

Polaris™ Play

チャンネル・イン・ア・ボックスオートメーションシステム



HarmonicのPolaris™ Playは、1台の小型でコスト効果と使い易さに優れたサーバプラットフォームで、最大4つの完全なブランデッドSD/HDチャンネルのプレイアウトを自動化します。

Polaris Playは、コスト効果の高い総合チャンネル・イン・ア・ボックス (CIAB) オートメーションシステムであり、1RUプラットフォームでブランデッドチャンネルプレイアウトの真価を発揮させます。このソフトウェアアプリケーションスイートは、HarmonicのSpectrum™ MediaDeck 7000統合メディアサーバー向けに最適化されています。これは、最大4つのSD/HDチャンネルに対応する高密度ソリューションであり、それぞれに独自のSDサイマル放送チャンネルを搭載しているため、ラックユニット1つにつき8つの自動プレイアウトチャンネルを効果的に提供します。追加のMediaDeck機能には、SDI I/O、統合ストレージ、低消費電力と高い信頼性が含まれており、その結果として、放送局向けに特化した強力かつフレキシブルなCIABソリューションとなっています。

Polaris Playは、スケジュールされたプレイアウトとライブプレイアウトの両方の機能を必要とするお客様の総所有コストを低減します。このソフトウェアにより、Spectrum MediaPort 7000リアルタイムビデオI/Oモジュールによるインジェスト、Spectrum ChannelPort統合チャンネルプレイアウトシステムによるプレイアウトに対応するフレキシブルで効率性の高いCIABソリューションが実現します。インジェスト、プレイリスト制御、メディア準備、トラフィック統合、スケジュールされたプレイアウト及びライブプレイアウトを行う機能豊富なソフトウェアツールボックスに加え、MediaDeckの高密度I/O機能により、マルチチャンネルプレイアウトのワークフローを簡素化しつつ、CAPEXとOPEXの両方を削減します。

Polaris Playでは、マスターコントロールルーム (MCR) 機能を使いやすいインターフェイスで制御できます。スケジュールされた操作は、トラフィックでも手動で作成したプレイリストでも起動できます。Polaris PlayとHarmonicのPolaris Live手動デバイス制御アプリケーションの緊密な統合により、同じ送出ハードウェアで、スケジュールされたプレイアウトとライブプレイアウトの両方に対応することも可能です。その結果、制作とMCRの境界の薄い統合MCR (iMCR) 環境が生まれ、ワークフローがさらに簡素化されて、収益を生み出す新たなチャンネルの生成が促進されます。

ハイライト

- 高密度のチャンネル・イン・ア・ボックスソリューションが、1RUで4つの完全なブランデッドSD/HDチャンネルを制御
- Playlist Control, Scheduler, Media Fetchなど機能豊富なソフトウェアツールボックス
- グラフィック、DVE、その他のセカンダリイベントをシンプルに管理
- Myers® ProTrack™を含むBXFトラフィックシステム統合に対応
- プレイリスト経由でルーターを制御
- Spectrum MediaDeck統合メディアサーバー向けに最適化されており、低消費電力と確実な信頼性を提供
- Polaris Liveとの統合により、効率性の高い統合型アプリケーションを提供

Polaris™ Play チャンネル・イン・ア・ボックスオートメーションシステム

プレイリスト制御

Polaris Play ツールボックスには、ブロードキャストワークフローの重要な要素を自動化するライセンスキー式のアプリケーションスイートが含まれています。ソリューションの中心は、Spectrum上で動作し、すべてのチャンネルのプレイリストを管理するPlaylist Controlサービスです。このサービスの主要コンポーネントには、Media Fetch、Playlist、Traffic Interface、Schedulerアプリケーションが含まれます。

Media Fetch

Media Fetchは、プレイリストに必要なすべてのアセットが適切なタイミングでChannelPort経由でプレイアウトされる準備ができていることを確認します。内部のSpectrumストレージにアセットが見つからない場合、Media Fetchは、その他のSpectrumサーバー、Harmonic MediaGrid共有ストレージ及びITストレージを含め、最大4個の外部ストレージシステムからアセットを検索し、取得します。このコンテンツは、スケジュールに基づき、最も放送が近いコンテンツが最初にコピーされるよう、自動的にSpectrumにコピーされます。見つからないメディアがあればフラグを付け、後で更新、または手動転送したり、Polaris Play Ingestクライアントのベースバンド経由でインジェストします。

ストレージスペースを確保するために、Media Fetchはコンテンツを自動的にパージするよう構成できます。容量の上限マークは必要なストレージ容量に設定でき、その上限に近づいた場合はプレイリスト上で不要な材料が削除されます。オペレーターが手動でコンテンツを管理し、検索、メタデータの表示、検討、そして情報に基づくコンテンツ削除も可能です。

Playlist

Playlistアプリケーションは、オペレーターがすべてのプレイアウトチャンネル上の活動をモニタリングできる共通のUIを提供します。リスト及びタイムライン表示が利用でき、オペレーターは、プレイリストの追加、削除、順番の入れ替え及び修正といった最終的な変更を簡単に行うことができます。ユーザーは、ライブイベントに合わせて項目をスキップしたり、スケジュールから離れたりすることも可能です。

Traffic Interface

Polaris Playは、使いやすいXML Traffic Interfaceアプリケーション経由でのBXMトラフィックファイルのインポートに対応しています。Myers ProTrackトラフィック及びスケジュールリングソフトウェアのネイティブサポートも含まれています。Polaris Playをトラフィックから起動する場合でもPolaris Play Schedulerで手動で構築したプレイリストから起動する場合でも、プライマリイベント（クリッププレイアウト及びライブビデオ）とセカンダリイベント（グラフィック、ミックスエフェクト、音声制御、DVEなど）の制御がカバーされています。最終的な変更の実行、ライブイベントへの切り換えまたはライブイベントからの切り換え、イベントのスキップ及び進行中の追加といった機能も含まれています。

Polaris Playは、それぞれのオンエアチャンネル向けにトラフィックファイルをインポートし、そのプライマリイベント及びセカンダリイベントを再生できます。トラフィックファイルに必要なコンテンツがMediaDeck内に存在せず、Media Fetch経由で接続されたディスクストレージからもコピーできない場合は、見つからなかった材料にはそれぞれのプレイリスト内でフラグが付けられます。見つからないビデオクリップには、Polaris Play Ingestクライアントに対してもフラグ付けされ、必要に応じてベースバンド経由でコンテンツを自動的にインジェストすることができます。この機能は、オンエアの問題を削減あるいはゼロにするシンプルなフェールセーフメカニズムとなります。

Scheduler

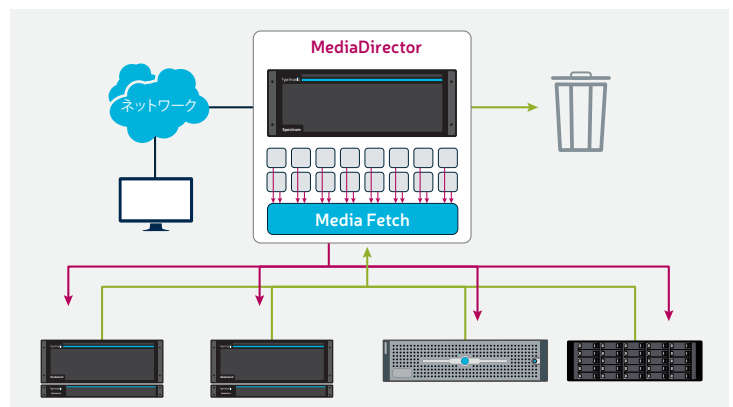
トラフィックシステムを利用しない場合、Schedulerアプリケーションを使用し、プライマリイベントとセカンダリイベントを伴うプレイリストを手動で構築することができます。リストは、直感的なユーザーインターフェイスで簡単に作成できます。Polaris Play Preview Toolと使うと、オンエア及びオフエアのChannelPortチャンネル上の資料をプレビューし、クリップコンテンツに関連したDVEの配置及びグラフィックを確認することもできます。

インジェスト

ベースバンドソースからのコンテンツ取得は、Polaris Play Ingestクライアント経由で制御されます。これは、包括的なインジェスト、クリップ準備及び管理機能を提供する使いやすいアプリケーションです。このプロセスには、MediaDeck内のMediaPort 7000 video I/Oモジュールの使用が必要であり、スケジュールに基づく自動録画、クラッシュ録画、あるいはVTRの手動制御の3つのうちのいずれかの方法で実行できます。インジェストクライアントは、MediaPortのほか、ソースVTR、ルーターの制御に使用され、ネットワーク上のどこからでも操作することができます。コンテンツがインジェストされると、オペレーターは注釈を付けたり、記述的メタデータを追加したりすることができます。これは、コンテンツ検索や編成を簡素化する機能です。

ファイルベースのインジェストは、FTP経由でMediaDeckストレージに実行されます。ユーザーは、一般的なFTPクライアントのほか、FTP転送対応のNLEを使うことができます。ファイルがMediaDeckにプッシュされると、サーバーのファイルシステムに自動的に登録されます。また、オペレーターは利用可能なすべてのメタデータにすぐにアクセスできます。これは、スケジュールに基づいてインポートされたコンテンツにも当てはまります。

インジェストクライアントは、サーバー上に保存されているコンテンツの放送準備が必要な時に必ず整っているようにするための、包括的なクリップ準備機能も提供しています。オペレーターはクリップに対しジョグやチャトルを実行したり、関心の高いポイントを検索できるほか、新たなイン点、アウト点のマーキング、クリップのセグメンテーション、及びこのデータに基づく新規サブクリップの自動作成を行うこともできます。



Polaris PlayのMedia Fetch機能は、最大4つの外部ストレージシステムに保存されているアセットの自動インポートを提供し、その後、MediaDeckの内部ストレージからファイルをパージして新規コンテンツのためのスペースを作ります。

その他の利点

イベント制御

クリップ及びライブコンテンツは、プレイアウトスケジュールを進めるプライマリイベントです。グラフィックブランディング、DVE、エフェクト、音声ミキシング、切り換えなどのプログラム要素がセカンダリイベントを構成しており、これらは通常、それぞれプライマリイベントに関連付けられます。

Polaris Playは、最大で8つの同時レイヤーを制御でき、それぞれに複雑なイベント、グラフィック、アニメーションを含めることができます。さらに、マルチリンガルの音声トラックマッピング、AFD(アスペクト比制御のためのアクティブフォーマット記述子)、緊急アラートシステム(EAS)及びその他の高度な機能も可能です。

スケジュールされたプレイアウトの間、Polaris Playは、プレイリストに正確に基づいたプライマリ及びセカンダリのイベントをプレイアウトします。システムは、スケジュールを外れてライブイベントをカバーすることもできます。ライブイベントがスケジュールされている場合、Polaris Playはあらかじめ定義されたライブ入力に切り換え、ライブフィードスルーを受け渡します。グラフィック、DVE、エフェクト及び音声処理機能は有効なままなので、オペレーターの制御下にあってもチャンネルのルックアンドフィールが保持されます。ライブイベントが終了すると、Polaris Playはスケジュールされた時間にプレイリストに戻ります。

ライブイベントがスケジュールされておらず、将来的にいずれかの時点でプレイリストに戻る必要が出てくる場合でも、Polaris Playで同様に対処することができます。ボタンを押すと、Polaris Playは、定義されたライブ入力をパススルーのソースと見なすことができます。スケジュールされたライブイベントの場合と同様に、グラフィック、DVE、エフェクト及び音声処理機能は有効のままとなります。ライブイベントが終了すると、オペレーターは次のスケジュールされたイベント時、またはフレーム精度で進行中にプレイリストに戻ることができます。

iMCR

Polaris Playは、付加価値として、Polaris Liveと連動し、あらゆるブロードキャスト操作に効率性に優れたiMCR機能をもたらします。Polaris PlayとPolaris Liveの両方がネイティブでChannelPortを制御し、同じルーターデバイス制御メカニズムを共有しているため、1つのChannelPortベースのプレイアウトチャンネルを共有できます。スケジュールされたプレイリストの実行中はPolaris Playが制御します。ライブイベントが発生すると、制御がPolaris Liveに引き渡されます。このハンドシェイクメカニズムにより、スケジュールされた制御システムと手動の制御システムが互いに干渉することがなくなり、完全なブランデッドチャンネルの運用コストがさらに削減されます。

チャンネル構成

Polaris Playは、ソフトウェアライセンスとハードウェアの両方においてモジュラー式チャンネルの柔軟性を提供します。ソフトウェアの機能はチャンネルごとにライセンスされ、必要に応じてPolaris Playアプリケーションを追加できます。

ユーザーは、次のようなMediaDeckハードウェア構成を選ぶこともできます。

- **2ブランデッドプレイアウトチャンネル**
1ChannelPortモジュール
- **4ブランデッドプレイアウトチャンネル**
2ChannelPortモジュール
- **2インジェストチャンネル+2つのブランデッドプレイアウトチャンネル**
1MediaPort 7000モジュール+1つのChannelPortモジュール

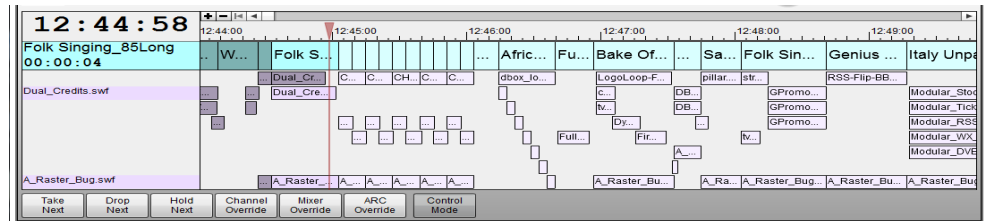
また、MediaDeckサーバー向けの標準も、ストレージとして選択できます：4基の2TB(6TB利用可能)または4基の4TB SATAドライブ(12TB利用可能)。Polaris Playオートメーションを搭載したSpectrum CIABを利用すると、必要な機能の料金のみを支払うことができるため、総所有コストの大幅な削減を実現できます。

ワールドクラスのサービスとサポート

Harmonicは、システム設計、サービス導入、技術サポート、ネットワークメンテナンスを含む包括的なサービス/サポートプログラムでPolaris Play CIABオートメーションシステムをサポートしています。ワールドクラスのサービスプランと世界中にネットワークを持つ柔軟で迅速なサポートスタッフが、どのデバイスに関しても世界中で24時間年中無休のサポートを提供します。

対応ルータープロトコル

BlackMagic Designs® VideoHub™
Grass Valley Native®
Grass Valley® VM 3000™
Leitch® Pass-Through
ネットワーク
Nevion® Sublime™
NVision®
Pro-Bel®
Quartz®
Sandar®
Sierra Video® Aspen™
Utah Scientific® RCP-3™



クリップとライブイベントの両方の自動プレイアウトには、Polaris Playによるグラフィック、DVEの移動、エフェクト及び音声ミキシングなどのプログラム要素を含めることができます。