

За дополнительной информацией обращайтесь:



Ирина Шеховцова
NVIDIA Corporation
Тел.: +7 (495) 981 03 00 доб. 10777
E-mail: irinas@nvidia.com

NVIDIA CUDA стимулирует инноваций в области телетрансляций и кинопроизводства

Технологические лидеры da Vinci, Lowry Digital, ASSIMILATE и GIC обеспечивают высокую производительность и экономичность благодаря архитектуре параллельных вычислений NVIDIA CUDA

IBC 2009, АМСТЕРДАМ – 10 СЕНТЯБРЯ, 2009—Компания NVIDIA, мировой лидер в области визуальных вычислений, ускоряет и упрощает процесс работы телекомпаний благодаря возможности генерировать огромные объемы данных изображений в высоком разрешении для цифровых фильмов в формате HDTV, Blu-Ray и 4K.

Такие лидеры инноваций, как da Vinci Systems, Lowry Digital, ASSIMILATE и GIC, используют архитектуру параллельных вычислений [CUDA™](#) процессоров NVIDIA® для решения различных критически важных задач, стоящих перед теле- и кинокомпаниями, включая цветовой баланс, реставрацию фильмов, создание визуальных эффектов и кодирование видео.

Архитектура CUDA ускоряет цветокоррекцию

da Vinci Systems, ведущий поставщик продуктов улучшения цветопередачи, которые используются в постобработке по всему миру, недавно представил новую версию набора для монтажа - [da Vinci Resolve](#), основанного на системе da Vinci C.O.R.E. (CUDA Optimized Resolve Engine). В новом решении применены возможности параллельной обработки данных графических процессоров [NVIDIA® Quadro®](#) для цветокоррекции и обработки изображений высокого разрешения в режиме реального времени. Это решение нашло применение в недавних блокбастерах - *“Звездный путь”* и *“Терминатор: да придет спаситель”*.

“Преимущества по производительности графических процессоров с CUDA огромны – процессорная мощность превосходит решения прошлого поколения до 20 раз”, - сказал Гэри Адамс (Gary Adams), менеджер по продукции da Vinci. “На оборудовании с Resolve теперь можно корректировать цвет и изменять разрешение в цифровых фильмах в 4k и стереоскопических 3D изображениях в режиме реального времени без потери качества. Resolve раскрывает мощь NVIDIA GPU, стимулируя творческие способности колористов по всему миру и предоставляя широкий выбор вариантов для фильмов и видеозаписей”.

Архитектура CUDA ускоряет обработку движущихся изображений

[Lowry Digital](#), лидер рынка цифровой реставрации и повышения качества изображений для классических и современных фильмов, использует NVIDIA GPU и архитектуру параллельных вычислений CUDA для повышения продуктивности до пяти раз. Среди последних проектов Lowry – реставрация изображений для классического фильма студии 20th Century Fox, *“Плещаница”* и цифровая очистка изображений в оscarоносном фильме

от Paramount/Warner Bros. - **“Загадочная история Бенджамина Баттона”**. Помимо этого, Lowry использовал графические процессоры NVIDIA для реставрации пленки с первыми шагами Нейла Армстронга на Луне, по контракту с НАСА.

“NVIDIA CUDA позволила Lowry Digital предоставить потребителям более ценные решения, сократив время и расходы на выполнение цифровых реставраций”, - сказал Джон Лаури (John D. Lowry), основатель Lowry Digital. “Сейчас мы еще больше раздвигаем рамки технологий, создавая небывалые решения. Благодаря GPU, который выполняет сложную обработку изображений, мы можем взять различные видео исходники, снятые на разных камерах, с разным освещением, и привести их «к общему знаменателю», как будто они были сняты в одних и тех же условиях”.

Архитектура CUDA ускоряет постобработку

ASSIMILATE переворачивает создание визуально сложных изображений с выпуском [SCRATCH Digital Process Solution](#) – решения для непрерывной постобработки данных в режиме реального времени на базе CUDA. Созданный для дизайнеров и экспертов постобработки продукт SCRATCH обеспечивает управление данными, просмотр, цветокоррекцию, финальную обработку и запись в различные форматы в разрешении до 4K.

“ASSIMILATE использует исключительно графические процессоры NVIDIA для создания инструментов нового времени, о которых раньше можно было только мечтать”, - сказал Лукас Уилсон (Lucas Wilson), директор по развитию бизнеса в ASSIMILATE. “Начав с обработки данных на CPU, мы подключили технологию CUDA для ускорения процесса до такого уровня, когда пользователи могут творчески экспериментировать, не нарушая сроки”.

Архитектура CUDA ускоряет конвертацию и распределение цифровых медиа данных

GIC, мировой разработчик ПО, создает решения для создания и распределения 2D/3D контента, используя GPU с CUDA для более быстрой и эффективной конвертации видео по сравнению с решениями на CPU.

“По мере перехода теле- и киноиндустрии на стандартизированный формат Interoperable Master Format (IMF) наш пакет Digital Video Package на базе CUDA быстро конвертирует базовый файл в различные форматы для раздачи видео”, - сказал Генри Гу (Henry Gu), президент GIC. “Благодаря мощности процессоров NVIDIA мы сократили недельный процесс работы студий до нескольких часов, при этом уменьшив расходы на хранение данных по крайней мере на треть”.

Решения на базе архитектуры CUDA для телетрансляции и кинопроизводства будут демонстрироваться на выставке IBC 2009, на стенде NVIDIA/PNY № H37 в Зале 7 Амстердамского Центра RAI с 11 по 15 сентября 2009 года. В список демонстраций NVIDIA включены: RT Software с ПО для создания виртуальных эффектов и Elemental Technologies с решениями кодирования видео Elemental Server и Elemental Accelerator.

Подробнее о NVIDIA CUDA смотрите на странице www.nvidia.ru/cuda. Подробнее о NVIDIA Quadro смотрите на странице www.nvidia.ru/quadro.

О компании NVIDIA

Компания NVIDIA (Nasdaq: NVDA) – лидер в области технологий программируемой графики и изобретатель GPU - высокопроизводительного процессора, который генерирует захватывающую интерактивную графику на рабочих станциях, персональных компьютерах, игровых приставках и мобильных устройствах. NVIDIA поставляет свои GeForce® GPU продукты на рынок развлечений и потребительский рынок, продукты Quadro GPU предназначены для рынка профессионального дизайна и визуализации, а компьютерные решения Tesla™ поставляются на рынок вычислений, требующих высокой производительности. Главный офис NVIDIA расположен в Санта-Клара, Калифорния, а филиалы компании находятся в Азии, Европе и Америке.

Отдельные заявления данного пресс-релиза, включая, но не ограничиваясь ими, упоминающие о преимуществах, особенностях, влиянии и возможностях NVIDIA Quadro GPU и архитектуры CUDA, приводятся с расчетом на будущее и могут изменяться в результате обстоятельств и рисков, приводящих к результатам, материально отличным от ожидаемых. Такие обстоятельства и риски включают разработку более быстрой или эффективной технологии, использование CPU для параллельных вычислений, конструкторские, производственные или программные ошибки, влияние технологического развития и конкуренции, изменения в предпочтениях и требованиях покупателей, выбор других стандартов или продуктов конкурентов покупателями, изменения в стандартах отрасли и интерфейсах, неожиданное снижение производительности наших продуктов или технологий при интеграции в системы, а также другие риски, указываемые время от времени в отчетах, которые NVIDIA отправляет в Комиссию по ценным бумагам и биржевым операциям, включая отчет по форме 10-Q за финансовый период, закончившийся 26 июля 2009 года. Копии отчетов для SEC опубликованы на нашем сайте и доступны у NVIDIA бесплатно. Данные, относящиеся к будущему заявлению, не относятся к будущей производительности, а только к текущему моменту, и, кроме случаев, установленных законом, NVIDIA не несет ответственность за обновление таких заявлений, чтобы отразить будущие события или обстоятельства.

###

© Компания NVIDIA®, 2009. Все права защищены. NVIDIA, логотип NVIDIA, GeForce, Quadro и CUDA являются товарными знаками и/или зарегистрированными товарными знаками компании NVIDIA в США и/или других странах. Все другие названия компаний и/или продуктов могут являться товарными знаками и/или зарегистрированными товарными знаками соответствующих владельцев. Функции, цены, наличие и спецификации могут быть изменены без предупреждения