





左から右へ：
Tobias Stumpfl (Managing Director), Harry Gladow (Executive Director - PIXERA), Stefanie Niederwimmer (Executive Director - Screens)



AV Stumpfl 本社, オーストリア

THE AV STUMPFIL PHILOSOPHY

親愛なるお客様、
パートナーの皆様、そして友人たちへ、

スクリーンに映し出され、観客の心に壮大な夢をもたらす大画面の映像は、いつの時代も人々を魅了し続けています。まさにその瞬間に、私たちと魔法のようにつながっているコミュニティの一員として体験できれば、そのような映像は私たちをさらに魅了することでしょう。

私たちは、オーディオ・ビジュアル・プレゼンテーション、没入型体験、大規模なショーが、単なる短時間のサバイバルには必要ないかもしれないことを知っていますが、それらは私たちを一つにしてくれます。時には畏敬の念を抱かせ、インスピレーションや美しい思い出を与えてくれ、人生の新たな道を発見させてくれるのです。私たちの心に触れるのはストーリーであり、感情を呼び覚ますのは映像であり、笑いを誘うのは共有する瞬間なのです。

私たち AV Stumpfl は、パートナーの方々やお客様が夢の世界を創造し、オーディオ・ビジュアルのイリュージョンを生み出し、素晴らしいストーリーを説くことによって人々を一つにする、その物語の一部になりたいと考えています。

私たちは友人同士のオープンな交流を目指しています。なぜなら、使うことが喜びとなるように、共通のアイデアと経験に基づいて製品を開発・製造しているからです。

PIXERA チーム

www.PIXERA.one/team

MEDIA SERVER SOFTWARE & HARDWARE

Live | Event | Theater | Installation | 3D Projection Mapping

AV Stumpfl 社メディアサーバーのハードウェアとソフトウェアは様々な用途で幅広く使われています。
メディア制作や設置、イベント制作の要求事項がどのようなものであれ、
AV Stumpfl 社のシステムは最上級の品質と優れた使い勝手を提供します。



SOFTWARE

Professional media playback | Media compositing
3D Projection Mapping | Show Control



HARDWARE

High-Performance servers | 24/7 | Uncompressed
playback | Scalability | Show Control | Audio

NEXT GENERATION MEDIA SERVER PLATFORM

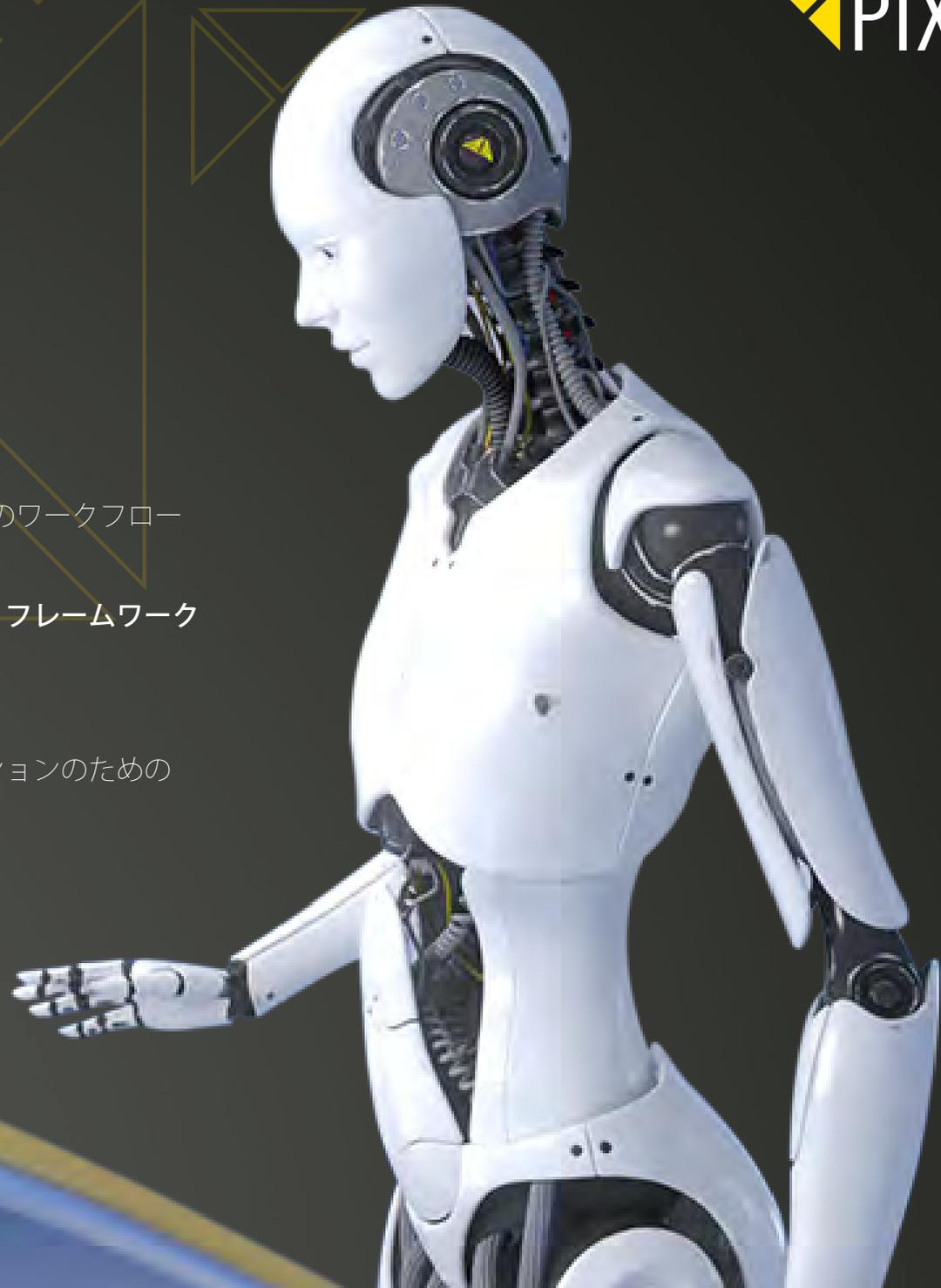
PIXERA はリアルタイム・メディア処理と合成を管理するための 64 ビット・システムです。「**使い勝手の良さ**」をメインテーマに作られており、ユーザーは選択肢と機能を徐々に見出し、自らをビギナーから真のスペシャリストへとスムーズに成長することができます。**2D および 3D 空間での操作は同じ基本メカニズムを用います。**

本システムは、ユーザーが**最も重要な基本操作を短時間で**、それも最小限の労力で実行できるように設計されています。まったく新しいインターフェイス・ロジックによって、初めてのユーザーも**メインソフトウェアの仕組みを直感的に理解**できます。

www.PIXERA.one/PIXERA

HIGHLIGHTS

- ▼ 画期的な GUI / ユーザビリティ・コンセプト
- ▼ プロジェクター / LED 等のデータベースを内蔵
- ▼ 直感的な 2D/3D プロジェクションマッピングのワークフロー
- ▼ 強力な 8K リアルタイム・レンダー・エンジン
- ▼ **PIXERA control** によるショー・コントロール・フレームワーク
- ▼ XR / VR / AR バーチャル・プロダクション機能
- ▼ マルチユーザーのワークフロー
- ▼ プリプログラミングやプリビジュアライゼーションのための
クリエイター・バージョン



PIXERA SOFTWARE



PIXERA SOFTWARE LICENSE OVERVIEW

▶ PIXERA CREATOR

強力なプリプログラミング・ツールを無料でお試しいただけます。

▶ PIXERA DIRECTOR

PIXERA DIRECTOR のライセンスは、プロジェクトをプリビジュアライズする際、あるいはショーやコンテンツの再生シナリオの準備のためのオフラインプログラミングに使用できます。また、マスター機能も備えていますので、複数の PIXERA クライアントを制御するのに用いることができます。

▶ PIXERA PLAYER

PIXERA PLAYER ライセンスは様々な用途に適する多機能で強力な選択肢です。このライセンス・オプションでは、イメージのシーケンスはインポートできず、最大2つのタイムラインしか使用できない点にご注意ください。

▶ PIXERA SERVER

PIXERA SERVER ライセンスはタイムラインの制約なし、かつイメージ・シーケンスのインポート機能があり、標準 PLAYER ライセンスの全機能を提供します。このライセンス・オプションは AV Stumpfl ハードウェア全製品にインストールされており、非圧縮コンテンツ（ハードウェアに応じてフルHD、4K、8K）を使用する際に最適です。

さらに詳しくは販売代理店にお問い合わせください。



MAIN FEATURE HIGHLIGHTS PIXERA 2.0



MULTI-USER

プロジェクト全体を更新したり、プロジェクトターのワーブなどプロジェクトの特定の側面だけを同期させたり、すべての変更ですべてのシステムを継続的に更新したりできます。



DRY CLIENT PROGRAMMING

特定のハードウェア設定の全プロパティを備えたライブ・システムのプレースホルダーをテンプレートから作成しますが、実際のマシンの存在とは独立しています。ショーのコンフィギュレーションを構築し、必要に応じてライブ・システム IP を割り当ててください。



BACKUP

Control を使用して Director の障害を検出し、別の Director が引き継ぐことができるようにします。マルチユーザー機能により、すべての Director が最新の状態になり、ダウンしたシステムと完全に置き換えることができます。



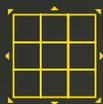
LAYER MAPPING EFFECTS

レイヤー・マッピング・エフェクトを使えば、スクリーン・グループのパースペクティブを超え、空間内のスクリーンの位置に基づいて、コンテンツのピクセルをスクリーンに自由にマッピングすることができます。



DMX INPUT RECORDING

システムに入力される DMX データを効率的に記録し、フィルタリングしてノイズを除去してから、DMX 入力を再現するタイムライン・クリップを作成します。



CONTROL PRESET GRIDS

このコントロール・ユーザー・インターフェイス機能は、PIXERA の様々なコンテンツ向けのプリセットを提供します。



SMPTE HOT REGIONS

タイムラインが SMPTE 入力に反応するタイムコード範囲を定義します。



PERSPECTIVES FOR SCREEN GROUPS

PIXERA 2.0 では、各画面グループは、レイヤーが表示される画面を通してどのように見えるかを決定する、独立したパースペクティブのセットを持つことができます。



UNREAL ENGINE 5.2

コンポジット・リソースとして Unreal をホスティングする際に、Unreal Engine の 5.2 リリースをサポートしました。



STUDIO CAMERA POSITION-DEPENDENT WARPS

さまざまな位置をカメラ出力の 2D 補正ワープに関連付けることによって、カメラ・キャリブレーションを微調整します。



AUTOMATED COLOR CALIBRATION

LED 出力を自動的に調整して、スタジオのカメラがバーチャル・スタジオ環境内で指定された正しい色を認識できるようにします。



TIMELINE SPEED

タイムライン全体の速度をスムーズに調節します。

FREE UPDATES FOR OUR PIXERA SERVERS

LTC
00:00:00:00

LTC AUDIO

オーディオ入力経由の LTC。サーバーの音声入力カードから直接 LTC を受信します。



CONTROL TRACKING INTEGRATION

SPNet、BlackTrax、TrackMen、Optitrack、Mo-Sys、FreeD、Stype、PSN などのトラッキング・プロトコルをネイティブに統合。



MULTI RESOURCE

分割されたリソースをクリップのように扱えるようになりました。



FILE VERSIONING

PIXERA ユーザー・インターフェイスを介してさまざまなバージョンのコンテンツ資産を管理します。



HEAT MAPS

プロジェクターのデータと 3D 空間内のプロジェクターの位置に基づいて、スクリーンの LUX 値を計算できるようにしました。



POLYGONAL WARPING

出力上にさまざまな形状を作成し、追加のワーピングを適用します。



PREVIEW CAM

さまざまな視点を 3D 空間内に保存でき、NDI を介してアニメーション化したり、再生することもできます。



GUI LOCK

一般的なユーザー・インターフェイスをロックし、不要な変更から保護するコードを作成します。



AUDIO OVER CLIENTS

他のクライアントのサウンド・カード上で音声ファイルを再生します。各クライアントは 128 の音声チャンネルを再生できます。

API

CONTROL API BROWSER

豊富な API 探索ユーザー・インターフェイスによって、UI ビルダー・インターフェイスや Lua スクリプトで使用する Control のアクションを素早く検索して設定できます。



LAYER REFERENCE RESOURCE

リソースを 1 つのレイヤーに割り当て、それをプロジェクト内の他の複数のレイヤーでテキストチャとして使用します。追加のレンダリング処理は最小限で済みます。



CUSTOM TEST PATTERNS

ワーピングとピクセル・マッピングのテスト・パターンを個別に調整できます。



Content Encryption

PIXERA はコンテンツを暗号化して、このエンジン本体でしか再生できないようにすることができます。



CONTENT REMAPPING

コンテンツ・フレーム内に複数の領域を定義し、それらを合成空間に個別に配置できるようにします。ユーザーはコンテンツ・レベルでマッピングを直接扱うことができます。

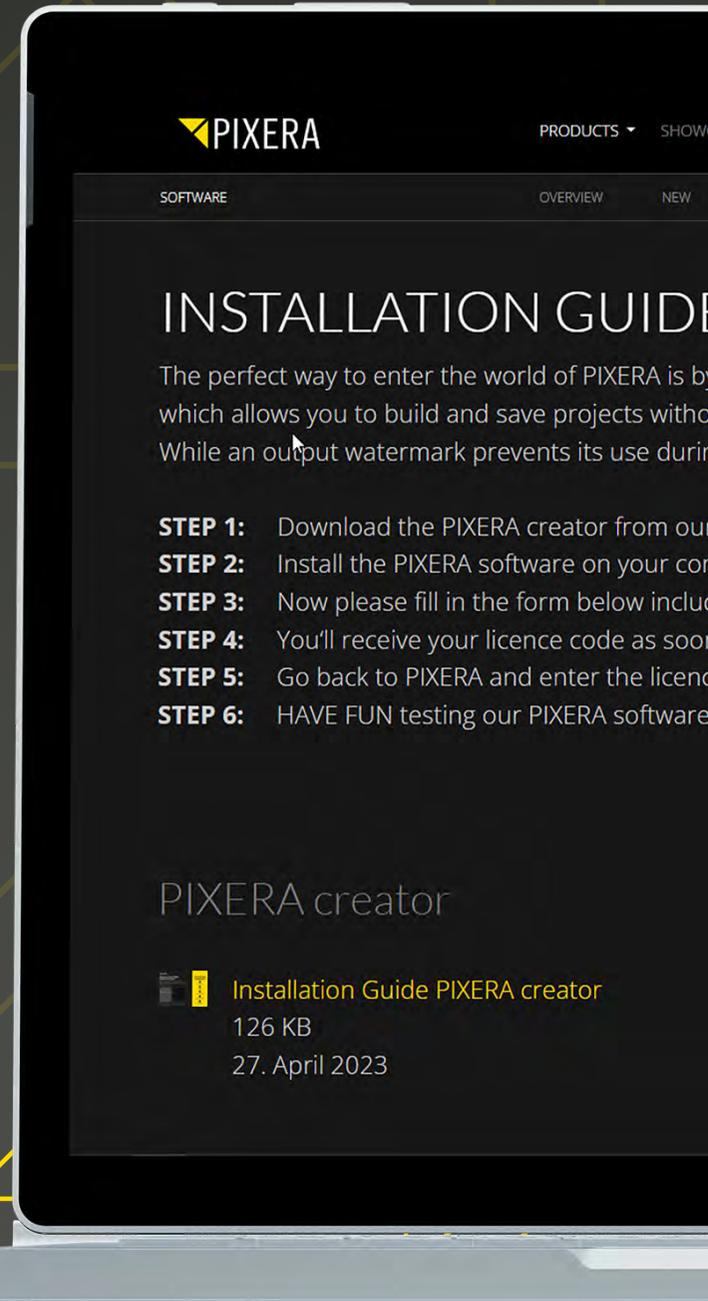


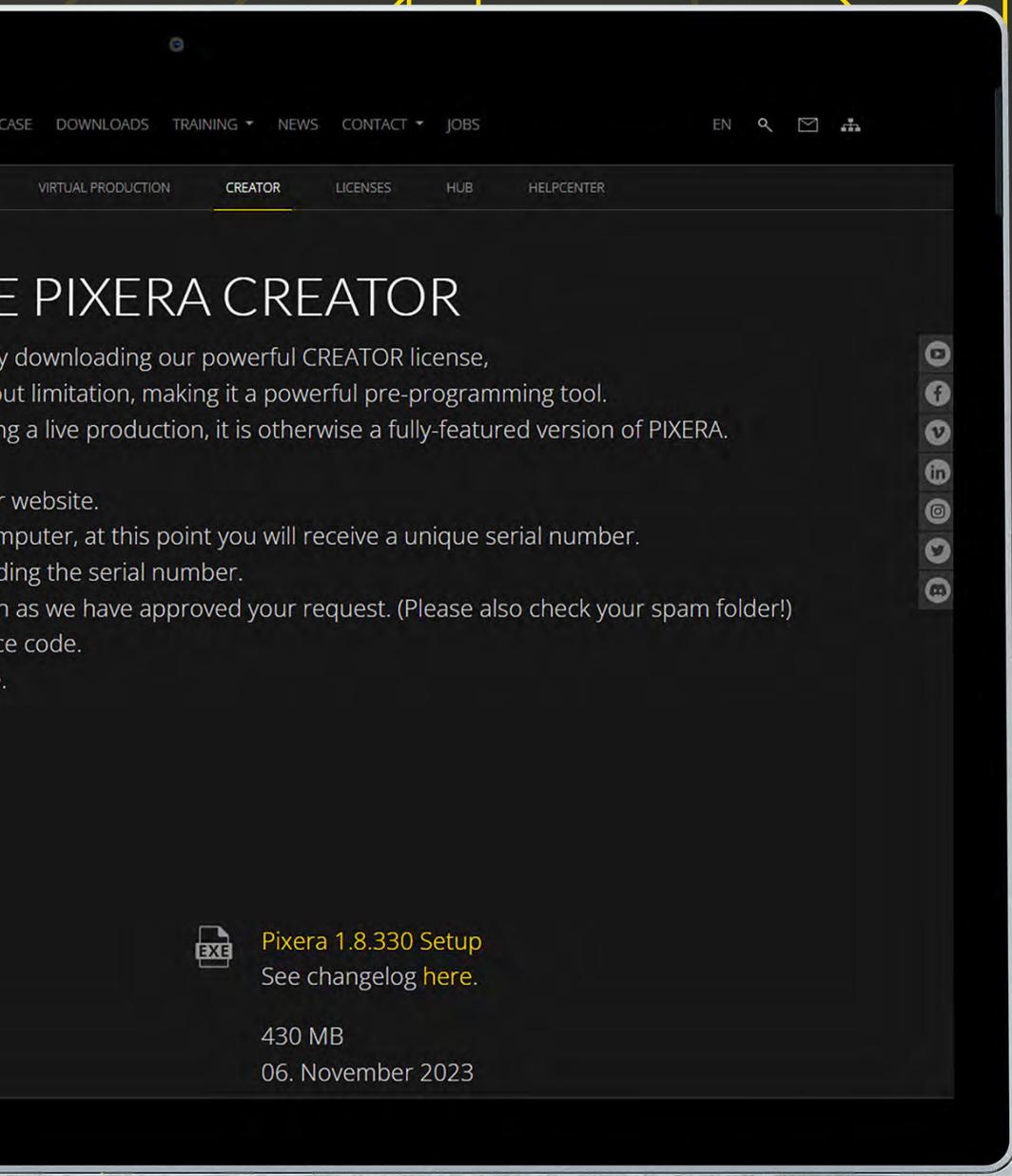
CREATOR

無料の CREATOR ライセンスを使用すると、無制限にプロジェクトを構築して保存できるため、強力なプリプログラミング・ツールになります。出力ウォーターマークがありますのでライブ・プロダクションでの使用はできませんが、それ以外の点では PIXERA のフル機能バージョンです。



INSTALLER





YOUR PIXERA COMMUNITY



INSTAGRAM

<https://www.instagram.com/pixera.one>



TUTORIALS

www.PIXERA.one/pixera-tutorials



DISCORD

<https://discord.gg/3Bqubwa7N3>



FACEBOOK

www.PIXERA.one/usergroup



NEWSLETTER

www.PIXERA.one/newsletter

MAIN INTERFACE TAB - SCREENS

PIXERA の 3 つの主要インターフェイス・タブは SCREENS と MAPPING と COMPOSITING です。
それぞれ個別のタブでは全体的にクリエイティブなセットアップとなるように異なる視点やアクセスポイントを使用できます。
SCREENS タブではスクリーンや LED ウォール、オブジェクト等を配置できる投影空間を提供します。

- ① このウィンドウには PIXERA のメインのプログラミング用に Screens タブ、Mapping タブ、Compositing タブ、Control タブがあります。
- ② Screens データベース、LED データベースと Scenery。Scenery は 3D 空間内に配置された全オブジェクトを表示します。
- ③ ナビゲーション用の立方体ツールを含む幾何学的に正しい 2D+3D ワークスペース。
- ④ ワークスペースのコントロール類。左から右に Auto Transform、Edit Mesh、Grid Activation、Show All Objects、Reset Camera。
- ⑤ Inspector : スクリーンや LED、ディスプレイのプロパティと付加的情報がここにあります。

Library Project

Cameras ②

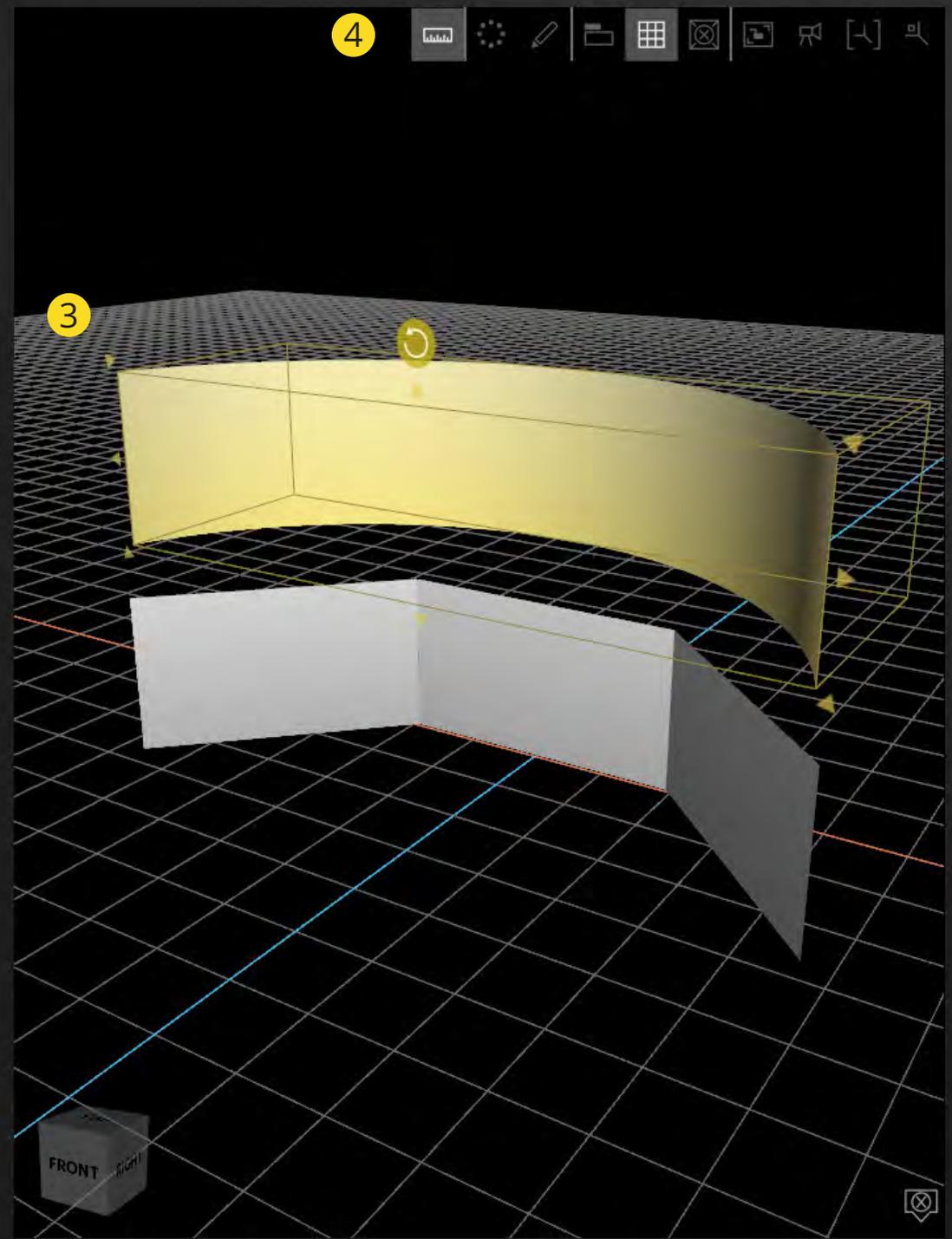
Displays

LED Panels

Lights

Screens

FRONT RIGHT



Screen ⑤

Name: Generic Curved Scr... Screen Color: [Color Picker]

Canvas Resolution

Horizontal	Vertical
1920	1080

Lock Transformation

World Transformation

Position (Meters)

X	Y	Z
0.044	4.03	-0.477

Size (Meters)

W	H	D
9.002	2.20	3.181

Rotation

X	Y	Z
0.00	0.00	0.00

Local Transformation (Relative)

Multi-User

Push Pull Export Import

Specifications

Render Settings

Curved Screen

Curvature Radius

Library Project Live

Preview I/O Routing

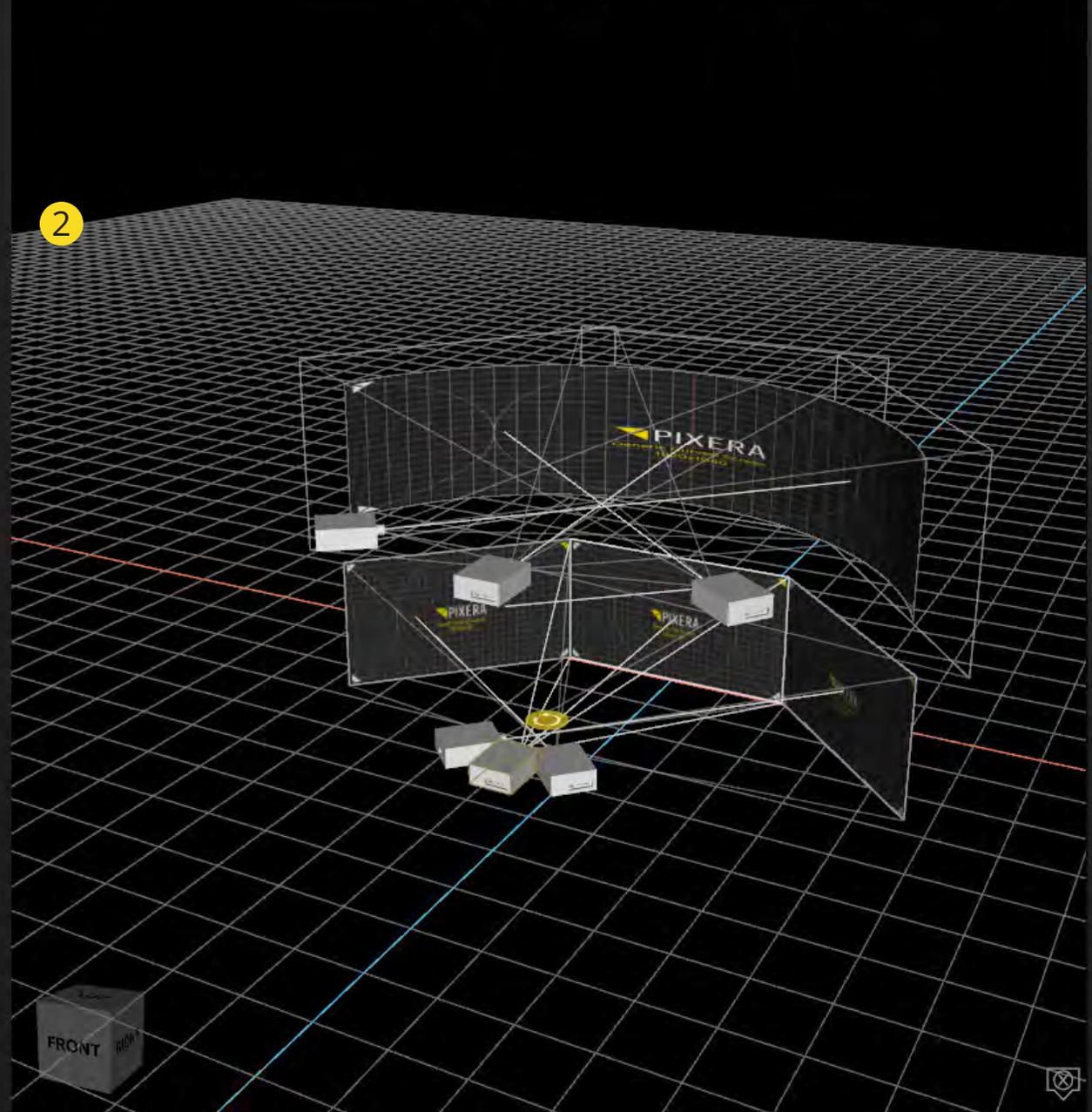
Projector 3 4 5

panasonic pt 1

Generic Flat Screen [Toolbar icons]

Setup Warp Softed Marker

- PT DX610 L/S
- PT DX800L/S
- PT DX810 L/S
- PT DZ10 K/E/
- PT DZ110XE
- PT DZ12000E
- PT DZ13 K/E/
- PT DZ16K
- PT DZ16K2
- PT DZ21 K/E/
- PT DZ21 K/E/
- PT DZ21K2 / E
- PT DZ21K2 / E
- PT DZ570E/U
- PT DZ6700E/



Selected Screen Mapping

Generic Flat Screen

Screen Mappin... Bypass 1

▶ Render Settings

▶ Color Space

Modifier Stack

Display Control Points on Output

Add Modifier

Vertex FFD

▼ FFD Modifier

Name

FFD Modifier

Segments

X 1 +/- Y 1 +/- Z

Interpolate Control Points between

MAIN INTERFACE TAB - MAPPING

MAPPING タブはワーピングやソフトエッジの調整、出力ルーティングが行われる場所です。

- 1 プロジェクター・データベースと Live Systems。全 PIXERA システムはここに表示されます。それらの出力をワークスペース内のプロジェクターに割り当てることができます。
- 2 マッピングのワークスペースは Screens タブの一部としてすでに表示されているものと同じワークスペースです。Mapping タブのパースペクティブから見ると、ここはピクセル・マッピングやワーピング、プロジェクターのセットアップが同じ統一されたワークフローの一部として行われる場所です。
- 3 Warping → Warping & Projector properties : 例えば位置、レンズ、投写レシオ、レンズシフト。
- 4 複数プロジェクター・セットアップ用のソフトエッジとマスキング。
- 5 Marker : 3D 空間内でのプロジェクターの位置を調節するのにマーカー・キャリブレーションを使用できます。

MAIN INTERFACE TAB - COMPOSITING

COMPOSITING タブ内ではコンテンツを使ってクリエイティブなショーを制作できます。

- 1 Resources : リソース、コンテンツ、エフェクト、ライブ入力、3D モデル、ノッチ・ブロック等を管理し、インポートできます。
- 2 Timelines : ここでは複数のタイムラインを作成し、マルチタイムライン設定用にその設定を変更することができます。
- 3 複合ワークスペース・コントローラーがあるワークスペース。
- 4 Inspector は情報や設定、また例えばコンテンツやタイムラインやキーフレームの設定のような選択された下位構造のコントロール類を表示します。
- 5 タイムライン : 各レイヤーのタイムライン。

Screens Mapping Compositing Control



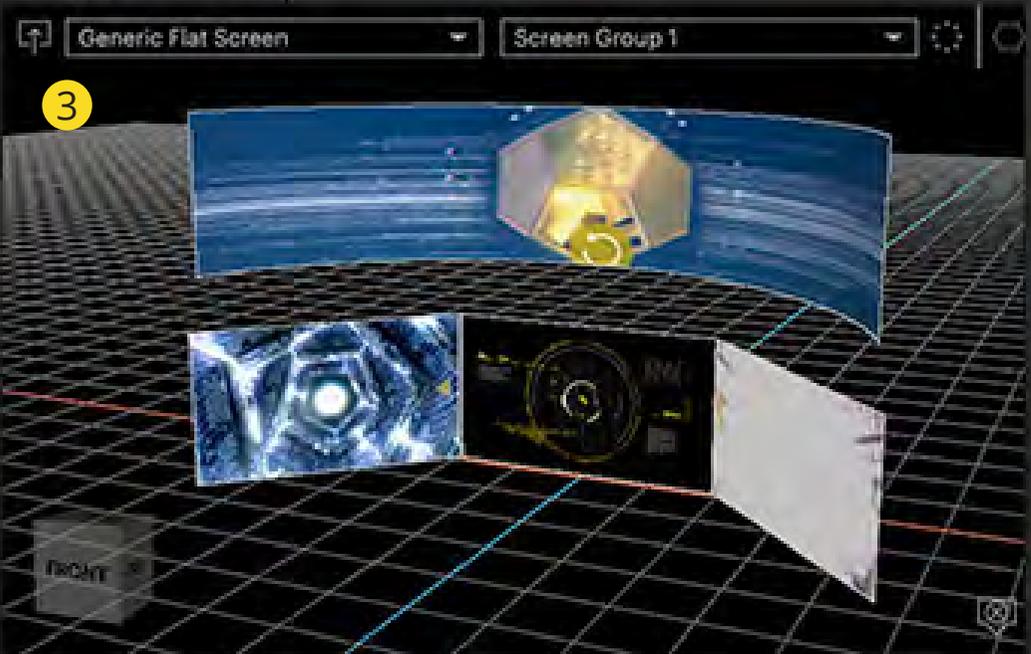
1

2

Resource Timeline Screen G

Media
Content Transcoding
Models
Effects

Preview



4

Layer 1 | Media Layer

Clip Fx Setup

Duration: 00:00:23:21 @ 60 fps
Resolution: 1280 x 720
Name: sucher_HD_h264.mp4

Time	Duration	Play Mode
00:00:00:00	00:00:23:21	Lock to Time

Position

00:00:00:00 00:00:12:00

x y z

5

Timeline1

00:00:02:50 00:00:04:41 TC

00:00:00:00 00:00:04:00 00:00:06:00 00:00:12:00 00:00:16:00 00:00:20:00 00:00:24:00

Layer 4	0.99	orange_HD_h264.mp4	pink_HD_h264.mp4
Volume	1.00		
Transport			
Position		Position	Position
X	0		
Y	14		

Library Project Live

1

- Drivers
- Protocols
- Tools
- NewModule
- Osc_test
- Pixera

3

Loupedeck

- hw()
- toPixeraModules()
- toModule()
- unhw()
- rhoad()
- PixeraName Pixera
- send(handle fd,string msg)
- receive(string msg,handle fd)
- hwOpen true
- hwConn 1.00
- RefreshActionsOnLoupedeck(bool sync)

Timeline

Layer

Control

Pixera

- hw()
- Utility
- Network
- Compound
- Session
- LiveSystems
- Screens
- Projectors
- Resources
- Timelines
- Calibration
- WebViews
- UI

2

ControlUI [UI]

- PlayMultipleTL()
- ScopeMultipleTL()

Module: ControlUI

4

Properties

5

Pixera Control UI

Timeline 2

00:00:00:00

Standard Content

Position

X 100 Y 150

Size

W 300 H 50

Prevent From Click Visible

Action

Pixera.Timelines.Timeline["numVal":509878270703879,"stringVal":...]

Linked Action

Visible Property

- Show Buttons
- Show Play Button
- Show Pause Button

UI URL

/static/ui_builder/ui_builder.html

Refresh Open in Browser Remove

MAIN INTERFACE TAB - CONTROL

PIXERA Control の強力な機能を活用すれば、要求の厳しいショー制御やトラッキング・ソリューションをその場で作成できます。

- 1** ライブラリには利用可能なデバイス・ドライバー、プロトコル・モジュール、ツールが含まれています。ユーザーが作成したモジュールはインポート/エクスポートが可能です。プロジェクト・タブには使用されているモジュールの概要が表示されます。
- 2** ワークスペースは使用されているモジュールと PIXERA API ブラウザのホームです。ドラッグ&ドロップでモジュールを追加し、使用可能なモジュールを接続してデータを転送します。
- 3** ワークスペースのナビゲーション・ツールはワークスペースの概要を把握するのに役立ちます。カメラをリセットし、入力接続や出力接続のみを表示します。
- 4** 右側のインスペクターには選択したモジュールに関する情報が表示されます。新しいプロパティ・ビルダーを利用して、利用可能なモジュールをカスタマイズします。
- 5** 全モジュールは独自のユーザー・インターフェイスを使用して設定できます。Control の強力な UI ビルダーを利用して、応答性の高いインターフェイスを作成してください。このインターフェイスには、ネットワーク上のどのコンピューターからでもネットワーク経由でアクセスできます。

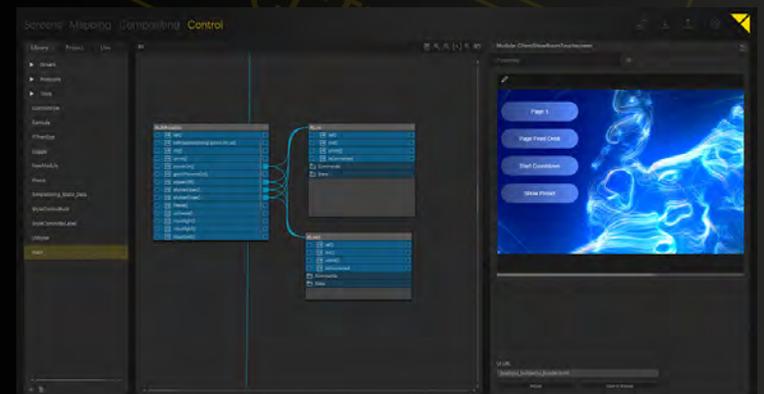


PIXERA CONTROL

PIXERA のメイン・インターフェイスに新しいタブが追加されました。この「Control」タブは、**非常に強力な PIXERA API をより直接的に利用**できる、使い易く多機能なプラットフォームへのゲートウェイです。

またこれは、PIXERA 中で新機能をシームレスにホストし、**拡張プロジェクト環境のあらゆる面を制御**できるようにする**分散型統合&制御フレームワーク**と呼ぶこともできます。作成して統合したものはすべて、接続されたシステムに分散され、共有することができます。

www.PIXERA.one/PIXERAcontrol



PIXERA CONTROL LICENSE OPTIONS

PIXERA CONTROL GATE

- ▼ 全PIXERAバージョンに標準で含まれています
- ▼ カスタム・モジュールのインポート
- ▼ 1つのプロジェクトで使われる10モジュールに制限
- ▼ 1つのマスターに制限（ローカル）
- ▼ PIXERA CORE/ENTERPRISEからの基本的なタイムライン・リモーティング

PIXERA CONTROL CORE

すべての GATE 機能に加えて：

- ▼ 1つのプロジェクト内のモジュール数に制限なし
- ▼ カスタム作成したモジュールのエクスポートと共有
- ▼ 複数マスター上で無制限の PIXERA モジュールのリモーティング
- ▼ スタンドアロン：データ・レイヤー用タイムライン

PIXERA CONTROL ENTERPRISE

すべての CORE 機能に加えて：

- ▼ 高度なリモーティング・アクセス
- ▼ カメラ・トラッキング・モジュールのサポート：
 - ▼ Optitrack
 - ▼ Stype
 - ▼ Mo-Sys
 - ▼ Trackman
 - ▼ Anti Latency
- ▼ ポータル/ユーザー・アクセス管理
- ▼ 複数マスター上の全個別モジュールの無制限のリモーティング

注：PIXERA Control ライセンスはマスター・モードで実行する必要があり、PIXERA クライアントで実行することはできません。

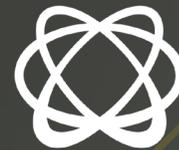
PIXERA CONTROL INTEGRATION



OptiTrack®



VIOSO®



Please note, that this list is continually evolving.

PIXOTOPE®



LOOPDECK



CHRISTIE



DISPLAY TECHNOLOGIES

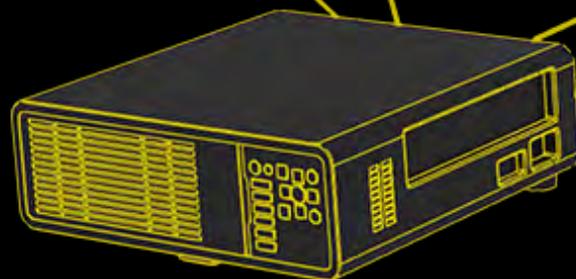
VIOSO®

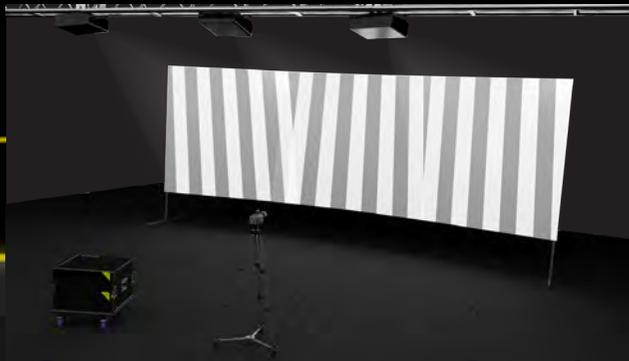
AUTOMATIC CAMERA BASED CALIBRATION

ソフトエッジ・ブレンディングと幾何学的な補正機能を使って、複数のプロジェクターのアライメントを行ったことがありますか？ メディアサーバーがカメラを用いて各プロジェクターを自動的にワープしてブレンドできたらどんなに素晴らしいだろうかと考えたことはありませんか？

このようなことはすでに実現されています。

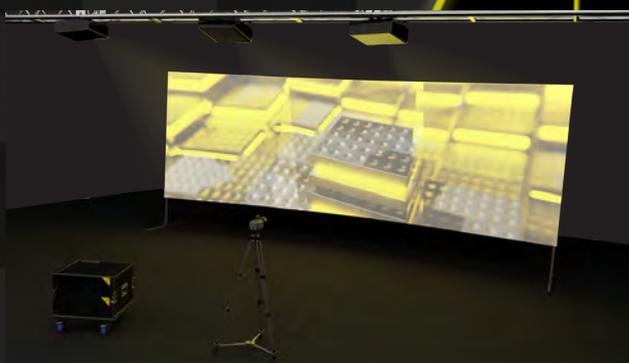
*) オプション・ライセンス品





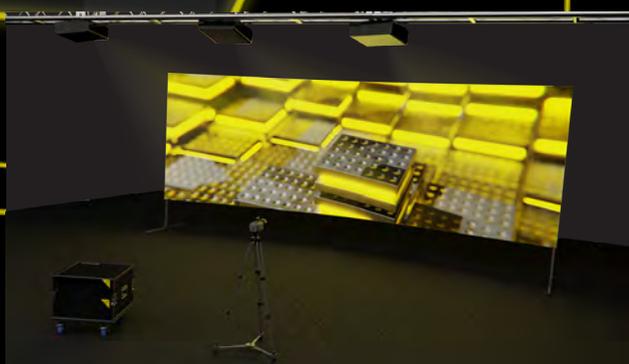
INITIAL SETUP

それぞれのプロジェクターすべてを設定し、機械的な位置合わせを大まかに行います。機械的な位置合わせをより精密に行えば、最終コンテンツで、より高い解像度が得られます。各カメラは投影面全体を「見る」ことができるように配置します。



AUTOMATIC CALIBRATION

起動するとソフトウェアが異なるキャリブレーション・パターンを投影し、それをシステムが分析します。その情報に基づいてソフトウェアがジオメトリ補正ならびに重複部分のソフトエッジ・ブレンディングを計算します。平坦なまたは湾曲したスクリーン、3Dモデル、建物のファサードや岩のような不規則な表面のように意図する投影面に応じた異なるキャリブレーション・モードが用意されています。



FINAL RESULT

キャリブレーションが完了すると、結果として出来上がった全体的出力が投影面にマップされます。キャリブレーションは保存され、いつでも呼び出し可能です。

PIXERA では VIOSO のこの魅力的な自動キャリブレーション技術を使用することができます。(* オプション)



© Halostage, a brand of ICT AG

VIRTUAL PRODUCTION

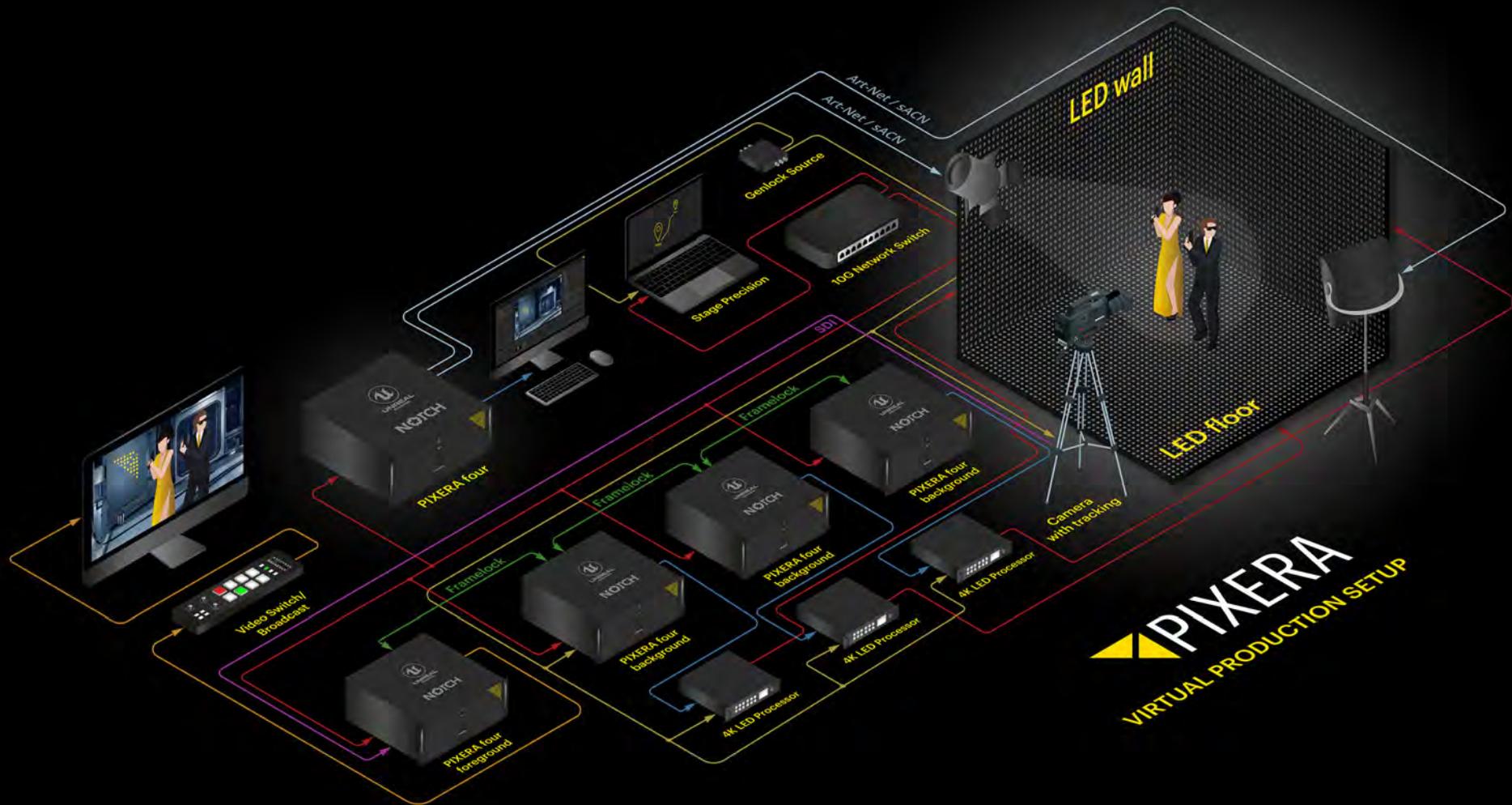
PIXERA は、ビデオ再生とリアルタイム・コンテンツおよびその両方の組み合わせを処理する強力な単一ソリューションとして、世界中のハイエンド LED ボリュームで使用されています。

ユーザーは、ネットワークやグラフィックスの設定を変更することなく、PIXERA とネイティブに統合された UNREAL ENGINE をシームレスに切り替え可能です。カスタム 3D オブジェクト、LUT、OCIO ファイル、GLSL シェーダーなどをインポートできるため、プロジェクトごとに幅広いカスタマイズを行うことができます。

PIXERA は、すでに高負荷処理ハードウェアを所有しているスタジオや制作会社のために、既存の機器にインストールできるソフトウェアのみのソリューションも用意しています。

PIXERA CONTROL を使えば、ユーザーは簡素化されたモバイル UI を作成することができます。PIXERA CONTROL を使用すると、ユーザーは簡素化されたモバイル UI を作成できるようになり、クライアントやクリエイターは撮影現場でリアルタイムにコンテンツを直感的に操作できるようになります。

PIXERA のカラー補正と管理に対する非常に柔軟なアプローチは、バーチャル・プロダクション界で PIXERA の人気が高まっているもう一つの主な理由です。ユーザーは、事前に設定したカラー設定を簡単に適用して、一貫性を維持しながら、印象的でリアルな結果を得ることができます。



VIRTUAL PRODUCTION SETUP (UNREAL)

- ▶ プレビュー用のマスターとして PIXERA four director が 1 台必要です。
- ▶ 各 LEDウォールにはそれぞれ、背景と背面投影されたカメラ・フラスタム用に PIXERA four が必要です。
- ▶ UNREAL (プラグイン) は PIXERA four 上で「Resource as Compositing」の統合としてレンダリングを行います。
- ▶ カメラのライブ信号とフォアグラウンドのミキシングには、ライブキャプチャ・カードを搭載した専用の PIXERA four サーバーが必要です。
- ▶ ミックスされた出力はビデオ・スイッチャーに送ることができます。
- ▶ Stage Precisionは、API経由でトラッキング・データ (Mosys, Styp, Optitrackなど) をPIXERAに直接供給するために使用されます。
- ▶ ゲンロックは、カメラ、トラッキング・システム、LEDプロセッサー、そしてPIXERAクライアントの1つに接続する必要があります。
- ▶ クライアント・サーバーを同期するにはフレームクロックを使用する必要があります。

Resources Timelines Screen Groups

Media

- Standard Content
- Exported Content
- Unreal Compositing**
- Content Transcoding
- Models
- Effects
- Live Inputs

Preview



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

RESOURCE AS COMPOSITING

「Resource as Compositing」は、他のソフトウェア環境（Unreal、Unity、Notch等）で作成した3D世界を、PIXERAユーザーが簡単かつ効果的に使用・操作できるようにするワークフロー機能です。PIXERAユーザーは、バージョン1.0からバーチャル・スクリーンに「ダイブ」でき、そこでは映像コンテンツだけでなく、テクスチャ付きの3Dオブジェクトの実装も可能なフル3Dコンポジット空間を見出すことができます。

バージョン1.8では独自の3D世界を持つリソースが統合され、それらのコンポジットがPIXERAとシームレスに組み合わせられるようになりました。プレビュー内の移動や仮想世界内のパースペクティブ編集など、様々な機能をPIXERAの使い慣れたツールで実現できます。また、前述のリソースで合成した中にPIXERAの3Dオブジェクトや映像を配置することも可能です。異なるエンジンの3Dシーンをコンポジットとして扱えることで、PIXERAベースの制作において、これらのリソースを使い易くかつ効果的に活用するための基盤が整ったと言えるでしょう。

UNREAL CONTENT PLUG-IN



「Resource as Compositing」機能を使用することでUnrealのシーンをPIXERA内で表示することができます。

さらに、AV Stumpf1ではシーンのプロパティをPIXERAから直接編集できるUnreal Engine用の専用プラグインを開発しました。このプラグインはUnrealオブジェクトの移動や照明設定の調整などに使用できます。

シーンのプロパティはリソースが配置されたレイヤーの一部としてPIXERAに表示されます。このようにしてPIXERAユーザーはタイムライン・ツールを使用して目の前にある仮想世界を操作できます。PIXERAでは強力な統合編集環境を構築することで、究極のプロジェクト/ショー体験の制作に集中することができます。



PX4-24162
10.4.0.52

Dashboard Installs Manage

Search...



PX4-14957
10.4.0.71



PX4-22391
10.50.100.10



PX4-22394
10.50.100.20



PX4-22628
10.50.100.21



PX4-24162
10.4.0.52



PXM-24445
10.4.0.104



PXM-24446
10.4.0.108



PXM-24447
10.4.0.182



PXM-24448
10.4.0.130

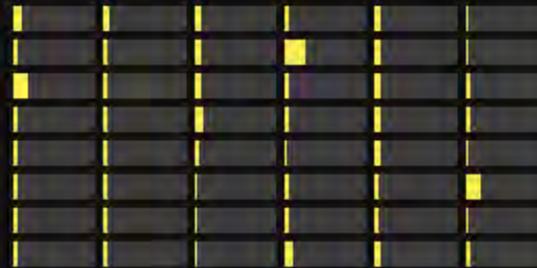


PXM-24449
10.4.0.181

CPU AMD EPYC 7443P



Usage



Core Usage

PIXERA

1.9.201



1.9.201

Pixera is running

RAM 128 GB



Usage 9.8 GB

GPU NVIDIA T1000



Usage



Memory



Temp

GPU NVIDIA RTX A6000

PIXERA HUB

PIXERA Hub は PIXERA ユーザーのワークフローを改善し、生産性を向上させるための強力なユーティリティ集です。

PIXERA Hub には以下のような機能があり、複数のサーバを含むセットアップのリモートコントロールや管理をより柔軟に行うことができます。

- ▼ ネットワーク内のサーバを探索
- ▼ リモートサーバの監視
- ▼ リモート PIXERA バージョンの管理
- ▼ ライセンスの管理
- ▼ VNC
- ▼ 自動アップデート
- ▼ オートスタート / サービスの管理
- ▼ ファンの制御

もちろん、これは最初の一步であり、ハブはこれからも進化して行きます。

PIXERA

campus

当社のトレーナーの経験を活用して、当社のリアルタイム・プラットフォームが何を提供するのかの説明をしてもらいましょう。

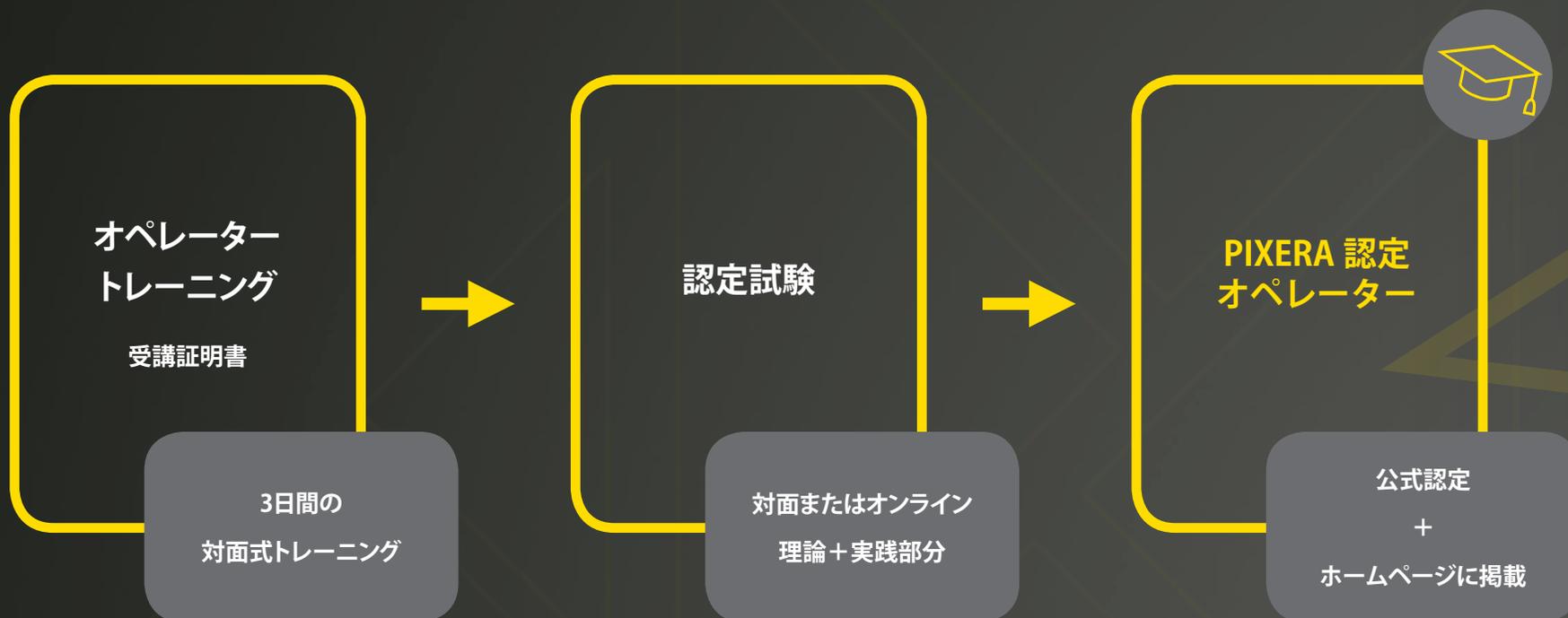
将来のプロジェクトやアイデアに必要なスキルを習得してください。

プロフェッショナルなメディア統合に対する貴社と貴社のクライアントの方々の要求にいかにか簡単に答えることができるかをお分かり頂けます。

ご希望に応じて個別トレーニングも承ります。

主なトピック

- ▼ ソフトウェアの基礎
- ▼ プロジェクターとLEDの設定
- ▼ タイムラインのプログラミング
- ▼ 3Dのワークフロー
- ▼ マルチクライアントの設定
- ▼ PIXERAソフトウェアの高度な機能
- ▼ ショー・コントロール





**CHECK OUT OUR
ONLINE CLASSES!**

pixera.one/training



PIXERA HARDWARE

VERSATILE. MODULAR. POWERFUL.

PIXERA のハードウェア・ポートフォリオでは、プロジェクトの実現に必要なものを正確に選択し、組み合わせて使用することができます。





PIXERA mini

compact and powerful

PIXERA mini はデジタルサイネージやマルチディスプレイ用途に最適な超コンパクトなメディアサーバーです。
PIXERA mini は高さ 1U、ハーフラックサイズ製品ですので、19 インチ・ラック 1U に本機 2 台を設置することができます。

PIXERA mini には 2 出力と 4 出力モデルが用意されています。

www.PIXERA.one/PIXERAmulti







PIXERA one

Compact, Flexible and User-Friendly

PIXERA one は**非圧縮 4K を 60fps で再生**できるコンパクトな 1U のサーバーモデルです（ハードウェア仕様に依ります）。
奥行きたった 45 cm の PIXERA one は限られた設置スペースの場合に便利です。

PIXERA one には 2 出力と 4 出力モデルが用意されています。

www.PIXERA.one/PIXERAone



HIGHLIGHTS

- ▼ 設置が楽な 1U ラックマウント・サイズ、奥行きわずか 45 cm のコンパクト設計
- ▼ 非圧縮 4K (4:4:4) 60fps コンテンツの再生にアップグレード可能
- ▼ ハードウェア・コンポーネントを指定する選択肢を多数用意
- ▼ 2 または 4 出力モデルを用意
- ▼ 12G-SDI 入出力をサポート
- ▼ XEON CPU および 128GB RAM（最大 128GB RAM まで利用可能）
- ▼ 5GB/秒のデータ読み取りデフォルト・レート

PIXERA two

Reliable and versatile

PIXERA two はコンパクトな 2U サイズのメディアサーバーシステムで、**非圧縮 4K を 60fps で再生**することができます（ハードウェア仕様に依ります）。
PIXERA one よりもオプションの選択肢が多くあり、リダンダント電源ユニットを標準搭載しています。

この新型メディアサーバーには 2 出力、4 出力、8 出力モデルが用意されています。

www.PIXERA.one/PIXERAtwo



HIGHLIGHTS

- ▼ 設置が楽な 2U ラックマウント・サイズ、奥行きわずか 46 cm のコンパクト設計
- ▼ 非圧縮 4K (4:4:4) 60fps コンテンツの再生にアップグレード可能
- ▼ ハードウェア・コンポーネントを指定する選択肢を多数用意
- ▼ 2, 4, 8 出力モデルを用意
- ▼ リダンダント電源ユニット
- ▼ 12G-SDI 入出力をサポート
- ▼ XEON CPU および 128GB RAM
- ▼ 5GB/秒のデータ読み取りデフォルト・レート
- ▼ 最大 30TB ストレージ、10GB/秒使用可能





PIXERA four

4K and 8K's new best friend

PIXERA four は極めて強力なメディアサーバー・ハードウェア・システムで、
要求の厳しいリアルタイム・グラフィック用途や XR/AR ブロードキャスト・セットアップに最適です。

この新メディアサーバーは Director サーバーとして、もしくは 2 または 4 ライセンスの出力サーバーとして使用できます。

www.PIXERA.one/PIXERAFour



HIGHLIGHTS

- ▼ 強力で柔軟性があり信頼性の高い 4K および 8K メディアサーバー
- ▼ 12G-SDI I/O のサポート
- ▼ 10GB/s のデータ読み取りデフォルト・レート
- ▼ 柔軟に構成できる 5 つの PCI 4.0 スロット
- ▼ 設置に便利な奥行きわずか 46 cm のコンパクトさ
- ▼ 非圧縮 8K (4:4:4) 60fps コンテンツ再生
- ▼ AMD パフォーマンスの CPU と 128GB の RAM
- ▼ XR、レンタル/ステージング、常設に優れた ROI
- ▼ 2 出力または 4 出力を用意
- ▼ リダンダント電源
- ▼ 20GB/s で最大 61TB のストレージが利用可能
- ▼ デュアル 25Gbit/s ネットワークが利用可能

PIXERA four RS

A new standard

強力な PIXERA four の特別な**構成済みバージョン**をお客様にご提供できるように

クロスレンタルに最適な PIXERA four RS を設定しました。

RS は**レンタル&ステージング**の略です。

www.PIXERA.one/PIXERAFourRS



HIGHLIGHTS

- ▶ PIXERA four QUADベース
- ▶ PIXERA Control COREライセンス
- ▶ 16TB NVMe-SSDストレージ
- ▶ 1GbEクアッドネットワークカード
- ▶ 25GbEデュアルネットワークカード
- ▶ 12G-SDI入力/出力または3G-SDI×4
- ▶ HDMI 2.0入力×1
- ▶ フレームロックおよびゲンロック
- ▶ Dante/バーチャルサウンドカード
- ▶ mDP1.4 GUI出力×4

infomaniak #OSN22



00:02:58:15



PRODUCTS

HOME

ABOUT

CONTACT

NEWS

FORUM

PARTS

CONTACT

PIXERA

0000000000

PIXERA FOUR

Intel® Core™ i7-6700HQ Processor (6th Gen Intel® Core™ Processor)
15.6" FHD IPS (1920x1080) Display (16:9) (1920x1080) Display

- AMD R7M2168 (2.8GHz) (2.8GHz)
- 128GB 104M TeSC (32GB) (8 channels)
- 300GB NVMe for OS
- NVMe SSD Storage (3.84TB) (Signal 10Gbps)
- 4x Display Video Outputs (4x quarter-inch (1.875 inch))
- EDD Management
- 1x Balanced Stereo Output (2x quarter-inch (1.875 inch))
- 7x 10Gbps LAN
- 1x 10W LAN

PIXERA FOUR (2017) (15.6")
 Configuration code: PIXERA FOUR
 PIXERA



HARDWARE CONFIGURATOR

FIND THE PERFECT SERVER FOR YOUR PROJECTS

PIXERA サーバーのハードウェアには、プロジェクトの要求事項に合うサーバー・モデル構成に多くの選択肢があります。プロジェクトに合った製品構成を簡単に見つけ出せるように、多機能なハードウェア・コンフィギュレーター・ツールを作成しました。AVstumpf社 のウェブサイトにてアクセス可能です。

www.PIXERA.one/configurator



INFO OVERVIEW
LINKTREE



AV Stumpfl GmbH | Mitterweg 46 | 4702 Wallern | Austria
AVstumpfl@AVstumpfl.com | www.PIXERA.one
tel.: +43 (0) 7249 / 42811 | fax: +43 (0) 7249 / 42811-4

WEEE-Reg. NR.: DE 24145251

Edition 2024. We reserve the right to make modifications in the interest of technical progress.



AV Stumpfl 社 PIXERA 製品日本総代理店 ミックスウェーブ株式会社
〒 154-0014 東京都世田谷区新町 2-3-2-3F
Tel : 03-6804-1681 Email : sales@mixwave.co.jp
Fax : 03-5450-8201 Web : <https://www.mixwave.co.jp>
製品仕様は改良のために予告なしに変更されることがあります。
予め承知ください。
Japanese translation ©2024 MixWave