

Japan

update

2023年11月





ENGINEERING, SCIENCE & TECHNOLOGY
EMMYS
WINNER

Television
Academy

AND THE EMMY GOES TO...

BOLERO!

■多数の受賞歴をもつワイヤレスインターカムBoleroが、新たなとても大きな賞を受賞しました。

Boleroは数多くのプロダクションにおいて使用され、新しいワークフローと運用実績のある製品として、TV Academyで「第75回Annual Engineering, Science & Technology Emmy®Award」を受賞しました。

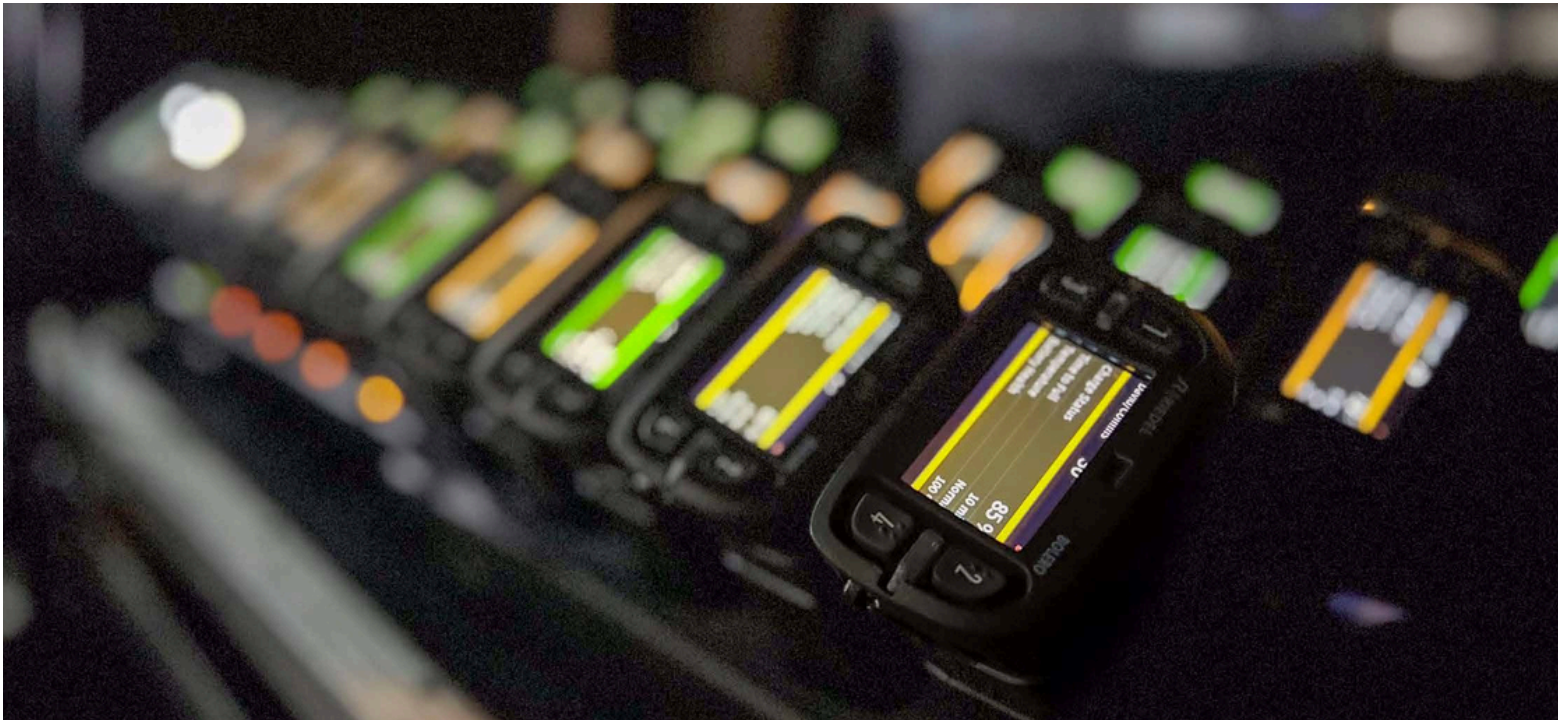
また同時に、RIEDELのトーマス・リーデル、ジェイク・ドッドソン、ウォルフガング・フリッツ、ジウ・バーン・リーの4名は今年度Engineering, Science & Technology Emmy賞を授与され、今年下半期にロサンゼルスで開催された授賞式で表彰されました。

「私たちは長い間コミュニケーション事業に携わってきましたが、より優れたコミュニケーション機器であるBoleroを作る必要性を感じていました。今回の受賞は、私たちの努力、研究、設計、革新が評価されたものです。

この賞は、プロフェッショナル・コミュニケーション・テクノロジーの革新的リーダーとしてのRIEDELの地位をさらに強固なものとし、お客様がより良いイベントを創り、より良いストーリーを語れるよう、より良い製品を進化させ続けるという私たちのコミットメントを強調するものです。」

トーマス・リーデル
Riedel Communications
創業者兼グループCEO





2023年3月31日～2023年4月4日に、韓国ソウルにあるYangjae AT Centerでホームファッションの祭典「Hermès Parade Seoul 2023」が開催され、息をのむような芸術性と職人技が披露され、その舞台裏では、もうひとりのスターがデビューを飾った。

2023年3月31日～2023年4月4日に、韓国ソウルにあるYangjae AT Centerでホームファッションの祭典「Hermès Parade Seoul 2023」が開催され、息をのむような芸術性と職人技が披露され、その舞台裏では、もうひとりのスターがデビューを飾った。

以前までのシステムではリハーサル中に許容できないレベルの悪い電波環境とオーディオの途切れが発生したため、Dasan SRチームはBolero 2.4GHzシステムを迅速に導入しました。このイベントでは、合計35台のBoleroベルトパックに10台のBoleroアンテナ、ステージアウンス出力とプログラム入力用にNSA-002Aネットワークアナログインターフェース1台（Standalone/AES67モード運用）が使用されました。RIEDELのシステムは、アンテナのカバーエリアを広げて比類ない音質を確保することに加えて、アンテナからアンテナへの乗り換えもシームレスにローミングできる、途切れのない柔軟なオーディオ・ルーティングも容易にしました。

長時間運用のできるバッテリーを搭載しつつ頑丈なデザイン性のベルトパックや直感的なユーザーインターフェースにより、Boleroシステムはセットアップの時間とコストの削減に貢献しました。また、パーティーラインや各ベルトパックのキーやロータリー設定に関して、ユーザーから多くの変更要求があったにもかかわらず、RIEDELテクニカルチームはほぼ即座にサポートをしてくれました。

Hermès Parade Seoul 2023は見事な成功をおさめ、Korea Seoul Soundの推薦により、RIEDELのBolero 2.4GHzワイヤレスインターカムシステムは5月初旬にソウルで開催されたLouis Vuitton Pre-Fall Eventでも採用されました。WiFiと携帯電話ネットワークが世界でも類を見ないほどひしめく都会のど真ん中で開催されたLouis Vuittonのショーでしたが、Boleroシステムはそのような環境の屋外イベントでも対応できる比類ない能力を持つことを実証するイベントとなりました。

ソウルでHermès Paradeやルイ・ヴィトンのLouis Vuitton Pre-Fall Eventが開催されたということだけでなく、RIEDELのBolero 2.4GHzワイヤレス・インターカム・システムが韓国で初めて導入されたということも注目を集めました。





そしてBolero 2.4GHzの世界的なサクセスストーリーは続きます！韓国での初めての導入から間もなく、中国においてもBolero 2.4GHzを使った初の大規模ライブイベントが行われました。RIEDELのディストリビューターである江蘇 R&J Electronic Co. Ltd.が、深圳と瀋陽で行われた台湾の人気バンドのコンサートでBoleroシステムを貸し出しました。高品質なオーディオに簡単なセットアップと設置に加え、プロダクション・ハウスのために高品質かつ広いカバーエリアのワイヤレスインカムを提供しました。このイベントは、中国のライブイベント業界に対して、Bolero 2.4GHzが同じ環境で同じ周波数帯の他の無線機器の影響を受けることなく、大規模な環境で効率的に運用できることを実証したユースケースとなりました。

5万人の観客を収容できるスタジアムでのコンサートでは、会場全体にいる照明、音響、映像を担当するディレクターとクルーがシームレスにコミュニケーションする必要があります。カメラや高出力のWi-Fiホットスポット機器など、ワイヤレス機器が多い環境でしたが、制作チームが使用したBolero 2.4GHzワイヤレス・ベルトバックは、同周波数帯を使用する他のワイヤレス機器による干渉の問題を克服し、高品質のオーディオと信頼性の高いコミュニケーションを提供しました。

さらにこのプロダクションでは、RIEDELのネットワーク・アナログインターフェイスNSA-002Aを介してBoleroをArtistインターカムに接続することで、有線インカムと無線インカムのシステムを統合しました。これにより、設置するアンテナ数を制限することにつながり、コストを削減できました。また、この統合型のIntegratedモードと単体運用のStandaloneモードを使い分けることで、オペレーターはより柔軟に作業できるようになりました。

「私たちは5年以上にわたってRIEDELのディストリビューターを勤めていますが、今後お客様に他社のソリューションを推薦することは考えられない、と思うようなプロジェクトでした。RIEDELの最先端のBoleroシステムは、世界中のコミュニケーションインフラを強化してきました。私たちは、このシームレスなソリューションを提供して、アーティストと観客の両方に喜ばれるプロダクション体験を向上させることに大きな誇りを感じています。」

Zhu Rongjun氏
R&J Electronic Co. Ltd.
ゼネラル・マネージャー

「Bolero 2.4GHzは、簡単に導入できながら卓越したパフォーマンスを提供するユーザーの視点を変えるソリューションです。実際の運用環境においてシステムの可用性を実証したことで、他の競合他社が達成できないことを成し遂げ、信頼性の高いワイヤレスコミュニケーション・ソリューションのリーディング・プロバイダーとしての地位を再び確固たるものにしました。」

ピーター・シエン
Riedel Communications China
ゼネラル・マネージャー

また、外部の放送制作チームは、同期信号とビデオ信号の分配に高密度信号伝送インターフェイス MediorNet MicroNを採用したことで、すべての放送用ビデオツールを1Uにまとめることができ、ラックスペースを大幅に削減しました。

SEE IT. LOVE IT.

2022年9月、RIEDELはAll-in-One Production Suite, Replay/SloMo、Venue Gateway、マルチビューアを含むマルチカメラ・プロダクションのためのソフトウェアベースのソリューションを提供するSimplylive社を買収しました。これらのソフトウェアベースでクラウド対応の製品がRIEDELのポートフォリオに統合されたことで、RIEDELはライブ映像制作のまさに中心に躍り出ました。

Inter BEE 2023では、旧Simplyliveのポートフォリオをご存知の方は、多くのおなじみの製品だけでなく、Simplyliveファミリーに新たに加わったRiMotion R84、RiCapture i4 Advanced、Venue Gateway Advancedをご覧になることができます！

RiMotion R6、R8、R10、R12では、6～12チャンネル、4～10カメラ入力、オプションのUI Mini PC、DualOperatorサポート、ネットワーク機能からお選びいただけます。



Simplylive Production Suite

Simplylive Production Suiteは、あらゆる一般的なビデオフォーマットに対応し、IPやクラウドへの移行が可能なマルチカメラ・ライブプロダクション・プラットフォームです。この高度にモジュール化されたソリューションでは、必要なタスクに合わせてさまざまなアプリケーションレイヤーを選択できます。スローモーション再生、マスター録画、ストリーミング、レフェリー・レビューから、番組制作に必要なほぼすべてを提供するAll-in-Oneプロダクション・ソリューションまで：カメラやビデオソースのライブ切り替え、スローモーション・リプレイのキューイングとスクラブ、オーディオのコントロール、グラフィックの追加など、すべて1つのタッチスクリーン・インターフェースを使用して行います。ライブ・ビデオ制作のすべてをワンストップで提供するAll-In-Oneを選択することも、要件を満たすマイクロサービスから選択することもできます：

RiMotion

RiMotion リプレイ・ソリューションは、従来の概念を打ち破り、ライブ・リプレイに最新のユーザー体験をもたらす直感的かつ拡張可能なシステムです。

RiMotionは、広範なスローモーション機能とSimplyliveの定評あるタッチスクリーンUIアプローチを組み合わせた先駆的なソリューションを提供します。

RiMotion R6、R8、R12では、6～12チャンネル、4～10カメラ入力、オプションのUI Mini PC、Dual Operatorサポート、ネットワーク機能からお選びいただけます。

RiMotion R84

RiMotion R84はRiMotionの最新製品で、UHDを4チャンネル、1080p HDRを最大8チャンネルサポートします。コンパクトな2RUの筐体に、5 x 2TB SSD RAIDストア、1台のNuc、1台のRC-10リモートコントロールユニットが搭載されています。

All-In-One マルチカメラプロダクション

SloMo - 直感的で拡張性の高いリプレイ・クリップ/PL作成

RefBox - 操作が容易で柔軟な映像レビューと分析

e-SloMo - ライブプロダクション、ポストプロダクション、AIによるスーパースローモーション生成

BMR - 全てのカメラ映像をマスターとして収録・保存

REPLAY IT.

RiCapture

ネットワーク対応UHDマスター・レコーダー『Ricapture i4』とマルチファンクション・レコーダー『RicaptureMMR 110 & 410』で、RIEDELは放送用キャプチャー・ソリューションをポートフォリオに加えました。i4システムは強力なUHDマスターレコーディング・ソリューションを小さなフォームファクターに内蔵し、大きなコスト優位性を提供します。

Venue Gateway

Venue Gatewayは低遅延、双方向、多チャンネル、多フォーマットのコンテンツリビューションアプライアンスで、放送制作インフラと離れた会場の橋渡しをします。映像信号、音声信号、解説信号、インターカム信号、タリーを集約して伝送し、SDIとIPフォーマットをサポートし、マルチビューアも内蔵しています！

Venue Gateway Advanced & RiCapture i4 Advanced

Venue Gateway Advanced は、Venue Gatewayのより強力なバージョンで、より高いバックボーン帯域幅のための2つの追加10Gbps RJ45イーサネットコネクタと2つの冗長PSUをコンパクトな2RUフレームに搭載しています。

RiCapture i4 Advancedは、i4のパワフルな機能をすべて備えています。より高い帯域幅（2x10 Gbps）、冗長PSU、最大100時間の内蔵SSD RAIDストレージをi4マルチファンクションレコーダーに追加しています。

SERVERS



Web Multiviewer

Web Multiviewerは、低遅延のWebブラウザビデオ/オーディオマルチビューアを提供するマイクロサービスプラットフォームです。このソリューションにより、すべてのビデオおよびオーディオ・フィードのセットアップと配信が簡単になり、ローカル・ユーザーやリモート・ユーザーに提供されます。WebMultiviewerのアーキテクチャは、マイクロサービスを複数のインスタンスに分割してインストールでき、オンプレミス、プライベートデータセンター、パブリッククラウド（AWS、Googleクラウド、Microsoft Azureなど）にデプロイできるため、究極の柔軟性と拡張性を提供します。





SIMPLY BANANAS

SAVANNAH BANANASがRIMOTION R8を導入



■ ジョージア州サバンナを本拠地とするエキシビジョン・ベースボール・チーム、Savannah Bananas は、グレイソン・スタジアムのコントロール・ルームにRiMotion R8インスタント・リプレイ・システムを導入しました。1月にシステムを導入して以来、Bananas はストリーミングやソーシャルメディアクリップ、特にYouTubeでの放送の規模を拡大することができました。柔軟なワークフローをサポートするR8により、Savannah Bananasのプロダクション・チームは、ホームゲームでもアウェイゲームでも、チームの速いペースの試合からエキサイティングな瞬間をキャプチャーし、素早く簡単にリプレイして共有することができます。よりエキサイティングな瞬間をファンに体験してもらうことができます。

「Savannah Bananasのブロードキャスト・エンジニア、グリフィン・エリスは、「これらのクリップを素早く簡単に作成し、ソーシャルメディアに投稿することができる。『YouTubeのストリームからクリッピングすることなくクリップを作成できることは、Savannah Bananasのソーシャルメディア・チームがコンテンツを回す方法にとって非常に重要です。ライブで何かを見て、TwitterやInstagram、Facebookにすぐにクリップがアップされることが目標です」。

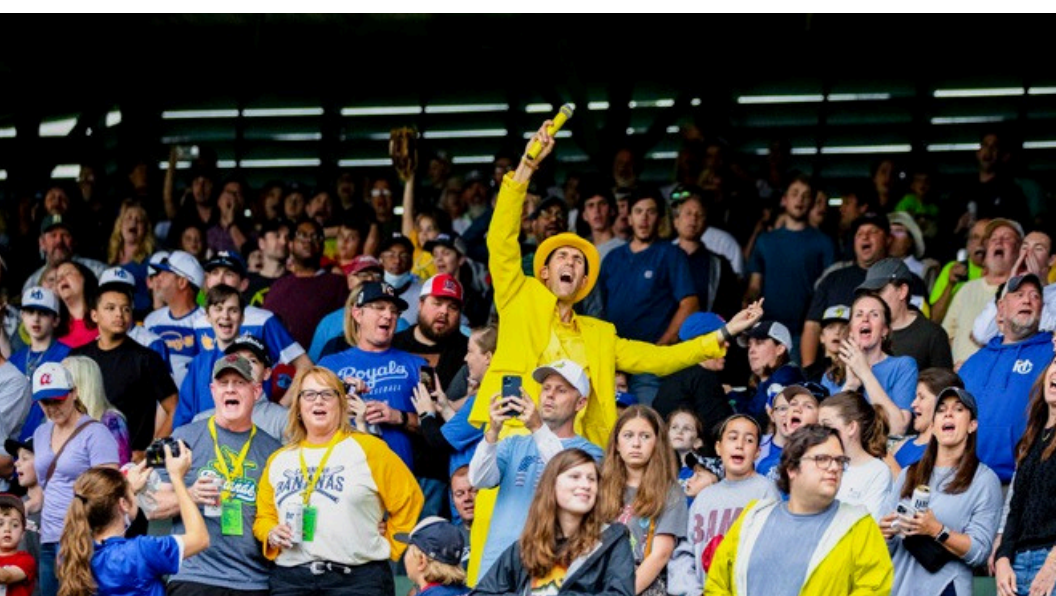
Savannah Bananasは、サバンナ・パーティー・アニマルズと対戦することが多いが、カンザシティ・モナークスやMLB選手OB会といったゲストと対戦することもある。チームの人気に大きく貢献しているのが、バック転などのトリックプレーをソーシャルメディア上で即座にリプレイすることだ。毎試合、3回表、2打席目、2球目に投手、内野手、外野手がダンスを披露するのだが、これが最近TikTokのトレンドになっている。昨シーズン、ESPNで6試合を放映したバナナは、NESNや他のローカルネットワーク向けのコンテンツ制作に取り組んでいます。RiMotion R8は、チームがこの目標達成に近づくのに役立っています。

Bananas は、RiMotion R8 をすぐに立ち上げることができ、学生でも数時間でシステムを習得し、タッチスクリーンまたはデスクトップコントローラーを使用して、より複雑な操作を行うことができるようになりました。スタジアムや遠隔地からのすべてのカメラ映像は、制作のためにグレイソンスタジアムのコントロールルームに戻され、そこでカット、再生、音声とグラフィックの編集が行われた後、RiMotion R8を通じてソーシャルメディアにクリップとしてエクスポートされます。

R8システムは広範なスローモーション機能を提供し、バナナが以前使用していたものより2台多い、最大8台のカメラによる制作をサポートする一方で、遅延を低く抑え、魅力的な価格帯で強力なパフォーマンスと機能を提供します。また、R8システムはアウェイゲームのリモートリプレイやクリップ作成が可能のため、バナナはカメラとフライバックを送るだけで、機材の運搬と操作はクルーだけで済みます。

Savannah Bananasは、ESPNと討議した後、信頼性が高く、柔軟性があり、成長を可能にするシステムで、費用対効果が高く、使いやすいものを探していました。「当社のチームと仕事をした後、彼らは当社のリプレイ・システムがいかにもパワフルであるか、そしてRiMotionのラインアップが提供するリプレイの幅の広さを知りました。それ以来、彼らのプロダクションは急成長を遂げています！見ただけでワクワクします。





バスケの試合がクラウドに RIEDELのSIMPLYLIVE PRODUCTIONとVENUE GATEWAY エンド・ツー・エンドのクラウド生産を可能に



■ RIEDEL は 1 月、エンド・ツー・エンドのクラウド・ワークフロー全体を使ってリニア TV で生中継された米国のスポーツ・イベントの史上初の制作に関わり、放送史にその名を刻んだ。フェアファックスで行われたこのバスケットボール・カンファレンスの試合は、RIEDEL の SimplyliveProduction Suite と Venue Gateway システムを使い、2 つの大手エンターテインメント・プロバイダーによって制作されました。

クラウド・オペレーションはRIEDELのAll-In-Oneプロダクション・ビデオ・スイッチャーとスローモ・リプレイ・システムに基づいていた。広報担当者によれば、この機材は制作クルーが従来のREMIプロダクションとまったく同じレベルの品質とリソースを達成するのに役立ったという。スイッチング、オーディオ、グラフィック、ビデオから、カメラISO、リプレイ、スコアバグ、通信、現場タレントまで、必要なものがすべて揃いました。さらに、Simplylive Production Suiteは、高価なハードウェアや物理的なインフラを削減するだけでなく、ハードウェアベースのREMIプロダクションに関連する伝送ボトルネックの解消にも役立ちました。

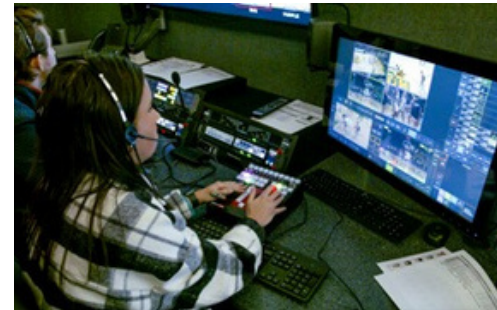
チームはまた RIEDEL の Venue Gateway (オンサイト・エンコーダー／デコーダー／マルチ・ビューワー) を使用して、すべてのカメラ映像と音声フィードを IP 用にエンコードし、SRT を使用して AWS クラウド・インスタンスに転送しました。すべてのカメラと音声フィードがクラウド経由でブリストルとコネチカットのキャンパスに送られ、カットされ、制作された後、Venue Gateway と UnityConnectによって、ミックスマイナス音声、プログラムフィード、集計がバージニア州フェアファックスのEagleBank Arenaに戻されました。システムの比類ない信頼性のおかげで、オペレーター、ディレクター、プロデューサーは、現場の移動ユニットで操作しているような感覚で、機能や体験が低下することはなかったと言います。

From an article courtesy of:





このイベントは、クラウドベースのプロダクションの進化における大きな一歩となった。クラウド・テクノロジーは、REMIのような従来のモデルを、よりスケーラブルなソリューションに変えるのに役立った。つまり、より多くのリソースの必要性が生じるたびに、制作管理室や移動ユニットといったレンガ造りの施設を建設する必要性に取って代わるものだ。さらに、複数のフィードではなく単一のプログラム・フィードを配信することで、クラウドは各送信を処理するために必要なインフラを削減する。



両社とも、多忙なプロダクション・ウィンドウやさまざまなスポーツの同時進行のスケールアップやスケールダウンを支援する上で、クラウドには大きな可能性があると考えている。全体として、1つのイベントやシリーズで複数の試合を見たり、1つのプロダクションで複数のプレゼンテーションを見たりすることが一般的になりつつあるため、クラウドはチームがはるかに効率的なワークフローを構築するのに役立つだろう。



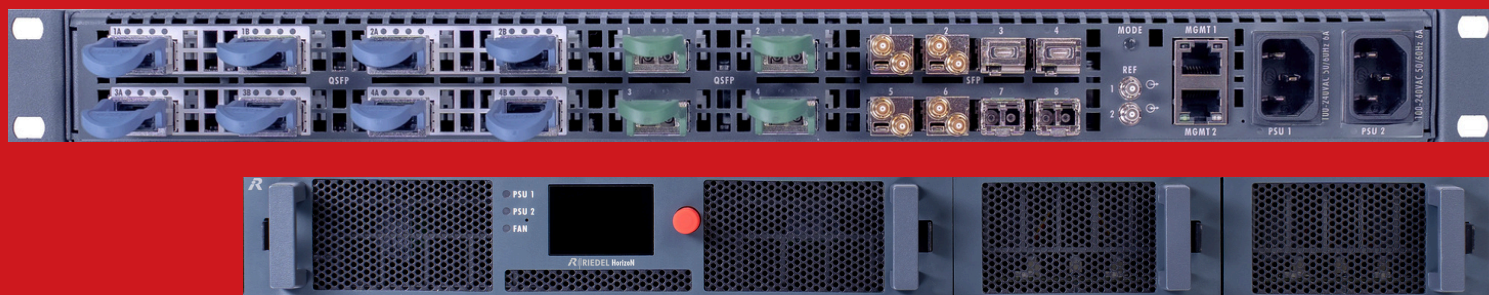
MediorNet Horizon



MediorNet Horizonは、高密度のSDI-IPゲートウェイによって従来のSDIベースとST 2110インフラの境界を繋ぎ、さらにアップ/ダウン/クロス変換やSDR-HDR変換、色補正など、驚異的な映像プロセッシング能力を提供する製品です。1Uのフレームに16の独立した個別に設定可能な処理エンジンを搭載しており、最大128chのSDI-ST 2110ゲートウェイ、最大32chのSDR-HDR変換、または最大16chのアップ/ダウン/クロス変換が可能です。また、SFPベースのベースバンドビデオ入出力も搭載しているで、このパッケージは最新のプロダクション環境における困難な課題にも対応できる、非常に汎用性の高いソリューションとなっています。

特徴：

- ・アップ/ダウン/クロス変換、SDR/HDR変換、色補正、ST2110 IPゲートウェイなどのための最大16の処理エンジンを搭載
- ・4x 100G ハイスピードリンク (TDM)
- ・4x 100G IP インターフェース (2022-7対応)
- ・8x 12G/3G/HD/SD-SDI 入力 & 8x 12G/3G/HD/SD-SDI 出力
- ・同期レファレンス入力・出力 (BB、三値、Wordclock)
- ・サンプルレート・コンバージョン、フレーム・シンクロナイザーやテストパターン・ジェネレーターなどのプロセッシング機能を標準搭載



主な特徴	NEW	MediorNet Horizon	MediorNet MicroN UHD	MediorNet MicroN
	アップ/ダウン/クロス変換、SDR/HDR変換、色補正、ST2110 IPゲートウェイなどのための最大16の処理エンジンを 搭載		✓	
4x 100G の高速リンクポート		✓	✓	
8x 10G の高速リンクポート				✓
4x 100G IP インターフェース (2022-7対応)		✓		
8x 3G/HD/SD-SDI 入力ポート & 8x 3G/HD/SD-SDI 出力ポート			✓	✓
8x 12G/3G/HD/SD-SDI 入力ポート & 8x 12G/3G/HD/SD-SDI 出力ポート		✓	✓	
12x 3G/HD/SD-SDI 入力ポート & 12x 3G/HD/SD-SDI 出力ポート				✓
16x 3G/HD/SD-SDI 入力/ 出力ポート (入出力切り替え可)			✓	
2x SFP ポート (MADI 用)			✓	✓
同期レファレンス入力・出力 (BB、三値、Wordclock)		✓	✓	✓
ソフトウェア定義ハードウェア、アプリが利用可能		<ul style="list-style-type: none"> ・ 2110IP GATEWAY ・ HDR/SDR 変換 & カラコレ (RGB) ・ Up/Down/Cross変換 & カラコレ (RGB) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ スタンダード ・ マルチビューア 	<ul style="list-style-type: none"> ・ スタンダード ・ マルチビューア
サンプルレート・コンバージョン、フレーム・シンクロナイザーやテストパターン・ジェネレーターなどのプロセッシング機能を標準搭載		✓	✓	✓

SMALL

FORMFACTOR

BIG

IMPACT



SDIとIPの世界を結ぶ
新しいハイブリッド
のプロセッシング
プラットフォーム

● MEDIORNET **HORIZON**



HorizoNは、SDIのシンプルさにST 2110との互換性を組み合わせるだけではなく、SDR/HDR変換やUp Down Cross変換、色補正などの強力なUHDビデオ・プロセッシングを兼ね備えた、高密度のIPゲートウェイとプロセッシング・ソリューションで、ハイブリッドのインフラ構築を容易にします。

柔軟なアプリケーションコンセプトにより、HorizoNはユーザーのニーズに合わせて拡張できる、あらゆる最先端の映像インフラにおいて不可欠なアプライアンスとなるでしょう。



SDI/TDM



HYBRID



IP

PRESS RELEASE

データセンター

MN-Fusion



©mixi, Inc.

株式会社ミクシィの共遊型スポーツベッティングサービス「TIPSTAR」のIPゲートウェイにRIEDELのMediorNet Fusion 6Bが採用されました。

RIEDELのゲートウェイがTIPSTARの自動ライブ配信を支援し、株式会社ミクシィのAI機能を強化。

■ドイツ・ヴッパータール - 2022年4月24日 - RIEDEL Communicationsは、スポーツ・デジタルエンターテインメント事業等を展開する日本の株式会社ミクシィ（以下ミクシィ）が提供する共遊型スポーツベッティングサービス「TIPSTAR」の映像制作ワークフロー内にRIEDELの MediorNet Fusion 6Bゲートウェイを導入したことを発表しました。MediorNet Fusion 6BによってSDI信号をST2110フォーマットに変換し、光ファイバーが接続されたミクシィの東京のデータセンターと制作スタジオとの間で信号伝送され、「TIPSTAR」における競輪・オートレース等のライブ・ストリーミングのためのエンドツーエンド自動化システムの一部として導入されています。

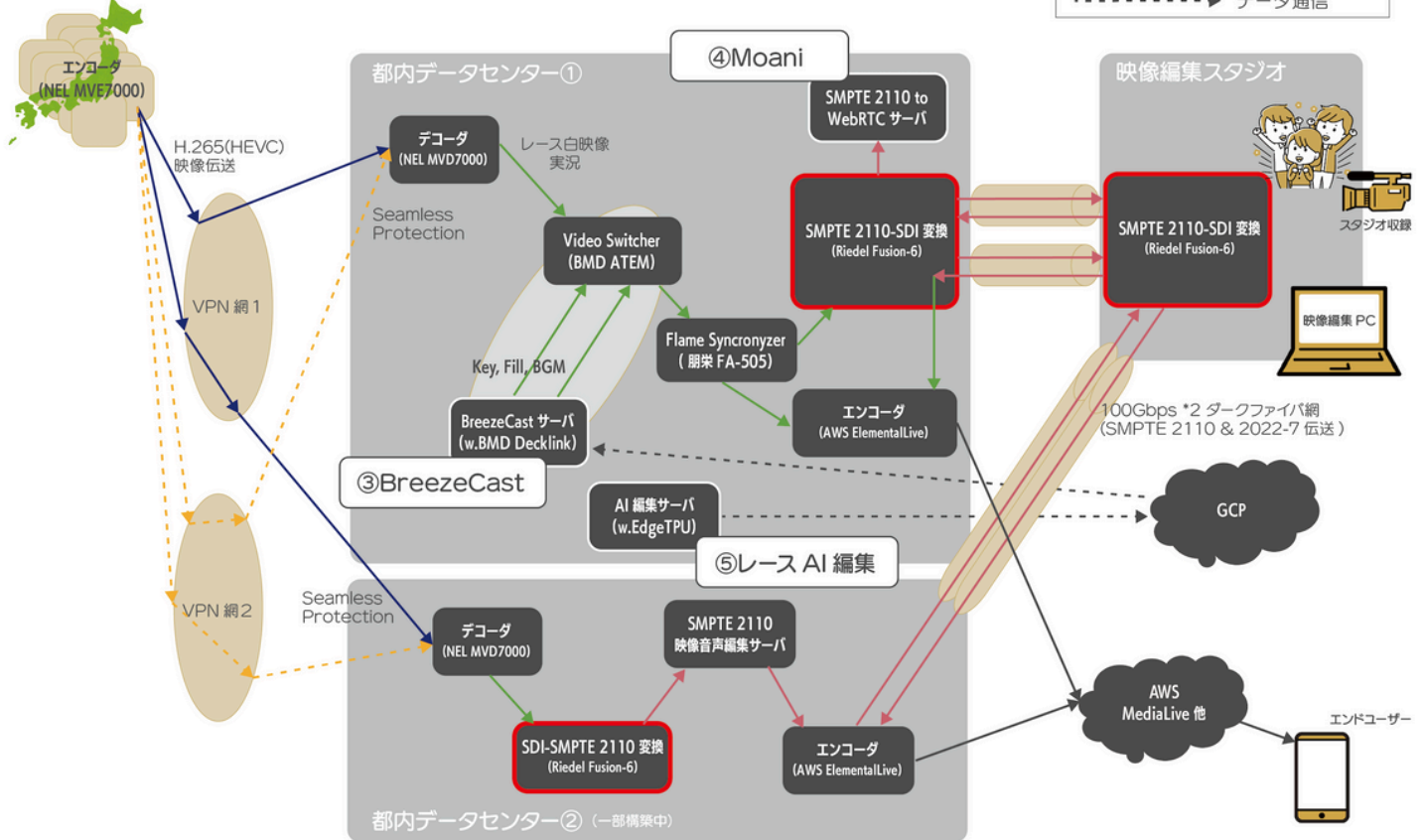
MediorNet Fusion 6Bは汎用性の高いスタンドアローン・ゲートウェイで、様々な入出力に対応したSFPモジュールと各種プロセッシング・アプリケーションを組み合わせることで、ミクシィが求める信号プロセッシングを提供しています。このバルクゲートウェイは、1つの筐体でHD/3G信号であれば最大8系統、UHD信号であれば最大2系統を処理することができ、10GEまたは25GEのデータレートで構成可能な2本のファイバーリンクを装備した冗長化に対応した小型のボックスタイプのゲートウェイ製品です。

※各社の商品またはサービスなどの名称は、各社の商標または登録商標です。

図面)

全国約50拠点
(競輪場/オートレース場)

SDI-SMPTE 2110 変換
Fusion 6B & MuoN A10



提供：株式会社ミクシィ

ミクシィのデータセンターには、全国48カ所の競輪・オートレース会場から、レース映像が完全に冗長化されたH.265で送られてきます。受信した映像はベースバンド信号にデコードされ、ミクシィの“Breezecastシステム”でリアルタイムに編集され、ハイライトやキャプションが追加されます。このベースバンド信号は50台の MediorNet Fusion 6Bを使って ST 2110フォーマットに変換されたのち、ミクシィの“MOANI”システムに送られ、WebRTCに変換されます。さらに、このデバイスのファイバー・リンクにより、2つの光ファイバー・ケーブルをそれぞれ100Gpsでミクシィのデータ・センターと制作スタジオに接続させることができました。

ミクシィの開発本部 インフラ室 ネットワーク開発グループ 佐藤太一氏は次のように話しています。「私たちは、TIPSTARのサービスを構築するにあたって、ベースバンドとST 2110の変換を行うために様々なソリューションを検討しました。MediorNet FusioN 6Bは、省スペースでポートあたりのコストが低く、さらに管理もしやすいためすぐを選択しました。このゲートウェイをワークフローに組み込むことで、完全自動の映像配信システムを実現できたため、必要なオペレーターの数を大幅に抑えることにつながり、運用コストを大きく削減することができました。」

RIEDEL Communications の日本・韓国担当ゼネラル・マネージャーの ランバート・ヴィンセント は、「高度な AI 機能を活用して、オンライン・プラットフォームを最適化することで、ミクシィはテクノロジーの最前線にしっかりと立っています。」と話します。「これらの機能を補完するフルIPシステムの追加により、同社はベッティング、レース管理、ビデオ制作のワークフローの95%を自動化しています。これはコストを下げるだけでなく、ミクシィが他の分野に転用できるAIのスキルを使ってクリエイティブに富んだサービス提供を拡大することを可能にします。私たちのMediorNet FusioN 6Bがシステムの重要な部分を担っていることを誇りに思い、同時にミクシィが次に何を導入するのかを待ち遠しく思っています。」

PRESS RELEASE

中継車

Bolero

Artist

MediorNet

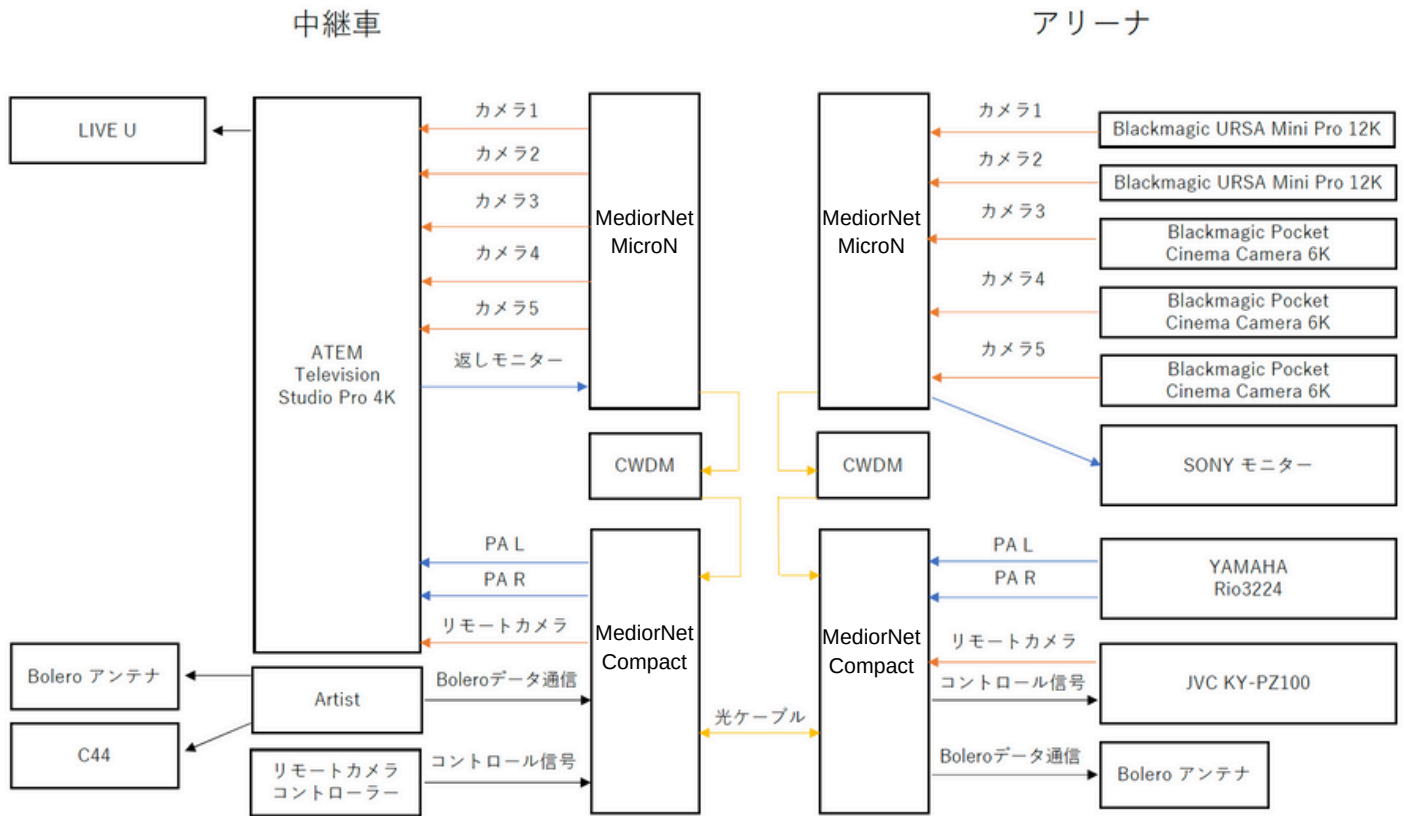


株式会社ドリーム イベント中継用の新型ミニ中継車に RIEDELのMediorNetとBoleroを導入

■ドイツ、ヴッパータール、2022年9月1日- RIEDEL Communications は本日、日本の音響機器レンタル会社である株式会社ドリームが、RIEDELの信号の伝送・処理システム MediorNet 信号の伝送・処理システムと Bolero ワイヤレスインターカムシステムを搭載した新しいミニ中継車でサービスの提供を拡大したことを発表しました。日本のイベント業界に映像とインフラの機能を提供するRIEDELのソリューションは、ドリーム社の顧客がコンサートや 展示会、その他のライブイベントで音声、映像、インカム、データを1本の光ケーブルで伝送することを可能にします。

「ドリーム社のインカム・オペレーターの小山慶氏は、「当社の中継車に通信インフラを導入する際、RIEDEL を選択するのは簡単でした。同社の製品は世界的に人気が高く、イベント業界にとって重要な低遅延、信頼性、安定した伝送を実現する実績があります。MediorNetとBoleroのシステムを導入したことで、音声だけの会社から、お客様がイベント中継のあらゆる場面を配信できる会社になり、大きくビジネスを拡大することができました。」

図面)



株式会社ドリームのMediorNetシステムは、2台の高密度メディア配信ネットワーク機器MediorNet MicroNと2台のリアルタイム・ネットワーキング・ステージ・ボックスMediorNet Compactから構成されています。MicroNにBlackmagicのカメラ5台と返しモニターを繋ぎ、Compactにオーディオ、インターカム、リモートカメラ、イーサネット(リモートカメラのコントロール信号)などを繋ぎました。中継車の中に各1台ずつ、アリーナ内に各1台ずつ設置をしました。RIEDELのMediorNetシステムは、音声、映像、データ用に別々のケーブルを敷設する代わりに1本の光ケーブルを使用できるため、ドリーム社の顧客のワークフローを速め、機材の管理を容易にし、作業空間をすっきりさせ、人件費を削減することを可能にします。インカム機能のために、中継車にはBolero アンテナ4台とベルトパック18台が装備されています。

「株式会社ドリームは数年にわたり弊社のワイヤレス・インターカムシステム Bolero をご利用いただいておりますが、同社が MediorNet を利用してライブイベント中継の他の側面にも進出されたことに、これ以上ない喜びを感じています」と Riedel Communications Japan担当シニアセールスマネージャー小西貴子は述べています。"同社の新しい中継車は、すでに日本での世界的スポーツ大会を含むいくつかの注目イベントで成功裏に活用されており、次にどこに展開されるのが楽しみです。

PRESS RELEASE

中継車

Bolero

Artist



西尾レントオール株式会社がMediorNet、Artist、Bolero搭載の最新鋭の4K中継車を導入

■ **ドイツ/ヴッパータール - 2021年4月8日** - RIEDEL Communicationsは、本日、日本最大級のレンタル機器プロバイダーである西尾レントオール株式会社(以下、西尾レントオール)が、同社の最新鋭の4K中継車にRIEDELの最先端の信号プロセッシング機器およびインターカム・ソリューションを導入したことを発表しました。RIEDELのリアルタイム映像ネットワーク機器MediorNet、デジタル・マトリクス・インターカムArtist、ワイヤレス・インターカムBoleroが搭載されたこの中継車は、日本のレンタル業界では初の試みであり、様々なエンターテインメント演出をサポートしています。

西尾レントオールの拡張型の中継車は、最大20名のエンジニアが作業できる国内最大級のロケ制作スペースであり、4K HDR制作を可能にする12G-SDIインフラを備えています。MediorNet、Artist、Boleroは、スポーツの試合や音楽コンサートなど、注目度の高いイベントの中継にシームレスな通信インフラを提供し、プロデューサー、エンジニア、FOH担当者間でスムーズかつ信頼性の高い映像、音声、コミュニケーション信号のやり取りを可能にしています。



西尾レントオール株式会社、レントオール事業部ビジュアル営業所、第2グループ長の渥美淳氏は、「RIEDELのコミュニケーションとネットワークソリューションは、映像業界のグローバルスタンダードになりつつあり、中継車の設備にRIEDELを採用するのは簡単なことでした」と語る。「RIEDELのワイヤレス・インターカムBoleroは、これまで使ってきた他のインターカムシステムよりもはるかに優れた音質を持っているだけでなく、大規模なスポーツ取材では複雑なインターカムの使用パターンが求められることが多いため、それに適したシステムとなっています。RIEDELのシステムはお客様にとっても好評で、何度も依頼されています。」

西尾レントオールの中継車には、Artist-64インターカム・メインフレーム、Boleroアンテナ2台とベルトパック5台、リアルタイム・ネットワーキング・ステージボックスMediorNet Compact Pro、高密度メディア・ディストリビューション・ネットワーク装置MediorNet MicroN 2台のRIEDELソリューションが組み込まれており、さらにRIEDELのインテリジェントなアプリ駆動型インターカム・コントロール・パネルSmartPanelも活用しています。

MediorNetのリアルタイム信号伝送・プロセッシング・ルーティング技術は、1つのユニットで音声・映像・データの全信号をやり取りする制作を可能にし、複数の光トランスミッターを必要としません。MediorNetはMUX、DMUX、FSの機能も充実しており、西尾レント奥ールのシステム・オペレーターは簡単なソフトウェアで接続状態を監視できます。また、RIEDELのインターカムシステムでは、オペレーターは中継車でシステムを起動することなくオフラインで設定ファイルを作成することができるため、生産性が向上しました。遠隔操作が可能なパネルは、使い慣れていないユーザーが出先で使用の際にも便利です。

また、Boleroでは、6つの独立したキーにカンファレンスやポートを割り当てることができるため、クレーンカメラオペレーターがローカルで簡単にコミュニケーションを取ることができ、音楽ライブパフォーマンスにおいては非常に重宝しています。最近ではカメラジンバルを使ってカメラマンがステージ上で撮影することが人気で、自由に動き回るカメラマンにワイヤレスインターカムBOLEROは最適です。繊細なカメラワークが求められるカメラマンと中継車にいる撮影監督との良好なコミュニケーションを築くことを可能にするBoleroを機材指定されることも多くなりました。



また、Boleroでは、6つの独立したキーにカンファレンスやポートを割り当てることができるため、クレーンカメラオペレーターがローカルで簡単にコミュニケーションを取ることができ、音楽ライブパフォーマンスにおいては非常に重宝しています。最近ではカメラジンバルを使ってカメラマンがステージ上で撮影することが人気で、自由に動き回るカメラマンにワイヤレスインターカムBOLEROは最適です。繊細なカメラワークが求められるカメラマンと中継車にいる撮影監督との良好なコミュニケーションを築くことを可能にするBoleroを機材指定されることも多くなりました。

西尾レントオール株式会社の石原啓太氏（ビジュアル営業所 第2グループ技術）は、「RIEDELの機材を導入したことで、スムーズなコミュニケーションが可能になり、制作を滞りなく進めることができました。ユーザーの個性的で緊急性の高い制作要求に対応できるようになった代表的な例だと思います。さらに、RIEDELチームの素晴らしいサポートのおかげで、私たちの技術スタッフはArtistやBoleroのトレーニングセッションを通じて製品知識を深めることができました。私たちは RIEDELをビジネスパートナーとして非常に信頼しており、特に、中継車のレンタル事業を拡大し、国内外のお客様の中で存在感を高めていきたいと考えています。」と語っています。

Riedel Communications Japan シニア・セールス・マネージャーの小西貴子は、以下のように述べています。「西尾レントオールは、日本の機材レンタル業界、特に最先端の映像制作機器や設備のパイオニアであり、業界のリーダーです。急成長する国内の4K中継車市場で、西尾レントオールはリーダーシップを発揮し続けており、当社のソリューションを継続的に活用することで、日本におけるRIEDEL製品への確かな信頼を築いてくれています。私たちにとって西尾レントオールは強力なリファレンスであり、今後も継続して大きな成功を収めるパートナーシップを期待しています。」

PRESS RELEASE

放送局

MN-MicroN



札幌テレビ放送株式会社、RIEDELのMicroNデバイスを 分散型AVネットワークのコア・ルーターとして採用

■ドイツ、ウッパタール — 2021年12月9日 — RIEDEL Communicationsは、本日、札幌テレビ放送株式会社（以下、「STV」）は、コア映像ルーターとして、RIEDELの分散型リアルタイム・メディア・ネットワークデバイスMediorNetを採用したことを発表しました。2つのサブラック室、テレビマスター・コントロール室、ニュース編集室などに、17台のMicroNメディア・ディストリビューション・ネットワーク・デバイスと2台のMetroNコアルーターを導入しました。STVはRIEDELの顧客としては日本で初めて、メディア・ディストリビューション・ネットワーク・デバイス「MicroN」をコア映像ルーターとして採用しました。

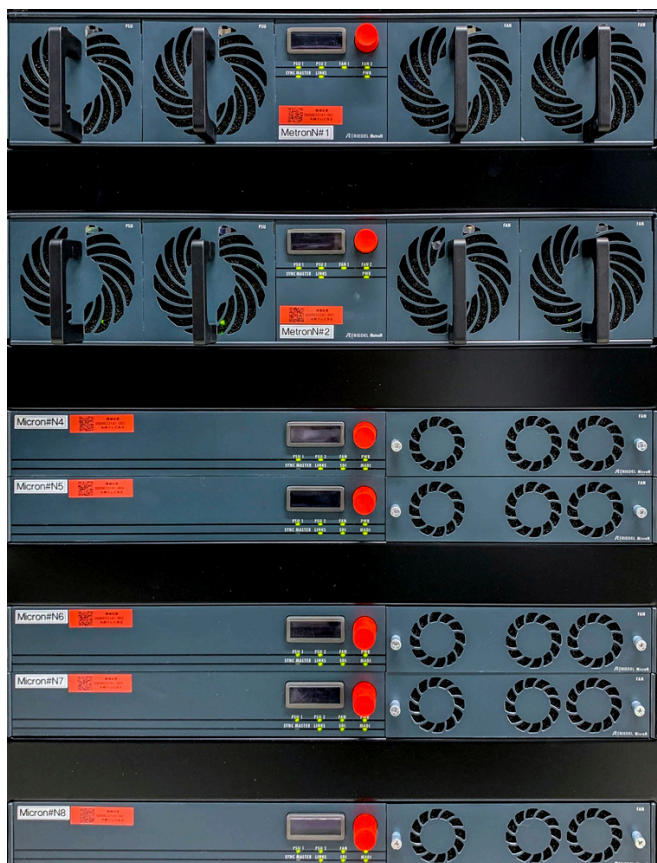
STVの技術局制作技術部のマネージャーである田代康高氏は「我々のコアとなる設備にMediorNetシステムを選択するにあたり、当初は慎重に考えていましたが、徹底的に評価した結果、MediorNetの利点が勝ると確信しました。」と語っています。「MediorNetは、非常に革新的で効果的なシステム構築方法を提供してくれます。また、我々の要求をすべて満たしており、コストパフォーマンスにも優れています。実際の運用においてMediorNetの機能をフルに活用しており、選定の妥当性を感じています」。

STVは当初、伝統的なベースバンド・ルーターとVideo-over-IPルーターを検討していましたが、最終的にRIEDELのMediorNetネットワークとMetroNおよびMicroNデバイスを選択しました。MediorNetシステムは運用・保守コストの抑制とケーブル配線の大幅な削減に加えて、プロセッシング機能、MADI入出力オプション、冗長性を備えており、システム全体の柔軟性と信頼性の向上に貢献しています。また、STVではRIEDELのインフラを使って、放送局内外の映像リソースを集約し、各部署が必要に応じてすぐに取得できるようにしています。さらにSTVでは、RIEDELの「Bolero」ワイヤレス・インターカム・システムを導入し、放送プロダクションにおいて柔軟なコミュニケーションシステムを構築しています。

MediorNetで構成するAVネットワーク・インフラの中で、MicroNはMetroNルーターのブレイクアウト・ボックスとしての役割を果たし、光ファイバーによる接続で、必要とされるあらゆるタイプの映像や音声の入出力を拡張することができます。17台のMicroNを数本の光ケーブルで接続することで、STVはこれらの機器を1台の大規模映像ルーターとして迅速かつシンプルに構成しました。また、映像プロセッシング機能とMADI入出力を標準搭載しているため、コントロールルーム内でのスマートな機器設計・構成が可能となり、変換機などの機器数の削減にもつながった。

また、田代氏は「MediorNetを長期間安定して使用する実績ができれば、今後の設備更新時にはこのような分散型ルーターが主流になるでしょう。既に実績があるというのは非常に大きい意味を持つと思いますし、将来的にはリモートプロダクションの制作システムへネットワークを広げていきたいと考えています」と将来のシステムへの発展についても語っています。

「STVのように、放送局がIPへの移行を検討しているとき、MediorNetはベースバンドを基盤にシステムを構築し、時期が来たらIPを導入するという進歩的なアプローチを可能にします」とRIEDELの日本担当シニア・セールス・マネージャーの小西貴子は話します。「SDIとIPを組み合わせたRIEDELにしか提供できないハイブリッド・ソリューションを、日本の放送局がIP化を進める中で、より多くのお客様にこの将来性のある選択肢を提供できることを楽しみにしています」。



CASE STUDY

eスポーツ

Bolero

Artist

Partyline

プロジェクト名:
**League of Legends
Japan League**

クライアント名:
株式会社プレイブレン、
株式会社よしもとブロードエン
タテインメント

Riot Games, Inc.

プロジェクト期間:
**2020 Spring and
2020 Summer**

© 2020 Riot Games, Inc. Used With Permission.

世界各地で大規模な大会が行われている「リーグ・オブ・レジェンド (League of Legends)」の国内プロリーグ「League of Legends Japan League(LJL)」におけるRIEDELの導入事例



©2020 Riot Games, inc. Used with Permission.

eスポーツにおけるプロダクションの課題：

新しい分野であるeスポーツには、現在の放送局やイベントスポーツプロダクションでは直面したことがない課題があります。また、その課題は、プレイするスポーツによっても異なり、eスポーツ・スタジアムに「全てにフィットしたワンサイズ」のソリューションを提供することを困難としています。実際には、異なるタイプのeスポーツゲームは、ほぼ完全に違うスポーツとも言え、eスポーツ毎に独自の必要条件があります。例えば、スポーツシミュレーターとLeague of Legendsのようなファンタジーゲームの違いです。スポーツシミュレーターでは、すべてのプレイヤーがフィールド全体を見ることができ、League of Legendsでは最初はマップが見えていません。そのため、ステージ上のモニターやディスプレイなどをプレイヤーに見えないように設置することなどが、スタジアムやイベントでのレイアウトの重要なポイントとなります。また、観客から戦術提案する声や実況・解説の声をプレイヤーが聞き取れないようにすることも重要です。

日本のeスポーツとは：

現在、全世界で1億人以上がeスポーツに参加していると推定されており、2020年には、ミレニアル世代を中心に日本の総人口を上回る4億9500万人もの観客を得ると予想されています。その一方、日本におけるeスポーツ競技人口は約390万人、観客数は約160万人と推定されています。

eスポーツが未発達な国と思われていた日本ですが、現在ではプロゲーマーやリーグ数も増加しています。

しかしながら、モバイルゲームが業界を席巻している日本では、ギャンブル禁止法の厳しさが原因となり、他国に比べてeスポーツの普及が簡単ではありません。その制限となる法律を克服するために、日本eスポーツ連合（JeSU）が設立され、ゲーマーがプロプレイヤーとして登録されるライセンスを提供することで、国内におけるeスポーツの見方を変えようとしています。

Riedelは多くのユーザーと協力して、類似した環境で学んできたポイントをeスポーツのプロダクションに応用してきました。例えば、Formula 1においては、ノイズの多い環境やカーラジオなどの複合システムにも対応し、競合チームが受信すべきではない情報を受信しないように管理しなければなりません。また、シドニー・オペラハウスにおいてRiedelに課された映像とインターカム両方の遅延要件（両方とも3ms以下）は、eスポーツにおいても同様です。さらに、世界的スポーツ大会で使用されたような、遠隔地を含む広大なネットワークを中央の拠点から制御する技術は、eスポーツでも活用できるでしょう。

日本国内

eスポーツ競技人口390万人

観客数

160万人

Riedelとeスポーツについて：

RiedelはTechSound社と共同で、Artistデジタルマトリックスインターカムシステム、Performerパーティーラインシステム、MAXヘッドセットをベースとした中国のeスポーツクライアント向けの高度なプレイヤーコミュニケーションシステムを設計・導入しました。中国各地で開催されたイベントでは、VoIP (VoIP) による遠隔制作ワークフローを実現し、プレイヤー間だけでなく、遠隔制作スタッフと現場の審判員の間でもクリアなコミュニケーションを実現しています。中国北部で開催された最近の国際的なeスポーツイベントでは、Riedelのソリューションにより、TechSound社のチームメンバーは、異なるレンタルベンダーやメーカーのインターカム、ワイヤレス、トランシーバーのシステムをシームレスに1つの通信システムに統合を可能にしました。TechSound社は、半永久的に設置されたシーズンシステム、接続ステージを中国の6都市にまたがって審判と選手を集中型のプロダクション・スタジオでの管理も行っています。

「Riedelのソリューションを利用することで、当社のプロデューサーは上海にいても、他の都市のショーに電話をかけることができます」とTechSound社のディレクター、パトリック・マクガワンは述べています。

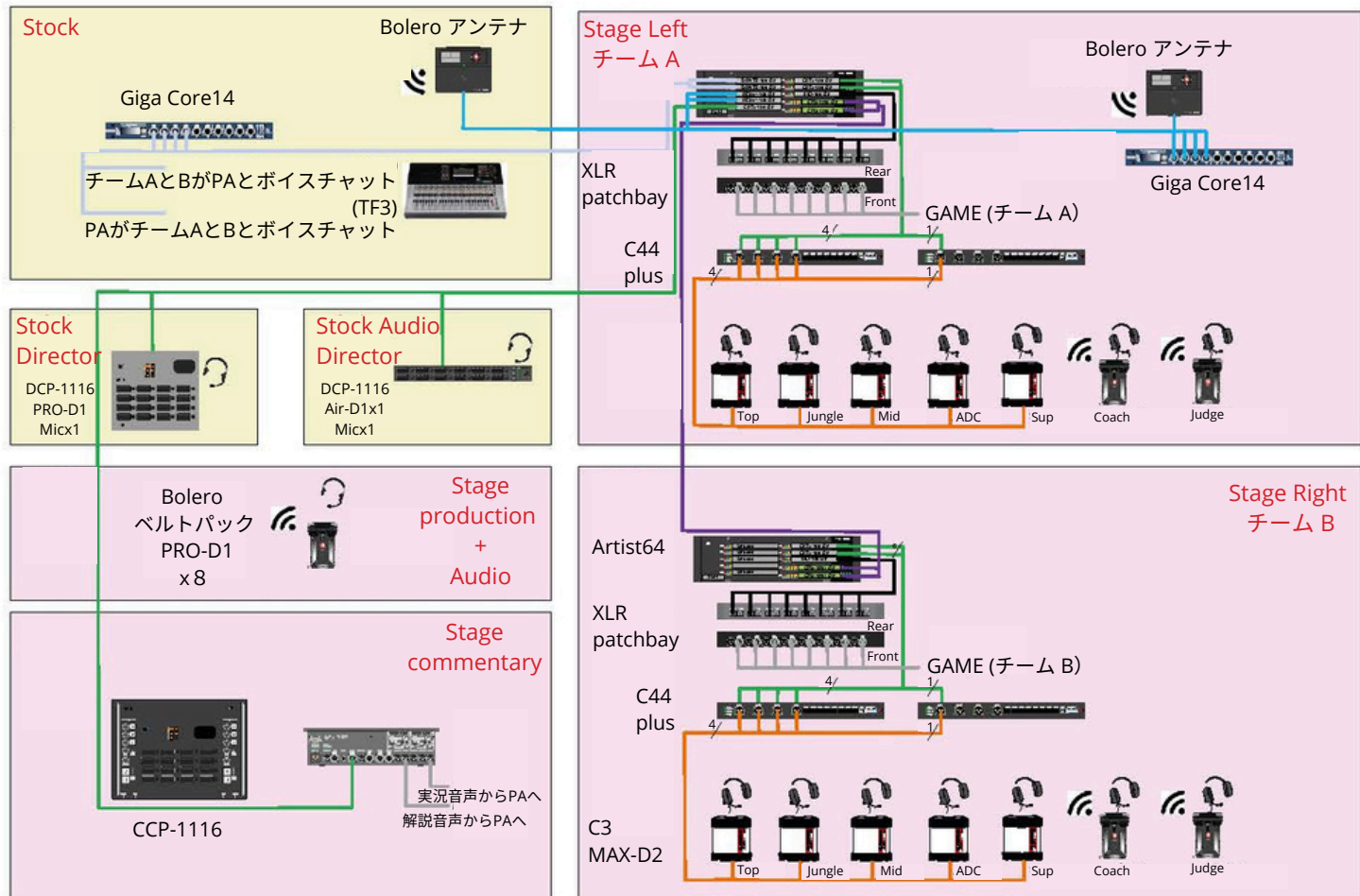
プレイブレンについて：

日本におけるeスポーツのリーディングカンパニーであるプレイブレンは、人気MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ゲームである「League of Legends」(LoL) をベースにした日本のプロeスポーツリーグ「League of Legends Japan League (LJL)」のトーナメント戦において、eスポーツプレイヤー間のコミュニケーション構築にRiedel社のソリューションを採用しました。LJLはRiot Games Japan、プレイブレン、ヨシモト・クリエイティブ・エージェンシーの3社主催で運営されています。2020年に開催の「LJL 2020春季スプリットリーグ」と「LJL 2020夏季スプリットリーグ」両リーグは、2ヶ月間よしもとホールで開催され、全8チームによる総当たり戦が行われました。プレイヤー、制作スタッフ、技術スタッフのコミュニケーションツールとしてRIEDELのインターカムシステムが採用され、円滑なコミュニケーションを確立することができました。このケーススタディーでは、使用されたコミュニケーション機器の紹介と各機器がプレイヤーとスタッフ、実況解説者、技術スタッフ全体のコミュニケーションが、どのように活用されているのかを紹介します。

Riedelのソリューション：

Riedelは、eスポーツのコミュニケーションシステムに精通している、よしもとブロードエンタテインメント角田氏と相談し、以下の製品を使用して、プレイヤー、スタッフ、解説者間のコミュニケーション環境を整えることに成功しました。また、メインシステムの設計については、以下のシステム図をご覧ください。1シーズンを終えた際に、クライアントからは「問題なく動作しており、私たちの要望をすべて満たしている」とのお言葉をいただきました。

※LJLのシステムセットアップ図面



主な使用機材



Artist:

Artistは、高い信頼性をもったコミュニケーションと音声信号の伝送を提供する分散型のデジタル・インターカム・ネットワークです。あらゆる音声とインターカム・アプリケーションに対応しています。

Artistのシステムは、1台のArtistノードから広大な光ファイバーベースのリモート・ネットワークに至るまで、さまざまな規模に対応しており、各モジュール・ノードは、SMPTE2110-30/31 (AES67), VoIP, DANTE, MADI, AES3, アナログ音声など、あらゆる信号を送受信できるクライアントカードで構成されています。現時点では、Artistのみがすべての音声規格に対応したインターカム・プラットフォームであり、そのモジュール構成は、将来的にどのような規格にも容易に対応できるようになっています。

Performer:

Performer シリーズは世界初のデジタルパーティーラインインカムシステムで、2チャンネル、4チャンネルマスターステーション、ラックマウント、ウォールマウント、デスクトップスピーカーステーション、コールライトインジケーター、2チャンネルベルトパックヘッドセットステーションを提供します。

純粋なパーティーラインアプリケーションに加え、C44plusシステムインターフェースにより、Performerシリーズはデジタルマトリックスとパーティーラインインカムを組み合わせた最初の完全に統合された「デジタル」ソリューションとなります。Performerの製品ラインはPerformer 32 デジタルインカムマトリックス/ステージマネージメントシステムで完成し、スタンドアロン放送、オペラハウス、劇場、スポーツや文化イベントなどの要件に対応します。

Bolero:

最大250台のベルトパックとアンテナ100台まで接続可能な最新のワイヤレス・インターカム・システムBoleroは、真のゲームチェンジャーといえるでしょう。Boleroは、マルチダイバーシティとRF反射干渉低減技術を備えたADR(Advanced DECT Receiver)機能によって電波受信の信頼性をさらに高め、「タッチ&ゴー」の簡単な操作でベルトパックを登録(NFC認証)できます。また汎用性の高い操作性のワイヤレス・ベルトパックを、場合によっては置き型のワイヤレス・キーパネルとしても使用でき、さらに業界初となるトランシーバーライクに使える多機能性を備えたことで、ワイヤレス・インカムのカテゴリ概念を一新しました。最新のBolero Standalone 2110 (AES67)モードが追加されたことにより、Boleroシステムはそれぞれの用途に特化した3つのネットワークモードでの運用が可能になりました。

- Bolero Integratedは、パワフルなArtistエコシステムを活用することで、スマートパネルやI/O接続の拡張を可能にし、SMPTE 2110-30 (AES67) スタンダードに準拠したIPネットワーク上で動作します。
- Bolero Standalone Linkのもつプラグ&プレイの簡易性は、コンパクトな設置や可搬型の設備など、IPネットワークを必要としない状況に適しています。
- Bolero Standalone 2110 (AES67)は、Artistマトリックス無しでIPベースのBoleroネットワークを構築することができます。

使用機材リスト:

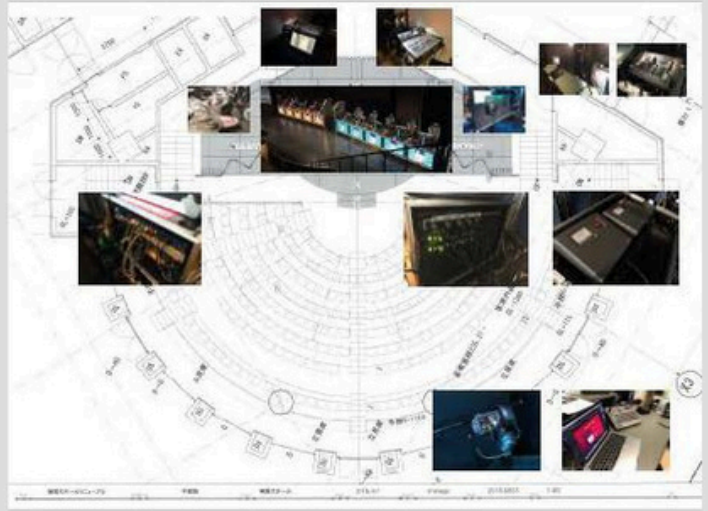
Artist64 × 2	DCP-1116 × 1
AES67 カード × 2	CCP-1116 × 1
DANTE カード × 2	Bolero antenna × 2
CAT5 カード × 4	Bolero beltpack × 12
AIO カード × 2	MAX E2 headset × 12
COAX カード × 1	PRO-D1 headset × 9
C44 plus × 4	
C3 Beltpack × 10	

メインシステムについて:

インターカムマスターフレームにArtist64を使用。Artist2台をAチーム用、Bチーム用とラックを分けて設置し、光ケーブルでリンク接続しています。

Artistには、ワイヤレスインターカムBolero用のAES67カード、有線ベルトパックC3用のCAT5カード、アナログオーディオ取り込み用のAIOカード、会場音響担当との音声送受信用にDANTEカードが搭載されております。

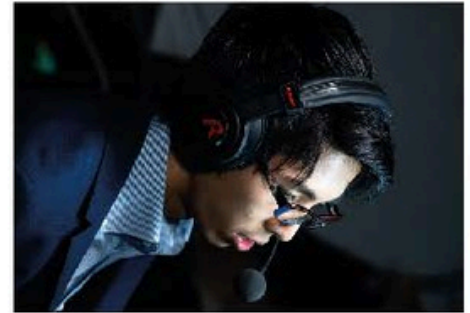
また、各ラックには、プレイヤー用の有線ベルトパックC3用のマスターステーションC44 plus x 2台が設置してあります。



※メインシステムの図面

プレイヤーのコミュニケーション:

プレイヤーのヘッドセットには、①プレイヤー同士のコミュニケーション音声、②プレイヤーのゲーム音、③周囲の音を遮るホワイトノイズ、の3種類の音声が流れています。



©2020 Riot Games, inc. Used with Permission.

プレイヤー間のコミュニケーション:

に関しては、同じチームのプレイヤーだけではなく、コーチや審判ともコミュニケーションを取ることが可能です。さらに今回のシステムでは、各プレイヤー、コーチ、審判の音声を会場音響システムに送り、別途ミキサーで調整した音を送り返して、各個人のヘッドセットに戻しています。

次にゲーム音ですが、パソコンから取り出したゲーム音をアナログオーディオでArtistシステムに取り込みます。プレイヤー毎にゲーム音を取り込むため、回線数は10になります。

最後にホワイトノイズです。会場音響システムからDANTE回線を使用して、Artistに取り込んでいます。通常は周囲の音を遮断するために大音量のホワイトノイズを流しますが、弊社のMAXヘッドセットは非常に遮音性が高いため、ホワイトノイズは通常よりも低いレベルの音量で流しています。

この3種類の音をArtistでMIXすることにより、インイヤーのヘッドホン不要にし、より快適なプレイヤーのプレイ環境を提供しています。

スタッフのコミュニケーション:

制作・技術スタッフはワイヤレスインターカムBoleroを使用しています。

12台のワイヤレスインターカムを使用し、各担当セクションによってキアサインは異なります。ワイヤレスインターカムのアンテナ2台で会場全体をカバーしています。

実況・解説のコミュニケーション:

実況・解説においても、RIEDELのインターカムが採用されています。

CCP-1116は、外部の入出力端子を搭載し、かつインターカムとしては16キー備えたコメンタリーパネルです。2チャンネル使用することによって、実況と解説の2名が1台のパネルを同時に使用できます。

また、XLR端子からそのまま音声を取り出すことも可能です。

システムのチャンネル数の工夫:

基本的に、スタッフやプレイヤーをはじめほとんどの方が多チャンネルのインターカムを始めて使用するためオペレーションに支障がでないよう、出来るだけチャンネル数を増やさないように心がけてセッティングしました。

キーアサイン表は以下の通りです。

products	name	Key1	Function	Key2	Function	Key3	Function
Bolero	A Team coach	A Team	conference				
	A Team Judge	A Team	conference	audio	conference	PD all	conference
	B Team Coach	B Team	conference				
	B Team judge	B Team	conference	audio	conference	PD all	conference
	PD 1	PD all	conference				
	PD 2	PD all	conference				
	PD 3	PD all	conference				
	PD 4	PD all	conference				
	AudioAssistant 1	audio	conference				
	AudioAssistant 2	audio	conference				
	Audio director1	audio	conference				
	Audio director2	audio	conference				

products	name	Key1	Function	Key2	Function	Key3	Function	Key4	Function
CCP-1116	commentary	Director	call to port					Director	call to port
DCP-1116	Director	PD all	conference	commentary B	call to port	commentary A	call to port	commentary all	conference

products	name	always	Function
C3	A Team Top	A Team	conference
		A Top Game In	call to port
		Whitenoise	call to port
	A Team jungle	A Team	conference
		A jungle Game In	call to port
		Whitenoise	call to port
	A Team Mid	A Team	conference
		A Mid Game In	call to port
		Whitenoise	call to port
	A Team ADC	A Team	conference
		A ADC Game In	call to port
		Whitenoise	call to port
	A Team Sup	A Team	conference
		A Sup Game In	call to port
		Whitenoise	call to port
	B Team Top	B Team	conference
		B Top Game In	call to port
		Whitenoise	call to port
	B Team jungle	B Team	conference
		B jungle Game In	call to port
		Whitenoise	call to port
	B Team Mid	B Team	conference
		B Mid Game In	call to port
		Whitenoise	call to port
B Team ADC	B Team	conference	
	B ADC Game In	call to port	
	Whitenoise	call to port	
B Team Sup	B Team	conference	
	B Sup Game In	call to port	
	Whitenoise	call to port	



© 2020 Riot Games, Inc. Used With Permission.

日本のeスポーツにおけるRiedelのネクストステップ:

今回のLJLに関しては、プレイヤーのヘッドセットへのゲーム音はモノラルでした。2chしかないC3ベルトパックで3つのソース取り込むと、手元での音量調整時に、音量を固定しておきたい音声も一緒に音量が変わってしまいます。

C3 SEを使用してゲーム音をステレオにするという案もありましたが、プレイヤーが自分自身で全ての音声を個別で調整したいという要望に応えられないため、今回はモノラルでの対応となりました。

プレイヤー間のコミュニケーションという重要な部分なので、制作側・技術側ともに有線インターカムを希望していましたが、全ての要望を満たす機材は現状Riedelには存在していません。後、Boleroの有線バージョンが開発されれば、プレイヤーコミュニケーションの希望に応えられる可能性があります。

Riedel Communicationsとプレイブレインの歴史について:

プレイブレインは、2016年に設立されたeスポーツコンベンション運営、配信制作・配信技術、Web構築、コンサルティング、人材派遣などの関連サービスを提供する会社です。Riedel Communicationsは2019年10月にLJL10周年記念イベントにおいて、プレイブレインに初めてインターカム・システムのトライアル提供し、引き続いて2020年のLJL（春夏）の公式リーグでもサポートしました。

PLAYBRAIN

RIEDEL

フルレポートは
こちらにアクセス:



NEW

PunQtum Wireless
App

**DIGITAL INTERCOM
MADE AFFORDABLE**

お手軽価格でクリアな音質を実現！

PunQtum（プンクトウム）は、コンサートや劇場、放送局、スポーツイベントなどにおいて、誰でも簡単かつ迅速にコミュニケーションネットワークを構築できるインターカムシステムです。製品はヨーロッパで設計・製造されています。PunQtumはIPスイッチさえあれば、Plug&Playで簡単に運用できるベルトパックと専用ヘッドセットがラインナップにあります。

Q110 BELTPACK

便利な機能を多数搭載した
2chのパーティーラインインターカム
(スピーカーステーションなしで運用可能)

PLUG & PLAY

使い易い

デジチーチェーン
接続可能

交換可能な
ベルトクリップ



Q210 - SPEAKER STATION

Q210 Pスピーカーステーションは、充実した制御機能を持つ、コスト効果の高いシステムです。4chのコミュニケーションに加えて、プログラム可能なボタンで全マイクのミュートや呼び出しアナウンスにGPIOでトリガーを設定も可能です。

スピーカーステーション本体に4ポートのネットワークスイッチを搭載しており、うち2ポートはPoE+給電に対応しているためそれぞれ最大4台のQ110有線ベルトパックを接続運用できます。

Q210スピーカーステーションは、完全に自己完結型のコミュニケーションハブです。



HEAD SETS



Q910 SINGLE EAR HEAD SET

ダイナミック・マイクロフォン装備の軽量片耳インターカム・ヘッドセット。XLR4pinコネクタ、ケーブル長1.5メートル。

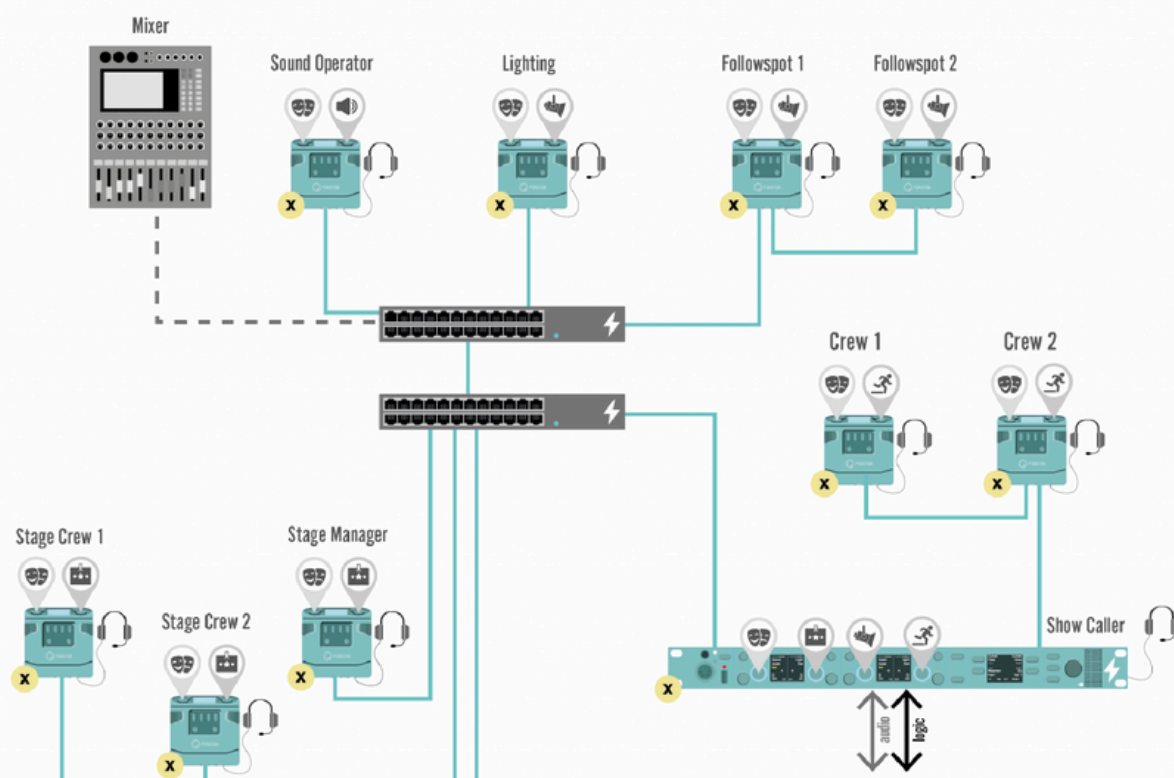


Q920 DOUBLE EAR HEAD SET

ダイナミック・マイクロフォン装備の軽量両耳インターカム・ヘッドセット。XLR4pinコネクタ、ケーブル長1.5メートル。

SOLUTION

Theatre



CORPORATE EVENTS

CONCERTS & SHOWS

BROADCAST

NEW

PunQtum Wireless Appとは？

PunQtumの有線インターカムシステムにワイヤレスコミュニケーションの追加が可能に！

- 簡単操作
- インカムアプリはダウンロード無料
- iPhone及びAndroidに対応
- PunQtumのスピーカーステーションQ210 PWと連動
- WiFi 5/6アクセスポイントを使用した接続



お問合せ先：

RIEDEL Communicationsについて：

RIEDEL Communicationsは、放送、プロオーディオ、イベント、スポーツ、劇場、警備などで必要とされるアプリケーションを提供するパイオニアであり、リアルタイムの映像・音声・データ・コミュニケーションのネットワーク製品を設計から製造、販売まで行っています。また、レンタルサービスとして、無線機やインターカムシステム、イベントITソリューション、光ファイバー・バックボーン、無線信号伝送システムなども提供しており、世界中のあらゆる規模のイベントに対応しています。RIEDELはドイツのヴッパータールに本社を置き、ヨーロッパ、オーストラリア、アジア、南北アメリカの30の拠点で1,000人以上の従業員を有しています。

ここに記載されているすべての商標は、それぞれの所有者に帰属します。

RIEDEL Communications Japan株式会社

所在地：〒150-0036 東京都渋谷区南平台町7-9 DEN FLAT南平台101・204

電話：03-6233-7674

Email: japan@riedel.net

website: www.riedel.net/jp/



RIEDEL製品販売代理店：



オタリテック株式会社

所在地：〒169-0051 東京都新宿区早稲田3-30-16

TEL:30-6457-6021

EWebsite: <http://www.otaritec.co.jp/>

日本国内のRIEDEL製品レンタルパートナー：



西尾レントオール株式会社

住所：〒108-0022東京都港区海岸3-21-32 安田芝浦7号ビル2階

電話：03-3769-9240

Email: t.hdc@nishio-rent.co.jp

Website: <https://www.nishio-rent.co.jp/>



株式会社ドリーム

所在地：〒223-0057 神奈川県横浜市港北区新羽町1694-1

電話：045-531-5331

Email: info@dream-pa.jp

Website: <https://www.dream-pa.jp/>

