

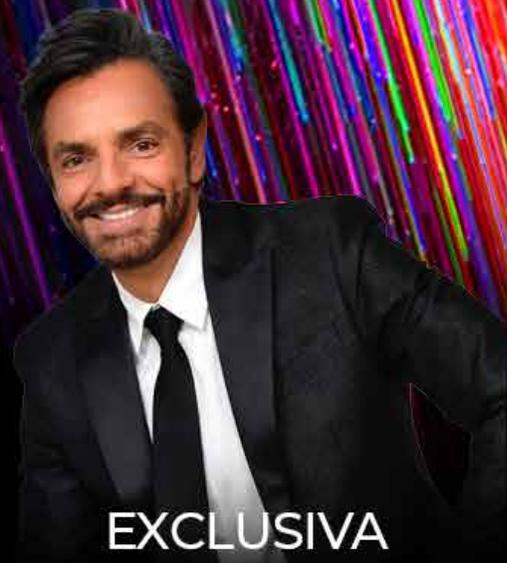
entre medios®

ROSS®

John Ross



**UNREAL
ENGINE**



EXCLUSIVA
EUGENIO DERBEZ
-Productor y Director-



SISTEMAS DIGITALES



Directorio

FUNDADOR Y DIRECTOR GENERAL
Oscar Ceballos

DIRECTORA OPERACIONES
Aldonza Gómez de la Lata

DISEÑO GRÁFICO
Guillermo Belchez Guerrero

CONTENIDO
Brenda Ramírez Ríos

INFORMACIÓN
Miguel Ángel Pérez Merchant

SOCIAL MEDIA
Regina Huerta Cano

VENTAS
ventas@entremedios.tv

COMENTARIOS
contacto@entremedios.tv

Síguenos en: Facebook: entremedios
Instagram: @entremedios.oficial
Twitter (X): @entremedios_
Tik Tok: @entremedios.oficial

ÍNDICE

CÁMARA, ACCIÓN, NOTICIAS: PÁG 04

NAB SHOW 2024 : PÁG 10

EL ROSTRO DEL BACKSTAGE: PÁG 12

ENTREVISTA EUGENIO DERVEZ: PÁG 14

RADIOGRAFÍA: PÁG 17

ENFOQUE TÉCNICO: PÁG 20

ENTRE AULAS: PÁG 24

MUJERES EN LA INDUSTRIA: PÁG 24

MÁS ALLÁ DEL SET: PÁG 26

Cámara, acción, noticias

SONY sostiene que los programas en vivo de tv superaron al on demand

Por Miguel A. PérezMerchant



SONY

Grupo Sony sostiene que los programas en vivo retienen hoy en día a las audiencias, sobre todo en producciones de deportes, noticias y realities televisivos, que alentaron a la industria del broadcast a sostener la calidad e innovar todos los días en mejores propuestas que la televisión on demand.

La investigación realizada por la empresa contratada por Sony, analizó a las audiencias en países como EE. UU., Reino Unido, España, Alemania, Francia y los países nórdicos y los datos son contundentes. De las personas encuestadas, el 64 por ciento prefiere ver deportes en vivo; lo mismo que el 54 por ciento noticieros y un 40 por ciento los reality shows.

En cuanto al nicho de televisión on demand, el 31 por ciento de los consumidores de servicios de streaming, ve programas en vivo y el 29 por ciento la programación de la televisión en línea.

El estudio realizado por la empresa Vitreus World, arrojó que los jóvenes entre 18 y 24 años, prefieren los contenidos de eventos en vivo, por cuanto a los tres segmentos referidos, 31 por ciento mayores de 65 años.

Finalmente, el 60 por ciento de los encuestados, usan las redes sociales para comentar los programas deportivos, noticiosos o momentos clave de un reality show. Además los consumidores sostienen entre sus planes ver emisiones en vivo durante los próximos doce meses.

France.tv hace historia con transmisión 100% Cloud de los Juegos de Verano 2024

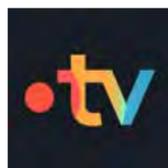
Por Miguel A. PérezMerchant

Rompiendo todos los paradigmas, France.tv logra la primera transmisión en vivo durante cuatro meses y 10 horas diarias al aire, con el uso de la tecnología en la nube, 5G, Starlink y drones a través del ecosistema de TVU.

La industria del Broadcasting en el mundo volteó la mirada al desarrollo de esta cobertura que logró France.tv durante la justa deportiva, que logró reducir 70 por ciento el costo de la producción sobre métodos de estándares altamente profesionales para garantizar que la señal llegue al público.

Otro dato relevante es la reducción de cien veces la huella de carbono, al reducir a 300 toneladas menos de emisiones CO2 para la transmisión y 12 veces menos para la producción.

Comprometido con la sostenibilidad energética y medioambiental, el grupo está revolucionando sus métodos de retransmisión.



Martín Quintanilla Solís “El Chapa de Oro” un referente del periodismo deportivo

Homenaje póstumo de Entremedios al amigo de esta casa

Por Miguel A. PérezMerchant

Decenas de anécdotas se quedan entre nosotros de la vida de Martín Quintanilla Solís; el comentarista deportivo más destacado de la televisión en Puebla. Su partida conmocionó a amigos, periodistas y medios de comunicación del deporte.

El periodista deportivo fallecido el pasado 26 de junio, marcó un referente en el mundo de los deportes en Puebla, quien durante más de tres décadas entregó alma y corazón al apasionante mundo del periodismo deportivo, siempre con alegría y bromas para aligerar la carga de trabajo por las coberturas en los estadios de fútbol o de Béisbol, lo mismo para ver desfilan a figuras estelares del Puebla o Copas del Mundo en el Cuauhtémoc; que las justas deportivas de Lobos BUAP.

También ocupó la titularidad del Programa Contacto Deportivo en Televisa Puebla, que aún sigue al aire, y donde seguramente se tocará la nostálgica noticia de su partida.

En más de tres décadas logró exclusivas de talla mundial como Hugo Sánchez, Luis García o Cesar Luis Menotti. En el mundo del Box, entrevistó a José Sulaimán, fundador del Consejo Mundial de Boxeo. Recordamos charlas con Julio César Chávez o Jorge “maromero” Paéz. Y un sin fin de cuadros deportivos.

Rames Alle, Ejecutivo en Televisa Puebla y Productor General de deportes en la empresa poblana, nos concedió una charla para describir a su amigo Martín Quintanilla.



¿Cómo conociste a Martín?

“A él lo conocí en Televisa Puebla, en los 80 o finales de los 90, cuando se producía un programa infantil con la Payasita Tan, muy famoso en esa época y él -Martín- era uno de los tres payasitos jóvenes que acompañaban a la titular de la emisión, luego empezamos a hacer amistad entre los compañeros y como nos gustaba el fútbol salíamos a jugar con otros compañeros del medio, así fue como más tarde en una oportunidad gana un casting como reportero de deportes de Tv3 -hoy Televisa Puebla- y ahí inicia su debut”.

“Su manera de ser tan chistosa le mereció el cariño del público, se le abalanzaba la gente para un autógrafo, un carisma impresionante que nadie lo tiene, ni lo va tener con la gente. no era el más sabio de los deportes pero un conductor muy agradable a la vista”. Agregó el ejecutivo de Televisa.

¿Cómo fue su debut como conductor de deportes?

Debutó en la conducción con otros titulares Jorge Gámez y Lalo Mendoza produciendo un programa especial “Los grandes del Mundial de 1994”; más tarde realizamos otro que se llamó Contacto Olímpico de Barcelona 92 que conducía Martín Quintanilla y Jorge Gámez.

“Y su debut estelar fue en febrero de 1996 en Contacto Deportivo que hasta hoy sigue al aire en Televisa Puebla y donde el Chapa de Oro como yo le decía de cariño por chaparrito, pasó una de las mejores épocas de su carrera profesional”.

¿Con qué te quedas de la esencia de Martín Quintanilla?

“Me quedo con muchas cosas, Martín era una persona, tan sencilla, super amable, cotorro. Nos conocimos cuando éramos solteros, fuimos parranderos, jugamos mucho fútbol, jugaba muy bien, me contaba buenos chistes” recordó Rames Alle. “Se queda en mi vida para siempre, como el más apasionado y entregado a su trabajo, carismático y marcando un referente en la historia del periodismo deportivo en Puebla”. Concluyó

OBS dejará huella en París 2024 con una producción televisiva sin precedentes usando la nube y recursos de cine

Por Miguel A. PérezMerchant

La meta para Olympic Broadcasting Services durante los Juegos Olímpicos de París 2024, será, dejar una huella difícil de borrar en la historia de la producción en el mundo, ya que aprovechará todos los recursos tecnológicos más avanzados, para lograr una experiencia inolvidable en los espectadores de las transmisiones de la justa deportiva.

El uso de lentes cinematográficos será el principio de la experiencia para los televidentes de las distintas cadenas y televisoras del mundo, gráficos de impacto, mejores ángulos de cámara para acercarnos a vivir la acción de cada encuentro donde los deportistas de distintas disciplinas demostrarán lo mejor de años de preparación.

OBS desplegará un arsenal para lograr 11 mil horas de cobertura para la señal que retomarán las empresas televisivas de señal abierta o en línea, con una garantía de calidad sin precedentes ya que además usarán recursos en la nube para proporcionar más eficiencia, reducir ruido en el viaje de señal e impactar en el ahorro de emisiones de carbono al medio ambiente con la simplificación de hardware por más software.

El despliegue de equipos, tiene un solo objetivo acercar el televidente muy cerca de la acción y lograr provocar una emoción compartida con el deportista en competencia.

Yiannis Exarchos, Director General de OBS, así nos invita a una de las mejores coberturas en la historia del Broadcasting, "Estos son Juegos que realmente nos inspiran y entusiasman, instando a OBS a traspasar los límites, no sólo en nuestra transmisión, sino también en la forma en que transmitimos las historias de los atletas, los deportes, la ciudad y el país anfitrión".

La multitud de cámaras para detallar paso a paso una repetición harán un antes y un después para el desempeño de la producción de OBS, con detalles que permitirán medir altura, corroborar distancias y revisar todos los ángulos de un golpe de una disciplina de contacto físico, o un clavado desde la plataforma de la alberca olímpica y hasta el más mínimo detalle de una raqueta en movimiento en partido de tenis.

Olympic Broadcasting Services, confirmó algunos parámetros técnicos de salida de la señal para el mundo. La producción se hará en Ultra Alta Definición (UHD) y Alto Rango Dinámico (HDR), lo que hará que el espectador final, vea cuatro veces más detalles que en Alta Definición y en el tema de audio, el inmersivo 5.1.4, con sonido tridimensional, lo que creará la sensación de estar corriendo al lado del deportista en una pista de los 400 metros o sentir la patada de Taekwondo.

A través de la nube global Alibaba, OBS Live Cloud puso el reloj de la cuenta regresiva al 26 de julio, día de la ceremonia de apertura de los Juegos Olímpicos de París 2024, para levantar la señal de audio y video en todo el mundo.

OBS producirá el equivalente a 450 días de contenidos en los Juegos Olímpicos de París

Por Miguel A. PérezMerchant

Sin duda Olympic Broadcast Services, es la compañía referente en mega producciones de corte mundial con una eficacia y calidad, que le permitirán entregar a las cadenas de televisión de todo el mundo 11 mil horas de señal de audio y video para los Juegos Olímpicos a celebrarse en Francia y que arrancan el próximo 26 de julio.

El director ejecutivo de OBS Yiannis Exarchos conversó en una charla de podcast del canal "Un tipo con Bufanda" Carlo de Marchis, y aseguró al periodista deportivo que realizar los Juegos Olímpicos, es mucho más complejo que una Copa Mundial de fútbol o un Super Bowl.

"Los Juegos Olímpicos siguen siendo uno de los pocos eventos que tienen esta capacidad única de reunir audiencias muy grandes y diversas", y sostuvo que en estos temas de producción de un evento como Francia 2024, son tan importantes porque la señal llegará a todas partes del mundo.

"Yo diría que la cobertura probablemente sea en medidas iguales orientadas hacia la televisión lineal y la digital. En el centro de lo que hacemos, la narración larga sigue siendo muy, muy importante". Dijo el señor de OBS. "Otra cosa que creo que está cambiando es el interés de las emisoras en tener un acceso cada vez más cercano a los atletas. Esto se notará en nuestra cobertura en París". El reto, dijo el comentarista deportivo, será acercar al espectador con los deportistas, a tal grado que sientan su esfuerzo y sus emociones.

El CEO se ha involucrado en estos mega eventos desde los juegos olímpicos de 1997 y su voz tiene peso en la industria del Broadcast en el mundo, así que esperaremos con ansiedad las sorpresas tecnológicas del momento, como señal en la nube a través de la 5G, óptica en cámaras que desplegarán más de 160 miembros del staff OBS que estarán directos más los servicios alternos contratados para completar la mega producción.



En 2030, el mercado de clones humanos digitales dejará ganancias por más de 500 mil MDD

Por Miguel A. PérezMerchant

La industria de los seres humanos digitales en el ciberespacio crecerá exponencialmente a tal grado que para 2030 generará unos 530 mil millones de dólares, por lo que la creación de "clones" de personas es tan perfecto, que imitan el desempeño laboral o de servicios para ganar dinero como cualquier humano.

Lo anterior fue dado a conocer por la empresa de IA Synthesia, misma que asegura un futuro prometedor ya que en 2020 en sus inicios ya generó unos 10 mil millones de billetes verdes en este ramo de lo que llamaríamos clones digitales.

De tal forma avanzó la tecnología IA que se pueden programar la creación idéntica de tu secretaria que podría atender en línea con una videoconferencia a tus clientes o dar cursos en línea en empresas de servicios digitales.

Enma Lukan quien escribe el artículo para Synthesia, refiere que un humano digital puede ser un gemelo de una persona real, basado en sus rasgos físicos, anatómicos y biológicos, por lo que pueden interactuar con otras personas prácticamente irreconocibles.

"Cómo son capaces de replicar la comunicación del mundo real a gran escala, las aplicaciones de los humanos digitales están en aumento", sostuvo Lukan quien por si fuera poco reflexionó sobre la posibilidad de que una empresa tenga a estos empleados a los que no se les paga, sino se adquieren para desempeñar tareas 24/7 y todos los días del año si fuera necesario.

Pero no todo es perfecto, a decir del artículo aún hay ciertos rasgos o comportamientos que delatan a los clones digitales, pero aseguran que con el avance de la tecnología esto podría desaparecer.



Bedrock & Easy Live se unieron para experiencia interactiva en la UEFA EURO 2024 con M6+

Por Miguel A. PérezMerchant

Dos grandes apuestan por sumar una de las mejores experiencias para los amantes del fútbol europeo con la alianza de Bedrock e Easy Live, para que los espectadores puedan acceder a contenidos interactivos en tiempo real que los lleven a vivir grandes experiencias con esta nueva apuesta de las marcas.

Los espectadores de la televisión gratuita e incluso aquellos que vieron los partidos de la UEFA EURO 2024 en la cadena francesa M6 en su versión plus, disfrutaron de estos recursos a través de Android TV, Apple iOS y dispositivos móviles Android.

Jonas Engwall, director ejecutivo de Bedrock prometió a los aficionados y la industria del Broadcast grandes resultados, "Al combinar la experiencia en streaming de Bedrock con la innovadora tecnología de superposición de Ease Live, estamos potenciando el M6+ para ofrecer una experiencia verdaderamente atractiva a los espectadores de la EURO 2024, estableciendo un estándar sobre cómo los aficionados esperan interactuar con sus eventos deportivos favoritos".

También dijo que, "En Bedrock, desarrollamos constantemente nuevas soluciones para crear experiencias de transmisión excepcionales, razón por la cual elegimos colaborar con Ease Live". A finales de este año sumarán esta solución interactiva a una gran variedad de televisores y dispositivos inteligentes, incluidas marcas como Samsung, LG, Hisense, Apple TV y Amazon Fire TV.

Al implementar una solución "Over The Top" a los servicios de TV u OTT existentes, Bedrock y Ease Live reducen significativamente los tiempos de implementación de meses a días y permiten la escalabilidad global.

"Cómo son capaces de replicar la comunicación del mundo real a gran escala, las aplicaciones de los humanos digitales están en aumento", sostuvo Lukan quien por si fuera poco reflexionó sobre la posibilidad de que una empresa tenga a estos empleados a los que no se les paga, sino se adquieren para desempeñar tareas 24/7 y todos los días del año si fuera necesario.

Pero no todo es perfecto, a decir del artículo aún hay ciertos rasgos o comportamientos que delatan a los clones digitales, pero aseguran que con el avance de la tecnología esto podría desaparecer.



Radio ALTIPLANO regresa al aire tras una pausa para seguir haciendo historia en Tlaxcala

Por Miguel A. PérezMerchant

El Gobierno de Tlaxcala confirmó la decisión de rescindir el arrendamiento de la concesión de Radio Altiplano a Media Group, empresa que lanzará en su lugar "El Heraldo Radio de Tlaxcala" durante nueve meses pero que no respondió a las preferencias de la audiencia en el valle de la entidad.

Angélica Domínguez, titular de la Coordinación de Radio, Cine y Televisión de Tlaxcala (Coracyt) confirmó que el tema jurídico se agotó hace unos días con la firma de un documento oficial entre las partes. "Ambos cumplimos los acuerdos estipulados en el contrato y ahora es momento de avanzar hacia un proceso de transformación". Declaró la titular del Organismo.

Y recalzó, "Quiero puntualizar que el gobierno del estado no recuperó la concesión de Radio Altiplano porque nunca

se perdió, en todo momento y hasta la fecha seguimos ostentando la titularidad de la misma".

Radio Altiplano no solo está de regreso al aire, sino tras el debate que llegó hasta la mañana del Presidente Andrés Manuel López Obrador, hace unos meses, generó sinergia para invertir en su recuperación y modernización entre los gobiernos federal y estatal.

El Gobierno de Tlaxcala posee la concesión y mantiene los derechos de usar y explotar comercialmente la frecuencia del 96.5 FM, por lo que la mandataria de esa entidad Lorena Cuellar mostró interés con apoyo del mandatario federal para invertir recursos federales y estatales en la radio que ya es leyenda en Tlaxcala y que todo indica, seguirá haciendo historia.



Pixar llegó a la cima de la VR en Inside Out 2

Por Miguel A. PérezMerchant

México.- Pixar no arriesga nada, por el contrario con la garantía del brutal éxito que le espera en el mundo cinéfilo a "Inside Out 2", no escatimó en lograr la película con los últimos avances del VR -realidad virtual- y lo demostró con un video que muestra el poder de lograr escenas como si tuvieran una phantom camera virtual y tomar escenas cerradas o travels sin titubear en el rendering.

En Instagram el portal Ign Dotcom posteo un poderoso ejemplo grabado cuando realizan una grabación de una escena de la película conocida en habla hispana como "Intensamente" que con la nueva versión rompe con todo paradigma del uso de recursos tecnológicos avanzados para lograr una mejor fotografía cinematográfica.

Otras novedades tecnológicas en Inside Out 2:

Lanzamiento de HDR: El filme se estrenó en algunas salas de cine con pantallas de visualización directa compatibles con HDR. Un recurso tecnológico que resalta un mejor contraste y luminosidad de la proyección en pantalla grande, logrando una experiencia mucho más inmersiva.

Concepto Shape de lenguaje: Usaron este recurso para mostrar expresiones de emociones como ansiedad y envidia con rasgos claramente únicos.

Edición en vivo: Como si se tratara de un filme sin cortes, pudieron lograr la selección de las tomas y movimientos en tiempo real lo que le da vida a la historia con sensaciones de ver y sentir con los personajes.

Sin duda desde su estreno en EE. UU. el pasado 14 de junio, en el mundo cinéfilo hay una cita pendiente para ver cumplidas las promesas en esta segunda entrega de las emociones de Riley Andersen, el personaje principal de la trama para toda la familia que dibuja las emociones que nos dominan todos los días.

Después de casi una década, el esfuerzo de cientos de talentos unidos: "Inside Out 2" dirigida por Kelsey Mann, producción de Mark Nielsen. Meg LeFauve y Dave Holstein logran el guión con la historia de Mann y LeFauve. Andrea Datzman creó la música de la película que inicia su gira por cientos de salas de cine de todo el mundo en los principales idiomas.



Gobierno de Tlaxcala firma convenio con IFT para modernizar Tv y Radio pública

100 millones de pesos invertirán para instalaciones y equipamiento tecnológico para Radio Altiplano y otras emisoras de la concesionaria de Tlaxcala.

Por Miguel A. PérezMerchant

El Gobierno de Tlaxcala firmó un convenio de colaboración con el Instituto Federal de Telecomunicaciones por sus siglas IFT, para la modernización de las emisoras públicas de radio y televisión que integran el Coracyt.



El acuerdo contempla invertir unos 100 millones de pesos, para modernizar instalaciones y ampliar las funciones de la Coordinación de Radio, cine y Televisión de Tlaxcala, y colaborar en la tarea de alfabetización digital, para ello, parte de la inversión económica será instalar más antenas para llevar la señal de video a las zonas rurales de esa entidad.

"Este convenio marca el inicio de la nueva etapa de regeneración de la Coracyt, iniciamos un nuevo camino en esta dependencia" declaró la Gobernadora de Tlaxcala Lorena Cuellar, quien detalló que con el apoyo de canal Once, también se podrá fortalecer el relanzamiento del canal 10.1 Tlaxcala Televisión. "se prioriza el combate a la corrupción, la ética, transparencia, finanzas sanas para conformar un sistema de planeación estatal y comunicación eficiente en beneficio del pueblo tlaxcalteca" comentó la mandataria en el evento.



Cabe destacar que la decisión de invertir en la modernización de la radio y la televisión pública de Tlaxcala, se generó tras la decisión del Presidente Andrés Manuel López Obrador de apoyar a la gobernadora Lorena Cuellar para retomar el proyecto y el mando de la concesión de Radio Altiplano, que se rentó solo por nueve meses al Heraldo de México y que finalmente impulsa el acuerdo firmado hace unos días.

Dentro de los planes formales está construir un nuevo edificio, foros y cabinas de radio de primer mundo, con lo que se lanzaría nuevamente una moderna señal de radio y televisión digna de los tlaxcaltecas.

Así después de doce años de abandono y a tres décadas de creada la radio y televisión pública en Tlaxcala, en cuestión de semanas llegará el nuevo transmisor de señal digital para la estación XETT Radio Tlaxcala, otra emisora del sistema público de radiodifusión de ese Estado.

El Coracyt de Tlaxcala está integrado por la sala de cine Miguel N. Lira, el canal 10.1 de Televisión y las emisoras de radio Altiplano 96.5 FM, Radio Tlaxcala 1430 AM y Radio Calpulalpan 94.3 FM.



NAB SHOW 2024

ROSS lidera con nuevos lanzamientos en la NAB Show 2024

David Ross, CEO de ROSS, compartió con Entremedios.tv su emoción por participar en la más destacada y extensa presentación que ROSS haya tenido la NAB Show en Las Vegas, Nevada, celebrando así sus 50 años de existencia.



LiveU en la NAB 2024 lanza solución digital o híbrida para producción en vivo

Francisco Roa, Ingeniero de ventas de LiveU, reveló los detalles de las novedades de la marca con la propuesta híbrida o decidir si producir totalmente en Cloud o una solución híbrida. Conoce más detalles de todas las posibilidades que nos presenta este recurso muy usado en la industria del broadcast.



Infinity de Telos Alliance es la solución sin matriz en intercomunicación

Enrique Gutiérrez, CEO de la empresa mexicana Sistemas Digitales, que representa a varias marcas de la Industria del Broadcast como ROSS, nos detalló las nuevas tendencias y la valiosa aportación de la IA en diversas aplicaciones y soluciones que ofrecen a las empresas del ramo.



SISTEMAS DIGITALES Sorprende Nuevamente en la NAB Show 2024

Enrique Gutiérrez, CEO de la empresa mexicana Sistemas Digitales, que representa a varias marcas de la Industria del Broadcast como ROSS, nos detalló las nuevas tendencias y la valiosa aportación de la IA en diversas aplicaciones y soluciones que ofrecen a las empresas del ramo.



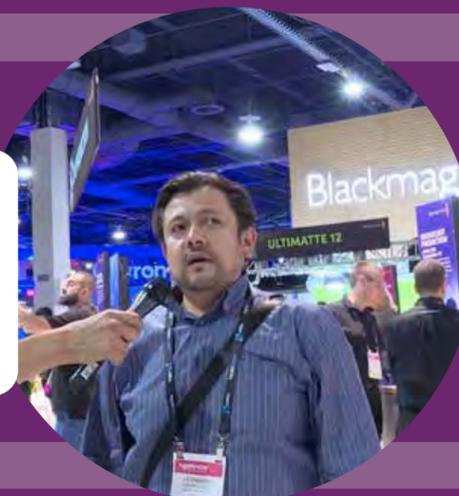
No desaparece NewTek y se integró para crecer en Vizrt con grandes sorpresas

Ricardo Martín, Gerente de ventas de Tech Sport, nos platica desde las Vegas Nevada en la NAB Show 2024, la noticia de que Vizrt integra en sus líneas los productos de la famosa marca de soluciones NewTek, para combinar mejores propuestas y los últimos avances en tecnologías para el mundo del Broadcast.



SIMPLEMENTE empresa mexicana líder en Herramientas para la Producción

Ofrece las marcas BlackMagic y AJA para el mundo del cine digital y productoras, a SIMPLEMENTE está ubicada en la colonia Roma en Ciudad de México y desde la NAB Show 2024, nos dan detalles de las soluciones que integra para los clientes de la industria.



TEKNOMÉRICA líder en soluciones y tendencias tecnológicas de la industria de la producción en México

Un visitante que no puede faltar en la NAB Show de este año es TEKNOMERICA, empresa líder en soluciones y equipos para la producción en México; y en entrevista para Entremedios, Julio Sánchez y Mauricio Aviña directivos de la compañía establecida en ciudad de México, nos hablan de los logros alcanzados en el evento.



Lizardo asiste desde hace tres décadas a la NAB Show con grandes experiencias

En la NAB Show 2024, Entremedios platicó con Lizardo, un experto en ventas que asistió al encuentro mundial de la industria del Broadcast y nos cuenta sus tres décadas de experiencias en este evento de marcas y productos top en el ramo. Desde el uso de cintas, la etapa de lo análogo a lo digital y ahora la producción en la Nube, son algunos temas de la charla con Oscar Ceballos y Aldonza Gómez de la Llata, fundador y directora de operaciones de Entremedios.



CONCEPTO POST lider en Puebla, estuvo presente en la NAB Show 2024

Oscar Ceballos, CEO de la empresa productora de mucho, Concepto Post, y CEO de Entremedios.tv, le apostó a ser testigo un año más en la NAB Show 2024, donde exhiben el TOP de la industria del Broadcast en el mundo desde Las Vegas Nevada en Estados Unidos.



ENTREVISTA

EL ROSTRO DEL BACKSTAGE

John Ross

CEO Fundador de Ross video

Entrevista por Oscar Ceballos

John Ross es un ingeniero canadiense y fundador de Ross video, una empresa líder a nivel mundial, tiene una larga y distinguida carrera, es reconocido por sus contribuciones pioneras en el desarrollo de equipos de producción de video, incluyendo el primer mezclador de producción totalmente transistorizado, el primer mezclador de control maestro automatizado, el primer sistema de edición de cintas de video basado en computadora y el primer sistema de visualización de generador de caracteres digitales para televisión.

Fue nombrado Miembro Honorario de la SMPTE, la Sociedad de Ingenieros de Cine y Televisión y este año celebra 50 años de la fundación de su empresa.



¿Qué es lo que más ama de la historia de Ross?

La gente con la que trabajo, he trabajado con gente maravillosa. En mi carrera he trabajado con algunas personas que fueron los fundadores de la alta definición, los padres. He trabajado con gente muy brillante e hicimos muchas cosas por primera vez y ha sido difícil algunas veces, pero, sobre todo, un maravilloso placer y sentimientos de logro, sí, y muchos maravillosos clientes también que nos apoyaron, aún, especialmente en nuestros primeros días, cuando la gente no nos conocía mucho, pero les contaron a sus amigos y eso nos ayudó a crecer.

¿Cuál ha sido el reto más grande de Ross y cómo ha logrado trascender durante 50 años?

Diría que hubo cosas que no estaban bajo nuestro control, cuando la economía falló, y algunas veces tuve que dejar ir a mucha gente y decirles "los traeré de nuevo a todos en el futuro" y lo logré, así que son tiempos difíciles, pero hay muchos tiempos de alegrías, así que los tiempos difíciles fueron pequeños, no, en 50 años, tú sabes, fueron quizá sólo 6 meses, es todo, así que mayormente fue todo una buena experiencia.

ROSS®



Su bebé ya tiene 50 años, ¿Qué opina de él?

(Risas)

No es un bebé ahora, es, ciertamente es muy maduro y lo puedes ver por los productos, son muy maduros, muy a tiempo, muy a tono con los tiempos actuales y liderando, en realidad, las soluciones lideran y estoy muy orgulloso de las personas que han inventado soluciones a los nuevos problemas, sí, los problemas técnicos e hicieron que fuera más fácil de usar para los clientes, también al mismo tiempo.

¡Felicidades!

Eugenio Derbez dice que su trabajo “no solo entretiene, también le cambia la vida a las personas”

Su faceta de actor, director de cine y ya debutando como abuelo hablando de su vida personal, realmente tiene al histrión Eugenio Derbez de muy buen ánimo, y así lo encontramos en una locación en Puebla, filmando una nueva propuesta para quienes siguen su carrera que ya cumple cinco décadas.

En una charla que no se pudo grabar en video por cuidar al personaje del que estaba caracterizado, cedió parte de su tiempo para recibir a los equipos de las revistas Entremedios y Encuentro.

Por **Mónica Peralta & Aldonza Gómez de la Llata**

BUENO, PARA EMPEZAR, EL PREMIO AURA, LEYENDA 2024. ¿QUÉ TAL? ¿ES LA PRIMERA VEZ DE LOS PREMIOS?

“Es la primera edición, pero sí eran necesarios unos premios así que reconocieran el gran trabajo que se está haciendo en las plataformas, Amazon, Netflix, Vix y no solamente en México, sino en España, en toda Latinoamérica,... están haciendo series maravillosas y esta nueva edición de los premios Aura, buscan reconocer lo mejor de todas las series que están haciendo las plataformas”

¿Y TU PREMIO COMO LEYENDA, QUÉ SIGNIFICA?

El que te digan “leyenda” es fuerte. Les decía yo, hice la broma cuando lo recibí, que les digo que ese tipo de premios se lo dan a la gente que ya se va a morir. (risas)

ESCUCHÁBAMOS LO QUE DECÍAS SOBRE CONTAR HISTORIAS, QUE LLEGAS A TOCAR VIDAS. ¿ÉSTO TE MOTIVA COMO PRODUCTOR A HACER NUEVOS CONTENIDOS, GENERAR NUEVOS PRODUCTOS?

...¿Qué tan importante realmente es mi trabajo? A veces -a- un doctor que salva una vida o un abogado que evita que alguien vaya a la cárcel y que tienen a veces más mérito que tú, y sin embargo, la gente admira al actor”.

Eugenio: “...Pero también como lo dije en el speech, te das cuenta que, a veces ese trabajo que haces de entretener, le cambia la vida a la gente. ...”

“Y cuando te das cuenta que a veces con lo que haces, eres capaz de salvar una vida o de hacer que un enfermo la pase mejor”

“...Y cuando te das cuenta que a veces con lo que haces, eres capaz de salvar una vida o de hacer que un enfermo la pase mejor, te das cuenta que el trabajo que hacemos, que parece de repente superficial, no lo es”...

“...porque todos sabemos que de repente dices, quiero desconectarme, quiero irme a mi casa, ver una serie, prender la tele y desconectarme, es terapéutico, y a veces lo que hacemos, ya sea como productores, como escritores, como actores, es realmente importante, ¿no?...”

Y HABLANDO DE ESO, ¿QUÉ PRODUCCIÓN TE HA SIGNIFICADO UN RETO INOLVIDABLE?

“...Yo creo que “No se aceptan devoluciones”, para mí es el... mi bebé, ¿no? porque en esa película, me tocó escribirla, dirigirla, producirla, actuarla, editarla, estuve en todos los procesos, es como mi bebé, y luego, a mí esa película me cambió la vida, gracias a esa película estoy ahora trabajando en Estados Unidos y al día de hoy es la película en español más taquillera a nivel mundial de la historia. Y entonces, esa película definitivamente, me la llevo en el corazón...”

ENTREMEDIOS: SÍ. ¿CÓMO ELIGES A TU EQUIPO DE PRODUCCIÓN? ¿QUÉ HABILIDADES O ACTITUDES DEBE DE TENER?

“Pues mira, creo que lo más importante para mí es que sean buenas personas. Y es una de las cosas que me gusta escuchar.... Yo he estado en producciones en donde la sufres porque el ambiente es terrible y me he dado cuenta que cuando manejas sentimientos, y en esta carrera, todo el tiempo, cada escena, es manejar sentimientos”.

“una de las cosas que me gusta escuchar.... Yo he estado en producciones en donde la sufres porque el ambiente es terrible”.

¿QUÉ TE GUSTA MÁS?

¿PRODUCIR, DIRIGIR O ACTUAR?

“Dirigir, dirigir porque cuando diriges tienes el control de todo, y me pasa que cuando, y me pasó desde que inicié mi carrera, cuando actuaba, siempre decía “el libreto pudo haber estado mejor y por eso empecé a escribir”.

“Y ya que escribes, dices, hídole, es que el director no entendió lo que escribí y lo cambié. Me pasó mil veces. Y así fue como empecé a dirigir y ya cuando diriges, tienes de alguna manera el control de todo el producto. Me pasa muchas veces que actúo y digo, ¡No, hombre!, quedó increíble la escena o la serie y ya que la ves, dices “meh” y es porque el director no lo hizo como, por lo menos como tú esperabas.

¿TIENES ELECCIÓN- DE CÁMARA, SISTEMA - SOFTWARE- DE EDICIÓN, ALGÚN EQUIPO QUE TE GUSTE POR SU DESEMPEÑO O CALIDAD?

“No precisamente, suelto porque en esta época donde cambia la tecnología todos los días, es impresionante.

¿QUÉ RECOMENDARÍAS A AQUELLOS QUE QUISIERAN PRODUCIR, COMO PRODUCE EUGENIO DERBEZ?

“Mira, yo tengo un secreto que siempre lo comparto y que es que me ha cambiado la vida, siento que la mayoría de la gente que quiere dedicarse a esto, lo que hace es ir a tocar puertas y dejar su información y esperar que los llamen y eso nunca va a suceder. Hay demasiada competencia, somos demasiados en este planeta y yo lo que yo muchos años toqué la puerta. ¡Muchos...! y, nunca me la abrieron. Hasta que me di cuenta que el secreto está, -pues en eso- en producir tus propias cosas”.

“somos demasiados en este planeta y yo lo que yo muchos años toqué la puerta. ¡Muchos...! y, nunca me la abrieron”

...”no me dieron la oportunidad y gracias a eso yo desarrollé No se aceptan Devoluciones y ahora mira, cuando llegué a Estados Unidos, lo mismo, llamaba yo -a- muchas puertas, pero no me daban lo que yo quería y me puse a desarrollar yo, entonces yo ya encontré el caminito. Cada vez que quiero hacer algo, lo tengo que crear yo porque no, la gente no te lo regala. Entonces yo creo que debes crear tus propios proyectos.

NOMBRE REAL: Eugenio González Derbez
NACIÓ EN: CD de México, 2 de septiembre de 1961
PROFESIÓN: Actor de Cine y Televisión, Director y Productor Teatral, Director y Productor de Cine
INICIOS DE CARRERA: Desde 1974 inició en actuaciones especiales en la Televisión mexicana, pero su debut estelar fue en el programa “Al Derecho y al Derbez” de Televisa en 1993.
EXITOS EN TV: AL Derecho y al Derbez, Derbez en Cuando, La Familia Peluche, entre otros.
ÉXITOS EN CINE: Debutó con el éxito cinematográfico “No se Aceptan Devoluciones”, “Radical”, Coda”, Angry Bird ‘s”, “Dora y la Cd Perdida”, “Jack & Jill”, “Cómo Ser un Latin Lover”.

QUÉ GRAN CONSEJO. EUGENIO, ¿QUÉ TE PARECE PUEBLA COMO DESTINO DE PRODUCCIÓN?

“Me encanta, no sabes las facilidades que nos han dado para grabar, yo no conocía Puebla como lo he conocido ahora, había venido cuando era niño pero ahora ya es una ciudad y tiene unos edificios que no los encuentras en la Ciudad de México, estoy muy asombrado en la arquitectura de Puebla, hay edificios que no encuentras ni en Estados Unidos vaya.

“ya es una ciudad y tiene unos edificios que no los encuentras en la Ciudad de México, estoy muy asombrado en la arquitectura de Puebla”.

LA GASTRONOMÍA -EN SU ESTANCIA EN PUEBLA-...?

“ Yo como chiles en nogada a diario. (Risas)



Para escuchar la entrevista escanea el QR

<https://entremedios.tv/eugenioderbez>
créditos fotografías: youtube.com/@EugenioDerbezTV



Australian Film Television and Radio School Curso en Televisión

Por: Brenda Ramírez Ríos

La televisión abierta sigue siendo un pilar fundamental en la industria de los medios de comunicación, por lo que la **AFTRS (Australian Film, Television and Radio School)** pone a tu disposición un curso corto y especializado en este nicho. Este programa, diseñado e impartido por profesionales experimentados de la industria, te brinda la oportunidad de desarrollar las habilidades esenciales para triunfar en este ámbito, con un enfoque particular en la narrativa, elemento clave para conectar con la audiencia y crear contenido memorable.



¿A quién está dirigido?

A profesionales activos y de nivel inicial.

Campo laboral:

Sectores de producción independiente
Cadenas de televisión
Plataformas emergentes de SVOD.

No pierdas la oportunidad de convertirte en un profesional altamente capacitado en la vibrante industria de la televisión.

Para más información, consulta directamente la página web de AFTRS.

Si buscas abrirte camino en la industria televisiva o deseas perfeccionar tus habilidades en este campo, el curso de AFTRS te ofrece una formación integral y práctica. Al finalizar, estarás preparado para asumir roles de producción y postproducción en diversos formatos televisivos, especialmente en factual y sin guión. Además, contarás con una sólida red de contactos profesionales que te permitirán acceder a oportunidades laborales en diversos sectores.



<https://www.aftrs.edu.au/>

MLB's Over the plate: Grand Opening

MLB.TV: Propuesta innovadora

Un show que combina el béisbol con las artes culinarias.

Programa Deportivo de revista

Por: Brenda Ramírez Ríos



Gancho

Al inicio de todo guión o programa debe existir un espacio que genere expectativa. Un acercamiento introductorio a la temática del programa, en este caso, ¿Qué tienen en común la comida y el béisbol? La duración es de tan solo unos segundos y su objetivo es generar intriga en el espectador, un gancho.



Ancla

Un presentador o ancla es un experto en comunicación que dirige el show o programa. En over the plate Lauren Shehadi lleva la batuta del programa desde una locación clave en la que junto con un chef invitado relacionado con el mundo del béisbol, cocinan algún platillo típico de los juegos.



Transición

Existen muchos tipos de transiciones, su objetivo inicial es dividir un tema de otro o hacer énfasis en el cambio de imagen, lo más común es un cross dissolve, pero en Over the plate encontramos a menudo puentes con las grandes jugadas de béisbol con el mismo objetivo.



Sección: Ballpark bites

Un presentador secundario que es un chef celebridad, se encuentra en un estadio de béisbol entrevistando a un chef que prepara la comida más popular del lugar, lo que denota una relación directa entre el béisbol y la comida.

Más adelante, el chef celebridad va a la cocina del chef invitado para aprender de él y también darle una propuesta de platillo.



Intercortes:

Se refiere a cuando se alternan planos o ubicaciones para formar un producto final. Lo que hace el programa Over the plate, es alternar entre el ancla y los presentadores secundarios en sus respectivas locaciones con sus respectivos invitados.



Sondeo:

Durante los intermedios de los juegos, se entrevista a los asistentes sobre sus impresiones de la comida dentro del estadio, fragmentos de entrevista que posteriormente se utilizan como sondeo.



Sección: Turn the tables

Hacia el final del programa, uno de los presentadores, también chef que invita a un jugador a hablar sobre béisbol y comida, inicia esta sección que consiste en que el chef defina términos de béisbol y viceversa, haciendo un espacio interactivo y divertido. Ejemplo: Adam Sobel vs Mark Canha

Un presentador o ancla es un experto en comunicación que dirige el show o programa. En over the plate Lauren Shehadi lleva la batuta del programa desde una locación clave en la que junto con un chef invitado relacionado con el mundo del béisbol, cocinan algún platillo típico de los juegos.



UNREAL ENGINE

Por: Brenda Ramírez Ríos

Unreal Engine, desarrollado por Epic Games, se ha convertido en una herramienta fundamental para la creación de videojuegos, experiencias de realidad virtual y aplicaciones interactivas. Su trayectoria, desde sus inicios en 1998 con Unreal Engine 1 hasta la reciente llegada de Unreal Engine 5, está marcada por la innovación constante y la búsqueda de ofrecer las mejores soluciones para los desarrolladores.

A lo largo de sus versiones, Unreal Engine ha ido perfeccionando sus capacidades, adaptándose a las nuevas necesidades y plataformas. Entre sus características principales destacan gráficos de alta calidad, escalabilidad y conjunto completo de herramientas, además de que es gratuito y de código abierto.

La versatilidad de Unreal Engine lo convierte en una herramienta ideal para una gran variedad de proyectos, tanto de videojuegos y realidad virtual, como de diversas aplicaciones interactivas. Es uno de los motores más populares de la industria que brinda las herramientas necesarias para crear experiencias inmersivas y realistas en entornos virtuales.

El impacto de Unreal Engine en la industria ha sido significativo, permitiendo a los desarrolladores crear juegos más ambiciosos y visualmente impresionantes. Además, ha abierto nuevas posibilidades para la creación de experiencias de realidad virtual y aplicaciones interactivas.

Con la llegada de Unreal Engine 5, la apuesta por la innovación continúa. Lumen, Nanite y las mejoras en física, partículas y audio, posicionan a este motor como una herramienta fundamental para el futuro de la creación de experiencias inmersivas.

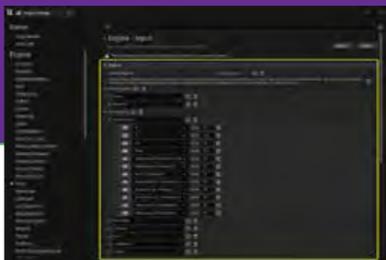
Desventajas:

Curva de aprendizaje: Unreal Engine tiene una curva de aprendizaje que puede ser un poco desafiante para los principiantes. Sin embargo, existen numerosos recursos disponibles para ayudar a los usuarios a aprender a usar el motor.

Requerimientos de hardware: Unreal Engine puede ser un motor exigente en cuanto a recursos de hardware. Esto significa que los desarrolladores pueden necesitar tener computadoras potentes para ejecutar el motor de manera eficiente.

Modelo de regalías: Aunque Unreal Engine es gratuito, los desarrolladores que generen más de \$3 millones en ingresos deben pagar un 5% de regalías a Epic Games. Esto puede ser un factor a considerar para aquellos que anticipan un gran éxito comercial con su juego.

Dependencia de Epic Games: Al ser un motor desarrollado por Epic Games, Unreal Engine está sujeto a las decisiones y estrategias de la empresa.



UNREAL ENGINE

Ventajas:

Gráficos de alta calidad: Unreal Engine permite crear mundos y personajes con un nivel de detalle excepcional, gracias a técnicas como HDRR, normal mapping y sombras dinámicas.

Escalabilidad: Se ajusta a proyectos de todos los tamaños, desde juegos móviles hasta experiencias AAA de consola.

Conjunto completo de herramientas: Ofrece una amplia gama de herramientas para la creación de niveles, animación, scripting, inteligencia artificial y más.

Gratuito y de código abierto: A partir de la versión 4, Unreal Engine se ofrece de forma gratuita, con un modelo de regalías para ingresos superiores a \$3 millones.

Gran comunidad: Unreal Engine cuenta con una gran comunidad de usuarios y desarrolladores que comparten recursos, tutoriales y soporte.



ASG lanza Plugin de Adobe Premiere para NVIDIA Holoscan for Media

Por: Brenda Ramírez Ríos

La edición de video y audio profesional exige herramientas que faciliten el trabajo y optimicen los flujos de producción. En este sentido, Advanced Systems Group (ASG) presenta el plugin Diaquest, que permite una comunicación directa entre el software de edición Adobe Premiere y la plataforma NVIDIA Holoscan for Media, plataforma de procesamiento de sensores que facilita la creación e implementación de aplicaciones de IA y HPC para obtener información en tiempo real.

Diaquest elimina la necesidad de intermediarios como NDI o SMPTE 2110 al transferir audio y video en tiempo real. El plugin crea un entorno virtual para el procesamiento de señales independientemente del protocolo de transporte o códec utilizado. Esto brinda a los editores de Premiere la posibilidad de trabajar directamente en Holoscan for Media, una plataforma de software definida para desarrollar y desplegar aplicaciones multimedia.

La integración entre Premiere y Holoscan gracias a Diaquest supone un avance significativo para los creadores de contenido. Ofrece mayor flexibilidad, creatividad y reduce los costes operativos al simplificar la infraestructura tradicional de broadcast. El plugin Diaquest estará disponible próximamente coincidiendo con el lanzamiento general de Holoscan for Media.



Ventajas:

Simplificación del flujo de trabajo: Diaquest elimina la necesidad de utilizar intermediarios como NDI o SMPTE 2110 para transferir audio y video entre Adobe Premiere y NVIDIA Holoscan for Media

Mayor flexibilidad: El plugin permite a los editores trabajar directamente en Holoscan for Media

Reducción de costes: La simplificación de la infraestructura tradicional de broadcast puede contribuir a reducir los costes operativos.

Desventajas:

Dependencia de dos plataformas: Diaquest requiere la utilización tanto de Adobe Premiere como de NVIDIA Holoscan for Media, lo que puede suponer un inconveniente para los editores que no utilicen estas plataformas.

Posible curva de aprendizaje: La integración de Diaquest en los flujos de trabajo existentes puede requerir un periodo de aprendizaje para los editores.

Disponibilidad limitada: El plugin Diaquest aún no está disponible al público, por lo que su adopción generalizada podría tardar algún tiempo.

DaVinci Resolve 19

Blackmagic Design

Por: Brenda Ramírez Ríos

En el mundo de la edición de video, la creación de efectos visuales y la posproducción de audio, el nombre DaVinci Resolve se ha convertido en un referente indiscutible. Blackmagic Design, la compañía detrás de este poderoso software, no deja de sorprendernos con cada nueva versión, y DaVinci Resolve 19 no es la excepción.

Esta última entrega llega cargada de más de 100 nuevas funciones y mejoras que la convierten en la solución más completa para la creación de contenido de alta calidad.

Algunas de las nuevas características que presenta son las siguientes:

Inteligencia artificial al servicio de la creatividad:

El Motor neuronal DaVinci dota al programa de una potencia sin precedentes, impulsando funciones como la máscara mágica, el reencuadre inteligente y la detección de bordes, automatizando tareas tediosas y optimizando el flujo de trabajo.

HDR:

DaVinci Resolve 19 ofrece compatibilidad con los formatos Dolby Vision, HDR10+ y otros estándares HDR, permitiéndote trabajar con imágenes de un rango dinámico excepcional y colores vibrantes.

Audio Fairlight:

Las nuevas herramientas de audio Fairlight elevan la posproducción de sonido a un nuevo nivel. El seguimiento por puntos IntelliTrack distribuye automáticamente el audio con precisión; la separación de diálogos basada en IA facilita la inteligibilidad de las voces; y la atenuación automática ajusta dinámicamente el volumen de la música de fondo.

Fusion:

El módulo Fusion se renueva con herramientas para la composición de nodos, el seguimiento de objetos 3D y la renderización volumétrica, abriendo un abanico infinito de posibilidades para crear efectos visuales sorprendentes.

Un flujo de trabajo optimizado para una mayor eficiencia:

DaVinci Resolve 19 agiliza tu trabajo para que puedas concentrarte en lo que realmente importa: contar tu historia, además ofrece una amplia gama de funciones adicionales que lo convierten en una solución completa para la creación de contenido audiovisual:

DaVinci Resolve 19 se posiciona como una herramienta indispensable para profesionales de todos los niveles, desde editores independientes hasta expertos en la industria cinematográfica. Su interfaz intuitiva, su rendimiento excepcional y su amplia gama de funciones te permiten llevar tus proyectos al siguiente nivel, dando vida a tus ideas con un nivel de detalle y realismo sin precedentes.

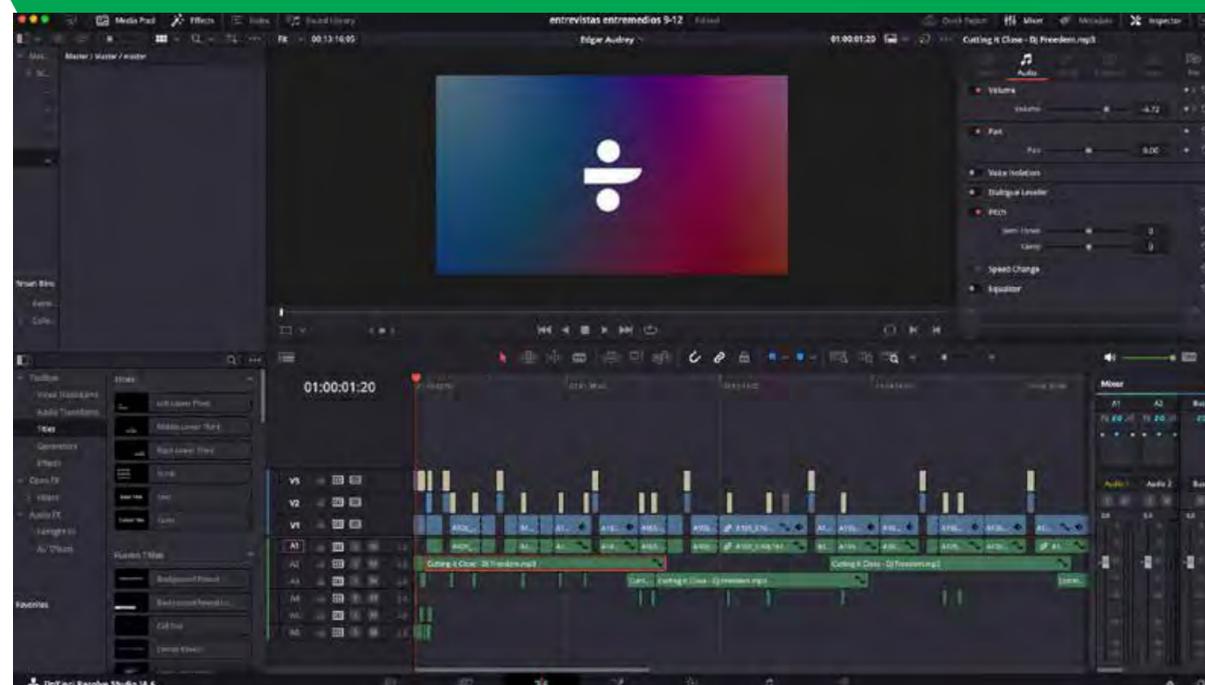
Módulo Montaje de DaVinci Resolve 19

Ventajas:

Motor neuronal DaVinci: Implementa inteligencia artificial para optimizar tareas tediosas y agilizar el flujo de trabajo.

Soporte para HDR: Permite trabajar con imágenes de alto rango dinámico y colores vibrantes.

Flujo de trabajo optimizado: Incluye funciones como edición multicámara y organización inteligente de archivos para mayor eficiencia.



Desventajas:

Recursos del sistema: Las funciones más exigentes pueden demandar equipos con alto rendimiento para un funcionamiento fluido.

Precio: La versión completa DaVinci Resolve Studio tiene un costo, mientras que la versión gratuita DaVinci Resolve ofrece funciones limitadas, sin embargo, el costo, en comparación de otros softwares del mismo tipo, es bastante accesible.

Soporte para algunos formatos: No es compatible con todos los formatos de audio y video, por lo que es posible que necesites software adicional para trabajar con ciertos archivos.

<https://www.blackmagicdesign.com/mx/products/davinciresolve>

ENFOQUE TÉCNICO:

EVS XtraMotion®



¿Sueñas con replays en cámara superlenta de cualquier momento emocionante, ya sea en directo, grabado o archivado?

Por: Brenda Ramírez Ríos

XtraMotion® lo hace realidad. Se trata de un servicio basado en inteligencia artificial (IA) que permite a los equipos de producción transformar cualquier fragmento de vídeo en repeticiones a cámara superlenta.

Los operadores de replay simplemente pueden seleccionar cualquier contenido de la red, procesarlo para convertirlo a cámara superlenta y reproducirlo en cuestión de segundos desde su servidor de replay EVS. XtraMotion® está disponible como servicio Edge (local) o Cloud (en la nube) para adaptarse a tus necesidades.



Ventajas:

Versatilidad: Admite una amplia gama de formatos de fuente, framerates y contenido.

Rapidez: Permite a los operadores de replay crear repeticiones a cámara lenta en cuestión de segundos.

Superior a tiempo real: Permite previsualizar y reproducir clips en cámara lenta mientras el archivo crece

Desventajas:

Costo: XtraMotion® es un servicio pago, lo que puede ser un obstáculo para algunos usuarios.

Dependencia de hardware: Requiere hardware compatible para funcionar, lo que puede implicar costos adicionales.

Disponibilidad: XtraMotion® está disponible como servicio Edge (local) o Cloud (en la nube), lo que puede no ser adecuado para todos los usuarios.

Características técnicas:

Formatos de fuente compatibles:

Resolución: 720p, 1080i, 1080p, UHD (Ultra High Definition)

Rango dinámico: SDR (Standard Dynamic Range) y HDR (High Dynamic Range)

Frecuencias de cuadros de fuente compatibles:

- 50/59,94 cuadros por segundo (fps)
- Compatible con cualquier velocidad SSM (Super Slow Motion)

Contenido compatible:

- Señales en directo o contenido basado en archivos, incluyendo audio.
- Factor de "cámara lenta" compatible en contenido de frecuencia de cuadros estándar:
- x3 o x9 con un segundo pase de procesamiento.

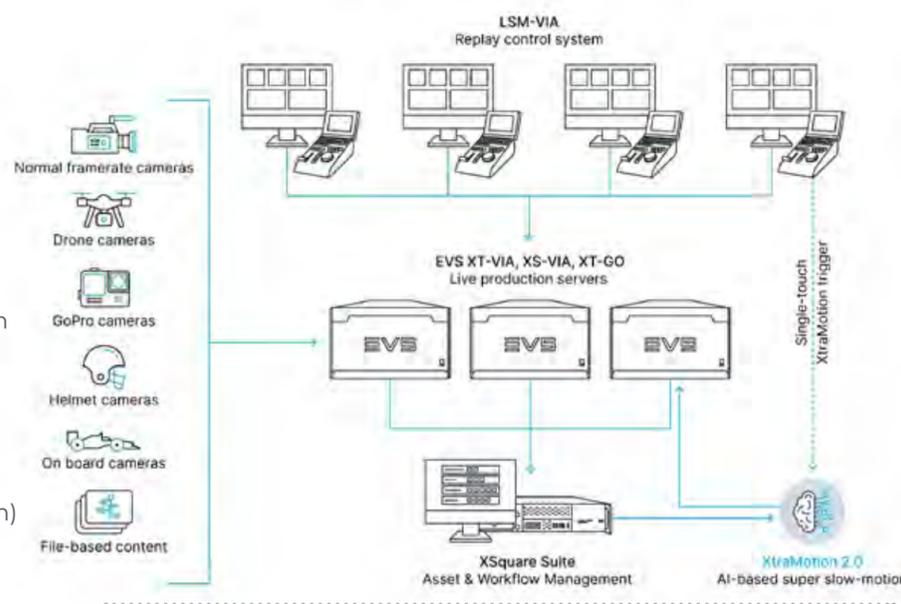
Importación de contenido Super Slow Motion nativo:

Importación desde cámaras de alta frecuencia de cuadros independientemente del factor SLSM (de 2x a 6x, 3x a 9x, 4x a 12x, etc.)

Tiempo de procesamiento:

XtraMotion® Edge: 5 segundos (independientemente de la duración del clip)

XtraMotion® Cloud: de 20 segundos (incluye la subida del clip)



Si estás buscando una forma de crear repeticiones a cámara lenta de alta calidad de manera rápida y fácil, XtraMotion® es una excelente opción. Sin embargo, si tienes un presupuesto limitado o necesitas crear repeticiones a cámara lenta con frecuencias de cuadros más altas, es posible que desees considerar otras opciones.

Para más información, consulta la página oficial de EVS. <https://evs.com/products/live-replays-storytelling/xtramotion>



MUJERES EN LA INDUSTRIA

En la Época de Oro del cine mexicano, cuando la industria era dominada por hombres, surgió una figura que desafió las normas y abrió camino para las cineastas: Matilde Landeta. Junto a Adela Siqueiros y Mimi Derba, se convirtió en una de las primeras mujeres en dirigir cine en el país, enfrentando discriminación y obstáculos para llevar a cabo sus proyectos. A pesar de las adversidades, Landeta dejó una huella imborrable en la historia del cine mexicano, inspirando a generaciones de mujeres a perseguir sus sueños en la industria.

Por: Brenda Ramírez Ríos

Una trayectoria marcada por la lucha:

Matilde Landeta comenzó su carrera cinematográfica como asistente de dirección y guionista, aprendiendo de reconocidos cineastas como Emilio Fernández y Julio Bracho. En 1948, dirigió su primer largometraje, "Lola Casanova", al que le siguieron "La negra Angustias" (1949) y "Trotacalles" (1951). Sus películas, que retrataban temas sociales y a menudo presentaban personajes femeninos fuertes, fueron aclamadas por la crítica, pero también enfrentaron boicots y dificultades para encontrar financiamiento.



Matilde Landeta

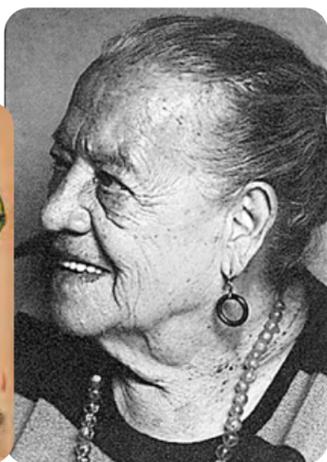
A pesar de los obstáculos, el talento y la perseverancia de Matilde Landeta no pasaron desapercibidos. En 1957, recibió el premio Ariel a Mejor Historia Original por su guion en "El camino de la vida". En 1975, la Cineteca Nacional dedicó un ciclo a su obra en el marco del Año Internacional de la Mujer. En 1992, el Instituto Mexicano de Cinematografía reconoció su trayectoria con un premio especial.

Lamentablemente, Landeta falleció en 1999, pero su legado sigue vivo. Su obra continúa inspirando a cineastas de todo el mundo, y su lucha por la igualdad de género en la industria cinematográfica sigue siendo relevante al día de hoy.

Matilde Landeta fue una mujer visionaria que desafió las normas y abrió caminos a pesar de los obstáculos. Su pasión por el cine y su talento innegable la convirtieron en una figura fundamental en la historia del cine mexicano. Su legado continúa inspirando a las nuevas generaciones a luchar por sus sueños y a crear historias que reflejen la diversidad y la complejidad del mundo.

Filmografía:

- Lola Casanova (1948) directora y guionista (adaptación)
- La negra Angustias (1950) directora, productora y guionista (adaptación)
- Trotacalles (1951) directora productora y guionista (adaptación)
- La hora de Jaudi Dudi (TV) (1953) directora (serie de 100 capítulos)
- El camino de la vida (1956) guionista
- Siempre estaré contigo (1958) guionista (argumento)
- Ronda revolucionaria (1976) guionista (argumento) semidocumental
- Es rescate de las islas Revillagigedo (1985) guionista y editora (cortometraje documental basado en el material filmado por Luis Spota en 1957)
- Nocturno a Rosario (1991) directora, productora, productora ejecutiva y guionista



los Rostros del backstage

Iñaky Peralta

Operador de 3Play para la liga latinoamericana (LLA) League of Legends RIOT LATINOAMÉRICA



Julio Pérez

Productor de Televisión



Fernando Betancourt

Operador de EVS y 3Play Televisión del Pacífico



entremedios.tv

Casa Azulai Puebla Hotel Boutique



CASA AZULAI PUEBLA HOTEL BOUTIQUE

Casa Azulai tiene una ubicación privilegiada en el centro de la ciudad de Puebla.

Casona totalmente restaurada con elementos históricos perfectamente conservados en la fachada y el interior.



El hotel boutique cuenta con 16 habitaciones que tienen un diseño único con decoración que incluye arte hecho a mano y amueblado por artistas mexicanos, así como baños de mármol y talavera, además de, Restaurante, Terraza y Cantina Azul Raíz en donde se puede encontrar comida 100 % de autoría mexicana. El sitio cuenta con diversos espacios para espacios y reuniones.

Teléfono: +52(222)9450890
repcion.puebla@ricsher.mx
jefederepcion.puebla@ricsher.mx

N° 808, Av 2 Ote, Centro histórico de Puebla,
72000 Heroica Puebla de Zaragoza, Pue.

Créditos Fotografía: Rafael Jiménez
Créditos Video: Elías Meneses

SALONES	AUDITORIO	ESCUELA	HERRADURA	IMPERIAL	RUSO	COCTEL	BANQUETE	CENA BAILE	EXHIBICIÓN
CANTINA	20	16	12	16	16	30	20	N/A	N/A
TERRAZA	80	40	30	60	36	100	70	50	30
MIRADOR	30	20	15	36	20	40	30	20	15
SALA DE JUNTAS	N/A	N/A	N/A	16	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A





CONCEPTO
POST

HD TELEVISION

Somos
una televisora
a tu servicio...



Transmitimos en vivo tu evento desde cualquier ubicación



Producción con Unidad Móvil, Fly pack y/o Producción Remota.



Logramos que tu señal se vea en Televisión y/o Redes sociales.

PRODUCCIÓN INSTITUCIONAL / CORPORATIVA / DE EVENTOS

STREAMING

conceptopost.com