

Виртуальная IBC 2020 – «За отсутствием гербовой пишем на простой»

Михаил Житомирский

Пандемия коронавируса продолжается, а с ней продолжаются и виртуальные события, призванные хоть в какой-то мере заменить привычные всем реальные выставки, конференции, форумы и т.д. Не стала исключением и IBC 2020. Увы, приходится признать, что ни одно виртуальное мероприятие, проведенное с начала нынешнего года, не стало заменой своему реальному прототипу. Речь даже не идет о полноценной замене – на это никто и не рассчитывал. Но и чего-то хоть сколько-нибудь сравнимого с тем, что получают участники и посетители проводимых вживую мероприятий, тоже не получилось.

Сейчас выскажу исключительно свою точку зрения, с которой, вполне вероятно, многие не согласятся – и не могло получиться. Прежде всего потому, что, во-первых, никто не был готов к тому развитию событий, которое имело место, начиная фактически с окончания выставки Integrated Systems Europe, – последней в 2020-м, состоявшейся в действительности. А во-вторых, никто толком не знал и до сих пор не знает, как, в каком формате проводить виртуальные аналоги, пока не придут время и возможность вернуться в столь привычные и теперь уже столь желанные выставочные павильоны LVCC, RAI, Fira и др.

Прежде чем перейти к краткому рассказу о виртуальной IBC 2020, позволю себе еще немного порассуждать на тему того, можно ли провести виртуальное событие, столь же мощное и, скажем, адреналиновое, как реальное, и придут ли виртуальные события на смену реальным. Убежден, что нет. Точнее, если вернуться условия для проведения выставок живьем, виртуальные составляющие станут лишь дополнением к ним, возможно, вполне эффективным. Но не более.

Первая причина проста: человек – существо социальное. Особенно ярко это качество проявляется в рамках групп, объединенных по тому или иному признаку – профессиональному, культурному и т.д. И приезжая на выставки, специалисты медиаиндустрии не только изучают новые тенденции, технологии и образцы оборудования, но и получают удовольствие от общения друг с другом. А удовольствие, как известно, один из сильнейших мотиваторов.

Далее, есть существенная разница между реальной и виртуальной демонстрацией чего-либо: в виртуальном режиме наблюдателю показывают то, что нужно демонстрирующему, а в реальном наблюдатель имеет возможность смотреть на то, что хочет сам.

Третий важный фактор, он же – вопрос: как провести виртуальную выставку? Где-то построить стенд и делать по нему видеотур? Создать полностью компьютерную 3D-модель и приглашать посетителей бродить по ней в режиме онлайн? Тогда до какой степени делать детализацию виртуальных экспонатов? И во сколько это обойдется компании?

Это ведь не компьютерная игра, которая приносит доход и ее создателю, и зачастую геймерам. Это разовая акция, чистые расходы, которые потом некуда девать, кроме как включить в себестоимость продукции. Рискну предположить, что такие виртуальные игрушки обойдутся производителям куда дороже, чем участие в выставке.

Я уже слышал мнения о том, что ориентиром для виртуальных отраслевых мероприятий может быть киберспорт. Не могу согласиться с этим, поскольку киберспорт – это развлечение. А участие в выставке, равно как и ее посещение, – работа.

И, наконец, нельзя сбрасывать со счетов такую вещь, как атмосфера выставки, обстановка. Казалось бы, мелочь, но очень существенная.

Так что все, на что сподобились многие компании-производители, это вебинары, представлявшие собой довольно интересные, достаточно информативные, но при этом, к сожалению, унылые мероприятия. А другого выбора пока нет, и надо поблагодарить всех, кто уже провел или собирается проводить подобные онлайн-сессии, за возможность узнать о новинках хотя бы в таком режиме.

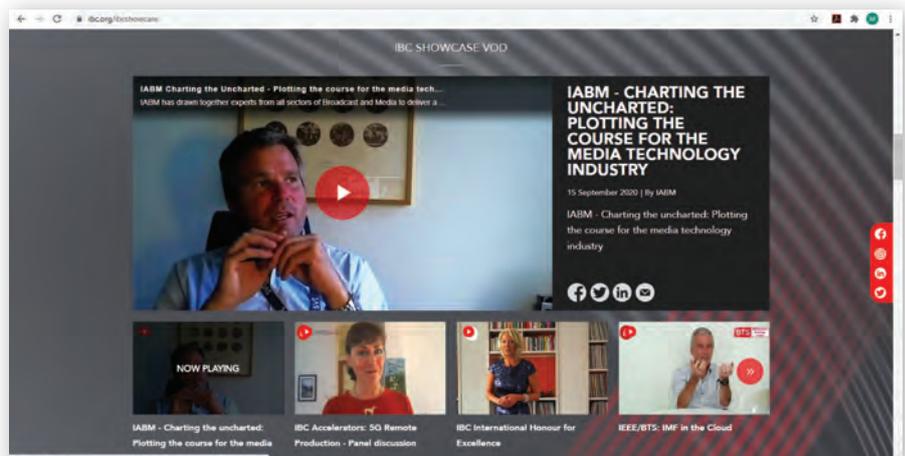
Ну а теперь о виртуальной IBC 2020. Основную ставку организаторы делали на программу Showcase – серию вебинаров, проводимых как крупными отраслевыми организациями, например, IABM, так и отдельными компаниями. Расписание

этих вебинаров вряд ли можно назвать слишком насыщенным, но, тем не менее, в нем были очень интересные позиции, например, о том, куда движется медиаиндустрия, как использовать технологию 5G, как организовать производство и вещание в дистанционном режиме и ряд других. В течение нескольких дней – 8...11 сентября – эти виртуальные сессии были доступны в режиме реального времени, а после – как видео по запросу.

Одновременно и не очень связывая себя именами датами виртуальной IBC 2020 свои вебинары проводили и различные компании, чьи стенды мы привыкли видеть в выставочных павильонах LVCC, RAI и на других площадках. Что интересно – одним из самых удобных и информативных источников осталась газета IBC Daily, однако теперь в цифровом формате, на web-сайте IBC. Правда, нужно признать, что номера газеты очень и очень схожи по содержанию – сказало не очень большое количество желающих опубликовать в газете свои материалы.

Тем не менее, опираясь на IBC Daily и иные каналы получения информации, вкратце расскажу о том, что нового появилось в арсенале некоторых компаний этой осенью.

Общая новость есть у **AJA Video Systems** (www.aja.com) и **Adobe** (www.adobe.com). Она заключается в том, что новейшая версия монтажной системы Adobe Premiere Pro теперь поддерживает расширенный динамический диапазон, стандартизированный для ТВ-вещания, в соответствии с Hybrid Log Gamma, а AJA объявила о полной поддержке этого в своих интерфейсах Kona и Io при их использовании в рабочих станциях Premiere Pro.



Web-страница IBC Showcase



Новинка Pocket Cinema Camera 6K



Теперь со студийным функционалом!

Цифровая съемка в 6K для создания киноматериала на качественно ином уровне!

Blackmagic Pocket Cinema Camera 6K имеет функционал профессиональной техники для создания визуального ряда по голливудским стандартам. Кинематографический уровень изображения достигается за счет использования кодака Blackmagic RAW и широкого динамического диапазона, что обеспечивает точную передачу тональности кожных покровов и цвета в любых условиях, в том числе при слабом освещении.

Сенсор высокого разрешения для создания цифрового киноматериала

Оснащенная матрицей Super 35 с разрешающей способностью 6144 x 3456 и байонетом EF, модель Blackmagic Pocket Cinema Camera 6K позволяет использовать крупные фотообъективы с EF-креплением для получения эффектного изображения с малой глубиной резкости и размытым фоном. Такие характеристики дают больше маневра при кадрировании во время монтажа и цветокоррекции.

Удобная рукоятка с быстрым доступом к органам управления

Рукоятка не только делает работу оператора комфортной, но и обеспечивает удобный доступ к настройкам затвора, баланса белого и ISO. Дополнительно предусмотрены назначаемые пользователем функциональные клавиши, кнопки для записи видео и сохранения статичного изображения, перехода на высокую кадровую частоту, установки фокуса и зума, а также для воспроизведения и обращения к экранному меню.

Два базовых значения ISO для качественной съемки при слабом освещении

Два базовых значения ISO с верхней границей 25 600 позволяют получать кадры с низким уровнем цифрового шума при сохранении всех ступеней динамического диапазона. Настройка ISO 400 предназначена для обычной съемки в кинопавильоне, тогда как ISO 3200 идеально подходит для затемненных мест.

Качество формата RAW в сочетании с высокой скоростью обработки

Камера позволяет вести запись в новом кодеке Blackmagic RAW, который сохраняет всю полученную с сенсора информацию в компактных файлах, которые можно быстро обработать. В отличие от H.264, когда из-за компрессии появляются цифровой шум и артефакты, Blackmagic RAW генерирует реалистичное изображение с непревзойденной детализацией и цветопередачей для использования на всех этапах производства — от съемки до редактирования, грейдинга и создания мастер-копий.

Blackmagic Pocket
Cinema Camera 6K
Всего US\$2,545*



➔ Подробнее на нашем сайте www.blackmagicdesign.com/ru

*Рекомендованная производителем розничная цена включает НДС и пошлины, но указана без стоимости доставки. Цена может быть изменена.



Интерфейс новейшей версии Premiere Pro и плата AJA Kona IP

Пользователи Kona и Io получают доступ к функциям HLG HDR в Premiere Pro из интерфейса AJA Control Panel и приложения AJA Control Room (включая и новейшую 16-ю версию). Достаточно просто открыть AJA Control Panel, щелкнуть на вкладке HDR и активировать HLG. Все это поддерживается платами Kona 5/4/IP и устройствами Io 4K Plus/4K/IP.

EditShare (www.editshare.com) провела тестирование виртуализированной платформы видеомонтажа и хранения – EFSv. Есть уже и первый пользователь – Jigsaw24, находящийся в Великобритании. Изначально функционирующая на базе инфраструктуры AWS (Amazon Web Services), эта открытая платформа совместима с творческими инструментами сторонних производителей, включая средства монтажа, микширования звука и цветокоррекции, и обладает высоким уровнем контроля качества и защиты, необходимого для проверки файлов, предотвращения несанкционированного доступа к ним, организации рабочих процессов в облаке.

Кроме того, разработчики утверждают, что они создали драйверы, которые устраняют присущие

традиционным IT-процессам узкие места. Есть также фирменный RESTful API, так что пользователи и технологические партнеры могут легко автоматизировать процессы управления хранением данных.

В комплект EFSv входят рабочая станция и ресурсы GPU, причем их объемы могут быть любыми, в зависимости от масштаба коллектива, работающего с системой. Кроме того, в пакет входят инструменты EditShare Flow для управления медиаданными и работы в дистанционном режиме. Flow обеспечивает слой управления для виртуализированных пулов хранения с функциями сканирования, протоколирования, поиска и организации медиаданных, а также предоставляет ряд других полезных возможностей.

Новые разработки **Ikegami** (e-globaledge.ru) осеннего сезона 2020 года – это базовая станция на основе оптического камерного IP-канала 3G-SDI и трехматричная двухблочная многоцелевая HD-камера UHL-F4000.

Базовая 3G-станция BSX-100 полностью совместима с камерами семейства Unicat HD. Она собрана в корпусе 3U шириной в половину стандартной стойки и оснащена выходом 3G/HD-SDI. Его дополняет IP-интерфейс ST2110, активируемый с помощью лицензионного ключа. После активации



Базовая станция BSX-100

появляется возможность использования интерфейсов 3G/HD-SDI Quad Link для работы с 4K-видео.

BSX-100 полностью поддерживает HLG, а опционально еще и преобразование HDR в SDR. Станция может работать с любыми сочетаниями вариантов разрешения HD и UHD, а также SDR и HDR одновременно.



Камера UHL-F4000

Что касается UHL-F4000, то она представляет собой камерную головку массой всего 1,1 кг, обладающую функцией управления четкостью и контрастностью изображения. Она получила новые CMOS-сенсоры с кадровым затвором (global shutter) и способна формировать изображение без геометрических искажений. UHL-F4000 рассчитана на 2/3" объективы. Камерный канал – оптический, благодаря чему расстояние между головкой и базовой станцией может достигать 10 км.

Компания **Panasonic** (business.panasonic.ru/professional-camera) разработала новую студийную UHD-камеру AK-UC3300 на базе MOS-сенсора формата Super 35 мм. Она оптимизирована для студийной съемки и для внестудийного использования на прямых трансляциях различных событий и киберспорта. В спектр режимов съемки входят 2160p50/60 и 1080p100/120.

Новая модель создана в дополнение к флагманской студийной камере AK-UC4000, характеризуется высокой точностью цветопередачи и широким динамическим диапазоном. Есть поддержка HDR (HLG) и ITU-R BT.2020. Чувствительность камеры – F10 (при 2000 лк), отношение сигнал/шум –



EFSv в действии

50^{YEARS} ENGINEERING THE FUTURE.



Getting the Thrill Across.

Чемпионаты мира и множество других турниров.

Глобальные музыкальные премьеры с живым сетевым стримингом,

Главные рок-фестивали, транслируемые миллионам,

Классические концерты на любой сцене.

Lawo везде где есть азарт. Благодаря связи с самыми талантливыми людьми на планете.

Все по IP и с высочайшим качеством.



ROCK IN RIO,
Brazil



HYPERX ESPORTS ARENA,
USA

MediaParc,
Switzerland



Arena OB Z,
United Kingdom



PLAZAMEDIA, Germany

NOTELE, Belgium



NEP, Australia



GEARHOUSE COLUMBUS,
USA



SIA/PROXIMUS, Belgium

GRANGER COMMUNITY CHURCH,
USA

SIC, Portugal



LAWO
LOUNGE

Lawo Lounge Webinars. Tech Talk, Insights, Tips & Tricks...
Now streaming on demand. More to come. Stay tuned!



www.lawo.com



Студийная UHD-камера
Panasonic AK-UC3300

не менее 62 дБ. Предусмотрены такие функции, как компенсация хроматических аберраций и Dynamic Range Stretcher (DRS), позволяющая контролировать проработку изображения в тенях и светах. Байонет для оптики – 2/3", есть выход 12G-SDI и поддержка SMPTE ST 2110 для подключения по IP.

Компания **Sony** (www.sony.net) представила две компактные IP-камеры формата UHD 60p, оптимизированные для съемки в режиме дистанционного управления. Это SRG-XP1 с широкоугольным объективом, относящаяся к типу POV (для видовой съемки) и SRG-XB25 с 25-кратным вариообъективом. Обе камеры открывают для пользователей новые возможности, поскольку их можно установить там, где нет места для полноразмерной камеры и оператора. Сфера применения обеих

камер широка – корпоративное и образовательное видео, телемедицина и, конечно же, ТВ-вещание.

Питание камер осуществляется по методу PoE (Power over Ethernet), благодаря чему для подключения требуется только один сетевой кабель, служащий магистралью и для питания, и для сигнала изображения, и для команд управления. Кроме того, если приобрести дополнительную лицензию, то можно получить поддержку стандарта NDI I/XX и протоколов RTSP/RTMP.

Угол поля зрения SRG-XP1 составляет не менее 100° по горизонтали, что оптимально для съемки reality-шоу, киберспорта и видеоконференций, а 178-мм 25-кратный вариообъектив ка-

UHD-камеры SRG-XP1 (слева)
и SRG-XB25

Камера Sony HDC-P31

меры SRG-XB25 делает эту модель подходящей для случаев, когда надо вести съемку с большого расстояния.

Еще одна новая камера Sony – это HDC-P31, способная формировать выходные сигналы HD HDR и SDR одновременно. Камера компактна, построена на 2/3" сенсорах CMOS, обладает высокой чувствительностью и малым уровнем шума. Эта модель органично дополняет систему HDC, хорошо сочетается с видеомикшерами серии XVS и системой автоматизированного управления ELC Live Production Control Automation.

Окончание следует

NAB Amplify – новая инициатива от NAB Show

Организаторы выставки NAB Show – важнейшего международного мероприятия, посвященного СМИ, индустрии развлечений и медиатехнологиям, ориентированном на профессионалов – объявили о запуске нового проекта – NAB Amplify. Это динамичная круглогодично действующая цифровая платформа, призванная расширить сферу влияния NAB Show на протяжении всего года путем предоставления возможностей для общения, познания и обучения. Стартующая в ноябре 2020 года, NAB Amplify призвана привлечь глобальное сообщество участников NAB Show и увеличить его численность за счет инновационного интерактивного онлайн-взаимодействия.

NAB Amplify станет также служить своего рода источником коммерческой энергии вне мероприятий NAB, позволит интенсифицировать глобальное сотрудничество и дискуссии, создавая ценные ресурсы для сообщества, доступные в режиме реального времени круглый год.

Ориентированная на пользователя, эта цифровая платформа разрабатывалась с 2019 года и должна помочь членам сообщества решать возникающие у них проблемы, обсуждая их с признанными экспертами, сверяясь с важнейшими тенденциями и применяя инновационные разработки. NAB Amplify будет служить уникальным в своем роде цифровым порталом, дающим возможность куриру-

емого взаимодействия между субъектами отрасли и клиентами, позволяя им узнавать о новых решениях и формировать бизнес-партнерство. Платформа станет площадкой для целевых форумов, регулярно обновляемого образовательного контента и обширной онлайн-выставки, в которой участвуют различные медиа- и технологические компании, от глобальных брендов до новичков.

«NAB Amplify – это ключевой компонент более крупной инновационной стратегии NAB, направленной на всеобъемлющее обслуживание нашей глобальной аудитории, – сказал президент NAB и организатор NAB Show Гордон Смит (Gordon Smith). – Этот проект послужит улучшению наших хорошо известных мероприятий, одновременно расширяя границы бренда

NAB Show до масштабов круглогодичного сервиса и взаимодействия, в основе которых лежат важные связи и вовлечение всего сообщества».

Директором по контенту NAB Amplify станет Кристина Клэпп (Cristina Clapp). Обладая более чем 25-летним опытом работы в СМИ и будучи экс-директором по контенту в Creative Planet Network, она возьмет на себя руководство обеспечением соответствующего контента и представлением свежих перспектив, отражающих интересы и потребности сообщества NAB Amplify.

Расширенный функционал платформы предусматривает организацию защищенных каналов связи между поставщиками и клиентами, а также теми, кто ищет общения и желает поделиться идеями с другими профессионалами в рамках отраслевых дискуссий. NAB Amplify позволит пользователям получить доступ к продукции, сервисам и информации, чтобы сделать их деятельность более эффективной.

Начало работы NAB Amplify запланировано на ноябрь 2020 года, а более подробную информацию можно получить на сайте NABAmplify.com.

Что касается весенней выставки NAB в Лас-Вегасе, то ее снова не будет, а пока ее даты определены как 9...13 октября 2021 года (подробнее – на NABShow.com).



PSGP-2059 – генератор опорных синхросигналов видео



- Ведомый и автономный режимы работы
- Стабильность в автономном режиме – 1×10^{-10}
- Привязка к GPS/Глонасс и поддержка PTP ST-2059
- Опорные сигналы черного поля, HD Tri-Level, 10MГц, 1PPS, World Clock и LTC
- Сигналы синхронизации времени NTP и PTP 1588
- Работа в гибридных SDI- и IP-сетях по SMPTE-2110
- Настройка через web-интерфейс
- Горячий резерв по питанию

PFC-01/PFB-02 – устройства оптического камерного канала

- Дуплексная передача сигналов 3G/HD/SD-SDI, звука и интеркома
- Дистанционное управление видеокameraми и другими роботизированными устройствами
- Интерфейсы 100/1000BaseT Ethernet, RS-232/422/485, LANC и Tally



PFC-01 – адаптер камерный

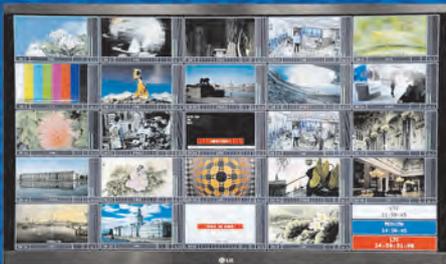
PFB-02 – адаптер базовой станции

PROFNEXT

НОВЫЕ МОДУЛИ

Модульная система до 16 Гбит/с

- Коммутаторы резерва цифровых транспортных потоков DVB-ASI TS (MPEG, T2-M1) с возможностью бесшовной коммутации
 - коммутация и резервирование потоков DVB-ASI в ручном и автоматическом режимах
 - анализ потоков на наличие ошибок первого приоритета из ETSI TR 101-290 в автоматическом режиме
 - глубина выравнивания синхронных потоков 213 Мбит/с до 6 с
- Логогенераторы с функциями бесподрывной коммутации и микширования сигналов 3G/HD/SD-SDI
- Коммутаторы резерва 3G/HD/SD-SDI бесподрывные ("чистый" выход) с анализом стоп-кадра
- Формирователи полиэкрана, до 32 источников 3G/HD/SD-SDI



- Кодер H.264 AVC HD/SD SDI. Сервер потокового вещания
- Автоматические резерваторы сигналов 3G/HD/SD-SDI, ASI:
 - с электрическими и оптическими входами/выходами
 - с автоконфигурированием
- Многоканальные оптические передатчики, приемники и трансиверы цифровых сигналов HD/SD-SDI, ASI с электрическим уплотнением (TDM).
- Оптические аварийные коммутаторы

PEAI-9088 – аудиоинтерфейс Ethernet (AES67, Dante), коммутаторы аудио



- Блоки предназначены для:
 - подключения аналоговых или AES3-аудиосигналов к звуковым студиям и аудиомикшерам, работающим по протоколу AES67 или Dante
 - передачи аудио по сети Ethernet со скоростью 100/1000 Мбит/с
 - передачи аудио по оптике
 - выполнения функции коммутатора аудио 8x8 и создания распределенной сети коммутаторов с общим полем коммутации,
 - сети с ограниченной пропускной способностью
- До 16 каналов аналогового аудио (8 входов и 8 выходов) или до 8 AES3 (4 входа и 4 выхода).
- Резервный, оптический Ethernet-порты
- Программа управления Dante Controller
- Резервный блок питания в горячем режиме

ProBox – автономные модули

НОВЫЕ УСТРОЙСТВА

PBX-STR-500 – сервер потокового вещания с функцией записи, кодер H.264 AVC HD/SD-SDI



- Видеовходы: 3G/HD/SD-SDI или HDMI
- Up, Down конвертеры по входу
- Бесподрывное переключение SDI - HDMI
- Сжатие видео H.264, звука AAC-LC
- Встроенный кейер для наложения графики
- Внешний и SDI-звук, два микрофонных входа
- Поддержка протоколов RTP, UDP, RTMP
- В режиме кодера обеспечивается дополнительно:
 - сжатие аудио MPEG1 Уровень II
 - поддержка телетекста в формате SMPTE 2031 и OP47.
 - выходы IP и ASI
- Поддержка сетей: Facebook, YouTube, Periscope, Twitch, VK

PBX-MTV-508 – процессоры полиэкрана для дистанционного видео- и аудиомониторинга



- Входы видео: до 8 сигналов 3G/HD/SD-SDI
- Входы звука: вложенный, 2 группы
- Выходы: SDI, HDMI и IP (блок с индексом IP)
- Форматы мозаики: 1080p50/59,94 или 1080i50/59,94
- Дистанционный просмотр H.264, AAC, протокол HLS
- Конфигурация мозаики – через web-интерфейс
- Мониторинг ошибок в сигналах видео и звука