



Graphics in beeld

Door de komst van steeds meer beelden rondom de consument, neemt de behoefte toe om additionele informatie steeds meer uit te drukken in grafische boodschappen. Sprekend voorbeeld zijn de uitzendingen van zenders als CNN en SkyNews waar het beeld omlijst wordt door tickertapes, animaties en kolommen met extra nieuws, beursinfo en weerberichten.

Tekst: Arnout van der Hoek, MediaAssist

De consument beweegt zich tegenwoordig letterlijk langs allerlei beeldschermen, van televisie en informatieborden tot aan de eigen mobiele media. Bij TV-producenten en organisatoren van (sport)evenementen ontstaat een groeiende behoefte om het publiek op secundaire informatiestromen te trakteren. Bij evenementen, congressen en vooral bij sport is er een groeiende behoefte aan toegevoegde info. In Frankrijk heeft het bedrijf 3DStorm aan tien van de top 12 voetbalclubs regiesets geleverd. Puur om via de grote LED schermen aantrekkelijke beelden en graphics te kunnen tonen naast de scoredata. Voetbalclubs

als Olympic Marseille en Paris Saint-Germain gebruiken de schermen voor het tonen van allerlei videoclips, score data en info en zelfs slowmotions om het publiek te kunnen entertainen.

SECOND SCREEN

Het fenomeen van het second screen vindt niet alleen plaats in de huiskamer. Kijkende naar TV wordt de mobiel of tablet gelijktijdig gebruikt en met een beetje geluk ook voor additionele informatie aangaande het tv-programma. Dat dit ook bij evenementen en congressen gebeurt, bewijzen de vele blauwe schermen die je ziet blinken als je over de schouders van het publiek kijkt. In veel gevallen is er een grote meerderheid in het publiek die zijn mobiel regelmatig raadpleegt tijdens een event. Soms voor het maken van video en foto's, het delen op social media en voor het ophalen van additionele info. Dat de aandacht van meniggeen ook af en toe wegglijdt om een mailtje te checken of een Whatsappje te lezen, schijnt niemand meer te storen. Net als het niemand meer stoort dat tijdens een popconcert mensen hun eigen opnames maken en publiceren op internet. Het is niet meer te stoppen. Duidelijk is dat velen in de huiskamer bij de televisie en in het stadion bij het veld meer informatiestromen verwerken dan ooit tevoren. En dat dan op vrijwillige basis.

CONCURREREN

Om deze informatiestromen te sturen heeft menig producent en organisator zijn internetsites en social media aangepast. Ook de grote schermen bij stadions en evenementen innoveren mee. Ze worden steeds meer gebruikt



als deel van het evenement en om het publiek te entertainen en ze te trakteren op allerlei toegevoegde informatie van de acties die op dat moment op het veld plaatsvinden. Daarvoor moet men concurreren met alles wat de consument al met zijn mobieltje kan vinden. Het moet dus aantrekkelijk en actueel worden gebracht. Een andere mogelijkheid is om de mobieltjes van het publiek bij het evenement te betrekken door social media op de schermen te gebruiken als bijvoorbeeld tickertape of Twitterwall. Maar ook door publiek stellingen te laten beantwoorden waarvan de uitslag direct kan worden getoond op het grote scherm. Dit laatste gaat echter alleen goed bij middelkleine evenementen, omdat bij massa's de telecombedrijven de hoeveelheid mobieltjes niet meer aankunnen. Voorlopig in ieder geval niet. Ondanks het neerzetten van extra steunpunten tijdens festivals, neemt het bereik van de individuele mobiele gebruiker daar drastisch af.

'HERMAN DE SCHERMMAN'

Vooral in de sport is er een enorme innovatiestorm bezig om allerlei statistieken, scores en lijsten op een aantrekkelijke manier aan het publiek te tonen. De TV-zenders lopen daarin voorop en de grote evenementenhallen en stadions volgen. Maar ook bij televisiestations is een groeiende behoefte aan steeds meer up-to-date statistieken en vooral om deze ook direct netjes te kunnen tonen. Ditzelfde fenomeen zie je ook bij verkiezingen. Het wat klungelige imago van 'Herman de Schermman' geeft al aan dat we het wel graag zien als publiek, maar dat er nog een lange weg te gaan is. Ondanks dat het tonen van live-data nog erg

nieuw is, begint de technologie steeds toegankelijker te worden. In vele gevallen zal er maar beperkt tijd en geld in kunnen worden gestoken. Toch is het een groeiende behoefte in de markt en daardoor zie je steeds meer producten ontstaan.

LIVEXPERT

LiveXpert, van het Franse 3DStorm, brengt speciale grafische engines uit voor voetbal, tennis en basketbal. Bedoeld om real-time graphics te kunnen managen voor de gigantische schermen in het stadion, maar ook voor televisie of internetuitzendingen. Het essentiële verschil met standaard titel engines is dat er een koppeling is met een database van spelers en dat sportscores snel en doeltreffend kunnen worden ingevoerd en direct worden getoond. Een doelpunt of overtreding moet zo snel mogelijk in graphics worden getoond. Hoe minder handelingen daarvoor nodig zijn, hoe beter. Elke sport heeft weer zijn eigen regels en scores. Daarom zijn er specifieke engines voor voetbal, tennis en rugby en zijn andere softwareversies in ontwikkeling. Kosten van dergelijke engines liggen ongeveer tussen de twee- en drieduizend euro.

ENGINE




Eén van de hardware engines van LiveXpert, is de Live CG Broadcast, die graphics levert van zeer hoge kwaliteit. Met de netwerkversie graphics rechtstreeks aan Tricaster systemen worden geleverd, maar er is ook een ietwat duurder systeem op de markt met een HD-SDI in- en output. Deze tool kan naast sport voor allerlei andere toepassingen worden gebruikt en is een intuïtieve multilayered graphic engine, ontwikkeld door



“We Focus On Quality”



EGRIPMENT SUPPORT SYSTEMS

Follow us on:   

WWW.EGRIPMENT.COM

THE FIRST SIMPLE VIRTUAL STUDIO, IT'S EASY AS A, B, C!

datavideo

The **Datavideo TVS-1200** is a trackless virtual studio that is very easy to use. Other than typical virtual studios, the TVS-1200 doesn't focus on difficult tracking techniques or complicated 3D backgrounds.

Up to two HD-SDI cameras, some lights and a green backdrop, that's all you need. An auxiliary expansion for an extra HDMI channel is also available.

TVS-1200 is capable of recording (H.264) and streaming (Youtube Live, Ustream.tv) your broadcast!

The built-in Virtual Set Maker allows users to fully customize their sets: background images can be inserted with ease, logos can be added to any surface and video can be run in the backdrop.

The TVS-1200 comes packed with the RMC-220 remote controller. This controller makes the whole system even easier to use.

Make sure to check out www.datavideo.com for more information!



het Italiaanse bedrijf Axel Technology. Wat deze engine interessant maakt, is de integratie met social media en de mogelijkheid om bijvoorbeeld Excel sheets en tekstbestanden als bron voor allerlei in beeld te brengen gegevens te gebruiken. Zo kunnen er mooie geanimeerde lijsten worden gemaakt van opstellingen en competities. De opbouw in beeld kan worden gecombineerd met bijvoorbeeld de clublogo's in strakke vormgeving. De invoer van de gegevens kan in platte tekst met Excel worden gedaan en live worden ge-update. Er kunnen slimme links worden gemaakt met bijvoorbeeld een Excel sheet, waardoor sportdata, spelletjes en allerlei gekoppelde plaatjes interactief kunnen worden gecombineerd en in beeld worden gebracht. Met de social media Hub kunnen Twitterfeeds, Facebook, RSS, maar ook Flickr en Instagram worden uitgelezen en in beeld gebracht. Men heeft volledige controle over hoe en wat men in beeld wilt zien. Bij de set wordt ook een GSM modem geleverd waarmee SMS en/of WhatsApp kunnen worden ontvangen, die ook weer kunnen worden omgezet in graphics. Dit systeem is verrassend goedkoop vergeleken met de competitie en kost tegen de vierduizend euro.

INTERFACES

Vaak werkt een officiële wedstrijdleiding weer met zijn eigen systeem. Naast score informatie zijn er soms tijdswaarneming, rondewaarneming en andere metingen die bepalen of iemand wel of niet heeft gewonnen. Voor TV en de LED schermen wil men deze data kunnen uitlezen en omzetten in eigen grafische vormgeving. Er zijn verschillende interfaces te koop voor specifieke sporten. Er zijn echter nogal wat sporten en nogal wat systemen die helaas weinig zijn gestandaardiseerd. Dit in tegenstelling tot de Amerikaanse sporten zoals baseball, basketbal en American football. Bij veel sporten en wedstrijden zijn de televisiemakers afhankelijk van de op dat moment aanwezige systemen en moet er vaak per evenement naar een interface worden gekeken. Het Amerikaanse bedrijf Sportzcast levert onder meer een kleine interface device waarmee allerlei soorten sportdata interfaces kunnen worden omgezet. Het heeft al vele templates van bestaande scoreboards in de database, maar kan ook vanuit hun eigen kantoor vrij snel interfaces aanpassen. Het enige wat men moet doen is het bedrijf de nodige data en specificaties leveren, dan wordt online de interface device op afstand aangepast. Met een dergelijke device kan bijvoorbeeld een titel engine van LiveXpert weer worden gevoed.

TEKENEN

Het Canadese bedrijf Fingerworks Telestrator heeft zich gespecialiseerd in live analyse van de wedstrijd. De presentator of expert in de TV-show kan met een simpel touchscreen lijnen en cirkels in beeld tekenen om een gebeurtenis of strategie in het spel te bespreken. Het werkt vrij geavanceerd en kan zich aanpassen aan het perspectief van het shot. Er kunnen lijnen getekend worden die onder de spelers door kunnen worden getrokken. De interface kan per sport en gebruiker worden aangepast en men kan met simpele buttons mooie graphics tekenen. De systemen

| Rank | Team | Points |
|------|---------------------|--------|
| 1 | Paris Saint Germain | 77 pts |
| 2 | Lyon | 71 pts |
| 3 | Monaco | 65 pts |
| 4 | Marseille | 63 pts |
| 5 | Saint Etienne | 63 pts |
| 6 | Bordeaux | 59 pts |
| 7 | Montpellier | 56 pts |
| 8 | Lille | 53 pts |
| 9 | Rennes | 50 pts |
| ... | | |
| 15 | Nice | 42 pts |



worden gebruikt bij verschillende sporten, zoals voetbal en golf, maar er is nu ook een interface om te gebruiken in een verkeershelikopter.

VOETBAL

Het Belgische bedrijf DeltaCast levert zeer geavanceerde sportanalyse en graphics engines, specifiek voor voetbal. Met hun engines kunnen 3D graphics op het veld worden getoond. Zoals de logo's van de spelende clubs, terwijl de camera gewoon beweegt. Of het tekenen van een buitenspellijn. De software kan via het beeld daadwerkelijk beweging en afstanden analyseren. Hoever staan de spelers van elkaar, hoe hard gaat de bal? Naast deze high-end software heeft DeltaCast een wat meer toegankelijker systeem op de markt gezet; Delta-Stat-IP. Voordeel van dit systeem is dat de operator geen specifieke grafische of software kennis hoeft te hebben. Het is dus te bedienen door iemand met vooral verstand van sport!

Op dit moment zijn er veel webdesignbedrijven actief om data te visualiseren voor allerlei evenementen en toepassingen voor televisie. Graphics voor TV en grote schermen vragen echter om een ander soort uitlijning dan webpagina's. Deze nieuwe technologie geeft ons de gereedschappen om het publiek op een goede manier te bedienen.