

Виртуальная реальность становится реальной

Михаил Львов

Бурный прогресс в сфере создания контента виртуальной и дополненной реальности – это одна из устойчивых тенденций развития современной медиаиндустрии, наравне с повышением разрешающей способности изображения, расширением его динамического диапазона, улучшением характеристик звукового сопровождения.

Как показывают исследования, аудитория уже созрела для массового потребления подобного контента, а стало быть, именно этот сектор станет следующим источником прибыли для различных участников рынка, будь то создатели контента, его агрегаторы

и провайдеры, производители аппаратно-программных средств виртуальной и дополненной реальности.

Так что не удивителен и интерес к виртуальной реальности со стороны ведущих российских компаний, представляющих разные сегменты медиаотрасли. В частности, речь идет о таких компаниях, как «Цифровое телевидение», анимационная студия «Паровоз», студия телевизионной графики Vizart Lab, разработчик мобильных приложений «Интерактивный МУЛЬТ» и

Институт современных медиа. На состоявшейся 25 августа пресс-конференции они объявили о создании первого в России консорциума в области разработки виртуальной реальности.

Компания «Цифровое телевидение» (ЦТ), входящая в пятерку крупнейших холдингов цифрового телевидения России, начинает развивать направление по созданию проектов на базе соединения традиционных СМИ с технологиями виртуальной и дополненной реальности – VR и AR соответственно. Компания намерена осваивать перспективное направление VR в консорциуме с партнерами, каждый из которых тоже лидер в своем сегменте медиарынка и также рассматривает разработки в области виртуальной реальности как стратегически важные.

Выбор данного направления не случаен – различные консалтинговые и исследовательские компании прогнозируют стремительный рост рынка VR и AR в ближайшие пять лет. В частности, в докладе компании PricewaterhouseCoopers (PwC) «Обзор индустрии развлечений и СМИ: прогноз на 2015-2019 гг.» говорится, что в 2016 году ожидается прорыв в области виртуальной реальности, который привлечет большее количество пользователей в 2017 и 2018 годах. В 2016 году будут выпущены первые люксовые комплекты VR-шлемов от Oculus, Sony и HTC для погружения в виртуальную реальность, после чего аналогичное оборудование представят и другие производители.

Это тем более важно для производителей как профессиональной аппаратуры, так и бытовой электроники, что бум продаж смартфонов и планшетов практически сошел на нет. Речь не идет об убыточности, но и роста здесь не наблюдается. Вот почему основные надежды на следующий виток прогресса, а значит, и прибыли, связываются с виртуальной и дополненной реальностью.

Аналитики компании Digi-Capital прогнозируют, что в 2020 году объем мирового рынка производства VR-контента разных направлений превысит 30 млрд долларов США. Причем на фильмы, телепрограммы и игры в формате виртуальной реальности придется более половины этой суммы.

Но сливки, как известно, снимают первопроходцы. Да, они и рискуют больше других, но, как правило, игра стоит свеч. Вот что думает на этот счет председатель совета директоров «Цифрового телевидения», заместитель генерального директора ВГТРК Дмитрий Медников: «В самое ближайшее время словосочетание «виртуальная реальность» станет таким же привычным и понятным, как мобильная связь или телевидение высокой четкости, а очки и шлемы для VR-фильмов, игр и прочих приложений будут распространены так же, как сегодня ноутбуки и смартфоны. Поэтому наша компания занялась производством различного контента в формате виртуальной реальности. Мы объединяемся в консорциум с партнерами, у которых есть собственные готовые проекты в этой области».

К тому же, как отметил Дмитрий Медников, уже сегодня российским специалистам есть чем если не гордиться, то на равных конкурировать с ведущими мировыми произ-



Дмитрий Медников

водителями VR-контента. Можно (и, вероятно, нужно) относиться к таким заявлениям со здоровым скепсисом, но, с другой стороны, плох тот солдат, который не мечтает стать генералом. И у российского «солдата» есть все шансы претендовать на «генеральскую папаху».

Во всяком случае, это вполне по силам анимационной студии «Паровоз», которая первой в России создала возможность полного погружения в мир популярных мультипликационных сериалов «Ми-ми-мишки» и «Волшебный фонарь». Причем в виртуальном мультфильме «Волшебный фонарь» используются интерактивные инструменты, позволяющие человеку выполнять определенные действия и менять мультипликационную реальность. Например, рисовать на холсте, играть в дартс, резвиться с котом Антоном (одним из персонажей «Волшебного фонаря»), включать телевизор. Об этом, а также о планах студии по дальнейшему развитию в направлении VR-контента, рассказал генеральный директор анимационной студии «Паровоз» Антон Сметанкин. Серьезность намерений студии, а главное, ее способность воплотить эти намерения в жизнь, подтверждаются тем, что на сегодня на счету «Паровоза» порядка 40% всего рынка российской мультипликации.

Еще один участник созданного консорциума – студия компьютерной графики Vizart Lab. В ее активе более 120 проектов и как минимум

Logocam
V-Pack 260
ЯПОНСКИЕ СЕЛЛЫ
РЕКОРДНАЯ ЕМКОСТЬ
www.proland.ru

реклама



Генеральный директор студии «Паровоз»
Антон Сметанкин

300 уникальных элементов оформления ТВ-вещания. Не будет преувеличением сказать, что когда россияне смотрят ТВ, они практически всегда видят плоды творчества Vizart Lab. А по многим оценкам, это крупнейшая компания на рынке телевизионной графики России.

Одним из недавно выполненных ею крупных проектов является интерактивная трехмерная карта столицы, созданная на базе собственных технологий по заказу Центра организации дорожного движения Правительства Москвы. Как сообщил руководитель отдела разработок студии Vizart Lab Денис Южанин, созданная система получает информацию о загруженности дорог из достоверных источников – от детекторов транспор-

та и комплексов фото- и видеofиксации, от наземного пассажирского транспорта и специализированной техники, которая передвигается по городу, учитывая актуальную схему организации дорожного движения, а также все ремонтные работы, проводимые на улицах города. К карте подключены камеры видеонаблюдения, в режиме реального времени показывающие ситуацию на московских дорогах, включая транспортные заторы, их характеристики, протяженность и время преодоления проблемных участков. Уникальная динамическая модель – это наиболее полная и достоверная информационная система о дорожном движении.

А компания «Интерактивный МУЛЬТ», тоже вошедшая в консорциум, в настоящее время активно работает над оригинальным приключенческим VR-квестом на основе мультсериала «Сказочный патруль». Игрок сможет погрузиться в сказочный мир мультфильма, осмотреть его, буквально потрогать многие наполняющие его объекты и почувствовать, что такое настоящая магия. «В 2017 году мы собираемся начать разработку еще 3...4 VR-проектов на основе мультипликационных брендов «Цифрового телевидения», – сообщил руководитель проекта «Интерактивный МУЛЬТ» Алексей Ильин.

И, наконец, генеральный директор Института современных медиа (MOMRI) Кирилл Танаев представил собравшимся на пресс-конференцию первые результаты собственных опросов о том, сколько россиян знает о технологиях виртуальной реальности. В частности, опрос касался и того, насколько хорошо осведомлены о данных технологиях родители. По результатам опроса MOMRI, 86% российских родителей слышали о различных VR-устрой-



Денис Южанин

ствах и об их использовании, а 69% родителей уже знакомы с понятием «виртуальная реальность» и хорошо понимают его смысл. В настоящее время MOMRI занимается комплексным исследованием в области VR.

В завершение пресс-конференции была представлена первая серия мультипликационного сериала «Лео и Тиг», рассказывающего о приключениях маленького непоседы леопарда по имени Лео и его друга тигренка Тига. Друзья исследуют удивительную природу и явления Приморского края, постоянно узнают что-то новое об окружающем их мире и его обитателях, учатся взаимовыручке, бережному отношению к природе, доброте и дружбе. ▶

Кадр из мультсериала «Лео и Тиг»

