

Technical Document – Release Version 1.0

Product Sheet

MediaCG

Channel Branding and Character Generator
Application Module

SI MEDIA s.r.l.

HeadQuarters: Via Vostanza, 5 - 31039 Riese Pio X (TV) - Italy

T +39 0423 750075 **F** +39 0423 750150 **E** info@si-media.tv

www.si-media.tv

 @SIMedia1978

 SI Media

APAC Branch Office: 21 Serangoon North Ave 5, #06-04

Ban Teck Han Building, 554864 Singapore

T +65 8432 5394

MediaCG

Negli ultimi anni le richieste delle emittenti televisive in materia di grafica in onda sono cresciute esponenzialmente: vi sono sempre più oggetti grafici da mostrare, spesso associati ad animazioni sempre più complesse. **MediaCG** è il prodotto ideale che soddisfa queste nuove esigenze e che consente la gestione del flusso di lavoro a partire dalla creazione fino alla messa in onda di animazioni, *crawl*, loghi, *picture-in-picture* (DVE) e altri oggetti grafici. Tale modulo risulta profondamente integrato nella *turnkey solution* proposta da SI Media e, come tale, è perfettamente compatibile con tutti gli altri moduli che la compongono.

Grazie ad un'interfaccia semplice ed intuitiva, **MediaCG** rende semplice la gestione della grafica all'interno di un palinsesto televisivo: anche l'utente meno esperto può gestire facilmente grafiche complesse grazie alla sua facilità di utilizzo.

Il potente motore grafico che garantisce un'elevata qualità alle animazioni e la possibilità di inserire numerosi effetti, consente di ottenere risultati qualitativi al top della categoria. Da sottolineare anche la disponibilità di una *preview* che consente di vedere in anteprima i progetti grafici realizzati, strumento fondamentale per verificare la presentazione degli stessi prima della loro messa in onda effettiva.

Tutte le grafiche possono essere pianificate programma per programma, nel palinsesto evento per evento, oppure gestite direttamente *ON AIR* con la possibilità di effettuare modifiche in tempo reale.

MediaCG inoltre permette di gestire più *ticker* grafici contemporaneamente: è quindi lo strumento ideale per visualizzare le *news*, gli indici di borsa, gli ultimi risultati sportivi assieme al logo dell'emittente, all'orologio e ad eventuali altre animazioni.

Il programma consente poi l'utilizzo di *template* permettendo una maggior velocità nella creazione dei nuovi progetti grafici partendo da quelli già utilizzati in passato.

Tutte queste caratteristiche rendono **MediaCG** lo strumento ideale sia per la titolazione delle diverse tipologie di programmi, dagli eventi live alle telepromozioni fino alle notizie dei TG, sia per la realizzazione di palinsesti che prevedono una grafica particolarmente spinta.

MediaCG si compone di tre moduli: **MediaCG**, **MediaCG Editor** e **MediaCG Live**. Il primo, operante come servizio di Windows, è il motore delle grafiche e si occupa della loro messa in onda. Il secondo è l'applicativo a disposizione dell'utente per la creazione dei progetti grafici (composti a loro volta da oggetti grafici). Il terzo infine è il modulo pensato per la gestione manuale delle grafiche durante le produzioni in diretta.

Key Features:

- **Controllo totale della grafica On-Air**
- **Potente motore grafico**
- **Numero illimitato di livelli (layer) grafici**
- **Inserimento di testo da sorgenti dinamiche: TXT, CSV, feed RSS, SMS, XML e altro.**
- **Picture-in-picture (DVE)**
- **Gestione dei gruppi di grafiche**
- **Timeline Integrata**
- **Grafiche SD e HD**
- **Gestione dell'inserimento dell'audio**
- **Gestione di grafiche programmate e manuali**
- **Modulo per la gestione degli SMS**
- **Perfettamente integrato con l'automazione e la newsroom**

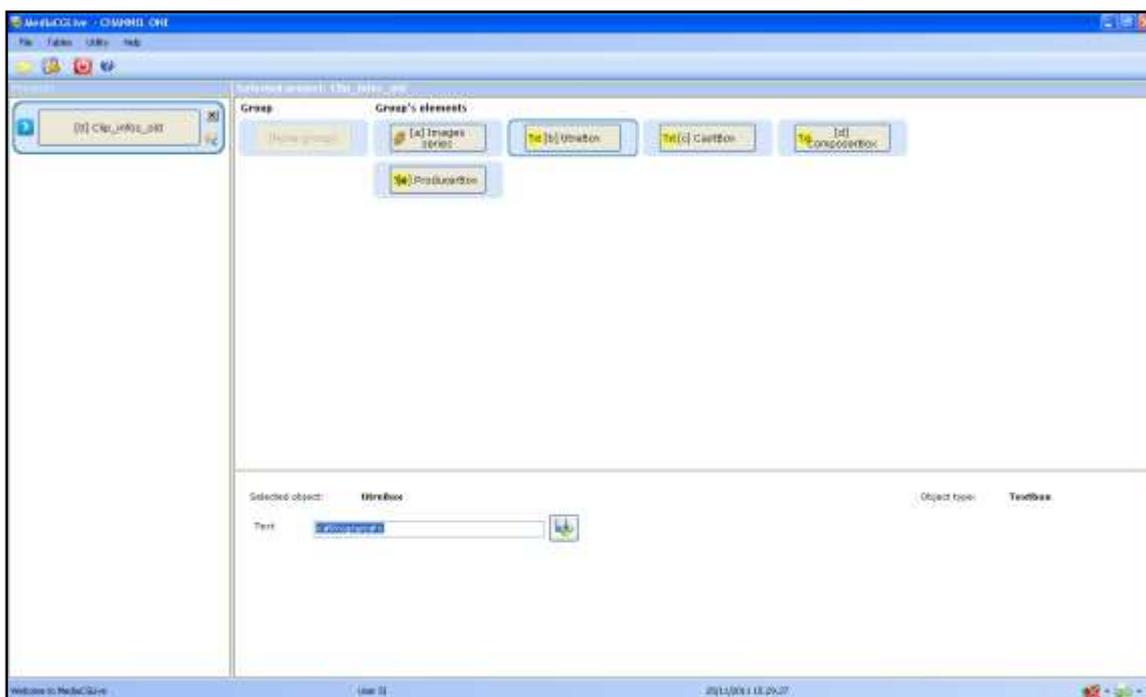


Controllo totale della grafica On-Air

Ogni componente grafico può essere modificato durante la sua messa in onda: possono essere eseguite modifiche sui contenuti del testo, sulle animazioni, sulle rotazioni, sulla velocità, sulla posizione e su tutte le altre proprietà dell'oggetto. Le modifiche possono essere applicate direttamente ai progetti in onda o su una uscita dedicata all'anteprima e poi, una volta verificate ed approvate, applicate all'uscita principale.

Il modulo **MediaCG Live**, pensato per la gestione delle grafiche durante le produzioni in diretta, permette di pre-caricare numerosi progetti grafici in modo da poter eseguire qualsiasi progetto rapidamente e al momento opportuno: è sufficiente un *click* per preparare il progetto ed un altro per mandarlo *ON AIR*.

Con **MediaCG Live** diventano facilmente gestibili le modifiche dell'ultimo secondo agli oggetti grafici presenti in ciascun progetto.



(MediaCG LIVE, interfaccia utente per la gestione delle grafiche)

Potente motore grafico

MediaCG integra una *engine* grafica dalle incredibili potenzialità e prestazioni, che garantisce in ogni circostanza e per ogni tipo di grafica, anche le più complesse, la massima definizione della stessa. Tutte le grafiche possono essere realizzate con un massimo di 16,7 milioni di colori e con 256 livelli di trasparenza. Diversi colori e/o trasparenze, possono essere applicate alle scritte, ai bordi, alle ombre e allo sfondo di ciascun oggetto.

Gestione illimitata dei livelli (layer) grafici

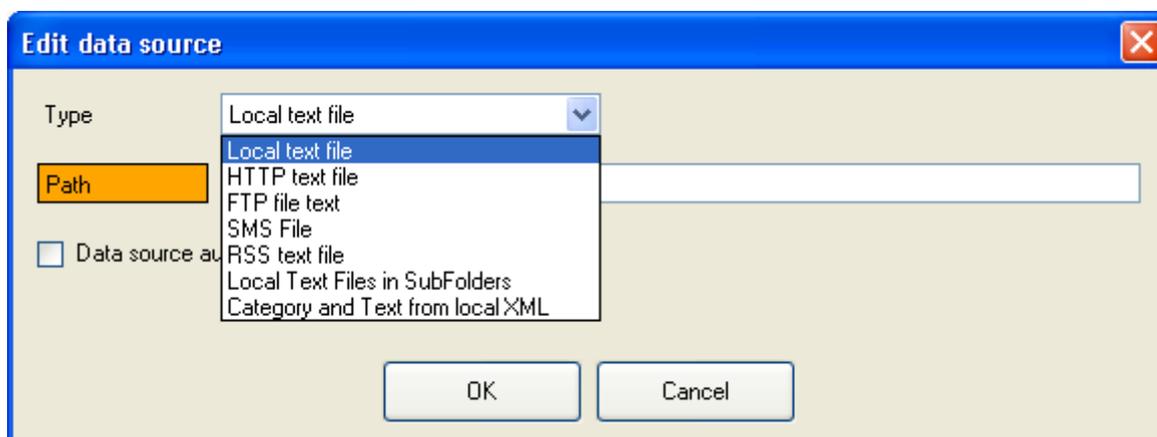
Tutti gli oggetti grafici in esecuzione vengono combinati e miscelati tra loro in tempo reale, animazioni comprese. Questo garantisce un numero illimitato di combinazioni di oggetti, con un risultato visivo senza precedenti.

Inserimento di sorgenti di testo dinamiche

Qualsiasi testo che è previsto sia inserito in un oggetto grafico può essere *editato* manualmente o provenire da sorgenti dinamiche come file di testo txt, SMS, feed RSS, file XML.

MediaCG inserirà tali contenuti testuali all'interno dell'oggetto grafico, aggiornandoli in tempo reale.

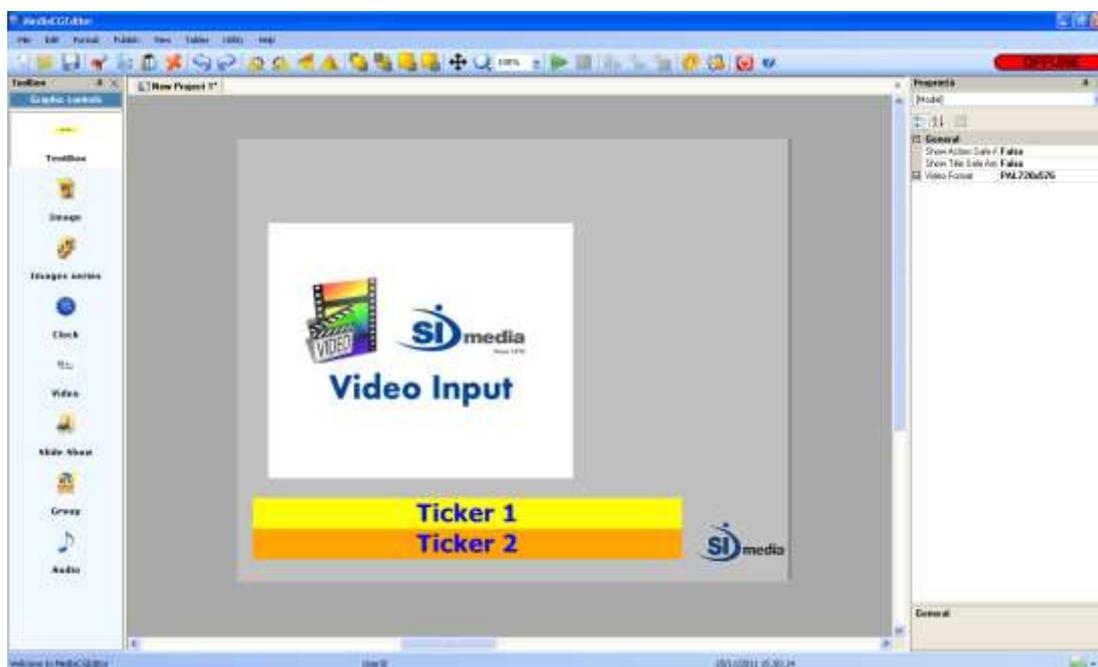
Questa funzione consente di creare *ticker* grafici riportanti news, sms o altro con contenuti sempre aggiornati automaticamente.



(MediaCG Editor, scelta della sorgente da cui ricavare il contenuto testuale della grafica)

Picture-in-picture (DVE)

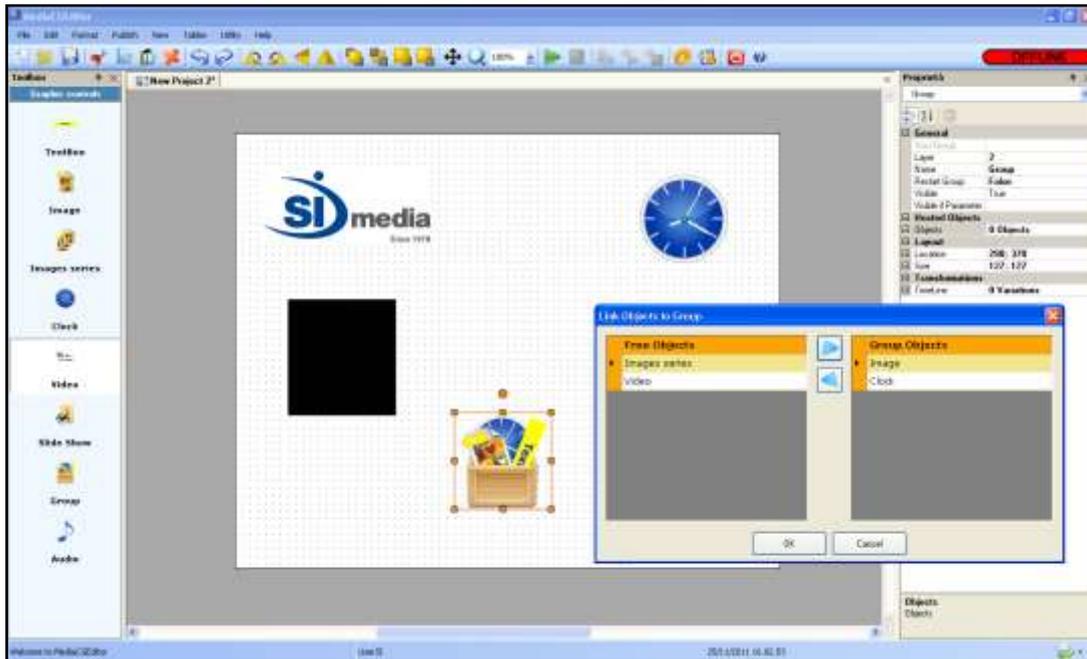
MediaCG Editor consente di inserire all'interno di un progetto grafico anche un oggetto di tipo *Picture-in-Picture*, cioè un secondo video in sovraimpressione oltre a quello principale. La posizione e la dimensione del riquadro nel quale inserire il secondo flusso video è completamente personalizzabile attraverso i semplici comandi dell'editor (**MediaCG Editor**): sarà poi il motore grafico a realizzare l'eventuale *resize* del video portandolo a rispettare le dimensioni decise in fase di progettazione.



(MediaCG Editor, realizzazione di un progetto contenente un DVE e altri oggetti grafici)

Gestione dei gruppi di grafiche

Per facilitare la creazione di progetti grafici particolarmente complessi, **MediaCG Editor** permette la creazione di gruppi di oggetti grafici: in tal modo si possono configurare ed impostare diversi parametri (attivazione, spegnimento, effetti, ecc..) per più oggetti grafici contemporaneamente.

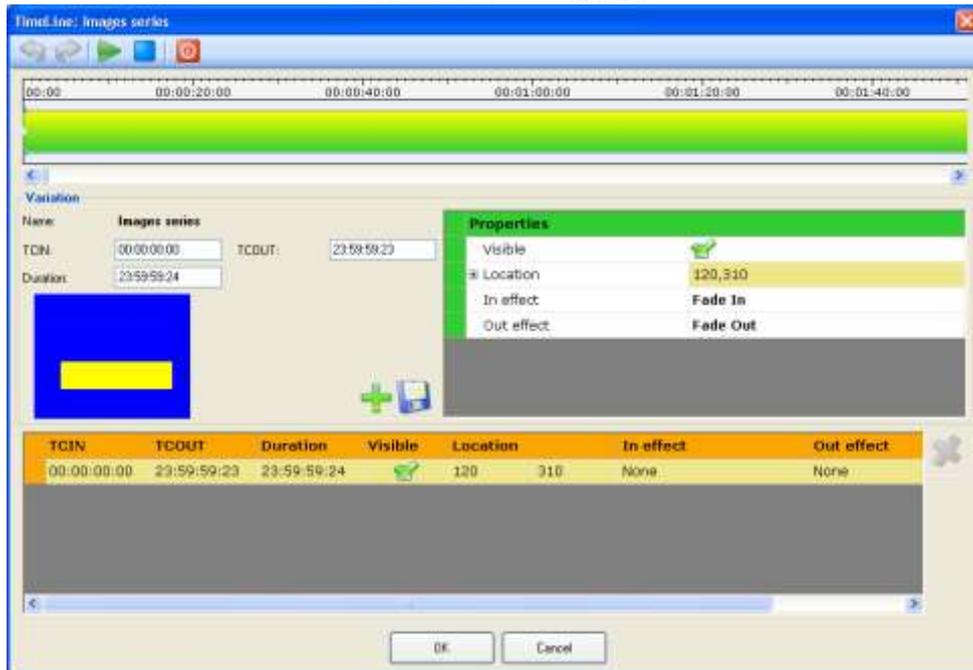


(MediaCG Editor, realizzazione di un progetto sfruttando i gruppi di oggetti)

Timeline integrata

Tutti i progetti grafici di **MediaCG** vengono creati su una *timeline*. Questo significa che ogni oggetto grafico presente in un progetto ha un tempo predefinito di esecuzione, previsto da chi ha creato il progetto stesso. In alcuni casi può essere necessario ridurre o ampliare i tempi dedicati all'esecuzione di un dato contributo grafico e ciò può essere facilmente fatto dalla *timeline* senza dover creare un nuovo progetto. Sempre dalla *timeline* possono essere inseriti gli effetti legati alle animazioni.

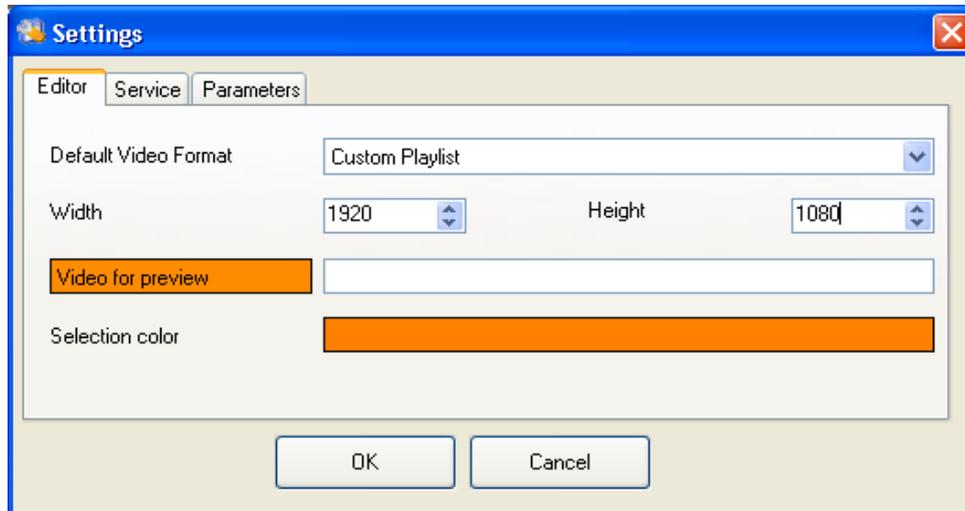
Per modificare contemporaneamente la *timeline* di più oggetti basta creare con essi un gruppo e a quel punto lavorare direttamente sulla *timeline* del gruppo.



(MediaCG Editor, timeline per la gestione delle tempistiche delle grafiche)

Supporto per Full HD

I progetti grafici in **MediaCG** possono essere creati indifferentemente per ambienti SD o HD: basta semplicemente indicare la risoluzione voluta per il progetto in lavorazione.

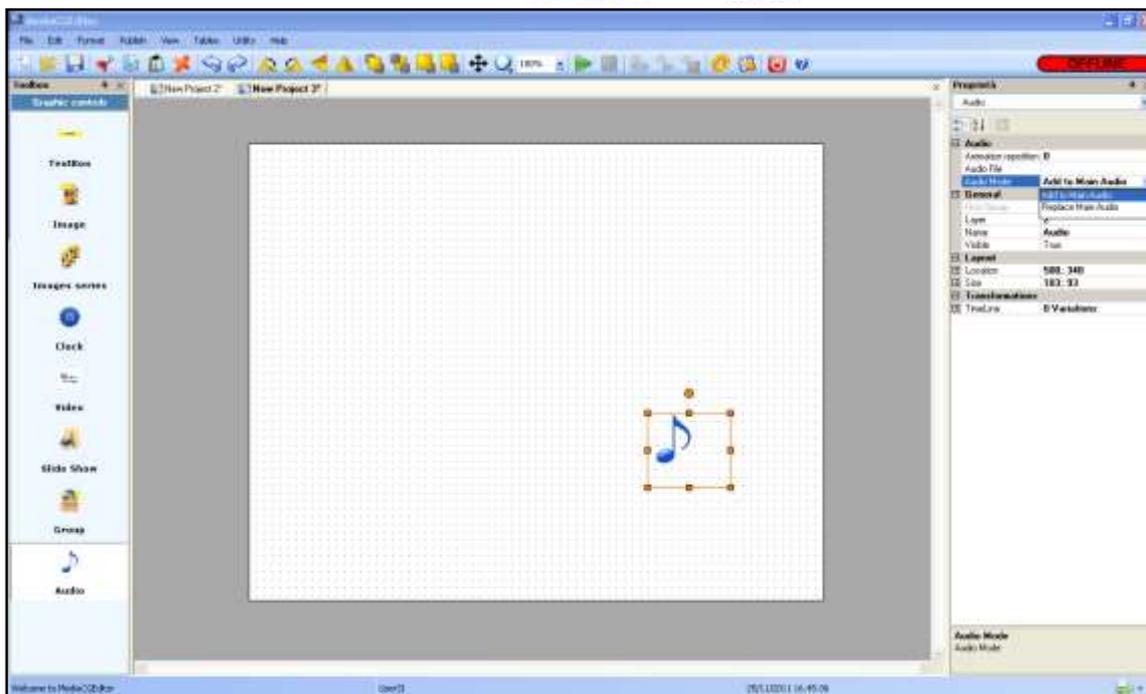


(MediaCG Editor, impostazione della risoluzione per un progetto in HD)

Gestione dell'audio

Oltre alla parte grafica, **MediaCG** è in grado di gestire anche l'audio durante le animazioni: è sufficiente selezionare il file audio in formato mp3 o wav che si vuole inserire e poi scegliere se tale file si dovrà sovrapporre alla traccia audio originale o se la dovrà completamente sostituire.

Ovviamente l'intervallo temporale in cui l'audio dovrà essere inserito, può essere definito e pianificato tramite l'apposita *timeline*.



(MediaCG Editor, impostazione dell'audio da riprodurre)

Gestione di grafiche programmate e manuali

MediaCG può gestire grafiche programmate o manuali.

Nel primo caso le grafiche vengono pianificate in MediaList o in MediaNews ed associate a dei programmi, a delle marcature (MediaList) o a delle notizie (MediaNews). Le grafiche possono essere in ogni momento modificate direttamente dall'interfaccia utente di MediaList o di MediaNews, da dove si potrà richiamare direttamente la finestra del **MediaCG Editor**.

Nella seconda modalità invece si ricorre a **MediaCG Live** per gestire al meglio le grafiche manualmente senza alcuna pianificazione fatta in precedenza.

Modulo opzionale per la gestione degli SMS

Il modulo **MediaSMS** consente, tramite l'utilizzo di un normale modem SMS, la pubblicazione in onda degli SMS.

Il modulo per la gestione degli SMS permette di filtrare i messaggi ricevuti prima di visualizzarli in onda: bloccando quelli inviati da determinati numeri considerati non attendibili oppure quelli contenenti parole vietate. In automatico il software evita la pubblicazione di tali SMS consentendo invece la pubblicazione di tutti gli altri.



(MediaSMS, modulo per la gestione degli SMS)

Perfettamente integrato con l'automazione e la newsroom

MediaCG è perfettamente integrato sia con i moduli software MediaList e MediaPlay (automazione), che con i moduli software MediaNews e MediaNewsPlay (newsroom).

In MediaList e MediaNews è possibile pianificare le grafiche con **MediaCG** su più livelli: per genere, programma, marcatura o palinsesto, in MediaList; per genere, *template*, *rundown* e notizia in MediaNews. Inoltre la pianificazione è diversificata per i loghi di stazione e per i progetti grafici. E' inoltre possibile usufruire della *preview* per verificare il corretto inserimento delle grafiche.

In MediaPlay e MediaNewsPlay, sfruttando l'integrazione con **MediaCG**, è possibile utilizzare sia le grafiche automatiche (pianificate in precedenza), che le grafiche manuali, passando immediatamente da un modalità all'altra con un semplice click del mouse.