



PIXERA
МЕДИАСЕРВЕРЫ

ИННОВАЦИОННОЕ БУДУЩЕЕ

С момента основания нашей семейной компании более чем 40 лет назад мы всегда были увлечены развитием, производством и обслуживанием самых лучших продуктов для AV рынка.

Вместе с постоянно растущей командой людей полных энтузиазма и мотивации, с одной стороны, и международными партнерами более чем в 60 странах, с другой, мы расширяем границы возможного на протяжении уже более 40 лет.

В начале 2021 года Стефани Нидервиммер и Гарри Глэдоу были назначены исполнительными директорами, которым было поручено осуществлять оперативную координацию работ департаментов проекционных экранов и медиасерверов соответственно.

Недавние трудности придали еще больше уверенности нашей команде, которая

адаптировалась к новым обстоятельствам и продолжила семейную традицию, создавая действительно инновационные и захватывающие продукты.

В этом каталоге мы с гордостью представляем нашу новейшую линейку медиасерверов, которые включают в себя новое программное обеспечение PIXERA для управления шоу, а также наше ультимативное решение для работы с несжатым контентом 8K в режиме реального времени и/или для реализации проектов виртуального производства.

Выражаем нашу благодарность за огромную поддержку нашим партнерам и друзьям. Наша растущая команда и мы сами ждем с нетерпением новых интересных проектов, совмещающих ваш профессионализм и креатив с нашими продуктами и услугами.

Давайте воплотим ваши мечты в реальность!

Ваша команда PIXERA
www.PIXERA.one/team



**ТОБИАС
ШТУМПФЛЬ**
Управляющий
директор



**ГАРРИ
ГЛЭДОУ**
Исполнительный
директор - PIXERA



**СТЕФАНИ
НИДЕРВИММЕР**
Исполнительный
директор - Экраны



AV Stumpfl HQ, Austria

МЕДИАСЕРВЕРЫ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И АППАРАТНАЯ ЧАСТЬ

Живые шоу | Мероприятия | Театры | Инсталляции | Проекционный 3D Мэппинг

Наши медиа решения как ПО, так и серверы имеют множество различных мест применения. Какими бы ни были ваши требования к производству медиа, инсталляции или мероприятию, наши системы были разработаны с целью совместить премиум качество с отличным удобством использования



ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Воспроизведение профессионального медиа контента | Медиа композитинг | Проекционный 3D мэппинг



АППАРАТНАЯ ЧАСТЬ

Высокопроизводительные серверы | 24/7 |
Несжатое воспроизведение | Масштабируемость |
Управление шоу | Аудио

ПО ДЛ МЕДИАСЕРВЕРА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

PIXERA – это 64-битная система для медиа обработки, композитинга и управления в реальном времени, построена вокруг одной ключевой темы - **удобство использования**. Пользователи могут постепенно открывать для себя все новые и новые опции и возможности, плавно повышая свой уровень от новичка до специалиста. Действия в 2D и 3D пространствах используют одни и те же базовые механизмы. Система была спроектирована таким образом, чтобы пользователи могли выполнять важные базовые действия в рекордно короткое время с минимальным количеством шагов. Радикально новая логика интерфейса позволяет с первого раза интуитивно понять основные механизмы программного обеспечения.

www.PIXERA.one/PIXERA

ОСНОВНЫЕ МОМЕНТЫ

- ✔ Революционный GUI/удобство пользования
- ✔ Встроенные базы по проекторам и LED экранам
- ✔ Интуитивная работа с 2D и 3D мэппингом
- ✔ Мощный рендерный 8K движок в реальном времени
- ✔ Решение для управления шоу PIXERA control
- ✔ Виртуальное производство XR/VR/AR
- ✔ NDI стриминг
- ✔ Экспорт видео превизуализации
- ✔ VIOSO калибровка с помощью камеры





НЕПРЕВЗОЙДЕННОЕ УДОБСТВО

Неважно работаете ли вы в 2D или 3D мире, понимание основных функций данного программного обеспечения очень простое. Дизайн графического пользовательского интерфейса позволяет сверхбыстро изучать внутренние процессы, плавно переходя от простого к сложному. Непревзойденное удобство пользования - это результат целостного дизайна интерфейса, который позволяет пользователям сосредоточиться на их работе, а не на понимании сложных структур меню. Множество базовых действий выполняется с помощью Drag&Drop.

БАЗЫ ДАННЫХ ПО ПРОЕКТОРАМ И LED ЭКРАНАМ

В PIXERA уже встроены базы данных по проекторам и LED экранам, поэтому вы с легкостью сможете смоделировать ваше реальное оборудование и компоненты, с которыми собираетесь работать. Просто выберите соответствующую модель проектора или LED дисплея и перетащите ее в ваш проект. Подробная информация, такая как видимое поле при проекции и т.п., сделает вашу жизнь еще легче при подготовке панорам со сшивкой или инсталляций с несколькими экранами.

ПРОЕКЦИОННЫЙ 3D МЭППИНГ

В дополнение к великолепному рабочему процессу в 2D пространстве, пользователи PIXERA могут также наслаждаться современной средой для работы в 3D для расширенных настроек проекционного мэппинга. Импорт FBX, калибровка маркеров и использование эффектов u/v перспективы - только некоторые из возможностей, которые помогут пользователям создавать захватывающие мэппинг проекты.





▶ ВКЛАДКИ ИНТЕРФЕЙСА

Основные вкладки PIXERA называются SCREENS (ЭКРАНЫ), MAPPING (МЭППИНГ) и COMPOSITING (КОМПОЗИТИНГ). Каждая отдельная вкладка дает доступ к разным уровням редактирования проекта.

▶ МОЩНЫЙ REAL-TIME РЕНДЕРНЫЙ ДВИЖОК

Рендерный движок внутри PIXERA построен на 64-битной архитектуре и настолько мощный, что способен проигрывать до 4 несжатых потоков 4K (4:4:4) 60 к/с одновременно при использовании медиасерверов AV Stumpfl 8K RAW. Движок включает в себя несколько алгоритмов базового уровня, заменяя тем самым стандартные функции операционной системы и драйверов. Мощность и надежность делает PIXERA отличным выбором для проигрывания и синхронизации контента в проектах с несколькими проекторами или экранами.

▶ ПРЕВИЗУАЛИЗАЦИЯ

Использование геометрической коррекции в 3D пространстве и возможности импортировать 3D объекты высокого разрешения, становится еще увлекательней с опцией экспорта вашего дизайна в видео файл. С PIXERA вы можете показать ваше видение проекта и вдохновить ваших заказчиков еще до начала шоу.

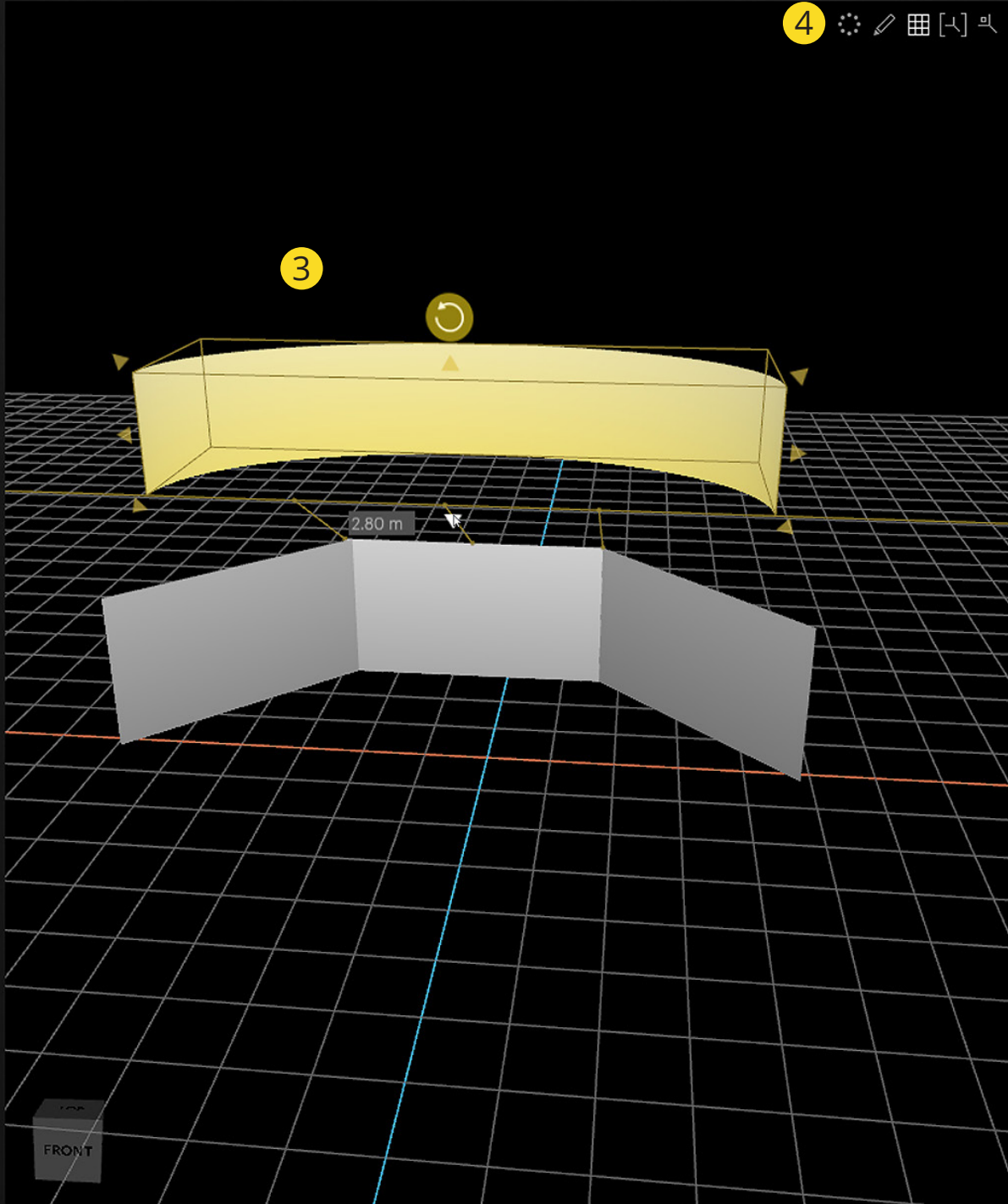
ОСНОВНЫЕ ВКЛАДКИ ИНТЕРФЕЙСА - SCREENS

Основные вкладки PIXERA называются SCREENS (ЭКРАНЫ), MAPPING (МЭППИНГ) и COMPOSITING (КОМПОЗИТИНГ). Каждая отдельная вкладка дает доступ к разным уровням редактирования проекта. Вкладка ЭКРАНЫ дает возможность посмотреть на пространство вашего проекта, где вы можете определить ваши экраны, LED стены, объекты и т.д.

- 1 Секции и панель свойств состоят из основных вкладок PIXERA: SCREENS (ЭКРАНЫ), MAPPING (МЭППИНГ) и COMPOSITING (КОМПОЗИТИНГ).
- 2 База данных по Экранам, База данных по LED экранам и Декорации. Декорации показывают все объекты, размещенные на 3D пространстве.
- 3 Геометрически правильное 2D+3D рабочее пространство, включающее инструмент – навигационный куб.
- 4 Управление рабочим пространством. Слева направо: Auto Transform (Автоматическая трансформация), Edit Mesh (Редактирование сетки), Grid activation (Активация сетки), Show all objects (Показать все объекты), Reset camera (Сбросить настройки камеры).
- 5 Инспектор: свойства экранов, LED экранов и дисплеев, а также здесь можно найти дополнительную информацию.

Screens Scenery

- ▶ Displays
- ▶ LED Panels
- ▼ Screens 2
 - ▶ AV Stumpfl
 - ▼ Generic
 - Generic Flat Screen
 - Generic Curved Screen**
 - Generic Sphere
 - ▶ Custom



Screen 5

Name
Generic Curved Screen

Canvas Resolution
Horizontal 1920 Vertical 1080

Position
X -0.09 Y 5.71 Z -0.00

Size
W 7.92 H 1.57 D 2.46

Rotation
X 0.00 Y 0.00 Z 0.00

Weight
0.00

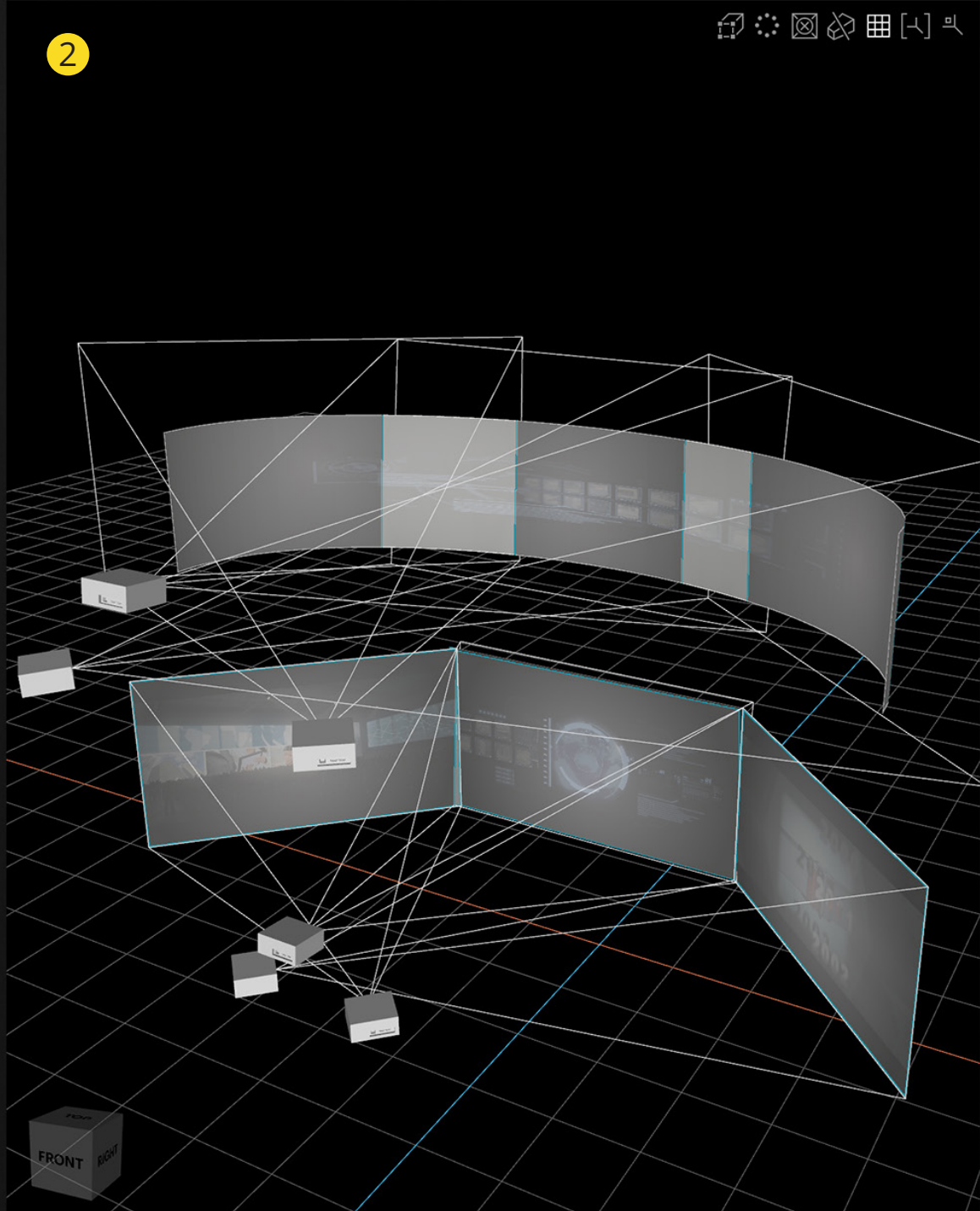
- Projectable
- Visible
- Target with Alpha Channel

Choose Colour

Curved Screen
Curvature 180.00 Radius 1.00

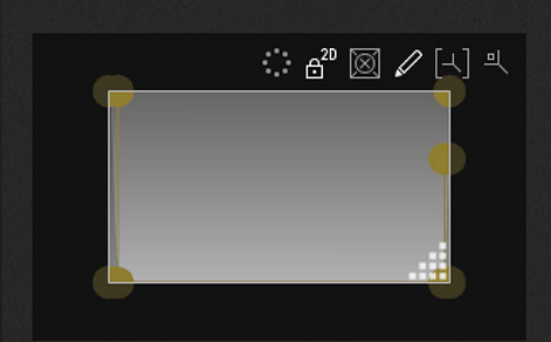
Projectors Live Systems

- ▶ Favorites **1**
- ▶ Panasonic
- ▶ Barco
- ▶ Epson
- ▶ Sony
- ▶ Optoma
- ▶ Philips
- ▶ Canon
- ▶ JVC
- ▶ LG
- ▶ Casio
- ▶ Norxe
- ▶ Benq
- ▶ Christie
- ▶ Hitachi
- ▶ NEC
- ▶ Pearl
- ▶ Vivitek
- ▶ Acer
- ▶ Generic
- ▶ Digital Projection
- ▶ Coolux



Projector

- Warp **3**
- Softedge **4**
- Marker **5**



Resolution

Horizontal	Vertical
1920	1080

Brightness

6000

Contrast

.....

Position

X	Y	Z
-0.19	3.09	5.19

Rotation

X	Y	Z
-6.37	-0.24	0.03

Case Dimensions

W	H	D
0.00	0.00	0.00

Output

None

Lens

Generic Lens

Fov Ratio

ОСНОВНЫЕ ВКЛАДКИ ИНТЕРФЕЙСА – MAPPING

Во вкладке МЭППИНГ вы можете откорректировать геометрию изображения, отрегулировать сшивку и определить устройства отображения.

- 1 Projectors (База данных по проекторам) и Live Systems (Системы реального времени). Все системы PIXERA видны здесь. Их выходы можно назначить на проекторы рабочего пространства.
- 2 Рабочее пространство на вкладке Мэппинг относится к точно такому же рабочему пространству, которое было показано в составе вкладки Экраны. Смотри со стороны перспективы вкладки Мэппинг, можно настроить пиксель мэппинг, откорректировать геометрию и настроить проекторы, как часть единого процесса.
- 3 Waring (Коррекция геометрии) -> Коррекция геометрии и Свойства проекторов: например, позиция, линзы, коэффициент покрытия и сдвиг линзы.
- 4 Softedge (сшивки) и маскирование для настройки мультипроекции.
- 5 Marker (Маркер): Калибровка маркеров может использоваться для калибровки положения проектора в 3D пространстве.

ОСНОВНЫЕ ВКЛАДКИ ИНТЕРФЕЙСА – COMPOSITING

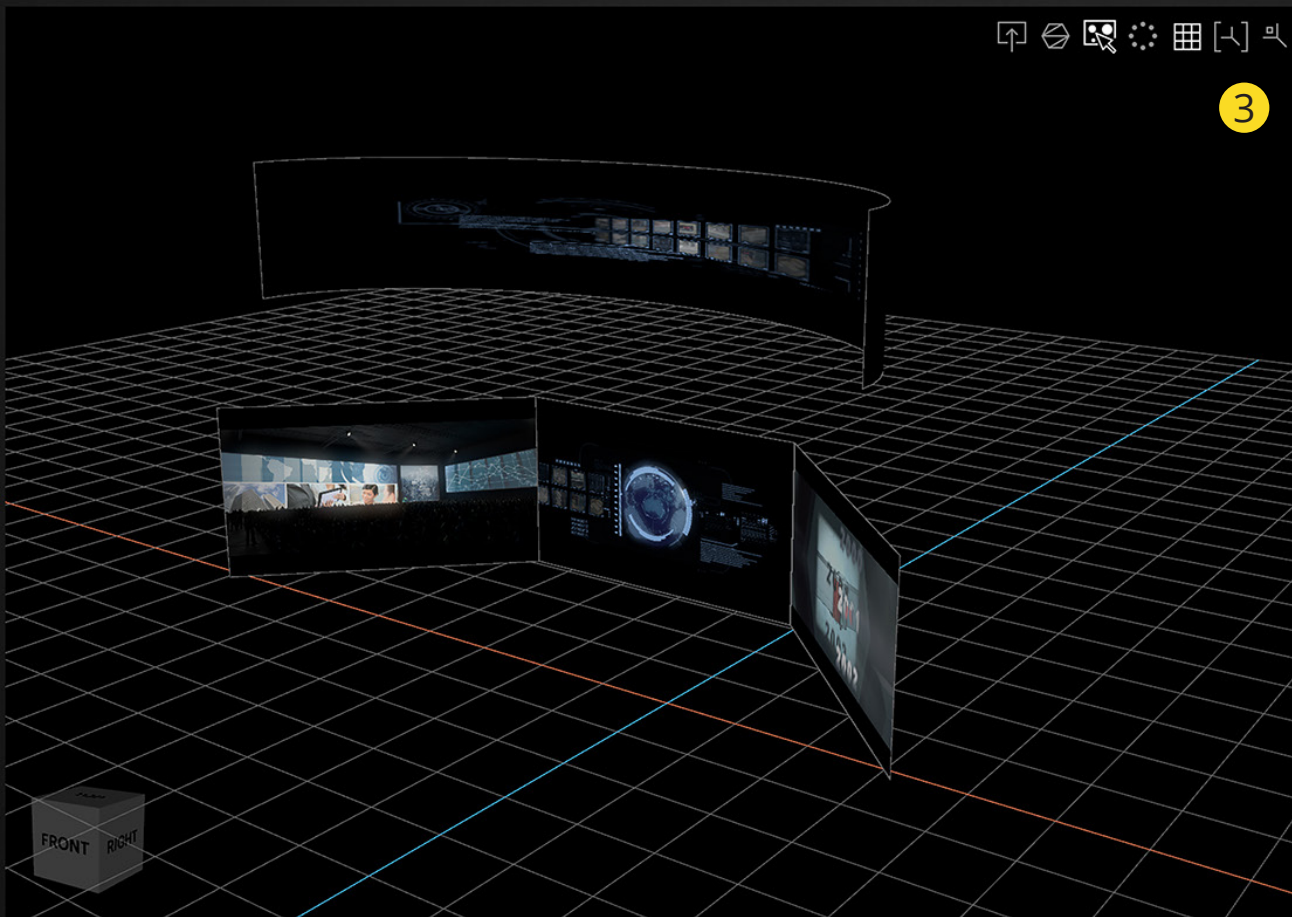
КОМПОЗИТИНГ позволяет креативить и использовать контент для создания и программирования вашего шоу.

- 1 Resources (Ресурсы): Пользователи могут управлять и импортировать ресурсы -> контент, эффекты, видеовходы, 3D модели, метки и т.д.
- 2 Timelines (Таймлинии): Здесь вы можете создавать множество таймлиний и изменять их свойства для проектов с несколькими таймлиниями.
- 3 Рабочее пространство с управляющими элементами вкладки Композитинг.
- 4 Инспектор показывает информацию, настройки и элементы управления выбранной субструктуры, например, настройки контента, настройки таймлинии или настройки ключевого кадра.
- 5 Timeline (Таймлиния): Слои таймлинии.

Resources 1

Timelines 2

- ▶ Media
- ▶ Models
- ▶ Effects
- ▶ Live Inputs



Key 4

Time

00:00:08:20

Value

0.89

Joint Kind

Linear



00:00:00:16 00:00:01:11 00:00:00:00 00:00:20:00 00:00:40:00 00:01:00:00

5

- ▶ Layer 1 1.00
- ▶ Background 1.00
- ▶ Insert 1 1.00

Timeline controls and tracks:

- ▶ Start Show
- ▶ JumpCue
- 00:00:08:20 L.. 0.89

The timeline tracks show video clips and keyframes for Layer 1, Background, and Insert 1. A yellow keyframe is visible on the Background track at 00:00:08:20 with a value of 0.89.

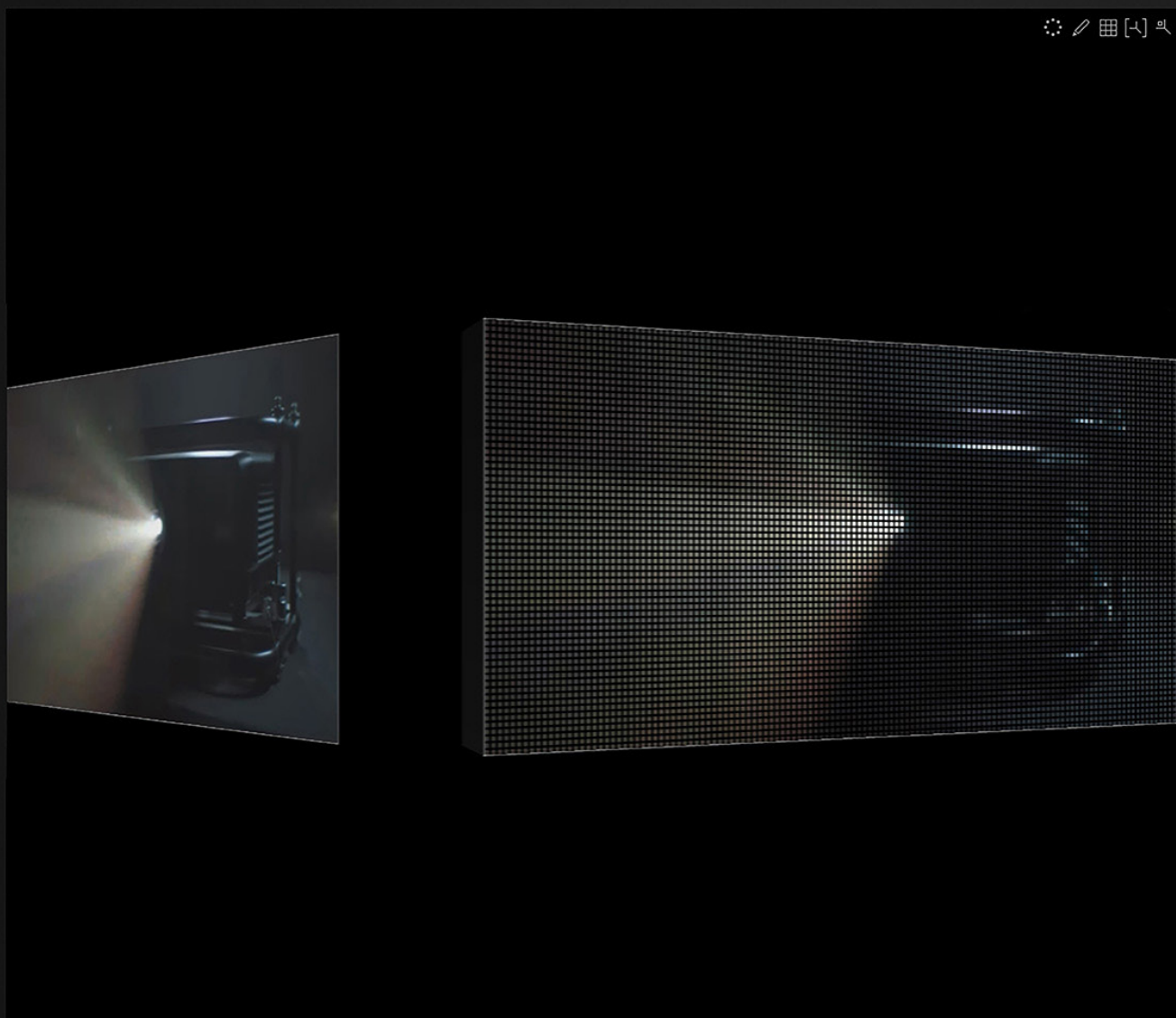
БАЗЫ ДАННЫХ ПО ПРОЕКТОРАМ И LED ЭКРАНАМ

В PIXERA уже встроены базы данных по проекторам и LED экранам, поэтому вы с легкостью сможете сэммулировать ваше реальное оборудование и компоненты, с которыми собираетесь работать. Просто выберите соответствующую модель проектора или LED дисплея и перетащите ее в ваш проект. Подробная информация, такая как видимое поле обзора и т.п., сделает вашу жизнь еще легче при подготовке панорам со шшивкой или инсталляций с несколькими экранами.

Screens Mapping Compositing Control



- Screens
- Scenery
- Displays
- LED Panels
 - Absen
 - Alabama
 - AOTO
 - Barco
 - Big-Bear
 - Christie
 - Clay-Paky
 - Daktronics
 - DigiLed
 - Ekta
 - Esdlumen
 - F-P
 - G-Lec
 - Galaxia
 - Hibino
 - Inarex
 - Infiled
 - Innlights
 - Kindwin
 - KINESIK
 - Led-Project
 - PRG
 - ROE



LED Panel

Name: C7

Size: W 0.40 H 0.40 D 0.07

Specifications

Display Values per Square Meter

Panel Resolution

Horizontal	Vertical
52	52

Physical Resolution

Horizontal	Vertical
52	52

Pixelcount: 2704

Pixel Pitch: 7

Viewing Angles

Horizontal	Vertical
120.00	120.00

Brightness (nits): 2000

Weight: 5.00

Power Average: 40

Power Max: 120

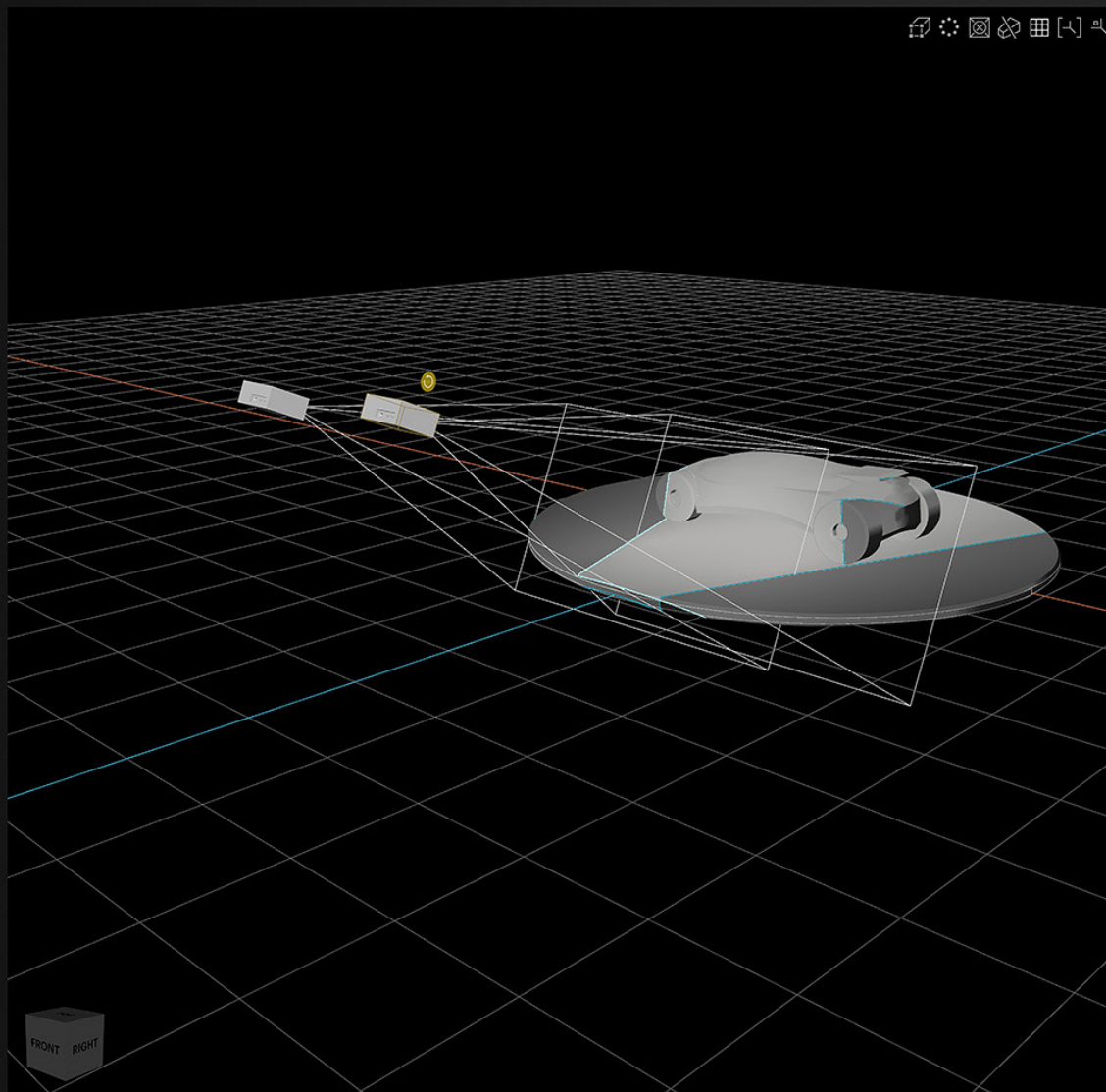
ПРОЕКЦИОННЫЙ 3D МЭППИНГ

В дополнение к великолепному рабочему процессу в 2D пространстве, пользователи PIXERA могут также насладиться современной средой для работы в 3D для расширенных настроек проекционного мэппинга. Импорт FBX, калибровка маркеров и использование эффектов перспективы - только некоторые из возможностей, которые помогут пользователям создавать захватывающие мэппинг проекты.

Screens **Mapping** Compositing Control

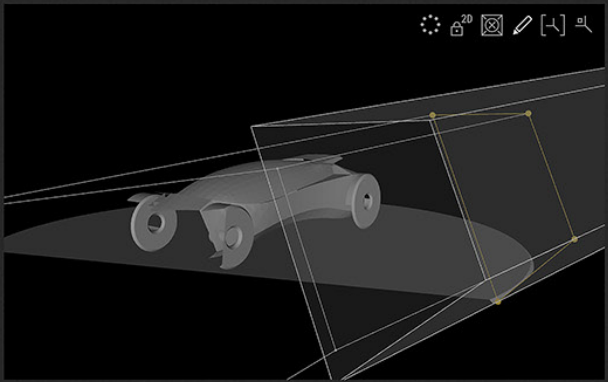


- Projectors
- Live Systems
- ▶ Barco
- ▶ Canon
- ▶ Casio
- ▶ Christie
- ▶ Digital Projection
- ▶ Epson
- ▶ Hitachi
- ▶ JVC
- ▶ LG
- ▶ NEC
- ▶ Norxe
- ▶ Optoma
- ▶ Sony
- ▶ Philips
- ▶ Benq
- ▶ Pearl
- ▶ Vivitek
- ▶ Acer
- ▶ Generic
- ▶ Panasonic
- ▶ CooLux
- ▶ Everest
- ▶ Favi
- ▶ Wolf Cinema



Projector

Warp Softedge Marker



▼ Warp Settings

Screens Visible to Projector
car_export1

Screen Mapping is Active

FFD Modifier

Segments
X 1 Y 1 Z 1

Name
PT RZ21K #1

Feed Mode
As Projected

Resolution

Horizontal	Vertical
1920	1200

Brightness Contrast

NEW

ОСОБЕННОСТИ PIXERA

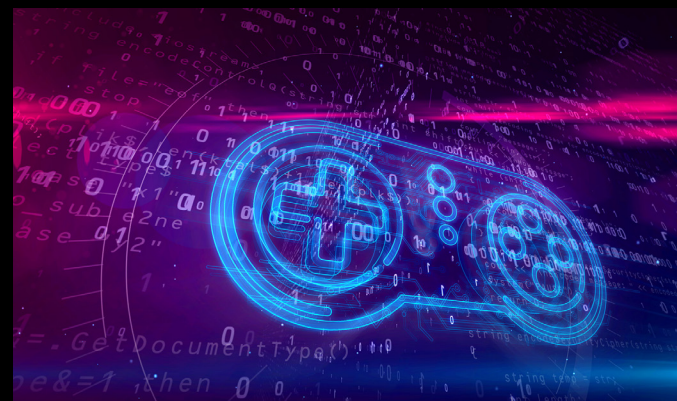


ДИНАМИЧЕСКИЙ SOFTEGE

Используя информацию с проектора и экрана, Pixera может самостоятельно рассчитать плавный переход во времени и очень быстро настроить статическую картинку, а также позволяет использовать сшивку для изображения в движении.

РЕДАКТИРОВАНИЕ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

Данная функция позволяет изменять таймлинии во время их воспроизведения и сразу видеть изменения в окне предварительного просмотра. Теперь вы можете без прерываний, на ходу, вносить изменения в запущенное шоу, после их предпросмотра оператором.

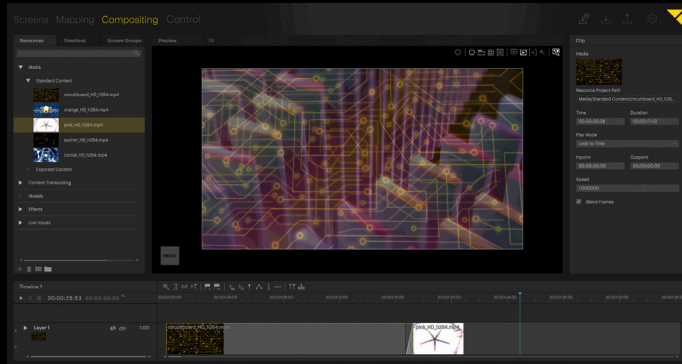


ИНТЕГРАЦИЯ ИГРОВЫХ ДВИЖКОВ

Pixera будет нативно hostить игровые движки Unity и Unreal. Это дает пользователям возможность использовать проекты, созданные с помощью этих мощных сред разработки и рендеринга.

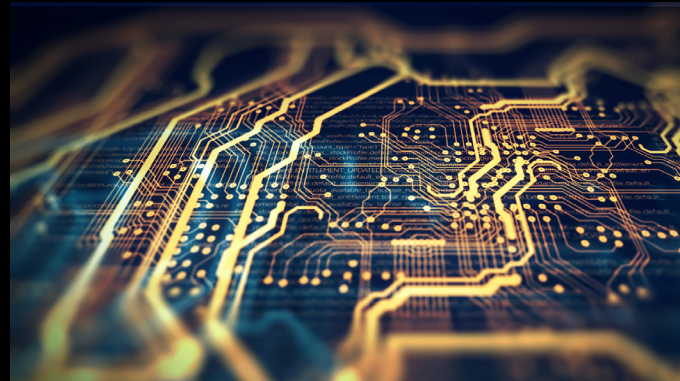
ПОДДЕРЖКА ТРЕКИНГА С ПОМОЩЬЮ DIRECT-API

Новая область API Pixera, дает еще больше прямого доступа к объектам, которые рендерятся на внутреннем движке. Теперь есть возможность реализовать расширенные сценарии трекинга. Трекинговая система Stage Precision была напрямую интегрирована в PIXERA.



ПРИВЯЗКА ПИКСЕЛЕЙ ЧЕРЕЗ ART-NET

Инструменты привязки пикселей встроены в пользовательский интерфейс. Они позволяют пользователям менять при необходимости положение пикселей контента на видео выходе и привязывать результат к каналам Art-Net.



ПЛАВНЫЙ ПЕРЕХОД ПО ВРЕМЕНИ

Нажмите в любом месте таймлайнии во время проигрывания шоу и насладитесь гладким переходом на новое положение. Отлично подходит для внесения изменений на ходу во время live шоу!

NDI СТРИМИНГ

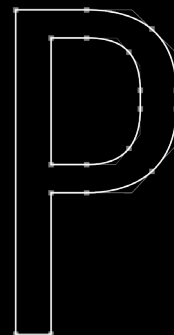
Интеграция NDI стриминга для передачи live видео с различных приложений. Видео выходы PIXERA также могут быть отправлены через NDI.

ВИДЕО ЭКСПОРТ

С помощью функции экспорта видео стало возможным отрендерить и экспортировать целую 3D сцену, чтобы наглядно показать заказчику запрограммированное шоу. Вы можете отрендерить контент с определенных экранов, чтобы снизить число необходимых слоев комплексной композиции.

ВЫБОРОЧНЫЙ РЕНДЕРИНГ

Для оптимизации производительности вашего воспроизведения в больших и сложных проектах, выборочный рендеринг может быть назначен на определенные экраны, серверы или видео выходы. Вдобавок к этому, появилась возможность воспроизводить контент на слое только на определенных серверах.



ТЕКСТ ВЫСОКОГО КАЧЕСТВА

Рендеринг текста в PIXERA происходит на видеокarte – очень быстро и с неограниченным разрешением, вне зависимости от размера букв.

NEW

PIXERA CONTROL

PIXERA control - это распределенная интеграция и фреймворк управления, позволяющие клиентам беспрепятственно добавлять новые функции внутрь PIXERA и управлять всеми аспектами расширенной среды проекта. Все, что пользователь создает и интегрирует, может быть распределено между подключенными системами.



NOTCH

Используйте визуальный контент из NOTCH, VFX и VR, как часть вашего рабочего процесса в PIXERA. (Notch приобретается отдельно).





ВИРТУАЛЬНОЕ ПРОИЗВОДСТВО

ЧТО МЫ ПОНИМАЕМ ПРИ
ИСПОЛЬЗОВАНИИ ТАКИХ ТЕРМИНОВ
КАК XR/AR/VR?

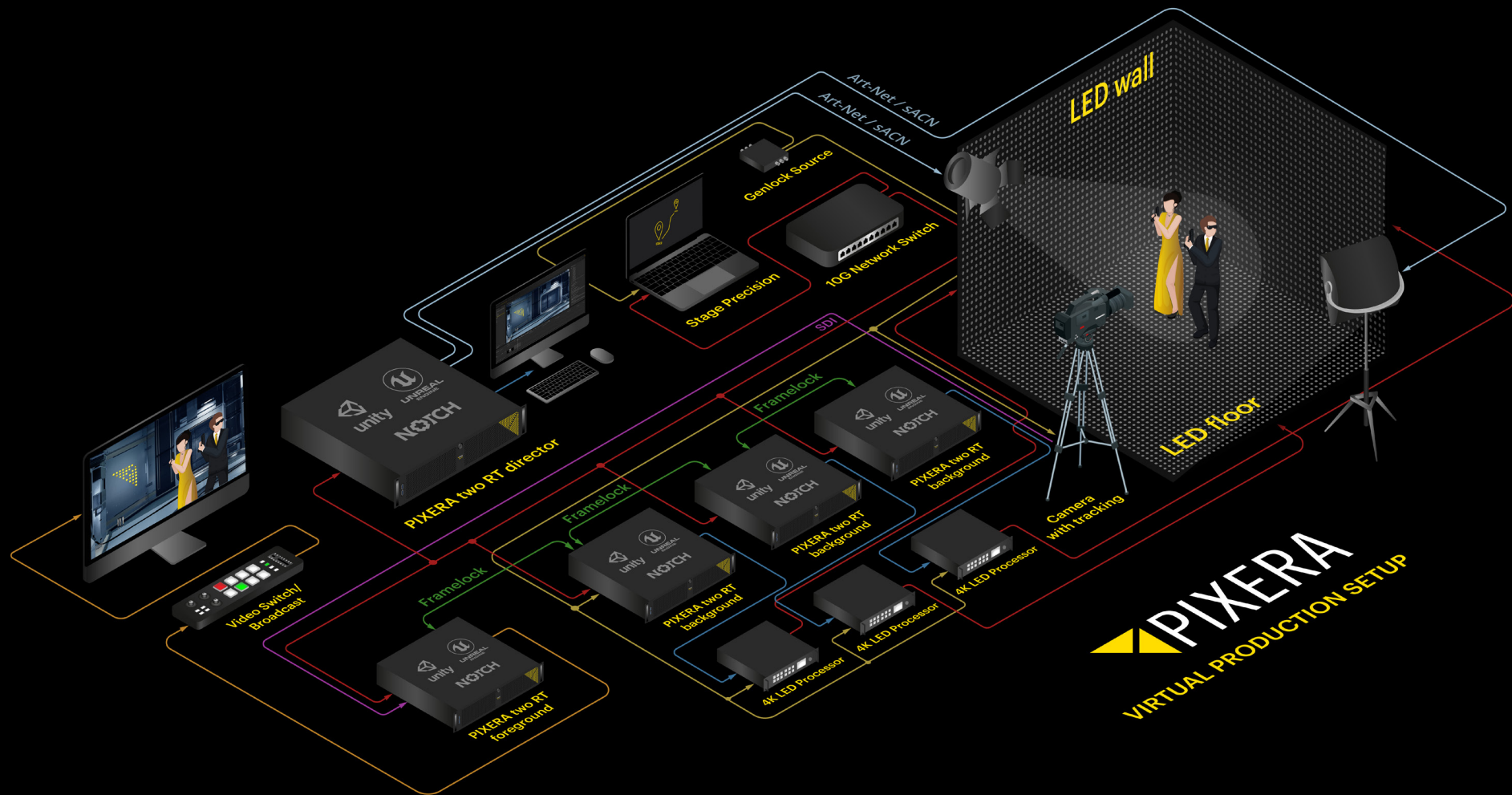
Расширенная Реальность (XR) является основным определением, включающим в себя все доступные технологии, как аппаратные, так и программные, которые можно объединять для расширения или дополнения взаимодействия с реальностью.

В зависимости от решений задач того или иного проекта, иногда более правильным будет использование таких терминов как Дополненная Реальность (AR), Виртуальная Реальность (VR) или Смешанная Реальность (MR).

ПОЧЕМУ Я ДОЛЖЕН ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ НА "XR СЦЕНЫ" И Т.Д.?

Вне сомнения недавняя пандемия Covid-19 стала одной из основных причин резкого роста популярности XR студий и соответствующего вещательного оборудования, но этому поспособствовали также стремительные технологические разработки последних нескольких лет в области генеративной графики, беспрецедентной аппаратной вычислительной мощности и экспоненциального роста использования 3D движков.

Создание впечатляющей и полностью иммерсивной XR сцены, безусловно, является работой для технических профессионалов, но никогда еще не было так легко создавать вдохновляющее 3D окружение для производства в реальном времени, способное положительно повлиять на вашу аудиторию.



ИНСТАЛЛЯЦІЯ ВІРТУАЛЬНОГО ПРОІЗВОДСТВА (UNREAL/UNITY)

- ▶ Один сервер PIXERA two RT Director необхідний в ролі мастера для попереднього перегляду.
- ▶ Кожен LED екран потребує в своєму сервері PIXERA two RT для відображення частини задника загальної 3D сцени відносно фрусту камери.
- ▶ UNREAL (плагін) і UNITY (Прямий API) рендеряться на серверах PIXERA two RT як інтегрований ресурс композитинга.
- ▶ Для підмешивання сигналу з камери на передній план відповідний сервер PIXERA two RT повинен мати вбудовану карту захоплення.
- ▶ Замість сумішного відео виходу можна надіслати на відеомікшер.
- ▶ ПО Stage Precision використовується для обробки та надіслання даних трекинга (Mosys, Stype, Optitrack,...) через Прямий API в PIXERA.
- ▶ Genlock повинен бути підключений до вашої камери, трекингової системи, LED процесорів і одного з клієнтських серверів PIXERA.
- ▶ FrameLock використовується для синхронізації клієнтських серверів.

- Resources
- Timelines
- Screen Groups
- Media
 - Standard Content
 - Exported Content
 - Unreal Compositing**
 - Content Transcoding
 - Models
 - Effects
 - Live Inputs



Unreal Scene

- Map1
 - SpotLight_1
 - SpotLight2
 - SpotLight3
 - SpotLight4
 - SpotLight5
 - SpotLight6
 - SpotLight7
 - SpotLight8
 - SpotLight9
 - SpotLight10

Unreal Executable Path
UE4Editor.exe

Sync Options

- Sync Game Thread

Sync Nth Render Frame (-1 is off)
-1

nDisplay Configuration

- With Preview

Preview Resolution Factor
1.00

Config File Path
D:\unreal_projects\Unreal_Engine_4-26_B\Win

nDisplay configuration is up to date

Timeline 1

00:00:45:42 00:00:00:00 TC

00:00:00:00 00:00:44:00 00:01:28:00 00:02:12:00 00:02:56:00 00:03:40:00

Compositing 1 1.00 Unreal Compositing

The timeline section shows a sequence of compositing operations. A single track labeled 'Compositing 1' is visible, containing a 'Unreal Compositing' element. The timeline is marked with timecode values from 00:00:00:00 to 00:03:40:00. The Unreal Engine logo is displayed below the track name.

РЕСУРСЫ КАК КОМПОЗИТИНГ

«Ресурсы как Композитинг» – это возможность рабочего процесса, которая позволяет пользователям PIXERA использовать и **взаимодействовать с 3D мирами, созданными в других программных средах (например, Unreal, Unity, Notch)**, на простом и эффективном уровне. Начиная с версии 1.0, пользователи PIXERA имеют возможность «погружаться внутрь» виртуальных экранов, где их ждет полностью 3D пространство композитинга, которое позволяет не только добавлять видео контент, но и текстурировать 3D объекты.

Начиная с версии 1.8, ресурсы, **содержащие собственные 3D миры, были интегрированы таким образом, что их композитинг полностью совместим с PIXERA.** Навигация внутри превью экрана, изменение перспектив внутри виртуального мира и поддержка другого функционала – все это происходит с использованием уже знакомых инструментов PIXERA. Стало возможным **размещать 3D объекты и видео файлы из PIXERA внутри композитинга, созданного внутри упомянутых выше программных сред.** Возможность **управлять 3D сценами разных движков, как слоями композитинга, закладывает фундамент для использования таких ресурсов в простом и по-настоящему эффективном продакшене на основе PIXERA.**

ПЛАГИН ДЛЯ UNREAL



Благодаря использованию функции «Ресурсы как Композитинг» **сцены из движка Unreal можно отображать через PIXERA.** В дополнение к этому, AV Stumpf разработала соответствующий плагин для Unreal Engine, который позволяет **изменять свойства сцены прямо в PIXERA.** Плагин может быть использован, например, для перемещения объектов Unreal или для настройки освещения сцены.

Свойства сцены отображаются в PIXERA как свойства слоя, на котором был расположен соответствующий ресурс. Таким образом, пользователи PIXERA могут использовать любые инструменты по работе с таймлайней для управления виртуальными мирами. Резюмируя все возможности, можно сказать, что **PIXERA теперь является мощной и интегрированной средой редактирования, которая позволяет сконцентрироваться на невероятном опыте создания проектов/шоу.**

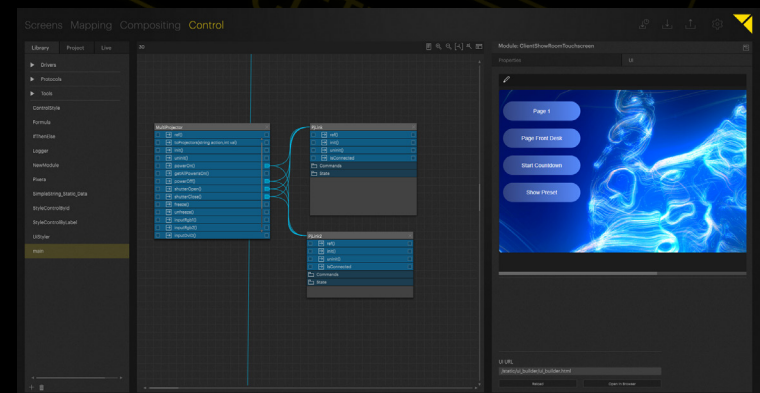


PIXERA CONTROL

Пользователи PIXERA заметят новую вкладку на главном интерфейсе. Это вкладка “Control” (Управление) – ваш доступ к удобной и универсальной платформе, которая позволяет вам напрямую взаимодействовать с невероятно мощным PIXERA API.

Можно также назвать ее фреймворком распределенной интеграции и управления, который дает пользователям возможность беспрепятственно размещать новые функции в PIXERA и управлять всеми аспектами расширенной среды проекта. Все, что вы создаете и интегрируете, может быть распределено между вашими подключенными системами.

www.PIXERA.one/PIXERAcontrol



PIXERA CONTROL ВИДЫ ЛИЦЕНЗИЙ

PIXERA control GATE	PIXERA control CORE	PIXERA control ENTERPRISE
<ul style="list-style-type: none"> ▼ включена в любую версию PIXERA ▼ импорт кастомных модулей ▼ ограничена 10 модулями на проект ▼ ограничена 1 мастером (локальным) ▼ базовое удаленное управление таймлинией с PIXERA CORE/ENTERPRISE 	<p>Весь функционал GATE плюс:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▼ неограниченное количество модулей в проекте ▼ экспорт и возможность распространять созданные кастомные модули ▼ неограниченное удаленное управление модулями PIXERA на нескольких мастер-серверах ▼ автономность: таймлиния для слоев данных 	<p>Весь функционал CORE плюс:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▼ расширенный удаленный доступ ▼ портал/ управление доступом пользователей ▼ неограниченное удаленное управление всеми индивидуальными модулями на нескольких мастер-серверах

PIXERA control **DEMO**

- ▼ включена в лицензию PIXERA Demo
- ▼ основана на лицензии PIXERA control GATE



ИНТЕГРАЦИЯ С PIXERA CONTROL

BECKHOFF
New Automation Technology

Откройте для себя невероятный новый мир технологий автоматизации BECKHOFF и поднимите настройки системы последнего поколения на новый уровень, взаимодействуя напрямую с PIXERA control API через специальный модуль Автоматизации BECKHOFF.



РЕКОМЕНДУЕМЫЙ АППАРТНЫЙ КОМПОНЕНТ




 VISUAL
PRODUCTIONS

IOCORE2

Модуль интерфейсов GPIO

Соответствующий модуль внутри интерфейса PIXERA control позволяет получить **быстрый доступ** ко всем входным и выходным интерфейсам компактного устройства **IoCore2**.

IoCore2 – это сетевой интерфейс для сигналов GPIO. Он имеет 8 портов GPI, которые могут быть настроены как цифровые контакты, так и аналоговые с входными сигналами уровня 0-10V. IoCore2 также имеет 8 портов GPO, которые оснащены беспотенциальными релейными переключателями. Также устройство имеет порт RS-232, двунаправленный порт DMX-512 и широкую поддержку различных Ethernet протоколов.



**ПРОГРАММНОЕ
ОБЕСПЕЧЕНИЕ
PIXERA**

ОБЗОР ЛИЦЕНЗИЙ ПО PIXERA

▶ PIXERA DIRECTOR

Лицензия PIXERA Director может использоваться для превизуализации проектов и для офлайн программирования, чтобы заранее подготовить и запрограммировать шоу и сценарии воспроизведения контента. Она также предоставляет возможности Мастерсервера и может быть использована для управления множеством клиентов PIXERA.

▶ PIXERA PLAYER

Лицензия PIXERA PLAYER – это универсальный и мощный вариант для широкого спектра применений. Заметьте, что вы не сможете импортировать последовательность изображений с этой лицензией и сможете использовать максимум две таймлинии.

▶ PIXERA SERVER

Лицензия PIXERA SERVER предлагает пользователям все функции стандартной лицензии PLAYER, без ограничения количества таймлиний и возможность импортировать последовательность изображений. Эта лицензия установлена на все медиасерверы AV Stumpfl и прекрасно подходит для использования несжатого контента (Full HD, 4K, 8K, в зависимости от оборудования).

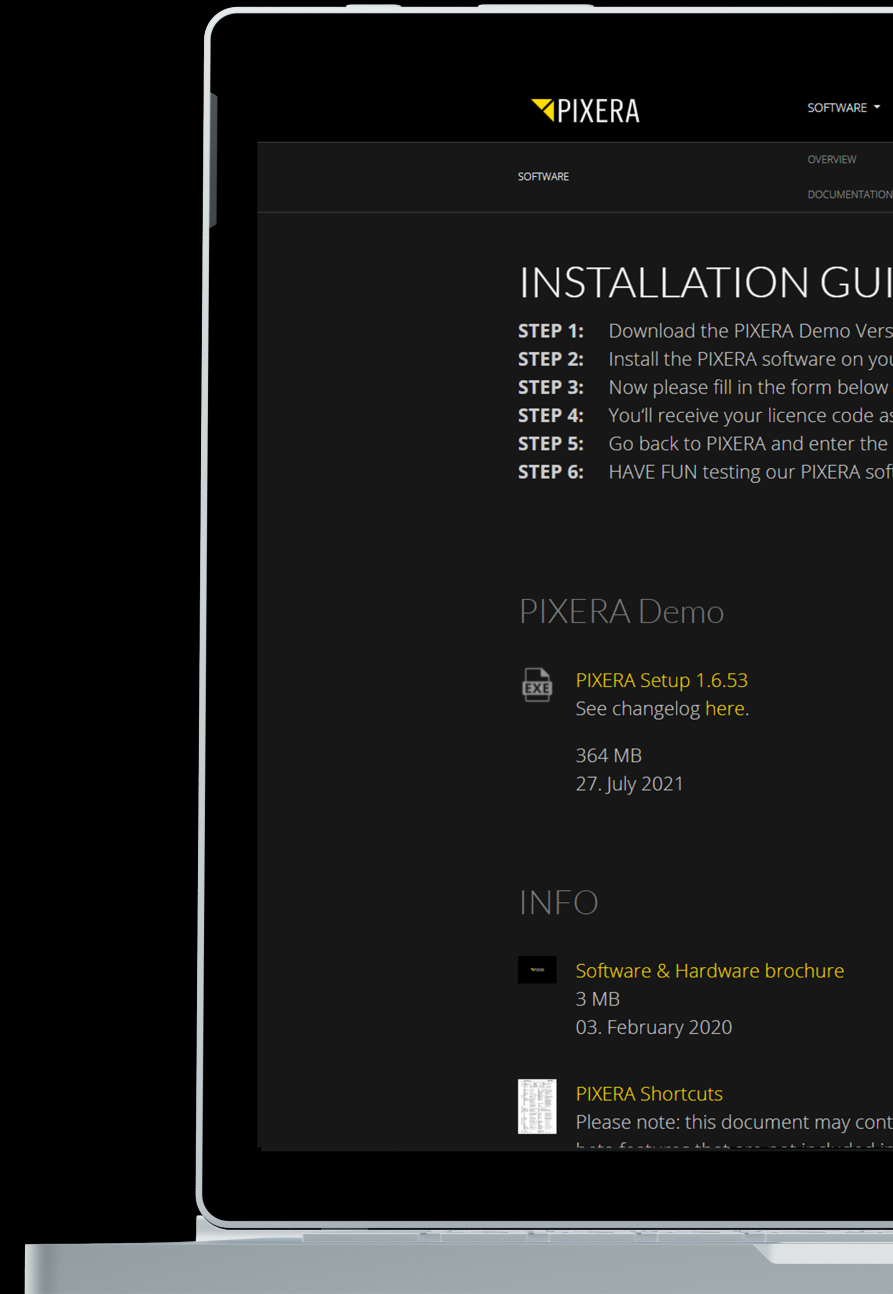
Если у вас есть вопросы относительно лицензий, или вы хотите уточнить какую-либо информацию, свяжитесь с нами напрямую: sales@avstumpflcis.ru

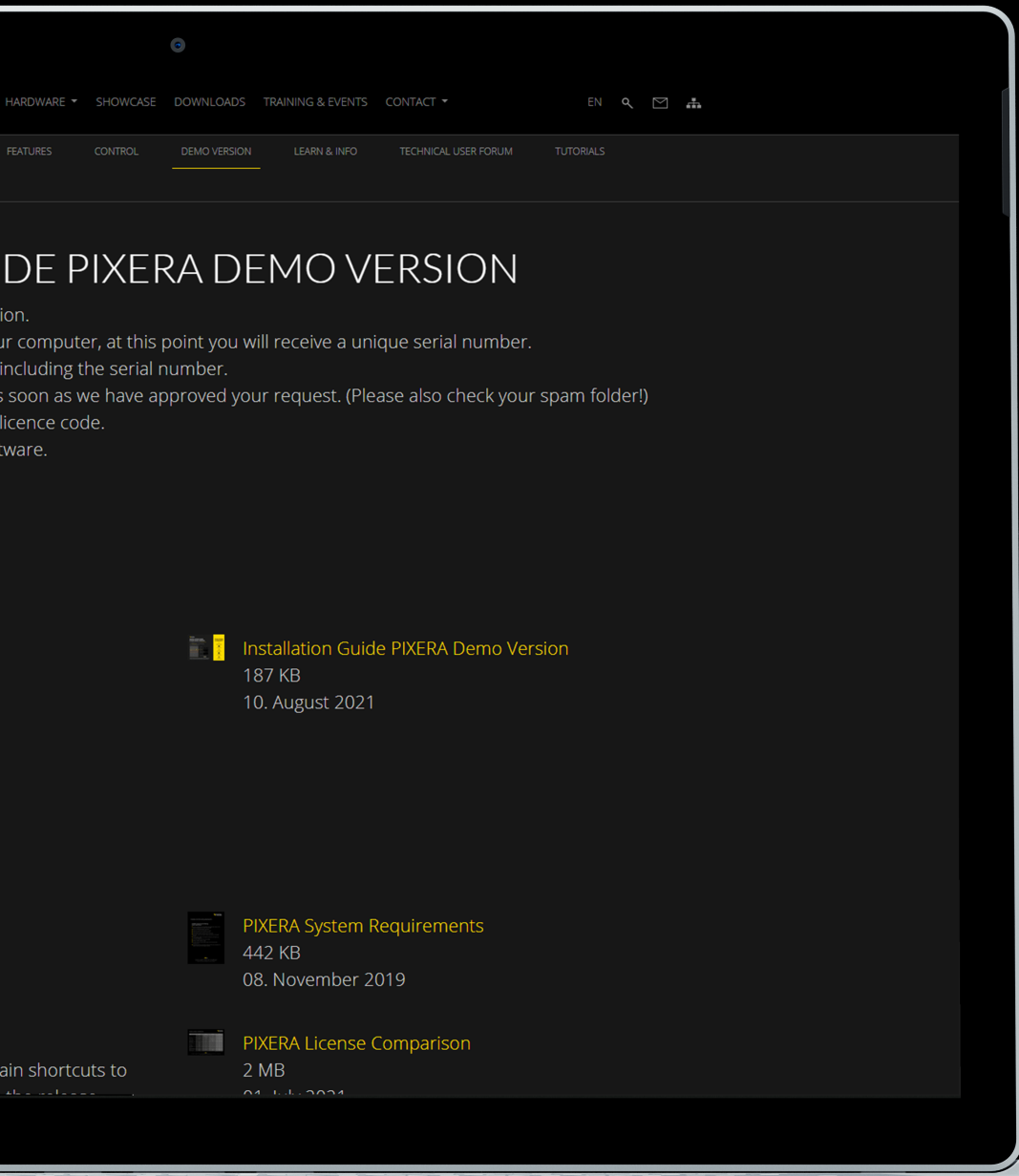


ДЕМО ВЕРСИЯ

РУКОВОДСТВО ПО УСТАНОВКЕ ДЕМО ВЕРСИИ PIXERA:

- ШАГ 1: Скачайте Демо Версию PIXERA.
(pixera.one/ru/software/Demo-Version)
- ШАГ 2: Установите PIXERA на ваш компьютер, после чего вы получите уникальный серийный номер.
- ШАГ 3: После этого, пожалуйста, заполните форму ниже, включая серийный номер.
- ШАГ 4: Вы получите лицензионный код, как только мы подтвердим ваш запрос.
- ШАГ 5: Вернитесь к PIXERA и введите лицензионный код.
- ШАГ 6: Получите удовольствие от тестирования PIXERA!





ВАШЕ СООБЩЕСТВО PIXERA



БАЗА ДАННЫХ PIXERA
pixera.one/ru/software/learn-info



ФОРУМ
Technicalforum.AVstumpfl.com

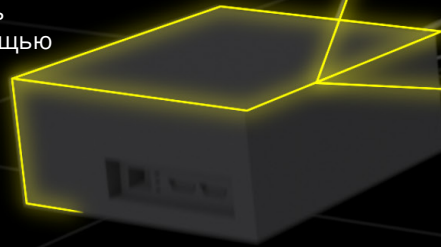


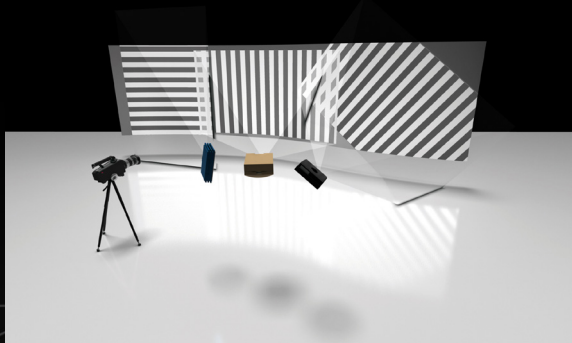
НОВОСТНАЯ РАССЫЛКА
www.PIXERA.one/newsletter

VIOSO[®]

АВТОМАТИЧЕСКАЯ КАЛИБРОВКА С ПОМОЩЬЮ КАМЕРЫ

Вы когда-нибудь осуществляли сшивку и выравнивали геометрию изображений, проецируемых с нескольких проекторов? Вы когда-нибудь думали, что было бы здорово, если бы медиасерверы могли автоматически изменять геометрию изображения и сшивать проекторы с помощью камеры? Теперь это возможно.





НАЧАЛЬНАЯ НАСТРОЙКА

Все проекторы устанавливаются в один ряд по направлению к проецируемой поверхности. Чем лучше выставлены проекторы, тем выше будет разрешение контента. Камеры устанавливаются таким образом, что они могут «видеть» всю проекционную поверхность.



АВТОМАТИЧЕСКАЯ КАЛИБРОВКА

Теперь ПО проектирует разные калибровочные образы, которые анализируются системой. Основываясь на этой информации, ПО рассчитывает геометрические корректировки и осуществляет сшивку проецируемых изображений. Доступны разные режимы калибровки в зависимости от предполагаемой проекционной поверхности: плоские или вогнутые экраны, 3D модели или необычные поверхности, такие как фасады зданий или скалы.



ИТОГОВЫЙ РЕЗУЛЬТАТ

После того, как калибровка закончена, итоговый контент выводится на проекционную поверхность. Калибровка сохранена и может быть осуществлена заново в любое время.

Эта потрясающая технология автоматической калибровки VIOSO полностью интегрирована в PIXERA

PIXERA mini

Компактный и Мощный

PIXERA mini – это ультракомпактный медиасервер, идеально подходящий для Digital Signage и мультиэкранных инсталляций. PIXERA mini имеет высоту 1U и ширину в половину 19” рековой стойки. Таким образом можно разместить сразу 2 сервера в 1U 19”.

PIXERA mini доступен с 2 или 4 выходами.

pixera.one/ru/hardware/pixera-mini







PIXERA one

Компактный, Гибкий и Удобный

PIXERA one - это компактный 1U сервер, который можно модифицировать для проигрывания несжатого 4K видео со скоростью 60 к/с. Компактный с глубиной всего 45 см идеально подойдет для инсталляций.

PIXERA one доступен с 2 и 4 выходами.

pixera.one/ru/hardware/pixera-one



ОСНОВНЫЕ МОМЕНТЫ

- супер компактный с глубиной всего 45 см, идеально подходит для инсталляций
- можно обновить для проигрывания несжатого 4K контента (4:4:4) 60 к/с
- широкий выбор аппаратных компонентов
- доступен с 2, 4 и 8 выходами
- поддерживает технологию Flex

INAVATION AWARDS
TECHNOLOGY WINNER 2019

PIXERA two

Компактный, Гибкий и Удобный

PIXERA two - это компактный 2U сервер, который можно модифицировать для проигрывания несжатого 4K видео со скоростью 60 к/с. Данная модель предлагает еще больше опций, чем PIXERA one и поставляется со встроенным резервным блоком питания.

PIXERA two доступен с 2, 4 и 8 выходами.

pixera.one/ru/hardware/pixera-two



ОСНОВНЫЕ МОМЕНТЫ

- супер компактный с глубиной всего 45 см, идеально подходит для инсталляций
- можно обновить для проигрывания несжатого 4K контента (4:4:4) 60 к/с
- широкий выбор аппаратных компонентов
- доступен с 2, 4 и 8 выходами
- встроенный резервный блок питания
- поддерживает технологию Flex





PIXERA two RT

Быстрый и мощный

Медиа сервер PIXERA two RT предлагает еще больше вычислительной мощности для самых требовательных графических проектов в реальном времени.

Новая модель медиа сервера доступна с 4 выходами.

pixera.one/ru/hardware/pixera-two-rt



ОСНОВНЫЕ МОМЕНТЫ

- еще больше вычислительной мощности для самых требовательных графических проектов в реальном времени
- один из самых быстрых медиа серверов на рынке
- невообразимо быстрая скорость чтения **NVMe до 10ГБ/с**
- позволяет **одновременно проигрывать шесть потоков 4к60 8-бит или четыре потока 4к60 10-бит**
- компактное шасси

PIXERA four

Новый лучший друг 4K и 8K

PIXERA four невероятно производительный медиасервер,
идеально подходящий для **очень требовательных графических приложений в реальном времени** и **XR/AR бродкаста**.

Новая модель медиасервера доступна в качестве сервера Director или с 2 или 4 выходами

www.PIXERA.one/PIXERAFour



ОСНОВНЫЕ МОМЕНТЫ

- мощный, гибкий и надежный 4K и 8K медиасервер
- поддержка 12G-SDI I/O (вход/выход)
- стандартная скорость чтения данных 10ГБ/с
- пять слотов PCI 4.0 предоставляют потрясающую гибкость конфигурации
- супер компактный с глубиной всего 46 см, идеально подходит для инсталляций
- воспроизведение несжатого 8K контента (4:4:4) 60 к/с
- процессор на базе AMD и 128ГБ оперативной памяти
- отличная рентабельность для XR, аренды/сцен и инсталляций
- доступен с 2 или 4 видео выходами
- резервный блок питания
- доступен объем памяти до 61ТБ со скоростью до 20ГБ/с
- доступна сетевая карта с двумя интерфейсами 25Гб/с





PIXERA four RS

Новый стандарт

Мы создали наш мощный медиасервер PIXERA four RS со специальной предварительно сконфигурированной версией, чтобы у наших клиентов была возможность **использовать идеальный медиасервер** для шоу и проката.

Сочетание букв **RS** в названии сервера означает **прокат** и **сцена**.

www.PIXERA.one/PIXERAFourRS



ОСНОВНЫЕ МОМЕНТЫ

- PIXERA four QUAD
- Лицензия PIXERA control CORE
- 16TB NVMe-SSD для хранения контента
- 4x 1Гб/с LAN
- 2x 25Гб/с LAN
- 12G-SDI вход/выход или 4x 3G-SDI вход/выход
- 1x HDMI 2.0 вход
- Framelock и Genlock
- Виртуальная аудиокарта Dante Virtual Sound Card



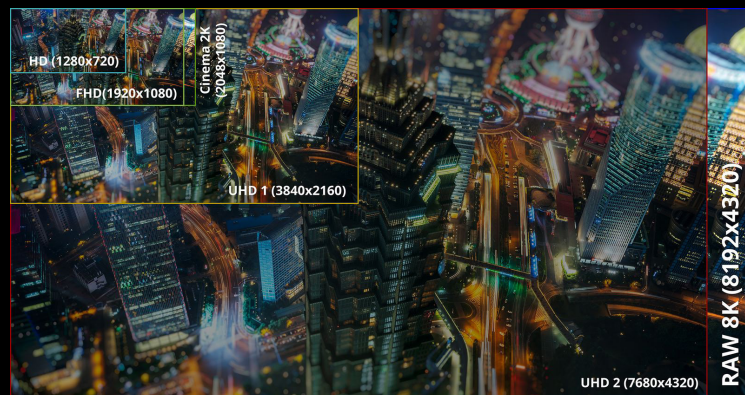
БЕСКОМПРОМИССНОЕ КАЧЕСТВО ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ PIXERA В 8K

Высочайшая производительность, рендеринг и надежность.

PIXERA предлагает бескомпромиссное и **высокое качество воспроизведения**.

Если вам необходимо обрабатывать несжатый **8K 8192 x 4320, 10/12Бит, 4:4:4** или **HDR** контент, у нас есть возможность предложить вам превосходные системы воспроизведения для ваших профессиональных проектов **высокого класса**

www.PIXERA.one/ru/hardware/uncompressed-8k



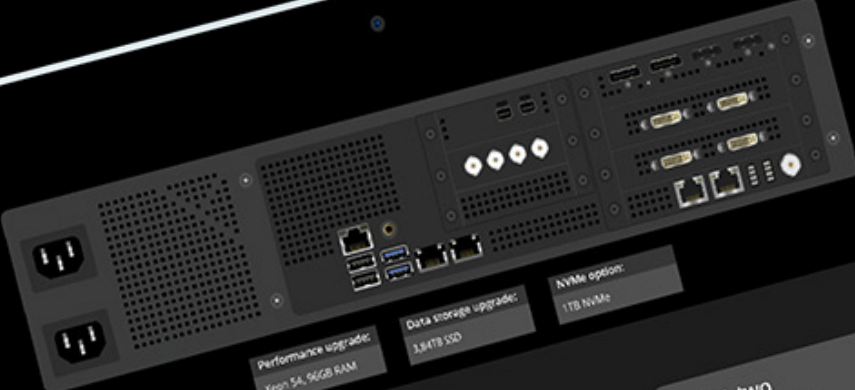
МОЩНАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ 8K

Лидирующие производители LED экранов и клиенты из автомобильной индустрии регулярно используют наши медиасерверы для их высококлассных презентаций по всему миру.

МАКСИМАЛЬНАЯ ГЛУБИНА ЦВЕТА

За счет сокращения количества используемых цветов в видео, объем данных и время обработки существенно уменьшаются. Однако от этого страдает качество картинки и общее впечатление от контента существенно ослабевает. RAW Server способен обрабатывать и передавать видео контент с цветовой субдискретизацией 4:4:4.





Performance upgrade:
Xeon 54, 96GB RAM

Data storage upgrade:
3.84TB SSD

NVMe option:
1TB NVMe

PIXERA two

PIXERA two is a compact 2U high performance media server system with server grade hardware components.

- Xeon T3 (Intel Xeon SP, 8/8 cores, 1.7/1.7GHz)
- 24GB RAM (ECC, 3 channels)
- 240GB SSD for OS
- 480GB SSD for Data Storage (read rate 500MB/s)
- Physical Video Outputs: 4x DP1.4
- EDID Management
- Stereo Audio Output (Unbalanced, 3.5mm TRS)
- 2x 10Gbps LAN
- 1x IPMI LAN
- Redundant Power Supply

PIXERA two - Model and Output License

Choose the output license:

- PIXERA two DUAL
- PIXERA two DIRECTOR

VIOSO Camera Calibration License

- No VIOSO AutoCal License
- VIOSO AutoCal Dual License
- VIOSO AutoCal Director License
- VIOSO AutoCal-Plus Dual License

PIXERA two

- PIXERA two DUAL (P12-2/1/4)
 - VIOSO AutoCal-Plus Dual License (P50-V1P-2)
 - Xeon 54 Upgrade (P10-V54)
 - 3.84TB Data Storage SSD Upgrade (P10-D3T3)
 - FrameLock and GenLock (P10-S7)
 - GUI Output (P10-G1P1G1)
 - 1TB NVMe (P10-N1O1N1T0)
 - 2 Channel DVI Live Input (P12-L1P3M02-V1P2/102)
 - 2 Channel DVI Live Input (P12) (P12-L1P2/102)
 - 4 Channel 3G-SDI Live Input (LP2) (P12-L1P2/154)
- Configuration codes: P12-2/1/4 P50-V1P-2 P10-V54 P10-D3T3 P10-S7 P10-G1P1G1 P10-N1O1N1T0 P12-L1P3M02 P12-L1P2/102 P12-L1P2/154



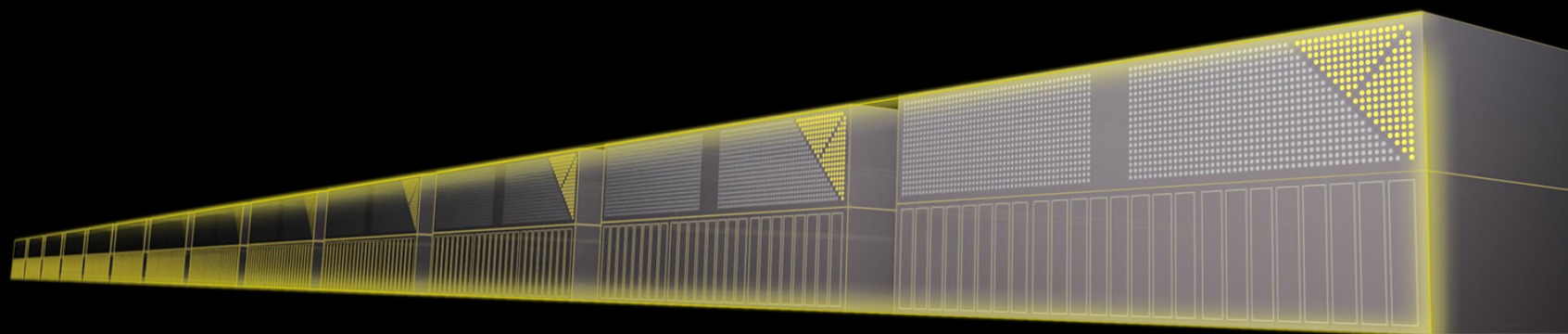


АППАРАТНЫЙ КОНФИГУРАТОР

НАЙДИТЕ ИДЕАЛЬНЫЙ СЕРВЕР ДЛЯ ВАШЕГО ПРОЕКТА

Когда дело касается выбора определенной конфигурации сервера под требования вашего проекта, серверы PIXERA дают вам эту возможность. Для поиска идеальной конфигурации мы создали гибкий аппаратный configurator, который доступен на нашем сайте.

www.PIXERA.one/configurator





AV Stumpfl CIS | Россия | Москва | Сколковское шоссе, 31с1

Sales@AVstumpflCIS.ru | www.PIXERA.one

тел.: +7 (495) 937 63 09