

# Vergelijk het gebruiksgemak van Cyclocam met dat van andere high speed camera's

## Traditionele high speed camera

Stand machine	Stap	Actie	Scherminhoud
Stilstand	1	Camera opstellen en visualiseren van de te analyseren beweging	View-finder = hetgeen met het blote oog gezien kan worden
	2	Instellen extra parameters (sluittijd, lensfocus, verlichting)	
Productie	3	Opname starten en opslaan in circulaire buffer	
Productie -> crash	4	Wachten tot het voorval zich voordoet en dan triggeren	View-finder / frozen image
Productie	5	Opname van 1 tot 4 sec. wordt vastgelegd in RAM-geheugen	Medioplayer
	6	Beelden bekijken, analyseren en de sequenties bepalen die bewaard moeten worden	
	7	Opslaan van sequenties naar PC, flashkaart,... (5 à 30 min)	
Productie stilstand	8	Herbeginnen bij stap 1 of 2	View-finder

## Cyclocam high speed camera



Stand machine	Stap	Actie	Scherminhoud
Productie	1	Camera opstellen en ingeven van de machinesnelheid op de Cyclocam	Real time high speed vision
	2	Extra parameters fijnregelen op basis van de beeldinhoud	
	3	Analyseren van de machine en real-time high speed vision bewaren in circulaire buffer	
Productie -> crash	4	Bij extra voorval (machinestop) opname in circulaire buffer stoppen (aanduiden marker)	
Productie	5	Mogelijke replay in medioplayer	Medioplayer
	6	Herbeginnen met stap 1 of 2 en bewaren op pc of flash	Real time high speed vision

Bij bestaande HSV-camera's en bij Cyclocam worden beelden opgeslagen in een circulaire buffer.

- Bij gebruik van een traditionele high speed camera moet er bij een voorval (crash) een trigger verstuurd worden. De volgende 1 tot 4 sec. worden dan vastgelegd in het RAM-geheugen. En kunnen daarna op pc gedownload worden voor analyse.

- Bij Cyclocam is het mogelijk een fractie van de cyclus te markeren. En uit de volgende cycli is het dan mogelijk enkel die bepaalde fracties te bekijken die gemarkeerd zijn.

