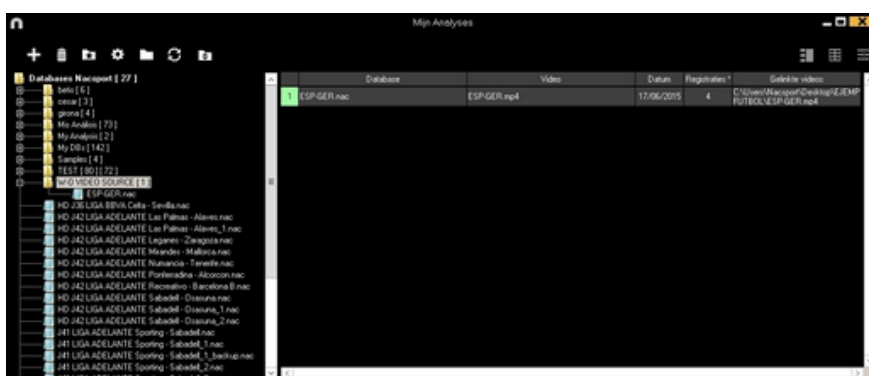
Kies de database die u wilt koppelen (deze wordt rood aangegeven omdat deze nu niet gekoppeld is aan een video)



Video zoeken

Dubbeltklik erop en klik op

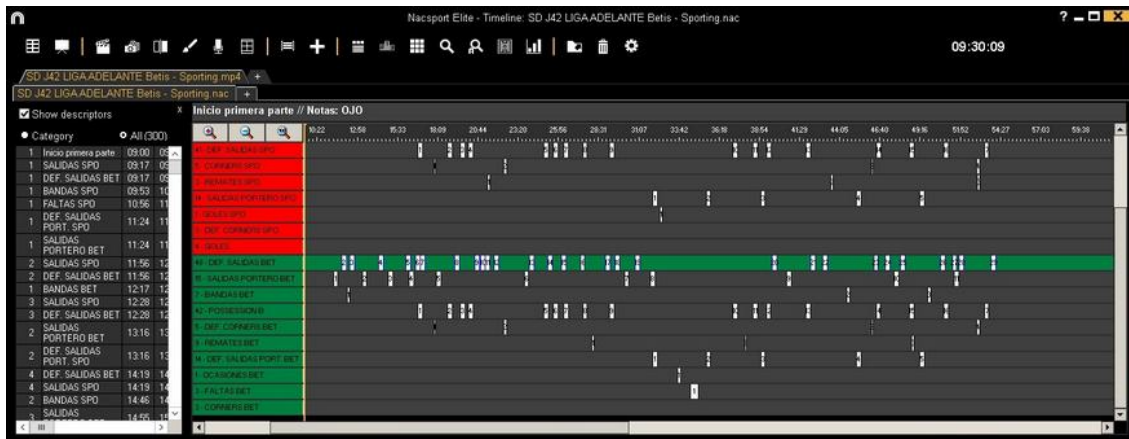
Selecteer het videobestand dat u wilt bekijken en klik op "Openen"



klikt u op en komt u in de werkomgeving voor het bewerken van de registraties (Tijdsbalk).

6.- Deze werkomgeving bevat alle geregistreerde acties die middels categorieën (rijen) op een makkelijke manier op de Tijdsbalk worden weergegeven.

Hieronder worden alle opties van de Tijdsbalk beschreven:



- **Zoom**  : u kunt de Tijdsbalk vergroten of verkleinen. Klik op  om de hele Tijdsbalk te tonen.
- **Begin of het einde van een registratie wijzigen:** zet de cursor helemaal links (begin) of rechts (einde) van de registratie en als de cursor in  verandert, klik met de linker muisknop en sleep de cursor in naar links of rechts, afhankelijk of u de registratie korter of langer wilt maken.
- **Registratie tijdelijk verplaatsen** (zonder de duur te veranderen): zet de cursor in het midden van de registratie en als de cursor in  verandert, klik met de linker muisknop en sleep de cursor naar links of recht, afhankelijk van waar u de registratie heen wilt verplaatsen.
- **Categorie toevoegen** (rij): klik met de rechter muisknop op de naam van een categorie (rij) en kies "Categorie toevoegen". Geef vervolgens een naam op en klik op "Ok". In deze versie kunnen een ongelimiteerd aantal categorieën (rijen) aan de Tijdsbalk worden toegevoegd.
- **Naam van de categorie bewerken** (rij): klik met de rechter muisknop op de naam van de categorie die u wilt bewerken, selecteer "De naam van de categorie bewerken" en klik op .
- **Categorie verwijderen** (rij): klik met de rechter muisknop op de naam van de categorie die u wilt verwijderen, selecteer "Geselecteerde categorie verwijderen" en klik op "Ja".
- **Categorie kopiëren** (rij): klik met de rechter muisknop op de naam van een categorie en selecteer "Geselecteerde categorie kopiëren".
- **Tijdsbalkfuncties:** Zie rubriek 5.2

2.4 Mijn Analyses

In dit venster kunt U alle NAC database gegevens raadplegen die door de gebruiker zijn aangemaakt of zijn geïmporteerd.

	Base de datos	Video	Fecha	Registrados	Gráfico videos
1	HD J36 LIGA BBVA Celta - Sevilla.nac	HD J36 LIGA BBVA Celta - Sevilla.mp4	15/05/2015	54	C:\Users\NacSport\Desktop\HD J36 LIGA BBVA Celta - Sevilla.mp4
2	HD J42 LIGA ADELANTE Las Palmas - Alaves.nac	HD J42 LIGA ADELANTE Las Palmas - Alaves.mp4	10/06/2015	278	J42 LIGA ADELANTE Las Palmas - Alaves.mp4
3	Nuevo registro 11 junio 2015 05_44 PM.nac	HD J42 LIGA ADELANTE Las Palmas - Alaves.mp4	11/06/2015	18	42\HD J42 LIGA ADELANTE Las Palmas - Alaves.mp4
4	HD J42 LIGA ADELANTE Las Palmas - Alaves_1.nac	HD J42 LIGA ADELANTE Las Palmas - Alaves.mp4	10/06/2015	2	J42 LIGA ADELANTE Las Palmas - Alaves.mp4
5	HD J42 LIGA ADELANTE Leganes - Zaragoza.nac	HD J42 LIGA ADELANTE Leganes - Zaragoza.mp4	09/06/2015	304	J42 LIGA ADELANTE Leganes - Zaragoza.mp4
6	Nuevo registro 11 junio 2015 05_41 PM.nac	HD J42 LIGA ADELANTE Leganes - Zaragoza.mp4	11/06/2015	35	42\HD J42 LIGA ADELANTE Leganes - Zaragoza.mp4
7	HD J42 LIGA ADELANTE Mirandes - Mallorca.nac	HD J42 LIGA ADELANTE Mirandes - Mallorca.mp4	09/06/2015	206	J42 LIGA ADELANTE Mirandes - Mallorca.mp4
8	HD J42 LIGA ADELANTE Numanzia - Tenerife.nac	HD J42 LIGA ADELANTE Numanzia - Tenerife.mp4	10/06/2015	292	J42 LIGA ADELANTE Numanzia - Tenerife.mp4
9	HD J42 LIGA ADELANTE Porettadria - Alcorcon.nac	HD J42 LIGA ADELANTE Porettadria - Alcorcon.mp4	10/06/2015	257	J42 LIGA ADELANTE Porettadria - Alcorcon.mp4
10	HD J42 LIGA ADELANTE Recreativo - Baccioni B.nac	HD J42 LIGA ADELANTE Recreativo - Baccioni B.mp4	11/06/2015	123	J42 LIGA ADELANTE Recreativo - Baccioni B.mp4
11	HD J42 LIGA ADELANTE Sabadell - Osasuna_2.nac	HD J42 LIGA ADELANTE Sabadell - Osasuna.mp4	15/06/2015	1	J42 LIGA ADELANTE Sabadell - Osasuna.mp4
12	HD J42 LIGA ADELANTE Sabadell - Osasuna_1.nac	HD J42 LIGA ADELANTE Sabadell - Osasuna.mp4	11/06/2015	4	J42 LIGA ADELANTE Sabadell - Osasuna.mp4
13	HD J42 LIGA ADELANTE Sabadell - Osasuna.nac	HD J42 LIGA ADELANTE Sabadell - Osasuna.mp4	11/06/2015	2	J42 LIGA ADELANTE Sabadell - Osasuna.mp4
14	J41 LIGA ADELANTE Sporting - Sabadell_1_backup.nac	J41 LIGA ADELANTE Sporting - Sabadell.mp4	04/06/2015	5	LIGA ADELANTE Sporting - Sabadell.mp4
15	J41 LIGA ADELANTE Sporting - Sabadell_3.nac	J41 LIGA ADELANTE Sporting - Sabadell.mp4	13/06/2015	10	41\J41 LIGA ADELANTE Sporting - Sabadell.mp4
16	J41 LIGA ADELANTE Sporting - Sabadell.nac	J41 LIGA ADELANTE Sporting - Sabadell.mp4	08/06/2015	5	41\J41 LIGA ADELANTE Sporting - Sabadell.mp4
17	J41 LIGA ADELANTE Sporting - Sabadell_2.nac	J41 LIGA ADELANTE Sporting - Sabadell.mp4	13/06/2015	3	41\J41 LIGA ADELANTE Sporting - Sabadell.mp4

Om toegang te krijgen tot de presentaties, de Tijdsbalk of het bewerkingveld voor het bekijken en registreren, dubbelklikt u op de gewenste naam van een video met de groene database gegevens en selecteert u de optie waarin u geïnteresseerd bent.

Als de database gegevens in rood worden weergegeven, betekent dit dat de hieraan gekoppelde video zich op een andere locatie bevindt dan de laatste keer dat u deze hebt gebruikt, dat de video een andere naam heeft gekregen of dat de video is verwijderd. Als de video nog steeds bestaat, kunt u deze hieraan koppelen door op de rode database gegevens van de betreffende video te dubbelklikken en de video te zoeken op de locatie waar u de video naar hebt verplaatst.

U kunt de volgende bewerkingen uitvoeren:

- **Submappen aanmaken:** klik op de gewenste map en klik vervolgens op .
- **Mappen (en de database die deze bevatten) of database verwijderen:** klik op de gewenste map en klik vervolgens op .
- **Favoriete map toewijzen:** Klik op de gewenste map en klik vervolgens op .
- **Directory van de mappen selecteren:** Klik op en selecteer de directory.

3. CATEGORIES SJABLOON

[3.1 Categories sjabloon icons](#)

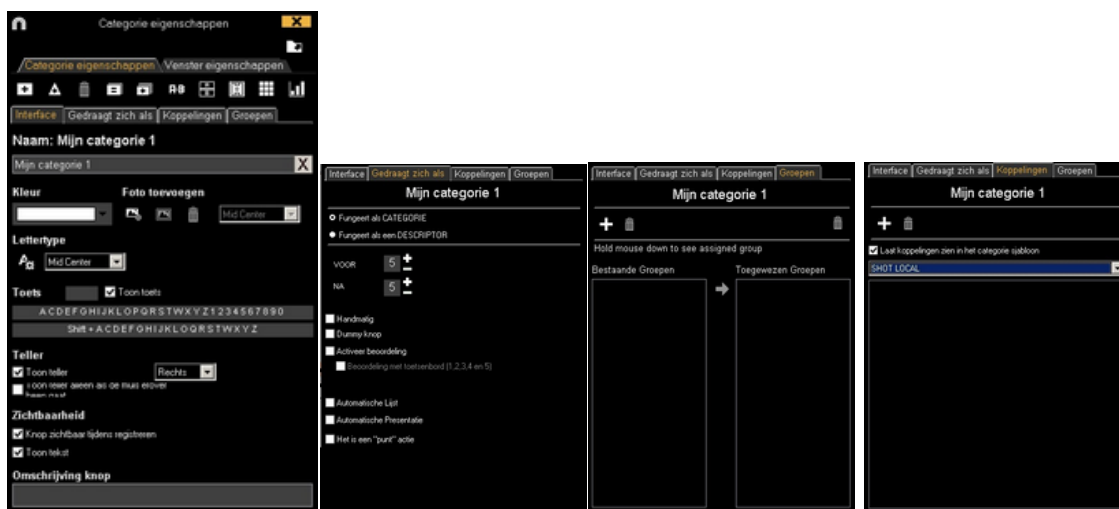
Pag.24

[3.2 Categories sjabloon aanmaken](#)














Pag.26






3.1 Categories sjabloon icons



A) Button properties


-  Maakt een nieuwe categorie (grafische knop) aan.
-  Maak een aangepaste knop aan
-  Verwijdert alle categorieën die in het huidige sjabloon zijn aangemaakt.
-  Opent het venster om het aangemaakte categorie sjabloon een naam te geven en op te slaan.
-  Kent de eigenschappen van de blauw gemarkeerde categorie toe aan de geselecteerde categorieën.
-  Maakt een exacte kopie van de geselecteerde categorie (grafische knop) inclusief alle instellingen hiervan.
-  categorieën en descriptors zoeker
-  Maak een venster met afzonderlijke descriptors
-  Grafische descriptors aanmaken (see 5.12)
-  Rangschik de matrix
-  Maak een dashboard
-  Exporteer het sjabloon naar Tag&go
-  Open een al bestaand sjabloon


a) Gedraagt zich als

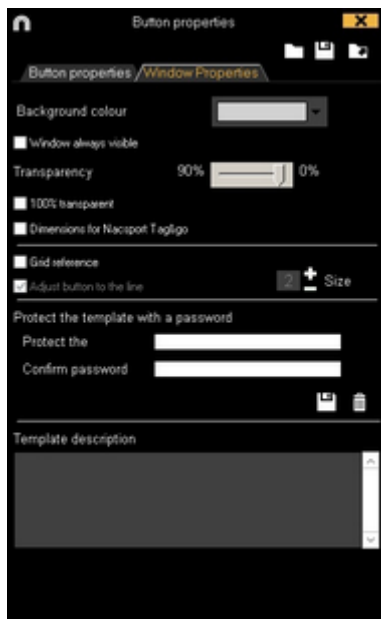
-  Opent het venster om het lettertype en de kleur van de tekst van de categorie te veranderen.
-  Opent het venster om een foto aan een categorie (knop) toe te wijzen.
-  Herschaalt de toegewezen foto aan de grootte van de categorie (knop).




b) Koppelingen

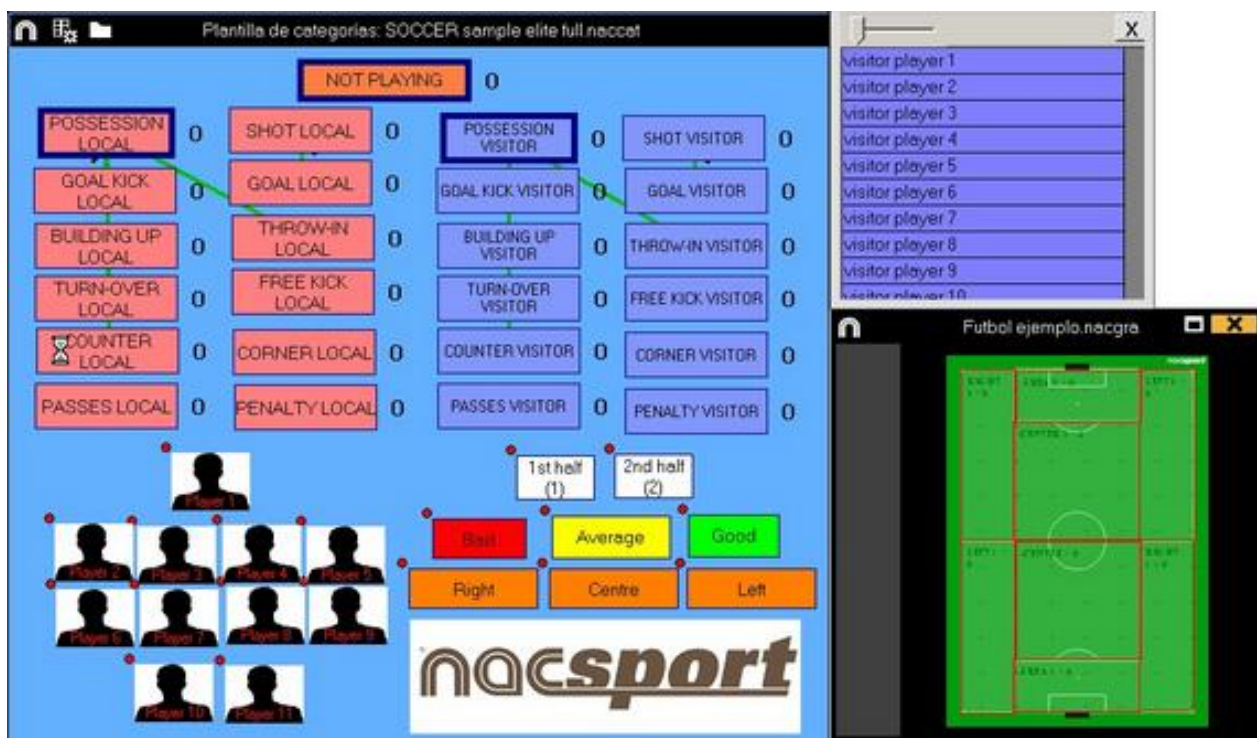
 Voeg een koppeling toe tussen knoppen..

 Verwijder de koppeling tussen knoppen.

B) Categories window properties

 Beveilig het categorie sjabloon met een wachtwoord

3.2 Categories sjabloon aanmaken





Met deze versie van het programma kunt u **uw categorie sjabloon op twee niveau's indelen:**

Primaire (**3.1 Categorieën**) en secundaire (**3.2 Descriptors**).

U kunt een primaire actie combineren met één of meerdere secundaire acties wanneer u registreert, aangezien alle knoppen onafhankelijk van elkaar zijn.

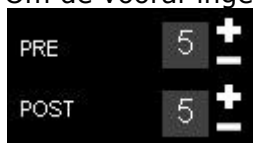
3.2.1 Categories

Maakt een nieuwe categorie (grafische knop) klik op , of dubbelklik op de achtergrond van het sjabloon.

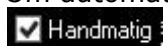
U kunt ook een aangepaste knop voor een categorie maken door op  te klikken en teken hierna de gewenste vorm van de knop

Standaard worden categorieën aangemaakt met de instelling 'automatisch' (met een vooraf ingesteld aantal seconde voor- en na de klik op de knop) maar u kunt de knop ook aanmaken met de instelling 'handmatig' (klik op de knop om het registreren te starten en nogmaals op de knop om het registreren te beëindigen).

Om de vooraf ingestelde tijd van de automatische categorieën te wijzigen klik op



Om automatische categorieën te wijzigen in handmatige categorieën klik op



3.2.2 Descriptors:

De descriptors laten zien, hoe, wanneer, waar... de geregistreerde acties plaatsvinden. Men kan de descriptors zien als sub-categorie van de categorieën, ook van de descriptors kunnen onbeperkt aantal worden toegevoegd.

Om ervoor te zorgen dat alle registraties goed worden gecategoriseerd, kan de gebruiker op het moment dat de registratie van de categorie wordt gemaakt ook op de gewenste descriptor klikken om deze als sub-categorie toe te voegen.

Bijvoorbeeld:

Categorieën (acties) = counters, vrije trappen, corners, doelpunten...

Descriptors (spelers) = Mary, Jennifer...

Descriptors (perioden) = 1 helft, 2 helft...

Descriptors (plaatsbepalingen) = rechts, midden, links...


Descriptors (kwaliteit) = goed, slecht...



De gebruiker kan acties registreren en op de descriptor klikken zoals hieronder te zien is:

Counter (klik) + 1 helft (klik) + rechts (klik) + goed (klik).

3.2.3 Descriptors aanmaken:

De gebruiker kan de descriptors op twee verschillende manieren aanmaken:

1-In het categoriesjabloon; klik op  en vervolgens op het vakje fungeert als een *DESCRIPTOR* (zie afbeelding op de vorige pagina), of houdt de Control (Ctrl) toets ingedrukt en dubbelklik in het categorie sjabloon.

2-Als los descriptorsjabloon: door op  te klikken wordt het venster geopend dat hieronder is afgebeeld. Om descriptors toe te voegen geeft u de gewenste naam op en vervolgens klikt u op .



Descriptors kunnen ook automatisch toegevoegd worden zonder deze te hoeven klikken De descriptor wordt automatisch bij elke click toegevoegd. deze optie kan gewijzigd worden in het registratie venster door met de rechtermuis knop te klikken op de betreffende descriptor.

3.2.4. Meer opties om het categorie sjabloon aan te maken


3.2.4.1 Grafische opties.



Om de positie van een knop te verplaatsen klik op de knop en sleep deze naar de gewenste positie


Om de volgorde van de knop te wijzigen, klik met de rechtermuisknop op de knop en selecteer **Naar de achtergrond** of **Op de voorgrond**, Met deze optie, is het mogelijk om met de knoppen te werken als lagen, u kunt ze nu op de voorgrond of achtergrond instellen.

Om de grootte van de knop te wijzigen houdt de ALT toets in gedrukt en versleep de rechter onder hoek van de knop, or keep pressing the Shift+Alt keys in order to keep the original the aspect ratio.



Om de kleur van de knop te wijzigen klik op .


Om een afbeelding (foto) toe te voegen aan een knop klik op  klik hierna op  om de afbeelding aan te passen aan de grootte van de knop


Om het lettertype en de kleur van een knop te wijzigen klik op .

Om de laatste wijziging ongedaan te maken klik op Ctrl+Z.

Om een knop te gebruiken als een kader, klik op **Inactieve knop**
 Selecteer **Tag&go afmetingen** om een sjabloon aan te maken met vooraf ingestelde maten voor Nacsport Tag&go.

3.2.4.2 Egaliseer eigenschappen en kloon knoppen.

Om de eigenschappen van knoppen te egaliseren (categorieën of descriptors), kies de gewenste knoppen, klik op  en kies voor de eigenschappen die u wilt egaliseren.

Om een knop te klonen (alle eigenschappen van de nieuwe knop zijn hetzelfde als de originele knop) kies een knop, klik op  en selecteer het aantal knoppen die u wilt aanmaken

3.2.4.3 Sneltoetsen toevoegen

Kies een knop en kies hierna één van de sneltoetsen in de lijst hieronder.

Beschikbare sneltoetsen:	X
A C D E F G H I J K L O P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0	
F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 F9 F10 F11 F12	
Shift + A C D E F G H I J K L O Q R S T U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0	
Shift + F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 F9 F11 F12	
Ctrl + A C D E F G H I J K L O P Q R S T U V W X Y 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0	
Ctrl + F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 F9 F11 F12	
Alt + A C D E F G H I J K L O P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0	
Shift + Ctrl + A C D E F G H I J K L O P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9	


3.2.4.4 Automatische lijst:

Indien deze eigenschap is meegegeven aan een knop in het sjabloon, worden de gecodeerde acties met deze parameter automatisch aangemaakt in een lijst in een presentatie.

Het aanmaken van Automatische Lijsten:

- a) In het categorie sjabloon, selecteer een knop (categorie of descriptor)
- b) Selecteer **Automatische Lijst**.


Het inladen van Automatische Lijsten:

- a) Klik het  icoon op de Tijdsbalk.
- b) Selecteer **Maak presentatie** of **Open presentatie**

Indien u **Maak presentatie** selecteert:

- Geef een naam en klik op **Opslaan**.
- In het pop-up bericht, klik op **Accepteren**

Indien u **Open presentatie** selecteert:

- Selecteer één presentatie en klik op **Open**.
- Klik op het  icoon op de Tijdsbalk.
- Selecteer **Laat Automatische Lijsten** en ze zullen automatisch aan de presentatie worden toegevoegd.

3.2.4.5 Automatische Presentatie:

Indien deze eigenschap is meegegeven aan het sjabloon, wordt er automatisch een presentatie bestand (.pre) aangemaakt met alle acties met deze parameter.

Het aanmaken van Automatische Presentaties:

- a) In het categorie sjabloon, selecteer een knop (categorie of descriptor)
- b) Selecteer **Automatische Presentatie**

Het inladen van Automatische Presentaties:

Indien u naar de Tijdsbalk gaat wordt de Automatische Presentatie automatisch geladen en aangemaakt.

Om naar een Automatische Presentatie te gaan:

- a) Klik op het  icoon op de Tijdsbalk.
- b) Selecteer **Open presentatie**.
- c) Dubbelklik op de AUTOPRE folder.
- d) Selecteer een presentatie en klik op **Open**.

3.2.4.6 Knop als teller (score categorie).

Met de score eigenschap kan het programma u gelijk de score op dat betreffende moment tonen.

Als u een knop als teller wilt gebruiken (score categorie):


- 1- Selecteer of maak een knop aan.
- 2- Vink de **Het is een "point" actie** optie aan.
- 3- Wijs de **Waarde** en **Team** toe aan de geselecteerde knop.

Voorbeeld:

Om de score te volgen van een basketball wedstrijd kunnen de volgende knoppen worden aangemaakt met de volgende waarden:

Vrije worp thuis:	Waarde= 1 en Team= A
Vrije worp bezoekers:	Waarde= 1 en Team= B
2 punter thuis:	Waarde= 2 en Team= A
2 punter bezoekers:	Waarde= 2 en Team= B
3 punter thuis:	Waarde= 3 en Team= A
3 punter bezoekers:	Waarde= 3 en Team= B

Om de score op de Tijdsbalk te bekijken:

- 1- In de Tijdsbalk, klik op 
- 2- Selecteer **Laat score zien**.
- 3- De score verschijnt naast de tijd van de video in het Tijdsbalk venster en in het scherm de videospeler.

De score is ook zichtbaar in het eigenschappen venster van de registraties in de Tijdsbalk.

3.2.4.7 Knoppen met elkaar linken (categorieën en subcategorieën)

Om een koppeling te maken tussen knoppen houdt de spatiebalk ingedrukt en klik op de hoofdknop, klik hierna op de knop die met de hoofdknop gekoppeld moet worden.

U kunt categorieën en descriptors koppelen door middel van onderstaande combinaties.

Voorbeeld.

CAT—CAT
 CAT—DESC
 DESC—DESC
 DESC—CAT

Om het gedrag van de koppeling te wijzigen, klik op het tabblad koppelingen. Klik op de link om te wijzigen en selecteer de gewenste optie.

Voor CAT-CAT koppelingen is het mogelijk om een vertragingstijd aan te geven, met deze optie wordt de gekoppelde knop voor de hoofdknop weergegeven op de tijdsbalk.

Voorbeeld:

Bij een koppeling zonder vertraging van GOAL-SCHOT worden de registraties op de tijdsbalk weergegeven als GOAL en daarna SCHOT

Bij een koppeling met vertraging worden de registraties op de tijdsbalk weergegeven als SCHOT en daarna GOAL

Voor een koppeling tussen DESC-CAT en DESC-DESC kunt u kiezen aan welke categorie de descriptors worden toegevoegd


Aan de volgende: De descriptor wordt toegevoegd aan de volgende categorie in de registratie

Aan de vorige: de descriptor wordt toegevoegd aan de laatste geregistreerde categorie

Aan beide: de descriptor wordt toegevoegd aan de laatst geregistreerde categorie en aan de volgende te registreren categorie.

Om de richting van een koppeling te bekijken houdt de naam van de koppeling ingedrukt.



Om de koppelingen in de registratie omgeving te zien houdt het  icoon ingedrukt

3.2.4.8 Eigenschap uitsluiten van handmatige categorieën.

Als deze eigenschap is geactiveerd, kunnen de hiermee aangemaakte categorieën niet gelijktijdig geopend zijn

Voorbeeld:

Categorieën zoals Balbezit thuis en Balbezit tegenstander kunnen niet op hetzelfde moment geopend zijn omdat hierdoor de informatie niet juist zou zijn. Door de eigenschap uitsluiten tussen deze categorieën toe te voegen wordt in dit voorbeeld 'Balbezit thuis' automatisch afgesloten als er op 'Balbezit tegenstander' geklikt wordt

Om in te stellen wat hierboven beschreven is doe het volgende:

1- Kies de categorie ` Balbezit thuis`


2- Klik in de tab uitsluiten en zoek naar de categorie `Balbezit tegenstander` in de lijst en vink deze categorie aan



3.2.4.9 Grafische descriptors.






Grafische descriptors zijn descriptors met een afbeelding (bijvoorbeeld een veld of gedeelte van een veld). Ze werken hetzelfde als de gewone descriptors allee kunt u op deze manier ook de juiste plaats zien waar de betreffende actie plaatsvond.

Aanmaken grafische descriptors:

1 - klik op 

2 - Kies de afbeelding (.jpeg, .jpg of .bmp) die u wilt gebruiken als grafische descriptor en dubbelklik erop. **Nacsport** vertrekt meer dan 50 afbeeldingen gerelateerd aan velden van meer dan 10 verschillende sporten.

3 – Gebruik één van de volgende iconen om de geselecteerde grafische descriptor te bewerken:

- Kies een afbeelding. 
- Selecteer en wijzig aangemaakte zones (objecten) 
- Maak rechthoeking zones. 
- Maak ovale/cirkel zones. 
- Maak zones handmatig. 



4- Klik op  om de grafische descriptor op te slaan.

Open grafische descriptors:

1 – In het beginscherm van **Nacsport Elite**, klik op **Bestand, Descriptors, Maak Descriptors** en tenslotte op **Grafisch**.

2- Kies een grafische descriptor (.nacgra) and dubbelklik erop.

Link een grafische descriptor aan een categorie sjabloon:


a) In het **beginscherm**:

1- In het beginscherm van **Nacsport Elite**, klik op **Bestand, Open categorie sjabloon**.

2- Kies een categorie sjabloon (.naccat) en dubbelklik erop.


3- Klik op  en selecteer **Open een grafische descriptor**.


4- Kies een grafische descriptor (.nacgra) en dubbelklik erop

- Als u een andere grafische descriptor wil gebruiken, klik op , kies een grafische descriptor (.nacgra) en dubbelklik erop


- Klik op  om de grafische descriptor op te slaan.

b) Van **Registratie vanuit Bestand**:

1- In het categorie venster, klik op .

2- Klik op  and selecteer **Open een grafische descriptor**.

3- Kies een grafische descriptor (.nacgra) and dubbelklik erop.

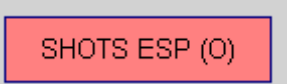
- Als u een andere grafische descriptor wil gebruiken, klik op , kies een grafische descriptor (.nacgra) en dubbelklik erop

- Klik op  om de grafische descriptor op te slaan.

Gebruik van grafische descriptors:



In de **Observeren en Registreren van acties** omgeving, kan de gebruiker met een grafische descriptor een gedeelte van het veld registreren waar een bepaalde actie plaatsvond door op de afbeelding te klikken. Klik op een categorie en daarna in het gebied (zone) waar de actie plaatsvond. Bijvoorbeeld, klik eerst op (categorie) **Schoten op doel** en klik daarna in de grafische descriptor waar de actie **Schoten op doel** plaatsvond.

Voorbeeld:

-Klik op  en daarna, klik op de overeenkomende zone

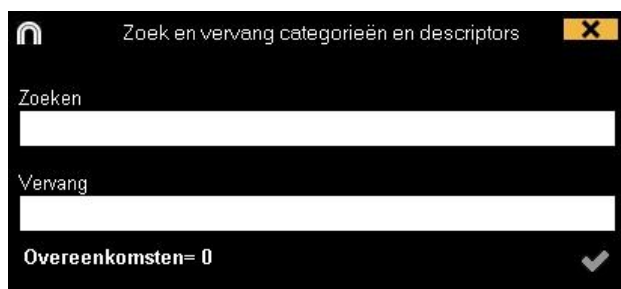


3.2.4.10 Beveilig het categorie sjabloon met een wachtwoord.

- Klik op de tab **Venster eigenschappen**
- Voer uw wachtwoord in bij **Beveilig het sjabloon met een wachtwoord**
- Voer hetzelfde wachtwoord in bij **Bevestig het wachtwoord**.
- Klik op  om de beide wachtwoorden te bevestigen en op te slaan. Indien u de beide velden wilt wissen om een nieuw wachtwoord te maken klik op het  icoon.


3.2.4.11 Zoek en vervang tekst in de knoppen:

- Klik op het Z icoon.
- Typ de tekst om naar te zoeken. Zodra de tekst wordt getypt verschijnen de zoekresultaten.
- Voeg de nieuwe tekst in om de gezochte tekst te vervangen



- Klik op het  icoon.

3.2.4.12 Knoppen in een bepaalde vorm aanmaken:

- Klik op het  icoon.
- Teken nieuwe vormen in het te openen venster



- Om deze nieuwe vorm in uw categorie sjabloon toe te voegen klik op **Toevoegen in het sjabloon**.

3.2.4.13 Matrix ordenen

Klik in het categorie sjabloon op het  icoon.



Klik met de linker muisknop in de naam van de knop (categorie of descriptor), houdt deze ingedrukt en sleep de knop naar de gewenste positie.



3.2.4.14 Exporteer sjablonen naar Nacsport Tag&go

Klik op het  icoon en selecteer Exporteer sjabloon naar Nacsport Tag&go

3.2.4.15 Dummy knop

Een knop met deze eigenschap bepaalt het einde van een categorie die hierna geklikt wordt (negeert het vooraf ingestelde aantal seconden van de eerder geklikte knop)

Volg deze stappen om deze eigenschap te gebruiken:

- 1- Selecteer een knop en klik op de **Dummy knop** optie in de **tab Gedraagt zich als**
- 2- Start het registreren van acties.
- 3- Klik op de knop met de **Dummy knop** eigenschap. Deze knop zal gaan knippen alsof het een handmatige categorie is.

4- Zodra de actie die u wilt registreren is afgelopen, klikt u op de juiste knop om deze te registreren. Hierdoor stopt de knop met de **Dummy knop** eigenschap met knipperen. De totale duur van de registratie is nu de tijd tussen het klikken op de knop met de **Dummy knop** eigenschap en de klik op de categorie die u wilde gaan registreren.

3.2.4.16 Beoordeling categorie.


Met deze eigenschap kunt u een beoordeling (van 1 t/m 5) geven aan de categorie die u klikt. Dit geeft u op de Tijdsbalk de mogelijkheid om op een makkelijke manier bepaalde acties terug te vinden.

Volg deze stappen om deze eigenschap te gebruiken:

1- Selecteer een knop en klik op de optie **Activeer beoordeling** in de **tab Gedraagt zich als**.

2- Tijdens het registreren van acties selecteer de juiste beoordeling van de categorie door hierop te klikken en klik hierna op één van de cijfers die dan verschijnen.

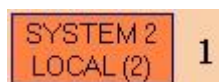


3- Op de Tijdsbalk klik op  en kies de beoordeling van de categorieën die u wilt bekijken.



Opmerking: U kunt de beoordeling ook met het toetsenbord aangeven met de toetsen 1 t/m 5. Indien u in het sjabloon categorieën met sneltoetsen hebt staan tussen 1 t/m 5 moet u de optie "Beoordeling met toetsenbord (1,2,3,4 en 5)" aanvinken. Met deze optie kunt u het toetsenbord voor beide gebruiken, registreren van acties en het toevoegen van beoordelingen. Volg hiervoor onderstaande stappen.

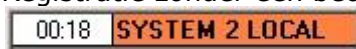
1- Klik op de cijfertoets (1,2,3,4,5) om de categorie te registreren met de hierbij behorende sneltoets



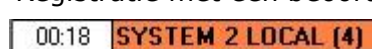
Het categorie beoordeling venster wordt automatisch geopend.

2- Geef de gewenste beoordeling door op de hierbij behorende toets (1,2,3,4,5) te klikken en sluit het beoordeling venster door op Esc te klikken.

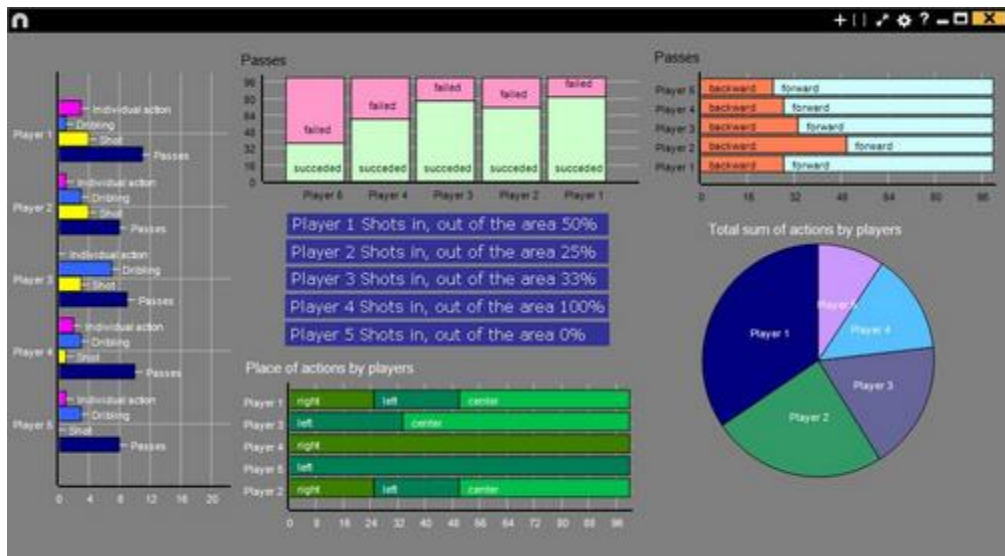
Registratie zonder een beoordeling:



Registratie met een beoordeling:



3.2.4.17 Dashboards



Grafieken

Een grafiek laat op een grafische manier de fragmenten uit een wedstrijd of trainingen zien, hierdoor zie je op een snelle manier wat er gebeurd is.

Klik op om een nieuw dashboard aan te maken en selecteer 'maak een nieuwe grafiek'

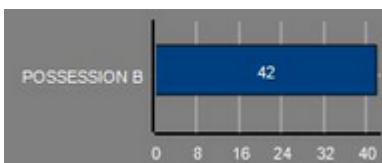
Kies de gewenste grafiek en klik hierna op de categorieën en descriptors die in de grafiek weergegeven moeten worden. In een taartpunt en donuts grafiek kan maar één categorie als e rook descriptors aan toegevoegd worden, in de lijnen grafiek kunnen alleen categorieën of alleen descriptors worden toegevoegd.

Klik op een element in de grafiek om de kleur ervan te wijzigen en kies de gewenste kleur. Om dezelfde kleur aan alle elementen in de grafiek te geven klik op 'Zelfde kleur van alle series'.

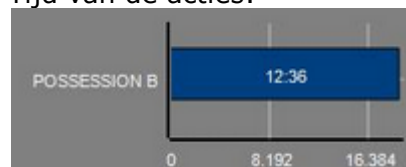
Rechtermuis knop op het element in het dashboard om te vergrendelen en kies de gewenste optie.

Om in plaats van het aantal keer dat een bepaalde actie voorkwam de tijd van de acties weer te geven in de grafiek klik op Waarde in tijd modus

Aantal acties:



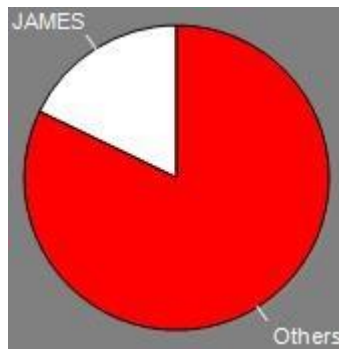
Tijd van de acties:



Om een grafiek aan te maken die gerelateerd is aan een groep, selecteer één van de taart- of donutgrafieken en klik op de categorieën of descriptors die erin moeten. Klik hierna op 'Gerelateerd aan een groep' en kies de groep met hierin de gekozen categorieën of descriptors. Nu laat de grafiek de waarde van de geselecteerde actie zien in relatie van het totaal van de groep.

Voorbeeld:

Bij het selecteren van een speler gerelateerd aan een groep met hierin alle spelers wordt het mogelijk om de prestaties van deze speler te zien ten op zichten van de prestaties van de rest van de spelers. Selecteer hiervoor de gewenste speler, selecteer hierna 'Gerelateerd aan een groep' en selecteer de groep met hierin alle spelers.



Om een grafiek te maken die werkt als een filter, klik op de gewenste categorie, klik hierna op de toe te voegen descriptors en hierna op 'Gefilterde modus'. Als deze optie actief is zijn alleen de categorieën zichtbaar met hierin alle geselecteerde descriptors.

Voorbeeld:

Om alle schoten aan de rechterkant in de cirkel te zien selecteer de categorie 'schoten', de descriptor 'rechts' en de descriptor 'in de cirkel'. Selecteer hierna 'Gefilterde modus'. Nu worden in de grafiek alleen de schoten weergegeven met hierbij de descriptor 'rechts' en de descriptor 'in de cirkel' als deze beide descriptors beide gecodeerd zijn.




Labels

Labels geven op een numerieke manier de acties die zich hebben afgespeeld weer, hiermee kan snel informatie over het verloop van een wedstrijd worden bekeken. U kunt 3 verschillende soorten labels aanmaken, een tekst label, een tijd label en een data label.

Klik op  om een tekst label aan te maken en geef het label een naam. Om de kleur van het label te wijzigen klik op . Dit label toont alleen tekst en kan gebruikt worden om het dashboard te organiseren.


Klik op  om een tijd label aan te maken en geeft het label een naam. Om de kleur van het label te wijzigen klik op , dit label geeft een klok weer die de tijd van de huidige video is.

Klik op  om een data label te maken en selecteer de categorieën en descriptors die u hierin wilt terugzien.

Voorbeeld:

Om een label te maken die het totaal aantal acties weergeeft van een speler aan de rechterkant van het veld, klik op de naam van de speler en op de descriptor rechts.

Player 1,Right: 41

Om de kleur van het label te wijzigen klik op . Om een label een bijnaam te geven, type de gewenste naam in het hiervoor bestemde vak en selecteer Bijnaam. Nu wordt de naam die hier is ingegeven getoond in het label.

Label zonder bijnaam

Free kick Side Shot Drill In the area = 0

Label met bijnaam

Free kick 0

Om de tekst van een label te verbergen en alleen de numerieke waarde te laten zien klik op Tekst verbergen

Om de verstreken tijd tijdens een actie weer te geven in plaats van hoe vaak een actie plaatsvindt klik op Waarde in tijd modus

Aantal keer een actie voorkwam

Possession A: 119

Tijd van de acties:

Possession A: 35:42

Om een label aan te maken in relatie tot een groep, selecteer de categorieën en descriptors die u terug wilt zien. Klik hierna op 'In relatie tot een groep' en kies de groep met hierin de categorieën en descriptors die u hiervoor gekozen hebt. Nu laat het label de waarde in percentage zien van de actie in relatie tot het totaal van de groep, om het als een absolute waarde te zien klik op Absolute waarde

Percentage

On target= 20%

Absolute waarde

On target= 3/15

Houdt Shift + Alt om de ID's van de labels zichtbaar te maken. Dit helpt U om een data label te maken gerelateerd aan een ander label.

Om een label aan te maken die zich gedraagt als een optelling van verschillende elementen klik op de gewenste categorie, klik hierna op de gewenste descriptor en als laatste op 'gedraagt zich als optelling'. Als deze optie actief is laat het label het totaal aantal van de categorieën met hierin één van de descriptors zien met opgeteld het totaal aantal van de categorieën met hierin de andere descriptor.

Voorbeeld:

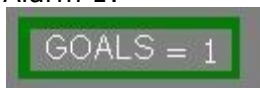
Om alle schoten van de rechterkant en alle schoten in de cirkel te laten zien, selecteer de categorie schoten, de descriptor rechts en de descriptor in de cirkel. Selecteer 'gedraagt zich als optelling'. Nu worden alle schoten aan de rechterkant en alle schoten in de cirkel als een aparte waarde weergegeven.

Om een alarm in te stellen, bepaal een waarde die in het label bereikt moet worden om het alarm te activeren.

Voorbeeld:

Maak een label om een alarm in te stellen voor doelpunten, selecteer de categorie doelpunten, geef de waarde voor ieder alarm aan, bijvoorbeeld, 1,3,5. Als het label de waarde 1 bereikt wordt het 1^e alarm geactiveerd, als het label de waarde 3 bereikt wordt het 2^e alarm geactiveerd en de waarde 5 wordt bereikt wordt het laatste alarm geactiveerd.

Alarm 1:




Alarm 2:





Alarm 3:



Berekeningen voor data labels

Het is mogelijk om een berekening toe te voegen aan een gegevens label waarmee de gewenste waarde kan worden aangepast. Klik hiervoor op bewerken gegevens label en hierna op . Nu kan de gewenste berekening gekozen worden. Het is mogelijk om waarden van een apart gegevens label te berekenen (optellen, aftrekken, vermenigvuldigen of delen t.o.v. van een specifiek getal) en het is ook mogelijk om waarden te berekenen van meerdere gegevens labels (optellen, aftrekken, vermenigvuldigen of delen van de waarden van 2 verschillende labels)

Om een berekening te maken m.b.t. een specifiek getal klik op , selecteer de gewenste soort berekening in het pull-down menu en voeg de waarde toe. Klik op accepteren en het gegevens label wordt automatisch aangepast.

Om een berekening te maken van meerdere gegevens labels klik op , selecteer het gewenste gegevens label en selecteer hierna de soort berekening in het pull-down menu. Onthoudt dat het mogelijk is om meerdere berekeningen van ieder gegevens label te maken. Bijvoorbeeld het toevoegen van de waarde van 2 verschillende gegevens labels en hierna van deze het resultaat te vermenigvuldigen keer 2. Om dit te doen moet een berekening gemaakt worden m.b.t. tot een specifiek getal en een berekening van meerdere gegevens labels.

Voorbeeld:

In een basketbalwedstrijd kan het totaal aantal schoten geteld worden en hierna de berekening gemaakt worden van het totaal aantal gescoorde punten verdeeld over het soort schot. Maak hiervoor een gegevens label met de 3 soorten schoten.

1 point shots = 12 | 2 points shots = 16 | 3 points shots = 9

Voeg nu een berekening toe aan ieder label m.b.t. een specifiek getal. Hierdoor ziet u hoeveel punten er gescoord zijn. Bijvoorbeeld, voor de 2 punt schoten moet de waarde met 2 vermenigvuldigd worden.

	Operation	Waarde	Result
	+	0	= 0

Op deze manier ziet u het totaal aantal gescoorde punten onderverdeeld per soort schot.

1 point shots = 12 | 2 points shots = 32 | 3 points shots = 27

Om het totaal aantal gescoorde punten in de wedstrijd te berekenen kunt U een berekening maken van meerdere gegevens labels. Maak hiervoor een nieuw gegevens label en maak de berekening om de 3 eerder gemaakte gegevens labels toe te voegen.

	Operation	Waarde	Result
	+	ID: 527	= 0
	+	ID: 528	= 0
	+	ID: 529	= 0

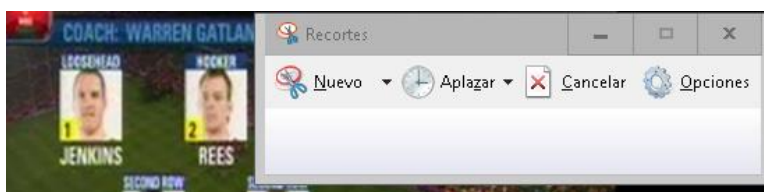
Op deze manier ziet u het totaal aantal gescoorde punten in de hele wedstrijd.

Total scored points = 83

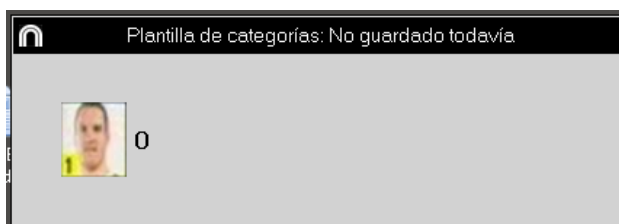
3.2.4.18 Maak een knop met gebruik van een screenshot.

Met deze tool is het mogelijk om een knop aan te maken met een afbeelding hierin zonder het formaat van de afbeelding hiervan aan te hoeven passen.

Om deze tool te gebruiken moet een scherm knipprogramma worden geopend, bijvoorbeeld het knipprogramma welke standaard in Windows zit. Open de afbeelding die u wilt gebruiken selecteer gedeelte op het scherm en snij dit uit.



Rechter muisklik op de achtergrond van het sjabloon en klik "Plak afbeelding en maak categorie"



3.2.4.19 Blokkeer descriptors

Deze optie voorkomt om per ongeluk een descriptor te registreren aan een bepaalde categorie

Om een descriptor te blokkeren, kies de categorie waar u die descriptor NIET BIJ WILT.

In de tab 'Gedraagt zich als' selecteer **Des. Bloqueados** en kies hierna de descriptors die u wilt blokkeren.

Op deze manier kunnen de geblokkeerde descriptors niet meer gecombineerd worden met de geselecteerde categorie.

3.2.4.20 Stel een afbeelding in als achtergrond

Met deze optie kunt u een afbeelding gebruiken voor de achtergrond van het sjabloon.

Om een afbeelding in te voegen klik op **Venster eigenschappen**, klik hierna op en kies de afbeelding die u wilt gebruiken.



3.2.4.21 Bijnaam voor knoppen

U kunt een bijnaam geven aan de knoppen met als doel om ruimte te besparen in het sjabloon

Klik op de gewenste knop in het venster om het sjabloon aan te passen. Klik hierna op en type de bijnaam in tekst kader.

Knop zonder bijnaam:

PICK AND ROLL LATERAL

Knop met bijnaam

PRL

Opmerking: Op de tijdsbalk, matrix en zoekfunctie behoudt de knop de originele naam (zonder bijnaam)

3.2.4.22 Verberg categorieën in Play by Play

U kunt kiezen welke categorieën worden getoond in de Play by Play tijdens het real time streamen.

Selecteer hiervoor de gewenste categorie en klik op Add to Play by Play in het onderste gedeelte van de tab 'Gedraagt zich als'.

Opmerking; Standaard worden alle categorieën getoond in de Play by Play

3.2.4.23 Tellers met tijd voor handmatige categorieën

U kunt er nu voor kiezen om van een geregistreerde handmatige categorie de totale duur in tijd te zien in plaats van het aantal keer dat deze geregistreerd is.

Selecteer de gewenste handmatige categorie in het venster om het sjabloon aan te passen en klik op Time label

Knop in tijd modus:



4. OBSERVATIE EN REGISTREREN

4.1 Observatie en registreren vanuit Bestand.	Pag.45
4.2 Observatie en registreren in Real Time	Pag.50
4.3 Observatie zonder video input	Pag.55



4.1 Observatie en registreren vanuit Bestand.

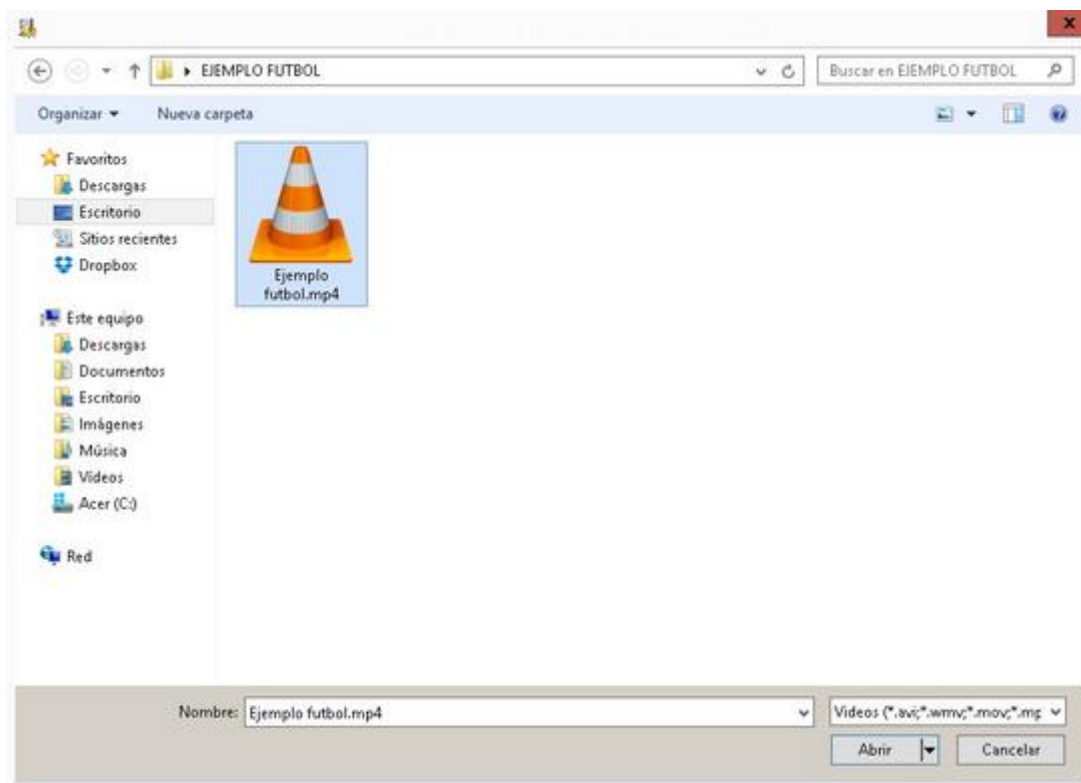
Werkomgeving waarin een videobestand wat al op de (externe) harde schijf staat opgeslagen wordt bekeken en acties kunnen worden geregistreerd middels een categorie sjabloon wat door de gebruiker is aangemaakt

Instructies:


1.- Klik op "Opname vanuit Bestand" in het hoofdmenu.




2.- Selecteer het videobestand dat u wilt bekijken en klik op "Openen".



3.- Open of maak een categorie sjabloon aan om de video te maken en uw registraties te maken.

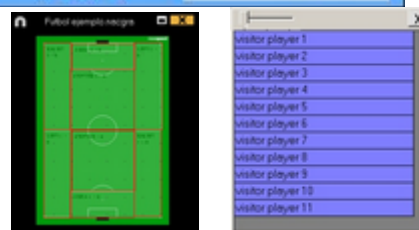
Om een categorie sjabloon aan te maken, klik op .

Om een categorie sjabloon te openen, klik op .



4.- Om acties te registreren klikt u op of op de optie "Acties registreren".

klik op het videobeeld om het afspelen van de video te starten en klik vervolgens op de categorieën (knoppen), die u hebt aangemaakt als de betreffende actie plaatsvindt.



Klik op het  icoon en selecteer **Sorteer de gemaakte registraties op tijd** of **Sorteer de gemaakte registraties op moment van aanmaken**.

1- Sorteer gemaakte registraties op tijd: de laatst getoonde actie is het laatste moment van de geregistreerde video.


2- Sorteer de gemaakte registraties op het moment van aanmaken: de laatst getoonde actie is het laatste moment wat tijdens de laatste registratie geregistreerd is.




Voorbeeld:

Als een analist een wedstrijd voor de tweede keer bekijkt en midden in de video nieuwe acties registreert. Met deze tool is het mogelijk om te kiezen hoe de registraties getoond worden in het registratie bedieningsvenster: de laatste die getoond wordt, is de laatste in de video in chronologische volgorde of de laatst geklikte registratie. Het doel hiervan is om snel de laatst geklikte registratie terug te bekijken ongeacht waar deze in chronologische volgorde voorkomen in de video.


Om het afspelen van de video te pauzeren klikt u op het videobeeld.

Om een tekening te maken in de huidige frame van de video klik op . deze tekening wordt opgeslagen in de database.

Om naar een specifiek moment in de video te gaan klik op , selecteer de




gewenste tijd en klik op .


Om een video in slow motion af te spleen klik op  en selecteer de gewenste

afspeelsnelheid 

Klik op de teller van de categorie om een lijst te krijgen met hierin alle registraties die bij die categorie horen.

Klik op het  icoon en het registratie bediening venster wordt geminimaliseerd.

Houdt de  toets ingedrukt om de sneltoetsen van uw knoppen te zien.

Klik op  en kies de gewenste grootte van het venster welke u wilt gebruiken. De grootte van het venster wordt bepaald door de resolutie van de video die op dat moment wordt afgespeeld.

Om onafhankelijke notities toe te voegen druk op de CTRL toets (zie annex 8.3 deel 1.4)

Om snel knoppen aan te passen klik met de rechter muisknop op de gewenste knop en kies wat u wilt aanpassen uit het drop-down menu

Menu Categorieën :



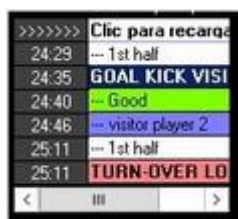
Menu Descriptors:




Om een descriptor toe te voegen aan een reeds geregisteerde categorie klik op de registratie in de box aan de linkerkant van het registratie controle venster en klik op de descriptor die u wilt toevoegen..




Nu bevat de categorie de descriptors **Good** en **Away team player 2**.




Om een descriptor toe te voegen aan de volgende te registreren categorie in plaats van de laatste geregisteerde categorie houdt de Insert toets ingedrukt en klik op de gewenste descriptors. Het rode descriptors bolletje wordt dan groen wat aangeeft dat de descriptor zal worden toegevoegd aan de volgende categorie.

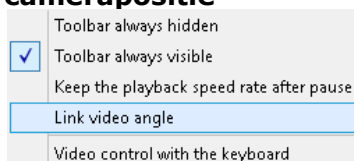
Om een notitie toe te voegen aan een reeds geregisteerde categorie klik met de rechtermuis knop op de registratie in de box aan de linkerkant van het registratie controle venster en voeg de notitie toe, standaard zijn de notities hetzelfde als de descriptors van de categorie, om de notitie op te slaan klik op .




Om geregisteerde acties af te spelen, te vergelijken, te classificeren of te wijzigen, klik op  te open de Tijdsbalk

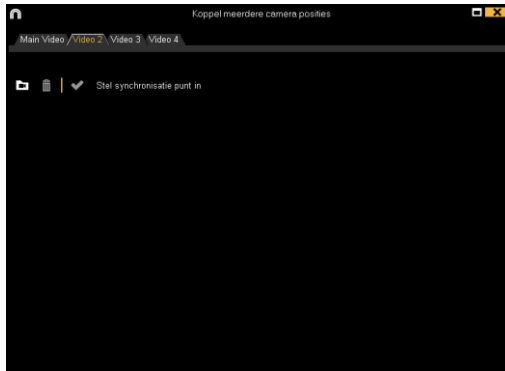
5.- Koppel meerdere video's van deze wedstrijd

Het is nu mogelijk om een wedstrijd van maximaal 4 verschillende camera posities te bekijken. Klik hiervoor op  en selecteer de optie **Koppel andere camerapositie**



Selecteer hierna de tab waar de video moet toegevoegd en klik op 





Selecteer de gewenste video en synchroniseer deze, indien nodig met de scrollbar, met de originele video. Klik hierna op en bekijk de verschillende video's tegelijkertijd.

Om de camerapositie te wijzigen tussen de verschillende video's en mosaïc (4 video's tegelijkertijd), selecteer de gewenste camerapositie door te klikken op



Nu is het mogelijk om een video te maken van de camerapositie die op dat moment bekeken wordt (elke aparte video of allemaal tegelijkertijd).

4.2 Observatie en registreren in Real Time.

Werkomgeving waar de videobeelden worden bekeken vanaf een externe bron (videocamera, video-converter), die is aangesloten op de FireWire poort van de computer. Tegelijkertijd dat een videobestand wordt gecaptured naar de harde schijf kan de gebruiker middels een categorie sjabloon de acties die plaatsvinden registreren.

D.w.z., de video wordt gecaptured en tegelijkertijd kunnen de acties geregistreerd worden. Hierna heeft de gebruiker alle geregistreerde acties op de Tijdsbalk waar deze nog eenvoudig kunnen worden bewerkt en kunnen worden geanalyseerd.

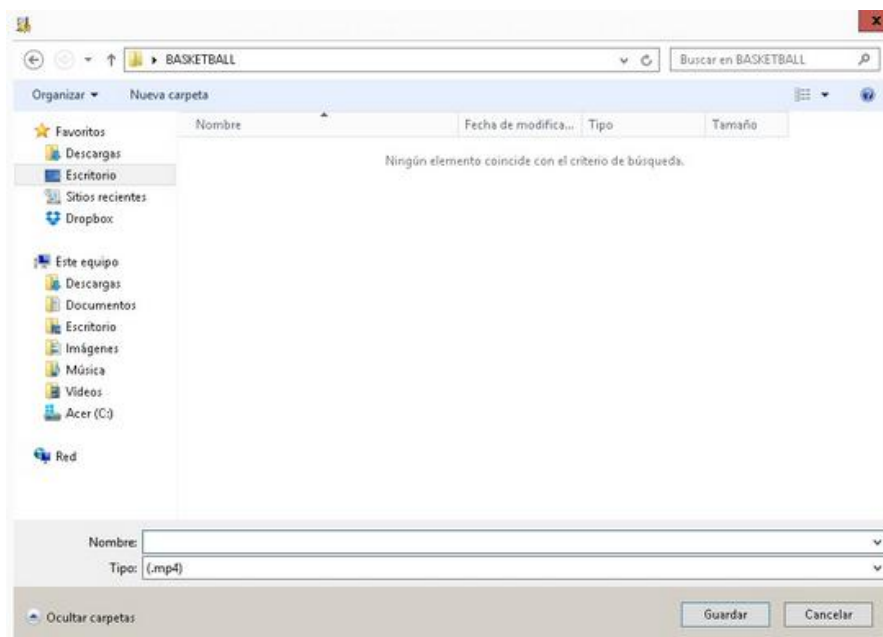
Instructies:

1.- Sluit de camera aan op de PC

2.- Klik op "Opname in Real Time" in het hoofdmenu.



3.- Voer de naam van het videobestand dat u wilt vastleggen. Klik vervolgens op "Opslaan".



4.- De video wordt gecaptured in MP4-formaat en gecomprimeerde kwaliteit.

Als u de instellingen voor het capturen van de video wilt wijzigen, klik op (device configureren)

5.- Open of maak een categorie sjabloon aan om de video te maken en uw registraties te maken.

Om een categorie sjabloon aan te maken, klik op .

Om een categorie sjabloon te openen, klik op .



6.- Om met het capturen van de video te beginnen, klikt u op .

Vervolgens klikt u op de categorieën (knoppen), die u hebt aangemaakt, als de betreffende actie plaatsvindt.



Klik op het  icoon en selecteer **Sorteer de gemaakte registraties op tijd** of **Sorteer de gemaakte registraties op moment van aanmaken**.

1- Sorteer gemaakte registraties op tijd: de laatst getoonde actie is het laatste moment van de geregistreerde video.


2- Sorteer de gemaakte registraties op het moment van aanmaken: de laatst getoonde actie is het laatste moment wat tijdens de laatste registratie geregistreerd is.


Voorbeeld:

Als een analist een wedstrijd voor de tweede keer bekijkt en midden in de video nieuwe acties registreert. Met deze tool is het mogelijk om te kiezen hoe de registraties getoond worden in het registratie bedieningsvenster: de laatste die getoond wordt, is de laatste in de video in chronologische volgorde of de laatst geklikte registratie. Het doel hiervan is om snel de laatst geklikte registratie terug te bekijken ongeacht waar deze in chronologische volgorde voorkomen in de video.


Om een geregistreerde actie terug te bekijken of te bewerken zonder het inladen te stoppen dubbelklikt u op de registratie in de box aan de linkerkant van het venster met de registraties (deze optie is niet beschikbaar voor HDV video capture)




Om het captureren van de video tijdelijk te pauzeren, klikt u op .

Om een tekening te maken in de huidige frame van de video klik op . deze tekening wordt opgeslagen in de database

Klik op het  icoon en het registratie bedienings venster wordt geminimaliseerd.

Houdt de  toets ingedrukt om de sneltoetsen van uw knoppen te zien.

Klik op  en kies de gewenste grootte van het venster welke u wilt gebruiken. De grootte van het venster wordt bepaald door de resolutie van de video die op dat moment wordt afgespeeld.

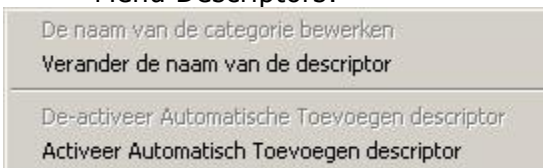
Om onafhankelijke notities toe te voegen druk op de CTRL toets (zie annex 8.3 deel 1.4)

Om snel knoppen aan te passen klik met de rechter muisknop op de gewenste knop en kies wat u wilt aanpassen uit het drop-down menu

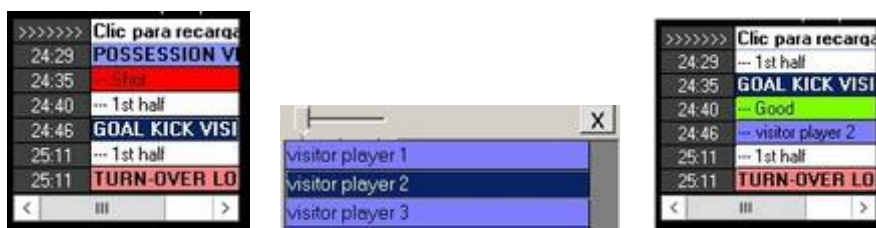
Menu Categorieën :



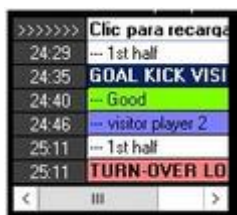
Menu Descriptors:



Om een descriptor toe te voegen aan een reeds geregistreerde categorie klik op de registratie in de box aan de linkerkant van het registratie controle venster en klik op de descriptor die u wilt toevoegen



Nu bevat de categorie de descriptors **Good** en **Away team player 2**.



Om een descriptor toe te voegen aan de volgende te registreren categorie in plaats van de laatste geregistreerde categorie houdt de Insert toets ingedrukt en klik op de gewenste descriptors. Het rode descriptors bolletje wordt dan groen wat aangeeft dat de descriptor zal worden toegevoegd aan de volgende categorie.

Om een notitie toe te voegen aan een reeds geregistreerde categorie klik met de rechtermuis knop op de registratie in de box aan de linkerkant van het registratie controle venster en voeg de notitie toe, standaard zijn de notities hetzelfde als de descriptors van de categorie, om de notitie op te slaan klik op





Om geregistreerde acties af te spelen, te vergelijken, te classificeren of te wijzigen, klik op te open de Tijdsbalk




Maak een real time opname met vertraging

Tijdens real time registreren kunt u een vertraging van 5 seconden instellen tussen de real time en de geregistreerde tijd, op deze manier heeft u extra tijd om uw acties te registreren


Klik op  en wacht 5 seconden. Er verschijnt automatisch een klein venster in de linker boven kant van de videospeler. In dat venster ziet u de real time video, in de videospeler ziet u dezelfde video maar dan met 5 seconden vertraging. Hierdoor heeft u 5 extra seconden om de acties te registreren die u al in real time heeft gezien.


Klik met rechtermuisknop op  in de Real Time Registratie omgeving tijdens het real time capturen om de delay tijd in te stellen en kies de gewenste optie

Om terug te gaan en de acties in real time te bekijken, klik op 

Ga naar een vorig moment tijdens opnemen

Tijdens het live registreren van acties kunt u naar elk moment van de opgenomen video om een bepaalde actie terug te bekijken.

Klik hiervoor op  en hierna op het moment van de video die u wilt zien. Er verschijnt automatisch een klein venster in de linker bovenkant van de videospeler. In dat venster ziet u de real time video, in de videospeler ziet u het geselecteerde moment.

Om terug te gaan en de acties in real time te bekijken, klik op 

4.3 Observatie zonder video input.

Acties van een sport evenement kunnen worden geregistreerd zonder een video input of een capture device aangesloten op de computer. Bijvoorbeeld; Terwijl iemand het sport evenement filmt, kan iemand anders aan de andere kant van het veld de acties registreren.

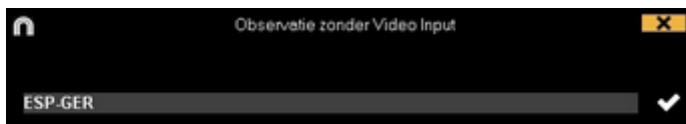
Wanneer het evenement is beëindigd, kan de database worden gelinkt en gesynchroniseerd met de geregistreerde acties en de respectievelijke video.

Instructies:


1.- Klik op "Opname Observatie zonder video input" in het hoofdmenu.



2.- Selecteer de naam van het bestand te genereren en klikt u op 



3.- Open of maak een categorie sjabloon aan om de video te maken en uw registraties te maken.

Om een categorie sjabloon aan te maken, klik op .

Om een categorie sjabloon te openen, klik op .



4.- Om acties te registreren klikt u op of op de optie "Acties registreren".

klik op te starten en klik vervolgens op de categorieën (knoppen), die u hebt aangemaakt als de betreffende actie plaatsvindt.



Klik op het icoon en selecteer **Sorteer de gemaakte registraties op tijd** of **Sorteer de gemaakte registraties op moment van aanmaken**.

1- Sorteer gemaakte registraties op tijd: de laatst getoonde actie is het laatste moment van de geregistreerde video.

2- Sorteer de gemaakte registraties op het moment van aanmaken: de laatst getoonde actie is het laatste moment wat tijdens de laatste registratie geregistreerd is.

Voorbeeld:

Als een analist een wedstrijd voor de tweede keer bekijkt en midden in de video nieuwe acties registreert. Met deze tool is het mogelijk om te kiezen hoe de registraties getoond worden in het registratie bedieningsvenster: de laatste die getoond wordt, is de laatste in de video in chronologische volgorde of de laatst geklikte registratie. Het doel hiervan is om snel de laatst geklikte registratie terug te bekijken ongeacht waar deze in chronologische volgorde voorkomen in de video.

Opties voor descriptors:

Klik op het icoon en selecteer "Laatst geklikte descriptor bepaalt de eindtijd van de categorie". Het kan voorkomen dat de gebruiker een descriptor klikt na de vooraf ingestelde tijd van een categorie. Met deze optie wordt de eindtijd van de categorie gewijzigd naar het moment dat de laatste descriptor geklikt is. Verder, "Mogelijkheid om dezelfde descriptor meerdere keren te klikken in dezelfde categorie". Met deze optie is het mogelijk om een descriptor meerdere keren in dezelfde categorie te klikken. Indien deze optie is uitgeschakeld kan een descriptor maar één keer in dezelfde categorie geklikt worden.

Voorbeeld :

AANVAL --- 1E HELFT, GOED, SPELER 1, SPELER 2, SPELER 1

Klik op het icoon en het registratie bediening venster wordt geminimaliseerd.

Houdt de toets ingedrukt om de sneltoetsen van uw knoppen te zien.

Om onafhankelijke notities toe te voegen druk op de CTRL toets (zie annex 8.3 deel 1.4)

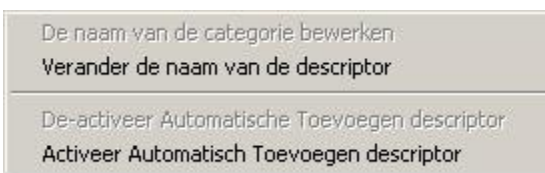


Om te stoppen met registreren klik op

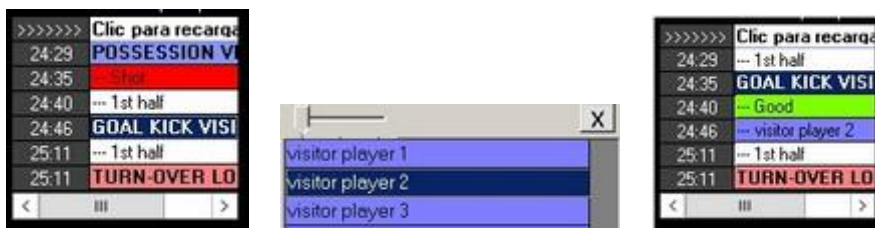
Om snel knoppen aan te passen klik met de rechter muisknop op de gewenste knop en kies wat u wilt aanpassen uit het drop-down menu

Menu Categorieën:

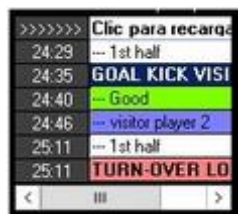
Menu Descriptors:



Om een descriptor toe te voegen aan een reeds geregistreerde categorie klik op de registratie in de box aan de linkerkant van het registratie controle venster en klik op de descriptor die u wilt toevoegen



Nu bevat de categorie de descriptors **Good** en **Away team player 2**.



Om een descriptor toe te voegen aan de volgende te registreren categorie in plaats van de laatste geregistreerde categorie houdt de Insert toets ingedrukt en klik op de gewenste descriptors. Het rode descriptors bolletje wordt dan groen wat aangeeft dat de descriptor zal worden toegevoegd aan de volgende categorie.

Om een notitie toe te voegen aan een reeds geregistreerde categorie klik met de rechtermuis knop op de registratie in de box aan de linkerkant van het registratie controle venster en voeg de notitie toe, standaard zijn de notities hetzelfde als de

descriptors van de categorie, om de notitie op te slaan klik op .

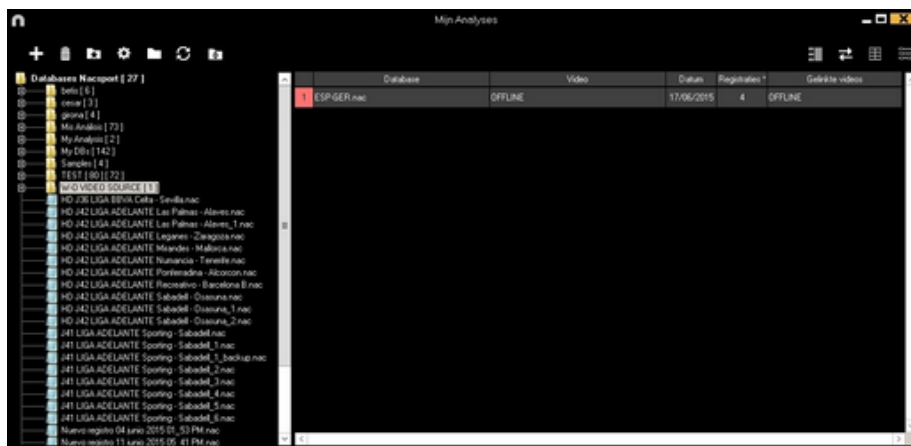


5.-Koppel een database aan een video

Indien een wedstrijd is geregistreerd zonder videobron moet u de aangemaakte database koppelen met de video om toegang te krijgen tot de Tijdsbalk, klik hiervoor op **"Mijn Analyses"**



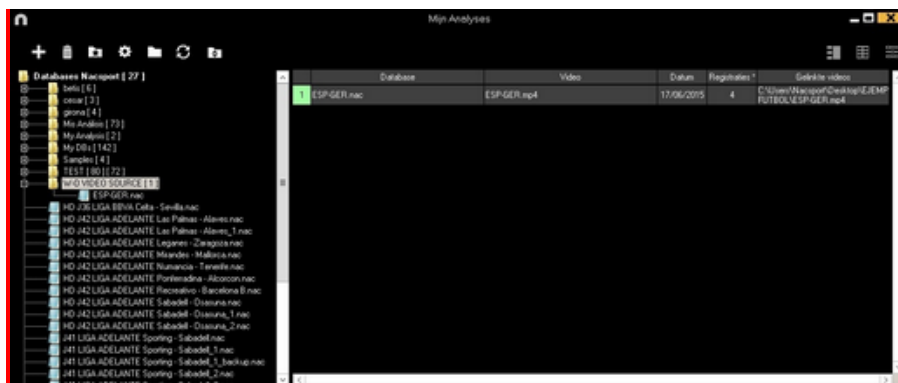
Kies de database die u wilt koppelen (deze wordt rood aangegeven omdat deze nu niet gekoppeld is aan een video)



Video zoeken

Dubbelklik erop en klik op

Kies de video en klik op **"Openen"**



Om geregistreerde acties af te spelen, te vergelijken, te classificeren of te wijzigen, klik op te open de Tijdsbalk

5. Tijdsbalk

Deze werkomgeving bevat alle geregistreerde acties die middels categorieën (rijen) op een makkelijke manier op de Tijdsbalk worden weergegeven. Hieronder worden alle opties van de Tijdsbalk beschreven












[5.1 Tijdsbalk icons](#)

Pag.60

[5.2 Tijdsbalk tool](#)

Pag.61

5.1 Tijdsbalk iconen

-  Toont en verbergt tabel met registraties in chronologische volgorde
-  Toont tool voor het maken van presentaties van de gewenste acties/registraties
-  Toont tool voor het maken van een videobestand van de categorieën in verschillende videoformaten
-  Toont tool voor het maken van een reeks frames van de geselecteerde registratie
-  Toont tool voor het vergelijken van twee of meer geselecteerde registraties
-  Gaat terug naar het scherm om acties te registreren
-  Toont tool voor het instellen van de registraties in de tijdsbalk
-  Teken tool
-  Verwijdert de geselecteerde registratie uit de database.
-  Opent het venster om de eigenschappen van de geselecteerde registratie te bewerken in de Tijdsbalk.
-  Een al aangemaakte database toevoegen aan de huidige Tijdsbalk.
-  Opent het venster waarin alle categorieën en descriptors worden getoond (Matrix)
-  Laat het eerste frame van iedere categorie zien en ook alle tekeningen indien aanwezig
-  Opent de Zoek functie
-  Opties Tijdsbalk
-  Opent opties om te exporteren
-  Dashboard

5.2 Tijdsbalk tool

a. Toon / verberg lijst met registraties	Pag.62
b. Presentaties	Pag.63
c. Een video maken	Pag.71
d. Frame maker	Pag.73
e. Acties vergelijken	Pag.74
f. Tijdsbalk aanpassen	Pag.75
g. Teken tool	Pag.76
h. Toevoegen van database/video aan de tijdsbalk	Pag.77
i. Eigenschappen venster van de registraties	Pag.78
j. Matrix	Pag.79
k. Tijdsbalk opties	Pag.83
l. Het zoeken van acties	Pag.85
m. Exporteren	Pag.86
n. Ga naar het exacte moment waar de descriptor is gecodeerd	Pag.87
o. Koppel meerdere video's van deze wedstrijd	Pag.88
p. Dashboards	Pag.91



5.2.1 Toon / verberg lijst met registraties

Deze tool toont of verbergt de lijst met de registraties in de Tijdsbalk op een eenvoudige manier.



Registraties kunnen getoond worden per categorie of op chronologische volgorde.



5.2.2 Presentaties

Met deze tool kunt u een lijst met registraties samenstellen om een presentatie te maken en deze te laten zien of er een video van te maken

List	Nr	Tijd	Naam	Start	Einde	Video	ingespeeld	Audio	Druk
TURN-OVER LOCAL	14	02:20	TURN-OVER VISITOR # 2	00:43	00:51	voorbeeld.mp4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tot half
TURN-OVER VISITOR	13	02:08	TURN-OVER VISITOR # 3	01:53	02:03	voorbeeld.mp4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tot half
SHOT LOCAL	4	00:40	TURN-OVER VISITOR # 4	03:27	03:47	voorbeeld.mp4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tot half
SHOT VISITOR	3	00:30	TURN-OVER VISITOR # 5	05:25	05:35	voorbeeld.mp4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tot half
			TURN-OVER VISITOR # 6	06:36	06:46	voorbeeld.mp4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tot half
			TURN-OVER VISITOR # 7	07:54	08:04	voorbeeld.mp4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tot half
			TURN-OVER VISITOR # 8	09:42	09:52	voorbeeld.mp4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tot half
			TURN-OVER VISITOR # 9	11:30	11:40	voorbeeld.mp4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tot half
			TURN-OVER VISITOR # 10	12:24	12:34	voorbeeld.mp4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tot half
			TURN-OVER VISITOR # 11	14:16	14:26	voorbeeld.mp4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tot half
			TURN-OVER VISITOR # 12	15:57	16:07	voorbeeld.mp4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tot half
			TURN-OVER VISITOR # 13	17:24	17:34	voorbeeld.mp4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tot half

5.2.2.1 Een presentatie maken

Om een presentatie te maken klik op op de Tijdsbalk en dan op **“Maak een nieuwe presentatie”**

Maak een nieuwe lijst door op te drukken, u kunt de naam van de lijst wijzigen door er op te dubbelklikken



Kies de gewenste registratie(s) en druk op de 3 toets om de registratie(s) toe te voegen aan de lijst. Druk op Ctrl+3 om de mosaic weergave toe te voegen aan een presentatie

List	Nr	Tijd	Naam	Start	Einde	Video	ingespeeld	Audio	Druk
TURN-OVER LOCAL # 6	1	07:43	07:55	voorbeeld.mp4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tot half		
BUILDUP LOCAL # 1	2	07:43	07:58	voorbeeld.mp4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tot half		
POSSESSION LOCAL # 12	3	07:56	07:59	voorbeeld.mp4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tot half		
TURN-OVER VISITOR # 7	4	07:54	08:04	voorbeeld.mp4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tot half		

U kunt registraties kiezen aan de linkerkant op de Tijdsbalk, vanuit de Matrix of vanuit de Zoek functie.

Om een lijst te verwijderen klik op .



Registraties bewerken in de presentatie:

Om een registratie te bewerken in een presentatie dubbelklik erop of klik op



In dit venster kunt u notities toevoegen, tekeningen maken en ook de duur van de registratie aanpassen.

Om de duur van een registratie aan te passen klik aan het begin of het einde van de registratie en wanneer de muis hierin verandert sleep de registratie naar het gewenste moment.



Om een tekening te maken, klik op op het moment in de video waar u een tekening wilt maken. Deze tekening wordt in uw database opgeslagen en wordt getoond in de presentatie..

Om een afbeelding toe te voegen, klik op op het moment in de video waar u de afbeelding wilt toevoegen. Deze afbeelding wordt in uw database opgeslagen en wordt getoond in de presentatie

Om de tijd dat de tekening of afbeelding getoond moet worden te wijzigen (

standaard tijd is 5 seconde) klik op .

Met deze optie kunt u een al toegevoegde tekening of afbeelding wijzigen.



U kunt een notities toevoegen door in het hiervoor beschikbare vak te typen

Om een geluidsnotitie toe te voegen klik op (zie 5.2.17)

Om naar de volgende registratie te gaan klik op .

De presentatie bewerken:

U kunt de presentatie in meerdere manieren organiseren:

a) Met lijsten, elke lijst bevat een soort actie .

Presentations - Length: 05:38			
	Lists	No.	Time
	TURN-OVER LOCAL	14	02:20
	TURN-OVER VISITOR	13	02:08
	SHOT LOCAL	4	00:40
	SHOT VISITOR	3	00:30

b) Door voorbladen te gebruiken, om veel acties op te splitsen.

7	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN-OVER LOCAL #12
8	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN-OVER LOCAL #13
9	<input checked="" type="checkbox"/>	Shot local
10	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT LOCAL #1
11	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT LOCAL #2
12	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT LOCAL #3
13	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT LOCAL #4
14	<input checked="" type="checkbox"/>	Shot visitor
15	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT VISITOR #1

Om een voorblad aan te maken klik op



Om de laatste wijzigingen ongedaan te maken/opnieuw te doen klik op of

Klik op om de reeds gemaakte voorbladen te bekijken, selecteer **volgorde aangemaakt** om de voorbladen te sorteren op aanmaak datum (meest recent of oudste eerst)

Wijzig het aantal seconden dat de voorbladen zichtbaar zijn



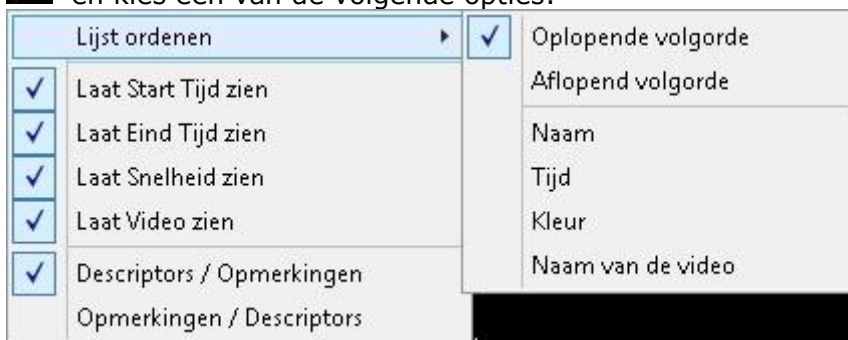
Maak gebruik van .ppt bestanden in voorbladen: Selecteer het .ppt bestand en sleep deze in het presentatie venster. De dia's van het .ppt bestand worden losse voorbladen.



U kunt uw registraties ook op meerdere manieren rangschikken door te klikken op



en kies één van de volgende opties:



Op naam:

1	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT LOCAL
2	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT LOCAL #1
3	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT LOCAL #2
4	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT LOCAL #3
5	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT LOCAL #4
6	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT VISITOR
7	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT VISITOR #1
8	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT VISITOR #2
9	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT VISITOR #3
10	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN OVER LOCAL
11	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN OVER LOCAL #1

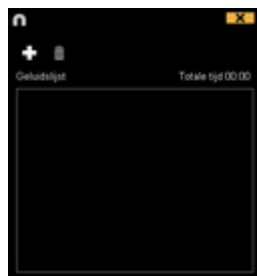
Op tijd:

1	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT LOCAL	00:00:00
2	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN OVER LOCAL	00:00:00
3	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT VISITOR	00:00:00
4	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN OVER VISITOR #1	00:00:01
5	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN OVER VISITOR #2	00:49:12
6	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN OVER LOCAL #1	01:37:15
7	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN OVER VISITOR #3	02:16:09
8	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN OVER LOCAL #2	02:41:13
9	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT LOCAL #1	02:42:12
10	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN OVER LOCAL #3	04:03:13
11	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN OVER VISITOR #4	04:21:00

Op Kleur:

5	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN OVER VISITOR #5
6	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN OVER VISITOR #6
7	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT VISITOR #1
8	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT VISITOR #2
9	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT VISITOR #3
10	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN OVER LOCAL
11	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT LOCAL
12	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT VISITOR
13	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN OVER LOCAL #1
14	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN OVER LOCAL #2

Om een extern geluidsbestand aan een presentatie toe te voegen klik op



klik hierna op en kies het gewenste geluidsbestand

Structuur favoriete lijst opslaan

Met deze optie is het mogelijk om de structuur van lijsten op te slaan voor nieuw aan te maken presentaties.

Klik hiervoor met de rechtermuisknop op een lijst en selecteer **Sla de instellingen van de lijst op als favorie"**.

Om een lijst te laden in een nieuwe presentatie, klik met de rechtermuisknop en selecteer **Open favoriete lijsten**.

Indien u wilt dat de favoriete lijsten automatisch geopend worden selecteer dan **Automatisch favoriete lijsten openen voor nieuwe presentaties**.

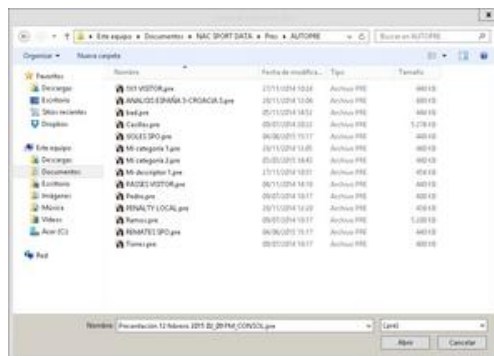


Een presentatie importeren:

Om een presentatie te importeren klik op



Zoek het .PRE bestand welke u wilt importeren.



Kies de lijsten die u wilt importeren en klik op



Lijsten om te importeren:



Geïmporteerde lijsten:




Importeer afbeeldingen als voorbladen in een presentatie.

Er zijn 2 opties:

A) Selecteer de afbeelding/afbeeldingen die u wilt importeren en sleep deze in het presentatie venster.



B) Klik op , selecteer importeer foto en selecteer hierna de afbeelding/afbeeldingen om te importeren.

Opmerking: Elke geïmporteerde afbeelding wordt een nieuw voorblad in de presentatie.



Kopieer, knip en plak registraties in de presentatie.


A) Selecteer een registratie die u in een lijst wilt zetten, klik op de rechtermuisknop en kies kopiëren of knippen. Selecteer de lijst waarin u de registratie wilt plakken, klik op de rechtermuisknop en kies voor plakken.

B) Selecteer een registratie die u in een lijst wilt zetten, sleep die in de gewenste lijst om deze hierin te kopiëren. Door de registratie te verslepen met de Ctrl toets ingedrukt knipt en plakt u de registratie in de nieuwe lijst.

Verander in één keer de naam/kleur van meerdere registraties.

Selecteer de registratie die u wilt wijzigen met de CTRL toets ingedrukt te houden en op een registratie te klikken en dan de wijziging te maken die u wilt.

5.2.2.2 Een presentatie tonen

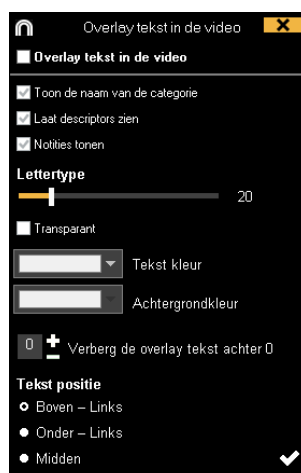
Om een presentatie te tonen klik op .



In dit venster wordt de presentatie die u heeft gekozen getoond. Om de notities en descriptors te laten zien tijdens de presentatie klik op



Klik met de rechtermuisknop in het videoscherm om snel tekst te laten zien over de video en selecteer "overlay tekst in de video". Selecteer nu de gewenste opties.



Opmerking: De uiteindelijke video's hebben de overlay tekst NIET.

To reproduce a register after another with stopping the video, click **Geluid onderdrukken**.

In deze versie van het programma kunt u een tekening maken die NIET kan worden opgeslagen door te klikken op .

U kunt de vorige of volgende registratie laten zien door te klikken op of door op de toetsen 1 en 2 te drukken.

Om de video in volledig scherm te laten zien klik op .

Om een video in slow motion af te spleen klik op en selecteer de gewenste

afspeelsnelheid

Standaard stopt de video bij een gemaakte tekening in de video, klik op het videoscherm om de video verder te laten afspelen, om de geselecteerde stoptijd te gebruiken (standaard 5 seconden) klik op

Gebruik de stop tijd.

5.2.2.3 Een film maken van een presentatie.

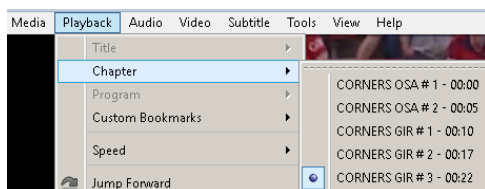
Gewenste presentatie en klik op . Selecteer vervolgens het videoformaat en de -kwaliteit, klik op , voer de gewenste naam in en klik op "Opslaan".



Om een .mp4 film te maken met hoofdstukken in de gewenste registraties, kies de hierbij behorende optie.


Door de aangemaakte hoofdstukken is het mogelijk om in de VLC mediaspeler tussen de verschillende registraties te springen

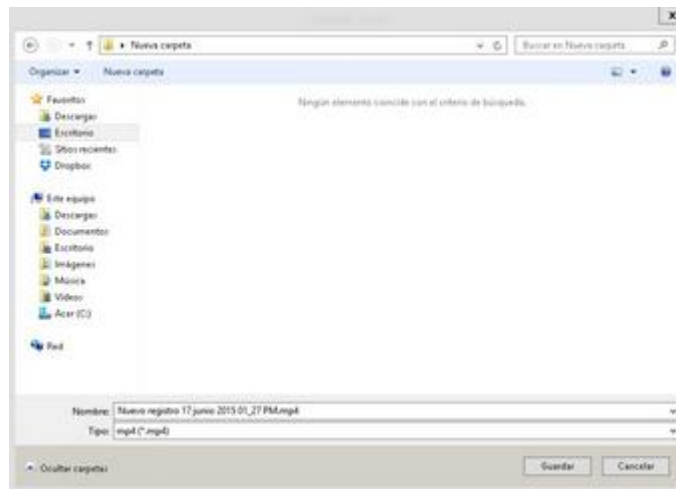
Om de registraties in de VLC mediaspeler te zien klik op **afspelen** en hierna op **hoofdstukken**, klik hierna op de gewenste registratie



Om een overgang tussen 2 registraties in de presentatie toe te voegen, klik op , hierna op 'voeg overgang video toe' en selecteer de gewenste overgang.

Opmerking: De video overgang wordt alleen zichtbaar zijn in de aan te maken video. Deze wordt NIET getoond als u een presentatie met de software laat zien.

Klik op  om de video te maken



Type de naam van de aan te maken video en klik op Opslaan

5.2.3 Een video maken

Met deze tool kunt u een video maken van de geselecteerde registraties

1- Kies de registraties waarvan u een video wilt maken en klik op



2- Kies het output formaat en de gewenste kwaliteit en klik op



Door op te klikken komt er een drop-down menu met meer opties voor de gewenste video kwaliteit



Om de notities in de video te laten zien klik op **Text** en kies de gewenste optie



Om een extern geluidsbestand aan een presentatie toe te voegen klik op

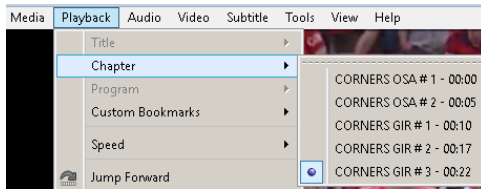




klik hierna op en kies het gewenste geluidsbestand

Om een .mp4 bestand met hoofdstukken van iedere registratie aan te maken selecteer **Insert chapters in the .mp4 file** in het venster met alle opties.


Door de aangemaakte hoofdstukken is het mogelijk om in de VLC mediaspeler tussen de verschillende registraties te springen

Om de registraties in de VLC mediaspeler te zien klik op **afspelen** en hierna op **hoofdstukken**, klik hierna op de gewenste registratie



Om een logo toe te voegen in de aan te maken video, klik op  in het venster om een video te maken en klik hierna op .



Klik op  om het gewenste logo toe te voegen, zoek het bestand op en selecteer de positie waar het logo in de video geplaatst moet worden.

Opmerking: De aanbevolen grootte van het logo hangt af van de resolutie van de aan te maken video.

3- Type de naam van het bestand dat u wilt maken en klik op Opslaan


5.2.4 Frame maker

Met deze tool kunt u een video in losse frames opsplitsen.


1- Selecteer hiertoe een actie (registratie) van de Tijdsbalk en klik op 


2- Selecteer vervolgens het aantal frames dat u wilt hebben



Klik op  om een tekening te maken op het huidige frame.

Klik op  om de huidige frame op te slaan als .jpg bestand


Klik op  om alle frames op te slaan als .jpg bestand

Klik op  om alle frames af te spelen

Klik op  om een video aan te maken van alle opgesplitste frames


5.2.5 Acties vergelijken



Met deze tool kunt u tot maximaal 8 verschillende fragmenten (registraties) met elkaar vergelijken.


1- klik op de acties (registratie) die u wilt vergelijken en klik op 



Als u op frames van de vergelijking wilt tekenen, klik op 

Om het begin van één van de video's te synchroniseren klik  tot het gewenste moment. Herhaal dit proces voor de andere video's.

Om alle video's tegelijkertijd af te spelen klik  en .

Om de vergelijking op een volledig beeldscherm af te spelen, klik op 

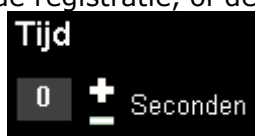
5.2.6 Tijdsbalk aanpassen

Met deze tool kunt u de tijd van de registraties eenvoudig aanpassen, dit is handig wanneer het synchroniseren van de video niet goed is gegaan en de registraties niet op de juiste plaats op de Tijdsbalk staan..

Om deze tool te openen klik op .

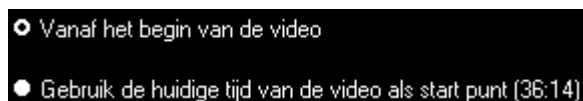


Zoek in de lijst welke registraties u wilt verschuiven en kies wat u wilt wijzigen (begin of einde van de registratie, of de registratie verschuiven) en selecteer hierna



het aantal seconden met positieve waarde om naar rechts te verschuiven of met negatieve waarde om naar links te verschuiven.


U kunt kiezen om de registraties vanaf het begin van de video op te schuiven of vanaf het moment waar de cursor op dat moment staat. Met de laatste optie kunt u bijvoorbeeld alleen de registraties van de 2^e helft verschuiven.





Klik op  om de wijzigingen te bevestigen.


5.2.7 Teken tool


Met deze tool kunt u op elk gewenst moment een tekening maken in de video.

Om een tekening te maken klik op 



Om de laatst aangebrachte tekening te verwijderen of weer terug te zetten klik op  of 

Klik op  om het lettertype, de kleur en de achtergrond van een tekst te wijzigen.

Om de referentie grid te openen voor het maken van een tekening klik op 

Om de vorm te veranderen klik op 



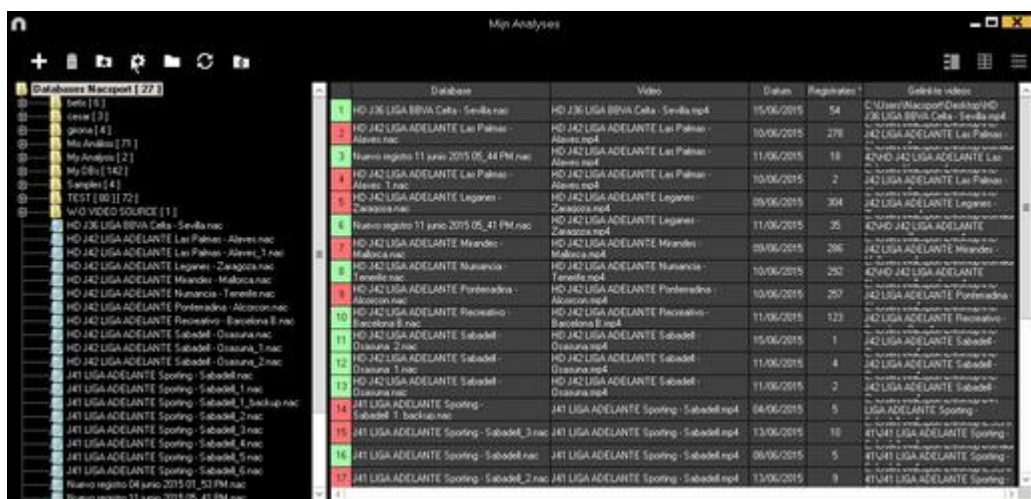
Om de tekening als .jpg bestand op te slaan klik op 

Indien u wilt dat de gemaakte tekening ook zichtbaar is in uw presentatie en wanneer u er een film van maakt, klik dan op 'Opslaan in de database', de tekening wordt standaard 5 seconden weergegeven

5.2.8 Toevoegen van database/video aan de tijdsbalk

Met deze tool kunt u met zoveel databases in één tijdsbalk werken als u wilt. Hierdoor kunt u presentaties en video's maken van meerdere evenementen

Om een database toe te voegen klik op



Kies een database, dubbelklik erop en klik op de

Om van database te wisselen klik op de tab van de gewenste database.




Om een presentatie te maken met registraties van verschillende databases, maak een nieuwe presentatie aan en voeg de registraties toe, selecteer hierna een andere database op de tijdsbalk en voeg hiervan ook de gewenste registraties toe aan deze presentatie.





5.2.9 Eigenschappen venster van de registraties

In dit venster kunt u de duur van de registratie aanpassen, tekeningen maken in de registratie en ook notities en descriptors toevoegen.


Klik op  om het eigenschappen venster van de registratie te openen of dubbelklik op een registratie.





Klik op  om een tekening te maken of te wijzigen

Klik op  om een foto aan de registratie toe te voegen

U kunt een notitie toevoegen in het hiervoor bestemde veld.

Om een descriptor toe te voegen, kies er één uit de lijst met descriptors en klik hierop .

Om de tijd van een registratie aan te passen, versleep dan het begin of het einde van de registratie tot het gewenste moment.

Klik op  om naar de volgende registratie te gaan, klik op  om naar de vorige registratie te gaan

5.2.10 Matrix

In dit venster ziet u duidelijk en snel alle categorieën en descriptors. U kunt alle geregistreerde acties op aantal combinaties categorie/descriptor raadplegen en gelijk bekijken

Om de matrix te openen klik op



- Toon op Categorieën
- Toon op Descriptors

Klik op om op categorieën of op descriptors te bekijken.

Klik op of druk op de 3 toets om de geselecteerde registratie(s) toe te voegen in de matrix als de presentatie open staat.


Klik op om een video te maken van de geselecteerde registratie(s) in de matrix.

Klik op om het eigenschappen venster van de registratie te openen of dubbelklik op een registratie.

Klik op om de matrix te exporteren en kies uit één van de volgende opties

- Guardar como imagen
- Imprimir
- Exportar Excel


Aangepaste Matrix

Om een aangepaste matrix te maken, klik op  en selecteer de optie "aangepaste matrix aanmaken".




Kies de categorieën en descriptors die u wilt zien in de matrix.

U kan ook groepen van categorieën en descriptors aanmaken door verschillende registraties in één keer te selecteren (houdt de CTRL-toets ingedrukt), rechter muisklik en selecteer de optie "maak een nieuwe groep aan".

U kan de aangepaste matrix opslaan door op  te klikken.

Om een al aangemaakte aangepaste matrix te openen, selecteer de juiste optie in het venster aan de linkerkant of klik op .

Tevens heeft u een lijst met de 10 laatst gebruikte aangepaste matrix' in het venster aan de linkerkant of klik hiervoor .

Matrix van een lijst in een presentatie

U kunt ook een Matrix maken die alleen de registraties laat zien die u in een bepaalde lijst heeft staan:

Open een presentatie



Selecteer een lijst en klik op



Gecombineerde Matrix

Om een gecombineerde matrix aan te maken moet er een tweede database geopend zijn in de Tijdsbalk (zie paragraaf 5.2.9)

Klik op " **Maak een gecombineerde matrix met alle geopende databases** " en kies de databases die u wilt terug zien in de Matrix.

Normaal matrix

Gecombineerde matrix



Submatrix

Een submatrix is een relatie tussen de descriptors die een categorie bevat, dus een relatie van descriptors met descriptors.

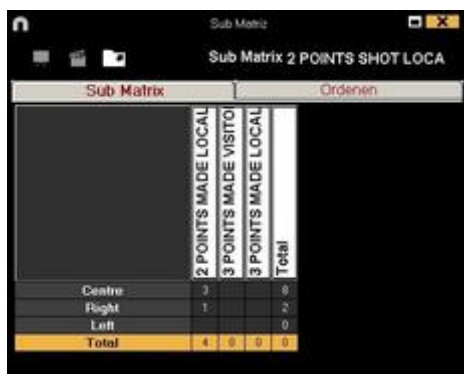


Om een submatrix aan te maken dubbelklik op een gewenste categorie in de Matrix.








Kies de descriptors die u wilt zien van de lijst aan de linkerkant en sleep deze dan naar het X of Y axis veld.



Klik op de tab Submatrix om de nieuwe submatrix te bekijken




5.2.11 Tijdsbalk opties

- **Zoom** : u kunt de Tijdsbalk vergroten of verkleinen. Klik op  om de hele Tijdsbalk te tonen.
- **Begin of het einde van een registratie wijzigen**: zet de cursor helemaal links (begin) of rechts (einde) van de registratie en als de cursor in  verandert, klik met de linker muisknop en sleep de cursor in naar links of rechts, afhankelijk of u de registratie korter of langer wilt maken.
- **Registratie tijdelijk verplaatsen** (zonder de duur te veranderen): zet de cursor in het midden van de registratie en als de cursor in  verandert, klik met de linker muisknop en sleep de cursor naar links of recht, afhankelijk van waar u de registratie heen wilt verplaatsen.
- **Categorie toevoegen** (rij): klik met de rechter muisknop op de naam van een categorie (rij) en kies "Categorie toevoegen". Geef vervolgens een naam op en klik op "Ok". In deze versie kunnen een ongelimiteerd aantal categorieën (rijen) aan de Tijdsbalk worden toegevoegd.
- **Naam van de categorie bewerken** (rij): dubbelklik op de categorie in de tijdsbalk. Typ de nieuwe naam in de tekst box en klik op  om de wijziging op te slaan. Door op de Entertoets te klikken worden de wijzigingen automatisch opgeslagen en gaat u automatisch naar de volgende categorie om te naam te bewerken.
- **Categorie verwijderen** (rij): klik met de rechter muisknop op de naam van de categorie die u wilt verwijderen, selecteer "Geselecteerde categorie verwijderen" en klik op "Ja".
- **Categorie kopiëren** (rij): klik met de rechter muisknop op de naam van een categorie en selecteer "Geselecteerde categorie kopiëren".
- **De Timeline ordenen**: klik met de rechter muisknop op een categorie en selecteer "De Timeline ordenen op...". U kunt de timeline ordenen op kleur, naam, aantal registraties of op een door u zelf te bepalen manier.
- **Een nieuwe opname in een categorie aanmaken**: selecteer de categorie waar u een nieuwe registratie wilt aanmaken, plaats de verticale tijdslijn op het gewenste moment, klik met de rechterknop op de geselecteerde categorie en selecteer "Een nieuwe registratie in deze categorie aanmaken" of druk op toets "C".
- **Een nieuwe categorie met de geselecteerde registraties aanmaken**: Om een nieuwe categorie aan te maken met hierin de geselecteerde registraties klik op  in het grid menu om alle registraties in chronologische volgorde te tonen. Selecteer de registraties waarvan u een nieuwe categorie wilt maken, klik op  en hierna op "maak een nieuwe categorie met de geselecteerde registraties"

-Voeg een database toe aan een reeds geopende database in de Tijdsbalk:

Met deze optie kunt u alle databases samenvoegen tot één database. Deze tool is nuttig indien twee of meer personen werken aan dezelfde video met twee of meerdere andere computers

Instructies:

- Klik op het  icoon en selecteer **Voeg database toe (van dezelfde video)**.
- Selecteer een database en klik op **Open**. Registraties van deze database worden automatisch toegevoegd aan de eerder geopende database.

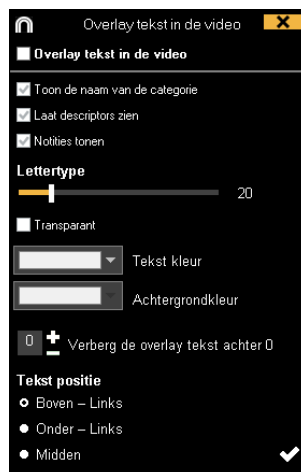
-Verberg/Toon Tijdsbalk: In het menu 'Opties van de Tijdsbalk', selecteer **Verberg Tijdsbalk**.

OPMERKING: Terwijl de Tijdsbalk verborgen is, kunnen registraties alleen op categorieën bekeken worden en niet in chronologische volgorde.

-Overlappende registraties samenvoegen: Deze optie geeft de gebruikers de mogelijkheid om overlappende registraties op de Tijdsbalk samen te voegen in één registratie. Selecteer hiervoor in menu Opties van de Tijdsbalk "Overlappende registraties samenvoegen" en bevestig dit met het bericht wat verschijnt.

OPMERKING: Nadat de registraties samengevoegd zijn, kan dit niet meer hersteld worden.

- Overlay informatie in de video (notities en descriptors): Klik met de rechtermuisknop in het videoscherm om snel tekst te laten zien over de video en selecteer "overlay tekst in de video". Selecteer nu de gewenste opties.



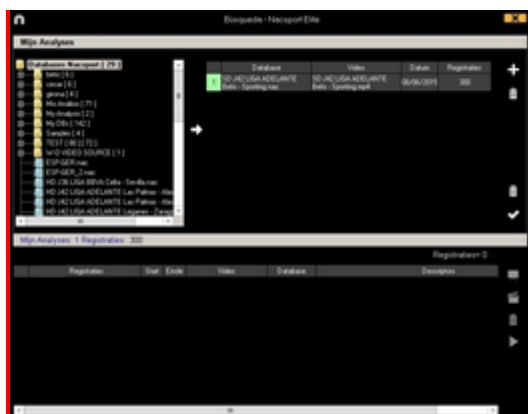
Opmerking: De uiteindelijke video's hebben de overlay tekst NIET.

5.2.12 Het zoeken van acties.

In dit venster kunt u alle acties die u geregistreerd hebt uitfilteren dmv een zoek tool. Een voorbeeld van gezochte acties zou kunnen zijn: "ik wil alle fouten zien van Spanje, die Xavi in de tweede helft van de wedstrijd aan de rechterkant heeft genomen". Wanneer u alles heeft geregistreerd kunt u direct een losse videofilm maken of de zoekactie opslaan of toevoegen aan een presentatie lijst.

U kunt een zoekactie doen per wedstrijd (video) of door het hele seizoen (database), zonder enige limiet.

Om de Zoek functie te openen klik op



Selecteer de gewenste database om in te zoeken en klik op . Klik hierna op om naar acties te gaan zoeken.

U kunt zoeken op acties als categorieën of descriptors door te selecteren

- Categorieën
- Descriptors



Om registraties aan een presentatie toe te voegen klik op of klik op de toets **3** als er al een presentatie geopend is.

Om een video te maken van alle registraties uit de zoek actie klik op .

Om de geselecteerde registratie te bekijken klik op .

U kunt zoeken in één database of door alle databases van een heel seizoen, door een onbeperkt aantal databases zonder beperkingen

5.2.13 Exporteren

Met deze tool kunt u een database op verschillende manieren exporteren:

- Als een XLS bestand waarin de registraties in chronologische volgorde worden getoond
- Als een XLS bestand waarin de percentages van de categorieën worden getoond.
- Als een XML bestand om hiermee met andere programma's te werken.
- Als een XLS bestand

Om te exporteren klik op  en kies gewenste optie



U kunt ook een .XML bestand maken van door u geselecteerde categorieën. Klik hiervoor op het xml export optie en selecteer hierna de categorieën die u wilt exporteren in het venster.



5.2.14 Ga naar het exacte moment waar de descriptor is gecodeerd

Op de **Tijdsbalk**:

1- Klik op **Laat descriptors zien**

2- Stel het aantal seconden voordat de descriptor geklik is in om vanaf dat moment de descriptor te bekijken.

Aantal seconden

3- Klik op de registratie met de descriptor(s) om terug te bekijken.

5	NOT PLAYING	03:17	03
7	POSESSION LOCAL	03:26	03
4	2 POINTS SHOT LOCAL	03:34	03
6	NOT PLAYING	03:41	03

4- Klik op de descriptor om terug te bekijken.

Centre	03:39
2 POINTS MADE LOCAL	03:39
1st Q	03:39

In de **Matrix**:

1- Klik op **Toon op Descriptors**

2- Stel het aantal seconden voordat de descriptor geklik is in om vanaf dat moment de descriptor te bekijken.

Aantal seconden terug

3- Klik op de descriptor om terug te bekijken.

03:23:00	POSSESSION VISITOR Pass
03:23:00	POSSESSION VISITOR Pass




5.2.15 Koppel meerdere video's van deze wedstrijd

Met deze tool kunnen gebruikers twee video's van verschillende camera posities gebruiken en bewerken.

Voorbeeld: één tijdsbalk kan gebruikt worden met de video van bijvoorbeeld een TV opname en een video opgenomen met een eigen camera.




Volg de volgende stappen:

- 1- In het beginscherm klik op NAC Database
- 2- Dubbelklik in de database op een video om deze later te linken met een nog een andere video.
- 3- Klik Tijdsbalk
- 4- Klik op het  icoon en selecteer Koppel meerdere camera posities.
- 5- selecteert u het tabblad waar u de video wilt toevoegen en klik op .
- 6- Speel de video's en stop ze op hetzelfde moment om ze te synchroniseren
- 7- Klik op .



Om de camerapositie te wijzigen tussen de verschillende video's en mosaïc (2 video's tegelijkertijd), selecteer de gewenste camerapositie door te klikken op

 of door te drukken op de toetsen 4,5,6,7

Nu is het mogelijk om een video te maken van de camerapositie die op dat moment bekeken wordt (elke aparte video of allemaal tegelijkertijd).

Druk op Ctrl+3 om de mosaïc weergave toe te voegen aan een presentatie

5.2.16 Een geluidsnotitie aanmaken:


1- Op de Tijdsbalk:

a) Selecteer een registratie op de Tijdsbalk.

b) Klik op het  icoon




c) Klik op **Opnemen**.

d) Klik op het icoon  zodra het opnemen is afgelopen om de geluidsnotitie op te slaan.


2- In het eigenschappen venster van de registratie:

a) In de box in de Tijdsbalk, dubbelklik op een registratie.


b) In Geluidsnotitie sectie, klik op 



c) Klik op **Opnemen**.

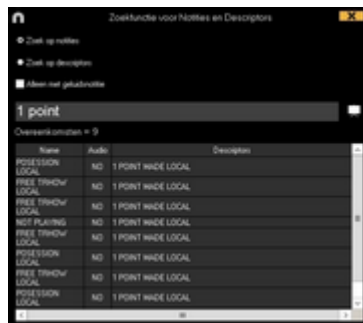
d) Klik op het icoon  zodra het opnemen is afgelopen om de geluidsnotitie op te slaan.

5.2.17 Zoekfunctie op notities en descriptors

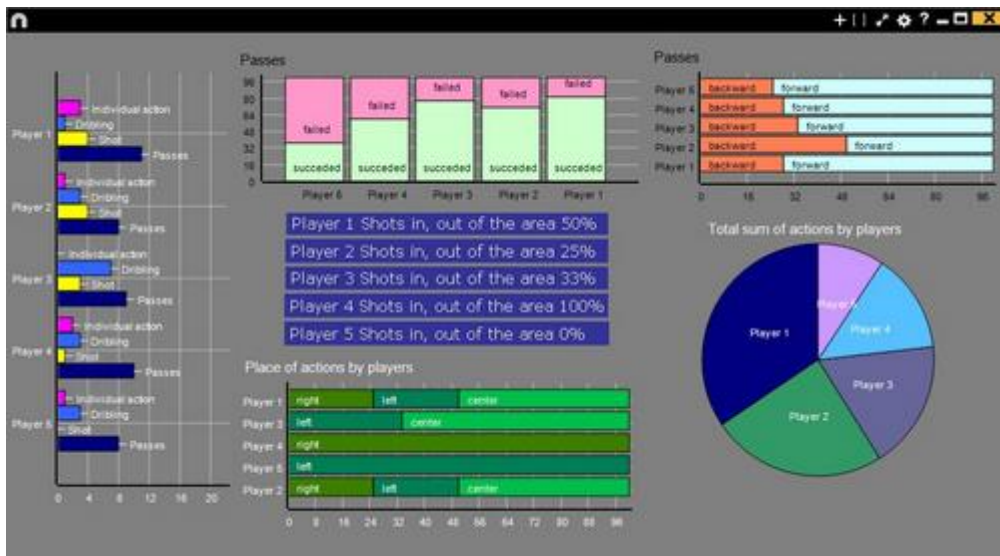
- a) Klik in de Tijdsbalk op het  icoon.
- b) Kies om te zoeken op notities of descriptors



- C) Type de tekst om op te zoeken. Tijdens het typen verschijnen de mogelijk zoekresultaten.



5.2.18 Dashboards



Grafieken

Een grafiek laat op een grafische manier de fragmenten uit een wedstrijd of trainingen zien, hierdoor zie je op een snelle manier wat er gebeurd is.

Klik op om een nieuw dashboard aan te maken en selecteer 'maak een nieuwe grafiek'

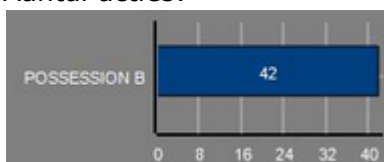
Kies de gewenste grafiek en klik hierna op de categorieën en descriptors die in de grafiek weergegeven moeten worden. In een taartpunt en donuts grafiek kan maar één categorie als e rook descriptors aan toegevoegd worden, in de lijnen grafiek kunnen alleen categorieën of alleen descriptors worden toegevoegd.

Klik op een element in de grafiek om de kleur ervan te wijzigen en kies de gewenste kleur. Om dezelfde kleur aan alle elementen in de grafiek te geven klik op 'Zelfde kleur van alle series'.

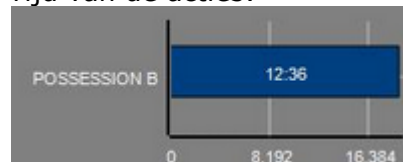
Rechtermuis knop op het element in het dashboard om te vergrendelen en kies de gewenste optie.

Om in plaats van het aantal keer dat een bepaalde actie voorkwam de tijd van de acties weer te geven in de grafiek klik op Waarde in tijd modus

Aantal acties:



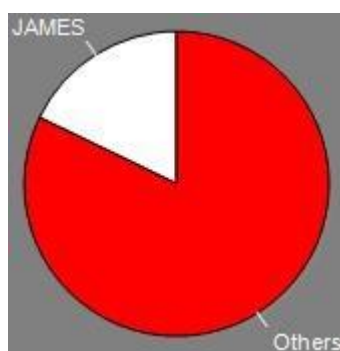
Tijd van de acties:



Om een grafiek aan te maken die gerelateerd is aan een groep, selecteer één van de taart- of donutgrafieken en klik op de categorieën of descriptors die erin moeten. Klik hierna op 'Gerelateerd aan een groep' en kies de groep met hierin de gekozen categorieën of descriptors. Nu laat de grafiek de waarde van de geselecteerde actie zien in relatie van het totaal van de groep.

Voorbeeld:

Bij het selecteren van een speler gerelateerd aan een groep met hierin alle spelers wordt het mogelijk om de prestaties van deze speler te zien ten op zichten van de prestaties van de rest van de spelers. Selecteer hiervoor de gewenste speler, selecteer hierna 'Gerelateerd aan een groep' en selecteer de groep met hierin alle spelers.



Om een grafiek te maken die werkt als een filter, klik op de gewenste categorie, klik hierna op de toe te voegen descriptors en hierna op 'Gefilterde modus'. Als deze optie actief is zijn alleen de categorieën zichtbaar met hierin alle geselecteerde descriptors.

Voorbeeld:


Om alle schoten aan de rechterkant in de cirkel te zien selecteer de categorie 'schoten', de descriptor 'rechts' en de descriptor 'in de cirkel'. Selecteer hierna 'Gefilterde modus'. Nu worden in de grafiek alleen de schoten weergegeven met hierbij de descriptor 'rechts' en de descriptor 'in de cirkel' als deze beide descriptors beide gecodeerd zijn.




Labels


Labels geven op een numerieke manier de acties die zich hebben afgespeeld weer, hiermee kan snel informatie over het verloop van een wedstrijd worden bekeken. U kunt 3 verschillende soorten labels aanmaken, een tekst label, een tijd label en een data label.

Klik op  om een tekst label aan te maken en geef het label een naam. Om de

kleur van het label te wijzigen klik op . Dit label toont alleen tekst en kan gebruikt worden om het dashboard te organiseren.

Klik op  om een tijd label aan te maken en geeft het label een naam. Om de

kleur van het label te wijzigen klik op , dit label geeft een klok weer die de tijd van de huidige video is.

Klik op  om een data label te maken en selecteer de categorieën en descriptors die u hierin wilt terugzien.

Voorbeeld:

Om een label te maken die het totaal aantal acties weergeeft van een speler aan de rechterkant van het veld, klik op de naam van de speler en op de descriptor rechts.

Player 1,Right: 41

Om de kleur van het label te wijzigen klik op



Om een label een bijnaam te geven, type de gewenste naam in het hiervoor bestemde vak en selecteer Bijnaam. Nu wordt de naam die hier is ingegeven getoond in het label.

Label zonder bijnaam

Free kick Side Shot Drill In the area = 0

Label met bijnaam

Free kick 0

Om de tekst van een label te verbergen en alleen de numerieke waarde te laten zien klik op Tekst verbergen

Om de verstreken tijd tijdens een actie weer te geven in plaats van hoe vaak een actie plaatsvindt klik op Waarde in tijd modus

Aantal keer een actie voorkwam

Possession A: 119

Tijd van de acties:

Possession A: 35:42

Om een label aan te maken in relatie tot een groep, selecteer de categorieën en descriptors die u terug wilt zien. Klik hierna op 'In relatie tot een groep' en kies de groep met hierin de categorieën en descriptors die u hiervoor gekozen hebt. Nu laat het label de waarde in percentage zien van de actie in relatie tot het totaal van de groep, om het als een absolute waarde te zien klik op Absolute waarde

Percentage

On target= 20%

Absolute waarde

On target= 3/15

Houdt Shift + Alt om de ID's van de labels zichtbaar te maken. Dit helpt U om een data label te maken gerelateerd aan een ander label.

Om een label aan te maken die zich gedraagt als een optelling van verschillende elementen klik op de gewenste categorie, klik hierna op de gewenste descriptor en als laatste op 'gedraagt zich als optelling'. Als deze optie actief is laat het label het totaal aantal van de categorieën met hierin één van de descriptors zien met opgeteld het totaal aantal van de categorieën met hierin de andere descriptor.

Voorbeeld:

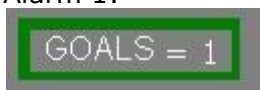
Om alle schoten van de rechterkant en alle schoten in de cirkel te laten zien, selecteer de categorie schoten, de descriptor rechts en de descriptor in de cirkel. Selecteer 'gedraagt zich als optelling'. Nu worden alle schoten aan de rechterkant en alle schoten in de cirkel als een aparte waarde weergegeven.

Om een alarm in te stellen, bepaal een waarde die in het label bereikt moet worden om het alarm te activeren.

Voorbeeld:

Maak een label om een alarm in te stellen voor doelpunten, selecteer de categorie doelpunten, geef de waarde voor ieder alarm aan, bijvoorbeeld, 1,3,5. Als het label de waarde 1 bereikt wordt het 1^e alarm geactiveerd, als het label de waarde 3 bereikt wordt het 2^e alarm geactiveerd en de waarde 5 wordt bereikt wordt het laatste alarm geactiveerd.

Alarm 1:




Alarm 2:





Alarm 3:



Berekeningen voor data labels

Het is mogelijk om een berekening toe te voegen aan een gegevens label waarmee de gewenste waarde kan worden aangepast. Klik hiervoor op bewerken gegevens label en hierna op . Nu kan de gewenste berekening gekozen worden. Het is mogelijk om waarden van een apart gegevens label te berekenen (optellen, aftrekken, vermenigvuldigen of delen t.o.v. van een specifiek getal) en het is ook mogelijk om waarden te berekenen van meerdere gegevens labels (optellen, aftrekken, vermenigvuldigen of delen van de waarden van 2 verschillende labels)

Om een berekening te maken m.b.t. een specifiek getal klik op , selecteer de gewenste soort berekening in het pull-down menu en voeg de waarde toe. Klik op accepteren en het gegevens label wordt automatisch aangepast.

Om een berekening te maken van meerdere gegevens labels klik op , selecteer het gewenste gegevens label en selecteer hierna de soort berekening in het pull-down menu. Onthoudt dat het mogelijk is om meerdere berekeningen van ieder gegevens label te maken. Bijvoorbeeld het toevoegen van de waarde van 2 verschillende gegevens labels en hierna van deze het resultaat te vermenigvuldigen keer 2. Om dit te doen moet een berekening gemaakt worden m.b.t. tot een specifiek getal en een berekening van meerdere gegevens labels.

Voorbeeld:

In een basketbalwedstrijd kan het totaal aantal schoten geteld worden en hierna de berekening gemaakt worden van het totaal aantal gescoorde punten verdeeld over het soort schot. Maak hiervoor een gegevens label met de 3 soorten schoten.

1 point shots = 12 2 points shots = 16 3 points shots = 9



Voeg nu een berekening toe aan ieder label m.b.t. een specifiek getal. Hierdoor ziet u hoeveel punten er gescoord zijn. Bijvoorbeeld, voor de 2 punt schoten moet de waarde met 2 vermenigvuldigd worden.

	Operation	Waarde	Result
	+	0	= 0

Op deze manier ziet u het totaal aantal gescoorde punten onderverdeeld per soort schot.

1 point shots = 12 2 points shots = 32 3 points shots = 27

Om het totaal aantal gescoorde punten in de wedstrijd te berekenen kunt U een berekening maken van meerdere gegevens labels. Maak hiervoor een nieuw gegevens label en maak de berekening om de 3 eerder gemaakte gegevens labels toe te voegen.

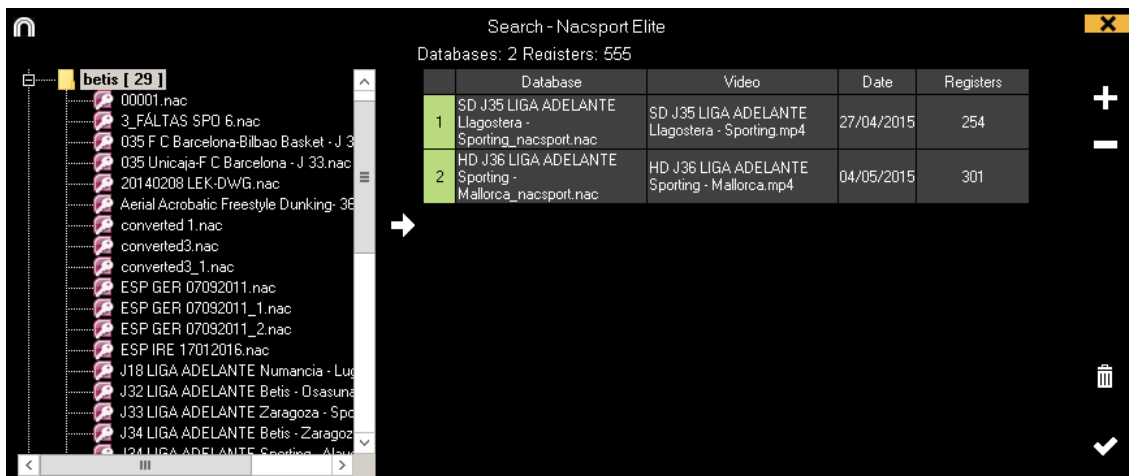
	Operation	Waarde	Result
	+	ID: 527	= 0
	+	ID: 528	= 0
	+	ID: 529	= 0

Op deze manier ziet u het totaal aantal gescoorde punten in de hele wedstrijd.

Multiple dashboards vanaf de Tijdsbalk

Als U meerdere databases op de Tijdsbalk open hebt staan kunt U een multiple dashboard maken met hierin de informatie van al deze databases.

Klik hiervoor op . Indien U nog een andere analyse wilt toevoegen kunt u dit doen door op , selecteer de gewenste analyse, klik op en hierna op .



U kunt één of meerdere analyses verbergen als U een multiple dashboard open heeft staan. Haal het vinkje weg van de analyses die U wilt verbergen en klik op .



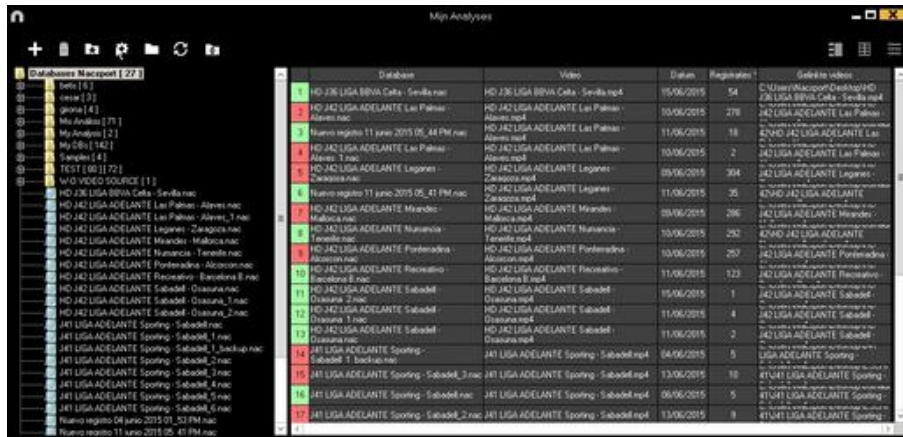
U zult ook in staat zijn om een Multiple dashboard direct te openen vanuit mijn analyse omgeving kiezen van de analyses die u wilt en te klikken op .

Bewerk registratie eigenschappen

U kunt een eigenschap van een registratie direct van de voorbeeld weergave van een grafiek of label bewerken. Klik hiervoor op de gewenste kolom/sectie of op een label om de hierbij behorende acties te zien.

6. MIJN ANALYSES

In deze omgeving kunt u alle aangemaakte databases raadplegen of importeren per gebruiker.



Om naar een presentatie, de tijdsbalk of naar de registratie omgeving te gaan, klik op de naam van een groene database en maak hier uw keuze



Als de database in rood wordt weergegeven, betekent dit dat er geen video aan de betreffende database gekoppeld is doordat de video verplaatst is, de video verwijderd is of dat de naam van de video gewijzigd is.

Als de video niet verwijderd is, kunt u de video opnieuw koppelen door te dubbelklikken op de naam van de database en de video op te zoeken





U kunt de volgende bewerkingen uitvoeren:

Submappen aanmaken: klik op de gewenste map en klik vervolgens op 

Mappen (en de database die deze bevatten) of database verwijderen: klik op de gewenste map en klik vervolgens op 

Favoriete map toewijzen: Klik op de gewenste map en klik vervolgens op 

Directory van de mappen selecteren: Klik op  en selecteer de directory.

Open de map databases in de Nacsport database omgeving: Klik op het  icoon.

Automatisch koppelen van video's: Met deze optie kunt u snel video's koppelen aan uw analyse in het geval u die verplaatst heeft naar een andere map.

Klik hiervoor met rechtermuisknop op een willekeurige analyse zonder een gekoppelde video. Selecteer de optie "Automatisch koppelen" en zoek de map waar de video staat. De software zal automatisch in die map zoeken naar niet gekoppelde analyses en zal de video's hieraan koppelen.

Opmerking: Deze optie kijkt in de opgegeven locatie naar de map en de submappen. Dit betekent dat in het geval er op de hele C-schijf wordt gezocht: de software zal dan zoeken op de hele harde schijf (dit proces kan langer duren)

Analyse zoek functie: Met deze optie kunt u snel naar een specifieke analyse zoeken, op naam, video of op datum.

Selecteer waarop u wilt zoeken (op naam/video/datum) en type in de zoek balk wat u wilt zoeken.

7. TOOLS

7.1 Converteren en samenvoegen van video bestanden naar AVI formaat.	Pag.100
7.2 Importeer database (XML)	Pag.101
7.3 Importeer databases vanuit Tag&go	Pag.102
7.4 Importeer OPTA databases	Pag.103
7.5 Snel video's van hetzelfde formaat samenvoegen	Pag.104
7.6 Snel video's van hetzelfde formaat en databases (.nac) samenvoegen tot 1 video en 1 database op de tijdsbalk	Pag.105
7.7 Importeren .TLcodes van GameBreaker / SportsCode	Pag.106

7.1 Converteren en samenvoegen van video bestanden naar AVI formaat.


Met deze tool kunt u meerdere video bestanden converteren tot één video bestand in AVI formaat.

De bestandsformaten die door Nacsport worden ingelezen zijn: AVI, WMV, MOV, MPEG, MPG, MOD, M2V, MTS, M2TS, VOB, MP4 EN AVS.

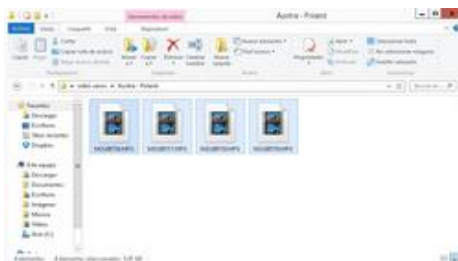
Om deze tool te gebruiken, volg de volgende stappen:


- 1- In het hoofdmenu van Nacsport, klik op Tools.
- 2- Klik op **samenvoegen en converteren van video bestanden**.



- 3- Klik op .

- 4- Selecteer het/de videobestand(en) die u naar AVI wilt converteren en klik op **Open**.



- 5- Klik op .



- 6- Geef het aan te maken video bestand een naam en kies de locatie waar u het bestand wilt opslaan dat geconverteerd moet worden.

7.2 Importeer database (XML)


* Een **.XML bestand importeren:**


a) In het hoofd menu, klik op **Tools**.

b) Klik **Importeren**.


c) Selecteer **Importeer XML bestand (Tijdsbalk gerelateerde software)**

d) Klik op het  icoon, zoek het XML bestand en dubbelklik hierop

e) Klik op het  icoon en selecteer waar de .nac databse opgeslagen moet worden.

f) Klik op het  en dubbelklik op de video die gekoppeld moet worden aan het XML bestand.

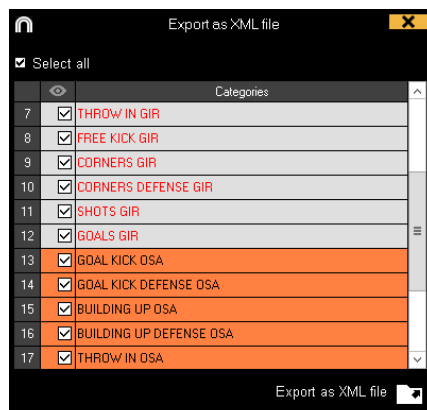
*Een **.XML bestand exporteren:**

a) Klik op  als de Tijdsbalk geopend is met het bestand om te exporteren

b) Selecteer **Exporteer .XML bestand**.


c) Geef een naam en locatie op om op te slaan en klik op **Opslaan**

Opmerking: U kunt ook een .XML bestand maken van door u geselecteerde categorieën. Klik hiervoor op het xml export optie en selecteer hierna de categorieën die u wilt exporteren in het venster.



7.3 Importeer databases vanuit Tag&go

In het Hoofdmenu, selecteer **Importeren/Importeren vanuit Tag&go**

Klik op het  icoon en selecteer de gewenste database om te importeren.

7.4 Importeer OPTA databases

In het Hoofdmenu, selecteer **Importeren/Importeren F24 Opta**

Klik op het  icoon en selecteer het bestand om te importeren

Klik op 

7.5 Snel video's van hetzelfde formaat samenvoegen

Met deze tool is het mogelijk om meerdere losse video bestanden samen te voegen tot één videobestand in hetzelfde formaat als de originele video's

Ondersteunde input formaten in Nacsport zijn: .AVI, .WMV, .MOV, .MPEG, .MPG, .MOD, .M2V, .MTS, .M2TS, .VOB, .MP4 and .AVS.


Volg onderstaande stappen:

- 1- In het beginscherm van Nacsport, klik op **Tools**
- 2- Klik op **Snel video's van hetzelfde formaat samenvoegen**



- 3- Klik op .

- 4- Selecteer de video's om samen te voegen en klik op **Open**.

- 5- Klik op .



- 6- Geef een naam en locatie op voor de aan te maken video

- 7- Door de optie "Time files' aanmaken" te selecteren worden er registraties aangemaakt van het begin van alle losse videobestanden in het uiteindelijke samengevoegde videobestand. Dit ziet u terug als u de video gaat analyseren

7.6 Snel video's van hetzelfde formaat en databases (.nac) samenvoegen tot 1 video en 1 tijdsbalk


Met deze tool is het mogelijk om meerdere video's samen te voegen tot één videobestand en tot 1 database

Volg onderstaande stappen:


1- In het beginscherm van Nacsport, klik op **Tools**.

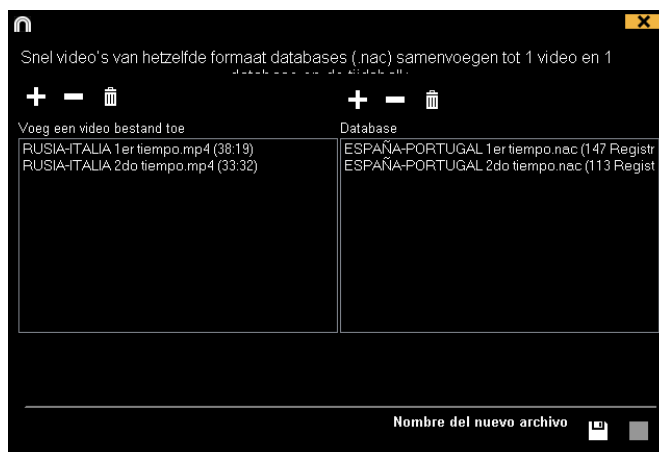
2- Klik op **Snel video's van hetzelfde formaat en databases (.nac) samenvoegen**



3- Klik op .

4- Selecteer de video's om samen te voegen en klik op **Open**.

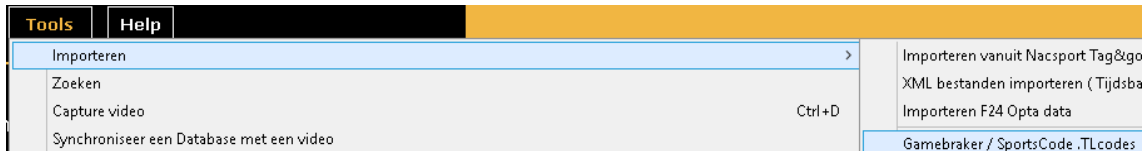
5- Klik op .



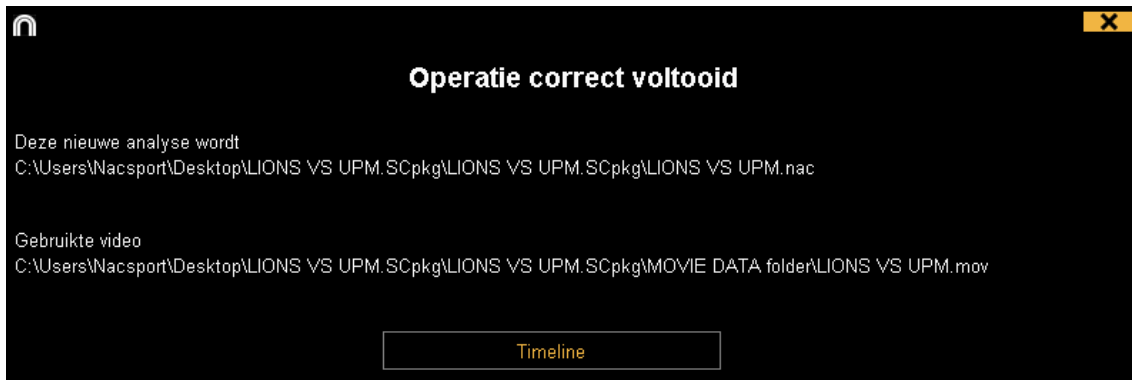
6- Geef een naam en locatie op voor de aan te maken video

7.7 Importeren .TLcodes van GameBreaker / SportsCode

Het is mogelijk om de gemaakte analyses in SportsCode of GameBreaker te importeren in Nacsport. Klik hiervoor op Tools in het beginscherm en klik hierna op importeren en selecteerde gewenste optie.



Zoek en selecteer het .TLcodes bestand die u wilt importeren en dubbelklik hierop. Dit bestand staat in de corresponderende .SCpkg map. Nacsport zoekt automatisch naar de hierbij behorende video, koppelt deze aan de nieuw aan te maken database.



Om de analyse te openen om hiermee te gaan werken, klik op

Timeline

8. BIJLAGE

8.1 Importeren en exporteren van databases	Pag.108
8.2 Real time streaming	Pag.109
8.3 Update 2.2.550	Pag.112
8.4 Update 2.3.5	Pag.113



8.1 Importeren en exporteren van databases

Kopieer en plak eenvoudig de gewenste database naar een andere pc-

Exporteren

U kunt dit op 2 verschillende manier doen

1.- Vanuit de map Mijn documenten

- 1- Ga naar de map Mijn documenten
- 2- Open de map NAC SPORT DATA
- 3- Open de map Databases
- 4- Kopieer de gewenste .nac bestanden uit deze map

2.-Vanuit Nacsport databases

- 1- Vanuit het beginscherm van Nacsport klik op Mijn Analyses
- 2- Kies de gewenste database die u wilt exporteren

- 3- Rechtermuis klik op de gewenste database en klik op kopiëren

Importeren

U kunt dit op 2 verschillende manier doen:

1.- Vanuit de map Mijn documenten

- 1- Ga naar de map Mijn documenten
- 2- Open de map NAC SPORT DATA
- 3- Open de map Database Nac
- 4-Plak de gewenste .nac bestanden in deze map


2.-Vanuit Nacsport databases

- 1-Vanuit het beginscherm van Nacsport klik op Mijn Analyses
- 2- Rechtermuis klik op de gewenste map en kies voor plakken om de database te importeren

8.2 Real time streaming

Deze tool geeft u de mogelijkheid om in real time alle data die u tijdens het registreren tijdens een wedstrijd of training krijgt te streamen via een lokaal netwerk naar ieder apparaat in dat zelfde netwerk.

Streamen vanuit de registratie omgeving:

Om dit te doen klik op  in het registratie bediening venster in de registratie omgeving.

Om een dashboard te streamen klik op , selecteer het dashboard wat u wilt openen en klik op .

Typ in een internet browser op ieder gewenst apparaat het IP adres van uw computer. U kunt het IP adres vinden in de linker bovenhoek van het scherm.



Om de streaming instellingen te wijzigen klik op .



Om de tijdsinterval te wijzigen waarmee de data wordt gestreamd naar de verschillende apparaten klik op het pull down menu van de optie die u wilt wijzigen.

Om de tijd in te stellen waarmee de data wordt verversd op het apparaat waar naar gestreamd wordt klik op het pull down menu van de optie die u wilt wijzigen.

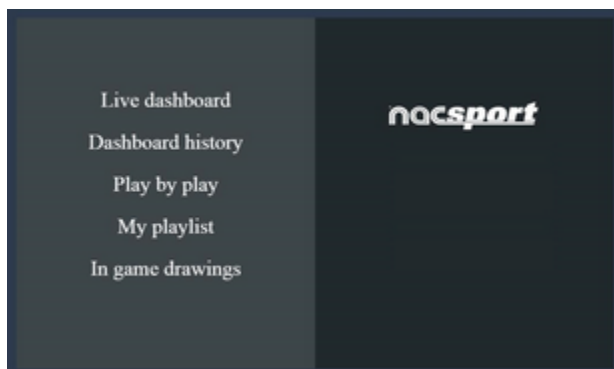
Om het streamen van de data automatisch te starten ieder keer wanneer u een nieuwe registratie begint klik op Start web server automatisch

Om automatisch presentatie lijsten aan te maken met de geselecteerde registraties op de apparaten die de stream ontvangen klik op Maak een presentatie lijst voor remote client

Om de fragmenten niet in real time te streamen klik op Play by Play niet streamen

Om automatisch het streamen van een dashboard te starten zodra u deze opent klik op Stream het openstaande dashboard automatisch

Om de gestreamde data te bekijken typ het IP adres van uw PC in een internet browser op ieder gewenst apparaat wat met hetzelfde lokale netwerk als uw PC verbonden is.



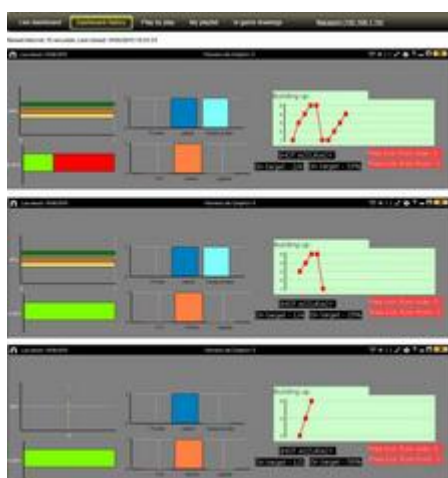
Om een dashboard in real time te bekijken klik/tap op "Live dashboard".

In deze omgeving ziet u de actuele weergave van het dashboard zoals weergegeven op de PC waarmee de registraties gemaakt worden.



Om tijdens een wedstrijd de geschiedenis van de weergegeven dashboards te bekijken klik/tap op 'Dashboard geschiedenis'.

In deze omgeving kunt u de voortgang van de wedstrijd zien door de dashboards die tijdens de wedstrijd automatisch aangemaakt zijn.



Om de fragmenten in real time te streamen klik/tap op "Play by Play".



In deze omgeving ziet u alle geregistreerde acties van de wedstrijd. Klik/tap hiervoor op om de actie van de PC aan te maken, klik/tap hierna op om de actie op uw apparaat te bekijken.

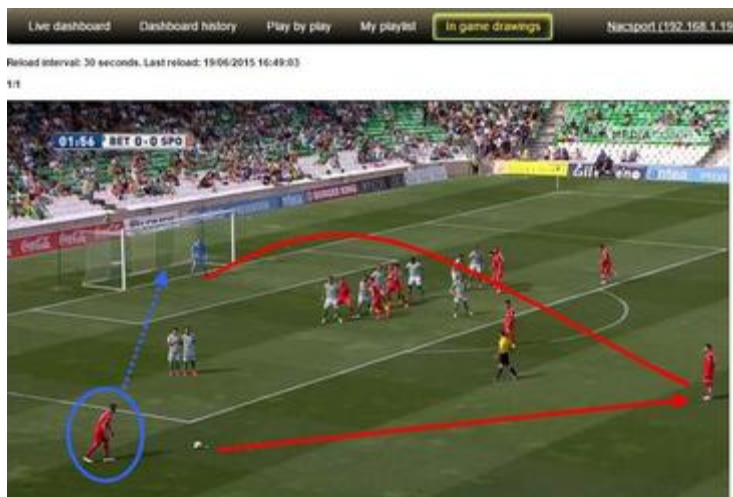
Door te klikken op maakt u de betreffende actie als een favoriet.

Om de lijst met favoriete acties te bekijken klik/tap op "Mijn afspeellijst".



Om de acties te bekijken klik/tap erop. Het terug bekijken hiervan kan ook nog als de verbinding met het lokale netwerk verbroken is.

Om tekeningen in real time te bekijken klik op "Live tekeningen".



8.3 ALGEMENE_WIJZIGINGEN

8.3.1 laat tijd video speler zien

4 verschillende manieren om de tijd van de videospeler laten zien. Om dit te wijzigen, gaat u naar de tab tools in het beginscherm van de software. Klik op de tab "Video Speler" en selecteer welke optie u wilt gebruiken.



8.4 Update 2.3.5

1. CATEGORIE SJABLOON

1.1 Bijnaam voor knoppen

U kunt een bijnaam geven aan de knoppen met als doel om ruimte te besparen in het sjabloon

Klik op de gewenste knop in het venster om het sjabloon aan te passen. Klik hierna op Bijnaam en type de bijnaam in tekst kader.

Knop zonder bijnaam:

PICK AND ROLL LATERAL

Knop met bijnaam

PRL

Opmerking: Op de tijdsbalk, matrix en zoekfunctie behoudt de knop de originele naam (zonder bijnaam)

1.2 Verberg categorieën in Play by Play

U kunt kiezen welke categorieën worden getoond in de Play by Play tijdens het real time streamen.

Selecteer hiervoor de gewenste categorie en klik op Add to Play by Play in het onderste gedeelte van de tab 'Gedraagt zich als'.

Opmerking; Standaard worden alle categorieën getoond in de Play by Play

2. REGISTREREN VAN ACTIES

2.1 Tellers met tijd voor handmatige categorieën


U kunt er nu voor kiezen om van een geregistreerde handmatige categorie de totale duur in tijd te zien in plaats van het aantal keer dat deze geregistreerd is.

Selecteer de gewenste handmatige categorie in het venster om het sjabloon aan te passen en klik op Tijd label

Knop in tijd modus:


Possession 00:32

2.2 Instellen 'delay tijd' tijdens real time capture.

Klik met rechtermuisknop op  in de Real Time Registratie omgeving tijdens het real time capturen om de delay tijd in te stellen en kies de gewenste optie.


3. TIJDSBALK

3.1 Dubbel klik om categorieën te hernoemen


Om snel de naam van een categorie te hernoemen, dubbelklik op de categorie in de tijdsbalk. Typ de nieuwe naam in de tekst box en klik op  om de wijziging op te slaan. Door op de Entertoets te klikken worden de wijzigingen automatisch opgeslagen en gaat u automatisch naar de volgende categorie om te naam te bewerken.

3.2 Verbeteringen in de teken tool (tekst)


Met deze nieuwe opties, kunt u door op  het lettertype van de tekst wijzigen.

Om de achtergrond kleur van de tekst aan te passen klik op  **Achtergrondkleur** **Transparant**

3.3 Synchroniseer de geselecteerde categorieën

Klik op  om de lengte van meerdere categorieën in één keer aan te passen en selecteer de categorieën die u wilt aanpassen. De aanpassing is alleen van toepassing op de geselecteerde categorieën.

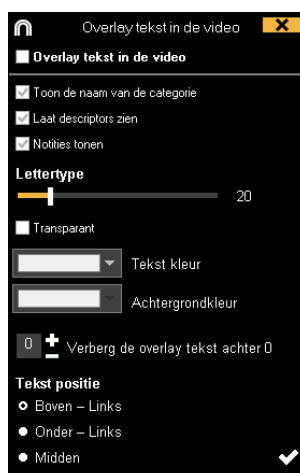
3.4 Maak een nieuwe categorie met de geselecteerde registraties

Om een nieuwe categorie aan te maken met hierin de geselecteerde registraties klik op  **Alles** in het grid menu om alle registraties in chronologische volgorde te tonen. Selecteer de registraties waarvan u een nieuwe categorie wilt maken, klik op  en hierna op "maak een nieuwe categorie met de geselecteerde registraties"

3.5 Overlay informatie in de video (notities en descriptors)

Klik met de rechtermuisknop in het videoscherm om snel tekst te laten zien over de video en selecteer "overlay tekst in de video". Selecteer nu de gewenste opties.

Opmerking: De uiteindelijke video's hebben de overlay tekst NIET.



3.6 Maak een video met een Logo

Om een logo toe te voegen in de aan te maken video, klik op in het venster om een video te maken en klik hierna op .



Klik op om het gewenste logo toe te voegen, zoek het bestand op en selecteer de positie waar het logo in de video geplaatst moet worden.

Opmerking: De aanbevolen grootte van het logo hangt af van de resolutie van de aan te maken video.

3.7 Maak een video met overgangen.

Om een overgang tussen 2 registraties in de presentatie toe te voegen, klik op , hierna op 'voeg overgang video toe' en selecteer de gewenste overgang.

Opmerking: De video overgang wordt alleen zichtbaar zijn in de aan te maken video. Deze wordt NIET getoond als u een presentatie met de software laat zien.

3.8 Exporteer geselecteerde categorieën naar een .XML bestand

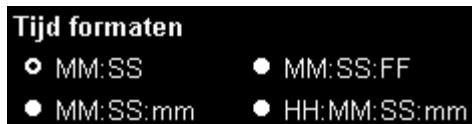
U kunt ook een .XML bestand maken van door u geselecteerde categorieën. Klik hiervoor op , selecteer de gewenste .xml export optie en selecteer hierna de categorieën die u wilt exporteren in het venster.



4. ALGEMENE WIJZIGINGEN

4.1 laat tijd video speler zien

4 verschillende manieren om de tijd van de videospeler laten zien. Om dit te wijzigen, gaat u naar de tab tools in het beginscherm van de software. Klik op de tab "Video Speler" en selecteer welke optie u wilt gebruiken.



n@csport

kwalitatieve informatie, betere beslissingen