

PRODUÇÕES VIRTUAIS – DAS NOVIDADES TECNOLÓGICAS ÀS IMPLEMENTAÇÕES PRÁTICAS EM TV, CINEMA E GAMES

Neste painel, vamos mostrar os avanços tecnológicos na composição de cenários virtuais (AR – realidade aumentada, VR – realidade virtual e XR – realidade estendida), com o detalhamento da infraestrutura envolvida, com soluções de baixo custo, até grandes projetos, incluindo também a indústria de games, o uso de telas de LED e a utilização da IA (inteligência artificial).

Moderador: Caio Klein, Diretor Geral da TVE RS

• VISÃO GERAL DA PRODUÇÃO VIRTUAL HOJE

Palestrante: **Jorge Martinez, Diretor de Desenvolvimento de Negócios das Américas e Diretor de Vendas para a América Latina, Stype**

Tipos de produção virtual: AR (Realidade Aumentada), VR (Realidade Virtual) e XR (Realidade estendida). Prós e contras destas tecnologias.

Aspectos a ser considerados: Câmeras, lentes, render engine, Genlock, sistemas de tracking, iluminação, painéis LED

Cases de uso a nível mundial (AR, VR e XR).

Estado da arte do Mercado brasileiro respeito a estas tecnologias.

• PRODUÇÃO VIRTUAL DE ALTO DESEMPENHO E BAIXO CUSTO E A RUPTURA TECNOLÓGICA DO MOTION GRAPHICS EM BROADCASTERS

Palestrante: **André Arnaut, Especialista em Produção Virtual e Motion Graphics para Broadcast**

Hoje, o mercado mundial de produção virtual está vivenciando uma verdadeira revolução com o poderoso Unreal, uma engine de game que está transformando a forma como o conteúdo é criado. Hollywood já está sob seu domínio, com produções épicas como o Mandalorian da Disney, que se renderam a essa tecnologia revolucionária. E aqui no Brasil, nossos broadcasters e produtoras não ficam para

trás, construindo cenários virtuais com qualidade e resultados jamais vistos antes. A ascensão exponencial dessa tecnologia no mundo e em nosso país é indiscutível. Graças às ferramentas avançadas, como o Aximmetry, a operação das produções virtuais em Chroma Key, Xr LedWall e Realidade Aumentada tornou-se extremamente acessível. Agora, implantar essas soluções inovadoras é mais fácil do que nunca, e o melhor de tudo, com um custo muito baixo. Esse é o momento crucial para todas as empresas que produzem vídeos repensarem completamente seus fluxos de trabalho de produção.

- **PRODUÇÃO VIRTUAL E XR: REINVENTANDO FILMMAKING E AUDIOVISUAL COM PAINEL DE LED**
PRODUÇÃO VIRTUAL E XR: REINVENTANDO FILMMAKING E AUDIOVISUAL COM PAINEL DE LED
Palestrante: **Nelson Maluf, Diretor Virtual Production, Disguise**
Mergulhe em um novo mundo de criação de conteúdo. De filmes a programas de TV, publicidade a entretenimento, tecnologias como painéis de LED, servidores de alta performance, câmera tracking e game engines estão mudando a maneira como produzimos e experimentamos conteúdo. Venha descobrir como essas inovações estão moldando o futuro da indústria de produção profissional.
- **PRODUÇÃO VIRTUAL – DO TRADICIONAL À INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL**
Palestrante: **Paulo Rabello, Diretor do Hub Operações e Distribuição de Conteúdo, Globo**
Já não é de hoje que o uso intensivo de tecnologias de produção virtual tem permitido oportunidades incríveis em nossa indústria. Sejam para viabilizar soluções que seriam impossíveis de serem produzidas ou que custariam muito caro se implantadas através de processos tradicionais. Mas, não temos dúvida que o melhor dessa tecnologia de produção virtual ainda está por chegar com a aplicação de Inteligência Artificial. Que impactos podemos esperar em nossos processos de produção de conteúdo?



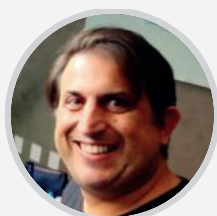
Caio Klein, Diretor Geral da TVE RS

Engenheiro Elétrico formado pela UFRGS, com Pós-Graduação em Liderança Estratégica em Negócios e Pessoas pela ESPM-RS. Iniciou a carreira na RBS, passando por várias funções dentro do grupo. Depois, por 10 anos, foi Diretor Técnico da TVE-RS. Voltou para a RBS para ser o Gerente Técnico das Rádios do Grupo e depois sendo o Gerente Executivo de Operações da TV, onde participou das coberturas das Copas do Mundo de 2006, 2010, 2014 e 2018, Olimpíadas 2008 e 2012 e Mundial Interclubes em 2006, 2010 e 2017, coordenando a logística do Grupo RBS nestes eventos. Atualmente é o Diretor Geral da TVE RS.



Jorge Martinez, Diretor de Desenvolvimento de Negócios das Américas e Diretor de Vendas para a América Latina, Stype

Jorge Martinez é líder de vendas e operações da stYpe para a América Latina e para alguns projetos na costa leste dos EUA e na Espanha. Sua experiência como Engenheiro Eletrônico o levou a trabalhar na indústria broadcast e de eventos ao vivo nos últimos 24 anos. Trabalhou de emissoras de TV como TV Azteca no México até canais de TV paga como o Grupo HBO Latin America, onde se desempenhou na equipe de engenharia e operações. Estas experiências o levaram a ingressar a Vizrt onde, durante nove (9) anos, liderou a equipe de vendas e operações no México, América Central e Caribe. Martinez ingressou na stYpe no início de 2021 para expandir as soluções de Produção Virtual com seus sistemas de câmera e rastreamento de objetos e também com as soluções de renderização desenvolvidas para o Unreal Engine chamadas StypeLand, Green Killer e Stype XR, impulsionando as indústrias de Cinema, Anúncios (Ads) e TV ajudando aos produtores e criadores de conteúdo a desenvolver novos universos narrativos utilizando soluções de rastreamento e renderização.



André Arnaut, Especialista em Produção Virtual e Motion Graphics para Broadcast

Especialista em produção virtual em Unreal e motion graphics com 22 anos de experiência em grandes projetos nacionais e internacionais de broadcasters a grandes produções virtuais, XR LedWall e Realidade Aumentada, Sócio na Begin Play centro de treinamento autorizado oficial de Unreal da Epic Games no Brasil, Agente autorizado e certificado Aximmetry, Educador e palestrante em produção virtual.



Nelson Maluf, Diretor Virtual Production, Disguise

Diretor de Vídeo com mais de 25 anos de experiência. Graduado na Full Sail University em Produção de Cinema e TV nos EUA. Sua carreira destaca-se por sua participação de 12 anos como Diretor de Vídeo na turnê mundial do cantor Julio Iglesias, percorrendo 64 países. Atualmente, Nelson é o primeiro brasileiro certificado pelo Disguise Virtual Production Accelerator, e ajuda clientes a construir estúdios para Produção Virtual e xR com painéis de LED e servidores de alta performance.



Paulo Rabello, Diretor do Hub Operações e Distribuição de Conteúdo, Globo

Paulo Rabello é engenheiro de computação com experiência de 26 anos na indústria Broadcast e de Mídia. Ele é membro do PMI (Instituto de Gerenciamento de Projetos) e tem o título de proficiência profissional em gerenciamento de projetos desde 2003, assim como tem um MBA em gerenciamento de projetos. Ele iniciou sua carreira na Globo como engenheiro em 1995. Ao longo desses anos, foi diretor da área de Projetos, Manutenção assim como diretor de tecnologia para Entretenimento, liderando projetos de tecnologia em produções 4K e 4k HDR em dramaturgia. Atualmente, ele é o líder de tecnologia para todos os processos de produção e distribuição de conteúdo da Globo, não somente para Dramaturgia e Variedades, mas também para Esporte e Jornalismo.