

Tipps zur Systemausstattung

Sollten Sie mit den technischen Begriffen im folgenden Teil selbst nichts anfangen können: Der Computer-Spezialist, bei dem Sie Ihren Computer gekauft haben oder den nächsten zu kaufen gedenken, findet hier wichtige Informationen zur benötigten Hardware.

Betriebssystem

Neben Standard-PCs ist auch Intel-basierte Apple Macintosh Hardware grundsätzlich geeignet, sofern sie den im folgenden genannten Anforderungen an das Grafiksystem genügt und Microsoft Windows (7, 8, 8.1 oder 10 empfohlen), als alternatives Betriebssystem installiert ist.

Der Einsatz eines 64-Bit Betriebssystems ist sehr zu empfehlen. m.objects besitzt eine besondere Architektur mehrerer eigenständiger und parallel laufender Prozesse. Daher profitiert es stark von der dessen Speicherverwaltung, das erheblich leistungsfähiger ist als das einer 32-Bit Umgebung.

Notebook vs. Desktop

Notebooks mit entsprechender Ausstattung sind ebenso wie Desktop-PCs für die Vorführung mittels directAV geeignet. Aufgrund ihrer Kompaktheit bieten sie sich für den mobilen Einsatz natürlich besonders an. Ein Digitalprojektor kann am externen Monitorausgang die Vollbild-Präsentation liefern, während auf dem Display des Gerätes zur Übersicht die m.objects Oberfläche und zusätzliche Hilfen von m.objects angezeigt werden.

Prozessor

Die Leistung des Hauptprozessors (CPU) ist durch die Verwendung hochoptimierter Algorithmen innerhalb von directAV in weiten Bereichen unkritisch. Eine aktuelle CPU ist in der Regel während der Wiedergabe hochauflösender Bilder und Stereo-Ton nur sehr geringfügig ausgelastet.

Für die Einbindung von Videos gilt: Das Decodieren moderner Videoformate (WMV3/VC-1, H.264, H.265/HEVC, VP9) ist eine rechenintensive Aufgabe. Entweder diese wird vom Hauptprozessor erledigt, oder ein moderner Grafikprozessor übernimmt den Hauptteil der Belastung. Welche Komponente damit beschäftigt wird, kann innerhalb von m.objects global oder auch individuell pro Video eingestellt werden. Steht eine leistungsfähige Grafikkarte (s.u.) zur Verfügung und wird mit den oben genannten Videoformaten gearbeitet, so bedarf es keiner sonderlich schnellen CPU für eine perfekt ruckelfreie Wiedergabe von anspruchsvollem 4K-Videomaterial.

Ist die Grafikkarte jedoch älter, weniger leistungsfähig oder sind andere Videoformate in hoher Auflösung zu verarbeiten (z.B. Apple ProRes), so sollte eine leistungsstarke CPU eingesetzt werden. Besonders geeignet sind dann Prozessoren mit 4 oder mehr Kernen wie z.B. geeignete Intel Core i5 oder i7. Systeme mit AMD-Prozessoren oder anderen kompatiblen Chips sind ebenfalls ohne Einschränkungen einsetzbar, sofern sie über die benötigte Leistung verfügen. m.objects nutzt auf Systemen mit mehreren Prozessorkernen die Möglichkeit intensiv, Aufgaben parallel zu bearbeiten.

Grafikchip

Wichtiger noch als die CPU-Leistung ist die Tauglichkeit der Grafikkarte. Insbesondere für die Wiedergabe von Animationen ist es unerlässlich, dass der Grafikchip eine konstante Bildwiederholrate liefert. Reine Bildüberblendungen sind in diesem Punkt weniger kritisch.

Gut geeignet für den flüssigen Ablauf hochauflösender Digitalprojektion oder Bildschirmdarstellung sind z.B. folgende Grafikeinheiten:

- AMD: Für zahlreiche Anwendungen reichen Radeon HD Modelle, deren 100er-Stelle mindestens die Ziffer 6, besser 7 trägt, also z.B. 77x0, 78x0 oder die neueren Grafikchips vom Typ Radeon R7, R9. Besonders zu empfehlen sind aktuell die neueren Typen RX 460 / 470 / 480. Die Modelle RX 470 / 480 weisen insbesondere bei der Verarbeitung von 4K-Video (HEVC) klare Vorteile auf.
- NVidia: Für zahlreiche Anwendungen reichen GeForce-Modelle mit dreistelliger Modellnummer, deren 10er-Stelle 4 oder höher ist, also z.B. GT74x, GTX 76x usw. Besonders zu empfehlen sind aktuell die neueren Modelle vom Typ GTX 960 / 970 / 980 / 1060 / 1070 / 1080. Alle diese Modelle beherrschen das Decodieren von 4K-Video. Für die Verarbeitung von HEVC-codiertem Material eignen sich GTX 960 / 1060 / 1070 / 1080.
- Intel: Systeme mit Intel i3/5/7 und Iris Pro 5200 oder den neueren HD520 / 530 liefern bereits hinreichend Leistung für viele Arrangements, so dass ein extra Grafikchip hier in der Regel nicht erforderlich ist. Mit den aktuellen Intel Iris 550 / 580, die auf einigen 2016er Prozessoren zu finden sind, lassen sich bereits komplexe Arrangements mit zahlreichen Bildspuren in Full-HD Auflösung ruckelfrei wiedergeben. Selbst das Decoding von 4K Videomaterial erledigen diese. Für Ausgabeauflösungen größer als Full-HD sind diese Systeme allerdings nur sehr begrenzt geeignet. Ältere Systeme mit Chipsatz-integrierter Grafik (z.B. Intel GM945) sind nur für wenig anspruchsvolle Präsentationen geeignet.
- Auch mit älteren Generationen beschleunigter Grafikkarten können einwandfreie Ergebnisse erzielt werden. Sollte die Performance zu wünschen übrig lassen, hilft gelegentlich auch ein Update des Treibers der Grafikkarte (www.amd.de bzw. www.nvidia.de).

Achten Sie bei der Anschaffung von Hardware auch auf den Videospeicher der Karte, dieser ist fest auf der Grafikkarte verbaut und kann nicht separat nachgerüstet werden. Die GDDR5-Speichertechnologie bringt Leistungsvorteile. Außerdem sollten Sie für einfache Präsentationen auf 512 MB Video-RAM oder mehr Wert legen. Projekte mit zahlreichen Bildspuren profitieren von deutlich mehr Video-RAM. Wenn es um die intensive Arbeit mit 4K-Video geht, gelten 2GB Grafikspeicher als Minimum.

Grundsätzlich können mehrere Videoausgänge einer Grafikkarte beim Betrieb mit m.objects in unterschiedlichen Auflösungen betrieben werden. Das bedeutet, dass ein modernes Notebook mit einer internen Display-Auflösung von beispielsweise 1.920 x 1.080 Bildpunkten einen extern angeschlossenen Ultra-HD Fernseher mit einer Auflösung von 3.849 x 2.160 dennoch optimal nutzen kann.

Für die Ausgabe von Auflösungen oberhalb von 2.560 x 1.600 Bildpunkten (z.B. UHD: 3.840 x 2.160, 4K oder höher) sollte das Gerät über einen Ausgang vom Typ HDMI 2.0 bzw. Displayport (Thunderbolt) 1.2 oder neuer verfügen, da sonst keine ausreichend hohen Framerate (Bilder/s, fps) für eine flüssige Wiedergabe von Animationen übertragen werden können. Geringere Auflösungen können auch ohne Qualitätseinbußen über Standard HDMI, DVI bzw. Displayport älterer Versionen ausgegeben werden.