

# ТКТ

1 9 5 7

№ 02 (790) 2026 ТЕХНИКА КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ



**КАК СНИМАТЬ  
БЮДЖЕТНОЕ РЕАЛИТИ-ШОУ:  
ТЕХНИЧЕСКАЯ АРХИТЕКТУРА,  
PTZ И УПРАВЛЕНИЕ 24/7**

# #VB440 REMOTE PRODUCTION ANALYTICS

ST 2110, ST 2022-6/7, PTP, AES67,  
ST 2110 -41, DOLBY®, JPEG-XS,  
SRT, HDR - VIDEO & AUDIO

The VB440 IP probe provides a breakthrough for the monitoring and analysis of high-bitrate broadcast media traffic as defined in ST 2110 and ST 2022-6/7 for core broadcasting networks, production studios, master control centers and outside broadcast vehicles and venues. It enables production teams to continuously survey all layers of media transportation on an IP network, and facilitates quick rectification of potential problems, helping to maximise the Quality of Service (QoS).



**BRIDGE**  **TECHNOLOGIES™**  
bridgetech.tv

skylark.ru  
скайларк.рф



Творите и создавайте  
мы позаботимся обо всём остальном

 **SkyLark**

# TFT 1957

Innovations | News | Analytics

For  
Engineers



TKT1957.com

#### ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР, ДИРЕКТОР

Эдуард Чумаков / Eduard Chumakov  
1957@tkt1957.com

#### СОВЕТ ДИРЕКТОРОВ

Алексей Ярыгин / Alex Yarygin  
Эдуард Чумаков / Eduard Chumakov  
Виктория Синдюкова / Victoria Sindjukova

#### ИЗДАТЕЛЬ

Мария Телли / Maria Telli  
maria.telli@tkt1957.com

#### Режиссер Виктор Рыков

#### Ведущий Марк Синдюков

Старший корреспондент  
Олуватойин Омотойинбо

#### Технический редактор

Владислав Богусевич

#### Корректор Елена Шморгун

#### Руководитель отдела рекламы

Алексей Ярыгин  
alex.yarygin@tkt1957.com

#### Менеджер по развитию бизнеса

Георгий Циклаури

#### Менеджер интернет-платформы

Виктор Рыков

#### Продюсер и ведущий:

Филип Гроссман

#### СЛУЖБА ПОДПИСКИ И РАСПРОСТРАНЕНИЯ

1957@tkt1957.com

Зарегистрирован TKT1957 LLC.,  
3308 W Palmira Ave, Tampa, FL, 33629, USA  
Издатель TKT1957 LLC.

Редакция журнала не несет ответственности  
за достоверность сведений в рекламе,  
платных объявлениях и статьях, опубликованных  
под грифом «на правах рекламы».

Перепечатка материалов только с разрешения редакции.

Ссылка на журнал обязательна.

Фотографии с выставки AV & Media Central Asia 2025.

Фотографы: Абзал Бейсембаев, Арсен Аманбай,  
Диас Куатов, Самир Афарди.

Подписка через Интернет: 1957@tkt1957.com

E-mail: 1957@tkt1957.com © TKT1957 LLC

Подписано в печать 12.03.2026 г.

Цена свободная. Тираж – 5500 экземпляров.



# 8

Как снимать бюджетное реалити-шоу:  
техническая архитектура, PTZ и управление 24/7



# КАК СНИМАТЬ БЮДЖЕТНОЕ РЕАЛИТИ-ШОУ: ТЕХНИЧЕСКАЯ АРХИТЕКТУРА, PTZ И УПРАВЛЕНИЕ 24/7

Бюджетное реалити – это всегда баланс между экономикой проекта и технической устойчивостью. Минимум избыточных систем, круглосуточная съемка, ежедневный эфир и непрерывный YouTube-стрим. В этом кейсе Олег Михоноша подробно разбирает архитектуру проекта, выбор оборудования, особенности работы PTZ-камер и объясняет, почему в реалити ключевую роль играет не бренд, а управление.

Олег МИХОНОША, Technical Operation Manager (ТОМ), о конфигурации проекта, выборе Panasonic против Sony, проблемах управления PTZ и разработке собственного софта.





**ПРОЕКТ И ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ МОДЕЛЬ**

Проект "House": 16 участников живут в изолированном пространстве, еженедельно проходит голосование с выбыванием или наложением ограничений.

Четыре года назад формат выходил под названием «Prime House» на «Рустави-2». Новая версия получила название «House». Концепция осталась прежней, но изменилась производственная модель. Если ранее съемки проходили на вилле, то в этот раз проект был реализован в павильоне телеканала. Внутри была построена полноценная жилая среда: спальни, гостиная, кухня, общие зоны.

Продолжительность — 3 месяца. Изначально заказ был на 2 месяца, но после роста рейтингов проект продлили. Эфир — еже-

дневно в 23:00 на телеканале «Рустави-2». Параллельно велся практически непрерывный YouTube-стрим.

Со стороны технической службы проект обеспечивали два Technical Operation Manager — Олег Михоноша и Валерий Вергилесов. Их задачей были — поддержание стабильности всей технической инфраструктуры 24/7.

Рабочая нагрузка распределялась по-сменно: один день на площадке работал Олег, следующий — Валерий. Средний рабочий день составлял около 12 часов — ориентировочно с 10:00 до 22:00. Однако график корректировался в зависимости от событий внутри проекта: вечеринки, конкурсы, прямые включения ведущих, внеплановые задачи.

Помимо ТОМ, в производственной структуре работали три смены технической

команды:

- PTZ-оператор;
- Режиссёр смены;
- Звукорежиссёр;
- Редактор;
- Продюсер;
- Два мобильных оператора с ENG-камерами.

Таким образом обеспечивалась непрерывная работа проекта в режиме постоянной записи и трансляции.

**ЧЕМ РЕАЛИТИ ОТЛИЧАЮТСЯ И ЧТО В НИХ НЕИЗМЕННО**

Олег Михоноша утверждает, что с технологической точки зрения большинство реалити-шоу построены по одной базовой модели: «почти все реалити плюс-минус одинаковые». Концептуально это всегда

группа участников и круглосуточное наблюдение за их жизнью и взаимодействиями.

Различия между проектами определяются не принципом производства, а параметрами реализации:

- масштабом локации;
- количеством камер;
- размером технической команды;
- уровнем бюджета;
- требованиями телеканала.

Часто реалити воспринимают как формат «в одном помещении», но это не обязательное условие. Во многих проектах базовая площадка сочетается с выездными съемками: ENG-группы снимают отдельные эпизоды, конкурсы или активности вне основной территории. Это усложняет производственную и техническую архитектуру, но не меняет сути формата — непрерывного наблюдения за участниками.

**ОПТИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ**

С точки зрения производственной эффективности оптимальным числом участников считается 16 человек.

«Это тот объем, при котором редакторы и логгеры успевают отслеживать всех. Если участников больше, внимание расплывается — и у команды, и у зрителей».

Увеличение числа участников приводит к росту нагрузки на монтаж, сложности драматургической концентрации, размыванию фокуса аудитории. Реалити — это не только съемка, но и способность удержать внимание зрителя на конкретных персонажах.

**ПОСТПРОДАКШН-ЛОГИКА РЕАЛИТИ: ЛОГГИНГ, МОНТАЖ И ЗАДЕРЖКА ЭФИРА**

В производстве реалити одну из ключевых ролей играет логгер. Это специалист, фиксирующий события в режиме реального времени. Он ведет таблицу (чаще всего в Excel), где с точным тайм-кодом отмечаются действия участников.

Пример записи:

- 10:00 — конфликт между участниками;
- 12:35 — обсуждение голосования;
- 18:20 — эмоциональная сцена.

Эти записи становятся основой для монтажного сценария. Редактор, опираясь на лог, формирует драматургическую линию эпизода.

«Я всегда отдаю должное режиссерам монтажа. Они собирают полноценную серию меньше, чем за сутки».





В бюджетной ежедневной модели возможна задержка примерно на 24 часа. Съёмка идет сегодня, монтаж выполняется ночью, серия выходит в эфир на следующий день. YouTube-стрим при этом может идти в ограниченном формате — порядка 8–10 часов в день. Ключевые драматические моменты могут не попадать в онлайн-стрим, чтобы сохранить интригу для телевизионного эфира. Это не техническое ограничение, а программная стратегия — управление интересом аудитории.

«В больших реалити задержка может составлять несколько месяцев. Например, проект Paradise Hotel в Мексике — съёмки в ноябре, эфир в апреле».

В таких форматах используется:

- большой парк камер (до 60+);
- многоуровневый монтаж;
- полная постпродакшн-обработка;
- драматургическая переработка материала.

Это уже не ежедневное телевидение, а масштабный продакшен с длинным циклом.

#### ДРАМАТУРГИЯ: ИМПРОВИЗАЦИЯ ИЛИ СЦЕНАРИЙ?

Вопрос драматургии — ключевой для реалити-формата. По оценке Олега, в большинстве случаев основа — реальные события. Однако степень вмешательства зависит от страны и телевизионной культуры.

«В некоторых странах продюсеры усиливают конфликты, добавляют драматургические элементы. Это повышает уровень «эксшена» и удерживает аудиторию».

В данном проекте участниками были не случайные люди, а публичные фигуры — блогеры, вокалисты, медийные персонажи. Это само по себе создает напряжение и обеспечивает рейтинг без необходимости искусственного усиления конфликта. Использование известных участников — стратегическое решение: аудитория быстрее вовлекается, чем при работе с неизвестными персонажами, которых необходимо «раскрывать» в процессе сезона.

#### РОЛЬ ТОМ В БЮДЖЕТНОМ РЕАЛИТИ: ОТКАЗОУСТОЙЧИВОСТЬ И РИСКИ

Основной функцией Technical Operation Manager было обеспечение отказоустойчивости системы. В задачи входило:

- контроль стабильности видеосигнала;
- поддержание работоспособности PTZ-камер;
- оперативное устранение сбоев;

- перезапуск оборудования при зависаниях;

- координация действий технической команды при инцидентах.

Проект строился на системе PTZ-камер Panasonic, работающих в режиме практически непрерывной съёмки.

Олег Михоноша: «При круглосуточной работе больше недели у PTZ-камер Panasonic иногда возникает потеря автофокуса. Это типичная техническая особенность оборудования при длительной нагрузке. Решение простое — hard reboot. Полная перезагрузка камеры. Но обычный оператор этого, как правило, не делает — это уже зона ответственности технического менеджера».

Именно такие «незаметные» технические процессы обеспечивают стабильность эфира в формате, где съёмка идёт без остановки.

Проект относился к категории бюджетных production. Это означало:

- ограниченный парк оборудования;
- минимальное количество дублирующих систем;
- жёсткое распределение смен;
- высокую зависимость от человеческого фактора.

В подобных условиях роль ТОМ становится критической: при отсутствии резервных решений каждая минута простоя влияет на эфир и стрим.

#### ОБОРУДОВАНИЕ И АРЕНДА

Оборудование для данного проекта канал арендовал у компании NEP. Кроме технической поддержки, в зону ответственности Олега входило:

- переговоры по технической конфигурации;
- выбор моделей оборудования;
- согласование бюджета;
- адаптация технических решений под бюджет проекта.

Выбор оборудования определялся тремя факторами:

- требования проекта;
- опыт команды;
- бюджетные рамки.

«Есть разные модели камер с разной чувствительностью, динамическим диапазоном, поведением в инфракрасном режиме. В идеале можно поставить более дорогую конфигурацию, но бюджет диктует свои ограничения. Поэтому приходится искать баланс». В результате формировалась рабочая конфигурация, которая обеспечивает стабильность, соответствует требованиям эфира, укладывается в финансовую модель проекта.





**PANASONIC VS SONY: НАДЕЖНОСТЬ, ЦЕНА И ЭВОЛЮЦИЯ ЛИНЕЙКИ**

Вопрос логичный: если у Panasonic есть особенности при длительной работе, почему выбор пал именно на этот бренд? По мнению Олега Михоноши, проблема носит локальный характер и не влияет на общую надежность системы: «Panasonic проблемный только в одной небольшой ситуации — при очень долгой непрерывной работе может "поплыть" автофокус. Все остальное работает стабильно. Для реалити это один из самых надежных вариантов».

Сегодня рынок PTZ для broadcast-реалити фактически делится между Panasonic и Sony. Это два основных производителя, которые обеспечивают:

- стабильный IP-контроль;
- надежную механику;
- предсказуемую цветопередачу;
- интеграцию в студийные workflow.

Главная причина выбора Panasonic — экономика проекта. PTZ-камеры Sony последнего поколения (серии FR и новая AM7) находятся в диапазоне примерно 12 000–14 000 евро за единицу. Panasonic UE-серии в сопоставимой конфигурации — порядка 5 000–6 000 евро.

При парке в 14 камер разница становится критической. Даже при минимальном расчёте:

- 14 камер Panasonic ≈ 70–84 тыс. евро
- 14 камер Sony ≈ 168–196 тыс. евро

Разница — более 100 000 евро только по видеочасти.

Естественно, речь идет о цене камер, а не о стоимости аренды. Но размер аренды напрямую зависит от стоимости техники. Поэтому для бюджетного реалити это существенный фактор.

Sony долгое время не обновляла линейку PTZ, а затем сделала резкий переход к серии FR со сменной оптикой. Это технологический скачок, но одновременно — скачок в цене. Новая серия AM7, представленная около года назад, также находится в высоком ценовом сегменте. Для крупных международных проектов это оправдано. Для локального реалити — не всегда.

**PTZ-РЫНОК: УПРАВЛЕНИЕ КАК УЗКОЕ МЕСТО И ЗАПРОСЫ ПРОДАКШЕНА**

По мнению Олега, ключевая сложность не в оптике и не в сенсоре: «Самая большая болячка — управление. Очень сложно сделать софт, который позволяет быстро и удобно работать более чем с 10 камерами



### УСТРОЙСТВА РАСПРЕДЕЛЕНИЯ ПИТАНИЯ

<http://les.ru/>, [info@les.ru](mailto:info@les.ru), +7 (499) 995-05-90, +7 (495) 234-42-75

Параметр	LPDU-14M	LPDU-14P	LPDU-14XF
Количество выходов IEC	14	14	14
Проходной вход	нет	да	да
Тип предохранителя	Вставка плавкая (0.5 - 10А)	Вставка плавкая (0.5 - 10А)	Термоавтомат 5А
Фильтр по входу	нет	да	да
Выключатель по входу	да	нет	нет
Разгрузочная штанга	нет	да	да
Маркерная полоска	да	да	да

## CASE STUDY РЕАЛИТИ-ШОУ

одновременно».

В реалити-шоу оператор должен мгновенно:

- переключать пресеты;
- корректировать кадр;
- контролировать экспозицию;
- работать с несколькими локациями.

Если интерфейс перегружен или нелогичен — скорость реакции падает. Именно поэтому Panasonic и Sony остаются лидерами: они предлагают зрелую экосистему управления.

Интерес к PTZ в индустрии продолжает расти. На ИВС и других международных выставках почти каждый производитель демонстрирует собственные PTZ-решения. Однако далеко не все из них готовы к реальной многокамерной нагрузке в формате реалити. Для производителей сегодня важны не только технические параметры, но и:

- интеграция в IP-инфраструктуру;

- упрощение пользовательского интерфейса;

- гибкость API;
- стабильность при круглосуточной эксплуатации;

Олег утверждает, что у него есть сформированный список технических требований к PTZ Sony, которые могли бы сделать систему ещё более удобной для продакшена.

### ОПЫТ С PTZ: С 2008 ГОДА

PTZ-система для реалити — не новая практика для команды. Первый подобный проект с PTZ-камерами был реализован ещё в 2008 году — формат «Адская кухня». Тогда использовались Sony BRC-серии (BRC300 / BRC400). Управление было менее удобным, однако масштаб значительно превышал текущий проект. В 2008 году на площадке работало около 30 PTZ-камер. В текущем проекте использовались 14 PTZ

Panasonic UE70 и 2 ТЖК камеры. Снижение количества камер объясняется уменьшением масштаба локации и бюджетом.

### ТЕХНИЧЕСКАЯ АРХИТЕКТУРА: КАМЕРЫ, CONTROL ROOM И ДОСТАВКА СИГНАЛОВ

Техническая конфигурация была максимально прагматичной. Это бюджетное реалити-шоу, поэтому парк оборудования подбирался по принципу надёжности, доступности и простоты обслуживания. В основе видеосистемы использовались PTZ-камеры Panasonic UE70. Управление осуществлялось через стандартный контроллер Panasonic RP120. Коммутация строилась на базе Blackmagic Constellation 2 M/E.

Запись материала велась через Metus на систему хранения Synology объёмом 80 ТБ. Контрольная комната была организована по практической европейской моде-





ли, адаптированной под бюджетный продакшен.

На экранах выводились multiviewer с камер, квадратор со стримами записи, обратный сигнал телеканала. Обратка была необходима, поскольку проект периодически выходил в прямые включения в эфир. Таким образом, команда одновременно контролировала внутреннюю запись, YouTube-стрим и телевизионный эфир.

Сигнал с площадки по оптоволокну уходил в центральную коммутационную. Дальнейшую упаковку в RTMP или SRT выполняла инфраструктура телеканала. Зона ответственности технической команды на

площадке — стабильная передача чистого сигнала без потерь и сбоев.

#### АРХИТЕКТУРА СИГНАЛА, ЗАПИСЬ И ДОСТАВКА В ЭФИР

Видеосигнал на площадке строился от PTZ-камер и дальше проходил через коммутацию, выбор AUX и параллельную разводку под запись и выдачу. Логика была прагматичной: один стабильный базовый тракт, минимум лишних преобразований и несколько точек сохранения, чтобы неделя материала оставалась в быстром доступе.

Запись велась на Metus в XDCAM 50,

1080i50, одновременно работали три канала записи. Материал сохранялся сразу в нескольких местах: на стороне Metus, на массиве Synology и в зеркале на дополнительном хранилище компании. Такой подход снижал зависимость от одного узла и позволял переживать инциденты без остановки производственного цикла.

Синхронизацию не усложняли: базой служил LTC-таймкод, который заводился в Metus и параллельно подавался в отдельный звуковой рекордер. За сезон фиксировались редкие эпизоды рассинхронизации на несколько кадров, но их связывали не с таймкодом, а с буферизацией конкретно-

го компьютера; типовое решение было простым и быстрым — перезагрузка.

#### СЕТЬ И ХРАНЕНИЕ: РАЗДЕЛЕНИЕ ПО ЗАДАЧАМ И «ГОРЯЧЕЕ ОКНО»

Сеть делили по функциям. Для управления PTZ достаточно было 100 Мбит/с — никаких NDI и RTMP со стороны площадки не гнали. Для записи и хранилищ поднимали отдельный 10-гигабитный сегмент. В этом же контуре была связь с постпродакшеном по оптике на 10 Гбит/с и доступ к их хранилищу с рабочих станций, также на 10 Гбит/с.

Резервирования линков и коммутаторов не делали: ставка была на простую архитектуру и понятный контур обслуживания, где нестабильный узел быстрее восстановить, чем поддерживать сложное дублирование в бюджетной модели.

По данным дневной объём составлял примерно 1,6–1,8 ТБ. Минимум неделю держали «горячий» объём сразу в трёх точках, после чего очищали заполнение. На основном хранилище типичный горизонт удержания был около месяца — достаточно, чтобы закрывать производственные циклы монтажа и пересборки.

#### АУДИО И УПРАВЛЕНИЕ: ПЛАНШЕТНЫЙ ИНТЕРФЕЙС, МОНИТОРИНГ И НОЧНОЙ ЗВУК

В шоу участвовало 16 человек, однако количество аудиоканалов было значительно больше. Помимо персональных радиомикрофонов, в каждом помещении устанавливались дополнительные шумовые микрофоны. Использовались Sennheiser MKH50.

Ночные сцены — отдельная техническая задача. Когда участники ложились спать, съёмка продолжалась в инфракрасном ре-



жиме. В этот момент петличные микрофоны часто разряжались или отключались. Основной звуковой материал в таких ситуациях обеспечивали именно стационарные шумовые микрофоны. Для реалити-формата это критически важно: ключевые драматургические моменты часто происходят вне формальной дневной активности.

Дополнительно использовалась разработанная датским инженером система управления камерами и звуковым трактом. По сути, это был интерфейсный слой поверх стандартного оборудования. PTZ-оператор работал не только с RP120, но и с планшетом, где отображались визуальные пресеты. Например:

- Камера 5
- Пресет 1 — общий план
- Пресет 2 — средний
- Пресет 3 — крупный

В стандартном RP120 пресеты вызываются кнопками без визуальных иконок, что требует запоминания. Планшетный интерфейс добавлял наглядность и ускорял работу, особенно в формате реалити, где реакции должны быть мгновенными. Та же логика применялась для работы с аудиосигналом. У продюсеров и редакторов были планшеты с фотографиями участников. Если нужно было вывести в наушники конкретного участника, достаточно было нажать на его изображение. Это существенно упростило работу команды и снижало риск ошибок.

#### **АУДИО, RF И УПРАВЛЕНИЕ: КАК ОБЕСПЕЧИВАЛАСЬ НЕПРЕРЫВНОСТЬ 24/7**

По звуку проект был тяжелее, чем могло казаться по количеству участников. В пике одновременно работали 16 радиоканалов и 10 каналов ambience, а в качестве базы звуковой инфраструктуры использовались радиосистема VisyCom и консоль Yamaha QL1.

Радиочасть была критической зоной, поэтому RF-координация была централизована. Основной комплект — Visycom: приёмники серии MRK-960 и передатчики Visycom MTP-40. Передатчики рассчитаны до 50 мВт, но в проекте использовали 30 мВт как рабочий режим. Диапазон — 470–560 МГц. Интермодуляцию считали штатным софтом Visycom, который строил сетку частот и давал предсказуемую работу в плотной конфигурации. Дополнительно использовали два передатчика in-eag для ведущих; их частотный план согласовывали так, чтобы не пересекаться с телеканалом, учитывая, что павильон находился пример-





но в 50 метрах от телевещательной инфраструктуры.

Управление и мониторинг для продюсеров строились не только на «железе», но и на интерфейсе. В проекте использовалась система управления камерным парком, которая работала как слой стандартизации по режимам: пресеты «день», «вечер», «ночь» и «инфракрасный» режим, индивидуально для каждой камеры. Shading и экспозицию вели через штатный контроллер Panasonic, но в общей логике системы управления. Tally сознательно не включали, чтобы участники не понимали, какая камера активна.

Ночь и инфракрасный контур: «видим всё, не меняя поведение»

Ночные сцены выделялись в отдельную техническую задачу. Съемка продолжалась в инфракрасном режиме: в помещениях работали ИК-лампы, а камеры переключались в инфракрасный режим через работу фильтра, чтобы обеспечить полноценное изображение при визуальной темноте для человека.

#### ИНЦИДЕНТЫ, РЕМОНТОПРИГОДНОСТЬ И ТОЧКИ РОСТА

В эксплуатации чаще всего «ломалось» не что-то крупное, а то, что постоянно трогают руками: крепления и разъёмы микрофонов. Пайка и восстановление креплений были ежедневной рутинной. Из системных эпизодов отмечался периодический рассинхрон: решалась относительно просто, но с производственным ограничением — вмешиваться можно было только после завершения действия, чтобы не ломать непрерывность сцены и монтаж.

Если бы бюджет вырос на 20 процентов, приоритеты выглядели бы так: перейти с Panasonic UE70 на UE100 из-за чувствительности и меньшего шума в тёмных сценах; заменить VisyCom 960 на MRK-16, чтобы радикально сократить количество железа и точек отказа; увеличить количество камер, потому что одна камера на комнату ограничивает режиссуру диалога и делает участников более «собранными» в кадре.

#### ЧТО ОПРЕДЕЛЯЕТ УСТОЙЧИВОСТЬ РЕАЛИТИ-ПРОЕКТА

Независимо от страны и бюджета, реалити строится на трех опорах:  
- управляемая многокамерная система;

## CASE STUDY РЕАЛИТИ-ШОУ

- эффективная работа логгеров и редакторов;

- правильная модель задержки эфира.

Технология обеспечивает запись. Драматургия создается в монтажной. Именно в этом месте технический и творческий процессы пересекаются.

Бюджетное реалити-шоу возможно реализовать на относительно компактной технической базе при условии:

- опытной инженерной команды;

- правильно подобранного оборудования;

- грамотной организации Control Room;

- управляемой архитектуры сигнального тракта.

Ключевой фактор — не масштаб парка, а компетенция технического управления.

- реалити не требует “экзотического” оборудования;

- критичен баланс между ценой и функ-

циональностью;

- роль TOM — ключевая в бюджетной модели;

- PTZ остаётся оптимальным решением для круглосуточных форматов.

В реалити-шоу побеждает не самое дорогое оборудование, а правильно выстроенная техническая архитектура и опыт команды.



АНОНС TFT 1957 #03 2026

## КАК ПЕРВЫЙ КАНАЛ ГРУЗИИ ПОСТРОИЛ НОВЫЙ МЕДИАКОМПЛЕКС И ПЕРЕШЕЛ НА ГИБРИДНУЮ SDI/IP-АРХИТЕКТУРУ

История технологической трансформации Georgian Public Broadcaster (GPB) — от устаревшей инфраструктуры 1980-х годов к современному распределенному медиакомплексу с IP-коммутацией, автоматизацией вещания и цифровыми платформами.

В течение почти десяти лет Первый канал Грузии прошел через одну из самых масштабных технологических модернизаций в регионе. Проект включал строительство нового медиакомплекса, внедрение гибридной SDI/IP-архитектуры, запуск современных систем управления контентом и автоматизации вещания, а также перенос всей инфраструктуры без остановки эфира. В серии материалов Case Study директор по производству и вещанию GPB Гоча Кумсиашвили подробно рассказывает, как был реализован этот проект, какие технологии были выбраны и какие решения позволили обеспечить устойчивость системы на годы вперед.

 **Synamedia**

Connect  
a bigger  
audience

- Video Distribution
- Streaming & Monetization
- Edge CDN & Multi-CDN Management
- Video Processing & Compression
- Cloud DVR & Time Shift TV
- IP & Cloud Transition



1976

## SMPTE Type C

несегментированный формат наклонно-строчной видеозаписи разработан SMPTE для записи композитного телевизионного видеосигнала вещательного качества на магнитную ленту шириной один дюйм

2008

## SkyLark SL NEO Media Platform

мульти-форматная программная медиа-платформа с модульной архитектурой и сетевым взаимодействием элементов ПО разработана SkyLark Technology для телевизионного вещания и производства



в лучших традициях профессионального телевидения