

Panasonic Connect se centra en las soluciones 4K



De todas ellas, destaca la serie SQ2H de pantallas profesionales, que resalta por su brillo, fiabilidad y escalabilidad del sistema. La compañía también ha presentado nuevas posibilidades de producción inmersiva con los proyectores de un chip LDP de última generación. Asimismo, ha ampliado su gama de pantallas táctiles 4K con la introducción de la serie EQ2-PCAP, con la que ofrece una óptima precisión táctil, fácil manejo sin limitaciones y seis tamaños de pantalla para cualquier aplicación.

Panasonic Connect Europe presentó en la feria ISE, celebrada en Barcelona, sus últimas novedades para la industria del entretenimiento, en lo relativo tanto a museos como a experiencias inmersivas y, también, en soluciones colaborativas para empresas y entornos colaborativos. En concreto, vinculado con el entretenimiento, la empresa mostró su nueva gama de proyectores láser de 1 chip DLP™ de las series PT-REQ12 (4K) y PT-REZ12 (WUXGA), creados con el propósito de ofrecer nuevas posibilidades de producción y simplificar el flujo de trabajo para la industria del entretenimiento basado en la ubicación. Con un brillo de hasta 12.000lm, resolución 4K y un procesamiento de alta velocidad a 240Hz con una latencia mínima, las dos nuevas series resultan óptimas para museos, experiencias inmersivas o instalaciones temporales de alquiler y eventos, entre otras.

Por un lado, la serie REQ12 cuenta con los primeros proyectores de 1-Chip DLP™ que incorporan *Quad Pixel Drive*, una tecnología de cuadruplicación de píxeles de 2 ejes, para crear imágenes 4K profundas, suaves y detalladas. Admite proyección de 240Hz para imágenes suaves y sin cuadrícula con una latencia mínima de 6ms o menos. Estos proyectores han sido diseñados para funcionar con el sistema opcional *ET-SWR10 Real-Time Tracking Projection Mapping System* y proyectar sobre objetos en constante movimiento, lo que enriquece las aplicaciones interactivas y las representaciones escénicas. Por otra parte, la nueva gama de ópticas mejora el rendimiento del contraste nativo, mientras que el avanzado contraste dinámico incorpora nuevos circuitos de reconocimiento de escenas para que la diferencia entre blanco, negro y colores contrastados destaque de forma espectacular y dé vida a los contenidos. De esta manera, permite a los usuarios desvincular el ajuste de nivel de negro del *Geometric Adjustment* para reducir las imperfecciones en las superposiciones fuera del área de visualización de la imagen. También es posible ajustar la forma del marco negro a la curvatura de la pantalla, utilizando hasta 17 puntos de ajuste, con el propósito de garantizar una proyección óptima en múltiples pantallas.

Capacidad de ampliación integrada

Para ofrecer la máxima flexibilidad y escalabilidad, la serie SQ2H está equipada con el slot *Intel Smart Display Module (Intel® SDM)*

para una amplia gama de aplicaciones. Por ejemplo, admite usos para señalización digital y *broadcast*, mediante un PC integrado, un sistema de presentación inalámbrico o una tarjeta *interface*. Las pantallas también están equipadas con una función de reproductor multimedia USB para mostrar contenidos 4K, y pueden funcionar en modo autónomo como señalización digital de alta calidad.

En concreto, la serie SQ2H cuenta con varias interfaces, como HDMI™ in (x3), DIGITAL OUT (HDMI™ Type A x1), PC in (Mini D-sub x1), USB Type A (x2) y USB Type C (x1), compatibles con el modo alternativo *DisplayPort* y con una potencia de salida de hasta 60W. Cada unidad principal tiene altavoces integrados de 20W (10W+10W), lo que elimina la necesidad de altavoces externos para el contenido de audio y permite instalar las pantallas en espacios reducidos. Según informó la marca tecnológica, esta serie estará disponible a partir de diciembre de 2023 y se sumará a una amplia gama de pantallas 4K LCD UHD para aplicaciones corporativas, educativas y de señalización digital.

Kairos: una nueva versión de la plataforma de producción en directo

Asimismo, Panasonic Connect Europe anunció la próxima generación de KAIROS, su plataforma de producción en directo. En concreto, la compañía ofreció un avance a los visitantes de ISE 2023 de la nueva versión, que destaca por ampliar el ecosistema Kairos añadiendo dos nuevos *Core mainframes* potentes y silenciosos, expandiendo el ya innovador procesamiento GPU de la plataforma para soportar producciones más grandes y complejas y, también, permitiendo ofrecer contenidos de gran calidad a una mayor cantidad de pantallas. Ideal para producciones que van desde estudios *broadcast* hasta la producción remota y la retransmisión de eventos deportivos y conciertos en directo, KAIROS virtualiza las funciones tradicionales de los mezcladores, eliminando muchas de las limitaciones habituales de los mezcladores basados en hardware con una innovadora arquitectura CPU/GPU.

El actual modelo básico KC100 ofrece una plataforma más flexible para producciones que podrían utilizar un mezclador *broadcast* 3ME, y el KC1000 duplica esa capacidad de procesamiento para pantallas más grandes y complejas. Las últimas versiones anunciadas en ISE añaden dos nuevos KAIROS *Core main-*

frames, el AT-KC200 y el AT-KC2000. El nuevo KC200 amplía las opciones de conectividad y la potencia de procesamiento más allá del actual KC100. Asimismo, el KC2000 ofrece la mayor capacidad hasta la fecha, duplicando el actual KC1000 en número de fuentes y salidas, aumentando el rendimiento de procesamiento en un 30% como mínimo, y la capacidad del reproductor de clips en un 500%, totalizando 900GB.

El nuevo chasis de 4RU de ambos modelos presenta un elevado flujo de aire a velocidades de ventilación más bajas, lo que reduce significativamente el ruido y permite colocar la plataforma directamente junto a la acción. La plataforma KAIROS soporta de forma nativa la transición a flujos de trabajo IP y en la nube con soporte simultáneo SDI, ST 2110 y *streaming*. La compatibilidad con ST 2110 agiliza la conexión con las últimas cámaras compatibles con ST 2110 de Panasonic, la AW-UE160 PTZ y la cámara de estudio AK-PLV100GJ Cinelive, perfectas para producciones multicámara. Los nuevos *Core mainframes* estarán disponibles en 2023 y el nuevo software asociado ofrecerá nuevas características y una mayor funcionalidad, incluida la compatibilidad mejorada con audio, la integración con terceros, una mayor compatibilidad con los registros del sistema y mejoras en el funcionamiento de la interfaz gráfica de usuario. Estas últimas novedades se suman a otros recientes diseños del ecosistema KAIROS, como KAIROS *Compact Control*, que facilita el control de la producción de múltiples escenas/salidas



con funcionamiento estilo 12XPT, el control de gráficos Ross XPression y el lanzamiento de nuevos módulos de control de software KAIROS.

Mejora tecnológica, cambios empresariales

De alguna manera, "las soluciones 4K de los productos de Visual y ProAV de Panasonic están cambiando la realidad de la colaboración empresarial, el entretenimiento y la educación", explicó **Oriol Massagué**, Field Marketing de Panasonic Business Europe, en ISE 2023. A nivel de colaboración, "lo vinculamos más a entornos corporativos y de educación". Las herramientas que ha presentado Panasonic vinculadas al entorno educativo se basan en "un sistema de presentación inalámbrica con un receptor que conecta el proyector a la pantalla con un emisor, que se conecta al dispositivo que sea y tan solo se precisa apretar un botón". Básicamente, "se comparte contenido para colaborar con la sala", siendo un sistema que "permite conectar hasta 32 dispositivos a la vez y visualizar hasta cuatro dispositivos a la vez en pantalla con simplemente apretar un botón".

A nivel de colaboración, siguiendo la gama de PressIT, la marca presentó PressIT360, "un sistema de conferencia 360° que se ubica en el centro de la mesa y tiene diferentes modos de visualización para mostrar en pantalla los diferentes participantes o permitir que solo aparezca quien está hablando, por ejemplo". La colaboración, en opinión de Massagué, "la vemos clara en reuniones", mientras que "en educación, no es tanto colaborar sino fomentar la interacción en los contenidos". En otras palabras: "No es tanto compartir información con el resto como interactuar con el contenido". El contenido es uno, "pero se puede tener una experiencia propia e interactuar de una manera u otra en función del comportamiento".

Arte inmersivo gracias a la tecnología

Por otro lado, Panasonic concede mucha relevancia a experiencias de arte inmersivo como *Frameless*, "una de las exposiciones actuales en Europa". "Justo venimos de Frida Kahlo en Madrid, una exposición temporal de su vida y obra y que ahora está en Argentina", explicó Massagué. Participaciones como estas demuestran "un aumento de la demanda de este tipo de proyectores, nacidos en pandemia". Cuando los museos debían seguir medidas sanitarias, "fue una manera de tener

un aforo controlado y de volver a atraer al público a visitar los museos y, también, una nueva forma de comunicar a nivel creativo".

A esto deben sumarse las mejoras de las tecnologías actuales: "Por el tipo de óptica, podemos instalar proyectores en espacios donde antes era impensable, ya que disponemos de ópticas de tiro mucho más corto, con lo cual se evitan las sombras en dichos espacios inmersivos". Además, se cuenta con una mayor resolución, "con la que la experiencia es mejor". En definitiva, ya no se necesitan proyectores grandes, sino que con micros en salas más pequeñas se puede crear un espacio inmersivo, donde cualquier empresa que así lo desee pueda presentar sus nuevos productos o proyectos "de una forma diferente, más atractiva".

En definitiva, el sector audiovisual posee un gran peso dentro de Panasonic. Según explicó el Field Marketing de Panasonic Business Europe, dentro de Panasonic Connect cuentan "con la división de audiovisuales, display y broadcast, que son las que representamos en ISE". Luego, cuentan con otra "de ordenadores, tablets y otra de Factory Solutions". En general, "es uno de los pilares de desarrollo de la industria audiovisual". Según las bases de datos en proyección en gama alta de los últimos años, "la cuota de mercado siempre se sitúa en torno a 35%-

40%". Por todo ello, aseguró, "la industria audiovisual es uno de los pilares de desarrollo para Panasonic".

Para Panasonic Connect, remarcó Massagué, "resulta muy importante participar en eventos como ISE, puesto que es donde se concentra toda la industria del audiovisual". Y añadió que, "para nosotros, es el evento más importante de todo el año, con diferencia". Según explica, la marca funciona con el año fiscal japonés, es decir, a partir del 1 de abril, por lo que "ISE es el primer gran evento de la primera gran acción del nuevo año fiscal". En otras palabras, es donde se genera "gran parte del deadline de proyectos de todo el año". Un primer encuentro "con la industria, con los distribuidores, con los integradores y con los usuarios finales, que vienen aquí para conocer las novedades".

A partir de entonces, se empieza el asesoramiento y se planifican los proyectos. Por lo que resulta "un escaparate perfecto". Además, al ser en Barcelona, provoca un efecto llamada. "Hemos detectado un incremento del 25% de usuarios finales en el registro de Panasonic, porque ISE muestra las tendencias y los asistentes quieren conocer de primera mano las posibilidades de la proyección y la cercanía". En definitiva, concluyó, se trata de "un pilar fundamental para el desarrollo de negocios en los próximos años". ▶

