TOKKA ANALIZA

CLIPIQ: las jugadas en vídeo

Cada jugada que etiquetas ya es un clip. Cómo verlas, filtrarlas, ajustar su duración, marcarlas como bien hecho o error, dibujar encima con el estudio, guardarlas en tu biblioteca, verlas seguidas y descargarlas. Parte por parte y botón por botón.

1 Qué es CLIPIQ

2 La pantalla de un vistazo

3 La lista de jugadas

4 Ver una jugada y ajustar el clip

5 Vídeo enlazado o vídeo de tu ordenador

6 El estudio: dibujar sobre el vídeo

7 Mi biblioteca

8 Las jugadas encadenadas desde IA 11

9 Dudas frecuentes

tokkafutbol.com

CAPÍTULO 1

Qué es CLIPIQ

Cuando etiquetas un partido sobre el vídeo, cada acción guarda el segundo exacto en que pasó. CLIPIQ usa eso: **no tienes que cortar nada**. Un partido con trescientas acciones son trescientos clips listos para ver. Tú eliges cuáles guardar.

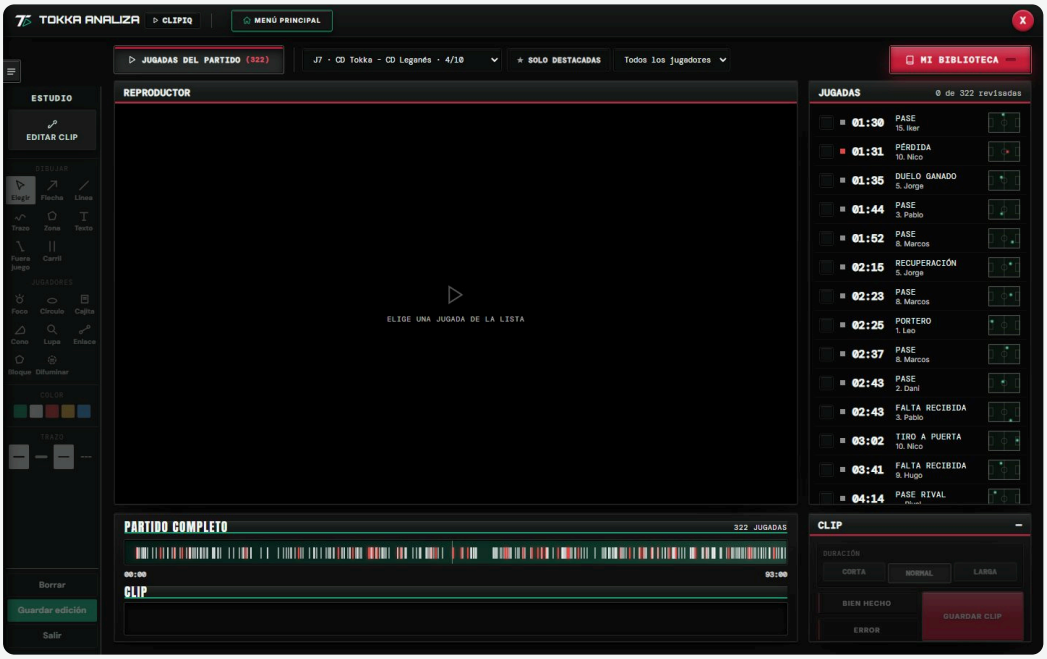
Funciona con los partidos que analizas con vídeo: con un **vídeo enlazado** o con el **vídeo de tu ordenador**. Los partidos que etiquetas en directo desde el móvil no tienen vídeo detrás, así que no salen aquí.

Cómo se llega

- Desde el menú de la izquierda, **CLIPIQ**.
- Desde **IA 11**: cada jugada de un problema abre CLIPIQ en ese momento, y **Ver las N seguidas** las encadena.
- Desde **Encuéntrame esa jugada**: lo mismo con lo que hayas buscado.

CAPÍTULO 2

La pantalla de un vistazo



CLIPIQ con un partido abierto: la lista de jugadas a la derecha, el reproductor en el centro y el estudio a la izquierda

La fila de arriba

- **Jugadas del partido**, con el número de jugadas entre paréntesis: la pestaña para ver las jugadas del partido elegido.
- **El selector de partido**: jornada, local, visitante y fecha. Solo salen los partidos con vídeo.
- **Solo destacadas**: deja solo las jugadas que suelen merecer un clip (goles, ocasiones, tiros, tarjetas, paradas, pérdidas, asistencias, penaltis, regates ganados, errores defensivos). Los pases siguen ahí, pero dejan de estorbar.
- **Todos los jugadores**: elige uno y la lista queda solo con sus jugadas. Para preparar el vídeo de un jugador.

- **Mi biblioteca**: los clips que has guardado, de todos los partidos.

El resto de la pantalla

- **Estudio** (a la izquierda): las herramientas para dibujar sobre el vídeo. Se encienden con **Editar clip**.
- **Reproductor** (en el centro): hasta que eliges una jugada pone **Elige una jugada de la lista**.
- **Partido completo** (debajo del vídeo): una raya por jugada a lo largo del partido. Blancas las normales, rojas las que salen mal para tu equipo y verdes las que ya has revisado. Se ve de un golpe dónde se concentran.
- **Clip**: la barra para ajustar dónde empieza y dónde acaba el clip.
- **Jugadas** (a la derecha): la lista, con cuántas llevas revisadas.
- **Clip** (abajo a la derecha): la duración, **Bien hecho**, **Error** y **Guardar clip**.

CAPÍTULO 3

La lista de jugadas

Cada fila de la lista es una jugada, en orden de minuto:

- **La casilla**: revisada o no. Abrir una jugada ya la marca como revisada; si no la das por vista, pulsa la casilla para desmarcarla. Arriba, **0 de 322 revisadas** te dice por dónde vas.
- **El punto de color**: rojo si es una jugada que sale mal para tu equipo (pérdida, gol o tiro del rival, tarjeta, falta cometida); blanco el resto.
- **El minuto** y **el tipo** de jugada.
- **El jugador**, con su dorsal.
- **El mini campo** con el punto donde pasó.

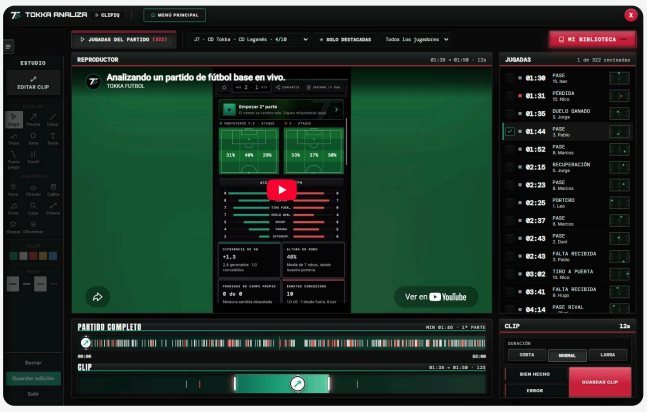
Pulsa una fila y el vídeo salta a esa jugada.

CAPÍTULO 4

Ver una jugada y ajustar el clip

Al elegir una jugada, el vídeo empieza unos segundos antes, enseña la acción y se para unos segundos después. Cuántos, lo decide la **Duración**:

- **Corta**: cuatro segundos antes y dos después. Solo la acción.
- **Normal**: ocho antes y cuatro después. La acción y cómo se llega a ella. Es la de partida.
- **Larga**: quince antes y ocho después. La jugada entera, desde bastante antes.



Una jugada abierta: el tramo del clip arriba del reproductor, la barra Clip iluminada y la duración Normal

Arriba a la derecha del reproductor ves el tramo del clip, de qué segundo a qué segundo y cuánto dura (también en el panel **Clip** de la derecha). En **Partido completo**, un marcador señala dónde estás y, a la derecha, el minuto y la parte. La jugada abierta queda resaltada en la lista, con su casilla de revisada ya marcada.

Para afinar, usa la barra **Clip** de debajo del vídeo: es la zona de alrededor de la jugada ampliada, con el tramo del clip iluminado. Arrastra los tiradores blancos de los extremos para mover el principio o el final, o arrastra el tramo entero. Un clip va de dos segundos a dos minutos.

Bien hecho, Error y Guardar clip

- **Bien hecho**: la jugada está bien resuelta. Para la charla en positivo o para enseñar el modelo.
- **Error**: la jugada está mal resuelta. Para corregir.
- **Guardar clip**: el clip, con su duración y su marca, pasa a **Mi biblioteca**.

> Marcar no es obligatorio, pero ayuda mucho después: en la biblioteca puedes quedarte solo con los **Bien hecho** o solo con los **Error** y verlos seguidos.

CAPÍTULO 5

Vídeo enlazado o vídeo de tu ordenador

Lo que puedes hacer con un clip depende de cómo analizaste el partido:

- **Con un vídeo enlazado**: ves cada jugada, la marcas y la guardas en tu biblioteca. No se puede dibujar encima ni descargar: de un vídeo enlazado no se puede sacar el fichero.
- **Con el vídeo de tu ordenador**: además puedes dibujar encima con el estudio y descargar cada clip en MP4, si tu plan incluye Vídeo Propio (en la prueba va incluido).

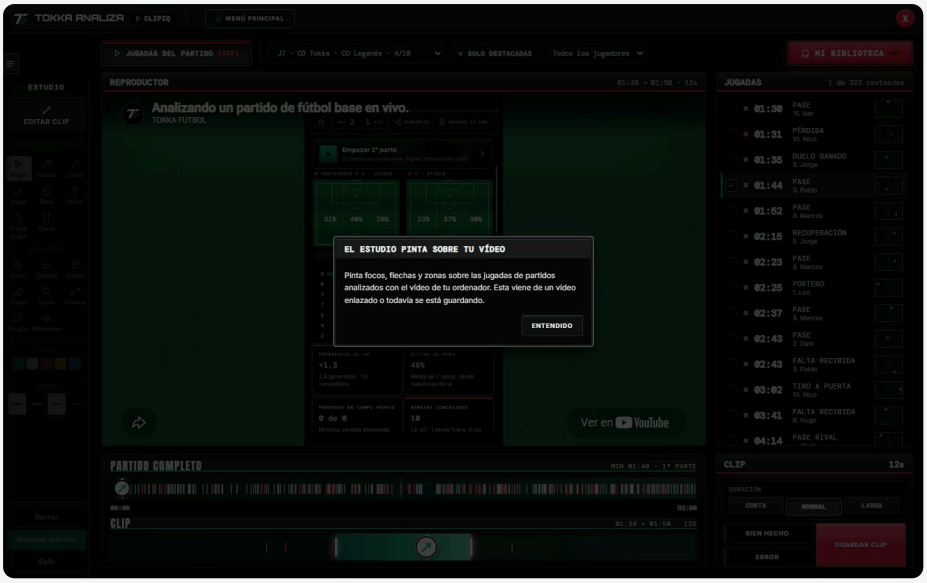
Con el vídeo de tu ordenador, el archivo nunca sale de tu ordenador. La primera vez que abres el partido en CLIPIQ, el reproductor te pide el archivo con **Abrir el partido**: lo eliges y ya está. Si dos partidos salen del mismo archivo, vale para los dos. Si recargas la página, te lo vuelve a pedir.

> El botón de descargar lleva un **candado** cuando ese clip no se puede descargar. No está roto: púlsalo y te explica por qué y cómo tenerlo.

CAPÍTULO 6

El estudio: dibujar sobre el vídeo

El estudio pinta solo sobre el **vídeo de tu ordenador**, abierto en CLIPIQ. Si pulsas **Editar clip** en una jugada de un partido con vídeo enlazado, sale el aviso **El estudio pinta sobre tu vídeo**: explica que solo se pinta sobre partidos analizados con el vídeo de tu ordenador y que esa jugada viene de un vídeo enlazado (o que tu vídeo todavía se está guardando). Pulsa **Entendido** y sigues viendo la jugada con normalidad.



Editar clip en un partido con vídeo enlazado: el aviso de que el estudio pinta sobre tu vídeo

Con el vídeo de tu ordenador, elige una jugada (o un clip de tu biblioteca) y pulsa **Editar clip**. El vídeo se para, las herramientas se encienden y abajo aparece una barra para moverte por el clip. Se dibuja con el vídeo parado, y cada dibujo sabe cuándo aparece y cuándo se va.

Dibujar

- **Elegir**: selecciona lo que ya has dibujado para moverlo, cambiarle el color o borrarlo.
- **Flecha** y **Línea**: pulsa, arrastra y suelta. Para el pase, el desmarque o una línea defensiva.
- **Trazo**: a mano alzada.
- **Zona**: arrastra para marcar un espacio, que queda sombreado.
- **Texto**: pulsa donde quieras, escribe y pulsa Intro.
- **Fuera juego**: pulsa en un punto y luego en otro, y queda la línea del fuera de juego.
- **Carril**: pulsa en dos esquinas y queda un pasillo. Para enseñar por dónde tiene que ir el balón o el jugador.

Jugadores

- **Foco**: un haz de luz sobre un jugador. Al soltarlo encima, **le sigue solo** por el clip.
- **Círculo**: un aro a sus pies, que también le sigue.
- **Cajita**: una etiqueta sobre el jugador con su nombre o dorsal (si la dejas vacía, va sin texto). Le sigue.
- **Cono**: hacia dónde mira. Pulsa sobre el jugador y arrastra hacia donde mira.
- **Lupa**: amplía lo que hay debajo, para que se vea un detalle (un control, la posición del cuerpo).
- **Enlace**: una línea entre dos jugadores. Toca uno y luego el otro. Para la distancia entre centrales o un emparejamiento.
- **Bloque**: une a tres jugadores o más en una figura. Toca a cada uno y vuelve a tocar al primero para cerrar. Para enseñar una línea o un bloque defensivo.
- **Difuminar**: emborrona una parte de la imagen, por ejemplo lo que no quieres enseñar.

> **Cuando un elemento sigue al jugador**, TOKKA recorre el clip buscándole. Si le pierde (un choque, alguien que se cruza), se para ahí y te avisa: lo vuelves a colocar en ese momento y sigue desde ahí. Mientras sigue a uno, puedes seguir dibujando.

Color y trazo

Debajo, **Color** (el primero es el de tu club) y **Trazo**: fino, medio o grueso, y continuo, discontinuo u ondulado. Si tienes algo elegido, el cambio se le aplica.

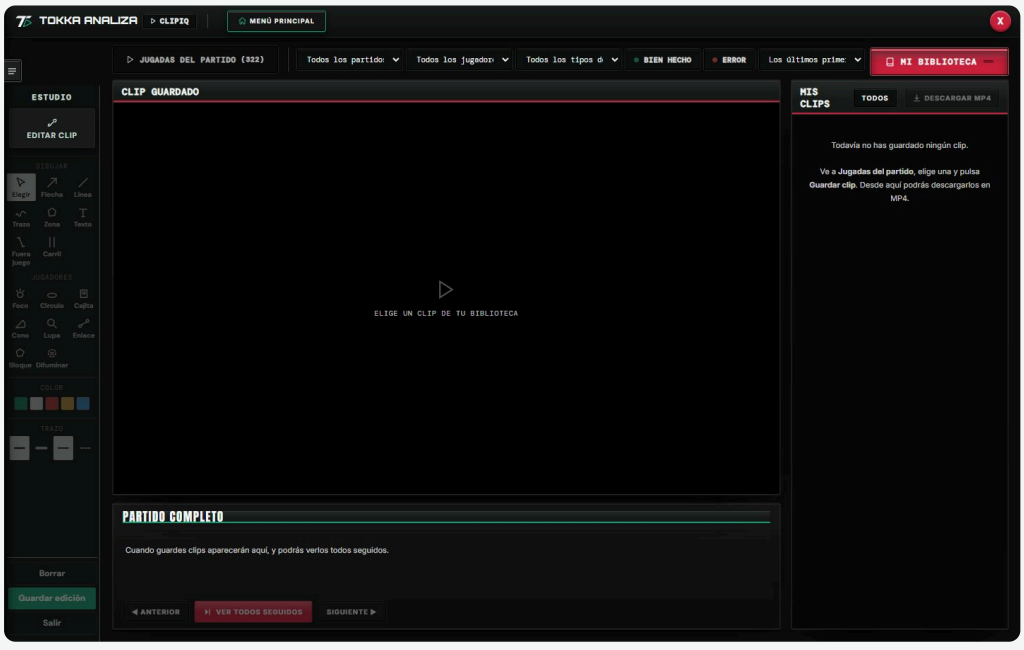
La barra del estudio

- El botón de reproducir y la barra para ir a cualquier instante del clip, con los segundos.
- **Desde aquí** y **Hasta aquí**: lo que tengas elegido empieza o termina en ese instante.
- **Fase nueva**: todo lo que se ve termina aquí y lo que dibujes a partir de ahora empieza aquí. Para explicar una jugada por partes.
- **Congelar**: el vídeo se para dos segundos en ese instante, con el dibujo encima.
- **Lenta**: tres segundos a cámara lenta desde ese instante.
- **Deshacer** (también **Ctrl+Z**).

Abajo a la izquierda: **Borrar** quita lo elegido (también con Supr) o, sin nada elegido, todo lo dibujado; **Guardar edición** guarda el clip en tu biblioteca con el dibujo; **Salir** cierra el estudio y, si hay cambios sin guardar, te pregunta antes.

CAPÍTULO 7

Mi biblioteca



Mi biblioteca, todavía sin clips guardados

Mi biblioteca reúne todos los clips que has guardado, de todos tus partidos. Arriba, los filtros:

- **Todos los partidos**, **Todos los jugadores** y **Todos los tipos** de jugada.
- **Bien hecho** y **Error**: solo los clips con esa marca.

- **El orden**: los últimos primero, los primeros primero, los más largos primero, por jugador, por partido o por tipo de jugada.

A la derecha, **Mis clips**. Cada fila lleva una casilla para marcarlo, un punto de color (verde bien hecho, rojo error, gris sin marca), los segundos que dura, el título y de qué partido es. Si no se puede descargar, un candado. La **X** lo borra de tu biblioteca (la jugada sigue en el partido).

- **Todos**: marca o desmarca todos los clips de la lista.
- **Descargar MP4**: descarga el clip que estás viendo. Si has marcado varios, pone **Descargar** y cuántos, y los baja numerados para que queden en orden. Si llevan dibujo, se descargan con el dibujo.

Debajo del reproductor: **Anterior**, **Ver todos seguidos** y **Siguiente**. **Ver todos seguidos** pone los clips de la lista uno detrás de otro, en el orden y con los filtros que tengas: es tu sesión de vídeo montada.

CAPÍTULO 8

Las jugadas encadenadas desde IA 11

Cuando llegas desde IA 11 o desde **Encuéntrame esa jugada**:

- Si has pulsado **una jugada**, CLIPIQ abre el partido y la reproduce directamente, ya elegida en la lista.
- Si has pulsado **Ver las N seguidas**, las reproduce una detrás de otra, cada una con su duración normal. Arriba de la lista ves por dónde va (**3 de 7 seguidas**) y al final, **fin**.
- Para salir de la cadena, pulsa cualquier jugada de la lista: se para la cadena y ves esa sola.

> Es la forma más rápida de preparar la charla de vídeo del entrenamiento: abre el primer problema de la semana, pulsa **Ver las N seguidas** y ponlo en la pantalla del vestuario.

CAPÍTULO 9

Dudas frecuentes

¿Tengo que crear los clips mientras etiqueto? No. Cada acción etiquetada ya es un clip. Aquí solo eliges cuáles guardar.

Mi partido no sale en el selector. Solo salen los partidos analizados sobre un vídeo, completos o en modo rápido. Los que etiquetas en directo desde el móvil no tienen vídeo detrás.

Una jugada empieza tarde o se corta pronto. Cambia a **Larga** o arrastra los tiradores de la barra **Clip**. Si el problema es de todas, puede que al etiquetar marcaras las acciones un poco tarde: la duración normal lo compensa casi siempre.

¿Por qué no puedo dibujar en esta jugada? El estudio funciona sobre el vídeo de tu ordenador. En un partido con vídeo enlazado, al pulsar **Editar clip** te lo explica.

Me pide otra vez el vídeo. El archivo vive en la pestaña del navegador mientras la tienes abierta. Al recargar o volver otro día, elígelo otra vez con **Abrir el partido**: no se sube nada.

¿Si borro un clip de la biblioteca se borra la jugada? No. La jugada sigue en el partido; solo sale de tu biblioteca.

¿Los dibujos se ven al descargar? Sí: el MP4 sale con lo que hayas dibujado encima.

¿Qué significa la casilla verde de la lista? Que ya has visto esa jugada. Sirve para repasar un partido entero sin perder el sitio.

> **Un consejo:** después de cada partido, guarda tres clips de **Bien hecho** y tres de **Error**. En un mes, con los filtros de la biblioteca y **Ver todos seguidos**, tienes la sesión de vídeo de tu equipo hecha sola.