

КИНОМЕХАНИК

СЕГОДНЯ

**АРСЕНИЙ
КУЗЬМИНЧ:**

**«Наши возможности —
это ваш успех»**

на правах рекламы



Asia Cinema

Смотрите в будущее вместе с нами!

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ ▪ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ИНВАЛИДОВ ▪
КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА КИНОПОКАЗА ▪ ЗАЩИТА ОТ ПИРАТОВ ▪ ЛАЗЕРНАЯ «МАТРИЦА»

OSRAM XBO®

60
ЛЕТ



Магия света В свете ламп XBO® рождаются звёзды

Посетите
наш стенд на
КиноЭкспо 2016
№ 303

РОЗЫГРЫШ ПРИЗОВ!

В магическом свете кинопроектора безымянная модель становится бессмертной звездой экрана, а экран кинотеатра – вратами в захватывающий новый мир. Освещая кинотеатры по всему миру в течение 60 лет, лампы OSRAM XBO стали такими же символами кино, как и известные персонажи кинофильмов. Отмечая свое 60-летие, лампы XBO открывают дорогу в цифровое будущее: потому что истинные ценности живут вечно.

Свет – это OSRAM

OSRAM

ООО «ОСРАМ», г. Москва, Варшавское шоссе, д.47, корп. 4, тел.: +7 (499) 649-70-70



GetD®

World Leading 3D Cinema Solutions Provider*

GK910

GK880



▲ Ultra High Brightness**

▼ Пассивные 3D очки G66R

G66R



НЕВАФИЛЬМ
NEVAFILM

Merlin

Asia Cinema
www.asiacinema.ru

на правах рекламы

Склад в Москве

Обратитесь к нашим партнерам

H.Q: 518057, Китай г. Шэньчжэнь, парк Наньшань, 17 / F

EU office : офис в г. Люксембург

E-mail: info@f3dt.com

Телефон: +86 755 23077911

Сайт: www.getd.hk

* Ведущий мировой поставщик 3D оборудования для кинотеатров

**Сверхвысокая яркость

КИНОМЕХАНИК

СЕГОДНЯ

№ 5

сентябрь–октябрь 2016 г.

ИНДЕКС 70431

ISSN0023-1681

выходит с апреля 1937 года

Главный редакторВера Купцова
vera.nad@mail.ru**Литературный редактор**

Маргарита Скларова

Над номером работали:Анастасия Ежова, Елизавета Цветкова,
Андрей Большаков, Мария Грачева, Софья
Наумова, Артем Ширяев, Андрей Оселко,
Иван Беспалов**Верстка**

Ирина Алексеева

Менеджер по подпискеСеда Тиранян
metro@kinometro.ru**Директор по рекламе**Николай Захаров
ad@kinometro.ru**Адрес редакции**123022, Москва, ул. 2-я Звенигородская,
д. 13, стр. 42, 8 этаж
+7 (495) 785-62-82
www.kinometro.ru**Издатель**ООО «Метрополитэн Медиа»
123022, г. Москва, ул. 2-я Звенигородская, д.
13, стр. 42.**Подписка на журнал «Кинемеханик
Сегодня» осуществляется
через редакцию, а также через
подписные агентства «Роспечать»
и «МК-Периодика».**Журнал зарегистрирован в Федеральной
службе по надзору за соблюдением
законодательства в сфере массовых
коммуникаций и охране культурного
наследия.Свидетельство о регистрации СМИ
ПИ № ФС77-66762 от 08 августа 2016 года.

Подписано в печать 05.09.2016 г.

Отпечатано в типографии
«Морозов Принт».

Тираж 2500 экземпляров.

Перепечатка материалов возможна только с
письменного разрешения редакции.При цитировании ссылка на «Кинемеханик Сегодня»
обязательна.Редакция не несет ответственности за содержание
рекламных материалов. Мнение редакции может не
совпадать с мнением авторов.

© «Метрополитэн Медиа», 2016

Уважаемые коллеги!

Тема Pokemon Go уже успела набить оскомину не только заядлым геймерам, но и просто обывателям, – ловцы покемонов буквально заполонили медийное пространство... Технологии виртуальной реальности все сильнее внедряются в игровые платформы, а мы все чаще обсуждаем их применение в других сферах.

Придет ли VR в кинематограф покажет будущее. Сегодня дополненная реальность в кино находится только в начале своего пути. Открываются первые и пока единичные кинотеатры, где фильмы можно посмотреть не на большом экране, а с помощью специальных очков или шлемов. Кинематографисты обсуждают тематику фильмов и способы съемки, производители работают над усовершенствованием технологии, медики изучают влияние виртуальной реальности на здоровье человека. Вопросов много – ответы на них пока неоднозначны.

И вот в то время, пока специалисты ломают голову над тем, нужна ли вообще дополненная реальность в кино, создатели мультфильма «Футурама» в одном из выпусков высмеивают VR-устройство под названием «Глазфон», показывая, что реальная жизнь вокруг нас намного интересней виртуального мира.

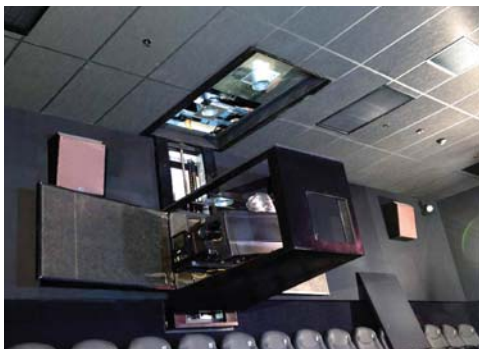
Мы же решили пока не заморачиваться и не искать ответы на перечисленные вопросы, и просто попросили истинных знатоков стереотехнологий устроить для наших читателей исторический экскурс в виртуальную реальность.

VR, лазеры, инновационные разработки для инвалидов – только самые выдающиеся технологии будущего в свежем выпуске «Кинемеханика».

С уважением, главный редактор Вера Купцова

БИЗНЕС-КОД ДЕНЬГИ И СТУЛЬЯ

5 Арсений Кузьминич: «Наши возможности – это ваш успех»



Интервью с директором компании Asia Cinema

12 Современные инновации и новейшие технологии для людей с ограниченными возможностями



Новые разработки для маломобильных категорий населения

1000 И 1 ЗАЛ

20 Лазерная «Матрица»
Первый в России полностью лазерный кинотеатр открыт!

26 Лаборатория DCP24: обзор рынка цифровых кинотеатров России

ТЕХНО-ПАРК

ПРЯМАЯ ПЕРСПЕКТИВА

34 Истоки современного этапа развития технологии виртуальной реальности



ШОУ-РУМ

40 Пират не пройдет!

Новая система по выявлению незаконной видеозаписи в кинотеатре

42 Безопасность лазерных проекторов
Классификация лазерных изделий и новые стандарты

МАСТЕР-КЛАСС

46 Контроль качества кинопоказа



Критерии правильного выбора измерительных сенсоров