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 Geliştirme 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 Lisans Sistemi Sözleşmesi ____ *7*

Wındows Wısta Sistem Ayarları ____ *8*

Wındows 7 Sistem Ayarları ____ *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 Eklemek ____ **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. Sahaya Yerleşim (Lineups) ____ **28**

2.3. Müsabaka Genel Bilgileri ____ **31**

3. VİDEO ÜZERİNDEN ANALİZ YAPMAK ____ *32*

3.1. Video Kütüphanesi ____ **32**

3.1.1. Video Kütüphanesine DVD Eklemek ____ 35

3.1.2. Video Kütüphanesine Klasör Eklemek ____ 37

3.2. Video Üzerinden Analiz ____ **39**

3.2.1. Video Üzerinden Analiz Üzerine ____ 39

3.2.2. Video ____ 41

3.2.3. Saha ____ 44

3.2.4. Oyuncular ve Hareketler ____ 45

3.2.5. Analiz Kaydı ____ 46

3.3. Video Üzerinden Sesli Analiz **48**
3.3.1. Video Üzerinden Sesli Analiz Üzerine 48
3.3.2. Video Üzerinden Sesli Analiz Yapmak 49
3.3.3. Ses Ayarları 50
4. ANALİZ KAYDI (CANLI ANALİZ) ***53***
4.1. Canlı Analiz Üzerine **53**
4.2. Canlı Analiz Yapmak **54**
4.2. Senkronizasyon **55**
5. KLIP ANALİZ ***56***
5.1. Klip Analiz Üzerine **56**
5.2. Klip Analiz **57**
6. KLIP İZLE ***59***
6.1. Klip İzle Genel **59**
6.2. Kliplerde sıralama ve filtreleme **61**
6.3. Gruplama **64**
7. VİDEO EXPORT ***65***
7.1. Video Export Genel **65**
7.2. Kayıt Listesi **66**
7.3. Kayıt Türü **67**
7.4. Efekt Eklemek **68**
7.5. Ön İzleme ve Pozisyon Üzeri Çizim **69**
8. BİREYSEL DEĞERLENDİRME EKRANLARI ***70***
8.1. Değerlendirme **70**
8.2. Sahaya Diziliş **73**
8.3. Saha Analizi - 8 **75**
8.4. Saha Analizi - 24 **76**
8.5. Saha Analizi - İnteraktif **78**
8.6. Top Tutma **80**
8.7. Atak Başı + Sonu **82**
8.8. Oyuncu Performans **83**

9. ANALİZ BİRLEŞTİRME _____ *84*

9.1. Analiz Birleştirme Üzerine _____ **84**

9.2. Müsabaka Verilerini Birleştirme _____ **85**

9.3. Birleştirilmiş Analizde Değerlendirme _____ **86**

9.4. Birleştirilmiş Analizde Saha Kullanımı Serbest _____ **87**

9.5. Birleştirilmiş Analizde Sahaya Diziliş _____ **88**

9.6. Birleştirilmiş Analizde Klipler _____ **89**

Usb Lisans Sistemi Sözleşmesi

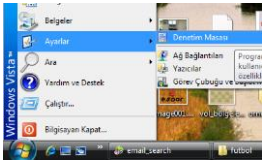
Espor Dijital ürünleri programla birlikte verilen USB kilit ile birlikte kullanılabilir. Program yalnızca USB kilit bilgisayara takılı olduğunda çalışacak, aksi durumda çalışmayacaktır. Kullanıcı programı istediği kadar bilgisayara kurabilir. Ancak usb kilit hangi bilgisayarda takılı ise o çalışır, diğerleri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

Lisanslama USB kilit ile yapılmaktadır. USB kilidin her tütlü 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.

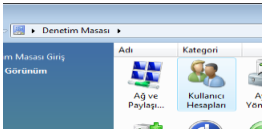
USB kilidin kırılması durumunda alıcı, kırılan USB kilidini Espor Dijital Firmasına göndermek şartı ile USB kilit maliyetini ödeyerek yeni bir kilit alabilir

Alıcı Espor Dijital ürünü satın aldığında bu sözleşmeyi kabul etmiş sayılır.

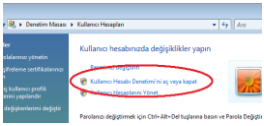
Wındows Wısta Sistem Ayarları



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

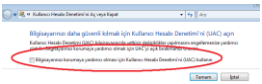


"Kullanıcı Hesapları" nı bulup çift tıklayarak açınız.



"Kullanıcı Hesabı Denetimi Aç veya Kapat" tıklayınız.

"Devam Edeyimmi" sorusuna ok diyerek devam edin.

Son ve en önemli  adımda burada görülen çek i kaldırın ve "Tamam" butonuna tıklayınız.

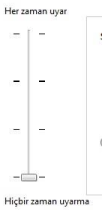
Bilgisayarınız kapatılıp açılacaktır.

Wındows 7 Sistem Ayarları

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 Futbol’ u tercih ettiğiniz için teşekkürler.

Dünyanın her yerindeki futbol 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 ™ ve eAssist ™ tüm antrenörler için özel teknoloji sağlamak üzere tasarlanmıştır.

eAnalyze™ 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.

eAssist™ 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.

Futboldan başka Basketbol, Voleybol, Hentbol, 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 Eklemek

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:

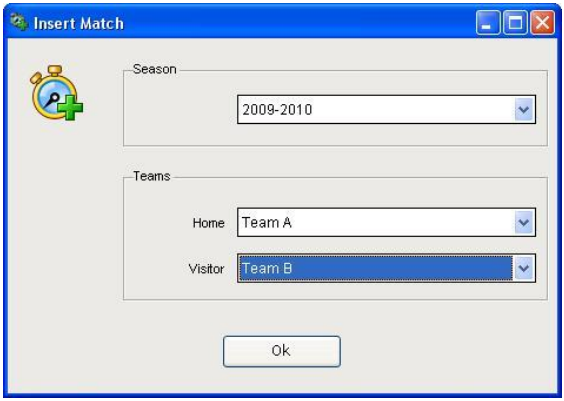
1. Menüden **Insert > Team** seçimi yapılırsa yukarıdaki ekran ile karşılaşılır,
2. İlgili sezon seçilir,.
3. Daha sonra eklenmek istenen kulüp adı yazılır,
4. **OK**. butonu tıklanır.

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

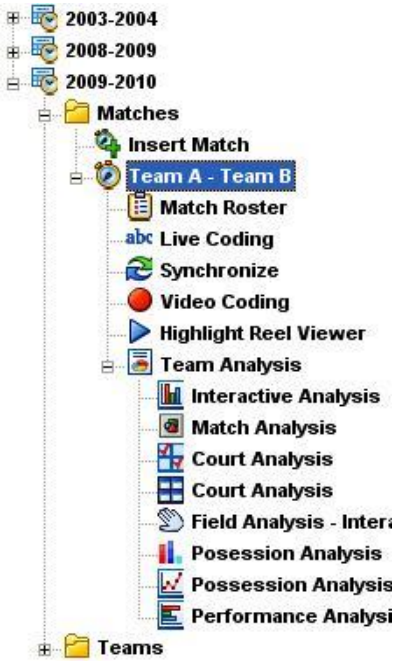


Müsabaka eklemek için:

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 Eklemek

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.

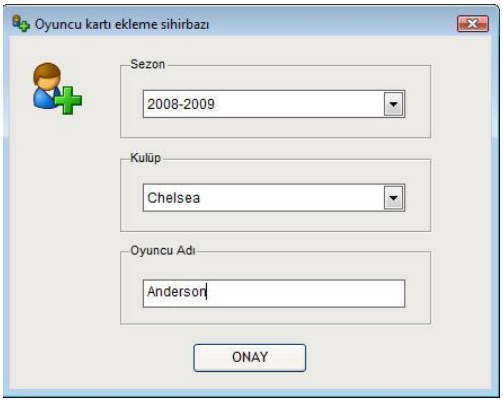
Klasör eklemek

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

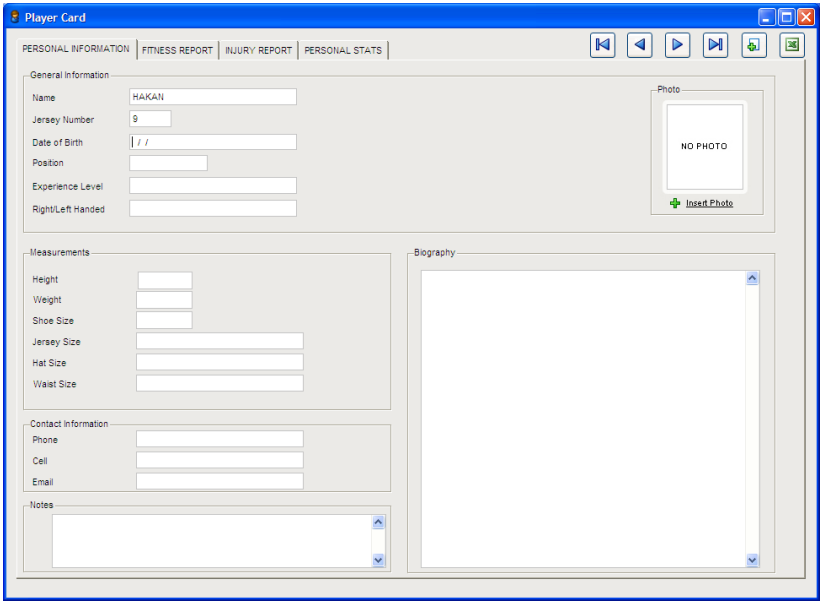
Takımın altında istenildiği kadar oyuncu kartı açılabilir. Burada oyuncu **adı ve forma numarası** anahtar 2 alandır ve girilmesi zorunludur. Diğer bilgi alanları ise isteğe bağlıdır ancak, çok önemli referans bilgileri taşıyabildiğini görebilirsiniz.



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 yazılaray ONAY butonu tıklandığında takım için yeni bir oyuncu kartı açılır.

Ağaç menüden ilgili oyuncu üzerine tıklayarak oyuncu kartının açılmasını sağlayabilirsiniz.

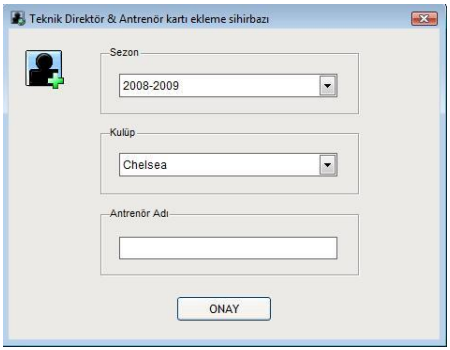


Oyuncu kartında doldurulabilir birçok bilgi alanı olmasına rağmen en önemli iki bilgi alanı **oyuncu adı** ve **forma numarasıdır.** Bu iki alan mutlaka doldurulmalıdır. Diğer bilgilerin doldurulması isteğe bağlıdır. Kulübün bütün oyuncuları için kart açmak mümkündür. Kulüp için bir oyuncu kartı açıldıktan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

Resimli buton ile oyuncu kartları ile ilgili detaylı raporların alınabileceği raporlama bölümü çalışıtırılabilir.

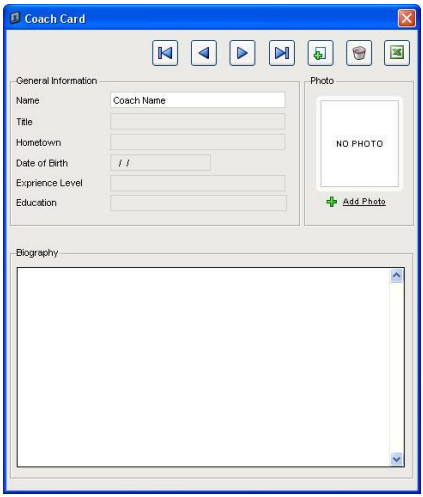
1.6. Antrenör Kartı

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

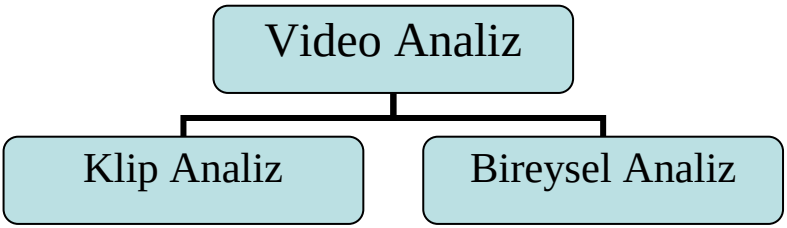


Takım için antrenör kartı eklemek

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



1.7. Hareketler



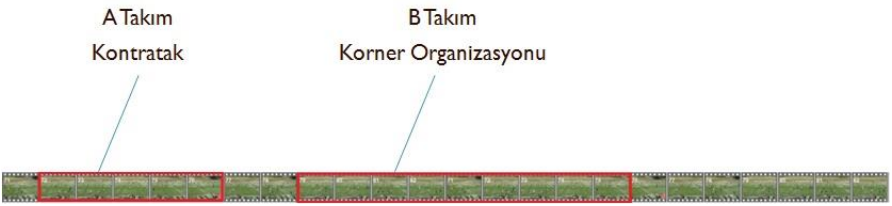
Video üzerinden 2 farklı şekilde analiz yapmak mümkündür.

- 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 değiştirerek listeyi kendi içinde sıralayabilirsiniz.

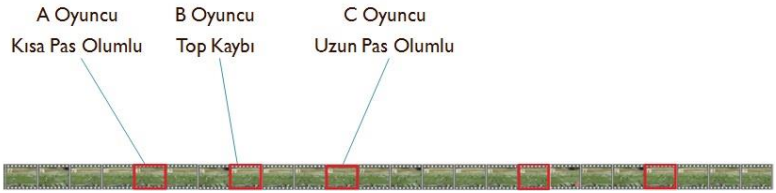
Hotkey herhangi bir harf ile kısayol atayabilirsiniz. Bu klavye kullanarak hızlı analiz yapma konusunda çok önemli fayda sağlayacaktır.

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

Before After Kısayollar kullanırak analiz yapıldığında eğer before after kolonları dolu ise, kısayola basıldığında basılma anından Before de bulunan sn kadar öncesinden After da bulunan sn sonrasına kadar klip otomatik olarak kesilir. Buda analizde oldukça hızlı bir çözüm demektir. Tek harf basımında bir klip kesilmiş olur. Eğer Before ve After değerlerinden ikisi birden sıfır ise bu dikkate alınmaz. Harfe ilk basıldığında o klibin kesimi başlatılır. Tekrar basıldığında basılma anına kadar klip kesilmiş olur. Diğerinden farkı başlama ve bitişin kullanıcı insiyatifinde olmasıdır.

1.7.2. Hareketler (Bireysel Analiz)

Bireysel Analiz Mantığı :
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.

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.

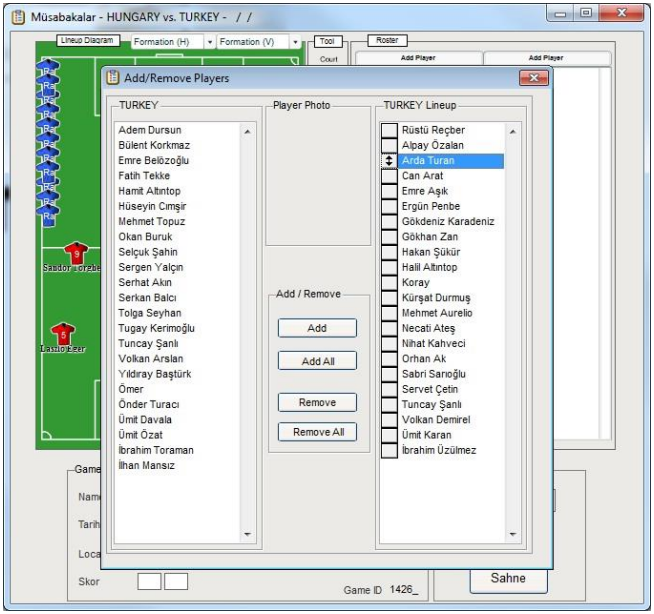
2. MÜSABAKA BİLGİLERİ

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 Eklemek

Açılan müsabakanın altında “Müsabaka Bilgileri” isimli satır 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 “Add Player” başlığına tıklamak yeterli olacaktır.



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. Sahaya Yerleşim (Lineups)

Müsabaka Bilgileri ekranında sol tarafta bulunan interaktif saha üzerinde takımların yerleşim planları tasarlanabilir.

Oyuncu ilişkilendirilmesi

Saha üzerindeki oyuncu modeli seçildikten sonra istenen oyuncu adına tıklanırsa seçili model ile oyuncu ismi ilişkilendirilebilir. Bu sayede bu müsabakaya hangi düzende ve hangi oyuncularla başlandığı temsili olarak gösterilebilir. Yine oyuncu modellerinin saha üzerindeki yerleri sürükle bırak ile değiştirilebilir.

Bu yerleşim planını "**Save**" butonu yardımı ile kaydetmek mümkündür. Yerleşim planlarından 10 değişik sahne tasarlamak ve bunları kayıt altına almak mümkündür.

Saha üzerinde çizgi oluşturmak

seçimi ile çizgi kalınlığı seçilebilir.

seçimi ile de çizgi rengi belirlenir.

Daha sonra saha üzerinde Mouse yardımı ile istenilen serbest çizgiler oluşturulabilir.

Size

(+) ve (-) butonları kullanılarak forma simgelerinin büyüklüğü ayarlanabilir. Reset butonu ile orijinal boyuta tekrar dönülebilir.

Label

Butonu ile forma simgeleri altında oyuncunun adının görüntülenmesi sağlanır.

Align

Sahadaki forma simgelerinin saha modelinin sol ve sağ tarafına alınması için bu butonlar kullanılır.

2.3. 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.

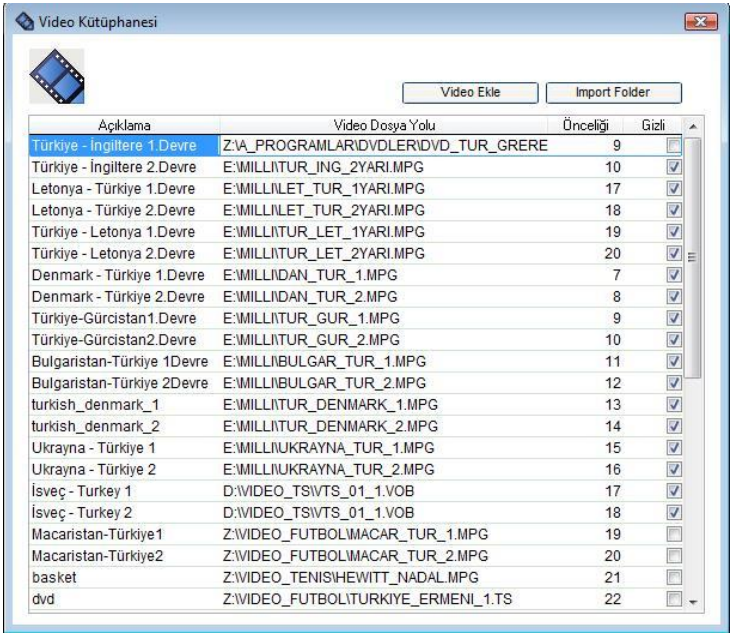
Length
Müsabakanın dakika cinsinden ne kadar sürdüğü bilgisinin girileceği alandır.

3. VİDEO 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 sürücüden direk analiz yapmak hiç uygun değildir. Hem dvd yavaştır hem de bir çok müsabakanın analizi birleştirilip görüntüye ulaşılmak 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_GRERE	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 1Devre	E:\MILLI\BULGAR_TUR_1.MPG	11	☑
Bulgaristan-Türkiye 2Devre	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\VTS_01_1.VOB	17	☑
İsveç - Turkey 2	D:\VIDEO_TS\VTS_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.

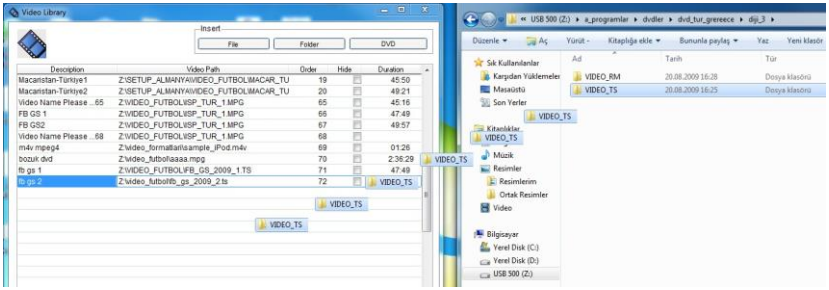
eAnalyze tarafından uygun kodekler yüklendiğinde desteklenen formatlardan bazılarının açıklaması aşağıdaki gibidir.

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

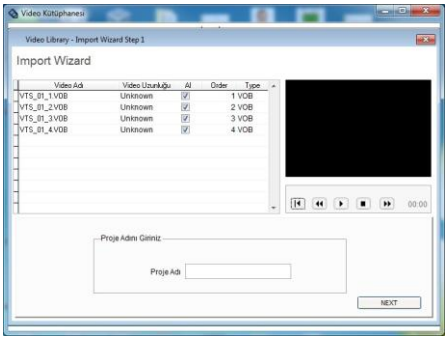
3.1.1. Video Kütüphanesine DVD Eklemek

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.



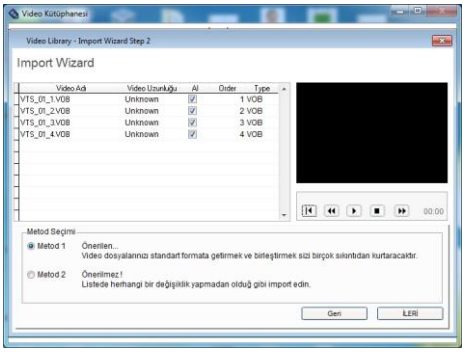
Bundan sonra dvd yi mpg e çevirecek olan sihirbaz devreye girer.



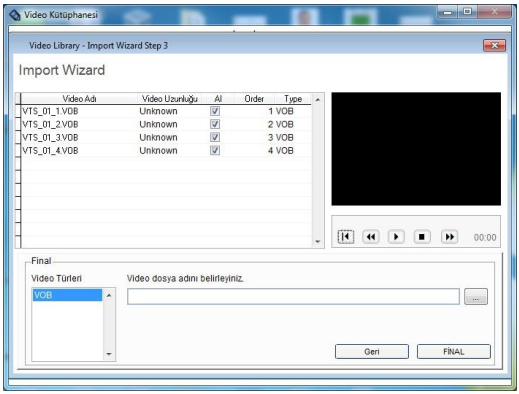
Birinci adımda DVD klasörü içinde bulunan VOB görüntü dosyaları listelenir. İstenmeyen satırlardaki Çekler kaldırılarak

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 :



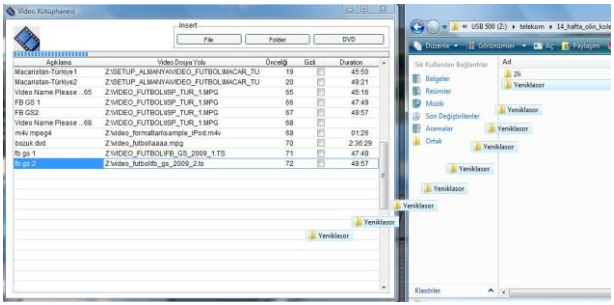
Oluşacak dosya adı ve kayıt yeri butonu yardımıyla belirlenerek “Final” butonu tıklandığında DVD dönüştürme işlemi başlatılır. Dönüştürme işlemi bitirildikten sonra artık “VIDEO_TS” klasörüne ihtiyaç kalmaz. Analiz için yeni oluşan .mpg dosya kullanılır.

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

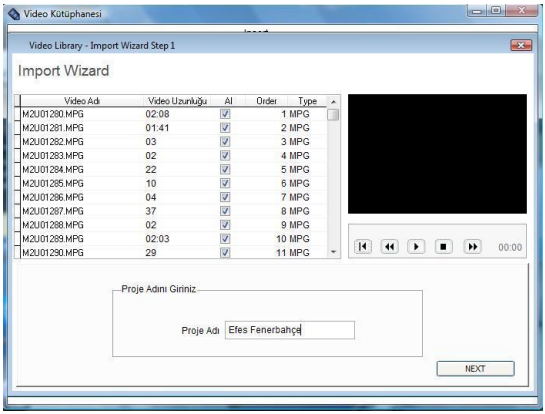
3.1.2. Video Kütüphanesine Klasör Eklemek

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 oluştuğu 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.

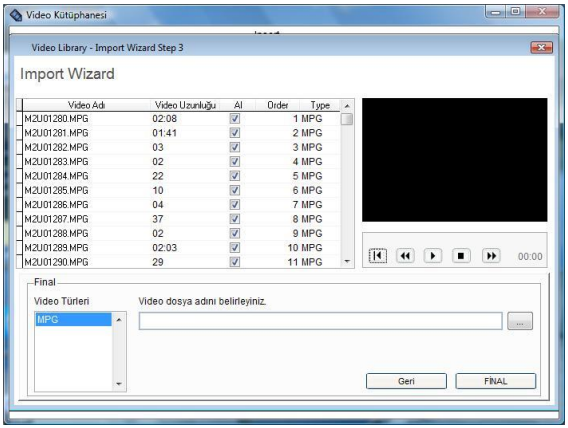


Bundan sonra klasörün içerisinde bulunan tüm mpg dosyalar otomatik olarak taranır ve listelenir.



Bu ekranda özellikle faul atışları skorbord çekimleri gibi çok kısa olan ve analizde kullanılmayan parçacıklar “Al” 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.



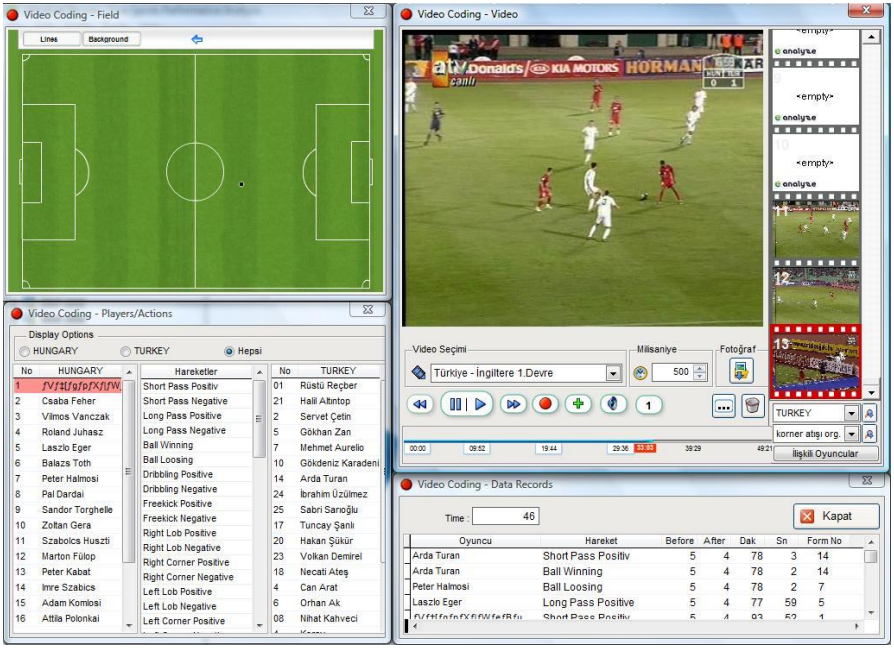
Oluşacak dosya adı ve kayıt yeri butonu yardımıyla belirlenerek “Final” butonu tıklandığında mpg birleştirme işlemi başlatılır. Dönüştürme işlemi bitirildikten sonra artık analiz için oluşan tek bir .mpg dosya kullanılır. Video parçacıklarının bulunduğu klasöre de ihtiyaç kalmaz.

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

3.2. Video Üzerinden Analiz

3.2.1. Video Üzerinden Analiz Üzerine

Ağaç menüde seçtiğiniz müsabakanın altında bulunan "**Videolu Analiz Kaydı**"na tıklandığında 4 pencereden oluşan analiz ekranı açılır. Bunlar Saha modeli, Video ekranı, Analiz kaydı ekranı ve Oyuncular ve hareketler ekranlarıdır.



Analiz başlayabilmek için öncelikle videonun bilgisayara kopyalanmış ve video kataloğuna girilmiş olması gereklidir. Ayrıca bireysel istatistikler çıkarılacaksa oyuncu kartları ve bu müsabaka için kadro girilmiş olması da gereklidir.

VİDEO

Videolu analiz kaydının en önemli penceresidir. Hem müsabakaya ait videoların kontrolünü sağlar. Hem de klip analiz işlemlerini yürütür.

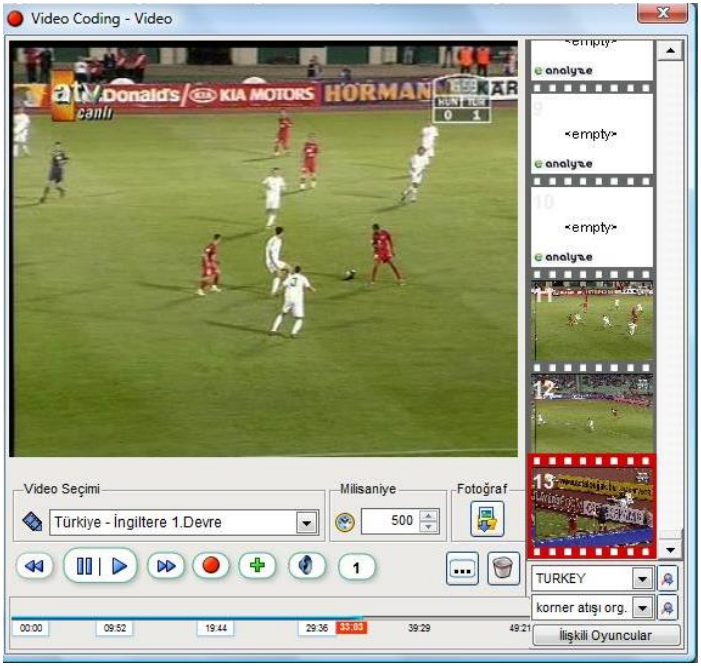
SAHA
Video oynat durdur ile ilgili aksiyon sahnesine ulaşıldığında bireysel istatistikler için olayın yerini bu temsili saha üzerinde işaretlemek sureti ile analiz yapılır.

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. Tabiî 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 yapılıp 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

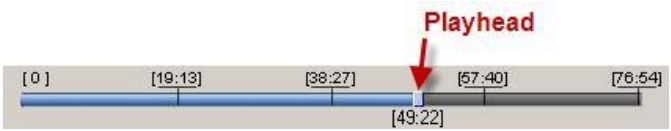
Butonu ile video üzerinde o anki sahnenin fotoğrafı .jpg. formatında alınabilir.

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. Yarım hızdır. 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 seyrederken istenirse sessiz seyredilmesini sağlar. Yapılan analizlerde ses olacaktır.



Zaman Sürgüsü : Video toplam zamanını ve şu anda nerde olduğunu gösterir. Bu sürgü kullanıalr sürükle 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 klibin 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 klibin 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

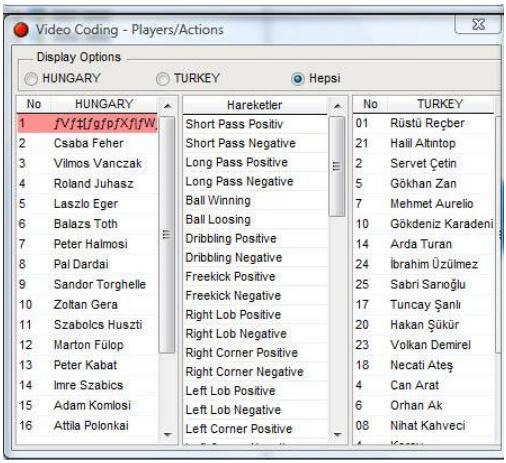
bir kayıt eklenmiş olur. **Burada dikkat edilmesi gereken** sahanın üstünde ortada bulunan **"ok" simgesinin gösterdiği yönün evsahibi takımın hücum yönünü göstermesi** gerektiğidir. Müsabaka başlarken ve ikinci devre buna dikkat etmek yeterli olacaktır.

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.

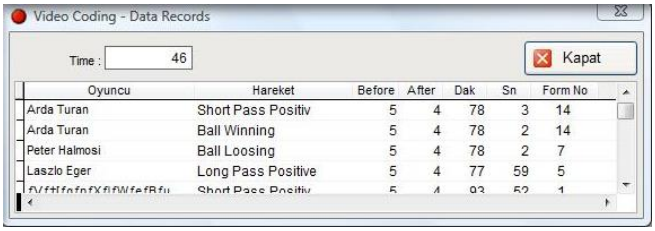
3.2.4. Oyuncular ve Hareketler

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 **düzeltme işlemi de** kolayca yapılır. Buda oldukça pratik bir düzeltme işlemi sağlayarak analizde geri dönüşleri kolaylaştırır ve analiz bitme süresine olumlu katkı sağlar.



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

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

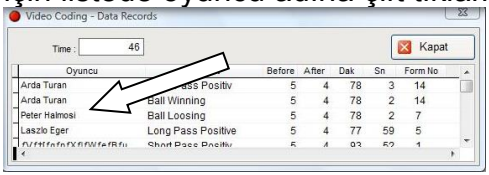
Bireysel kayıtlardan herhangi bir satırı silmek için o satırın önündeki küçük kutucuğa Mouse ile tıklayarak siyaha boyamak yeterlidir.

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 kayırlara +45 gibi bir değer eklenerek analiz dakikaları doğru hale getirilir. Bu şekilde zaman düzeltmesi 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 anlatılmıştık. 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

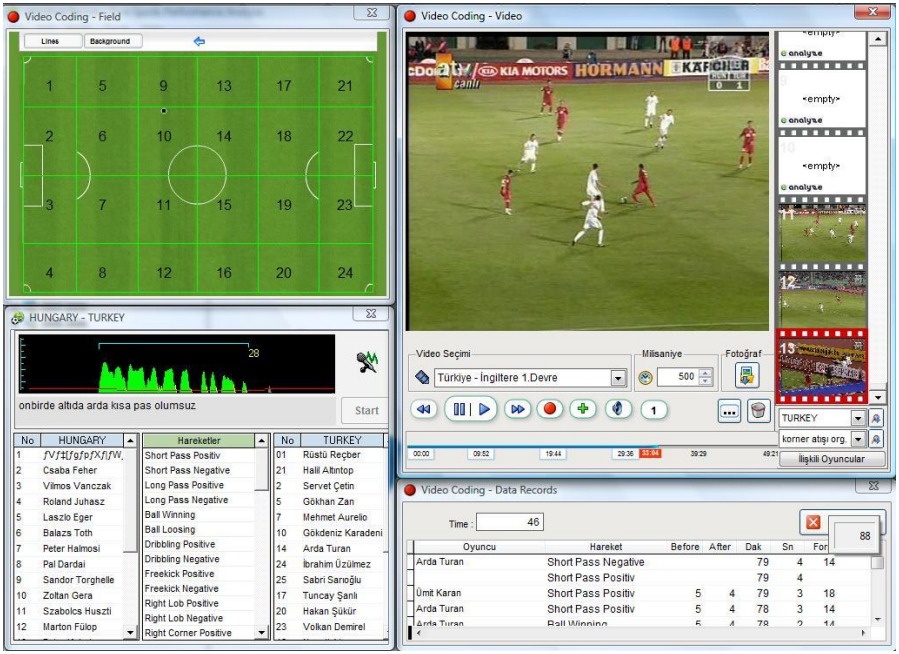
Bireysel istatistiklerin video üzerinden oynat durdur işaretle mantığı ile çıkartılması oldukça zaman alan ve emek isteyen bir uğraştır. Bütün oyuncular ve bütün aksiyonlara bakıldığında bir futbol müsabakasının analizi yaklaşık olarak 6 - 7 saat sürebilmektedir.

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. Mikrofona 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.

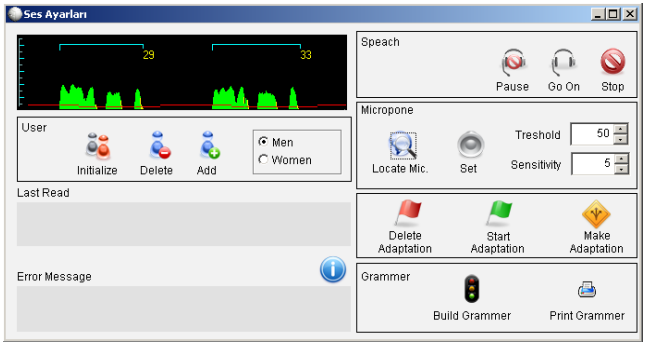


Bölge adı söylendiğinde sahaya tıklanmış gibi yeni bireysel analiz satırı açılır. Oyuncu adı söylendiğinde ilgili oyuncu adı işlenir ve son olarak hareket adı söylediğinde aksiyon işlenmiş olur.

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.



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.

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.

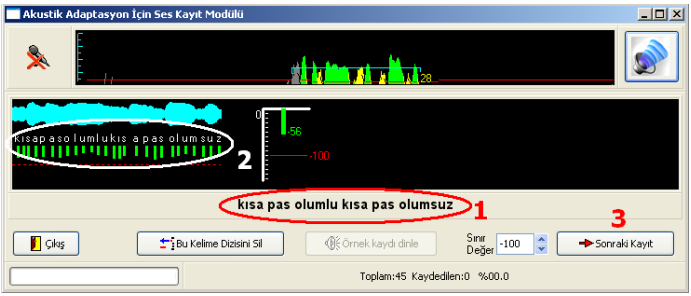
Adaptation :Ses adaptasyonu yapmak sizin için zorunlu olmamakla birlikte yapıldığında çok daha iyi performans alınır. Bunun için ilk olarak daha önce yapılmış adaptasyon varsa

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.

Önemli bir butondur. Hareket listenize yeni bir satır eklediğinizde önce sesli sistemi başlatınız ve sonra build grammer 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

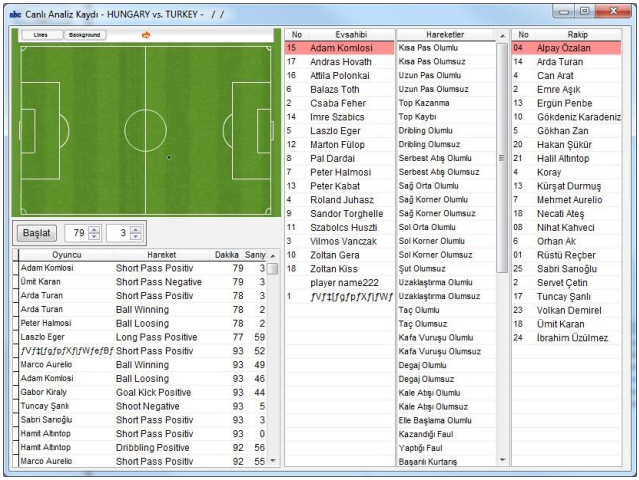
Müsabaka analizinde müsabaka sonrası video üzerinden analiz yapıp sonuçlarının görsel olarak da alınmasının sağladığı olağanüstü faydalar artık herkes tarafından kabul edilmektedir. Bundan sonra analizdeki eğilim giderek müsabaka anında da analizden faydalanarak oyun içi kararların daha sağlıklı alınabilmesini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

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

Ayrıca müsabaka 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 kaçıncı dakikasında olduğunun kaydı için gereklidir. Ancak mutlaka başlatılması gerekli değildir. Sonuçların zamana bağlı olarak düzgün şekilde alınması açısından görselliği tamamlayıcı unsurdur.



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.

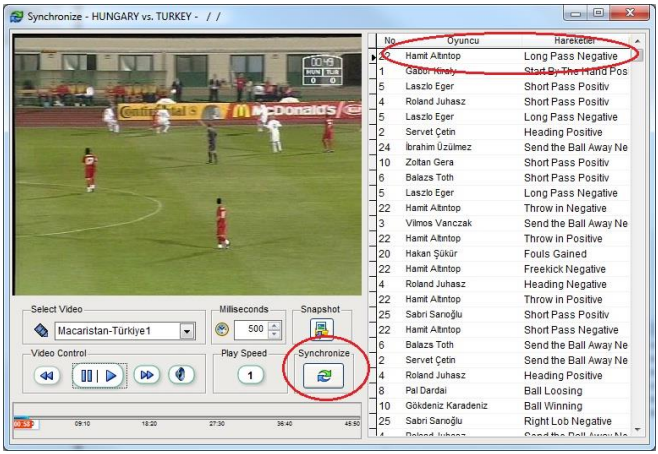
Bundan sonra istenirse görüntü eşleştirme “Senkronizasyon” ile yapılan analizler görüntü destekli hale dönüştürülebilir.

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. KLIP ANALİZ

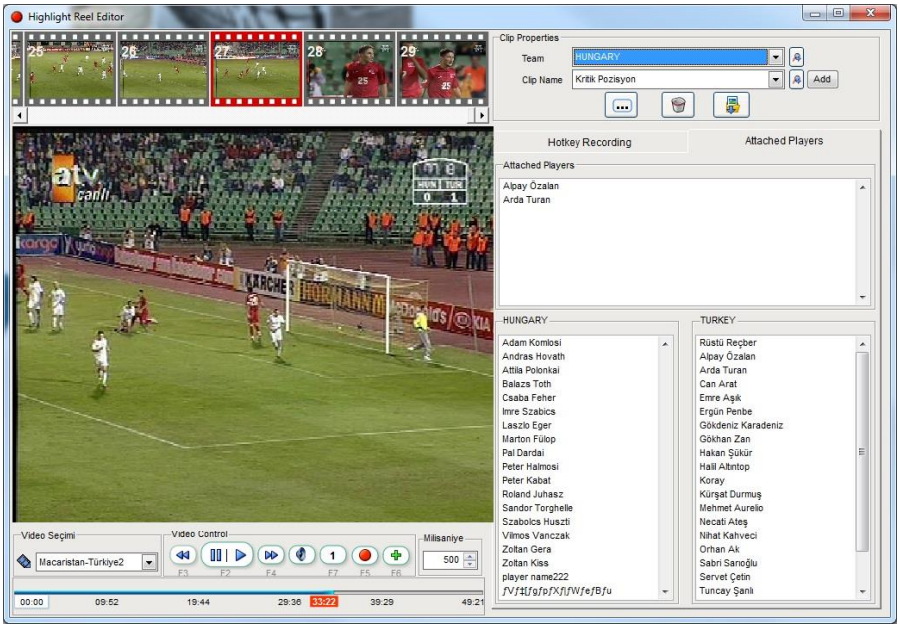
5.1. Klip Analiz Üzerine

Müsabakanın tüm bireysel istatistiklerinin analizinin yapılmasının yanı sıra müsabaka trafiğinin çok yoğun olması ve toplantı görüntülerinin yetiştirilebilmesi için daha kolay ve hızlı olan clip kesme yöntemi giderek daha önemli bir hal almaya başlamıştır. Örneğin bir sonraki müsabakada karşılaşılacak olan rakibin oynadığı son birkaç müsabaka görüntüsü üzerinden duran top organizasyonları, korner 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

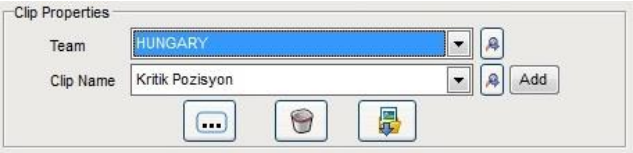
Sadece klip kesme işlemi yapılacaksa müsabakanın altında bulunan “Klip Analiz” satırı seçilir.



Bu ekranda video seçimi yapıldıktan sonra oynat, durdur, ileri geri al gibi video üzerinde istenen başlangıç konumuna gelerek ile klibin 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:



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.

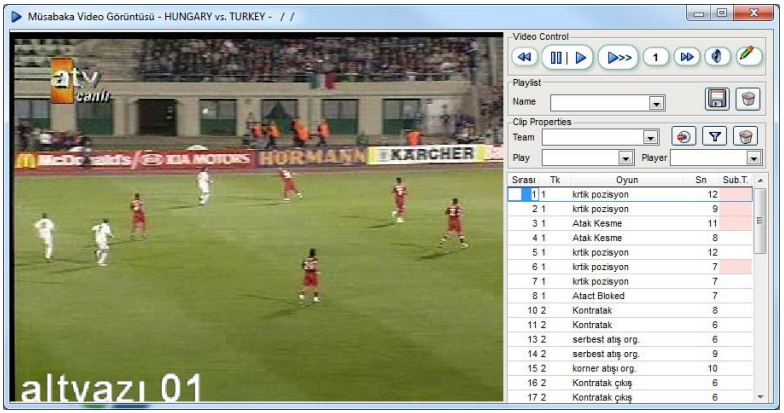
Klip Oyuncu İlişkisi:

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

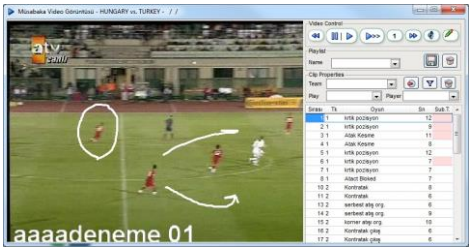
6. KLIP İZLE

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

"Clip Properties" bölümündeki çöp kutusu resmi ile listeden istenen satırlar silinebilir. Bu gerçek bir silme işlemi değil gösterim listesinden çıkarma işlemidir.

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

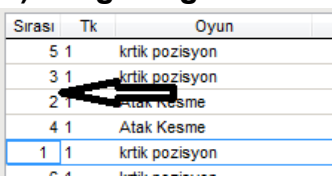
Klip izle ekranı açıldığında kliplerin klip kesme sırasında olduğu açıktır. Ancak toplantıda yada oluşturulacak videoda genellikle bu genel listeden istenilen sıraya alınmış belli kriterlere göre filtrelenmiş görüntü kümeleri kullanılmak istenir. Örneğin bütün serbest atış organizasyonlarının ard arda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

Sıralama :

a) Alfabetik

Listenin sıralanması iki farklı şekilde yapılabilir. Bunlardan birincisi Oyun kolonu başlığına tıklamak suretiyle klip adına göre alfabetik sıraya almaktır. Bu sayede aynı kriterlere göre gruplamış olur. Örneğin tüm korner atışı kriterleri alt alta geldiği için hepsini ard arda izlemek taktik anlatımlar açısından çok daha verimlidir.

b) İsteğe bağlı



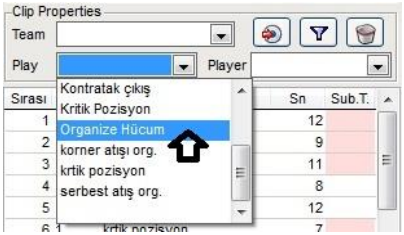
Bazen alfabetik sıralama yeterli olmayabilir. Teknik sorumlular sırayı kendisi belirlemek isteyebilir. Bu durumda Sırası kolonundaki rakamlar isteğe bağlı olarak değiştirilir ve bu işlem sona erdiğinde “Sırası” kolonuna tıklanır. Bu sayede yazılan yeni sıraya göre kliplerin yeniden sıralanması sağlanır. 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 kolonuna 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

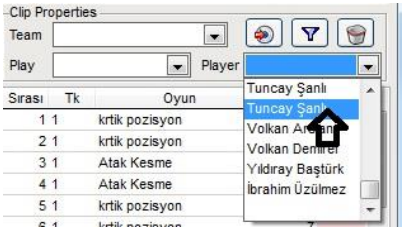
“Clip Properties” te “Team” sekmesinden istenen kulüp adı seçimi yapılarak listede sadece o kulübe ait kliplerin listelenmesi sağlanabilir. Kulüp seçimini iptal etmek için aynı sekmede en alttaki boş satır seçimi yapılır.

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.

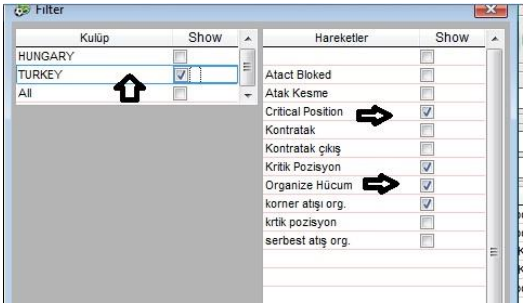
c) Oyuncu Adı Filtreleme



“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.



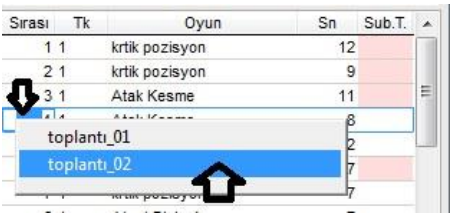
Açılan pencerede istenen kulüpler ve istenen kriterlere çek atılarak listenin istenenlerden oluşması sağlanabilir.

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 sırlama 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.

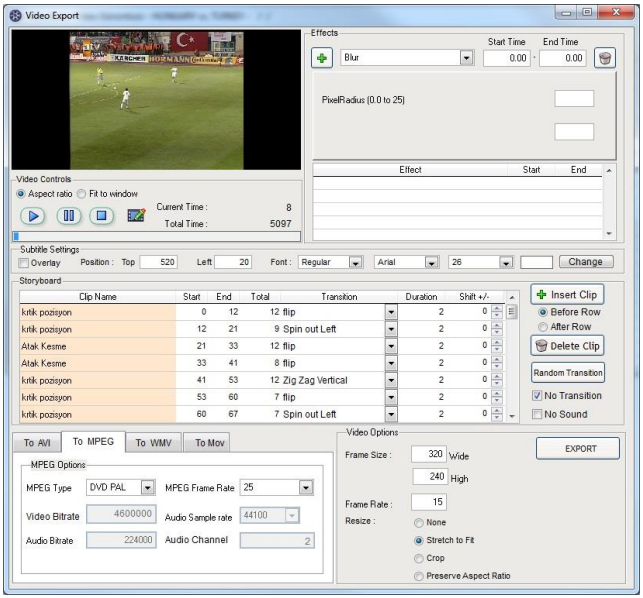


İstenen satırın "Sırası" kolonu içinde Mouse ın sağına tıklandığında açılan menüde oluşturulan grup isimleri görülür. Herhangi biri seçildiğinde o satırın bir kopyası seçilen grubun en altına eklenir.

7. VİDEO 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.

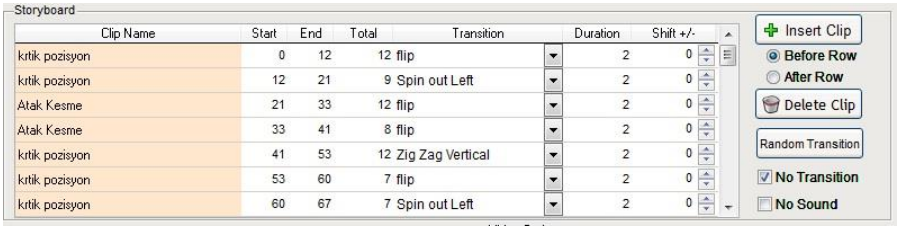


Bir çok formatta kayıt yapılabilmesini sağlayan bu ekran sayesinde montaj videolar oluşturulur.

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 +/-)



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 arsı geçiş efektleri yaklaşık 70 tanedir. Bunlardan her bir satır için farklı bir geçiş seçilebilir. Rastgele geçiş eklemek için Random Transition butonu tıklanabilir. Daha sonra listede Transition kolonundaki seçimden istenen Transition’ lar manuel de seçilebilir.

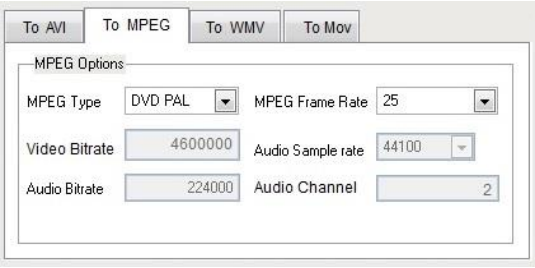
Insert Clip :
Oldukça önemli bir ihtiyacı karşılar. Bu sayede satırlar arasına yada en başa resim eklemek mümkündür. Örneğin en üst satıra müsabaka bilgilerinin ve videonun içeriğinde ne olduğunun bulunduğu 3sn görülecek bir resim eklemek montaja çok daha anlam katacaktır. Bunu yapmak için öncelikle resim hazırlanır. Daha sonra Insert Clip 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.

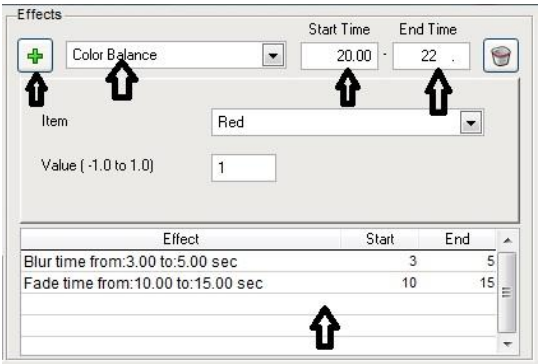


To WMV sekmesinde özellikle internette yayınlanacak görüntüler için bağlantı hızına bağlı olarak bir çok kalite seçeneği mevcuttur. Ayrıca WMV profilleri kullanmakta mümkündür.

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

7.4. Efekt Eklemek

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 öz 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. BİREYSEL DEĞERLENDİRME EKRANLARI

8.1. Değerlendirme

Değerlendirme ekranı yardımı ile takım yada oyuncu bazında tüm bireysel aksiyonların hem görsel çıktısı hem de videosuna ulaşmak son derece kolaydır.

Listeden takım ya da oyuncu seçebilirsiniz. Takımı seçerseniz takım olarak yapılan hareketler, oyuncuyu seçerseniz sadece o oyuncunun yaptığı hareketler görülür.

Sol altta bulunan tabloda takımın yaptığı hareketlerin sayısı ve tüm hareketler içindeki yüzdeleri görülmektedir.

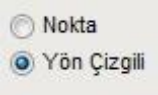
Hemen yanındaki tablo iki amaçla kullanılmaktadır. Takımı seçerseniz seçilen hareket için en çok hareket yapandan en az hareket yapana doğru oyuncu listesi gösterilir. Eğer oyuncuyu seçerseniz o oyuncunun maç boyunca yaptığı hareketlerin sayı ve yüzdesi gösterilir.

Hareket listesinde istediğiniz aksiyon adına tıklayarak Takımın ya da oyuncunun istatistikleri görebilirsiniz.

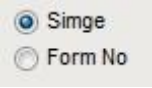
Butonlar:

"**Clip Viewer**" Seçilen hareketlere bağlı videoları oynatır. Bütün ekranlarda aynı anlama gelir.

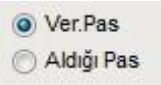
Bu seçimin hazır değeri "Temiz" dir. Temiz seçeneği seçili iken hangi hareket seçilirse, saha üzerinde sadece o hareket gösterilir. Birden fazla hareketi üst üste bindirerek incelemek için "üst üste" seçeneğini işaretleyiniz. Bu seçenekle birden fazla hareketin videoları da aynı anda izlenebilir. Örneğin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



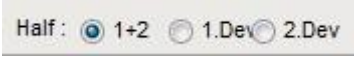
"Nokta" seçili iken hareketler saha modeli üzerinde nokta olarak gösterilir. "Yön Çiz." seçili iken hareket yapıldığı yön ile birlikte gösterilir.



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

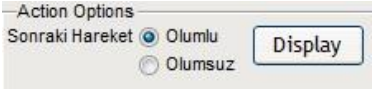


"Ver.Pas" seçili iken hareket listesinden seçilen harekete göre oyuncunun verdiği pasları gösterir. "Aldığı Pas" seçili iken de oyuncunun aldığı pasları gösterir.



"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 "**Show All**" 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.

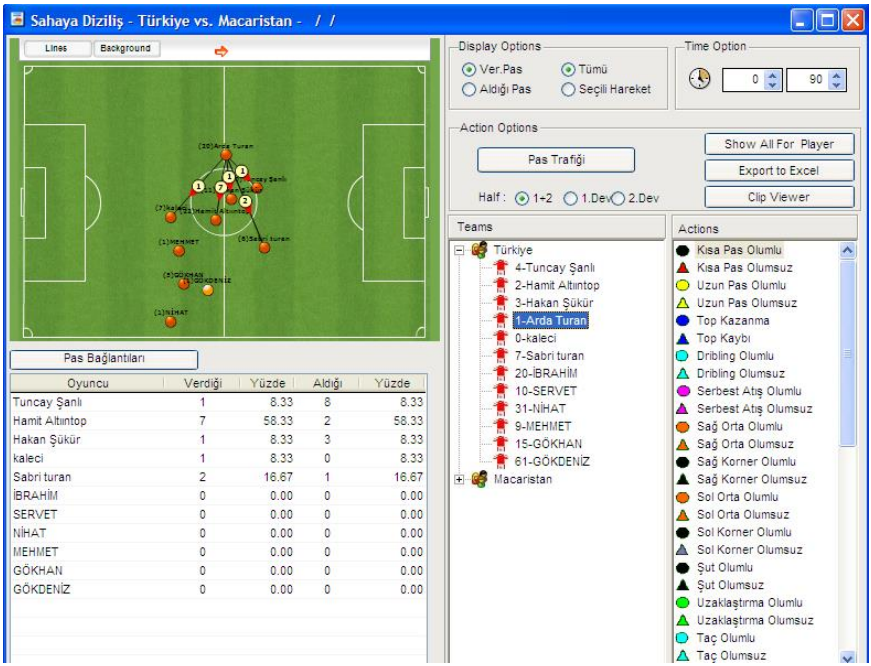


İkinci hareket, seçtiğiniz hareketin sonrasında olumlu ya da olumsuz ikinci top incelemesi için kullanılır. Çoğunlukla uzun paslarda kullanılan bir özelliktir. Örneğin uzun pas olumluları seçiniz. Daha sonra "İkinci Hareket" de "Olumsuz" u seçerek "**Display**" butonuna tıklayınız. Birinci pozisyonda 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, sağ-sol ortalar vs) "**Clip Viewer**"butonuna tıklayarak anında seçilen harekete ait videoyu izleyebilirsiniz. Bu size takım bazında önemli ipuçları verecektir.
- Herhangi bir oyuncuyu seçiniz. Daha sonra "**Show All**" butonuna tıklayarak o oyuncuya ait maçtaki tüm hareketlerin grafiklerinin saha üstünde oluşmasını sağlayınız. "**Clip Viewer**" butonuna tıklandığınızda ise seçilen oyuncuya ait maçtaki tüm görüntüleri izleyebilirsiniz. Bu sayede tüm maç görüntüsünden bir oyuncunun görüntülerini izole ederek maç boyunca neler yaptığını net bir biçimde izleyebilirsiniz. Bu özelliği oyuncunun eğitimi için kullanabilirsiniz.

8.2. Sahaya Diziliş

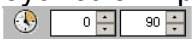


Oyuncu	Verdiği	Yüzde	Aldığı	Yüzde
Tuncay Şanlı	1	8.33	8	8.33
Hamit Altıntop	7	58.33	2	58.33
Hakan Şükür	1	8.33	3	8.33
kaleci	1	8.33	0	8.33
Sabri turan	2	16.67	1	16.67
İBRAHİM	0	0.00	0	0.00
SERVET	0	0.00	0	0.00
NİHAT	0	0.00	0	0.00
MEHMET	0	0.00	0	0.00
GÖKHAN	0	0.00	0	0.00
GÖKDENİZ	0	0.00	0	0.00

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.



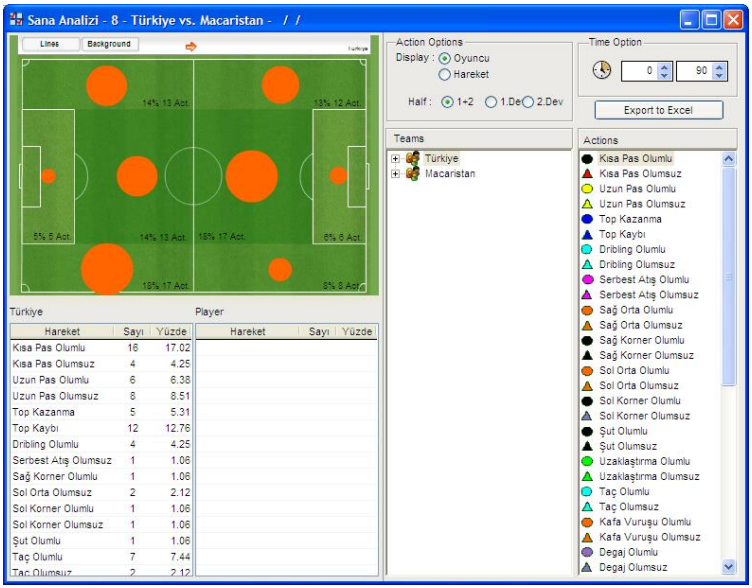
Analizini yaptığınız takımın maçın herhangi bir süre aralığındaki sahaya dizilişi inceleyebilirsiniz. Program 0-

90 dakika aralığında olduğu gibi 45-90 veya 20-40 dakikalar arasında da sahaya dizilişleri verebilir.
“**Clip Viewer**”Herhangi bir oyuncu seçtiğinizde aldığı ya da verdiği paslara ait video görüntüsünü izleyebilirsiniz.
“**Show All**” 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 Aldığı Pas “Ver.Pas” ı seçiniz ve “**Clip Viewer**” butonuna tıklayınız. Seçtiğiniz oyuncunun arkadaşlarına verdiği pasları izleyebilirsiniz.
Kendisine hiç pas atılmadığını iddia eden oyuncunuz var ise önce Ver.Pas Aldığı Pas “Aldığı Pas” ı seçiniz. Daha sonra oyuncunuzu seçiniz. “**Clip Viewer**”Butonuna tıklayınız. Seçtiğiniz oyuncunun aldığı tüm pasları izleyebilirsiniz. Bunu mutlaka oyuncunuza da seyrettiriniz.

8.3. Saha Analizi - 8

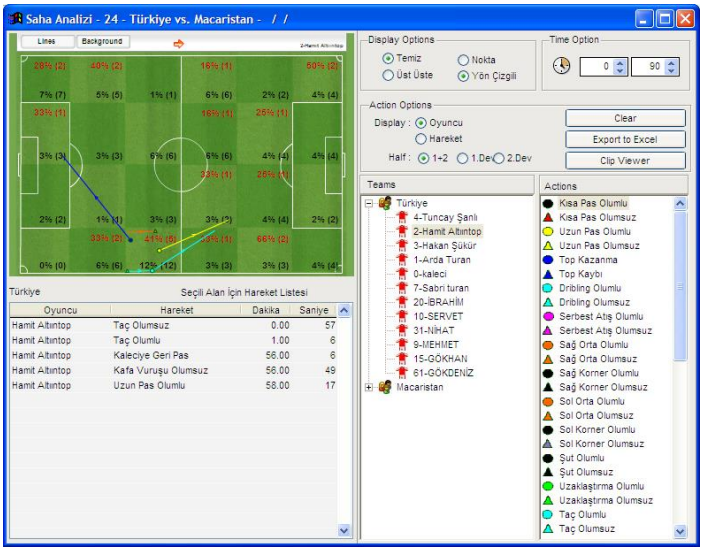


Saha kullanımı 8'li ekranında saha 8 parçaya bölünmüştür. (Koridorlar, orta alan ve ceza alanı)Takımı seçtiğinizde maç içerisinde oyunun 8 bölgeye dağılımı gösterilir. Oyuncuyu seçtiğinizde ise oyuncunun o bölgedeki katkısı mavi dilim olarak gösterilir.

Analizini yaptığınız maçın herhangi bir süre aralığındaki oyununun bölgelere dağılımını inceleyebilirsiniz. E-analiz 0-90 dakika aralığında olduğu gibi 45-90 veya 20-40 dakikalar arasında da oyunun dağılımını verebilir.

Oyuncu yerine hareket seçtiğinizde ise mavi dilim o bölgede o hareketten ne kadar yapıldığını gösterir.

8.4. Saha Analizi - 24



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.

Dakika aralığını belirleyerek (90, 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.

"**Clip Viewer**"Video butonu yardımıyla seçtiğiniz karedeki hareketlerin gösterileceği video uygulaması başlatılır. Bu video

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

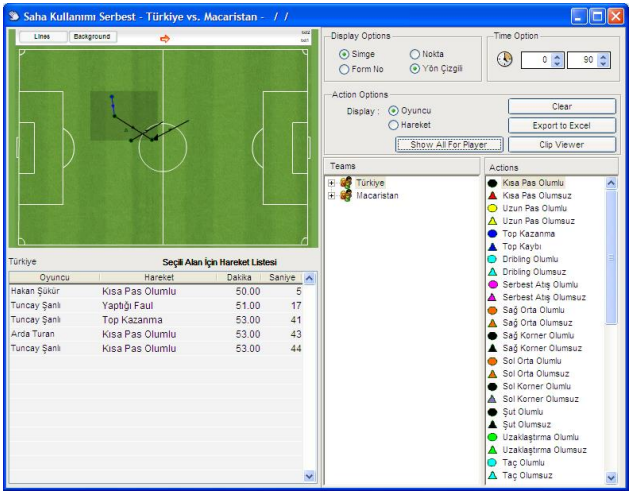
Temiz Üst Üste “Temiz” herhangi bir kare seçtiğinizde daha önce seçilmiş kareye ait çizilmiş grafik gösterimleri siler. “Üst Üste” ile birden fazla karedeki hareketlere ait değerleri alabilir ve videosunu izleyebilirsiniz.

“**Clear**” 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.

8.5. Saha Analizi - İnteraktif



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.

"**Show All**" 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.

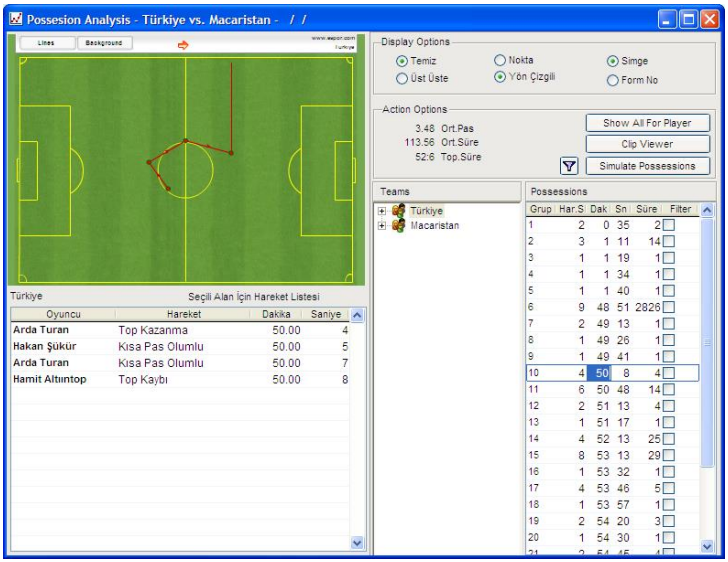
"**Clip Viewer**" Video butonu yardımıyla seçilen bölgedeki hareketlerin gösterileceği video uygulaması başlatılır. Bu video ekranından sahanın bir bölgesinde takımın ya da oyuncunun neler yaptığı kolayca izlenebilir.

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

“**Clear**” 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.

8.6. Top Tutma



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.

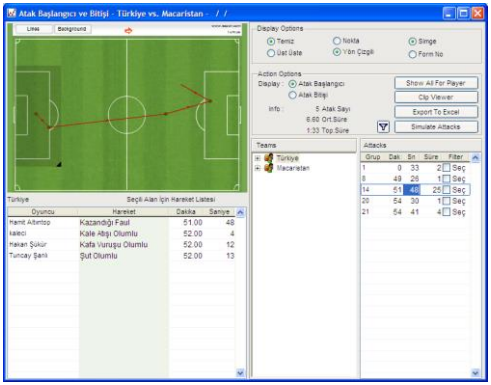
butonuna tıklayarak bu atak girişimlerini sırası ile arka arkaya grafik olarak izleyebilirsiniz. “**Clip Viewer**” butonu yardımıyla ise istenilen atak girişimi video olarak izlenebilir.

“**Clip Viewer**” butonu ile seçtiğiniz oyuncunun yer aldığı atak listesini gösterir.

Kullanım İpuçları :

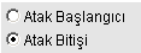
Herhangi bir takımı seçiniz. Daha sonra (3) numaralı listeden bir atak seçiniz. “**Clip Viewer**” butonu ile o atakta olup biteni izleyebilirsiniz.
Herhangi bir takımı seçiniz. (3) numaralı listede aşağı doğru hareket ediniz. Sizce önemli olduğunu düşündüğünüz atak satırlarında listenin en sağında bulunan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

8.7. Atak Başı + Sonu



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

"**Clip Viewer**" butonu yardımıyla açılan video uygulaması ile istenilen atak izlenebilir.

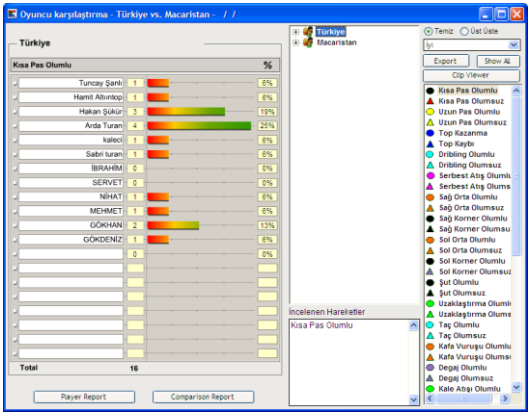


"Atak başlangıcı" ya da "Atak bitişi" seçimini yaptıktan sonra seçilen alan ile ilgili atakları görebilirsiniz.
Bir oyuncu seçerek atakları incelediğinizde o oyuncunun atakta aldığı rol yeşil çizgi olarak gösterilecektir. butonuna tıklayarak oyuncunun rol aldığı atakları otomatik olarak işaretleyebilirsiniz.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

8.8. Oyuncu Performans



Oyuncuların yapılan hareketlere göre topluca karşılaştırmalarının yapılabildiği 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.

"**Show All**" "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.

"**Clip Viewer**" 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. İstediğiniz oyuncuyu seçerek "**Clip Viewer**" butonu ile seçilen hareketlere ait videoyu seyrediniz.

Matris rapor alarak tüm oyuncuların yaptıklarını tek sayfada görebilirsiniz.

9. ANALİZ BİRLEŞTİRME

9.1. Analiz Birleştirme Üzerine

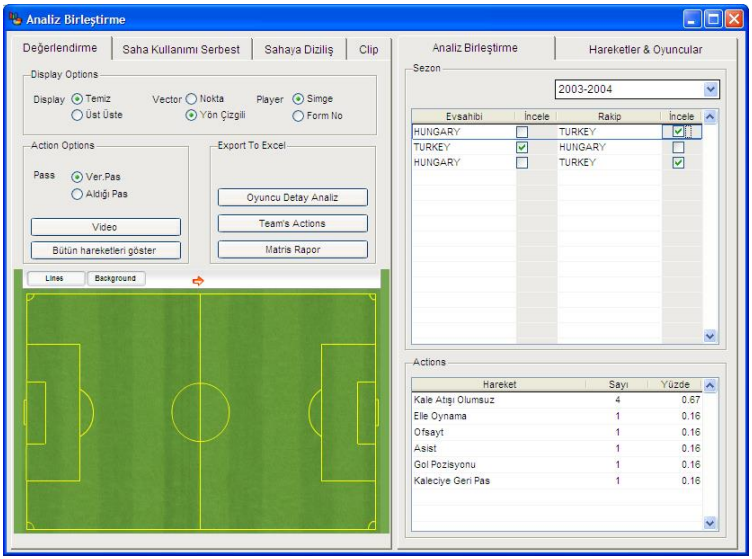
Analiz birleştirme işlemini gerçekleştirmek için araç çubuğu üzerinde yer alan üste görülen butona tıklayınız. Butona tıkladığınızda “Analiz Birleştirme” adlı bir pencere açılacaktır. (XLIII)

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;

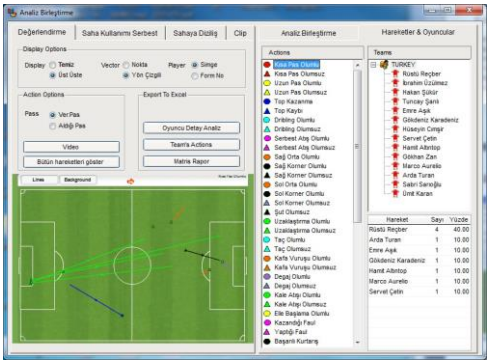
Birden fazla maçta yapılan hareketler toplu olarak görüntülenir. Örneğin 5 maçtaki ofsaytlar, kornerler, goller vs görülebilir. Bu verileri arka arkaya video olarak izleyebilirsiniz.
Bir oyuncunun sezon boyunca yaptığı tüm hareketleri izleyebilirsiniz. Sezon sonunda gidecek kalacak oyuncuların tespitini referans olarak bu görüntülü ve sayısal verilere dayandırabilirsiniz.
Bir oyuncunun birçok maçta yaptığı hareketlerini 90 dakikaya oranlayarak maç başı ortalamalarını otomatik hesaplatabilirsiniz.

9.2. Müsabaka Verilerini Birleştirme



Toplu analiz ekranını çalıştırdığınızda daha önce analizi yapılmış karşılaşmalar listelenir. Takımın ev sahibi ya da konuk olmasının analiz birleştirme açısından bir sakıncası yoktur. Birleştilmek 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



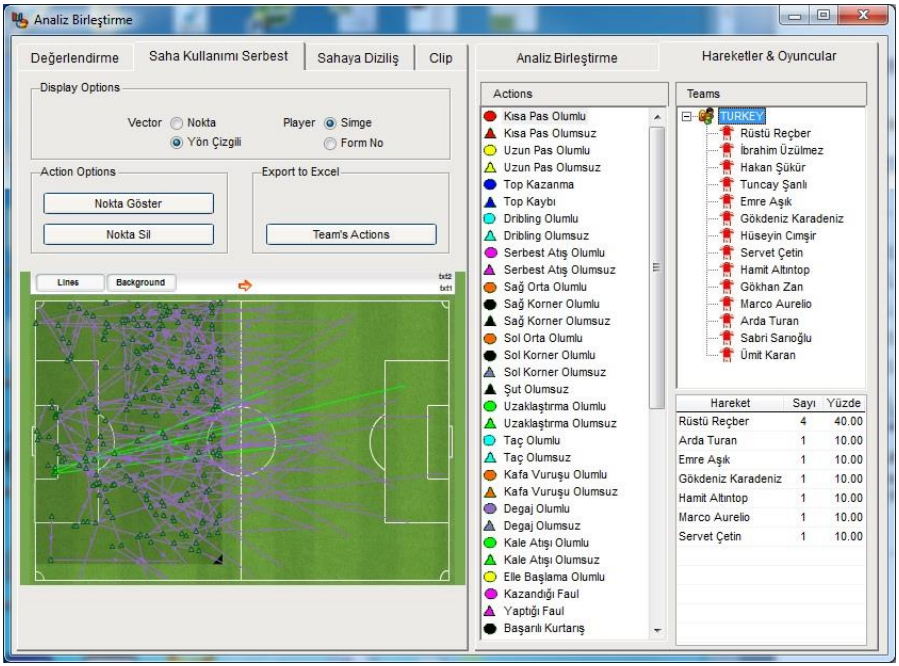
“Hareketler & Oyuncular” sayfasında “1” numaralı alanda takım ya da oyuncu seçimi yapılır. “2” numaralı alandan hareket seçebilirsiniz. “3” numaralı alanda oyuncu ya da takımın seçtiğiniz hareket için çoktan aza doğru sıralanmış analiz sonucu listelenir. (Eğer takım yerine oyuncuyu seçmiş iseniz seçilen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

“**Oyuncu Detay Analiz**” Bu buton, seçtiğiniz herhangi bir oyuncuya ait analiz sonuçlarını raporlar. Oyuncunun oynadığı süreyi dikkate alarak yaptığı hareket sayılarını 90 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.

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

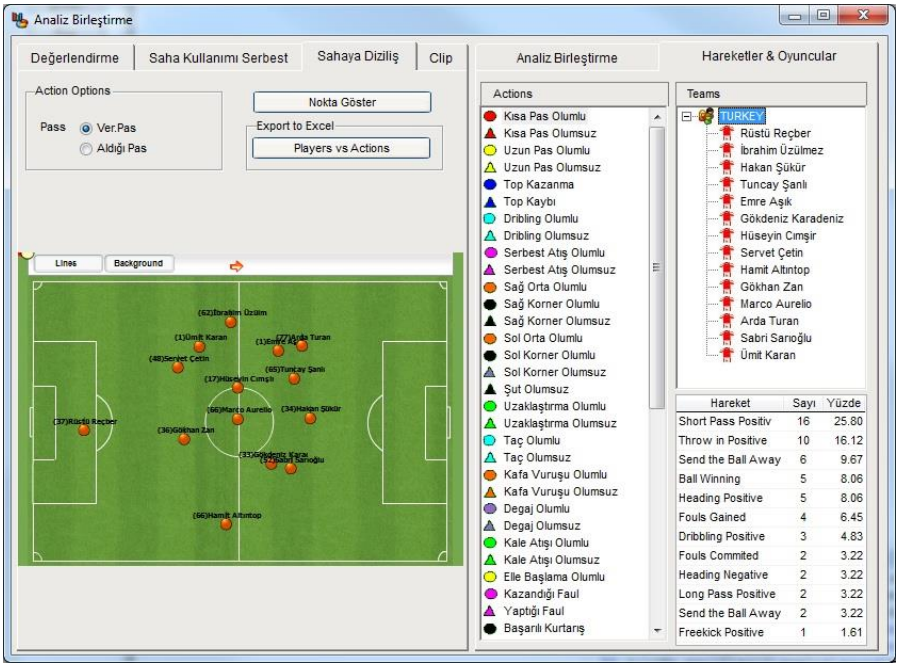
“**Clip Viewer**” buton saha modeli üzerinde gösterilen hareketlerin video görüntülerini oynatır. Örneğin birkaç maçta atılan golleri ya da istediğiniz hareketleri arka arkaya izleyebilirsiniz. Bir adım daha ileri giderek bir oyuncunun bütün maçlarda yaptıklarını arka arkaya izleyebilirsiniz.

9.4. Birleştirilmiş Analizde Saha Kullanımı Serbest



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

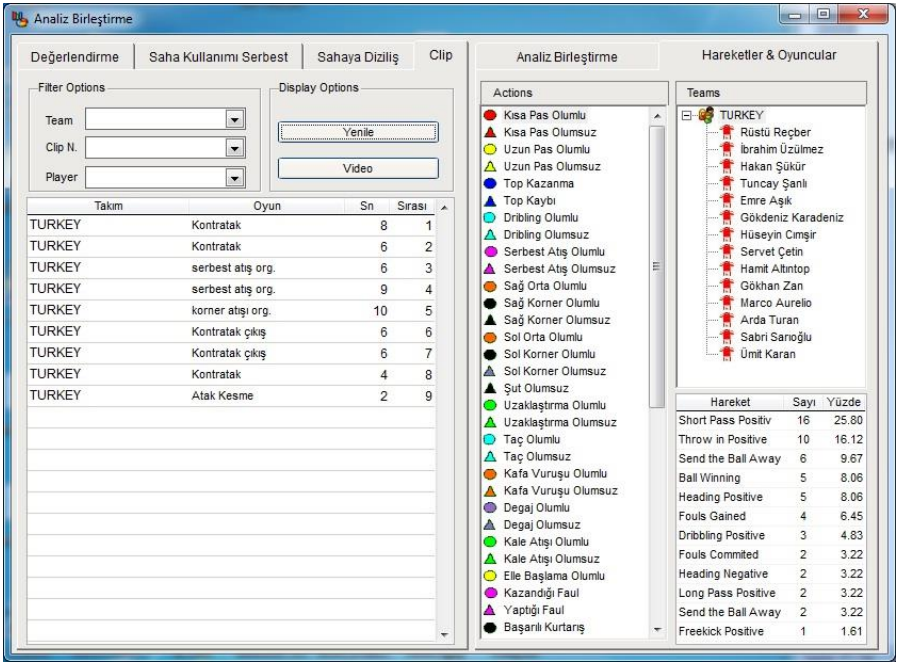
9.5. Birleştirilmiş Analizde Sahaya Diziliş



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.

9.6. Birleştirilmiş Analizde Klipler

En sık kullanılan bölümlerden biridir. Müsabakalarda kesilen klipler analiz birleştirmede burada toplanır. Tabiki seçilen müsabakada seçilen takıma ait klipler burada birleştirilir.



Bu sayede örneğin takımın 5 maçtaki tüm kontrataklarını izlemek mümkündür. (Bunun için 5 müsabakada da takımın kontrataklarının klip olarak kesilmiş olduğunu varsayıyoruz.)

Örnekten de anlaşılacağı üzere analiz birleştirmede Clip sekmesi antrenörler için çok önemli olmaktadır.

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