



Espor Ltd. Sti. Ankara Teknoloji Geliştirme Bölgesi
Cyberpark Cyber Plaza B Blok 2. Kat B 234 06800
Bilkent-ANKARA
TÜRKİYE-TURKEY
info@espor.com.tr
www.espor.com.tr



e-analiz



© Bu kitabın tüm hakları
ESPOR DIJITAL Şirketine aittir.
Ürün ile birlikte verilir.
Kaynak gösterilmeksizin kısmen veya tamamen alıntı
yapılamaz,
kopya edilemez, çoğaltılamaz ve yayınlanamaz.

ESPOR DIJITAL

Ankara Teknoloji Geliřtirme Bölgesi

Bilkent Üniversitesi Cyberpark

Cyberplaza B.Blok. No: B234 06800 Bilkent / ANKARA

Tel: 0 312 265 05 45 Fax: 0 312 296 56 30

www.espor.com.tr



İÇİNDEKİLER

USB LİSANS SİSTEMİ SÖZLEŞMESİ	7
WINDOWS WISTA SİSTEM AYARLARI	8
WINDOWS 7 SİSTEM AYARLARI	8
Hakkında	9
eAnaliz Üzerine	10
Analiz Başlamak İçin Yol Haritası	12
1. eAnaliz' e BAŞLARKEN	13
1.1. Sezon	13
1.2. Takım	14
1.3. Müsabaka	15
1.4. Klasör Ekleme	17
1.5. Oyuncu Kartı	18
1.6. Antrenör Kartı	20
1.7. Hareketler	21
1.7.1. Hareketler (Klip Analiz)	22
1.7.2. Hareketler (Bireysel Analiz)	24
2. MÜSABAKA BİLGİLERİ	26
2.1. Kadroların Girilmesi	26
2.2. Müsabaka Genel Bilgileri	28
3. VIDEO ÜZERİNDEN ANALİZ YAPMAK	29
3.1. Video Kütüphanesi	29
3.1.1. Video Kütüphanesine DVD Ekleme	32
3.1.2. Video Kütüphanesine Klasör Ekleme	34
3.2. Video Üzerinden Analiz	36
3.2.1. Video Üzerinden Analiz Üzerine	36
3.2.2. Video	38
3.2.3. Saha	41
3.2.4. Oyuncular ve Hareketler	42

3.2.5. Analiz Kaydı	43
3.3. Video Üzerinden Sesli Analiz	45
3.3.1. Video Üzerinden Sesli Analiz Üzerine	45
3.3.2. Video Üzerinden Sesli Analiz Yapmak	46
3.3.3. Ses Ayarları	47
4. ANALİZ KAYDI (CANLI ANALİZ)	50
4.1. Canlı Analiz Üzerine	50
4.2. Canlı Analiz Yapmak	51
4.2. Senkronizasyon	52
5. KLİP ANALİZ	53
5.1. Klip Analiz Üzerine	53
5.2. Klip Analiz	54
6. KLİP İZLE	56
6.1. Klip İzle Genel	56
6.2. Kliplerde sıralama ve filtreleme	58
6.3. Gruplama	61
7. VİDEO EXPORT	62
7.1. Video Export Genel	62
7.2. Kayıt Listesi	63
7.3. Kayıt Türü	64
7.4. Efekt Ekleme	65
7.5. Ön İzleme ve Pozisyon Üzeri Çizim	66
8. ANALİZ SONUÇLARI	67
8.1. Değerlendirme	67
8.2. Sahaya Diziliş	71
8.3. Saha Kullanımı 14 lü	73
8.4. Saha Kullanımı Serbest	75
8.5. Top Tutma	77
8.6. Oyuncu Performans	79
8.7. Atak Başı Sonu	81

9. ANALİZ BİRLEŞTİRME	83
9.1. Toplu Analiz	83
9.2. Analiz Birleştirme	85
9.3. Birleştirilmiş Analizde Değerlendirme	86
9.4. Birleştirilmiş Analizde Saha Kullanımı Serbest	88
9.5. Birleştirilmiş Analizde Sahaya Diziliş	89

USB LİSANS SİSTEMİ SÖZLEŞMESİ

Espor Dijital ürünleri programla birlikte verilen USB kilit ile birlikte kullanılabilir. Program yalnızca USB kilit bilgisayara takılı olduğunda çalışacak, aksi durumda çalışmayacaktır. Kullanıcı programı istediği kadar bilgisayara kurabilir. Ancak usb kilit hangi bilgisayarda takılı ise o çalışır, diğerleri çalışmaz.

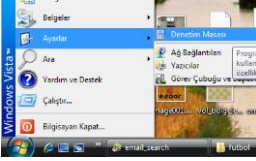
Lisanslama USB kilit ile yapılmaktadır. USB kilidin her türlü sorumluluğu alıcıya aittir. USB kilidin kaybolması durumunda Espor Dijital Firmasının bir sorumluluğu yoktur. Yerine yenisi verilmez. Alıcının her yeni USB kilit talebi, yeniden lisans bedeli ödemesini gerektirir.

USB kilidin kırılması durumunda alıcı, kırılan USB kilidini Espor Dijital Firmasına göndermek şartı ile USB kilit maliyetini ödeyerek yeni bir kilit alabilir

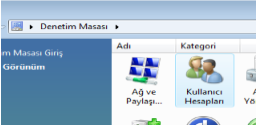
Alıcı Espor Dijital ürünü satın aldığı anda bu sözleşmeyi kabul etmiş sayılır.



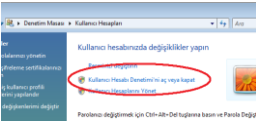
WINDOWS WISTA SİSTEM AYARLARI



Başlat + Ayarlar + Denetim Masası yolu ile denetim masasını açın.

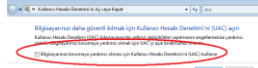


“Kullanıcı Hesapları” nı bulup çift tıklayarak açınız.



“Kullanıcı Hesabı Denetimi Aç veya Kapat” tıklayınız. “Devam Edeyimmi” sorusuna ok diyerek devam edin.

burada görülen çek butonuna tıklayınız. açılacaktır.



Son ve en önemli adımda i kaldırın ve “Tamam” Bilgisayarınız kapatılıp

WINDOWS 7 SİSTEM AYARLARI



Başlat + Denetim Masası yolu ile denetim masasını açın.



“Kullanıcı Hesapları” nın üzerine tıklayınız. **Bunu gelen ekranda bir kez daha yapınız.**

“Kullanıcı Hesabı Denetimi ayarlarını değiştir” i tıklayınız. Sürgüyü En Alta Çekerek gerekli ayarı yapınız.



Hakkında

eAnalyze Hentbol' u tercih ettiğiniz için teşekkürler.

Dünyanın her yerindeki hentbol antrenörleri için piyasadaki en gelişmiş Müsabaka Analiz yazılımı satın aldınız. Sizin ve ekibinizin, en iyi avantaj elde edebildiği eAnalyze yazılımını geliştirmekten memnuniyet duyuyoruz.

Başarılı bir çalıştırıcı olmak için analiz gereklidir ve üretilen bilgiler spor için kıymetlidir. Bu yüzden teknolojinin özellikle sizin için geliştirilmiş olması gerekir. İşte eSpor ürünlerini benzersiz yapanda budur. eAnalyze TM ve eAssist TM tüm antrenörler için özel teknoloji sağlamak üzere tasarlanmıştır.

eAnalyzeTM video üzerinden yapılan analiz ile bireysel ve takım faaliyetleri, oyun ve oyuncu verimlilik oranları ve oyun istatistikleri, özeleştirilmiş raporlar sağlar. En önemlisi de istenen her istatistiğe ait görüntüye ulaşılabilmesidir. Bu aynı zamanda oyuncuların eğitimi içinde çok önemli bir materyaldir.

eAssistTM antrenörler için adeta bir sanal yardımcıdır. Antrenman ve taktik planların animasyonları ile birlikte geliştirilmesini sağlar. Ayrıca oyuncu kartları müsabaka bilgileri gibi bir çok detayında kaydedilebilmesi için idealdir.

Hentboldan başka Basketbol, Voleybol, Futbol, USA Futbol, Buz Hokeyi, Lacrosse, Tenis gibi birçok branşta özel çözümlerimiz bulunmaktadır.

eAnaliz Üzerine

Futbol için gerçek performans analizi.

eAnalyze™ video analiz yazılımı antrenörlere oyun performansını değiştiren teknolojiyi sağlar. eAnalyze™ ile videoları parçalayıp birleştirmek, takım yada oyuncu düzeyinde istatistikler tutmak, her istatistiğe ait görüntülere ulaşmak, özelleştirilmiş raporlar almak son derece kolaydır.

eAnalyze™' in antrenörlere sağladığı yararlardan bazıları;

- oyun analizi için dört farklı kolay yol,
- İleri İstatistik ve oyun analizi,
- bireysel ve takım istatistiklerine ait görüntülere kolay ulaşım,
- takımınızın ve rakiplerinizin eğilimlerini takip etmek için bir çok araç,

TRACK PLAYER ACTIONS

- track individual player and team actions,
- analyze games to improve your team's performance,
- link actions and statistics to game footage to cut-up video automatically,
- organize and review video clips with the push of a buton,

ANALİZ YAPMAK DAHA ÖNCE HİÇ SEVİLMEZDİ

- hızlı bir şekilde her türlü istatistiğe erişim,
- gelişmiş raporlama özellikleri ile müsabakaya bakış,
- ekibinizin eğilimlerini ve zayıf yönlerini belirlemek için analiz sonuçları,
- rakibinizin eğilimlerini ve zayıf yönlerini belirlemek için analiz sonuçları,

OYUN ANALİZİNİN DÖRT KOLAY YOLU

- saha üzerinde aksiyonun yerini seçin,
- klavye kısayol tuşlarını kullanın,
- gerçek zamanlı analiz yapın,
- mikrofona konuşarak analiz yapın,

OYUNCULARLA İLETİŞİMİN EN İYİ YOLU

- oyuncuların performan ve davranışlarını geliştirmek için video üzerinden işaretleyin,
- başarılı ve başarısız ataklara ait video klipleri düzenleyin,
- analiz sonuçlarına ait görüntüleri CD, DVD, DIVX, WMV yadar iPod bir çok popüler formatta kaydedin,
- eğilimleri gelişmiş raporlama ile ortaya koyun.

Analiz Başlamak İçin Yol Haritası

Bütün branşlar için geçerli olmak üzere aşağıdaki sorunların cevabı verildiğinde analize başlanmış olacaktır. Sırayla sorulara ait cevapları program üzerinde vermeye çalışmalısınız.

1. Analiz yapacağınız sezon var mı? (Bakınız Sezon)
2. Sezonun altında müsabakaya ait kulüpler var mı?
(Bakınız Takım)
3. Kulüplerin altında oyuncu kartları var mı? (Bakınız Oyuncu Kartları)
4. Sezonun altında analizi yapılacak müsabaka açıldı mı?
(Bakınız Müsabaka)
5. Açılan müsabakanın oyuncu kadroları girildi mi?
(Bakınız Oyuncu Ekle Çıkar)
6. Müsabakaya ait videolar bilgisayara kopyalandı mı?
7. Videolar video kataloğuna işlendi mi? (Bakınız Video Kataloğu)
8. Hareket listesini kontrol ettiniz mi? (Bakınız Hareketler)

Yukarıdaki 8 sorunun cevabı verilmiş ise o müsabakanın altında videolu analiz kaydı satırı ile artık analize başlayabilirsiniz.

1. eAnaliz' e BAŞLARKEN

1.1. Sezon

Sezon ağaç yapının en üst elemanıdır. O sezona ait kulüpler, analizler, sonuçlar vs hepsi sezon sekmesinin altında yer alır.

Sezon Ekleme



Sezon eklemek için:

1. Menüden **Insert > Season** seçilirse yukarıdaki sezon ekleme penceresi ile karşılaşılır.
2. İstenilen sezon seçimi yapılır.
3. **OK** butonu tıklanır.

Yeni sezon **eAnalyze** penceresinin solunda bulunan ağaç yapıda görülür. Önündeki küçük + ya tıklandığında alt başlıklar görülebilir. (Müsabakalar, Kulüpler)



1.2. Takım

Sezonun altına istenildiği kadar takım eklenebilir. Bir takımı bir sezon için bir kez eklemek yeterli olacaktır.

Takım eklemek



Takım eklemek için:

1. Menüden **Insert > Team** seçimi yapılırsa yukarıdaki ekran ile karşılaşılır,
2. İlgili sezon seçilir,.
3. Daha sonra eklenmek istenen kulüp adı yazılır,
4. **OK.** butonu tıklanır.

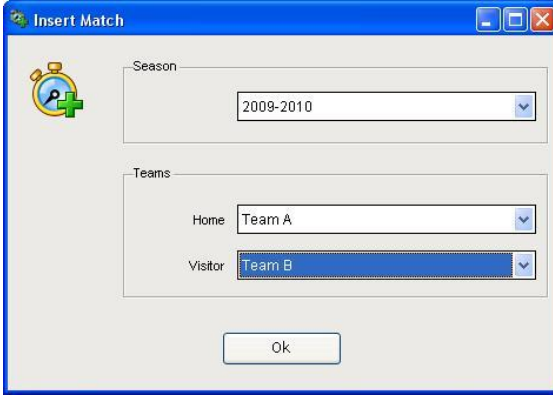
Soldaki ağaç menüde yeni eklenen takımın önündeki + ya tıklandığında altındaki alt başlıklar “*Player Cards*” ve “*Coach Cards*”.olarak görülür.



1.3. Müsabaka

Sezonun altında daha önce eklenmiş takımlardan istenilen 2 tanesi seçilerek müsabaka eklenir. Müsabakaya ait takımların daha önce açılmış olması gerektiği unutulmamalıdır.

Müsabaka eklemek

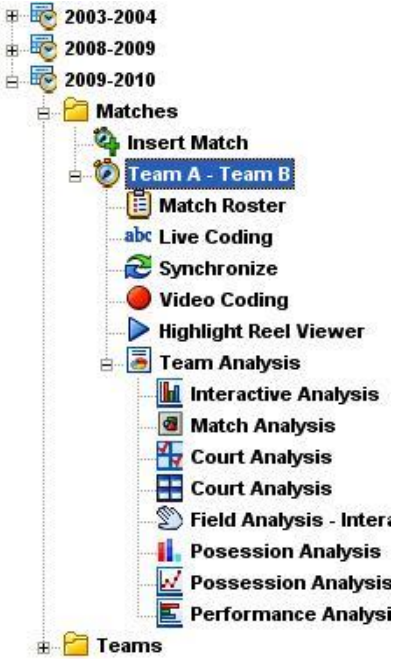


Müsabaka eklemek için:

5. Menüden **Insert > Match** seçimi yapılırsa yukarıdaki ekran ile karşılaşılır,
6. İlgili sezon seçilir,.
7. **Evsahibi** takım seçilir,
8. Daha sonra **Misafir** takım seçilir,
9. **OK.** butonu tıklanır.

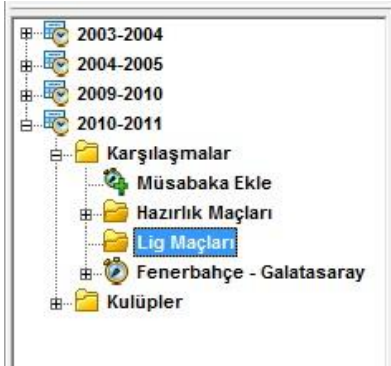
Soldaki ağaç menüde yeni eklenen müsabakanın önündeki + ya tıklandığında altındaki alt başlıklar görülebilir. Burada müsabakanın farklı şekillerde analizlerinin yapılabildiği alt yordamlar ile analiz sonuçlarının irdelendiği çok sayıda alt yordam bulunmaktadır.

Müsabaka eklendikten sonra müsabaka bilgileri ekranından kadroların girilmesi işlemini gerçekleştirebilirsiniz.



1.4. Klasör Ekleme

Sezonun altında açılan karşılaşmalar listesi belli bir süre sonra giderek çoğalmakta ve aranılan karşılaşmanın bulunması zaman alabilmektedir. Bu sebeple karşılaşmaların altında grup açmak daha mantıklı olacaktır. Örneğin “Avrupa Kupası”, “Hazırlık Maçları”, “Lig Maçları” gibi gruplar açıp bunların içerisine ilgili maçları açmak daha düzenli bir görüntü oluşturacaktır.



Klasör eklemek



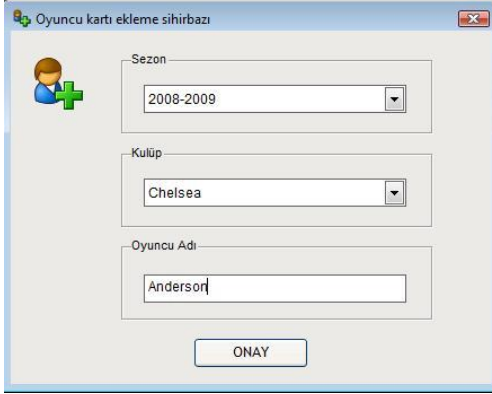
Butonu ile istenilen sezonun altına istenilen klasör eklenebilir.



Butonu ile de daha önce oluşturulan klasörün adı değiştirilebilir yada silinebilir. Öncelikle ilgili klasörü seçtikten sonra bu buton tıklanarak bu işlemler yapılabilir. Klasörün silinebilmesi için altınma maç açılmamış olması gereklidir.

1.5. Oyuncu Kartı

Takımın altında istenildiği kadar oyuncu kartı açılabilir. Burada oyuncu **adı ve forma numarası** anahtar 2 alandır ve girilmesi zorunludur. Diğer bilgi alanları ise isteğe bağlıdır ancak, çok önemli referans bilgileri taşıyabildiğini görebilirsiniz.



Takım için oyuncu kartı eklemek

1. Menüden **Insert > Player Card** seçimi yapıldığında yukarıdaki ekran ile karşılaşılır.
2. Sezon seçimi yapılır.
3. Kulüp seçimi yapılır..
4. Oyuncu adı yazılarak ONAY butonu tıklandığında takım için yeni bir oyuncu kartı açılır.

Ağaç menüden ilgili oyuncu üzerine tıklayarak oyuncu kartının açılmasını sağlayabilirsiniz.

Oyuncu Kartı

Resim eklemek için tıkla

Lisans No : _____

Adı Soyadı : Oyuncu1

D. Tarihi : / /

D. Yeri : _____

Medeni Hali : _____

Uyruğu : _____

Eğitimi : _____

Mevki : _____

Boy :

Ayak No : _____

Forma No : 01

Kilo : _____

BMI : _____

Oyunculuk Kariyeri

Geçirdiği Sakatlıklar

Özel Not

Performans

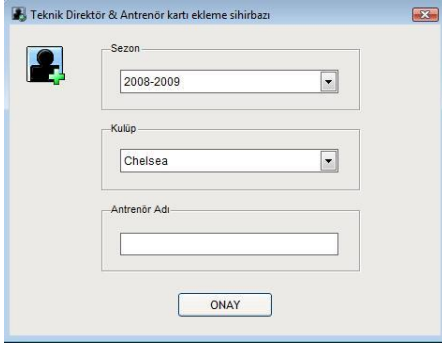
Listeler

Oyuncu kartında doldurulabilir birçok bilgi alanı olmasına rağmen en önemli iki bilgi alanı **oyuncu adı** ve **forma numarasıdır**. Bu iki alan mutlaka doldurulmalıdır. Diğer bilgilerin doldurulması isteğe bağlıdır. Kulübün bütün oyuncularını için kart açmak mümkündür. Kulüp için bir oyuncu kartı açıldıktan sonra yukarıdaki ekranda  resimli butona tıklayarak kısa yoldan yeni bir oyuncu kartı açmak çok daha kolaydır.

Listeler sekmesinde oyuncu kartları ile ilgili detaylı raporların alınabileceği raporlama bölümü çalıştırılabilir.

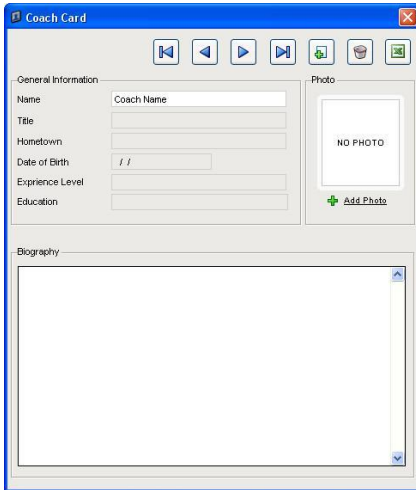
1.6. Antrenör Kartı

Oyuncu kartlarında olduğu gibi benzer şekilde takımın altında istenildiği kadar antrenör kartı da açılabilir.

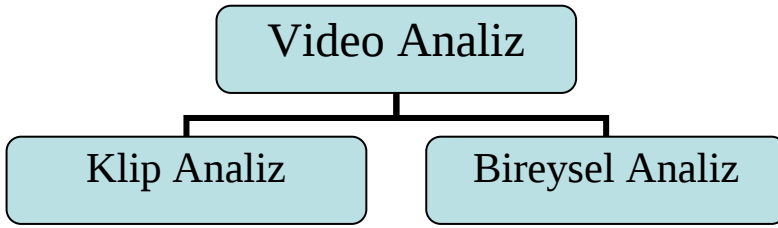


Takım için antrenör kartı eklemek

1. Menüden **Insert > Coach Card** seçimi yapıldığında yukarıdaki ekran ile karşılaşılır.
2. Sezon seçimi yapılır.
3. Kulüp seçimi yapılır..
4. Antrenör adı yazılarak ONAY butonu tıklandığında takım için yeni bir antrenör kartı açılır.



1.7. Hareketler



Video üzerinden 2 farklı şekilde analiz yapmak mümkündür.

- Müsabaka görüntüsü üzerinden video parçalarının çıkartılması (Video Edit)
- Müsabaka görüntüsü üzerinde bireysel aksiyonların işaretlenmesi (Bireysel İstatistikler)

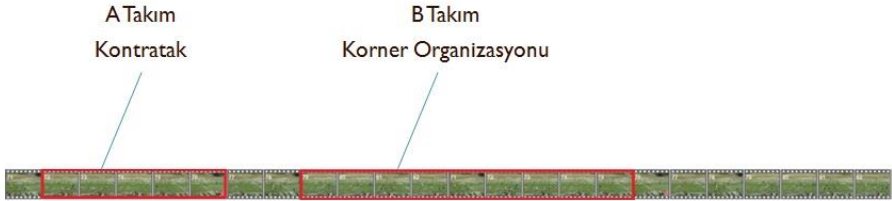
Dolayısı ile bu iki farklı yöntem için isimlendirmelerde farklı olacaktır.

1.7.1. Hareketler (Klip Analiz)

Klip analiz Mantığı :

Video üzerinden istenilen uzunlukta belirli yerlerin işaretlenmesi ve bu bölümlerin bir aksiyon ve takım adı ile ilişkilendirilmesinden ibarettir. Burada video üzerinde başlangıç ve bitiş yeri kullanıcı tarafından belirlenir.

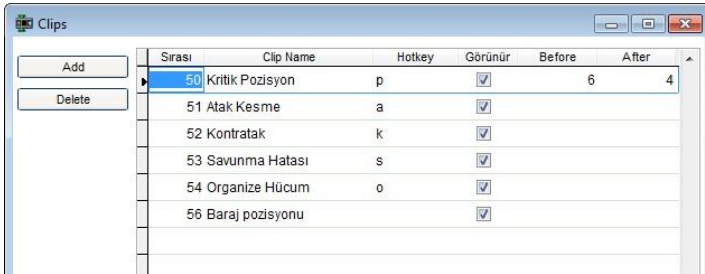
Böylece çok kolay bir şekilde müsabaka görüntüsü üzerinden özet görüntüler çıkartılır.



Bu işaretlenen video parçalarının isimlendirilmesi ihtiyacı olduğu açıktır. Bu isimlendirmeleri;



toolbar da işaretli ikon ile açılan pencerede yapabilirsiniz.



Add Yeni bir klip adı satırı ekler.

Delete İstenilen satırı seçtikten sonra bu buton yardımıyla silebilirsiniz.

Sırası Kolonundaki rakamı deęiřtirerek listeyi kendi iinde sıralayabilirsiniz.

Hotkey herhangi bir harf ile kısayol atayabilirsiniz. Bu klavye kullanarak hızlı analiz yapma konusunda ok nemli fayda saęlayacaktır.

Grnr Buraya ek atılanlar analiz ekranında listede grnecektir. Listede geici olarak grnmesini istemedięiniz klip isimleri iin eki kaldırabilirsiniz. ek tekrar atıldığında tekrar grnecektir.

Before After Kısayollar kullanarak analiz yapıldığında eęer before after kolonları dolu ise, kısayola basıldığında basılma anından Before de bulunan sn kadar ncesinden After da bulunan sn sonrasına kadar klip otomatik olarak kesilir. Buda analizde oldukça hızlı bir zm demektir. Tek harf basımında bir klip kesilmiş olur. Eęer Before ve After deęerlerinden ikisi birden sıfır ise bu dikkate alınmaz. Harfe ilk basıldığında o klibin kesimi bařlatılır. Tekrar basıldığında basılma anına kadar klip kesilmiş olur. Dięerinden farkı bařlama ve bitiřin kullanıcı inisiyatifinde olmasıdır.

1.7.2. Hareketler (Bireysel Analiz)

Bireysel Analiz Mantiğı :

Video üzerinde bireysel aksiyonun olduğu anda, o aksiyon karesinin bir oyuncu ve bir aksiyon adı ile ilişkilendirilmesinden ibarettir. Burada video üzerinde başlangıç ve bitiş yeri söz konusu değildir. Bu sebeple video üzerinde bu aksiyon yerinden kaç sn öncesinden kaç sn sonrasına kadar oynatılacağı bilgisi ayrıca belirtilir.



Bu işaretlenen video parçalarının isimlendirilmesi ihtiyacı olduğu açıktır. Bu isimlendirmeleri;



toolbar da işaretli ikon ile açılan pencerede yapabilirsiniz.

Hareket sıralaması

Add
Delete

Symbol

Symbol	Sıra	Hareket Adı (Root)	Görünür	İyi/Kötü	Efficiency
●	1	Kısa Pas Olumlu	✓	✓	1
●	1	Araya Kısa Pas	✓		
▲	2	Kısa Pas Olumsuz	✓		-2
●	3	Uzun Pas Olumlu	✓	✓	2
●	3	Uzun Pas Araya	✓		
▲	4	Uzun Pas Olumsuz	✓		-2
●	5	Top Kazanma	✓	✓	
▲	6	Top Kaybı	✓		
●	7	Dribling Olumlu	✓	✓	
▲	8	Dribling Olumsuz	✓		
●	9	Serbest Atış Olumlu	✓	✓	
▲	10	Serbest Atış Olumsuz	✓		
●	11	Sağ Orta Olumlu	✓	✓	
●	12	Sağ Körner Olumlu	✓	✓	
▲	13	Sağ Körner Olumsuz	✓		
●	14	Sol Orta Olumlu	✓	✓	
●	15	Sol Körner Olumlu	✓	✓	
▲	16	Sol Körner Olumsuz	✓		
▲	17	Şut Olumsuz	✓		

Add Yeni bir klip adı satırı ekler.

Delete İstenilen satırı seçtikten sonra bu buton yardımıyla silebilirsiniz.

Sırası Kolonundaki rakamı değiştirerek listeyi kendi içinde sıralayabilirsiniz.

Görünür Buraya çek atılanlar analiz ekranında listede görünecektir. Listede geçici olarak görünmesini istemediğiniz klip isimleri için çeki kaldırabilirsiniz. Çek tekrar atıldığında tekrar görünecektir.

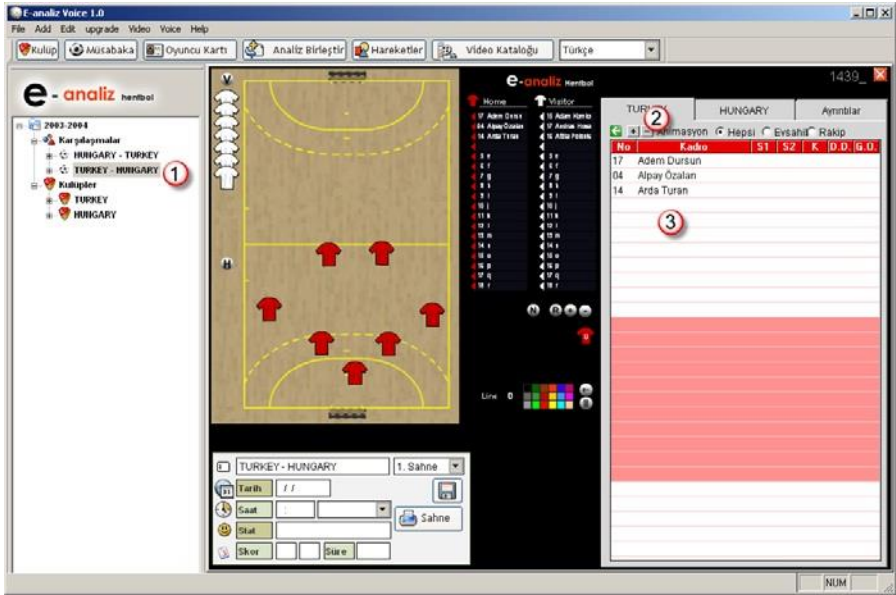
İyi/Kötü Girilen bireysel aksiyonun olumlu yada olumsuz olmasının ayrımını sağlar. Çek atılan hareket isimleri olumlu olarak kabul edilir. Buradan bir oyuncunun müsabaka içerisinde toplam kaç tane olumlu kaç tane olumsuz aksiyon yaptığı gibi istatistikler hesaplanır.

Efficiency Burada istenilen hareket isimlerine + yada – puan verilebilir. Sonuçta oyuncunun müsabaka boyunca yaptığı hareket adetleri bu katsayılarla çarpılarak efektiflik değeri bulunur. Puan verilmeyen hareketler değerlendirmeye dahil edilmez.

2. MÜSABAKA BİLGİLERİ

2.1. Kadroların Girilmesi

Yeni bir müsabaka eklendiğinde kadrolar doğal olarak boştur. Takımların oyuncu kartlarından seçim yapılarak söz konusu müsabakada yer alan oyuncuların girilmesi gereklidir. Eğer takımın altında oyuncu kartları açılmamış ise burada oyuncu eklemekten söz etmek mümkün değildir.



Müsabaka Bilgilerinde Oyuncu Ekleme

Açılan müsabakanın altında “Müsabaka Adı Üzerine” tıklandığında yukarıdaki ekran ile karşılaşılır. Bu ekranda evsahibi ve misafir takımım kadroları görülebilir. Takımların bu müsabaka için oyuncu kadrolarını belirlemek üzere, listenin hemen üzerinde bulunan “+ -” başlığına tıklamak yeterli olacaktır.

[illegible]

Soldaki listede takıma ait oyuncu kartları listelenir. Bu liste üzerinde istenilen oyuncu satırına çift tıklanarak sağdaki listeye alınabilir. Sağda oluşturulan liste takımın bu müsabakadaki oynayan oyuncu listesi olacaktır. Sağdaki listede oyuncuların önündeki buton sayesinde sıralamayı değiştirmek mümkündür.

Müsabakada oynayan oyuncuların listesinin bu şekilde oluşturulması bireysel istatistikler için gereklidir.

Klasörü Değiştirmek

1.4. de anlatıldığı şekilde açılan klasörler içerisinde daha düzenli bir ağaç menü oluşturulması mümkündür. Açılan müsabakanın istenirse “Folder” bölümünden bu klasörlerden istenilen seçilerek müsabakanın ağaç menüdeki yeri değiştirilebilir.

2.2. Müsabaka Genel Bilgileri

Müsabaka hakkındaki genel bilgiler saha modelinin hemen altında bulunmaktadır.

Name

Default olarak seçilen evsahibi ve misafir takımın adları olarak belirlenir.

Date

Müsabaka tarihinin Ay / Gün / Yıl olarak girileceği alandır.

Location

Müsabakanın oynandığı stat yada yer bilgisinin girileceği alandır.

Score

Müsabaka için skorun girileceği alandır.

Length

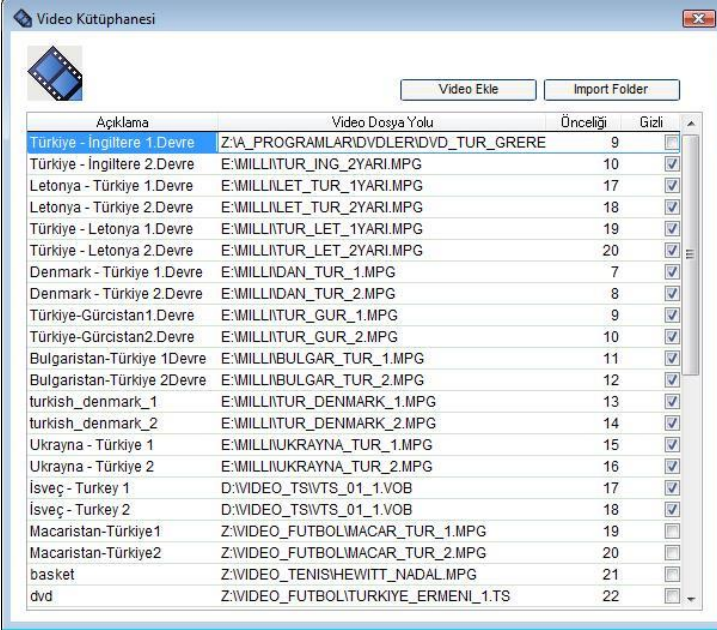
Müsabakanın dakika cinsinden ne kadar sürdüğü bilgisinin girileceği alandır.

3. VIDEO ÜZERİNDEN ANALİZ YAPMAK

3.1. Video Kütüphanesi

Analizi yapılacak karşılaşmaya ait videoların bilgisayar hard diskine kopyalanması gerekmektedir. Bunun için USB hard disklerde çok uygun depolama araçlarıdır. Dvd sürücünden direk analiz yapmak hiç uygun değildir. Hem dvd yavaştır hem de bir çok müsabakanın analizi birleştirilip görüntüye ulaşılacak istendiğinde tek dvd yetersiz kalacaktır.

Bilgisayara kopyalanan müsabaka videolarının eAnalyze tarafından algılanabilmesi için video kataloğuna işlenmesi gerekmektedir. Video kataloğunu menüden **Tools > Video Library** yoluyla açabilirsiniz.



Açıklama	Video Dosya Yolu	Önceliği	Gizli
Türkiye - İngiltere 1.Devre	Z:\A_PROGRAMLAR\DVDLER\DVD_TUR_GRE	9	☐
Türkiye - İngiltere 2.Devre	E:\MILLI_TUR_ING_2YARI.MPG	10	☒
Letonya - Türkiye 1.Devre	E:\MILLI_LET_TUR_1YARI.MPG	17	☒
Letonya - Türkiye 2.Devre	E:\MILLI_LET_TUR_2YARI.MPG	18	☒
Türkiye - Letonya 1.Devre	E:\MILLI_TUR_LET_1YARI.MPG	19	☒
Türkiye - Letonya 2.Devre	E:\MILLI_TUR_LET_2YARI.MPG	20	☒
Denmark - Türkiye 1.Devre	E:\MILLI_DAN_TUR_1.MPG	7	☒
Denmark - Türkiye 2.Devre	E:\MILLI_DAN_TUR_2.MPG	8	☒
Türkiye-Gürcistan1.Devre	E:\MILLI_TUR_GUR_1.MPG	9	☒
Türkiye-Gürcistan2.Devre	E:\MILLI_TUR_GUR_2.MPG	10	☒
Bulgaristan-Türkiye 1.Devre	E:\MILLI_BULGAR_TUR_1.MPG	11	☒
Bulgaristan-Türkiye 2.Devre	E:\MILLI_BULGAR_TUR_2.MPG	12	☒
turkish_denmark_1	E:\MILLI_TUR_DENMARK_1.MPG	13	☒
turkish_denmark_2	E:\MILLI_TUR_DENMARK_2.MPG	14	☒
Ukrayna - Türkiye 1	E:\MILLI_UKRAYNA_TUR_1.MPG	15	☒
Ukrayna - Türkiye 2	E:\MILLI_UKRAYNA_TUR_2.MPG	16	☒
İsveç - Turkey 1	D:\VIDEO_TS\TS_01_1.VOB	17	☒
İsveç - Turkey 2	D:\VIDEO_TS\TS_01_1.VOB	18	☒
Macaristan-Türkiye1	Z:\VIDEO_FUTBOL\MACAR_TUR_1.MPG	19	☐
Macaristan-Türkiye2	Z:\VIDEO_FUTBOL\MACAR_TUR_2.MPG	20	☐
basket	Z:\VIDEO_TENIS\HEWITT_NADAL.MPG	21	☐
dvd	Z:\VIDEO_FUTBOL\TURKIYE_ERMENI_1.TS	22	☐

Açıklama

Eklenen videoyu anımsatacak bir açıklamanın yazılacağı alandır. Müsabakanın adını kullanmak çok faydalı olacaktır. (Beşiktaş – Fenerbahçe 1) gibi.

Video Dosya Yolu

Eklenen videonun hard diskte nerede bulunduğunu gösterir.

Önceliği

Eklenen videoların sırasının değiştirilmesi buradaki rakamların istenilen şekilde değiştirilmesi ile yapılır.

Gizle

Videolar eklendikçe bu listenin çok uzayacağı açıktır. Analizi yapılan ve artık eskide kalan müsabakalara ait satırların analiz yapma ekranında görünmemesi ve listenin daha kısa görünmesi için burada istenmeyen satırlara çek atmak yeterli olacaktır. Eğer tekrar ilgili müsabaka ile ilgili bir işlem yapılacaksa bu çek tekrar kaldırılmalıdır.

Video Ekle

Sadece bir video eklenecek ise “Video Ekle” butonu tıklanır. Açılan pencereden ilgili video bulunup seçildiğinde video kataloğuna eklenilmiş olur. Video eklendikten hemen sonra **açıklama bölümünü doldurmayı unutmayınız**. Analiz yapma ekranında bu açıklamalar görüneceğini unutmayınız.

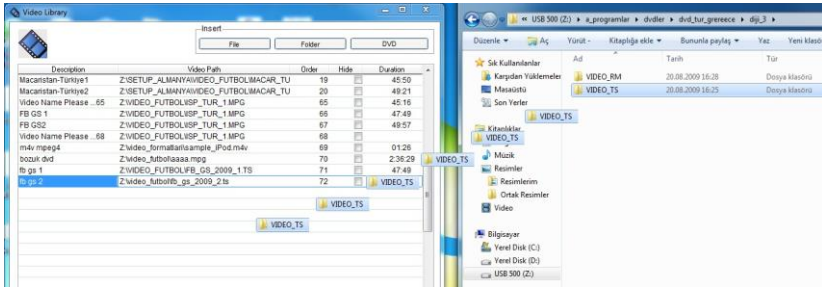
eAnalyze tarafından uygun kodekler yüklendiğinde desteklenen formatlardan bazılarının açıklaması aşağıdaki gibidir.

File Extension	Format
ASF	Advanced Systems Format, developed by Microsoft for streaming
AVI	Audio Video Interleave, developed by Microsoft for Windows
FLV	Flash Video, developed for the Adobe Flash Player
M4V	iTunes Video File, developed by Apple based on MPEG-4
MOV	QuickTime video, developed by Apple
MPEG-1	The Moving Pictures Experts Group video format, standard 1
MPEG-2	The Moving Pictures Experts Group video format, standard 2
MP4 (MPEG-4)	The Moving Pictures Experts Group video format, standard 4
RM	Real Meadia, developed by RealNetworks
VOB	Video Object, the standard format for DVD video media
WMV	Windows Media Video, a compressed file format developed by Microsoft

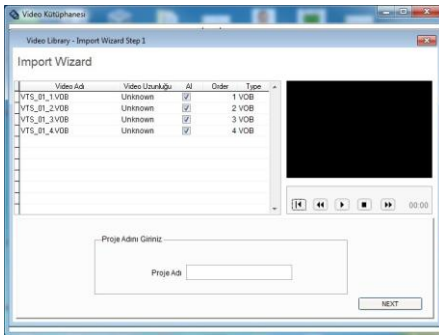
3.1.1. Video Kütüphanesine DVD Ekleme

Bilindiği üzere DVD ler en fazla kodek problemi yaratan görüntü tiplerinin başında gelir. Bu sorunu aşmak için video kütüphanesine dvdleri birkaç dakikada (bilgisayarın işlemci gücüne bağlı olarak 4 - 10 dakikada) standart .mpg. formatına çevirecek bir modül eklenmiştir. Bu sayede görüntü kalite kaybı da olmaksızın dvd tek bir mpg dosyaya dönüştürülüp video kataloğuna otomatik olarak eklenmektedir

Bunu yapmak için dvd dosyalarını içeren “VIDEO_TS” klasörünü video kataloğu listesi üzerine sürükleyip bırakmak yeterli olacaktır.



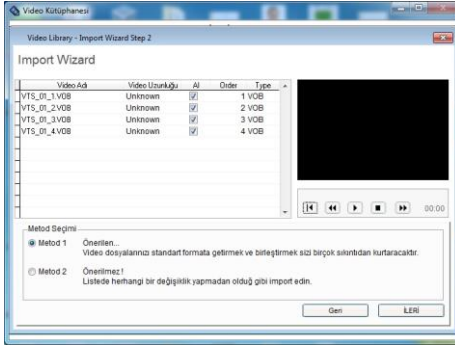
Bundan sonra dvd yi mpg e çevirecek olan sihirbaz devreye girer.



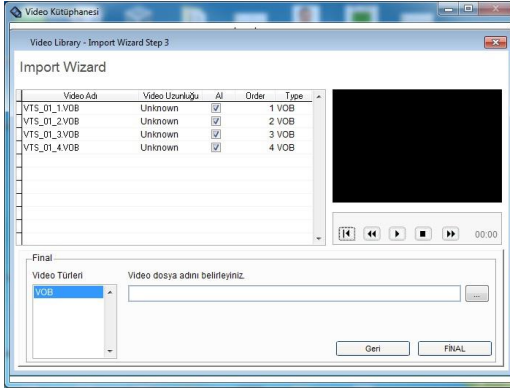
Birinci adımda DVD klasörü içinde bulunan VOB görüntü dosyaları listelenir. İstenmeyen satırlardaki Çekler kaldırılarak

o satırdaki video görüntüleri çevirme işleminin dışında tutulabilir.

“Proje Adı” na müsabakanın adını yazarak devam edebilirsiniz.



2. ekranda seçilebilecek 2 metod vardır. 1. Metod dosyaların mpg e dönüştürülüp birleştirilmesi işini yapar. (**Tavsiye edilen yöntemdir.**) 2. Metod ise görüntü dosyalarını olduğu gibi kataloğa eklenmesidir ve herhangi bir işleme tabii tutulmaz. 1. Metod seçildikten sonra son ekrana geçilirse :



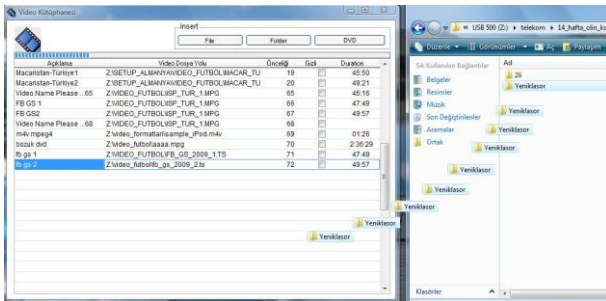
Oluşacak dosya adı ve kayıt yeri  butonu yardımıyla belirlenerek “Final” butonu tıklandığında DVD dönüştürme işlemi başlatılır. Dönüştürme işlemi bitirildikten sonra artık “VIDEO_TS” klasörüne ihtiyaç kalmaz. Analiz için yeni oluşan .mpg dosya kullanılır.

NOT : Oluşacak dosya adını belirlerken Türkçe karakter, boşluk yada özel karakterler kullanmayınız.

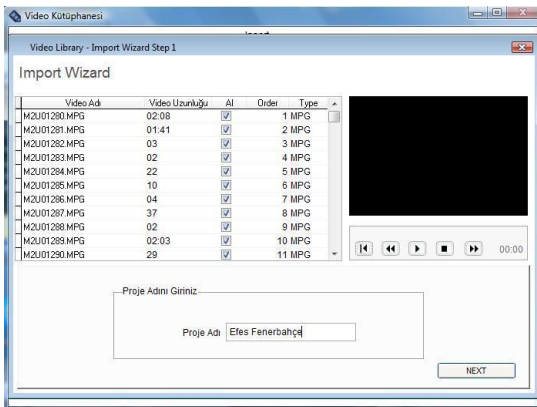
3.1.2. Video Kütüphanesine Klasör Ekleme

Özellikle salon sporlarında hard diskli kamera ile çekim yapıldığında her pause – record yapıldığında yeni bir mpg dosya oluşur. Örneğin bir basketbol müsabakası için 80-100 adet video parçası olduğu çok sık rastlanan bir şeydir.

Bu kadar çok video parçacığının video kataloğuna eklenmesi rasyonel bir çözüm olmaktan uzaktır. Bu video parçalarını birleştirmek için video kataloğunda liste üzerine içinde video parçacıkları bulunan klasörü sürükleyip bırakmak yeterli olacaktır.

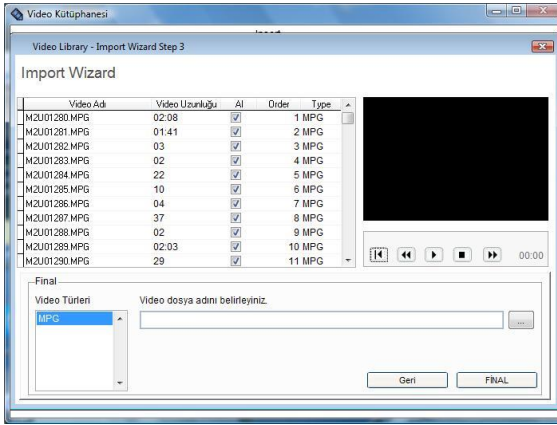


Bundan sonra klasörün içerisinde bulunan tüm mpg dosyalar otomatik olarak taranır ve listelenir.



Bu ekranda özellikle faul atışları skorbord çekimleri gibi çok kısa olan ve analizde kullanılmayan parçacıklar “AI” kolonundaki çek kaldırılarak devre dışı bırakılabilir. Ancak çok da gerekli değildir. “Proje Adı” na müsabakanın adını girerek devam edildiğinde aşağıdaki ekranla karşılaşılır.

1. Metod dosyaların mpg e dönüştürülüp birleştirilmesi işini yapar. (**Tavsiye edilen yöntemdir.**) 2. Metod ise görüntü dosyalarını olduğu gibi kataloğa ekler, herhangi bir işleme tabii tutmaz. Birleştirme işlemi için 1. Metod seçilerek “İlerle” butonu tıklanır.



Oluşacak dosya adı ve kayıt yeri  butonu yardımıyla belirlenerek “Final” butonu tıklandığında mpg birleştirme işlemi başlatılır. Dönüştürme işlemi bitirildikten sonra artık analiz için oluşan tek bir .mpg dosya kullanılır. Video parçacıklarının bulunduğu klasöre de ihtiyaç kalmaz.

NOT : Oluşacak dosya adını belirlerken Türkçe karakter, boşluk yada özel karakterler kullanmayınız.

Video oynat durdur ile ilgili aksiyon sahnesine ulaşıldığında bireysel istatistikler için olayın yerini bu temsili saha üzerinde işaretlemek sureti ile analiz yapılır.

OYUNCULAR ve HAREKETLER

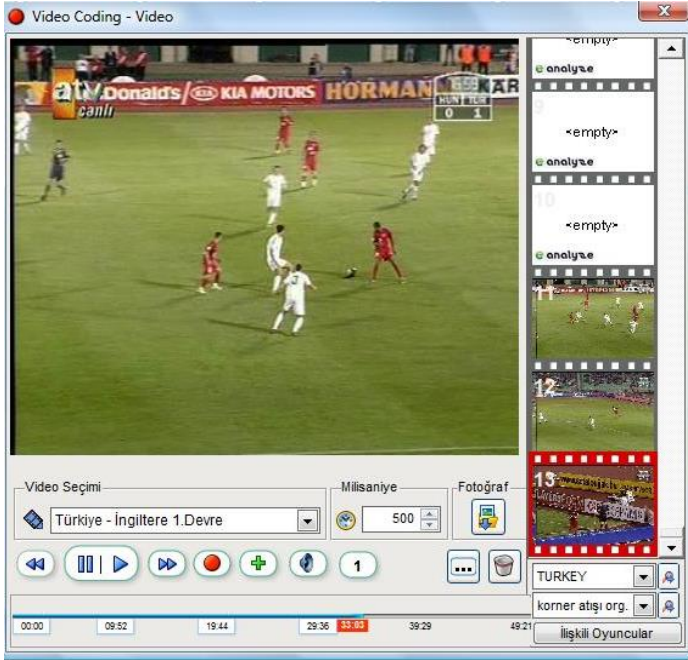
Bu ekranda da bireysel istatistik için aksiyon listesi ile bu müsabaka için girilmiş kadrolar gözükür. Buradan yapılan aksiyon ile kimin tarafından yapıldığı seçimi kolayca yapılabilir.

ANALİZ KAYDI

Yapılan bireysel istatistik kayıtlarının gösterildiği penceredir. Son yapılan kayıt bu listede en üstte gösterilir. Böylece takip kolaylaşır.

3.2.2. Video

Videolu analiz kaydı yapılırken video üzerinde hakimiyeti en üst düzeye taşıyan kontrollerle desteklenmiş ekrandır. Tabii ki müsabaka için gerekli videoların bilgisayara kopyalanmış olması ve video kataloğuna işlenmiş olması gerektiği unutulmamalıdır.



Analize ilk başlanacağı zaman “**Video Seçimi**” listesinden video seçilir. Video seçimi yapıp bireysel istatistikler yapılmaya başlandığında videolu analiz kaydı pencereleri kapatılıp tekrar açıldığında en son analiz yapılan video otomatik olarak açılır ve videoda ilgili yere gidilir. Yani analize ara verilip program kapatıldığında ve tekrar analiz yapmak üzere açıldığında video olması gereken yere otomatik olarak gelir. Buda büyük kolaylık sağlar.

Milisaniye de bulunan 500 değeri ileri geri butonlarına tıklandığında yarım saniye ileri yada geri gitmeyi sağlar. Bu değer örneğin 2000 yapıldığında ileri geri gitmeler 2 sn olacaktır. Bu sayede ileri geri sıçramaları kullanıcı istediği uzunlukta ayarlayabilir.

Fotoğraf



Butonu ile video üzerinde o anki sahnenin fotoğrafı .jpg. formatında alınabilir.



Durdurma ve oynatma için 2 işlevli butondur.



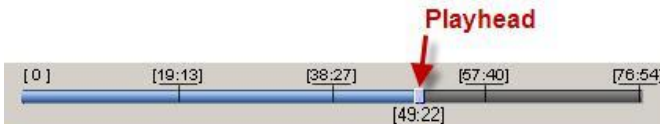
İleri geri alma butonlarıdır. Milisaniye de bulunan değere göre sıçrama yaparlar.



Hız butonudur. 1 değeri videonun normal hızla oynamasını sağlar. .5 Yarım hızdır. 2 ise çift hızla oynamasını sağlar. Buda analiz yaparken bazı detayları görmek için ağır çekim yada istenmeyen bölümleri hızlı çekim oynatarak analizde hakimiyeti ve hızı artırır.



Analiz yaparken video sesi istenmiyorsa geçici olarak kapatmak ya da açmak mümkündür. Bu sadece seyredirken istenirse sessiz seyredilmesini sağlar. Yapılan analizlerde ses olacaktır.



Zaman Sürgüsü : Video toplam zamanını ve şu anda nerde olduğunu gösterir. Bu sürgü kullanıcılar sürükleyip bırak yöntemi ile videonun herhangi bir anına hızlı gitmek mümkündür.

Klip Kesmek

Video kontrol ekranının önemli bir işlevi de videonun oynatılmasından başka istenen bölümlerin kesilerek klip analiz yapabilmesidir.

Video izlenirken  ile klabin başladığı yer işaretlenir. Bir süre sonra tekrar bu butona tıklanırsa en son basılan yer başlama noktası olarak kabul edilir ve önceki başlama noktası unutulur.

NOT : **Analizciler her set başlangıcında** bu buton ile başlangıç noktasını belirler ve setin sonuna geldiklerinde eğer almaya değer bulmazlar ise yeni set başlangıcında tekrar bu butona basarak yeni başlangıç noktasını belirlemiş olurlar. Bu sayede oldukça zaman kazanmaları ve video üzerinde geri ileri hareketleri en aza indirdikleri uygulayıcılar tarafından bildirilmiştir.

 resimli buton ile başlangıç noktası belirlenmiş klabin tıklama anına kadar olan bölüm klip listesine alınır. Listenin hemen altından bu klip için ilgili takım ve klip adı seçimi yapılır.

Listenin altındaki “İlgili Oyuncular” butonu ile de bu klip ile ilişkili oyuncuların seçimini yapılabildiği ekran açılabilir. (isteğe bağlı)

3.2.3. Saha

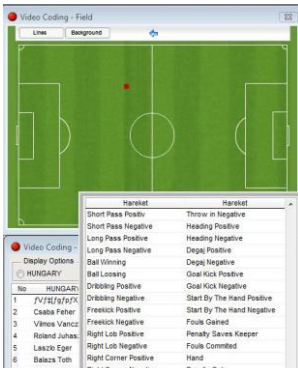
Bireysel istatistiklerin kaydedilmesi, videodan aksiyonun olduğu noktada sahada temsili olarak olay yerine tıklanması ile gerçekleşir. Saha üzerine tıklandığında bireysel istatistiklere



bir kayıt eklenmiş olur. Burada dikkat edilmesi gereken sahanın üstünde ortada bulunan “ok” simgesinin gösterdiği yönün evsahibi takımın hücum yönünü göstermesi gerektiğidir.  
Müsabaka başlarken ve ikinci devre buna dikkat etmek yeterli olacaktır.



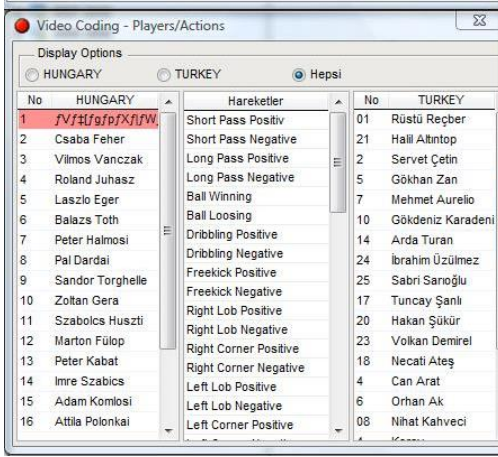
Saha üzerine tıklandığında tıklanan yerde kadroların olduğu bir pencere belirir ve buradan aksiyonu yapan oyuncu satırına tıklanarak kolayca aksiyonu yapan oyuncu seçilir.



Oyuncu seçimi yapıldığında oyuncu listesi penceresi otomatik olarak kapanır ve hareketlerin yer aldığı bir başka pencere belirir. Buradan da yapılan aksiyon satırına tıklanarak aksiyon adı da belirlenmiş olur. Aksiyon seçimi yapıldığında aksiyon listesini gösteren pencerede kendiliğinden kaybolacaktır. Bu sayede 3 tıklama ile yer, oyuncu ve aksiyon seçimi tamamlanmış olur.

3.2.4. Oyuncular ve Hareketler

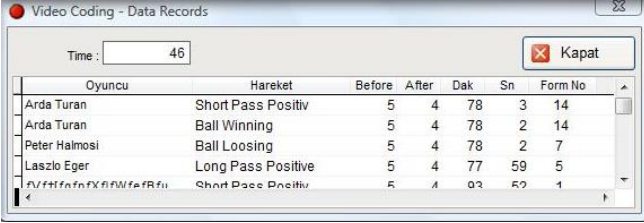
Oyuncu ve hareketler listesinin sürekli gösterildiği penceredir. Bireysel istatistiklerin herhangi bir satırında oyuncu yada hareket yanlış seçilmiş ise bu pencereden ilgili oyuncu yada hareket satırına tıklanarak bireysel istatistiklerde **düzeltilme işlemi de** kolayca yapılır. Buda oldukça pratik bir düzeltme işlemi sağlayarak analizde geri dönüşleri kolaylaştırır ve analiz bitme süresine olumlu katkı sağlar.



No	HUNGARY	Hareketler	No	TURKEY
1	<i>fV/ti/s/pfXn/PW</i>	Short Pass Positiv	01	Rüştü Reçber
2	Csaba Feher	Short Pass Negative	21	Halil Altıntop
3	Vilmos Vanczak	Long Pass Positive	2	Servet Çetin
4	Roland Juhasz	Long Pass Negative	5	Gökhan Zan
5	Laszlo Eger	Ball Winning	7	Mehmet Aurelio
6	Balazs Toth	Ball Loosing	10	Gökdeniz Karadeni
7	Peter Halmosi	Dribbling Positive	14	Arda Turan
8	Pal Dardai	Dribbling Negative	24	İbrahim Üzülmez
9	Sandor Torgbelle	Freekick Positive	25	Sabri Sarıoğlu
10	Zoltan Gera	Freekick Negative	17	Tuncay Şanlı
11	Szabolcs Huszti	Right Lob Positive	20	Hakan Şükür
12	Marton Fülöp	Right Lob Negative	23	Volkan Demirel
13	Peter Kabat	Right Corner Positive	18	Necati Ateş
14	Imre Szabics	Right Corner Negative	4	Can Arat
15	Adam Komlosi	Left Lob Positive	6	Orhan Ak
16	Attila Polonkai	Left Lob Negative	08	Nihat Kahveci
		Left Corner Positive		

3.2.5. Analiz Kaydı

Saha üzerine tıklandıkça bireysel istatistik satırları oluşmaya başlar. Bu listede aksiyonu yapan oyuncunun adı, yaptığı aksiyon gibi bir çok bilgi yer alır..



Oyuncu	Hareket	Before	After	Dak	Sn	Form No
Arda Turan	Short Pass Positiv	5	4	78	3	14
Arda Turan	Ball Winning	5	4	78	2	14
Peter Halmosi	Ball Loosing	5	4	78	2	7
Laszlo Eger	Long Pass Positive	5	4	77	59	5
Arda Turan	Short Pass Positiv	5	4	78	52	1

Oyuncu

Aksiyonu yapan oyuncu adını gösterir. Eğer yanlış bir oyuncu seçilmiş ise yada boş ise 3.3.4 deki listeden istenilen oyuncu adına tıklanarak değişmesi sağlanabilir.

Hareket

Yapılan aksiyon adıdır. Yine yanlış girilmiş yada boş ise 3.3.4 deki listeden istenilen aksiyona tıklanarak değişmesi sağlanabilir.

Before

Tıklama anından kaç saniye öncesinden itibaren oynatılacağını belirten rakam vardır. Program herhangi bir değer yok ise 5 olarak belirler, kullanıcı isterse bunu değiştirebilir.

After

Tıklama anından kaç saniye sonrasına kadar oynatılacağını belirten rakam vardır. Program herhangi bir değer yok ise 4 olarak belirler, kullanıcı isterse bunu değiştirebilir.

Before ve After değerleri ile her satırın oynatılma zamanları bağımsız olarak belirlenir. Bu sayede toplantı esnasında fazla görüntü kümeleri gösterilmesinin önüne geçilir. Toplantı süresi ve kalitesine katkı sağlar.

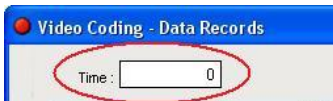
Kayıt Silmek

Bireysel kayıtlardan herhangi bir satırı silmek için o satırın önündeki küçük kutucuğa Mouse ile tıklayarak siyaha boyamak yeterlidir.



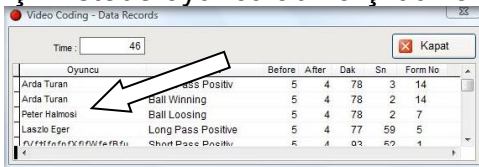
Zamanı Ayarlamak

İstatistik kayıtlarına müsabakanın oynama dakika ve saniye bilgileri videodan otomatik olarak alınır. Ancak çoğu zaman ilk yarı ayrı ikinci yarı ayrı bir video parçası olarak kaydedildiği için analize devam etmek için ikinci video seçildiğinde zaman tekrar 1. Dakika 1. Saniye gibi sıfırlar. Halbuki müsabakanın 45. Dakikası oynanmaktadır. Dakikanın 45 in üzerine devam etmesini sağlamak için “Time” alanına eklenecek dakika girilir. Bu sayede yeni kayıtlara +45 gibi bir değer eklenerek analiz dakikaları doğru hale getirilir. Bu şekilde zaman düzeltilmesi yapıldığında sonuç sorgulamalarında 80. Dakika ile 90. Dakika arasında olanlar gibi bir çok sorgu doğru çalışacaktır.



Hücum Yönünü Değiştirmek

Sahanın üzerindeki hücum yönü işaretinin ev sahibi takımın hücum yönünü göstermesi gerektiği anlatılmıştı. Hücum yönü yanlış girilen kayıtlar varsa bunların hücum yönünü düzeltmek için listede oyuncu adına çift tıklamak yeterli olacaktır.



3.3. Video Üzerinden Sesli Analiz

3.3.1. Video Üzerinden Sesli Analiz Üzerine

Bireysel istatistiklerin video üzerinden oynat durdur işaretle mantığı ile çıkartılması oldukça zaman alan ve emek isteyen bir uğraştır. Bütün oyuncular ve bütün aksiyonlara bakıldığında bir futbol müsabakasının analizi yaklaşık olarak 6 - 7 saat sürebilmektedir.

Sesli sistem bu analiz süresini kısaltmak üzere tasarlanmıştır. Mouse ile tıklamak yerine özel bir mikrofon aracılığı ile bölge adı, oyuncu adı ve aksiyon adı okunmaktadır. Mikrofonla söylenen sözcükler program tarafından algılanarak Mouse ile tıklamaya gerek kalmadan yeni kayıtlar eklenmekte ve böylece analiz süresi hatırı sayılır oranda azalmaktadır. Bu yöntemle analiz süresi 2 - 2.5 saate kadar düşmektedir.

Sesli sistemin avantajı analiz süresinde ciddi zaman tasarrufudur. Ancak analiz sonuçlarının değerlendirilmesi, raporların alınması gibi sonuç üretim ekranları ve belgeleri aynıdır.

3.3.2. Video Üzerinden Sesli Analiz Yapmak

Daha önce analiz yapma yöntemi olarak mouse kontrolü ile videonun oynatılıp durdurulması, saha üzerinde aksiyon yerine tıklanması, daha sonra oyuncu ve aksiyon adına tıklanarak yapıldığı anlatılmıştı. Sesli sistemde ise saha 24 parçaya bölünmüş durumda olmak üzere mikrofona bölge adı + oyuncu adı + aksiyon adını söylemek yeterli olacaktır. Videoyu oynatmak için “oynat” durdurmak için “durdur” demek yeterlidir.

The screenshot displays the Video Coding software interface, which is used for analyzing soccer matches. The interface is divided into several sections:

- Field Grid:** A green soccer field is divided into a 4x6 grid of 24 numbered regions (1-24).
- Video Player:** A window titled "Video Coding - Video" shows a live soccer match. Below the video, there are controls for video selection, duration (500), and a "Fotograf" button.
- Player and Action Lists:** Two lists are shown: "HUNGARY" and "TURKEY". Each list contains player names and their corresponding actions (e.g., "Short Pass Positive", "Ball Winning").
- Data Records Table:** A table titled "Video Coding - Data Records" shows the recorded data for each player and action. The table has columns for "Oyuncu" (Player), "Hareket" (Action), "Before", "After", "Dak" (Time), "Sn" (Score), and "For" (Goal).

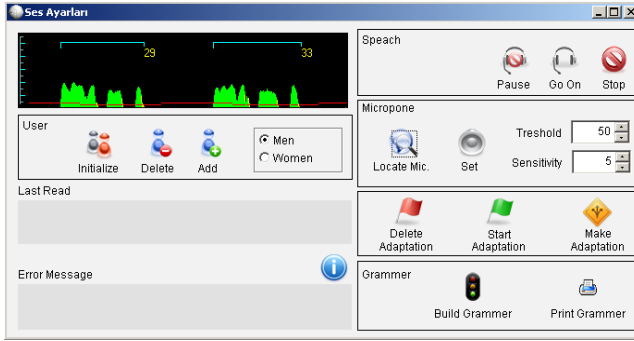
Oyuncu	Hareket	Before	After	Dak	Sn	For
Arda Turan	Short Pass Negative			79	4	14
Arda Turan	Short Pass Positive			79	4	
Ömit Karan	Short Pass Positive	5	4	79	3	18
Arda Turan	Short Pass Positive	5	4	78	3	14
Arda Turan	Ball Winning	5	4	78	2	14

Bölge adı söylendiğinde sahaya tıklanmış gibi yeni bireysel analiz satırı açılır. Oyuncu adı söylendiğinde ilgili oyuncu adı işlenir ve son olarak hareket adı söylendiğinde aksiyon işlenmiş olur.

Oyuncu adı yanlış söylenmiş ise düzeltmek için tekrar oyuncu adı söylenir. Aynı şekilde aksiyon adı tekrar söylenirse en son söylenen aksiyon adı işlenir. Böylece mouse yöntemindeki düzeltmeler sesli sistemde de uygulanabilir.

3.3.3. Ses Ayarları

Menüde “**Voice**” başlığı altında bulunan “**Voice Options**” seçeneği ile ses tanıtımı ayarlarının yapıldığı ekranı açınız.



Initialize

butonu ses tanıtma sistemini başlatır. İlk defa kullanıyorsanız Erkek (**Men**) ya da Kadın (**Women**) seçimini yapınız. “**Delete**” ile var olan kullanıcıyı siliniz ve arkasından “**Add**” ile yeni kullanıcı oluşturunuz.



Locate Mic.

butonu ile sisteme bağlı olan ses kartı ile birlikte mikrofon seçimi yapılır. Bu seçim çok önemlidir. E-analiz ile birlikte size verilen Platronics marka mikrofonu seçtiğiniz takdirde çok daha kaliteli ses tanıma imkânına sahip olursunuz.

Adaptation :Ses adaptasyonu yapmak sizin için zorunlu olmamakla birlikte yapıldığında çok daha iyi performans alınır. Bunun için ilk olarak daha önce yapılmış adaptasyon varsa



Delete Adaptation

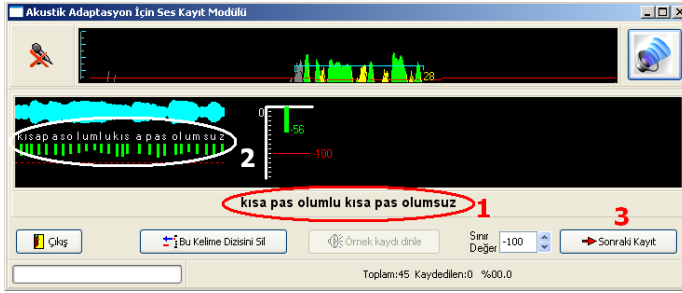


Start Adaptation

butonu ile siliniz. butonu ile de yeniden tanıtımı başlatınız. Yeniden tanıtım penceresi açılır. E-analiz, sesli komutların sizin tarafınızdan okunmasını ister.

Aşağıda görünen ekran yardımı ile analiz yaparken kullanacağınız hareket listeniz ve diğer komutlar sesinize göre

ayarlanır. Bu tanıtım işlemini yapmak zorunlu olmamakla birlikte, yapıldığında yüksek doğruluk oranı daha üst düzeye çıkmaktadır.



(XXVII)

“1” numaralı alanda okumanız istenen metin bulunur. Metni baştan sona normal konuşma hızınızda duraksamadan mikrofona okuyunuz. Yavaş yavaş ya da tane tane okumak istenmeyen bir durumdur. Konuşma alışkanlığınız ve hızınız nasıl ise aynı şekilde okuyunuz. Okuma işlemi sona erdiğinde “2” numaralı alanda okuma başarı grafiğiniz gösterilir. Harflerin altındaki yeşil çizgiler okumanın başarılı yapıldığını gösterir. Kırmızı çizgi görüyorsanız o harf tam olarak sistem tarafından anlaşılmamış demektir. Okuma işlemini bir kez daha tekrarlayınız. Harf aralıkları çok açılmış ise yavaş tempoda okudunuz anlamına gelir. Tekrar okuyarak harf aralıklarını örnekteki gibi düzgün aralıklı hale getirin. Hemen sağdaki okuma katsayısı -50 ile -60 aralığında bir değer ise çok başarılı bir okuma yapılmış demektir. Görünen metnin okunması bitirildikten sonra “3” numaralı buton ile bir sonraki metne geçebilirsiniz. İşleme devam ederek katalogdaki tüm metin bitiriniz. “Çıkış” butonu ile bu işlemi sonlandırınız. Tekrar ses

ayarları ekranına dönüldüğünde  butonuna tıklayınız.

 yapılan okuma işlemlerinin adaptasyon işlemlerini başlatır. Bu bölümde otomatik olarak açılan pencerelerdeki işlemlerin bitirilmesini bekleyiniz. İşlem tamamlandığında sistem sizin sesine göre ayarlanmış olur.



Build Grammar

Önemli bir butondur. Hareket listenize yeni bir satır eklediğinizde önce sesli sistemi başlatınız ve sonra build grammar butonu ile grameri yenileyiniz. Eklediğiniz yeni hareket isimleri bu sayede ses tanıma sistemine dâhil edilir.

4. ANALİZ KAYDI (CANLI ANALİZ)

4.1. *Canlı Analiz Üzerine*

Müşabaka analizinde müşabaka sonrası video üzerinden analiz yapıp sonuçlarının görsel olarak da alınmasının sağladığı olağanüstü faydalar artık herkes tarafından kabul edilmektedir. Bundan sonra analizdeki eğilim giderek müşabaka anında da analizden faydalanarak oyun içi kararların daha sağlıklı alınabilmesini sağlayacak uygulamalara doğru kaymaktadır.

eAnaliz yazılımı müşabaka anında da analiz yapılmasına ve sonuçların anında çıkarılmasına “Analiz Kaydı” başlığı altında olanak sağlamaktadır.

Ayrıca müşabaka anında yapılan analizlerin video ile de eşleştirilmesi (senkronizasyon) mümkündür. Bu sayede örneğin devre arasında analizlerin görüntüsüne de ulaşmak mümkün olacaktır.

4.2. Canlı Analiz Yapmak

Müsabaka altında “Analiz Kaydı” satırı ile açılan ve aşağıda görülen ekran yardımı ile müsabaka esnasında analiz yapmak mümkündür. Bunun için hakemin düdüğü ile birlikte “Başlat” düğmesine tıklanır ve saat çalıştırılır. Burada saatin çalışması aksiyonların maçın kaçınıcı dakikasında olduğunun kaydı için gereklidir. Ancak mutlaka başlatılması gerekli değildir. Sonuçların zamana bağlı olarak düzgün şekilde alınması açısından görselliği tamamlayıcı unsurdur.

Canlı Analiz Kaydı - HUNGARY vs. TURKEY - / /

Başlat 79 3

Oyuncu	Hareket	Dakika	Sanly
Adam Komlosi	Short Pass Positiv	79	3
Umit Karan	Short Pass Negative	79	3
Arda Turan	Short Pass Positiv	78	3
Arda Turan	Ball Winning	78	2
Peter Hamosi	Ball Loosing	78	2
Laszlo Eger	Long Pass Positiv	77	59
JV/tf/sf/X/fjW/fBf	Short Pass Positiv	93	52
Marco Aurelio	Ball Winning	93	49
Adam Komlosi	Ball Loosing	93	46
Gabor Kiraly	Goal Kick Positive	93	44
Tuncay Şanlı	Short Negative	93	5
Sabri Sanoğlu	Short Pass Positiv	93	3
Hamit Altıtop	Short Pass Positiv	93	0
Hamit Altıtop	Dribbling Positive	92	56
Marco Aurelio	Short Pass Positiv	92	55

No	Evişibi	Hareketler	No	Rakip
15	Adam Komlosi	Kısa Pas Olumlu	04	Alpay Özalan
17	Andras Hovath	Kısa Pas Olumsuz	14	Arda Turan
16	Atilla Polonkai	Uzun Pas Olumlu	4	Can Arat
6	Balazs Toth	Uzun Pas Olumsuz	2	Emre Aşık
2	Csaba Fehér	Top Kazanma	13	Ergün Penbe
14	Imre Szabics	Top Kaybı	10	Gökdeniz Karadeniz
5	Laszlo Eger	Dribling Olumlu	5	Gökhan Zan
12	Marton Fülöp	Dribling Olumsuz	20	Hakan Şükür
8	Pal Dardai	Serbest Atış Olumlu	21	Halil Altıntop
7	Peter Halmosi	Serbest Atış Olumsuz	4	Koray
13	Peter Kabat	Sağ Orta Olumlu	13	Kurşat Durmuş
4	Roland Juhász	Sağ Körner Olumlu	7	Mahmet Aurelio
9	Sándor Torghelle	Sağ Körner Olumsuz	18	Necati Ateş
11	Szabolcs Huszti	Sol Orta Olumlu	08	Nihat Kahveci
3	Vilmos Vancsák	Sol Körner Olumlu	6	Orhan Ak
10	Zoltan Gera	Sol Körner Olumsuz	01	Rüştü Reçber
18	Zoltan Kiss	Şut Olumsuz	25	Sabri Sanoğlu
1	player name222	Uzaklaştırma Olumlu	2	Servet Çetin
	JV/tf/sf/X/fjW/fBf	Uzaklaştırma Olumsuz	17	Tunçay Şanlı
		Teç Olumlu	23	Volkan Demirel
		Teç Olumsuz	18	Umit Karan
		Kafa Vuruşu Olumlu	24	İbrahim Üzümmez
		Kafa Vuruşu Olumsuz		
		Değaj Olumlu		
		Değaj Olumsuz		
		Kale Atışı Olumlu		
		Kale Atışı Olumsuz		
		Ele Dayama Olumlu		
		Kazandığı Faul		
		Yaptığı Faul		
		Başarılı Kurtarı		

Müsabaka seyredilirken istatistiği tutulacak aksiyon gerçekleştiğinde (örneğin “Top Kazanma”) saha üzerinde aksiyonun olduğu noktaya tıklanır. Bu tıklamadan sonra sahanın altında bulunan listede bir satır açıldığı görülebilir. Sağdaki listelerden aksiyonu yapan oyuncu ve aksiyon isimlerine tıklanarak kayıt tamamlanmış olur. Bu işlem tekrarlanarak müsabaka oynanmakta iken istenildiği kadar analiz satırları oluşturulabilir.

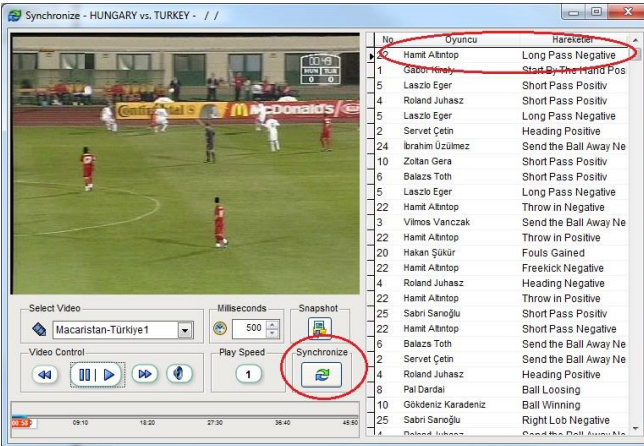
Bundan sonra istenirse görüntü eşleştirme “Senkronizasyon” ile yapılan analizler görüntü destekli hale dönüştürülebilir.

4.2. Senkronizasyon

Müsabaka esnasında yapılan “Analiz Kaydı” ile eğer müsabakanın görüntü kaydı yapılıyorsa bu görüntünün eşleştirilmesine “Senkronizasyon” adı verilir. Bu sayede devre arasında görüntülü analiz sonuçlarına ulaşılması işlemi gerçekleştirilmektedir.

Bunun için gerekli olan video, müsabaka başlarken kayda alınmalı ve tek parça olmalıdır. Yani herhangi bir durdurma olmadan aralıksız kayıt yapılmalıdır. Tavsiye edilen hard diskli bir kamera ile aralıksız kayıt yapılması ve devre arasına 1-2 dakika kala usb kablo aracılığı ile bu kaydın bilgisayara aktarılmasıdır.

Bilgisayara aktarılan müsabaka görüntüsü video kataloğuna eklenir. “Senkronizasyon” ekranı açılarak ilgili video seçilir. Burada önemli olan video üzerinde sağda görülen ilk analiz kaydına ait görüntüyü bulmaktır. Oynat durdur ileri geri butonları ile bu ilk kaydın görüntüsü kolayca bulunur. Daha sonra “Senkronize” butonu tıklanarak yapılan bütün analiz kaydı satırları ile video otomatik olarak eşleştirilir. Bu eşleşmenin sağlıklı olabilmesi için kaydın tek parça ve durmaksızın kaydedilmiş olması gerektiği unutulmamalıdır. Bu işlemden sonra artık analizlere ait görüntülerin seyredilebilmesi mümkündür.



5. KLİP ANALİZ

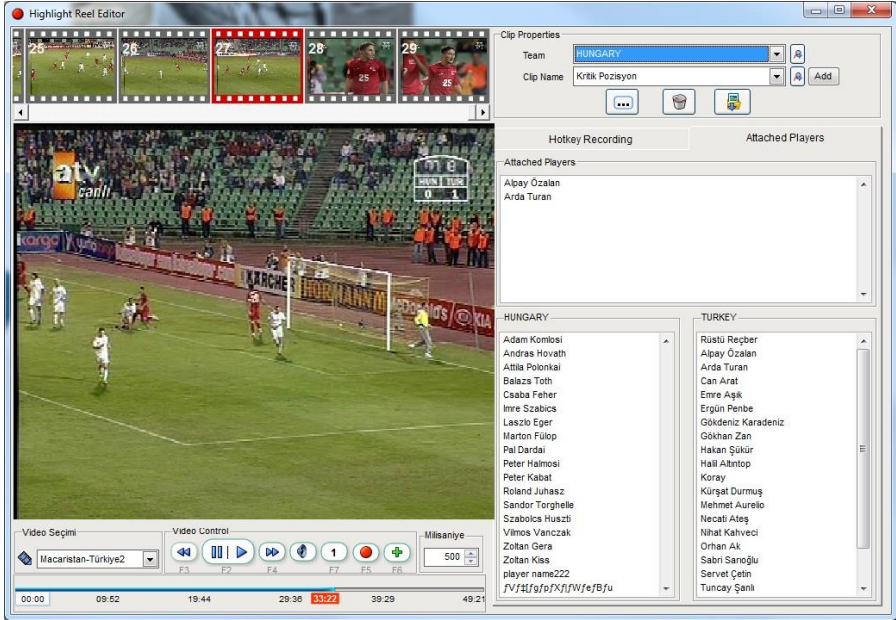
5.1. *Klip Analiz Üzerine*

Müşabakanın tüm bireysel istatistiklerinin analizinin yapılmasının yanı sıra müşabaka trafiğinin çok yoğun olması ve toplantı görüntülerinin yetiştirilebilmesi için daha kolay ve hızlı olan clip kesme yöntemi giderek daha önemli bir hal almaya başlamıştır. Örneğın bir sonraki müşabakada karşılaşılabak olan rakibin oynadığı son birkaç müşabaka görüntüsü üzerinden duran top organizasyonları, kórner atışları, kontratak çıkışları gibi bir çok kritere ait görüntüler kesilebilmekte ve toplantıda bu görüntüler kullanılmaktadır.

Bireysel istatistik yapılmayacak, sadece clip kesme ile görüntü kümeleri oluşturulacak ise bunun için tasarlanmış olan “Klip Analiz” ekranı çok daha işlevsel olacaktır.

5.2. Klip Analiz

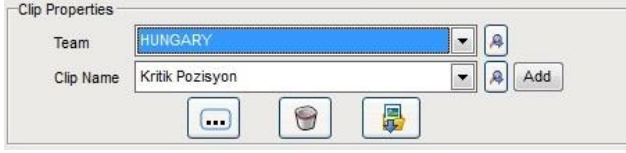
Sadece klip kesme işlemi yapılacaksa müsabakanın altında bulunan “Klip Analiz” satırı seçilir.



Bu ekranda video seçimi yapıldıktan sonra oynat, durdur, ileri geri al gibi video üzerinde istenen başlangıç konumuna gelerek  ile klipin başladığı yer işaretlenir. Bir süre sonra tekrar bu butona tıklanırsa en son basılan yer başlama noktası olarak kabul edilir ve önceki başlama noktası unutulur.

 Yukarıdaki buton ile başlangıç noktası belirlenmiş ise yeşil artı resimli bu buton ile tıklanan ana kadar olan bölüm klip listesine alınır.

Clip Properties:

The image shows a 'Clip Properties' dialog box. It has two main sections: 'Team' and 'Clip Name'. The 'Team' section has a dropdown menu with 'HUNGARY' selected and a small icon button to its right. The 'Clip Name' section has a text input field containing 'Kritik Pozisyon' and a small icon button to its right. Below these sections are three larger icons: a speech bubble with three dots, a trash can, and a document with a magnifying glass. An 'Add' button is located to the right of the 'Clip Name' section.

Oluşturulan klibin ilgili takım ve klip adı seçimi yapılır. Takım adı seçmenin bir kolay yolu da F8, F9 fonksiyonlarını kullanmaktır.

F8 takım adına evsahibi kulüp adını atar.

F9 takım adına misafir kulüp adını atar.

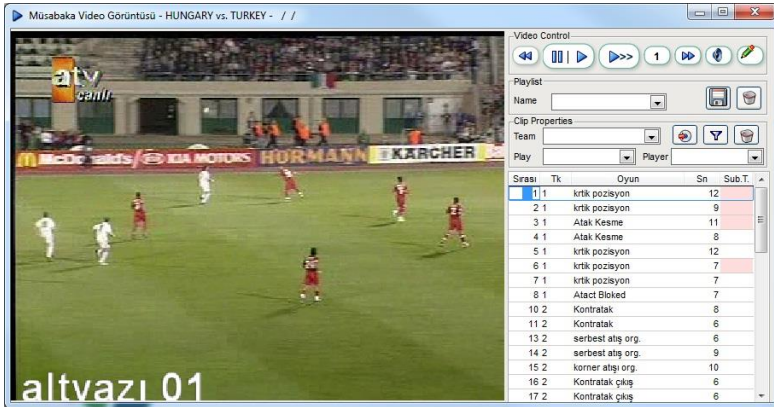
Klip Oyuncu İlişkisi:

Oluşturulan her bir klip için listeden istenilen oyuncular seçilerek klip ve ilgili oyuncular eşleşmesi yapılabilir.

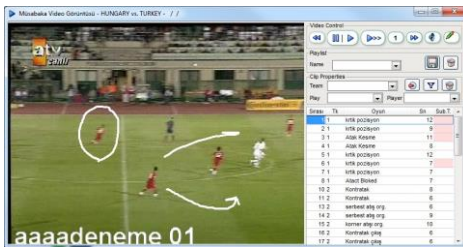
6. KLİP İZLE

6.1. Klip İzle Genel

5.2 de kesilen kliplerin izlendiği ekrandır. Kesilen kliplerin birbiri ardına izlenebildiği bu ekran sayesinde liste üzerinde her türlü sıralama ve filtreleme işlemleri ile istenen sırada ve kriterde görüntü kümeleri oluşturmak çok kolaydır.



Durdurma ve oynatma için 2 işlevli butondur. Bu buton ile video oynatmaya başlanırsa klipler birbiri ardına ekrana getirilir. Ayrıca durdurulduğunda Mouse ile video üzerinde boyama yapmak mümkündür. Buda toplantı verimliliğini oldukça artırır.





Kesilen kliplerin birbiri ardına oynatılması işlemi yerine bir sonraki klibe geçmeden videonun sürekli oynatılması istendiğinde bu buton kullanılır. Teknik direktörler zaman zaman videonun devamını görmek isteyebilirler. Bu durumda bu buton sayesinde video sürekli ileri doğru oynatılır. Tekrar

sonraki klibe geçerek sırayla oynatılması için kullanılır.



İleri geri alma butonlarıdır.



1 Hız butonudur. 1 değeri videonun normal hızla oynamasını sağlar. .5 Yarım hızdır. 2 ise çift hızla oynamasını sağlar.



Klipler izlenirken video sesini açma kapama görevini yerine getirir.

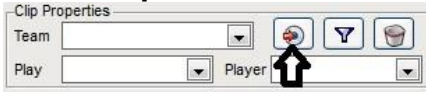
Satır Silmek



gerçek bir silme işlemi değil gösterim listesinden çıkarma işlemidir.

“Clip Properties” bölümündeki çöp kutusu resmi ile listeden istenen satırlar silinebilir. Bu

Video Export



O anki gösterim listesinde bulunan satırlara ait görüntüler istenirse herhangi bir formatta

video olarak kaydedilebilir. Bunu yapmak için  butona tıklanır. Bu sayede bir çok özelliği içeren video export ekranı bu listeyle birlikte açılır.

6.2. Kliplerde sıralama ve filtreleme

Klip izle ekranı açıldığında kliplerin klip kesme sırasında olduğu açıktır. Ancak toplantıda yada oluşturulacak videoda genellikle bu genel listeden istenilen sıraya alınmış belli kriterlere göre filtrelenmiş görüntü kümeleri kullanılmak istenir. Örneğin bütün serbest atış organizasyonlarının ard arda gösterilmesi istendiği gibi.

Sıralama :

a) Alfabetik

Sırası	Tk	Oyun	Sn	Sub.T.
1	1	krtik pozisyon	12	
2	1	krtik pozisyon	9	
3	1	Atak Kesme	11	

Listenin sıralanması iki farklı şekilde yapılabilir.

Bunlardan birincisi Oyun

kolonu başlığına tıklamak suretiyle klip adına göre alfabetik sıraya almaktır. Bu sayede aynı kriterlere göre gruplanmış olur. Örneğin tüm korner atışı kriterleri alt alta geldiği için hepsini ard arda izlemek taktik anlatımlar açısından çok daha verimlidir.

b) İsteğe bağlı

Sırası	Tk	Oyun
5	1	krtik pozisyon
3	1	krtik pozisyon
2	1	Atak Kesme
4	1	Atak Kesme
1	1	krtik pozisyon

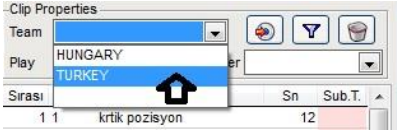
Sırası	Tk	Oyun
1	1	krtik pozisyon
2	1	Atak Kesme
3	1	krtik pozisyon
4	1	Atak Kesme
5	1	krtik pozisyon

Bazen alfabetik sıralama yeterli olmayabilir. Teknik sorumlular sırayı kendisi belirlemek isteyebilir. Bu durumda Sırası kolundaki rakamlar isteğe bağlı olarak değiştirilir ve bu işlem sona erdiğinde “Sırası” koluna tıklanır. Bu sayede yazılan yeni sıraya göre kliplerin yeniden sıralanması sağlanır. Bir kolaylık olarak Alfabetik sıraya sokulduktan sonra örneğin korner atışı satırlarının hepsinin sırası değerini 1 yapıp, daha sonra istenen grubun sırası değerini 2 yapıp ... sora “Sırası” koluna tıklanırsa hem kriterlerin alt alta getirilmesi hemde istenen sırada olması işlemi çok kısa sürede yapılabilir. Burada birden çok satıra aynı sırası değeri verilebildiğine dikkat ediniz

Filtreleme :

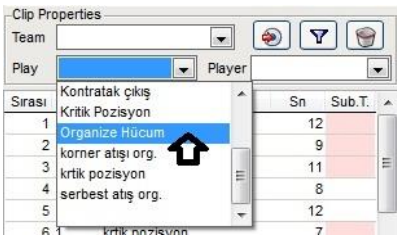
Klip izle ekranı açıldığında listede kesilen bütün klipler kesildiği sırada mevcuttur Bunun yerine bu listeden kulüp, klip adı ve klibe bağlı oyuncu filtrelemeleri yaparak listeyi kısaltmak mümkündür.

a) Kulüp Filtreleme



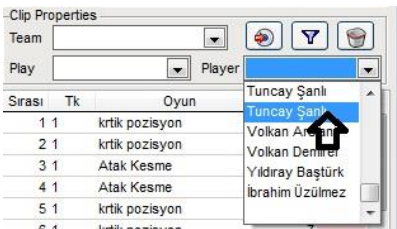
sağlanabilir. Kulüp seçimini iptal etmek için aynı sekmede en alttaki boş satır seçimi yapılır.

b) Klip Adı Filtreleme



“Clip Properties” te “Play” sekmesinden istenen klip adı seçimi yapılarak listede sadece o klibe ait satırların listelenmesi sağlanabilir. Klip seçimini iptal etmek için aynı sekmede en alttaki boş satır seçimi yapılır.

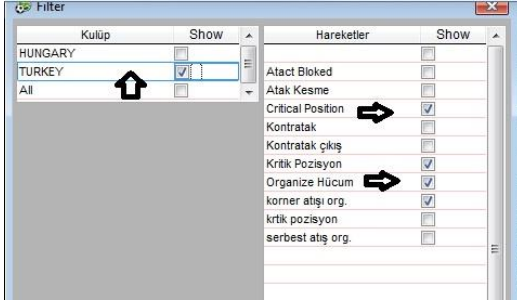
c) Oyuncu Adı Filtreleme



“Clip Properties” te “Player” sekmesinden istenen oyuncu adı seçimi yapılarak listede sadece o oyuncu ile ilişkilendirilmiş kliplere ait satırların listelenmesi sağlanabilir. Oyuncu seçimini iptal etmek için aynı sekmede en alttaki boş satır seçimi yapılır. Bu ekstra oyuncu filtresinin işlevi örneğin tüm kontratakların değil de A oyuncusunun içinde bulunduğu kontratakların izlenmesi şeklindedir.

d) Kulüp ve Klip Adı Çoklu Filtreleme

a) ve b) seçeneklerinde sadece bir kritere göre filtreleme yapmak mümkündür. Ancak birden çok kriter seçimine göre filtreleme yapmak gerekli olduğunda  filtreleme butonu kullanılır.



Açılan pencerede istenen kulüpler ve istenen kriterlere çek atılarak listenin istenenlerden oluşması sağlanabilir.

6.3. Gruplama

Klip İzle ekranı ile kesilen kliplerin istenen sırada ve istenen filtrelemelerle bir çok değişik liste oluşturulabildiği gibi bu listeler bu ekran kapatıldığında yok olur. Ancak bu sıralama ve filtreleme işleminin kalıcı olması ve tekrar Klip İzle ekranı açıldığında çağırılabilmesi için bu listelerin kaydedilmesi gereklidir. **Bu sayede toplantı için bir çok gösteri listesi hazırlanabilir.** Bunun için sıralama ve filtreleme işlemleri bittikten sonra;



“Playlist” bölümünde Name içine yeni bir grup adı yazarak kaydetme butonu tıklanır. Bu sayede bir çok sıralama ve bir çok filtreleme ile farklı gösterim listeleri oluşturulabilir. Bu listeleri tekrar çağırmak için Klip İzle ekranı açıldığında yine aynı bölümden istenen liste seçimi yapmak yeterlidir. İstenen bir listeyi silmek için ise seçim yapıldıktan sonra çöp kutusu resimli butona tıklamak yeterli olacaktır. Bu müsabaka için oluşturulan listeler aynı müsabakanın klip izle ekranında görülür. Playlist isimleri müsabakaya özeldir.

Gruplar arası satır transferi yapmak son derece basittir. Bunun için daha önce grup oluşturmak gerektiği açıktır.

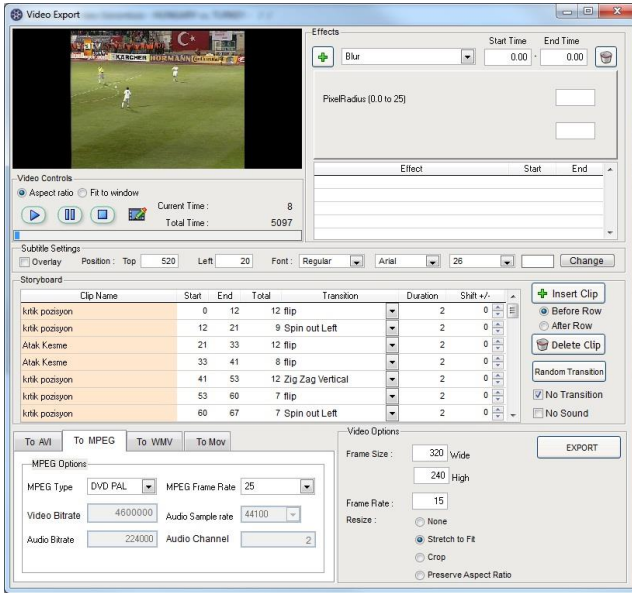
Sırası	Tk	Oyun	Sn	Sub.T.
1	1	krtik pozisyon	12	
2	1	krtik pozisyon	9	
3	1	Atak Kesme	11	
4	1	Atak Kesme	8	
5	1	Atak Kesme	2	
6	1	Atak Kesme	7	
7	1	Atak Kesme	7	

İstenen satırın “Sırası” kolonu içinde Mouse ın sağına tıklandığında açılan menüde oluşturulan grup isimleri görülür. Herhangi biri seçildiğinde o satırın bir kopyası seçilen grubun en altına eklenir.

7. VIDEO EXPORT

7.1. Video Export Genel

Video izleme ekranlarında listede bulunan satırlara ait görüntüleri ayrı bir video dosyası olarak kaydetmek istendiğinde  resimli butona tıklandığında video export ekranı açılır.



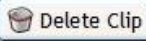
Bir çok formatta kayıt yapılabilmesini sağlayan bu ekran sayesinde montaj videolar oluşturulur.

Örneğin bir oyuncunun müsabaka boyunca yaptığı bütün hareketlere ait görüntülerin kaydedilip oyuncuya izlettirildiğini yada cd ortamında verildiğinin düşünürsek işlevselliği daha iyi anlaşılacaktır. Bir müsabakayı 90 dk boyunca izlemekle sadece o oyuncuya ait 3-4 dk lık görüntüyü izlemek ve sonuçlar üretmek çok farklıdır.

7.2. Kayıt Listesi

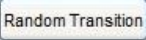
Export edilecek klip listesi “Storyboard” bölümünde görülür. Video parçalarının başlangıç bitiş zamanları, geçiş efektleri (Transition), clip zaman kaydırma (Shift +/-)

Clip Name	Start	End	Total	Transition	Duration	Shift +/-
kritik pozisyon	0	12	12 flip		2	0
kritik pozisyon	12	21	9 Spin out Left		2	0
Atak Kesme	21	33	12 flip		2	0
Atak Kesme	33	41	8 flip		2	0
kritik pozisyon	41	53	12 Zig Zag Vertical		2	0
kritik pozisyon	53	60	7 flip		2	0
kritik pozisyon	60	67	7 Spin out Left		2	0

Bu listeden herhangi bir satırı silmek için satır seçilir ve  butonu tıklanır.

Kaydın sessiz olması isteniyorsa “No Sound” a çek atılır.

Transition (Geçiş Efektleri) :

Bu listede bulunan satırlar sırayla oynatılırken, satırlar arası geçişlerin daha görsel olması isteniyorsa “No Transition” daki çek kaldırılır. Satırlar arası geçiş efektleri yaklaşık 70 tanedir. Bunlardan her bir satır için farklı bir geçiş seçilebilir. Rastgele geçiş eklemek için  butonu tıklanabilir. Daha sonra listede Transition kolonundaki seçimden istenen Transition’ lar manuel de seçilebilir.

Insert Clip :

Oldukça önemli bir ihtiyacı karşılar. Bu sayede satırlar arasına yada en başa resim eklemek mümkündür. Örneğin en üst satıra müsabaka bilgilerinin ve videonun içeriğinde ne olduğunun bulunduğu 3sn görülecek bir resim eklemek montaja çok daha anlam katacaktır. Bunu yapmak için öncelikle resim hazırlanır. Daha sonra  butonuna tıklanarak oluşturulan resim bulunup seçilirse araya resim ekleme işlemi tamamlanmış olur.

7.3. Kayıt Türü

Listede bulunan videolara ait görüntüler export edilirken kayıt türü açısından zengin seçenekler vardır.

To Avi sekmesi altında hem avi hemde Divx gibi seçimler mevcuttur.

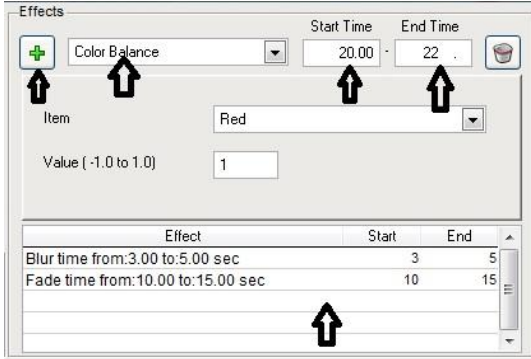
To MPEG sekmesi altında bir çok mpg formatı seçeneği mevcuttur. Kaliteli bir Export için kullanıcıların genellikle tercihi To MPEG ve DVD PAL olmaktadır.

To WMV sekmesinde özellikle internette yayınlanacak görüntüler için bağlantı hızına bağlı olarak bir çok kalite seçeneği mevcuttur. Ayrıca WMV profilleri kullanmakta mümkündür.

To Mov sekmesinde ise Mac bilgisayarlar için özel video biçimleri MP4 gibi seçenekler bulunmaktadır.

7.4. Efekt Ekleme

Export edilecek videonun zaman açısından belli yerlerine belli efektler eklemek mümkündür.



Bir çok efekt biçiminden istenen seçildikten sonra “Start Time” ile başlama zamanı, “End Time” ile bitiş zamanı belirlenerek

 butonuna tıklandığında aşağıdaki efekt listesine kaydı alınır. Bir çok efekti arka arkaya uygulamak mümkündür.

Eklenen satırlardan herhangi birini silmek için istenen satır seçilir ve  resimli buton kullanılır.

7.5. Ön İzleme ve Pozisyon Üzeri Çizim

Önizleme :

Export etmeden önce yapılan resim eklemeler, geçişler vs lerden sonra ön izleme yapmak isteniyorsa  butonuna tıklanabilir. Pause için  tamamen bitirmek için ise  butonuna tıklanır.

Pozisyon Üzeri Çizim :

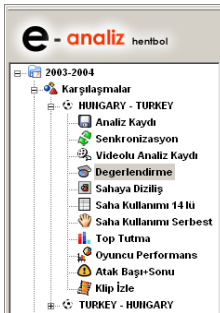
Pozisyon üzeri çizim eklemek çoğu zaman fazlasıyla yarar sağlamakta ve kullanıcılar tercih etmektedirler. Öncelikle ilgili pozisyona ulaşılması için listede ilgili satırda “Clip Name” kolonuna çift tıklamak gereklidir. Çift tıklamadan sonra ilgili klip ön izleme ekranında oynamaya başlar. Çizim yapılacak sahne geldiği zaman  butonu tıklanır. Eğer tıklama anı kaçırılırsa tekrar çift tıklama ile video ön izlemede görülür ve uygun anda durdurulmaya çalışılır. Doğru sahne yakalandıktan sonra  butonuna tıklandığında ilgili sahne resim olarak alınır ve paint otomatik olarak açılır. Burada paint in imkanları ile üzerine çizgi çekme boyama yazı ekleme gibi bir çok ekleme yapılır ve kaydedilip paint kapatılır.

Tekrar  butonu ile ön izleme yapıldığında ilgili sahne geldiğinde yapılan çizim 3 sn ekranda sabit görünür ve video oynamaya kaldığı yerden devam eder.

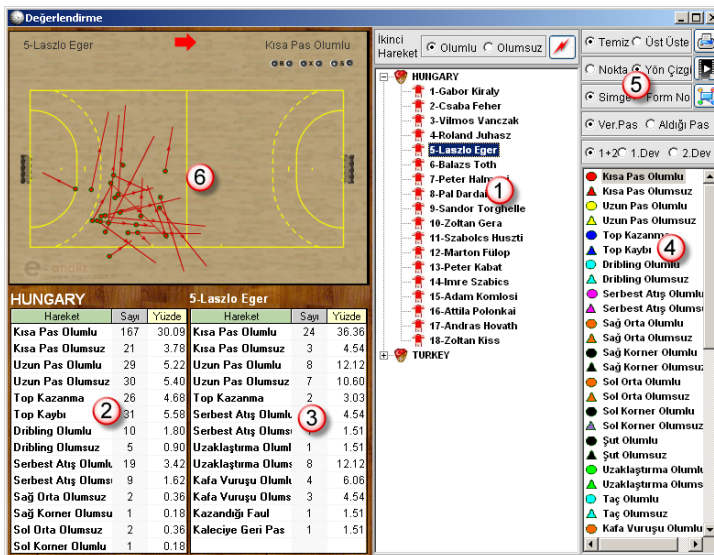
8. ANALİZ SONUÇLARI

E-analizde analiz sonuçlarını inceleyebileceğiniz 9 farklı ekran bulunur. Bu 9 ekran birbirinden farklı açıdan maça ait birçok sonuç üretir ve kullanıcıya bunları görüntü ilişkili olarak sunar.

E-analizi öğrenmek ve kullanmak çok kolaydır. E-analizin en önemli özelliği ise her istatistik sonucunu video görüntüsü ile ilişkilendirebilmesidir.



8.1. Değerlendirme



Değerlendirme ekranına bakıldığında 1 no'lu bölümde takım ve oyuncu listesi, 4 no'lu bölümde hareketler, 5 no'lu bölümde seçim ve butonlar, 6 no'lu bölümde saha grafiği, 2 ve 3 no'lu bölümlerde istatistik tabloları bulunmaktadır.

(1) numaralı listeden takım ya da oyuncu seçebilirsiniz. Takımı seçerseniz takım olarak yapılan hareketler, oyuncuyu seçerseniz sadece o oyuncunun yaptığı hareketler görülür.

(2) numaralı tabloda takımın yaptığı hareketlerin sayısı ve tüm hareketler içindeki yüzdeleri görülmektedir.

(3) numaralı tablo iki amaçla kullanılmaktadır. Takımı seçerseniz seçilen hareket için en çok hareket yapandan en az hareket yapana doğru oyuncu listesi gösterilir. Eğer oyuncuyu seçerseniz o oyuncunun maç boyunca yaptığı hareketlerin sayı ve yüzdesi gösterilir.

(4) numaralı listede hareketler görülmektedir. Takımın ya da oyuncunun istatistiklerini istediğiniz hareketi seçerek görebilirsiniz.

Butonlar:

 Seçilen hareketlere bağlı videoları oynatır. Bütün ekranlarda aynı anlama gelir.

  Bu seçimin hazır değeri “temiz” dir. Temiz seçeneği seçili iken hangi hareket seçilirse, saha üzerinde sadece o hareket gösterilir. Birden fazla hareketi üst üste bindirerek incelemek için “üst üste” seçeneğini işaretleyiniz. Bu seçenekle birden fazla hareketin videoları da aynı anda izlenebilir. Örneğin takımın “olumlu uzun pasları” ve “olumlu kısa pasları” üst üste gösterilebilir, videodan da izlenebilir.

  “Nokta” seçili iken hareketler saha modeli üzerinde nokta olarak gösterilir. “Yön Çiz.” seçili iken hareket yapıldığı yön ile birlikte gösterilir.

  “Simge” Hareketler yanlarındaki sembollerle gösterilir. “Forma N.” Hareketler hareketi yapan oyuncunun forma numarası ile gösterilir.

☒ Ver.Pas ☐ Aldığı Pas

“Ver.Pas” seçili iken hareket listesinden seçilen harekete göre oyuncunun verdiği pasları gösterir. “Aldığı Pas” seçili iken de oyuncunun aldığı pasları gösterir.

☒ 1+2 ☐ 1.Dev ☐ 2.Dev

“1+2” Her iki devrede yapılan hareketleri gösterir. “1.Dev” Sadece birinci devrede yapılan hareketleri gösterir. “2.Dev” sadece ikinci devrede yapılan hareketleri gösterir.

Herhangi bir oyuncuyu seçtikten sonra  butonuna tıklarsanız oyuncunun maç boyunca yaptığı tüm hareketler görülür. Video butonu ile oyuncunun maç boyunca tüm yaptıkları arka arkaya izlenebilir. Bir anlamda oyuncunun video klibi çıkartılır. Bu özellik ile oyuncularınızın üzerinde büyük bir etki yaratabilirsiniz. Bunun yanında işlem tüm rakip takımın oyuncuları için yapıldığı takdirde maç hazırlığı için çok faydalı olabilir.

İkinci
Hareket

☒ Olumlu ☐ Olumsuz



İkinci hareket, seçtiğiniz hareketin sonrasında olumlu ya da olumsuz ikinci top incelemesi için kullanılır. Çoğunlukla uzun paslarda kullanılan bir özelliktir. Örneğin uzun pas olumluları seçiniz. Daha sonra “İkinci Hareket” de “Olumsuz” u seçerek  butonuna tıklayınız. Birinci pozisyonda olumlu, ikinci pozisyonda olumsuz hareketler listelenecektir. Bu sonuç ile uzun pasların devamının alınıp alınmadığına ilişkin önemli bir veri elde edebilirsiniz.

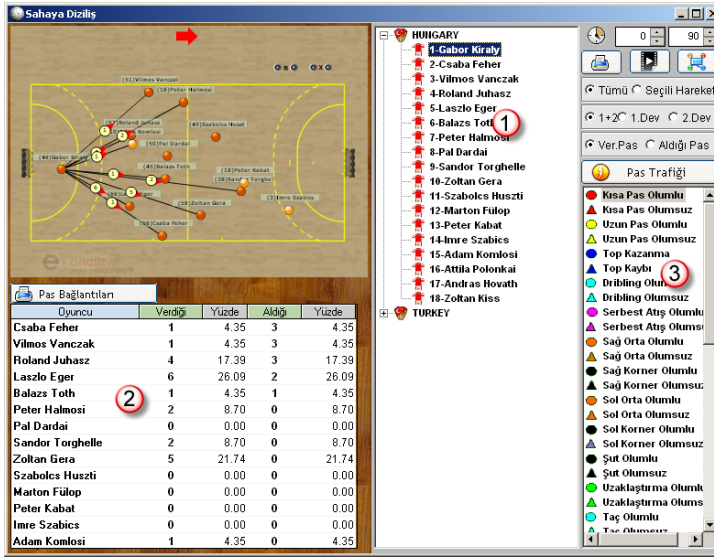
E-analiz programının önemli ekranlarından biri olan değerlendirme ekranı sayesinde istediğiniz her hareketin analizini görüntüsü ile birlikte inceleyebilirsiniz. Oyuncuların maç boyunca yaptıklarını arka arkaya izletebilir, kendilerini değerlendirmeleri için onlara fırsat tanıyabilirsiniz. Rakip oyuncular için yapılan benzer tür bir çalışma, maç hazırlığı için etkili bir metot olarak kullanılabilir.

Kullanım İpuçları :

Herhangi bir takımı seçiniz. Daha sonra hareket listesinden takım için önemli olan hareketlerden birini seçiniz. (top

kazanmalar, top kayıpları, sađ-sol ortalar vs)  butonuna tıklayarak anında seřilen harekete ait videoyu izleyebilirsiniz. Bu size takım bazında önemli ipuřları verecektir. Herhangi bir oyuncuyu seřiniz. Daha sonra  butonuna tıklayarak o oyuncuya ait mařtaki tũm hareketlerin grafiklerinin saha ũstũnde oluřmasını sađlayınız.  butonuna tıklandıđınızda ise seřilen oyuncuya ait mařtaki tũm gũrũntũleri izleyebilirsiniz. Bu sayede tũm mař gũrũntũsũnden bir oyuncunun gũrũntũlerini izole ederek mař boyunca neler yaptıđını net bir biřimde izleyebilirsiniz. Bu özelliđi oyuncunun eđitimi iřin kullanabilirsiniz.

8.2. Sahaya Diziliş



Sahaya diziliş ekranında takımın sahaya dizilişi görülür. Açık renkli semboller sonradan oyuna giren oyuncuları gösterir. Oyuncunun yeri maç boyunca yaptığı hareketlerin sahadaki yerlerinin ortalaması alınarak konumlandırılır.

(1) numaralı listede eğer takım seçerseniz takımın dizilişi görülür. Oyuncu seçerseniz ek olarak oyuncunun pas trafiği de görülür.

(2) numaralı tabloda oyuncunun takım arkadaşları ile yaptığı paslaşmaların sayısı bulunur. “Verdiği” oyuncunun verdiği pas sayısını, “Aldığı” da oyuncunun aldığı pas sayısını gösterir. Bu tablodan takım içindeki pas trafiğini inceleyebilirsiniz. Bu veriler oyuncuların pas karakteristiklerini açıkça ortaya koymaktadır.



Analizini yaptığınız takımın maçın herhangi bir süre aralığındaki sahaya dizilişi inceleyebilirsiniz. Program 0-60 dakika aralığında olduğu gibi 30-60 veya 20-40 dakikalar arasında da sahaya dizilişleri verebilir.

Herhangi bir oyuncu seçtiğinizde aldığı ya da verdiği paslara ait video görüntüsünü izleyebilirsiniz.

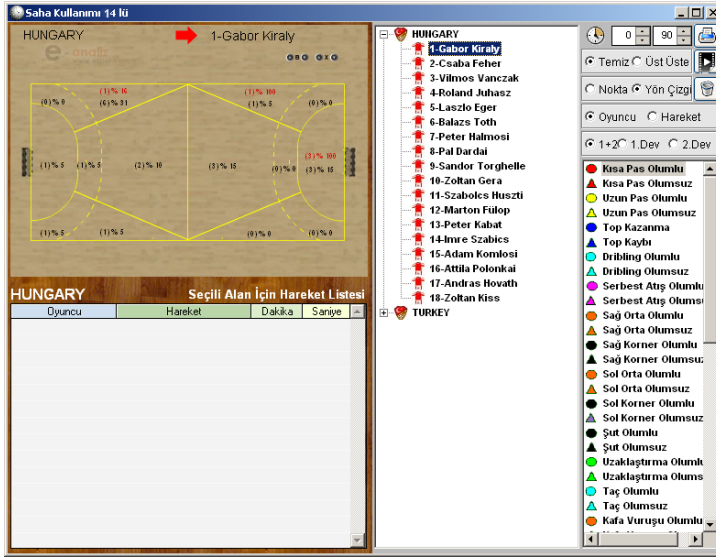
 Seçtiğiniz hareketin hangi konumlarda yapıldığını grafik saha üzerinde gösterir.

 Her bir oyuncunun en çok pas attığı oyuncuyu gösterir. Pas trafiğini incelemeniz için bu özellik idealdir.

Kullanım İpuçları :

- Herhangi bir oyuncuyu seçiniz (2) numaralı listeyi inceleyiniz. Rakibi inceliyorsanız bu liste kimin kiminle ne kadar paslaştığını gösterecektir. Takımın önemli oyuncularını pas açısından kimlerin beslediğini görebilirsiniz. Kendi takımınızı inceliyorsanız yine kimin kiminle ne kadar paslaştığını görebilirsiniz. Aralarında paslaşması gereken ancak pas sayısı yeterli olmayan oyuncularınızı tespit edip gerekli önlemleri alabilirsiniz.
- Herhangi bir oyuncuyu seçiniz. Daha sonra  “Ver.Pas” ı seçiniz ve  butonuna tıklayınız. Seçtiğiniz oyuncunun arkadaşlarına verdiği pasları izleyebilirsiniz.
- Kendisine hiç pas atılmadığını iddia eden oyuncunuz var ise önce  “Ver.Pas” ı seçiniz. Daha sonra oyuncunuzu  “Aldığı Pas” ı seçiniz.  Butonuna tıklayınız. Seçtiğiniz oyuncunun aldığı tüm pasları izleyebilirsiniz. Bunu mutlaka oyuncunuza da seyrettiriniz.

8.3. Saha Kullanımı 14 lü



Saha kullanımı 24'lü ekranında saha 24 eşit parçaya bölünmüştür. Takımı seçtiğinizde her karede takımın kaç hareket yaptığı görülür. Oyuncu seçtiğinizde ise oyuncunun saha içindeki dolaşımlarının ve hareketlerinin grafiksel gösterimi oluşturulur. Oyuncunun hareket sayısı kırmızı renkle gösterilir. Oyuncuların görev bölgelerini rahatlıkla inceleyebilirsiniz.

 0 90 Dakika aralığını belirleyerek (60, 0-15 veya 20-40 gibi) saha kullanım 24 analizini belirlenen süre aralığı içinde inceleyebilirsiniz.

(3) numaralı sahada herhangi bir renkli kareye tıklayarak o karedeki hareket listesini (2) numaralı tablodan alabilirsiniz. Tablodaki değerleri saha üzerinde de grafik olarak inceleyebilirsiniz.

 Video butonu yardımıyla seçtiğiniz karedeki hareketlerin gösterileceği video uygulaması başlatılır. Bu video ekranından

sahanın bir bölgesinde takımın ya da oyuncunun neler yaptığı kolayca izleyebilirsiniz.

☒ Temiz ☐ Üst Üste

“Temiz” herhangi bir kare seçtiğinizde daha önce seçilmiş kareye ait çizilmiş grafik gösterimleri siler. “Üst Üste” ile birden fazla karedeki hareketlere ait değerleri alabilir ve videosunu izleyebilirsiniz.



Seçtiğiniz karelerdeki hareketleri ekrandan temizlemek için kullanılır.

☒ Oyuncu ☐ Hareket

“Hareket” seçeneğini seçtiğinizde karelerde seçili hareketten kaç adet yapıldığı kırmızı renkle gösterilir.

Kullanım İpuçları :

- Takımı seçiniz. Daha sonra herhangi bir kareyi seçiniz.  butonuna tıkladığınızda maç esnasında o karede tüm olup biteni izleyebilirsiniz.
- Herhangi bir oyuncu seçtiğinizde o oyuncunun hangi karede kaç hareket yaptığını inceleyebilirsiniz. Oyuncunun olması gereken bölgeleri ve olmaması gereken bölgeleri inceleyiniz. Oyuncunun olmaması gereken bölgedeki aktivitesini izleyebilirsiniz. Görüntüleri oyuncunuza da izletebilirsiniz.

8.4. Saha Kullanımı Serbest

Oyuncu	Hareket	Dakika	Saniye
Laszlo Eger	Kısa Pas Olumlu	3.00	57
Pal Dardai	Kısa Pas Olumlu	4.00	23
Roland Juhasz	Kısa Pas Olumlu	4.00	26
Pal Dardai	Top Kazanma	7.00	47
Pal Dardai	Kafa Vuruşu Olumsuz	8.00	20
Csaba Fehér	Uzun Pas Olumsuz	8.00	25
Roland Juhasz	Kısa Pas Olumlu	10.00	32
Laszlo Eger	Kısa Pas Olumlu	13.00	31
Pal Dardai	Uzun Pas Olumsuz	13.00	34
Vilmos Vanczak	Kafa Vuruşu Olumlu	14.00	2
Zoltan Gera	Dribling Olumlu	16.00	17
Zoltan Gera	Uzun Pas Olumlu	16.00	20
Pal Dardai	Kafa Vuruşu Olumlu	18.00	27
Roland Juhasz	Kafa Vuruşu Olumsuz	19.00	15

(XXXVIII)

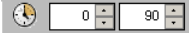
Saha kullanımı serbest ekranı ile sahanın belirlediğiniz alanında gerçekleşen hareketleri görebilirsiniz.

Grafik üzerinde bulunan büyüklüğü değiştirilebilir hareketli alan ile saha üzerinde istediğiniz şekilde bir bölge oluşturabilirsiniz. Saha üzerindeki serbest alan ortasından fare ile tutularak istenilen yere taşınabilir. Sağ alt köşedeki siyah noktadan tutularak boyutu değiştirilebilir.

 butonuna tıklayarak oluşturulan bölge içerisinde yapılan tüm hareketleri görebilirsiniz. İstediğiniz takdirde bu hareketlerin videosunu izleyebilirsiniz. (1) numaralı alanda eğer takımı seçerseniz takımın hareketleri görüntülenir. Herhangi bir oyuncuyu seçerseniz sadece o oyuncunun hareketleri görüntülenecektir.

 Video butonu yardımıyla seçilen bölgedeki hareketlerin gösterileceği video uygulaması başlatılır. Bu video ekranından

sahanın bir bölgesinde takımın ya da oyuncunun neler yaptığı kolayca izlenebilir.



Dakika aralığını belirleyerek (60, 0-15 veya 20-40 gibi) saha kullanım analizini belirlenen süre aralığı içinde inceleyebilirsiniz.

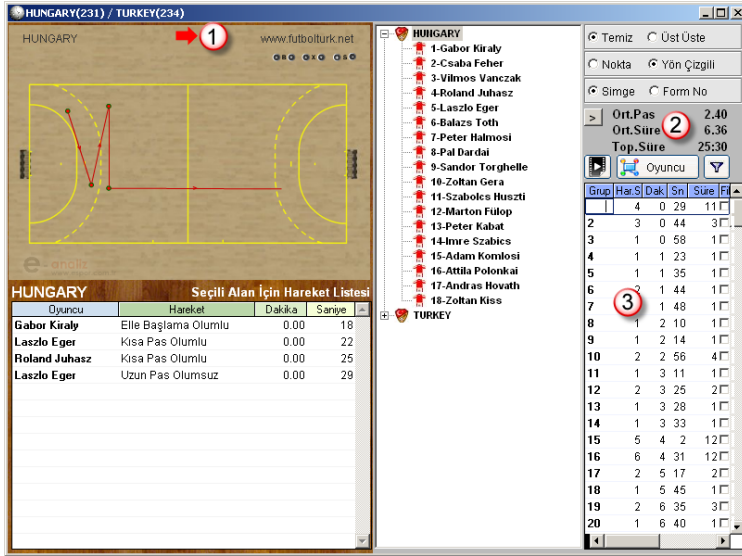


Seçilen karelerdeki hareket grafiğini ekrandan temizler.



“Oyuncu” seçili iken o karede o oyuncunun yaptığı tüm hareketler görülür. “Hareket” seçerseniz bölge içerisinde seçilen hareketin yapıldığı yerler gösterilir.

8.5. Top Tutma



(XL)

Bir müsabakada top sürekli A ve B takımları arasında yer değiştirir. Örneğin A takımı topa sahip olduktan sonra 5 pas yapıp topu kaybetmiştir. Top B takımına geçince onlar da 4 pas yapıp topu kaybetmiştir. Topu tekrar A takımı kazandığında ise bu sefer 3 pas yapıp topu kaybetmiştir. Bu döngü maç boyunca bu şekilde devam eder. Bunların her birini atak girişimi olarak değerlendirirsek, top tutma ekranı her atak girişimi için top A takımından B takımına geçinceye kadar takımın yaptığı hareketleri sırası ile gösterir. Başka bir deyişle bu ekran ile A ya da B takımının bütün atak girişimlerini sırası ile görebilirsiniz.

(3) nolu bölümde Türkiye'nin sırasıyla atak girişimleri listelenmiştir. İstenilen bir satıra tıklanarak o atak girişimi incelenebilir

Ort.Pas : Maç boyunca takımın ortalama pas adedini gösterir.

Ort.Süre: Maç boyunca takımın topu ortalama kaç saniye tuttuğunu gösterir.

Top Süre: Maç boyunca takımın topla kaç dakika oynadığını gösterir.

 butonuna tıklayarak bu atak girişimlerini sırası ile arka arkaya grafik olarak izleyebilirsiniz.  butonu yardımıyla ise istenilen atak girişimi video olarak izlenebilir.

 butonu ile seçtiğiniz oyuncunun yer aldığı atak listesini gösterir.

Kullanım İpuçları :

- Herhangi bir takımı seçiniz. Daha sonra (3) numaralı listeden bir atak seçiniz.  butonu ile o atakta olup biteni izleyebilirsiniz.
- Herhangi bir takımı seçiniz. (3) numaralı listede aşağı doğru hareket ediniz. Sizce önemli olduğunu düşündüğünüz atak satırlarında listenin en sağında bulunan kutucukları işaretleyin. Daha sonra  tuşuna basarak tüm önemli atakları üst üste bindirebilir ve video olarak izleyebilirsiniz.

8.6. Oyuncu Performans



(XLI)

Oyuncuların yapılan hareketlere göre topluca karşılaştırmalarının yapılabilirdiği bir ekrandır. Örnekte “olumlu kısa pas” a göre hangi oyuncunun kaç adet yaptığı (2) numaralı alanda gösterilmektedir.

“Temiz” ile seçtiğiniz tek harekete göre karşılaştırma yapılır. “Üst Üste” seçtiğiniz birden fazla hareket toplamına göre karşılaştırma yapılması için kullanılır. Seçtiğiniz hareket dizisinin listesi (3) numaralı alanda listelenir.

“İyi” seçili iken butona tıklarsanız tüm iyi hareketlere göre ortalama değerler alınarak oyuncular karşılaştırılır. Sonuç takımın en iyilerini ortaya çıkartır. “Kötü” seçili iken butona tıklarsanız tüm kötü hareketlere göre toplam alınarak oyuncular karşılaştırılır. Buradan elde edilecek sonuç takımın en kötülerini ortaya çıkartacaktır.

Video butonu yardımıyla seçtiğiniz hareketlerin gösterileceği video uygulamasını başlatabilirsiniz.

Kullanım İpuçları:

- Herhangi bir takımı seçiniz. Hareket listesinden sizce önemli olanları seçiniz ve (2) numaralı listede oyuncuların durumunu inceleyiniz. İstedığınız oyuncuyu seçerek  butonu ile seçilen hareketlere ait videoyu seyrediniz.
- Matris rapor olarak tüm oyuncuların yaptıklarını tek sayfada görebilirsiniz.

8.7. Atak Başı Sonu

Atak Başı ve Bitişi

HUNGARY

HUNGARY
TURKEY

☒ Temiz ☐ Üst Üste
☐ Nokta ☒ Yön Çizgili
☐ Simgesi ☐ Form No
☒ Atak Başlangıcı
☐ Atak Bitişi

Atak Sayı: 34
Ort.Süre: 5.85
Top.Süre: 4:19

Oyuncu

Grup	Dak	Sn	Süre	Filtre
19	6	32	3	8
26	7	47	8	8
27	8	20	5	8
42	14	2	1	8
53	19	15	1	8
58	22	22	1	8
59	22	24	27	8
62	24	10	1	8
63	24	35	16	8
70	27	22	2	8
78	30	50	26	8
86	34	45	5	8
87	34	55	5	8
92	37	13	34	8
93	37	51	1	8
99	40	27	1	8

HUNGARY

Seçili Alan İçin Hareket Listesi

Oyuncu	Hareket	Dakika	Saniye
Pal Dardai	Kafa Vuruşu Olumsuz	8.00	20
Zoltan Gera	Kısa Pas Olumlu	8.00	23
Csaba Feher	Uzun Pas Olumsuz	8.00	25

Atak başı sonu ekranını kullanarak belli bir bölgede başlayan atakların nerde sonlandığının ya da belli bir bölgede sona ermiş atakların nereden başladığının incelemesini yapabilirsiniz.

butonu yardımıyla açılan video uygulaması ile istenilen atak izlenebilir.

☐ Atak Başlangıcı
☒ Atak Bitişi

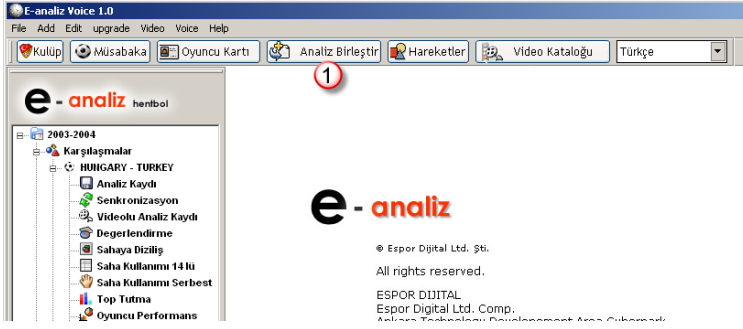
“Atak başlangıcı” ya da “Atak bitişi” seçimini yaptıktan sonra seçilen alan ile ilgili atakları görebilirsiniz. Bir oyuncu seçerek atakları incelediğinizde o oyuncunun atakta aldığı rol yeşil çizgi olarak gösterilecektir. butonuna tıklayarak oyuncunun rol aldığı atakları otomatik olarak işaretleyebilirsiniz. Seçilen oyuncunun rol aldığı atakları bu sayede kolayca görebilirsiniz.

Kullanım İpuçları :

- Herhangi bir takım seçiniz. Bölge olarak savunma bölgesini seçiniz. Atak başlangıcını seçerek atakları inceleyiniz. Defans bölgesinden takımın başlattığı atakların nereye kadar gittiğini inceleyiniz. Defanstan olgun bir atak başlatılıp başlatılamadığını inceleyiniz.
- Rakip ceza alanını seçiniz. Atak bitişini işaretleyerek atakları inceleyiniz. Takımın rakip ceza alanına kadar topu getirebildiği atakların nereden başladığına dikkat ederek takımı inceleyiniz.

9. ANALİZ BİRLEŞTİRME

9.1. Toplu Analiz



Analiz birleştirme işlemini gerçekleştirmek için araç çubuğu üzerinde yer alan “Toplu Analiz” butonuna tıklayınız. Butona tıkladığınızda “Analiz Birleştirme” adlı bir pencere açılacaktır. (XLIII)

Toplu analiz ile aynı takımın birden fazla analiz sonuçları birleştirilerek hem görüntülü hem de sayısal olarak toplu sonuçlar üretilebilir. Bu sayede bir takımın tüm sezon boyunca oynadığı müsabakaların verileri çok kolay bir şekilde birleştirilerek tüm oyuncuların maç başı ortalamalarını alabilirsiniz.

Takımınıza ait birçok müsabakanın verilerini birleştirdiğinizi düşündüğümüzde bu ekran yardımıyla yapılabileceklerden birkaçı;

Birden fazla maçta yapılan hareketler toplu olarak görüntülenir. Örneğin 5 maçtaki ofsaytlar, kornerler, goller vs görülebilir. Bu verileri arka arkaya video olarak izleyebilirsiniz.

Bir oyuncunun sezon boyunca yaptığı tüm hareketleri izleyebilirsiniz. Sezon sonunda gidecek kalacak oyuncuların tespitini referans olarak bu görüntülü ve sayısal verilere dayandırabilirsiniz.

Bir oyuncunun birçok maçta yaptığı hareketlerini 60 dakikaya oranlayarak maç başı ortalamalarını otomatik hesaplayabilirsiniz.

9.2. Analiz Birleştirme

Analiz Birleştirme

Sezon: 2003-2004

Ev Sahibi: HUNGARY Incele

Rakip: TURKEY Incele

HUNGARY TURKEY

Hareket Toplamı

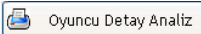
Hareket	Sayı	Yüzde
Kısa Pas Olumlu	171	28.78
Kısa Pas Olumsuz	22	3.70
Uzun Pas Olumlu	23	3.87
Uzun Pas Olumsuz	26	4.37
Top Kazanma	44	7.40
Top Kaybı	24	4.04
Dribling Olumlu	32	5.38
Dribling Olumsuz	3	0.50
Serbest Atış Olumlu	12	2.02

Toplu analiz ekranını çalıştırdığınızda daha önce analizi yapılmış karşılaşmalar listelenir. Takımın ev sahibi ya da konuk olmasının analiz birleştirme açısından bir sakıncası yoktur. Birleştirilmek istediğiniz müsabaka satırlarında kulübün hemen sağındaki kutucuğu işaretleyiniz. Bu şekilde istediğiniz kadar müsabaka analizini kolayca birleştirebilirsiniz. Alt bölümdeki listeden birleştirilen müsabakalarda yapılan hareketlerin toplam değerlerini görebilirsiniz.(XLIV)

9.3. Birleştirilmiş Analizde Değerlendirme

Hareket	Sayı	Yüzde
Marco Aurelio	31	18.12
Sabri Sarıoğlu	22	12.86
Arda Turan	20	11.69
Tuncay Şanlı	17	9.94
İbrahim Üzümmez	17	9.94
Hamit Altıntop	16	9.35
Gökdeniz Karadeniz	13	7.60
Hakan Şükür	12	7.01
Gökhan Zan	7	4.09
Servet Çetin	7	4.09
Hüseyin Çimşir	6	3.50
Rüştü Reçber	2	1.16

“Hareketler & Oyuncular” sayfasında “1” numaralı alanda takım ya da oyuncu seçimi yapılır. “2” numaralı alandan hareket seçebilirsiniz. “3” numaralı alanda oyuncu ya da takımın seçtiğiniz hareket için çoktan aza doğru sıralanmış analiz sonucu listelenir. (Eğer takım yerine oyuncuyu seçmiş iseniz seçilen oyuncunun yaptığı hareketler ve sayıları görülür.) “4” numaralı alanda ise seçtiğiniz hareketin sahadaki konumu grafik olarak görülür.



Bu buton, seçtiğiniz herhangi bir oyuncuya ait analiz sonuçlarını raporlar. Oyuncunun oynadığı süreyi dikkate alarak yaptığı hareket sayılarını 60 dakikaya oranlayarak maç başı ortalamalarını alır. Oyuncunun takıma yaptığı katkıyı bu rapordan inceleyebilirsiniz. Bu raporun sonuçlarına göre takımlar transfer politikalarını şekillendirebilirler. Bu rapor sezon sonunda gitmesi ya da kalması gereken oyuncular hakkında karar aşamasında istatistiksel bir referans olabilir.

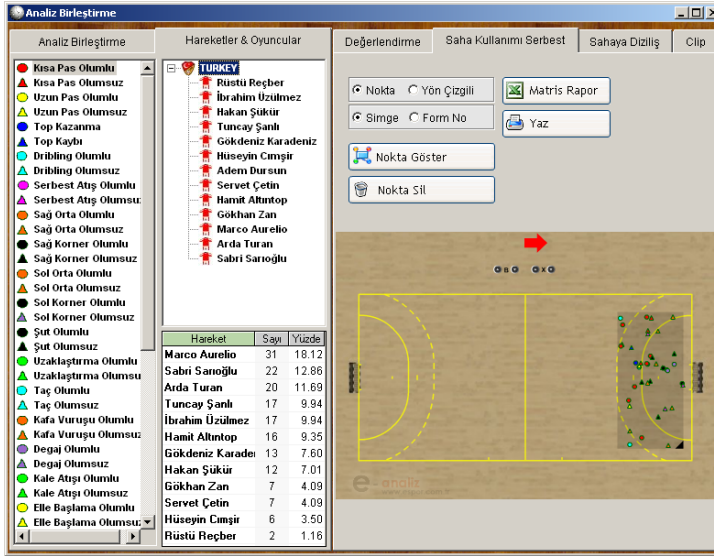


Herhangi bir oyuncu seçili iken bu butona tıkladığınızda, o oyuncunun yaptığı tüm hareketler “4” numaralı saha modeli üzerinde grafik olarak görüntülenir.



(4) numaralı buton saha modeli üzerinde gösterilen hareketlerin video görüntülerini oynatır. Örneğin birkaç maçta atılan goller ya da istediğiniz hareketleri arka arkaya izleyebilirsiniz. Bir adım daha ileri giderek bir oyuncunun bütün maçlarda yaptıklarını arka arkaya izleyebilirsiniz.

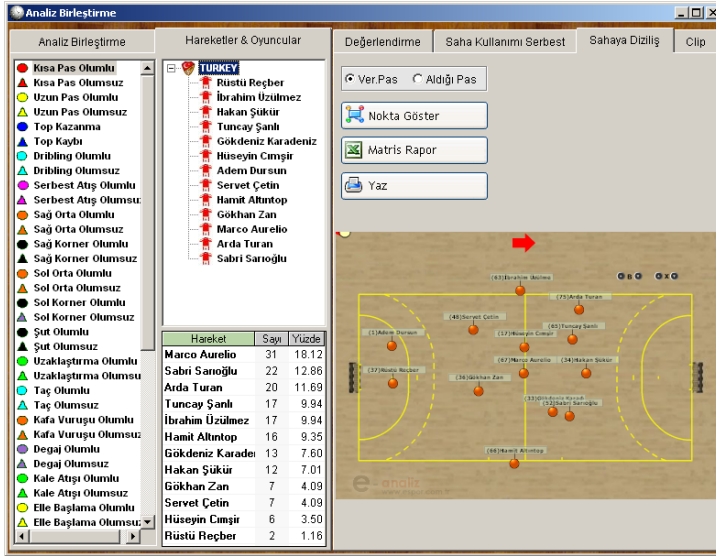
9.4. Birleştirilmiş Analizde Saha Kullanımı Serbest



(XLVI)

Saha kullanımı serbest de olduğu gibi burada da bir alan belirleyerek **Nokta Göster** butonunu tıkladığınızda, o alanda yapılmış tüm hareketlerin listesini alabilirsiniz.

9.5. Birleştirilmiş Analizde Sahaya Diziliş



(XLVII)

Oyuncuların topla oynadıkları yerlere göre ortalaması alınarak bulunan bu sahaya diziliş modeliyle birçok maçı birleştirdiğinizde takımın genel oyun dizilişini daha ayrıntılı inceleyebilirsiniz. Ayrıca bir oyuncunun takım arkadaşlarına verdiği paslar ve arkadaşlarından aldığı pasları da ayrıntılı olarak görebilirsiniz.

Address

Espor Dijital Ltd. Şti. Ankara Teknoloji Geliştirme Bölgesi
Cyberpark Cyber Plaza B Blok 2. Kat B 234 06800 Bilkent-
ANKARA

info@espor.com.tr

www.espor.com.tr

Phone Numbers:

Tel: +90 312 265 05 45

Fax: +90 312 290 56 30