

УДК 004.9

EDN [IDJJGN](#)



Применение цифровых преобразований при подготовке медиаконтента для event проектов

А.В. Блинников*

Красноярский государственный аграрный университет, Красноярск, Россия
Сибирский Федеральный Университет, Красноярск, Россия

* E-mail: blinshur@yandex.ru

Аннотация. Цифровая обработка видеоконтента, используемого в event проектах, посредством математических операций, применяемых к отдельным элементам видео, либо к группам элементов, является важной составляющей мероприятий любого уровня сложности. Обработка каждого отдельного элемента видеоконтента является индивидуальной процедурой и степень сложности обработки прямо пропорциональна уровню значимости того или иного медиакомпонента массового мероприятия. В работе рассмотрен медиаконтент, изготовленный под мероприятия проводимые ООО «И.В.» для авиакомпании, филиала ФГБУ Рослесинфорг и КРООВПП «Красноярский Лидер».

Ключевые слова: цифровые преобразования, event-видеоконтент, цифровые фильтры, мультимедийные элементы event программы, технологии визуализации.

The use of digital transformations in the preparation of media content for event projects

A.V. Blinnikov

Krasnoyarsk State Agrarian University, Krasnoyarsk, Russia
Siberian Federal University, Krasnoyarsk, Russia

* E-mail: blinshur@yandex.ru

Abstract. Digital processing of video content used in event projects, through mathematical operations applied to individual video elements or to groups of elements, is a component of events of any level of complexity. The processing of each individual element of video content is an individual procedure and the degree of processing complexity is directly proportional to the level of significance of a particular media component of a mass event. The paper considers the media content made for the events held by LLC "I.V." for the airline, the branch of FSBI Roslesinforг and KROOVPP "Krasnoyarsk Leader".

Keywords: digital transformations, event video content, digital filters, multimedia elements of the event program, visualization technologies.

1. Введение

В настоящее время при подготовке любого массового мероприятия, используются медиатехнологии с привлечением видеоконтента, визуализаций и конкурсной составляющей. В частности, при съемках видеопрезентационных фильмов о компаниях, фирмах, группах компаний или ассоциаций, как правило, применяются цифровые фильтры, цветокоррекции и визуальные эффекты.

Обработка каждого отдельного элемента видеоконтента является индивидуальной процедурой и степень сложности обработки прямо пропорциональна уровню значимости того или иного медиакомпонента массового мероприятия.

В работе рассматриваются примеры медиаконтента, изготовленного для мероприятий, проводимых ООО «Идеальный вариант» для авиакомпании «АэроГео», филиала ФГБУ Рослесинфорг «Востсиблеспроект» и Красноярской Региональной Общественной организации выпускников Президентской программы «Красноярский Лидер».

Цифровая обработка видеоконтента, используемого в event проектах, посредством математических операций [1,2], применяемых к отдельным элементам видео, либо к группам элементов различной длины, является обычной составляющей мероприятий любого уровня сложности. Выполняемые математические операции либо имитируют работу традиционных аналоговых фильтров [3-5], либо используют альтернативные методы преобразований, как, например, специальные плагины для Sony Vegas Pro, Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve, Adobe After Effects и так далее [6-9].

По существу, нелинейные преобразования видеоэлементов в event индустрии стали будничной составляющей огромного числа мероприятий и проектов. Причём, с развитием IT методологии обработки видео частым явлением становятся и линейные преобразования. Однако, в данной работе будут рассмотрены некоторые аспекты именно нелинейной обработки видео в прикладном аспекте их применения к конкретным мероприятиям.

2. Методы и материалы

Устройства обработки видеосигналов делятся на следующие категории:

1. Спецустройства, выполняющие набор функций в рамках «real time» (видеомикшеры, генераторы спецэффектов, транскодеры и т. д.);

2. Устройства обработки видео на базе PC, Macintosh, Silicon Graphics, Amiga, Alfa DEC и т. д.;

3. Управляющие и вспомогательные устройства, управляющие видеоаппаратурой.

Нелинейная обработка видео по времени не ограничена, поэтому могут быть использованы вычислительные средства любой мощности, а время обработки, особенно с высоким качеством, может достигать нескольких часов.

Нелинейные преобразования делятся по основным типам на следующие категории:

- амплитудные преобразования;
- частотные преобразования;
- фазовые преобразования;
- временные преобразования.

Нелинейный монтаж применяют в кинематографе, на телевидении, в видеоподкастах, а также в event проектах, при создании медийного продукта. Качественный видеомонтаж в действительности – это долгая, кропотливая, и весьма скрупулёзная работа, требующая усидчивости, внимания и дизайнерских навыков.

3. Реализация методики и обсуждение результатов

Практическая реализация методик нелинейного монтажа с использованием цифровых фильтров и преобразований всегда индивидуальна и полученный результат, как правило, обсуждается непосредственно с event-заказчиками. Рассмотрим примеры реализации методики для нескольких мероприятий различного уровня.

3.1. Event авиакомпании

В рамках мероприятия, посвящённого юбилейной дате авиакомпании, на первом этапе использовался озвученный «VideoJingl открытия», хронометраж – 48 секунд [Рисунок 1 Скриншоты VideoJingl открытия].



Рисунок 1. Скриншоты VideoJingl открытия.

В видеоджингле использовалось совмещение видеоряда, прорисовки спецэффекта в Adobe After Effects, взятого из заготовок базового набора векторной графики, и наложение обработанной, нормализованной аудиодорожки, смонтированной в Sony Vegas Pro.

Следующим медийным элементом event программы был короткометражный фильм о награждении сотрудников авиакомпании (хронометраж 2 минуты 31 секунда). Полученный видеосигнал при нелинейном монтаже подвергался цветокоррекции BCC Color Correction и цветобалансировке BCC Color Balance (рисунок 2).



Рисунок 2. Скриншоты видеофильма.

Так же использовалось несколько медийных конкурсов («Город с высоты полёта», «Песня по картинке» и т.д.), прямая связь с экспедицией на Северный Полюс и визуализация на гимн компании [Рисунок 3 Скриншоты визуализации на гимн авиакомпании].

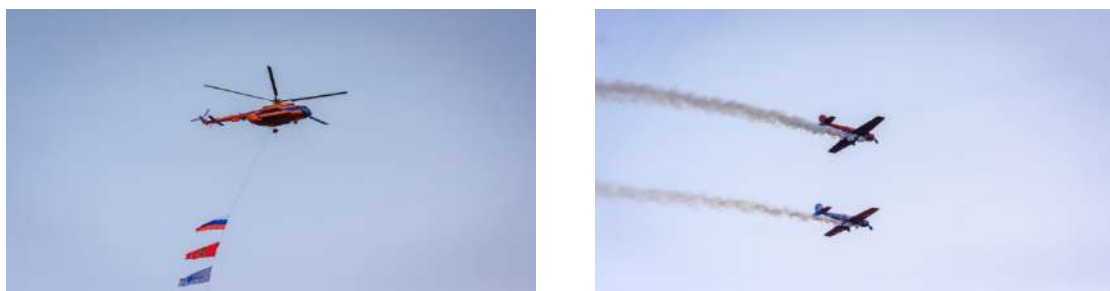


Рисунок 3. Скриншоты визуализации на гимн авиакомпании.

После цветокоррекции ВСС Color Correction, проводилась обработка с применением преобразований ВСС Beauty Studio, либо Beauty Vox при работе с лицами.

3.2. Event госпредприятия

На праздновании, посвящённом юбилею красноярского филиала ФГБУ Рослесинфорг «Востсиблеспроект» основными медиа-элементами программы, были два фильма о таксаторах, хронометражом 3 минуты 25 секунд и 3 минуты 28 секунд соответственно. Применялась обработка фото и видеоисходников в фото и видеоредакторах, а также создание по скаченным шаблонам в Adobe After Effects проектов с наложением спецтреков, фильтров и масок для плавного видеоряда. Раскадровка видеозаписей, состоящая из скриншотов представлена ниже [Рисунок 4 Кадры фильмов «Таксаторы» и «Ушедшие таксаторы»].



Рисунок 4. Кадры фильмов «Таксаторы» и «Ушедшие таксаторы».

Также в рамках программы мероприятия проводилась трансляция sandshow с линейным выводом на экраны [Рисунок 5 Песочное шоу «Востсиблеспроект 50»].



Рисунок 5. Песочное шоу «Востсиблеспроект 50».

On-line трансляция песочного шоу производилась на экран сцены и жидкокристаллические телевизоры в узловых точках зала с помощью цифровой видеокамеры и видеомикшера.

3.3. *Event для ассоциации выпускников управленческой программы*

Новогоднее мероприятие, красноярской региональной Общественной организации выпускников Президентской программы «Красноярский Лидер», строилось на совмещении общения ведущего с видеоведением (включением наборов видеоджинглов). При записи использовались прикладные AI технологии и визуальные спецэффекты [Рисунок 6 VideoJingl "Злодей" 004, 005].



Рисунок 6. VideoJingl "Злодей" 004, 005.

Помимо данного набора видеоджинглов из 7 элементов, применялся так же видеоморфинг, созданный при помощи FaceMorpher Lite, дополненный масками, видеоэффектами (Black & White, Film Effects, BCC Video Glitch) и монтажными переходами [Рисунок 7 Скриншоты Видеоморфинга «007»].



Рисунок 7. Скриншоты Видеоморфинга «007».

Стилизованных элементов видеоморфинга было создано также семь экземпляров.

Как показал опыт работы, применение цифровых преобразований в нелинейном монтаже для event проектов с привлечением к студийной работе звуко- и видеорежиссёров в своём прикладном значении имеет положительные отклики не только от целевой аудитории, конкретных заказчиков, но и от сторонних наблюдателей, что лишний раз доказывает каузальность, а не казуальность технологического подхода в вопросах event-видеоконтента мультимедийных визуализаций.

4. Заключение

Таким образом, при использовании цифровых фильтров, преобразований и монтажных манипуляций, как показывает практика, можно создавать весьма аутентично-художественный видеоконтент, стилизованный под конкретную прикладную event задачу, тем самым погружая зрителей и участников того или иного мероприятия в атмосферу выбранного «мифа».

Наиболее часто используемые плагины и видеоэффекты семейств BCC, HitFilm, Universe, Digital Anarchy и т.д.. способны помочь в решении очень многих event проектов, выводя рядовые мероприятия на уровень доброй сказки и виртуального приключения.

Список литературы

1. Яблокова, А. Обзор инструментов кластеризации в SEO-проектировании / А. Яблокова // Информатика. Экономика. Управление - Informatics. Economics. Management. – 2022. – № 1(1). – С. 0229-0237. <https://doi.org/10.47813/2782-5280-2022-1-1-0229-0237>
2. Баранов, И. Обзор и сравнительный анализ BPMN-систем для роботизации бизнес-процессов / И. Баранов // Современные инновации, системы и технологии - Modern Innovations, Systems and Technologies. – 2022. – № 2(3). – С. 0139-0149. <https://doi.org/10.47813/2782-2818-2022-2-3-0139-0149>
3. Алешин, Л.И. Компьютерный видеомонтаж: Учебное пособие / Л.И. Алешин. – М.: Форум, 2016. – 208 с.
4. Молочков, А.В. Pinnacle Studio Plus. Основы видеомонтажа / А.В. Молочков, А.М. Ковригина. – СПб.: ВHV, 2007. – 336 с.
5. Прохоров, А. Цифровая трансформация. Анализ, тренды, мировой опыт. Издание второе, исправленное и дополненное / А. Прохоров, Л. Коник. – М.: ООО «КомНьюс Групп», 2019. – 368 стр.
6. Пташинский, В.С. 100% самоучитель Adobe After Effect CS3. Профессиональный видеомонтаж / В.С. Пташинский. – М.: Триумф, 2008. – 272 с.
7. Райтман, М.А. Видеомонтаж в программе Sony Vegas Pro 13 / М.А. Райтман. – М.: ДМК, 2015. – 302 с.
8. Сэломон, Д. Мир программирования. Цифровая обработка сигналов. Сжатие данных изображения и звука. – М.: Техносфера. 2004. – 365 с.
9. Холл, А. Sony Vegas 11 Профессиональный видеомонтаж: Практический учебный курс / А. Холл, Р.Г. Прокди. – СПб.: НиТ, 2013. – 368 с.