RIEDEL



REMOTE OPERATIONS CENTER ROC





REMOTE OPERATIONS CENTER

■ 今日のスポーツやエンターテインメントのイベントでの技術的な難度は高まる一方です。それに応えて Riedel Communications はコミュニケーションと信号伝送のための強力かつユニークなハブ "Riedel Remote Operations Center (ROC)" を作りました。

ROC はもともと、ブンデスリーガ審判員の通信用に高信頼性インフラを求めていたドイツ・サッカー・リーグとの提携を通じて設立されたものです。現在、Riedel の ROC サービスは業界最先端のインターカム技術と信号伝送技術に基づいて専門的に管理された通信と遠隔監視を必要とする大規模な催事や制作にもご利用できるようになりました。ヴッパータールにある Riedel の ROC 施設は、映像・音声と計測等の複数データチャンネルの遠隔監視やシステムとネットワークの遠隔制御も可能な通信ハブです。最新の Riedel 機器を備える作業スペースが 12 あり、知識豊富なチームが常駐している ROC は、複数の用途に対処したり、エンドユーザーの変化するニーズに素早く――むしろ即座に――適応できる柔軟性を持っています。

SUSTAINABLE AND SCALEABLE SERVICE

利点は明らかです:ROCとはすなわち効率・信頼性・柔軟性・持続可能性です。その先進的なリモート・ワークフローは、適切な遠隔プロトコルを実装しつつ、専任者や技術者の長期長距離出張を不要にして、宿泊費と交通費を――そしてユーザーのカーボンフットプリントも――削減します。カスタム設計のインターカム技術を用いた先行対応的な集中監視と制御によって、システムは試合やショーの開始に万全の体制で臨むことができ、エンドユーザーは会場のどこにいても柔軟で明瞭なコミュニケーションが可能です。そして目的に適った運用形態に合わせることができますので費用効率も高まります:専任者が待機していて反応時間を事前に取り決めるソフトウェア支援の自動監視から、途切れのない24時間年中無休の運用まで、Riedel はユーザーの制作要件に合った規模のサービスをご提案します。

A CLOSER LOOK INTO THE ROC

ROC 内のシステム・コンポーネントは高信頼の通信ならびにメディア信号分配と処理のための、拡大可能なネットワーク型ソリューションで作られていて、すべては信頼性と効率と安全性を保証すべく緊密に一体化されています。様々に構成できる12スクリーンのメインのビデオ・ウォール(スクリーン毎に最大9個のPiPを持つ)に加えて、12個ある各作業スペースはスクリーンを5面とSmartPanelを3台、インターカム・パネルを3台備えます。大規模なROCネットワークでは多様な制作要求に応える音声/映像ポートが10,000以上利用可能です。

AVAILABILITY, SECURITY, RELIABILITY

通信とIT、放送制作、ネットワーク・サービス等のエキスパート集団として Riedel グループは、一体化されたターンキー・ソリューションで最新リモート・ワークフローを独自に推進できます。Riedel のリモート・ソリューションは、世界中に 40 以上の Pop [Point of Presence] を持つ国際的ネットワーク・サービス・プロバイダー Riedel Networks が運用するハイバンド・バックボーン・ネットワーク(10G またそれ以上)上に構築可能です。ユーザーの ROC 制作は脆弱なクラウドに依存する必要がありません。最大限のデータ安全性が得られるようにヴッパータールにある Riedel のティア 3 データセンターが個々の接続を提供するからです。そして各コンポーネントはフルリダンダント設計されていて万一のシステム障害への ROC の備えは十分です。発電機によるバックアップがありますので ROC の機器は送電網から確実に独立して動作でき、大規模な停電があったとしてもモニタリングを継続できます。

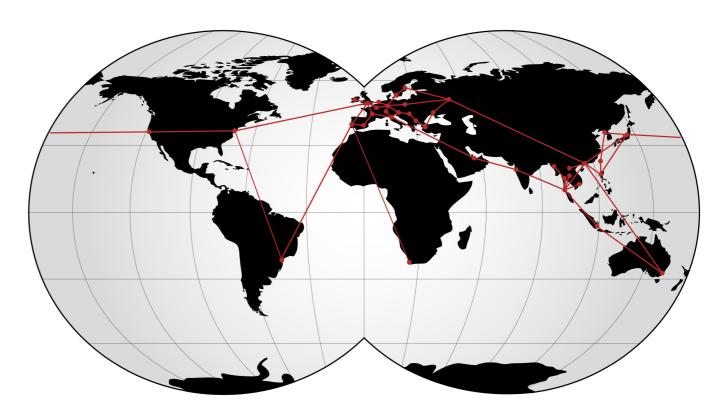


NETWORK SERVICES

Riedel の高性能ネットワークに組み込まれたヴッパータールのリダンダント PoP は閉鎖型ネットワークと公衆インターネットに高帯域幅を提供でき、高速のダイレクト接続と柔軟な VPN ソリューションの両方を実現します:標準的なインターネット接続が 1 つあるだけで、極めて柔軟で高速かつ費用効率の良い VPN トンネルと SD WAN ソリューションを介して、ROC に安全に接続できます。プロジェクトが特に速くて安全な高帯域幅の高品質接続を要求するのであれば、ダイレクト・ネットワークをお選びください。そうすれば Riedel グループは、メディアハウスや世界的ネットワークへのリンクを含めて 300 以上のネットワーク・パートナーを持つバックボーンとの優れた相乗作用を活かすことができます。また、このようなことすべては恒常的な設置だけではなく仮設のものでも実現可能です。そしてユーザーの制作がインフラを欠く遠隔地にあったとしても、Riedel のラストマイル・データ・サービスがユーザーに手を差し伸べます。

RILINK GLOBAL NETWORK

Riedel Networks はメディアとイベントの両分野専用ネットワークに特化したグローバルなネットワーク・サービス・プロバイダーです。40以上の PoP を備える通信事業者グレードの自社 SDN バックボーンを持ち、80以上の国々に300を超えるローカルなネットワーク・パートナーを擁する Riedel グループはネットワーク型サービスをグローバルに提供できます。





THE 36TH AMERICA'S CUP REMOTE INTERCOM / VIDEO / DATA SUPPORT, MONITORING & CONTROL

■ 最古の国際的スポーツ・トロフィー"アメリカズカップ"をめぐって、世界 的な有名ヨット・クラブたちが一連の白熱するレースで競い合っています。第 36 回アメリカズカップのために、ジョイントベンチャー circle-o の一員として Riedel は革新的なカメラ・ソリューションと新音声技術、そして総合的技術イ ンフラに組み込んだセンサー技術を提供しました。

ヨット上のカメラと追跡ボートとヘリコプターからの信号も含めて、音声・映像・ 通信・追尾・データ伝送の全システムを管理するのが30人のメンバーからなる 現地チームです。ROC はシステム設定全体へのリモートアクセスを提供する監 視・技術ハブの役を果たし、ROC チームはカスタマイズされた Riedel ソリュー ションのパフォーマンスを最適化して現地クルーをサポートし、また競技ヨッ トに搭載された機器の重要なパラメーター(カメラ制御・音声設定・GPS データ転送・ バッテリー管理を含む)を監視・制御しました。

この先進的な分散型 ROC ワークフローはドイツとニュージーランドとの間の 時差を利点に変えて、レース日の合間にオペレーターたちはヴッパータールか らシステムの保守作業と再構成と調節を行うことができました。今やこれは Riedel で「リモート・エンジニアリング」と呼ぶものとなっています。





GERMAN FOOTBALL LEAGUE (DFL) REMOTE INTERCOM SUPPORT, MONITORING & CONTROL

BUNDESLIGA 一ツ組織の1つであり、そのブンデスリーガは世界で最 も高い収益を生むフットボール・クラブに数えられてい

ます。2018 年に DFL は、ブンデスリーガ審判員と副審とケルンの DFL ビデオ・ アシスト・センター (VAC) とを相互接続して遠隔制御・監視される通信インフ ラを構築することでリーグ審判員のコミュニケーションを次のレベルへと発展 させるべく Riedel と提携しました。今日、Riedel の ROC はブンデスリーガ 1 部・ 2 部の全試合と DFB ポカール [ドイツ杯] をサポートしており、シーズン毎の試 合時間は合計 57,500 分に達します。

■ ドイツ・サッカー・リーグ (DFL) は世界最大のスポ 36 箇所あるブンデスリーガ・スタジアムのそれぞれでは、3 台の Bolero アンテ ナがピッチ上と脇、審判員ロッカールーム内、選手通路内をフルカバーし、こ れらの信号は Riedel Artist-32 インターカム・マトリクス 1 台に集まり、WAN VoIP を介してケルンの VAC へ、そしてヴッパータールの ROC へ向かいます。 試合日にはROC内のオペレーターたちはできる限り良い音質が得られるように 様々な調節を行い、インターカム担当技術者は信号から不要なノイズ(歓声やエ ンジン音等)を消し、話者によって異なる音量を整えて完璧な音声ミックスをリ アルタイムで作り出すことができます。







AROUND THE WORLD IN 80 MILLISECONDS REMOTE SIGNAL MANAGEMENT, MONITORING & CONTROL

完全分散化制作にもヴッパータールにある Riedel の ROC は貢献しています。 Remote Recording Network 社他のパートナー 15 社とのこのコラボレーション は、4つの国と3つの大陸にわたって共にリモートワークするチームを1つに して、ショー全体の遠隔制御に使われた技術力の高さを証明しました。

ら、照明デザイナーはミュンヘンから、照明オペレーターはフランクフルトか らリアルタイムでリモートワークし、FOH と放送の音声はケルンにてミックス、 5.1.4 フォーマットで行われた同時録音はニューヨークの Valhalla Studios から 制御され、カメラ制御と映像ミキシングとストリーム配信用のハブの役を担っ たのがマインツの TV Skyline Skycenter でした。

■ 国際的なライブ音楽イベント "Around the World in 80 Milliseconds" の初の この制作の技術的心臓部となったのが、リモート・プロダクションの全接続が 集中する通信と信号制御のセンター、Riedel ROC です。ROC チームはヴッパー タールの Riedel 本社から全信号とストリームとフィードを管理し、プログラム し、監視しました。遠隔制御のためにビジョン・ミキサーと音声卓と調光卓は ミラーリングしてあり、オペレーターが自らのリモート・オフィスでフェーダ ーを動かすと、ボトロップにある機器がその動作を反映しました。リモートな ボトロップで作業した現地制作チームは最小限の人員で、監督はウィーンか
手にはリモートな眼も必要なことがありますので、ROC は機材制御とインター カムと音声信号だけではなくビデオ・ストリームも扱い、例えばフランクフル トにいる照明オペレーターは自分の作業がボトロップでどのようになっている かを監視用 PTZ カメラ 2 台を使ってリアルタイムで見ることができました。

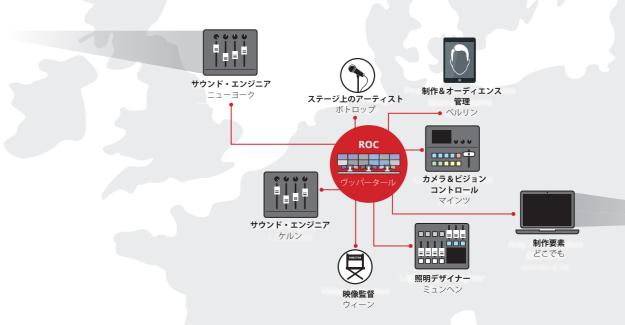




ALL ROADS LEAD TO ROC - THE NETWORK

■ このような複雑なリモート・プロダクションであっても専用のダイレクト接続を必要とするとは限りません。

"Around the World in 80 Milliseconds" は、いつどこにあっても制作要素を柔軟に接続できるように、セキュアな VPN トンネルの力を頼りました。





REMOTE SUPPORT FOR MOTORSPORTS

■ 固定施設:ニュルブルクリンク 24 時間レース向け連続無休インターカム &IT サポート 時間レースにおいて高い能率を発揮します。ニュルブルクリンクのサーキット Riedel グループはダイレクト接続のためのカスタマイズされたバックボーンを と制御ワークフローによって Riedel システムはフル活用されます。 提供できます。



■ 仮設設備:フォーミュラ1向け連続無休インターカム&ITサポート

Riedel の 24 時間年中無休のインターカム・サポートはニュルブルクリンク 24 世界中にサーキットを持つ国際的なレーシング・シリーズには並外れた柔軟性 が求められますので、フォーミュラ1の場合にはROCのサポートはリダンダ に設置した自社固定バックボーンのおかげで、Riedel はピットレーンとパド ント接続の一時的な一括サービスで運用されています。ROC はエンドカスタマ ックとレース・カーのコミュニケーションを ROC から簡単に制御でき、イン ーがいる場所も含めた全ネットワークの一部となり、ROC のオペレーターたち ターカムのリモート・オペレーターたちはヴッパータールからプログラミング はサーキットにあるシステムと顧客の施設にあるものの両方を制御・監視でき とサポートを行って現地の同僚の負担を減らし、3 交代制の維持を支援できま ます。コミュニケーションのことだけを言っているのはありません:IT のスペ す。イベント主催者は強力な相乗作用を活かせます: バックボーンのネットワ シャリストたちはコース脇の IT インフラに遠隔接続してスイッチやファイアウ ークを他の場所や放送センターへのリンクにも使用可能で、時間と注意力と旅 ォールにアクセスし、通信量と帯域幅とサーバーの仕事量を先行的に監視して 費を節約できるからです。レースがどこで行われるかは問題になりません―― 即時のサポートを提供可能です。このような先進的なリモート・モニタリング

> "Riedel チームは最新リモート・プロダクション向け サービスだけではなく真のターンキー・ソリューションを 提供できる唯一無二の存在でしょう。 と言うのもこのチームは制作チェーン全体を 制御するからです: 彼らにはバックボーン・ネットワーク、 そして映像と音声と IT インフラにおける 幅広い専門知識があります――すべては ROC-solid [ロックソリッド:盤石] な先進リモート・サポートと 一体化されています。"

ヴェルナー・エクスラー (circle-o 専務取締役)

RIEDEL GROUP BACKBONE

