



e-analiz



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

Hakkında	5
eAnaliz Üzerine	6
Analiz Başlamak İçin Yol Haritası	8
1. eAnaliz' e BAŞLARKEN	9
1.1. Sezon	9
1.2. Takım	10
1.3. Müsabaka	11
1.4. Oyuncu Kartı	13
1.5. Antrenör Kartı	15
1.6. Hareketler	16
1.6.1. Hareketler (Klip Analiz)	17
1.6.2. Hareketler (Bireysel Analiz)	19
2. MÜSABAKA BİLGİLERİ	21
2.1. Kadroların Girilmesi	21
2.2. Sahaya Yerleşim (Lineups)	23
2.3. Müsabaka Genel Bilgileri	25
3. VIDEO ÜZERİNDEN ANALİZ YAPMAK	26
3.1. Video Kütüphanesi	26
3.1.1. Video Kütüphanesine DVD Eklemek	29
3.1.2. Video Kütüphanesine Klasör Eklemek	31
3.2. Video Üzerinden Analiz	33
3.2.1. Video Üzerinden Analiz Üzerine	33
3.2.2. Video	35
3.2.3. Saha	38
3.2.4. Oyuncular ve Hareketler	39
3.2.5. Analiz Kaydı	40
3.3.3. Ses Ayarları	43
4. ANALİZ KAYDI (CANLI ANALİZ)	46
4.1. Canlı Analiz Üzerine	46
4.2. Canlı Analiz Yapmak	47
4.3. Senkronizasyon	48

5. KLİP ANALİZ	49
5.1. Klip Analiz Üzerine	49
5.2. Klip Analiz	50
6. KLİP İZLE	52
6.1. Klip İzle Genel	52
6.2. Kliplerde sıralama ve filtreleme	54
6.3. Gruplama	57
7. VIDEO EXPORT	58
7.1. Video Export Genel	58
7.2. Kayıt Listesi	59
7.3. Kayıt Türü	60
7.4. Efekt Ekleme	61
7.5. Ön İzleme ve Pozisyon Üzeri Çizim	62
8. BİREYSEL DEĞERLENDİRME EKRANLARI	63
8.1. Değerlendirme	63
8.1.1 Birinci, İkinci ve Tüm Hücumlar	65
8.1.2. Pasarün Yeri ve Set Sınırlaması	66
8.2. Sahaya Diziliş	67
8.3. Saha Kullanımı 18 li	68
8.4. Saha Kullanımı Serbest	69
8.5. Oyuncu Performans	70
9. ANALİZ BİRLEŞTİRME	71
9.1. Analiz Birleştirme Üzerine	71
9.2. Müsabaka Verilerini Birleştirme	72
9.3. Birleştirilmiş Analizde Değerlendirme	73
9.4. Birleştirilmiş Analizde Saha Kullanımı Serbest	74
9.5. Birleştirilmiş Analizde Klipler	75

Hakkında

eAnalyze Voleybol' u tercih ettiğiniz için teşekkürler.

Dünyanın her yerindeki voleybol 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.

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

eAnaliz Üzerine

Voleybol 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,

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 Bařlamak İin Yol Haritası

Bütün branřlar iin geerli olmak üzere ařağıdaki sorunların cevabı verildiğinde analize bařlanmış olacaktır. Sırayla sorulara ait cevapları program üzerinde vermeye alıřmalısınız.

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 ıkar)
6. Müsabakaya ait videolar bilgisayara kopyalandı mı?
7. Videolar video kataloğına işlendi mi? (Bakınız Video Kataloğı)
8. Hareket listesini kontrol ettiniz mi? (Bakınız Hareketler)

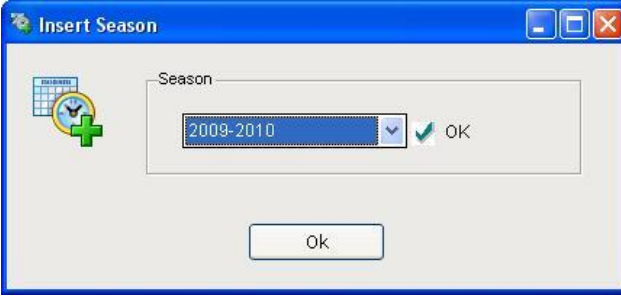
Yukarıdaki 8 sorunun cevabı verilmiş ise o müsabakanın altında videolu analiz kaydı satırı ile artık analize bařlayabilirsiniz.

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.

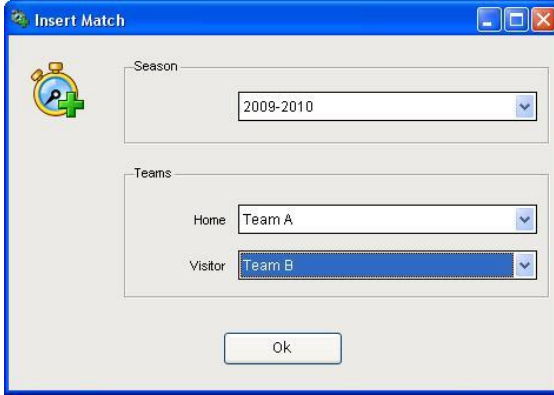
Soldaki ağaç menüde yeni eklenen takımın önündeki + ya tıklandığında altındaki alt başlıklar “*Player Cards*” ve “*Coach Cards*”.olarak görülür.



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

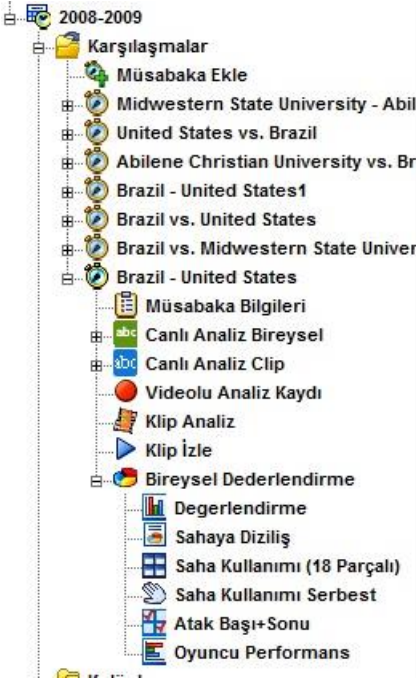


Müsabaka eklemek için:

1. Menüden **Insert > Match** seçimi yapılırsa yukarıdaki ekran ile karşılaşılır,
2. İlgili sezon seçilir,.
3. **Evsahibi** takım seçilir,
4. Daha sonra **Misafir** takım seçilir,
5. **OK.** butonu tıklanır.

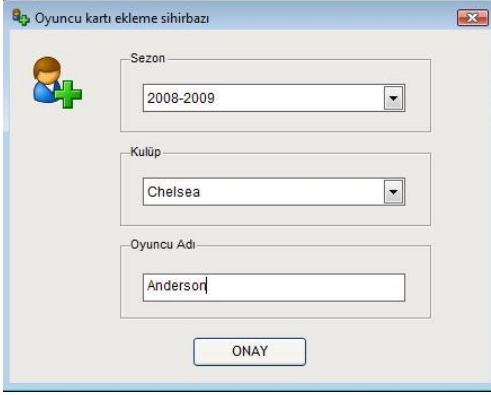
Soldaki ağaç menüde yeni eklenen müsabakanın önündeki + ya tıklandığında altındaki alt başlıklar görülebilir. Burada müsabakanın farklı şekillerde analizlerinin yapılabildiği alt yordamlar ile analiz sonuçlarının irdelendiği çok sayıda alt yordam bulunmaktadır.

Müsabaka eklendikten sonra müsabaka bilgileri ekranından kadroların girilmesi işlemini gerçekleştirebilirsiniz.



1.4. 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.

Player Card

PERSONAL INFORMATION | FITNESS REPORT | INJURY REPORT | PERSONAL STATS

General Information

Name: HAKAN
Jersey Number: 9
Date of Birth: / /
Position:
Experience Level:
Right/Left Handed:

Photo

NO PHOTO
Insert Photo

Measurements

Height:
Weight:
Shoe Size:
Jersey Size:
Hat Size:
Waist Size:

Contact Information

Phone:
Cell:
Email:

Notes

Biography

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

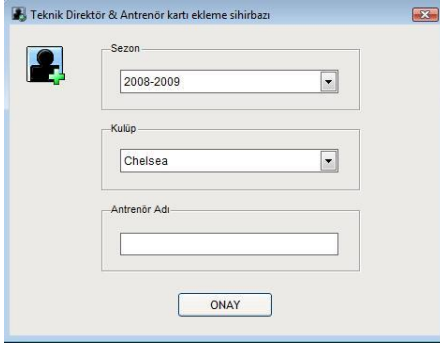
kartı açıldıktan sonra yukarıdaki ekranda  resimli butona tıklayarak kısa yoldan yeni bir oyuncu kartı açmak çok daha kolaydır.



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

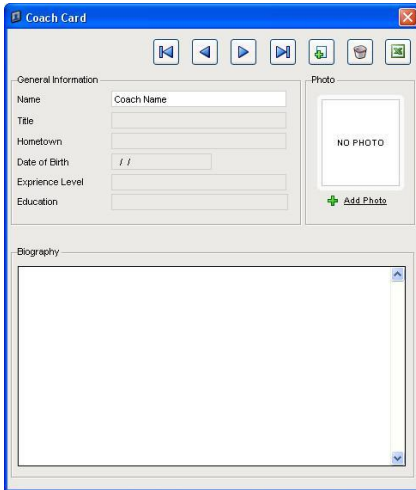
1.5. Antrenör Kartı

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

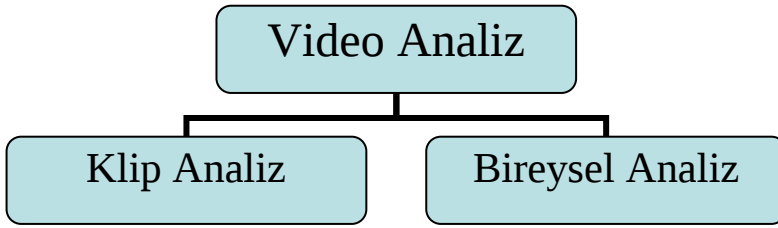


Takım için antrenör kartı eklemek

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.



1.6. 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)

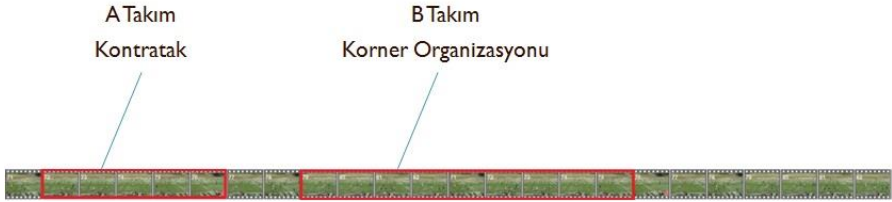
Dolayısı ile bu iki farklı yöntem için isimlendirmelerde farklı olacaktır.

1.6.1. 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.

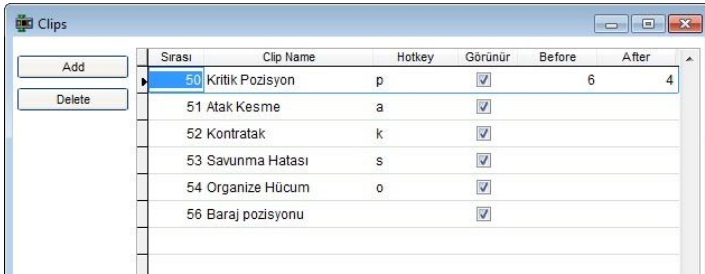
Böylece çok kolay bir şekilde müsabaka görüntüsü üzerinden özet görüntüler çıkartılır.



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.

1.6.2. 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.

Hareket sıralaması

Add

Delete

Symbol

Symbol	Sıra	Hareket Adı (Root)	Category	F/V/B	lyüKötu	Efficiency	KB 1	KB 2	10 Key	Hotkey	Görünür
	1	Servis Sayı	Serve Recepti	Err	☒		1 a	a	1		☒
	2	Servis Etkili	Serve	Err	☐		1 b	a	2		☒
	3	Servis Olumlu	Serve		☒		c	4	3		☒
	4	Servis Hata	Serve		☐		-2 d	1	4		☒
	5	Düblaj Olumlu	Dig		☐		0 e	e	5		☒
	6	Düblaj Olumsuz	Dig		☐		f	g	6		☒
	7	Manşet Olumlu	Serve Recepti		☐		g	q	7		☒
	8	Manşet Olumsuz	Serve Recepti		☐		0	3	8		☒
	9	Manşet Mükemmel	Serve Recepti	Exc	☒		3	2	9		☒
	10	Manşet Hata	Serve Recepti	Err	☐		1	1	11		☒
	11	Pas Olumlu	Set		☐		0	e	12		☒
	12	Pas Olumsuz	Set		☒			s	13		☒
	13	Pas Hata	Set	Err	☐		1	a	14		☒
	14	Smaç Sayı	Attack	Pts	☒		2	k	15		☒
	15	Smaç Devam	Attack		☒			t	16		☒
	16	Smaç Hata	Attack	Err	☐		1	e	17		☒
	17	Geri Hücum Devam	Attack		☐			r	18		☒
	18	Geri Hücum Sayı	Attack	Pts	☐		2	1	19		☒
	19	Geri Hücum Hata	Attack	Err	☐		1	c	21		☒
	20	Payp Atak Sayı	Attack	Pts	☐		2	i	22		☒
	21	Payp Atak Devam	Attack		☐			a	23		☒

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.

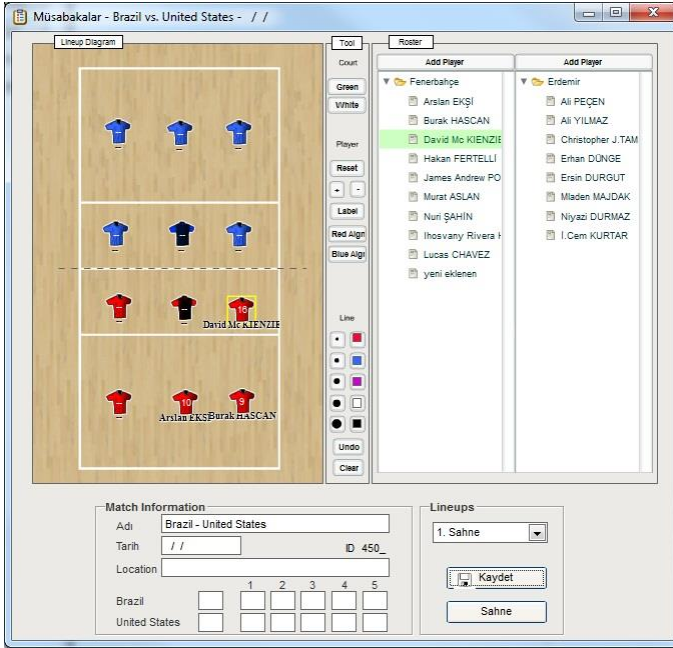
KB1 – KB2 Klavye kısayol alanlarıdır. Her bir hareket için 2 adet klavye kısayol harfi belirlenebilir.

10 Key Numaratör yöntemi ile analiz yaparken kullanılmak üzere hareketlere bir rakam atanması için kullanılır. Atanacak rakamlar içerisinde “0” Sıfır kullanılmaz.

2. MÜSABAKA BİLGİLERİ

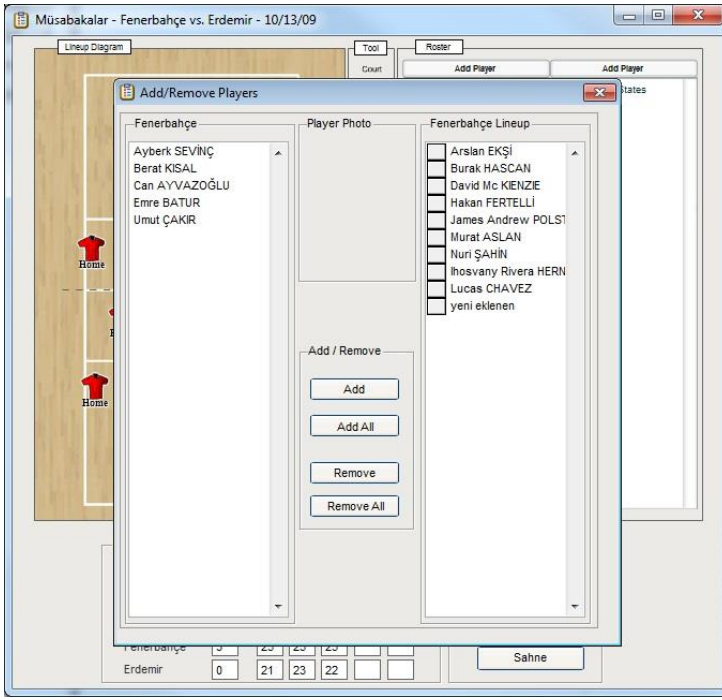
2.1. Kadroların Girilmesi

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 Bilgileri” isimli satır tıklandığında yukarıdaki ekran ile karşılaşılır. Bu ekranda evsahibi ve misafir takımın kadroları görülebilir. Takımların bu müsabaka için oyuncu kadrolarını belirlemek üzere, listenin hemen üzerinde bulunan “Add Player” başlığına tıklamak yeterli olacaktır.

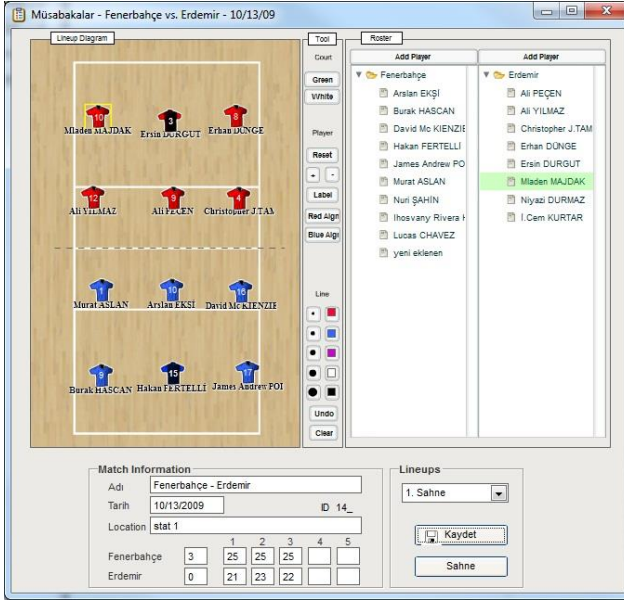


Soldaki listede takıma ait oyuncu kartları listelenir. Bu liste üzerinde istenilen oyuncu satırına çift tıklanarak sağdaki listeye alınabilir. Sağda oluşturulan liste takımın bu müsabakadaki oynayan oyuncu listesi olacaktır. Sağdaki listede oyuncuların önündeki buton sayesinde sıralamayı değiştirmek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

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

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 sürükleyip bırakarak değiştirilebilir.

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

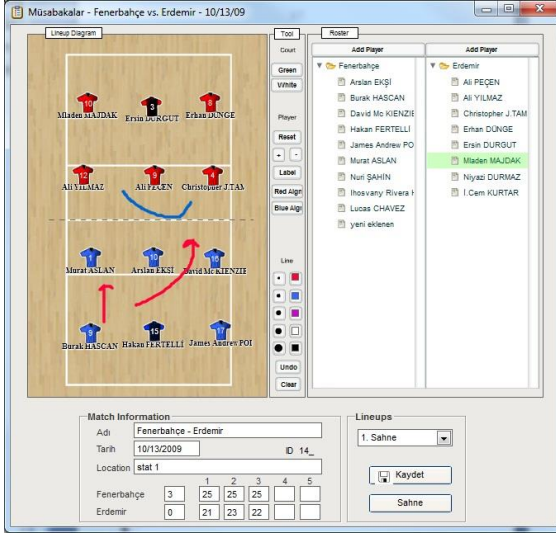
Saha üzerinde çizgi oluşturmak



seçimi ile çizgi kalınlığı seçilebilir.

seçimi ile de çizgi rengi belirlenir.

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



Size



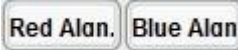
(+) ve (-) butonları kullanılarak forma simgelerinin büyüklüğü ayarlanabilir. Reset butonu ile orijinal boyuta tekrar dönülebilir.

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

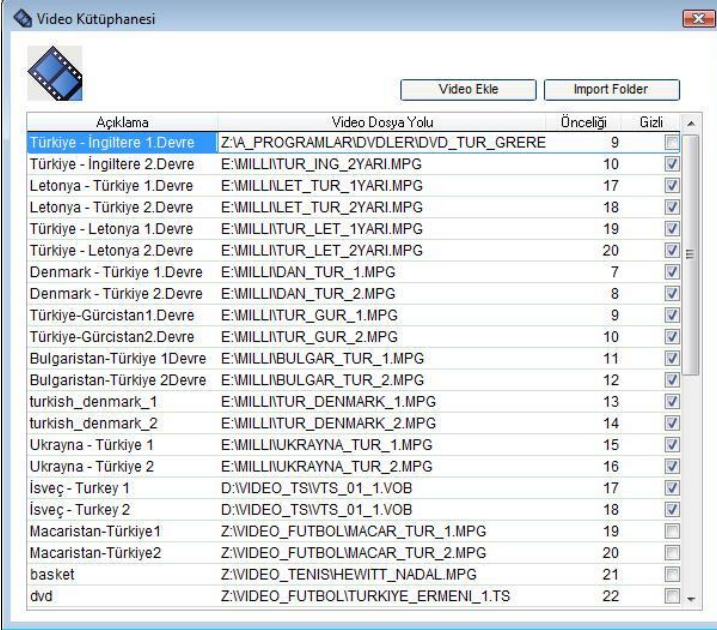
Müsabakanın dakika cinsinden ne kadar sürdüğü bilgisinin girileceği alandır.

3. 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:\MILLİTUR_ING_2YARI.MPG	10	☒
Letonya - Türkiye 1.Devre	E:\MILLİLET_TUR_1YARI.MPG	17	☒
Letonya - Türkiye 2.Devre	E:\MILLİLET_TUR_2YARI.MPG	18	☒
Türkiye - Letonya 1.Devre	E:\MILLİTUR_LET_1YARI.MPG	19	☒
Türkiye - Letonya 2.Devre	E:\MILLİTUR_LET_2YARI.MPG	20	☒
Denmark - Türkiye 1.Devre	E:\MILLİDAN_TUR_1.MPG	7	☒
Denmark - Türkiye 2.Devre	E:\MILLİDAN_TUR_2.MPG	8	☒
Türkiye-Gürcistan1.Devre	E:\MILLİTUR_GUR_1.MPG	9	☒
Türkiye-Gürcistan2.Devre	E:\MILLİTUR_GUR_2.MPG	10	☒
Bulgaristan-Türkiye 1.Devre	E:\MILLİBULGAR_TUR_1.MPG	11	☒
Bulgaristan-Türkiye 2.Devre	E:\MILLİBULGAR_TUR_2.MPG	12	☒
turkish_denmark_1	E:\MILLİTUR_DENMARK_1.MPG	13	☒
turkish_denmark_2	E:\MILLİTUR_DENMARK_2.MPG	14	☒
Ukrayna - Türkiye 1	E:\MILLİUKRAYNA_TUR_1.MPG	15	☒
Ukrayna - Türkiye 2	E:\MILLİUKRAYNA_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\TÜRKİYE_ERMENİ_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.

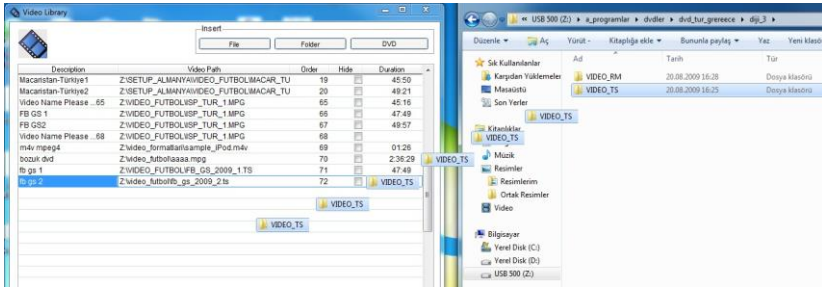
eAnalyze tarafından uygun kodekler yüklendiğinde desteklenen formatlardan bazılarının açıklaması aşağıdaki gibidir.

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

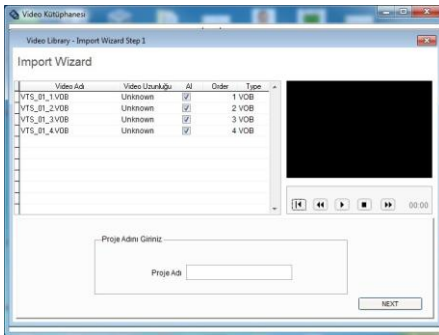
3.1.1. Video Kütüphanesine DVD Ekleme

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.



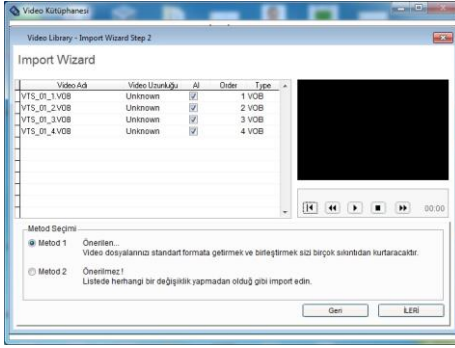
Bundan sonra dvd yi mpg e çevirecek olan sihirbaz devreye girer.



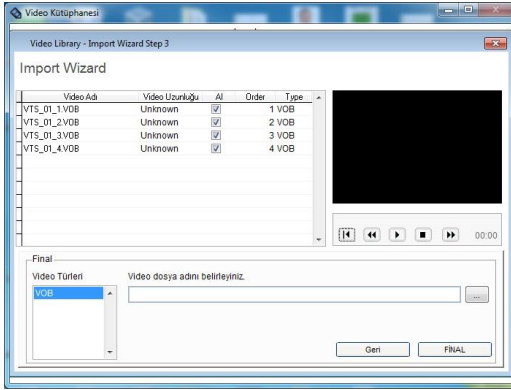
Birinci adımda DVD klasörü içinde bulunan VOB görüntü dosyaları listelenir. İstenmeyen satırlardaki Çekler kaldırılarak

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 :



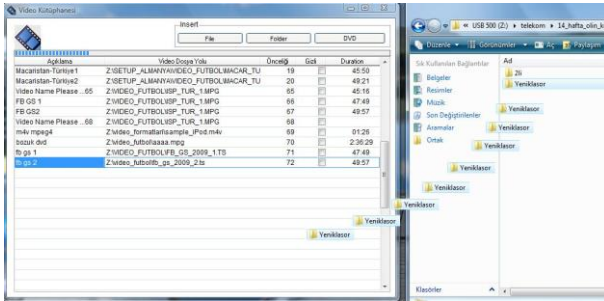
Oluşacak dosya adı ve kayıt yeri  butonu yardımıyla belirlenerek “Final” butonu tıklandığında DVD dönüştürme işlemi başlatılır. Dönüştürme işlemi bitirildikten sonra artık “VIDEO_TS” klasörüne ihtiyaç kalmaz. Analiz için yeni oluşan .mpg dosya kullanılır.

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

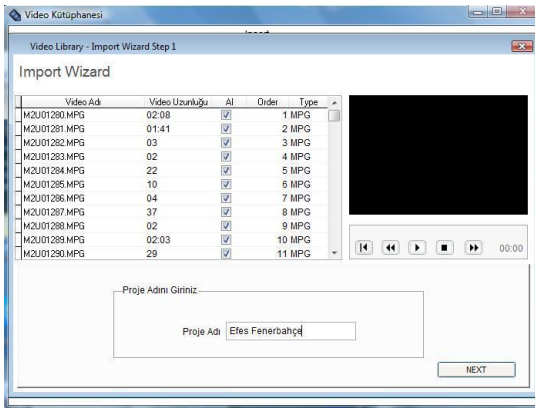
3.1.2. Video Kütüphanesine Klasör Ekleme

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 parçasığının 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.

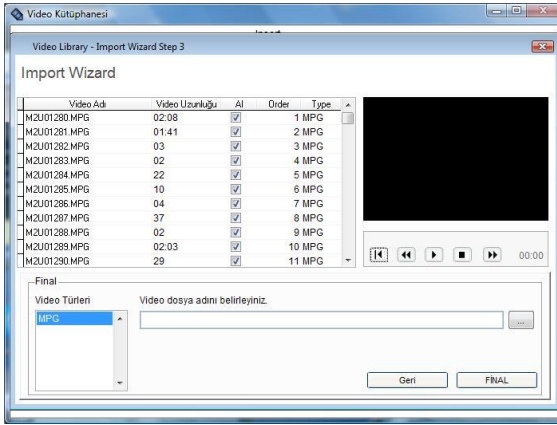


Bundan sonra klasörün içerisinde bulunan tüm mpg dosyalar otomatik olarak taranır ve listelenir.



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.



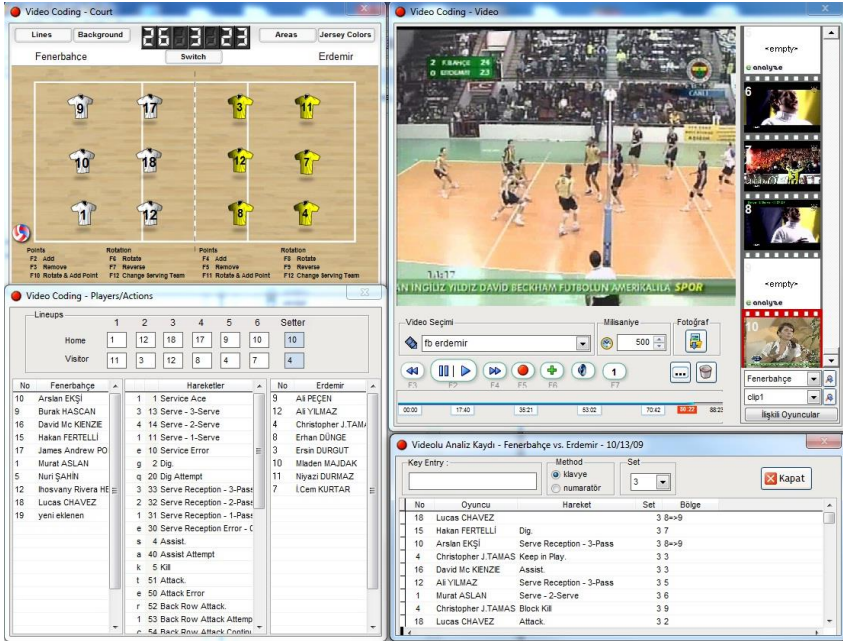
Oluşacak dosya adı ve kayıt yeri  butonu yardımıyla belirlenerek “Final” butonu tıklandığında mpg birleştirme işlemi başlatılır. Dönüştürme işlemi bitirildikten sonra artık analiz için oluşan tek bir .mpg dosya kullanılır. Video parçacıklarının bulunduğu klasöre de ihtiyaç kalmaz.

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

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.

VIDEO

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. 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.



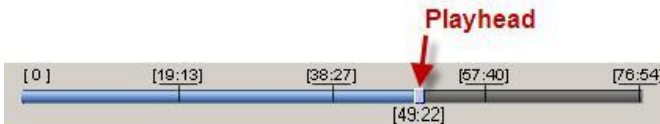
İleri geri alma butonlarıdır. Milisaniye de bulunan değere göre sıçrama yaparlar.



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 seyrederken 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 klbin 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 klbin 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



Analiz pencerelerinin önemli bir tanesi de saha modelinin bulunduğu penceredir. Analiz yapılırken kısayollar yerine basit mouse tıklamaları ile saha üzerinden de analiz satırları açılabilir ve analiz işlemi yapılabilir.

Bunun için aksiyonun olduğu yerde sahaya tıklamak yeterli olacaktır. Sahaya tıklandığında yeni bir analiz satırı açılır. Daha sonra aksiyonu yapan oyuncu adına ve aksiyon adına tıklanarak analiz satırı tamamlanır.

Analiz Fonksiyon Tuşları :

- F2 : A Takımına sayı ekler.
- F3 : A Takımından sayı siler.
- F4 : B Takımına sayı ekler.
- F5 : B Takımından sayı siler.
- F6 : A Takımına rotasyon uygular.
- F7 : A Takımına ters rotasyon uygular.
- F8 : B Takımına rotasyon uygular.
- F9 : B Takımına ters rotasyon uygular.
- F10 : A takımın hem paun verir hem de rotasyon uygular.
- F11 : B takımın hem paun verir hem de rotasyon uygular.
- F12 : Servisin yerini değiştirir.

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.

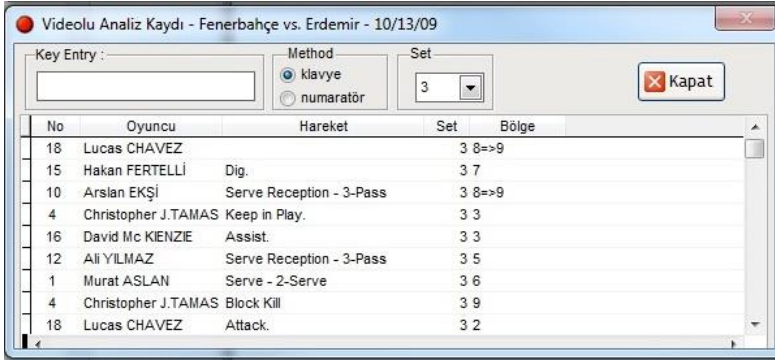


Lineups		1	2	3	4	5	6	Setter
Home		1	12	18	17	9	10	10
Visitor		11	3	12	8	4	7	4

No	Fenerbahçe	Hareketler	No	Erdemir
10	Arslan EKŞİ	1 1 Service Ace	9	Ali PEÇEN
9	Burak HASCAN	3 13 Serve - 3-Serve	12	Ali YILMAZ
16	David Mc KIENZIE	4 14 Serve - 2-Serve	4	Christopher J.TAMM
15	Hakan FERTELLİ	1 11 Serve - 1-Serve	8	Erhan DÜNGE
17	James Andrew PO	e 10 Service Error	3	Ersin DURGUT
1	Murat ASLAN	g 2 Dig.	10	Mladen MAJDAK
5	Nuri ŞAHİN	q 20 Dig Attempt	11	Niyazi DURMAZ
12	Ihosvany Rivera HE	3 33 Serve Reception - 3-Pass	7	İ.Cem KURTAR
18	Lucas CHAVEZ	2 32 Serve Reception - 2-Pass		
19	yeni eklenen	1 31 Serve Reception - 1-Pass		
		e 30 Serve Reception Error - C		
		s 4 Assist.		
		a 40 Assist Attempt		
		k 5 Kill		
		t 51 Attack.		
		e 50 Attack Error		
		r 52 Back Row Attack.		
		1 53 Back Row Attack Attempt		
		c 54 Back Row Attack Contin		

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..



No	Oyuncu	Hareket	Set	Bölge
18	Lucas CHAVEZ		3	8=>9
15	Hakan FERTELLİ	Dig.	3	7
10	Arslan EKŞİ	Serve Reception - 3-Pass	3	8=>9
4	Christopher J.TAMAS	Keep in Play.	3	3
16	David Mc KIENZIE	Assist.	3	3
12	Ali YILMAZ	Serve Reception - 3-Pass	3	5
1	Murat ASLAN	Serve - 2-Serve	3	6
4	Christopher J.TAMAS	Block Kill	3	9
18	Lucas CHAVEZ	Attack.	3	2

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.

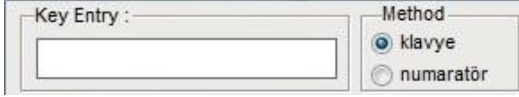
Kayıt Silmek

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



Player	Action
Cristiano Ronaldo	Dribbling Positive
W. Cole	Heading Negative
Claude Makelele	Heading Positive
Wayne Rooney	Short Pass Negative
Rio Ferdinand	Heading Positive
Cristiano Ronaldo	Left Lob Negative

3.2.5.1. Klavye Yöntemi ile Analiz Kaydı



The image shows a software window with two main sections. On the left, there is a label 'Key Entry :' followed by a rectangular input field. On the right, there is a label 'Method' followed by two radio button options: 'klavye' (which is selected, indicated by a blue dot) and 'numaratör' (which is unselected, indicated by a grey dot).

Klavye üzerinde “Space Bar” (Boşluk Çubuğu) ile video hem oynatılır hem de durdurulur. İleri geri ok tuşları ile de video ileri geri alınabilir. Bu sayede video üzerinde tan bir klavye kontrolü vardır.

Her bir aksiyona klavyeden 2 harf atanabilir. Örneğin Servis Sayı için “s,s” gibi harf atamaları yapılabilir. Bu konu hareketler bölümünde ayrıntılı anlatılmıştır.

Video oynat durdur ile aksiyonun olduğu yerde durdurulur. (Aksiyonun sonucunu da görmek için biraz geciktirmeli durdurulabilir.)

Yukarıda resimde görülen “Key Entry” bölümüne klavye kombinasyonu;

<Oyuncu forma no><aksiyon kısa yolu><bölge>

Şeklinde girilerek entere basıldığında analiz satırı otomatik olarak oluşturulur.

Örnek : 4a11 Burada 4 forma numarası 4 olan oyuncuyu, a1 servis sayıyı, 1 de atıldığı bölgeyi temsil eder.

Not: Rakip oyuncu forma numarasını yazmadan önce “v” harfi yazılır.

Örnek : v6ms5 Burada v6 rakip takımdan 6 numaralı oyuncuyu, ms manşeti, 5 de manşetin alındığı bölgeyi temsil eder.

3.2.5.2. Numaratör Yöntemi ile Analiz Kaydı

Key Entry :	Method
	☐ klavye
	☒ numaratör

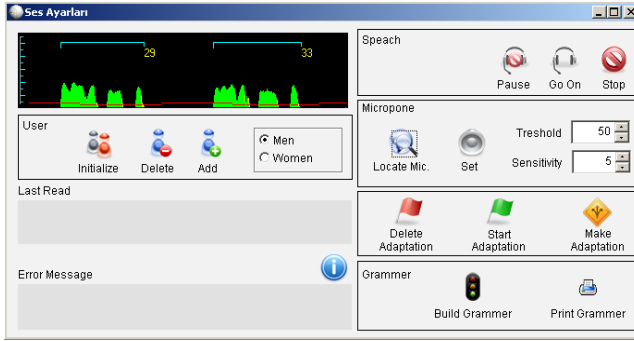
Espor Dijital yepyeni bir yöntemle daha kullanıcılarının analiz sürelerini kısaltmayı hedefliyor. E-analizle birlikte verilen usb numaratör bilgisayara takılır. Bu numaralardan oluşan klavyeden başka bir şey değildir. Ancak dizüstü bilgisayarlarda klavye üzerinde numara bölümü ergonomik olmadığı için bu aparatın kullanılması büyük yarar sağlamaktadır. Aşağıdaki resimde de görüldüğü üzere veri girişi “numaratör” e çek atıldıktan sonra yazı alanına numaralardan oluşan demet yazıldıktan sonra entere basmaktan ibarettir. Burada “17+2+11” in anlamı, “17 numaralı oyuncu servis olumlu birden bire” dir. Dizi kalıbı yine **“oyuncu+hareket+bölge”** şeklindedir. Sadece aralara + sembolü geldiğine dikkat ediniz. Hangi hareketin hangi numara ile gösterileceği yine hareketler bölümünde kullanıcı tarafından tanımlanır. Örneğin burada servis olumlu 2 ile tanımlanmıştır. Rakip oyuncuların numarasını girerken önüne “-” “-5+6+5” nin anlamı rakip 5 numaralı oyuncu manşet olumlu beşte gibi.

Numaratör yöntemi analizciler tarafından çok pratik bulunduğundan, müsabaka esnasında daha çok bu yöntem kullanılmaya başlanmıştır.



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

butonu ile siliniz.

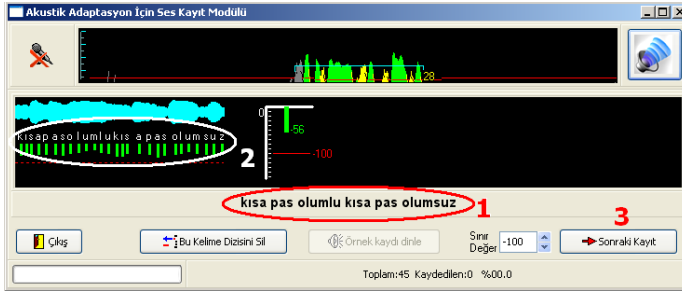


Start Adaptation

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

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.



Mouse, Klavye Yöntemi, yada Numaratör yöntemlerinden biri ile müsabaka oynanırken canlı analiz yapılabilir.

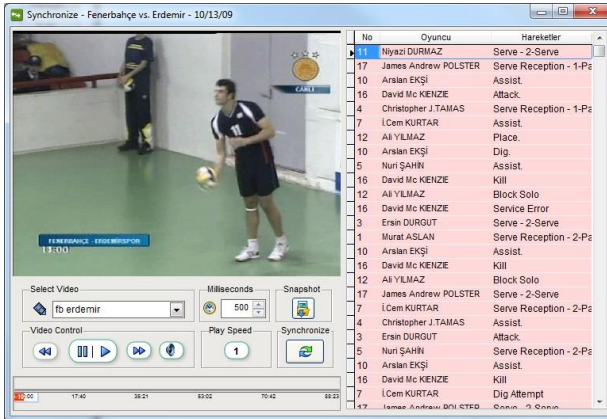
Bundan sonra istenirse görüntü eşleştirme “Senkronizasyon” ile yapılan analizler görüntü destekli hale dönüştürülebilir.

4.3. 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

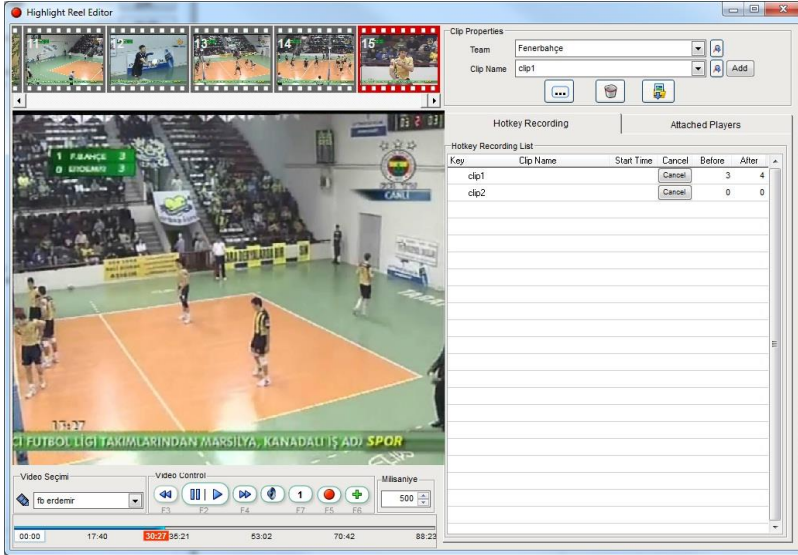
5.1. *Klip Analiz Üzerine*

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 karşılaşılabacak olan rakibin oynadığı son birkaç müşabaka 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

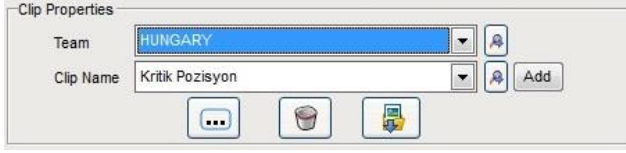
Sadece klip kesme işlemi yapılacaksa müsabakanın altında bulunan “Klip Analiz” satırı seçilir.



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



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.

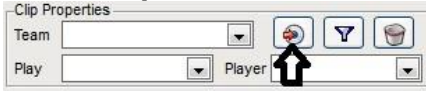
Satır Silmek



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

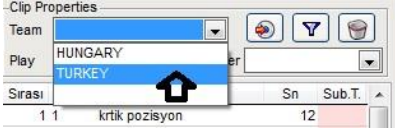
Sırası	Tk	Oyun
1	1	krtik pozisyon
2	1	Atak Kesme
3	1	krtik pozisyon
4	1	Atak Kesme
5	1	krtik pozisyon

Bazen alfabetik sıralama yeterli olmayabilir. Teknik sorumlular sırayı kendisi belirlemek isteyebilir. Bu durumda Sırası 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 :

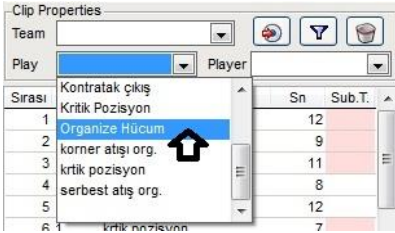
Klip izle ekranı açıldığında listede kesilen bütün klipler kesildiği sırada mevcuttur Bunun yerine bu listeden kulüp, klip adı ve klibe bağlı oyuncu filtrelemeleri yaparak listeyi kısaltmak mümkündür.

a) Kulüp Filtreleme



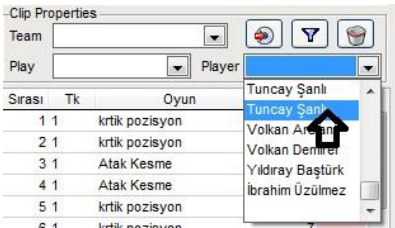
sağlanabilir. Kulüp seçimini iptal etmek için aynı sekmede en alttaki boş satır seçimi yapılır.

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.

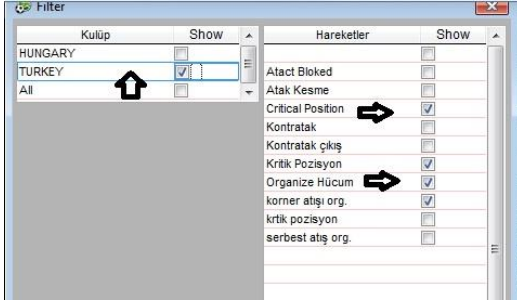
c) Oyuncu Adı Filtreleme



“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.

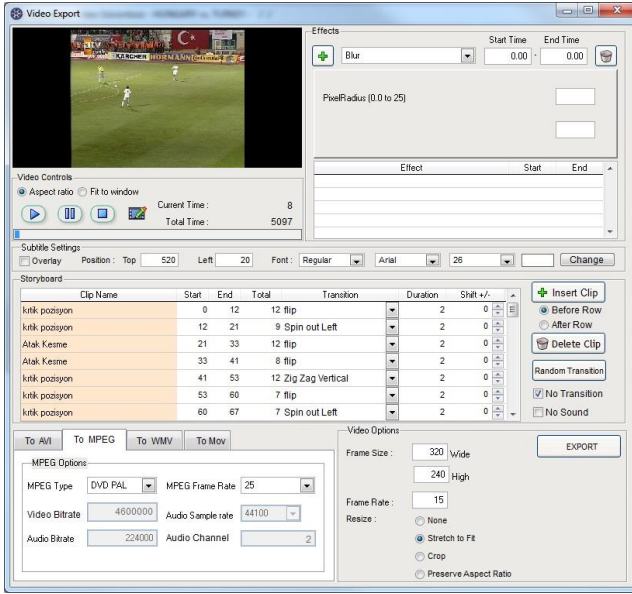
Sırası	Tk	Oyun	Sn	Sub.T.
1	1	krtik pozisyon	12	
2	1	krtik pozisyon	9	
3	1	Atak Kesme	11	
4	1	Atak Kesme	8	
5	1	Atak Kesme	2	
6	1	Atak Kesme	7	
7	1	Atak Kesme	7	

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.



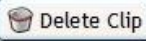
Bir çok formatta kayıt yapılabilmesini sağlayan bu ekran sayesinde montaj videolar oluşturulur.

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

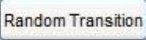
Export edilecek klip listesi “Storyboard” bölümünde görülür. Video parçalarının başlangıç bitiş zamanları, geçiş efektleri (Transition), clip zaman kaydırma (Shift +/-)

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.

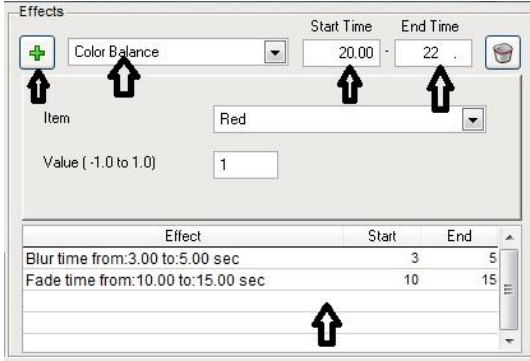
To MPEG sekmesi altında bir çok mpg formatı seçeneği mevcuttur. Kaliteli bir Export için kullanıcıların genellikle tercihi To MPEG ve DVD PAL olmaktadır.

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.

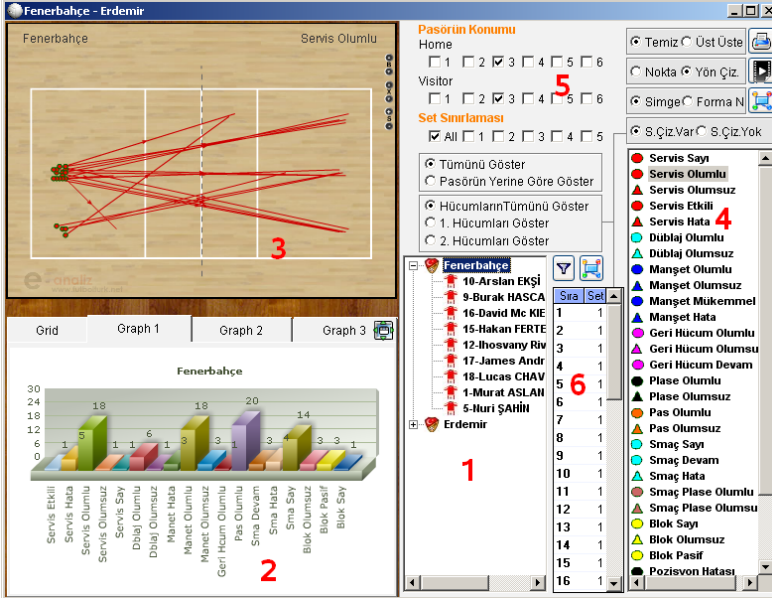
Pozisyon Üzeri Çizim :

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. BİREYSEL DEĞERLENDİRME EKRANLARI

8.1. Değerlendirme



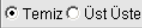
Değerlendirme ekranına bakıldığında 1 no'lu bölümde takım ve oyuncu listesi, 4 no'lu bölümde hareketler, 5 no'lu bölümde seçim ve butonlar, 3 no'lu bölümde saha grafiği, 2 no'lu bölümde istatistik tabloları bulunmaktadır.

- (1) numaralı listeden takım ya da oyuncu seçebilirsiniz. Takımı seçerseniz takım olarak yapılan hareketler, oyuncuyu seçerseniz sadece o oyuncunun yaptığı hareketler görülür.
- (2) numaralı grafikte takımın yaptığı hareketlerin sayısı ve tüm hareketler içindeki yüzdeleri görülmektedir.
- (3) numaralı alanda saha modeli ile seçili hareketlerin anlaşılır görsel grafiğe dönüştüğü gözlenir.
- (4) numaralı listede hareketler görülmektedir. Takımın ya da oyuncunun istatistiklerini istediğiniz hareketi seçerek görebilirsiniz. Örneğin bir oyuncuyu seçtinden sonra bu

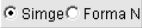
listeden smaç' ları seçerek sonuçları heö görsel hemde video olarak seyredebilirsiniz.

Butonlar:

 Seçilen hareketlere bağlı videoları oynatır. Bütün ekranlarda aynı anlama gelir. Örneğin takım ve Smaç Sayı seçilip bu butona tıklanırsa takımın tüm smaç sayıları ard arda ekrana getirilir. Hem teknik adamlara hemde oyunculara video görüntüsü ile geri dönüşümün çok faydalı olduğu açıktır.

 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.

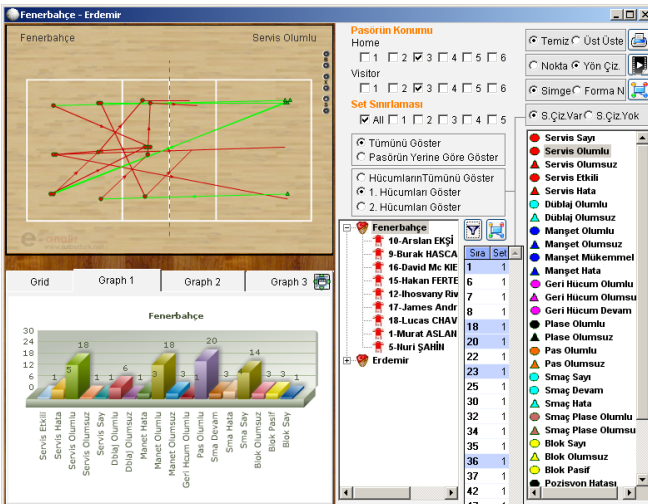
 “Simge” Hareketler yanlarındaki sembollerle gösterilir. “Forma N.” Hareketler hareketi yapan oyuncunun forma numarası ile gösterilir.

Herhangi bir oyuncuyu seçtikten sonra  butonuna tıklarsanız oyuncunun maç boyunca yaptığı tüm hareketler saha üzerinde 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. Bu sayede müsabaka sonuçlarını oyuncu bazında video dosyaları oluşturarak oyuncularınıza VCD hazırlayabilirsiniz.

8.1.1 Birinci, İkinci ve Tüm Hücumlar

(6) numaralı alanda takımın tüm hücumları listelenmiştir. Bu listede herhangi bir satır seçildiğinde saha modeli üzerinde sadece o satıra ait hücum organizasyonu gösterilir. “1. Hücumları Göster” seçili iken ise sadece servise karşılık yapılan hücumlar gösterilir. “2. Hücumları Göster” seçili iken ise rallide dönen toplara karşı yapılan hücumlar gösterilir. Bu listenin hemen üzerinde bulunan  butonu tıklandığında listenin tamamı seçilmiş olur. Yada (6) numaralı listede istenen satırlara çift tıklanarak isteğe bağlı olarak bir çok satır seçilebilir. Yine bu listenin üzerinde bulunan huni resimli buton tıklandığında seçili satırlara ait tüm hücumlar saha modeli üzerinde üst üste bindirilir. Buda taktik çözümlemede çok fikir önemlidir. Seçilmiş satırların zemin rengi mavi olarak gösterilir. Seçilmiş bir satırı iptal etmek isterseniz aynı satıra tekrar çift tıklamanız yeterli olacaktır.

☒ S.Çiz.Var ☐ S.Çiz.Yok “6” numaralı alanla ilişkilidir. “1. Hücumları Göster” seçildiğinde “6” numaralı listede tüm 1. hücumlar gösterilir. Bu listede istenilen satıra tıklanarak o satıra ait 1. hücum grafik olarak gösterilir. İstenirse seyredilebilir. 1. Hücumlarda karşı taraftan kullanılan servis çizgisinde görülmesi isteniyorsa “S.Çiz.Var” seçili olmalıdır.



8.1.2. Pasörün Yeri ve Set Sınırlaması

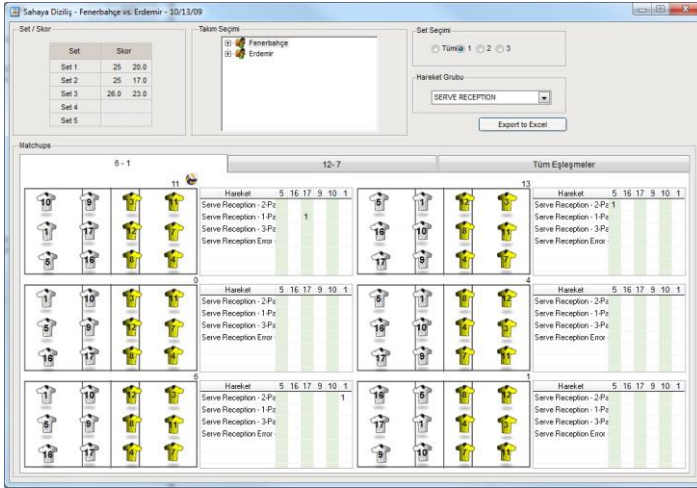
Pasörün Konumu
Home
☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
Visitor
☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
Set Sınırlaması
☒ All ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

Espor Dijital teknik adamların bir isteğini daha yerine getiriyor.. Pasörün bir yada birkaç bölgede bulunması durumuna göre analiz sonuçlarına sınırlama getirebilmektedir. Örneğin pasör 1 de iken takımın tüm smaç sayılarını görebilirsiniz. Benzer şekilde 2 ve 3 te ikende istenilen aksiyonları hem saha modeli üzerinde hemde görüntülü olarak seyredebilirsiniz. Pasörün kaçtığı bölgelere göre davranış şekilleri bu sayede çok net bir şekilde ortaya çıkmaktadır.

Aynı şekilde müsabakanın tamamı yada herhangi bir sete görede kısıtlama getirilebilir. Örneğin 1.Set seçildiğinde sadece 1. Sette olan aksiyonlar görülebilir. Yada 1. ve 2. set seçilerek bu iki sette olan aksiyonlar görülebilir.

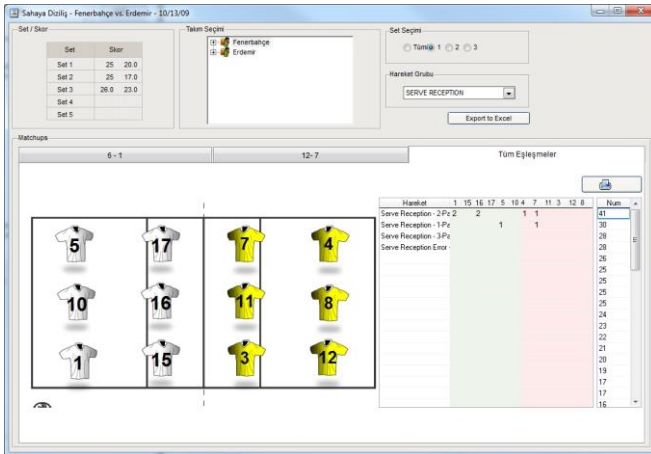
Pasörün yeri seçimi ve set seçimi iç içe çalışır. Örneğin sadece 1. sette pasör 3 te iken olan olayları görebilirsiniz. Bunun için yapılması gereken sadece ilgili alanlara çek atmak olacaktır.

8.2. Sahaya Diziliş

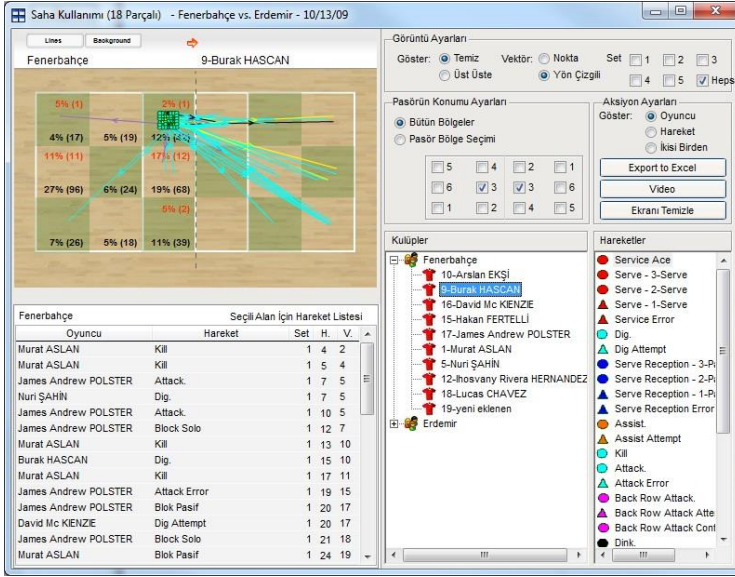


Servisle başlayan takıma göre rotasyonlar sonucu 12 değişik sıralanmayı ve kimin karşısına kimin geldiğini gösteren ekrandır. Ayrıca burada Atak Blok vs seçimlere göre kim kimin karşısında iken kaç aksiyon yapabilmış görülebilmektedir.

Ayrıca “Tüm Eşleşmeler” sekmesinde en çok hangi eşleşmelerin olduğunu ve be eşleşmelerde oyuncuların yaptıkları görülebilir.



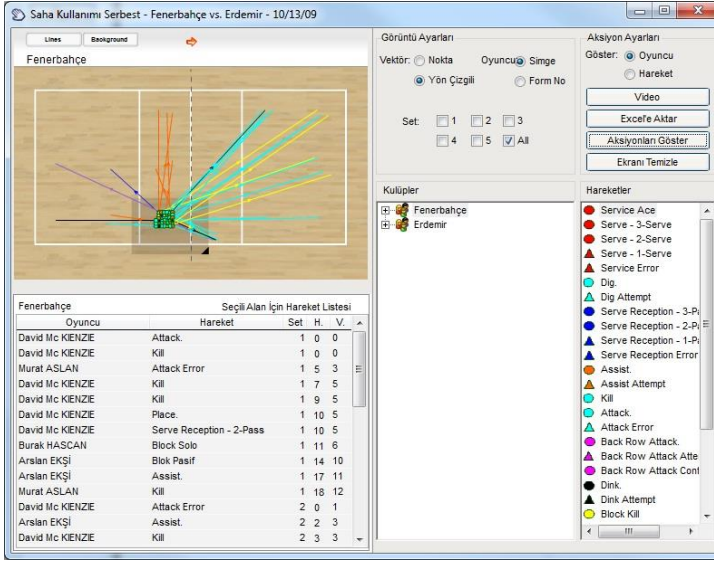
8.3. Saha Kullanımı 18 li



Saha kullanımı 18'li ekranında saha her iki alanda 9 parçaya bölünmüştür. Çok kullanılan değerlendirme ekranlarından biridir.

Böylece istenen parçaya tıklanarak sadece o bölgede olan olaylar görüntüye getirilebilir. Örneğin smaç sayılar seçildiğinde hangi karelerden nereye smaç vurulduğu hem grafik olarak hemde video görüntüsü olarak ekrana getirilir. Yada bir oyuncu seçildiğinde o oyuncunun hangi karelerde daha aktif olduğu çok net bir biçimde görülür. Rakibi çözümleme anlamında çok fazla kullanılan ekranlardan biridir.

8.4. Saha Kullanımı Serbest



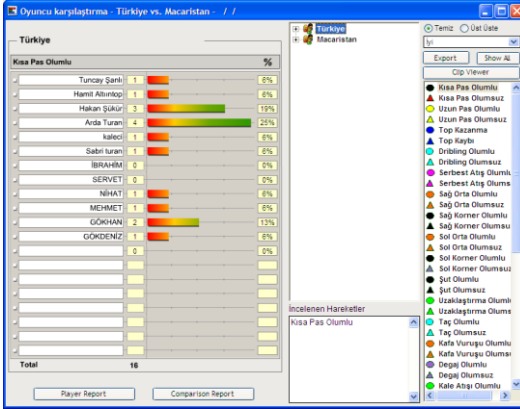
Saha kullanımı serbest ekranı ile sahanın belirlediğiniz alanında gerçekleşen hareketleri görebilirsiniz.

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.

“Aksiyonları Göster” butonuna tıklayarak oluşturulan bölge içerisinde yapılan tüm hareketleri görebilirsiniz. İsteddiğiniz takdirde bu hareketlerin videosunu izleyebilirsiniz. Eğer takımı seçerseniz takımın hareketleri görüntülenir. Herhangi bir oyuncuyu seçerseniz sadece o oyuncunun hareketleri görüntülenecektir.

“Ekranı Temizle” Hareket grafiğini ekrandan temizler.

8.5. Oyuncu Performans



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 Üst Üste

“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. İstedığınız oyuncuyu seçerek “**Clip Viewer**” butonu ile seçilen hareketlere ait videoyu seyrediniz.

Matris rapor olarak tüm oyuncuların yaptıklarını tek sayfada görebilirsiniz.

9. ANALİZ BİRLEŐTİRME

9.1. Analiz Birleőtirme Üzerine



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

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

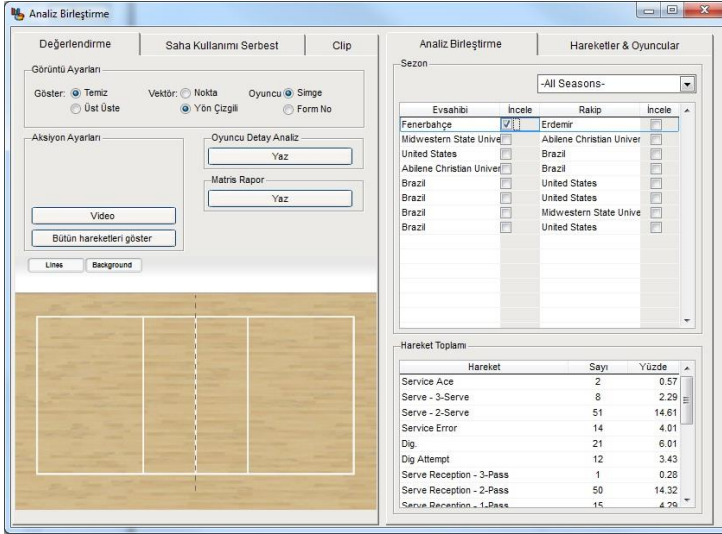
Takımınıza ait birçok müsabakanın verilerini birleőtirdiğinizi düşündüğümüzde bu ekran yardımıyla yapılabileceklerden birkaçı;

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.

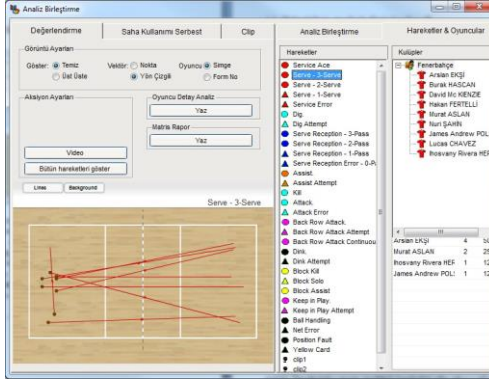
Bir oyuncunun birçok maçta yaptığı hareketlerini 90 dakikaya oranlayarak maç başı ortalamalarını otomatik hesaplayabilirsiniz.

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. 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.

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

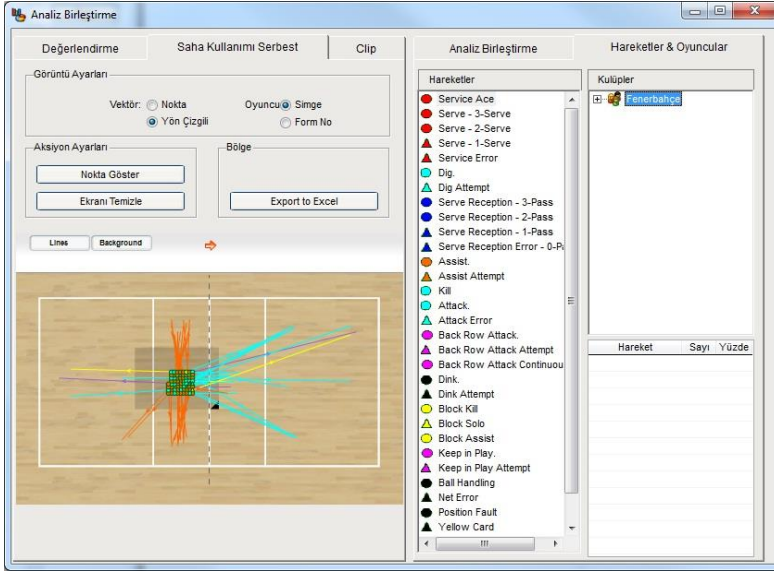
yerine oyuncuyu seçmiş iseniz seçilen oyuncunun yaptığı hareketler ve sayıları görülür.) “4” numaralı alanda ise seçtiğiniz hareketin sahadaki konumu grafik olarak görülür.

“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 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



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 Klipler

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

Analiz Birleştirme

Değerlendirme | Saha Kullanımı Serbest | Sahaya Diziliş | Clip

Filter Options: Team: [TURKEY], Clip N.: [1], Player: [Rüştü Reçber]

Display Options: Yenile, Video

Takım	Oyun	Sn	Sırası
TURKEY	Kontratak	8	1
TURKEY	Kontratak	6	2
TURKEY	serbest atış org.	6	3
TURKEY	serbest atış org.	9	4
TURKEY	körner atışı org.	10	5
TURKEY	Kontratak çıkış	6	6
TURKEY	Kontratak çıkış	6	7
TURKEY	Kontratak	4	8
TURKEY	Atak Kesme	2	9

Analiz Birleştirme

Actions:

- Kısa Pas Olumlu
- Kısa Pas Olumsuz
- Uzun Pas Olumlu
- Uzun Pas Olumsuz
- Top Kazanma
- Top Kaybı
- Dribling Olumlu
- Dribling Olumsuz
- Serbest Atış Olumlu
- Serbest Atış Olumsuz
- Sağ Orta Olumlu
- Sağ Orta Olumsuz
- Sağ Körner Olumlu
- Sağ Körner Olumsuz
- Sol Orta Olumlu
- Sol Orta Olumsuz
- Sol Körner Olumlu
- Sol Körner Olumsuz
- Şut Olumsuz
- Uzaklaştırma Olumlu
- Uzaklaştırma Olumsuz
- Taç Olumlu
- Taç Olumsuz
- Kafa Vuruşu Olumlu
- Kafa Vuruşu Olumsuz
- Degaj Olumlu
- Degaj Olumsuz
- Kale Atışı Olumlu
- Kale Atışı Olumsuz
- Elle Başlama Olumlu
- Kazandığı Faul
- Yaptığı Faul
- Başarılı Kurtuluş

Hareketler & Oyuncular

Teams: TURKEY

- Rüştü Reçber
- İbrahim Üzümez
- Hakan Şükür
- Tuncay Şanlı
- Emre Aşık
- Gökdeniz Karadeniz
- Hüseyin Cimgir
- Servet Çetin
- Hamit Altıntop
- Gökhan Zan
- Marco Aurelio
- Arda Turan
- Sabri Sarıoğlu
- Ümit Karan

Hareket	Sayı	Yüzde
Short Pass Positiv	16	25.80
Throw in Positive	10	16.12
Send the Ball Away	6	9.67
Ball Winning	5	8.06
Heading Positive	5	8.06
Fouls Gained	4	6.45
Dribbling Positive	3	4.83
Fouls Committed	2	3.22
Heading Negative	2	3.22
Long Pass Positive	2	3.22
Send the Ball Away	2	3.22
Freekick Positive	1	1.61

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

