

АНАЛИЗ ВЛИЯНИЯ WEB-АНИМАЦИИ НА ВОСПРИЯТИЕ ИНФОРМАЦИИ

При возрастающем темпе развития интернет-технологий, веб-анимация стала практически незаменимым атрибутом на любом сайте. Она позволяет представить информацию пользователю в различных формах в интерактивном режиме, что на сегодняшний день считается одной из наиболее эффективных технологий видео-рекламы. Язык анимации в большинстве случаев не требует перевода и пояснения, а уникальный набор коммуникативных характеристик позволяет анимационному контенту сформулировать тезис лаконично и наглядно, передаваемая информация, в таком случае, приобретает динамичный и интерактивный характер. Такая форма подачи помогает пользователю легче усваивать информацию [1].

Таким образом, цель работы: проанализировать достоинства и недостатки использования веб-анимации и ее влияние на восприятие информации.

Актуальность данной темы заключается в том, что с появлением современных технологий анимация становится одним из главных элементов мультимедиа проектов и презентаций, присутствует на интернет-страницах, влияет на поведение пользователя и направляет его внимание, способна сообщать о состояниях страницы, помогает увидеть результат действий на сайте.

Веб-дизайн – отрасль веб-разработки, основу которой составляет проектирование и создание пользовательских интерфейсов для различных сайтов и приложений [2]. В реализации творческих идей в веб-проектировании необходимы специальные базовые художественные навыки и знания в области профессиональной и современной проектной культуры. Для формирования визуальной культуры дизайнеру необходимо знать современные информационные технологии, владеть специальными базовыми графическими программами: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDraw.

В веб-дизайне одной из основных областей коммуникативного дизайна является инфографика. Основу инфографики составляет графический способ четкой и быстрой подачи информации, что позволяет в упрощенной форме сделать акцент на важных моментах и фактах. Целью инфографики является оперативное информирование пользователей

о фактах, проблемах, событиях. Также в задачи инфографики входит: организация больших объемов информации, акцентуализация визуальных данных, визуальное представление различных фактов, ключевых моментов, наглядное пояснение трудного в восприятии материала, соотношение фактов и предметов во времени и пространстве, демонстрация конструкции предметов [3, с. 142].

Одним из современных и актуальных направлений в создании веб-графики сайта является анимационная графика. Анимированные эффекты часто применяют в рекламных целях, заставках, для создания движущихся композиций. Это делает сайт живым и более привлекательным. Для этого необходимо владеть такими графическими программами, как After Effects, Premiere Pro, 3ds Max.

В структуре современного веб-проектирования существуют три вида анимации в создании сайтов:

1. Gif-анимация – один из простых видов веб-анимации, где для отображения графических элементов браузеру не нужно подгружать сторонние плагины и расширения. Этот вид анимации является внедрением в структуру сайта графических элементов с последовательно сменяющимися картинками, каждая из которых имеет свой временной интервал. Gif-анимации имеют небольшой размер и практически не влияют на скорость загрузки сайта, то есть загружаются всего один раз и не требуют постоянной связи с сервером. Минусом является невысокий уровень качества и плавности анимации.

2. Flash-анимация – реализуется с помощью средства Adobe Flash. Ее целью является привлечение внимания, акцент на стиль и динамическую визуализацию образа сайта. Примером Flash-анимации служат flash-баннеры, открытки, электронные каталоги продукции, презентации и прочие элементы. Данный вид анимации требует установки библиотеки Flash-плеера.

3. Web-анимация с помощью java-скриптов, html5 и css. Для ее реализации на сайте не требуется установка дополнительных плагинов на компьютер, так как она реализуется движком браузера и не требует установки библиотеки flash-плеера. Сайты с данной анимацией намного быстрее загружаются и менее затратны в финансовом плане в сравнении с flash-анимацией [4, с. 368].

Применение анимации в дизайне графического интерфейса приложений и операционных систем, по мнению С. Хадсон и Д. Стаско (Технологический институт Джорджии), а также Б. Тверски и др. считают, позволяет увеличить объем воспринимаемой пользователем информации, а Б. В. Чанг (Стэнфордский университет) и Д. Унгар показывают, что анимация способствует смягчению резкого перехода между разными

состояниями интерфейса. Как подмечено Д. Тидвелл, анимация выполняет своего рода ориентационную функцию, не давая пользователю «выпасть» из уже установившейся системы координат. В первую очередь, преимущества анимации связаны с такой психической функцией человеческого сознания, как кратковременная память. Анимация какого-либо изменения в интерфейсе – например, скрытия информационного блока на сайте – позволяет «продлить» в сознании пользователя факт изменения и зафиксировать его с большей надежностью, а также придать факту изменения дополнительные смыслы. Помимо этого, анимация способна привлекать внимание, даже если анимируемый объект появляется на периферии зрительного поля, и поэтому может быть использована как сильный стимул для фокусировки внимания даже в сложных, насыщенных деталями интерфейсах [5].

Однако задача анимации – повышать качество восприятия, а не определять характер воспринимаемого события. В своде рекомендаций для разработчиков компании Microsoft приводится список возможных случаев, когда анимация может не достичь своих целей: наличие других сильных акцентов в оформлении, наличие проблем со зрением у пользователей и недостаточные вычислительные ресурсы машины.

В целом можно выделить три общих функции, которые анимация выполняет в графических интерфейсах. Во-первых, анимация облегчает восприятие некоторых процессов и структур в интерфейсе. Во-вторых, анимация привлекает внимание. В-третьих, анимация может показывать соответствие между действиями пользователя и событиями в интерфейсе. Плавный скроллинг без преувеличения можно назвать значительно более удобным, чем, скажем, страничное пролистывание, в первую очередь потому, что пользователь имеет возможность отслеживать интересующий его элемент в процессе прокрутки, не теряя его из виду. Наконец, на более общем уровне восприятия анимация может повлиять на степень «правдоподобности» интерфейса – в живом мире человек не наблюдает резких изменений, и анимация точно так же, как и, например, текстуры или округлые линии, делает интерфейс более доступным благодаря углублению его сходства с объектами и процессами реального мира.

Общие плюсы применения анимационной графики в создании сайтов: динамичность и подвижность, визуальное выделение из общей информации, акцентирование внимания на определенных элементах, активное взаимодействие пользователя с сайтом, отражает характеристики предмета и мотивирует на совершение целевых действий. Также существуют некоторые минусы при использовании flash-анимации: снижение скорости загрузки веб-страницы, для просмотра некоторых

анимаций требует установки flash-плеера в браузере. Но уже в настоящее время данный первый вид анимации утрачивает свою актуальность и постепенно заменяется третьим видом.

Список использованных источников

1. Веб-анимация: где, зачем и почему / habr [Электронный ресурс]. – 2019. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/company/ruvds/blog/321822/>. – Дата доступа: 03.12.2019.
2. Основные понятия, виды анимации/ Анимация в школьном курсе информатики [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://sites.google.com/site/animaciaschool/osnovnye-ponatia-vidy-animacii>. – Дата доступа: 01.12.2019.
3. Глазычев, В. Л. Дизайн как он есть / В. Л. Глазычев. – Москва: Европа, 2006. – 320 с.
4. Арнхейм, Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм; сокращ. пер. с англ. В. Н. Самохина; общ. ред. и вступ. статья В. П. Шестакова. – Москва: Прогресс, 1974. – 392 с.
5. Анимация в дизайне интерфейса информационных сайтов / Электронный научный журнал «Медиаскоп» [Электронный ресурс]. – 2019. – Режим доступа: <http://www.mediascope.ru/1618>. – Дата доступа: 30.11.2019.

УДК 336.743:[330:004.9]

И.А. Маньковский

Минский филиал Российского экономического
университета имени Г. В. Плеханова

КРИПТОВАЛЮТА КАК СРЕДСТВО ПЛАТЕЖА И НАКОПЛЕНИЯ: ПРАВОВАЯ ОСНОВА ПРИМЕНЕНИЯ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ ЭКОНОМИКИ

Второе десятилетие XXI века характеризуется возрастающей ролью научной (интеллектуальной) составляющей в процессе производства товаров, работ, услуг, стремлением Беларуси перейти от индустриального к постиндустриальному обществу, к построению цифровой экономики и достижению шестого технологического уклада к 2030 году [1]. Вместе с тем перевод экономики на шестой технологический уклад невозможен вне рамок эффективного правового регулирования, вне надлежащей правовой основы функционирования экономики, позволяющей динамично развиваться как науке, так и производственным процессам.