

CES 2019 – Большая Игра

Екатерина Петухова

От редакции.

Выставка CES, прошедшая в начале января в Лас-Вегасе, оказалась настолько содержательной и интересной, что одной краткой публикацией о ней обойтись не удалось. Пробелы взялась восполнить Екатерина Петухова – постоянный автор журнала.

8...11 января в Лас-Вегасе (Невада, США) Ассоциация бытовых технологий (СТА), как обычно в это время года, провела технологическую выставку CES под девизом «Технологии, которые изменят жизнь».

Это самая крупная в мире выставка технологических достижений, касающихся всех сфер человеческой жизни – от медицины до развлечений. В этом году в ней приняли участие более 4500 компаний с рекордным количеством новых проектов – 1200.

«CES наполнена духом инноваций, которые определяют будущее технологий для сферы человеческого быта, а устройства и сервисы, которые будут представлены в течение этой недели, станут востребованными во всем мире и принесут позитивные изменения как глобально, так и в частную жизнь людей, – сказал на открытии выставки

Гари Шапиро (Gary Shapiro), президент и генеральный директор СТА. – На выставке мы увидим полную технологическую экосистему, начиная с 5G, искусственного интеллекта, дополненной и виртуальной реальности, 8K-видео и до «умных» городов, спортивных технологий, автономных автомобилей и роботов. Любая существующая и формирующаяся индустрия представлена на выставке. CES 2019 – это поистине глобальный центр для инноваций».

Накануне открытия выставки производители провели два дня пресс-конференций, включая лекцию президента и технического директора LG Electronics доктора Парка (Dr. I.P. Park). В ходе выставки ключевые выступления сделали руководители IBM, Verizon, AMD, AT&T и т.д. И уже однозначно можно сказать, что определились две ключевые технологии, на которые будет опираться «четвертая индустриальная революция» – это мобильная передача данных в формате 5G и автоматизированная работа с массивами данных AI/ML.

И хотя нас с вами, как индивидуумов и потребителей, коснутся так или иначе все варианты применения вышеупомянутых технологий, нас как специалистов должна занимать, в первую очередь, судьба индустрии создания и распространения контента. А здесь, кроме очевидных тенденций – прямого распространения (DtC) контента через OTT от производителя, внедрения целевой рекламы и усиления облачных сегментов (cloud) как в цикле

производства контента, так и в области его доставки, есть еще одна тенденция – «мягкая», связанная с перепроизводством контента, его избыточностью.

И действительно, как только произошла глобализация производства и доставки контента, рынок получил столько качественного аудиовизуального материала, что еще несколько лет тому назад это даже невозможно было вообразить. И с понижением планки входа в индустрию объема производства «Фабрики грез» все растут. Ну так вкус и запросы потребителя тоже развиваются. И если старшее поколение было избаловано многоканальным кабельным телевидением, проведенным в квартиру (дом), а наиболее активное взрослое население сегодня требует полиэкранной доставки любимого контента в любую точку, то подрастающая молодежь, уже полностью цифровая в смысле использования технологий, которая выросла на видеоиграх и общении в социальных сетях, требует интерактивного контента, – пассивное созерцание ее уже не устраивает.

Как обычно, на CES 2019 большое внимание было уделено всевозможным телевизорам, экранам и дисплеям. Журналисты вздохнули хвалили замечательные LG Signature OLED R – телевизоры, которые сворачиваются в трубочку, и восхищались потрясающим качеством изображения на экранах 8K целого ряда производителей. Samsung создал огромную «видеовселенную» с использованием технологии масштабируемого экрана на основе панелей MicroLED. И показал экран Wall – настоящее окно в сказочный мир. Но все вышеописанное выглядело скорее экспериментами, далекими от жизни – примерно, как одежда на какой-нибудь неделе высокой моды. Но искушенного наблюдателя этими штуками не проймешь. Действительно выдающимся устройством можно считать новый Panasonic GZ2000 4K OLED, в котором было прекрасно все – качество изображения и звука, дизайн и цена. Как обещает компания, это тот телевизор, который способен «принести Голливуд в каждый дом», то есть вполне заменить кинотеатр. Но и этот телевизор – всего лишь предмет обустройства обеспеченного современного дома, а отнюдь не прорыв в будущее. Возможно, хоть это и покажется странным, но телевизор будущего, на мой взгляд, надо было искать в этом году в секции компьютерных мониторов. И именно там он и был обнаружен. HP продемонстрировала свой новый 65" HP Open X



Гари Шапиро на открытии выставки

Emporium, который на 100 очков обыгрывал многие и многие устройства в телевизионной секции. Его «младший брат» – 55" Alienware OLED (на картинке ниже) – не только способен прекрасно отображать 4K/HDR-изображение, но и имеет частоту кадровой развертки 120 Гц, что позволяет использовать его для самых продвинутых динамичных игр. А в том, что видеоконтент будущего во многом будет игровым, эксперты уже не сомневаются.

Именно поэтому важно обратить внимание на бытовую электронную аппаратуру VR/AR. Что же мы имеем на этом фронте? Ну, во-первых, заявленные как прорыв очки Pimax 8K при ближайшем рассмотрении оказываются 4K-парой, и большое количество пикселей достигается повышающим преобразованием. Единственное их преимущество по сравнению с хорошо известными HTC Vive и Oculus Rift заключается в расширении до 200° угла поля зрения, а это существенно лучше, чем обзор в 145° у HTC и 120° у Vive и Oculus Rift. И хотя большинство экспертов отмечает постоянное улучшение технологии очков, они все равно остаются скорее слабым звеном всей технологии VR. Зато Teslasuit смело можно считать прорывом – это костюм виртуальной реальности, который буквально сошел со страниц научно-фантастического романа. Teslasuit представляет собой высокотехнологичную систему воспроизведения тактильных ощущений. Если играть в костюме, то становится реалистичным все – прикосновения, падения, удары, отдача от оружия. Система тактильных ощущений может быть перепрограммирована, в нее могут быть добавлены новые эффекты. Костюм имеет встроенный «климат контроль», его можно


подобрать (подогнать) под физиологические особенности того или иного игрока. Устройство привлекло большое внимание не только пользователей, но и разработчиков игр и производителей контента.

Итак, интерактивность. Новое поколение платежеспособных зрителей – отнюдь не созерцатели. Они, скорее, участники действия. Они не вскакивают и не выбегают из кинозала при прибытии поезда на Лионский вокзал, и даже не созерцают безмятежно, сидя на диване с ведром попкорна, очередной ужастик типа «Кладбища домашних животных». Они садятся в поезд и смело отправляются в путешествие, куда бы оно ни вело. «Золотой сон» человечества – на самом деле не сон, а иллюзия участия в перипетиях «волшебного мира», который при этом как бы реальный. И для этого человечеству нужны дисплеи, очки, костюмы, обеспечивающие максимальную правдоподобность «мира Матрицы».

В ходе ключевого выступления на CES 2019 президент и генеральный директор AMD Лайза Су (Lisa Su) анонсировала графическую карту Radeon VII, которая является наиболее инновационным детищем коллектива инженеров и самым мощным в мире игровым процессором (consumer GPU). В этом удивительном графическом процессоре толщиной всего 7 нм достигается частота 1800 МГц, что на 14% быстрее, чем предыдущая версия Radeon RX Vega 64. Объем оперативной памяти увеличен вдвое. А далее – везде: какой параметр ни возьми – лучше, выше, быстрее. Эти мощности позволяют комфортно находиться в игровой 4K-среде с частотой до 100 кадр/с. В конце выступления всем слушателям выдали по лицензионной The Division 2. Мол, играйте, коллеги, и ни в чем себе не отказывайте.

И в общем-то, современному продвинутому любителю (prosumer) сложно себе в чем-то отказать. Как уже упоминалось выше, вход в индустрию становится до чрезвычайности легким, при условии, что у входящего действительно есть что сообщить миру. Либо он сам может создавать виртуальные миры.

Sharp удивил в этом году всех, продемонстрировав безо всякой помпы камеру для широкой публики, снимающую в разрешении 8K. Эта первая демонстрация была всего лишь затравкой перед обещанным выходом на рынок позже, примерно в течение года. Новая камера Sharp – это удар по доминирующей на полупрофессиональном рынке Blackmagic Design. В частности, сильный конкурент для Blackmagic Pocket Cinema Camera. Обе камеры оборудованы сенсором Micro Four Thirds и могут быть дополнены объективами Panasonic, Olympus и др. Тогда как камера Blackmagic снимает 4K с частотой до 60р, новая камера Sharp снимает 8K с частотой до 30р и оснащена кодеком H.265. К официальному выходу на рынок Sharp обещает поднять кадровую частоту до 60р и добавить опцию стабилизации изображения, хотя пока непонятно, будет ли эта опция электронной или механической.

А вот что понятно и очевидно, так это то, что ускорение технического прогресса наталкивается на необходимость изменения социальных стереотипов, что коды программистов могут войти в конфликт с генетическими и социальными аспектами. И что модели монетизации контента завтра будут совсем не такими, как вчера. Мир новостей, развлечений и спорта в эпоху IV индустриальной эволюции еще формируется. Началась Большая Игра. 



55" монитор HP Alienware OLED



Игровой костюм Teslasuit