

Beste SportsCode gebruikers,

Voor u ligt de nieuwsbrief van Sportstec Northern Europe. Naast de informatie in deze nieuwsbrief willen we u wijzen op de nieuwe versie van SportsCode V8 namelijk Versie 8.3.0.

[Klik hier om SportsCode Gamebreaker V8.3.0 te downloaden](#)

[Klik hier om SportsCode Pro, Elite of Player V8.3.0 te downloaden](#)

Voor meer informatie over deze update gaat u naar onze website www.sportstec.nl hier vind u onderanderen de release notes van 8.3.0.

In deze nieuwsbrief willen we ingaan op het gebruik van compressie. Wat is het meest eenvoudig en wat kan ik ermee in SportsCode V 8.3.0? Verder geven we u weer een aantal handige sneltoetsen.

De nieuwsbrief is als volgt opgebouwd:

1. Een uitleg over **Compressie**

Daarna de 5 stappen voor het comprimeren van de video (SportsCode 8.3.0)

- 1.1 Volledige wedstrijd comprimeren (Live)
- 1.2 Volledige wedstrijd in DV of HD opnemen en comprimeren (Live)
- 1.3 Volledige wedstrijd comprimeren (Post)
- 1.4 Bepaalde clips comprimeren (Post)
- 1.5 Bepaalde clips exporteren na compressie optie 2 of 3 (Post)

2. iCoda

3. Sneltoetsen

Wat kunt u met de informatie over compressie? Mogelijk kunnen de voorbeelden in deze nieuwsbrief u helpen bij het aanpassen van uw workflow en kunnen deze aanpassingen tijd besparen op uw dagelijkse werk.

Met vriendelijke groet,

Gijs van Heumen,
Sportstec Northern Europe.

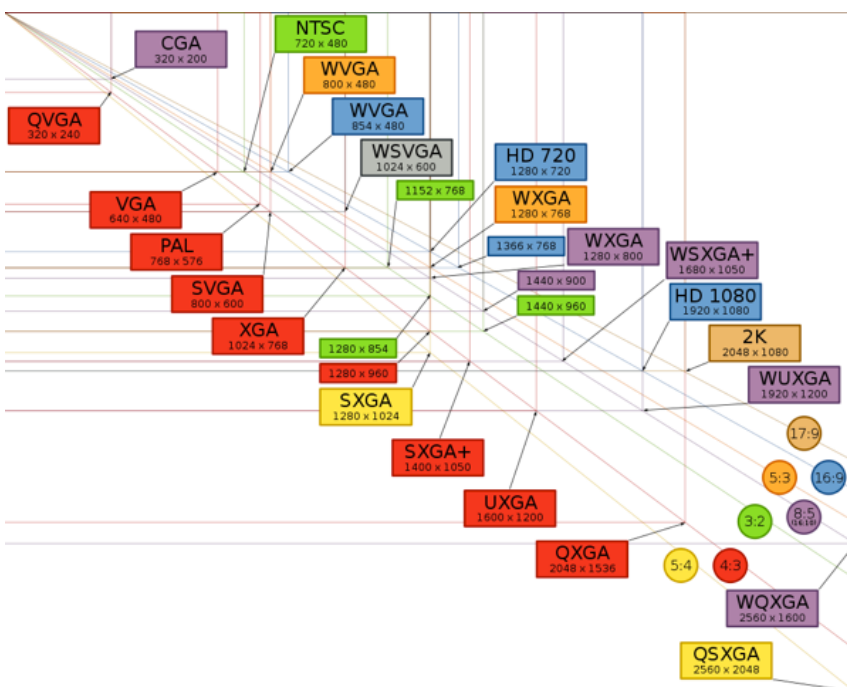
1. Compressie, wat houdt het in en waarvoor kan ik het gebruiken of wat kan het voor mij betekenen?

Compressie betekent eigenlijk niet meer dan het samendrukken of kleiner maken van een bestand, in ons geval een video bestand, maar waarom zouden we dit gebruiken?

Wanneer je video bestanden snel wilt kunnen uitwisselen via bijvoorbeeld, USB disks, externe harde schijf, internet of email, zul je merken dat de bestanden vaak te groot zijn. Het beeld dat we voor analyse willen gebruiken moet van een hoge kwaliteit zijn. Het moet alles tonen wat geanalyseerd moet worden. Deze hoge kwaliteit kan worden bereikt door te werken met camera's die opnemen in HD (HighDefinition). Deze camera's maken een beeld dat bestaat uit meer pixels dan een normaal SD (StandardDefinition) beeld. Door de grotere omvang van pixels is er meer detail te zien in de video.

Het grote nadeel van compressie is dat dit een erg zwaar proces is voor een computer. Per frame in de video moeten er pixels samengevoegd worden om tot een kleiner bestand te komen. Dit proces kost daardoor meer tijd van gewenst. Afhankelijk van het doel van de te maken video zijn er een aantal mogelijkheden hoe omgegaan kan worden met compressie. Na een algemene uitleg over compressie zal ik wat manieren beschrijven van compressie vanuit SportsCode en waarom je welke zou gebruiken?

In dit schema worden alle formaten getoond die op dit moment in de videowereld gebruikt mogen en kunnen worden. Een aantal formaten zijn voor ons niet van belang. Zo wordt NTSC niet gebruikt in Nederland. De meest gebruikte formaten zijn de 4:3 en 16:9 formaten. Ook wel de normale TV (4:3) en breedbeeld (16:9) genoemd.



Standaard voor TV in Nederland is PAL 4:3. Bij dit formaat wordt het beeld opgebouwd uit 768x576 pixels (of wel puntjes). Bij HD 1080 16:9 is dit 1920x1080 pixels. Je zult begrijpen, dat wanneer beide video's op hetzelfde scherm worden getoond de HD-beelden vele malen gedetailleerder zijn dan de PAL-beelden, omdat het HD beeld bestaat uit veel meer pixels dan het PAL beeld. Op het gemiddelde MacBook scherm wordt een PAL beeld opgerekt, omdat het scherm (MacBookPro 15" inch toont standaard 1440x900 pixels) meer pixels heeft dan de video. Bij een HD 1080 beeld is de video opgebouwd uit meer pixels dan het beeld weergeeft en lever je dus niet in op de beeldkwaliteit.

Denk hierbij aan een normale TV uitzending en een HD uitzending van een wedstrijd (op bij voorbeeld Eurosport HD).

Helaas betekent deze mooiere beeldkwaliteit wel een grotere hoeveelheid data en zijn de bestanden iets groter in opslag (Meestal 1 tot 5 Gb per wedstrijd). Nu is dit meestal geen probleem, omdat de meeste iMac's en MacBook's met grote harde schijven zijn uitgerust en er vaak gewerkt wordt met externe schijven. Het probleem wordt pas echt duidelijk als je snel beelden wilt uitwisselen over het internet of beelden voor langere tijd wilt bewaren. Of het nu gaat om hele wedstrijden of om gedeeltes hiervan (zoals bijvoorbeeld bij Team Performance Exchange). Die beelden zullen eerst gecomprimeerd moeten worden.

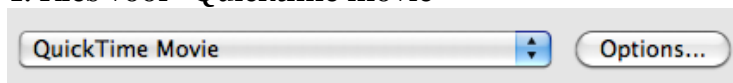
Er zijn meerdere mogelijkheden op het gebied van compressie. Zo zijn er diverse typen compressie denk hierbij aan MPEG2, MPEG4, WMV, H.264, etc. Deze typen zijn weer op te delen in compressietypen die gezien worden als een "standaard" en typen die voor een specifieke toepassing worden gebruikt. MPEG2 is bijvoorbeeld een typen compressie waar geen specifieke regels over bestaan. Hierdoor is het lastig om gebruik te maken van deze typen van compressie wanneer je bestanden wilt uitwisselen. MPEG4 en H.264 zijn echter typen van compressie die wel als standaard gezien kunnen worden. Deze vormen van compressie worden ondersteund en altijd hetzelfde gelezen wanneer een programma kan omgaan met deze vorm van compressie. We raden dan ook aan gebruik te maken van een type "standaardcompressie".

In mijn verdere uitleg ga ik uit van H.264 compressie, omdat dit de nieuwste vorm van compressie is en deze over het algemeen het beste beeld geeft bij de kleinste opslag grootte.

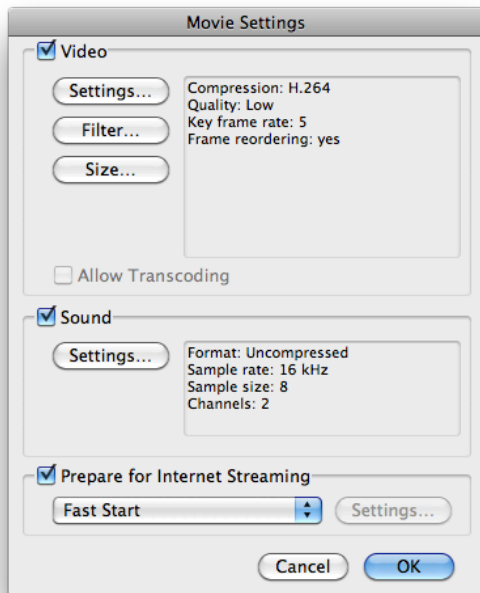
Let op dat compressie afhankelijk is van de configuratie van je MacBook of iMac. Het uiteindelijke bestand en de snelheid worden door de configuratie beïnvloed. Hierdoor moet u mogelijk kleine aanpassingen maken in mijn voorbeeld voor het beste resultaat op uw Mac. Voor het voorbeeld ga ik uit van een MacBookPro 15"inch met een 2.66Ghz Processor en 4Gb intern geheugen.

Instellingen voor compressie

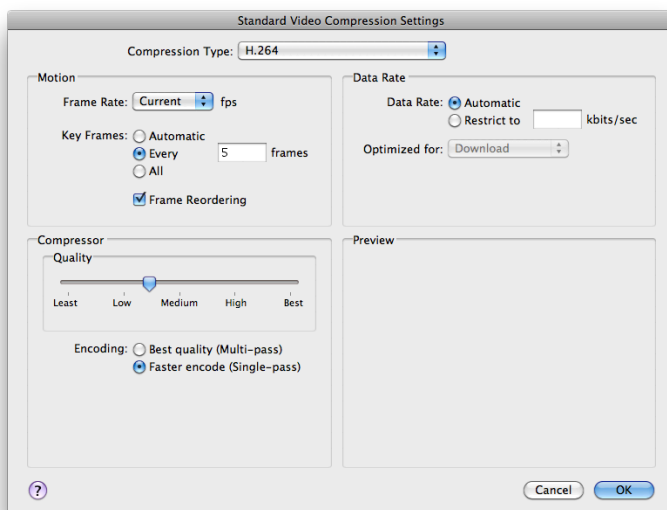
1. Kies voor "Quicktime movie"



2. Klik op "Options"
3. U komt nu in het instellingen scherm voor de compressed file



4. Klik op “Settings” onder “Video”
5. De instellingen moeten als volgt staan:



- *Key Frames > Every > 5 frames*
- *Encoding > Faster Encode (Single-pass)*
- *Quality tussen Low en Medium*

Let op! Met de Quality instelling kunt u proberen het beste resultaat te krijgen. Let op de grootte van het bestand en de eind kwaliteit van de video.

6. Klik op “Ok”
7. De overige instellingen kunnen blijven staan zoals ze waren. Voor een grotere compressie kunt u er voor kiezen het geluid uit te zetten (indien dit niet van belang is) door het vinkje bij audio te verwijderen.
8. Klik op “Ok”
9. De instellingen zijn gemaakt!

SportsCode biedt meerdere mogelijkheden op het gebied van compressie van volledige wedstrijden of bepaalde clips. In SportsCode V8 zitten een aantal tools die kunnen helpen bij het comprimeren van de wedstrijdbeelden of de bepaalde clips.

Ik ga in deze nieuwsbrief uit van SportsCode 8.3.0 Let op! Sommige van deze opties zitten alleen in Versie 8.3.0!

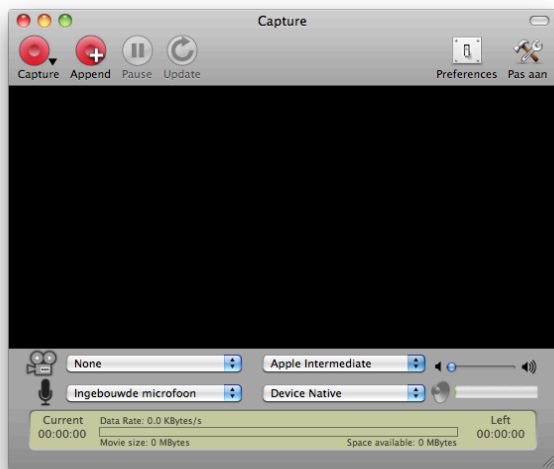
- 1.1 Volledige wedstrijd comprimeren (Live)
- 1.2 Volledige wedstrijd in DV of HD opnemen en comprimeren (Live)
- 1.3 Volledige wedstrijd comprimeren (Post)
- 1.4 Bepaalde clips comprimeren (Post)
- 1.5 Bepaalde clips exporteren na compressie optie 2 of 3 (Post)

1.1 Volledige wedstrijd comprimeren (Live)

Deze methode van compressie zorgt ervoor dat de beelden die live opgenomen worden direct gecomprimeerd worden. Er zal uiteindelijk dus alleen een gecomprimeerd beeld overblijven. Deze methode vereist veel kracht van het systeem en wordt aangeraden alleen te gebruiken wanneer u bezit over voldoende processorkracht en intern geheugen.

Handleiding bij 1.1

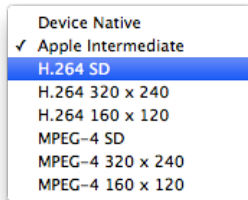
1. Open het opname scherm (Capture window)



2. Selecteer de camera waarmee de wedstrijd wordt opgenomen.



3. Selecteer rechts naast de camera (Hier staat standaard "Device Native") een ander type compressie



4. In dit menu zullen de keuzes “Device Native” en “Apple Intermediate” resulteren in de grootste bestanden. De keuze H.264 zal resulteren in een klein bestand van mindere kwaliteit.

De procedure van opnamen blijft verder gelijk. Het uiteindelijke bestand zal de film (gecomprimeerd) en de tijdlijn bevatten.

Probeer deze vorm van compressie altijd eerst uit in een testsituatie om te kijken of de kwaliteit wel of niet naar wens is. Er is na deze procedure namelijk geen manier om het originele bestand terug te krijgen. Deze manier van werken raad ik dan ook af indien hier een duidelijke keuze voor is gemaakt in uw workflow!

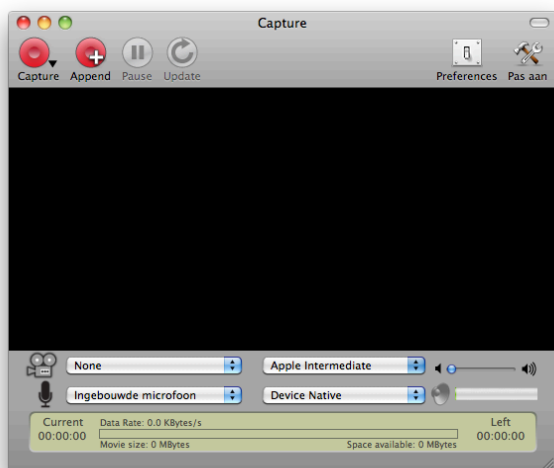
1.2 Volledige wedstrijd in DV of HD opnemen en comprimeren (Live)

Deze manier van compressie zal er voor zorgen dat de beelden die live opgenomen worden direct gecompriemd worden naar een tweede bestand met tijdlijn. Er zal uiteindelijk dus een beeld op volledige kwaliteitsterkte en een gecompriemd beeld overblijven. Deze methode vereist veel minder kracht van het systeem, omdat er alleen wordt gecompriemd als er ruimte voor is volgens de processor en het geheugen.

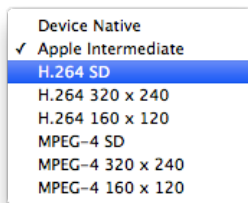
Deze vorm van compressie kan zeer handig zijn voor mensen die achteraf veel clips willen maken via Team Performance Exchange. Het tweede bestand kan namelijk direct gebruikt worden om de beelden voor Team Performance Exchange te maken. Dit scheelt veel compressie tijd bij het maken van de videoclips.

Handleiding bij 1.2

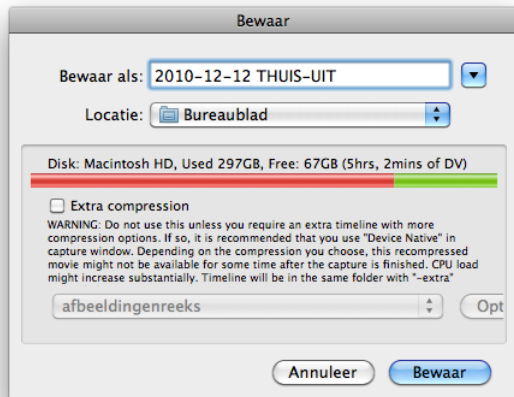
1. Open het opnamen scherm (Capture window)



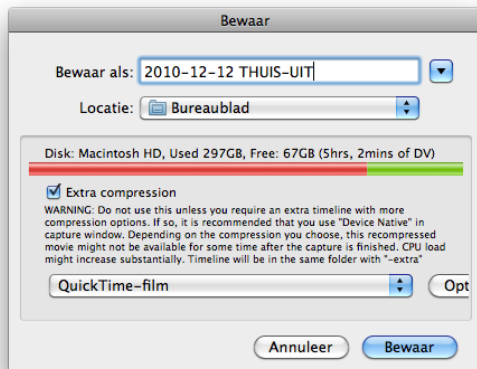
2. Selecteer de camera waarmee de wedstrijd wordt opgenomen.



3. Kies “Device Native” rechts naast de camera
4. Klik op “Opnamen” om de opnamen te starten

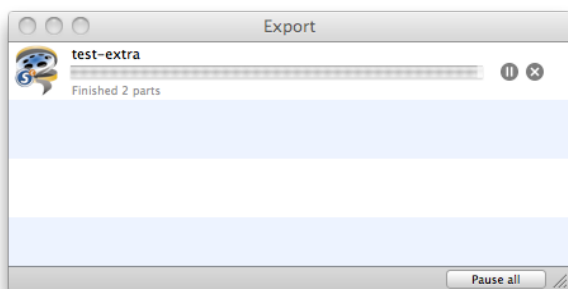


5. Vink het vakje aan “Extra compressie”
6. Kies “QuickTime-film” en druk op “Opties”



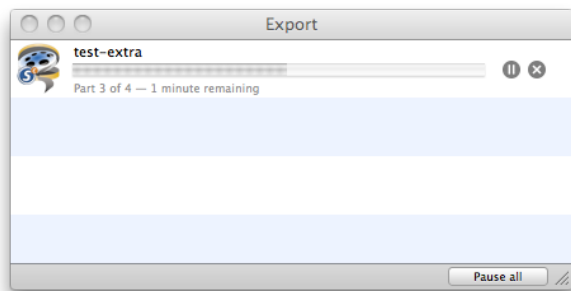
7. Hier kun je alle instellingen maken voor de extra compressie. Aan het einde van deze nieuwsbrief worden een aantal instellingen beschreven voor verschillende doeleinden.
9. Klik na het maken van de instellingen op “Bewaar” om de opnamen te starten.

De procedure van opnamen blijft verder gelijk. Tijdens de opnamen zal het volgende scherm verschijnen:



In dit scherm kan gevolgd worden hoever de extra compressie is. De compressie wordt alleen uitgevoerd als er ruimte is voor deze bewerking.

Na het stoppen van de opnamen zal het scherm open blijven en tonen wanneer de export klaar is.



Wacht tot de extra compressie klaar is. Zodra SportsCode aangeeft “Export klaar” is zowel het bestand met extra compressie als het originele bestand klaar voor gebruik.

De uiteindelijke bestanden zullen zijn:

1. De film (HD of DV) en de tijdslijn (NAAM.GBpkg of NAAM.SCpkg)
2. De film (gecomprimeerd) en de tijdslijn (NAAM-extra.GBpkg of NAAM-extra.SCpkg)

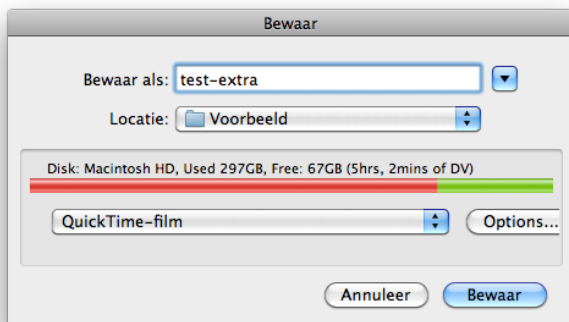
1.3 Volledige wedstrijd comprimeren (Post)

Deze manier van compressie zal er voor zorgen dat de beelden die opgenomen zijn gecomprimeerd worden naar een tweede bestand met tijdslijn. Er zal uiteindelijk dus een beeld op volledige kwaliteitsterkte en een gecomprimeerd beeld overblijven. Deze manier vereist veel minder kracht van het systeem in een live situatie. Daarnaast wordt deze compressie alleen gedaan als er ruimte voor is volgens de processor en het geheugen. Bij oudere laptops zou deze compressie aan te raden zijn.

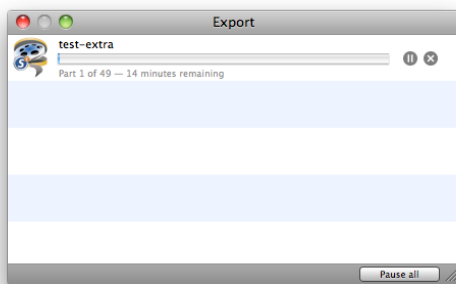
Deze vorm van compressie kan zeer handig zijn voor mensen die veel clips achteraf willen maken voor gebruik op Team Performance Exchange. Het tweede bestand kan namelijk direct gebruikt worden om de beelden voor Team Performance Exchange te maken. Dit scheelt veel compressietijd bij het maken van de videoclips. Let op! Deze manier kost wat meer tijd, omdat het na de opnamen nog gedaan moet worden.

Handleiding bij 1.3

1. Open het pakket waar de compressie op toegepast moet worden
2. Ga naar “Bestand” > “Exporteren” > “Films” > “Converteer Film Pakket”



3. Klik op “Opties” om de compressieinstellingen te wijzigen
4. Klik na het aanpassen van de compressie op “Bewaar”
5. Het volgende scherm verschijnt



6. SportsCode zal een tijdsindicatie geven hoelang de compressie zal duren. U kan gewoon werken met het systeem tijdens de compressie. Wanneer de compressie klaar is zal het nieuwe pakket beschikbaar zijn met de nieuwe video.

De uiteindelijke bestanden zullen zijn:

1. De film (HD of DV) en de tijdlijn (NAAM.GBpkg of NAAM.SCpkg)
2. De film (gecomprimeerd) en de tijdlijn (NAAM-extra.GBpkg of NAAM-extra.SCpkg)

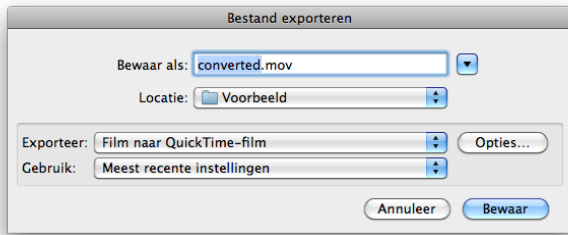
1.4 Bepaalde clips comprimeren (Post)

Deze manier van compressie zal er voor zorgen dat de geselecteerde clips in de tijdlijn gecompriemd worden naar een nieuw videobestand. Er zal uiteindelijk dus een beeld op volledige kwaliteitsterkte en een gecompriemd beeld overblijven. Deze manier vereist veel minder kracht van het systeem maar kost meer tijd in de nabewerking van de beelden. Iedere clip moet apart gemaakt worden.

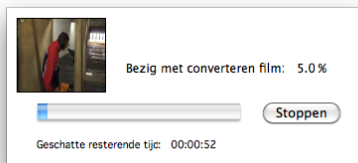
Deze vorm van compressie kan handig zijn voor mensen die achteraf slechts een paar clips willen maken voor gebruik op Team Performance Exchange.

Handleiding van 1.4

1. Open het pakket waar de clips van gemaakt moeten worden
2. Selecteer in de tijdlijn de momenten waar een clip van moet worden gemaakt
3. Open deze momenten
4. Pauzeer de film (indien deze direct begint te spelen)
5. Ga naar “Bestand” > “Exporteren” > “Films” > “Film Converteren”



6. Kies “Film naar QuickTime-film” en klik op “Opties” om de compressie instellingen te wijzigen
7. Geef het bestand een passende naam
8. Klik vervolgens op “Bewaar”



9. Wanneer de compressie klaar is zal het bestand beschikbaar zijn om te gebruiken of versturen via bijvoorbeeld Team Performance Exchange

1.5 Bepaalde clips exporteren na compressie optie 2 of 3 (Post)

Deze manier is een combinatie van optie 2 en 3 met als vervolg een iets aangepaste optie 4. Door eerst methode 2 of 3 toe te passen kunt u later sneller beelden selecteren en opslaan voor gebruik of om te verzenden via bijvoorbeeld Team Performance Exchange. Deze methode is zeer tijdbesparend voor mensen die veel clips maken waarop compressie moet worden toegepast.

Let op! Deze optie werkt alleen als u eerst optie 2 of 3 hebt gedaan!

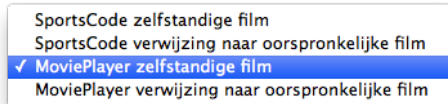
Handleiding bij Nieuwsbrief 2 Onderwerp 1.5

1. Open het bestand dat gemaakt is door optie 2 of 3 met de volgende titel “NAAM-extra.GBpkg” of “NAAM-extra.SCpkg”
2. Selecteer in de tijdlijn de momenten waar een clip van moet worden gemaakt
3. Open deze momenten
4. Pauzeer de film (indien deze direct begint te spelen)
5. Ga naar “Bestand” > “Opslaan als...”



6. Geef de naam voor het video bestand

7. Selecteer bij Structuur “MoviePlayer zelfstandige film”



8. Klik op “Bewaar”

9. Het bestand zal direct beschikbaar zijn voor gebruik of om te versturen via bijvoorbeeld Team Performance Exchange

Let op! Het is mogelijk dat u de extensie van film moet veranderen naar .mov voor dat u deze upload naar Team Performance Exchange!

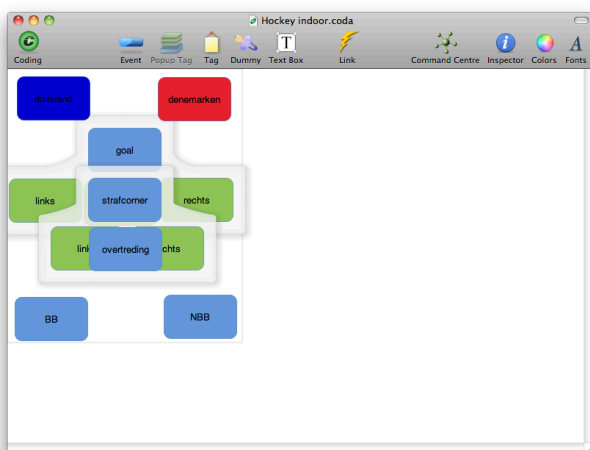
2. iCoda



iCoda is de nieuwe manier van wireless coderen op een handheld apparaat. Met iCoda kunt u nu ook uw wedstrijden coderen op een iPod Touch, iPad of iPhone. (de officiële iPad versie zal uitkomen in December 2010)

Met iCoda kunt u hierdoor wedstrijden coderen zonder dat u uw MacBook hoeft mee te nemen. Na de wedstrijd laadt u de video beelden in SportsCode en koppelt u de gegevens van uw iCoda met de beelden.

Met de Coda Mac applicatie kunt u uw eigen iCoda code schermen ontwerpen en versturen naar uw iPhone of iPod Touch.



Door de Popup-tags ziet u tijdens het coderen alleen de knoppen die u ook direct nodig heeft. Bij het klikken op een code knop verschijnen de labels die behoren bij de knop. Hierdoor kunt u veel informatie verwerken op het kleine scherm van de iPhone of iPod Touch. In het voorbeeld ziet u blauwe en groene knoppen. De blauwe zijn de code knoppen de groene zijn de popup tags die verschijnen na het klikken op de corresponderende knop.



De gegevens kunnen na of tijdens het coderen via het WiFi overgezet worden naar de Mac en als XML geïmporteerd worden als tijdlijn of worden toegevoegd in de bestaande tijdlijn in SportsCode. Zie onze website voor meer informatie over Coda.

3. Sneltoetsen

Om tijdens het werken alle openstaande videovensters te sluiten in SportsCode druk je op “cmd+i”. Alle video vensters sluiten maar de tijdlijn blijft gewoon open.

Is het gecodeerde moment toch te kort? U kunt deze snel verlengen tot de positie van de playhead (Het witte driehoekje in de tijdlijn). Selecteer het moment in de tijdlijn, verplaats de playhead tot waar het moment moet duren, druk op “ctrl+t”. Het moment is nu verlengt tot dit tijdstip in de video.

Wilt u de video toch iets groter of kleiner hebben? Klik op de video en druk op “shift+cmd +>” om hem groter te maken en op “shift+cmd+<” om het te verkleinen.

Meer informatie?

Wilt u meer weten over de Sportstec producten, neem dan contact op met Gijs van Heumen via g.vanheumen@sportstec.eu Voor technische vragen over de mogelijkheden van compressie en andere zaken binnen SportsCode en iCoda kijkt u op www.sportstec.nl, mailt u naar j.dekort@sportstec.eu of neemt u contact op per telefoon +31 6 15 33 83 01.

Met vriendelijke groet,

Sportstec Northern Europe.