



# 3DPlay

## Новейшее графическое решение для брендирования канала и создания комплексной студийной графики

3DPlay- это гибкое и мощное решение мульти-контроля для брендирования каналов и комплексной студийной графики, где используется богатый яркий графический контент. 3DPlay предлагает идеальное решение для нескольких бегущих строк, трансляции анонсов, для «далее в программе», сжатого видео и для любого другого вида графики, используемой для брендирования каналов. Во время трансляции часто может происходить множество изменений, которые влекут за собой изменения в графике, например, при таких событиях, как проведение выборов, спортивные события, трансляции игр и т.д. 3DPlay является идеальным решением для этих задач.

### Легкость в использовании

Решение 3DPlay основано на принципе «нажатие на кнопку»: используя метод перетаскивания (drag and drop), оператор объединяет графику, контент и анимацию. 3DPlay обеспечивает полную гибкость пользовательского интерфейса, предоставляя разделенные панели, контейнеры для хранения сгруппированных элементов и т.д. Информация может поступать в графические шаблоны из внешних баз данных или набираться вручную. 3DPlay позволяет оператору ввести логику и правила воспроизведения графики. Создание правил и логики не требуют программирования.

### Графика, основанная на логике

При использовании 3DPlay, графика может управляться в соответствии с данными: любое изменение в контенте автоматически изменит графическое воспроизведение. Графика, основанная на логике 3DPlay, дает возможность устанавливать условия «если/тогда», автоматически просчитывать и получать требуемый результат, и автоматически воспроизводить графические элементы в зависимости от даты/времени. Многочисленные бегущие строки могут контролироваться при помощи скорости, количества циклов, обновления контента и т.д. 3DPlay может работать с большим количеством бегущих строк в разных направлениях и с любой скоростью. Содержание бегущей строки может быть введено вручную или с внешних баз данных.

### Идеальный рабочий процесс

Графика может управляться вручную, при помощи GPI triggering или через основные протоколы автоматизаций (CII, VDCP, USC). Гибкий плейлист 3DPlay позволяет пользователю воспроизводить графические события последовательно в нескольких режимах: режим синхронизации с автоматизацией, тайм-код и ручной режим. 3DPlay считывает плейлисты автоматизации и, в соответствии с предписанными пользователем правилами, в нем автоматически создается обновленный плейлист графических элементов, который впоследствии управляется с системы автоматизации. 3DPlay Browser module позволяет операторам внедрять графические элементы в планирование и системы автоматизации. Используя 3DPlay Browser, оператор выбирает необходимый шаблон и наполняет его данными, просматривает на своем ПК и затем пересылает в систему автоматизации или трафика, перетаскивая выбранный набор элементов.



HBO, Сингапур

3DPlay предоставляет пользователю возможность собирать и хранить все соответствующие данные, включая изображения, клипы и т.д., чтобы впоследствии с помощью ссылки на эти данные воспроизводить их в эфире. 3DPlay может осуществлять многочисленные действия посредством одной команды, получаемой из системы автоматизации. Все команды могут быть внесены в систему автоматизации как вторичное событие, тем самым значительно упрощая рабочий процесс и снижая количество вторичных событий.

### Управление метаданными

Все активы 3DPlay включают в себя метаданные. В дополнение к стандартным полям метаданных (владелец, дата создания и т.д.), пользователь может заполнять информацию в комментариях, описаниях, и категория метаданных, позволяющая пользователю прикреплять, распределять и организовывать свои активы. Пользователь также может создавать свои собственные поля метаданных, тем самым позволяя создавать настраиваемые поля по своим требованиям. Все эти возможности метаданных позволяют пользователю искать и сортировать активы быстро и эффективно.



REDE Record, Бразилия

### Надежность 24/7

Решение Orad 3DPlay может быть подключено в upstream и downstream, и работать 24 часа 7 дней в неделю. 3DPlay основан на платформе HDVG, которая разработана для решения задач, которые имеются на рынке телевидения. Конфигурация HDVG может включать в себя конфигурацию Raid 1 операционной системы Linux, двойные блоки питания с горячим резервированием, механический и программный bypass, обеспечивающие безопасную работу в прямом эфире.

### Богатый контент для видеоклипов

3DPlay полностью поддерживает работу с 3D графикой в режиме реального времени. 3DPlay поддерживает все часто используемые форматы, такие, как AVI, Quick Time (с/без Alpha), DV, DVC25, и MPEG.

### Ingest video

Приложение 3DPlay's ingest может быть установлено на любой ПК, где имеются видео входы. Пользователь может записывать графику, контролируемую 3DPlay, чтобы затем проигрывать ее с видеосервера с высоким разрешением, или для проверки графики отправлять в электронном виде с более низким разрешением.



# 3DPlay

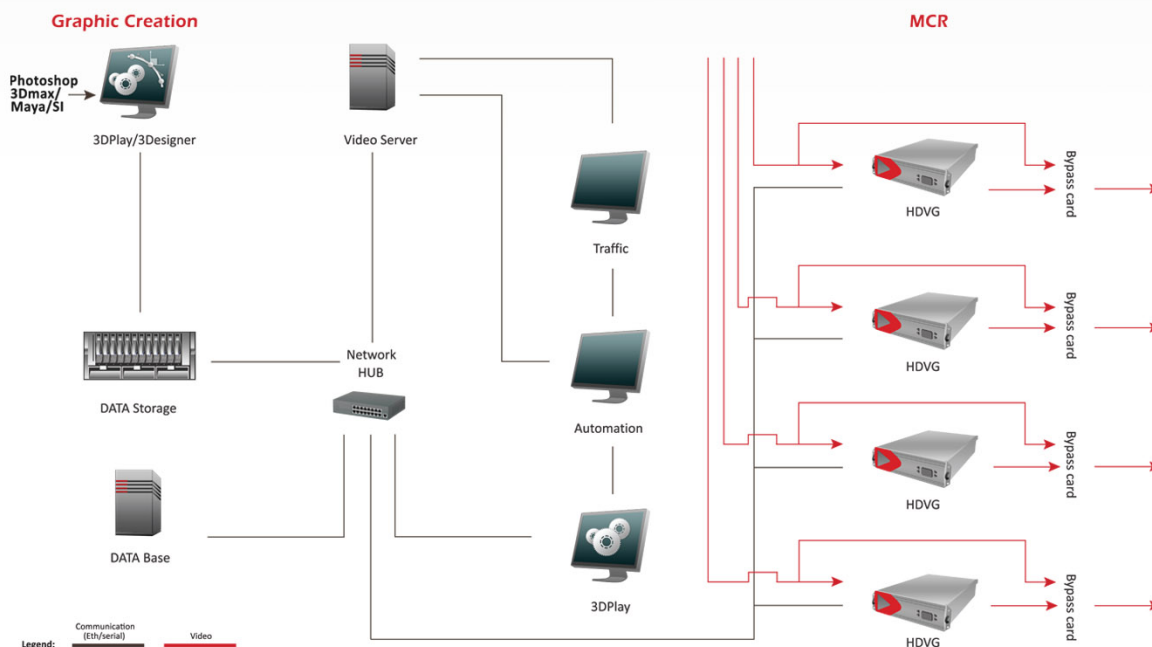
## Характеристики

- Новейшее графическое оформление каналов, работающие в downstream/upstream и предоставляющее комплексное решение для производства
- Система, основанная на шаблонах, с контролем данных в реальном времени
- Интерфейсы для работы с внешними базами данных
- Легко делать кнопки управления для создания удобного пользовательского интерфейса
- Реконфигурируемый и «умный» плейлист
- Собирает и архивирует данные
- Разделяет и содержит в себе элементы для гибкости пользовательского интерфейса
- Основан на технологии «drag and drop»
- 3D и 2D графика с возможностью редактирования анимационных ключей
- 3D и 2D DVE эффекты
- Контроль с помощью системы автоматизации через GPI или вручную
- Многочисленные бегущие строки
- Воспроизведение клипов в различных форматах: AVI, Quick Time, DV, DV25, и MPEG
- Полное резервирование
- Работа в HD и SD
- Механический bypass и software bypass
- Поддерживает большое количество видео вводов в HD и SD
- Операционная система Linux
- Поддержка встроенного аудио
- Поддержка воспроизведения клипов в различных форматах

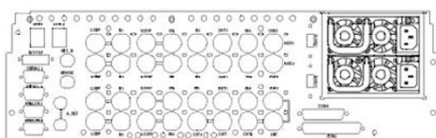


UK Channel 4, Великобритания

## Диаграмма



## Технические характеристики



### Turnkey System Specifications (constant):

- 2.33 GHz Intel Quad Core Xeon
- Operating systems: Linux
- RAM: 2 GB (up to 4 GB optional)
- Internal storage: 160 GB system disk optional RAID1 with additional HDD
- Ethernet: 2X 1000 BASE-T (RJ-45)
- Ports: 2 serial RS-232 (DB9); 4 USB 2.0 (2 front 2 rear)
- Control interfaces: PS2 keyboard, PS2 mouse, VGA

### Physical Dimension:

- Height: 130 mm

- Width: 443 mm
- Depth: 631 mm
- Weight: 22 kg (approximately)

### Redundant Power Supply:

- 100-240 V
- 47-63 Hz
- 2 X 460W (max)

### Supported Video Standards:

- HD: SMPTE 260, SMPTE 295, SMPTE 274, SMPTE 296
- SD: SMPTE 259 ITV-R BT.601

### Video In:

- SD up to 12 SDI channels, full resolution
- HD up to 6 SDI channels, full resolution

### Video Output:

- 2/4 SDI outputs (video key compositing configurable)
- Internal chroma and linear keyers
- 2 monitor outputs: 10 bit component YUV (SD/HD); SVHS, composite (SD only)

### Video Reference:

- Bi/Tri level Sync with passive loop
- All cross formats are supported in the same frame rate
- SDI from DSK input

### Audio Processing:

- Embedded audio 20-bit/48 KHz in SD and 24-bit/48 KHz in HD
- Support for additional audio playback and mix from wav files, clip sources, and video insertions

### ANC Data:

- Preservation of all VBI data through downstream keyer
- Preservation of Dolby E, 32 KHz and 44.1 KHz PCM embedded audio through downstream keyer

### Clip Options:

- Video to texture mapping of AVI, Quick Time, DV, DVC25, MPEG files

### Video Bypass

- Mechanical bypass for power failures
- Logical bypass for application failures