



SERVINTERN Biztonságtechnikai Kft. eHÍRLEVÉL

2018. 09. hét, XV. évf. 317. szám



Képváltótól a videoanalitikáig

Tartalom:

- Képváltótól a videoanalitikáig
- PlayGineering
Videoelemzés a sport szolgálatában

Az 1980-as évek végén, a 90-es években jövőt meghatározó politikai és gazdasági fordulatot éltünk át. A tervgazdaságból piacgazdaságba léptünk, a hazai kulcsvállalkozások megrendültek, nagy ipari szervezetek bomlottak fel, ugyanakkor dinamikusan nőtt az új gazdálkodó egységek száma. Húsz évvel ezelőtt, ennek a folyamatnak voltunk részesei.

Sokéves szakmai, tervezői gyakorlattal, világra kitékinthető kereskedelmi ismerettel, gyártói kapcsolatokkal támogatva **1998. februári bejegyzéssel megalakítottuk a SERVINTERN Biztonságtechnikai Kft-t**, így idén, cégünk fennállásának immár 20. évfordulóját ünnepli.

Tenni akarásunk mellett, fejlődésünket segítette az elektronikai iparág teljes termelési és termékstruktúra átalakulása, a technológiaváltásban bekövetkezett robbanásszerű fejlődés. Mindehhez hozzájárult még a gyártók kereskedelmi aktivitása, a piac fokozott érdeklődése a biztonságtechnikai termékek és a vagyonvédelmi szolgáltatások iránt.

Azt induláskor is tudtuk, hogy az elektronikai ipar, és ezen belül a biztonságtechnikai eszközök fejlődése töretlen lesz, melyet az eszközgyártók fejlesztési eredményei évről-évre igazoltak.

Munkánk és figyelmünk, szakmai felkészültségünk miatt is, döntően a **zárláncú televíziós rendszerek (CCTV)** felé irányult. Biztosak voltunk abban, hogy a **kamerás megfigyelő rendszerek** egyre nagyobb szerephez jutnak a vagyonvédelem, a térfelügyelet, az ipari technológia különböző megfigyelési területein. Erősített bennünket az a tény is, hogy a kamerás rendszerek nemcsak a **megelőzésben**, az események **jelzésében**, a képi információ megfelelő helyre történő **továbbításában** jelentenek megoldást, de nagyban segítik az **események utólagos rekonstrukcióját** is.

Szakmai lelkesedéssel mutattuk be a kor technikai újdonságait, az egyre jobb paraméterekkel rendelkező **analóg** kamerát, a képváltót, képosztót, multiplexert, mátrixot, a videó magnók újabb típusait. Büszkén hirdettük, hogy egyre több kamerából tudunk rendszert építeni, a kamerát mozgatni, pozícióba állítani. Élményt jelentett a kamerakép távoli helyre történő juttatása, távoli vezérlése, változatos képosztással történő megjelenítése. A technológia robbanásszerű fejlődése mindezt mára feledhető, megmosolyogtató, technikatörténeti érdekességgé formálta.

Az ezredfordulót követő években a **digitális** technikával **új korszak** kezdődött! Előtérbe került és új lehetőségeket teremtett a számítógép, az informatika, az Internet. Az új digitális kameratípus, amely az internetprotokollt (**IP**) használja adatátvitelre, ez újabb lendületet adott a kamerás megfigyelésnek is.

Mivel az **IP-kamerák** teljes értékű hálózati eszközök, velük kihasználhatóvá vált a hálózat kínálta egyéb funkciók is (pl. email küldés, vezérlés, kétirányú hangátvitel, stb.). Az újabb modellek már rendelkeznek olyan **analitikai funkciókkal**, mint például a vonalátlépés észlelése (számlálás), objektum detektálása, rendszámfelismerés, arcfelismerés, személy vagy tárgy automatikus követése.

A **videoanalitika alkalmazása** számtalan igényt ki tud elégíteni. Fejlődése okosabbá, pontosabbá, költséghatékonyabbá, és könnyebben kezelhetővé teszik a modern videó megfigyelő rendszereket.

Ennek az új kihívásoknak kívánunk megfelelni napjainkban és a jövőben!



A csúcsmínőségű digitális kamerák tulajdonságai, megnövelt sebesség (magas képkockaszám), felbontás, videoelemző képesség, új lehetőséget nyitott a professzionális sport számára is. Az új technológia használata széles körben fokozatosan terjed az egyéni sportágaknál ugyan úgy, mint a csapatsportoknál, illetve a nézők szórakoztatására szánt lassított felvételek óriás kivetítőn történő bemutatásával.

A lett **PlayGineering** szabadalmaztatott technológiáinak köszönhetően a **videoelemzésben** és **nézői szórakoztatásban** – elérhető áron - úttörő megoldásokat kínál a professzionális sport számára.

A sporttudományi és IT szakemberekből álló **PlayGineering** 2008 óta fejleszti rendszereit, melyek több sportágat is meghódítottak világszerte.

A videóbíró rendszerük, az automata felvételt biztosító megoldásuk vagy a videoelemző technológiájuk igényekre szabott változata számos sport- és multifunkcionális arénába került telepítésre.

A videoelemző rendszerükkel a **játékosok és a játékszer mozgásának analízise egyaránt megvalósítható**, melynek révén mérkőzéseket eldöntő statisztikákat kaphatnak a csapatok. Ráadásul, az elemzések szoftveres algoritmusok által jönnek létre, így a sportolóknak semmilyen fizikai jeladót nem kell viselniük. A **PlayGineering** innovációja a játékosok mezszámát azonosítja és követi végig az egész mérkőzés során.

Az elérhető áron kínált, jelenleg **jégkorongra, kosárlabdára és kézilabdára** alkalmazható elemző rendszer valós időben mutatja a statisztikákat, mely nemcsak a játékosok teljesítményének értékelését, hanem a játékszer helyzetét is segíti. Az edző tabletén már mérkőzés közben, azonnal megjeleníthetők az adatok, könnyebbé téve ezáltal a taktikára vagy cseréire vonatkozó döntéseit. A rendszer információt szolgáltat többek között a játékosok sebességéről, passzokról és lövéseikről, valamint a pályán töltött perceikről is.

A **PlayGineering** szoftvere az adatok számszerű mutatóin túl, hőképekkel és grafikonokkal is segíti az átláthatóságot az elemzési munkában. Mindemellett, arra is lehetőség nyílik, hogy a videóba történő rajzolással szemléletesebbé tegyék a jelenetek kiértékelését.

További technikai érdekesség, hogy a videók akár 4K Ultra HD (4096 x 2160) felbontásban is elérhetőek, a képkocka sebesség pedig 150 fps is lehet Full HD felbontásban.

Összességében, a **PlayGineering** automata videoelemző megoldásának egyik legnagyobb előnye, hogy az edzők és a szakmai stáb számára valós időben állnak rendelkezésre a legfontosabb mérkőzéssel kapcsolatos statisztikák, melyekkel nemcsak a videovágási és –elemzési munka idejét spórolhatják meg, de a mérkőzés kedvező kimenetele is könnyebben alakítható.

