



Ausschreibungstext zu WATCHOUT™ 7

Professionelle skalierbare Multi-Display-Präsentationssoftware mit sehr intuitiv bedienbarer Benutzeroberfläche für die Gestaltung hoch aufgelöster, synchronisierter Medienpräsentationen auf einem oder beliebig vielen Displays, auch mit Softedge-Überlappung oder für 3D Mapping. Die Software arbeitet auf performanten Computern ab Windows 10. Neben linearen Präsentationsabläufen und klassischer Rednerunterstützung werden auch interaktive Präsentationen mit on-the-fly Abruf einzelner Showteile unterstützt.

Wichtige Funktionen:

- Moderne und leistungsfähige Produktions- und Wiedergabesoftware auf 64-bit Basis.
- Interne Farbverarbeitung von 16 bit und Ausgabe auf digitalen Displays mit aktuell bis zu 16 bit Farbtiefe (HDR).
- Auswahl unterschiedlicher Farbräume zur Optimierung der Wiedergabe, z.B. für Simulations- oder Broadcast-Anwendungen.
- Ausgabe von Grafiksignalen auf digitalen Displays aller Art, auf Wunsch mit automatischer Softedgefunktion, wobei innerhalb einer Präsentation unterschiedliche Auflösungen und Ausrichtungen gleichzeitig genutzt werden können.
- Unterstützung von NDI® Streams als Ausgabeweg.
- Displaytyp „3D Projektor“ für 3D Mapping mit optimierter 3D Navigation.
- Maximale unterstützte Auflösung pro Lizenzdongle: 70.778.880px, entspricht rechnerisch 8x 4K oder 30x FHD
- Virtuelle Displays zur Content Programmierung für 3D Mappings, für LED Pixelmapping oder andere Zwecke.
- Optimierte Synchronisation und Unterstützung von optionalen Syncboards (Nvidia Quadro Sync II) zur präzisen Synchronisation aller Ausspielkanäle, insbesondere bei Nutzung großer LED- oder Steglos-Display-Wände.
- Pixelgenaue Ausrichtung der Displays horizontal, vertikal oder in beliebigen Winkeln.
- Bearbeitung der Präsentation auf übergreifender Gesamtansicht (Stage/Canvas).
- Optionale Größenkorrektur (Pixel-Density-Kompensation) einzelner Displays erlaubt korrekt skalierte Übergänge zwischen Displays mit unterschiedlichem Pixelmaß.
- Frameblending zur Anpassung unterschiedlicher Content-Frameraten an die Framerate des Systems.
- Verteilung der Displayflächen auf unabhängigen Layern (Tiers) für Backup-Lösungen, Showvarianten mit unterschiedlichen Geometrien oder räumlich gestaffelte Displayanordnungen mit überlappenden Bildteilen ohne Softedge.
- Verbesserte manuelle Geometriekorrektur für normale Displays, virtuelle Displays, NDI Ausgänge und unterstützte SDI Ausgänge.
- Optional: kamerabasierte automatische Geometrieeinmessung, z.B. für Kuppelprojektionen.
- Integration von Live-Bildquellen, wie externe PCs oder Live-Video, über geeignete Capturekarten oder NDI Streams. NDI Capture unterstützt auch Audio.
- Spout Capture - Integration des Ausgangs von Real-Time Anwendungen mit bis zu 32-bit float RGBA und sehr niedriger Latenz.
- Unterstützung üblicher Medienformate und Codecs mit Alpha-Kanal-Informationen, wie HAP (alle Varianten), Notch®-LC, HEVC/H.265, Image-Sequenzen und weitere.
- Tool zur Erzeugung von einfachen Formen mit Alpha Kanal sowie Texten innerhalb der Producer Software.
- Integrierter Asset-Manager zur Optimierung und Verteilung der Inhalte an die Ausspielserver. Dieser ist für kollaborative Workflows auch über Webbrowser erreichbar und unterstützt die Verwaltung von Content-Versionen und den Austausch einzelner Frames.
- Asset Watcher zur Überwachung von Windows Ordnern zur automatischen Übernahme von neuen Assets.
- Dynamische Assets, die während der Laufzeit einer Präsentation geändert werden können.
- Filterbares Cue Fenster, über das zentral alle Cues eines Projektes gefunden und bearbeitet werden können.
- Unterstützung beliebig vieler Timelines und Layer. Timelines können individuell getriggert werden.
- Blind Edit Modus, der die Bearbeitung von Timelines erlaubt, während eine Show abgespielt wird.
- Cue Sets: Neue Funktion um Gruppen von Cues als Cue Sets zu speichern und on-the-fly zu aktivieren.
- Media Snapshot: Neue Funktion um Gruppen von Cues als Snapshots zu speichern und on-the-fly zu aktivieren.
- Pixelgenaue Animationseffekte für alle Medienelemente, wie Bewegung, symmetrische und asymmetrische Skalierung, Überblendung, Rotation, Unschärfe und weitere.
- Chroma Key und Key-and-Fill Funktion.
- Kontextsensitives Properties Fenster zur Optimierung des Programmierungsablaufs.



Ausschreibungstext zu WATCHOUT™ 7

- Marker Cues zur einfachen Einrichtung von Countdowns.
- Device Fenster zur zentralen Verwaltung des gesamten WATCHOUT Systems.
- Node Info Fenster zur Überwachung des Systemzustands der verschiedenen Nodes (Server).
- Speichern der physikalischen Grafikkartenausgänge, um ein unbeabsichtigtes Umsortieren durch das Betriebssystem zu verhindern (nur prof. Nvidia Grafikkarten).
- Neue Audio-Renderengine mit verbessertem Audio-Routing und eingebaute Unterstützung von Dante® Audio.
- Weitgehende Unterstützung der Steuerungs-API von WATCHOUT 6 und optimierte WATCHOUT 7 API zur Steuerung des Systems.
- Unterstützung des OSC Protokolls und Art-Net zur Steuerung des WATCHOUT Systems.
- Unterstützung des Midi Show Control (MSC) Protokolls.
- PosiStageNet (PSN) Unterstützung - Real-time Tracking.
- Ausgabe von Netzwerkstrings zur Steuerung externer Systeme oder Art-Net.
- Die Producer Software kann mit HAP Videos, Stills und Audiodateien auch ohne Lizenzdongle genutzt werden.
- Hohe Verfügbarkeit durch weltweites Dataton Premium Partner Distributorennetzwerk, große Anzahl von Mietsystemen und unzähligen Programmierern auf allen Kontinenten.

Stand: WATCHOUT Version 7.7