

# **USER MANUAL**

# **Nacsport Pro**

Version 6.0 05August2020







# 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: support@nacsport.jp



+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. <u>システム要件</u>	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
<u>1.2 タイムライン</u>	Page 8
<u>1.3 ボタンテンプレート</u>	Page 11
1.4 その他	Page 11
<u>1.5 メインメニュー</u>	Page 12
2. <u>クイックガイド</u>	Page 14
2.1 リアルタイム・レジスタ	Page 15
2.2 ファイルからのレジスタ	Page 19
2.3 ビデオソースなしのレジスタ	Page 24
<u>2.4 マイ・アナリシス</u>	Page 30
3.ボタンテンプレート	Page 31
3.1 ボタンテンプレートアイコン	Page 32
3.2 ボタンテンプレートの作成	Page 35
4. <u>レジスタ</u>	Page 63
4.1 ファイルからのレジスタ	Page 64
<u>4.2 リアルタイム・レジスタ</u>	Page 71
<u>4.3 ビデオソースなしのレジスタ</u>	Page 80
5. <u>タイムライン</u>	Page 86
5.1 タイムラインアイコン	Page 87
<u>5.2 タイムラインツール</u>	Page 88
6.マイ・アナリシス	Page 134





7.ツール Page 136 7.1 ビデオファイルのAVIへの結合と変換 Page 137 7.2 XMLファイルのインポート/エクスポート Page 138 7.3 Tag&Go からのデータベースのインポート Page 140 <u>7.4 OPTA データベースのインポート</u> Page 141 7.5 同じソースのファイルのクイック結合 Page 142 7.6 同じソース・分析ファイルのクイック結合 Page 143 7.7 GameBreaker / SportsCodeからのTLcodesのインポート Page 144 7.8 FIBAからデータベースをインポートする Page 145 7.9 Tag&Viewからインポートする Page 146 Page 147 7.10 Dartfish, EasyTag, Synergy, Opta.からCSVファイルを <u>インポートする</u> 7.11 InStatから.XMLファイルをインポートする Page 148 8. 添付資料 Page 149 8.1データベースのインポート/エキスポート Page 150 8.2 リアルタイムストリーミング Page 151 8.3 一般オプション Page 155 8.4 Coach Station Page 158 8.5 Twitterとの連携 Page 160

8.6 Update 3.6.0 Page 163







#### 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

プロセッサー: 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

プロセッサー: 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 HMDI(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: <u>http://en.wikipedia.org/wiki/IEEE\_1394</u> CPUs: <u>http://www.cpubenchmark.net/</u> HDMI: <u>http://en.wikipedia.org/wiki/HDMI</u> VGA: <u>http://en.wikipedia.org/wiki/VGA\_connector</u> 外付ハードディスクドライブ: <u>http://www.amazon.com/External-Hard-Drives-</u>

Storage-Add-Ons/b?ie=UTF8&node=595048





## 1. ショートカットキー

<u>1.1 ビデオプレーヤー</u>	Page 7
1.2 タイムライン	Page 8
<u>1.3 ボタンテンプレート</u>	Page 11
1.4 その他	Page 11
<u>1.5 メインメニュー</u>	Page 12





### 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。

♥: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 + 0**: 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。

o\a: フルスクリーン

0(ゼロ): タイムラインとビデオプレーヤーの標準レイアウトを設定する

E: レジスタの末尾に移動します。

+: タイムラインの縮小

-:タイムラインの拡大

**閉じるときに右クリック:** タイムラインを閉じ、マイアナリシス(タイムライン)に移動する プレゼンテー ションを開くときに右クリック: 最後のプレゼンテーションを開く





#### プレゼンテーション上:

- M: 選択したリストを結合する
- D: 選択したリストを複製する
- C: 選択したレジスタ/リストの色を変更する
- N: 新しいリストを作成する
- S: 表示されているすべてのレジスターを選択する
- X:リストの表示/非表示
- Shift+S: すべてのレジスタを選択する
- F: フォントカラーを黒から白に、またはその逆に変更する
- E: レジスターの最後に移動する
- F5: リストの情報をリフレッシュする
- Shift+3:選択したレジスタで新しいリストを作成する
- Ctrl+C: 選択したレジスタをコピー
- CtrL+V: コピーしたレジスタを貼り付ける
- Alt + S: 選択したプレゼンテーションのコピーを作成する。
- Alt + M: 開いているプレゼンテーションをすべて新しいものに統合する
- Ctrl +: 新しいプレゼンテーションを作成する(これあってますか?)
- プレゼンテーションタブをダブルクリック: プレゼンテーションが保存されているフォルダーを開く

Ment

#### <u>ユーザーズマニュアル</u>



ショープレゼンテーションから:

E:編集モードの有効化/無効化。

T:テキストの表示/非表示

S:スローモーション

ダッシュボード

Shift + G:新しいグラフを作成する

Shift + D: 新しいデータラベルを作成する

Shift + T:新しいテキストラベルを作成する

Shift + C = 新しい時間ラベルを作成する

Shift + V = 新しい変数ラベルを作成する

Shift + I = 新しい画像を挿入する





### 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。

マウスのホイール: ボタンを上下に移動する Shift + マウスホイール: ボタンを右/左に移動する Ctrl + マウスホイール: ボタンのサイズを変更する

#### 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。

**0**: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。

Alt+I:選択されているレジスタのSTARTを現在のビデオ位置に設定し、次のレジスタに移動する Alt+O: 選択されたレジスタのENDを現在のビデオ位置に設定し、次のレジスタに移動する

アクションをタグづけ(レジスタ)中のホットキー アイコンを右クリックすると、テンプレートが表示する:テンプレート10個を表示する マウスホイールをディスクリプターの上で動かす:ゲームに参加しているプレイヤー/ゲームに参加していないプレイ ヤーの切り替え





### 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。

プレゼンテーションを右クリック:過去10件のプレゼンテーションを表示する





# 2. クイックガイド

2.1 リアルタイム・レジスタ	Page 14
2.2 ファイルからのレジスタ	Page 19
2.3 ビデオソースなしのレジスタ	Page 24
<u>2.4 マイ・アナリシス</u>	Page 30





### 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。

コンピューターの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。

18						*
• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	BASHETBALL		- 6	loca e 140 f	IJACI.	$ \mathcal{P} $
Organizar - Numo	Lepite				<	
Freedots     Forcestes     Descrege     Descrege	Mandare	Terte de readérs : Negan enrecte concete un étate	tyre en (e biogodie	Tangia		
Nombre Le	e4					*
Outre orgette				Guerdan	Cancel	-

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、 **た**クリックする。 ボタンテンプレートを開くには、 **た**クリックする。

Onen existing category template
obell exigning caregory template

こののバージョンでは、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。







#### 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。







今後、 ▲ Auto start in 10 seconds 「10秒自動スタート」を選択した場合、確認メッセージが表示された後、 キャプチャが行われる。

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。

n								1	maine 1	10 JA2 UK	<b>LAADEL</b>	WITE Be	tis - Spi	ording, tac								1	2 - 0	x
⊞ 💻 🖆	4 3	10	I H		# 14		8	•												.09:3	0:09			
150 JATUNAACE	SAVITE Ever	Countings	eff. (																					
tio ap cicadeo	ANTE DADA - S	diamont on																						
Mostrar descripts	inei .	· Inicia	plinera	parte il	Natas: 030																			
Catebook	0 Tede (000	4	4	4	102 U	8 85			1996	1819	28.00	- 141	1042		3654	101	-	4648	-	tent.	60	8768	-	
1 bicis pitters and	M 10101 M	10.000	Concession in the					111		111	1 1				11	1		1		1.1	1			
1 SALIDAS SPO	0917 0	and the other division of the local division																			10 C			
T DEF SALDAS 0	ET 08.17 00																							
1 BANDAS SPO	0953 70			_																				
1 FALTAS SPO	12.55 11																							
1 DEF SALIDAS	11.26 11	and the second se		_																				
. SALEAS	10.00	1.00			1.000																			
PORTOIO BET	110.04 11				-		10.000													1.1	-			
2 SALIDAS SP0	1156 12	AL		ET.			18.	1 10			1 11				_	_			1	111	1			
2 00 5400451	11 11 56 12	The second		and the second	100		100											100	-					
I BANCAS BET	1217 12				100												10							
2 SACENS SPO	12.20 12	ALC: NOT						1.11		111	1 1			- 1	11	1			1		1			
ALTERS	an teas te	1.000																-10-5		1000	10-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-			
-2 PORTEND NET	13.16 13			-																				
> DEF. SALIDAS	13161.13	-		_															· •					
PORT SPQ																								
4 DEX SALEND II	1419 14	a second																						
3 545045 SPG		100											1000											
EALIPHE	10.00	-																						<b>9</b> -
A DESCRIPTION OF THE OWNER	ALC: NO.		-	-																			-	
· Junio							-																-	

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:

- 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 いでわったら、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。

- 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。

18	×
🛞 💷 - 🕴 🍓 • Elémérico Furticol,	<ul> <li>→ S [ Buccess DMBLODUTED; P</li> </ul>
Organizar - Nueve carpeta	a • [] •
<ul> <li>Francesson</li> <li>Decesson</li> <li>Status rescenter;</li> <li>Decesson</li> <li>Decesson</li> <li>Unaccesson</li> <li>Decesson</li> <li>Decesso</li></ul>	
Remites: Eproph futbal.mp4	w Webson/taw/*among/targ *
	Aber T Canceller

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

ボタンテンプレートを開くには 🎦 をクリックする。



<u>ユーザーズマニ</u>ュアル





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。



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。



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、 **取** 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 **。** 





ー時停止するには II. 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 (ペーペーズ): 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 ペーペーズ 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 (このたら、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。

- 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





## 2.3 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。



Open existing category template



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



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:

 ・レ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

 ・レックする。



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、 **取** 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 **。** 

クリックで第1ピリオド開始

レジスタを開始するために Click to start 1<sup>®</sup> period <sub>をクリックする。</sub> 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

End of event

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)。



ユーザーズマニュアル



		Mit Av	51414						×
+ 0 0 0 0 0								<b>7</b> III	III.
Defaultion Nicegord (27)     Constraint	A         3         ESP/COLAnce           B         5         CSP/COLAnce	Caldonia	ONLINE .	Dee 1766-2615	30	071,24	Loted		

ビデオを選択し、開くをクリックする。

n		Mic Ardinia				-0	x
+ # 6 6 6 6					38	Ŧ	
Bit Outback         Description           Bit Hamilton         171           Bit Hamilton         171 <tr< th=""><th>Deals</th><th>er Colladiture</th><th>Valas Dais 1706.000</th><th>Regimes*</th><th>Line et des Line et des Line et des en des Rutifica et et lant sea</th><th>Net D</th><th>10 million (10 mil</th></tr<>	Deals	er Colladiture	Valas Dais 1706.000	Regimes*	Line et des Line et des Line et des en des Rutifica et et lant sea	Net D	10 million (10 mil

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 (ペーペー・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 ペー 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 いでわったら、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。

- 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





# 2.4 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。

n	Mis Anblis	· ·			
+ 1 D 0 N O D					: ≡ ≡
Databases Nocaport [ 27 ]	Bare de datos	Video *	Fecha	Regime	Videos vinculados 🔗 🗠
G betu (6)	1 HD 23111GA B9VA Ceta - Sevilanac	HD J36LIGA BBVA Ceta - Seville mp4	15/06/2015	154	C \Users Wacupoth Decktop (HD 2001) LIGA EDVA Cette - Sevela mol
g gereal 41	HD 342 LIGA ADELANTE Las Palmas	HD 342 USA ADELANTE Lise Palmat	15/06/2015		M2LIGA 4DELANTE Las Palman
B My Anabur [2]	3 Nuevo registro 11 passo 2015 05_44 FM rato	HD J42 LIGA ADELJOITE Las Paintes	11/06/2015		42HD J42UGA ADELANTE Lat
8 - 1 My D8: [142]	HO 342 LIGA ADELANTE Lui Palme	HO J42 LIGA ADELANTE Las Patrice	10/06/2015	2.	142 UGA ADELANTE Las Palsas-
0 TEST (80) 721	HD JA2 LIGA ADELANTE Legenes -	HD 342 LIGA ADELANTE Legerer -	08/06/2015	304	AZUGA ADELANTE Leganer
WO WEED SOURCE [1]     HO J36 UGA BIVA Ceta - Sevillanac	E Nuevo regimo 11 paso 2015 05_41 PM rati	HD J42LIGA ADELANTE Legene	11/06/2015		42VID 142 UGA ADEXANTE
HO HO LIGA ADELANTE Las Paines Alares nac	HO 342 UGA ADELANTE Miandes	HD J42LIGA ADELANTE Meandro -	2976/2015	200	JAZUGA ADELANTE Moenden
HO JA2 USA 4DELANTE Legaret - Zwegote nat	HD J42 LIGA ADELANTE Namercia	HD 342 LIGA ADELANTE Nameron	15464015	250	42HD 142LIGA ADELANTE
HD JA2 LIGA ACCEDANTE Milander - Malorckinec	HD 342 LIGA ADELANTE Portenation	HD J42LIGA ADEL/NITE Punterades	10/06/2015	357	142 UGA ADELANTE Portenadore
HO 342 LIGA ADELANTE Portenadrea - Alcorominac HO 342 LIGA ADELANTE Recenture - Receiver II noc	10 HD M2 LIGA ADELINTE Recentric	HD J42UGA ADELANTE Recentivo -	11/06/2015	123	JAZUGA ADELANTE Recipativo
HD 3421/0A ADELANTE Sabadel - Osasuna nac	HD JA2 UGA ADELANTE Sabades	HD 342 LIGA ADEL/AITE Sabadak	15/06/2015		142 LIGA ADELANTE Sabasal
HD 342 DBLADEDAYTE Sabadel -Ostmank_Trac	12 HD #42 UGA ADELANTE Sabadet	HD J42LIGA ADELANTE Sabadat	11/08/2015		AZ UGA ADELANTE Sabadel
J41 LIGA ADELANTE Spotting - Sabadel risk J41 LIGA ADELANTE Scotting - Sabadel 1 risk	TI HD M2 LIGA ADELANTE Sababel -	HO JA2 LIGA ADELANTE Subuch	11/06/2015		AZUGA ADELANTE Sabadel
441 LIGA ADELANTE Sporting - Sabadol 1, backup nasi	141 LIGA ADELANTE Spotre	J41 UGA ADELANTE Spring Saturdet rip4	04/06/2015	5	UGA ADELANTE Sporro
J41 LIGA ADELANTE Spiring - Sabadel 2 Nac	15 J41 LILIA ADELANTE Sporting - Sabadel, 3 nac	HI UGA ADELANTE Sporing - Sabadeling A	13/06/2015		41/UAT LISA ADELANTE Sporting
J41 LIGA ADELANTE Sporting - Sabadel_4 rac	16 J41 LNIA ADELANTE Spotley - Sabadelinac	HT UGA ADELANTE Sporting - Sabadeli repl	06406/0015		ITURT LICA ADELANTE Sporing
J41 LIGA ADELANTE Sporting - Sabadel, 6 rac	17 JAN LIGA ADELANTE Sporting Saladat 2 rac	Att USA ACEUANTE Soming Saturdel riph	12/06/2015		ATUAL USA ADELANTE Sector
Narvo teorite 11 acio 2015 01 53 PR nac	¢	tensorense atm si anti Americanti	Constanting of the		

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、 たクリックする。

- 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: たクリックして、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

3.2 ボタンテンプレートの作成

Page 32

Page 35





# 3.1 ボタンテンプレートアイコン

Button ? ×			
Button Window Panels			
• A 🛍 🖬 🖬 🕫 🔡 🔛 💵			
Interface Behaviour Links Groups	Interface Behaviour Links Groups	Interface Behaviour Links Gr	oups
Inactive button	My category 1	My cater	norv 1
My category 1 X			3019 1
Nick name	Category Descriptors	Ê	Ê
	PHE and PUST time for this category		
Colour Add picture	PRE 5 seconds	Hold down left click to see assig	nea group
🔽 🖾 🗂 Mid Center 🔽	POST 5 seconds	Existing Groups	Assigned Groups
Font	Des. Blocked	→	
A Mid Center	Manual mode		
Hot key	Time label		
Show key	Wildcard button		
Available keys:	Activate rating		
Counter	Rating using keyboard (1,2,3,4 and 5)		
Show counter Right	Auto List		
Show counter on mouse over	Auto Presentation		
Visibility Descriptors	It is a "point" action		
Visible button while registering			
Show text			
Button description	0 Minimun descriptors number		
	Web server streaming		
	Add to Play by Play		

#### 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。

- □ ウインドウを開いて、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。
- ヨ 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。

- ▶ カテゴリー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。
- 🔟 <sub>ウィン</sub>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)
- Ⅲ 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

↔ ウインドウを開いて、ボタンのテキスト部分のソースと色表示を変更する。

🕓 ウインドウを開いて、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



前 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











#### C) シークエンス



# 民 新しいシークエンスを作成する。





# 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

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。







✓ 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。

0 🔽 Minimun 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。

ボタンを右クリックすると、そのボタンを上のレイヤーや下のレイヤーに送ったり、トップレイヤーやボトムレイヤーに送ったりすることができる。

レイヤーの値を変更するには、ボタン上で右クリックし、"vertical order "を選択するか、編集ウィンドウの メニューから選択することが行う。負の値を使用すると、ボタンを下のレイヤーに送ることができる。

Note: 同じレイヤーに複数のボタンがある場合、最後に作られたボタンが一番上になる

ボタンの大きさを変更するには、ボタンのいずれかの境界線をドラッグする。 このとき、Ctrlキーを押しながら行うと、元の縦横比を保った状態で大きさを変更することができる。 テンプレートのY軸またはX軸に、ボタンの特定のサイズと位置を設定することができる。 これにより、テンプレートを整理する際に、より正確な設定が可能になる。 そのためには、任意のボタンを選択し、必要な値を入力する必要がある:

336	Х	138	Ancho
442	Υ	154	Alto

XとYの値で、テンプレート内のボタンの配置を設定する。「高さ」と「幅」の値で、ボタンの大きさを設定する。 また、一度に複数のボタンを選択し、すべてのボタンに修正を適用することもできる。





ボタンやカウンターの色を変えるには、次をクリックする



「スポイトカラーピッカー」を使えば、画面上の好きな色をボタンの色として使用することができる。

そのためには、 🚱 をクリックし、使用したい色の上にマウスの矢印を置き、スペースバーキーを押してその色を使用する。

Note: 任意の色をダブルクリックすると、変更が保存され、カラーパレットが終了する。

ボタンに画像を追加するには Secondary 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 Secondary たクリックする。

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分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)









ボタンを選択し、 

 臣 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。





## <u>ユーザーズマニュアル</u>



## 3.2.4.4 オートリストプロパティ

このプロパティがボタンテンプレートのボタンに割り当てられた場合、このパラメータでレジスタ(タグ付け) されたすべてのアクションを持つリストがプレゼンテーションに自動的に追加される。

## オートリストの作成方法

ボタンテンプレート上で、ボタン(カテゴリーまたはディスクリプタ)を1つ選択する。 動作タブで ▼Auto List を選択する。

## オートリストを行う方法:

タイムラインの 🛄 をクリックします。

「プレゼンテーションを作成する」または「プレゼンテーションを開く」を選択する。

「プレゼンテーションを作成する]を選択した場合:

- 名前を入力し、「保存」をクリックする。
- ポップアップ画面で、[Accept]をクリックする。

「プレゼンテーションを開く」を選択した場合:

- タイムラインの 🛄 をクリックする。
- プレゼンテーションを1つ選択し、[開く]をクリックする。
- オートリストの読み込みを選択すると、プレゼンテーションに自動的に追加される





## 3.2.4.5 オートプレゼンテーションのプロパティ

このプロパティがボタンテンプレートのボタンに割り当てられると、このパラメータを含むすべてのアクションが動画で分類されたプレゼンテーション(.pre)が自動的に作成される。

## オートプレゼンテーションの作成方法:

ボタンテンプレートで、ボタン(カテゴリーまたはディスクリプタ)を1つ選択する。

動作タブで VAuto Presentation を選択する。

## オートプレゼンテーションを行う方法:

タイムラインにアクセスすると、自動的にオートプレゼンテーションが読み込まれ、作成される。

## オートプレゼンテーションへのアクセス方法:

- タイムラインの 🛄 をクリックする。

- -「プレゼンテーションを開く」を選択する。
- 「AUTOPRE」フォルダをダブルクリックする。
- プレゼンテーションを選択し、[開く]をクリックする。

## 3.2.4.6 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:

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。

Note: テンプレートに非アクティブなボタンをアクションをレジスタ(タグづけ)中にスコアを表示するために使用することができます。非アクティブボタンを選択し、対応するドロップダウンメニューからスコアを表示させるチームを選択するだけで設定することができる。両方のチームのスコアを表示するには、2つの非アクティブボタンを用意する必要がある。





## 3.2.4.7 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 たデータとなってしまうため、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。



3.2.4.8 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。





3.2.4.9 ボタン内のテキストを検索・置換する:

この機能を使うと、ボタンの種類でフィルタリングしながら、テンプレート内の任意のボタンのテキストと カラーを置き換えることができ、対戦相手の分析作業を行う際に、テンプレートを素早く変更して、次に 分析するチームの名前に合わせることができるため、非常に便利な機能です。

R-B をクリックすると、検索と置換のウィンドウが表示される。

				Search and	replace				X
/Text \ Co	lour								
Categories	Descriptors	Nick na	me						
BALL REG	COVERY	LOST BALL	FAULT	CORNER	SHOT	GOAL	PENALTY	POSSESSIO	v
Search									
Replace									C
✓ Ignore cas	e								
Categori	es								
Descript	ors								
Inactive	button								
Nick nar	ne								
Apply for	r all panels								
									~

ボタンのテキストを変更するには、既存のテキストと新しいテキストを対応するボックス内に挿入する必要がある。ウィンドウの上部にあるボタンの名前をクリックすると、特定のボタンを選択することができる。異なるボタンに同じ名前がある場合、色の凡例を使って、変更を加えるボタンの種類を区別することができる。

ウィンドウの下部にある対応するオプションを有効にすると、特定の種類のボタンにのみ変更を反映させることができる。また、実際のパネルやテンプレート全体に対して変更を加えることも可能。

をクリックすると、テキストボックスのテキストが切り替わり、最後に行った変更を元に戻すことができる。
「カラー」タブをクリックすると、ボタンの背景色と文字色を変更することができる









複数のボタンの色を入れ替えるには、変更する色をクリックし、新しい色を選択する。選択されたすべてのボ タンが自動的に新しい色に変わる。

## 3.2.4.10 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





#### 3.2.4.11 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・ディスクリプターを作成する:

[]] をクリックし、グラフィックディスクリプターの背景として使用したい画像(.jpeg, .jpg o .bmp)を 選択する。

各パネルに、1つのグラフィックディスクリプターを配置することができる。

Altキーを押しながら画像の右下をドラッグすると、グラフィックディスクリプターの大きさを変更することができる。

グラフィックディスクリプターを移動するには、Ctrlキーを押しながら、グラフィックディスクリプターを新 しい位置までドラッグする。

ディスクリプターに表示されるフィールドやピッチの大きさを以下から設定する:



フィールドが画像全体を占めない場合は、 🔳 をクリックしてフィールドに対応する領域を設定することが できる。



<u>ユーザーズマニュ</u>アル



## 次のドロップダウン・メニューから

0 - 0 Origin

Top-Leit 「 グラフィカルディスクリプターのどの角を座標の0-0軸として使用するかを設定することが できる。これは、グラフィカルディスクリプターの情報をエクスポートして、外部のソフトウェアで作業する際

に特に役立ちます。

Zone descriptor
▶ □ ○ △ ば からグラフィックデザイナーで新しいゾーンを作ることができる。

それぞれの新しいゾーンは、カテゴリのディスクリプターとして機能する。

異なるゾーンごとにパネルフローを設定することができる。

■ Show text をクリックすると、レジスタ(タグ付け)時にゾーンの名前を非表示にすることができる。

Show last 5 から、アクションをレジスタ(タグ付け)時に表示される図形の数を選択することができる。

画面タブからは、各カテゴリーの色や図形を個別に設定することができる。

Graphic			
	Shape	Circle	-

グラフィックディスクリプターをクリックすると、選択した色の図形が追加され、特定のカテゴリーを示すことができる。





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 テゴリーをクリックし、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(カテゴリー)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 SHOT 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。



## 3.2.4.12 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ー内・ディスクリプター内の順 序を変更できる。









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&ドロップしする。

	8	10	le.	NO.	5	91	1		-	-		4	
	1	E.	I.	ł.	R.	F.	3	3		8		90	
	1	E	E	1		Ľ.	2	H.		E.		5	
	1	E	E	1	E		5	B	1	1	14	1	
	Ę	15	E	15	E.	E.	E.	E.	1	E	8	15	1
	12	I.	5	Ę.		2	5	2	F	E	E	12	1
NOT IN ASSAULT	17	15	E		N.	E	5	-	N.	H.	8	14	6
POID COURSES	MI												1
POSESSION LOCA	2												
logo	-												
INSTEMS WITTO	EN.												
EVELTEM 4 VESTO	EK.												
EVELTE M 3 VESTO	R.												
EVETEM 7 VISITO	66												
SYSTEM I WRITE	FK												
SYSTEM & LOCA	1.												
STYLETEM ALLOCA	10												
STYLETE M & LOGA	10.000												
STYTETEM & LOCAL													1
COLUMN STATES A DESCRIPTION OF	-												

3.2.4.13 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。

## 3.2.4.14 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、カテゴリーをクリックするまでの経過時間となる。

#### 3.2.4.15 カテゴリーの評価

このプロパティを使用して、レジスタしたカテゴリーに評価(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、カテゴリーをクリックし、ポップアップする1-5の数字をクリ ックして、各カテゴリーの評価を選択します。



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

Filte	r by r	ating			
1	2	3	4	5	X

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。カテゴリー用に、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 ーを登録する。





自動的にカテゴリー評価が表示される。

2- 評価に対応するキーを押してカテゴリーの評価を決定する、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: 00:18 SYSTEM 2 LOCAL 評価ありのレジスタ:

00:18 SYSTEM 2 LOCAL (4)





## 3.2.4.16 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 の の: 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、 ゆうしゃクリックして、新しいパネルの作成を選択し、 ゆうなののです。

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。円グラフとドーナッ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、円グラフかドーナッツグラフを選択し、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。



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 Player 1,Right: 41 リプターをクリックする。 Background colour 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
<sup>✓Nick name</sup>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: 名前のあるラベル: Free kick 🛛 🛈 Free kick Side Shot Drill In the area = 0ラベル名を非表示にして数値のみを表示するには、VHide 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: アクションに費やされた時間: Possession A: 35:42 Possession A: 119 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	絶対値
On target = 20%	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:



コンテキスト・ラベル

この機能を使用すると、分析状況に応じた、データラベルを表示させることができりる。 そのためには、ダッシュボードの背景でマウスを右クリックし、「コンテキストラベル」を 選択して、使用するコンテキストを選択する。 コンテキストラベルは、新しい分析があれば自動的に更新される。

	Game 1:			Game 2:	
Weather conditions	Type of surface	Game	Weather conditions	Type of surface	Game
Cloud	Grass	11	Sunny	mud	12

どのダッシュボードからでも、背景を右クリックして "コンテキストラベル "を選択し、"編集"を選択すると、分析のコンテキストを編集できる。

## データパネルのバックアップ

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。



ダッシュボードのコンテンツのサイズを変更する

この機能を使用すると、ダッシュボードウィンドウとその中のすべての対象物の大きさを変更することができる。 そのためには そクリックし、ウィンドウの大きさを変更する。 これで、すべての対象物が以前のサイズ比を保った状態になります。



ダッシュボードに表示されるグラフィカルディスクリプター

ダッシュボードの背景を右クリックし、対応するオプションを選択することで、ダッシュボードにグラフィカル ディスクリプターを追加することができる。

次に、使用するカテゴリーとディスクリプターを選択する。表示される参照スポットは、選択されたオプションに対応することになる。

例えば、ゴールへのシュートのみを含むグラフを表示するには、カテゴリー「ショット」とディスクリプター 「ゴール」を選択する。こうすることで、選択した組み合わせに対応するスポットのみがグラフィカルディスク リプターに表示される。

このツールを使うと、画像のサイズを調整することなく、画像を含むボタンを作ることができる。

このツールを使用するには、Windowsに標準で搭載されているスニッピングツールなど、スクリーンカット ツールを開く。そして、使用したい画像を開き、スニップ/スクリーンカットする。

COACH: WARREN GATLAN	Secortes	-		×
	😪 Nuevo 🔹 🕑 Aplazar 🔹 🔀	<u>C</u> ancelar	Q Ot	ociones
51000 104	The second se	18.34		

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。









#### 3.2.4.19 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 Second Sec



#### 3.2.4.20 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インドウ上の希望するボタンをクリックする。次にNick name をクリックして、下のボックスに略称を入力する。



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。





#### 3.2.4.21 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イ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。



3.2.4.22 シークエンスを使ってのフロー

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。

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選手のみの場合は、

<■希■> 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 1 2 3 4 5 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 テゴリーに追加される。

カテゴリー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事ができる。

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、カテゴリー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様になる。

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

#### 3.2.4.23 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。





## 3.2.4.24 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。

3.2.4.24 マニュアルカテゴリーのブロックディスクリプター

この機能を使用すると、既に終了済みのマニュアルカテゴリーにディスクリプターを追加することを避けることができる。

そのためには、マニュアルカテゴリを選択し、動作タブから Only add descriptors when open をクリックします。これで、このカテゴリーが動いている間のみ、ディスクリプターを追加される。

3.2.4.25 テンプレート素材のサイズを変更する

ユーザーズマニュアル

この機能を使用すると、テンプレートウィンドウとその中のすべてのボタンのサイズ比を維持したまま、 そのサイズを変更することができます。

そのためには、 🎢 をクリックし、ウィンドウのサイズを変更する。

これで、すべてのボタンが以前のサイズ比を維持するようになります



Regular resize:

Window+content resize:







#### 3.2.4.26 映像再生コントロールプロパティ

この機能を使用すると、テンプレート内の任意のボタンに映像の再生操作を行うことができる。 これにより、例 えばカテゴリーをクリックしたときに動画を一時停止したり、ディスクリプターをクリックしたときに10秒前に戻っ たりすることができるようになる。

動画再生コントロールを設定するには、使用するボタンを選択し、動作タブ下部のドロップダウンメニューから、 設定したい動作 Pause Video Video player を選択する。

-カテゴリー「ペナルティーコーナー」をクリックすると、映像がスローモーションで再生され、動作の詳細が確認できる。 -"Lost "をクリックすると、映像が10秒前に戻り、Lostに至った行動を見ることができる。 -「場外にボールが出た」をクリックすると、映像が15秒進み、ゲームが再開される瞬間

#### 3.2.4.27 ボタンの説明

ボタンディスクリプターは、テンプレートを共有する際や、ボタンに略称を使用する際に、誰でもその用途を理解 できるように、任意のボタンに説明文を追加することができるようになる。

説明文を追加するには、ボタンを選択し、編集ウィンドウの下部にあるテキストボックスに説明文を挿入する。 ボタンにマウスを持っていくと、挿入した説明文と、そのボタンに設定されたPREとPOSTの時間がテキストボッ クスで表示される(カテゴリーである場合)





# 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

<u>4.1 ファイルからのレジスタ</u>	Page 64
4.2 リアルタイム・レジスタ	Page 71
<u>4.3 ビデオソースなしのレジスタ</u>	Page 80





## 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

Ω	Main menu - X
	ุ ี่ ∩าๆ ี่ ∩
	File Tools Help
	Real-Time Register
	Register without Video Source
	Register from File
	Presentations
Click to set your own image	My Analysis
nacsport	Nacsport Training

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





た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



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:

noc**sdo** 

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。

イベントにコンテキストデータを追加するには、 C をクリックし、必要な情報を追加する。 分析のコンテキストを保存するには、 C をクリックします。前回の分析のコンテキストを再利用する には、 "アイコン "をクリックする

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。





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みるには、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、 <br/>
をクリックする。<br/>
アサインされたクイックキーをみるには <br/>
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、 歴 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:



Change the category name Change the descriptor name Deactivate auto-add descriptor Activate auto-add descriptor

レジスタされているカテゴリ―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。

>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>	Clic para recarga			>>>>>>>	Clic para recarq
24:29	POSSESSION VI			24:29	1st half
24:35	- iter			24:35	<b>GOAL KICK VIS</b>
24:40	1st half		2002	24:40	Good
24:46	<b>GOAL KICK VISI</b>		X	24:46	- visitor player 2
25:11	1st half	visitor player 1		25.11	1st hall
25.11	<b>TURN-OVER LO</b>	visitor player 2		25.11	TURN-OVER LO
<	III >	visitor player 3		<	ш >

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



-ザーズマニュアル





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・コントロールのウインド 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。

プレイヤーコネクション

この機能を使用すると、各アクションに介入するプレイヤーを自動的に制御することができます。つまり、カテ ゴリーをクリックするたびに、その瞬間にゲームに参加しているプレイヤーのグループを識別するためのディス クリプターが追加される

そのためには、 🏟 をクリックして「ゲーム内のプレイヤーの制限を設定する」を選択し、グループのサイズを設定する。

これで、試合中の選手として機能するディスクリプターを選択することができる。そのためには、必要な ディスクリプターを右クリックして、「Player in game」を選択する







これにより、任意のカテゴリーを登録する際に、試合中のプレーヤーグループを識別するためのディスクリプター が追加される。プレイヤーを置き換えた場合、新しいカテゴリーをレジスタ(タグ付け)すると、ゲーム内の新しい プレイヤーグループを識別するために、まったく新しいディスクリプターが追加されます。つまり、プレーヤーの各 グループは、特定のユニークなディスクリプターに割り当てられることになる。

Note: プレーヤーグループディスクリプターは、コントロールウィンドウには表示されません。このディスクリ プターはPlay by Playテーブルや、タイムラインでも見ることができる。

## 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。 グリックして、追加ビデオをリンクさせる を選択する。







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 1211 から選択する。



これで、動画制作の瞬間に見せているどんなビューも、動画にすることができるようになる。

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。

18						-
	ASK(TIALL		+ 6	5-0-0201	946	.0
Organizar + Munica I	ingete (?				10.0	
<ul> <li>Investore</li> <li>Decempon</li> <li>Decempon</li> <li>Solece recenter:</li> <li>Decempon</li> <li>Solece recenter:</li> <li>Consectore</li> <li>Solece recenter:</li> <li></li></ul>	Series .	Facha de recelhora.	Tan	. Tamaku ola		
Norther Type Loop	45					
• Ocular carpeter				[ beeder ]	Cancel	w.]




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 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



今後、 Auto start in 10 seconds を選択した場合、キャプチャーは自動で開始される

確認メッセージが表示されてから10秒後、キャプチャーを開始する前に、PCに接続されたデバイスを使用するか、IPカメラを使用するかを選択することができます。IPカメラのメニューから、YouTubeのURLを挿入して、ストリーミングビデオをキャプチャーすることも可能。

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。









			0	Fahalapepti miger 🗖 🔣	H-	x
A soldel registre J41 U	AADELANTE South	ur-Sabadel	×	THE PARTY OF	within provide 2	
Auto-Rahash (14)				and the second s	Southin players 1	
Player 11	Celegolet lengtale	Tell:			and players	
SHOT WATCH	+ 16	III (4)	.I.	and the second second	eritika bawa 1	
3642 - Pige 11	Centrols	Seconda	115			
1 BEGAL VISITUALS	14:39:21	3005	23		Maker provide the	
8 0			Ш	م الم التي الم	staarpage 11 C	

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 たの 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
 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PLAYER1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。

イベントにコンテキストデータを追加するには、 E をクリックし、必要な情報を追加する。 分析のコンテキストを保存するには、 E をクリック。前回の分析のコンテキストを再利用するに は、 "Icon "をクリックする

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

個別のテキストノートを追加するには、Ctrlキーを押す(付属書8.2パート1.2参照)。

💉 をクリックすると、レジスタコントロールのウィンドウが最小化される。

同じローカルネットワークでリアルタイムにデータをストリーミングするには、



<u> – –</u>	<u>-ザーズマニュアル</u>	
	ショートカットを見る	
	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 を選択する。	て、サイズ

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 :

Change the category name Change the descriptor name Deactivate auto-add descriptor Activate auto-add descriptor Descriptors' menu:

Change the descriptor name Deactivate auto-add descriptor Activate auto-add descriptor

Change the category name

レジスタされているカテゴリ―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―にメモを追加するには、レジスター・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。



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

$\cap$						×
	Ī	Ē	I C	Todas	las categorías 💌	
78	Ν	66:43:04	POSSESSION	<b>OPP</b> 2	nd half	^
79	Ν	66:00:12	SHOT	A	rea opp; 9; Midfielders; Foot; From an attack; On goal; 2nd half	
80	Ν	66:01:11	GOAL	9,	; Midfielders; 2nd half	
81	Ν	65:10:20	POSSESSION	E	nds as a shot; 2nd half	
82	Ν	64:43:01	SHOT	0	Ifensive central end; 2nd half; Out of goal; Bad; Foot; In the area; From an attack	
83	Ν	64:22:01	POSSESSION	E	nds as a shot; 2nd half	
84	Ν	64:11:11	POSSESSION	<b>OPP</b> 2	nd half	
85	Ν	63:38:05	POSSESSION	E	nds as a possession change; 2nd half	
86	Ν	63:03:18	POSSESSION	OPP 2	nd half	
87	Ν	62:58:07	STEAL OPP	М	fidfield center; 2nd half; Organized attack; Stolen	
- 88		63-01-06	LOST	2	nd half: Forced: Midfield center	$\sim$
<					III	>

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。

ウイ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 とができる。

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。



-ズマニュアル



LOST	-	ilen; 1s
STEAL		>
LOST		=
FREE KICK		
CORNERS		
SHOT		
GOAL		~

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、 応 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。

レジスターの参照スポットの色と形を、その中のディスクリプターに従って変更することができる。これを 行うには、ディスクリプターボックスのX/Y値を右クリックして、ドロップダウンメニューから、基準点の色 と形を変更するために使用したいディスクリプターを選択する。ディスクリプターの横にあるテキストボッ クスをダブルクリックすると、レジスターにメモを挿入することができる。

Play by Playウィンドウに表示されるレジスター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て、表示したいレジスターの量を選択する。

10	Ŧ
All	
10	
20	
30	
40	

特定のレジスターを選択し、グラフィカルディスクリプターのディスクリプター、またはスポットをクリックすることで、 ディスクリプター、または参照スポットを追加することができる

✓ 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。







#### Coach Stationのストリーミング

キャプチャーを開始する前に、 Stream Video Signal をクリックし、 Full capture modeをクリックする。

レジスタ(タグ付け)したアクションを、同じWi-Fiネットワーク内にあるコーチステーションにストリーミングする ことができる。

> Note: Pro Plus では、レジスタ(タグ付け)されたデータをストリーミングすることは できない。つまり、Pro Plusからストリーミングする場合、コーチステーションからPlay by Play表、データマトリックス、ダッシュボードを開くことができない

#### GPUによるビデオキャプチャー

この機能を使用すると、GPUを使用して、リアルタイムでレジスタ(タグ付け)中の映像をキャプチャーすること ができます。これにより、PCのリソースをより有効に活用でき、Coach Stationのストリーミングなどの並列処 理を行いながら、より高解像度でキャプチャーすることができる。

~	Hardware encode mode
0	NVIDIA GeForce GTX 1050 (Integrated RAMDAC)
0	Intel(R) UHD Graphics 630 (Internal)

Note: このオプションは、GPUを搭載していないコンピュータでは利用できない

#### IP アドレスの管理

IPカメラのアドレスを保存・管理が可能になる。

そのためには、リアルタイム登録を開始し、設定メニューから「IPカメラ」を選択する。

ここでIPカメラのアドレスを設定し、 🏟 をクリックします。最後に、IPアドレスのニックネームを設定し、accept をクリックする。

🗱 をクリックし、必要なIPアドレスを選択することで、過去に保存したIPアドレスを開くことができる。

TESTIPをクリックすることで接続を確認することができる。





プレイヤーコネクション

この機能を使うと、各アクションに介入するプレイヤーを自動的にコントロールすることができる。 つまり、カテゴリー をクリックするたびに、その時点でゲームに参加しているプレイヤーのグループを識別するためのディスクリプター が追加される。

そのためには、 🄅 をクリックして「ゲーム内のプレイヤーの制限を設定する」を選択し、グループのサイズを設定する。

これで、ゲーム内のプレイヤーとして機能するディスクリプターを選択することができる。そのためには、必要な ディスクリプターを右クリックして、「Player in game」を選択する。ゲーム内のプレイヤーは、そのディスクリプ ターの表示部が緑色で表示される。



これにより、カテゴリーを登録する際に、ゲーム内のプレイヤーグループを識別するためのディスクリプターが追加されます。

つまり、プレーヤーの各グループは、特定の固有ディスクリプターに関連付けられることになる。

Note: プレーヤーグループ ディスクリプターは、コントロールウィンドウには表示されません。このディスクリプターは play by play テーブルや、タイムラインで見ることができます。





## 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

n	Main menu – X
	<b>∩Pro</b> ⁺
	File Tools Help
	Real-Time Register
	Register without Video Source
	Register from File
	Presentations
Click to set your own image	My Analysis
no <u>csport</u>	Nacsport Training
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





Trosavery Click to start 1º 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PLAYER1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。

イベントにコンテキストデータを追加するには、 **を**クリックし、必要な情報を追加します。 分析のコンテキストを保存するには、 **か** をクリックします。独立したテキストノートを追加するには、 Ctrlキーを押します(付属書8.2パート1.2を参照)

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。

End of event

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:

Change the category name Change the descriptor name Deactivate auto-add descriptor Activate auto-add descriptor Change the category name Change the descriptor name Deactivate auto-add descriptor Activate auto-add descriptor

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―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)



ユーザーズマニュアル

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・コントロールのウインド 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 をクリックする。

ディスクリプターと同じであり、メモを保存するには



プレイヤーコネクション

この機能は、各アクションに介入するプレイヤーを自動的にコントロールすることができる。つまり、カテゴリーをク リックするたびに、その瞬間にゲームに参加しているプレイヤーのグループを特定するためのディスクリプターが 追加されることになる。

そのためには、 🗱 をクリックして「ゲーム内のプレイヤーの制限を設定する」を選択し、グループのサイズを 設定する。

これで、ゲーム内のプレイヤーとして機能するディスクリプターを選択することができる。そのためには、必要な ディスクリプターを右クリックして、「Player in game」を選択する。ゲーム内のプレイヤーは、そのディスクリプ ターの表示部が緑色で表示される







これにより、カテゴリーを登録する際に、ゲーム内のプレイヤーグループを識別するためのディスクリプターが 追加されます。つまり、プレーヤーの各グループは、特定の固有ディスクリプターに関連付けられることになる。

Note: プレーヤーグループ ディスクリプターは、コントロールウィンドウには表示されません。このディスクリプターは play by play テーブルや、タイムラインで見ることができます。

### 5.- データベースをビデオとリンクさせる

ユーザーズマニュアル

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

Search for video

ビデオを選択して、"開く"をクリック

0		Mic Arthura		
+ 8 10 0 10 0 10				: 11 =
0. Statutes in seguel 2.91           0. min (1)           0. min (2)           0. min (2) <tr< th=""><th>i (if GR) ne</th><th>Yadaka Espiraten nya</th><th>0.000 11/06-005</th><th>Landovice</th></tr<>	i (if GR) ne	Yadaka Espiraten nya	0.000 11/06-005	Landovice

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、 ジスタの編集(タイムライン)の環境が表示される。

をクリック





# 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 87

5.2 タイムラインツール

Page 88





# 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。
ぜアクションのレジスタ"環境を表示する。     ホーム
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
✔ ビデオシークエ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。
面 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。
田全てのカテゴリー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。
<b>Q</b> 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。
፼ 音声メモを追加する。
↓ 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 89
5.2.2.	プレゼンテーション	Page 89
5.2.3.	ビデオ作成	Page 103
5.2.4.	画像の抽出	Page 105
5.2.5.	アクションの比較	Page 106
5.2.6.	タイムラインのシンクロ	Page 107
5.2.7.	描画ツール	Page 108
5.2.8.	タイムラインにデータベースを追加する	Page 109
5.2.9.	レジスタ・プロパティウィンドウ	Page 110
5.2.10	. データマトリックス	Page 111
5.2.11	. タイムラインオプション	Page 114
5.2.12	. アクションの検索	Page 119
5.2.13	. エキスポート	Page 120
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 121
5.2.15	音声メモの作成	Page 122
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 123
5.2.17	. <u>データパネル</u>	Page 124
5.2.18	. カテゴリー頻度表	Page 130
5.2.19	. <u>プレーヤーコネクション</u>	Page 131
5.2.20	. <u>グラフィックディスクリプター</u>	Page 132





## 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。



/eje	mpla futbol , mp	4		/eje	emplo futbol .mp	4 +	
ejem	plo futbol _3 na	c +		ejen	npio tutbol _3.na	¢ +	
VS.	how descriptors		ж.	- M	lostrar descripto	res	
• C	ategory (4)	• All		• 0	ategoría	• Todo	(265)
1	SHOT LOCAL	0215	02:25	1	TURN-OVER VISITOR	00.00	00
3	SHOT LOCAL	09.43	09.53	1	POSSESSION	00.07	00
- 1	SHUT LODAL	13.31	13:41	1	PASSES LOCAL	00.05	00
				2	PASSES LOCAL	00:10	00
				3	PASSES LOCAL	00.13	00
				- 4	PASSES LOCAL	00.18	00
				5	PASSES LOCAL	00.22	00 ~
<	101		3	<	111		>

## 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。

631	entaciones - Duración	05.3		13 4	Corter	nido de la lista						
	Listai	-	Tienpo		0	Norbe	Inice		Video	Lent	Audio	0
	TURNIOVER LOCAL			2		TURN OVER VISITOR #2	00.41	00.51	Net Todal of the	0		Tot half
1	THEN OVER WEITOR	11	62.05	3		TURN OVER VISITOR #3	01.53	02:00	mmple tubel mp4			10.548
ł			TO SHOW	4		TURN OVER WOLTOR # 4	83.37	102.47	memplo futbol impil			10.5alt
	SHOTLOCAL		00.40	1		TURN OVER WEITOR #5	95.25	45.35	vienpie lubui mpł			14.946
	SHOT VISITOR			8	2	TURNOVER VISIOR # 5	06.30	06.48	vienplo Sabali mpil		1.4	Tot half
				2		TURN OVER VISITOR # 7	07:54	00.04	Ager, kickut-signeje			1st half
				8		FORM OVER VISITOR # 8	00.42	08.52	memple futbol imp4			1st had
				9	1	TURN OVER VISITOR # 9	\$1.30	15:20	mempio N/bull mp4			Takhali
				12		TURINOVER VIUSOR # 10	12.24	12.34	ejempio luboli mpil			1ar Half
				11		TURN-OVER VISITOR # 11	14.16	14.35	Nerrola Lubai Ingel			10.1wl
				12		TURN OVER VISITOR # 12	15.51	16:01	Fign locksholmp4			Lithal .
				11	1	TURN-OVER VISITOR #13	19,24	15:34	nemple-tubol mp4			1 M Road





#### 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。



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 ンに含められる。



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、 タクリックし、「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。



このウインドウではメモ、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。

C08:00 0.08:06 0.08:12 0.08:00 008:00 0.08:12 TOTIV/OVER VISITOR # 6 TURN OVER VISITOR # 6

描画するには、ビデオの希望する時点で **メ** 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)



Show drawing for:

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。

	Lists	No.					
iii.	TURN-OVER LOCAL	14	02:20				
iii	TURN OVER VISITOR	13	02.08				
iii	SHOT LOCAL	4	00.40				
ï	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	2	TURN-OVER LOCAL # 12
8		TURN-OVER LOCAL #13
9		Shot local
18	S	SHOT LOCAL = 1
11		SHOT LOCAL # 2
12		SHOT LOCAL #3
13		SHOT LOCAL # 4
14		Shot visitor
15		SHOT VISITOR #1





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。

Seg. 04

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。



以前に作られたフロントページを編集するには、プレゼンテーションでそのページをダブルクリックする。 ここで 😧 をクリックし、"フロントページを編集する "を選択する。 クリックすることで、登録の順番を変えたり、列を隠したりすることができる。

授 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。

	Order the selected list	* 1	Ascending order
1	Show Start Time		Descending order
~	Show End Time		Name
~	Show Speed		Time
~	Show Video		Colour
1	Descriptors / Notes		Video name
	Notes / Descriptors		







	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	Ø	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	P	TURN-OVER VISITOR #2	00.4912	9		SHOT VISITOR #3
6	SHOT VISITOR	6	2	TURN OVER LOCAL #1	01:37.15	10		TURN OVER LOCAL
7	SHOT VISITOR #1	7		TURN-OVER VISITOR #3	0216.09		-	CUDT LOCAL
8	SHOT VISITOR #2	8		TURN OVER LOCAL # 2	02:41:13	11	M	SHUTLULAL
9	SHOT VISITOR #3	9		SHOT LOCAL #1	024212	12		SHOT VISITOR
10	TURN OVER LOCAL	10	M	TURN OVER LOCAL # 3	04.03.13	13		TURN-OVER LOCAL # 1
11	TURN OVER LOCAL # 1	11	~	TURN OVER VISITOR #4	04:21:00	14		TURN-OVER LOCAL # 2
the set	the second	1000		and the second	and the second se		_	

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:



インポートする.PREファイルを検索

The sector	Raman .	Balla to equilibria.	Tel.	Character .	
in Decement	A her weather one	Personal Andrew	Sectors 197	with the	
E Londola	A AMOUNT PROPAD-CONNECTION	DESCRIPTION OF THE OWNER.	No. Prov. TWO	600.00	
Mr. Smailenieni	Autom	double view hand	destroy (1977)	444.14	
U Crepton	A California	period of the second	Automatican (1983)	0.110-00	
	A docrated and	201204/0244 10.01	And House & Street,		
S line standards	the ball assessments & and	DECTORE A PARTY.	Manifester Print,	10010	
A Courses	2 th constraint land	statute can be an	Manhood PROPERTY.	440.40	
P December	20 tell description ( pro-	A Real and A Real Property lies and	day in state	and the	
in factorie	A PACIFI VILLAN	ALCO DE LA CARGA	Andrew Pril.	40.00	
and designation	B Index and	10000000000000000	deiden THE	Attract.	
a shines	PENAL TO LOCAL and	INCOME AND A	Action 1915	1708.68	
M Volume	Charlest and	deletropic start	Address with	1.000.000	
E. Acres 17.2	Contracting Inchains	Aurige agent country	deciman PRE		
	A Tana an	month in the second	A	attern	
and the second se					









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) 反 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。



#### プレゼンテーションにおけるお気に入りのアングル

プレゼンテーションの登録プロパティウィンドウから、そのレジスタ(タグ付けされた映像)のお気に入りと して設定されるアングルを選択することができる。これにより、プレゼンテーション、ビデオを作成すると きに、お気に入りのアングルを最初に表示することができる。お気に入り設定後、プレゼンテーションにア ングルを変えることは可能。

お気に入りのアングルを選択する方法は、モザイクビューにレジスタ(タグ付けされた映像)を追加し、プ レゼンテーションでプロパティを開く。その後、ドロップダウンメニューより「favorite angle」、お気に入り として設定したいアングルを選択する。Default "を選択すると、モザイクビューが表示される

Note: Nacsportからプレゼンテーションで、「Default」を選んだ場合、前のレジスタ (タグ付けされた映像)と同じアングルを表示します。例えば、プレゼンテーション内に 5つのレジスタがあり、すべてのレジスタが「Default」に設定されているリストがあった とする。そこで、もし最初のレジスタがアングル2を表示していると、残りすべてのレジ スタでアングル2が表示されることになる。

この機能を使用すると、複数のプレゼンテーションを同時に操作し、それらを組み合わせることができる。 そのためには、ウィンドウの左上にある II をクリックします。そして、他のプレゼンテーションを選択して開く。

n G	ame day 15 × \Game	day 1	16 ×7	Gar	ne da	y 17	Presentations	s - File: G	ame de	7)/ <i>7,7</i>			?:	_ 🗆	X
	- I > 📸 I	È.		1		1ĝ		ش	×				Ŧ		\$
Pres	Lists (7)	No.	Tim	~	Regi	sters ©	Included for the	ame	a list. Zi	6. Usec Start	End	Video	Slow	Audio	mr 🔺
â	LOST	31	10:1		1		SHOT #:1			34:39	34:59	HD J37 BBVA Real Madrid Valencia mp4			
命	DEFENSE	61	24:2		2		SHOT #:2			40:05	40:25	HU J37 BBVA Heal Madrid			
命	STEAL	25	08:1		3		SHOT #:3			48:43	49:03	- Valencia mn4 HU J37 BBVA Real Madrid		-	
曲		A	01-2		4 5	⊻ ⊻	SHOT #:5			54:17	54:37	- Valencia mo/ HU J37 BBVA Real Madrid			
	CURT	20	00.4		6		SHOT #:6			60:25	60:45	- Valencia mp/ HU J37 BBVA Real Madrid - Valencia mp/		-	
	5801	20	06:4		7	$\checkmark$	SHOT #:7			61:39	61:59	HU J37 BBVA Real Madrid Valencia mo/			
Ш	CORNERS	12	03:4	~	8		SHOT #:8			63:02	63:22	NU J37 DDVA Heal Madrid Valencia mod HU J37 BBVA Beal Madrid		•	<b>_</b> _
<			>		<	6.21				66.94	CC 44	ne vor bowe realmaulu			>

#### プレゼンテーション用の複数のタブ

1つのプレゼンテーションで変更しても、他のプレゼンテーションには影響することはありません。

Alt + Sを押すと、選択したプレゼンテーションのコピーが作成される。

開いているすべてのプレゼンテーションの内容で新しいプレゼンテーションを作成するには、Alt + Mを押す。

Ctrl + + を押すと、新しいプレゼンテーションが作成される。

プレゼンテーションのタブをダブルクリックすることで、プレゼンテーションを変更することができる。

プレゼンテーションからリストをコピーして、別のプレゼンテーションに貼り付けることができる。



#### 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。



このウインドウに選択したプレゼンテーションが表示される。

🖌 Insert text	
✓ Notes	
Descriptors	をクリックする。

レジスタのメモとディスクリプターを表示するには、

ビデオに直接テキストを表示するには、ビデオのウイ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、ウインドウのオプションを選択する。

n Overlay text in the video							
✔ Overlay text in the video							
Show category name							
Show descriptors							
Show notes							
Font							
Transparent							
Font colour							
Background colour							
5 🛨 Hide the overlay text after 5 seconds							
Text position							
• Top - Left							
<ul> <li>Botton - Left</li> </ul>							
Centred							

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、 <sup>
■ Continuous reproduction</sup>を
クリックする。

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 **O Use the stop time** - クリックする。

<u>プレゼンテーションにビデオをインポートする</u>

2つのオプション:

-ザーズマニュアル

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、**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。



€ たクリックして新しいPIN codeを作成できる。





をクリ

### 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。

Aedia	Play	back	Audio	Video	Subtitle	То	ols	View Help
		Title				F.	0	
	1	Chap	ter			•		
Program		ram	m				CORNERS OSA # 1 - 00:00	
		Custom Bookmarks						CORNERS 054 # 2 - 00:05
	Spee	d			٠		CORNERS GIR # 1 - 00:10 CORNERS GIR # 2 - 00:17	
	2	Jump	Forward				•	CORNERS GIR # 3 - 00:22

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、

「ビデオトランジションを追加」をクリックして、必要なトランジションを選択します。

■ Insert in all the list をクリックすると、選択したリストの各レジスタの後にトランジションが追加される。

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。

	Make inc	Make independent movies: Presentations						
Video			8					
Form	at mp4 🗸 🗸	Quality HD 1280i (16:9)						
🔲 Split files		Save and produce 🛛 🌣						





■ 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。

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)

0 レジスタの長さ

- ▶ スローモーションでのレジスタ
- 昼 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

日 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 タの編集ウインドウを開き、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、 **マ** 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

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、 サックする。

#### 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、 50 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。

Preset 
ど
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。

	_
Web Ready Standard .mp	¥
Web Ready Standard .m4	V.
Web Ready HD .m4v	¥1.
Web Ready Standard .mp	4
Web Ready HD .mp4	
iPhone	
iPad	
YouTube Standard	
YouTube HD	

Sharimg にビデオをアップするには Send to Sharimg 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。

Show category name	Overlau text on top
Show notes	
Descriptors	Overlay text on bottom

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、ビデオ作成ウインドウから 🗭 をクリックして、 🕰 をクリックして、



● 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、 の 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ィ	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。





## <u>5.2.5 アクションの比較</u>

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、 I 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、 なクリックしてから、 なクリックする。

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を外部映像と比較するには、 💽 をクリックする。

新しいアクションをクリックすると、比較ツールにそのアクションが表示される。外部映像は変更され ません。

2つのアクションを重ね合わせて比較するには、 2000 をクリックする。

比較ウィンドウから 🎬 をクリックすると、重ね合わせたアクションを示すビデオを作成することができる。 エクスポートされた映像には、描画は含まれません

Note: オーバーラップを使用して比較できるのは、最大2つの動画のみです。





## 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。



どのレジスタ(タグ付けされた映像)を移動されるか選択する。

例えば、後半にあるレジスタだけを同期させることができたり、タイムライン上で時間間隔を選択し、その 中のレジスタを変更すること可能



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。

28	29	30		 	31					32
12			44	45		46	47		48	
				14						
23			24				25	5	2	6

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。



-ズマニュアル





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で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。

n	Mis Apple	5 <i>1</i> 5			
+ = = = = = = = = = = = = = = = = = = =					: ⊞ ⊞ ⊞
Databases Nacsport ( 27 )	- Database	Yes	Deer	Report 1	Letefution
Break [6]	HD 316 USA BRVA Oda - Sevila van	HD JIE LIGA BOW Cata - Serits and	15052011		E.Wawrikiacaport Destroyisto
growid)	HO JA2LEEA ADELANTE Las Palmas - Associated	HD HE USA ADELARTE Las Patras - Asian Indi	10/06/2015	216	JAPUSA ADELANTE Las Falsas
D My Analysic [2]	2 Norve regime 11 parts 2005 05_44 PM nam	HO JA2 DGA ADELANTE Las Patrias -	11/16/2015		47HO J42ERGA ADELANTE Car
B MyOE(122)	IN HELIGA ADELANTE SA Parias	HO HO UGA ADELANTE Las Paines	10/06/2011		HO LOW ADDILANTE Las Patrice
TEST [003] 22]	ID 142/USA ADRUANTE Legene	HD 3421/IA ADELANTE Lagran	19106-0011	304	A21/GA ADELANTE Lapares
HD JOL LIGA BINA Ceta - Sevilance	Nuevo seguno 11 paris 2015 05, 41 PM res:	HD 242 USA 20ELANTE Leaven	11/06/2015		1040 HOLISA ADRUMITE
HO JK2 USA AOEJAN7E Las Palmar, Alivert hor. HO JK2 USA AOEJAN7E Las Palmar, Alivert 1 rat.	HE HE LIGH ADELANTE Manden	HD 242 USA ADELANTE Heinder	10/06/02115		HOLDA ADELANTE Meander
HD HD HD LIGA ADELANTE Legener - Zwapstanas	B NO MUTCHA ADELANTE MANAGEM	NO ROLIGA ADELANTE Humanum	10/06/2011		QUO JOLISA ADELMITE
HD 142 USA ADEUANTE Neuros - Terreta nac	NO AR LISA ADELANTE Formersday	IC JAZUGA ADELANTE Portenados	involuent.	282	ADUGA ACCUANTE Portugadare
HD J4C USA ACEUNYE Partonadive Accounting HD J4C USA ACEUNYE Partonadive Accounting HD J4C USA ACEUNYE Partonadive Exercision & real	10 HO JOLIGA ADDIANTE Recordso	NO JECTICA ADELANTE PALIMANI	11/06/2015	th:	HOUSE ADRUNTE Remains
	11 HO JICUSA ADELMITE SideoM	HO JETUSA ADELANTE Satabil	15-06-2015		ACUSA ACCUMITE Salward
HO 142 DGA ACELANTE Salester Charlon, She	13 HO J C STEA ADDLANTE Sabadat	HD JAZUGA ADELANTE Saladat	TI-RE-OFF		HOUSA ACELANTE School
ATUGA ADELANTE Sporing Satalist rac	TT HE MOUSA ADDUATE Lands	HD JETUSA ACELANTE Saladat	11/06/0215		ADUGA ADELANTE Salahi
JEI LISA ADELANTE Sporing - Sabadal, 1, beckup res	HI LIGA ADELANTE Saving	JAT LIGA ADELANTE Sporting - Subscript and	54.VE-0015		USA ACILIANTE Souther
<ul> <li>JHT LIGA ADELANTE Sporing - Subability 2 nac</li> <li>JHT LIGA ADELANTE Sporing : Subability 3 nac</li> </ul>	IT AT USA ADDIANTE Survey Salahit 2nd	AT USA ADELANTE TRANSPORT Tradmind and	13/06/2019		during abriante Surger
JAT LIGA ADELANTE Sporting Sebadel, Anac	THE ARE ADDRESS TO AND A DRESS TO ADDRESS TO	ANTICA ADDIVANTE RANNING TAXABLE IN	developer.		and a state of the second
JATUGA ADELANTE Sporting Sabality, Ervac	In the other state over the state of	International Action and the second statements	The other	-	- Lotter and the second second
<ul> <li>Numo registro 54 (ales 2015 07 _02) PM read</li> <li>Numor registro 31 (ales 2015 05 _02 PM read)</li> </ul>		a na concentration specific sistematica	The second	-	

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

このウインドウから、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インドウを開くには、レジスタを選択して、 **凹** をクリックするか、レジスタ名をダブルクリックする。

n Proc	rededes del regivero			Υ.
CORNERS SPO 2/5			H	н
22 X 0				
Netas	Description	1	Ē0	•
Cruite way per constant				
Reling, without reling	Auto vota		+	8
	1 1/4	+ ta	۶.	8
RER		-1991 (1978)		115

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、 
区 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、 **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、 とをクリックする、前のレジスタに戻るにはとをクリックする。

# 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、 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、 で 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、 **レ**をクリックして、オプションを選択する。

Save as a picture Print Export Excel

● 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 ー 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。

#### カスタマイズ マトリックス



🎹 をクリックして、「カスタマイズ マトリックス」のオプションを選択してカスタマイズ マトリックスを作る。



マトリックスに表示したいカテゴリーとディスクリプターを選択する。

ー度に複数の要素を選択し(Ctrlキーを押したまま)、右ボタンクリックで「新しいグループを作る」オプションを 選択すると、カテゴリーやディスクリプターのグループを作ることもできる。

└── をクリックして、カスタマイズマトリックスを保存することができる。

既にカスタマイズされたマトリックスを開くには、開いたマトリックスの左のボックスから適切なオプションを選択 するか、 ま をクリックする。

また、 🗰 をクリックするか、 マトリックスの左のボックスには、 最近使用されたリストもあるので、 そこから選択 することも可能。





- -

125 124

#### マルチプルマトリックス

マルチプルデータマトリックスを作成するには、タイムラインで2つ目のデータベースを開く(5.2.9項参照) 「開いたデータベースを使って複数データマトリックスを作る」をクリックし、マトリックスに表示したいデータ ベースを選択する。





Simple data matrix:

 Mote program (base do dotter firsted hold)
 - 0 000

 Mote program (base do dotter firsted hold)
 - 0 000

 Deve hydrogenet
 Deve hydrogenet

 Deve hydrogenet

Multiple data matrix:

Mostrar per Categ
 Mostrar per Categ

Haga clic en los resultados para ostrar los registr

それぞれの選択したビデオのカテゴリー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



ユーザーズマニュアル





リストを選択して、 田 をクリックする。



5.2.11 タイムラインオプション

**ズーム** マ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 ● AII をクリックす る。 Ctrl を押しながら、レジスタを選択し、 ② をクリック、つぎにタイムラインのオプ 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。





**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- **2** 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、カテゴリ一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ーを結合させる**: タイムラインのカテゴリーを結合させるには、 Ctrl キーを押したまま、希望カテゴリーを選択する。右クリックをして、"カテゴリーを結合さ せる" を選択する。選択したカテゴリーの全てのアクションを含む新しいカテゴリーが作成さ 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。



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+0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 posse	ssion												
ρ <u>ρ</u> ρ	0:01	0:02 1	):03 0:04	0:06 0:	07 0:08	0:09	0:10	0:12	0:13	0:14	0:15	0:16	0
POSESION		1	2		3		4			5			
Team A posss	esion a	and Tea	m B pos	sessio	n (Opo	ssing	regist	ters	)				
$\rho \rho \rho$	0:01	0:02	):03 0:04	0:06 0:	07 0:08	0:09	0:10	0:12	0:13	0:14	0:15	0:16	C
POSESION		1	2		3		4			5			
POSESION opuesto	1	2		3		4		5				6	





**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。



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
------	---------------	---------

これにより、そのイベントの有効な映像だけを使った新しい動画と新しい分析が作成されます。新しい分析のレジスタは、新しい映像に自動的にリンクされる。

#### カテゴリーのコンティニュー再生

▶ をクリックすると、あるカテゴリのすべてのレジスターを連続再生で見ることができる

テキストをオーバーレイ表示: ビデオプレーヤーウィンドウの 파 をクリックすることで、ビデオの上にテキストを表示することができる。

テキストオプションをダブルクリックすると、編集することができる。テキストを右クリックすると、ビデオプ レーヤーの上部または下部にテキストに表示することができる。

タイムラインのカラーオプション: タイムラインオプションメニューから、6つのスタイルを選択することが できる。





### 5.2.12 アクションの検索

このウイ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。

0			Disque	de Necsport	Cive .			X
Ma Anii	lais							
	nes Kocopet (20) no(4) no(4) in fogles (21) in fogles (21) in fogles (21) in fogles (21)		1 SAR	Database Ga Albituan/TE Ming Nac	Vdes Stratution Addigantiti Belan Sporting and	244 86/96/3919	-	•
	anatari 41 DSF (1400) 725 OF (1400) MDUARD (14 SF (160) MDUARD (14 SF (160) ANTAR D (160) ANTAR D (160) ANTARA D (160) ANTARA D (160) ANTARA D (160) ANTARA	l Carlanai Carlana Ale Carlana Ale						
								<u> </u>
Ms Acab	us 1 Republic 30	0				-	Registerer D	
	Repires	5 M 14	100	Detter		Desig	Ast	



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。







## <u>5.2.13 エキスポート</u>

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、カテゴリ一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。



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- 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含むレジスタをクリックする。



4- 希望するディスクリプターをクリックする。



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。

0323:00 Pass 03:23:00 POSSESSION VISITOR 03:23:00 Posses





# 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

このツールでは、イベントの異なるアングルの映像を最大2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。



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。



必要なビデオを選択し、必要に応じて時間スクロールを使用してオリジナルと同期させます。

完了したら、 ✔ をクリックします。そして、あなたは同時に異なるアングルの映像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)の中から視点を差し替えるには、希望する視

点を選択し、 12 🔠 をクリックするか、4番キー、5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、

- 2-レジスタのプロパティウィンドウ:
- a) タイムラインレジスタブロックで、レジスタをダブルクリックする。
- b) Audio Notesセクションで、 🌄 をクリックする。



c)「録音開始」をクリックする。

d)録音が終了したら、音声メモを保存するために、 🂾 をクリックする。

- 3- プレゼンテーション:
- a)プレゼンテーションが開かれたら、必要なレジスタをダブルクリックする。
- b) **E** をクリックする。



c)「録音開始」をクリックする。

d)録音が終了したら、音声メモを保存するために、 🛄 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、 たクリックして、新しいパネルの作成を選択し、 たクリックする。

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。円グラフとドーナッ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:







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―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みるには、カテゴリ― "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、 D 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、 Background colour 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、 Background colour
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。Player 1, Right: 41







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。



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―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。



コンテキスト・ラベル

この機能を使用すると、分析状況に応じた、データラベルを表示させることができりる。

そのためには、ダッシュボードの背景でマウスを右クリックし、「コンテキストラベル」を選択して、使用する コンテキストを選択する。

コンテキストラベルは、新しい分析があれば自動的に更新される。



どのダッシュボードからでも、背景を右クリックして "コンテキストラベル "を選択し、"編集"を選択すると、 分析のコンテキストを編集できる

#### 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、 **正**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 anlysis 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 anlysis name (.nac)									
Maximize the window when opening									
1	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	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 anlysis 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 I				
	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 ri				
	5	7 Mts opp	33:58:40	34:01:48	Dow				

データパネルのバックアップ

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。

ダッシュボードのコンテンツのサイズを変更する

この機能を使用すると、ダッシュボードウィンドウとその中のすべての対象物の大きさを変更することができる。 そのためには 

をクリックし、ウィンドウの大きさを変更する。

これで、すべての対象物が以前のサイズ比を保った状態になります。



Window+content resize:







ダッシュボード上のグラフィカルディスクリプター

ダッシュボードの背景を右クリックし、対応するオプションを選択することで、ダッシュボードにグラフィカルディ スクリプターを追加することができる。

次に、使用するカテゴリーとディスクリプターを選択する。表示される参照スポットは、選択されたオプションに 対応することになる。

例えば、ゴールへのシュートのみを含むグラフを表示するには、カテゴリー「ショット」とディスクリプター「ゴール」を選択する。こうすることで、選択した組み合わせに対応するスポットのみがグラフィカルディスクリプター に表示される。

5.2.18 カテゴリー頻度表

この機能を使えば、イベント中に起こったカテゴリー別のアクション量をグラフ化して見ることができ、さらにそれらを比較することもできる。



そのためには、 松 をクリックし、チャートに追加したいカテゴリーを選択し、 🥵 をクリックする。

グラフのどこかをクリックすると、その時点で起こったアクションを見ることができる。次から、時間

間隔を変更することができる。

05 : 00

✓ Values in time mode をクリックすると、アクションの持続期間を表示することができる。



#### 5.2.19 プレーヤーコネクション

特定のグループのアクションを確認するには、タイムラインからオプションアイコンをクリックし、" プレーヤーコネ クションを表示する "を選択する

n		Jugadores en campo		
Ω.	+ 🏛 💻			
ostrar jug	adores en campo	Jugadores	Registros	
nitial	P112P18P12P11P110	🗖 Fi 1	1 SofA	36:57 37:09
		PI 10	2 AtZon A	37:11 37:21
Down	PI 12, PI 8, PI 1, PI 7, PI 10	E 112	3 Soff B	37:08 37:20
lefend	B12B9B2B1B10	PI2	4 Reb del B	37:15 37:25
		PI3	5 rebol A	37:17 37:27
Counter	PI 12,PI 8,PI 1,PI 7,PI 6		5 Solf B	39:52 40:04
	D 13 D 0 D 7 D C D 3	HO	2 At Dreed	40.05
oral			9 rob of A	40.01 40.11
Roll	PI 4, PI 12, PI 8, PI 5, PI 10		10 At Press	40.04 40.14
		E PI 9	11 At zon B	39:55 40:11
			12 S of A	40:01 40:13
			13 At Zon A	40:08 40:18
			14 Sof A	40:05 40:17
			15 free off A	40:13 40:19
<		>		

グループ名をクリックし、見たいアクションをクリックすると、そのグループによるアクションを見ることができる。選手名をクリックすると、特定の選手が行ったアクションをフィルタリングし、どのグループに所属していたかを確認することができる。

また、希望する選手を選択し、 🛃 をクリックすると、選手のサブグループを作ることができる。このサブ グループは、今後の分析で自動的に追加される。

**III** をクリックすることで、サブグループの表示/非表示を切り替えることができる。

グループやサブグループの名前をダブルクリックすると、その名前を変更することができる。この変更は、 今後の解析のために保存される。

適切なアイコンをクリックするか、3キーを押すことで、プレゼンテーションに任意のアクションを追加することができる。





5.2.20 グラフィックディスクリプター

タイムラインから 🔲 をクリックすると、分析結果に関するグラフィックディスクリプターを開くことができる。



デフォルトでは、グラフィックディスクリプターは、選択されたすべてのレジスタの数値を表示している。 グラフィックディスクリプターゾーンの表示/非表示は、

1つのレジスタに複数のディスクリプターがある場合、 ごをクリックすることで動作の方向性を見ることができる。また、任意の場所にマウスを置くと、その場所と次の場所との距離と速度が表示される。この計算は、現場での測定に基づき行われる。

■をクリックすると、グラフィックディスクリプターを画像として書き出すことができる。

それにより、外部レポートに使用したり、レジスターやプレゼンテーションに追加したりすることも可能。

1つのテンプレートに複数のグラフィックディスクリプターがある場合、上部のタブを使って移動すること ができる。

Ctrlキーを押しながら、マウスのホイールを使って、グラフィカルディスクリプターを拡大表示することができる。

Ctrlキーを押しながら、タイムラインのレジスタの上にマウスを移動させると、映像で示した動作を変えずに、 対応する 参照スポットを確認することができる。

Shift+Ctrlを押しながら選択し、ドラッグするだけで、基準点を移動させ、より精密に調整することが可能。 ディスクリプターの背景をダブルクリックすると、表示されているリファレンススポットが非表示になる。 任意のスポットを右クリックすると、そのスポットを削除することができる。





# 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。

n	Mis Ando	sig			- 0 ×
+ # 6 0 6 0 6					E II II II
	East de datos	Video	Fecha	Registroi *	Videos vinculados
SD 337 LIGA ADELANTE Becelona 8 - Geory SD 332 LIGA ADELANTE Lagorithe - Numer	SD J42 UGA ADELANTE Abacete - Racino naci	SD JA2 USA ADEUANTE Abacete - Ricerca not			LIGA ADELANTE Albecete
5D 337 LIGA ACELANTE Makete - Belis rac	10 A2 UGA ADELANTE Legener	HD JK2 LIGA ADELANTE Legenes	05/06/0015		JA2 LIGA ADELANTE Legenes
5D J37 LSA ADELANTE Ossuare - Missider 5D J37 LSA ADELANTE Ossuare - Missider	10 JO JO LIGA ADELANTE Valadad	50 JA2 UGA ADELANTE Valadade Ukonterange	00/06/2015		LIGA ADELANTE VALIDAD
SD 238 LIGA ADELANTE Garona - 2646004 P	C D JA2LIGA ADELANTE Gene-Lugonec	SD JACUSA ADELANTE Genne -Lugsing4	08/06/2015		C'Olien/Watspot/Decktop/SD 342 EIGA ADELANTE George-Lugo.no4
SD J38 LIGA ADELANTE Maandes - Bastelon	8 m S D J42 LIGA ADELANTE Bels - Sporting ner	10 JA2 USA ADELANTE Belle - Sporting rept	08/06/2015		4550 H2USA /CEUNTE Beter
SD J30 LIGA ADELANTE Portendina - Malako	C HO JAD USA ADELMITE Manande	HO J42LIGA ADELANTE Nonarcia	10/06/2015	282	KTHO JAZUNA ACELANTE
5D J30 LIGA ADELANTE Valladaki - Grasow SD J40 LIGA ADELANTE Albacete - Malonca	TO ACLEAN TE Meander	HD J42135A ROELANTE Meander - Mahara and	05/96/2015		JAZUEA ADELANTE Mondel
SD 140 LIGA ADELANTE Bello - Akoron nat	E HO JAZ USA ADEUNITE Las Palmas	HD 242UGA ADELANTE Las Painas -			JOULA ADELANTE Las Patrias
SD J40 LIGA ACELIANTE Recessivo - Sabed	True	HD JA2LIGA ADELANTE Purmenden	10406/2015		HEUGA ADELANTE Portendra
SD 340 LIGA ADELANTE Sporting - Tenerite a SD 340 LIGA ADELANTE Valladoid - Zaragoo	NC 10 HO JA2 USA ADELANTE Recentive -	HD 342 LIGA #DELANTE Recreativo - Bacelora II rec4			JA2 USA ADELANTE Recessive
to Sanger [4]	11 HD J3E USA BBVA Cella - Sevilla nac	HD JDS LIGA BINIA Cella - Sevilla Hp4			C User/Nacion/Deilag/HO JE USA BNA Ceta - Sevia rod
B	12 AT LISA ADELANTE Sporing - Sabadel, 1 re	e JAT LIGA ADELANTE Sponeg - SabadelingA			LIGA ACELANTE Sporting
ESPGER/IX ESPGER/2nix	13 Nuevo registro 11 junio 2015 05_41 PM nac	NO HELIGA ADELANTE Leganes			KTHO HIZLIGA ACELANTE
HO JIELIGA BEVA Ceta - Sevila rac	14 ESP-GEP_2 And	ESP-GETLape	18/06/2015		C User/Nacipot/Dealing/E/EMP
HO M2 LIGH ADELANTE Las Palles - Alever, 1 Apr.	15 Nuevo registes 11 sunio 2015 05_44 PM nac	HD 342 LIGA ADELANTE Las Painse - Abrescend	11/06/2015		42940 AQUIGA ADELANTE Las
HD JA2 LIGA ADELANTE Mandet - Malocanac	16 Nuevo regima 13 junio 2015 07_43 PM nac	OFTIME			OFFLINE
HD 342135A ADELANTE Numancia - Teneste nac	- 12 JAT LIGA ADELANTE Sporting - Sabadel, 3 m	e J41 LIGA ADELANTE Spoting - Sabadeting4			ATUAT LIGA ADELANTE Soving-
4	0 0 0				(5-100

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。

n		Mis Anális	rš			- <b>-</b> ×
+	8 ta 🗢 🖿 C ta					11 11
	St. 50. 171 UIA ADELANE Einsteine 5. Group An Co. St. 50. 771 UIA ADELANE Einsteine 5. Group, An Co. St. 50. 771 UIA ADELANE Einsteine 5. Group, An Co. St. 50. 771 UIA ADELANE Einsteine - Meinden rate (St. 50. 771 UIA ADELANE Comma - Sangston An Co. 771 UIA ADELANE Lagares, Sangston An Co. 771 UIA ADELANE Kannes, Sangston An Co. 771 UIA ADELANE Kannes, Sangston An St. 50. 771 UIA ADELANE Kannes, Sangston An Sangston A	Ben de deni So Jak Li Jak Alcult II. Algunet - Michael Li Jak Alcult II. Leganet - 10 Alc Li Jak Alcult II. Leganet - 10 Alcult Jak Alcult II. Leganet - 10 Alcult Jak Alcult II. Leganet - 10 Alcult Jak Alcult II. Service - 10 Alcult Alcult II. Ser	HØ JAD UGA JAÖUJANTÉ Mander- Make           RI         05/33         QEE I SALUNA MEL           RI         05/33         QEE I SALUNA MEL           RI         05/33         QEE I SALUNA MEL           RI         05/34         QUE I SALUNA MEL           RI         05/35         QUE I SALUNA MEL           RI         05/35         QUE I SALUNA MEL           RI         05/30         QUE I SALUNA MEL           RI         07/40         QUE I SALUNA MEL		έV Bus	ideo ?
P	SD J40 LIGA ADELANTE Valladolid - Zaragoza nac	10 HD J42 LIGA ADELANTE Recreativo - Bacelona Binac		Anded H	C Ma	er/Vacanos/Desktoo/HD
0	TEST [00][72] W-0 VIDE0 SOURCE [1]	11 HD J36 DBA BEVA Cella · Sevilla nac 12 J41 LIGA ADELANTE Sporting · Sabadel, 1 nac	HD JJS LIGA BEVA Cella · Sevilla mp4	04/06/2015	54 JOED 45 UGAJ	GA BBVA Ceta - Sevila mp4 IDELANTE Sporting -
	ESPGER.nac ESPGER_2.nac	13 Nuevo registro 11 junio 2015 05_41 PM nac	HD J42 LIGA ADELANTE Leganer - Zerannza mol	11/06/2015	35 42940	J42LISA ADELANTE
	HD J35 UGA BBVA Ceta - Sevila nac HD J42 1154 40/ELANTE Las Palmas - Alexes nac	14 ESPGER_2.nec	ESP.GER.mp4	18/05/2015	21 21	es/Wacsport/Desktop/EJEMP 3LVESP-GER mod
	HD J42 LIGA ADELANTE Las Palmas - Alaves_1 nac	15 Nuevo regeto 11 junio 2015 05_44 PM nac	HD J42 LIGA ADELANTE Las Palmas - Alaves mol		18 42940	J42 LIGA ADELANTE Las
	HD 342 LIGA ADELANTE Leodines - Zolobooa nac HD 342 LIGA ADELANTE Miandes - Malorca nac	16 Nuevo registro 13 junio 2015 07_43 PM nac	OFFUNE		11 OFFLI	NE
4	HD J42LIGA ADELANTE Numancia - Tenerife nac HD J42LIGA ADELANTE Portecedoa - Alcorcon pac III	17 AT LIGA ADELANTE Sporing - Sabadel_3 nac	341 LIGA ADELANTE Sporting - Sabadel.mp4	13/06/2015	10 4104	LIGA ADELANTE Sporing





下記の作業も可能:

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<u>:</u> 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。

<u>サーバー上のフォルダーにアクセスする:</u> 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、 **O** Server をクリックする。

### 分析一覧を更新: 🗲 をクリックする

Excel/xml形式ファイルをエクスポート: この機能を使用すると、選択した分析ごとに新しいファイルを 作成することができる。必要な分析を選択し、





# 7. ツール

<u>7.1 ビデオファイルのAVIへの結合と変換</u>	Page 137
<u>7.2 XMLファイルのインポート/エクスポート</u>	Page 138
<u>7.3 Tag&amp;Go からのデータベースのインポート</u>	Page 140
<u>7.4 OPTA データベースのインポート</u>	Page 141
7.5 同じソースのファイルのクイック結合	Page 142
<u>7.6 同じソース・分析ファイルのクイック結合</u>	Page 143
<u>7.7 GameBreaker / SportsCodeからのTLcodesのインポート</u>	Page 144
<u>7.8 FIBAからデータベースをインポートする</u>	Page 145
<u>7.9 Tag&amp;Viewからインポートする</u>	Page 146
<u>7.10 Dartfish, EasyTag, Synergy, Opta.からCSVファイルを</u>	Page 147
<u>インポートする</u>	
7.11 InStatから.XMLファイルをインポートする	Page 148





# 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

(t、.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。



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/エキスポート

- \* XMLフォルダをインポートするには:
- a) メインメニューで[ **ツール**]をクリックする。
- b) インポートを選択.
- c) 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)
- d) 🗋 をクリックする。
- e) XMLフォルダを探し、ダブルクリックする

インポートするファイルを選択すると、新しいウィンドウが表示され、インポートするカテゴリーと ディスクリプターを選択する

	Import XML file (Timeline based software)	×
☑ Select all Categories (5/14)	☑ Select all Descriptors (46/55)	
CORNERS CORNERS OPP  FREE KICK FREE KICK OPP FREE KICKS GOAL LOST LOST PENALTY POSSESSION POSSESSION RECOVER RECOVER SHOT	<ul> <li>✓ Attackers</li> <li>Bad</li> <li>✓ Defenders</li> <li>✓ Defensive center</li> <li>✓ Defensive left</li> <li>✓ Defensive left</li> <li>✓ Defensive left end</li> <li>Ends as a possession change</li> <li>Ends as a shot</li> <li>Frods as a shot</li> <li>Forced</li> <li>From an attack</li> <li>From set piece</li> <li>Goal keeper</li> </ul>	<ul> <li>M</li> <li>M</li> </ul>
	Avoid numeric descriptors	~

✓ Avoid numeric descriptors をクリックすると、数値だけを含むディスクリプターが自動的にすべて 選択解除されます。

これは、ディスクリプター名に文字が含まれていないことを意味しますが、:、-、.などの記号を含む ことができる。

f) 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。

g) セクション3で、アイコン

h) 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。

i) 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:

a) エクスポートするフォルダを含むタイムラインを開き、 **し** をクリックする。.

b) XMLをエクスポートする を選択する

c) 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。



Create Nacsport DB 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

(t、.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。





- 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。

	Quick merge videos from same source		X
Add video file			
00875 MTS (7.13) 00876 MTS (7.13) 00878 MTS (7.13) 00879 MTS (7.13) 00880 MTS (03.10)			
	Nombre del nuevo archivo	L)	

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つのフィアルに結合することができる。

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。

			X
Quick merge videos from same s	ource and a	analysis (.nac files)	
<b>+ - </b>	+ =		
Add video file	Databases		
	No	mbre del nuevo archivo	

- 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。

∩ Quick merge videos from same s	ource and analysis (.nac files)
+	+ - â
Add video file	Databases
00875 MTS (17:13) 00876 MTS (17:13)	ESP IRE 17012016.nac (458 Registers) ESP IRE 17012016_jugadores nac (568 Registers)
	Nombre del nuevo archivo

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。

То	ols Help		
	Import	>	Import from Nacsport Tag&go
	Search		Import XML file (Timeline based sof
	Digitise video C	Ctrl+D	Import F24 Opta
	Synchronize a Database with a Video		Gamebraker / SportsCode .TLcodes

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

Process finished successfully					
This new analysis will be saved in: C:\Users\Nacsport\Desktop\LIONS VS UPM.SCpkg\LIONS VS UPM.SCpkg\LIONS VS UPM.nac					
Used video C:\Users\Nacsport\Desktop\LIONS VS UPM.SCpkg\LIONS VS UPM.SCpkg\MOVIE DATA folder\LIONS VS UPM.mov					
Timeline					
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。 ひをク 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 C 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。

n	Dattish import	(
Open .csv file		
<ul> <li>Delimiter comma</li> <li>Delimiter dot comma</li> <li>Delimiter tab</li> </ul>		
Configuration		
Select category	Time format Add column name in the descriptor	
Database .nac		
inac .		
Video Di Video		
Timeline		

▶ 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。

Select	category	
Name		-

時間のフォーマットをメニューから選択する。
Time format
Miliseconds

✓ 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。

E 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





# 7.11 InStatから.XMLをインポート

InStatから.XMLファイルをインポートする。

プログラムのメインメニューで、「ツール」をクリックして「インポート」を選択し、「Instatから.XMLをイ

ンポート」を選択する。

ウィンドウの **を**クリックし、インポートしたい.XML ファイルを探す。.NAC Databaseの名前と保存先を選択し、[Save]をクリックする。

をクリックし、.NACデータベースとリンクさせたい動画を選択し、ダブルクリックする。
 最後に「タイムラインを開く」をクリックする





# 8. 添付資料

8.1データベースのインポート/エキスポート	Page 150
8.2 リアルタイムストリーミング	Page 151
8.3 一般オプション	Page 155
8.4 Coach Station	Page 158
8.5 Twitterとの連携	Page 160
8.6 Update 3.6.0	Page 163





# 8.1 データベースのインポート/エキスポート

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

レジスタからのストリーミング:

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。

レジスタ環境のレジスタコントロールのウインドウの 🆤 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。



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。

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IP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、イベントの展開をみることができる。



-ズマニュアル





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。

Live	c	ed Deltoe	d bellary 🛛 💷	Differen Myp	layed	ingene dreenge	Nectoret
Retriet	interval	2. Last reliant. TVO	2013 18:45:52				
Ostaba	ne: ejsen	net, fordult of					
Net	the	Campog	Descriptions	Statue Linesi	and the second s	-	
-	36.86	1860/8		*	1000		Carl of Carl of State
12.04	22.00	PARTY LOS	too half	• •	1.1		
22.94	13.84	PARTIES AND	inter .	4			
nie.	22.96	PARTICULE		4		8	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
11-41	met.	PARTYLEN	in his said	• •	1		
11.17	-	-	Control (or heat	*	1.4		
inin.	-	1000038	Debalt	+			
11.04	15-17	(PRODUCTION )	A40 Int had	+	. •	PHE 2 100	······
19.02	20.94	0/04L100K	Los hard	4			

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。

をクリックすると、そのアクションがお気に入りとして設定される。お気に入りのアクションのリ
 ストを見るには、"マイプレイリスト "をクリック/タップする









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。



# 8.2.1 リアルタイムストリーミング中に受信機で見た映像を配信用PCへ保存する

この機能を使用すると、リアルタイムストリーミングオプションを通じて受信機器から求められたアクションの ビデオファイルを保存することができる。そのためには、動画を保存するフォルダーを設定する。 Nacsportのメインメニューから「ツール」をクリックし、「オプション」をクリック。

次に、Web server タブを選択します。ウィンドウの下部にある C をクリックし、動画を保存するフォル ダを選択する。

受信機から 
をクリックするたびに、先に選択したフォルダーに動画が作成されることはありません。
ファイル名には、必ずカテゴリー名と、それが作られた時の録音時間が表示される。



Note: 共有フォルダ(Dropbox、Hubic、Googledrive)を使用する場合。共有フォルダが同期されると、インターネットに接続されていない受信機でもファイルを保存できるようになる。





# 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 するオプションを選択する。 Timeline

をクリックして、希望

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 サーバーステイタスのチェック

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セクションからを **Use Nacsport DATA default path** 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。







## 8.3.5 カテゴリー間をジャンプして、映像の位置を維持

この機能を使用すると、カテゴリー間を移動してもタイムラインに表示される映像が変化しないので、表示中 の映像を失うことなく、別のカテゴリーから新しいレジスタを探すことができるようになる Nacsportのメインメニューから「ツール」をクリックし、「オプション」をクリックします。 タイムライン タブをクリックし、 Jump between categories keeps video position を選択する。

8.3.6 レジスタの継続時間の表示

この機能を使用すると、タイムラインレジスタグリッドでレジスタの長さを表示する方法を変更し、レジスタの開始時間と合計時間を表示することができる。

そのためには、メインメニューからオプションウィンドウに進みます。タイムライン」タブで「開始時刻とレジスタの 長さを表示する」にチェックを入れる。

#### 8.3.7 非アクティブ化用パスワード

この機能を使用すると、ライセンスを無効化するためのパスワードを設定することができる。 そのためには、メインメニューから「ライセンスの登録とアクティベーション」に進む。

● をクリックすると、パスワードを設定することができる。このパスワードは、無効化の際に要求される。





# 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。



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

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 ィスクリプータの横の※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 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。

Info reload interval 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。

10



# **8.5 Twitter integration**

この機能を使用すると、ゲームレジスタ中にボタンをクリックするたびに、自動的にツイートを投稿 することができる。また、ボタンをクリックしたときにダッシュボードを開いていれば、自動的に投稿 することができる。このように、イベント中にリアルタイムでデータを共有することができる。



✓ Post Dashboard をクリックすると、テキストの横にダッシュボードの画像が自動的に表示される。



このボタンをクリックすると、テキストが挿入されたツイートが投稿される。ボタンをクリックすると表示される。 ウィンドウで、テキストを変更することが可能。そして、このウィンドウは、何も変更しなければ5秒後に消える。







# <u>8.6 アップデート 6.0</u>

- 1. テンプレート
  - 1.1 ボタンの新しい編集方法

ボタンのグラフィックを編集するための新しいオプションが追加され、また、いくつかの編集プロ セスは、より簡単で直感的になるようになった。

- ボタンのデフォルトの形: これにより、テンプレートをよりよく整理することができる。名前テキストボックスの上にあるドロップダウンメニューから、使用する形を選択することができる。これにより、テンプレートをよりよく整理することができる。



- ボタンのデフォルトの形: これにより、テンプレートをよりよく整理することができる。

名前テキストボックスの上にあるドロップダウンメニューから、使用する形を選択することができる。 これにより、テンプレートをよりよく整理することができる。



- カウンターの色: デフォルトでは、カウンターの色は黒。このため、テンプレートに使用されている 背景色によっては、読みにくくなる可能性もあるが、対応するカラーボックスから、各ボタンのカウン ターの色を変更することができる。



- 非アクティブなボタンにスコアを表示: ポイントアクションが有効であれば、非アクティブなボタン にスコアを表示することができる。ボタンを非アクティブに設定し、編集して、ウィンドウの右側に あるドロップダウンメニューから、スコアを表示するチームを選択する。







ボタンの大きさを編集:ボタンを選択すると、その周囲に枠が表示される。
 この枠をドラッグすることで、ボタンの大きさを変更することができる。
 これによって、より正確なボタンの編集が可能になる。



- ボタンの名称を編集する: テンプレートの編集中にボタンをダブルクリックすると、その名前を編集 することができる。
- ポップアップボックス:ボタンの上にマウスを置くと、そのボタンの情報が書かれたテキストボックス が表示される。これにより、どのボタンがどのような動作をするのかを認識することができる。



- 表示される情報: ボタンの種類(カテゴリー/ディスクリプター)、割り当てられたPRE/POST時間、 ボタンに追加された説明文。

### 1.2 映像再生制御プロパティ

この機能を使用すると、テンプレート内の任意のボタンに映像の再生制御を設定することができる。

これにより、例えばカテゴリーをクリックしたときに映像を一時停止したり、ディスクリプターをクリックしたとき に10秒前に戻ったりすることができるようになる。

動画再生コントロールを設定するには、使用するボタンを選択し、動作タブ下部のドロップダウンメニューから、設定したい動作 Pause Video Video Player を選択する。

例:

- カテゴリー「ペナルティーコーナー」をクリックすると、映像がスローモーションで再生され、動作を 詳細に確認することができる。
- "Lost "をクリックすると、映像が10秒前に戻り、Lostに至った行動を見ることができる
- 「場外にボールが出た」をクリックすると、映像が15秒進み、ゲームが再開される瞬間を見る ことができる





1.3 グラフィックディスクリプターのための新しい編集オプション

- 座標の原点となる場所を設定。

グラフィックディスクリプターの作業をより快適にするための新しいオプションの紹介。

- X/Y値をブロック機能。ブロックされた「ディスクリプター」メニュー から、X/Y値をブロック設定 行うことができる。これにより、グラフィックディスクリプターからの参照スポットはカテゴリーに追 加されず、代わりに前のカテゴリーに追加される。これは、リンクされたボタンやクラスタ化された ボタンを扱うときに特に便利



ドロップダウンメニューから、グラフィカルディ

スクリプターのどの角を座標の0-0軸として使用するかを設定することができる。これは、グラフィカ ルディスクリプターの情報をエクスポートして、外部のソフトウェアで作業する場合に特に役立つ。

- ゾーンの形:作成するゾーンの形状を選択することができる。

また、これらのオプションを使用してカスタマイズすることも可能。

ゾーン名の表示/非表示。 ■ Show text をクリックすると、レジスタ時にゾーンの名前を非表示にすることができる。ディスクリプターは通常通り追加される。

#### 1.4 検索と置換

この機能を使用すると、ボタンの種類でフィルタリングしながら、テンプレート内の任意のボタンのテキスト と色を置き換えることができる。対戦相手の分析作業を行う際に、テンプレートを素早く変更して、次に分析 するチームの名前に合わせることができるので、とても便利。

₽₽ をクリックすると、検索と置換のウィンドウが表示される。





# <u>ユーザーズマニュアル</u>



をクリックすると、テキストボックスのテキストが切り替わり、最後に行った変更を元に戻すことができる。

「カラー」タブをクリックすると、ボタンの背景色と文字色を変更することができる

Search and replace	X
Text /Colour	
Colour replace	
<ul> <li>Background colour</li> </ul>	
Font colour	
Apply for all panels [On Goal;Out of Goal;Leg;Head;Stopped Ball move;From Attack;In the Area;Out of Area	^
2º Half	
BALL RECOVERY;LOST BALL;FAULT;CORNER;SHOT;GOAL;PENALTY;POSSESSION;SHOT;SHOT	
Defending field;attacking field;Left;Right;Centre;Opp box;Own box	
Goalkeeper, Defenders; Midlefielders; Strikers	
Bad;Bad	
1º Half	
MAD BALL RECOVERY; MAD LOST BALL; MAD FAULT; MAD SHOT; MAD GOAL; MAD PENALTY; MAD CO	F
Negative action	$\sim$
< >>	
	~

複数のボタンの色を入れ替えるには、変更したい色をクリックし、新しい色を選択する。 選択されたすべてのボタンが自動的に新しい色に変わる

#### 2.1 プレゼンテーションで列を非表示

この機能を使用すると、プレゼンテーションの編集時に表示される情報の量を減らすことができ、プレゼンテーションウィンドウの読み込みを高速化することが可能に。

▶ をクリックし、任意の要素を選択することで、非表示にしたり、表示したりすることができる

#### 2.2. プレゼンテーションでリストを隠す

この機能を使用すると、プレゼンテーションの特定のリストを非表示にすることができ、その都度、必要な情報のみを扱うことができる。これは、非常に大きなプレゼンテーションで作業するときに特に有用であり、あなたが作業したいリストを見つけるために下に無駄なスクロールすることを避けることができる。また、プレゼンテーション全体の一部からビデオミーティングを行う場合にも便利。

例 プレゼンテーションでは、各選手のリストがある。次のビデオミーティングでは、監督が ディフェンダーに焦点を当てたいと考えようとしている。ディフェンダーに該当しないリスト を非表示にすることで、他のプレゼンテーションを、誰にも見せないようにすることができる。





#### Full presentation:

Presentación 0 +										
	-	¢.	<b>7</b>							
Pres	Presentations - Length: 99:58									
	Lists (17)	No.	Time 🔿							
Ê	PLAYER 1	73	16:0							
Ê	PLAYER 2	29	09:2							
Ê	PLAYER 3	24	08:0							
Ê	PLAYER 4	3	00:5							
Ê	PLAYER 5	6	01:2							
Ê	PLAYER 6	1	00:1							
Ê	PLAYER 7	3	00:2							
Ê	PLAYER 8	0	00:0							
Ê	PLAYER 9	2	00:1							
Ê	PLAYER 10	101	39:3							
Ê	PLAYER 11	4	01:2							
Ô	PLAYER 12	27	08:5							
Ê	PLAYER 13	11	03:4							
Ê	PLAYER 14	24	08:0							
Ê	PLAYER 15	3	01:0							
Ê	PLAYER 16	2	00:3							
4										

Hidden lists presentation:



プレゼンテーションでリストを隠すには、表示したいリストを選択し、いずれかのリストを右クリックして 「非選択リストをすべて隠す」を選択する。再び表示するには、リストを右クリックして、"リストを展開する "を選択する

3. レジスタ(タグ付け)

3.1 Play by Playテーブルから参照スポットを編集する

グラフィックディスクリプターを使用する時、レジスタ(タグ付け)中にPlay by Playテーブルで変更す ることができ、レジスタ(タグ付け)中に間違いを修正することが可能。

カテゴリーフィルターを選択し、対応するオプションを有効にすることで、基準スポットの位置を示すX/ Y値の表示/非表示を切り替えることができる。

特定のリファレンススポットを削除するには、修正するレジスタのディスクリプターボックスをダブルク リックして、削除する。



レジスタの参照スポットの色と形状を、その中のディスクリプターに応じて変更することができる。 これを行うには、ディスクリプターボックスのX/Y値を右クリックして、ドロップダウンメニューから、参照 スポットの色と形を選択する







ѕнот 🗸 🗸	On Goal	× In the Area	🗙 [1339 4 <del>4</del>	<u> </u>	,
~	<			/ 0	n Goal
				In	the Area
				SI	НОТ

例 アクションをレジスタ(タグ付け)した後、ディスクリプターをクリックする前に参照スポットを追加 したため、正しい色と形が表示されないというミスがあることに気づいた。Play by Playテーブル のディスクリプターボックスをダブルクリックし、X/Y値の上で右クリックし、最後に追加したディ スクリプターを選択すると、参照スポットの色と形が自動的に変更され、ディスクリプターに設定 されたものとして表示される。

#### 4. 一般的な変更

4.1 ショートカット

レジスタ中:

アイコンを右クリックすると、テンプレートが開く: 過去使用したテンプレート10個表示する。 ディスクリプターにマウスホイールを当てる: ゲームに参加しているプレイヤー / ゲームに参加して いないプレイヤーかを表示する

プレゼンテーション上:

X:リストの表示/非表示

C:リストの色を変更する

テンプレート上:

マウスのホイール: ボタンを上下に動かす Shift + マウスホイール:ボタンを右/左に動かす

Ctrl + マウスホイール: ボタンのサイズ変更

メインメニュー:

プレゼンテーションを右クリックする:直近10個のプレゼンテーションを表示する





quality information, better decisions