

## LINUX Medien Engine

Markteinführung LINUX Medien Engine

<b>Programm / Ausschreibung</b>	AT:net, Phase 4, AT-net (4) 2. Ausschreibung	<b>Status</b>	abgeschlossen
<b>Projektstart</b>	02.11.2016	<b>Projektende</b>	30.04.2018
<b>Zeitraum</b>	2016 - 2018	<b>Projektlaufzeit</b>	18 Monate
<b>Keywords</b>	Tools On Air LINUX Medien Engine		

### Projektbeschreibung

Die Linux media engine erlaubt es, Medienquellen unterschiedlichen Ursprungs (SDI-video, network streams, Dateien) in Echtzeit auf andere Medienformate zu konvertieren, zu mischen, umzuleiten und aufzuzeichnen (live transcoding, vision mixing, switching/routing).

Diese Engine ist die Grundlage für zahlreiche Anwendungen: Ingest, Playout oder Live Mixing, sowohl auf dedizierter Hardware, als auch in netzwerkbasierten Cloud-Lösungen, können mit nur einem Softwarepaket abgedeckt werden. Eine erste Demonstration des Prototyps wurde auf der NAB Messe erfolgreich vorgeführt, wobei die präsentierte Software einer auf Apple-Hardware basierenden Lösung bereits deutlich überlegen war. Einen weiteren Praxistest erfuhr die Software beim „Leffinge field trial“ parallel zur Messe IBC2016, wobei von einem Musikfestival in der Belgischen Stadt Leffinge ein Livestream abgemischt und ins Internet gestreamt wurde. Eine Besonderheit war dabei die Möglichkeit, die eigentliche „Mixing Engine“ per Internet fernzusteuern.

Im nun anstehenden Vermarktungsprojekt werden wir folgende 3 technische und 2 Marketing und Vertriebs-Arbeitspakete abarbeiten:

AP 1 Fertigentwicklung der LINUX Medien Engine

- Entwicklung 4K Formate
- Entwicklung höhere frame rates und bit depth
- Entwicklung slow motion und replay
- Editor Template

AP 2 Entwicklung Quality assurance

AP 3 Entwicklung Cloud Deployment

AP 4 Planung und Entwicklung der Innovationsvermarktung & des Vertriebs über internationale Reseller und Distributoren

AP 5 Umsetzung der Innovationsvermarktung vor und nach Produktlaunch

### Abstract

Linux media engine allows media sources from different origins (SDI video, network streams, files) to convert in real time to other media formats to mix, redirect and recorded (live transcoding, vision mixing, switching / routing).

This engine is the basis for numerous applications: ingest, playout or Live Mixing, both on dedicated hardware, as well as network-based cloud solutions that can be covered with just one software package.

A first demonstration of the prototype was demonstrated successfully at the NAB trade show, where the presented software one based on Apple hardware solution was already clearly superior. Another practical test experienced the software in "Leffinge field trial" alongside the exhibition IBC2016, was said by a music festival in the Belgian town Leffinge mixed a live stream and streamed on the Internet. A special feature here was the possibility of the actual 'Mixing Engine "remote control via the Internet.

In now pending market project we are following 3 technical and 2 Marketing and sales work packages execute:

AP 1 pre-development of LINUX Media Engine

- Development 4K formats
- Developing higher framerates and bit depth
- Development and slow motion replay
- Editor Template

AP 2 development Quality assurance

AP 3 Development Cloud Deployment

AP 4 design and development of innovative marketing and distribution of international resellers and distributors

AP 5 implementation of the innovation marketing before and after product launch

## **Projektpartner**

- ToolsOnAir Broadcast Engineering GmbH