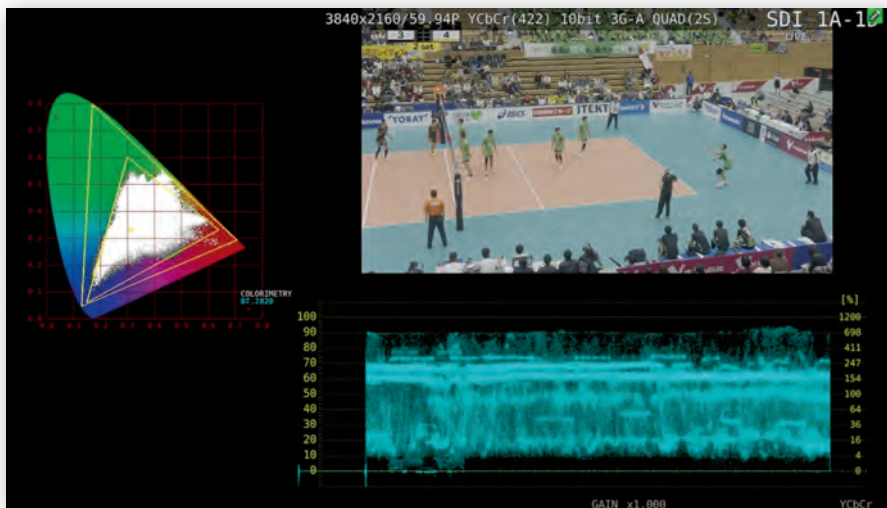


Спорт и медиабизнес – горизонт недостижим

Екатерина Петухова

Спорт всегда был, есть и будет не только движущей силой в развитии технологий телевизионного вещания, но и лучшим полигоном для проверки новых идей и решений. Закономерно, что анализ Олимпийского вещания и освещения главных международных кубковых соревнований вызывает неизменный интерес профессионалов. Разбору показа зимней Олимпиады 2018 года, прошедшей в Южной Корее, на конференции NAB 2018 был посвящен целый ряд выступлений. Много внимания уделялось практическому применению технологий UHD, и это понятно: там, где нужна зрелищность, а в спорте она сверхважна, без HDR и HFR (расширенного динамического диапазона и высокой частоты смены кадров) никак не обойтись. Проблема лишь в том, что и оборудование предыдущих поколений, поддерживающее HDR и HFR, со счетов никак не сбросить. В этой связи следует обратить внимание на выступление «Эффективное решение для проведения внестудийных спортивных прямых трансляций в форматах UHDTV HDR и HDTV SDR одновременно» (Effective Solution for Outside Sports Live UHDTV HDR/HDTV SDR Simultaneous Production), сделанное представителем NHK Масатака Мураками Masataka Murakami на сессии «Проблемы телевидения Ultra HD» (Ultra HD Television Issues). Рассказывая об эффективном решении для прямых спортивных трансляций параллельно в форматах UHDTV HDR и HDTV SDR, в частности, он сказал: «В 2020 году в Токио состоятся летние Олимпийские игры. Как национальный вещатель и принимающая сторона, мы хотели бы дать возможность зрителям всего мира воспользоваться передовыми японскими технологиями, чтобы получить незабываемые впечатления. И это возможно с нашими UHD-решениями». Япония запускает общенациональное вещание в форматах 4K и 8K в декабре 2018 года. И NHK уже провела несколько трансляций UHD-HDR/HD-SDR одновременно в сотрудничестве с OBS (Olympic Broadcasting Services) на зимней Олимпиаде в PyeongChang. Как показали эти пробные трансляции (показ церемоний открытия и закрытия Игр, соревнований конькобежцев на короткой дистанции, состязаний по прыжкам с трамплина и сноубордingu), одновременное производство в различных стандартах требует специальных методик. В частности, параллельной конверсии не только числа пикселей, но и цветового спектра из UHD (BT.2020) в HD (BT.709). NHK будет сама производить конверсию из 8K-HDR в 4K-SDR на лет-



Полуавтоматический подбор цветовой насыщенности при HDR/SDR-преобразовании. Трансляция волейбола, ноябрь 2017 года

ней Олимпиаде по представленным методикам и отдавать сигнал в требуемом стандарте.

Не менее активно обсуждалось и применение IP в спортивном вещании на прошедшей Олимпиаде. Докладчики Крис Бейли (Chris Bailey) и Джим Майлз (Jim Miles) в презентации «Как NBC Olympics организовала домашний процесс трансляции для зимней Олимпиады 2018» (How NBC Olympics Enabled an At-home Production Workflow for the 2018 Winter Games) рассказали о производстве и вещании олимпийских программ NBC Sport дистанционно из Стамфорда (США). Это по-настоящему выдающееся достижение, значение которого еще предстоит осмыслить – огромное количество «сырого» материала в самом высоком качестве передавалось по 5-гигабитному каналу связи монтаж и обработка исходного контента. Сложность заключалась не только в объеме файлов, но и в количестве локаций, необходимости присваивать приоритеты потокам, вводить метки и выполнять проверку качества. Две самые главные проблемы дистанционного производства – это задержка и потеря IP-пакетов – были решены при помощи технологии FileCatalist, разработанной компанией Data Expedition (www.dataexpedition.com). Возможности, которые открывает дистанционное производство спортивного контента – это настоящая революция. Фактически, высококачественные премиум-трансляции становятся более доступными, и даже не очень богатые клубы и спортивные лиги могут выходить на мировую аудиторию.

Для США спорт имеет особую важность. Здесь спортивные трансляции, причем не только международные, но и национальные, и

даже локальные по целому ряду видов спорта превосходят по популярности любой другой контент. Поэтому спортивному вещанию на выставке и конференции традиционно уделяется очень много внимания. Специальная сессия «Спорт как развлекательный бизнес» (The business of Sport Entertainment) была сфокусирована на двух наиболее существенных аспектах – удовлетворенности болельщиков показом соревнований и интересах рекламодателей. Потому что стоимость прав на спортивное вещание напрямую зависит от стоимости минуты рекламного времени, которая, в свою очередь, зависит от охвата зрительской аудитории. Одна из панельных дискуссий так и называлась: «Воплощение в реальность: прямое вещание для современных спортивных болельщиков» (Keeping It Real: Delivering Live Programming to Today's Sports Fans).

Во время этой дискуссии, модератором которой выступил журналист Крис Эрэнс (Chris Ariens), эксперты из различных спортивных областей, в том числе Лиза Бордерс (Lisa Boarders, Women's National Basketball Association), Стивен Эспиноза (Stephen Espinoza, Showtime Networks), Рауль Гутьерес (Raul Gutierrez, Las Vegas T-Mobile Arena), Шила Оливер (Sheila Oliver, KMSP-WFTC) и Маршал Желязник (Marshall Zelaznik, Glory Sports International) обсуждали сложности, с которыми сталкивается спортивный бизнес сегодня. И это были точки зрения представителей спортивной лиги, стадиона, вещательной организации. В общем-то, все сошлось на том, что потребность в эффекте присутствия, вовлеченности, дополнительной информации, возможности второго (чаще всего – мобильного) экрана перестает быть экзотической, а стано-

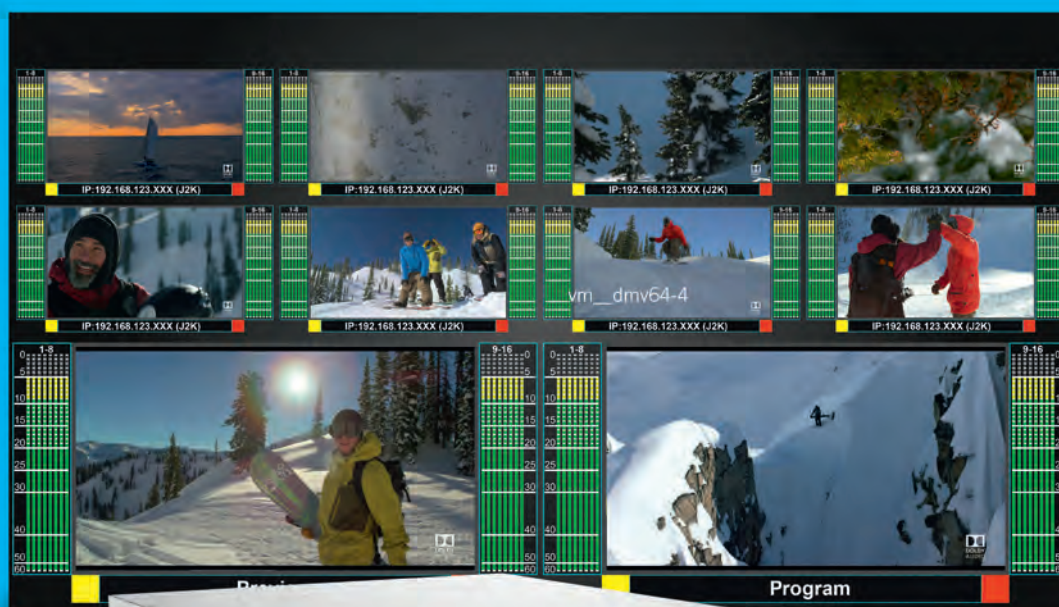
Сеть. Аудио. Видео. Контроль.



Добро пожаловать в ВЕЩАНИЕ 3.0

Первый в мире IP мультивьювер не знающий границ

Встречайте новое поколение мультивьюверов, основанных на технологии IP, имеющих и в правду безграничные возможности. В дополнение к существующим продуктам Lawo в линейке мультивьюинга *vm_mv16-4* и *vm_mv24-4*, новый виртуальный модуль *VM* интегрированный в инновационную IP платформу маршрутизации и обработки сигналов *V_matrix* разрушает шаблоны привычного мультивьюинга. Неограниченное число входных сигналов. Поддержка IP и SDI источников в 4K/UHD, 3G, HD и SD. Поддержка эмбедированного и дискретного звука. Совершенная пиксельная мозаика с ультранизкой задержкой. Интуитивный *drag&drop* интерфейс интегрированный в систему Lawo "theWall".

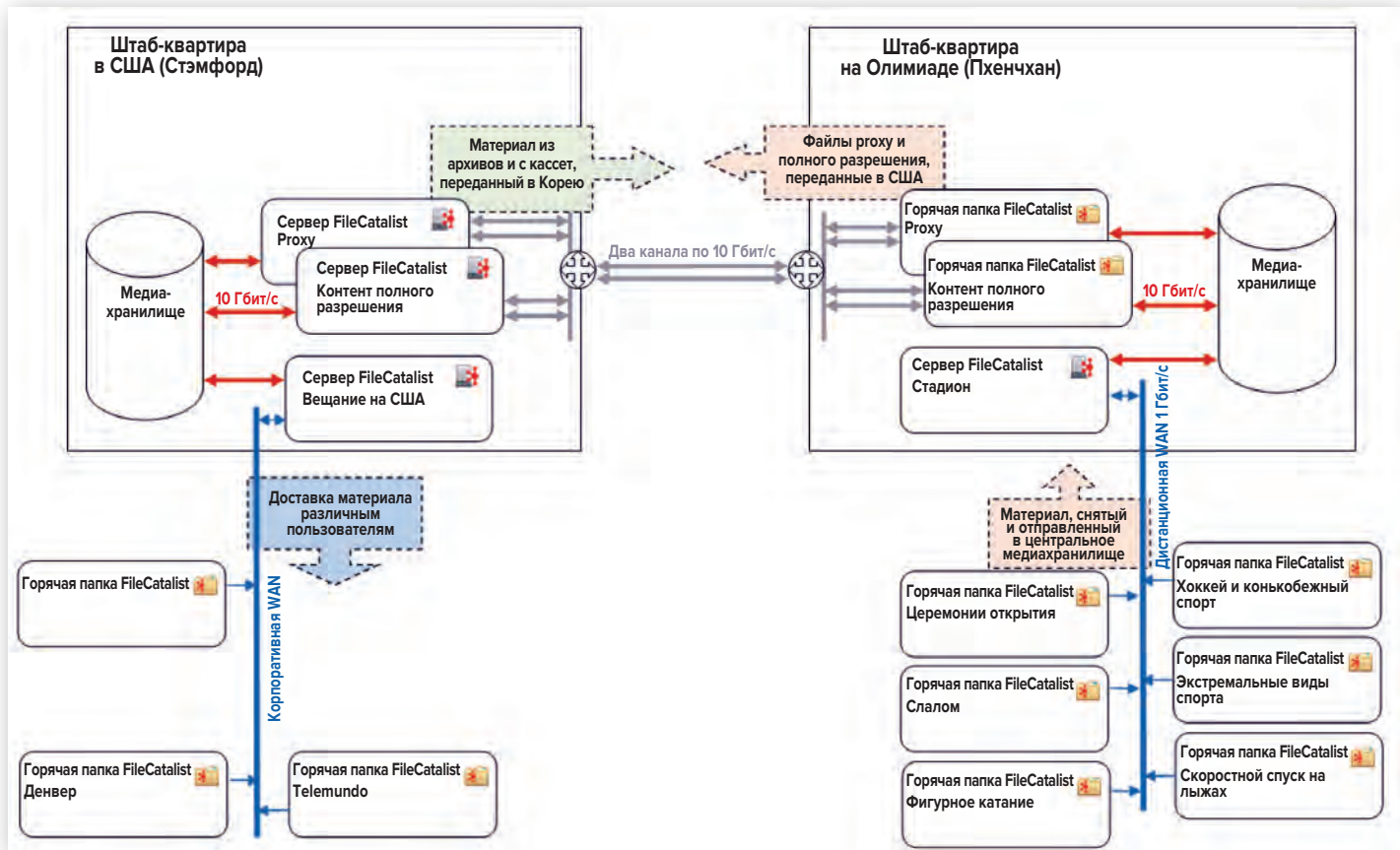


vm__dmv64-4

Join us @
IBC:
#8.B50

Скачайте ваш бесплатный
путеводитель в мир IP
bit.ly/LawoIPNG





Сетевая топология FileCatalist, применявшаяся NBC Sports Group во время зимней Олимпиады 2018

вится само собой разумеющейся. «Мы должны быть везде, – сказала Лиза Бордерс, – на любой цифровой платформе и во всех социальных сетях». О технологиях, обеспечивающих такое всеобъемлющее присутствие, было рассказано более подробно на презентации Энди Беале (Andy Beale, VT-Sport) под названием «Конвергенция новых ТВ-технологий в практику унифицированных спортивных прямых трансляций для

обеспечения эффекта присутствия» (Converging new TV Technologies into a Unified Live Sports TV Experience). Но кроме совершенствования камер и улучшения качества сетевой потоковой передачи в спортивное вещание уверенно входят технологии искусственного интеллекта – AI (artificial intelligence). Вот, например, совершенно новый вариант применения – автоматическое фокусирование камеры на определенном игроке.

До сих пор картинка, которую болельщик видел в эфире, являлась результатом работы оператора и режиссера трансляции. С некоторых пор появилась возможность в режиме PiP (картинка в картинке) выбрать просмотр определенной камеры, снимающей игру на поле, то есть стать «самому себе режиссером». А теперь, наконец, благодаря внедрению искусственного интеллекта можно «привязать» камеру к определенному



Участники панельной дискуссии на тему спортивного вещания

Новинка DaVinci Resolve 15 для монтажа и цветокоррекции видео, обработки звука и наложения визуальных эффектов в единой среде!

Более быстрый и точный монтаж

DaVinci Resolve 15 будет идеальным решением для автономного монтажа и конечной обработки материала в интерактивном режиме. Приложение имеет полный набор инструментов для редактирования видео, ярусное и упорядоченное на вкладках расположение линеек, средства аннотирования, шаблоны 2D- и 3D-текста. В нем можно выполнять сведение многокамерного материала и добавлять субтитры, а пользовательская настройка клавиш стала еще удобнее.

Расширенные возможности цветокоррекции

DaVinci Resolve 15 имеет браузер LUT-таблиц, возможность использовать несколько курсоров и общие цветовые схемы, улучшенное шумоподавление, в 10 раз более быструю стабилизацию изображения и масштабирование в 8K. Приложение позволяет выполнять грейдинг HDR-материала с ускорением графического процессора, удалять пыль и загрязнение с пленки, применять интеллектуальный алгоритм заливки и новые фильтры ResolveFX.

Новые инструменты Fairlight для обработки звука

Страница Fairlight — это полноценная цифровая аудиостанция для профессионального сведения звука. Она поддерживает работу с внешними библиотеками, имеет инструменты ADR, прокрутку аудио и видео, фиксированное положение курсора с переходом по монтажной линейке, автоматическую нормализацию и свыше десяти кросс-платформенных плагинов FairlightFX, в том числе для создания эха, удаления шумов и подавления свистящих звуков.

Эффекты кинематографического уровня

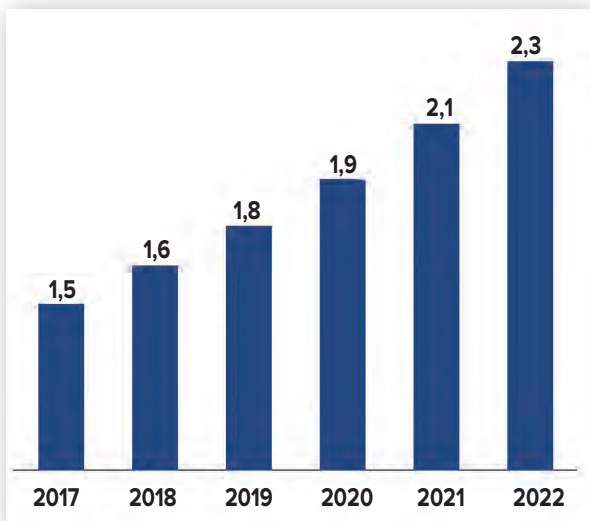
DaVinci Resolve 15 включает в себя программный пакет Fusion, который имеет подлинно трехмерное рабочее пространство для наложения визуальных эффектов и анимационной графики. Более 250 инструментов позволяют создавать сложное комбинированное изображение, использовать векторное рисование, анимировать текст, добавлять 3D-частицы, выполнять кеинг и ротоскопирование.

Совместное творчество

Для переключения между задачами монтажа, грейдинга, создания эффектов и обработки звука достаточно одного щелчка мыши. В версии DaVinci Resolve 15 Studio дополнительно есть блокировка папок и линеек, внутренний чат и инструменты сопоставления внесенных изменений. Это позволяет нескольким пользователям параллельно работать над одним проектом в единой среде без импорта, экспорта и сведения материала!

DaVinci Resolve 15
Бесплатная загрузка

DaVinci Resolve 15 Studio
US\$299*



Фактический и перспективный рост доходов от E-Sport (в млрд долларов США, по данным аналитической фирмы Superdata)

Мадридский «Реал» дебютировал в eSports с виртуальной командой FIFA Online 4 в Китае

форварду и отслеживать в лучшем ракурсе все его действия. Что же дальше? Виртуально перемещаемся на игровое поле? Похоже, к тому идет.

Следующий «спортивный день» был посвящен теме E-Sport. Такое внимание объясняется значительным ростом геймерского вещания и повышением уровня его монетизации.

Некоторые аналитики даже употребляют в отношении eSport термин «бум», поэтому впервые в истории конференции NAB данной теме был посвящен отдельный день и целых шесть заседаний! Не говоря уже о том, что и в основной спортивной сессии представители этого направления вещания принимали участие на равных. «Наша новая eSports-конференция сочетает практическую бизнес-информацию с новейшими технологическими решениями и даст широкому спектру заинтересованных слушателей сведения, доступные сейчас только узкому кругу профессионалов», – отметил в интервью газете NABshow Daily исполнительный вице-президент NAB Крис Браун (Chris Brown). Хотя первые киберсоревнования прошли еще в октябре 1972 года в Стенфорде (Калифорния), первоначально eSports получил наиболее широкое распространение в Азии. А сегодня он уже становится глобальным феноменом. Первая сессия на тему «Аудитория eSports: кто они и почему они важны» (The eSports Audience: Who They Are and Why They Matter), как следует из названия, исследовала мировую зрительскую аудиторию киберспортивных болельщиков – демографию, доходы, уровень образования, приверженность тем или иным брендам в различных сегментах потребительского рынка. Изначально зрителями киберспорта были подростки-игроки, и поэтому рекламодателями трансляций становились производители гаджетов или, как говорят на сленге, геймерского обвеса. Но прошло время, и круг зрителей расширился. Бывшие подростки, не ставшие

профессиональными игроками, но сохранившие интерес к большим чемпионатам, теперь уже вполне платежеспособная часть общества, и интерес «больших» брендов (например, производителей автомобилей, напитков или одежды) к этим людям становится заметным. Демографически это наиболее трудоспособная и финансово благополучная часть населения: мужчины в возрасте 16...40 лет. И серьезные спортивные вещатели (та же ESPN) покупают права на киберчемпионаты наравне с обычными спортивными соревнованиями. Скажу больше – реальные спортивные клубы заводят свои киберкоманды!

Следующая сессия называлась «Платформы, технологии и творческие возможности» (Platforms, Technologies and Creative Opportunities) и была посвящена многоплатформенной доставке киберспортивного контента, разбору парка гаджетов, особенностям просмотра и общению болельщиков. Для того, чтобы расширить зрительскую аудиторию, важно не только провести рекламную кампанию события, но и сделать само вещание в виде интерактивного шоу: создать необходимую атмосферу, привлечь опытных творческих комментаторов. По сути, мастерство таких трансляций еще формируется и оттачивается на наших глазах. Об искусстве Game-show и о привлечении рекламодателей за счет показа соревнований по запросу (VoD) рассказали представители одного из «старейших» (основан в 2000 году) киберспортивных вещателей – компании ESL. Сама игра, особенно если речь идет о таких соревнованиях, как League of Legends, проходит очень быстро, и чтобы уследить за всеми событиями в реальном масштабе времени, зрителю надо быть самому очень опытным игроком, а вот VoD-показ с последующим разбором и комментариями, как оказалось, собирает

вовне сравнимую аудиторию. И это – одно из существенных различий между обычным и киберспортом, но на этом различия не заканчиваются. Игры сами по себе изменяются, дописываются, трансформируются: футбол и хоккей по сравнению с киберспортом – это «застывшая материя», тогда как eSport – это еще «не остывшая магла».

На заседании «Интеграция трансляций и возможностей спонсорства: от концепции к применению» (Integrating Sponsorship Opportunities and Production: From Concept to Implementation) выступил один из ветеранов рекламного медиабизнеса, исполнительный директор Esports Ad Bureau Стюарт Липсон (Stuart Lipson). Возглавляемая им организация осуществляет связь между киберспортсменами, вещателями и рекламодателями (www.esports-adbureau.com). Безусловно, такая организация чрезвычайно своевременна и полезна, она тоже вносит свой вклад в развитие киберспорта, наряду с технологическими компаниями. Esports Ad Bureau, кстати сказать, выступила одним из соорганизаторов самого события. А как же российские специалисты, спросите вы? Где же их место на этом празднике жизни? Отвечаю – докладчиком одного из заседаний этого дня был объявлен Олег Бутенко – основатель и директор VY Esports). Ну мало ли людей с русскими и украинскими фамилиями, живущих в Калифорнии и даже руководящих компаниями? Но – о чудо! – присмотревшись повнимательнее, я увидела того самого Бутенко, который в 2005...2009 годах возглавлял совет директоров «Центра медiateхнологий», затем до 2011 года входил в совет директоров «Телекоминвест». В апреле 2012 года Олег был назначен генеральным директором компании MegaLabs (www.vyesports.com; www.comnews.ru/node/63226#ixzz5FHoxXFOF). Вот так победим! Или нет, неправильный лозунг. Надо: «О, спорт, ты – мир!».

Форвард ТС

АВТОМАТИЗАЦИЯ ЦИФРОВОГО ТВ



- ✓ Работа с транспортными потоками MPTS/SPTS, T2-MI
- ✓ Приём и вывод сигнала через ASI/IP с поддержкой FEC (ProMPEG2)
- ✓ Поддержка стандартов сжатия AVC/MPEG2 и AAC/MPEG1/MPEG2
- ✓ Наложение титров и врезка рекламы в одну или несколько программ транспортного потока
- ✓ Врезка рекламы по меткам SCTE-35 без перекодирования (сплайсинг)
- ✓ Трансляция телеканала в интернет
- ✓ Вещание в SD, HD и UHD разрешениях
- ✓ Создание собственного канала вещания в цифровом формате



АВТОМАТИЗАЦИЯ ВЕЩАНИЯ
комплексная автоматизация
телевизионного вещания



ТЕЛЕВИЗИОННАЯ ГРАФИКА
многослойное графическое
оформление телевещания



ВИРТУАЛЬНЫЕ СТУДИИ ФОКУС
интерактивная трехмерная
графика реального времени



ФОРВАРД ГОЛКИПЕР
показ замедленных повторов
в спортивных трансляциях



ЦИФРОВОЕ ТВ
автоматизация цифрового
телевизионного вещания



www.softlab.tv

СофтЛаб-НСК
Отдел продаж: sales@softlab.tv
Техподдержка: forward@softlab.tv
630090, Россия, г. Новосибирск, пр-т Ак. Коптюга, 1
Тел.: +7 383 333 1067, факс: +7 383 333 2173



BroadcastAsia

Приглашаем посетить наш стенд 4U2-01