



MANUAL DE USUARIO

Nacsport Pro Plus

Versión 2.3.5

1 de Diciembre 2016

VÍAS DE CONTACTO

Puedes contactar con nosotros a través de cualquiera de las siguientes vías:



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)



TELÉFONO: +34 928 363 816



DIRECCIÓN: C/. Dr. Juan Domínguez Pérez, 23. 2º
35008 Las Palmas de Gran Canaria
Islas Canarias – España

Horario: Lunes – Viernes 8:00-20:00 (UTC+0)

INDICE

0. <u>Requisitos del sistema.</u>	Pág.3
1. <u>Atajos de teclado.</u>	Pág.4
1.1 Reproductor de vídeo	Pág.5
1.2 Timeline	Pág.6
1.3 Crear plantillas de categorías	Pág.6
1.4 General	Pág.6
2. <u>Guía rápida.</u>	Pág.7
2.1.Observación y registro en tiempo real	Pág.8
2.2 Observación y registro desde archivo	Pág.13
2.3 Observación y registro sin fuente de video	Pág.18
2.4 Mis análisis	Pág.23
3. <u>Plantillas de categorías</u>	Pág.24
3.1 Iconos de la plantilla de categorías	Pág.25
3.2 Creación de la plantilla de categorías	Pág.27
4. <u>Observación y registro</u>	Pág.42
4.1 Observación y registro desde archivo	Pág.43
4.2 Observación y registro en tiempo real	Pág.48
4.3 Observación y registro sin fuente de video	Pág.52
5. <u>Timeline</u>	Pág.56
5.1 Iconos del Timeline	Pág.57
5.2 Herramientas del Timeline	Pág.58
6. <u>Mis análisis</u>	Pág.90
7. <u>Herramientas</u>	Pág.92
7.1 Unir y convertir archivos de vídeo a AVI	Pág.93
7.2 Importar/exportar archivos .XML	Pág.94
7.3 Importar base de datos desde Tag&Go	Pág.95
7.4 Importar bases de datos de OPTA	Pág.96
7.5 Unión rápida de archivos de un mismo origen	Pág.97
7.6 Unión rápida de archivos de un mismo origen y análisis	Pág.98
7.7 Importar .TLcodes desde Gamebraker / SportCode	Pág.99
8. <u>Anexo</u>	Pág.100

0. REQUISITOS DEL SISTEMA

Requisitos mínimos

Sistema operativo

Windows Vista con Service Pack 2 (32 o 64bits)
Windows 7 con Service Pack 1 (32 o 64bits)
Windows 8 (32 o 64bits)

Hardware

Memoria RAM : 2GB
Procesador: Intel© Core 2 Duo 2 GHz o similar
Memoria de Video : 256MB de memoria dedicada (no compartida con la RAM)
Resolución de pantalla : 1366 x 768
Al menos 300 MB de espacio libre en el disco duro para instalar el programa

Requisitos recomendados

Sistema operativo

Windows 7 con Service Pack 1 (32 o 64bits)
Windows 8 (32 o 64bits)

Hardware

Memoria RAM : 4GB
Procesador: Intel © Core i7 o equivalente
Memoria de Video : 512MB de memoria dedicada (no compartida con la RAM)
Resolución de pantalla : 1920 x 1080
Al menos 300 MB de espacio libre en el disco duro para instalar el programa

Requisitos mínimos necesarios para...

Capturar y registrar en tiempo real

Usando cámaras via FireWire:

1x puerto FireWire (IEEE1394) o 1x entrada PCMCIA (Expresscard) libre para añadir un puerto FireWire externo

Usando cámaras de disco duro y digitalizador USB (por ejemplo Hauppauge USB Live-2):

1x puerto USB2 o USB3

Usar un proyector o monitor secundario:

1x puerto HDMI (recomendado) o 1x puerto VGA

Almacenamiento de videos

Se puede usar el disco duro del ordenador un disco duro externo USB2 o USB3 para almacenar los videos.

Links útiles

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

1. ATAJOS DE TECLADO

1.1 Reproductor de vídeo	Pág.5
1.2 Timeline	Pág.6
1.3 Crear plantillas de categorías	Pág.6
1.4 General	Pág.6



1.1 Reproductor de vídeo

Las teclas que controlan la reproducción del video son las siguientes:

M: Reproducir imagen a imagen (fotograma a fotograma). Pulsar una vez para avanzar solo un fotograma. Mantener la tecla pulsada para reproducir el video continuamente.

N: Retroceder imagen a imagen (fotograma a fotograma). Pulsar una vez para retroceder solo un fotograma. Mantener la tecla pulsada para rebobinar el video continuamente.

B: Reproducir a velocidad 3X. Pulsar una vez para reproducir.

V: Retroceder a velocidad 3X. Pulsar una vez para rebobinar.

Flechas derecha/izquierda: Avanzar/retroceder **5 segundos**. Tiempo configurable

Flechas arriba/abajo: Avanzar/retroceder **15 segundos**. Tiempo configurable

Shift + Flechas derecha/izquierda: Avanzar/retroceder **60 segundos**. Tiempo configurable

Barra de espacio: Reproducir/pausar el video.

Shift + Enter: Ver el video en pantalla completa

Esc: Regresar al tamaño anterior del reproductor de video cuando está en pantalla completa. Para conmutar entre pantalla completa y tamaño anterior del reproductor del video, hacer doble clic en la barra de título de la ventana que lo contiene.

L: Continuar el video al finalizar la reproducción de un registro.

Nota: También podrá ver los atajos de teclado del reproductor de video durante el registro en el icono de configuración de la ventana de reproducción del video.

1.2 Timeline

1: Reproducir el registro (acción) anterior de la categoría seleccionada.

2: Reproducir el registro (acción) siguiente de la categoría seleccionada.

3: Añadir el registro seleccionado a la lista seleccionada de una presentación.

Control+3: Añadir el registro seleccionado a la lista seleccionada de una presentación incluyendo los videos adicionales

Insert: Añadir el registro seleccionado a al lista seleccionada de una presentación.

C: Crear un registro en la categoría seleccionada.

Supr: Eliminar el/los registro/s seleccionado/s.

A: Pasar a la siguiente categoría.

Q: Pasar a la categoría anterior.

Control+T: Ocultar/mostrar Timeline.

Nota: Mientras el Timeline este oculto solo se podrán ver los registros por categorías y no por orden cronológico

4, 5: Alternar el video adicional que muestra.

1.3 Crear plantillas de categorías

Ctrl + arrastrar: Mover botones

Alt + clic + arrastrar el vértice inferior derecho del botón: Modificar el tamaño del botón.

Mantener pulsado Ctrl + clic: Seleccionar varios botones individualmente.

Clic en el fondo de la plantilla y arrastrar para englobar los botones elegidos: Mover varios botones a la vez.

Control+Z : Deshacer cambios.

Doble clic: Crear un nuevo botón que se comporta como una categoría.

Ctrl+ doble clic: Crear un nuevo botón que se comporta como un descriptor.

1.4 General

Shift + P: Mostrar todas las ventanas abiertas. En el caso de cerrar **Nacsport Pro Plus** con una o varias ventanas situadas en un monitor secundario o proyector, cuando se vuelva a abrir el programa sin tener conectado el monitor, esa/s ventana/s no se mostrarán. Esta combinación de teclas solventa este inconveniente.

I: Establece el INICIO del registro seleccionado según la posición actual del video.

O: Establece el FIN del registro seleccionado según la posición actual del video.

Ctrl: Abre una ventana de nota independiente durante el registro de acciones

2. GUÍA RÁPIDA

2.1.Observación y registro en tiempo real	Pág.8
2.2 Observación y registro desde archivo	Pág.13
2.3 Observación y registro sin fuente de video	Pág.18
2.4 Mis análisis	Pág.23

2.1. Observación y registro en tiempo real

Entorno de trabajo en el que se observan imágenes de video procedentes de una fuente externa (cámara de video, conversor de video,...), conectada al puerto FireWire del ordenador. Al mismo tiempo que se está creando (digitalizando) un archivo de video con dichas imágenes externas el usuario puede ir registrando, mediante una plantilla de categorías, las acciones que van sucediendo.

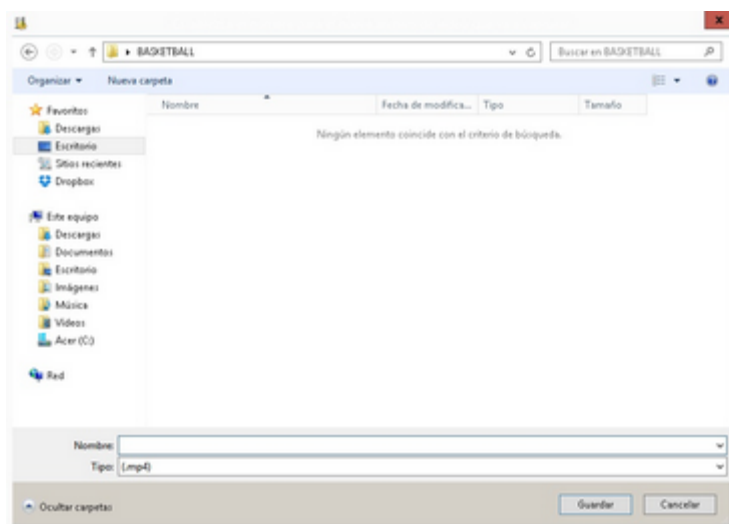
Es decir, se crea el video y el registro de las acciones que acontecen en el mismo instante de tiempo. Al finalizar el evento, el usuario tendrá todas las acciones en un Timeline (línea de tiempo) donde podrá analizarlas y gestionarlas cómoda y fácilmente.

Pasos a seguir:

1.- Haga clic en "Observación en tiempo real" en el menú principal.



2.- Escriba el nombre del archivo de vídeo que se dispone a capturar. A continuación haga clic en "Guardar".



3.- La captura de video se realizará en formato .MP4 y en calidad comprimida.

4.- Abra o cree una plantilla de categorías para realizar el registro de acciones de la captura de video que generará.

Para crear una plantilla de categorías haga clic en .
 Para abrir una plantilla de categorías haga clic en .



Con esta versión del programa, usted puede **configurar su plantilla de botones en dos niveles:**

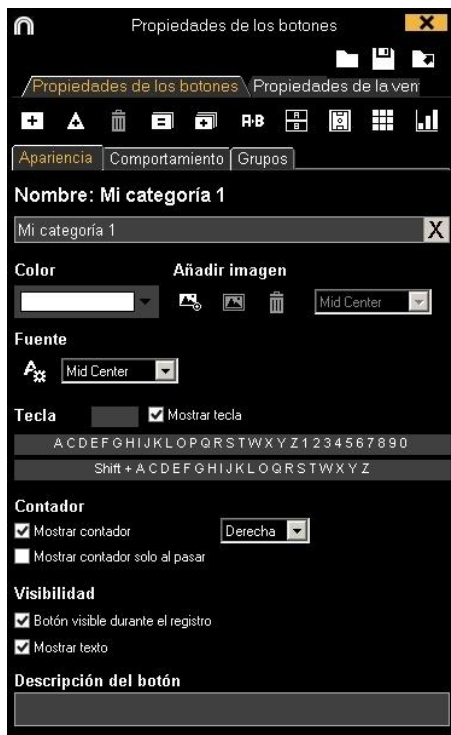
Uno principal (**4.1 Categorías**) y otro secundario (**4.2 Descriptores**)

De esta forma, al registrar los datos, podrá relacionar una acción principal con una o más secundarias, siendo todos los botones independientes.

En esta versión dispondrá de ilimitados botones a distribuir entre categorías y descriptores.

4.1 Categorías

Si ha seleccionado "Crear una nueva plantilla de categorías" inserte las categorías (botones) que desee escribiendo el nombre en la sección **Nombre nuevo** y haciendo clic en .



Ejemplo de plantilla:



4.2 Descriptores:

Los descriptores definen cómo, cuándo, dónde... suceden las acciones registradas. Se podría decir que los descriptores son los adjetivos de las categorías y el usuario puede crear todos los que desee.

Para conseguir que todos los registros estén clasificados de la mejor forma posible, en el momento de registrar acciones (haciendo clic en el botón apropiado) el usuario puede también hacer clic en los descriptores que desee para definir esas acciones registradas.

Por ejemplo:

Categorías (acciones) = posesiones, faltas, corners, goles...

Descriptores (jugadores) = Lehman, Jansen...

Descriptores (períodos) = 1 tiempo, 2 tiempo...

Descriptores (localizaciones) = derecha, centro, izquierda...

Descriptores (calidad) = bien, mal...

El usuario puede registrar acciones y hacer clic en los descriptores como se muestra a continuación:

Corners (clic) + 1 tiempo (clic) + derecha (clic) + bien (clic).



4.3 Crear descriptores:

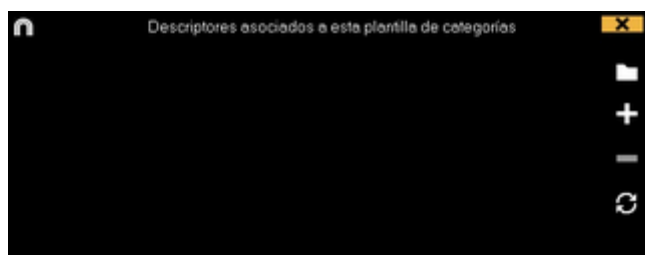
El usuario puede crear los descriptores de dos formas distintas:

1-En la plantilla de categorías:

Haciendo clic en el botón deseado y luego haciendo clic en la casilla "DESCRIPTORES", o manteniendo pulsada la tecla Control y haciendo doble clic en el fondo de la plantilla.

2-Como plantilla independiente de descriptores:



Haciendo clic en  se abrirá la ventana que se muestra a continuación. Para agregar descriptores, escriba el nombre deseado y haga clic en .



Para registrar las acciones haga clic en  o en la opción "Registrar acciones" una vez haya terminado de crear su plantilla.

5.- Para iniciar la captura de video haga clic en  .

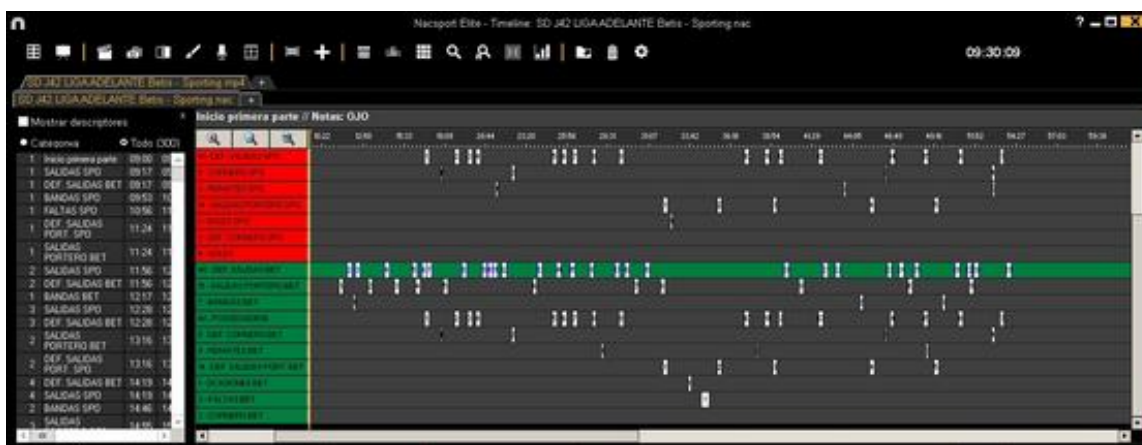
A continuación, haga clic en las categorías (botones), creadas para tal efecto, a medida que vayan sucediendo las acciones correspondientes.






Para pausar la captura de video haga clic en  . Para reproducir, comparar, clasificar o modificar las acciones registradas haga clic en  y se abrirá el entorno de edición de registros (TimeLine).



6.- Este entorno contiene todas las acciones registradas que se muestran por categorías (filas) en un intuitivo Timeline (línea de tiempo).

A continuación se explicará todas las opciones que ofrece el Timeline:



- **Zoom**  : puede maximizar o minimizar la línea de tiempo. Para mostrar toda la línea de tiempo haga clic en .
- **Modificar el principio o el final de un registro**: sitúe el cursor en el extremo izquierdo (principio) o derecho (final) del registro y cuando el cursor se convierta en  haga clic izquierdo en el ratón y arrástrelo en una de las dos direcciones según su interés.
- **Desplazar temporalmente el registro** (sin modificar su duración): sitúe el cursor en el centro del registro y cuando el cursor se convierta en  haga clic izquierdo en el ratón y arrástrelo en una de las dos direcciones según su interés.
- **Añadir categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de cualquier categoría (fila) y seleccione "Añadir categoría". A continuación, escriba un nombre y haga clic en "Ok". El Timeline podrá tener un máximo de 50 categorías o filas (en función del número de categorías creadas previamente en la plantilla).
- **Editar el nombre de la categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee editar, seleccione "Editar el nombre de la categoría" y haga clic en .
- **Eliminar categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee eliminar, seleccione "Eliminar categoría" y haga clic en "Sí".
- **Duplicar categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee duplicar y seleccione "Duplicar categoría".
- **Herramientas del Timeline**: Ver sección 5.2

2.2 Observación y registro desde archivo

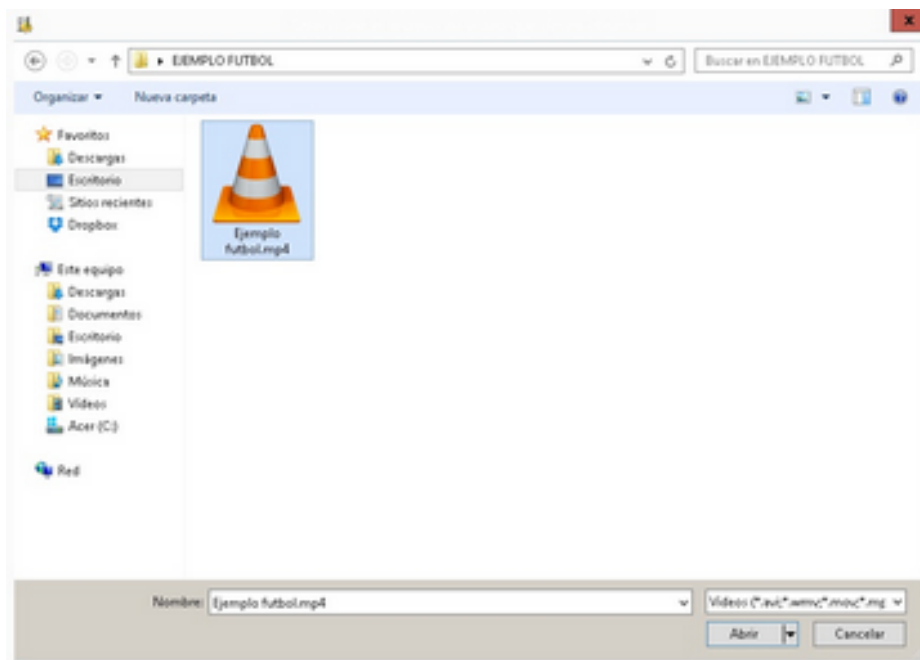
Entorno de trabajo en el que se observa un archivo de video y se registran las acciones que suceden mediante una plantilla de categorías creada por el usuario.

Pasos a seguir:


1.- Haga clic en "Observación desde Archivo" en el menú principal.




2.- Seleccione el archivo de video que desea observar y haga clic en "Abrir".



3.- Abra o cree una plantilla de categorías para realizar el registro de acciones del vídeo seleccionado.

Para crear una plantilla de categorías haga clic en .

Para abrir una plantilla de categorías haga clic en .




Con esta versión del programa, usted puede **configurar su plantilla de botones en dos niveles:**

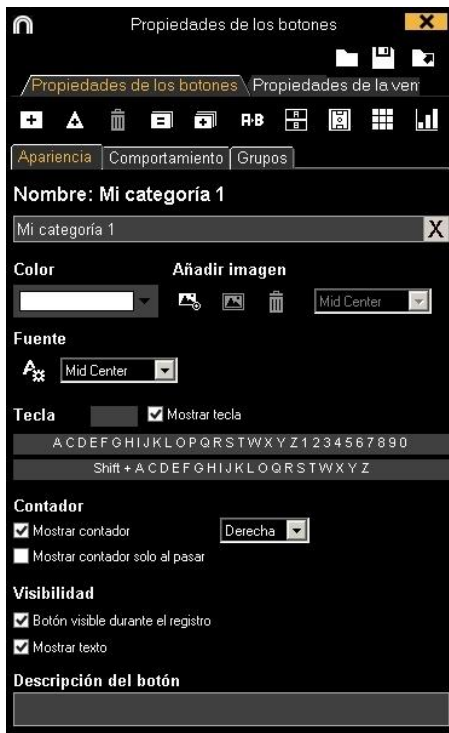
Uno principal (**3.1 Categorías**) y otro secundario (**3.2 Descriptores**)

De esta forma, al registrar los datos, podrá relacionar una acción principal con una o más secundarias, siendo todos los botones independientes.

En esta versión dispondrá de ilimitados botones a distribuir entre categorías y descriptores.

3.1 Categorías

Si ha seleccionado **“Crear una nueva plantilla de categorías”** inserte las categorías (botones) que desee escribiendo el nombre en la sección **Nombre nuevo** y haciendo clic en .



Ejemplo de plantilla:



3.2 Descriptores:

Los descriptores definen cómo, cuándo, dónde... suceden las acciones registradas. Se podría decir que los descriptores son los adjetivos de las categorías y el usuario puede crear todos los que desee.

Para conseguir que todos los registros estén clasificados de la mejor forma posible, en el momento de registrar acciones (haciendo clic en el botón apropiado) el usuario puede también hacer clic en los descriptores que desee para definir esas acciones registradas.

Por ejemplo:

Categorías (acciones) = posesiones, faltas, corners, goles...

Descriptores (jugadores) = Lehman, Jansen...

Descriptores (períodos) = 1 tiempo, 2 tiempo...

Descriptores (localizaciones) = derecha, centro, izquierda...

Descriptores (calidad) = bien, mal...

El usuario puede registrar acciones y hacer clic en los descriptores como se muestra a continuación:



Corners (clic) + 1 tiempo (clic) + derecha (clic) + bien (clic).

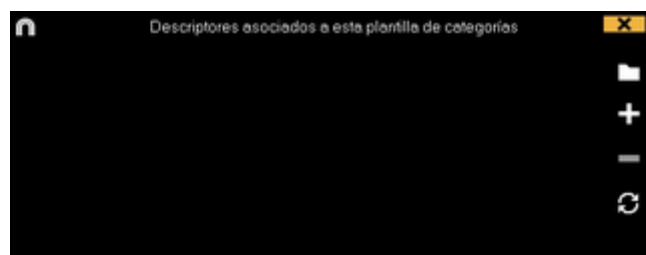
3.3 Crear descriptores:

El usuario puede crear los descriptores de dos formas distintas:

1-En la plantilla de categorías: Haciendo clic en el botón deseado y luego haciendo clic en la casilla "DESCRIPTORES", o manteniendo pulsada la tecla Control y haciendo doble clic en el fondo de la plantilla.

2-Como plantilla independiente de descriptores:

Haciendo clic en  se abrirá la ventana que se muestra a continuación. Para agregar descriptores, escriba el nombre deseado y haga clic en .



4. Registrar acciones

Para registrar las acciones haga clic en o en la opción "Registrar acciones" una vez haya terminado de crear su plantilla

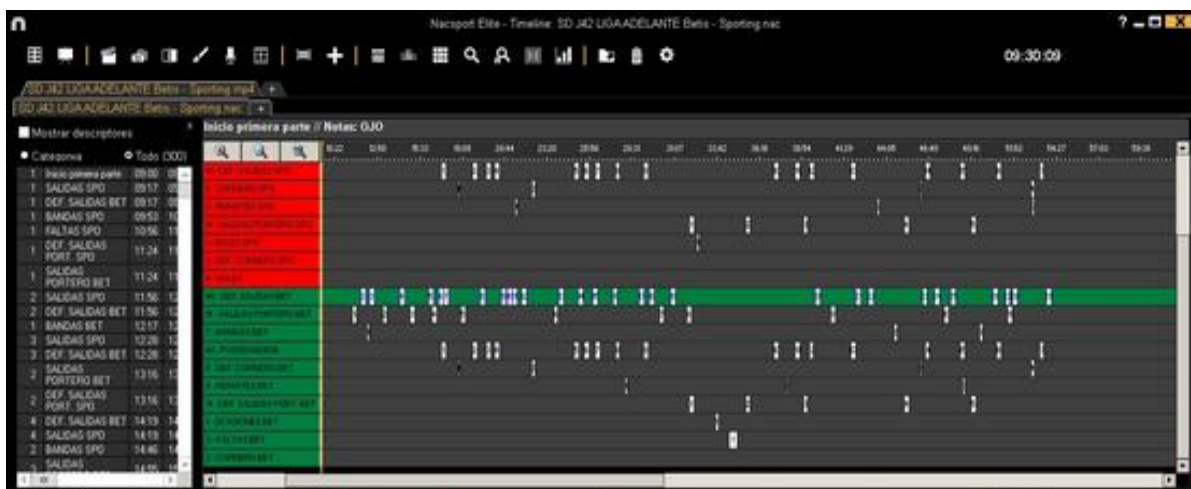
A continuación, haga clic en las categorías (botones), creadas para tal efecto, a medida que vayan sucediendo las acciones correspondientes.






Para reproducir, comparar, clasificar o modificar las acciones registradas haga clic en y se abrirá el entorno de edición de registros (TimeLine).



5.- Este entorno contiene todas las acciones registradas que se muestran por categorías (filas) en un intuitivo Timeline (línea de tiempo).

A continuación se explicará todas las **opciones** que ofrece el **Timeline**:



- **Zoom**  : puede maximizar o minimizar la línea de tiempo. Para mostrar toda la línea de tiempo haga clic en .
- **Modificar el principio o el final de un registro**: sitúe el cursor en el extremo izquierdo (principio) o derecho (final) del registro y cuando el cursor se convierta en  haga clic izquierdo en el ratón y arrástrelo en una de las dos direcciones según su interés.
- **Desplazar temporalmente el registro** (sin modificar su duración): sitúe el cursor en el centro del registro y cuando el cursor se convierta en  haga clic izquierdo en el ratón y arrástrelo en una de las dos direcciones según su interés.
- **Añadir categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de cualquier categoría (fila) y seleccione "Añadir categoría".
A continuación, escriba un nombre y haga clic en "Ok".
- **Editar el nombre de la categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee editar, seleccione "Editar el nombre de la categoría" y haga clic en .
- **Eliminar categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee eliminar, seleccione "Eliminar categoría" y haga clic en "Sí".
- **Duplicar categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee duplicar y seleccione "Duplicar categoría".
- **Herramientas del Timeline**: Ver sección 5.2

2.3 Observación y registro sin fuente de video

Las acciones de un evento deportivo pueden registradas sin abrir un video o sin tener conectado un dispositivo de captura de video. Por ejemplo, mientras una persona está grabando un evento deportivo, otra persona puede estar en otro lado del campo registrando las acciones.

Una vez terminado el evento, la base de datos con las acciones registradas puede ser enlazada con el video correspondiente.

Pasos a seguir:

1.- Haga clic en "Observación sin fuente de video"



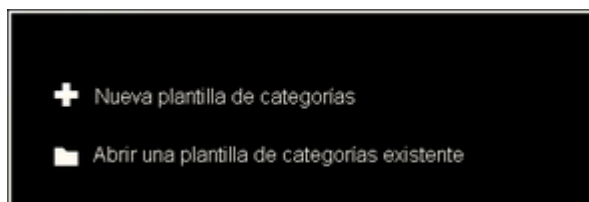
2.- Seleccione el nombre del archivo a generar y haga clic en



3.- Abra o cree una plantilla de categorías para realizar el registro de acciones del evento.

Para crear una plantilla de categorías haga clic en .

Para abrir una plantilla de categorías haga clic en .



Con esta versión del programa, usted puede **configurar su plantilla de botones en dos niveles:**

Uno principal (**3.1 Categorías**) y otro secundario (**3.2 Descriptores**)

De esta forma, al registrar los datos, podrá relacionar una acción principal con una o más secundarias, siendo todos los botones independientes.

En esta versión dispondrá de ilimitados botones a distribuir entre categorías y descriptores.

3.1 Categorías

Si ha seleccionado "Crear una nueva plantilla de categorías" inserte las categorías (botones) que desee escribiendo el nombre en la sección **Nombre nuevo** y haciendo clic en **+**.



Ejemplo de plantilla:



3.2 Descriptores:

Los descriptores definen cómo, cuándo, dónde... suceden las acciones registradas. Se podría decir que los descriptores son los adjetivos de las categorías y el usuario puede crear todos los que desee.

Para conseguir que todos los registros estén clasificados de la mejor forma posible, en el momento de registrar acciones (haciendo clic en el botón apropiado) el usuario puede también hacer clic en los descriptores que desee para definir esas acciones registradas.

Por ejemplo:

Categorías (acciones) = posesiones, faltas, corners, goles...

Descriptores (jugadores) = Lehman, Jansen...

Descriptores (períodos) = 1 tiempo, 2 tiempo...

Descriptores (localizaciones) = derecha, centro, izquierda...

Descriptores (calidad) = bien, mal...

El usuario puede registrar acciones y hacer clic en los descriptores como se muestra a continuación:

Corners (clic) + 1 tiempo (clic) + derecha (clic) + bien (clic).



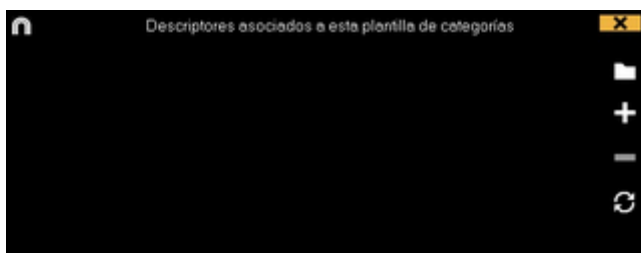
3.3 Crear descriptores:

El usuario puede crear los descriptores de dos formas distintas:

1-En la plantilla de categorías: Haciendo clic en el botón deseado y luego haciendo clic en la casilla "DESCRIPTORES", o manteniendo pulsada la tecla Control y haciendo doble clic en el fondo de la plantilla.

2-Como plantilla independiente de descriptores:

Haciendo clic en se abrirá la ventana que se muestra a continuación. Para agregar descriptores, escriba el nombre deseado y haga clic en .



4.- Registrar acciones

Para registrar las acciones haga clic en o en la opción "Registrar acciones" una vez haya terminado de crear su plantilla

Haga clic en para comenzar a registrar

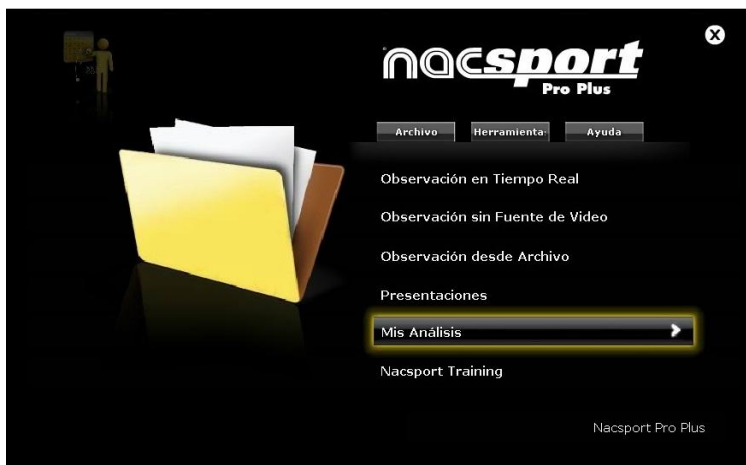
A continuación, haga clic en las categorías (botones), creadas para tal efecto, a medida que vayan sucediendo las acciones correspondientes.



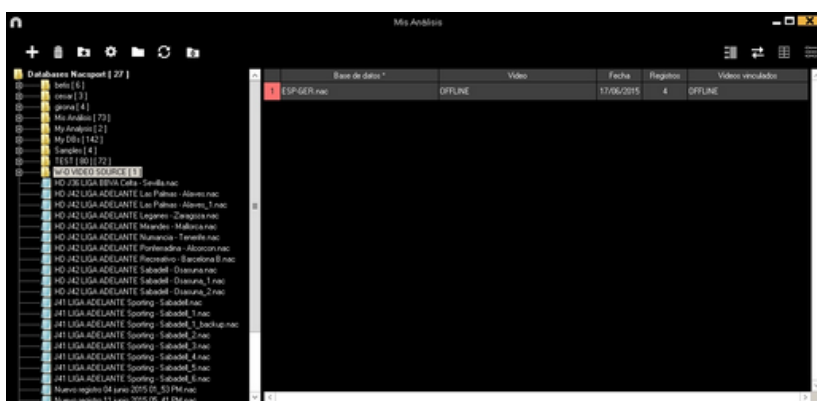
Para dejar de registrar el evento haga clic en

5.- Vincular la base de datos con un video

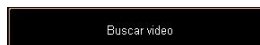
Al registrar un evento sin fuente de video es necesario vincular la base de datos creada con un video para poder acceder al Timeline, para ello haga clic en **"Mis análisis"**



Seleccione la base de datos que desea vincular(aparecerá en rojo ya que no tiene ningún video vinculado),



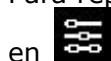
Haga doble clic sobre la misma y seleccione



Seleccione el video y haga clic en "Abrir"



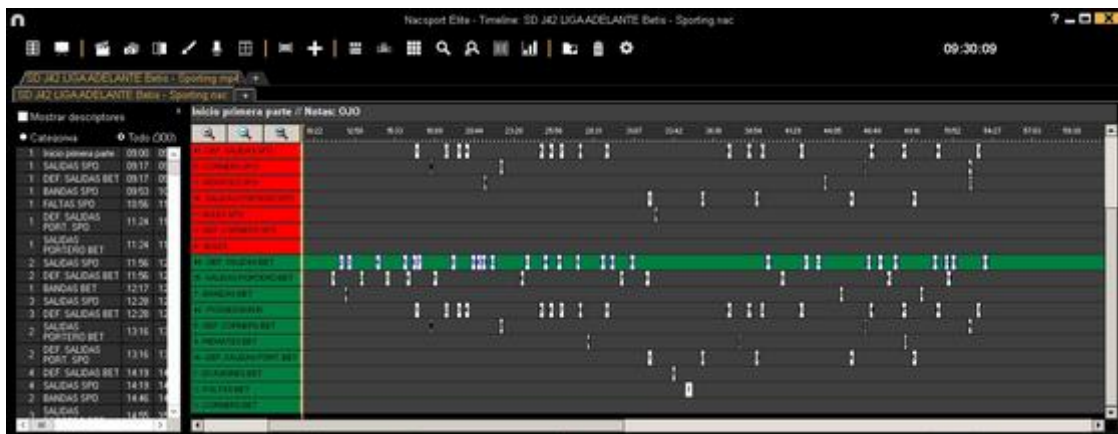
Para reproducir, comparar, clasificar o modificar las acciones registradas haga clic



en

6.- Este entorno contiene todas las acciones registradas que se muestran por categorías (filas) en un intuitivo Timeline (línea de tiempo).

A continuación se explicará todas las **opciones** que ofrece el **Timeline**:



- **Zoom** : puede maximizar o minimizar la línea de tiempo. Para mostrar toda la línea de tiempo haga clic en .
- **Modificar el principio o el final de un registro**: sitúe el cursor en el extremo izquierdo (principio) o derecho (final) del registro y cuando el cursor se convierta en haga clic izquierdo en el ratón y arrástrelo en una de las dos direcciones según su interés.
- **Desplazar temporalmente el registro** (sin modificar su duración): sitúe el cursor en el centro del registro y cuando el cursor se convierta en haga clic izquierdo en el ratón y arrástrelo en una de las dos direcciones según su interés.
- **Añadir categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de cualquier categoría (fila) y seleccione "Añadir categoría". A continuación, escriba un nombre y haga clic en "Ok". El Timeline podrá tener un máximo de 50 categorías o filas (en función del número de categorías creadas previamente en la plantilla).
- **Editar el nombre de la categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee editar, seleccione "Editar el nombre de la categoría" y haga clic en .
- **Eliminar categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee eliminar, seleccione "Eliminar categoría" y haga clic en "Sí".
- **Duplicar categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee duplicar y seleccione "Duplicar categoría".
- **Herramientas del Timeline**: Ver sección 5.2



2.4 Mis análisis

En este entorno se pueden consultar todas las bases de datos NAC creadas o importadas por el usuario.



Para acceder a las presentaciones, al timeline o al entorno de observación y registro haga doble clic en el nombre de la base de datos de color verde que desee y seleccione la opción que le interese.

Para abrir varias bases de datos al mismo tiempo selecciónelas y haga clic en

Si la base de datos aparece en color rojo significa que el video asociado a ésta se encuentra en una ubicación distinta a la última vez que se utilizó, que tiene un nombre distinto o que el video ha sido eliminado. Si el video todavía existe se puede asociar haciendo doble clic en la base de datos en color rojo y buscándolo.

Se pueden realizar las siguientes acciones:

- **Crear subcarpetas:** haga clic en la carpeta deseada y, luego, haga clic en
- **Eliminar carpetas (y sus bases de datos contenidas) o bases de datos:** haga clic en la carpeta deseada y luego haga clic en
- **Asignar carpeta favorita:** Haga clic en la carpeta deseada y, luego, haga clic en
- **Seleccionar el directorio de las carpetas:** Haga clic en y seleccione el directorio



3. PLANTILLAS DE CATEGORÍAS

[3.1 Iconos de la plantilla de categorías](#)

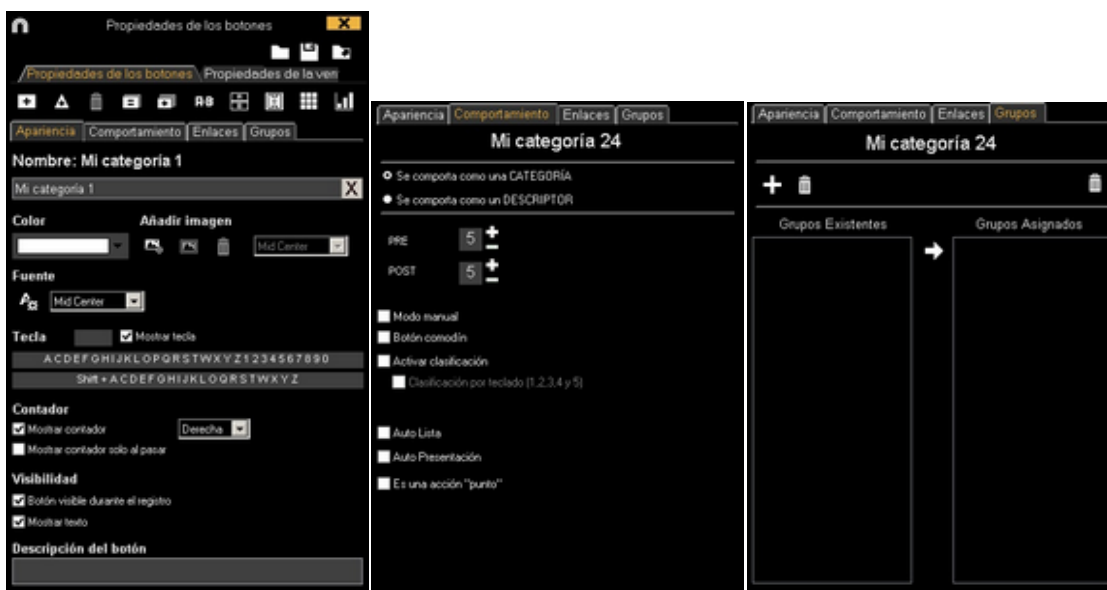
Pág.25

[3.2 Creación de la plantilla de categorías](#)














Pág.27






3.1 Iconos de la plantilla de categorías



A) Propiedades de las categorías

-  Crea una nueva categoría (botón gráfico).
-  Crear un botón personalizado
-  Elimina todas las categorías creadas en la plantilla actual.
-  Abre la ventana para nombrar y guardar la plantilla de categorías creada.
-  Asigna las propiedades de la categoría remarcada en azul a las categorías seleccionadas.
-  Clona la categoría seleccionada (botón gráfico).
-  Buscador de categorías y descriptores
-  Abre la ventana para crear descriptores independientes de la plantilla
-  Abre la ventana para crear descriptores gráfico (ver 5.12)
-  Abre la ventana para ordenar la matriz de datos
-  Abre la ventana para crear paneles de datos
-  Exportar plantilla a Tag&Go
-  Abrir una plantilla ya creada

a) Apariencia del botón

-  Abre la ventana para modificar la fuente y color del texto de la categoría.
-  Abre la ventana para asignar una imagen a una categoría(botón).
-  Encaja la imagen asignada al tamaño de la categoría(botón)

B) Propiedades de la ventana de categorías



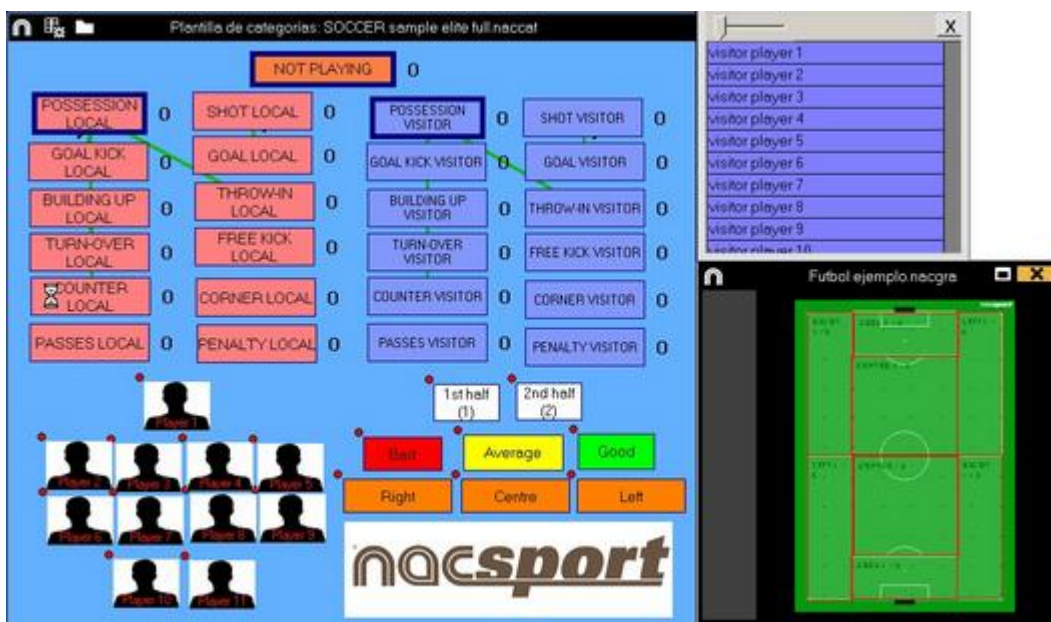
Bloquear plantilla de categorías con una contraseña.



Borrar la contraseña.



3.2 Creación de la plantilla de categorías



Con esta versión del programa, usted puede **configurar su plantilla de botones en dos niveles:**

Uno principal (**Categorías**) y otro secundario (**Descriptor**).

De esta forma, al registrar los datos, podrá relacionar una acción principal con una o más secundarias, siendo todos los botones independientes.

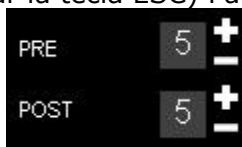
En esta versión dispondrá de ilimitados botones a distribuir entre categorías y descriptor.

3.2.1 Categorías

Inserte las categorías (botones) que desee haciendo clic en o haciendo doble clic en el fondo de la plantilla.

También podrá crear botones con formas personalizadas haciendo clic en (ver 4.8)

Por defecto las categorías creadas son automáticas (se registrará un tiempo predeterminado antes y después de hacer clic en la categoría), pero también podrá crear categorías manuales (tendrá que hacer clic para comenzar a registrar y una vez más para dejar de registrar, o pulsar la tecla ESC) Para modificar el tiempo en



las categorías automáticas haga clic en

Para transformar un categoría automática en manual haga clic en **Modo manual**



3.2.2 Descriptores:

Los descriptores definen como, cuando, donde... suceden las acciones registradas. Se podría decir que los descriptores son los adjetivos de las categorías y el usuario puede crear todos los que desee.

Para conseguir que todos los registros estén clasificados de la mejor forma posible, en el momento de registrar acciones (haciendo clic en el botón apropiado) el usuario puede también hacer clic en los descriptores que desee para definir esas acciones registradas.

Por ejemplo:

Categorías (acciones) = posesiones, faltas, corners, goles...

Descriptores (jugadores) = Lehman, Jansen...

Descriptores (períodos) = 1 tiempo, 2 tiempo...

Descriptores (localizaciones) = derecha, centro, izquierda...

Descriptores (calidad) = bien, mal...

El usuario puede registrar acciones y hacer clic en los descriptores, tantas veces como desee, como se muestra a continuación:


Corners (clic) + 1 tiempo (clic) + derecha (clic) + bien (clic).

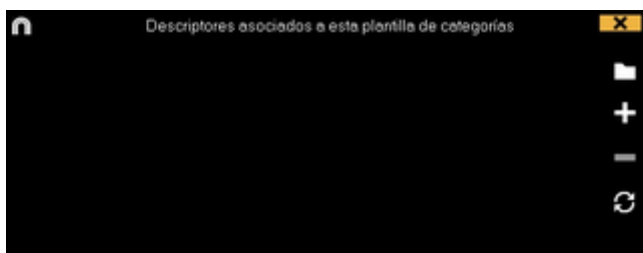
Además podrá Añadir descriptores a cualquier categoría previamente registrada, haciendo clic en un registro ya creado y después haciendo clic en el descriptor


3.2.3 Crear descriptores:

El usuario puede crear los descriptores de dos formas distintas:

1- En la plantilla de categorías: Haciendo clic sobre una categoría ya creada y luego haciendo clic en la casilla "DESCRIPTORES" dentro de la pestaña de comportamiento, o manteniendo pulsada la tecla Control y haciendo doble clic en el fondo de la plantilla

2- Como plantilla independiente de descriptores: Haciendo clic en  se abrirá la ventana que se muestra a continuación.



Para agregar descriptores, escriba el nombre deseado y haga clic en .

Los descriptores también podrán añadirse automáticamente, sin necesidad de hacer clic sobre ellos si se selecciona la opción El descriptor se añade automáticamente en cada clic, esta opción puede cambiarse desde la ventana de registro haciendo clic con el botón derecho sobre el descriptor.

3.2.4 Otras opciones para la creación de la plantilla de categorías.

3.2.4.1 Modificar aspectos gráficos (Tamaño, color , imagen. etc) de un botón.



Para modificar la posición de un botón tan solo selecciónelo y arrástrelo.

Para cambiar el orden del botón haga clic con el botón derecho del ratón sobre el botón deseado y seleccione **Mover al frente** o **Mover al fondo**, con esta opción podrá enviar botones al frente o al fondo como si se trataran de capas

Para modificar el tamaño de un botón mantenga la tecla Alt pulsada y arrastre el vértice inferior derecho del botón, o mantenga pulsadas las teclas Shift + Alt para mantener la relación de aspecto.



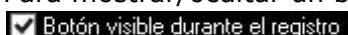
Para modificar el color de un botón haga clic en

Para añadir una imagen a un botón haga clic en , haga clic en  para ajustar la imagen al tamaño del botón.

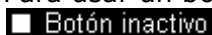
Para modificar la fuente y el color del texto de un botón haga clic en 

Para deshacer el último cambio realizado en una categoría pulse Ctrl+Z.

Para mostrar/ocultar un botón durante el registro de acciones haga clic en



Para usar un botón como fondo parcial o total de la plantilla haga clic en



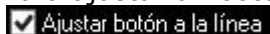
Desde la pestaña Propiedades de la ventana

Para mostrar/ocultar la cuadrícula de referencia haga clic en Cuadrícula de referencia

Podrá cambiar el tamaño de la línea de la cuadrícula de referencia dentro del





Para ajustar un botón a una línea de la cuadrícula de referencia haga clic en



Para crear una plantilla con tamaño predefinido para Nacsport Tag&Go seleccione **Dimensiones para Nacsport Tag&go**

3.2.4.2 Igualar propiedades y clonar botones.

Para igualar las propiedades de varios botones (categorías o descriptores), seleccione los botones que desea haga clic en  y seleccione las propiedades a igualar.

Para clonar un botón (todas las propiedades del nuevo botón serán iguales a las del original) seleccione un botón, haga clic en  y seleccione la cantidad de botones clonados que desea.

3.2.4.3 Añadir atajos de teclado:

Seleccione un botón y a continuación seleccione una de las teclas disponibles en la lista que se muestra a continuación.



3.2.4.4 Propiedad de contador (tanteo).

Con la propiedad de tanteo el programa proporciona, automáticamente, el marcador del evento en el momento que selecciones.

Si desea utilizar un botón como contador (categoría de tanteo) debe seguir los siguientes pasos:

- 1- Seleccione un botón o cree uno.
- 2- Marque la opción Es una acción "punto" en la pestaña de comportamiento.
- 3- Asigne el **Valor** y el **Equipo** para el botón elegido.



Ejemplo:

Para llevar el marcador de un partido de baloncesto se puede crear los siguientes botones con los siguientes valores:

- Tiros Libres Local: Valor= 1 y Equipo= A
- Tiros Libres Visitante: Valor= 1 y Equipo= B
- Tiros de 2 puntos Local: Valor= 2 y Equipo= A
- Tiros de 2 puntos Visitante: Valor= 2 y Equipo= B
- Tiros de 3 puntos Local: Valor= 3 y Equipo= A
- Tiros de 3 puntos Visitante: Valor= 3 y Equipo= B

Para visualizar el marcador en el Timeline siga estos pasos:

- 1- En el Timeline, haga clic en 
- 2- Seleccione **Mostrar marcador**
- 3- El marcador aparecerá, junto al tiempo transcurrido del video, en la ventana del Timeline y en la ventana del reproductor de video.

También aparecerá en la ventana de propiedades de los registros en el Timeline.

3.2.4.5 Propiedad de exclusión para categorías manuales.

Con esta propiedad se evita que dos categorías manuales contrapuestas estén abiertas al mismo tiempo.

Por ejemplo:

Las categorías *Posesión local* y *Posesión visitante* no pueden estar abiertas al mismo tiempo ya que la información sería incorrecta, por lo tanto añadiríamos la propiedad de exclusión entre estas dos categorías y así al comenzar a registrar Posesión local se dejaría de registrar automáticamente Posesión visitante.

Para hacer lo explicado en el ejemplo siga los siguientes pasos:

- 1- Seleccione la categoría *Posesión local*.
- 2- Seleccione la opción exclusiones y busque la categoría *Posesión visitante* dentro de la lista.



3.2.4.6 Bloquear plantillas de categorías mediante una contraseña

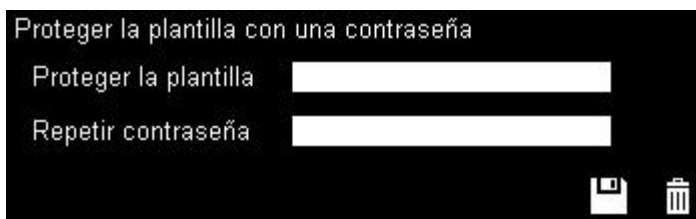
Para ello siga estos pasos:

Haga clic en la pestaña **Propiedades de la ventana.**



Introduzca la contraseña que quiera en la casilla **Proteger la plantilla con una contraseña.**

Introduzca la misma contraseña en la casilla **Repetir contraseña.**




Haga clic en el icono  para confirmar que ambas contraseñas coinciden.

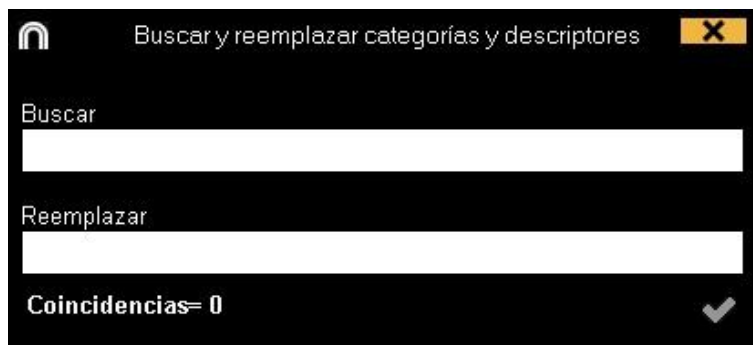
Si desea limpiar ambas casillas para escribir una nueva contraseña o para dejarla sin contraseña, haga clic en el icono .

3.2.4.7 Buscar y reemplazar texto en los botones:


Pasos a seguir:

1- Haga clic en el icono :

2- Inserte el texto que desee buscar. A medida que va escribiendo irá apareciendo el número de coincidencias.




3- Inserte el texto que desee para reemplazar el texto de la búsqueda.

4- Haga clic en el icono 


3.2.4.8 Botones con formas personalizadas

Pasos a seguir:

1-Haga clic en el icono 

2- Dibuje la forma que desea que tenga su nuevo botón



Para usar una imagen como botón haga clic en  y busque la imagen que desea usar.


Por defecto cada figura que haga será un botón. Si desea generar un único botón con las diferentes figuras realizadas haga clic en **Un único botón**.

3- Haga clic en **Crear nuevo botón**

3.2.4.9 Descriptores gráficos.






Los descriptores gráficos actúan como descriptores ordinarios y nos ayudan a localizar las acciones sucedidas en los distintos lugares del campo de juego

Crear descriptores gráficos:

1 - Haga clic en 

2 - Elija la imagen (.jpeg, .jpg o .bmp) que desee utilizar como descriptor gráfico y haga doble clic en ella. **Nacsport** le ofrece más de 50 imágenes correspondientes a superficies de juego de más de 10 deportes.

3 - Para editar el descriptor gráfico elegido puede utilizar cualquiera de los siguientes iconos:

- Elegir una imagen. 
- Seleccionar y modificar zonas (objetos) 
- Crear zonas en forma rectangular. 
- Crear zonas en forma elíptica/circular. 
- Crear zonas a mano alzada. 



4- Para guardar el descriptor gráfico haga clic en 

Abrir descriptores gráficos:

1- Haga clic en  y seleccione **Abrir un descriptor gráfico**

2- Elija un descriptor gráfico (.nacgra) y haga doble clic en él.

Vincular un descriptor gráfico a una plantilla de categorías:


a) Desde **menú principal**:


1- En el menú principal de **Nacsport Pro Plus**, haga clic en **Archivo, Abrir plantilla de categorías**.

2- Elija una plantilla de categorías (.naccat) y haga doble clic en ella.

3- Haga clic en  y seleccione **Abrir un descriptor gráfico**.


4- Elija un descriptor gráfico (.nacgra) y haga doble clic en él.

- Si desea cambiar de descriptor gráfico haga clic en , elija un descriptor gráfico (.nacgra) y haga doble clic en él.


- Si desea guardar el gráfico haga clic en .


b) Desde **Observación desde Archivo**.

1- En la ventana de categorías, haga clic en .

2- Haga clic en  y seleccione **Abrir un descriptor gráfico**.

3- Elija un descriptor gráfico (.nacgra) y haga doble clic en él.

- Si desea cambiar de descriptor gráfico haga clic en , elija un descriptor gráfico (.nacgra) y haga doble clic en él.

- Si desea guardar el gráfico haga clic en .

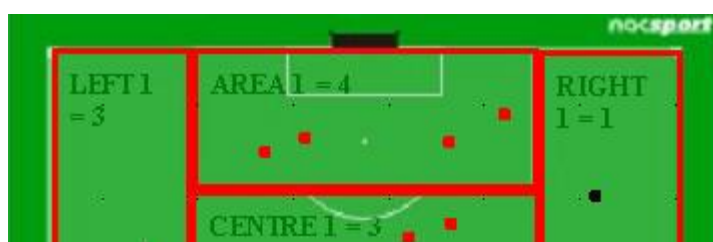
Uso de descriptores gráficos.

En el entorno de **Observación y Registro de acciones**, con un descriptor gráfico el usuario puede registrar, haciendo clic en la imagen, el lugar o la zona del terreno de juego donde suceden las distintas acciones. El usuario primero debe hacer clic en una categoría y, a continuación, clic en la zona donde se ha producido la acción. Por ejemplo: primero debe hacer clic en el botón (categoría) **Tiro a puerta** y, luego, clic en el descriptor gráfico en la zona donde se produjo ese **Tiro a puerta**.

Ejemplo:



- Clic en  y, a continuación, clic en la zona correspondiente



3.2.4.10 Cambiar el orden de la matriz de datos

Con esta herramienta puede cambiar el orden en que se muestran las categorías y los descriptores en la matriz de datos

Haga clic en el icono



Seleccione la categoría o el descriptor que quiera mover y arrástrelo hasta la posición que desee



3.2.4.11 Exportar plantillas a Nacsport Tag&go

Haga clic en y seleccione Exportar Plantilla para Nacsport Tag&go

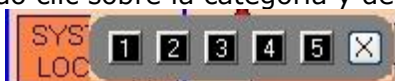
3.2.4.12 Clasificación de categorías.

Con esta propiedad se puede dar una puntuación (de 1 a 5) a una categoría recién registrada, lo que ayudará a filtrar mejor las acciones registradas cuando se trabaje en el Timeline.

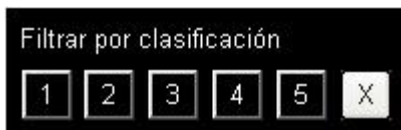
Para usar esta propiedad siga los siguientes pasos:

1- Seleccione un botón y haga clic sobre la propiedad **Clasificación** en la **pestaña de comportamiento**.

2- Durante el registro de acciones establezca la clasificación de cada categoría haciendo clic sobre la categoría y después en la clasificación que aparecerá.

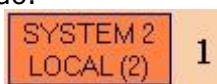


3- Una vez en el Timeline haga clic en y seleccione la clasificación de la cual desea que se muestren las acciones.



Nota: Puede usar el teclado para añadir la clasificación usando las teclas 1 a la 5. En caso de que use atajos de teclado para categorías y estos coincidan con las teclas 1,2,3,4,5 deberá activar la propiedad "Clasificación por teclado (1,2,3,4,5)". Con esta propiedad podrá usar el teclado tanto para registrar acciones como para añadir clasificaciones siguiendo los siguientes pasos

1- Pulse la tecla (1,2,3,4,5 o X) para registrar la categoría correspondiente a ese atajo de teclado.

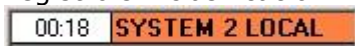


Automáticamente se abre la clasificación de categorías.

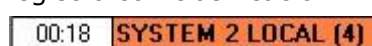


2- Asigne una clasificación a la categoría pulsando la tecla correspondiente al nivel de clasificación (1,2,3,4,5) o cierre la clasificación pulsando la tecla Esc

Registro sin clasificación:



Registro con clasificación:

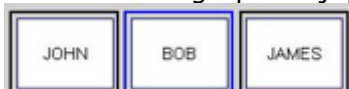


3.2.4.13 Grupos de botones

Con esta propiedad podrá unir botones en distintos grupos. Para crear un grupo de botones haga clic en la pestaña grupos, seleccione los botones que desea manteniendo pulsada la tecla Ctrl, haga clic en y escriba el nombre del grupo.

Ejemplo:

Para crear un grupo de jugadores seleccione los jugadores (john, bob, james)

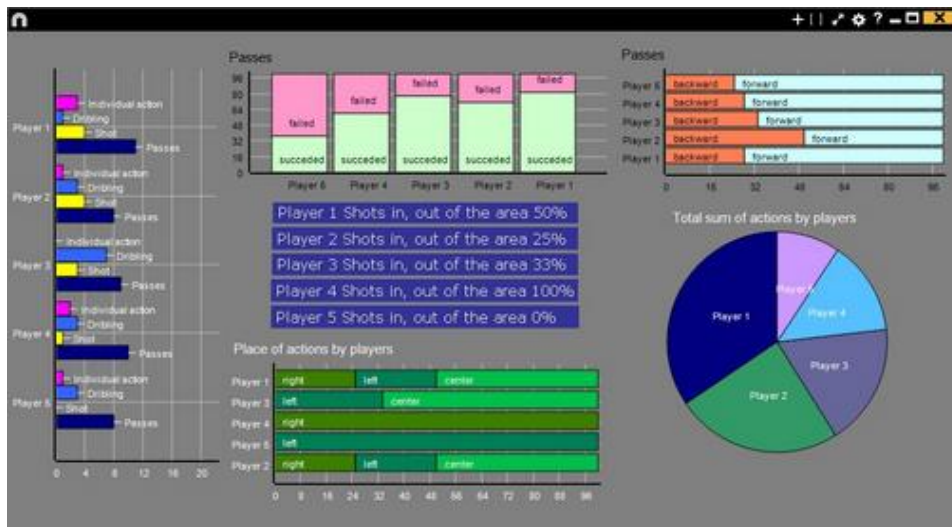


haga clic en y establezca un nombre para el grupo



. Ahora los 3 jugadores pertenecen al mismo grupo.

3.2.4.14 Paneles de gráficos



Gráficos

Los paneles le permitirán ver una representación gráfica de las acciones acontecidas en un evento, con el objetivo de interpretar con mayor facilidad lo que ha sucedido durante el evento.

Para crear un panel de gráficos haga clic en y seleccione "Crear nuevo panel" a continuación haga clic en

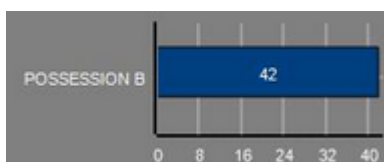
Seleccione el tipo de gráfico que desea crear y luego haga clic en las categorías y descriptores que desea mostrar. Los gráficos de tarta y donut tan solo podrán contener una categoría en caso de añadir descriptores, lo gráficos de líneas podrán ser solo de categorías o solo de descriptores

Para cambiar el color de un elemento haga clic sobre el mismo y seleccione el color que desea. Para añadir el mismo color a todos los elementos que se dispone a añadir haga clic en "Mismo color para toda la serie"

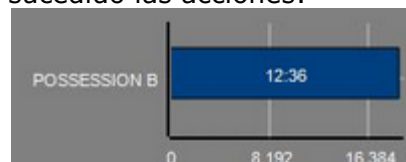
Para bloquear los elementos del panel haga clic con el botón derecho y seleccione la opción que desee.

Para mostrar la cantidad de tiempo durante la que ha sucedido un acción en lugar de la cantidad de acciones que han sucedido haga clic en Valores por tiempo

Cantidad de acciones sucedidas:



Tiempo durante el que han sucedido las acciones:

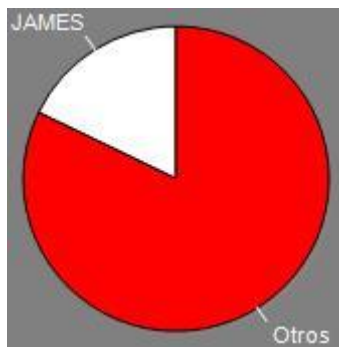


Para crear un gráfico relativo a un grupo seleccione cualquiera de los gráficos de tartas o donut y haga clic en la categoría o descriptor que desea ver y después en "Relativo a un grupo" seleccione el grupo al que pertenece la categoría o descriptor que seleccionó. Ahora el gráfico muestra el total lo seleccionado respecto al total del grupo.



Ejemplo:

Si selecciona varios jugadores relativos a un grupo que contenga el total de jugadores podrá ver la participación de los jugadores seleccionados con respecto al resto. Para hacer esto seleccione los jugadores que desea ver, seleccione "Relativo a un grupo" y seleccione el grupo al que pertenecen los jugadores.



Para crear un gráfico que funcione como filtro haga clic en la categoría que desee, después en los descriptores que desee y por último en "Modo filtrado", cuando esta opción está activa tan solo se mostrarán las categorías que contengan al mismo tiempo todos los descriptores seleccionado.

Ejemplo:

Para ver todos los tiros por la derecha dentro del área. Seleccione la categoría tiros, el descriptor derecha y el descriptor dentro del área. Seleccione "Modo filtrado". Ahora tan solo aparecerán en el gráfico los tiros que contengan el descriptor derecha y el descriptor dentro del área al mismo tiempo.



Etiquetas

Las etiquetas le permitirán ver una representación numérica de las acciones acontecidas en un evento, con el fin de interpretar con mayor facilidad. Podrá crear 3 tipos de etiquetas, la etiqueta simple, la etiqueta de tiempo y la etiqueta de datos.

Para crear una etiqueta simple haga clic en y establezca un nombre para etiqueta, para cambiar el color de la etiqueta haga clic en esta etiqueta tan solo muestra texto y puede ser usada para organizar el panel.

Para crear un etiqueta de tiempo haga clic en para cambiar el color de la etiqueta haga clic en , esta etiqueta muestra un contador de tiempo que coincide con el tiempo del video.

Para crear una etiqueta de datos haga clic en seleccione la categorías o descriptores que desea que se muestren.

Ejemplo:

Para crear una etiqueta que muestre el total de acciones por la derecha de un jugador haga clic en el nombre del jugador y en el descriptor derecha

Jugador 1, Derecha: 41



Para cambiar el color de la etiqueta haga clic en

Para establecer un Alias para la etiqueta escriba el alias en el cuadro

correspondiente y seleccione Alias ahora la etiqueta mostrará el texto que hemos establecido para ella

Etiqueta sin alias:

FALTAS Lateral Tiro Jugada Dentro área = 0

Etiqueta con alias:

Balón parado 0

Para ocultar el texto de la etiqueta y mostrar solo el valor numérico de la misma haga clic en Ocultar el texto

Para mostrar la cantidad de tiempo durante la que ha sucedido un acción en lugar de la cantidad de acciones que han sucedido haga clic en Valores por tiempo

Cantidad de acciones sucedidas:

Possession A: 119

Tiempo durante el que han sucedido las acciones:

Possession A: 35:42

Para crear una etiqueta relativa a un grupo haga clic en la categoría o descriptor que desea ver y después en "Relativo a un grupo" seleccione el grupo al que pertenece la categoría o descriptor que seleccionó. Ahora el gráfico muestra el total lo seleccionado respecto al total del grupo en forma de porcentaje, para verlo en forma de valor absoluto haga clic en Valor absoluto.

Porcentaje

Dentro = 20%

Valor absoluto

Dentro = 3/15

Para ver el ID de una etiqueta mantenga pulsado Alt Gr. Esto le ayudará a crear etiquetas relativas a otras etiquetas

Para crear una etiqueta que se comporte como una suma de elementos haga clic en la categoría que desee, después en los descriptores que desee y por último en "Actúa como suma", cuando esta opción está activa la etiqueta mostrará la cantidad total de la categoría que contiene uno de los descriptores sumada a la cantidad total de categorías que contiene el otro de los descriptores.

Ejemplo:

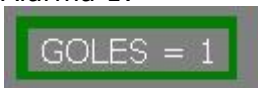
Para ver todos los tiros que hubo por la derecha y todos los tiros que hubo dentro del área. Seleccione la categoría tiros, el descriptor derecha y el descriptor dentro del área. Seleccione "Actúa como suma". Ahora aparecerán en el gráfico los tiros por la derecha y también los tiros dentro del área como un solo valor para ambos casos.

Para establecer una alerta establezca el valor al que ha de llegar la etiqueta para que salte la alarma.

Ejemplo:

Para establecer una alerta por goles cree una etiqueta y seleccione la etiqueta gol, establezca los valores que desee para establecer los niveles de alarma por ejemplo 1,3 y 5. Ahora cuando la etiqueta gol llegue al valor 1 saltará la primera alarma, cuando llegue al valor 3 saltará la segunda alarma y cuando llegue al valor 5 saltará la última alarma

Alarma 1:



Alarma 2:

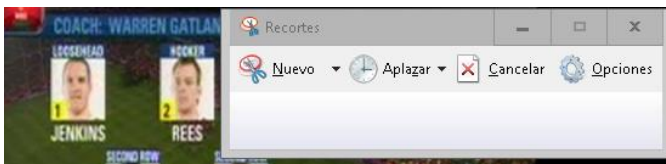


Alarma 3:

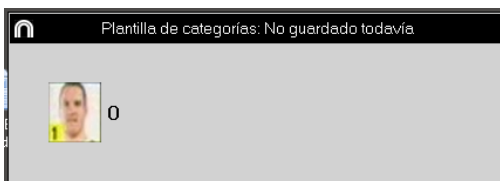


3.2.4.15 Crear un botón con imagen usando un recorte.

Para usar esta herramienta primero deberá abrir cualquier herramienta de recorte/captura de pantalla por ejemplo el programa "Recortes" proporcionado por Windows. A continuación seleccione la imagen que desea usar y haga un recorte de la misma.



En la plantilla de categorías haga clic con el botón derecho en el lugar en el que desea el botón y haga clic en "Pegar imagen y crear categoría"



3.2.4.14 Insertar imagen en el fondo de la plantilla

Con esta opción podrá usar una imagen como fondo de su plantilla de categorías.

Para insertar una imagen haga clic en **Propiedades de la ventana** y luego en por último seleccione la imagen que desea usar.



3.2.4.15 Alias para botones

Podrá añadir un alias a sus botones con el fin de ahorrar espacio en sus plantillas.

Para ello haga clic en el botón que desea desde la ventana de edición de la plantilla. A continuación haga clic en Alias y escriba el Alias en el recuadro inferior.

Botón sin Alias (nombre original):

PICK AND ROLL LATERAL

Botón con Alias:

PRL

Nota: En timeline, matriz de datos y buscador de acciones la categoría mantendrá su nombre original

3.2.4.16 Contadores en modo tiempo para botones manuales

Podrá mostrar la cantidad de tiempo que se está registrando con un botón manual en lugar de la cantidad de veces que se ha registrado el mismo.

Para ello seleccione el botón manual que desea desde la ventana de edición de la plantilla y haga clic en Etiqueta de tiempo

4. OBSERVACIÓN Y REGISTRO

A continuación se muestran las 3 opciones para observar y registrar un evento.

4.1 Observación y registro desde archivo	Pág.43
4.2 Observación y registro en tiempo real	Pág.48
4.3 Observación y registro sin fuente de video	Pág.52



4.1 Observación y registro desde archivo

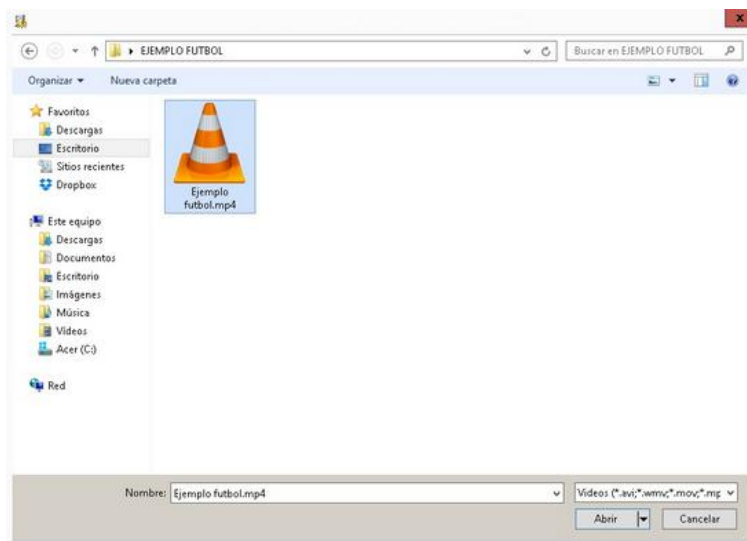
Entorno de trabajo en el que se observa un archivo de video y se registran las acciones que suceden mediante una plantilla de categorías creada por el usuario.

Pasos a seguir para trabajar en este entorno:


1.- Haga clic en "Observación desde Archivo" en el menú principal.




2.- Seleccione el archivo de video que desea observar y haga clic en "Abrir".



3.- Abra o cree una plantilla de categorías para realizar el registro de acciones del vídeo seleccionado.

Para crear una plantilla de categorías haga clic en  . (ver sección 3.2)

Para abrir una plantilla de categorías haga clic en  .

4.- Para registrar las acciones.

Haga clic en .

Haga clic en la imagen de video para comenzar la reproducción y, a continuación, haga clic en las categorías (botones), creadas para tal efecto, a medida que vayan sucediendo las acciones correspondientes.



Para ordenar el registro histórico de clics haga clic en y seleccione **Ordenar Historial de registros por tiempo del video** u **Ordenar Historial de registros por creación**.

- 1- Ordenar Historial de registros por tiempo del video: La última acción mostrada será el último momento del video registrado.
- 2- Ordenar Historial de registros por creación: La última acción mostrada será el último momento del video registrado en el actual registro de acciones.

Ejemplo:

se vuelve a revisar un partido y esta vez se registran nuevas acciones en la mitad del evento. Con esta nueva opción se podrá elegir como estarán listados los registros en la ventana de control de registro, ya sea siendo el último registro mostrado en la lista el último que se registro o el último del evento. El objetivo de esta herramienta es que se pueda revisar fácilmente el último registro sin que aparezcan estos en orden cronológico

Opciones para descriptores:

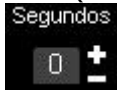
Haga clic en y seleccione **Último descriptor establece el tiempo final de la categoría**, con esta opción si marca un descriptor fuera del tiempo asignado a una categoría dicha categoría cambiará su tiempo final para incluir el descriptor dentro del tiempo de la categoría. O **Permitir el mismo descriptor varias veces en una categoría**, cuando esta opción esté habilitada podrá añadir varias veces el mismo descriptor en una solo registro, en caso contrario no se podrá añadir más de una vez un descriptor determinado al registro.





Ejemplo:

ATAQUE ---1er tiempo, bien, jugador 1, jugador 2, jugador1


En este caso se repite el descriptor *jugador 1* dentro del registro ATAQUE

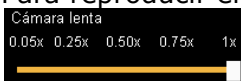
Para pausar la reproducción haga clic en la imagen de video. (El video retrocederá tanto tiempo como el que esté establecido en el cuadro )

Para hacer un dibujo en el fotograma actual del video haga clic en  , este dibujo se guardará en la base de datos.

Para ir a un momento concreto del video haga clic en  seleccione el momento al


que desea ir  y haga clic en 


Para reproducir el video a cámara lenta haga clic en  y seleccione una velocidad



Para ver una lista con los registros que contiene una categoría haga clic sobre el contador de una categoría o descriptor

Para minimizar la ventana de control de registro haga clic en 

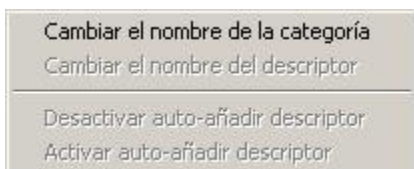
Para ver las teclas rápidas que tenga asignadas mantenga pulsado 

Para rescalar la ventana del video en función de su resolución máxima haga clic en  y seleccione el tamaño que desee.

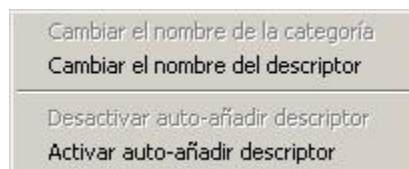
Para crear una nota independiente pulse Ctrl.

Para modificar rápidamente botones haga clic con botón derecho sobre el botón deseado y seleccione lo que desea modificar en el menú desplegable:

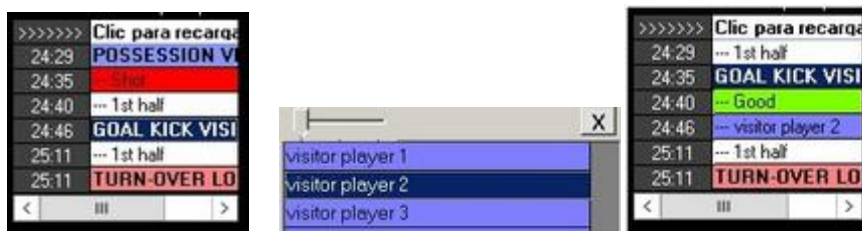
Menú para categorías :



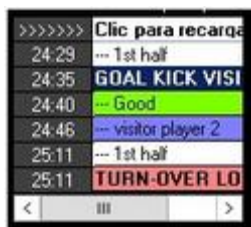
Menú para descriptores:



Para añadir un descriptor a una categoría ya registrada haga clic sobre el registro en el recuadro a la izquierda de la ventana de control del registro y haga clic en los descriptores que desea añadir.



Ahora la categoría tiene los descriptores *Good* y *visitor player 2*



Para añadir notas a una categoría ya registrada haga clic derecho sobre el registro en el recuadro de la izquierda de la ventana de control del registro y añada la nota, por defecto las notas son iguales a los descriptores de la categoría, para guardar la

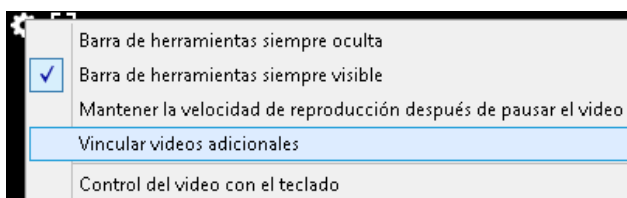
nota haga clic en



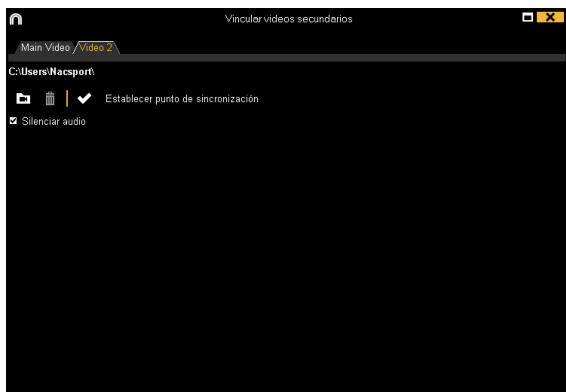
Para reproducir, comparar, clasificar o modificar las acciones registradas haga clic en y se abrirá el entorno de edición de registros (Timeline).


5.- Vincular videos secundarios del mismo evento.

Con esta herramienta podrá vincular hasta 2 videos de distintos ángulos del mismo evento. Para ello haga clic en y seleccione la opción "Vincular videos adicionales"




A continuación seleccione en que pestaña desea añadir el video y haga clic en



Seleccione el video que desea y sincronícelo en caso necesario con el original usando la barra de tiempo. Una vez terminado esto haga clic en  y podrá ver los distintos videos simultáneamente.



Para alternar la vista entre los distintos videos y mosaico (2 videos al mismo tiempo) seleccione la vista que desea haciendo clic en 

4.2 Observación y registro en tiempo real

Entorno de trabajo en el que se observa imágenes de video procedentes de una fuente externa (cámara de video, convertor de video,...), conectada al puerto FireWire del ordenador. Al mismo tiempo que se está creando (digitalizando) un archivo de video con dichas imágenes externas el usuario puede ir registrando, mediante una plantilla de categorías, las acciones que van sucediendo.

Es decir, se crea el video y el registro de las acciones que acontecen en el mismo instante de tiempo. Al finalizar el evento, el usuario tendrá todas las acciones en un Timeline (línea de tiempo) donde podrá analizarlas y gestionarlas cómoda y fácilmente.

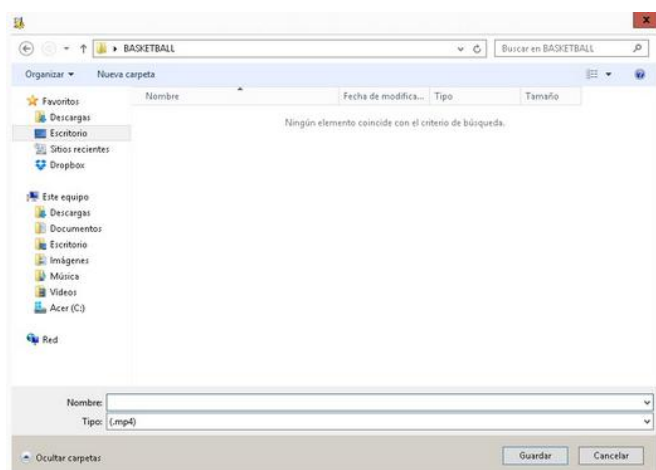
Pasos a seguir para trabajar en este entorno:

1.- Conecte la cámara de video al PC

2.- Haga clic en Observación en Tiempo Real



3.- Escriba el nombre del archivo de vídeo que se dispone a capturar y a continuación haga clic en "Guardar".



4.- La captura de video se realizará en formato .MP4 y en calidad comprimida por defecto.


Podrá cambiar el formato de video desde el menú de opciones o haciendo clic en




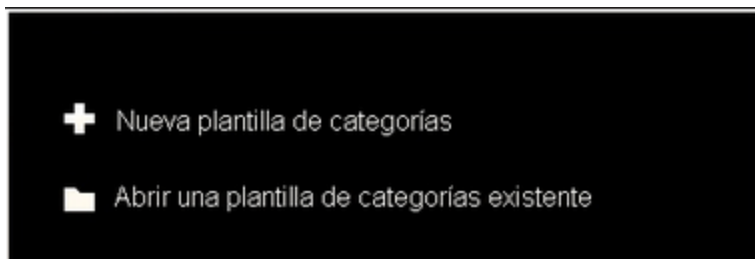
desde la ventana de registro



5.- Abra o cree una plantilla de categorías para realizar el registro de acciones de la captura de video que generará.

Para crear una plantilla de categorías haga clic en .


Para abrir una plantilla de categorías haga clic en .



6.- Para iniciar la captura de video haga clic en .

A continuación, haga clic en las categorías (botones), creadas para tal efecto, a medida que vayan sucediendo las acciones correspondientes.



Para pausar la captura de video haga clic en .

Para ordenar el registro histórico de clics haga clic en  y seleccione **Ordenar Historial de registros por tiempo del video** u **Ordenar Historial de registros por creación**.

1- Ordenar Historial de registros por tiempo del video: La última acción mostrada será el último momento del video registrado.

2- Ordenar Historial de registros por creación: La última acción mostrada será el último momento del video registrado en el actual registro de acciones.

Ejemplo:

Se vuelve a revisar un partido y esta vez se registran nuevas acciones en la mitad del evento. Con esta nueva opción se podrá elegir como estarán listados los registros en la ventana de control de registro, ya sea siendo el último registro mostrado en la lista el último que se registro o el último del evento. El objetivo de esta herramienta es que se pueda revisar fácilmente el último registro sin que aparezcan estos en orden cronológico

Opciones para descriptores:

Haga clic en y seleccione **Último descriptor establece el tiempo final de la categoría**, con esta opción si marca un descriptor fuera del tiempo asignado a una categoría dicha categoría cambiará su tiempo final para incluir el descriptor dentro del tiempo de la categoría. O **Permitir el mismo descriptor varias veces en una categoría**, cuando esta opción esté habilitada podrá añadir varias veces el mismo descriptor en una solo registro, en caso contrario no se podrá añadir más de una vez un descriptor determinado al registro.

Ejemplo:

ATAQUE ---1er tiempo, bien, jugador 1, jugador 2, jugador1

Para hacer un dibujo en el fotograma actual del video haga clic en , este dibujo se guardará en la base de datos

Para minimizar la ventana de control de registro haga clic en

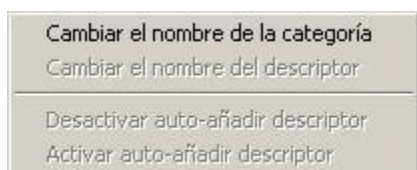
Para ver las teclas rápidas que tenga asignadas mantenga pulsado

Para rescalar la ventana del video en función de su resolución máxima haga clic en y seleccione el tamaño que desee.

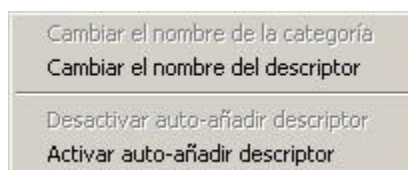
Para crear una nota independiente pulse Ctrl.

Para modificar rápidamente botones haga clic con botón derecho sobre el botón deseado y seleccione lo que desea modificar en el menú desplegable:

Menú para categorías :



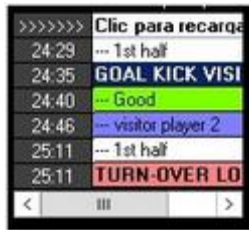
Menú para descriptores:



Para añadir un descriptor a una categoría ya registrada haga clic sobre el registro en el recuadro a la izquierda de la ventana de control del registro y haga clic en los descriptores que desea añadir.



Ahora la categoría tiene los descriptores *Good* y *visitor player 2*



Para añadir notas a una categoría ya registrada haga clic derecho sobre el registro en el recuadro de la izquierda de la ventana de control del registro y añada la nota, por defecto las notas son iguales a los descriptores de la categoría, para guardar la

nota haga clic en



Para reproducir, comparar, clasificar o modificar las acciones registradas haga clic en y se abrirá el entorno de edición de registros (Timeline).

4.3 Observación y registro sin fuente de video

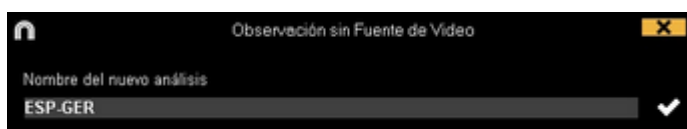
Las acciones de un evento deportivo pueden ser registradas sin abrir un video o sin tener conectado un dispositivo de captura de video. Por ejemplo, mientras una persona está grabando un evento deportivo, otra persona puede estar en otro lado del campo registrando las acciones.

Una vez terminado el evento, la base de datos con las acciones registradas puede ser enlazada con el video correspondiente.


1.- Haga clic en "Observación sin fuente de video"




2.- Seleccione el nombre del archivo a generar y haga clic en



3.- Abra o cree una plantilla de categorías para realizar el registro de acciones del evento.

Para crear una plantilla de categorías haga clic en . (ver sección 3.2)

Para abrir una plantilla de categorías haga clic en .



4.- Registrar acciones

Para registrar las acciones haga clic en o en la opción "Registrar acciones".

Haga clic en para comenzar a registrar

A continuación, haga clic en las categorías (botones), creadas para tal efecto, a medida que vayan sucediendo las acciones correspondientes.



Para ordenar el registro histórico de clics haga clic en y seleccione **Ordenar Historial de registros por tiempo del video** u **Ordenar Historial de registros por creación**.

1- Ordenar Historial de registros por tiempo del video: La última acción mostrada será el último momento del video registrado.

2- Ordenar Historial de registros por creación: La última acción mostrada será el último momento del video registrado en el actual registro de acciones.

Ejemplo:

Se vuelve a revisar un partido y esta vez se registran nuevas acciones en la mitad del evento. Con esta nueva opción se podrá elegir como estarán listados los registros en la ventana de control de registro, ya sea siendo el último registro mostrado en la lista el último que se registro o el último del evento. El objetivo de esta herramienta es que se pueda revisar fácilmente el último registro sin que aparezcan estos en orden cronológico

Opciones para descriptores:

Haga clic en y seleccione **Último descriptor establece el tiempo final de la categoría**, con esta opción si marca un descriptor fuera del tiempo asignado a una categoría dicha categoría cambiará su tiempo final para incluir el descriptor dentro del tiempo de la categoría. O **Permitir el mismo descriptor varias veces en una categoría**, cuando esta opción esté habilitada podrá añadir varias veces el mismo descriptor en una solo registro, en caso contrario no se podrá añadir más de una vez un descriptor determinado al registro.



Ejemplo:

ATAQUE ---1er tiempo, bien, jugador 1, jugador 2, jugador1

Para minimizar la ventana de control de registro haga clic en

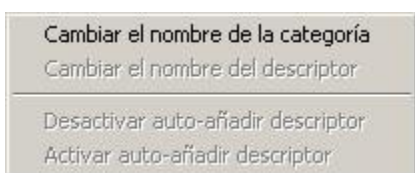
Para ver las teclas rápidas que tenga asignadas mantenga pulsado

Para crear una nota independiente pulse Ctrl.

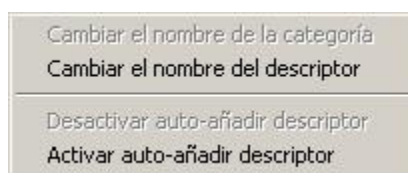
Para dejar de registrar el evento haga clic en

Para modificar rápidamente botones haga clic con botón derecho sobre el botón deseado y seleccione lo que desea modificar en el menú desplegable:

Menú para categorías :



Menú para descriptores:



Para añadir un descriptor a una categoría ya registrada haga clic sobre el registro en el recuadro a la izquierda de la ventana de control del registro y haga clic en el descriptores que desea añadir.



Ahora la categoría tiene los descriptores *Good* y *visitor player 2*



Para añadir notas a una categoría ya registrada haga clic derecho sobre el registro en el recuadro de la izquierda de la ventana de control del registro y añada la nota, por defecto las notas son iguales a los descriptores de la categoría, para guardar la

nota haga clic en

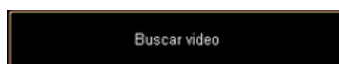
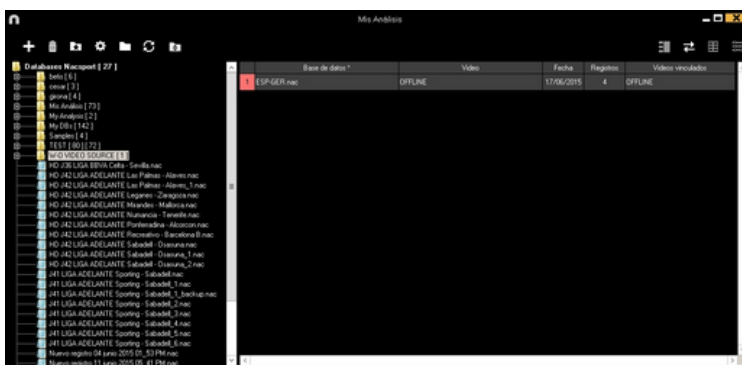


5.- Vincular la base de datos con un video

Al registrar un evento sin fuente de video es necesario vincular la base de datos creada con un video para poder acceder al Timeline, para ello haga clic en **"Mis análisis"**

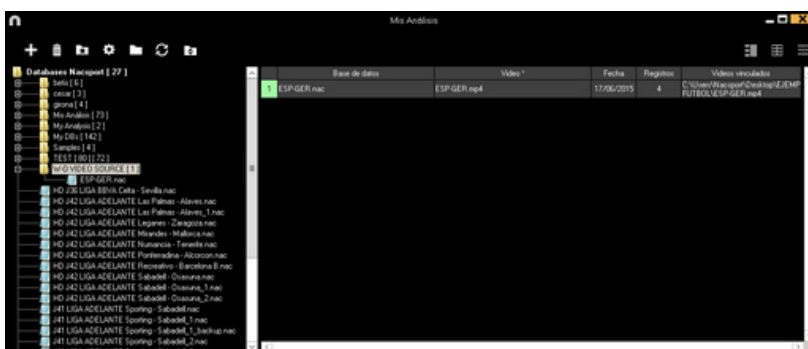


Seleccione la base de datos que desea vincular(aparecerá en rojo ya que no tiene ningún video vinculado).



Haga doble clic sobre la misma y seleccione

Seleccione el video y haga clic en "Abrir".



Para reproducir, comparar, clasificar o modificar las acciones registradas haga clic en

5. TIMELINE

Este entorno contiene todas las acciones registradas que se muestran por categorías (filas) en un intuitivo Timeline (línea de tiempo) en el que podrá modificar sus registros, cambiando su duración, añadiendo notas, dibujo, etc. Además podrá crear presentaciones o videos para mostrar sus registros. A continuación se explicará todas las opciones que ofrece el Timeline:

[5.1 Iconos del Timeline](#)

Pág.57

[5.2 Herramientas del Timeline](#)

Pág.58

5.1 Iconos del Timeline



Muestra y oculta todos los registros (acciones) de la categoría seleccionada.



Muestra la ventana para crear listas de acciones (presentaciones).



Muestra la ventana para crear un video con la categoría o acciones seleccionadas.



Muestra la ventana que genera una secuencia de fotogramas de la acción seleccionada.



Muestra la ventana para comparar dos acciones seleccionadas.



Muestra el entorno "Observación y registro de acciones".



Muestra la ventana para ajustar la duración o el intervalo temporal de los registros.



Abre la ventana para dibujar el fotograma actual de la secuencia de video.



Elimina el/los registro/s seleccionado/s del Timeline.



Abre la ventana de propiedades del registro seleccionado del Timeline.



Abre una base de datos ya creada al Timeline.



Abre la ventana en la que se muestran todas las categorías y descriptores (Matriz de datos).



Muestra el primer fotograma de cada registro y los dibujos realizados.



Abre el buscador de acciones.



Opciones del Timeline.



Abre las opciones de exportación.



Añade una nota de audio.



Abre el buscador de notas y descriptores.



Abre los paneles de gráficos

5.2 Herramientas del Timeline

a. Ocultar/mostrar bloque de registros	Pág.59
b. Presentaciones	Pág.60
c. Crear videos	Pág.67
d. Extraer imágenes	Pág.70
e. Comparar acciones	Pág.71
f. Ajustar Timeline	Pág.72
g. Dibujar sobre un fotograma	Pág.73
h. Ventana de propiedades de los registros desde el Timeline	Pág.74
i. Agregar base de datos al Timeline	Pág.75
j. Matriz de base de datos	Pág.76
k. Búsqueda de acciones	Pág.81
l. Exportar base de datos .XML	Pág.82
m. Acceder al tiempo de un descriptor	Pág.83
n. Vincular videos a una misma base de datos	Pág.84
o. Crear nota de audio	Pág.85
p. Paneles de gráficos	Pág.86

5.2.1 Ocultar/mostrar bloque de registros

Esta herramienta oculta o muestra el bloque de registros que contiene el Timeline de forma clara y, rápidamente, accesible.



Los registros se pueden mostrar por categorías o todos por orden cronológico.



5.2.2 Presentaciones

Con esta herramienta podrá crear listas con registros para generar una presentación y posteriormente mostrarla o crear un video con ella.



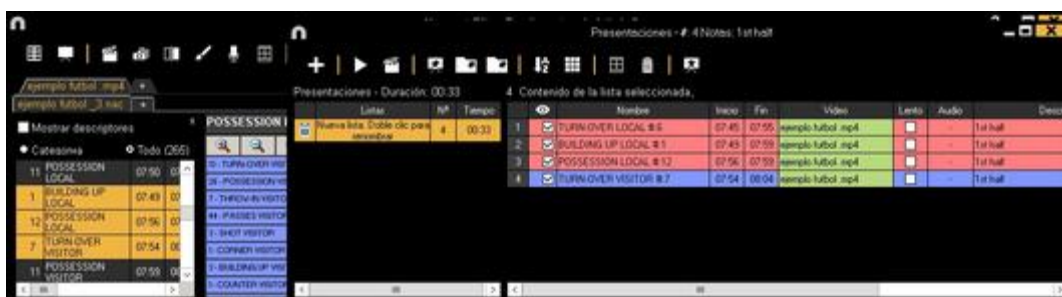
5.2.2.1 Crear presentaciones

Para crear una presentación haga clic en desde el Timeline y después en **"Crear presentación"**

Cree una nueva lista haciendo clic en , puede cambiar el nombre haciendo doble clic en el mismo



Seleccione los registros que desea añadir y pulse la tecla 3 o insert para añadirlos a la presentación. Pulsando ctrl+ 3 añadirá todos los videos adicionales vinculados a un análisis.



Podrá seleccionar registros desde la lista de registros a la izquierda del Timeline, desde la matriz de datos o desde el buscador de acciones

Para eliminar una lista haga clic en

También podrá crear una presentación con todos los registros del Timeline haciendo clic en y seleccionando la opción " Crear una presentación con todo el contenido del Timeline"



Editar registros de la presentación

Para editar los registros de la presentación haga doble clic sobre el nombre del registro o haciendo clic en



En esta ventana podrá añadir notas, imágenes y dibujos, así como modificar la duración del registro

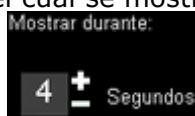
Para modificar la duración de un registro haga clic en el inicio o fin del registro y cuando aparezca el icono arrastre el registro hasta el momento deseado.



Para añadir un dibujo haga clic en en el momento del video en el que desea añadir el dibujo, este dibujo se guardará en la base de datos y por lo tanto aparecerá el mostrar la presentación.

Para añadir una imagen haga clic en en el momento del video en el que desea añadirla, esta imagen se guardará en la base de datos y por lo tanto aparecerá el mostrar la presentación.

Para modificar el tiempo durante el cual se mostrara el dibujo o la imagen (5



segundo por defecto) haga clic en

Con estas opciones podrá modificar o eliminar un dibujo ya creado.



Para añadir una nota, escriba lo que desee en el cuadro de texto correspondiente

Para añadir una nota de audio haga clic en el icono (ver 5.2.17)

Para pasar al siguiente registro haga clic en

Editar la presentación

Podrá organizar la presentación de varias maneras

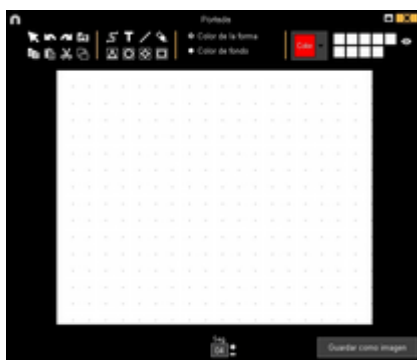
a) Por listas, cada lista contiene un tipo de acción

Presentaciones - Duración: 05:38			
	Listas	Nº	Tiempo
	TURN-OVER LOCAL	14	02:20
	TURN-OVER VISITOR	13	02:08
	SHOT LOCAL	4	00:40
	SHOT VISITOR	3	00:30

b) Usando portadas para diferenciar entre un conjunto de acciones y otro

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

Para crear una portada haga clic en




Haga clic en o para deshacer/rehacer los últimos cambios realizados
 Para ver la lista de portadas creadas haga clic en y seleccione **orden de creación**, las portadas se ordenarán por fecha de creación siendo la primera en aparecer la más reciente o la más antigua.

Podrá modificar el tiempo durante el que se muestra la portada seleccionándolo en



Crear portadas usando un .ppt: Seleccione el archivo .ppt que desea y arrástrelo a la presentación. Las diapositivas del .ppt se transformaran en portadas.



Además podrá ordenar sus registros de distintas formas haciendo clic en  y



luego seleccionando una de las opciones

Por nombre:

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

Por Tiempo:

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

Por color:

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

Establecer orden de listas favorito

Con esta opción podrá guardar una estructura de listas que podrá usar en futuras presentaciones

Haga clic con el botón derecho del ratón sobre una lista y seleccione **guardar la estructura de las listas como favoritas**

Para cargar la lista en una nueva presentación haga clic en **cargar listas favoritas**

Para que al abrir una presentación las listas favoritas aparezcan por defecto seleccione **Auto-cargar listas favoritas para nuevas presentaciones**



Importar una presentación



Para importar una presentación haga clic en

Busque el archivo .PRE que desea importar

Seleccione las listas que desea importar y haga clic en

Listas para importar:


Listas importadas a la presentación:



Importar imágenes como portadas a la presentación

A) Seleccione la imagen o imágenes que desea importar y arrástrelo a la presentación.



B) Haga clic en , seleccione importar imagen y seleccione la imagen que desea importar

Nota: cada imagen importada será una nueva portada dentro de la lista.

Cortar, copiar y pegar registro en la presentación.

A) Seleccione los registros que desea dentro de una lista, haga clic con el botón derecho y seleccione copiar o cortar. Seleccione la lista en la que desea pegar los registros, haga clic con botón derecho y seleccione pegar.

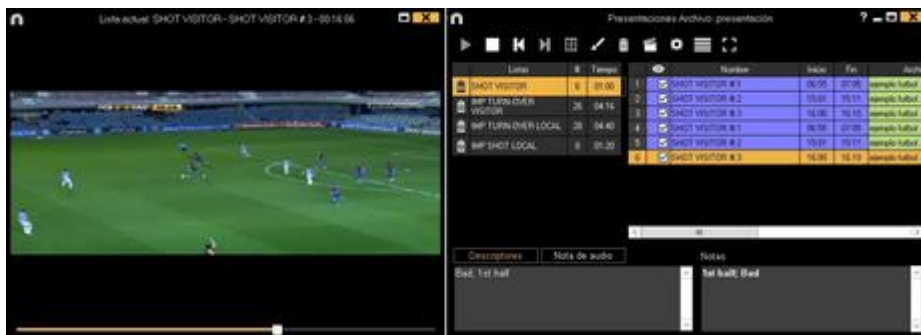
B) Seleccione los registros que desea dentro de una lista, arrástrelos a otra lista para copiarlos. Arrástrelos manteniendo la tecla Ctrl pulsada para cortarlos.

Cambiar el nombre/color de varios registros a la vez.

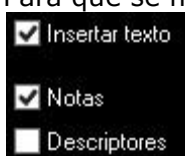
Seleccione los registros que desea modificar manteniendo la tecla Ctrl apretada y haciendo clic sobre los registros y realice el cambio que desea.

5.2.2.2 Mostrar una presentación

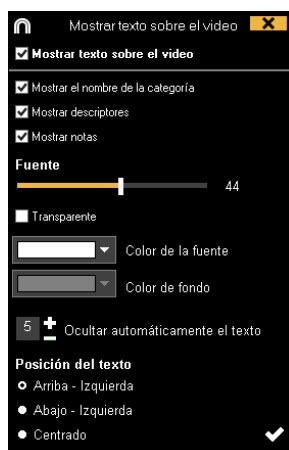
Para mostrar una presentación haga clic en



En esta ventana se mostrará la presentación que haya seleccionado. Para que se muestren las notas y descriptores de un registro haga clic en

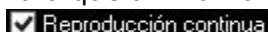


Para mostrar texto directamente sobre el video haga clic con botón derecho sobre la ventana del video y seleccione "Mostrar texto sobre el video". A continuación seleccione las opciones que desee en la ventana emergente

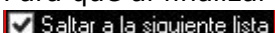


Nota: Los videos producidos NO tendrán textos sobre ellos.

Para que al finalizar un registro continúe reproduciéndose el siguiente haga clic en



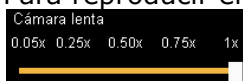
Para que al finalizar una lista continúe reproduciéndose la siguiente haga clic en



Podrá reproducir el registro siguiente o el anterior haciendo clic en o pulsado las teclas 1 y 2 respectivamente

Para ver el reproductor de video a pantalla completa haga clic en

Para reproducir el video a cámara lenta haga clic en y seleccione una velocidad

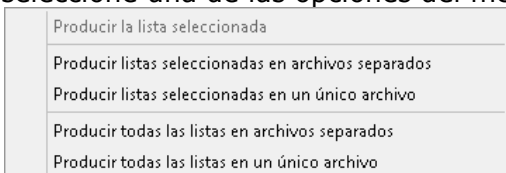


Por defecto el video se detendrá al mostrar los dibujos de un registro y por lo tanto tendra que hacer clic para continuar, para usar el tiempo de parada seleccionado para los dibujos (5 segundos por defecto)

Haga clic en Usar tiempo de parada

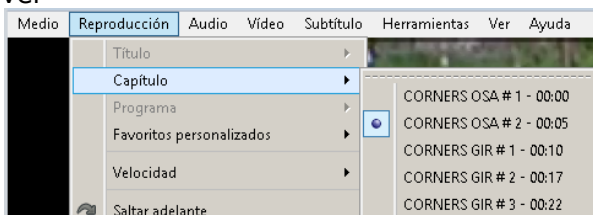
5.2.2.3 Producir presentaciones

Para producir un video con la presentación seleccionada haga clic en , seleccione una de las opciones del menú desplegable



Para producir un video en formato .mp4 con capítulos seleccione los registros que desee haciendo clic en el marcador correspondiente. Gracias a los capítulos podrá saltar entre registro directamente en el reproductor de video VLC media player

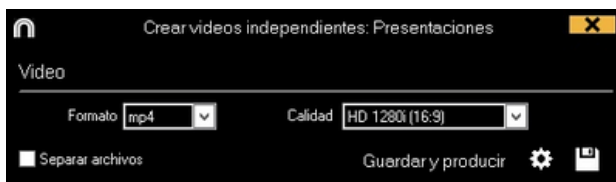
Para ver los registros en el reproductor de video VLC media player haga clic en "reproducción" y después en "Capítulos" por último seleccione el registro que quiere ver



Para añadir una transición entre 2 registro de su presentación haga clic en y luego en "Añadir transición de video" y seleccione el tipo de transición que desea añadir.

Nota: Las transiciones de video tan solo se mostrarán en el video final producido. NO se mostrarán al mostrar una presentación desde el programa.

Podrá seleccionar el formato de salida del video desde la ventana de producción



Haga clic en para comenzar la producción

Elija el nombre del archivo a producir y haga clic en Guardar

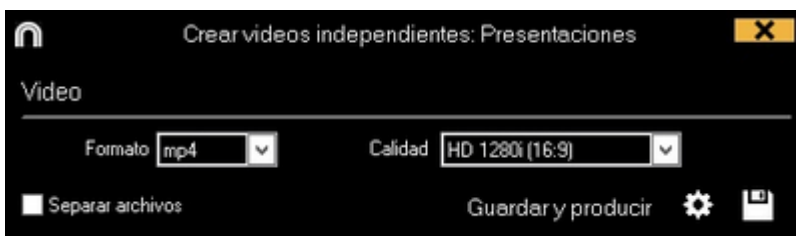
5.2.3 Crear video

Con esta herramienta podrá crear un video de los registros seleccionados

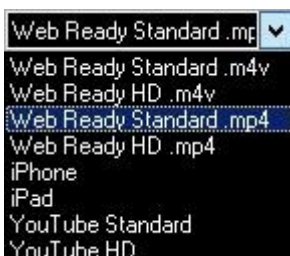
1- Para crear un video seleccione los registros que desea que aparezcan en el mismo, a continuación haga clic en



2- Seleccione el formato y calidad que desea y haga clic en



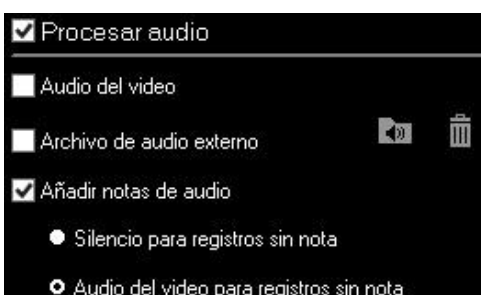
Haciendo clic en aparecerá un menú desplegable con más opciones para el formato de video



Para que se muestren las notas de los registros en el video final haga clic en y seleccione la opción que desea

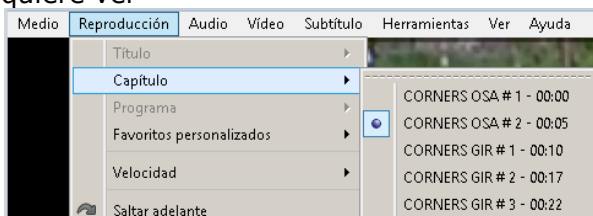


Para añadir audio al video haga clic en Procesar audio y seleccione la opción que desea.

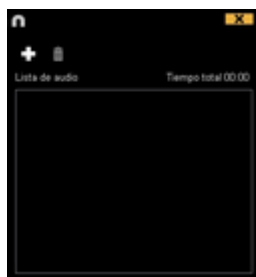


Para producir un video en formato .mp4 con capítulos en cada registro seleccione Insertar capítulos en el video .mp4. Gracias a los capítulos podrá saltar entre registro directamente en el reproductor de video VLC media player

Para ver los registros en el reproductor de video VLC media player haga clic en "Reproducción" y después en "Capítulos" por último seleccione el registro que quiere ver



Para añadir un archivo de audio externo a la presentación haga clic en



A continuación haga clic en y seleccione el archivo que desee

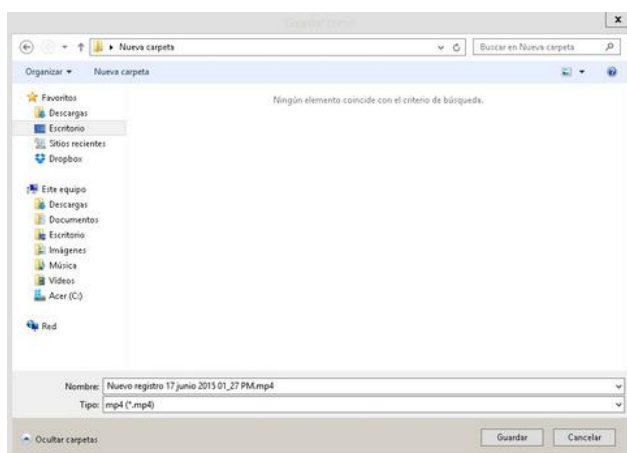
Para añadir un logo al video final haga clic en desde la ventana de producción de video y luego en



Añada el logo que desee haciendo clic en y buscando el archivo correspondiente. Seleccione la posición que ocupará el logo haciendo clic en las opciones correspondientes

Nota: El tamaño recomendado para el logo variará en función de la resolución del producción del video final.

3- Elija el nombre del archivo a producir y haga clic en Guardar




5.2.4 Extraer fotogramas


Con en esta herramienta puede transformar un video en una serie de imágenes.


1- Seleccione un registro y haga clic en 


2- Elija la cantidad de imágenes que desea extraer




Haga clic en  para hacer un dibujo en la imagen actual

Haga clic en  para guardar la imagen actual como un archivo .jpg


Haga clic en  para guardas todas las imágenes como un archivo .jpg

Haga clic en  para reproducir la serie de imágenes


Haga clic en  para producir un video con las imágenes extraídas


5.2.5 Comparar acciones



Con esta herramienta podrá comparar hasta 8 registros de su base de datos

1- Para comparar varios registros selecciónelos manteniendo pulsada la tecla Control y a continuación haga clic en 



Podrá hacer dibujos en el video haciendo clic en 

Para sincronizar el momento de inicio de los videos seleccione uno de los video y haga clic en  hasta el momento deseado, después haga clic en el siguiente video y repita el proceso.

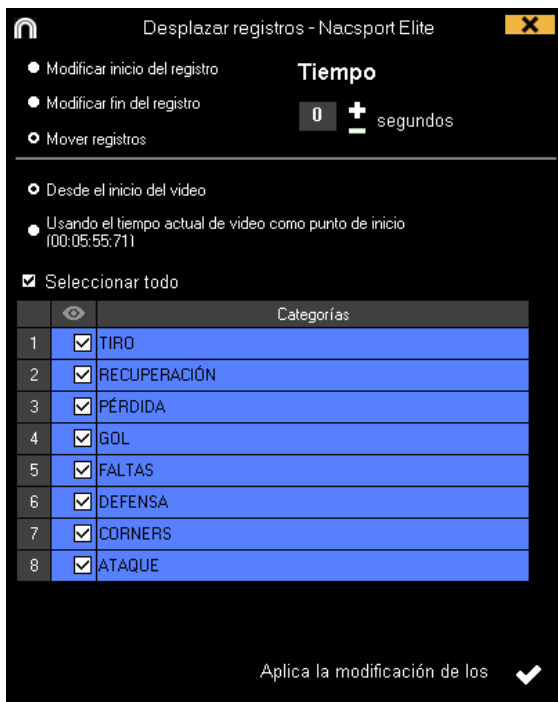
Para reproducir todos los registros al mismo tiempo haga clic en  y después en 

Para ver los videos en pantalla completa haga clic en 

5.2.6 Sincronizar Timeline

Con esta herramienta podrá modificar el tiempo de sus registros de una forma rápida y sencilla, esto es útil para casos en los que el video este mal sincronizado y por lo tanto los registros muestren acciones incorrectas.

Para abrir la herramienta haga clic en

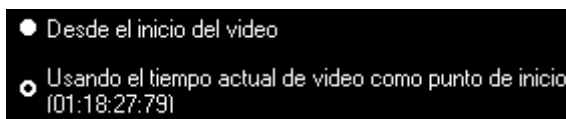


Seleccione en la lista las categorías que desea mover y elija la opción que desea modificar (inicio, fin de un registro o desplazarlo en el tiempo), a continuación



seleccione la cantidad de tiempo en positivo para desplazar a la derecha y en negativo para desplazar a la izquierda

Podrá seleccionar si desea mover todos los registros desde el inicio del video o desde el momento en el que se encuentra ahora mismo. De esta forma podrá sincronizar por ejemplo solo los registros del 2º tiempo



Haga clic en para realizar los cambios.

5.2.7 Herramienta de dibujo

Con esta herramienta podrá realizar un dibujo en el momento actual del video.

Para realizar un dibujo haga clic en

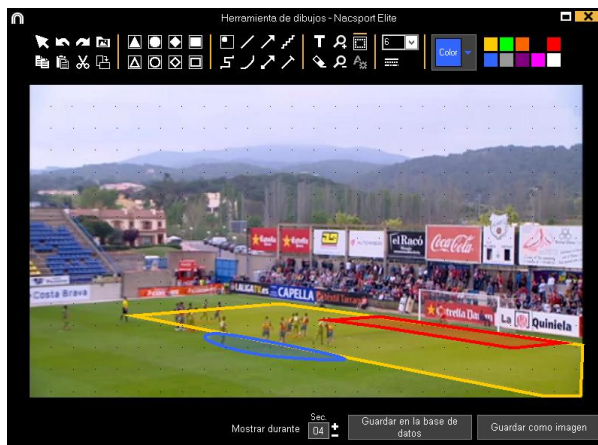


Para deshacer o rehacer un dibujo haga clic en o respectivamente

Para cambiar la fuente, color y fondo del texto haga clic en

Para añadir un cuadrícula de referencia para realizar un dibujo haga clic en

Para descomponer un polígono haga clic en



Para guardar el dibujo como un archivo .jpg haga clic en

Para que el dibujo aparezca en su presentación o video creados haga clic en "Guardar en la base de datos", este dibujo se mostrará durante 5 segundos a la hora de reproducir un video.

5.2.8 Abrir base de datos

Con esta herramienta podrá trabajar con todas las bases de datos que desee en el timeline actual, lo que permite crear presentaciones con videos de varios eventos

Para añadir una base de datos haga clic en



Seleccione la base de datos que desea y haga doble clic en el nombre de la misma y a continuación haga clic en **Timeline**, o seleccione varias bases de datos y haga clic en

Para alternar entre una base datos y otra dentro del timeline haga clic en la pestaña que desea



Para crear un presentación con archivos de varias bases de datos cree una nueva presentación y añada los registros que desea, a continuación seleccione otra base de datos ya abierta en el timeline y añada los registros a la presentación abierta



5.2.9 Ventana de propiedades del registro

Desde esta ventana podrá modificar el tiempo y los dibujos de sus registros así como añadir notas y descriptores.

Para abrir la ventana de propiedades del registro seleccione un registro y haga clic en o haga doble clic sobre el nombre del registro



Para modificar un dibujo haga clic en

Para añadir una imagen al registro haga clic en

Para añadir una nota, escriba lo que desee en el cuadro de texto correspondiente

Para añadir una nota de audio haga clic en el icono (ver 5.2.17)

Para añadir un descriptor seleccione uno en la lista de descriptores y haga clic en

Para modificar el tiempo del registros arrastre el inicio o final del registros hasta el momento deseado.

Para ir al siguiente registro haga clic en para ir al registro anterior haga clic en

5.2.10 Matriz de datos

En esta ventana se puede observar de forma clara y rápida todas las categorías y todos los descriptores. Se puede consultar numéricamente las acciones registradas y verlas al instante.

Para acceder a la matriz de datos haga clic en



Para alternar entre vista por descriptores o por categorías haga clic en

- Mostrar por Categorías**
- Mostrar por Descriptores**

Para añadir un registro seleccionado en la matriz de datos a una presentación haga clic en o presione la tecla 3 si la presentación ya está abierta.

Para producir un video con los registros seleccionados en la matriz de datos haga clic en

Para abrir la ventana de propiedades del registro haga doble clic sobre el nombre de un registro o selecciónelo y haga clic en

Para exportar la matriz de datos haga clic en y seleccione una de las opciones

- Guardar como imagen
- Imprimir
- Exportar Excel
- Exportar a Excel incluyendo valores vacíos.

Matriz múltiple

Para crear una matriz múltiple primero deberá tener abierta una segunda base de datos en el Timeline (ver sección 5.2.9)

Seleccione " Crear una matriz de datos múltiple con todas las bases de datos abiertas" y escoja las bases de datos con las que desea crear la matriz



Haga clic en

Matriz de datos simple:

Matriz de datos múltiple:

	Futbolista	Average	Shot	Crosses	Goal	Left	Right	Average Ball	Total
TURN-OVER VISITOR	12								12
POSSESSOR VISITOR	25	8	11	6	7	3	6	26	25
THROW-IN VISITOR	7								7
PASSES VISITOR	43	5	3					44	44
SHOT VISITOR	2	1			1	1	0	2	2
CORNER VISITOR	1							1	1
BUILDING UP VISITOR	1							1	1
COUNTER VISITOR	1							1	1
GOAL KICK VISITOR	1							1	1
NOT PLAYING	14							20	20
POSSESSOR LOCAL	2	2	5	2	5	3	3	37	23
PASSES LOCAL	34	7	1					36	34
TURN-OVER LOCAL	4							14	14
SHOT LOCAL	4	3	2	1	1	2	4	4	4
CORNER LOCAL	1							1	1
BUILDING UP LOCAL	1							5	1
COUNTER LOCAL	1							1	1
ejemplo futbol	20	12	30	13	14	11	11	4	1

	Futbolista	Average	Shot	Crosses	Goal	Left	Right	Average Ball	Total
TURN-OVER VISITOR	24								24
POSSESSOR VISITOR	16	8	22	12	14	6	12	52	12
THROW-IN VISITOR	16								16
PASSES VISITOR	46	18	6					60	46
SHOT VISITOR	4	2			2	2	0	4	4
CORNER VISITOR	2							2	2
BUILDING UP VISITOR	2							2	2
COUNTER VISITOR	2							2	2
GOAL KICK VISITOR	2							2	2
NOT PLAYING	20							40	40
POSSESSOR LOCAL	48	4	14	16	4	16	6	54	54
PASSES LOCAL	116	14	2					130	116
TURN-OVER LOCAL	26							26	26
SHOT LOCAL	6	6	4	2	2	4	6	6	6
CORNER LOCAL	2							2	2
BUILDING UP LOCAL	18							10	18
COUNTER LOCAL	2							2	2
ejemplo futbol	30	24	62	26	22	22	22	4	1

También Podrá seleccionar las matrices que desea ver en el bloque que aparece en la izquierda de una matriz abierta. Para ver la matriz múltiple deberá hacer clic en




Para mostrar el total de categorías/descriptores de cada video seleccione **Mostrar totales**.

Matriz de datos desde presentaciones

También puede crear una matriz que muestre solo los registro que se encuentra en una lista de una presentación



Abra una presentación





Seleccione una lista y haga clic en 




5.2.11 Opciones del Timeline

Zoom : puede maximizar o minimizar la línea de tiempo. Para mostrar toda la línea de tiempo haga clic en .

Modificar el principio o el final de un registro: sitúe el cursor en el extremo izquierdo (principio) o derecho (final) del registro y cuando el cursor se convierta en  haga clic izquierdo en el ratón y arrástrelo en una de las dos direcciones según su interés.

Desplazar temporalmente el registro (sin modificar su duración): sitúe el cursor en el centro del registro y cuando el cursor se convierta en  haga clic izquierdo en el ratón y arrástrelo en una de las dos direcciones según su interés.

Añadir categoría (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de cualquier categoría (fila) y seleccione "Añadir categoría". A continuación, escriba un nombre y haga clic en "Ok".


Editar el nombre de la categoría (fila): haga doble clic sobre la categoría en el timeline. Escriba el nuevo nombre en el cuadro de texto y haga clic en  para guardar el cambio. Pulsando Enter guardará los cambios y pasará automáticamente a modificar la siguiente categoría.


Eliminar categoría (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee eliminar, seleccione "Eliminar categoría" y haga clic en "Sí".

Duplicar categoría (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee duplicar y seleccione "Duplicar categoría".

Ordenar el Timeline: haga clic derecho en el ratón en cualquier categoría y seleccione "Ordenar el Timeline por...". Puede ordenar el timeline por el color, nombre, número de registros o de manera personalizada.

Crear un nuevo registro en una categoría: seleccione la categoría donde desea crear el nuevo registro, sitúe la línea temporal vertical en el instante deseado, haga clic con el botón derecho en la categoría seleccionada y seleccione "Crear un nuevo registro en esta categoría" o pulse la tecla "C".

Crear categoría con los registros seleccionados: Para crear una nueva categoría que contenga los registros que haya seleccionado haga clic en  desde la rejilla de datos para ver todos los registros en orden cronológico.


Seleccione, manteniendo Ctrl pulsado, los registros que desee, haga clic en  y luego en la opción "Crear una nueva categoría con los registros seleccionados".

Ocultar/mostrar una categoría: seleccione la categoría y haga clic en la opción ocultar categoría o mostrar las categorías ocultas

Ocultar/mostrar el número total de registros: haga clic derecho en el timeline y seleccione la opción mostrar el total de registros de la categoría

Añadir base de datos: Esta opción mezcla todas las bases de datos que quieras en una única base de datos. Esto es muy útil en el caso de que 2 o más personas de un grupo de trabajo estén realizando un registro de acciones del mismo video desde 2 o más ordenadores.

Pasos a seguir:

1- Haga clic en el icono  y seleccione **Agregar una base de datos (del mismo video)**

2- Seleccione una base de datos y haga clic en **Abrir**. Inmediatamente los registros de esta base de datos se añadirán en la base de datos abierta anteriormente

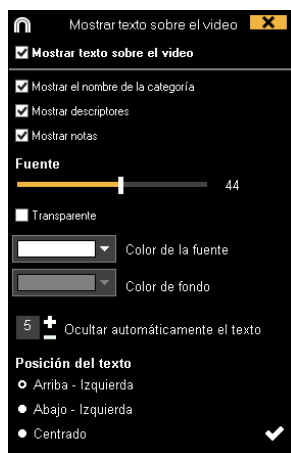
Ocultar el Timeline: Desde el menú de opciones del Timeline seleccione **Ocultar el Timeline**

Nota: mientras el Timeline este oculto tan solo podrá ver sus registros por categorías y no por orden cronológico.

Unir registros solapados: Con esta opción los registros que estén solapados se transformarán en un solo registro

Nota: una vez unidos los registros el cambio no se podrá revertir

Solapar información sobre el video (notas y descriptores): Para mostrar texto directamente sobre el video haga clic con botón derecho sobre la ventana del video y seleccione "Mostrar texto sobre el video". A continuación seleccione las opciones que desee en la ventana emergente



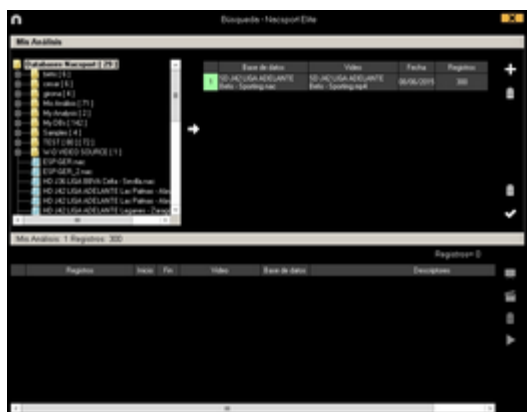
Nota: Los videos producidos NO tendrán textos sobre ellos.

5.2.12 Buscador de acciones

En esta ventana se puede hacer todas las búsquedas de acciones que desee. Un ejemplo de búsqueda sería: "Quiero ver todas las faltas de España en el 2º tiempo que ha tirado Xavi por la derecha". Una vez realizada la búsqueda puede crear inmediatamente una película o guardar la búsqueda en una colección de acciones.

Se puede realizar la búsqueda de acciones de un partido o de toda una temporada, sin límites.

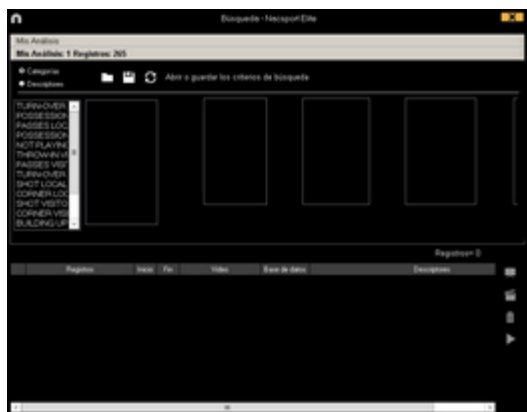
Para acceder al buscador de acciones haga clic en



Seleccione la base o bases de datos en la que desea realizar la búsqueda y haga clic en a continuación haga clic en para comenzar la búsqueda de acciones

Podrá buscar acciones por categorías o por descriptores haciendo seleccionando en

- Categorías
- Descriptores



Para añadir los registros a una presentación haga clic en o pulse la tecla 3 si hay una presentación abierta

Para crear un video con los registros buscados haga clic en

Para ver el registro seleccionado haga clic en

Se puede realizar la búsqueda de acciones de un partido o de toda una temporada, sin límites.

5.2.13 Exportación


Con esta herramienta podrá exportar su base de datos de diferentes maneras:

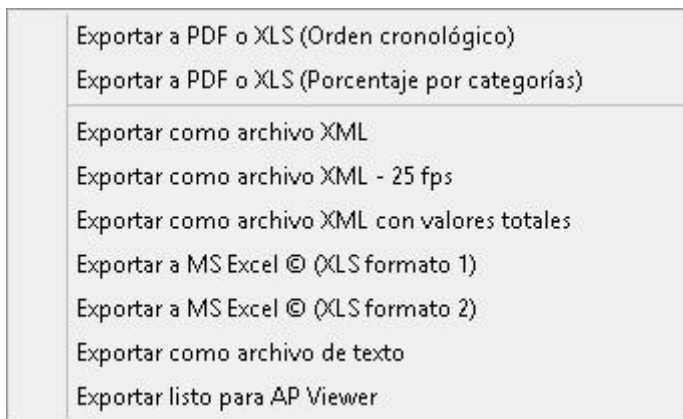
Como un archivo xls en el que se muestran los registros por orden cronológico.

Como un archivo xls en el que se muestra el porcentaje de cada categoría.

Como un archivo xml para trabajar con otros programas.

Como un archivo xls.

Para realizar una exportación haga clic en  y seleccione la opción que desea



Podrá exportar archivos .xml que contengan tan solo las categorías que seleccione. Para ello haga clic en cualquier de la opciones de exportación de archivos .xml y seleccione las categorías que desea exportar en la ventana que aparecerá.



5.2.14 Acceder al tiempo del descriptor

En el **Timeline**:

1- Haga clic en **Mostrar descriptores**

2- Introduzca el retroceso (en segundos) que desea que se produzca cuando visualice el descriptor.

Retroceso

3- Haga clic en el registro que contenga el(los) descriptor(es) que desee visualizar.

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- Haga clic en el descriptor que desee visualizar.

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

En la **Matriz de datos**:

1- Haga clic en **Mostrar por Descriptores**

2- Introduzca el retroceso (en segundos) que desea que se produzca cuando visualice el(los) descriptor(es).

Retroceso en segundos

3- Haga clic en el descriptor que desee visualizar.




5.2.15 Vincular videos a una misma base de datos

Esta herramienta permite al usuario, revisar acciones desde dos perspectivas, simultáneamente, y seleccionar la preferida para llevarla posteriormente a una presentación.


Ejemplo: se puede trabajar en un mismo Timeline con el video ofrecido por la televisión y el video obtenido mediante grabación de tú propia cámara de un mismo evento.



Para **vincular hasta 2 videos a una misma base de datos** siga estos pasos:

- 1- Vaya al menú principal del programa y haga clic en **Bases de Datos NAC**
- 2- Haga doble clic en la base de datos que desee vincular con otro video.
- 3- Haga clic en **Timeline**
- 4- Haga clic en el icono  y seleccione **vincular videos adicionales**.
- 5- Seleccione en que pestaña desea añadir el video y haga clic en 
- 6- Seleccione el video que desea y sincronícelo en caso necesario con el original usando la barra de tiempo
- 7- Haga clic en  y podrá ver los distintos videos simultáneamente.




Para alternar la vista entre los distintos videos y mosaico (2 videos al mismo tiempo) seleccione la vista que desea haciendo clic en . O pulsando las teclas 4,5

En caso de producir un video desde el timeline mientras se muestra la vista en mosaico, el video final mostrará la vista en mosaico.

Para añadir un video en mosaico a la presentación pulse ctrl+3


5.2.16 Crear nota de audio

a) Seleccione un registro en el Timeline

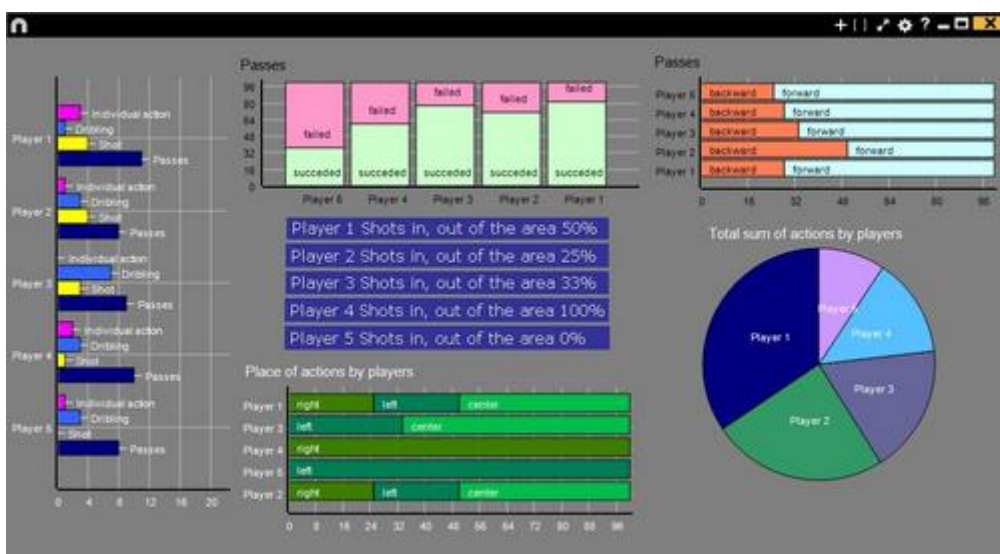
b) Haga clic en el icono 



c) Haga clic en **Iniciar grabación.**

d) Una vez finalizada la grabación, para guardar la nota de audio, haga en el icono 

5.2.17 Paneles de gráficos



Los paneles le permitirán ver una representación gráfica de las acciones acontecidas en un evento, con el objetivo de interpretar con mayor facilidad lo que ha sucedido durante el evento.

5.2.17.1 Creación de paneles de gráficos

Podrá hacer uso de 2 métodos para mostrar la información que desea en su panel de datos.

1. Gráficos

Para crear un panel de gráficos haga clic en y seleccione "Crear nuevo panel" a continuación haga clic en . Para abrir varios paneles al mismo tiempo selecciónelos y haga clic en

Seleccione el tipo de gráfico que desea crear y luego haga clic en las categorías y descriptores que desea mostrar. Los gráficos de tarta y donut tan solo podrán contener una categoría en caso de añadir descriptores, lo gráficos de líneas podrán ser solo de categorías o solo de descriptores

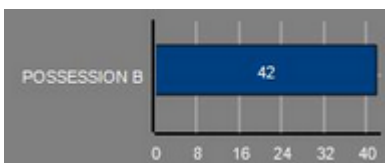
Para cambiar el color de un elemento haga clic sobre el mismo y seleccione el color que desea. Para añadir el mismo color a todos los elementos que se dispone a añadir haga clic en "Mismo color para toda la serie"

Para bloquear los elementos del panel haga clic con el botón derecho y seleccione la opción que desee.

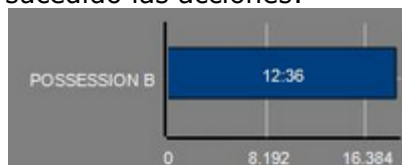


Para mostrar la cantidad de tiempo durante la que ha sucedido un acción en lugar de la cantidad de acciones que han sucedido haga clic en Valores por tiempo

Cantidad de acciones sucedidas:



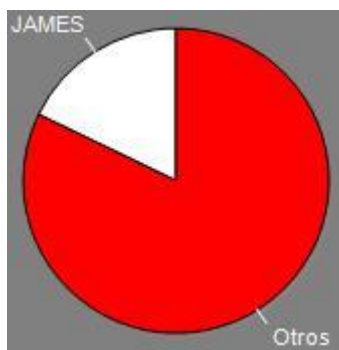
Tiempo durante el que han sucedido las acciones:



Para crear un gráfico relativo a un grupo seleccione cualquiera de los gráficos de tartas o donut y haga clic en la categoría o descriptor que desea ver y después en "relativo a un grupo" seleccione el grupo al que pertenece la categoría o descriptor que seleccionó. Ahora el gráfico muestra el total lo seleccionado respecto al total del grupo.

Ejemplo:

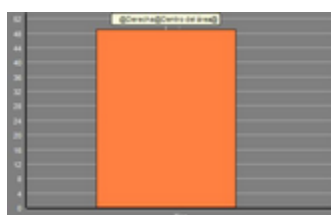
Si selecciona varios jugadores relativos a un grupo que contenga el total de jugadores podrá ver la participación de los jugadores seleccionados con respecto al resto. Para hacer esto seleccione los jugadores que desea ver, seleccione "relativo a un grupo" y seleccione el grupo al que pertenecen los jugadores.



Para crear un gráfico que funcione como filtro haga clic en la categoría que desee, después en los descriptores que desee y por último en "modo filtrado", cuando esta opción está activa tan solo se mostrarán las categorías que contengan al mismo tiempo todos los descriptores seleccionados.

Ejemplo:

Para ver todos los tiros por la derecha dentro del área. Seleccione la categoría tiros, el descriptor derecha y el descriptor dentro del área. Seleccione "modo filtrado". Ahora tan solo aparecerán en el gráfico los tiros que contengan el descriptor derecha y el descriptor dentro del área al mismo tiempo.



2. Etiquetas

Las etiquetas le permitirán ver una representación numérica de las acciones acontecidas en un evento, con el fin de interpretar con mayor facilidad. Podrá crear 3 tipos de etiquetas, la etiqueta simple, la etiqueta de tiempo y la etiqueta de datos.

Para crear una etiqueta simple haga clic en y establezca un nombre para etiqueta, para cambiar el color de la etiqueta haga clic en esta etiqueta tan solo muestra texto y puede ser usada para organizar el panel.

Para crear un etiqueta de tiempo haga clic en para cambiar el color de la etiqueta haga clic en , esta etiqueta muestra un contador de tiempo que coincide con el tiempo del video.

Para crear una etiqueta de datos haga clic en seleccione la categorías o descriptores que desea que se muestren

Ejemplo:

Para crear una etiqueta que muestre el total de acciones por la derecha de un jugador haga clic en el nombre del jugador y en el descriptor derecha

Jugador 1, Derecha: 41



Para cambiar el color de la etiqueta haga clic en

Para establecer un Alias para la etiqueta escriba el alias en el cuadro correspondiente y seleccione Alias ahora la etiqueta mostrará el texto que hemos establecido para ella

Etiqueta sin alias:
FALTAS Lateral Tiro Jugada Dentro área = 0

Etiqueta con alias:
Balón parado 0

Para ocultar el texto de la etiqueta y mostrar solo el valor numérico de la misma haga clic en Ocultar el texto

Para mostrar la cantidad de tiempo durante la que ha sucedido un acción en lugar de la cantidad de acciones que han sucedido haga clic en Valores por tiempo

Cantidad de acciones sucedidas:

Possession A: 119

Tiempo durante el que han sucedido las acciones:

Possession A: 35:42

Para crear una etiqueta relativa a un grupo haga clic en la categoría o descriptor que desea ver y después en "Relativo a un grupo" seleccione el grupo al que pertenece la categoría o descriptor que seleccionó. Ahora el gráfico muestra el total lo seleccionado respecto al total del grupo en forma de porcentaje, para verlo en forma de valor absoluto haga clic en Valor absoluto.

Porcentaje
Dentro = 20%

Valor absoluto
Dentro = 3/15

Para ver el ID de una etiqueta mantenga pulsado Alt Gr. Esto le ayudará a crear etiquetas relativas a otras etiquetas

Para crear una etiqueta que se comporte como una suma de elementos haga clic en la categoría que desee, después en los descriptores que desee y por último en "Actúa como suma", cuando esta opción está activa la etiqueta mostrará la cantidad total de la categoría que continúe uno de los descriptores sumada a la cantidad total de categorías que contiene el otro de los descriptores.

Ejemplo:

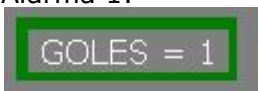
Para ver todos los tiros que hubo por la derecha y todos los tiros que hubo dentro del área. Seleccione la categoría tiros, el descriptor derecha y el descriptor dentro del área. Seleccione "Actúa como suma". Ahora aparecerán en el gráfico los tiros por la derecha y también los tiros dentro del área como un solo valor para ambos casos.

Para establecer una alerta establezca el valor al que ha de llegar la etiqueta para que salte la alarma.

Ejemplo:

Para establecer una alerta por goles cree una etiqueta y seleccione la etiqueta gol, establezca los valores que desee para establecer los niveles de alarma por ejemplo 1,3 y 5. Ahora cuando la etiqueta gol llegue al valor 1 saltará la primera alarma, cuando llegue al valor 3 saltará la segunda alarma y cuando llegue al valor 5 saltará la última alarma

Alarma 1:



Alarma 2:



Alarma 3:



Editar propiedades del registro

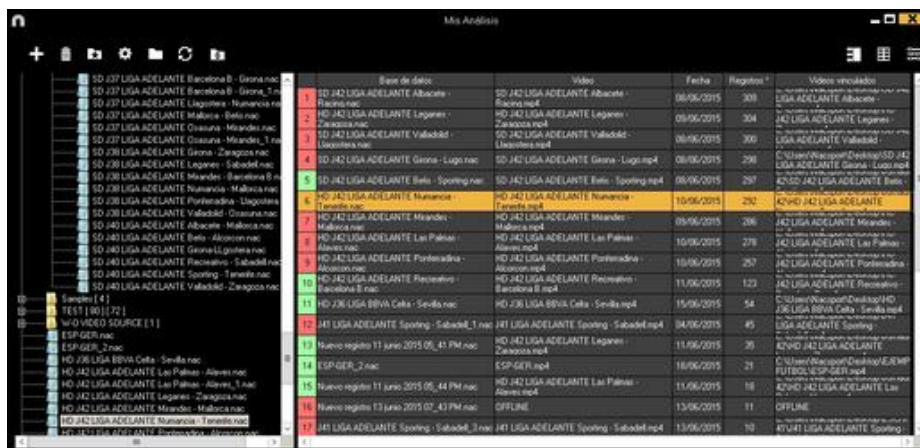
Podrá editar las propiedades del registro directamente desde la ventana de vista preview de un panel de datos. Para ello haga clic en una barra, sección o etiqueta para ver las acciones contenidas por el elemento seleccionado. Ahora haga doble clic sobre el registro que desea modificar o haga clic en

6. MIS ANÁLISIS

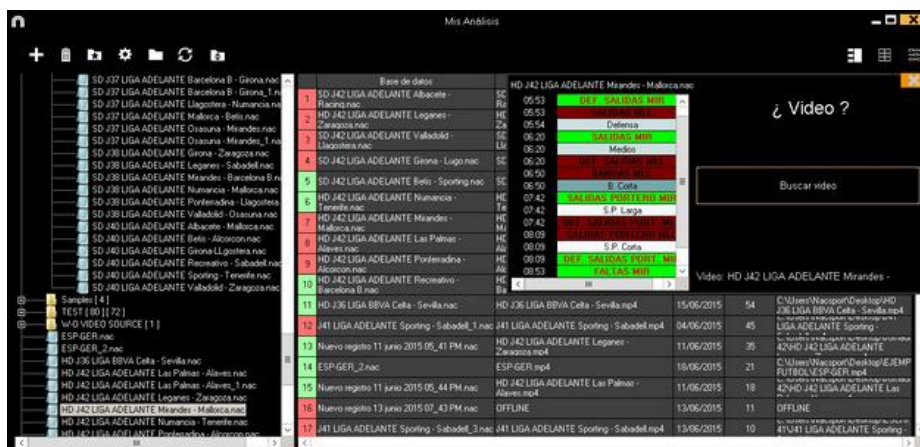
En este entorno se pueden consultar todas las bases de datos NAC creadas o importadas por el usuario.



Para acceder a las presentaciones, al timeline o al entorno de observación y registro haga doble clic en el nombre de la base de datos de color verde que desee y seleccione la opción que le interese.





Si la base de datos aparece en color rojo significa que el video asociado a ésta se encuentra en una ubicación distinta a la última vez que se utilizó, que tiene un nombre distinto o que el video ha sido eliminado. Si el video todavía existe se puede asociar haciendo doble clic en la base de datos en color rojo y buscándolo.




Además podrá:

Crear subcarpetas: haga clic en la carpeta deseada y, luego, haga clic en 

Eliminar carpetas (y sus bases de datos contenidas) o bases de datos: haga clic en la carpeta deseada y, luego, haga clic en 

Asignar carpeta favorita: Haga clic en la carpeta deseada y, luego, haga clic en 

Seleccionar el directorio de las carpetas: Haga clic en  y seleccione el directorio.

Acceder a la carpeta donde se encuentran las bases de datos: Haga clic en 

Auto-enlazar videos perdidos : Con esta opción podrá enlazar rápidamente los videos de sus análisis en caso de haberlos cambiado de carpeta.

Para ello haga clic con botón derecho sobre cualquier análisis que tenga un video no enlazado. Seleccione la opción "Auto-enlazar" y busque la carpeta en la que se encuentra el video. El programa buscará todas las coincidencias dentro de la carpeta seleccionada y enlazará todos los videos con sus correspondientes análisis.

Nota: Esta opción buscará dentro del directorio carpeta por carpeta. Esto quiere decir que en caso de realizar una búsqueda en C: el programa buscará el video en el todo el disco duro (este proceso puede durar varios minutos)

Buscar rápidamente un análisis concreto en función a su nombre, su video o la fecha en la que se realizó: Para ello seleccione el tipo de búsqueda que desea realizar (por nombre, video o fecha) y escriba en la barra de búsqueda lo que desea que aparezca.

7. HERRAMIENTAS

7.1 Unir y convertir archivos de vídeo a AVI	Pág.93
7.2 Importar/exportar archivos .XML	Pág.94
7.3 Importar base de datos desde Tag&Go	Pág.95
7.4 Importar bases de datos de OPTA	Pág.96
7.5 Unión rápida de archivos de un mismo origen	Pág.97
7.6 Unión rápida de archivos de un mismo origen y análisis (archivos .nac)	Pág.98
7.7 Importar .TLcodes desde Gamebraker / SportCode	Pág.99

7.1 Unir y convertir archivos de vídeo a AVI

Con esta herramienta puede convertir múltiples archivos de vídeo a un único archivo de vídeo en formato AVI.

Los formatos de entrada que soporta Nacsport son: AVI, WMV, MOV, MPEG, MPG, MOD, M2V, MTS, M2TS, VOB, MP4 y AVS

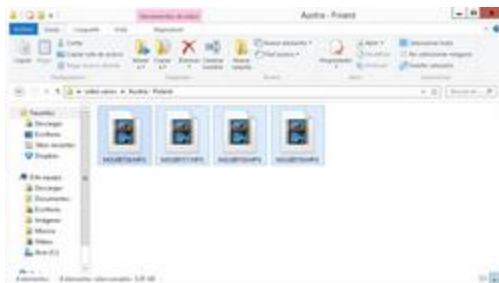
Pasos a seguir:


- 1- En el menú principal de Nacsport, haga clic en **Herramientas**.
- 2- Haga clic en **Unir y convertir varios archivos de vídeo**.



3- Haga clic en .

4- Seleccione el(los) vídeo(s) que desea convertir a AVI y haga clic en **Abrir**.





5- Haga clic en .




6- Escriba un nombre y elija una ubicación para el vídeo que va a ser generado.

7.2 Importar/exportar archivos .XML

* Para **importar un archivo .XML**:

- a) En el menú principal del programa, haga clic en **Herramientas**.
- b) Seleccione **Importar**.
- c) Seleccione **Importar archivo XML (programas basados en Timeline)**.
- d) Haga clic en el icono .
- e) Busque el archivo .XML y haga doble clic sobre él.
- f) Elija nombre y destino para la **base de datos .NAC** y, a continuación, haga clic en **Guardar**.
- g) En el apartado 3, haga clic en el icono .
- h) Seleccione el video que desea vincular con la **base de datos .NAC** y haga doble clic sobre él.
- i) Haga clic en **Abrir el Timeline**.

* Para **exportar un archivo .XML**:


- a) Una vez abierto el Timeline con el archivo que desea exportar, haga clic en .
- b) Seleccione **Exportar .XML**.
- c) Elija nombre y destino y, a continuación, haga clic en **Guardar**.

Nota: Podrá exportar archivos .xml que contengan tan solo las categorías que seleccione. Para ello haga clic en cualquier de la opciones de exportación de archivos .xml y seleccione las categorías que desea exportar en la ventana que aparecerá.




7.3 Importar base de datos desde Tag&Go


En el menú principal de la sección de herramientas seleccione importar y haga clic en **importar desde Tag&Go**

Haga clic en  y seleccione la base de datos que desea importar

7.4 Importar bases de datos de OPTA

En el menú principal de la sección de herramientas seleccione importar y haga clic en **importar f24 OPTA**

Haga clic en  y seleccione el archivo que desea importar

Haga clic en  y seleccione el video que desea vincular

Haga clic en 

7.5 Unión rápida de archivos de un mismo origen

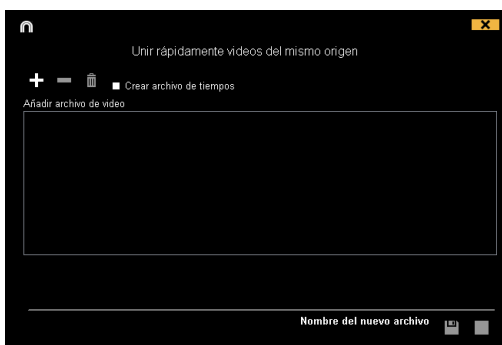
Con esta herramienta puede convertir múltiples archivos de video a un único archivo de video conservando el formato original, de una forma muy rápida.

Ejemplo: Archivos de cámara de video que genera varios archivos por partido. Esta unión es solo válida para archivos del mismo origen.

Los formatos de entrada que soporta Nacsport son: AVI, WMV, MOV, MPEG, MPG, MOD, M2V, MTS, M2TS, VOB, MP4 y AVS

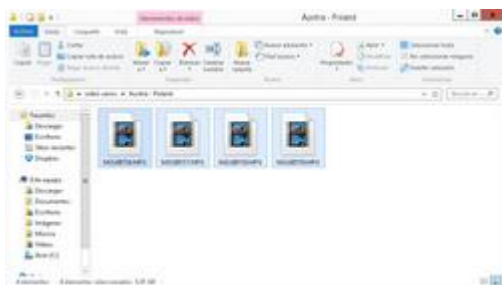
Pasos a seguir:


- 1- En el menú principal de Nacsport, haga clic en **Herramientas**.
- 2- Haga clic en **Unir rápidamente archivos de video del mismo origen**.

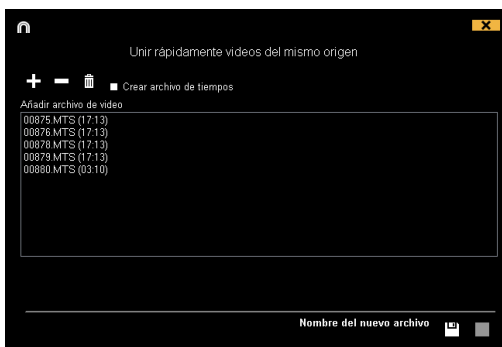


- 3- Haga clic en .

- 4- Seleccione los videos que desea unir y haga clic en **Abrir**.



- 5- Haga clic en .



- 6- Escriba un nombre y elija una ubicación para el video que va a ser generado.


7.6 Unión rápida de archivos de un mismo origen y análisis (archivos .nac)

Con esta herramienta puede unir varias bases de datos con distintos videos en único archivo.

Pasos a seguir:

- 1- En el menú principal de Nacsport, haga clic en **Herramientas**.
- 2- Haga clic en **Unir rápidamente archivos de video de un mismo origen y análisis (archivos .nac)**.

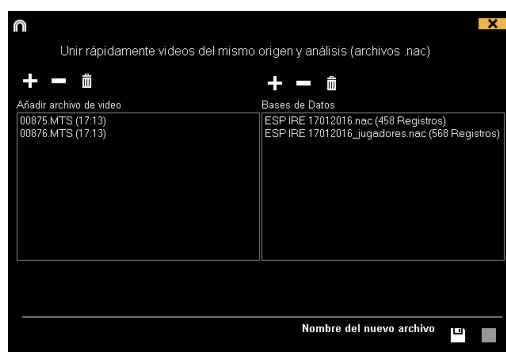


3- Haga clic en .

4- Seleccione los videos que desea unir y haga clic en **Abrir**.



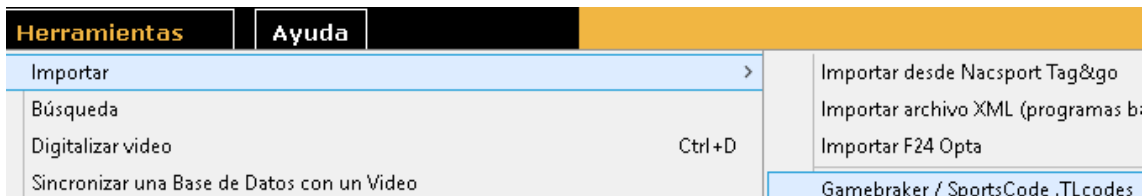
5- Haga clic en .



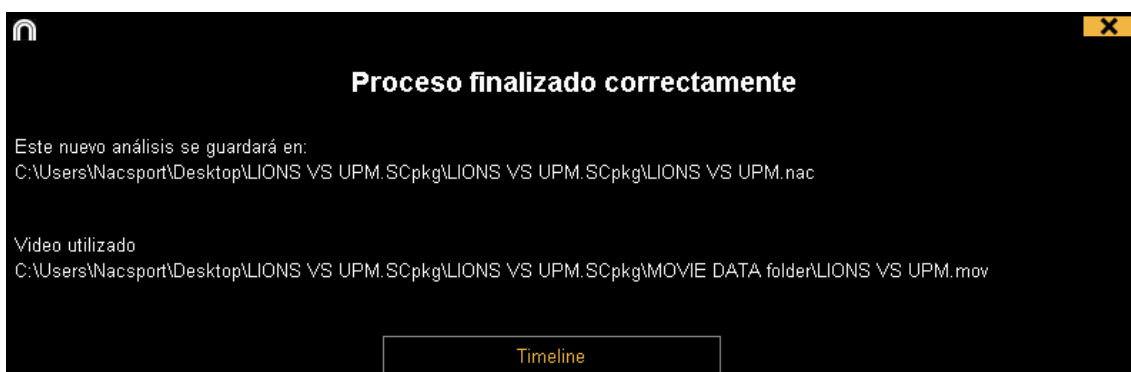
6- Escriba un nombre y elija una ubicación para el video que va a ser generado.

7.7 Importar .TLcodes desde Gamebraker / SportCode

Podrá importar su trabajo realizado en Sportcode o Gamebraker a Nacsport manteniendo su información. Para ello haga clic en la pestaña de herramientas desde el menú principal, luego en importar y seleccione la opción correspondiente.



A continuación se busque el archivo .TLcodes que desea importar dentro de la carpeta .SCpkg correspondiente y haga doble clic sobre él. El programa buscará automáticamente el video y lo vinculará a la base de datos creada.



Para abrir la base de datos y comenzar a trabajar con ella haga clic en **Timeline**

8. ANEXO

8.1 Importar y exportar bases de datos	Pág.101
8.2 Emisión en tiempo real	Pág.102
8.3 Opciones generales	Pág.105
8.4 Actualización 2.3.5	Pág.106



8.1 Importar y exportar bases de datos

Importar y exportar bases de datos de Nacsport es tan sencillo como copiar la base de datos que desea y pegarla en otro pc.-

*Exportar

Para esto podrá usar 2 métodos:

A)

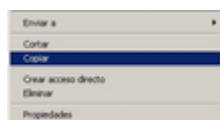
- 1- Vaya a la carpeta Mis Documentos
- 2- Abra la carpeta NAC SPORT DATA
- 3- Abra la carpeta Databases Nac
- 4- Copie los archivos .nac que desea de esta carpeta

B)

- 1- Desde el menú principal de Nacsport haga clic en Mis análisis
- 2- Seleccione la base de datos que desea exportar



- 3- Haga clic con botón derecho y seleccione copiar



*Importar

Para esto podrá usar 2 métodos:

A)

- 1- Vaya a la carpeta Mis Documentos
- 2- Abra la carpeta NAC SPORT DATA
- 3- Abra la carpeta Databases Nac
- 4- Pegue los archivos .nac que desea en esta carpeta

B)

- 1- Desde el menú principal de Nacsport haga clic en Mis análisis
- 2- Haga clic en con botón derecho sobre uno de los icono de carpeta y seleccione pegar para importar el archivo que ha copiado previamente

8.2 Emisión en tiempo real

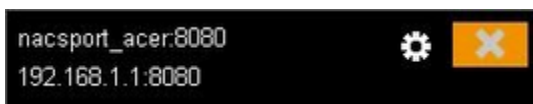
Con esta herramienta podrá emitir en tiempo real, a través de una red wifi, lo datos que obtenga durante el análisis a cualquier dispositivo conectado a dicha red.


Emisión desde observación:

Para hacer esto haga clic en  en la ventana de control de registro en el entorno de observación.

Para emitir un panel haga clic en  seleccione el panel que desea abrir y haga clic en 

Establezca en cualquier navegador de cualquier dispositivo la dirección IP de su ordenador. Podrá encontrar la dirección IP en la esquina superior izquierda de su pantalla.



Para cambiar la configuración de la emisión haga clic en 



Para modificar el intervalo de tiempo en el que se emiten los datos a los dispositivos haga clic en el cuadro desplegable de la opción que desea modificar.

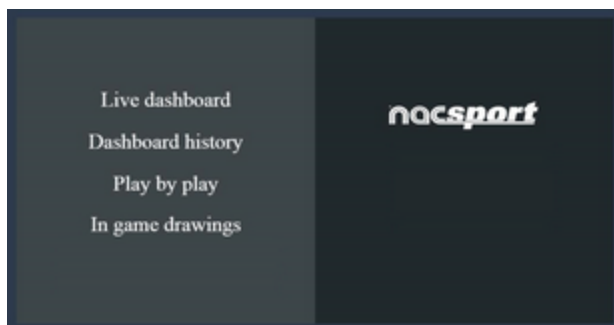
Para seleccionar el tiempo de refresco de los datos en el dispositivo que recibe los datos haga clic en el cuadro desplegable de la opción que desea modificar.

Para que la emisión de datos comience automáticamente cada vez que iniciar una nueva observación haga clic en Iniciar el web server automáticamente

Para no emitir las jugadas en tiempo real haga clic en No emitir el Play by Play

Para iniciar la emisión de paneles cada vez que se abra uno haga clic en Emitir el panel abierto automáticamente

Para ver lo datos emitidos escriba la dirección IP de su ordenador en cualquier navegador de cualquier dispositivo conectado a las misma red WIFI que su PC.



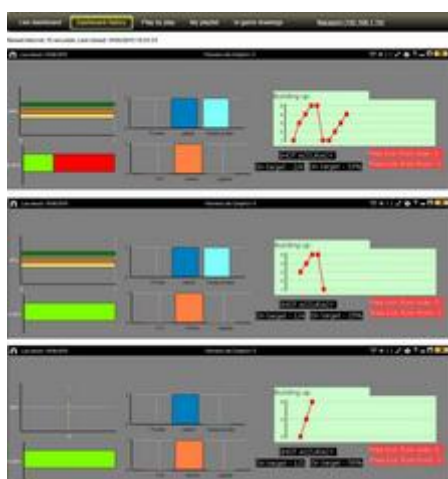
Para ver un panel en tiempo real pulse en "Live dashboard"

En este entorno podrá ver el estado actual del panel de datos que esté abierto en el PC que registra los datos.



Para ver un registro histórico de los paneles a lo largo de un evento pulse en "Dashboard history"

En este entorno podrá ver la evolución de un evento a través de los paneles generados durante el mismo

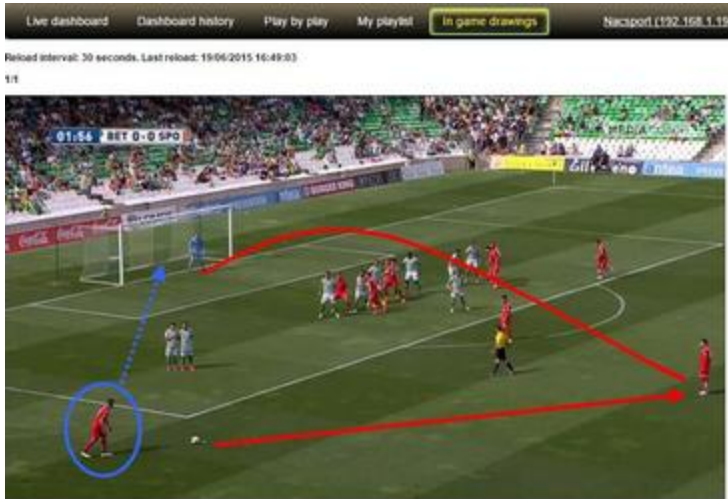


Para ver la emisión de jugadas en tiempo real pulse en "Play by play"



En este entorno podrá ver las acciones que han sido registradas. Para ello pulse en para producir la acción en el PC, luego pulse en para reproducir la acción.

Para ver los dibujos en tiempo real pulse en "In game drawings"



8.3 Opciones generales

8.3.1 Mostrar el tiempo del video.

Ahora podrá seleccionar 4 formas distintas de mostrar el tiempo del video. Para ello vaya al menú principal del programa, haga clic en la pestaña de herramientas, haga clic en "Opciones" por último haga clic en "Reproductor de video" y seleccione la opción que desee.




8.4 Actualización 2.3.5

1. PLANTILLA DE CATEGORÍAS

1.1 Alias para botones

Podrá añadir un alias a sus botones con el fin de ahorrar espacio en sus plantillas.

Para ello haga clic en el botón que desea desde la ventana de edición de la plantilla. A continuación haga clic en  y escriba el Alias en el recuadro inferior.

Botón sin Alias (nombre original):

PICK AND ROLL LATERAL

Botón con Alias:

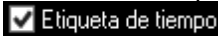
PRL

NOTA: En timeline, matriz de datos y buscador de acciones la categoría mantendrá su nombre original

2. OBSERVACIÓN

2.1 Contadores en modo tiempo para botones manuales

Podrá mostrar la cantidad de tiempo que se está registrando con un botón manual en lugar de la cantidad de veces que se ha registrado el mismo.


Para ello seleccione el botón manual que desea desde la ventana de edición de la plantilla y haga clic en .

Botón en modo tiempo:



Posesión 00:28

3. TIMELINE


3.1 Doble clic para renombrar categorías

Para cambiar rápidamente el nombre de una categoría haga doble clic sobre ella en el timeline. Escriba el nuevo nombre en el cuadro de texto y haga clic en  para guardar el cambio. Pulsando Enter guardará los cambios y pasará automáticamente a modificar la siguiente categoría.

3.2 Mejoras en la herramienta de dibujo (texto)

Con estas nuevas opciones podrá modificar la fuente del texto haciendo clic en . Para establecer un fondo opaco para el texto seleccione el color en  Color de fondo

3.3 Sincronizar categorías seleccionadas

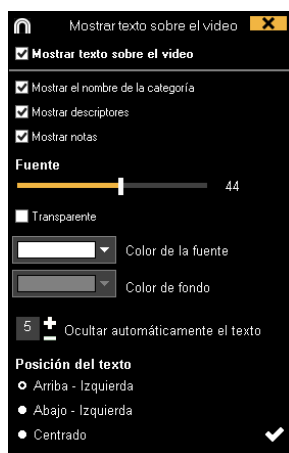
Para ajustar el tiempo de varias categorías al mismo tiempo haga clic  y selecciones las categorías que desea modificar. El próximo cambio que realice se limitará a las categorías seleccionadas.

3.4 Crear categoría con los registros seleccionados

Para crear una nueva categoría que contenga los registros que haya seleccionado haga clic en **Todo** desde la rejilla de datos para ver todos los registros en orden cronológico. Seleccione los registros que desee, haga clic en y luego en la opción "crear una nueva categoría con los registros seleccionados".

3.5 solapar información sobre el video (notas y descriptores)

Para mostrar texto directamente sobre el video haga clic con botón derecho sobre la ventana del video y seleccione "mostrar texto sobre el video". A continuación seleccione las opciones que desee en la ventana emergente



Nota: Los videos producidos NO tendrán textos sobre ellos.

3.6 Producir video con logo

Para añadir un logo al video final haga clic en desde la ventana de producción de video y luego en



Añada el logo que desee haciendo clic en y buscando el archivo correspondiente. Seleccione la posición que ocupará el logo haciendo clic en las opciones correspondientes

Nota: El tamaño recomendado para el logo variará en función de la resolución del producción del video final.

3.7 Producir video con transiciones

Para añadir una transición entre 2 registro de su presentación haga clic en y luego en "añadir transición de video" y seleccione el tipo de transición que desea añadir.

Nota: Las transiciones de video tan solo se mostrarán en el video final producido. NO se mostrarán al mostrar una presentación desde el programa.

3.8 Exportar .xml con categorías determinadas

Podrá exportar archivos .xml que contengan tan solo las categorías que seleccione.

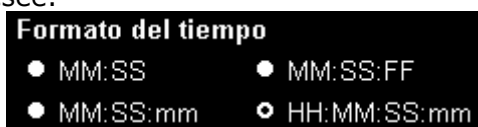
Para ello haga clic en y seleccione las categorías que desea exportar en la ventana que aparecerá.



4. CAMBIOS GENERALES

4.1 Mostrar el tiempo del video.

Ahora podrá seleccionar 4 formas distintas de mostrar el tiempo del video. Para ello vaya al menú principal del programa, haga clic en la pestaña de herramientas, haga clic en "Opciones" por último haga clic en "Reproductor de video" y seleccione la opción que desee.



n@csport

información de calidad, mejores decisiones