



УДК 77.0:[7.012:004.032.6](06)

ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ СІНЕМАГРАФІЇ У МУЛЬТИМЕДІЙНОМУ ДИЗАЙНІ

КОРОЛЬ Анатолій

Уманський державний педагогічний університет ім. Павла Тичини,
Умань, Україна

korol_anatoliy@meta.ua

Розглянуто тенденції розвитку способів та засобів візуалізації інформації у мультимедійному дизайні завдяки використанню сінемаграфії. Установлено, що стрімкий розвиток можливостей цифрової фотографії та новітніх комп'ютерних технологій її обробки сприяє розширенню інструментальної бази сучасного мультимедійного дизайну. Досліджено унікальність технології сінемаграфії, яка має здатність фокусувати увагу цільової аудиторії на головному за допомогою рухомих об'єктів на фотозображенні. Наведено приклади застосування сінемаграфії в проєктній культурі мультимедійного дизайну як креативний елемент сучасних веб-сторінок мобільних додатків і сайтів. Визначено необхідність проведення наступних досліджень з метою систематизації накопиченого досвіду.

Ключові слова: сінемаграфія, технології, мультимедійний дизайн, UI/UX-дизайн, фото- та відеозображення.

ВСТУП

Однією з основних задач мультимедійного дизайну є візуалізація інформації. Поряд із тим, сучасна інструментальна база вирішення даної задачі зазнає суттєвих змін, стає різнобічнішою завдяки запозиченню досвіду інших галузей, розширенню можливостей фото та відео- зображень і стрімкого розвитку комп'ютерних технологій. Відомо, що в процесі проєктування об'єктів мультимедійного дизайну, використання нерухомих фотознімків є традиційною технологією. У проєктній культурі мультимедійного дизайну перевага надається, насамперед, засобам анімації для передачі дизайнерських задумів. Разом із тим, у зразках світових проєктів дизайну веб-сайтів та окремих веб-сторінках можна спостерігати широке застосування методів і засобів творення цифрових фотографій за допомогою сінемаграфії. Отже, існує необхідність детального розгляду ролі сінемаграфії щодо вирішення проєктних задач у мультимедійному дизайні.

Проблема застосування технології сінемаграфії в процесі формотворення об'єктів мультимедійного дизайну є досить новою. Суттєві дослідження застосування художніх засобів сінемаграфії у дизайні відтворені у працях О. С. Васильєва. Отже, специфіка застосування технології сінемаграфії у дизайні мультимедіа потребує окремого розгляду й узагальнення.



ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Завданням роботи є розгляд сучасних тенденцій розвитку способів та засобів розроблення об'єктів мультимедійного дизайну використовуючи технологію сінемаграфії. Результати дослідження та розробки важливі для розуміння того, як ефективно використовувати технологію сінемаграфії у сучасному інформаційному суспільстві.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

За даними різних джерел встановлено, що людина краще сприймає інформацію за допомогою рухомих елементів. Це спричинює посилення вимог до сучасних проєктів щодо їхньої виразності, яскравості, зрозумілості для покращення запам'ятовування [1]. Тому можливості вирішення цієї проблеми лежать, у першу чергу, в традиційній площині пошуку доступних для сприймання, ясних, дохідливих динамічних образів, що є основною задачею сучасного мультимедійного дизайну. Тенденції поєднання впливу рухомих об'єктів у фотозображенні на різні органи чуттів цільової аудиторії спонукають до пошуку нових засобів виразності в проєктуванні об'єктів мультимедійного дизайну.

У даний час усе частіше у сферу мультимедійного дизайну проникають нетрадиційні техніки й технології виконання творчих проєктів, традиційні технології переплітаються зі спорідненими видами мистецтва, спостерігається звернення дизайнерів до сучасних видів фотографіки та відеодизайну.

Слід зазначити, що сінемаграфія сприяє розширенню можливостей сучасного мультимедійного дизайну щодо створення різноманітних художньо-динамічних ефектів, досягненню ілюзії рухомості зображень, використанню новітніх технологій у фотозображеннях.

Сінемаграфію сміливо можна називати новою ерою UX-дизайну. Ця концепція об'єднує фото і відео. Сінемаграфічний ефект можна отримати, взявши за основу відео, в якому деякі елементи залишаються статичними, а інші – рухомими, анімованими. Дякувати за створення нової техніки потрібно фотографам Кевіну Бургу (Kevin Burg) та Джеймсу Беку (James Beck), які ввели термін «сінемаграфія» в 2011 році. Через 5 років ця концепція все ще залишається одним з актуальних трендів веб-дизайну. «Живі картинки» в gif-форматі використовуються як альтернатива звичайному відеозапису, захоплюючи всю увагу користувачів (доведено, що жива картинка привертає покупців набагато більше, ніж статичне зображення) [2].

Завдяки широкому використанню сінемаграфії, що забезпечує можливість рухомого зображення на відміну від статичного, її справедливо визнано новітнім явищем у проєктній культурі. Зазначені вище можливості сінемаграфії традиційно прийнято розглядати лише в процесі формування у сфері веб-дизайну. Як формотворчий матеріал рухомі елементи цифрової фотографії найчастіше сприймаються як носії графічної інформації в інтернет-рекламі. Разом із тим, світовий досвід застосування технології сінемаграфії у проєктуванні об'єктів мультимедійного дизайну засвідчує стрімке розгортання сфери її можливостей.



Сінемаграфія, в основному, використовується для рекламних цілей, для яких вона замислювалася і найбільш підходить, щоб акцентувати увагу глядачів на об'єкті реклами. Але все більше фахівців з комп'ютерної графіки та веб-дизайну використовують сінемаграфію як креативний елемент дизайну веб-сторінок, додатків і сайтів [3].

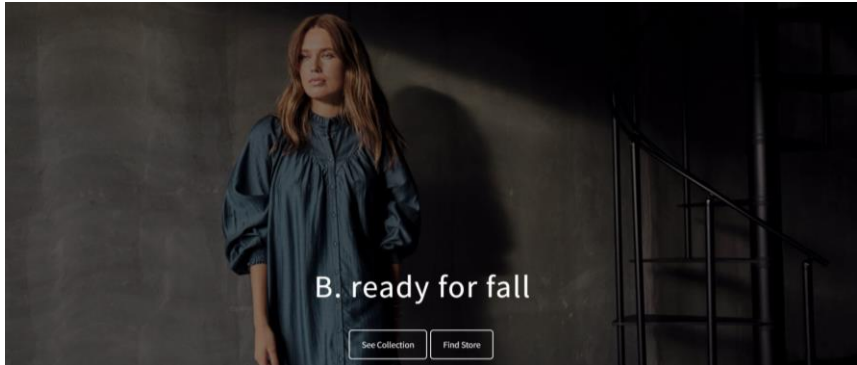


Рис. 1. Приклади застосування технології сінемаграфії у дизайні веб-сайту датського агентства «CP+V Copenhagen»

Відомо також, що з точки зору проектування об'єктів мультимедійного дизайну найважливішими властивостями у вирішенні завдань для досягнення ефекту рухомості окремих елементів фотозображення є створення ілюзії простору, фактури та кольору. Традиційно для передання цих властивостей передбачається застосування засобів динамічної візуалізації окремих елементів фотозображень. Разом із тим, динамічна візуалізація окремих елементів фотозображення також має потужний ресурс для формування дизайнерського образу та посилення розкриття його ідейно-художнього змісту й стилю. Більше того, використовуючи технологію сінемаграфії в мультимедійних проєктах найчастіше спостерігається поєднання різних засобів виразності: рухомих графічних і статичних.

Слід також зазначити, що у проектуванні об'єктів мультимедійного дизайну сінемаграфія відіграє роль не лише динамічного формотворчого матеріалу, а є кінцевим дизайнерським рішенням багатьох сучасних рекламних веб-сайтів, окремих інтернет-стрінок. Яскравим прикладом є сайт датського агентства «CP+V Copenhagen», у розробці якого застосовано технологію сінемаграфії, яка з точки зору дизайну робить цікавою веб-сторінку даного сайту (рис.1).

Сфера застосування технології сінемаграфії у наш час значно розширилася. В епоху анімації та GIF подібне можна було використовувати лише з допомогою комп'ютера, але в час тотальних гаджетів цю технологію можна використовувати на смартфонах, планшетах, ноутбуках, SMART-телевізорах, інформаційних LED-панелях торгових центрів, оформленні веб-



сайтів і т.д. Для створення ефекту синемаграфії можна використовувати Adobe Photoshop, After Effects та інші програми. В останні роки з'явилися навіть додатки для iPhone і Android [4].

ВИСНОВКИ

У результаті проведеного дослідження встановлено, що технологія синемаграфії у мультимедійному дизайні – це більше, ніж просто фото чи відео. Вона передає частину динаміки відеоряду і фіксує статичний момент фотографії. У той час, як більша частина простору на фотографії нерухома, постійний рух продовжується тільки у місці, де дизайнер хоче зосередити увагу цільової аудиторії.

Разом із тим, накопичений досвід застосування технології синемаграфії до вирішення завдань мультимедійного дизайну потребує проведення подальших досліджень із метою їхнього впорядкування. Зокрема, варто уточнити сутність понять «синемаграфіка», «синемаграф», «синемаграфія». Формування теоретичної та практичної бази технологій синемаграфії сприятиме виникненню нових методів та засобів роботи з усім різноманіттям сучасних видів рухомих фотозображень, дозволить детальніше й ефективніше застосовувати вище названу технологію в проєктній культурі інформаційного дизайну в цілому.

ЛІТЕРАТУРА

1. Підгурний І.С. Сучасні тенденції розвитку технології фотографії. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. Харків* : ХДАДМ, 2015. № 7. С. 126–130.
2. Синемаграфія: що це таке? З чим їдять і 10 соковитих прикладів. URL: <https://old.koalamasters.com/blog/cinemagraph-in-2017/> (дата звернення 22.03.2023).
3. В. Copenhagen. URL: <https://b-copenhagen.dk> (дата звернення 27.03.2023).
4. Що таке синемаграфіка, синемаграф, синемаграфія? Хто придумав синемаграфію? URL: <https://zkan.com.ua/sho/shho-take-sinemagrafika-sinemagraf-sinemagrafija.html> (дата звернення 23.03.2023).

KOROL A.

APPLYING CINEMAGRAPHY TECHNOLOGY IN MULTIMEDIA DESIGN

Development trends of visualizing information ways and means in multimedia design through cinemagraphy are considered. It is established that intense development of possibilities of digital photography and emerging computer technologies for its processing facilitates expansion of instrumental base of modern multimedia design. Cinemagraphy technology uniqueness, that has the capacity to focus target audience attention on the main thing through moving objects, is investigated. Examples of cinemography application in project culture of modern multimedia design as creative element of modern web pages, mobile applications and sites are given. The need for conducting further studies is determined in order to systematize current experience.

Key words: *cinemagraphy, technologies, multimedia design, UX design, photo image.*