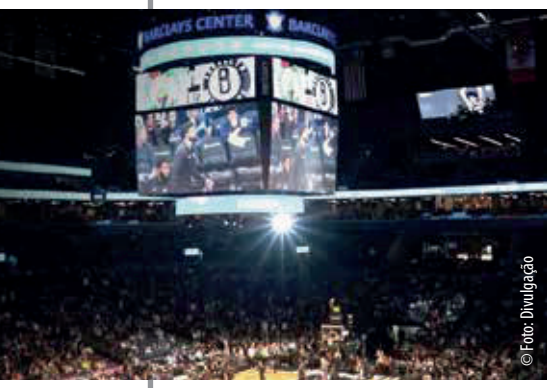
ChyronHego apresenta Click Effects Prime



© Foto: Divulgação

Empresa norte-americana anunciou a plataforma Click Effects Prime 3.5, uma solução de controle de exibição e gráficos de arena "ainda mais poderosa", que as anteriores já que tem um novo recurso de comandos agendados (G-Sync), que permite que os operadores acionem várias exibições de GPU em toda a rede do estádio em uníssono e exibam um gráfico único e empolgante em cada um dos imersivos "Momentos de Exclusividade".

A empresa afirmou que a "reprodução SDI e GPU recém-combinada de um único sistema Click Effects PRIME permite uma maior adaptabilidade do fluxo de trabalho para aplicações de sinalização digital / engajamento de fãs e produção de transmissão e reduz o custo total de propriedade com base no investimento em hardware".

Assim, segundo os executivos, "as equipes e arenas esportivas, podem ampliar a experiência no local com vídeos e gráficos envolventes, o que é essencial para afastar os fãs de suas telas de TV e entrar no estádio. No local, as equipes de produção podem tirar proveito das telas LED maiores e mais sofisticadas - geralmente com suporte a HDR - nos locais de hoje para oferecer aos fãs apresentações dinâmicas de AV".

A integração com a plataforma gráfica Prime estende os poderosos recursos de CG do Prime (transições, shaders, lógica condicional e muito mais) para experiências mais imersivas dos fãs. "A criação lado-a-lado otimiza o fluxo de trabalho em tempo real da adição de ações com quadros-chave e gráficos 3D a qualquer exibição do estádio através de forte integração com o Prime Designer, a ferramenta de criação de CG. O suporte ao Painel de controle do Prime Scene adiciona interação direta com o PRIME Scene Actions a partir de qualquer botão na interface do usuário Click Effects, facilitando o fornecimento de jogos de fãs interativos, a incorporação de placares patrocinados e a exibição da jogabilidade ao vivo à medida que se desenrola. O novo suporte de configuração do PRIME Playout permite que o fluxo de trabalho Click Effects PRIME incorpore qualquer tipo de saída suportado pelo PRIME Graphics Engine, incluindo SDI, GPU, NDI e IP", finaliza o comunicado da empresa. ■