

شركة تركية تصدر خدمات الاستديو الافتراضي لأكثر من 30 دولة (تقرير)



الاثنين 28 يناير 2019 11:01 م

حققت شركة تركية في مجال البرمجيات، نجاحاً عالمياً في تقنيات البث الحي المدعوم بالواقع المعزز، من خلال خدمات الاستديو الافتراضي التي توفرها لزيائنها حول العالم

وطورت شركة زيرو دانسيستي Zero Density تقنيات ومؤثرات مدعومة بالواقع الافتراضي المعزز، لدمجها بالبث الحي المباشر للقنوات التلفزيونية، لتصدر هذه الخدمات لأكثر من 30 دولة حول العالم، خلال عامين من الزمن

وعمل 4 مستثمرون أتراك في ولاية إزمير غربي تركيا، على إيجاد آلية لتعزيز واقعية تقنية "الغرفة الخضراء / green box" المستخدمة منذ سنوات طويلة في عالم التصوير والبث المباشر

وفي هذا الإطار، نقل المستثمرون الأتراك "محركات الألعاب" المستخدمة في برمجيات الألعاب، إلى منصة البث

كما قاموا بتغيير تقنية "فصل الشخص عن المحيط الأخضر" المستخدمة في الاستديوهات الخضراء، ليتمكنوا من القيام بالبث الحي المباشر عبر استديوهات افتراضية، مرفقاً بمؤثرات صوتية ومرئية وجغرافية

وعقب النجاح الذي حققته تقنية الشركة التركية، يتم الآن استخدامها في برامج البث المباشر عبر شبكة الإنترنت والقنوات التلفزيونية في 30 دولة حول العالم، وعلى رأسها الولايات المتحدة، وكندا والبلدان الأوروبية

وساهم تطبيق تنين افتراضي فوق رؤوس الجمهور خلال بث مباشر من إحدى الملاعب الرياضية في الصين، وهبوطه على أرض الملعب، في انتشار هذه التقنية بشكل أكبر، حيث بدأ المشهد المذكور وكأنه حقيقي، ما زاد الاقبال على خدمات الشركة

وفي حديثه للأناضول، قال محمد أوزكان، نائب المدير العام لشركة "زيرو دانسيستي" صاحبة التقنية المكتشفة، إنهم أسسوا شركتهم في إسطنبول، فيما يواصلون أنشطتهم حالياً في المنطقة الحرة بإيجة (غربي تركيا).

وأوضح أنه بفضل هذه التقنية يمكن أن يظهر الشخص الذي في "الاستديو الأخضر"، على البث المباشر وكأنه في مكان آخر

وأضاف أن التقنية هذه أكسبت قطاع البث المباشر، أبعاداً وجوانب جديدة، عبر إدخال أفكار جديدة إليها مثل محرك الألعاب

وأشار إلى أنهم يستطيعون من خلال استخدام مؤثرات التقنية المذكورة، إظهار مقدم البرنامج التلفزيوني، وكأنه في مكان آخر غير الذي يتواجد فيه

وذكر أن شركة "زيرو دانسيستي" باتت رائدة في هذا المجال

وأفاد أن هناك العديد من الشركات العاملة في هذا المجال، إلا أن "زيرو دانسيستي" كانت السباقة بين هذه الشركات في التعريف بهذه التقنية، وترويجها واستخدامها

وتابع قائلاً: "جميع المهتمين بهذا المجال، باتوا يتابعوننا حتى أن حوالي 80 - 90 بالمئة ممن يقومون بالبث المباشر عبر تقنيات

الألعاب، يستخدمون نظامنا الذي أوجدناه ونواصل العمل حالياً مع أشهر المنتجين في العالم"

ولفت إلى أن البعض استغرب في البداية من إيجاد تقنية كهذه، من قبل شركة تركية، إلا أننا نشعر بالفخر عند ذهابنا إلى البلدان التي تستخدم هذه التقنية، وتوجيههم حول كيفية عمل التقنية

من جهتها، قالت تيجان أرمغان التي تعمل كإدارية لدى شركة "زبرو دانسيتي"، إنهم سطوروا حكاية نجاح خلال عامين، لافتة إلى تصديرهم خدماتهم إلى أكثر من 30 بلد حول العالم

وأضافت أن التقنية والخدمات هذه، تتمتع بمستقبل واعد، حيث ستتحول لاحقاً إلى تقنيات لا يمكن الاستغناء عنها في عالم البث

وأشارت "أرمغان" إلى إقبال حوالي 3-4 شركات وشركات جديدة شهرياً للعمل معهم

وأوضحت أن قيمة صادراتهم خلال العام الماضي، بلغ 5 مليون دولار، فيما يستهدفون رفع هذه القيمة إلى 15 مليون دولار بحلول نهاية عام 2019.