

Содержание

Глава 1. Сделай это мультимедийно!	13
Введение	14
Мультимедиа и медиаграмотность	45
Базовые принципы мультимедийности	77
Ладно, перечисляй! Мультимедийные форматы: от мема до мультимедийного лонгрида	93
Глава 2. Сделай это красиво!	111
Картинки. Манипулирование вниманием	142
Картинки. Выбор цвета, композиция, пропорции	152
Основы типографики	198

Глава 3. Сделай это просто!	227
Как создать мультимедийный спецпроект?	229
Сервисы. Статичный визуальный контент	264
Сервисы. Интерактивный визуальный контент	268
Сервисы. ИИ для создания контента	269
Эпилог. Просто сделай!	277
Приложения	283
Цветовой круг Иттена	285
Безопасные шрифты, которые помогут новичкам, создающим вивжуалы	287

6636 | 3
8118 | 4
2242 | 0
3316 | ?

*Хм, говорят, что дети правильный ответ дают
очень быстро, а вот у взрослых на решение уходит
много времени.*

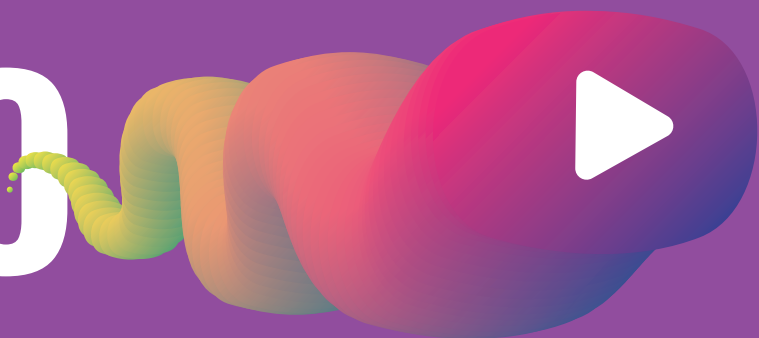
Какой правильный ответ? Как ты к нему пришел? Что ты первым увидел на этой картинке?

Запомни свой ответ, и двинемся дальше. Во второй главе мы вспомним эту картинку еще раз, а ты сможешь подтвердить свою догадку. А пока читай главу первую о том, что такое **мультимедиа**.



ЛЮБА ПЕРВАЯ

**СДЕЛАЙ
ЭТО
МУЛЬТИ
МЕДИЙНО!**



Введение

Еще раз о том же, если ты не прочитал обращение автора

Какая первая ассоциация приходит тебе на ум, когда ты слышишь слова «мультимедиа» или «мультимедийный»? Когда в последний раз ты их видел?

Наверняка в настройках смартфона, если он у тебя на Android. А может быть, на сайтах государственных ведомств, где все еще может располагаться рубрика «мультимедиа», что бы это ни значило.

Если тебе не приходилось встречать эти слова, это совсем не значит, что мультимедийности нет в твоей жизни. Если ты смотришь ролики в соцсетях, монтируешь рилс, создаешь мем, публикуешь пост с прикрепленной гифкой, ты уже столкнулся с мультимедиа.

Когда в обращении автора я пишу «твоя жизнь сегодня состоит из круглосуточного мультимедийного контента», я не лукавлю. Посмотри статистику потребления на своем телефоне, и ты в этом убедишься! На несколько часов в день мы с головой уходим в соцсети, в которых одновременно являемся и потребителями, и создателями контента. Каждый сам себе автор, каждый сам себе медиа. Соцсети уже больше 10 лет гонятся за расширением мультимедийного контента на своих площадках, в конечном счете делая особую ставку на видео. И мы становимся теми, кто его им поставляет.

СОЗДАЕШЬ ВИДЕО,
ФОТОКОЛЛАЖИ,
ПОСТИШЬ
КАРТИНКИ С ТЕКСТОМ,
МЕМЫ И ФОТОЖАБЫ —
ТЫ В МУЛЬТИМЕДИА!

НЕ ЗАПУТАЙСЯ И НЕ ДАЙ
СЕБЯ ЗАПУТАТЬ:

**МУЛЬТИМЕДИА —
ОБМЕН ВИЗУАЛЬНО
РАЗНООБРАЗНОЙ
ИНФОРМАЦИЕЙ
В СЕТИ!**

Давай определимся, что мы с тобой будем считать мультимедиа. Это точно крутая штука?

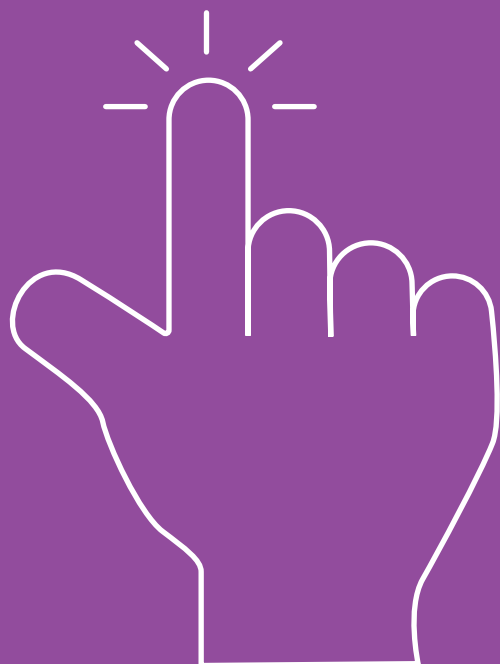
Если ты «спросишь гугл», он тебе ответит, что МУЛЬТИМЕДИА — это обмен информацией в виде картинки, звука, видео или анимированной графики.

Ок, гугл! Но я добавлю: это еще и обязательно контент в ОНЛАЙНЕ. Иначе все, что написало, нарисовало, наснимало человечество с момента появления Homo sapiens, — мультимедиа.

Есть еще один важный принцип: мультимедийный контент всегда интерактивен. Что я понимаю под интерактивностью? То, что пользователь сам управляет тем, как потреблять информацию. Он действует по принципу, в основе которого возможность и желание: могу и хочу! Могу увеличить или уменьшить, хочу остановить, перелистнуть или установить хронометраж и т. д. И если у пользователя возникло желание взаимодействовать с контентом, у него должна быть возможность это сделать. Запомни это и используй, когда ты придумываешь свой мультимедийный контент!

САМЫЙ ПРОСТОЙ ВИД
ИНТЕРАКТИВНОСТИ —
КЛИК.

**НАПРИМЕР, МОМЕНТ,
КОГДА ТЫ НАЖИМАЕШЬ
НА КНОПКУ PLAY
В YOUTUBE.**



**В ОНЛАЙНЕ ТЕКСТ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ
ПРОСТО БУКВЫ!**

ТЕКСТ

Если к этому моменту ты уже начал ворчать, что мы еще не упомянули такой старый добрый вид информации, как текст, то следующий абзац для тебя!

Текст в мире мультимедиа очень важен, он никуда не девается, так как он — первооснова любого контента. И никто на его лавры не покушается, Гутенберг может спать спокойно. Но текст в чистом виде для мультимедиа — слишком традиционная и застывшая форма: вспомни статью в бумажной газете. Онлайн открыл новые возможности для текста, позволил ему стать выразительным в буквальном смысле. Он стал живым. Технологии стали для текста способом самовыражения.



Мультимедийный текст живой, потому что интерактивен. Он изначально представлен через аудио, видео, фото, графику. И все это вперемешку!¹

¹ Запомни, здесь мы впервые заговорили об еще одной особенности мультимедийного контента — о гибридности! Вперемешку — гибридность! Или назови это комбинированием.

ВПЕРЕМЕШКУ —
ГИБРИДНОСТЬ!
ИЛИ НАЗОВИ ЭТО

**КОМБИ
НИРОВА
НИЕМ.**

ПРИМЕРЫ МУЛЬТИМЕДИА
В ШИРОКОМ СМЫСЛЕ:

**ВЕБ-САЙТЫ,
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ,
ИНТЕРАКТИВНЫЕ
ФИЛЬМЫ, ТЕЛЕШОУ
С ОНЛАЙН-
ГОЛОСОВАНИЕМ
И ПРОЕКТЫ
ВИРТУАЛЬНОЙ
РЕАЛЬНОСТИ.**

С мультимедийным текстом пользователь может взаимодействовать: трогать, передвигать, останавливать — он с ним контактирует. В этом и есть суть мультимедийности.



² Snow Fall — история о горнолыжниках, оказавшихся под лавиной в Каскадных горах в США. Автор Джон Бранч, материал опубликован 20 декабря 2012 г.



Посмотри на ставший легендарным проект [Snow Fall](#)², он опубликован в 2012 г. *The New York Times* (NYT), сканируй QR ниже, и ты увидишь первый мультимедийный проект, созданный СМИ и положивший начало эре мультимедийности в медиа.

Бывалым мультимедийщикам от упоминания этого проекта сводит скулы. Так и есть! В свое время про него так много рассказывали на журналистских тренингах и описывали в диссертациях, что он и вправду надоел. Но писать книгу про мультимедиа и игнорировать этот проект — это как рассказать историю возникновения печати и не упомянуть Гутенберга (еще раз привет, Иоганн) или не пытаться цитировать Маклюэна с его не менее набившим оскомину *The Medium is the Message*, говоря о влиянии смартфонов на нашу способность общаться.

ПРИМЕРЫ МУЛЬТИМЕДИА
В УЗКОМ СМЫСЛЕ — ТО, ЧТО
СОЗДАЕТСЯ В РЕДАКЦИЯХ
ИЛИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМИ
СОЦСЕТЕЙ:

**МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ
ЛОНГРИДЫ, ВЕБДОКИ,
ВИЗУАЛЬНЫЕ КАРТОЧКИ
ДЛЯ INSTAGRAM,
ВИДЕО В ТІКТОК И ДР.**

**SNOW FALL
НАЗЫВАЛИ
ИНТЕРАКТИВНЫМ
ПРЕДСТАВЛЕНИЕМ³.**



³ Тулина Е. 16 лонгридов, которые хочется пересматривать и перечитывать // Monocler.ru. 2013. <https://monocler.ru/16-longridov-kotoryie-hochetsya-peresmatrivat-i-perechityvat/>.

SNOW FALL



Моя старшая кошка Киса на фоне главной страницы проекта Snow Fall газеты NYT

Snow Fall заслужил, чтобы о нем продолжали вспоминать. Он начал эру совершенно другого контента в СМИ: «поженил» смыслы и технические фишки. Многие журналисты и редакторы только после его появления стали смотреть на создание материалов со стороны технологических возможностей онлайн, увидели, что в сети рассказывать истории можно визуально насыщенно и интерактивно. И что от этого история только выигрывает!

Созданный NYT проект был настолько нов для медиа, что появилось сразу несколько определений, которыми пытались обозначить суть формата: мультимедийная статья, лонгрид, лонгформ, мультимедийная история, мультимедийный фишер и др. На пару лет само название проекта стало нарицательным, все большие интерактивные материалы называли snowfall.

В этом проекте все было необычно для медиа 2012 г.:

- Широкоформатная верстка, без отвлекающих внимание боковых виджетов и баннеров.
- Завораживающая полноэкранная шапка со встроенным в нее видео.
- Звук вьюги, сопровождавший картинку и с первой секунды вводивший пользователя в историю.
- Использование параллакс-скроллинга⁴, тогда он произвел главный вау-эффект, был впервые применен для верстки журналистского материала, до этого использовался при создании рекламных посадочных страниц.
- Внедрение в повествование 3D-графики, разверстанной во всю ширину сайта.
- Многочисленные видео, фотослайд-шоу.
- И при этом в проекте было очень много текста: 17 000 слов (больше 100 000 знаков).

⁴Parallax, с греч. «смена, чередование». Параллакс-скроллинг, или «эффект шторок». Создается за счет того, что различные элементы, находящиеся на странице, прокручиваются с разной скоростью. Разные слои изображений накладываются друг на друга и при прокрутке страницы, двигаясь с разной скоростью, создают эффект трехмерности.

Все элементы в проекте дополняли друг друга, перетекая по ходу рассказа один в другой, что создавало новый уровень эффекта присутствия — эффект погружения.

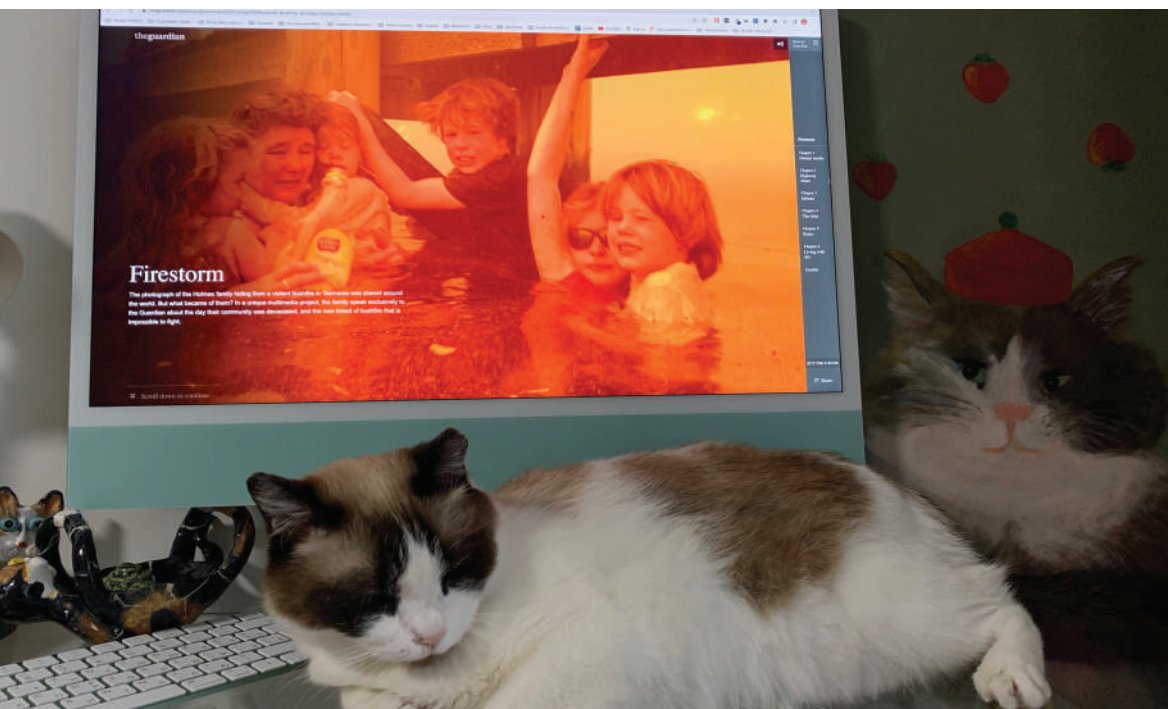
ЗА ОДНУ НЕДЕЛЮ ПРОЕКТ
SNOW FALL ПОСМОТРЕЛИ
3 500 000 РАЗ.

ОДНОВРЕМЕННО ЕГО ЧИТАЛИ
22 000 ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ.

СРЕДНЕЕ ВРЕМЯ,
ПРОВЕДЕННОЕ ИМИ НА
СТРАНИЦАХ ПРОЕКТА, —
10–12 МИНУТ.

Младшая кошка Шантель на фоне главной страницы проекта Firestorm газеты The Guardian

Новаторская визуализация текста в Snow Fall принесла его автору Джону Бранчу Пулитцеровскую премию 2013 г. На страничке премии в Википедии за этот год напротив его фамилии написано: «За прекрасный рассказ истории, усиленный искусной интеграцией мультимедийных элементов».



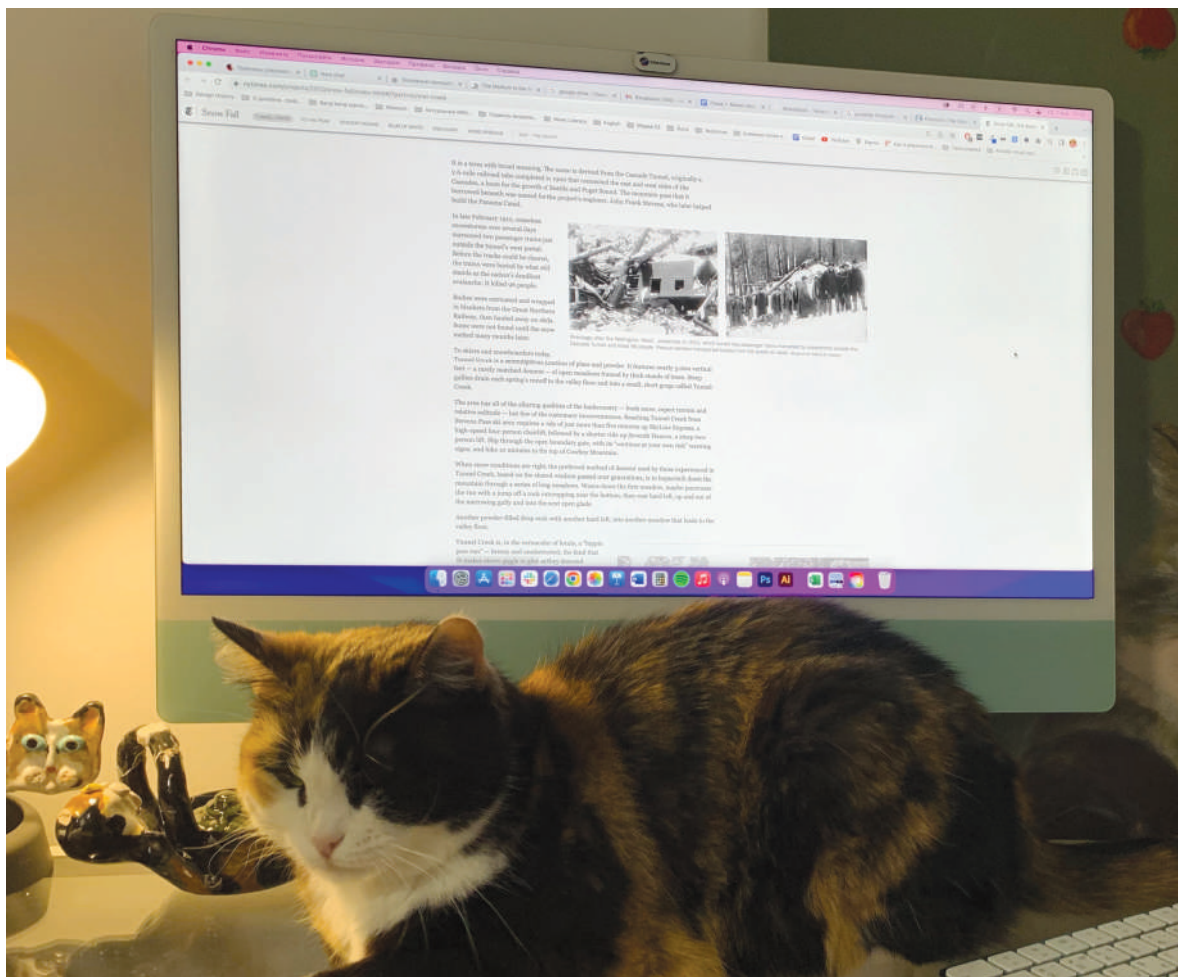
⁵ Проект о пожарах в Тасмании Firestorm, The Guardian. Опубликовано 23 мая 2013 г.



Через полгода после выхода Snow Fall британский *The Guardian* «кидает ответку» и выпускает мультимедийный проект Firestorm⁵ — о пожарах в Тасмании.

Сделали ли они это специально, но британцы противопоставили свой проект американскому даже в названии — пусть у них снег, зато у нас — огонь! Ироничненько.

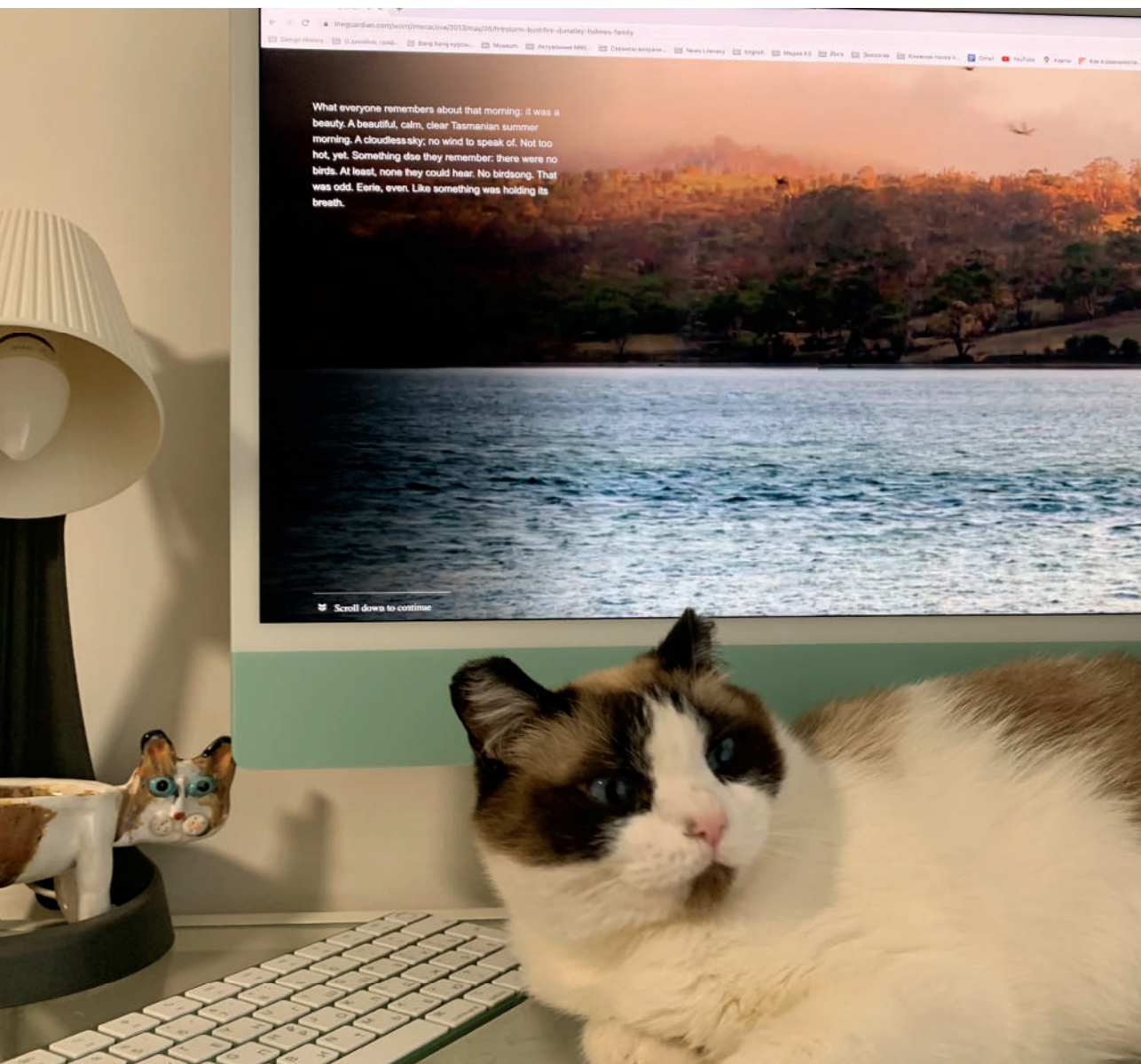
Два проекта, две журналистские школы, два подхода к производству больших мультимедийных историй. Оба уже



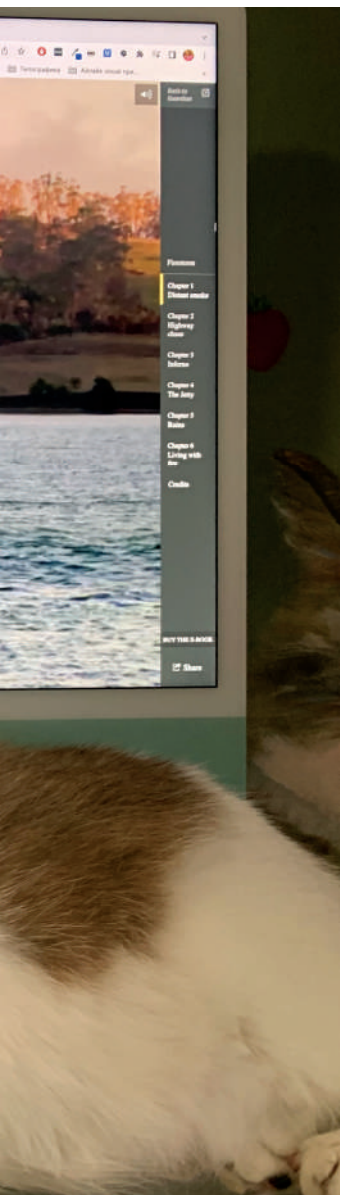
очень мультимедийные, но с большой разницей: несмотря на визуальную составляющую, в основе Snow Fall — текст, а в Firestorm — видео.

Киса на фоне проекта Snow Fall газеты NYT

Разницу можно увидеть в верстке проектов. Если мультимедийные элементы в Snow Fall обрамляют текст, визуально отдавая ему главенствующее место, то в Firestorm текст дают короткими абзацами, размещая их поверх видео, сверстанного во весь экран как фон.



Шантель на фоне
проекта Firestorm
газеты The Guardian



Уникальность Snow Fall и Firestorm в том, что они ставят знак равенства в производстве между текстом и картинкой, навсегда закрыв спор, что из них главнее. Надо ли гнаться за оболочкой, если важнее содержание? Оказалось, что оболочка тоже несет смыслы, а содержание может быть представлено не только текстом. Они равноправны, они равнозначны! На визуальное оформление авторы обоих проектов потратили не меньше времени, чем на сбор информации и написание текста.

**МУЛЬТИМЕДИА —
РАССКАЖИ ИСТОРИЮ,
ПОКАЗЫВАЯ!**



Мы договоримся, что для нашей мультимедийной истории важно и то, что рассказывать, — смыслы, и то, как это изобразить — в какую обертку их завернуть.

Итак, под мультимедиа в этой книге мы будем понимать контент:

- **визуальный** — как мы представим текст;
- **интерактивный** — как с увиденным может взаимодействовать пользователь;
- **смешанный (гибридный)** — используем больше трех аудиовизуальных элементов в одной истории, ведь мы помним, что наш мультимедийный проект — это визуально насыщенный проект, собранный в единую историю, объединенный общей идеей — тем, для чего мы ее рассказываем.

Почему мультимедиа — это крутая штука? Сканируй QR, читай Snow Fall, сканируй второй и смотри Firestorm.



QR ведет на Snow Fall, NYT



*QR ведет на Firestorm,
The Guardian*