

# Почему технологический процесс так важен

По материалам IBC

Если и есть термин, символизирующий огромные изменения, произошедшие в нашей индустрии, то это – «технологический процесс» (workflow). Еще 10 лет назад этот термин звучал крайне редко, сегодня же он у всех на слуху. Многие из участников выставки IBC 2010 готовы и настроены на обсуждение вопросов, связанных с технологическим процессом.

И если сегодня это – одна из самых животрепещущих тем, то десятилетие назад не существовало большого разнообразия в выборе технологических процессов. В то время он был, по сути, один и имел чисто линейный характер. Аудио- и видеоматериал записывался на киноплёнку или магнитную ленту, иногда подвергался тоновой коррекции, затем редактировался, после чего к нему добавлялись титры и графика. Результатом производства был оригинал записи, который затем тиражировался.

Сегодня мы учимся мыслить нелинейно. В наши дни контент записывается, сохраняется, обрабатывается и транслируется не как линейные видео и звук, а в виде файлов данных. Эти файлы могут находиться в персональном компьютере, сервере, в глобальной сети или всюду одновременно. Множество людей имеют параллельный доступ к одним и тем же файлам.

Преимуществом такого положения вещей является сокращенное время производства конечного медиаконтента. Редактор начинает готовить шоу с первых эпизодов,

отснятых камерой, а в это же время колорист может работать в другом месте, придавая изображению требуемый стиль. Одновременно добавляются спецэффекты, в то время как видеомонтажер делает первую черновую версию материала или выполняет точную подгонку фрагментов на временной шкале. Графические дизайнеры могут использовать ресурсы с различными элементами для создания стиля, отображающего и дополняющего визуальный эффект, созданный колористами. И так далее.

Это открывает гораздо более широкие возможности для творческих решений и значительно сокращает время производства. Однако за видимой простотой совместного использования данных скрываются потенциальные проблемы, связанные с различием форматов, кодеков и надстроек.

Для нахождения неординарных решений могут потребоваться специальная камера, инструменты коррекции различных параметров видео, средства редактирования и графика. Коммерческие соображения могут влиять на выбор формата как съемки, так и вещания. Известно, что Джеймс Камерон непосредственно руководил созданием более 110 версий картины «Аватар», прежде чем она вышла на экраны в 102 странах мира.

Не стоит забывать и о защите авторских прав в условиях, когда крупный проект может одновременно находиться на нескольких серверах, расположенных друг от друга на расстоянии десятков тысяч километров.




Кто может сказать, что при совместном использовании файлов, пересылаемых напрямую или в рамках сети, то, что мы видим, это и есть «самая настоящая правда и ничего кроме правды?»

Чтобы помочь в разъяснении этих и других вопросов, связанных с налаживанием высокопроизводительного технологического процесса, для участия в выставке IBC был приглашен Шейн Ворден, управляющий директор Perpet Post в Лондоне и знаменитый редактор.


На основании своего практического опыта он проанализирует принципиальные вопросы, возникающие при использовании видеосерверов, и способы их решения. Он также расскажет о распределенных технологических процессах, совместном использовании аппаратного и программного обеспечения, а также человеческих ресурсов как на региональном, так и на глобальном уровне.

«Какова скорость вашего технологического процесса?» – такова тема конференции IBC, посвященной вопросам создания контента и инноваций в этой сфере, которая состоится в воскресенье, 12 сентября, в 16:00.





**Телесуфлеры VSS:**  
простота и универсальность;  
широкий модельный ряд: студийные VSS-17, VSS-19,  
внестудийные VSS-10A, VSS-10B/B2, презентационные (напольные) VSS-20;  
богатый ассортимент: два варианта ПО, педали и манипуляторы  
для управления, удлинители VGA, пьедесталы и пр.



65007, Украина, Одесса, ул. Мечникова 132, тел./факс: +380 048 715 12 97, e-mail: info@vsgp.com