



RWE utiliza cámaras PTZ de Panasonic para su nuevo estudio de broadcast de realidad virtual

Las cámaras PTZ 4K, Cambot.control de KST y el innovador software de producción virtual Zero Density ofrecen una solución potente y asequible para la realidad virtual y la realidad aumentada.

Proyecto

Crear un estudio de broadcast de realidad virtual y de última generación en un espacio reducido del campus de RWE.

Solución

El KST-CamBot.System como unidad central de automatización, cuatro cámaras PTZ 4K AW-UE150 de Panasonic, el software de producción virtual Reality Engine™ de Zero Density y el conmutador 4K para eventos en directo AV-UHS500 de Panasonic como parte de un sistema más amplio.

«Reality Engine de Zero Density es el líder tecnológico en gráficos en directo y la cámara AW-UE150 de Panasonic es actualmente la única cámara PTZ capaz de realizar el seguimiento necesario para los gráficos».

Felix Moschkau, gestor de productos y proyectos de KST



En el vertiginoso mundo de los negocios globales y los medios de comunicación digitales, las grandes organizaciones están instalando sus propios estudios de producción de broadcast para responder rápidamente a los acontecimientos con comunicaciones corporativas e internas eficaces de forma regular. El proveedor de energía RWE ha puesto en marcha recientemente su propio estudio de producción de broadcast de realidad virtual y aumentada, utilizando equipos ProAV desarrollados por Panasonic, en su nuevo campus de Essen (Alemania).

«Tenemos empleados en más de 50 países diferentes que trabajan en centrales eléctricas o en minas a cielo abierto, tanto en alta mar como en tierra firme, y es muy importante poder comunicarnos con todos ellos de una forma eficaz», afirma Frank Arens, director de relaciones públicas de RWE AG. «Nuestros directivos deben poder tratar los asuntos de una forma rápida y virtual con nuestros compañeros de trabajo de diferentes países, y este estudio es nuestro centro de broadcasting».

KST Moschkau GmbH, especialista en sistemas de broadcast y realidad virtual, mostró las opciones del estudio a los responsables de la toma de decisiones de RWE en su Centro de Innovación de Düren, y rápidamente quedó claro que la empresa necesitaba un estudio de realidad virtual/realidad aumentada que ofreciera broadcasts de calidad UHD. Otra consideración importante fue la necesidad de automatizar los procesos de producción del flujo de trabajo, ya que RWE no tenía pensado utilizar personal de estudio profesional para manejar el sistema. RWE encargó a KST una solución preconfigurada, que se desplegaría en solo cuatro semanas, utilizando dos salas recién construidas en el campus de RWE.

Ventajas del sistema virtual

«La gran ventaja de un sistema virtual es que es completamente independiente del montaje físico en el estudio», explicó Axel Moschkau, director general de KST. «El croma nos permite crear un estudio en un espacio reducido y, a diferencia de las producciones de estudio tradicionales, generar una gama increíblemente amplia de fondos personalizados».

El estudio disponía de un croma en forma de L y también de iluminación LED para realidad virtual de KST. La solución de estudio y sala de control incluía el KST-CamBot.System como unidad central de automatización, el software de producción virtual Reality Engine™ de Zero Density, cuatro cámaras PTZ AW-UE150 de Panasonic, ideales para estudios con espacio reducido, el 4K LiveSwitcher AV-UHS500 de Panasonic, un conmutador de barras cruzadas Kumo 12G AJA 32x32 y un conmutador de matriz HDMI 16x16.

Las cámaras PTZ 4K, con funcionalidades de datos de posicionamiento en tiempo real mediante el protocolo FreeD, envían señales al innovador software de producción virtual para ofrecer una solución de realidad virtual y realidad aumentada potente, de alta calidad y asequible. El sensor MOS de tipo 1 de gran tamaño ofrece vídeo 4K 50p de alta calidad y cuenta con un ángulo de visualización de 75,1°, un zoom óptico de 20x y admite salidas versátiles, como 12G-SDI, HDMI, fibra óptica e IP. El funcionamiento simultáneo en 4K/HD hace que la cámara resulte ideal para todos aquellos que buscan un sistema pensado para el futuro.

«Reality Engine de Zero Density es el líder tecnológico en gráficos en directo y la cámara AW-UE150 de Panasonic es la mejor cámara PTZ para realizar el seguimiento necesario para los gráficos», explicó Felix Moschkau, gestor de productos y proyectos de KST. «Utilizando además el KST-CamBot.System como software de control, nos permite completar un alto nivel de automatización. Una vez programado, el movimiento automatizado de la cámara puede reproducirse tantas veces como sea necesario, algo que no es posible con las operaciones manuales».

La sala de control compacta utiliza la mesa del sistema de estudio de KST, diseñada para 3 operarios principales: un operario de automatización de producción CamBot, un operario de mezcla y reproducción en directo y un operario de gráficos. KST también se encargó de equipar las instalaciones de rodaje adicionales para su uso con el estudio, como por ejemplo una gran sala polivalente para eventos en directo, una zona de entrevistas al aire libre y un punto de conexión para unidades móviles.



Versátil e intuitivo

El sistema en su conjunto es increíblemente flexible y permite combinar señales de interiores y exteriores, tanto dentro como fuera del campus de RWE. Por ejemplo, hasta cuatro conferencias o participantes online pueden cambiarse directamente a la producción de realidad virtual, traducirse simultáneamente hasta a 4 idiomas distintos y hacer un broadcast en directo en varios formatos (3G, 12G, ST2110, NDI, Skype/Teams/ Zoom/YouTube -Stream, etc.).

El estudio se puso en marcha con cuatro producciones de una hora en julio de 2020. Hasta la fecha, el estudio se ha utilizado principalmente para la comunicación interna a nivel de empresa, pero también se está trabajando en otros usos, tales como las sesiones informativas para los medios de comunicación y los informes económicos.

Los empleados de RWE que trabajaban en el estudio no tenían experiencia en la producción audiovisual profesional, pero fueron capaces de utilizar el sistema muy rápidamente tras recibir una breve formación inicial. «La automatización y las intuitivas indicaciones para el usuario facilitan mucho las cosas y permiten que los miembros del equipo dispongan de varios ajustes estándar del sistema para trabajar», explicó Axel. «El alto grado de automatización entre el KST-CamBot.System y el Reality Engine de Zero Density hace que manejar el programa sea un placer».

Destacando el valor del estudio virtual, Frank Arens concluyó: «Ahora podemos hacer rápidamente un broadcast de nuestras declaraciones de gestión a todo el mundo y eso es algo vital en estos tiempos en que, con las redes sociales, es tan importante ofrecer respuestas rápidas. También es esencial disponer de una solución digital que nos permita contactar rápidamente con nuestros empleados. Este sistema permite a los directivos hablar con los empleados, aunque estén trabajando en una plataforma marítima en medio del océano. Los empleados se sienten parte de la empresa y esto se refleja en los índices de participación. Además de cubrir nuestras necesidades generales de comunicación, muchos departamentos y comités de empresa también utilizan el estudio para celebrar reuniones online».