



RWE déploie les caméras PTZ de Panasonic pour son nouveau studio de diffusion de réalité virtuelle

Les caméras PTZ 4K, le système Cambot.control de KST et le logiciel révolutionnaire de production virtuelle de Zero Density offrent une solution de réalité virtuelle et de réalité augmentée à la fois puissante et économique.

Défi

Créer un studio de diffusion de réalité virtuelle à la pointe de la technologie dans un espace confiné sur le site de RWE.

Solution

Le système CamBot de KST comme unité centrale d'automatisation, 4 caméras PTZ 4K AW-UE150 de Panasonic, le logiciel de production virtuelle Reality Engine™ de Zero Density et le mélangeur 4K AV-UHS500 de Panasonic dans le cadre d'un système plus vaste.

Reality Engine de Zero Density est le premier choix technologique en matière de graphisme animé, et la caméra AW-UE150 de Panasonic est actuellement la seule caméra PTZ capable d'assurer le suivi nécessaire pour les graphismes.

Felix Moschkau, Chef de produit et de projet chez KST



Dans un monde où l'activité commerciale mondiale et les médias numériques connaissent une évolution constante, les grandes entreprises installent leurs propres studios de production pour répondre rapidement aux événements en mettant en place une communication interne et externe efficace de manière régulière. Le fournisseur d'énergie RWE a récemment commandé son propre studio de production pour la diffusion de réalité virtuelle et de réalité augmentée - alimenté par les systèmes ProAV de Panasonic - sur son nouveau site à Essen, en Allemagne.

« Nous avons des collaborateurs dans plus de 50 pays, sur terre et en mer, que ce soit dans des centrales électriques ou bien dans des mines à ciel ouvert. Il est donc très important de pouvoir communiquer efficacement avec tous », indique Frank Arens, Responsable Relations publiques chez RWE AG. **« Notre direction souhaite pouvoir communiquer rapidement avec les collaborateurs de façon virtuelle dans les différents pays, et ce studio est notre centre de diffusion. »**

KST Moschkau GmbH, le spécialiste des systèmes de diffusion et de réalité virtuelle, a présenté les options de studio aux décideurs de RWE dans son Centre d'innovation, à Düren. À cette occasion, il est devenu clair que la société avait besoin d'un studio de réalité virtuelle/augmentée assurant une qualité de diffusion UHD. Il fallait également prendre en compte la nécessité d'automatiser les processus de production, car RWE n'aurait pas recours à du personnel de studio professionnel pour utiliser le système. RWE a demandé à KST de lui fournir une solution clé en main, qui allait devoir être déployée en quatre semaines seulement, en utilisant deux toutes nouvelles salles sur le site de RWE.

Les avantages d'un système virtuel

« Le grand avantage d'un système virtuel est qu'il est complètement indépendant de l'installation physique dans le studio », explique Axel Moschkau, Directeur général de KST. **« Avec l'écran vert, il est possible de créer un studio dans un espace confiné et, contrairement aux productions traditionnelles en studio, de générer une gamme incroyablement large d'arrière-plans personnalisés. »**

Le studio a été équipé d'un écran vert en forme de L et d'un éclairage LED de réalité virtuelle de KST. La solution pour studio et régie comprenait le système CamBot de KST comme unité centrale d'automatisation, le logiciel de production virtuelle Reality Engine™ de Zero Density, quatre caméras PTZ AW-UE150 de Panasonic, parfaitement adaptées aux espaces confinés des studios, le mélangeur AV-UHS500 de Panasonic, un système AJA 32x32 12G Kumo Crossbar et un commutateur matriciel HDMI 16x16.

Les caméras PTZ 4K, avec leurs fonctions de géolocalisation en temps réel basées sur le protocole FreeD, alimentent le logiciel de production virtuelle pour offrir une solution de réalité virtuelle et augmentée à la fois puissante, de grande qualité et économique. Le capteur MOS de type 1 permet de réaliser des vidéos 4K 50p de grande qualité, présente un angle de vue de 75,1 degrés et un zoom optique 20x et prend en charge différents types de sorties, notamment 12G-SDI, HDMI, fibre optique et IP. Une commande simultanée 4K/HD fait de cette caméra l'outil idéal pour tous ceux qui cherchent à préparer leur système aux défis qui les attendent.

« Reality Engine de Zero Density est le premier choix technologique en matière de graphisme animé, et la caméra AW-UE150 de Panasonic est la caméra PTZ la plus à même d'assurer le suivi nécessaire pour les graphismes », précise Felix Moschkau, Chef de produit et de projet chez KST. **« Utiliser en plus le système CamBot de KST comme logiciel de commande nous permet d'atteindre un niveau élevé d'automatisation. Une fois programmé, le mouvement automatisé de la caméra peut être reproduit aussi souvent que nécessaire, ce qui n'est pas possible avec des opérations manuelles. »**



La régie compacte utilise la table du système pour studio de KST, conçue pour 3 opérateurs principaux : un opérateur pour l'automatisation de la production CamBot, un opérateur pour le mixage et le playout en direct et un opérateur pour le graphisme. KST a également été chargé d'équiper d'autres installations de tournage destinées à être utilisées avec le studio, comme une grande salle polyvalente pour les événements en direct, une zone d'interview extérieure et un point de connexion pour les véhicules de radiodiffusion.

Polyvalence et utilisation intuitive

Le système dans son ensemble est extrêmement flexible et permet de combiner des flux provenant de l'intérieur et de l'extérieur, à la fois sur le site de RWE et en dehors. Par exemple, il est possible de faire passer jusqu'à quatre conférences ou participants en ligne directement en réalité virtuelle, de les traduire simultanément dans quatre langues différentes et de les diffuser en direct dans différents formats (3G, 12G, ST2110, NDI, Skype/Teams/Zoom/YouTube -Stream, etc.).

Le studio a été mis en service avec quatre productions d'une heure chacune en juillet 2020. Jusqu'à présent, le studio a principalement été utilisé pour la communication interne de l'entreprise, mais d'autres utilisations sont également étudiées, notamment les points presse et les rapports financiers.

Les collaborateurs RWE affectés aux opérations en studio n'avaient pas d'expérience professionnelle en matière de production vidéo. Ils ont cependant pu utiliser le système très rapidement après une formation initiale. « **L'automatisation et le guidage intuitif de l'utilisateur facilitent considérablement le travail. Par ailleurs, l'équipe dispose d'un certain nombre de paramètres système standard qu'elle peut utiliser** », explique Axel Moschkau. « **Le niveau élevé d'automatisation entre le système CamBot de KST et le logiciel Reality Engine de Zero Density rend l'utilisation du programme très agréable.** »

Soulignant la valeur du studio virtuel, Frank Arens conclut : « **Nous pouvons désormais diffuser rapidement les déclarations de l'équipe dirigeante dans le monde entier, et cela est vital en cette période où les réseaux sociaux et leur rythme soutenu nous imposent de réagir vite. Il est également essentiel pour nous de disposer d'une solution numérique nous permettant de contacter rapidement nos collaborateurs. Avec ce système, les cadres dirigeants peuvent contacter les collaborateurs, même ceux qui travaillent sur une plateforme en mer au milieu de l'océan. Les collaborateurs se sentent intégrés, et cela se reflète dans les taux de participation. De nombreux services et comités d'entreprise utilisent également le studio pour des réunions en ligne, en plus de nos besoins en matière de communication générale.** »

Panasonic France
1 à 7 rue du 19 Mars 1962
92238 Gennevilliers Cedex
France
☎ +33(0)1 47 91 64 00

▶ How to realise an UHD Virtual Reality Studio
End-to-End Workflow - RWE Campus
🌐 business.panasonic.fr/camera-professionnelle/



Panasonic
BUSINESS