

УДК 659.13/17

РАЗНОВИДНОСТИ МЕДИАТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ РЕКЛАМНЫХ ПРОДУКТОВ

В. Д. Артемчук, Е. С. Карчага

Донской государственной технической университет (г. Ростов-на-Дону, Российская Федерация)

Обширный список преимуществ медиатехнологий позволяет их использовать в большом количестве областей: бизнесе, образовании, СМИ, развлечениях, науке, искусстве. Стремительно развиваясь, средства мультимедиа позволяют расширять возможности человека, помогают в реализации проектов, создают пространство для творчества. В данной статье рассматриваются различные медиатехнологии в рамках реализации рекламных продуктов.

Ключевые слова: медиатехнологии, реклама, PR, мультимедиа.

VARIETIES OF MEDIATECHNOLOGIES FOR THE SALES OF ADVERTISING PRODUCTS

V. D. Artemchuk, E. S. Karchaga

Don State Technical University (Rostov-on-Don, Russian Federation)

Due to the extensive list of advantages of media technologies, there are many areas for their application: business, education, media, entertainment, science, art. Rapidly developing, multimedia means expand human capabilities, help in the implementation of projects, and create space for creativity. This article discusses various media technologies in the implementation of advertising products.

Keywords: media technologies, advertising, PR, multimedia.

Введение. Реклама в Интернете не только сохраняет ведущие позиции в индустрии продвижения товаров и услуг, но и активно набирает популярность. По официальным данным компании IPG Mediabrands в 2017 году мировые расходы на сетевую рекламу составили 209 млрд долл., на ТВ они составили 12,54 млрд долл. Развитие медийных технологий предоставляет новые возможности при создании и продвижении рекламы. Создание рекламы, способной вызвать отклик в человеке, повлиять на принятие им решения — очень сложная задача. Для ее создания существует множество медиатехнологий, о которых пойдет речь в данном исследовании.

Медиатехнологии: понятие, достоинства, применение. Первые упоминания в России о мультимедийных технологиях и мультимедиа относят к концу 1980-х годов. Это связано с информационной революцией, которую переживали люди в то время: общество нуждалось в средствах передачи и отображения информации. Термин «мультимедиа» обозначает современные компьютерные информационные технологии, которые позволяют объединить различные виды передачи информации, а именно — изображение, звук, анимацию, текст и видео. Появление мультимедиа спровоцировало изменение во многих сферах деятельности человека — в образовании, искусстве, науке, компьютерных технологиях. Однако скачок в мультимедийной сфере произошел только несколько лет назад в связи с развитием технических и системных ресурсов. Согласно мнению И. Г. Захаровой, Ю. А. Шафрина и В. Б. Попова, понятие «медиатехнологии» рассматривается как комплекс аппаратных и программных средств, позволяющих работать с медиаданными и объединять их в определенную информационную среду. Под «медиаданными» понимают совокупность различных видов информации, содержащих текстовую, звуковую и визуальную информацию — графику, видео, аудио, анимацию [1]. Предпосылкой в появлении и развитии медиатехнологий принято считать концепцию В. Буша,

разработанную в 1945 году, которая представляла собой поиск информации по смысловому содержанию, а не по формальным признакам [2]. В течение времени человечеству удалось усовершенствовать данную систему, поэтому сейчас мультимедийные технологии имеют большой ряд достоинств, которые ежедневно используются в работе с информацией:

- разнообразие каналов и средств передачи информации;
- хранение большого количества информации на одном носителе;
- работа с различными приложениями по обработке информации;
- представление информации через объединение различных технологий ее создания;
- возможность реализовать любые творческие и бизнес идеи;
- виртуализация событий;
- создание и обработка изображений с применением различных программных средств для реализации конкретных целей;
- возможность акцентировать идею с помощью аудиосопровождения, текстового выделения или анимирования;
- возможность свободного поиска информации в необходимых формах ее представления [3].

Обширный список преимуществ медиатехнологий позволяет их использовать в большом количестве областей: бизнесе, образовании, СМИ, развлечениях, науке, искусстве. Стремительно развиваясь, средства мультимедиа позволяют расширять возможности человека, помогают в реализации проектов, создают пространство для творчества. Большое количество возможностей, которые предоставляют медиатехнологии, не могут обойтись без комплексной поддержки целого ряда систем. Для объединения всех видов информации и форм ее передачи используются технические, программные, производственные системы, которые реализуют создание медиапродуктов и приложений. Существует разделение средств создания продуктов мультимедиа на аппаратные и программные.

Аппаратные средства медиатехнологий. В первую очередь к аппаратным средствам медиатехнологий относятся компьютеры с высокопроизводительным процессором, большим объемом оперативной памяти и видеокарты. Для создания качественных медиапродуктов требуются компьютеры, которые имеют процессор не менее 4 ядер и частоту от 3,5 ГГц. При обработке большого потока информации объем оперативной памяти должен достигать 16 ГБ, чтобы все действия имели высокую скорость и производительность. При работе с графическими материалами важно иметь видеокарту объемом не менее 4 ГБ, что позволит объективно оценить изображения и видео элементы [4]. Компьютеры — это основные аппаратные средства для успешной реализации медиапродуктов, но, помимо них, существуют не менее важные системы, без которых работа над проектами значительно усложнится или станет невыполнимой. Для удобства обработки информации незаменимыми вещами становятся различные манипуляторы (компьютерные мыши, клавиатуры, стилусы). При работе с аудиоинформацией необходимы средства звукозаписи (микрофоны, звуковые карты) и звуковоспроизведения (наушники, колонки, гарнитуры, усилители). Видеокамеры, стабилизаторы, цифровые фотоаппараты помогают в работе с изображениями. Для обработки полученной графической информации требуются платы видеомонтажа, графические планшеты. Средства «виртуальной реальности» позволяют создавать реалистичные образы в сознании человека — это очки, шлемы, перчатки. Хранение и передача информации становится возможна при наличии внешних накопителей (CD/DVD приводы, флэш-карты, внешний жесткий диск).

Программные средства медиатехнологий. Для эффективной работы с аппаратными медиатехнологиями необходимо специализированное программное обеспечение. Программные средства напрямую участвуют в обработке различных видов информации и в создании медиапродуктов. Они разделены на три основных категории: системные, прикладные и инструментальные.

Системные программные средства представляют собой базовый набор программ в операционной системе компьютера и позволяют управлять основными устройствами технологий мультимедиа. К ним относят программы-драйверы, утилиты и кодеки. Первый тип программ обеспечивает непрерывную работу подключенных устройств. Утилиты помогают в выполнении стандартных операций, происходящих при работе с записью, чтением, обработкой информации. Программы-кодеки предназначены для кодирования (сжатия) и декодирования (воспроизведения) медиапродуктов. К прикладным программным средствам относят, в основном, обучающие мультимедийные приложения (учебники, книги, виртуальные музеи). Также к ним относятся программы для поддержки средств медиа — универсальные медиапроигрыватели, предназначенные для воспроизведения аудио, видеоинформации [5]. Существуют программы, позволяющие менять формат медиапродуктов в зависимости от поставленных целей. Самой обширной категорией в программных технологиях являются инструментальные средства. Существуют они для разработки продуктов и расширения возможностей управления медиаустройствами. Это пакеты программ для модифицирования данных. Выделяют несколько областей для применения данных инструментов:

- инструменты для создания и обработки изображений;
- инструменты по работе с цветовыми палитрами;
- инструменты для работы со звуком (запись, обработка, сведение);
- средства для обработки видео;
- инструменты для создания 2D- и 3D-анимаций и продуктов в целом.

Создание графического контента. В настоящее время существует большое количество программного обеспечения, предназначенного для работы с изображениями. Оно позволяет не только создавать новые графические элементы, но и обрабатывать уже имеющиеся изображения. Пакеты программ, направленные на работу с иллюстрациями, предназначены для дизайнеров, художников, иллюстраторов. В зависимости от конечной цели, такие программы можно разделить на пакеты для работы с двухмерной или трехмерной графикой.

Программное обеспечение для создания двухмерной графики позволяет создавать «плоские» изображения. Такие программы рассматривают иллюстрации как совокупность полупрозрачных слоев, при изменении которых создается большое количество визуальных эффектов. Объекты приобретают объем, реалистичность.

Рассмотрим несколько программ и их возможности в работе с изображениями. Adobe Photoshop — графический редактор, разработанный фирмой Adobe Systems, предназначен для работы как с растровыми изображениями, так и с векторными. Фотошоп является универсальной программой, позволяющей работать не только с готовыми изображениями, но и создавать свои собственные иллюстрации. Программа доступна для использования профессионалами и любителями. Для реализации поставленных целей редактор предоставляет большой спектр инструментов (кисть, штамп, лассо и т.д.). Также больше возможностей у пользователя возникает вследствие наличия слоев. Благодаря им могут применяться различные эффекты, добавляться объекты, изменяться цветовые схемы, что в совокупности делает изображение особенным. В данном редакторе представлены RGB и CMYK каналы, присутствует функция цветовой

автокоррекции. Помимо множества возможностей, представленных самой программой, существует дополнительный функционал за счет поддержки плагинов — отдельных программных компонентов, добавляющих новые возможности.

GIMP — графический редактор, созданный для работы с растровой графикой и обработки изображений. В нем содержится большой набор инструментов, позволяющих даже неопытному пользователю реализовать свои идеи. GIMP является мультиязычной программой (около 30 мировых языков), обладает большим количеством фильтров для обработки изображений и эффектов для создания уникальной графики.

Adobe Illustrator — программное обеспечение, предназначенное для работы с векторными изображениями. Программа позволяет создавать изображения с помощью математических примитивов (окружностей, отрезков, прямоугольников и т.д.). Функционал редактора предусматривает множество инструментов, операций, уникальных кистей, что позволяет рисовать объекты произвольных форм. Adobe Illustrator поддерживает большое количество форматов: png, pdf, jpg, gif, psd, tiff. Данную программу в своей работе используют полиграфисты, дизайнеры, аниматоры (для создания иллюстраций для последующего анимирования), оформители для создания реклам, плакатов.

Еще одним графическим редактором векторных изображений является Corel Draw. Программа оснащена большим спектром инструментов для рисования. Редакторы применяют ее при создании различных схем, логотипов, диаграмм, буклетов, прототипов web-сайтов. Созданные проекты можно экспортировать в любом необходимом расширении. Corel Draw позволяет работать с высококачественными иллюстрациями, что вызывает дополнительные требования к системным ресурсам компьютера.

Создание аудио-контента. Для создания аудио-контента в настоящее время существует большое количество софтов с уникальными возможностями. С их помощью создавать музыкальные композиции, аранжировки, подкасты (аудиофайлы, форматы радиопередач) становится возможным даже непрофессионалам без музыкального образования. Рассмотрим предоставляемые возможности программных обеспечений.

Cubase — софт, который позволяет создавать аудиофайлы хорошего качества и идеального звучания. Большой набор инструментов и эффектов предоставляют пользователю спектр возможностей для создания уникальной композиции, редактирования готового материала, записи и сведения трека с нуля.

MAGIX Music Maker 2015 является профессиональным программным обеспечением для создания готовых музыкальных композиций и обработки аудиофайлов. Софт имеет собственную электронную библиотеку, в которой собрано более пяти тысяч различных звуков и эффектов. В самой программе присутствует более десяти виртуальных инструментов, которые позволяют пользователю создавать уникальные аранжировки, добавляя в трек, например, партию на гитарах или пианино. Помимо вышеперечисленных достоинств, данный софт имеет возможность автоматического мастеринга (последний этап в создании композиции, который предназначен для доведения трека до качественного звучания) треков.

Adobe Audition — аудиоредактор, созданный фирмой Adobe Systems и представленный пользователям в 2003 году. Программа поддерживает все современные аудиоформаты. С помощью этого софта пользователи могут осуществить звукозапись практически любого устройства с аудиовыходом (микрофон, электрогитара), удалить фоновый шум, настроить необходимые частоты звуковых дорожек благодаря тридцатиполосному эквалайзеру (инструменту для амплитудно-частотной коррекции сигналов).

Reaper — это программная среда для аудиопроизводства. Имеет возможность многоканальной записи, предоставляет большой набор эффектов для обработки звуков, позволяет изменять темп аудиодорожки, объединять дорожки в группы. Поддерживает множество форматов (wav, mp3, aac, acid). Reaper предоставляет пользователям достаточное количество инструментов для создания высококачественной записи и обработки звука.

Создание видео-контента и анимации. Видеоконтент набирает свою популярность за счет стремительного развития технологий, появления высокоскоростного интернета и большого объема информации. Для создания качественного видеоматериала представлены разнообразные многофункциональные программы. Например, Pinnacle Studio — видеоредактор, который можно отнести к полупрофессиональным программам. Он предоставляет пользователям возможность загружать в проект видео, аудиофайлы, изображения, объединять различные форматы, соединять фрагменты, накладывать переходы и применять различные фильтры и эффекты. Позволяет работать с титрами и создавать уникальные заставки. Пользователям представлена библиотека, состоящая более чем из 1 500 эффектов и переходов.

Sony Vegas Pro относится к профессиональным видеоредакторам за счет мощного функционала и требует тщательного изучения софта для создания качественного продукта. Для пользователей существует огромная коллекция встроенных эффектов, переходов и фильтров. Редактор поддерживает материалы с высоким расширением и в итоге обеспечивает HD-качество.

Adobe Premiere Pro является профессиональным редактором для обработки и создания различных видов видеороликов. Видеоредактор позволяет монтировать видеозаписи, аудиодорожки и изображения в мультитрековом режиме. При использовании программы с дополнительной базой эффектов качество и зрелищность видеоролика будет очень высоким.

В настоящее время много внимания уделяется двумерным и трехмерным анимациям. Для создания видеоматериалов такого формата существуют следующие программы: Adobe After Effects, Autodesk Animator Studio, Cinema 4D, Autodesk 3ds Max и Maya. Данные программы позволяют создавать 2D и 3D сцены, персонажей, использовать спецэффекты. С их помощью пользователи могут редактировать видеозаписи, подготавливать анимационные и звуковые фрагменты и получать из этого готовый единый продукт.

Заключение. Большое разнообразие аппаратных и программных медиатехнологий и их непрерывное совершенствование людьми говорит об изменении потребностей человека в социальной системе. Все существующие средства медиа помогают выстраивать коммуникативную среду между людьми и окружающим их миром. Медиатехнологии позволяют не только интерпретировать информацию, но и обеспечивают ее передачу и воспроизводство. С их помощью огромное количество людей имеют возможность получать нужную информацию и узнавать новые способы для реализации себя и своих целей. В настоящее время происходит формирование новых знаний и способов деятельности, за счет этого совершенствуются информационные технологии.

Библиографический список

1. Сергеева, О. Ю. Современные медиатехнологии в условиях активного развития рекламной деятельности / О. Ю. Сергеева, Л. И. Байрамова // Вопросы экономики и управления. — 2015. — №2. — С. 76–78.
2. Мызров, М. В. Роль информационных технологий как источника информации в современном мире / М. В. Мызров // Тенденции развития науки и образования. — 2016. — № 11–2. — С. 4–5.

3. Медийная реклама в Интернете: виды, преимущества, эффективность / LPgenerator : [сайт]. — URL : <https://lpgenerator.ru/blog/2015/05/06/medijnaya-reklama-v-internete-vidy-preimushhestva-effektivnost/> (дата обращения : 10.11.2020).

4. Петошина, С. И. Инструменты создания социальной рекламы и средства распространения / С. И. Петошина // Проблемы развития территории. — 2013. — Т.6. — С. 83–89.

5. Сергеева, О. Ю. Современная интернет-индустрия и ее влияние на экономику / О. Ю. Сергеева, А. С. Хисамова // Проблемы современной экономики : мат-лы IV междунар. науч. конф. — Челябинск, 2015. — С. 74–77.

Об авторах:

Артемчук Владислав Дмитриевич, магистрант кафедры «Медиатехнологии» Донского государственного технического университета (344003, РФ, г. Ростов-на-Дону, пл. Гагарина, 1), artemchuk@sfedu.ru

Карчага Екатерина Сергеевна, магистрант кафедры «Медиатехнологии» Донского государственного технического университета (344003, РФ, г. Ростов-на-Дону, пл. Гагарина, 1), katerina.karchaga@yandex.ru

Authors:

Artemchuk, Vladislav D., Master's degree student, Department of Media Technology, Don State Technical University (1, Gagarin sq., Rostov-on-Don, RF, 344003), artemchuk@sfedu.ru

Karchaga, Ekaterina S., Master's degree student, Department of Media Technology, Don State Technical University (1, Gagarin sq., Rostov-on-Don, RF, 344003), katerina.karchaga@yandex.ru