

## Ai Infinity RX4 & Infinity RX8 服务器



获得多个大奖的 AiInfinity 服务器是您在最有挑战性的视频项目的最佳选择。RX4 和 RX8 具，有可编辑的，EDID 可管理的，WUXGA(1920x1200) 输出。 每路输出都是电子放大供预览和制作的 DVI 输出。

后面板有多个 I/O 接口，包括 LTC 时间码输入，2x 千兆网络口连接 Artnet。 MIDI 输入输出，4 个 DMX，音频 I/O，Genlock- TV 项目必须的。和 2 个同步网络接口保证多个系统的同步。

前面板的 7' 彩屏显示 Ai 3D 效果模拟，使你能从一个整合的直观的界面网络控制整个表演，而不论是需要多少个输出。

### Ai Infinity RX4 & Infinity RX8 特点

- 每路的内置 EDID 管理
- 实时可切换的后面板 DVI 接口
- 一体化的前面板屏幕
- Genloc 摄像机同步
- LTC 时间码输入
- 4 DMX 输出
- Artnet 和 KiNet 输出协议
- 防震和防漂移次帧组建

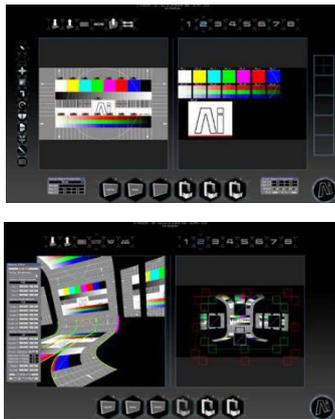
# “Supercharged”新软件

在令人印象深刻的，获得奖项无数的 AI 旧版本上，我们增加了更多的功能，以使 AI 能继续发扬“你想要的都在这里”的精神。AI 服务器把 36 年工程设计及世界级演出经验，集成在一个独特的“production based workflow”。AI 提供了工具，为最复杂的演出，提供更快、更可靠的传递。

**AI V8 版本赢得设计奖 “Projection Product of the year” 以及 PLASA 的 “Innovation Award” 奖**

## 输出配置页

输出配置页面允许用户配置所有的输出参数，通过特别的 UI 给每一个的灯具组。所有的视频输出和 Art-net 输出都能在这里配置。它包含了简单但强大的工具，给 LED 屏进行配置，给投影机拼接融合添加融合带和边缘的校正。还可以添加 Artnet 输出的像素映射信号。你还可以使用边缘柔化功能，它们全部都在输出配置页面中。



## 自动媒体分类

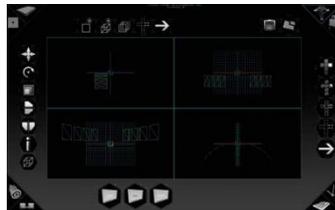
在系统设置窗口中，有一个特别的功能，允许多达 16 个文件夹通过 Art-net 进行共享。这个自动化的过程，能使多个网络系统内的 AI 服务器，能进行项目设置的自动同步。

## 性能提升

AI V8 在性能上有了很大的提升，通过 AIM 编码，视频转化速度有了 50% 的提升。高质量背景图层是另一方面的提升。

## 平面模型页面

在这个页面中，非 3d 的模型通过它可以进行创建及编辑成 3d 舞台设置。它包含了 MAX, MAYA, Blender 等软件的功能。但随着轻松访问特性，设计应用于我们的市场如：线性和几何对象。用户可以在模型和舞台实际输出上来回切换，以看到两者之间的区别。



## SDI 输入和输出

S 系列服务器支持多大 8 路 1080p 的 HD SDI 输入或 8 路 1080P 输出或 2 路 4K 输出。同一张显卡可用作输入或输出，输出具有帧同步属性，所以 4 个 1080P 的输出可以组合成一个 4K 输出。



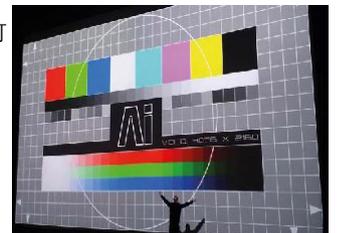
## 配接修改页面

这个页面让新手用户能快速进行系统的搭建和配置，哪怕不使用基于节点的连接方式也能实现。我们都知道，节点和连线的方式是非常灵活的，因此，我们需要的是让用户感觉更舒适地使用它。



## 基于摄像机的自动拼接融合

AI 提供了一个革命性的摄像机拼接融合功能。它允许用户在配置一个大型投影平面时，通过系统中所有可用的视频输出，自动校正需要的拼接区域和融合区域。



多台服务器之间也同样支持自动拼接和融合通过使用 IP 摄像机。这样可以在一个巨型的平面上或者曲面上进行校正。这个功能已经成为 AI 产品的标配功能。

## 可编辑场景触发

AI V7 版本介绍了场景触发功能，允许用户储存一个预制状态按钮，可用于所有图层和所有属性。AI V8 版本让这个按钮变为可编辑状态，所以你可以添加或移除触发的元素，自由度更加高了。

在 AI 用户界面窗口，我们使用的是基于节点的接口显示，而不是在许多子窗口中。我们还添加了放大模块提供的功能，当你双击对应窗口，就能进入下一级的菜单。

## 性能状态

AV8 新增一个服务器性能状态，通过这个状态进度条，你就知道服务器当前的运作性能状态的了。同时使用的图层越多，使用的输出越多，性能状态条就会越短。性能状态条代表了服务器当前的状态，请勿超负荷使用。总而言之，技术人员关心的是，一个性能状态栏，代表了一百万数据传输通过 PCI 压缩，每秒 25 此。第三代系统的服务器：S4, S6, S8, EX4 及 EX8 则支持 2 个独立进度条，大约十亿数据量每秒。



## 用户定制效果

AI 效果系统 (SVFX) 允许用户通过编程系统的节点，自己制作独立的效果。这些效果可以使用 Salvation 设置成工具，也可以导入/导出模型通过 GLSL, Java 脚本, MIDI 等。事实上，AI 上的很多功能都能拉进你的定制效果中，这个效果系统已经被证实是非常好用的。另外，我们已经把所有的效果转变成标准化，任何新版的 AI 系统，效果库都能继续使用。

## 用户定制混合模式系统

使用同样的系统 (SVFX)，可以达到用户定制混合模式系统。我们已经重写了当前的混合模式，并新增了一个可用模板，给所有需要的用户进行创作。

## 图层参照模块

在混合系统下，任何时候都可以把它加入媒体中-他合格模块允许所有的用户去参考一个特别的灯具或图层上的威力。这提供了一个重大的性能改进，当用户在多个屏幕上播放同一个内容或多个图层。

## AIM 多线程编码器

AIM Quicktime 编码器现在支持多核压缩了。这意味着 AIM 线程转化过程可以更快的完成。

## 界面升级

新的功能和大量的软件功能升级，需要更新控制的方法。包括直观的页面布局，更智能的图层控制器，大小会自动调节。实时更新，在 Artnet 灯库中新增额外的控制参数等。

## 音频引擎

AI 的音频引擎现在允许任何频道的采样，也能在重放速度上实时调整了。在图层控制上新增一个音频推杆，也加入了 mute 按钮，本地控制和远程控制都可以。



## 动态内容页

在演出过程中，这个页面可以让操作者快速且简单的使用 patches，意味着提供了一个流畅化的模板给使用者更好的发挥他们的创意。所有包含模型，GLSL 和 JAVA 的程序，都能用作创造实时音频内容，现场文档和生动影像。



## 子分组

子分组提供了一种解决方案，当你需要确认当前多个内容正在同时播放，但没有传统的预先进行时间码编程时。设置其中一个内容为 source，其他的内容就会变成帧的形式。



我们支持多个子分组，这个功能能在单台或、多台服务器使用，给演出带来非常大的灵活性。

## 支持 Capture

AI 现在支持 MSEX 直接放置入 Capture。选择独立的图层，屏幕，灯具或整个 3D 模拟、把他们应用到 Capture 中，能获得一个最直观的舞台，灯光视频都能得到最好的体现。



## AIM 编码

AI 独有的 AIM 编码是一个革命性的编码器。它能让显卡硬件设备加速，以确保高分辨率的视频内容的平滑播放，也能保持其质量不被降低。

