

Professionelle VR

Die Firma Schneider Digital ist bereits seit über 15 Jahre absoluter Experte im Vertriebsbereich von Profigrafikkarten, Workstations und Peripherie für moderne Computerarbeitsplätze in der DI-Branche, im R&D-Bereich sowie in der anspruchsvollen Postproduktion. Innerhalb des bereiten Produktportfolios glänzt das Unternehmen auch mit vielen hochwertigen Lösungsansätzen, damit ambitionierte Content-Produzenten für die täglichen Anforderungen der kommenden S3D- und VR-Anwendungen gewappnet sind.

von Jan Bruhne



Planar Monitor Jedes Auge sieht die volle Auflösung, die nicht zwischen den Augen aufgeteilt wird. In der Mitte befindet sich ein Halb-Spiegel (Beamsplitter). Die polarisierenden Brillengläser blocken links das Licht des oberen Monitors, rechts das Licht des unteren Modells

DIGITAL PRODUCTION sprach mit Josef J. Schneider über die technologische Neuheiten für Profianwender.

DP: Herr Schneider seit wann beschäftigt sich Ihre Firma bereits mit S3D-Technologien?

Josef Schneider: Schon mehr als fünf Jahre. Zuerst haben wir uns mit dem autostereoskopischen Ansatz und auf brillenfreie Technologien konzentriert, die allerdings eher als Viewing-Lösung interessant sind. Mit der Firma SeeFront gibt es hier aber inzwischen auch ein vielversprechendes System mit Tracking-Möglichkeit. Die Firma ist gerade mit AMD in Verhandlung, dass der Modus in die Treiber der Grafikkarte implementiert wird, was es auch für uns als Distributer interessant macht. Man könnte somit also hergegen und etwa die Signale einer Maya-Applikation via FirePro-Karte an einen SeeFront-Monitor ausgeben und stellt dafür eigentlich nur noch den Quad-Buffer-Stereo-Support ein, geht im Menü auf SeeFront – schon kann man Maya autostereoskopisch betrachten.

DP: Im Profibereich bieten Sie die hochwertigen Planar-Displays an, die ja viel im Wissenschaftssektor zum Einsatz kommen. Sie haben diese gerade auf der FMX ausgestellt, wie kamen sie bei der kreativen Nutzergruppe an.

Josef Schneider: Viele der Besucher hatten bereits Erfahrung mit dem Erstellen von stereoskopischen Content. Meistens arbeiten

diese allerdings mit gewöhnlichen Shutter-Brillen-Lösungen und bekommen so auf die Dauer schnell Probleme. Den Qualitätsgewinn eines Planar-Displays mussten ihnen nicht lange erklären: sie haben sofort das hellere, absolut ruhigere und von der Raumbeleuchtung unabhängige Bild erkannt. Die Displays gibt es im Moment bis 26 Zoll mit einer Auflösung von 1.920 x 1.200.

DP: Die Filmbranche braucht also auch hoch-

»Die Kreativbranche hat erkannt, dass Shutter-Lösungen eher den Amateurweg darstellen«

Josef J. Schneider
Schneider Digital

wertige Lösungen im S3D-Display-Bereich?

Josef Schneider: Die Resonanz war sehr positiv und das Pricing spielt gar keine Rolle. Die Kreativbranche hat erkannt, dass 300-Euro-Lösungen mit Shutter-Brille eher den Amateur-Weg darstellen und sie hochwertige Arbeitsgeräte brauchen, mit denen die Mitarbeiter ohne Probleme täglich professionell produzieren können.

DP: Gibt es aus dem Science-Bereich Langzeiterfahrungen?

Josef Schneider: Ja, Planar-Displays sind dort seit annähernd 3 Jahren im Einsatz. Ein großer Markt für sie ist Photogrammetrie im Bereich Geo-Informations-Systeme. Oft sitzen Militär und Beamte bis zu 8 Stunden vor den Displays. Bis jetzt gab es noch keine

Beschwerden bezüglich Arbeitsplatzrichtlinienverletzungen und ähnliches.

DP: Mit der Mini-VR-Wall, bei der sie vier DLP-Monitore kombinieren, haben sie ein weiteres Screen-Highlight. Damit soll Digital Prototyping auch mit knappen Budgets möglich werden? Welche Zielgruppen sehen Sie dafür?

Josef Schneider: Wir wenden uns bewusst an ambitionierte Kleinbetriebe, um auch ihnen die Möglichkeit zu geben, hohe Pixelauflösungen innerhalb Standardbüro-Räumen zu verwirklichen. Wenn wir die Wall installiert haben hat der Kunde es mit vier DVI-Schnittstellen zu tun, an die wir dann beispielsweise moderne Quad-Head-Grafikkarten wie die neue ATI FirePro V8800 mit vier synchronisierten Ausgängen anschließen. Als Workstation kann also eine Kunden-Workstation fungieren, auf den bereits die Profi-Anwendungen installiert sind. Die Wall hat dann eine Auflösung von 3.800 x 2.000 Pixel. Kunden müssen hier nicht mal auf eine spezielle Clusterlösung zurückgreifen.

DP: Zur Synchronisation und Geometrieentzerrung ist auch Ihre haus eigene Software-Lösung mit ein Schlüssel.

Josef Schneider: Ja, die virtuelle Grafikkarte mit seiner perfekten Kalibration ist mit ein Grund, warum die Anwendung so gut funktioniert. Mit einer hochauflösenden Spiegelreflexkamera können wir das System in circa zehn Minuten automatisch kalibrieren. Damit bekommt man eine pixelgenaue Geometrieentzerrung hin, was sensationell ist. Weiterhin haben wir – der Lichtquelle entsprechend

ATI V8800 Neues Grafikkarten-Spitzenmodell in der FirePro-Serie

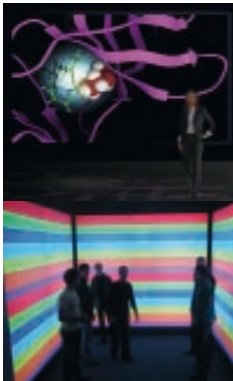


– ein sehr gutes Blending im Bereich der Überlappungen der Projektions-Sektoren.

DP: Vom Aufbau her ist die Wall variabel?

Josef Schneider: Die Wall hat nur eine Bautiefe von 50 Zentimetern – man könnte es fast als „Tapete“ betrachten. Sie kann flexibel positioniert werden. Dass heißt, man kann, wenn man es möchte, Wände über mehrere Seiten ausstatten und Prinzip auch die Decke miteinbeziehen. Volkswagen hat übrigens gerade einen 5-Seitigen Cave angefragt. Erstaunlicher Weise interessieren sich jetzt viele größere Firmen für die Lösung, obwohl wir es nicht High-End-System definieren und sie in puncto Helligkeit nicht mit teuren Lösungen mithalten kann. Firmen im Automotiv-Bereich sehen das System in diesem Preissegment einfach als weiteres Werkzeug an, mit dem Sie ihren Ingenieuren etwas an die Hand geben können, mit dem sie täglich arbeiten können.

DP: Digital Prototyping und Präsentationen werden sich also in Zukunft auch in kleineren Rahmen abspielen und immer wichtiger für



Mini-VR-Wall Vier DLP-Monitore werden zur Projektionsfläche vereint. Benötigt werden: Rechner, FirePro-Grafikkarte, Projektionssystem und eine „virtuelle“ Grafikkarte. Eine spezielle Software-Lösung von Schneider Digital übernimmt Synchronisation, die Geometrieentzerrung und das Edge-Blending

Entscheidungen und Aufträge werden?

Josef Schneider: Ja, wir möchten diese Technik aus dem Automotiv-Bereich in die kleineren Betriebe herunter brechen. Wenn jemand in diesem Bereich heute rund 39.000 Euro in unsere Wall investiert, hat er aus unserer Sicht einen echten Marktvorteil. Er hat dann auch automatisch seinen eigenen Showroom, in dem er vor seinem Kunden 4 auf 2 Meter mit einer Auflösung von 4K präsentieren kann.

DP: Welche Funktionen sind optional möglich?

Josef Schneider: Es ist möglich das System in Stereo umzuschalten, der Stereo-Aufpreis bedeutet rund 15.000 Euro, zusätzlich gibt es verschiedene Tracking-Varianten von der High-End-ART-Lösung bis hin zu deutlichen günstigeren Systemen, die wir als sehr einfach zu installierende Stand-Alone-Box anbieten möchten und gerade testen.

DP: Als Rückhalt der Mini-VR-Wall greifen Sie gezielt auf neue ATI FirePro-Modelle zurück.

Josef Schneider: Die neue FirePro V8800

bietet sich einfach an, weil man damit auch Kosten spart. Wir verkaufen die Karte als Einführungspreis für 1.100 Euro zuzüglich Mehrwertsteuer. Im Moment ist das die stärkste Karte auf dem Markt mit 1.600 Shader-Einheiten. Sie hat sie die höchste Memory-Transferrate, die modernste Shader-Language und ist flüsterleise.

DP: Wo liegen Ihre Stärken im Workstation-Sektor?

Josef Schneider: Wie sehen unseren Vorteil

darin, dass wir einfach die jeweiligen Applikationen der Kunden kennen. Auf Grund dieses guten Know-hows und dadurch, dass wir die Software-Hersteller oder die zertifizierten Reseller kennen, können wir mit unseren Software-Spezialisten die jeweilige Optimal-konfiguration für den Kunden erarbeiten. Also genau die richtige Konfiguration und Werkzeuge für seine Applikationen, sei es nun Cinema 4D oder ein anderes Programm. Weiterhin bieten wir ebenfalls zukunftssichere, ausbaubare Workstation-Plattformen. > jb

Anzeige

ARE YOU GENE-IOUS?

LIGA_01 COMPUTERFILM, one of Germany's leading animation & vfx-companies, is currently seeking for highly talented and motivated individuals who have proven experience in feature, commercials or broadcast cgi production.

To express an interest in one of the current positions please send your details to bewerbung@liga01.de or check our job listings at:

LIGA_01

WWW.LIGA01.COM

3D-GENERALIST MUNICH | HAMBURG
XSI | MAYA

FX ARTIST MUNICH
XSI | MAYA | 3DS MAX | ICE | KRAKATOA | FUME FX

COMPOSITING ARTIST MUNICH | HAMBURG
FLAME | NUKE | AFTER EFFECTS

PIPELINE-ENGINEER MUNICH
PYTHON | QT | XSI | MAYA | NUKE | SQL | VBA

CONCEPT ARTIST - PRODUCTION DESIGNER
MUNICH | HAMBURG