

Будущее телевидения

С.В. МЕЛЬНИК, технический директор ООО НТЦ “Комсет”, зав. кафедрой ФГУП ЦНИИС в МТУСИ, кандидат технических наук, Ф.Р. ФУКСМАН, генеральный директор АНО “ЦКС”

Эта история закончилась так же нереально, как и продолжалась. В аэропорту Амстердама был приобретен любимый 18-летний Masclan с нереальной скидкой в 20 Евро. Каково же было разочарование, когда металлическое кресло было случайно задето пакетом, и внутри раздался характерный стеклянный звон... Не заметив глубины бедствия, пакет был поставлен на просветку, где и выяснилось, что бутылка безнадежно разбита. Но потом оказалось, что все это не так страшно, поскольку весь алкоголь, купленный в “беспошлинной торговле”, застрахован на предмет наличия микротрещин. Разбитую бутылку без проблем обменяли на новую и принесли извинения за доставленные неудобства. В зоне проверки ручной клади еще долго чувствовался запах виски...

В который раз за эту поездку было ощущение внутри виртуальной реальности. Хотя на выставке IBC 2016 пришлось увидеть столько интересного, что уже можно и не удивляться.

Выставка IBC 2016 в Амстердаме производит большое впечат-

ление своими размерами и разнообразием экспозиции. Согласно отчетам выставку посетили около 56 тыс. человек. Были представлены около 2 тыс. компаний, причем более 10 % из них приняли участие в IBC впервые. Это говорит о том, как стремительно растет интерес к новым технологиям в области цифрового телевидения.

Казалось бы, что особенно нового можно придумать в такой традиционной области, как телевидение? Оказывается, очень даже можно.

Итак, что произвело самое глубокое впечатление — конечно же, будущее кабельного телевизионного вещания — виртуальные технологии настолько реальны, что это иногда пугает.

Строго говоря, реальность в телевизионном производстве стала виртуальной сразу после исчезновения настоящих прямых эфиров. Всякая программа становится детищем выпускающей ее редакции со всеми вытекающими последствиями. То есть все, что мы видим на экране, уже давно имеет налет виртуальной и добавленной реальности. Но если абстрагироваться от этого факта и обратить внимание на современные технологии, позволяющие не только слегка отредактировать реальность, а создавать буквально новые миры, то дух захватывает от перспектив, которые стоят за всем этим.

Уже в отчете о выставке в Барселоне мы писали о большом количестве приложений, использующих шлемы и очки виртуальной реальности, но здесь, в Амстердаме, на IBC 2016 организаторы пошли еще дальше. Акцент сделан не на технологиях воспроизведения контента виртуальной реальности, а на средствах распространения этой технологии.

Сегодня применяются три основных метода воспроизведения виртуальной реальности: специализиро-

ванное устройство шлем/очки, очки, в которые вставляется серийно выпускаемый смартфон (плафон), и, наконец, специально оборудованное помещение с несколькими проекторами, подвижными креслами и даже распылителями запахов. Реальность из виртуальной становится все более осязаемой.

Большое впечатление производят концептуальные демонстрации, на которых показаны люди, сидящие в разрушенном помещении в очках виртуальной реальности и видящие перед собой дворцовые интерьеры. Для более глубокого погружения обычно приводят пример сюжета фильма “Матрица”. Выставка IBC 2016 показала, насколько пугающе близко современные технологии подводят нас к подобному сюжету.

На большом экране демонстрировались ролики с разрешением 4K в 3D и частотой 120 кадров в секунду. Эта технология создает полную иллюзию присутствия “внутри картинки”. То есть телезритель в недалеком будущем сможет сам стать участником передачи или фильма. Трудно переоценить возможности таких технологий в области обучения.

Это и будет настоящим прорывом в области культуры и искусства. Уже сегодня в Риме есть музеи, в которых при помощи управления светом и проекционных технологий на реально сохранившихся фрагментах стен показываются интерьеры разных эпох.

Есть шоу, на которых при помощи голографии воспроизводятся несохранившиеся до наших дней здания и архитектурные ансамбли.

При помощи обыкновенного смартфона, помещающегося в очки виртуальной реальности, можно погружать человека в совершенно различные условия. Можно воспроизвести не только интерьер любого музея мира, но и совершить

