

Podczas konferencji IBC 2010, firma NVIDIA (sala 7, stoisko 7.J38) przedstawi profesjonalistom z branży filmowej i telewizyjnej świat w nowym wymiarze, stworzony dzięki nowemu systemowi NVIDIA® Quadro® Digital Video Pipeline, pozwalający na drastyczne uproszczenie i przyspieszenie procesu produkcji transmisji 3D realizowanych na żywo.

Integralnym komponentem tego systemu są okulary NVIDIA 3D Vision™ Pro, które umożliwiają pracę na trójwymiarowych obrazach w pełnej rozdzielczości na każdym etapie procesu produkcyjnego.

Rozwiązanie NVIDIA Quadro Digital Video Pipeline wykorzystuje nowe procesory graficzne Quadro, oparte na architekturze Fermi, które umożliwiają sprawniejsze przetwarzanie grafiki i efektów graficznych, zapewniając nawet pięciokrotnie wyższą wydajność w aplikacjach 3D1.

Firma zademonstruje na IBC szereg nowych możliwości systemu Digital Video Pipeline, w tym: wstawianie grafiki trójwymiarowej w czasie rzeczywistym; kodowanie materiałów trójwymiarowych; strumieniowanie trójwymiarowych materiałów przez Internet oraz edytowanie trójwymiarowych materiałów za pomocą oprogramowania Adobe Premiere Pro Creative Suite 5 oraz wtyczki CineForm Neo3D.

Oprócz tego, ponad 20 partnerów firmy NVIDIA zademonstruje własne rozwiązania oparte na architekturze NVIDIA CUDA™, służące m.in. do tworzenia wirtualnych dekoracji studia, gradacji kolorów i kodowania materiałów wideo. Wśród nich znajdują się takie firmy, jak: Adobe, Ambrado, Blackmagic Design, BroadMotion, Elemental Technologies, Iridas, MainConcept, Microsoft i The Foundry.

Niedawno zaprezentowane procesory graficzne NVIDIA Quadro 5000 and Quadro 4000 zapewniają lepszą wydajność obliczeniową w szeregu programów wizualizacyjnych, w tym w aplikacji Adobe Premiere Pro CS5, bijąc poprzednie rekordy2. Oprogramowanie Adobe Premier Pro CS5 w wersji 5.0.2 zapewnia użytkownikom wysoką jakość obrazu, który cechuje się teraz jeszcze bogatszymi i żywszymi kolorami oraz największą dynamiką. Oprócz tego, aplikacja została uzupełniona o obsługę 30-bitowego koloru (10 bitów na kolor; funkcja dostępna wyłącznie dla użytkowników z procesorami graficznymi Quadro). Profesjonalne rozwiązania graficzne firmy NVIDIA zostały wyposażone w więcej pamięci, niż jakiegokolwiek inne produkty w tej klasie: procesor graficzny Quadro 5000 posiada 2,5 GB pamięci, a Quadro 4000 – 2 GB. To ogromna zaleta dla osób pracujących ze złożonymi projektami w produkcji filmowej, nawet jeśli wykorzystują one strumienie wideo w ultrawysokiej rozdzielczości 4K (np. RED).

Jeszcze bardziej imponującym jest fakt, że procesor graficzny the Quadro 6000 może przetworzyć niespotykaną dotąd liczbę 1,3 miliarda trójkątów3, umożliwiając użytkownikom pracę z pięciokrotnie bardziej złożonymi modelami oraz scenami, niż te, które wykorzystywano dotychczas.

Goście konferencji IBC zobaczą również rozwiązania Quadro, które rozdzielają obraz rozłożony na wiele monitorów w bardzo wysokiej rozdzielczości, a także umożliwiają podłączenie monitorów i projektorów z interfejsem SDI4. Każde z tych rozwiązań można zobaczyć w działaniu już od 10 września podczas IBC, na stoisku firmy NVIDIA (sala 7, stoisko 7.J38). Więcej informacji można otrzymać w witrynie: www.nvidia.co.uk/quadro.

Tabasco Media Communications