



USER MANUAL

Nacsport Pro Plus

Version 3.6.0
27 July 2018

お問い合わせ

以下のいずれかの方法でご連絡いただけます:



WEB: www.nacsport.jp



FACEBOOK: Nacsport Japan



YOUTUBE: www.youtube.com/nacsport



E-MAIL: nacsport@iondoctor.com



+81-3-5432-6262



株式会社ジェイ・エス スポーツ事業部

〒154-0011 東京都世田谷区上馬4-2-5 上馬セントラルビル7F

営業時間: 月曜 – 金曜 **10:00~17:00**

Nacsport Pro Plus Manual
Version 3.6.0
27 July, 2018
© New Assistant for Coach Sport, S.L.

INDEX

0. システム要件	Page 4
1. ショートカットキー	Page 6
1.1 ビデオプレーヤー	Page 7
1.2 タイムライン	Page 8
1.3 ボタンテンプレート	Page 9
1.4 その他	Page 9
1.5 メインメニュー	Page 10
2. クイックガイド	Page 11
2.1. リアルタイム・レジスタ	Page 12
2.2 ファイルからのレジスタ	Page 17
2.3 ビデオソースなしのレジスタ	Page 22
2.4 マイ・アナリシス	Page 28
3. ボタンテンプレート	Page 29
3.1 ボタンテンプレートアイコン	Page 30
3.2 ボタンテンプレートの作成	Page 33
4. レジスタ	Page 54
4.1 ファイルからのレジスタ	Page 55
4.2 リアルタイム・レジスタ	Page 61
4.3 ビデオソースなしのレジスタ	Page 67
5. タイムライン	Page 72
5.1 タイムラインアイコン	Page 73
5.2 タイムラインツール	Page 74
6. マイ・アナリシス	Page 111

7. ツール	Page 113
7.1 ビデオファイルのAVIへの結合と変換	Page 114
7.2 XMLファイルのインポート/エクスポート	Page 115
7.3 Tag&Go からのデータベースのインポート	Page 116
7.4 OPTA データベースのインポート	Page 117
7.5- 同じソースのファイルのクイック結合	Page 118
7.6- 同じソース・分析ファイルのクイック結合	Page 119
7.7 GameBreaker / SportsCodeからのTLcodesのインポート	Page120
7.8 FIBAからデータベースをインポートする	Page 121
7.9 Tag&Viewからインポートする	Page 122
7.10 Dartfish, EasyTag, Synergy, Opta.からCSVファイルをインポートする	Page123
8. 添付資料	Page 124

0. システム要件

必要最小要件

オペレーティングシステム

Windows 7 Service Pack 1 (32 または 64bits)

Windows 8 (32 または 64bits)

ハードウェア

RAM メモリ : 4GB

プロセッサ : Intel®Core i5 または同等品

ビデオメモリ : 256MB 専用メモリ (RAM と共有しない)

画面解像度 : 1366 x 768

ソフトウェアをインストールするためには最低 300MB のドライブ空き容量が必要

推奨要件

オペレーティングシステム

Windows 10 (32 または 64 ビット)

ハードウェア

RAM メモリ : 8GB

プロセッサ : Intel®Core i7 または同等品

ビデオメモリ : 512MB 専用メモリ (RAM と共有しない)

画面解像度 : 1920 x 1080

ソフトウェアをインストールするためには最低 300MB のドライブ空き容量が必要

下記デバイス使用に必要な最小条件

リアルタイムでのキャプチャとレジスタ

FireWire経由でのビデオカメラ使用の場合:

1x ポート FireWire (IEEE1394) または 1x PCMCIA (Expresscard) 外部 FireWireポート追加用空きスロット

ハードディスクビデオカメラと USB デジタイザ (Hauppauge USB Live-2 など) を使用する
場合 : 1x USB2 または USB3 ポート

プロジェクタまたはセカンダリモニタ使用の場合:

1x HDMI (推奨) ポートまたは 1x VGA ポート

ビデオストレージ

コンピュータのハードディスクまたは外付けハードドライブ USB2 または USB3 を使用してビデオを保存する

参考リンク

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

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

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

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

外付ハードディスクドライブ: <http://www.amazon.com/External-Hard-Drives-Storage-Add-Ons/b?ie=UTF8&node=595048>

1. ショートカットキー

1.1 ビデオプレーヤー	Page 7
1.2 タイムライン	Page 8
1.3 ボタンテンプレート	Page 9
1.4 その他	Page 9
1.5 メインメニュー	Page 10

1.1 ビデオプレーヤー

ビデオプレーヤーを操作するキー

M : 画像ごとに再生。1 度押すと 1 画像だけ進み、押し続けるとビデオが再生される。

N : 画像ごとに巻き戻す。1 度押すと 1 画像だけもどり、押し続けると連続して巻き戻しされる。

B : 1 度押すと 3 倍速で再生。

V : 1 度押すと 3 倍速で巻き戻し。

左/右矢印キー : 5 秒進む/5 秒戻る。時間調整可。

上/下矢印キー : 15 秒進む/15 秒戻る。時間調整可。

Shift + 左右の矢印キー : 60 秒進む/戻る。時間調整可。

スペースバー : ビデオを再生/一時停止する。

Shift + Enter : フルスクリーンビデオ再生

Esc : ビデオ再生をフルスクリーンモードから前のサイズ（前のモード）に戻す。それぞれのウインドウのタイトルバーをダブルクリックしてビデオ再生のフルスクリーンモードと前のサイズ（前のモード）の切り替えをする。

L : レジスタを再生した後、ビデオを続行する。

注 : レジスタしている間にビデオプレーヤーのウインドウの設定アイコン上でビデオプレーヤーのキーボードのショートカットをみることもできる。

R : 最後に表示されたレジスタを再生する

1.2 タイムライン

1 : 選択したカテゴリーの前のレジスタ（アクション）を再生する。

2 : 選択したカテゴリーの次のレジスタ（アクション）を再生する。

3 : 選択したレジスタをプレゼンテーション上の選択したリストに追加する。

コントロール+ 3 : 追加ビデオを含めて選択したレジスタをプレゼンテーション上の選択したリストに追加する。

Insert : 選択したレジスタをプレゼンテーション上の選択したリストに追加する。

C : 選択したカテゴリーにレジスタを作成する。

Del : 選択したレジスタを削除する。

A : 次のカテゴリーに進む。

Q : 前のカテゴリーに戻る。

Ctrl + T : タイムラインの表示/非表示。

注 : タイムラインが非表示の間、カテゴリー毎のレジスタのみ確認する事ができ、時系列では確認できない。

4,5,6,7 : 表示する追加ビデオを変更する。

D : ビデオプレーヤーの現行画像に描画する。

Ctrl + M : 選択したカテゴリーを結合して新しいカテゴリーを作成する。

Ctrl + C : 選択したカテゴリーの色を変更する。

S : 選択したレジスタの元の解像度で.mp4 ビデオを作成する。

Ctrl + Supr : 選択したカテゴリーとそのレジスタを削除する。

Shift + O : レジスタを伴うカテゴリーを作成する

Shift + ドラッグ : 他のカテゴリーに選択されたレジスタのコピーを作成する。

Alt + D : 選択されたレジスタのディスクリプターを削除する。

W : データ・マトリックスを開く。

Alt + Click: アンカーレジスタを設定する。

Ctrl + A: アンカーレジスタとシンクロさせる。

Ctrl + F: 重複レジスタを結合する。

1.3 ボタンテンプレート

クリック+ドラッグ : 選択したボタンを移動する。

Alt + ボタンの右下をクリック+ドラッグ : ボタンのサイズを変更する。

ホールドCtrl + クリック : 複数のボタンを個別に選択する。

背景をクリックして選択したボタンをドラッグ : 複数のボタンを同時に動かす。

Ctrl + Z : 変更を元に戻す。

ダブルクリック : カテゴリーとして使用する新しいボタンを作成する。

Ctrl + ダブルクリック : ディスクリプターとして使用する新しいボタンを作成する。

1.4 その他

Shift + P : 開いているウインドウを全て表示する。セカンダリモニターまたはプロジェクター上の 1 つまたは複数のウインドウ表示した状態で **Nacsport Pro plus** を閉じた場合、モニターに接続せずにプログラムを再起動すると、それらのウインドウは表示されません。このキーの組み合わせはその問題を解決する。

I : 現在のビデオの位置により、選択されたレジスタの START を設定する。

O : 現在のビデオの位置により、選択されたレジスタの END を設定する。

Ctrl : アクション・レジスタの間に、別のメモ・ウインドウを開く。

注 : タイムラインは非表示になっていますが、レジスタはカテゴリごとにしか表示できません。履歴順ではありません。

ESC : レジスタ環境で、開かれたマニュアル・カテゴリーを閉じる。

Ctrl + ESC : レジスタ環境で、開かれた全てのマニュアル・カテゴリーを削除する。

1.5 メインメニュー

ESC : プログラムを閉じる。

Ctrl + C : 比較画面を開く。

Ctrl + P : ビデオプレーヤーを開く。

Ctrl + H : ビデオ結合と変換のツールを開く。

Ctrl + Q : ビデオのクイック結合のツールを開く。

Ctrl + O : オプションを開く。

Ctrl + B : 外部.nac ファイルを開く。

M : マイ・アナリシスを開く。

P : プレゼンテーションを開く。

L : タイムラインで最後に使用した分析を開く。

1 : リアルタイム・レジスタ。

2 : ビデオ・ソースなしのレジスタ。

3 : ファイルからのレジスタ。

Ctrl + N : 新しいテンプレートを作成する。

Ctrl + U : アップデートを確認する。

Ctrl + L : ライセンスの登録を開く。

F12 : リモート・サポート。

F1 : ユーザーマニュアル。

F2 : ビデオサポート。

F3 : Web ページを開く。

Shift + P : 最後に使用したプレゼンテーションを開く。

2. クイックガイド

[2.1 リアルタイム・レジスタ](#)

Page 12

[2.2 ファイルからのレジスタ](#)

Page 17

[2.3 ビデオソースなしのレジスタ](#)

Page 22

[2.4 マイ・アナリシス](#)

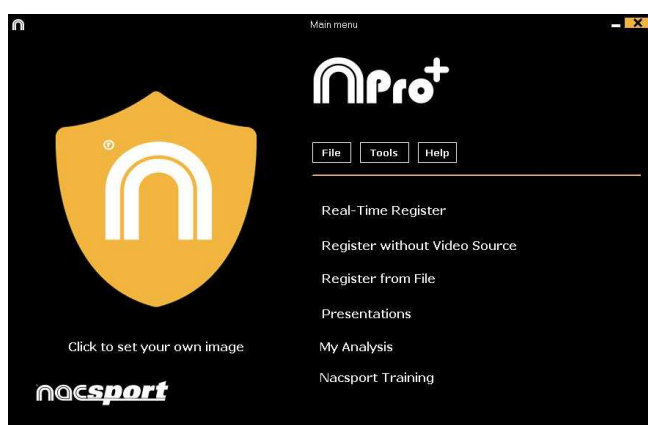
Page 28

2.1. リアルタイム・レジスタ

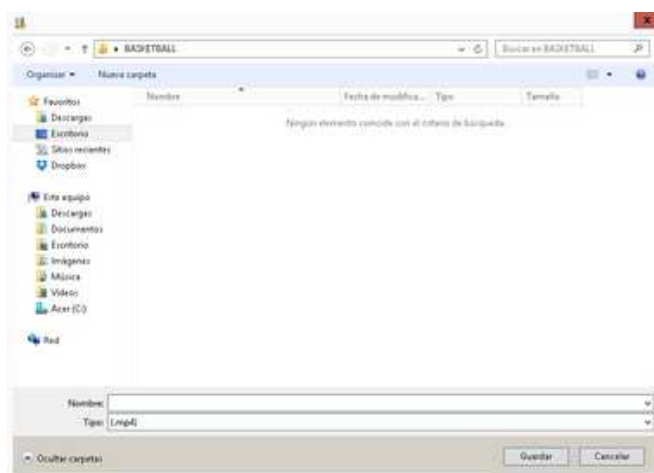
※実際の試合（および練習等）や録画したビデオを見ながら、分析対象のアクションを、最適なボタンテンプレートを使って、データベースに登録していく作業およびそのデータのことをレジスタと定義します。

コンピュータのFireWireポートに接続された、外部ソース（ビデオカメラ、ビデオコンバーターなど）からのビデオ画像がレジスタされた作業環境。外部からの画像のビデオファイルを作成（デジタル化）している間、ユーザーはボタンテンプレートを使用してアクションをレジスタする事ができる。ビデオ作成とアクションのレジスタが同時に行われる。そのイベントが終了すると、ユーザーはタイムライン上でその全てのアクションを簡単かつ快適に分析・管理する事ができる。

1. メインメニューの「リアルタイム・レジスタ」をクリックする。



2. キャプチャするビデオファイル名を入力する。次に、[保存]をクリックする。



3. ビデオキャプチャは圧縮.MP4フォーマットで行われる。

4. ビデオキャプチャのアクションのレジスタのために、ボタンテンプレートを開くか作成する。

ボタンテンプレートを作成するには、 をクリックする。

ボタンテンプレートを開くには、 をクリックする。



このバージョンでは、2つのレベルのボタンテンプレートを設定する事ができる。:

プライマリレベル (4.1 カテゴリー) と セカンダリレベル (4.2 ディスクリプター)

データをレジスタする際に、それぞれ別々のボタンを用いてプライマリ・アクションとセカンダリ・アクションと関連付ける事ができる。

このバージョンでは、カテゴリーとディスクリプターの間で無制限にボタンが使用できる。

4.1 カテゴリー

“新しいボタンテンプレートを作成する”を選択した場合、新し名前の欄に名前を入力し、 をクリックして、希望するカテゴリー (ボタン) を挿入する。



ボタンテンプレート例 :



4.2 ディスクリプター:

ディスクリプターとはレジスタされたアクションが、いつ、どこで、どの様に、起こったのかを定義する。ディスクリプターとはカテゴリーの形容詞的機能を持ち、ユーザーは必要なだけ作成する事ができる。

レジスタが最良の形で分類されるために、ユーザーはアクションをレジスタする際に適切なカテゴリーと適切なディスクリプターをクリックする事ができる。

例:

カテゴリー (アクション) = ポゼッション, ファール, コーナー, ゴール...

ディスクリプター (選手) = 本田, 香川...

ディスクリプター (ピリオド) = 前半, 後半...

ディスクリプター(場所) = 右, 中央, 左...

ディスクリプター (クオリティ) = 良い, 悪い...

ユーザーは次の様にアクションをレジスタし、ディスクリプターをクリックする事ができる。
コーナーキック (クリック) +前半 (クリック) +右 (クリック) +良い (クリック)

4.3 ディスクリプターの作成:

ユーザーは2つの異なる方法でディスクリプターを作成できる。

1-ボタンテンプレート上で:

ボタンテンプレートのボタンをクリックし、オプションの“**ディスクリプター**”をクリックするか、または Ctrl キーを押し続けながらテンプレートの背景をダブルクリックする。

2-独立した、ディスクリプターのテンプレートとして:

 をクリックすると下記ウインドウが開くので、ディスクリプターを追加するには、名前を入力して  をクリックする。

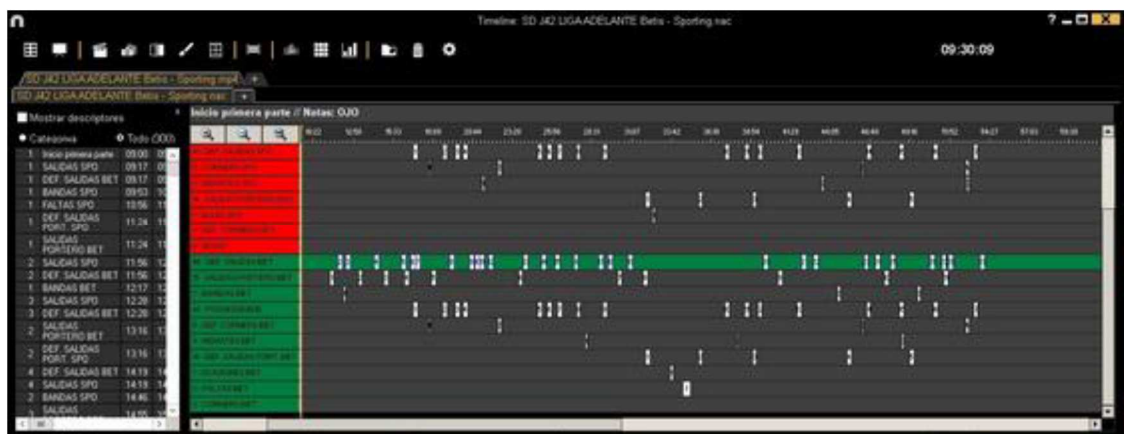


5.- ビデオキャプチャを開始するには  をクリックする。

その後は、分析したいアクションが起こるに従い、それに対応するカテゴリー（ボタン）をクリックする。一時停止するには  をクリックする。レジスタされたアクションを再生、比較、分類、変更する為に  をクリックすると、レジスタ編集（タイムライン）の環境が開く。



6.- この環境にはタイムライン上に、カテゴリー別にレジスタされた全てのアクションが含まれている。



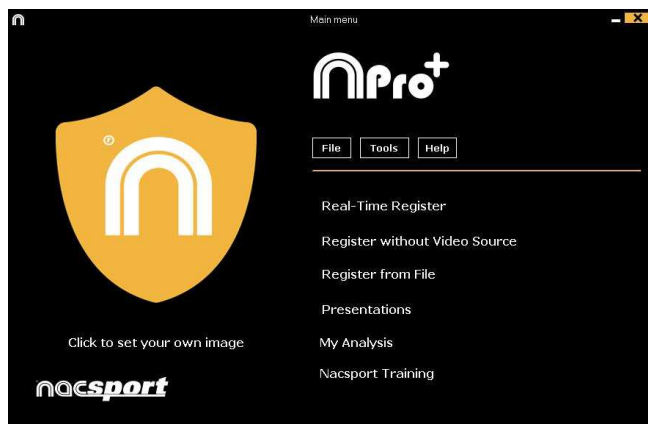
下記の機能はすべて **タイムラインオプション** で 利用できる：

- **ズーム** ：タイムラインを最大化または最小化する。タイムライン全体を表示するには  をクリックする。
- **レジスタの始めと終わりを変更する**：カーソルをレジスタの左端（始め）または右端（終わり）に持っていく、カーソルが  に変わったら、マウスを左クリックして、二方向のどちらか一方にドラッグする。
- **レジスタの一時的移動**（長さの変更せず）：カーソルをレジスタの中心に持っていく、カーソルが  に変わると、マウスを左クリックして、二方向のどちらか一方にドラッグする。
- **カテゴリー（行）の追加**：カテゴリー（行）の名前の上でマウスを右クリックして、“**カテゴリーを追加**”を選択する。名前を入力して“**OK**”をクリックする。タイムラインでは最大50のカテゴリーもしくは行をもつ事ができる（前にテンプレートで作成されたカテゴリーの数に応じて）。
- **カテゴリー名の編集**（行）： **編集するカテゴリーの名前**を右クリックし、[**カテゴリー名を編集**]を選択して  をクリックする。
- **カテゴリーの削除**（行）： **削除するカテゴリーの名前**を右クリックし、[**カテゴリーを削除**]を選択し、[**はい**]をクリックする。
- **カテゴリーの複製**（行）：複製する**カテゴリーの名前**を右クリックし、[**カテゴリーを複製**]を選択する。
- **タイムラインツール**： 5.2 節を参照

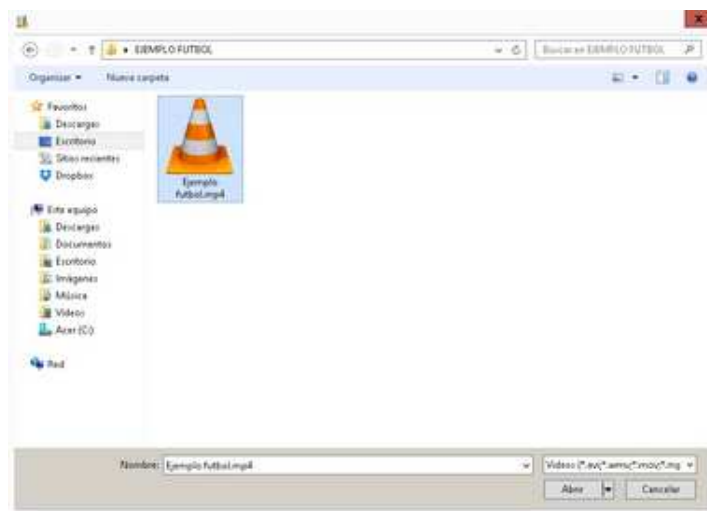
2.2 ファイルからのレジスタ

ビデオファイルから、ユーザーにより作成されたボタンテンプレートを使用して、分析対象のアクションをレジスタする作業環境。

1.- メインメニューの「ファイルからのレジスタ」をクリックする。



2.- 分析したいビデオファイルを選択し、「開く」をクリックする。



3.- 選択したビデオのアクションをレジスタするために、ボタンテンプレートを開くもしくは作成する。

ボタンテンプレートを作成するには  をクリックする。

ボタンテンプレートを開くには  をクリックする。



このプログラムのバージョンではボタンテンプレートを2つのレベルに設定する事ができる。:

プライマリレベル（3.1 カテゴリー）とセカンダリレベル（3.2 ディスクリプター）。

データをレジスタする際、プライマリ・アクションをセカンダリ・アクション（もしくはそれ以上）に、それぞれ別のボタンで関連付ける事ができる。

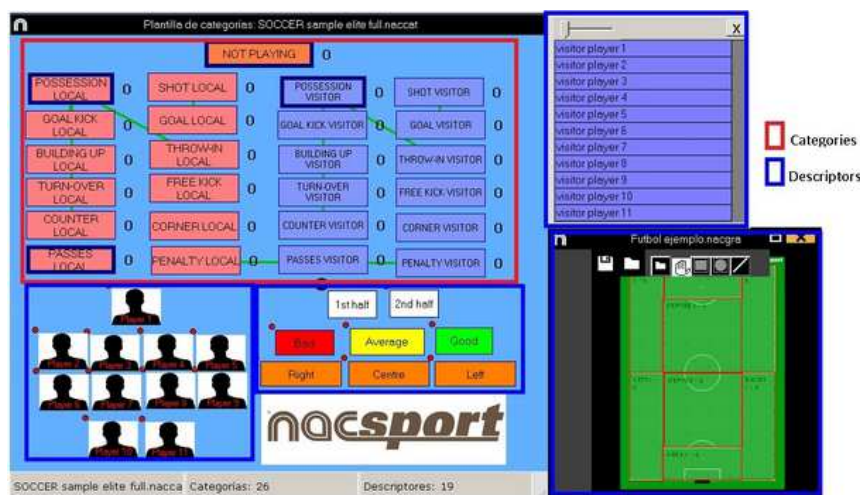
このバージョンでは、カテゴリーとディスクリプターの間で無制限にボタンが使用できる。

3.1 カテゴリー

[新しいボタンテンプレートを作成 する]を選択した場合は、 をクリックしながら[新規名]ボックスに新しい名前を入力して、希望する（ボタン）カテゴリーを挿入する。



ボタンテンプレート例:



3.2 ディスクリプター:

ディスクリプターとはレジスタされたアクションが、いつ、どこで、どの様に、起こったのかを定義する。ディスクリプターとはカテゴリーの形容詞的機能を持ち、ユーザーは必要なだけ作成する事ができる。



レジスタが最良の形で分類されるために、ユーザーはアクションをレジスタする際に適切なカテゴリーと適切なディスクリプターをクリックする事ができる。

例:

カテゴリー (アクション) = ポゼッション, ファール, コーナー, ゴール...

ディスクリプター (選手) = 本田, 香川...

ディスクリプター (ピリオド) = 前半, 後半...

ディスクリプター(場所) = 右, 中央, 左...

ディスクリプター (クオリティ) = 良い, 悪い...

ユーザーは次の様にアクションをレジスタし、ディスクリプターをクリックする事ができる。

コーナーキック (クリック) +前半 (クリック) +右 (クリック) +良い (クリック)

3.3 ディスクリプターの作成:

ユーザーは2つの異なる方法でディスクリプターを作成できる。

1-ボタンテンプレート上で:

ボタンテンプレートのボタンをクリックし、オプションの“**ディスクリプター**”をクリックするか、または Ctrl キーを押しながらテンプレートの背景をダブルクリックする。

2-独立した、ディスクリプターのテンプレートとして:

 をクリックすると下記ウインドウが開くので、ディスクリプターを追加するには、名前を入力して  をクリックする。



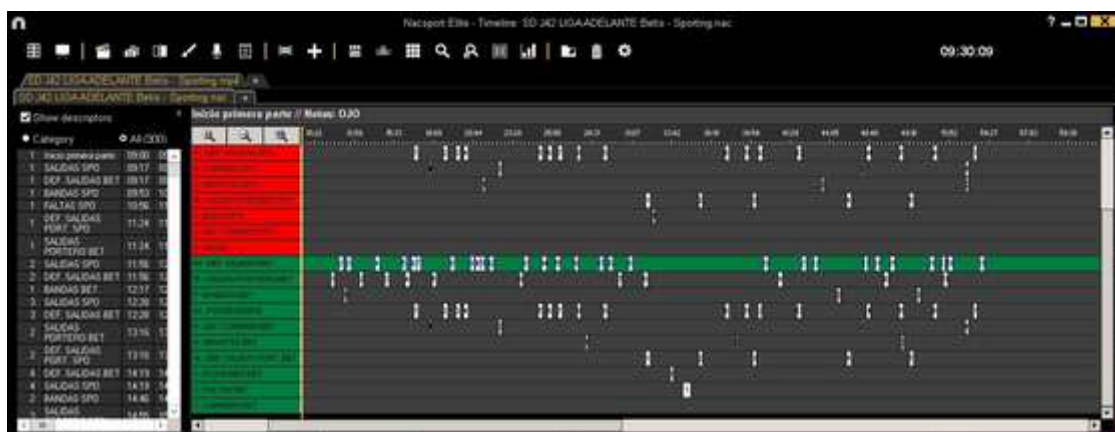
4.- アクション・レジスタ

テンプレートを作成した後、アクションをレジスタするには、 をクリックするか、オプション**アクション・レジスタ**をクリックする。

一時停止するには  をクリックする。レジスタされたアクションを再生、比較、分類、変更する為に  をクリックすると、レジスタ編集（タイムライン）の環境が開く。



5.- この環境にはタイムライン上に、カテゴリー別にレジスタされた全てのアクションが含まれている。



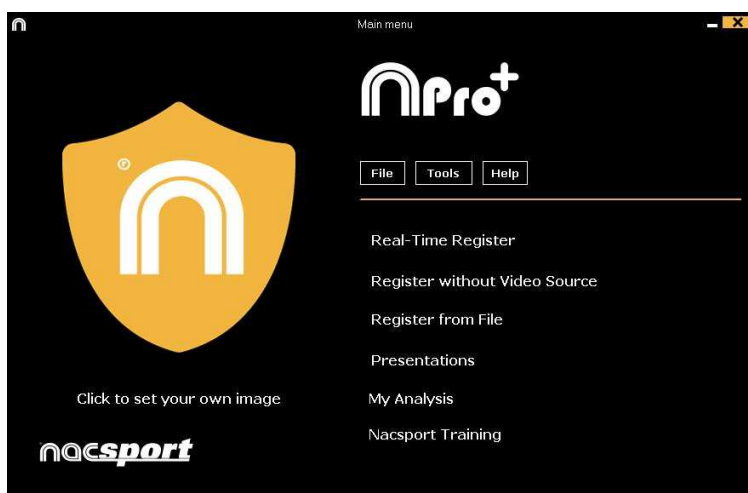
下記の機能はすべて **タイムラインオプション**で 利用できる：

- **ズーム** : タイムラインを最大化または最小化する。タイムライン全体を表示するには  をクリックする。
- **レジスタの始めと終わりを変更する**: カーソルをレジスタの左端（始め）または右端（終わり）に持っていき、カーソルが  に変わったら、マウスを左クリックして、二方向のどちらか一方にドラッグする。
- **レジスタの一時的移動**（長さの変更せず）: カーソルをレジスタの中心に持っていき、カーソルが  に変わると、マウスを左クリックして、二方向のどちらか一方にドラッグする。
- **カテゴリ（行）の追加**: カテゴリ（行）の名前の上でマウスを右クリックして、“**カテゴリを追加**”を選択する。名前を入力して“**OK**”をクリックする。タイムラインでは最大50のカテゴリもしくは行をもつ事ができる（前にテンプレートで作成されたカテゴリの数に応じて）。
- **カテゴリ名の編集**（行）: **編集するカテゴリの名前**を右クリックし、[**カテゴリ名を編集**]を選択して  をクリックする。
- **カテゴリの削除**（行）: **削除するカテゴリの名前**を右クリックし、[**カテゴリを削除**]を選択し、[**はい**]をクリックする。
- **カテゴリの複製**（行）: 複製する**カテゴリの名前**を右クリックし、[**カテゴリを複製**]を選択する。
- **タイムラインツール**: 5.2 節を参照

2.3 ビデオソースなしのレジスタ

スポーツイベントのアクションは、ファイルからビデオを開いたり、キャプチャ・デバイスに接続せずにレジスタする事ができる。例えば、1人がスポーツイベントを録画し、もう1人がアクションをレジスタする。イベント終了時、アクションがレジスタされたデータベースと対応するビデオをリンクする事ができる。

1.- ビデオソースなしのレジスタをクリック



2.- 作成するファイルの名前を選択し、をクリックする。



3.- イベントのアクション・レジスタをするために、ボタンプレートを開くか作成する。

ボタンテンプレートを作成するには  をクリックする。

ボタンテンプレートを開くには  をクリックする。



このプログラムのバージョンではボタンテンプレートを2つのレベルに設定する事ができる。:

プライマリレベル（3.1 カテゴリー）とセカンダリレベル（3.2 ディスクリプター）。

データをレジスタする際、プライマリ・アクションをセカンダリ・アクション（もしくはそれ以上）に、それぞれ別のボタンで関連付ける事ができる。

このバージョンでは、カテゴリーとディスクリプターの間で無制限にボタンが使用できる。

3.1 カテゴリー

[新しいボタンテンプレートを作成 する]を選択した場合は、 をクリックしながら[新規名]ボックスに新しい名前を入力して、希望する（ボタン）カテゴリーを挿入する。



ボタンテンプレート例:



3.2 ディスクリプター:

ディスクリプターとはレジスタされたアクションが、いつ、どこで、どの様に、起こったのかを定義する。ディスクリプターとはカテゴリーの形容詞的機能を持ち、ユーザーは必要なだけ作成する事ができる。

レジスタが最良の形で分類されるために、ユーザーはアクションをレジスタする際に適切なカテゴリーと適切なディスクリプターをクリックする事ができる。

例:

カテゴリー（アクション） = ポゼッション, ファウル, コーナー, ゴール...

ディスクリプター (選手) = 本田, 香川...

ディスクリプター (ピリオド) = 前半, 後半...

ディスクリプター(場所) = 右, 中央, 左...

ディスクリプター (クオリティ) = 良い, 悪い...

ユーザーは次の様にアクションをレジスタし、ディスクリプターをクリックする事ができる。

コーナーキック (クリック) +前半 (クリック) +右 (クリック) +良い (クリック)

3.3 ディスクリプターの作成:

ユーザーは2つの異なる方法でディスクリプターを作成できる。

1-ボタンテンプレート上で:

ボタンテンプレートのボタンをクリックし、オプションの“**ディスクリプター**”をクリックするか、または Ctrl キーを押し続けながらテンプレートの背景をダブルクリックする。

2-独立した、ディスクリプターのテンプレートとして:

 をクリックすると下記ウィンドウが開くので、ディスクリプターを追加するには、名前を入力して  をクリックする。



4.- アクション・レジスタ

ボタンテンプレートを作成した後、アクションをレジスタするには、 をクリックするか、オプション**アクション・レジスタ**をクリックする。

レジスタを開始するために  をクリックする。

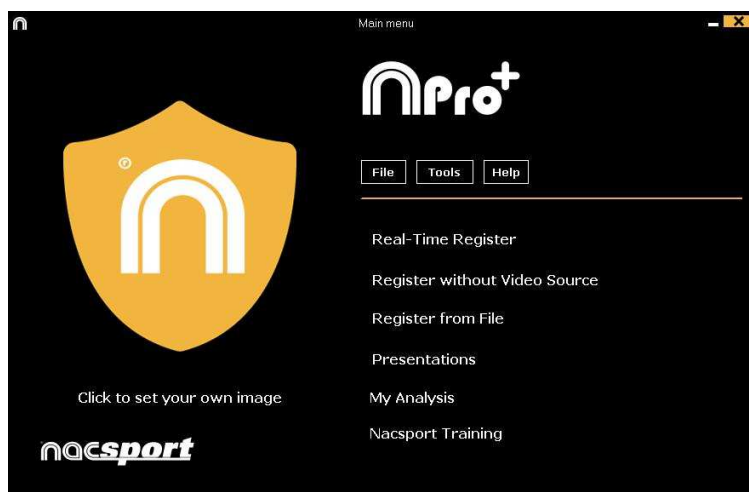
その後は、分析したいアクションが起こるに従い、それに対応するカテゴリー (ボタン) をクリックする。



イベントのレジスタを停止するには  をクリックする。

5.- ビデオとデータベースのリンク

ビデオソースなしでイベントをレジスタした場合は、タイムラインにアクセスするために、作成したデータベースと録画したビデオをリンクする必要があります。そのためには、メインメニューの**マイ・アナリシス**をクリックする。



リンクするデータベースを選択する（リンクされたビデオがないため、赤で表示される）。



データベースをダブルクリックして、

Search for video

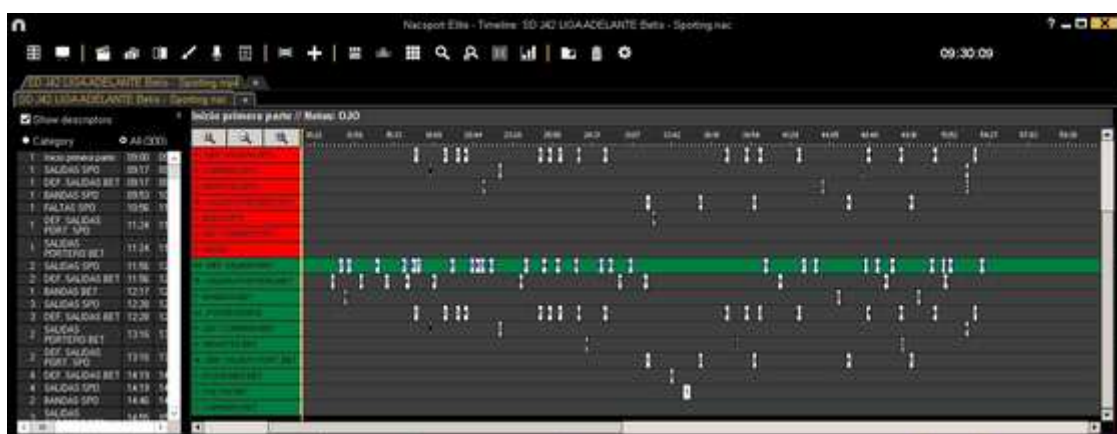
を選択する。

ビデオを選択し、開く をクリックする。



レジスタされたアクションを再生、比較、分類、変更する為に  をクリックすると、レジスタ編集（タイムライン）の環境が開く。

6.- この環境にはタイムライン上に、カテゴリー別にレジスタされた全てのアクションが含まれている。



下記の機能はすべて **タイムラインオプション**で 利用できる：

- **ズーム** : タイムラインを最大化または最小化する。タイムライン全体を表示するには  をクリックする。
- **レジスタの始めと終わりを変更する**：カーソルをレジスタの左端（始め）または右端（終わり）に持っていき、カーソルが  に変わったら、マウスを左クリックして、二方向のどちらか一方にドラッグする。
- **レジスタの一時的移動**（長さの変更せず）：カーソルをレジスタの中心に持っていき、カーソルが  に変わると、マウスを左クリックして、二方向のどちらか一方にドラッグする。
- **カテゴリ（行）の追加**：カテゴリ（行）の名前の上でマウスを右クリックして、“**カテゴリを追加**”を選択する。名前を入力して“**OK**”をクリックする。タイムラインでは最大50のカテゴリもしくは行をもつ事ができる（前にテンプレートで作成されたカテゴリの数に応じて）。
- **カテゴリ名の編集**（行）： **編集するカテゴリの名前**を右クリックし、[**カテゴリ名を編集**]を選択して  をクリックする。
- **カテゴリの削除**（行）： **削除するカテゴリの名前**を右クリックし、[**カテゴリを削除**]を選択し、[**はい**]をクリックする。
- **カテゴリの複製**（行）： 複製する**カテゴリ**の名前を右クリックし、[**カテゴリを複製**]を選択する。
- **タイムラインツール**： 5.2 節を参照

2.4 マイ・アナリシス

この環境では、ユーザーが作成したすべての NAC データベースおよび、インポートしたデータベースを検索する事ができる。



プレゼンテーション、タイムライン、レジスタ環境にアクセスするには、緑色表示のデータベース名をダブルクリックしてオプションを選択する。

同時に複数のデータベースを開くには、使用するデータベースを選択して  をクリックする。

赤色表示のデータベースは関連ビデオが最後に使用された保存場所にないか、違った名前で保存されているか、または削除されていることを意味する。もしビデオがまだ存在する場合、赤色表示のデータベースをダブルクリック検索して関連付けることができる。

以下のアクションを実行できる：

- **サブフォルダを作成する**：フォルダをクリックして、 をクリックする。
- **フォルダ（およびそれに含まれるデータベース）またはデータベースを削除する**：削除するファイルをクリックして、 をクリックする。
- **お気に入りフォルダに設定する**：フォルダをクリックして、 をクリックする。
- **フォルダディレクトリを選択**： をクリックして、ディレクトリを選択する。

3. ボタンテンプレート

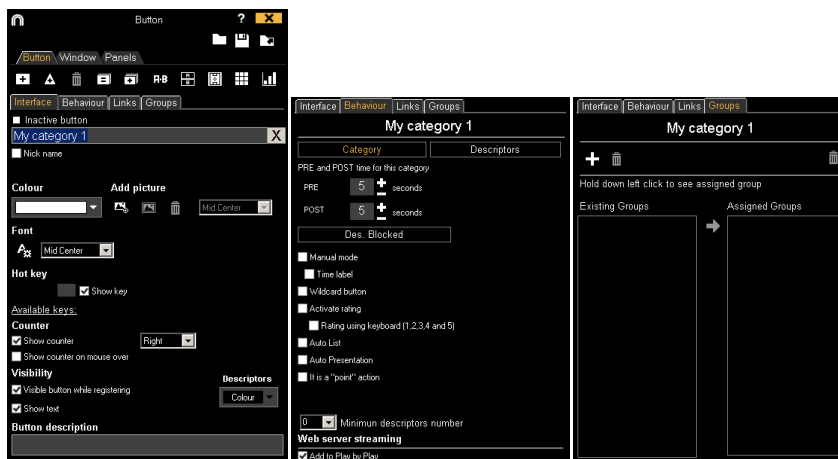
[3.1ボタンテンプレートアイコン](#)

Page 30

[3.2 ボタンテンプレートの作成](#)

Page 33

3.1 ボタンテンプレートアイコン



A) プロパティ

-  新しいボタンを作成する。
-  カスタマイズされたボタンを作成する。
-  現在のテンプレートで作成されたボタンをすべて削除する。
-  ウィンドウを開いて、作成されたボタンテンプレートに名前をつけて保存する。
-  ボタンのプロパティを同一化する。
-  選択されたボタンを複製する。
-  カテゴリとディスクリプターの検索エンジン。
-  ウィンドウを開いて、テンプレートの個別ディスクリプターを作成する。
-  ウィンドウを開いて、グラフィック・ディスクリプターを作成する。(5.12 参照)
-  ウィンドウを開いて、データ・マトリックスを並び替える。
-  ウィンドウを開いて、データ・パネル作成する。
-  テンプレートを Tag & Go にエクスポートする。
-  既に作成されたテンプレートを開く。

インターフェイス

-  ウィンドウを開いて、ボタンのテキスト部分のソースと色表示を変更する。
-  ウィンドウを開いて、ボタンに画像を設定する。

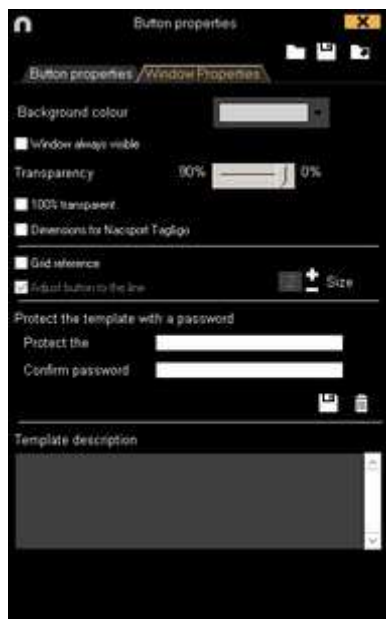
 画像のサイズをカテゴリー（ボタン）のサイズに合わせる。

リンク

 ボタンの間にリンクを設定する。

 ボタン間のリンクを削除する。

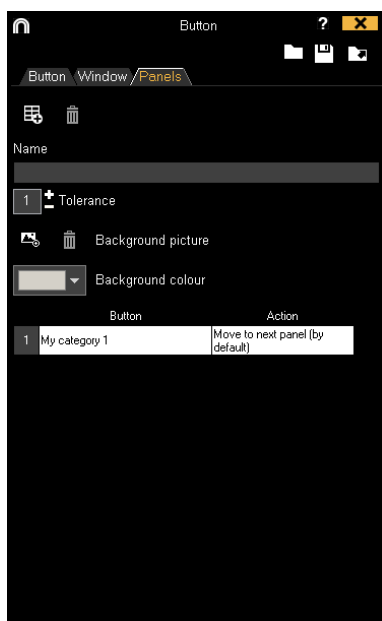
B) ボタンのウィンドウのプロパティ



 パスワードでボタンテンプレートをロックする。

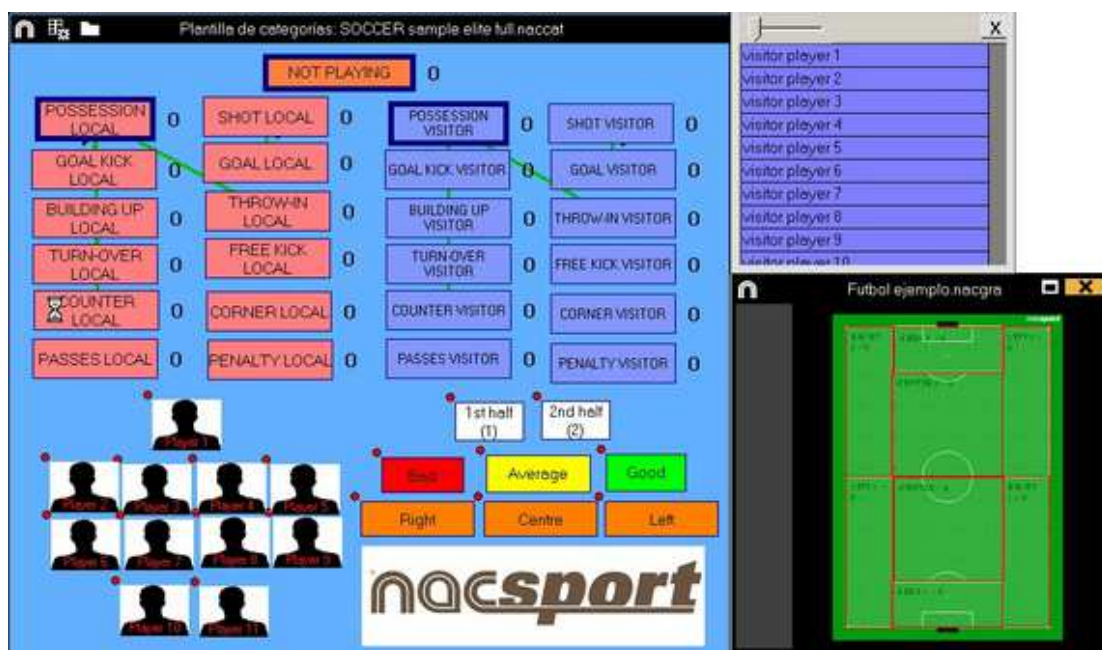
 パスワードを削除する。

C) シークエンス



 新しいシーケンスを作成する。

3.2 ボタンテンプレートの作成



このプログラムのバージョンではボタンテンプレートを2つのレベルに設定する事ができる。:

プライマリレベル（3.2.1 カテゴリー）とセカンダリレベル（3.2.2 ディスクリプター）。

データをレジスタする際、プライマリ・アクションをセカンダリ・アクション（もしくはそれ以上）に、それぞれ別のボタンで関連付ける事ができる。

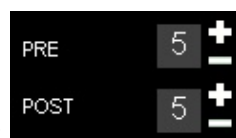
このバージョンでは、カテゴリーとディスクリプターの間で無制限にボタンが使用できる。

3.2.1 カテゴリー

をクリック、もしくはテンプレートの背景をダブルクリックし、使用するカテゴリー（ボタン）を作成。

をクリックしてカスタマイズされたボタンを作成することもできる。

デフォルトの設定では、カテゴリーボタンをクリックすると、クリックのその前後の数秒間分が自動的にレジスタされる。マニュアルカテゴリーの場合は、クリック時からレジスタを開始し、もう一度クリック（もしくはESCキー）するとレジスタを停止する。



デフォルト設定の前後の秒数を変更するには をクリックする。

小数点以下の時間を追加するには、その値を時間ボックスに入力する。

通常のカテゴリーをマニュアルカテゴリーに変更するには ☒ Manual mode をクリックする。



3.2.2 ディスクリプター:

ディスクリプターとはレジスタされたアクションが、いつ、どこで、どの様に、起こったのかを定義する。ディスクリプターとはカテゴリーの形容詞的機能を持ち、ユーザーは必要なだけ作成する事ができる。レジスタが最良の形で分類されるために、ユーザーはアクションをレジスタする際に適切なカテゴリーと適切なディスクリプターをクリックする事ができる。

例:

カテゴリー (アクション) = ポゼッション, ファウル, コーナー, ゴール...

ディスクリプター (選手) = 本田, 香川...

ディスクリプター (ピリオド) = 前半, 後半...

ディスクリプター(場所) = 右, 中央, 左...

ディスクリプター (クオリティ) = 良い, 悪い...

ユーザーは次の様にアクションをレジスタし、ディスクリプターをクリックする事ができる。

コーナーキック (クリック) +前半 (クリック) +右 (クリック) +良い (クリック)

作成済みのレジスタをクリックし、次にディスクリプターをクリックして、レジスタ済みのカテゴリーにディスクリプターを追加することもできる。

3.2.3 ディスクリプターの作成:

ユーザーは2つの異なる方法でディスクリプターを作成できる。

1-ボタンテンプレート上で:

ボタンテンプレートのボタンをクリックし、動作タブの“**ディスクリプター**”をクリックするか、または Ctrl キーを押しながらテンプレートの背景をダブルクリックする。

2-独立した、ディスクリプターのテンプレートとして:

 をクリックすると下記ウィンドウが開くので、ディスクリプターを追加するには、名前を入力して  をクリックする。



☒ The descriptor is automatically added at each click を選択すると、ディスクリプターをクリックせず自動的に追加することもできる。このオプションはレジスタのウインドウでディスクリプターを右クリックして変更する事ができる。

カテゴリーに含まれるディスクリプターの数を設定するには、動作シートタブをクリックし、カテゴリーを選択し、ボックスにディスクリプターの数を設定する。

Minimum descriptors number

タイムラインに移動際、自動的にウインドウが表示され、どのレジスタがディスクリプター最小数に満たないかを検索する事ができる。

3.2.4 ボタンテンプレートを作成のためのその他のオプション

3.2.4.1 ボタンのグラフィック・アスペクトの変更（サイズ、色、画像など）

ボタンの場所を変更するには、クリックしてドラッグする。

ボタンの順序を変更するには、希望するボタンをマウスで右クリックして、**前面に移動する** か **背面に移動する** を選択する。このオプションでボタンを前面もしくは背面に移動する事ができる。

ボタンのサイズを変更するには、Altキーを押しながら、ボタンの右下角をドラッグするか、Shift+Alt をおし続けアスペクト比を維持する。

ボタンの色を変更するには  をクリックする。

ボタンに画像を追加するには  をクリックする。画像をボタンのサイズに合わせるために  をクリックする。

ボタンのテキストのフォントと色を変更するには  をクリックする。

カテゴリーでの最後の変更を元に戻すには Ctrl + Z を押す。

複数のボタンが選択されている場合に、一つのボタンの名前を変えるだけで、選択したすべてのボタンの名前を変えることができる。同じ名前の複数のボタンを作成できる。

アクション・レジスタ中にボタンを表示/非表示するには ☒ Visible button while registering をクリックする。

ボタンを背景の一部またはテンプレート全体に使用するには ☐ Make button inactive をクリックする。（非有効ボタン）

[ウィンドウのプロパティ]タブから:

グリッドを表示/非表示するには ☒ Grid reference をクリックする。

下記のボックスの数字を設定することにより、グリッドのサイズを変更することができる。



ボタンをグリッドの線に合わせるには ☒ Adjust button to the line をクリックする。

あらかじめ準備されているNacsport Tag&Go のサイズでテンプレートを作成するには
Tag&go のスケールを選択する。

3.2.4.2 プロパティの同一化とボタンの複製

複数のボタン（カテゴリまたはディスクリプター）のプロパティを同一化するには、希望する

ボタンを選択し、 をクリックして、プロパティの同一化を選択する。

ボタン（新しいボタンの全てのプロパティは元のプロパティと同じになる）を複製するには、

希望するボタンを選択し  をクリックして、希望する複製ボタン数を選択する。

3.2.4.3 ショートカットキーの追加

ボタンを選択し、下のリストのいずれかのキーを選択する。



3.2.4.4 カウンターのプロパティ（スコアカテゴリー）

スコアプロパティを使うと、選択した時点のイベントスコアを表示することができる。

ボタンをカウンター（スコアカテゴリー）として使用するための手順:

- 1- ボタンを選択または作成する。
- 2- 動作シートタブの ☒ It is a "point" action にチェックをいれる。
- 3- 選択したボタンに値とチームを設定する。 .

例:

バスケットボールの試合のスコアに対応して、以下のボタンをそれぞれの値で作成する事ができる:

- フリースロー・ホーム: 値= 1、チーム= A
- フリースロー・ビジター: 値= 1、チーム= B
- 2 ポイントシュート・ホーム: 値= 2、チーム= A
- 2 ポイントシュート・ビジター: 値= 2、チーム= B
- 3 ポイントシュート・ホーム: 値= 3、チーム= A
- 3 ポイントシュート・ビジター: 値= 3、チーム= B

タイムラインでスコアを表示するには:

- 1- タイムラインの  をクリックする。
 - 2- スコアを表示する を選択する。
 - 3- スコアは、ビデオの経過時間と同時にビデオプレーヤーのウインドウとタイムラインのウインドウに表示される。
- タイムラインのレジスタのプロパティウインドウにも表示される。

3.2.4.5 マニュアルカテゴリーのための除外プロパティ

このプロパティにより、反する二つのマニュアルカテゴリーが同時に開くのを防ぐことができる。

例:

ホームチームのポゼッションとアウェイチームのポゼッションが同時に開かれていると、誤ったデータになってしまうため、これらの二つのカテゴリーの間に除外プロパティを追加する。ホームチームのポゼッションのレジスタを開始するにあたり、自動的にアウェイチームのポゼッションのレジスタが停止する。

例で説明した除外プロパティ追加のステップ

- 1- ホームチームのポゼッションのカテゴリーを選択する。
- 2- 除外オプションを選択して、リスト上のアウェイチームのポゼッションのカテゴリーを検索、選択する。

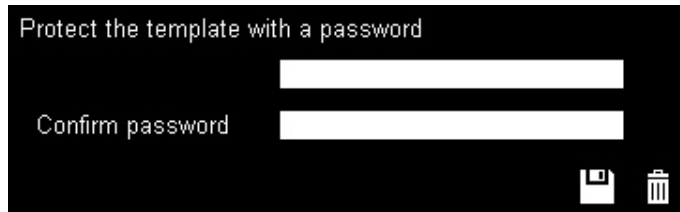
3.2.4.6 ボタンテンプレートのパスワードによるロック

手順:

ウインドウ・プロパティのタブをクリックする。



パスワードでテンプレートを保護する ボックスにパスワードを入力する。
下のボックスに同じパスワードを入力する。



2つのパスワードが一致する事を確認するために  をクリックする。
両方のボックスからパスワードを削除するには、 をクリックする。 .

3.2.4.7 ボタンの検索と置換え

手順:

- 1-  をクリックする。
- 2- 検索するテキストを挿入する。書き進むにつれて一致するものが表示される。

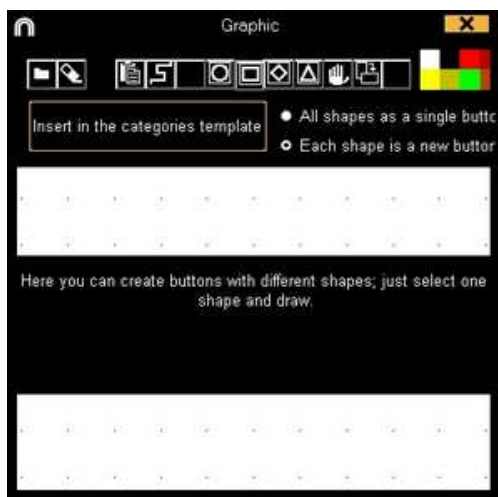


- 3- 検索テキストと置換える新しいテキストを挿入する。
- 4-  をクリックする。

3.2.4.8 カスタマイズされた形のボタン:

手順:

- 1-  をクリックする。
- 2- 新しいボタンに使う形状を描く。



画像をボタンとして使用するには  をクリックして、希望する画像を検索する。デフォルトでは、ひとつひとつのシェイプはそれぞれボタンになる。もし一つのボタンで複数のシェイプを望む場合は **All shapes as a single button** をクリックする

3-新規ボタン作成 をクリックする

3.2.4.9 グラフィック・ディスクリプター

グラフィック・ディスクリプターは、フィールド、ピッチ、コートなどの画像を持つディスクリプター。通常のディスクリプターのように動作し、ゲーム内の様々なエリアで起こったアクションを分析するのに役立つ。

グラフィック・ディスクリプターの作成:

- 1 -  をクリックする。
- 2 - グラフィック・ディスクリプターに使用する画像 (.jpeg、.jpg、または.bmp) を選び、ダブルクリックする。**Nacsport** では 10 以上のスポーツの 50 種類以上のピッチ、フィールド、コート等の画像を使用できる。
- 3 - 選択したグラフィック・ディスクリプターを編集するには、下記いずれかのアイコンを使用する:

- 画像を選択する .
- ゾーンを選択・変更する .

- 長方形のゾーンを作成する 
- 楕円/円形のゾーンを作成する .
- フリーハンドのゾーンを作成する .



- 4-  をクリックしてグラフィック・ディスクリプターを保存する。

グラフィック・ディスクリプターを開く:

- 1-  をクリックして、**グラフィック・ディスクリプターを開く** を選択する。
- 2- グラフィック・ディスクリプター (.nacgra) を選び、ダブルクリックする。

グラフィック・ディスクリプターをボタンテンプレートにリンクさせる:

a) メインメニューから:

- 1- メインメニューで、ファイル、**ボタンテンプレートを開く** をクリックする。
- 2- ボタンテンプレート (.naccat) を選択し、ダブルクリックする。
- 3-  をクリックして **グラフィック・ディスクリプターを開く** を選択する。
- 4- グラフィック・ディスクリプター (.nacgra) を選び、ダブルクリックする。

- グラフィック・ディスクリプターを変更するには  をクリックして、グラフィック・ディスクリプター (.nacgra) を選び、ダブルクリックする。

- 保存するには  をクリックする。

b) ファイルから:

- 1- カテゴリーのウィンドウで、 をクリックする。

- 2-  をクリックして、**グラフィック・ディスクリプターを開く** 選択する。
- 3- グラフィック・ディスクリプター (.nacgra) を選び、ダブルクリックする。
 - グラフィック・ディスクリプターを変更するには  をクリックして、グラフィック・ディスクリプター (.nacgra) を選び、ダブルクリックする。
 - 保存するには  をクリックする。

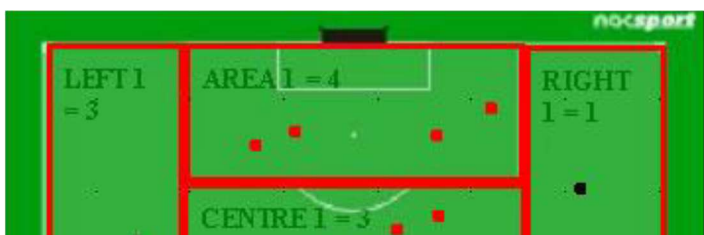
グラフィック・ディスクリプターの使用

アクションレジスタ環境で、ユーザーはグラフィック・ディスクリプターを使い、画像をクリックして、フィールド上で起こったアクションのゾーンをレジスタできる。ユーザーはまずカテゴリをクリックし、次にアクションが起こったゾーンをクリックする。

例えば： **ゴールへのシュート** ボタン（カテゴリ）をクリックし、そのゴールへのシュートが行われたゾーンのグラフィック・ディスクリプターをクリックする。

例：

- 最初に  をクリックして、次にシュートを放ったゾーンをクリックする。



3.2.4.10 データマトリックスの順序を変更する

このツールを使用すると、データマトリックス上のカテゴリ内・ディスクリプター内の順序を変更できる。

-  をクリックする。



順序を変更するカテゴリーかディスクリプターを希望する位置までドラッグ&ドロップする。



3.2.4.11 テンプレートをNacsport Tag&goにエクスポートする

 をクリックしてNacsport Tag&goにエクスポートするテンプレートを選択する。

3.2.4.12 ワイルドカードボタン

ワイルドカードボタンは、レジスタする際には、そのアクションがどのカテゴリーなのかが不明な場合に使用する。

手順:

- 1- ボタンテンプレートからボタンを選択し、動作シートタブのワイルドカードボタン・オプションをクリックする。
- 2- アクションレジスタを開始する。
- 3- どのカテゴリーか判断できないアクションが起こったら、ワイルドカードボタンをクリックする。このボタンはマニュアルモードのカテゴリーの様に点滅をはじめる。

4- 登録するアクションが終了したら、対応するカテゴリをクリックする。するとワイルドカードボタンは点滅を停止する。レジスタの合計時間は、ワイルドカードボタンをクリックしてから、カテゴリをクリックするまでの経過時間となる。

3.2.4.13 カテゴリの評価

このプロパティを使用して、レジスタしたカテゴリに評価（1から5まで）付けができる。タイムラインで作業をする際、レジスタされたアクションにフィルターをかける助けとなる。

手順:

- 1- ボタンを選択し、動作シートタブの評価プロパティを有効にする、をクリックする。
- 2- アクションのレジスタ中に、カテゴリをクリックし、ポップアップする1-5の数字をクリックして、各カテゴリの評価を選択します。



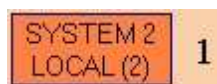
- 3- タイムライン上で、 をクリックし、表示するカテゴリの評価を選択します。



Note: キーボードの1～5のキーを使って、評価を追加する事ができる。カテゴリ用に、ショートカットを設定していて、重複してしまう場合、キー（1, 2, 3, 4, 5）による評価のプロパティを有効にしなければならない。

次の手順により、このプロパティでアクションレジスタ時にもキーボードで評価を追加することができる。

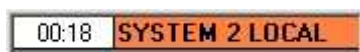
- 1- キーボード（1,2,3,4,5またはX）をクリックし、そのショートカットに対応するカテゴリを登録する。



自動的にカテゴリ評価が表示される。

- 2- 評価に対応するキーを押してカテゴリの評価を決定する、または Esc キーを押して分類を閉じる。

評価なしのレジスタ:



評価ありのレジスタ:



3.2.4.14 ボタングループ

このプロパティで異なるグループのボタンを結合する事ができる。ボタングループを作成するには、グループタブをクリックして、Ctrl キーを押し続けた状態でボタンを選択し  をクリックし、グループ名を入力する。

例:

選手のグループを作成するには、選手を選択する。(John, Bob, James)

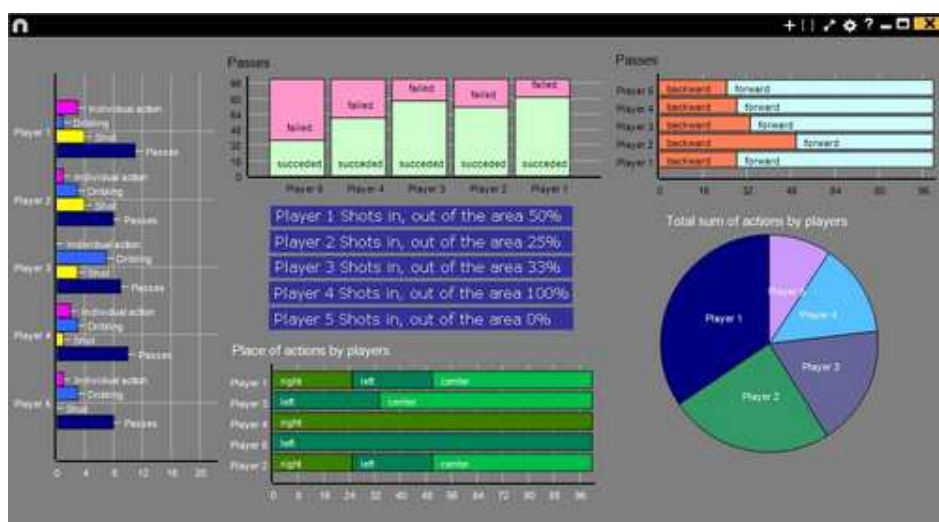


 をクリックして、グループ名を設定する。



選択した3選手が同じグループになった。

3.2.4.15 データパネル



データパネルではイベントのアクションをグラフィック化したものを見る事ができる。

イベント中に起こったことを簡単に（効果的に）分析できる。

グラフィック

データ・パネルを作成するには、 をクリックして、新しいパネルの作成を選択し、 をクリックする。

作成するグラフィック・タイプを選択し、表示したいカテゴリーおよびディスクリプターをクリックする。円グラフとドーナツグラフはディスクリプターを追加する場合、1つのカテゴリーのみとなる。線グラフではカテゴリー、またはディスクリプターのみとなる。

オブジェクトの色を変更するには、そのオブジェクトをクリックし、希望する色を選択する。



全てのオブジェクトに追加可能な同色を追加するには、**全シリーズを同色適用** をクリックする。

Ctrl キーを押しながら項目をクリックすると、データパネル内の複数の項目を選択できる。

1 つの項目のサイズや位置を変更すると、同じタイプの残りの要素（グラフ、データラベル、テキストラベル、タイムラベル）も変更される。 複数選択中に要素を削除する場合、選択された要素はすべて削除される。

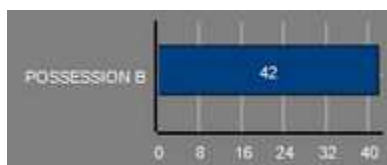
複数の項目を選択中に右クリックし、**Line up selected to the left** か **Line up selected to the top** のオプションを選択して、すべての項目を垂直もしくは水平に並べることができる。

データパネルのオブジェクトをロックするには、右クリックをし、希望するオプションを選択する。

起こったアクションの数の代わりに、アクションが起こった時間量を表示するには、

☒ **Values in time mode** をクリックする。

起こったアクションの数:



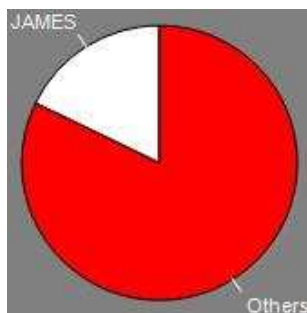
起こったアクションの時間量:



グループに関連するグラフィックを作成するには、円グラフかドーナツグラフを選択し、カテゴリーかディスクリプターをクリックする。次に、"グループに関連"で、選択したカテゴリーかディスクリプターが属するグループを選択する。すると、グラフィック上に選択したグループ関連の全てが表示される。

例:

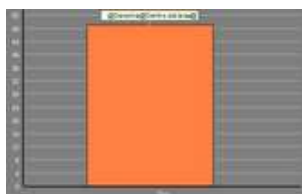
全選手が登録されているグループの中の複数の選手を選択すると、その複数の選手のプレーの参加度合いを、他の選手と関連付けて見る事ができる。そのためには、選手を選択し、関連するグループ を選択し、選手が属するグループを選択する。



フィルターをかけたグラフィックを作成するには、希望するカテゴリーをクリックし、希望するディスクリプターをクリックし、フィルターモードをクリックする。このオプションが有効になっている時には、選択された全てのディスクリプターを含むカテゴリーのみが表示される。

例:

エリアの右からのシュートすべて見るには、シュート（カテゴリー）、右（ディスクリプター）、エリア内（ディスクリプター）を選択する。次に、フィルタモードを選択すると、右（ディスクリプター）とエリア内（ディスクリプター）のシュートのグラフィックのみが表示される。



ラベル

ラベルでは容易にイベントのアクションの数値評価を見る事ができる。シンプルラベル、タイムラベル、データラベルの三つのタイプのラベルを作成する事ができる。

シンプルラベルを作成するには、 をクリックし、名前を設定する。ラベルの色を変更する

には、 をクリックする。このラベルはテキストのみの表示となり、パネルの整理に使用できる。

タイムラベルを作成するには、 をクリックする。色を変更するには

 をクリックする。このラベルではビデオの時間と一致するタイマーが表示される。

データラベル作成するには、 をクリックし、表示したいカテゴリーまたはディスクリプターを選択する。

例:

ある選手の右からの全てのアクションを表示するラベルを作成するには、選手名と右ディスクリプターをクリックする。

Player 1,Right: 41

ラベルの色を変更するには、



をクリックする。

ラベル名を設定するには、ボックスに名前を入力して ☒ Nick name を選択する。すると、設定したラベル名が表示される。

名前のないラベル:

Free kick Side Shot Drill In the area = 0

名前のあるラベル:

Free kick 0

ラベル名を非表示にして数値のみを表示するには、☒ Hide the text をクリックする。

アクションの数ではなく、アクションに費やされた時間を表示するには ☒ Values in time mode をクリックする。

アクションの数:

Possession A: 119

アクションに費やされた時間:

Possession A: 35:42

小数点以下を表示するには ☐ Show decimals をクリックする。

グループに関連するラベルを作成するには、カテゴリーまたはディスクリプターをクリックし、選択したカテゴリーまたはディスクリプターが属するグループを選択する。すると、選択された全てのグループ関連のグラフィックがパーセンテージ形式で表示される。それを絶対値で表示するには、☒ Absolute value をクリックする。

パーセンテージ

On target= 20%

絶対値

On target= 3/15

ラベル ID を表示するには、Alt を押し続けるか、パネル上でマウス左ボタンを押し続ける。これは他のラベルに関連するラベル作成に役立つ。

オブジェクト合計のラベルを作成するには、希望するカテゴリー、次にディスクリプターをクリックし、最後に **合計として実行** をクリックする。このオプションが有効であれば、選択したカテゴリーの中の複数のディスクリプターの合計値が表示される。

例:

右からのシュートとエリア内のシュートを全て表示するには シュート（カテゴリー）、右（ディスクリプター）、エリア内（ディスクリプター）を選択、 **合計として実行** を選択する。すると、グラフィックに右からのシュートとエリア内のシュートの両ケースの数値が単一値として表示される。

アラーム設定で、アラームが機能するためのラベル値を設定する。

例:

ゴールのアラームを設定するには、ラベルを作成、ゴールラベルを選択、アラームのレベルにそった値を設定する。例えば、1、3、5。ゴールラベルの値が1に達すると、最初のアラーム、3に達した際には2つ目のアラーム、5に達した際には最後のアラームが機能する。

Alarm 1:



Alarm 2:



Alarm 3:



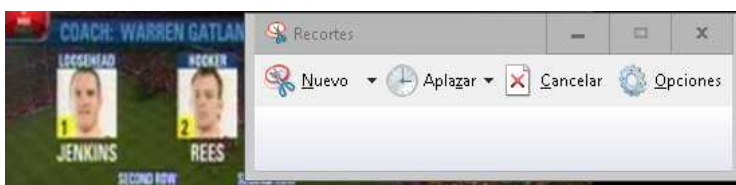
データパネルのバックアップ

データパネルウィンドウから  をクリックすると、データパネルのバックアップを開くか作成することができる。 **+ Create backup** をクリックすると、すべてのデータパネルの現在の状態を保持するバックアップが生成される。リストからバックアップを選択して **✓ Restore backup** をクリックするとバックアップが開き、データパネルの前の状態にアクセスできる。

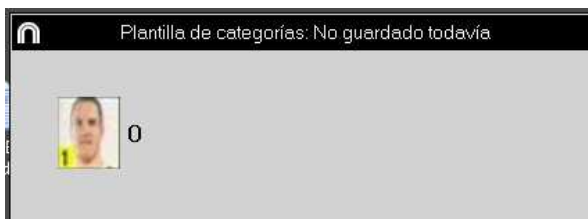
Note: 複数の項目の削除が行われるたびに、バックアップが作成される。

3.2.4.16 スクリーンショットを使用してのボタン作成

まずWindowsのスニッピング・ツールを開き、使用する画像を選択し、とりこむ。



ボタンテンプレート上でボタンを配置する場所を右クリックして、“画像を貼り付けて、カテゴリーを作成” をクリックする。



3.2.4.17 画像を背景として設定する

このオプションでは、ボタンテンプレートの背景に画像を使用できる。

画像を挿入するには、**Window Properties** をクリックし、次に  をクリックし、使用する画像を選択する。



3.2.4.18 ボタンの略称

スペースを節約するために、テンプレート上のボタンに略称を追加することができる。

テンプレートの編集ウィンドウ上の希望するボタンをクリックする。次に  をクリックして、下のボックスに略称を入力する。

略称のないボタン：

PICK AND ROLL LATERAL

略称のあるボタン：

PRL

注：タイムライン、データマトリックス、アクション検索エンジン、カテゴリーでは元のボタン名が維持される。

3.2.4.19 マニュアルモードカテゴリーのタイムカウンター

マニュアル・モード・カテゴリーでレジスタしている際に、その回数ではなく時間の量を表示することができる。

テンプレート編集ウィンドウからマニュアル・ボタンを選択して、 Time label をクリックする。

Button in time mode:



3.2.4.20 シークエンスを使つてのフロー

スペースを最小限に抑えるために、データを取得するフローを維持しながらシークエンスによって分割されたテンプレートを作成することができる。

そのためには、テンプレートを開くか、新しいテンプレートを作成する。

新しいシークエンスを作成するには、シークエンス・シートタブから  をクリックする。

このバージョンでは3つまでシークエンスを作成することができる。(ホームシークエンス + シークエンス 1+ シークエンス 2) また、それぞれのシークエンスは無制限でボタンを作成することができる。

シークエンスを作成するには、各ボタンの動作とシークエンスの許容範囲を編集する必要がある。

許容範囲とは、1つのシークエンスから次のシークエンスに移動する前にクリックできるボタンの最大数を指す。許容範囲は“次のシークエンスに行く”動作を伴うボタンのみに影響し、“何もしない”動作を伴うボタンはシークエンスの許容範囲には影響しない、また“特定のシークエンスに行く”動作を伴うボタンの場合は許容範囲は関係なく、ボタンをクリックすると自動的に指定したシークエンスに移動する。

例:

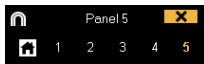
シュートをクリックすると、**選手**シークエンスにジャンプする。このシークエンスの許容範囲は2なので、シークエンスが再度ジャンプするまでに2選手をクリックする事ができる。2人目の選手のクリックをすると自動的に次のシークエンスにジャンプする。1選手の場合は、

 をクリックするか対応するシークエンスをクリックして、手動で次のシークエ

ンスにジャンプする事ができる。  をクリックすれば最後に表示されたパネルに戻る事ができる。

作成された全てのボタンは “次のシークエンスに行く”ようにデフォルトで設定されている。ボタンの動作を編集するには、ボタンを右クリックし、“シークエンス・フロー” オプションを選択し、オプションを選択する。

メイン・シークエンスに行く
何もしない
次のシークエンスに行く

シークエンス・シートタブ上の対応するボックスにそれぞれのシークエンスの名前を入力する事ができる。1つのシークエンスから別のシークエンス行くには  メニューまたはシークエンス名が表示されているドロップダウンを使用することができる。

☒ Add all buttons into a group with the panel name をクリックして現行のシークエンスをグループとして設定することができる。シークエンス内にある全てのボタンはシークエンス名でそのグループに属することになる。

☒ Automatically add the panel name as a descriptor をクリックして自動ディスクリプターとしてシークエンスを設定することができる。シークエンス内のカテゴリーをクリックする度にシークエンス名でディスクリプターが追加される。

注意:

テンプレートのグラフィック・オプション（サイズ、色、背景画像など）は個別にそれぞれのシークエンスに適用することができる。100%透明オプションは全てのシークエンスに共通です。

それぞれのシークエンスで、全てのキーをボタンのショートカットとして使用することができる。シークエンス間においてキーに互換性はない。

異なるシークエンスのボタン間ではリンクすることができない。

デフォルトでは、リンクされたボタンの動作は「何もしない」となります。その動作を変更する場合は、リンクチェーン内のボタンのいずれかの動作を変更するだけです。

例：

ボタン A-B-C-D のつながりで、シークエンス 2 にジャンプする様にボタン C の動作を変更すると、ボタン A をクリックすると A, B, C, D が登録され、シークエンス 2 へのジャンプも登録される。

シークエンスの変更は、マニュアル・モードのボタンには影響しない。

異なるシークエンスのボタン間で除外を使用することができる。

自動ディスクリプターは、ボタンが属するシークエンスには関係なく、クリックする全てのカテゴリに追加される。

カテゴリとは異なるシークエンスのディスクリプターをブロックすることができる。

検索と置換えツールはシークエンスのボタンのみを変更する。

非有効ボタンのためのシークエンス・フローの設定により、カテゴリまたはディスクリプターをクリックすることなくシークエンス間をジャンプすることができるようになる。

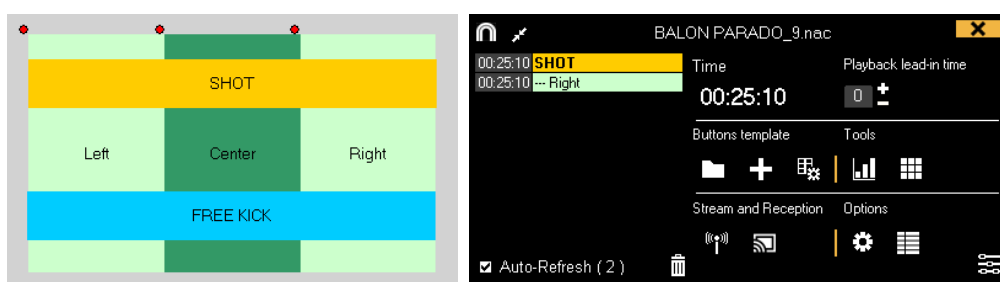
レジスタの環境から、を使用すると、すべてのシーケンスの初期ロードを実行できる。分析の開始時にシーケンス間の変更がより高速になる。

3.2.4.21 クラスターボタン

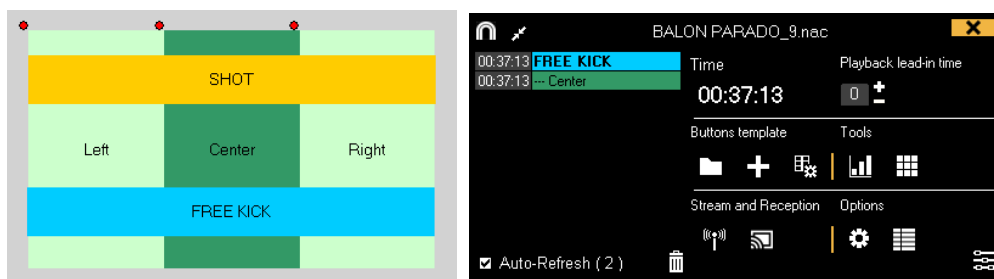
このオプションではクリックひとつで複数のアクションをレジスタすることができる。クラスターボタンはひとつのボタンをクリックすると、そのボタンの下につながっている全てのボタンがクリックされた状態になる。これにより、効率よくレジスタすることができる。

例:

シュートとフリーキックのボタンは、左側、中央、右側の各ボタンと重なっている。シュートボタンの右側をクリックすると、シュート、右側の両方がレジスタされる。



フリーキックの中央をクリックすると、フリーキック、中央の両方がレジスタされる。



3.2.4.22 マニュアルモードのカテゴリーで、ディスクリプターをロックする

このオプションではアクティブでないマニュアルモードのカテゴリーへの誤ったディスクリプターのレジスタを回避できる。

マニュアルモードのカテゴリーを選択 し、動作タブの ☐ Only add descriptors when open をクリックする。すると、マニュアルモードのカテゴリーがアクティブの場合のみ、ディスクリプターをレジスタすることができる。

4. レジスタ

3種類のレジスタの方法についての説明。

※実際の試合（および練習等）や録画したビデオを見ながら、分析対象のアクションを、最適なボタンテンプレートを使って、データベースに登録していく作業およびそのデータのことをレジスタと定義します

[4.1 ファイルからのレジスタ](#)

Page 55

[4.2 リアルタイム・レジスタ](#)

Page 61

[4.3 ビデオソースなしのレジスタ](#)

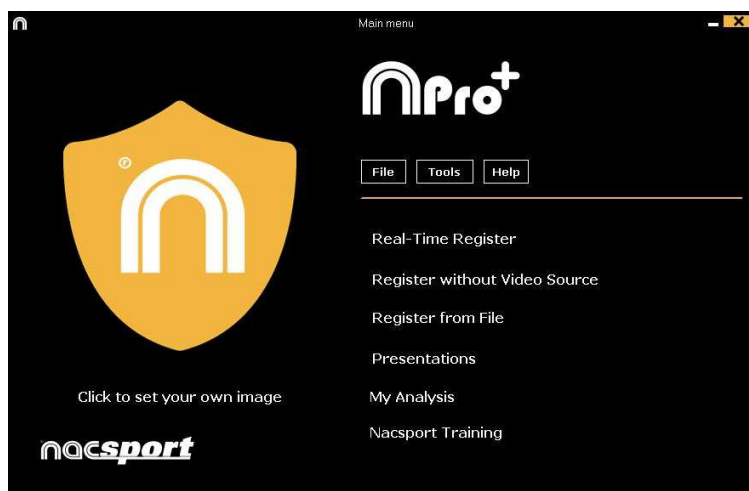
Page 67

4.1 ファイルからのレジスタ

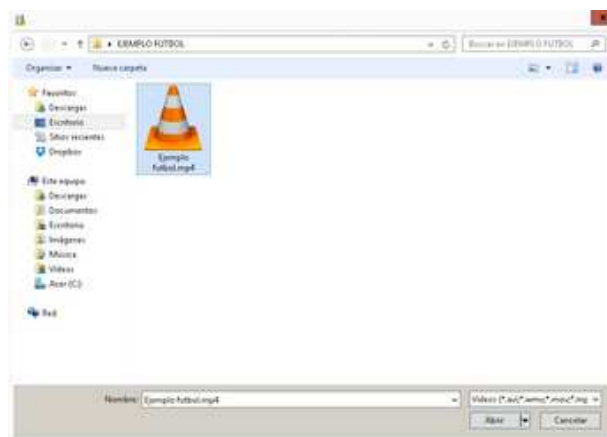
ユーザーによって作成されたボタンテンプレートを使って、ビデオファイルを見ながら分析対象のアクションをレジスタしていく環境。

この環境で作業するための手順:

1.- メインメニューの「ファイルからのレジスタ」をクリック



2.- 分析するビデオファイルを選択し、「開く」をクリック



3.- レジスタするために、既存のボタンテンプレートを開くか、新規に作成する

をクリックして新規作成する。(3.2セクションを参照)。

をクリックして既存のボタンテンプレートを開く。

4.- アクションをレジスタする



をクリックする

再生するビデオ画像をクリックして、分析対象のアクションが起こる毎に作成されたカテゴリ（ボタン）をクリックする。



一時停止するにはビデオをクリックする。

レジスタ履歴を並び替えるには  をクリックして、**ビデオの時間順にレジスタ履歴を並べる** または **作成順にレジスタ履歴を並べる** を選択する。

- 1- ビデオの時間順にレジスタ履歴を並べる：表示される最後のアクションがレジスタされたビデオの最後となる。
- 2- 作成順にレジスタ履歴を並べる：表示される最後のアクションが、現行のアクション・レジスタの中にレジスタされたビデオの最後となる。

例:

試合を再度レビューした際に、イベントの中ほどで新しいアクションがレジスタされたとする。リストに表示されている最後のレジスタ、最後にレジスタされたもの、イベントの最後の



レジスタ、を選択することができる。このツールにより、時間順に表示されなくとも簡単に最後のレジスタをレビューすることができる。

をクリックすると、現在のウィンドウ配置をデフォルトとして設定できる。“Save layout”のオプションを選択する。

“Load Layout”を選択すると、全てのウィンドウが最後に保存されたレイアウトに従って設定される。

ディスクリプターのオプション:

をクリックして、**最後のディスクリプターがカテゴリーの終了時間を設定する**を選択する。このオプションではあるカテゴリーで設定されている終了時間外のディスクリプターをマークすれば、そのディスクリプターをカテゴリーに含めるために終了時間が変更になる。

あるカテゴリーで同じディスクリプターを何度も使用するを選択すると、同じディスクリプターを一つのレジスタで何度も追加できる。このオプションを無効にすると、レジスタにディスクリプターを一度だけしか追加できない。

例:

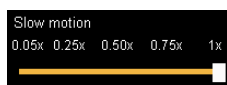
ATTACK ---1ST HALF, GOOD, PLAYER 1, PLAYER 2, PLAYER 1

クラスターボタンを無効にするには、をクリックし、対応するオプションを選択する。重なったボタンはクラスターボタンとして機能しないので、ワンクリックで複数のアクションをクリックする可能性はない。

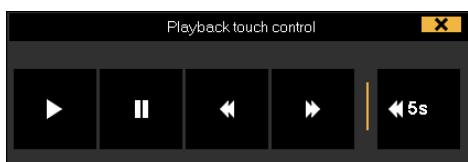
ビデオの現行フレームに描画するにはをクリックする。その描画はデータベースに保存される。

ビデオの特定の時点に行くにはをクリックし、希望する時間を設定し、をクリックする。

スローモーションでビデオを再生するには、をクリックして、速度を設定する。



タッチスクリーン・デバイスのビデオ・コントロールを見るには、数秒間ビデオ・ウインドウを押し続ける。



カテゴリーのレジスタのリストを見るには、カテゴリーまたはディスクリプターのカウンターをクリックする。

レジスタ・コントロールのウインドウを最小化するには、 をクリックする。

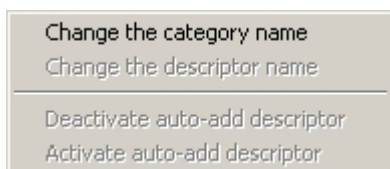
アサインされたクイックキーを見るには  を押し続ける。

最大解像度に基づいてビデオ・ウインドウを決定するには、 をクリックして、サイズを選択する。

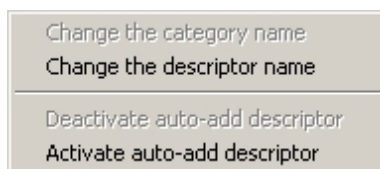
独立したメモを作成するには、Ctrlをクリックする。

ボタンを急いで変更するには希望するボタンを右クリックして、ドロップダウン・メニューで変更を選択する。

Categories' menu :



Descriptors' menu:



レジスタされているカテゴリーにディスクリプターを追加するには、レジスタ・コントロールのウインドウの左にあるボックス内のレジスタをクリックして、希望するディスクリプターをクリックする。



(**Good** と **visitor player 2** の2つのディスクリプターが追加された)



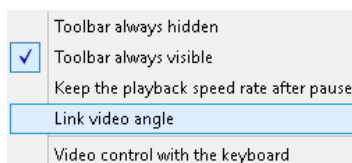
レジスタされているカテゴリーにメモを追加するには、レジスター・コントロールのウィンドウの左にあるボックス内のレジスタを右クリックして、メモを追加する。メモはカテゴリーのディスクリプターと同じであり、メモを保存するには  をクリックする。



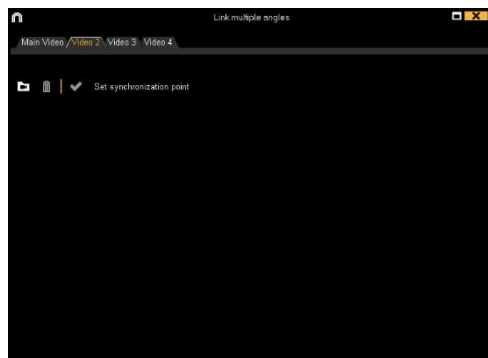
レジスタされたアクションを再生、比較、分類、変更するには、 をクリックする。レジスタの編集（タイムライン）の環境が表示される。

5- 同じイベントの別のビデオをリンクさせる

同じイベントの異なったアングルのビデオを4つまでリンクさせることができる。 をクリックして、追加ビデオをリンクさせるを選択する。



次に、ビデオを追加するタグを選択して、 をクリックする。



希望するビデオを選択し、必要であればタイム・バーを使用して元のビデオをシンクロさせる。それから、 をクリックすると同時に異なったビデオを見ることができる。異なるビデオとモザイク（同時に2つのビデオ）を分析するには、見たいビデオを  から選択する。



追加ビデオを並び替えるにはCtrlキーを押し続けながら、ビデオをクリックしてモザイク・ビューの中の希望する位置にドラッグ&ドロップする。

 をクリックし、4,5,6,7キーをキーボードショートカットとして使用して、アクションを登録したり、同じイベントの異なるビデオを切り替えることができる。

4.2 リアルタイム・レジスタ

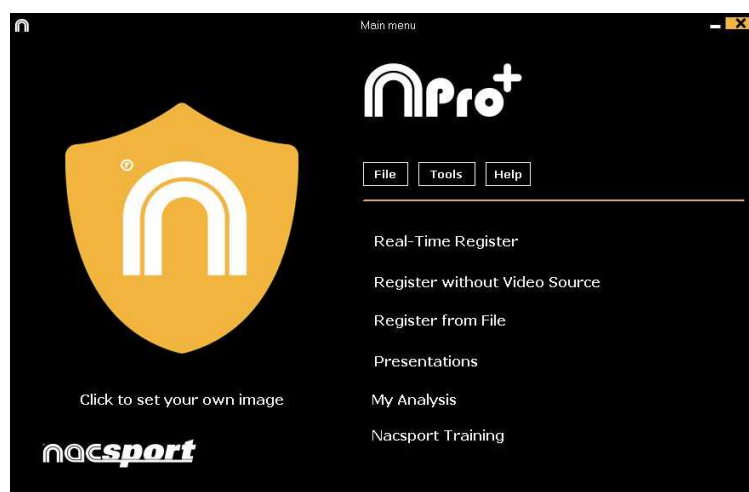
PCのFireWireポートに接続された外部ソース（ビデオカメラ、ビデオコンバータなど）からのビデオ画像を見ることができる環境。外部からのビデオ画像でビデオファイルを作成する（デジタル化する）と同時に、ユーザーは起こっているアクションをボタンテンプレートを使ってレジスタできる。

つまり、ビデオの録画（ファイリング）とアクションのレジスタが同時に行われる。終了時に、ユーザーはタイムラインに全てのアクションをレジスタでき、簡単に分析、管理することができる。

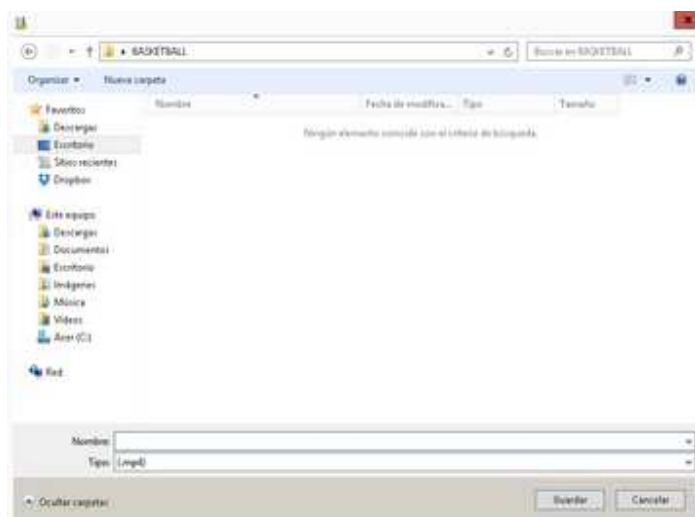
リアルタイム・レジスタの手順:

1.- PCにカメラを接続する

2.- メインメニューのリアルタイム・レジスタをクリック



3.- キャプチャするビデオファイル名を入力し、保存 をクリックする。



4.- ビデオキャプチャは 圧縮.MP4フォーマットで行われる。

オプションメニューから、またはレジスタ・ウインドウの  をクリックしてビデオフォーマットを変更することができる。

5.- レジスタするためのボタンテンプレートを開くか新規作成する。



をクリックしてボタンテンプレートを新規作成する。



をクリックして既存のボタンテンプレートを開く



6.- .をクリックしてビデオキャプチャを開始する

分析対象のアクションが起こる毎に作成されたカテゴリー（ボタン）をクリックする。



ビデオキャプチャを一時停止するには、  をクリックする。



レジスタ履歴を並び替えるには  をクリックして、**ビデオの時間順にレジスタ履歴を並べる** または **作成順にレジスタ履歴を並べる** を選択する。

- 1- ビデオの時間順にレジスタ履歴を並べる：表示される最後のアクションがレジスタされたビデオの最後となる。
- 2- 作成順にレジスタ履歴を並べる：表示される最後のアクションが、現行のアクション・レジスタの中にレジスタされたビデオの最後となる。

例：

試合を再度レビューした際に、イベントの中ほどで新しいアクションがレジスタされたとする。リストに表示されている最後のレジスタ、最後にレジスタされたもの、イベントの最後のレジスタ、を選択することができる。このツールにより、時間順に表示されなくとも簡単に最後のレジスタをレビューすることができる。

 をクリックすると、現在のウィンドウ配置をデフォルトとして設定できる。“Save layout”のオプションを選択する。

“Load Layout”を選択すると、すべてのウィンドウが最後に保存されたレイアウトに従って設定される。

ディスクリプターのオプション：

 をクリックして、**最後のディスクリプターがカテゴリーの終了時間を設定する** を選択する。このオプションではあるカテゴリーで設定されている終了時間外のディスクリプターをマークすれば、そのディスクリプターをカテゴリーに含めるために終了時間が変更になる。

あるカテゴリーで同じディスクリプターを何度も使用する 選択すると、同じディスクリプターを一つのレジスタで何度も追加できる。このオプションを無効にすると、レジスタにディスクリプターを一度だけしか追加できない。

例：

ATTACK ---1ST HALF, GOOD, PLAYER 1, PLAYER 2, PLAYER 1

カテゴリー“ATTACK”において、ディスクリプターPLAYER 1が何度も使用される。

クラスターボタンを無効にするには、 をクリックし、対応するオプションを選択する。
重なったボタンはクラスターボタンとして機能しないので、ワンクリックで複数のアクションをクリックする可能性は無い。

ビデオの現行フレームに描画するには、 をクリックする。その描画はデータベースに保存される。

レジスタ・コントロールのウインドウを最小化するには、 をクリックする。

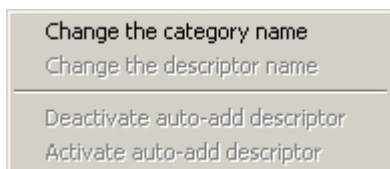
アサインされたクイックキーみるには  を押し続ける。

最大解像度に基づいてビデオ・ウインドウを決定するには、 をクリックして、サイズを選択する。

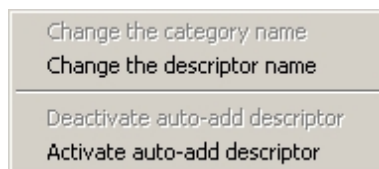
独立したメモを作成するには、Ctrlをクリックする。

ボタンを急いで変更するには希望するボタンを右クリックして、ドロップダウン・メニューで変更を選択する。

Categories' menu :



Descriptors' menu:



レジスタされているカテゴリーにディスクリプターを追加するには、レジスタ・コントロールのウインドウの左にあるボックス内のレジスタをクリックし、希望するディスクリプターをクリックする。



(Good と visitor player 2 の2つのディスクリプターが追加された)



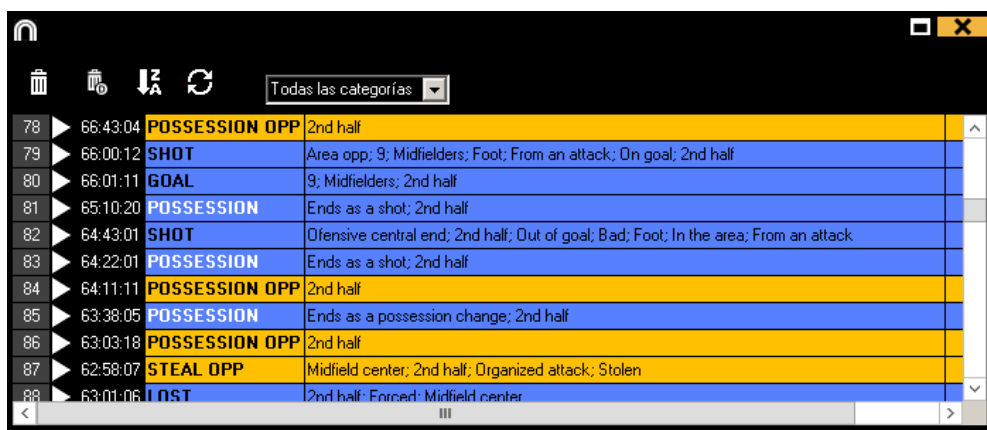
レジスタされているカテゴリーにメモを追加するには、レジスター・コントロールのウィンドウの左にあるボックス内のレジスタを右クリックして、メモを追加する。メモはカテゴリーのディスクリプターと同じであり、メモを保存するには  をクリックする。



レジスタされたアクションを再生、比較、分類、変更するには、 をクリックする。レジスタの編集（タイムライン）の環境が表示される。

アクションごとのレジスタの詳細のコントロール

レジスターコントロールのウィンドウから  をクリックして、レジスタした全てのアクションのリストにアクセスすることができる。



このメニューから見直したいアクションをクリックして訂正することができる。



ウィンドウ上部のドロップダウンメニューから、選択する1つのタイプのアクションを見ることが出来る。

レジスタされたアクションのカテゴリーを変更するには、カテゴリー名をクリックして、希望する新しいカテゴリーを選択する。



選択されたレジスタを削除するには、 をクリックする。

ディスクリプターを削除するには、ディスクリプターリストをダブルクリックして、削除を希望するディスクリプターの  をクリックする。

レジスタの全てのディスクリプターを削除するには、そのディスクリプターをクリックして、 をクリックする。

ウィンドウに表示されるレジスタの量を制限するには、ドロップダウンメニューをクリック



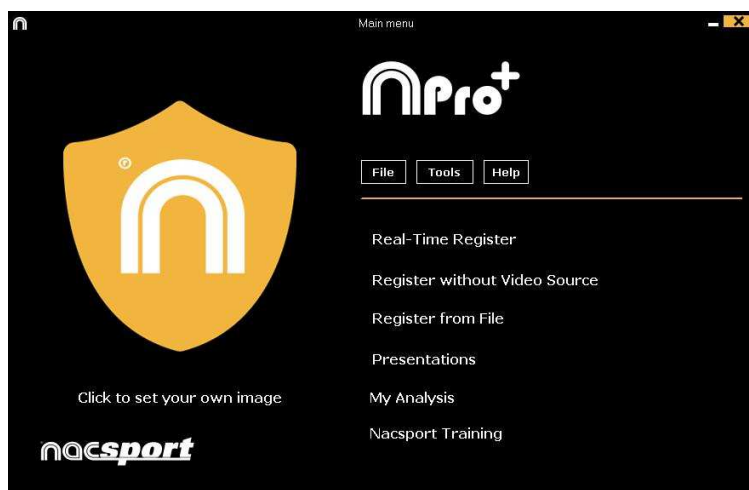
し、表示するレジスタの量を選択する。

☒ Auto open play by play をクリックして、レジスタを開始すると、ウィンドウが自動的に開く。

4.3 ビデオソースなしのレジスタ

スポーツイベントのアクションはファイルからビデオを開かずに、またはビデオキャプチャのデバイスとの接続なしに、レジスタすることができる。例えば、一人がスポーツイベントを録画中に、もう一人がピッチの反対側でアクションのレジスタをすることができる。イベントが終了すると、データベースとレジスタされたアクションは関連するビデオとリンクされる。

1- メインメニューの「ビデオソースなしのレジスタ」をクリック



2.- 作成するファイル名を選択して をクリック



3.- レジスタするためのボタンテンプレートを開くか新規作成する。

 をクリックしてボタンテンプレートを新規作成する。（セクション3.2参照）。

 をクリックして既存のボタンテンプレートを開く



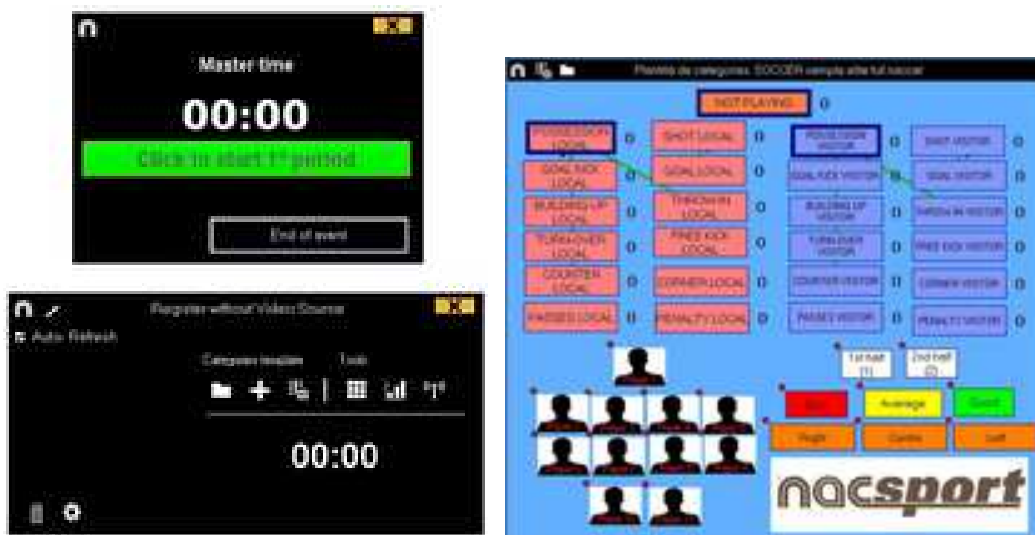
4.- アクションをレジスタする

 か “アクションをレジスタする”をクリック

Click to start 1^o period

をクリックしてレジスタを開始する。

分析対象のアクションが起こる毎に作成されたカテゴリー（ボタン）をクリックする。



レジスタ履歴を並び替えるには  をクリックして、**ビデオの時間順にレジスタ履歴を並べる** または **作成順にレジスタ履歴を並べる** を選択する。

- 1- ビデオの時間順にレジスタ履歴を並べる：表示される最後のアクションがレジスタされたビデオの最後となる。
- 2- 作成順にレジスタ履歴を並べる：表示される最後のアクションが、現行のアクション・レジスタの中にレジスタされたビデオの最後となる。

例:試合を再度レビューした際に、イベントの中ほどで新しいアクションがレジスタされたとする。リストに表示されている最後のレジスタ、最後にレジスタされたもの、イベントの最後のレジスタ、を選択することができる。このツールにより、時間順に表示されなくとも簡単に最後のレジスタをレビューすることができる。

 をクリックすると、現在のウィンドウ配置をデフォルトとして設定できる。“Save layout”のオプションを選択する。

“Load Layout”を選択すると、すべてのウィンドウが最後に保存されたレイアウトに従って設定される。

ディスクリプターのオプション:

 をクリックして、最後のディスクリプターがカテゴリーの終了時間を設定する を選択する。このオプションではあるカテゴリーで設定されている終了時間外のディスクリプターをマークすれば、そのディスクリプターをカテゴリーに含めるために終了時間が変更になる。あるカテゴリーで同じディスクリプターを何度も使用する 選択すると、同じディスクリプターを一つのレジスタで何度も追加できる。このオプションを無効にすると、レジスタにディスクリプターを一度だけしか追加できない。

例:

ATTACK ---1ST HALF, GOOD, PLAYER 1, PLAYER 2, PLAYER 1

カテゴリー"ATTACK"において、ディスクリプターPLAYER 1 が何度も使用される。

クラスターボタンを無効にするには、 をクリックし、対応するオプションを選択します。重なったボタンはクラスターボタンとして機能しないので、ワンクリックでいくつかのアクションをクリックする可能性はありません。

ビデオの現行フレームに描画するには  をクリックする。その描画はデータベースに保存される。

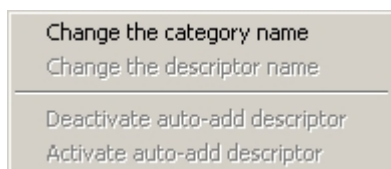
レジスタ・コントロールのウインドウを最小化するには  をクリックする。

アサインされたクイックキーをみるには  を押し続ける。

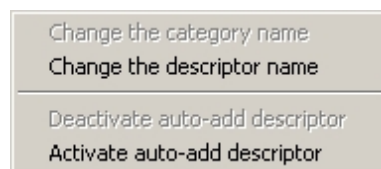
 をクリックして、レジスタを終了する。

ボタンを急いで変更するには希望するボタンを右クリックして、ドロップダウン・メニューで変更を選択する。

Categories' menu :



Descriptors' menu:



ディスクリプターをすでにレジスタされているカテゴリーに追加するには、レジスタコントロールのウインドウの左にあるボックスのレジスタをクリックし、希望するディスクリプターをクリックする。



(Good と visitor player 2 の2つのディスクリプターが追加された)

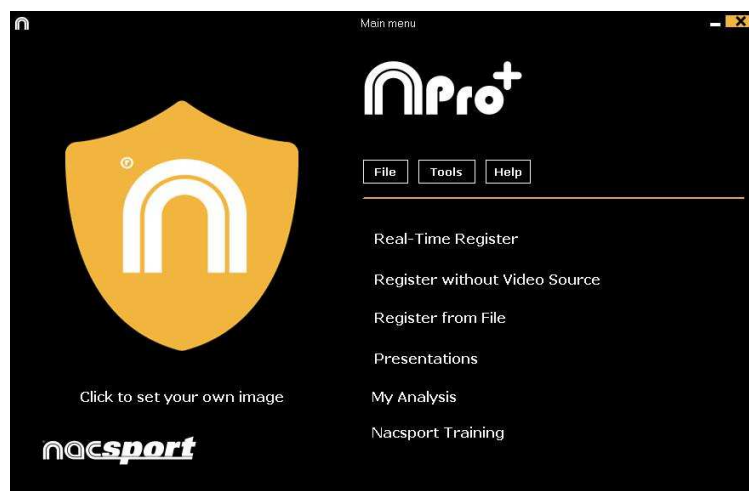


レジスタされているカテゴリにメモを追加するには、レジスター・コントロールのウィンドウの左にあるボックス内のレジスタを右クリックして、メモを追加する。メモはカテゴリのディスクリプターと同じであり、メモを保存するには  をクリックする。

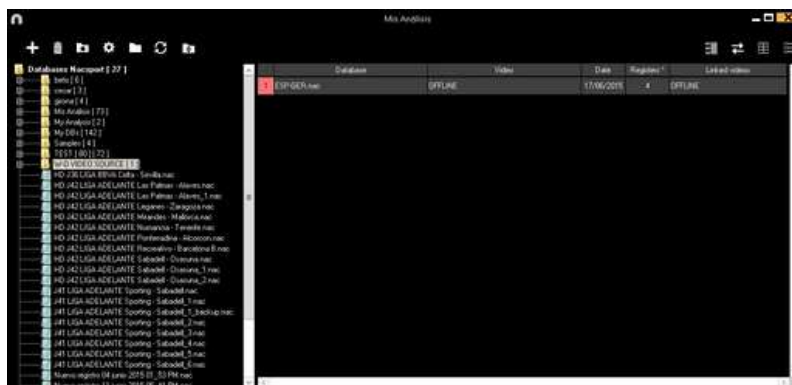


5.- データベースをビデオとリンクさせる

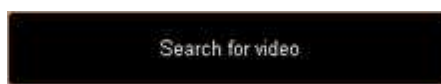
イベントをビデオソースなしでレジスタするには、タイムラインへアクセスするために、データベースをビデオとリンクさせる必要がある。 “マイ・アナリシス” をクリックする



リンクさせるデータベースを選択する（ビデオとリンクされていないため、赤色で表示される）。

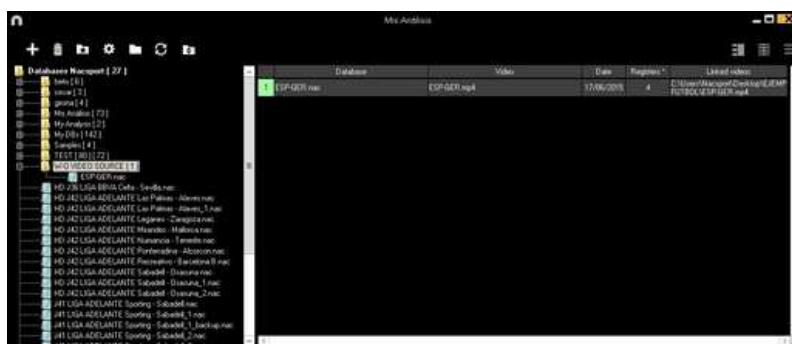


データベースをダブルクリックして



をクリック

ビデオを選択して、“開く” をクリック



レジスタされたアクションを再生、比較、分類、変更するには、



をクリックする。レ

ジスタの編集（タイムライン）の環境が表示される。



5. タイムライン

この環境では、レジスタされたすべてのアクションについて、変更、訂正、メモや描画の追加などができる。また、プレゼンテーションを作成することもできる。

[5.1 タイムラインアイコン](#)

Page 73

[5.2 タイムラインツール](#)

Page 74

5.1 タイムラインアイコン

-  選択したカテゴリの全てのレジスタ（アクション）を表示/非表示する。
-  アクション（プレゼンテーション）リストを作成するためのウインドウを表示する。
-  選択したカテゴリかアクションでのビデオを作成するためのウインドウを表示する。
-  選択したアクションのフレーム・シーケンスを作成するウインドウを表示する。
-  選択した複数のアクションを比較するためのウインドウを表示する。
-  “アクションのレジスタ”環境を表示する。
-  レジスタの長さまたは時間間隔を調整するためのウインドウを表示する
-  ビデオシーケンスの現行フレームに描画するためのウインドウを開く。
-  タイムラインから選択したレジスタを削除する。
-  タイムラインの選択したレジスタのプロパティウインドウを開く。
-  タイムラインに作成されたデータベースを開く。
-  全てのカテゴリとディスクリプターを表示するウインドウを開く（データマトリックス）。
-  各レジスターの最初のフレームと描画を表示する。
-  アクション検索エンジンを開く。
-  タイムラインオプション
-  エクスポートのオプションを開く。
-  音声メモを追加する。
-  メモとディスクリプターの検索エンジンを開く。
-  データパネルを開く。

5.2 タイムラインツール

5.2.1. レジスタリストの表示/非表示	Page 75
5.2.2. プレゼンテーション	Page 76
5.2.3. ビデオ作成	Page 87
5.2.4. 画像の抽出	Page 89
5.2.5. アクションの比較	Page 90
5.2.6. タイムラインのシンクロ	Page 91
5.2.7. 描画ツール	Page 92
5.2.8. タイムラインにデータベースを追加する	Page 93
5.2.9. レジスタ・プロパティウィンドウ	Page 94
5.2.10. データマトリックス	Page 95
5.2.11. タイムラインオプション	Page 97
5.2.12. アクションの検索	Page 101
5.2.13. エクスポート	Page 102
5.2.14. ディスクリプターが表示される時点へのアクセス	Page 103
5.2.15. 音声メモの作成	Page 104
5.2.16. 異なるビデオを一つのデータベースにリンクさせる	Page 105
5.2.17. データパネル	Page 106

5.2.1 レジスタの表示/非表示

このツールはタイムラインに含まれるすべてのレジスタのリストを明確かつ迅速に表示/非表示することができる。



レジスタはカテゴリーごと、または時間順に表示できる。



5.2.2 プレゼンテーション

このツールを使用すると、プレゼンテーションを作成するためのレジスタを含めたリストを編成することができ、その後、そのプレゼンテーションを表示するか、プレゼンテーションのビデオを作成することができる。



5.2.2.1 プレゼンテーションの作成

プレゼンテーションを作成するには、タイムラインから  をクリックして、それから **“プレゼンテーションを作成する”** をクリックする。

 をクリックして新しいリストを編成する。ダブルクリックしてリスト名を変更できる。



追加したいレジスタを選択し、プレゼンテーションに追加するために番号 3 キーまたは Insert キーを押す。Ctrl+3 を押せば、分析にリンクされている全ての追加ビデオがプレゼンテーションに含まれる。



タイムラインの左のレジスタリストから、データマトリックスから、またはアクション検索エンジンから、レジスタを選択することができる。

リストを削除するには、 をクリックする。

タイムラインのすべてのレジスタを含むプレゼンテーションを作成するには、 をクリックし、「タイムラインのすべてのコンテンツを含むプレゼンテーションを作成する」オプションを選択する。前のプロセスでCtrlキーを押したままにすると、分析にリンクされた追加のビデオがある場合は、モザイク表示のすべてのレジスタが追加される。

プレゼンテーションのレジスタを編集する:

プレゼンテーションのレジスタを編集するには、レジスタ名をダブルクリックするか  をクリックする。



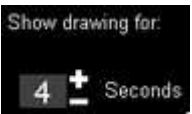
このウィンドウではメモ、画像、描画を追加したり、レジスタの長さを変更することができる。

レジスタの長さを変更するには、レジスタの開始点または終了点をクリックして、アイコン  が表示されたら、希望する長さまでドラッグ&ドロップする。



描画するには、ビデオの希望する時点で  をクリックする。その描画はデータベースに保存され、プレゼンテーションに表示される。

画像を追加するには、ビデオの希望する時点で  をクリックする。その画像はデータベースに保存され、プレゼンテーションに表示される。

描画または画像の表示時間を変更するには（デフォルトは 5 秒）  をクリックする。このオプションでは、すでに作成された描画を変更または削除することができる。



メモを追加するには、対応するテキストボックスに入力する。

プレゼンテーションをお気に入りとして設定するには、 をクリックする。このプレゼンテーションはタイムラインを開くと自動的に開きます。.

レジスタにディスクリプターを追加するには  **Descriptors** をクリックする。既存のディスクリプターを使用、もしくはテキストボックスに入力して新規作成することもできる。

ディスクリプターを追加するには、 をクリックする。 . ディスクリプターを削除するには、そのディスクリプター名の  をクリックする。

注意: ディスクリプターの変更はプレゼンテーションのレジスタにのみ反映され、タイムラインのレジスタには反映されない。

音声メモを追加するには、 をクリックする。(5.2.17 参照)

次のレジスタに移動するには、 をクリックする。

新しいリストにレジスタを追加するには  をクリックする。 をクリックして新しいリストを作成することができる。現在のレコードを別のリストに追加するには、目的のリストを選択し  をクリックする。

プレゼンテーションを編集する:

プレゼンテーションはいくつかの方法でオーガナイズすることができる:

a) リスト: それぞれのリストには 1 つのアクションが含まれている。

Presentations - Length: 05:38

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

b) 表紙を使い、一連のアクションと他のアクションを区別する。

7	☒	TURN OVER LOCAL #12
8	☒	TURN OVER LOCAL #13
9	☒	Shot local
10	☒	SHOT LOCAL #1
11	☒	SHOT LOCAL #2
12	☒	SHOT LOCAL #3
13	☒	SHOT LOCAL #4
14	☒	Shot visitor
15	☒	SHOT VISITOR #1

表紙を作成するには、 をクリックする。



最後の変更を元に戻す/やり直すには、 または  をクリックする。

すでに作成されている表紙のリストを見るには、 をクリックして、**作成順**を選択する。
表紙は作成日の順、新しいものから順に または 古いものから順に 表示される。

選択した表紙を表示する時間を変更することができる。



pptを使用して表紙を作成する：.pptファイルを選択して、プレゼンテーションにドラッグする。



 をクリックし、オプションを選択して、様々な形でレジスタを並び替えることができる。



名前:	時間:	色:
1 ☒ SHOT LOCAL	1 ☒ SHOT LOCAL 00:00:00	5 ☒ TURN-OVER VISITOR #5
2 ☒ SHOT LOCAL #1	2 ☒ TURN OVER LOCAL 00:00:00	6 ☒ TURN-OVER VISITOR #6
3 ☒ SHOT LOCAL #2	3 ☒ SHOT VISITOR 00:00:00	7 ☒ SHOT VISITOR #1
4 ☒ SHOT LOCAL #3	4 ☒ TURN-OVER VISITOR #1 00:00:01	8 ☒ SHOT VISITOR #2
5 ☒ SHOT LOCAL #4	5 ☒ TURN-OVER VISITOR #2 00:49:12	9 ☒ SHOT VISITOR #3
6 ☒ SHOT VISITOR	6 ☒ TURN-OVER LOCAL #1 01:37:15	10 ☒ TURN OVER LOCAL
7 ☒ SHOT VISITOR #1	7 ☒ TURN-OVER VISITOR #3 02:16:09	11 ☒ SHOT LOCAL
8 ☒ SHOT VISITOR #2	8 ☒ TURN-OVER LOCAL #2 02:41:13	12 ☒ SHOT VISITOR
9 ☒ SHOT VISITOR #3	9 ☒ SHOT LOCAL #1 02:42:12	13 ☒ TURN-OVER LOCAL #1
10 ☒ TURN OVER LOCAL	10 ☒ TURN-OVER LOCAL #3 04:03:13	14 ☒ TURN-OVER LOCAL #2
11 ☒ TURN-OVER LOCAL #1	11 ☒ TURN-OVER VISITOR #4 04:21:00	

リスト上の色を変更するには、リストを右クリックして、“選択したリストの色を変更する”を選択する。

Note:タイムラインの全てのコンテンツをプレゼンテーションに追加すると、それぞれのリストの色は、対応するカテゴリーの色と同じになる。

お気に入りリスト構成の設定

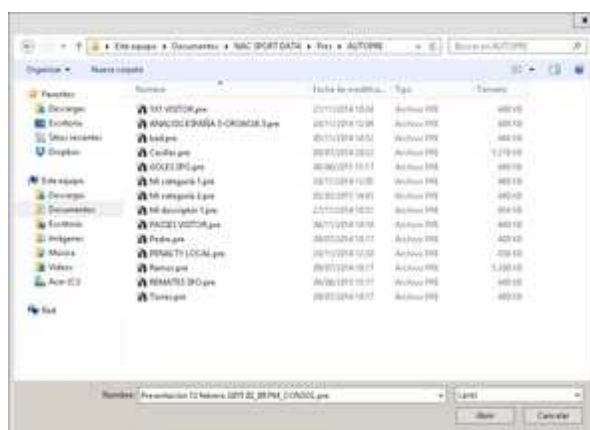
このオプションでは、プレゼンテーションに使用できるリスト構成を保存することができる。リストをマウスで右クリックし、**お気に入りとしてリストの構成を保存する** を選択する。新しいプレゼンテーションにリストを読み込むには、**お気に入りリストの読み込み** をクリックする。プレゼンテーションを開くと、お気に入りリストが表示される様にするには、**プレゼンテーションのためのお気に入りリスト自動読み込み** を選択する。

プレゼンテーションのインポート:

プレゼンテーションをインポート をクリック



インポートする.PREファイルを検索



インポートするリストを選択して、 をクリックする。

インポートするリスト:



インポートされたリスト:



プレゼンテーションにビデオをインポートする

2つのオプション:

A) インポートするビデオを選択して、プレゼンテーションにドラック&ドロップする。



B)  をクリックして、外部ビデオをインポートする を選択して、インポートするビデオを選択する。

Note: インポートされたそれぞれのビデオは、リスト上では新しいレジスタとなる。

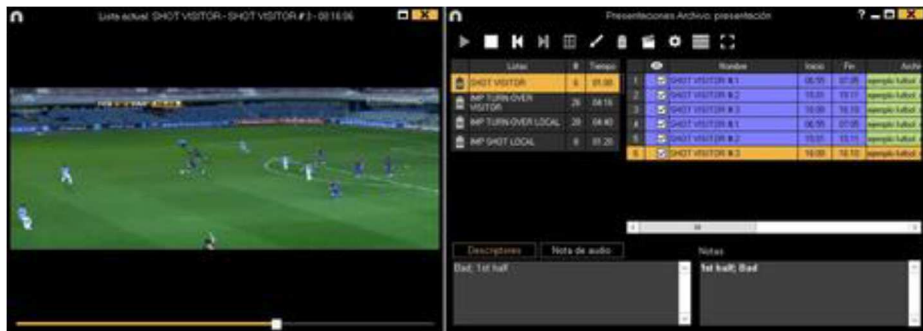
プレゼンテーション内でのレジスタのコピー、ペースト、カット

A) リスト内の希望するレジスタを選択して、右クリックして、コピーする または カットする を選択する。 レジスタをペーストするリストを選択して、右クリックして、ペーストを選択する。

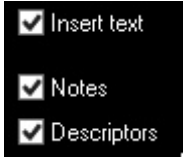
B) リスト内の希望するレジスタを選択して、別のリストにドラッグ&ドロップしてコピーする。 Ctrlキーを押したままレジスタをドラッグして切り取る。

5.2.2.2 プレゼンテーションを表示する

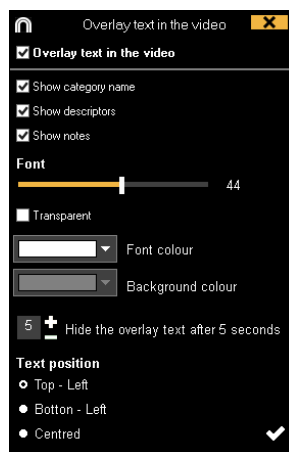
プレゼンテーションを表示するには、 をクリックする。



このウィンドウに選択したプレゼンテーションが表示される。

レジスタのメモとディスクリプターを表示するには、 をクリックする。

ビデオに直接テキストを表示するには、ビデオのウィンドウを右クリックし、“ビデオのテキストを表示する” を選択する。続いて、ウィンドウのオプションを選択する。



Note: ビデオにはオーバーレイテキストは含まれない

ひとつのレジスタ再生後、続けて次のレジスタを再生させるには、 をクリックする。

 をクリックして、それぞれ1か2のキーを押して前のレジスタまたは次のレジスタを再生することができる。

 をクリックして、新しいリストを作成できる。

デフォルトでは、レジスタの画像/描画が表示されている時はビデオが停止するため、再生するにはビデオをクリックする。停止時間（デフォルトは5秒間）を変更するには

☒ Use the stop time をクリックする。

プレゼンテーションにビデオをインポートする

2つのオプション:

A) インポートするビデオを選択して、プレゼンテーションにドラッグ&ドロップする。



B)  をクリックし、**外部ビデオをインポートする** を選択、インポートするビデオを選択する。

Note: インポートされたそれぞれのビデオは、リスト上では新しいレジスタとなる。

プレゼンテーションの表紙として画像をインポートする。

2つのオプション:

A) 画像を選択して、プレゼンテーションにドラッグ&ドロップする。



B)  をクリックして、**画像をインポートする** を選択して、インポートする画像を選択する。

Note: インポートされたそれぞれの画像は、リスト内での新しい表紙となる。

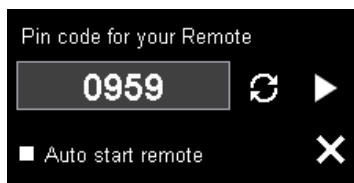
プレゼンテーションの表紙としてパワーポイントをインポートする

pptを使用して表紙を作成する：.pptファイルを選択してプレゼンテーションウィンドウにドラッグする。pptファイルのスライドは表紙になる。



プレゼンテーションのリモートコントロール

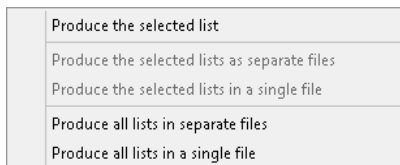
プレゼンテーションを iOS のアプリ Nacsport Remote Control にリンクするには、click on  をクリックし、i phone ,i pad にPIN code を入力、 をクリックしてデバイスをリンクさせる。i phone ,i padの画面に表示されているコントロールを使用して、プレゼンテーションの再生をリモートで制御する。



をクリックして新しいPIN codeを作成できる。

5.2.2.3 プレゼンテーション・ビデオの作成

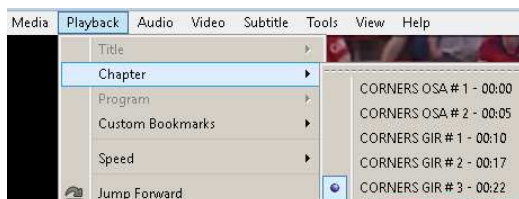
選択したプレゼンテーションでビデオを作成するには、 をクリックし、ドロップダウン



メニューのオプションを選択する。

mp4フォーマットのチャプター付ビデオを作成するには、対応するスコアをクリックしながらレジスタを選択する。

VLCメディアプレーヤーで直接レジスタ間をジャンプすることができる。VLCメディアプレーヤーでレジスタを見るには、“再生”をクリックして、“チャプター” をクリックしてレジスタを選択する。



プレゼンテーション上の2つのレジスタ間のトランジションを追加するには、 をクリ

ックして、“ビデオのトランジションを追加する”をクリックして、トランジションのタイプを選択する。

Note: ビデオのトランジションは、最後に作成されたビデオにのみ表示される。プログラムからのプレゼンテーションには表示されない。

作成ウインドウから、ビデオの出力フォーマットを選択することができる。



 をクリックして、作成を開始する。

作成するファイル名を選択して、**保存する** をクリックする。

5.2.2.4 プレゼンテーションスクリプト

プレゼンテーションに含まれるオブジェクトを表示するスクリプトを作成することができる。これは、プレゼンテーションを表示する際にガイドとして利用できる。

プレゼンテーションを開き、 をクリックする。メモとディスクリプター、メモのみ、ディスクリプターのみ の表示を希望する場合はそれを選択して、また描画表示を希望する場合はそれを選択して、最後に  をクリックする。

このスクリプトでは、プレゼンテーションに活用できる、レジスタのメモとディスクリプターを見ることができる。

スクリプト内のアイコン：

-  レジスタが開始されるビデオのタイミング（分）
-  レジスタの長さ
-  スローモーションでのレジスタ
-  音声メモのあるレジスタ
-  mp4チャプターのレジスタ
-  レジスタのメモ

レジスタのディスクリプター

デフォルトでは、各レジスタの最初の画像がスクリプトに表示される画像になる。各レジスタの最初の5つの描画も表示される。

キーフレームとして表示される画像を変更するには、プレゼンテーションからレジスタの編集ウィンドウを開き、希望するビデオの瞬間を一時停止し、 をクリックして、 をクリックする。スクリプトに表示する画像として描画を使用するには、プレゼンテーションからレジスタをダブルクリックして、描画を右クリックして、“画像をレポートのためのキーフレームとして使用する”を選択する。描画をスクリプトとして使用する場合、その描画はレポートの描画セクションには表示されない。

5.2.2.5 プレゼンテーションの統合

このツールではビデオを作成することができ、そのビデオと関連付けられているプレゼンテーションをエクスポートすることができる。元のビデオを使用してプレゼンテーションを共有する必要はない。

プレゼンテーションを統合するには、 をクリックして、“選択されたリストを統合する”または“プレゼンテーションを統合する”を選択して、最後にプレゼンテーションとビデオが保存されるファイルを選択する。

そのプレゼンテーションを Nacsport の他のプログラムにインポートすると、作成されたビデオとリンクされているので、通常通りレジスタを編集することができる。

Note: レジスタを長くすることはできないが、短くすることはできる。

5.2.2.6 プレゼンテーションのマトリックス

複数のリストから、同時に、マトリックスを作成できる。希望のリストを選択し、 をクリックする。

5.2.2.7 プレゼンテーションのデータパネル

プレゼンテーションのリストに含まれるレジスタに基づいてデータパネルを開くことができる。

目的のリストを選択し、プレゼンテーションウィンドウから  をクリックする。

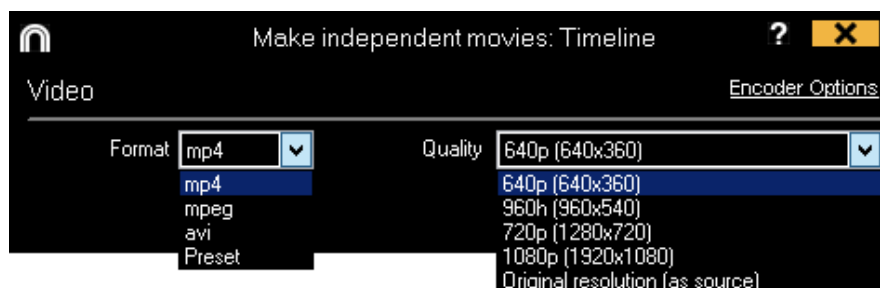
5.2.3 ビデオ作成

このツールでは、選択されたレジスタのビデオを作成できる。

- 1- ビデオを作成するには、希望のレジスタを選択し、 をクリックする。



- 2- フォーマットと画質を選択し、 をクリックする。

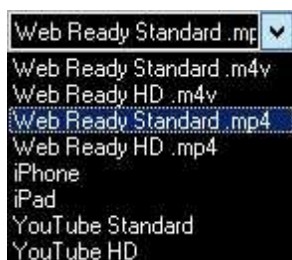


元のフォーマットですばやくビデオを作成するには、**Quick export** を選択する。

このビデオは、描画、テキスト、音声メモを含まない。



選択すると、ビデオフォーマットの更なるオプションのドロップダウンメニューが表示される。

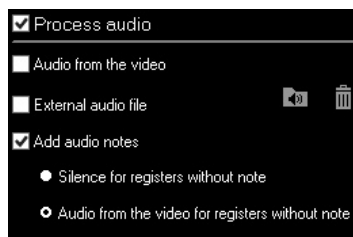


Sharing にビデオをアップするには **Send to Sharing** をクリックする。

最終ビデオのレジスタのメモを表示するには、**Text** をクリックして、希望するオプションを選択する。



ビデオに音声を追加するには、**音声を処理** をクリックし、必要なオプションを選択する。



外部音声ファイルを追加するには、 をクリックする。

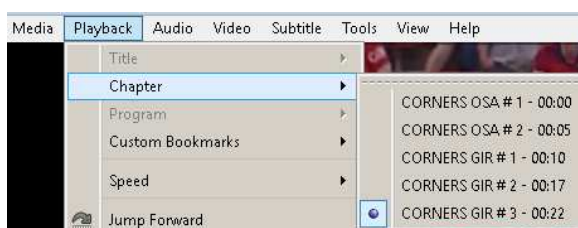


 をクリックして、希望するファイルを選択する。

レジスタ毎にチャプターを含む.mp4形式でのビデオを作成するには、

☒ Insert chapters in the .mp4 file を選択する。VLCメディアプレーヤーのビデオプレーヤーで、チャプターで直接レジスタ間をジャンプすることができる。

VLCメディアプレーヤーのビデオプレーヤーでレジスタをみるには、“再生” をクリックして、“チャプター” をクリックして、最後に希望するレジスタを選択する。



ロゴを最終ビデオに追加するには、ビデオ作成ウィンドウから  をクリックして、 をクリックする。



 をクリックして、ファイルを検索し、希望するロゴを追加する。 対応するオプションをクリックして、ロゴを置くポジションを選択する。

Note: ロゴの推奨サイズは、最終ビデオ作成の解像度により異なる。

3- 作成するファイル名を選択して、**保存** をクリックする。

5.2.4 画像の抽出

このツールを使用すると、ビデオを一連の画像にすることができる。

1- レジスタを選択し、 をクリックする。

2- 抽出する画像の数を選択する。



現行画像で描画するには、 をクリックする。

jpg ファイルとして現行画像を保存するには、 をクリックする。

jpg ファイルとして全ての画像を保存するには、 をクリックする。

一連の画像を再生するには、 をクリックする。

抽出された画像を含むビデオを作成するには、 をクリックする。

5.2.5 アクションの比較

このツールを使用すると、データベース上の最大 8 レジスタを比較することができる。

1- 選択した複数レジスタを比較するには、Controlキーを押したまま、 をクリックする。



ビデオ上に描画するには、 をクリックする。

ビデオ開始のタイミングをシンクロさせるには、ビデオを選択して、 をクリックして希望する長さまでもっていく。それから。次のビデオをクリックして、同じプロセスを行う

同時に全てのレジスタを再生するには、 をクリックしてから、 をクリックする。

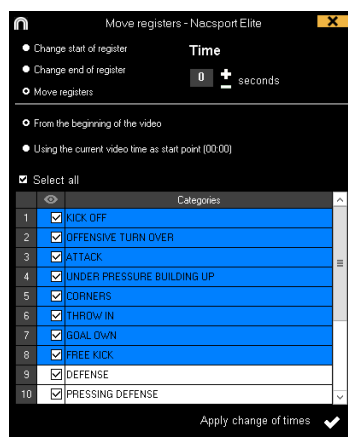
ビデオをフルスクリーンでみるには、 をクリックする。

タイムラインのアクションと外部ビデオを比較するには、 をクリックして外部ビデオを選択する。

5.2.6 タイムラインをシンクルさせる

このツールを使用すると、すばやく簡単にレジスタの時間を変更することができる。ビデオが間違ってシンクロされ、アクションの表示が正しくない時に便利である。

ツールを開くには、 をクリックする。

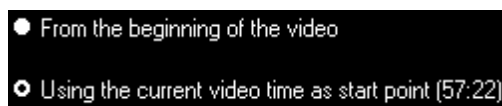


リストから変更するカテゴリーを選択し、変更したい項目を選択する（レジスタの開始、終了または時間の移動）

時間量を選択して、+ の場合は右に移動させ、- の場合は左に移動させる。



ビデオの最初から、または現時点から全てのレジスタの変更を選択できる。それにより、例えば後半のレジスタのみをシンクロさせることができる。

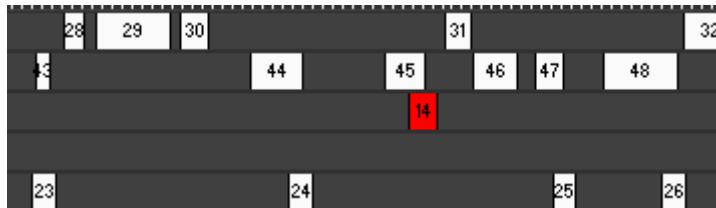


変更を実行するには、 をクリックする。

アンカー・レジスタ

このツールを使用すると、レジスタをアンカーとして使用して分析をシンクルさせることができます

Alt キーを押しながらアンカーとして使用するレジスタを選択する。アンカー・レジスタはタイムラインで赤で表示される。



アンカー・レジスタがあるべき時点に対応するビデオの時点に行き、Ctrl + A を押して分析をシンクロさせる。

Note: あるレジスタがビデオ全体の外にある状態になっても、レジスタは削除されないが、アクションは表示されない。

5.2.7 描画ツール

このツールを使用すると、現時点のビデオに描画することができる。

描画するには  をクリックする

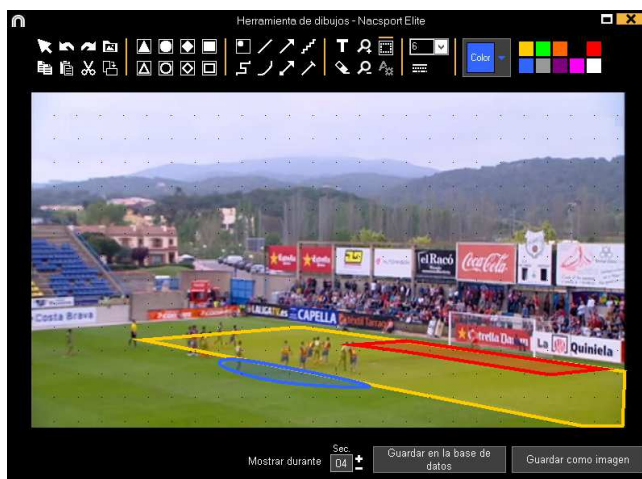


描画を元に戻す、やり直すには、それぞれ  または  をクリックする。

テキストのフォント、色、背景を変更するには、 をクリックする。

描画を実行するための参照グリッドを追加するには、 をクリックする。

ポリゴン（多角形）を分解するには  をクリックする



描画を.jpgファイルとして保存するには、 をクリックする。

プレゼンテーションに、または作成されたビデオに描画が表示されるために、“データベースに保存する” をクリックする。 この描画はビデオが再生される際に5秒間表示される。

5.2.8 タイムラインにデータベースを追加する

このツールを使用すると、現在のタイムラインに必要なすべてのデータベースを操作できる。これにより、さまざまなイベントのビデオでプレゼンテーションを作成できる。

データベースを追加するには、 をクリックする。



データベースを選択、そのデータベース名をダブルクリックし、**タイムライン**をクリックするか、または、複数のデータベースを選択して、 をクリックする。



タイムライン内のあるデータベースと別のデータベースを切り替えるには、希望するタブをクリックする



複数データベースのファイルでプレゼンテーションを作成するには、新しいプレゼンテーションを作り、必要なレジスタを追加する。次に、タイムラインで開かれている他データベースを選択し、開かれているプレゼンテーションにレジスタを追加する。

5.2.9 レジスタプロパティウィンドウ

このウィンドウから、メモとディスクリプターの追加、および、レジスタのタイミングと描画を変更することができる。

レジスタのプロパティのウィンドウを開くには、レジスタを選択して、 をクリックするか、レジスタ名をダブルクリックする。



描画を変更するには、 をクリックする。

レジスタに画像を追加するには、 をクリックする。

メモを追加するには、対応するテキストボックスに入力する。

音声メモを追加するには、 をクリックする。（5.2.17 参照）

ディスクリプターを追加するには、ディスクリプターリストから 1 つ選択し、 をクリックする。

レジスタの長さを変更するには、レジスタの開始点または終了点を希望するタイミングにずらす。

次のレジスタに行くには、 をクリックする、前のレジスタに戻るには  をクリックする。

5.2.10 データマトリックス

このウインドウではすばやく、明確に全てのカテゴリーと全てのディスクリプター把握することができる。レジスタされたアクションを数値で即座に確認することができる。

データ・マトリックスにアクセスするには、 をクリックする。



ディスクリプターによるビューとカテゴリーによるビューを差し替えるには、

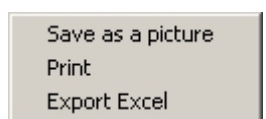
☒ Show by Categories
☐ Show by Descriptors をクリックする。

プレゼンテーションにデータ・マトリックスの選択されたレジスタを追加するには、 をクリックするか、プレゼンテーションが開かれている場合は3番キーを押す。

データ・マトリックスで選択されたレジスタでビデオを作成するには、 をクリックする。

レジスタ・プロパティ・ウインドウを開くには、レジスタ名をダブルクリックするか、レジスタを選択して、 をクリックする。

データ・マトリックスをエクスポートするには、 をクリックして、オプションを選択する。



 をクリックすると、イベントの特定の断片のデータを表示できる。

マトリックスの結果からタイムラインの新しいカテゴリーを作成するには、作成を希望する交差をクリックして、 をクリックする。 そうすれば、複数のディスクリプターの関係を検索し、見ることができる。

例:

エリア外からゴール枠内へのシュートが何本打たれたかを知るために、**シュート - ゴール枠内** の交差を選択し、新しいカテゴリー **ゴール枠内へのシュート** を作成する。

それから、**ゴール枠内へのシュート - エリア外から** の交差をクリックすれば、エリア外からのゴール枠内へのシュートの組み合わせを見ることができる。

マルチ・マトリックス

マルチ・マトリックスを作成するには、タイムラインの2つ目のデータベースが開かれていないければならない (5.2.9節参照)

“開かれている全てのデータベースでマルチ・データマトリックスを作成する”を選択し、マトリックス作成に必要なデータベースを選ぶ。



をクリック

Simple data matrix:



Multiple data matrix:



それぞれの選択したビデオのカテゴリとディスクリプターの合計を表示するには、“合計を表示する”を選択する。

プレゼンテーションからのデータマトリックス

1つのプレゼンテーション上の1つのリストにあるレジスタのみのマトリックスを作成することもできる。

プレゼンテーションを開く



リストを選択して、 をクリックする。

Mats de dates - Base de dates: TempPretlec.maz

7 | POSSESSION LOCAL /

Click on the results to show the registers

	1st half	Average	End	Centre	Good	Left	Right	Total
PASSES VISITOR	37	2	5	1				27
POSSESSION LOCAL	17	2	2	2	5	3	10	19
POSSESSION VISITOR	16	1	3	5	2	4	13	19
SHOT LOCAL	4	1	2	1	1	2	4	11
SHOT VISITOR	1	1					1	3
THROW-IN VISITOR	5							5
TURN-OVER LOCAL	11			1				12
TURN-OVER VISITOR	9							10
Total	100	10	20	10	10	10	10	100

5.2.11 タイムラインオプション

ズーム    : タイムラインを最大化または最小化できる。タイムライン全てを表示するには、 をクリックする。

レジスタの開始または終了を変更する : カーソルをレジスタの左端（開始点）または右端（終了点）に持っていき、カーソルが  となったら、マウス左クリックで、一方方向にドラッグ&ドロップする。

レジスタを一時的に移動させる（長さを変更せず）：カーソルをレジスタの中心に持ってい
き、カーソルが  となったら、マウスの左クリックで、一方向にドラッグ&ドロップす
る。

カテゴリーの追加：カテゴリー名をマウスの右クリックして、“カテゴリーを追加する”を選択
し、それから、名前を入力して、OKをクリックする。

カテゴリー名の編集(行)：タイムラインのカテゴリーをダブルクリックして、テキストボック
スに新しい名前を入力し、 をクリックして変更を保存する。Enter を押すと変更が保存
され、自動的に次のカテゴリーの変更に移る。

カテゴリーの削除(行)：削除するカテゴリーの名前をマウスの右クリックして、“カテゴリーを
削除する”を選択して、“はい”をクリックする。

カテゴリーの重複(行)：重複させるカテゴリーの名前をマウスの右クリックして、“カテゴリー
を重複させる”を選択する。

タイムラインを並び替える：カテゴリーをマウスの右クリックして、“～によりタイムラインを
並び替える”を選択する。タイムラインは色、名前、レジスター番号、カスタマイズにより並び
替えができる。

カテゴリーに新しいレジスタを作成する：新しいレジスタを作成するカテゴリーを選択して、
垂直タイムラインを希望するタイミングに置き、選択したカテゴリーを右クリックして、“この
カテゴリーに新しいレジスタを作成する”を選択するか、Cキーを押す。

選択したレジスタで新しいカテゴリーを作成する：選択したレジスタを含む新しいカテゴリー
を作成するには、時系列のレジスタをみるためにデータグリッドから  をクリックす
る。Ctrl を押しながら、レジスタを選択し、 をクリック、つぎにタイムラインのオブ
ションから “選択したレジスタで新しいカテゴリーを作成する” オプションをクリックす
る。

カテゴリーを表示/非表示する：カテゴリーを選択して、カテゴリーを非表示にする また
は 非表示カテゴリーを表示する オプションをクリックする。

レジスタの合計数を表示/非表示する：タイムラインを右クリックして、カテゴリーのレジス
タ合計を表示する オプションを選択する。

データベースを追加する：このオプションでは、全てのデータベースを1つのデータベ
ースにまとめることができる。複数のスタッフが複数のコンピューターを使い、同じビデオの
アクションレジスタのグループ作業を行っている場合に有用となる。

手順:

- 1-  をクリックして、**(同じビデオの) データベースをこのデータベースにまとめる** を選択する。
 - 2- データベースを選択し、**開く** をクリックする。
 - 3- 実際の分析に追加するカテゴリを選択し  をクリックする。
- このデータベースのレジスタは、以前に開いた分析に自動的に追加される。

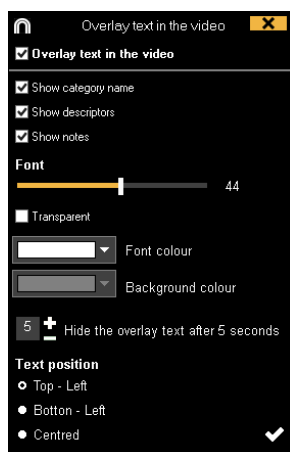
タイムラインを非表示する : タイムラインのオプションメニューから **タイムラインを非表示にする** を選択する。

Note: タイムラインが非表示の間、カテゴリ毎のレジスタしかみることができない。時系列でみることができない。

オーバーレイ・レジスタを結合させる : このオプションでは、オーバーラップしているレジスタを1つのレジスタにすることができる。

Note: 一度レジスタが結合されると、変更を元に戻すことができない。

ビデオ情報をオーバーレイする (メモとディスクリプター) : ビデオに直接テキストを表示するには、ビデオ・ウインドウを右クリックして、“ビデオのオーバーレイテキストを表示する” を選択する。次に、ウインドウのオプションを選択する



Note: 作成されたビデオにはテキストは含まれない

タイムラインのカテゴリを結合させる : タイムラインのカテゴリを結合させるには、Ctrl キーを押したまま、希望カテゴリを選択する。右クリックをして、“カテゴリを結合させる” を選択する。選択したカテゴリの全てのアクションを含む新しいカテゴリが作成される。

色でタイムラインにフィルターをかける : タイムラインから、カテゴリーを特定の色でフィルタリングすることができる。カテゴリー名の上のボックスの非表示にする色をクリックする。非表示の色を表示するには、再度ボックスの色をクリックする。

Not filtered:



Filtered:



非表示のレジスタはデータマトリクスに表示されない。

レジスタをコピーする : レジスタを元のカテゴリーとは違ったカテゴリーにコピーするには、Ctrl キーを押しながらレジスタを選択して、Shift+マウスの組み合わせで コピー先のカテゴリーまでレジスタをドラッグしてドロップする。

ディスクリプターを削除する : カテゴリーのそれぞれのレジスタの全てのディスクリプターを削除するには、カテゴリーを選択して、Alt+Dの組み合わせを押す。

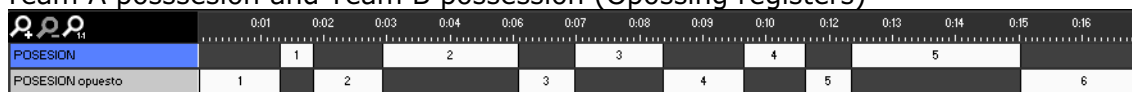
反対のレジスタを作成する : すでに作成されているカテゴリーとは反対のレジスタのカテゴリーを作成するには、作成済カテゴリーを選択して、Shift+O の組み合わせを押す。

例：チームのポゼッションが分かれば、自動的に相手チームのポゼッションも把握できる。そのために、A チームのポゼッション選択し、Shift+O の組み合わせを押す。

Team A possession



Team A possession and Team B possession (Opposing registers)



ビデオの不要な部分を削除する : このオプションでは、元のビデオのプレーのリアルタイムのみを利用した分析と関連のあるビデオを作成することができる。



をクリックして、対応するオプションを選択する。

不要なビデオの時間幅を選択して、

Detect gaps automatically

をクリック

する。

例：5分の時間設定をして、あるレジスタの終了から次のレジスタ開始までに5分または5分以上ある場合、そのビデオ間隔は不要と考えられる。

最後に、

Start process

をクリックする

これはプレーのリアルタイムのみを利用した新しいビデオと新しい分析が作成されることになる。新しい分析のレジスタは、自動的に新しいビデオとリンクされることになる。

5.2.12 アクションの検索

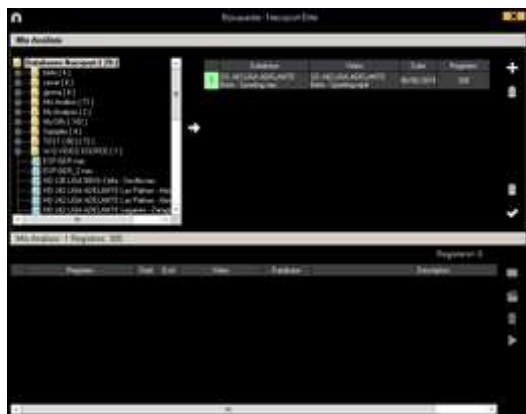
このウィンドウでは必要な全てのアクションの検索をすることができる。検索の例：“後半に Xaviが右サイドから放ったスペインの全てのフリーキックがみたい”。検索の後、直ぐにビデオを作成するか、アクションのリストボックスに保存することができる。

制限なく 1 試合のアクション検索と全シーズンのアクション検索をすることができる。アクションの検索にアクセスするには、



をクリックする。





検索を希望するデータベースを選択し、 をクリックする。それから、 をクリックして、アクションの検索を開始する。



を選択して、カテゴリーまたはディスクリプターのアクションを検索することができる。



レジスタをプレゼンテーションに追加するには、 をクリックする。プレゼンテーションが開かれている場合は、3 番キーを押す。

検索したレジスタでビデオを作成するには、 をクリックする。

選択したレジスタをみるには、 をクリックする。

5.2.13 エクスポート

このツールを使用すると、データベースをいくつかの異なる方法でエクスポートできる。

- xlsファイルとして、時系列でレジスタを表示する。
- xlsファイルとして、カテゴリー毎のパーセンテージを表示する。

- xml ファイルとして、他のプログラムと作業する。
- xls ファイルとして

エクスポートするには、 をクリックして、オプションを選択する。

Export to PDF or XLS (Chronological order)
Export to PDF or XLS (Percentage by categories)
Export as XML file
Export as XML file - 25 fps
Export as XML file with total values
Export to MS Excel ® (XLS format 1)
Export to MS Excel ® (XLS format 2)
Export to MS Excel ® - Keeping descriptors order. (XLS format 3)
Export .csv
Export as text file
Export ready for AP Viewer

選択したカテゴリーのみを含むxmlファイルをエクスポートできる。そのためには、xmlファイルのエクスポート・オプションの何れかをクリックして、ウインドウに表示されるエクスポートを希望するカテゴリーを選択する。



5.2.14 ディスクリプターが表示される時点へのアクセス

タイムライン上で:

- 1-  をクリックする
- 2- ディスクリプターを表示する際に、実行されるべき後退（秒単位）を挿入する。

Playback lead-in 5

- 3- 希望するディスクリプターを含むレジスタをクリックする。

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

4- 希望するディスクリプターをクリックする。

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

データマトリックス上で:

- 1- ☒ Show descriptors をクリックする。
- 2- ディスクリプターを表示する際に、実行されるべき後退（秒単位）を挿入する。

Playback lead-in 5

3- 希望するディスクリプターをクリックする。

03:23:00	POSESSION VISITOR
	Pass
03:23:00	POSESSION VISITOR
	Pass

5.2.15 異なるビデオを一つのデータベースにリンクさせる

このツールを使用すると、同時に 2 つの視点からアクションをみることができ、良い方を選択してプレゼンテーションに使用することができる。

例：テレビからのビデオと自分自身が録画したビデオを同じタイムラインに取り込み、作業することができる。



同じデータベースに2つまでビデオをリンクさせる事ができる。

- 1- プログラムのメインメニューに行き、**NAC データベース**をクリックする。
- 2- 他のビデオをリンクさせるデータベースをダブルクリックする。



- 3- **タイムライン**をクリックする。
- 4-  をクリックして、**追加ビデオをリンクさせる** を選択する。
- 5- どのタブにビデオを追加するか選択して、 をクリックする。
- 6- ビデオを選択して、必要であればタイムバーを使い、元のビデオとシンクロさせる。
- 7-  をクリックして、同時に異なったビデオをみることができる。

異なるビデオとモザイク（同時に2つのビデオ）の中から視点を差し替えるには、希望する視点を選択し、 をクリックするか、4番キー、5番キー、6番キー、7番キーを押す。



モザイク表示している間、タイムラインからビデオを作成する場合、そのビデオにはモザイクの視点が表示される。プレゼンテーションにモザイクのビデオを追加するには、Ctrl + 3 を押す。

5.2.16 音声メモの作成

1- タイムラインから:

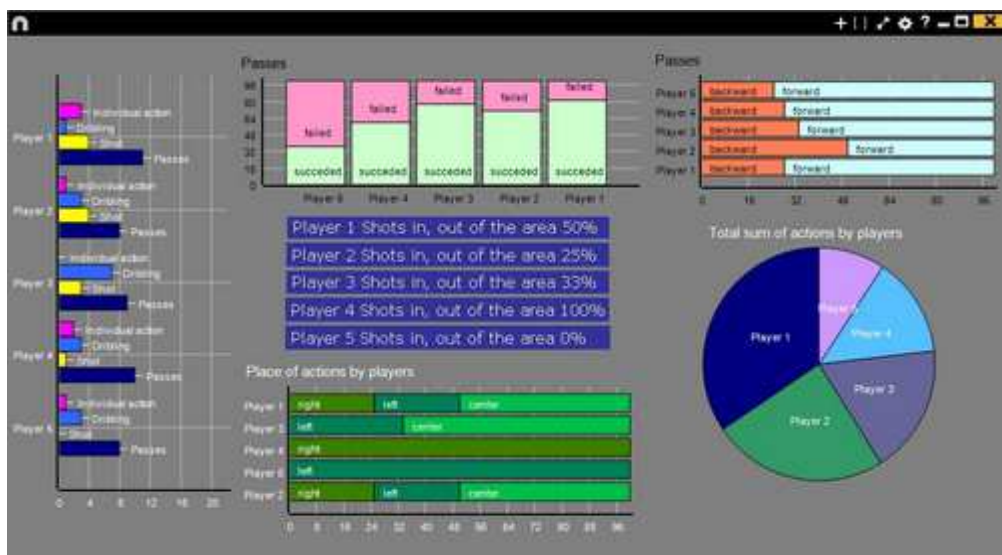
- a) タイムラインのレジスタを選択する。
- b)  をクリックする。



- c) **録音を開始する** をクリックする。

d) 録音が終わり、音声メモを保存するには、 をクリックする。

5.2.17 データパネル



データ・パネルでは、イベントでのアクションの代表的なデータをグラフィックでみることができる。そのイベントでどういう事が起こったかを簡単に理解することができる。

5.2.17.1 データパネルの作成

データパネルで希望する情報を表示するには、グラフィックとラベルの 2 つの表示方法がある。

1. グラフィック

データ・パネルを作成するには、 をクリックして、新しいパネルの作成を選択し、 をクリックする。

作成するグラフィック・タイプを選択し、表示したいカテゴリーおよびディスクリプターをクリックする。円グラフとドーナツグラフはディスクリプターを追加する場合、1 つのカテゴリーのみとなる。線グラフではカテゴリー、またはディスクリプターのみとなる。

オブジェクトの色を変更するには、そのオブジェクトをクリックし、希望する色を選択する。全てのオブジェクトに追加可能な同色を追加するには、**全シリーズを同色適用** をクリックする。

Ctrl キーを押しながら項目をクリックすると、データパネル内の複数の項目を選択できる。

1 つの項目のサイズや位置を変更すると、同じタイプの残りの要素（グラフ、データラベル、テキストラベル、タイムラベル）も変更される。 複数選択中に要素を削除する場合、選択された要素はすべて削除される。

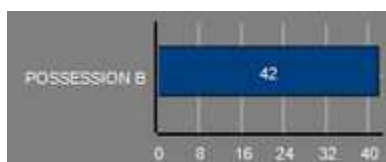
複数の項目を選択中に右クリックし、**Line up selected to the left** か **Line up selected to the top** のオプションを選択して、すべての項目を垂直もしくは水平に並べることができる。

データパネルのオブジェクトをロックするには、右クリックをし、希望するオプションを選択する。

起こったアクションの数の代わりに、アクションが起こった時間量を表示するには、

☒ **Values in time mode** をクリックする。

Amount of actions happened:



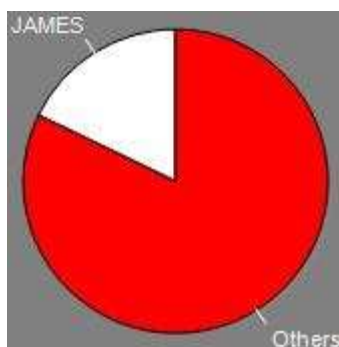
Amount of time during the actions took place:



グループに関連するグラフィックを作成するには、円グラフかドーナツグラフの何れかを選択し、希望するカテゴリーかディスクリプターをクリックする、そして、“グループと関連” を選択し、カテゴリーかディスクリプターが属するグループを選択する。すると、グループ全体に関連する選択された全てがグラフィックに表示される。

例:

全ての選手が属するグループから複数の選手を選択すれば、その複数の選手達がどの様にプレーに絡んでいるかを見ることができる。そのためには、選手を選び、“グループと関連” を選択し、その選手達が属するするグループを選択する。

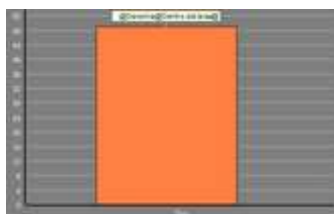


フィルターとしてのグラフィックを作成するには、希望するカテゴリーをクリックして、希望するディスクリプターをクリックして、最後に“フィルター・モード” をクリックする。この

オプションが有効の場合、選択された全てのディスクリプターが同時に含まれるカテゴリーのみが表示される。

例:

右サイドエリア内からの全てのシュートを見るには、カテゴリー “シュート” を選択し、ディスクリプター “右” を選択、ディスクリプター “エリア内” を選択する。最後に“フィルター・モード” をクリックする。すると、グラフィックには、ディスクリプター “右” とディスクリプター “エリア内” を同時に含むシュートのみが表示される。



2. ラベル

ラベルでは、イベントで起こったアクションを数値で表し、容易に分析することができる。シンプルラベル、タイムラベル、データラベルの3種類のラベルを作成することができる。

シンプルラベルを作成するには、 をクリックして、ラベルの名前を設定する。ラベル

の色を変更するには、 をクリックする。このラベルはテキストのみが表示され、パネルを整理するために使用できる。

タイムラベルを作成するには、 をクリックする。ラベルの色を変更するには、

 をクリックする。このラベルは、ビデオの時間と一致するタイムカウンターが表示される。

データラベルを作成するには、 をクリックして、表示するカテゴリーまたはディスクリプターを選択する。

例:

1選手の右サイドからの全てのアクションを表示するラベルを作成するには、選手名をクリックして、右 ディスクリプター をクリックする。 



ラベルの色を変更するには、 をクリックする。ラベルにニックネームを設定するには、対応するボックスにニックネームを入力し、☒ Nick name を選択する。すると、設定したテキストがラベルに表示される。

ニックネームなしのラベル:

Free kick Side Shot Drill In the area = 0

ニックネームありのラベル:

Free kick 0

ラベルのテキストを非表示にして、数値のみを表示するには、☒ Hide the text をクリックする。起こったアクションの数の代わりに、起こったアクションの時間の長さを表示するには、☒ Values in time mode をクリックする。

起こったアクションの数:

Possession A: 119

起こったアクションの時間の長さ:

Possession A: 35:42

数値は小数点以下で表示されます。絶対値で表示するには、☐ Show decimals をクリックする。グループに関連するラベルを作成するには、希望するカテゴリーまたはディスクリプターをクリック、次に“グループに関連つける”をクリックして、そのカテゴリーまたはディスクリプターが属するグループを選択する。すると、グラフィックにはグループ全体に対する選択した全てのものがパーセンテージで表示される。それを絶対値でみるには、☒ Absolute value をクリックする。

パーセンテージ

On target = 20%

絶対値

On target = 3/15

ラベル ID を見るには、Alt を押し続けるか、パネル上でマウスの左クリックする。他のラベルに関連するラベルを作成するのに役立つ。

オブジェクトの合計としてのラベルを作成するには、希望するカテゴリーをクリック、次に希望するディスクリプターをクリックして、最後に“合計として処理”をクリックする。

例:

右サイドからの全てのシュートと、エリア内の全てのシュートを見るには、カテゴリー “シュート” を選択、ディスクリプター “右” を選択、ディスクリプター “エリア内” を選択して、最後に“合計として処理”を選択する。すると、グラフィックに、右サイドからのシュートとエリア内からのシュートの二つが1つの値として表示される。

アラームを設定するには、ラベルが到達すべき値を設定し、アラームが鳴る様にする。

例:

ゴールについてのアラームを設定するには、ラベルを作成し、ゴールラベルを選択し、例えば 1・3・5 という様なアラーム設定のための値を決める。ゴールラベルの値が 1 に達した時に最初のアラームが鳴り、3 に達した時には 2 つ目のアラームが鳴り、5 に達した時には最後のアラームが鳴る。

Alarm 1:



Alarm 2:



Alarm 3:



レジスタのプロパティを編集する

データパネルのプレビューウィンドウから直接レジスタのプロパティを編集できる。これを行うには、バー、セクション、またはラベルをクリックして、選択したオブジェクトに含まれるアクションを表示する。そして、変更するレジスタをダブルクリックして、 をクリック。

レジスタの表示順の変更

複数のデータベースのデータパネルが開いている状態で、バー、セクション、またはラベルをダブルクリックすると、レジスタが表示される順序を変更できる。

レジスタの表示順序を変更するには、☐ Order by analysis name (.nac) をクリックする。今度はレジスタを名前順に解析して表示される。 .

Chronological order:

☐ Order by analysis name (.nac)
 ☐ Maximize the window when opening

1	7 Mts opp	09:21:17	09:24:39	1st h
2	7 Mts opp	14:25:19	14:29:44	Up ri
3	7 Mts opp	21:15:04	21:21:12	1st h
4	7 Mts opp	27:38:31	27:43:04	1st h
5	7 Mts opp	33:58:40	34:01:48	Dow
6	7 Mts opp	35:13:03	35:20:10	1st h
7	7 Mts opp	73:22:15	73:30:44	2nd I

By analysis order:

☒ Order by analysis name (.nac)
 ☐ Maximize the window when opening

4	7 Mts opp	27:38:31	27:43:04	1st h
6	7 Mts opp	35:13:03	35:20:10	1st h
7	7 Mts opp	73:22:15	73:30:44	2nd
3	7 Mts opp	21:15:04	21:21:12	1st h
1	7 Mts opp	09:21:17	09:24:39	1st h
2	7 Mts opp	14:25:19	14:29:44	Up r
5	7 Mts opp	33:58:40	34:01:48	Dow

データパネルのバックアップ

データパネルウィンドウから をクリックすると、データパネルのバックアップを開くか作成することができる。 Create backup をクリックすると、すべてのデータパネルの現在の状態を保持するバックアップが生成される。リストからバックアップを選択して Restore backup クリックするとバックアップが開き、データパネルの前の状態にアクセスできる。

Note: 複数の項目の削除が行われるたびに、バックアップが作成される。

6. マイ・アナリシス

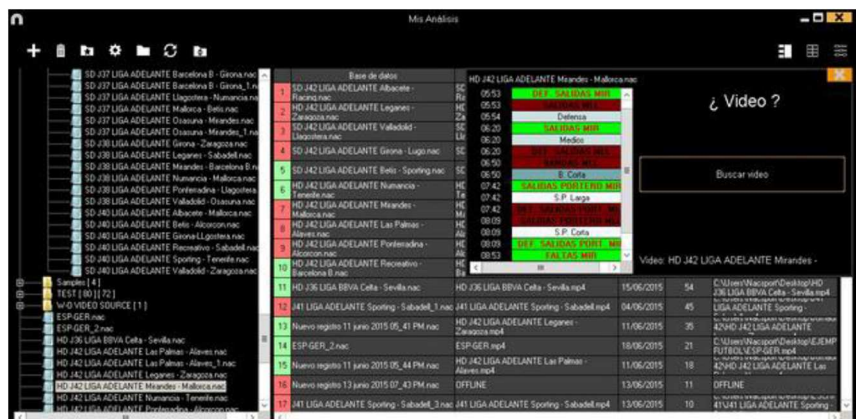
この環境では、ユーザーが作成またはインポートした全ての NAC データベースを参照できる。



プレゼンテーション、タイムライン、レジスタ環境にアクセスするには、希望する緑色のデータベース名をクリックして、希望するオプションを選択する。



赤色のデータベースは、“関連付けられているビデオに異なる名前が付けられた” “保存先が最後に使用した保存先と異なる” または“ビデオが削除されている” ということを意味する。もしビデオが存在する場合、赤色のデータベースをダブルクリックして、検索して、関連付けることができる。



下記の作業も可能:

サブフォルダーの作成: 希望のフォルダをクリックして、 をクリックする。

フォルダ（およびその中のデータベース）またはデータベースを削除する:

希望するフォルダをクリックして、 をクリックする。

お気に入りフォルダを割り当てる: 希望するフォルダをクリックし、 をクリックする。

フォルダのディレクトリーを選択する:  をクリックして、ディレクトリーを選択する。

データベースがあるフォルダにアクセスする:  をクリックする。

失われたビデオの自動リンク: このオプションを使用すると、フォルダを変更した分析ビデオを直ぐにリンクさせることができる。それには、リンクされていないビデオを含む何れかの分析を右クリックして、“自動リンク”オプションを選択し、ビデオがあるフォルダを検索する。プログラムはフォルダの中の一致する全てを検索し、分析に対応する全てのビデオをリンクさせる。

Note: このオプションは、ディレクトリーにあるフォルダをひとつひとつ検索します。例えば、Cドライブで検索するときにも、プログラムはドライブにある全てのビデオを検索します（処理に数分かかる場合があります）。

具体的な分析を、名前、ビデオ、または作成日でクイック検索する: 希望する検索タイプを選択して（名前、ビデオを日付）、検索バーに単語や語句を入力する。分析の名前に基づいてのみ検索を実行する場合は、 Only in .nac path をクリックする。

サーバー上のフォルダーにアクセスする: このオプションを使用すると、分析を共通の作業フォルダに保存できる。サーバー上のフォルダを表示するには、 Server をクリックする。

7. ツール

<u>7.1 ビデオファイルを結合してAVIに変換する</u>	Page 114
<u>7.2 XMLファイルをインポート/エクスポートする</u>	Page 115
<u>7.3 Tag&Go からデータベースをインポートする</u>	Page 116
<u>7.4 OPTA データベースをインポートする</u>	Page 117
<u>7.5- 同じソースからのファイルのクイック結合</u>	Page 118
<u>7.6- 同じソースと分析からのファイルのクイック結合</u>	Page 119
<u>7.7 GameBreaker / SportsCodeからTLcodesをインポートする</u>	Page 120
<u>7.8 FIBAからデータベースをインポートする</u>	Page121
<u>7.9 Tag&Viewからインポートする</u>	Page 122
<u>7.10 Dartfish, EasyTag, Synergy, Opta.からCSVファイルをインポートする</u>	Page 123

7.1 ビデオファイルを結合してAVIに変換する

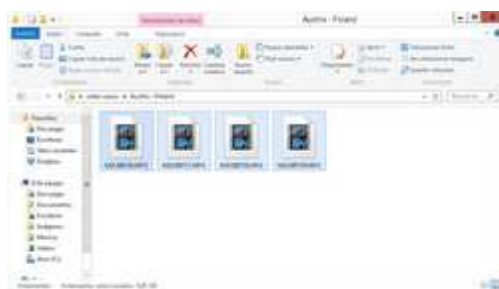
このツールを使用すると、複数のビデオファイルを.AVI フォーマットの1つのビデオファイルに変換できる。Nacsportでサポートされている入力形式は、.AVI、.WMV、.MOV、.MPEG、.MPG、.MOD、.M2V、.MTS、.M2TS、.VOB、.MP4、.AVS。

手順:

- 1- メインメニューで **ツール** をクリックする。
- 2- **複数のビデオファイルを結合して変換する** をクリックする。



- 3-  をクリックする。
- 4- AVIに変換するビデオを選択し、**開く** をクリックする。



- 5-  をクリックする。
- 6- 名前を入力し、作成されるビデオの場所を選択する。



7.2 XML ファイルのインポート/エクスポート

* XMLフォルダをインポートするには:

- メインメニューで[ツール]をクリックする。
- インポートを選択。
- XML ファイルをインポートする を選択する (タイムラインをベースとするプログラム)
- .をクリックする。
- XML ファイルを検索し、インポートする XML ファイルを選択して、開く をクリックする。
- NAC データベースのために、名前と保存先を選び、保存する をクリックする。
- セクション3で、アイコン  をクリックします。
- NAC データベースとリンクさせるビデオを選択し、そのビデオをダブルクリックする。
- タイムラインを開く をクリックする。

* XMLフォルダをエクスポートするには:

- エクスポートするフォルダを含むタイムラインを開き、 をクリックする。.
- XMLをエクスポートする を選択する
- 名前と保存先を選択し、次に、 **保存する** をクリックする。

Note: 選択するカテゴリーのみを含む.xmlファイルをエクスポートすることができる。そのためには、.xmlファイル・エクスポートの何れかのオプションをクリックし、表示されるウインドウの中からエクスポートを希望するカテゴリーを選択する。



7.3 Tag&Goからデータベースをインポートする

メインメニューのツールセクションで、インポートする を選択し、Tag&Goからインポートする をクリックする。



をクリックして、インポートするデータベースを選択する。

7.4 OPTA データベースをインポートする

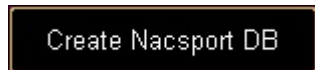
メインメニューのツールセクションで、インポートする を選択して、f24 OPTA をインポートする をクリックする。



をクリックして、インポートするファイルを選択する。



をクリックして、リンクするビデオを選択する



をクリックする。

7.5- 同じソースからのファイルのクイック結合

このツールを使用すると、元のフォーマットのまま複数のビデオファイルを1つのビデオファイルに即変換することができる。

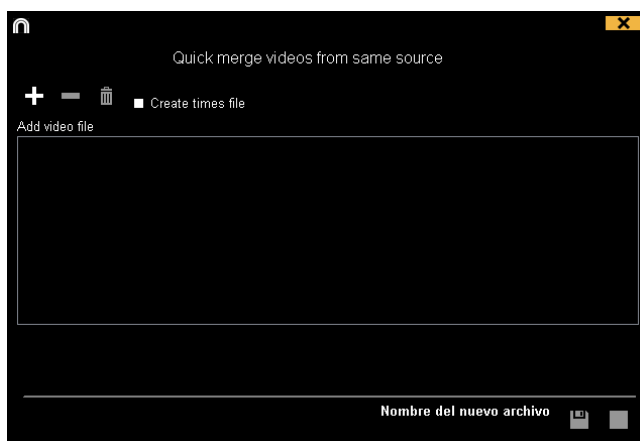
注意: 一つの試合で、複数のファイルを作成するビデオのファイルの場合。この結合は同じソースからのファイルにのみ有効

Nacsport でサポートされている入力フォーマット

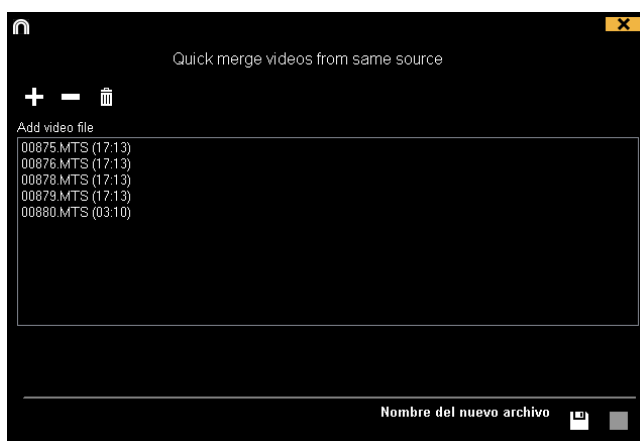
は、.AVI、.WMV、.MOV、.MPEG、.MPG、.MOD、.M2V、.MTS、.M2TS、.VOB、.MP4、.AVS。

手順：

- 1- メインメニューで、[**ツール**]をクリックする。
- 2- **同じソースからのファイルのクイック結合** をクリックする。



- 3-  をクリックする。
- 4- 結合するビデオを選択して、**開く** をクリックする。
- 5-  をクリックする。



- 6- 名前を入力して、作成されるビデオの保存先を選ぶ。

7.6- 同じソースと分析(.nacファイル)からのファイルのクイック

結合

このツールを使用すると、異なるビデオの複数のデータベースを 1 つのファイルに結合することができます。

手順：

1- メインメニューで、[ツール]をクリックする。

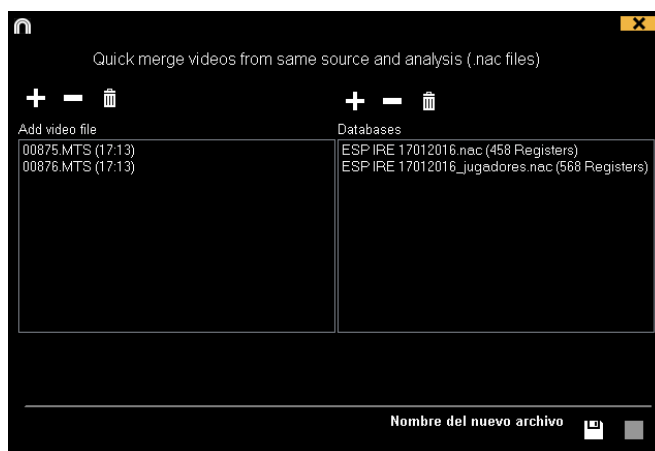
2- 同じソースと分析ファイル(.nac)からのビデオファイルをクイック結合する をクリックする。



3-  をクリックする。

4- 結合するビデオを選択して、開く をクリックする。

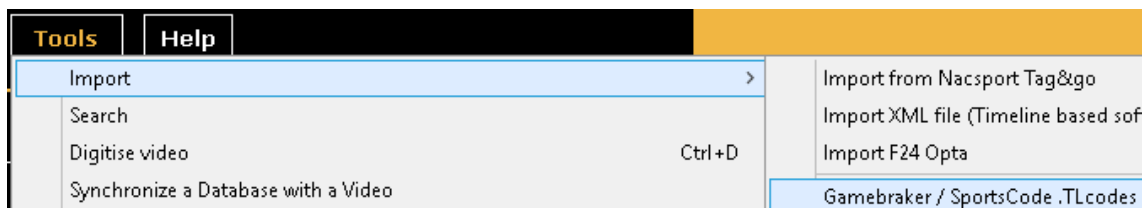
5-  をクリックする。



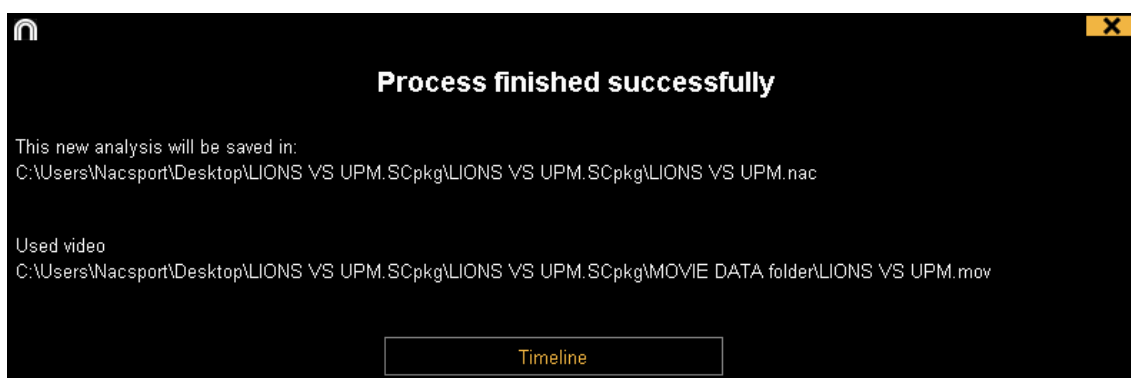
6- 名前を入力して、作成するビデオの保存先を選択する。

7.7 GameBreaker / SportsCodeから.Tlcodesをインポートする

情報を維持しながら、SportsCodeまたはGameBreakerで行った作業をNacsportにインポートすることができる。そのためには、メインメニューからツールタブをクリックし、インポートする をクリックし、対応するオプションを選択する。



対応する.SCpkg フォルダの中のインポートする.Tlcodes ファイルを検索して、そのファイルをダブルクリックする。すると、自動的にビデオを検索して、作成されたデータベースにそのビデオをリンクさせる



データベースを開き、作業を始めるには、 **Timeline** をクリックする。

インポートされたファイルは.SCpkg フォルダの中の Nacsport imported フォルダに保存される。

7.8 FIBAからデータベースをインポートする

メインメニューからツールを選択し、**import FIBA stats xml** をクリックする。

 をクリックし、インポートするファイルを選択する。

 をクリックし、分析に名前をつける。

 をクリックし、試合のビデオを選択する。

7.9 Tag&Viewからインポートする

ローカルネットワーク経由でエクスポートするには、PC 上の Nacsport からデータを受信する必要がある。

メインメニューの「ツール」タブから「インポート」をクリックし、「iPad から WiFi インポート」を選択する。**Tag & View** に挿入する必要がある PIN コードが表示される。をクリックすると、暗証番号をランダムに変更できる。

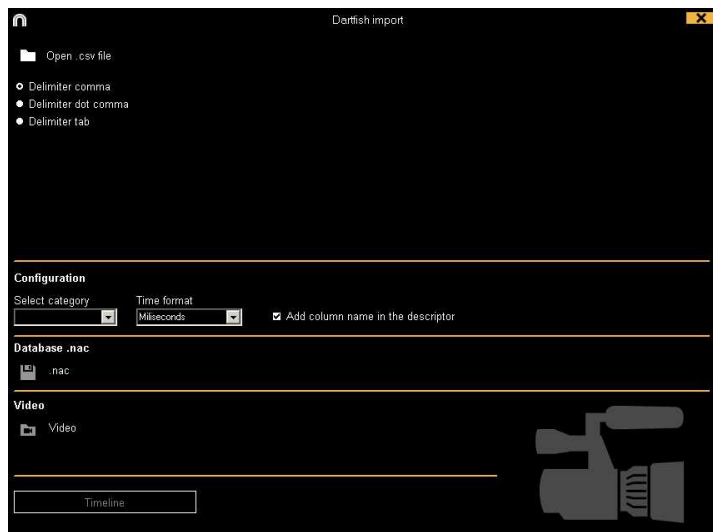
Tag & View から、開いている分析のタップし、 Search for Nacsport を選択する。クリック

同じネットワーク内の接続されたデバイスが自動的に表示される。必要なものを選択してクリックし、PC に表示される PIN コードを入力し、**Send files to Nacsport** をクリックします

エクスポートされたファイルは、PC 上のドキュメントフォルダ内の NAC SPORT DATA> Nacsport Databases> iPad インポートフォルダに保存される。

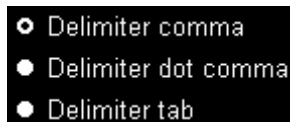
7.10 Dartfish, EasyTag, Synergy, Opta.からCSVファイルをインポートする

メインメニューからツールを選択、次にインポートを選択し、Dartfish csvファイルをクリックする。



 をクリックし、インポートするファイルを選択する。

次にCSVファイルのセパレーターのタイプを選択する。



Nacsportのカテゴリーとして使用するためのCSVファイルをメニューから選択する。



時間のフォーマットをメニューから選択する。

☒ **Add column name in the descriptor** をクリックすると、残りの列の名前を値に追加し、それらをディスクリプターとして使用できる。使用したくない列のチェックを外すことができる。

 をクリックして、Nacsportにデータベースを作成できる。

最後に  をクリックしてcsvファイルに対応するビデオを選択し、**Timeline** をクリックしてタイムラインにアクセスする

8. 添付資料

8.1 データベースのインポート/エクスポート	Page 125
8.2 リアルタイムストリーミング	Page 126
8.3 一般オプション	Page 129
8.4 Coach Station	Page 131
8.5 Update 3.6.0	Page 133

8.1 データベースのインポート/エクスポート

Nacsport のデータベースのインポート/エクスポートは、データベースを他の PC にペーストする様に、非常に簡単に行える。

エクスポート:

2つのオプション:

1.- マイドキュメントフォルダから

- 1- マイドキュメントフォルダに行き、
- 2- **NAC SPORT DATA** フォルダを開く
- 3- **Databases Nac** フォルダを開く
- 4- 希望する nac ファイルをコピーする

2.- Nacsport データベースから

- 1- メインメニューから、**マイ・アナリシス** をクリック
- 2- エクスポートするデータベースを選択
- 3- 右クリックして、コピーを選択

インポート:

2つのオプション:

1.- マイドキュメントフォルダから

- 1- マイドキュメントフォルダに行き
- 2- **NAC SPORT DATA** フォルダを開く
- 3- **Databases Nac** フォルダを開く
- 4- 希望する nac ファイルをペースト

2.- Nacsport データベースから

- 1- メインメニューから、**マイ・アナリシス** をクリック
- 2- フォルダのアイコンの1つを右クリックして、コピーしておいたファイルをインポートするために、**ペースト** を選択

8.2 リアルタイムストリーミング

このツールを使用すると、分析中に取得したデータをWifi接続しているデバイスに、リアルタイムでストリーミングができる。

レジスタからのストリーミング:

レジスタ環境のレジスタコントロールのウィンドウの  をクリックする。

データ・パネルをストリーミングするには、  をクリックして、開くパネルを選択して、  をクリックする。

デバイスのブラウザにコンピューターのIPアドレスを設定する。スクリーンの左上隅にIPアドレスが表示される。



ストリーミング設定を変更するには、  をクリック



データがデバイスにストリーミングされる時間間隔を変更するには、変更を希望するオプションのドロップダウンボックスをクリックする。

データを受信するデバイスのデータのリフレッシュ時間を選択するには、変更を希望するオプションのドロップダウンボックスをクリックする。

新しいレジスタを開始する度に、同時にデータ・ストリーミングも自動的に開始させるには、

☒ **Start web server automatically** をクリックする。

ストリーミングで受信したデバイス上の選択したレジスタでプレゼンテーションを自動的に作成するには、

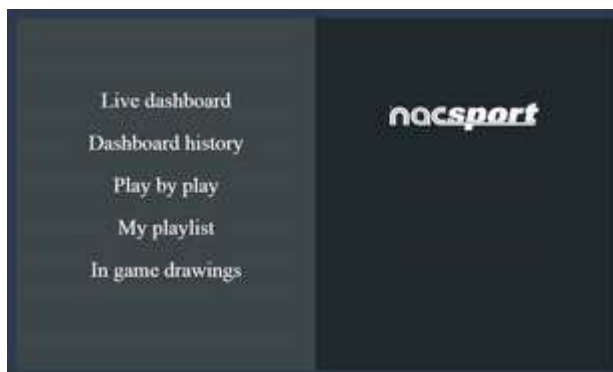
☒ **Make remote client list presentation files** をクリックする。

リアルタイムのプレーをストリーミングしないためには、☒ **Do not stream the Play by Play** をクリックする。

データ・パネルを開くときに自動的にデータパネルのストリーミングを開始するには

☒ **Stream the open dashboard automatically** をクリックする。

ストリーミングされたデータを見るには、Wifi に接続しているデバイスのブラウザにコンピューターの I P アドレスを入力する。



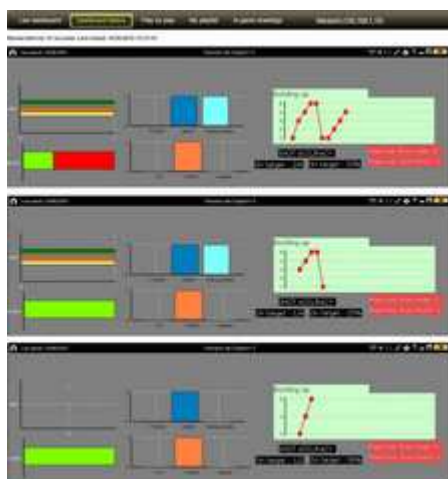
リアルタイムのデータパネルをみるには、"ライブダッシュボード" をタップ/クリックする。

この環境では、データをレジスタするコンピューターで開かれているデータパネルの現在のステータスを見ることができる。

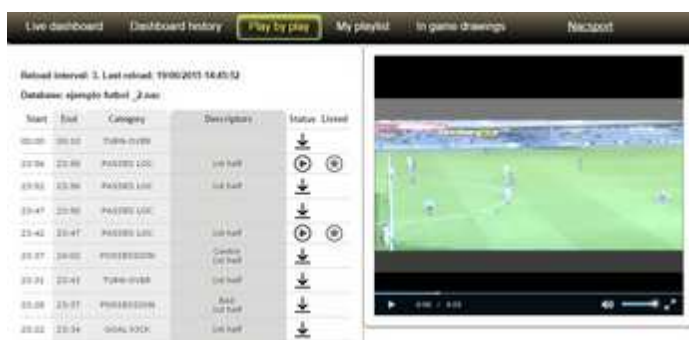


イベントを通じてのパネル履歴のレジスタをみるには、"ダッシュボードの履歴"をタップ/クリックする。

この環境では、イベント中に作成されたパネルを通じて、イベントの展開を見ることができる。

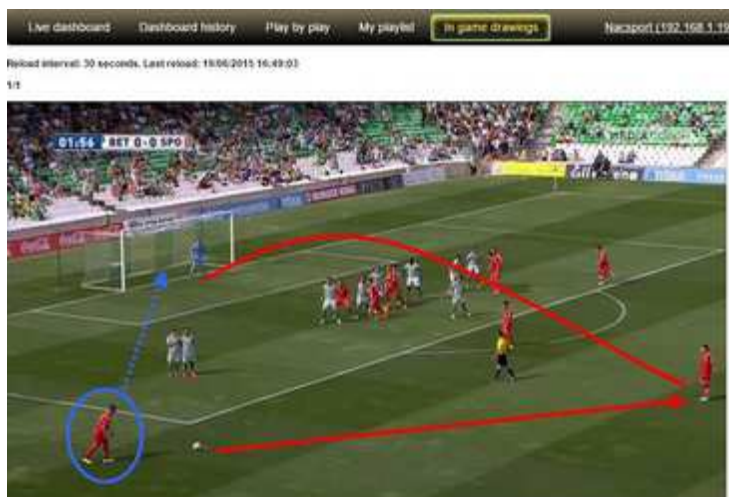


リアルタイムでプレーのストリーミングを見るには、“Play by play” をタップ/クリックする。



この環境では、レジスタされたアクションを見ることができる。そのためには、 をタップ/クリックして、コンピューターでアクションを作成し、 をタップ/クリックして、アクションを再生する。

リアルタイムの描画をみるには、“In game drawings”をタップ/クリックする。



8.3 一般オプション

8.3.1 ビデオの時間を表示する

ビデオの時間を表示する4つの方法を選択することができる。メインメニューから、ツールのタブをクリックし、“オプション”をクリックして、最後に“ビデオプレーヤー”をクリックして、希望するオプションを選択する。



8.3.2 モザイクとしての複数のビデオの追加

追加ビデオでの分析では、3番キーを押して、モザイクとしてビデオを追加するか、それぞれのビデオを個別に追加するか選択することができる。メインメニューから、ツールのタブに行

き、オプションのセクションに行き、そこで

Timeline

をクリックして、希望するオプションを選択する。

Add to the presentation

- CTRL + 3 add the registers with angles to the presentation in separate mode
- CTRL + 3 add the registers with angles to the presentation in mosaic mode

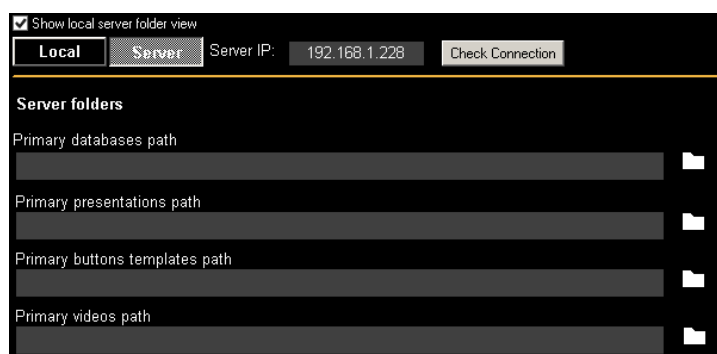
8.3.3 サーバステータスのチェック

このオプションを使用すると、データベースが存在するサーバーの状態をすばやく確認できる。

メインメニューのツールタブのオプションをクリック、ストレージフォルダをクリックする。

Server

をクリックし、IPアドレスを記入する。次に“check conection”をクリックする。



「マイ・アナリシス」からサーバーにアクセスするたびに、サーバー状況チェックが行われる。サーバーへの接続がない場合は、エラーメッセージが表示される。



8.3.4 フォルダの保存先を変更する

保存したフォルダの新しいパスをすばやく簡単に作成できる。メインメニューから ツール をクリックし、次に オプション をクリックする。Storage directoriesセクションから ☒ Use Nacsport DATA default path をクリックすると、新しいパスを選択する必要がある。デフォルトのパスに戻るには ☒ Use Nacsport DATA default path をクリックする。

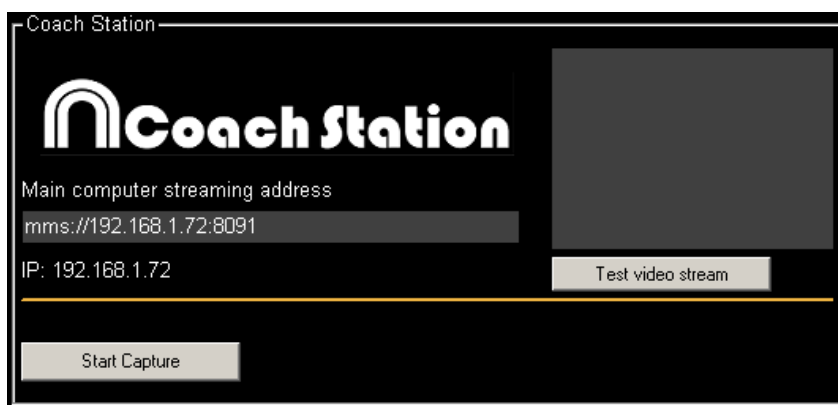
8.4 Coach Station

Coach Station を使用すると、受信コンピュータと同じWi-Fiネットワーク上にあるキャプチャデバイスから送信されたデータを受信しながら、アクションをレビューしてデータパネルと対話できます。

Nacsportのリアルタイム・レジスタを開始し、オプションの ☒ **Full capture mode** を選択、そして ☒ **Send Data to Coach Stations** を選択して、キャプチャを開始する。

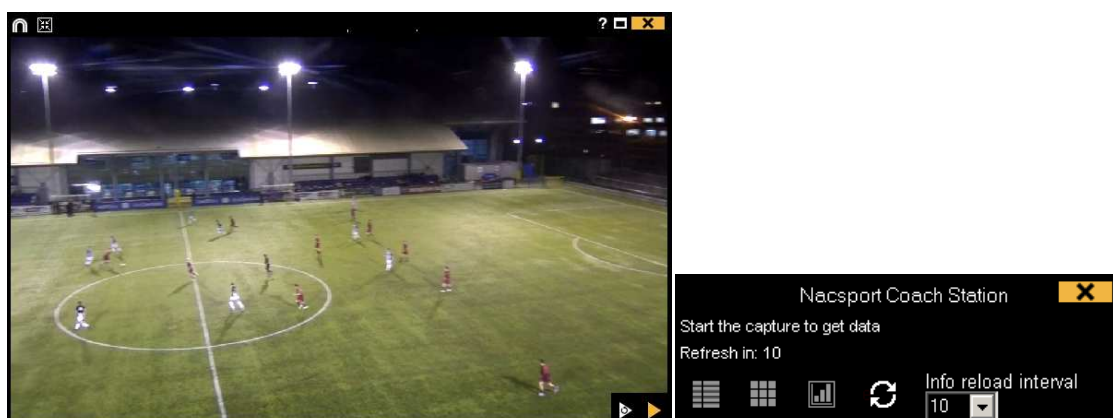
Nacsportを搭載した別のPCからメインメニューの「ツール」をクリックして **Coach Station** に行く。

Coach Station から、キャプチャしているPCのストリーミングアドレスを入力する。
ビデオプレーヤーの上部にストリーミングアドレスが表示される。



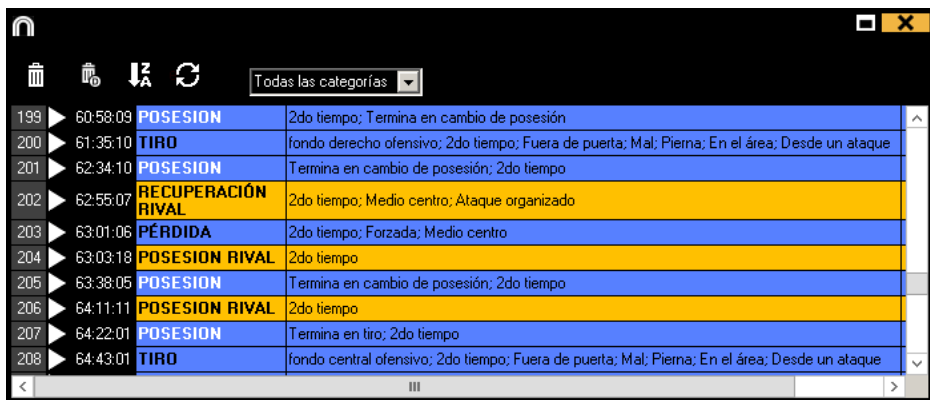
“Test video stream” をクリックすると、キャプチャPCから送信されたビデオの状態を確認できる。

“Start Capture” をクリックすると、キャプチャPCから送信されたビデオのキャプチャが開始される。



ビデオプレーヤーから  をクリックすると、レビューにリアルタイムでアクセスできる。これで、以前にレジスタされたアクションを再び見ることができる。

レジスタのコントロールウィンドウから  をクリックすると、レジスタされているすべてのアクションを表示するリストにアクセスできる。



	Time	Action	Description
199	60:58:09	POSESION	2do tiempo; Termina en cambio de posesión
200	61:35:10	TIRO	fondo derecho ofensivo; 2do tiempo; Fuera de puerta; Mal; Pierna; En el área; Desde un ataque
201	62:34:10	POSESION	Termina en cambio de posesión; 2do tiempo
202	62:55:07	RECUPERACIÓN RIVAL	2do tiempo; Medio centro; Ataque organizado
203	63:01:06	PÉRDIDA	2do tiempo; Forzada; Medio centro
204	63:03:18	POSESION RIVAL	2do tiempo
205	63:38:05	POSESION	Termina en cambio de posesión; 2do tiempo
206	64:11:11	POSESION RIVAL	2do tiempo
207	64:22:01	POSESION	Termina en tiro; 2do tiempo
208	64:43:01	TIRO	fondo central ofensivo; 2do tiempo; Fuera de puerta; Mal; Pierna; En el área; Desde un ataque

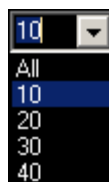
このメニューから、クリックすることで、希望するアクションを確認することができる。
ウィンドウの上部にあるドロップダウンメニューから目的のアクションを選択することで、1つのタイプのアクションを表示できる。

レジスタを削除するには、そのレジスタを選択して  をクリックする。

ディスクリプターを削除するには、ディスクリプターのリストをダブルクリックして、削除するディスクリプターの横の  をクリックする。複数のレジスタの同じディスクリプターを削除するには、Ctrlキーを押しながらレジスタを選択し、その中のディスクリプタを削除する。

レジスタに含まれるすべてのディスクリプターを削除するには、レジスタを選択して  をクリックする。

表示されるレコードの最大数を制限するには、ドロップダウンメニューをクリックし、表示するレコードの数を選択する。



 をクリックするとデータマトリックスにアクセスできる。

 をクリックすると、データパネルツールにアクセスし、新しいパネルを作成および、既に作成されたパネルを開くことができる。

 をクリックすると、play by play ウィンドウで情報を更新できる。



メニューから、データの自動更新時間を秒単位で選択できる。

8.5 Update 3.6.0

1. ボタンテンプレート

1.1 シークエンスをロードする

このアイコンを使用すると、すべてのシークエンスの初期ロードを実行できる。分析の開始時にシークエンス間の変更がより速くなる。

1.2 複数のボタンの名前を変更する

複数のボタンを選択し、それらの中の 1 つを変更することによって、すべての名前を変更することができる。この方法で、同じ名前のボタンが速く表示される。

2. データパネル

2.1 時間検索のラベル

時間検索の結果に基づいてラベルを作成することができる。タイムラインで時間の検索を実行し、検索条件を保存します。データパネルから、背景を右クリックし、"Time Search Label" を選択して、新しいラベルに設定する基準を選択する。

2.2 ウィンドウサイズの変更

ラベルやグラフィックを作成するウィンドウサイズを変更するには、その端をドラッグする。グラフィックやラベルを作成する際に、カテゴリーやディスクリプターを速く表示できる。

2.3 複数のオブジェクトの選択

データパネル内の複数のオブジェクトを選択するには、Ctrl キーを押しながらそれらをクリックする。

一つのオブジェクトのサイズや位置を変更すると、同じタイプの残りのオブジェクト（グラフ、データラベル、テキストラベル、時間ラベル）も変更される。複数選択中にオブジェクトを削除する場合、選択されたオブジェクトはすべて削除される。

複数の選択されたオブジェクトがある際に、右クリックし、オプションを選択してすべてのオブジェクトを垂直 **Line up selected to the left** または水平 **Line up selected to the top** に整列させることができる。

2.4 データパネルのバックアップ

データパネルウィンドウから  をクリックすると、データパネルのバックアップを開くか作成することができます。  Create backup をクリックすると、すべてのデータパネルの現在の状態を保持するバックアップが生成される。リストからバックアップを選択して  Restore backup をクリックするとバックアップが開き、データパネルの前の状態にアクセスできる。

Note: 複数の項目の削除が行われるたびに、バックアップが作成される。

3. タイムライン

3.1 プレゼンテーションの編集のオプション

このオプションにより、プレゼンテーション内のどのレジスタからもプレゼンテーションを編集できる。

レジスタをダブルクリックし、次に  をクリックする。

 をクリックして新しいリストを作成できる。

現在のレジスタを別のリストに追加するには、必要なリストを選択して  をクリックする。

3.2 プレゼンテーションのマトリックス

複数のリストから、同時に、マトリックスを作成できる。希望のリストを選択し、 をクリックする。

3.3 プレゼンテーション内のアングルのリンク解除

このオプションを使用すると、プレゼンテーション内のレジスタから特定のアングルのリンクを解除できる。

リンクを解除するアングルを右クリックし、対応するオプションを選択する。

3.4 プレゼンテーションのデータパネル

プレゼンテーションのリストに含まれるレジスタに基づいてデータパネルを開くことができる。

目的のリストを選択し、プレゼンテーションウィンドウから  をクリックする。

4. レジスタ

4.1 ウィンドウレイアウトの保存

 をクリックすると、現在のウィンドウ配置をデフォルトとして設定できる。“Save layout”のオプションを選択する。

“Load Layout”を選択すると、すべてのウィンドウが最後に保存されたレイアウトに従って設定される

4.2 レジスタコントロールウィンドウの自動オープン

レジスタコントロールウィンドウから ☒ Auto open play by play をクリックすると、レジスタ環境になるとこのウィンドウが自動的に開く。

5. 一般的な変更

5.1 保存先フォルダパスの変更

保存したフォルダの新しいパスをすばやく簡単に作成できる。メインメニューから ツール をクリックし、次に オプション をクリックする。Storage directoriesセクションから ☒ Use Nacsport DATA default path をクリックすると、新しいパスを選択する必要がある。デフォルトのパスに戻るには ☒ Use Nacsport DATA default path をクリックする。

5.2 FIBAからデータベースをインポートする

メインメニューからツールを選択し、**import FIBA stats xml** をクリックする。

 をクリックし、インポートするファイルを選択する。

 をクリックし、分析に名前をつける。

 をクリックし、試合のビデオを選択する。

5.3 Tag&Viewからインポートする

ローカルネットワーク経由でエクスポートするには、PC 上の Nacsport からデータを受信する必要がある。

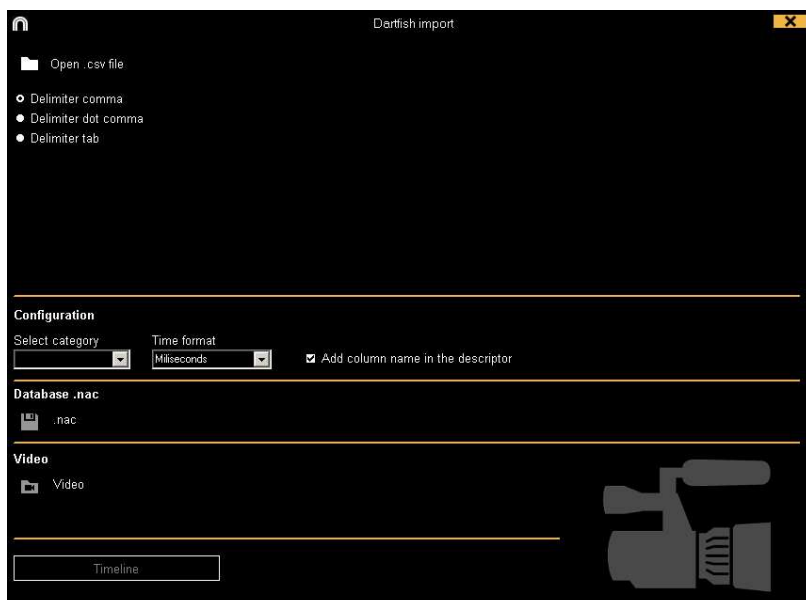
メインメニューの「ツール」タブから「インポート」をクリックし、「iPad から WiFi インポート」を選択する。**Tag & View** に挿入する必要がある PIN コードが表示される。 をクリックすると、暗証番号をランダムに変更できる。

Tag & View から、開いている分析の  タップし、  Search for Nacsport を選択する。クリック

同じネットワーク内の接続されたデバイスが自動的に表示される。必要なものを選択してクリックし、PC に表示される PIN コードを入力し、 **Send files to Nacsport** をクリックします
エクスポートされたファイルは、PC 上のドキュメントフォルダ内の NAC SPORT DATA> Nacsport Databases> iPad インポートフォルダに保存される。

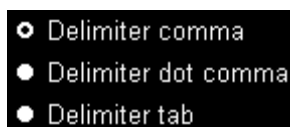
5.4 Dartfish, EasyTag, Synergy, Opta...からCSVファイルをインポートする

メインメニューからツールを選択、次にインポートを選択し、Dartfish csvファイルをクリックする。



 をクリックし、インポートするファイルを選択する。

次にCSVファイルのセパレーターのタイプを選択する。



Nacsportのカテゴリとして使用するためのCSVファイルをメニューから選択する。



時間のフォーマットをメニューから選択する。



☒ **Add column name in the descriptor** をクリックすると、残りの列の名前を値に追加し、それらをディスクリプターとして使用できる。使用したくない列のチェックを外すことができる。

 をクリックして、Nacsportにデータベースを作成できる。

最後に  をクリックしてcsvファイルに対応するビデオを選択し、**Timeline** をクリックしてタイムラインにアクセスする。

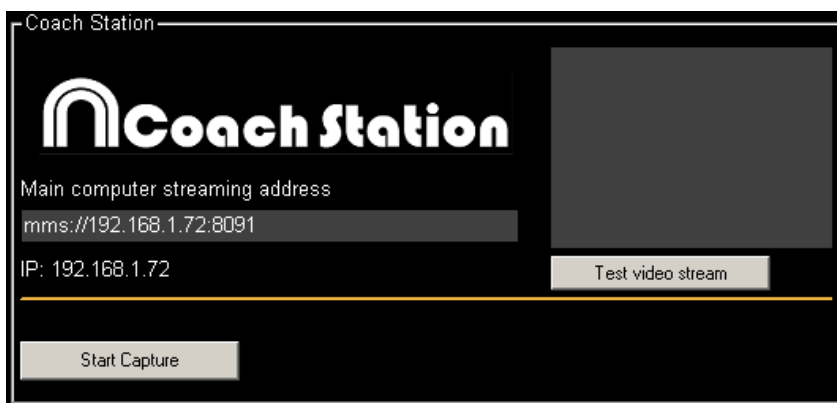
5.5 Coach Station.

Coach Station を使用すると、受信コンピュータと同じWi-Fiネットワーク上にあるキャプチャデバイスから送信されたデータを受信しながら、アクションをレビューしてデータパネルと対話できます。

Nacsportのリアルタイム・レジスタを開始し、オプションの ☒ **Full capture mode** を選択、そして ☒ **Send Data to Coach Stations** を選択して、キャプチャを開始する。

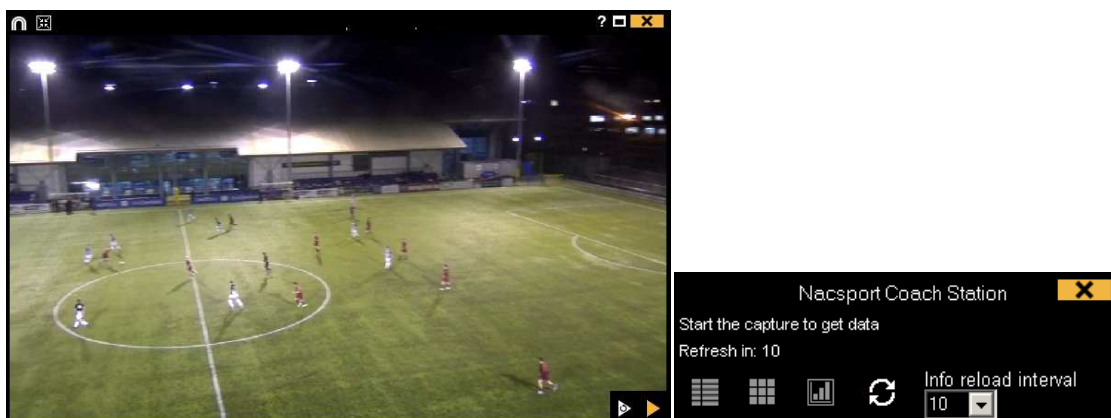
Nacsportを搭載した別のPCからメインメニューの「ツール」をクリックして **Coach Station** に行く。

Coach Station から、キャプチャしているPCのストリーミングアドレスを入力する。ビデオプレーヤーの上部にストリーミングアドレスが表示される。



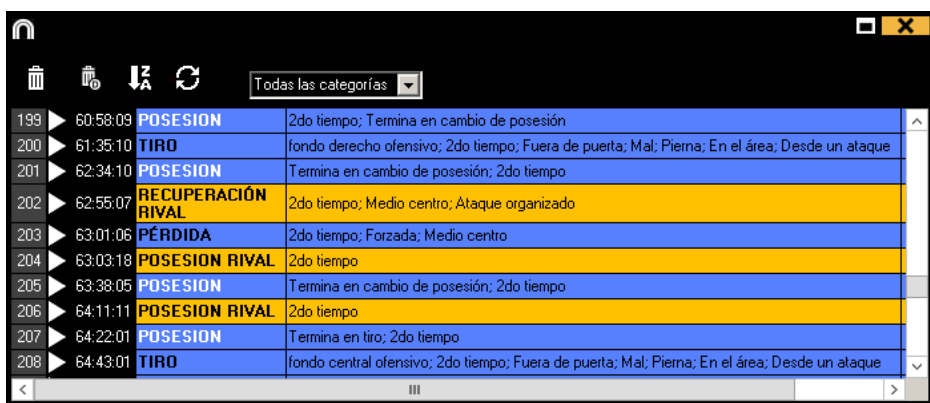
“Test video stream” をクリックすると、キャプチャPCから送信されたビデオの状態を確認できる。

“Start Capture” をクリックすると、キャプチャPCから送信されたビデオのキャプチャが開始される。



ビデオプレーヤーから  をクリックすると、レビューにリアルタイムでアクセスできる。これで、以前にレジスタされたアクションを再び見ることができる。

レジスタのコントロールウィンドウから  をクリックすると、レジスタされているすべてのアクションを表示するリストにアクセスできる。



このメニューから、クリックすることで、希望するアクションを確認することができる。

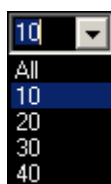
ウィンドウの上部にあるドロップダウンメニューから目的のアクションを選択することで、1つのタイプのアクションを表示できる。

レジスタを削除するには、そのレジスタを選択して  をクリックする。

ディスクリプターを削除するには、ディスクリプターのリストをダブルクリックして、削除するディスクリプターの横の  をクリックする。複数のレジスタの同じディスクリプターを削除するには、Ctrlキーを押しながらレジスタを選択し、その中のディスクリプターを削除する。

レジスタに含まれるすべてのディスクリプターを削除するには、レジスタを選択して  をクリックする。

表示されるレコードの最大数を制限するには、ドロップダウンメニューをクリックし、表示するレ



コードの数を選択する。



をクリックするとデータマトリックスにアクセスできる。



をクリックすると、データパネルツールにアクセスし、新しいパネルを作成および、既に作成されたパネルを開くことができる。



をクリックすると、play by play ウィンドウで情報を更新できる。



メニューから、データの自動更新時間を秒単位で選択できる。

[®]**nacsport**

quality information, better decisions