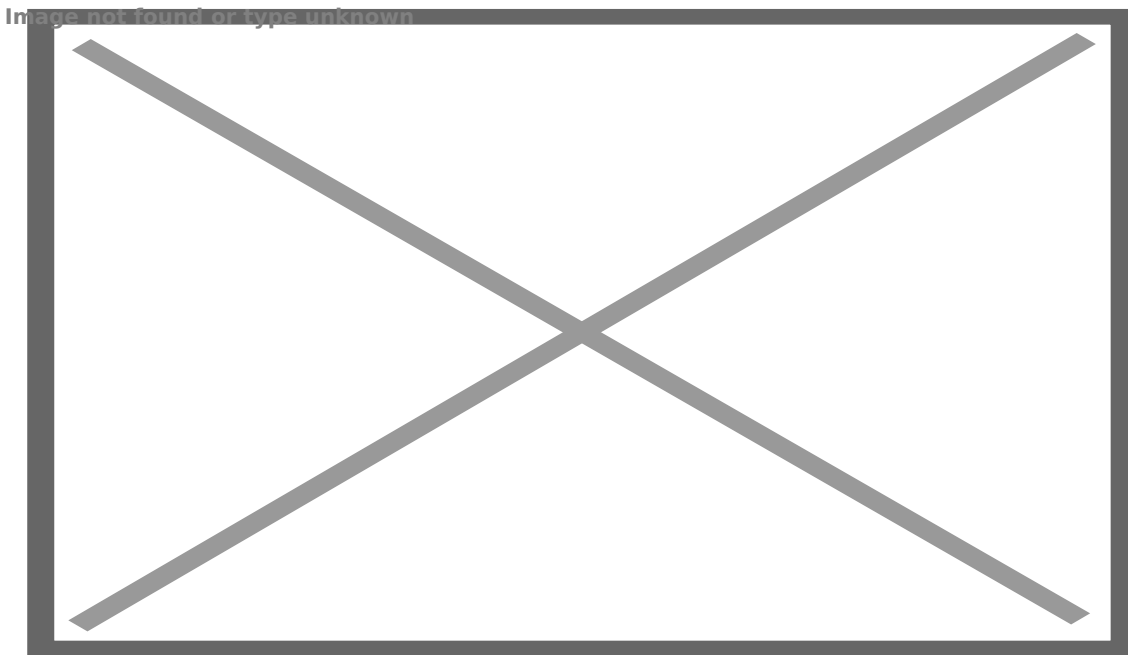


## Báo nhúng - Hướng đi mới của báo chí hiện đại

15:30 11/10/2016

Tác giả: Admin

**Báo nhúng - báo chí ứng dụng công nghệ thực tại ảo đang là một xu hướng của báo chí thế giới. Nhiều cơ quan báo chí như NewYork Times (Mỹ), BBC (Anh), Chosun (Hàn Quốc)... đã thử nghiệm triển khai và có những kết quả nhất định... Tạp chí Người Làm Báo xin giới thiệu hướng đi mới của báo chí hiện đại.**



*Công nghệ thực tại ảo tại Việt Nam đang ngày càng phát triển*

### **Nền tảng công nghệ**

Tuy mới được phát triển tại Việt Nam từ khoảng vài năm trở lại đây, nhưng các điều kiện để có thể trải nghiệm **thực tại ảo** đến nay đã khá sẵn sàng. Các hoạt động nghiên cứu ứng dụng thực tại ảo được đến từ các viện nghiên cứu và một số công ty công nghệ như: Viện Công nghệ thông tin và truyền thông CDIT (thuộc Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông) chuyên sử dụng kỹ thuật đồ họa 3D tương tác trong một số lĩnh vực như trưng bày bảo tàng, phát triển các bài thí nghiệm ảo phục vụ E-Learning...; công ty VR3D xây dựng các mô hình 3D tương tác để tái hiện các vật thể và không gian trong thế giới thực; hay công ty Vnimation khai thác cả hai kỹ thuật video 360 độ và đồ họa 3D trong lĩnh vực trình diễn kiến trúc...

Thiết bị trình chiếu thực tại ảo cũng đã khá quen thuộc với thị trường Việt Nam, trong đó có đầu

cuối di động thông minh và kính thực tại ảo. Các smartphone với màn hình rộng, độ phân giải full HD, tích hợp cảm biến con quay hồi chuyển và hỗ trợ kết nối mạng tốc độ cao đã được nhiều người sử dụng. Thị trường kính thực tại ảo cũng rất đa dạng với các sản phẩm như kính Gear VR của Samsung thiết kế khá đẹp mắt, Cardboard của [Google](#) giá rẻ, hay phiên bản kính Horus Lite của Việt Nam do công ty RNG sản xuất.

Cùng với các thiết bị trình chiếu, công nghệ mạng truyền dẫn di động 4G LTE đã được Bộ Thông tin và Truyền thông cấp phép và dự kiến sẽ chính thức triển khai vào cuối năm 2016 là một trong những nền tảng rất quan trọng để triển khai các ứng dụng thực tại ảo.

### **Kỹ thuật video 360 độ hay kỹ thuật mô phỏng đồ họa 3D?**

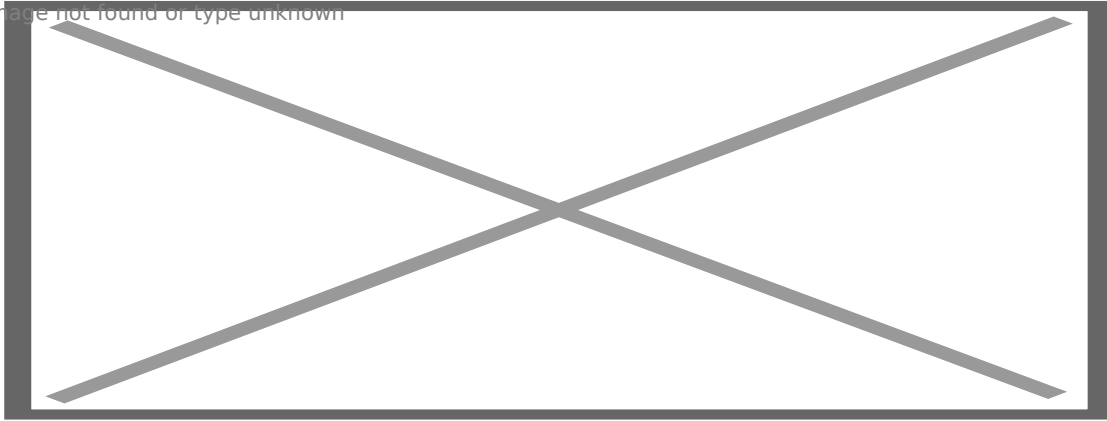
Hiện nay, có hai hình thức để sáng tạo báo nhúng, một là ứng dụng kỹ thuật camera 360 độ và hai là ứng dụng kỹ thuật mô phỏng đồ họa 3D từ máy tính. Khảo sát các tác phẩm báo nhúng đã được phát hành trên các website của các cơ quan báo chí cũng như trên các kênh YouTube, Facebook cho thấy: đa số các cơ quan báo chí đều lựa chọn kỹ thuật video 360 độ để làm báo nhúng; trong khi các trung tâm nghiên cứu công nghệ lại chú trọng phát triển kỹ thuật đồ họa để sáng tác câu chuyện. Điều này hoàn toàn dễ hiểu, bởi các video 360 độ dễ dàng triển khai hơn và thời gian thực hiện cũng nhanh hơn. Xu hướng phát triển này phù hợp với bối cảnh ở Việt Nam khi mà hầu hết các cơ quan báo chí đều đang rất thiếu đội ngũ lập trình viên.

Thị trường Việt Nam hiện đã có khá nhiều dòng sản phẩm [camera 360 độ](#) với nhiều mức giá khác nhau. Trong giai đoạn đầu, khi các cơ quan báo chí mới triển khai thử nghiệm, thì không cần thiết lựa chọn những dòng sản phẩm quá đắt đỏ. Một số dòng camera giá rẻ có thể kể đến như: LG 360 Cam, Ricoh Theta S, Samsung Gear VR, 360Fly... giá chỉ từ 200 đến 400 USD. Các loại camera này đều có độ phân giải cao, có các tính năng Wifi, Bluetooth hoặc có cổng cắm USB, kích thước nhỏ gọn, dễ sử dụng, một số có khả năng chống nước. Trên thực tế, một cơ quan báo chí lớn như New York Times cũng lựa chọn camera 360 độ Ricoh Theta S để phát triển những ứng dụng thực tại ảo của họ.

Bên cạnh đó, kỹ thuật mô phỏng đồ họa 3D tuy khó triển khai hơn nhưng lại rất có ích khi dựng lại bối cảnh của những sự kiện xảy ra trong quá khứ. Khả năng tương tác trong môi trường này cũng cao hơn so với tương tác trong video 360 độ: tính tương tác trong các tác phẩm 360 độ mới chỉ dừng ở sự quan sát của mắt và các cử động của đầu chứ chưa có sự tương tác thông qua cơ quan xúc giác và khả năng “du hành” trong thế giới ảo. Do đó, các cơ quan báo chí có thể phối hợp với

các viện nghiên cứu ứng dụng công nghệ thực tại ảo để sáng tạo các tác phẩm báo nhúng theo hình thức này khi thấy cần thiết.

Image not found or type unknown



### **Phát triển nguồn nhân lực làm báo nhúng**

Khi đã sẵn sàng về mặt công nghệ thì bài toán tiếp theo cần đặt ra đối với các cơ quan báo chí đó là nguồn nhân lực. Phóng viên, biên tập viên và kỹ thuật viên của tòa soạn phải được trang bị những kiến thức và **kỹ năng** cần thiết để sáng tạo báo nhúng.

Một kỹ năng khác mà phóng viên cần học đó là xây dựng kịch bản tương tác, bởi sự khác biệt lớn nhất của báo chí ứng dụng công nghệ thực tại ảo là khả năng tương tác đặc biệt với người dùng. Để có thể tạo ra các kịch bản tốt cho các tác phẩm báo nhúng, phóng viên cần phải nắm rõ được đặc tính tương tác của các thiết bị trải nghiệm mà công chúng sử dụng để xem tác phẩm báo nhúng. Cụ thể hơn, người sáng tác kịch bản cần tìm hiểu khả năng tương tác với các giác quan của con người mà thiết bị đem lại, để từ đó đưa ra các điểm nhấn tương tác nhằm tạo ra cảm giác đắm chìm và chân thực nhất.

Thay vì những chiếc điện thoại thông minh hay máy quay số ghi lại “video phẳng” như trước đây, phóng viên phải sử dụng camera 360 độ (với trường hợp sáng tạo tác phẩm 360 độ) hoặc mang theo máy ảnh và máy quét (trong trường hợp sáng tạo tác phẩm đồ họa 3D trên máy tính). Với camera thông thường, người phóng viên cần phải lựa chọn các góc quay để tiếp cận vấn đề một cách khách quan và toàn diện nhất, nhưng camera 360 độ thì thu tóm tất cả không gian của bối cảnh. Quan trọng là phóng viên lựa chọn được vị trí phù hợp để quay hình. Tùy phạm vi của bối cảnh mà vị trí đặt camera được thay đổi nhiều hay ít, nhằm giúp phóng viên thu thập được nhiều cảnh quay khác nhau phục vụ cho nội dung tác phẩm.

Bên cạnh đó, do báo nhúng sử dụng rất nhiều hình ảnh động nên kiến thức về nguyên lý thị giác và ngôn ngữ hình ảnh đặc biệt là hình ảnh động là rất cần thiết để truyền tải được trọn vẹn các thông điệp. Phần âm thanh trong kịch bản báo nhúng cũng cần thiết kế công phu để có thể tái hiện tối đa thực tế. Trong kịch bản, ngoài việc mô tả loại âm thanh, cường độ, nội dung... thì cần

chỉ rõ âm thanh đến từ hướng nào, quỹ đạo chuyển động của nguồn âm ra sao đặc biệt khi người xem di chuyển trong không gian ảo.

Công việc xử lý hậu kỳ cũng có những điểm khác biệt. Đối với các tác phẩm báo nhúng dựa trên [công nghệ 360 độ](#), công việc xử lý hậu kỳ theo kịch bản cũng tương tự như làm truyền hình với các kỹ năng sử dụng các bộ công cụ phần mềm dựng như Premiere hay After Effect. Đối với các tác phẩm báo nhúng được xây dựng từ đồ họa 3D, việc xử lý hậu kỳ này sẽ phức tạp hơn, với hai công đoạn chính là tích hợp môi trường ảo 3D từ các mô hình 3D đã xây dựng được ở khâu thu thập tư liệu và lập trình tích hợp các hành động tương tác của người dùng theo kịch bản. Các kiến thức và kỹ năng trong khâu này đòi hỏi các kiến thức và kỹ năng chuyên môn đặc thù và người làm báo nhúng cần phải có sự hỗ trợ từ các chuyên gia thiết kế đồ họa và các lập trình viên chuyên nghiệp.

### **Lựa chọn kênh phân phối**

Khả năng thành bại của mỗi sản phẩm [báo chí](#) còn phụ thuộc vào sự đón nhận từ phía công chúng. Bên cạnh chất lượng nội dung, các cơ quan báo chí cần chú ý đến các kênh phân phối sao cho sản phẩm đến được với công chúng và công chúng có thể tiếp nhận một cách dễ dàng nhất.

Trong bối cảnh hiện nay ở Việt Nam, kênh phân phối báo nhúng cơ bản nên sử dụng là qua Internet với thiết bị đầu cuối là điện thoại thông minh. Một số lý do có thể kể đến như: điện thoại thông minh ngày càng thông dụng; các thiết bị phụ trợ đi kèm ngày càng phong phú với chi phí thấp; tốc độ truyền tải Internet ngày càng cao. Bên cạnh đó, mặc dù các thiết bị hiển thị đội đầu (HMD) đã khá phổ biến với giá thành hợp lý nhưng hầu hết người dùng ở Việt Nam chưa sẵn sàng bỏ tiền ra mua nó bởi họ chưa có nhu cầu và hạn chế lớn nhất của các sản phẩm HMD ở thời điểm hiện tại là vẫn gây cho người xem cảm giác chóng mặt khi xem. Với thiết bị đầu cuối di động thông minh, công chúng có thể trải nghiệm trực tiếp bằng cách xoay màn hình mà không cần sử dụng các thiết bị HMD hay cardboard.

Tất nhiên, với cách thức tiếp nhận thông tin này, công chúng không thể có những trải nghiệm thực sự đối với một tác phẩm báo nhúng. Bởi báo nhúng ra đời vốn để giúp người xem hoàn toàn tách biệt với thế giới thực bên ngoài, đắm chìm vào bên trong bối cảnh của sự kiện. Vì thế mà khi có đủ điều kiện, nó cần phải được trải nghiệm thông qua các HMD hoặc các phòng [thực tại ảo](#).

**Bùi Thị Vân Anh**

**Link bài viết:** <https://nguoilambao.vn/bao-nhung-huong-di-moi-cua-bao-chi-hien-dai>