

УПРАВЛЕНИЕ ВОСПРИЯТИЕМ ЗРИТЕЛЯ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА

Биче-оол Б.Д.¹, Шкляр А.В.²

¹ТПУ ОАР ИШИТР 8Д11, e-mail: dob9@tpu.ru

²ТПУ ОАР ИШИТР доцент, к.т.н. e-mail: shklyarav@tpu.ru

Аннотация

Статья посвящена анализу восприятия человеком различных визуальных образов.

Ключевые слова: Дизайн, культура, эволюция, эффект темной долины, форма.

Введение

Воздействие на восприятие зрителя в дизайне персонажа играет ключевую роль в создании качественных визуальных историй. Манипуляция восприятием зрителя особенно важна в индустрии видеоигр, фильмов и комиксов, где успех зависит от способности персонажей увлечь аудиторию. Это включает использование различных дизайнерских элементов и техник, таких как форма, цвет, композиция, освещение, текстуры и пропорции. Цель - вызвать определенные эмоциональные и когнитивные реакции и сделать персонажа более узнаваемым и привлекательным для зрителей, предоставляя им уникальный опыт.

Восприятие формы объектов в дизайне персонажей важно для визуального восприятия и коммуникации с публикой. Эффективный дизайн персонажей должен быть привлекательным, узнаваемым, эмоционально выразительным и соответствовать заданным целям и концепции.

Описание алгоритма

Алгоритм создания персонажа начинается с исследования и понимания. Дизайнер изучает информацию о персонаже, его характере, истории, роли в проекте и требованиях заказчика. Затем следуют идеи и концепция. Дизайнер создает первоначальные идеи для персонажа, проводит эскизы и экспериментирует с формами, пропорциями, цветами и деталями. Алгоритм продолжается с уточнением. Дизайнер разрабатывает выбранный концепт, создает более детализированные эскизы, добавляет цвета, изучает пропорции и формы, чтобы уточнить образ персонажа. Затем следует работа над деталями, включая особенности лица, волосы, одежду, аксессуары и т.д. Дизайнер выбирает текстуры, учитывает движение, анатомию и создает уникальный стиль персонажа.

Завершающий этап включает реализацию и презентацию концепта. Дизайн персонажа переносится в цифровую или физическую форму с использованием соответствующих инструментов и технологий.

Важно отметить, что связанные с различными формами ассоциации могут значительно различаться, в зависимости от культурных контекстов и индивидуальных предпочтений. Кроме того, эти ассоциации могут быть условными и изменяться в различных ситуациях или контекстах.

Ассоциации, вызываемые у человека простыми формами, могут варьироваться в зависимости от контекста, культурных факторов и индивидуальных предпочтений. Однако, есть несколько общих ассоциаций, которые могут возникать при восприятии таких форм как квадрат, треугольник и круг.

Квадрат обычно воплощает в себе строгость и порядок. Он обладает равными углами и прямыми сторонами, что связывается с идеей порядка и структуры, а из-за своих равных сторон и углов квадрат может ассоциироваться с надежностью и стабильностью.

Также квадрат является одной из базовых геометрических форм, и его простота может напоминать о математических принципах.

Треугольник может ассоциироваться с динамичностью и движением. Он имеет углы и стороны, что создает впечатление направления и движения. Устойчивость и силуэт треугольника часто ассоциируется с прочностью и устойчивостью, особенно если его основание широкое. Деление и пирамидальность этой фигуры имеет соответствие с пирамидой или иерархической структурой.

Целостность и гармония круга, отсутствие резких углов и краев может связываться с идеей целостности и гармонии. Бесконечность и движение этой формы не имеет начала и конца и может ассоциироваться с бесконечностью и непрерывным движением. Помимо этого, данная фигура может символизировать полноту или идею единства, так как он не имеет деления или разрывов.

С эволюционной точки зрения, восприятие различных форм у человека считается результатом долгого процесса адаптации и развития, направленного на выживание, размножение и приспособление к окружающей среде. Восприятие форм является частью способности воспринимать мир и взаимодействовать с ним.

Человеческое восприятие форм опирается на способность глаз и мозга обрабатывать световые сигналы и преобразовывать их в изображения. Человек имеет возможность воспринимать и различать разные формы, такие как прямые линии, кривые, углы и края. Это позволяет ему распознавать объекты, людей, животных и другие элементы окружающего мира. Эволюция также сформировала нейронные механизмы, позволяющие распознавать и интерпретировать формы с высокой эффективностью. Так, например, человеческий мозг обладает способностью к группировке и классификации объектов по их форме, размеру, пропорциям и другим характеристикам, что позволяет распознавать и распределять различные объекты и предметы. Кроме того, человеческое восприятие форм также взаимосвязано с когнитивными способностями. Люди способны абстрагироваться от конкретных форм и создавать более сложные и абстрактные представления о них. Например, способность видеть несколько простых форм и составлять из них более сложные объемные фигуры или воспринимать символические представления форм, такие как буквы и числа.

Генетическая память предков задала некие стандарты. Цветовое восприятие у человека связано с эволюционными адаптациями и выживанием. Некоторые исследования предполагают, что на ранних стадиях эволюции человека развились основные цветовые категории, такие как красный, синий и зеленый, которые были важны для выживания и поиска пищи. Эти цвета имели прямое значение для выживания, например, красный может сигнализировать о наличии опасности или о зрелости фруктов, а зеленый был связан с пищей или зеленым растительным покровом, цвет ядовитых животных зачастую имеет яркую «ядовитую» и вместе с тем контрастную расцветку.

Эти примитивные адаптации могут объяснить некоторые общие особенности восприятия цветов у человека.

Либо же угловатые, «острые» формы ассоциируются с опасностью, так как реальные объекты, имеющие подобную форму такие, как например клыки или рога зачастую наносили вред предкам и несли в себе немалую угрозу.

Острые формы представляют собой физические особенности, которые могут оказывать влияние на восприятие живых организмов. Понимание влияния острых форм на восприятие можно рассматривать с точки зрения эволюции и приспособления к окружающей среде.

Одной из возможных функций острых форм является защита от хищников или конкурентов. Например, у некоторых животных, таких как ежи и определенные виды растений, наличие острых шипов или иголок может служить средством защиты от возможных угроз. Если особи с более острыми формами имеют больше шансов выжить и размножаться, то острые формы могут быть преимущественно передаваемыми через генетический материал.

Восприятие различными культурами форм и цветов может существенно различаться в зависимости от их исторического и культурного контекста. Ниже я приведу некоторые примеры и общие тенденции восприятия формы и цвета в различных культурах, но стоит отметить, что это обобщенные представления, и внутри каждой культуры могут существовать различные вариации и интерпретации этих аспектов.

В западной культуре (например, европейская и американская) часто ценятся симметричные и геометрические формы, стремятся к четкости и порядку. Прямые линии и углы, такие как прямоугольники и треугольники, могут ассоциироваться с силой, стабильностью и эффективностью.

Восточная же культура, такая как японская и китайская, традиционно больше склоняется в сторону органических и криволинейных форм. Прослеживается стремление к гармонии в соответствии с их философией. Круглые и изогнутые формы могут считаться более приятными и гармоничными.

У многих кочевых народов важную роль также играют органические формы, отражающие гармонию с природой. Круглые и изогнутые формы могут быть доминирующими, что может быть связано с образом жизни, свободой передвижения и адаптацией к окружающей среде.

В африканской культуре, особенно в традиционном искусстве, часто используются узоры и геометрические формы, которые могут иметь глубокий символический смысл и связь с духовными ценностями.

Формы в латиноамериканской архитектуре могут быть геометрическими, с плавными кривыми линиями и неожиданными контрастами. Это может создавать впечатление движения и энергии. Узоры

и мотивы в латиноамериканском искусстве и ручной работе, таким образом, многие изделия могут быть украшены геометрическими узорами, контрастной цветовой гаммой или флористическими мотивами.

Западная культура связывает различные цвета с определенными значениями и эмоциями. Например, красный может ассоциироваться с энергией, страстью или опасностью, синий – с покоем, доверием или печалью, желтый – с радостью, солнцем или оптимизмом. Однако смысл и ассоциации цветов могут меняться в зависимости от конкретного контекста.

Восточная культура имеет свои уникальные ассоциации цветов. Например, в Китае красный считается символом удачи и богатства, а белый может ассоциироваться с смертью и трауром. Так в китайских приложениях для перевода денежных сумм используется такое понятие как «красный конверт»

В дополнение к пониманию значений и привлекательности различных визуальных характеристик, важно изучить аспекты, которые вызывают негативную реакцию у аудитории. Это позволит избежать или, напротив, целенаправленно использовать данные критерии в дизайне персонажа.

Фобии – иррациональные страхи относительно безопасных ситуаций или объектов. Они ограничивают жизнь и вызывают дискомфорт. Фобии могут быть объяснены эволюционной реакцией на реальные угрозы выживания и размножения. Эволюция формирует человеческие реакции на опасность, и некоторые механизмы защиты могли развиваться у древних предков для обеспечения выживания и передачи генов. Например, страх высоты предотвращает падения и травмы, а страх змей и пауков помогает избегать ядовитых существ.

"Эффект зловещей долины" – неполное сходство с людьми вызывает неприязнь. Предполагается, что причиной являются противоречия в восприятии искусственных объектов, похожих на людей. Этот эффект имеет значение при создании роботов и компьютерных персонажей. Исследователи и дизайнеры должны учесть его, чтобы не вызывать негативные эмоции либо использовать его при нужде. Важными аспектами являются точность моделирования, детализация, анимация и мимика человекоподобных роботов.

Для выполнения задачи по дизайну персонажа необходимо обратить внимание на психологические аспекты и образы, вызывающие определенные ассоциации у человека. Внешний вид персонажа должен отражать идею автора или служить определенной цели для взаимодействия с аудиторией.

Задать четкий посыл персонажа и определить желаемые эмоции. Учесть аудиторию, для которой предназначен продукт, и учитывать их предпочтения и аспекты, вызывающие негативную реакцию. Выполнить серию легких эскизов вместо пятна. Заполнить эскизы цветом, создав силуэт, и вносить изменения. Провести дополнительную проработку силуэта, выполнив работу в линиях, для повышения узнаваемости дизайна. Создать несколько вариантов цветового решения, основываясь на полученной информации (рис. 1).



Рис. 1. Пример использования негативных зрительских ассоциаций

Заключение

Для того, чтобы выполнить задачу по дизайну персонажа, следует обратить внимание на все психологические аспекты и образы, которые вызывали бы у человека определенные ассоциации. Немаловажным пунктом в итоге является принадлежность зрителя к какой-либо культуре, так как в разных культурах одни и те же жесты атрибуты цвета и другая визуальная информация могут восприниматься крайне по-разному вплоть до придачи им абсолютно полярных значений.

При всем разнообразии культур и толкований, люди имеют некие общие визуальные ассоциации, поэтому знания общих изначальных психологических форм восприятия – это основной ориентир для создания удачного дизайна персонажа.

Манипуляция восприятием зрителя имеет огромное значение при создании дизайна персонажа. Ее использование позволяет разработчикам и художникам контролировать и направлять восприятие и отношение зрителей к персонажам, внося необходимые настроение и эмоциональные нюансы. Это делает дизайн персонажа более осмысленным и эффективным в создании незабываемого впечатления и истории, которую они помогают рассказать.

Список использованных источников

1. Пузаков А.В. Диалог культур // Социально-гуманитарные исследования: теоретические и практические аспекты. Саранск: СВМО, 2000. С.20.Смирнова В.П. Виды справочных изданий. Принципы выделения видов // Справочные издания. – Москва: Бук Чембэр Интернэшнл, 2014. – С. 9–39.
2. Бодалев А.А. Восприятие и понимание человека человеком. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1982. – С. 33. (Дата обращения 30.05.2023).
3. Наука и жизнь // Культурные особенности восприятия: сайт. – 2016. – URL: <https://www.nkj.ru/news/28209/>
4. ПРОСТОЙ способ НАРИСОВАТЬ интересный КОНЦЕПТ!. сайт. – 2023. – URL: https://www.youtube.com/watch?v=PYU_KvewOeY
5. Столбова Н.В., Середкина Е.В., Мышкин О.С. Насколько «Зловещая долина» зловеща на самом деле? Опыт деконструкции дискурса // Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология. – 2022. Вып. 1. – С. 91-107. сайт. – 2022. – URL: <https://doi.org/10.17072/2078-7898/2022-1-91-107>