

ВИЗУАЛЬНЫЕ МЕХАНИЗМЫ УДЕРЖАНИЯ ВНИМАНИЯ В АНИМАЦИИ

Жамантаев Н.С.¹, Серяков В.А.²

¹Томский политехнический университет, студент гр. 8ИМ22, e-mail: nsz8@tpu.ru

²Томский политехнический университет, к.т.н., доцент ОАР ИШИТР, e-mail: seryakov@tpu.ru

Введение

Объект исследования: общие визуальные приемы удержания внимания в кинематографе.

Предмет исследования: визуальные приемы, удержания внимания в анимации.

Цель: выявить визуальные механизмы, используемые в различных сферах кинематографа, особенно в анимации, которые способствуют удержанию внимания зрителя.

Актуальность: важность удержания внимания зрителя в цифровой среде для создателей контента.

Научно-практическая значимость: работа может быть полезна как теоретикам, так и практикам в области видеопродукции. Исследование может быть использовано при создании конкретных экранных произведений.

Перспективы развития: сфера визуальной коммуникации в кинематографе подвержена постоянным изменениям и требует непрерывного поиска новых визуальных образов и способов.

Общие визуальные механизмы удержания внимания в кинематографе

Кинематограф — это искусство контроля движения глаз зрителя. Визуальный рассказ в кино включает в себя расположение людей и объектов внутри кадра, их перемещения в рамках кадра и движение самого кадра. Композиция, то есть то, как глаз зрителя движется по изображению, является одним из главных факторов визуального рассказа [1].

Визуальные механизмы удержания внимания в анимации.

Анимационные фильмы используют сходные приемы с кинематографом, но благодаря потенциальной свободе графики, предоставляют больше возможностей для новых методов. Режиссеры анимации используют множество технических приемов для точной фокусировки взгляда зрителя, включая расположение объекта в кадре, свет, тени, ракурс, и камеру. Лэйаут и освещение играют важную роль в трехмерной анимации для создания композиции, которая удерживает внимание. Режиссеры обладают полной свободой в управлении всем что происходит внутри кадра и постоянно работают, чтобы достичь нужного эффекта. Это отличается от кинематографа, где материал снимается в завершенном виде, и нельзя осуществить дополнительные съемки.

В графике, где возможности безграничны, умение правильно применять приемы, направленные на управление вниманием зрителя, является ключевым фактором успеха, так как важно уметь подчеркнуть главное и избегать избыточности элементов, которое может запутать и рассеять внимание зрителей.

Использование планов в анимационных роликах является важным аспектом съемки и постановки кадров. Выбор типа плана в кино зависит от того, какую информацию режиссер желает передать зрителям и на что он хочет привлечь их внимание, поскольку каждый тип плана несет свою смысловую нагрузку, и определение масштаба и содержания кадра является важным решением, которое необходимо принять для создания фильма [2].

Одно из основных правил размещения предметов на экране — это правило третей, которое заставляет размещать объекты в центре. При создании композиции на экране, определенные зоны могут привлекать внимание зрителей с большей силой, такие зоны являются "горячими точками" экрана. Использование размещения объектов внутри этих точек позволяет создать динамичную и интересную композицию.

Важные элементы в кадре часто располагаются в местах пересечения линий, что создает несимметричный и более естественный образ. Это помогает избежать слишком простых и предсказуемых сцен, придавая им более органичный вид.

Поддержка фокуса окружением является еще одним важным аспектом композиции. Зрители обычно смотрят туда, где находится точка схода, поскольку все линии, параллельные горизонту и между собой, указывают на нее и создают очевидный центр интереса. Таким образом, невидимые линии могут направлять взгляд зрителя в нужное направление.

Геометрическое расположение персонажей является приемом, который заключается в создании треугольной, круговой или квадратной композиции для удобства перемещения взгляда зрителя на лица персонажей, участвующих в разговоре. Однако, также возможно применение других геометрических фигур.

Цветовое решение может передавать весь спектр эмоций человека, например, черно-белая гамма может создавать мрачное настроение или выделить старые воспоминания.

Правило линии персонажей применяется, когда на сцене имеются два персонажа, ведущих диалог, и представляет собой невидимую границу между ними. Правило заключается в том, что камера должна находиться на одной стороне линии и никогда не переходить на другую сторону (рисунок 1).

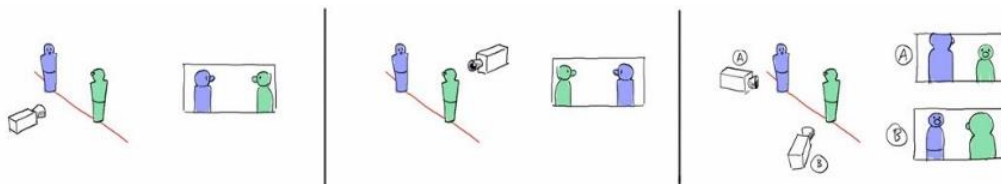


Рис. 1. Правило линии персонажей

Совместное использование визуальных механизмов в кинематографе позволяет создавать уникальное настроение и понимание сюжета на невербальном уровне. Цель применения данных приемов заключается в поиске идеальной композиции и направлении взгляда зрителя на центральную точку или "историю" в сцене. Все рассмотренные ранее приемы сочетаются в зависимости от необходимых качеств итоговой композиции (рисунок 2).



Рис. 2. Применение правил композиции в анимации

Заключение

Цель каждого фильма заключается в создании истории для аудитории. Однако успех фильма зависит не только от сценария, музыкального сопровождения, звуковых эффектов, но и от его визуальной составляющей. Фильм, прежде всего, является визуальной средой, и в большинстве случаев зритель нуждается в ясности происходящего на экране, чтобы удержать его внимание.

Одной из целей визуальных механизмов удержания внимания является подчеркивание предметов/настроения/действия движущегося изображения и делание его понятным и эстетически приятным для зрителя.

Данная работа посвящена визуальным механизмам удержания внимания в анимационной видеопродукции. В результате исследования были выявлены визуальные механизмы, используемые в кинематографе в целом и конкретно в анимации, которые позволяют удерживать внимание зрителя

Список использованных источников

1. Кирия И.В., Новикова А.А. История и теория медиа [Текст] / И.В. Кирия, А.А. Новикова. - Москва : Издательский дом Высшей школы экономики, 2017. - 423 с. - ISBN 978-5-7598-1188-6.
2. Flooby Nooby: The Cinematography of "The Incredibles" Part 3 [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://floobynooby.blogspot.com> - Дата обращения: 10.11.22.