

ЛОВИТЬ ВЗГЛЯДОМ

Юлия БУРДО

С дополненной реальностью и искусственным интеллектом: какие современные технологии используют при создании бумажных книг

Национальная библиотека Беларуси предлагает посетить интерактивную экскурсию «Ожившие книги». Пожалуй, это одно из самых захватывающих путешествий в мир современного издательского дела. Почти десятиmillionный фонд «алмаза» состоит не только из привычных нам книг. Никого не удивит их электронными аналогами, а вот когда содержание печатной энциклопедии или сборника детских сказок вдруг оживает, наступает самый настоящий вау-эффект.

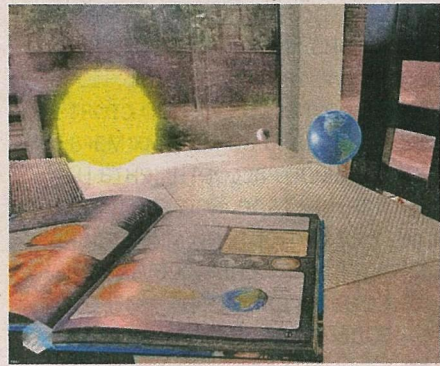
— Гаджеты навсегда вошли в нашу жизнь, и с этим бесполезно бороться. А вот подружиться с техническими новшествами и использовать их в своих целях нам вполне по силам, — рассказывает заведующий отделом экскурсионно-методической работы Национальной библиотеки Беларуси Людмила Комаровская.

Высокие технологии проникают во все сферы нашей жизни. И издательское дело не исключение. Программисты приложили руку к бумажным страницам. И они, как по волшебству, стали оживать. Всё благодаря дополненной реальности и карманной магической палочке — смартфону.



Когда ребенок знакомится со сказками, часто встречает незнакомые слова и обращается за подсказкой к родителям. В качестве таких советчиков можно использовать виртуального голосового помощника. Это так называемые книги с искусственным интеллектом.

добавить долю интриги, поспешим сообщить: они не собираются останавливаться на трехмерных изображениях. В планах — книги с искусственным интеллектом!



— На экскурсию приглашаем наших будущих читателей с родителями, бабушками-дедушками. Рассказываем маленьким посетителям, какой бывает литература и как ее можно заказать. Отводим их на обзорную площадку и в музей книги. А в конце показываем экземпляры с дополненной реальностью. У нас их несколько: это энциклопедии о космосе, об автомобилях, о насекомых, динозаврах, — перечисляет собеседница.

Представьте восторг ребенка, когда он, наведя гаджет на страницу с описанием тарантула, вдруг видит, как паук начинает бегать по ее поверхности! Можно стать свидетелем извержения вулкана или посмотреть, как движется танк.

— Спецэффекты нужны, чтобы привить интерес к чтению. И это работает! — считает Людмила Комаровская.

Малыши в течение нескольких минут разглядывают 3D-объекты, а потом наступает очередь чтения. Ведь сразу хочется узнать, чем питается опасный паук и как избежать встречи с ним в реальном мире.

Кстати, книги с дополненной реальностью — разработка белорусских издателей и программистов. Эти ребята делают поистине удивительные вещи. Чтобы

Игорь Резько — директор столичного издательства, которое и выпускает те самые книги с дополненной реальностью. По образованию он системный программист, но более 20 лет занят в сфере создания научно-популярной литературы. Игорь Васильевич рассказывает, что увлечение всякого рода айтишными штуками осталось скорее как хобби.

— Моя студенческая компания разъехалась по миру: кто-то работает в США, кто-то — в Канаде. Но продолжаем общаться, обсуждать тенденции в сфере высоких технологий, — говорит Игорь Резько.

— Спецэффекты нужны, чтобы привить интерес к чтению. И это работает! — считает Людмила Комаровская.

Так, с появлением понятия «дополненная реальность» Игорь Васильевич стал этим интересоваться. Однако, чтобы создать 7-10 лет назад объемное изображение, требовались сравнительно громоздкие устройства — как минимум полноценный компьютер. Речь не шла о портативных гаджетах. Работало это так: пользователь становился напротив глазка встроенной веб-камеры и на экране монитора кроме себя видел то, чего не было в реальном окружающем пространстве. Эту технологию использовали в продажах.

Существуют книги с 4D-технологией. Она позволяет не только рассматривать оживший объект, но и оказаться внутри него. Например, виртуально погрузить смартфон в работающий двигатель автомобиля. А там в подробностях рассмотреть, как крутятся-вертятся валы, ходят поршни, клапаны.



Например, покупатель мог виртуально примерить часы.

Первые собственно запрограммированные спецэффекты Игорь Резько в качестве развлечения показывал гостям. Вспоминает, как однажды по полу ездили маленькие луноходы, а дети всерьез пытались на них наступить. Разумеется, с визгом и восторженными криками.

С увеличением мощности процессоров мобильных устройств стали появляться приложения с дополненной реальностью.

— Наш первый издательский проект с применением этой технологии сделали почти 4 года назад. Вышли в свет книги «Танки и бронетехника» и «Автомобили, самолеты, корабли и другая техника». Потом были энциклопедии про динозавров, секреты Вселенной, животных и другие, — делится директор.

Книг с дополненной реальностью не так много. Почему? Очень велика разница компетенций издателей и программистов.



Чтобы создать качественный продукт с такой технологией, редактору надо грамотно составить техническое задание.

— Я всегда говорю: программист — это человек с лопатой, — улыбается собеседник. — Он тот же рабочий, которому надо точно сказать, на какую глубину и в каком направлении копать канаву.

И вспоминает случай из практики, как один редактор сделал пометки на макете будущей книги — указание для программиста: «Здесь покажите гравитацию». А он не понимает, как ее показать. Значит, нужно объяснить. Например, заставить двух персонажей, находящихся на Луне, прыгать: у одного это получается на высоту 6 м, у другого с трудом на 50 см.



Почему так? Вот здесь должен работать специалист по озвучке: при наведении планшета на страницу с космонавтами не только картинка начнет двигаться, но и голосовое сопровождение появится, поясняющее физические законы. Над таким изданием работает большая команда IT-мастеров.

— И все же потребителей нашей продукции мы называем читателями, а не юзерами. В первую очередь мы создаем книги, которые вполне самостоятельны и без спецэффектов. Возможность навести смартфон на специальный маркер и оживить страницу — это скорее бесплатный бонус, — убежден Игорь Резько.

На сегодня минское издательство разработало несколько мобильных приложений для книг с элементами дополненной реальности. Одно из них — для самых маленьких: позволяет делать сказки и рассказы говорящими. Ребенок во время чтения запускает программу. При этом экран мобильного устройства становится нечувствительным к касаниям. Для малышей это важно — они могут крутить-вертеть планшет как угодно. Перемещая видеоскачать по странице, дети слышат, как мяукает кот или лает собака. При этом животные издают звуки, свойственные им в реальной жизни.