



看电影时 这样选择最佳观影位置



不同影厅有什么区别

不少朋友都注意到了电影票价也与放映厅的种类有很大联系,那么像IMAX厅、CINITY厅、杜比全景声厅等,与传统影厅有什么区别呢?

电影是声与光技术结合而呈现出来的视听艺术,一部电影的放映效果是由影厅的放映系统和还音系统共同决定的。放映系统的播放质量与银幕和放映机密切相关,传统的数字放映多采用普通规格的银幕,用亮度低的氙灯作为光源,分辨率(影响画面的清晰度,与画面清晰度呈正相关)能达到2K,帧率(每秒刷新的图片帧数,该值越高视觉效果越连贯,画面越清晰)一般为24帧;现在的高规格放映厅多采用宽度大于21.3米的巨幕(如IMAX厅、CGS中国巨幕、STARMAX厅等),多用亮度高的激光作为光源(如激光厅),分辨率高达4K(如4K厅),帧率最高可达120帧(如CINITY厅)。

还音系统决定了电影的听觉效果,传统影厅采用2D环绕声,高规格影厅如杜比全景声厅,会采用3D全景声带来更好的听觉体验。

总体来说,高规格影厅往往同时具备多项高规格放映技术,如“巨幕4K激光厅”等。选择影厅时,3D电影的

画面亮度更加昏暗,宜选择激光厅;恐怖电影搭配全景声效,会带来一场酣畅淋漓的惊吓体验;4D厅的动感座椅加上水雾、气味等环境特效,在为观众带来更丰富体验的同时,也很容易让初试者感到不适。所以要结合影片类型与具体需求来选择不同影厅。

目前市场上主流的高级影厅有IMAX、杜比影院、CINITY和CGS中国巨幕。

IMAX的特色为超大银幕和IMAX摄影机专门拍摄,可以让观众看到比普通银幕多约26%-40%的画面。目前使用最广泛的是数字IMAX,效果最好的是激光IMAX,如果是IMAX专属画幅的电影,推荐在IMAX影厅观看。

杜比影院由高还原画质的杜比视界和带来沉浸式体验的杜比全景声共同搭配,需认准“DOLBY CINEMA”专属标识,一般的“杜比厅”指的是只采用了全景声技术的放映厅,因为杜比全景声可以用来搭配任何银幕,但杜比视界只用于杜比影院。追求音效画质的极致体验的观众,可以选择杜比影院。

CINITY是国内唯一支持放映“4K+120帧+3D”的影厅,配合高规格的影片观看,可使观看效果达到最佳。CGS中国巨幕是对标IMAX生产的国产巨幕。

这几种座位不宜选

平时看电影买票的时候,想选择视听效果最佳的观影位置,并不是简单地选择最中间的位置就可以了,而是需要结合电影类型、影厅规格、银幕大小、阶梯角度、银幕角度以及观影需求等多方面因素综合考虑。

对于2D电影来说,根据美国电影电视工程师协会公布的最佳观影位置准则,首先画面需要尽量占满观众的视野,观众与银幕两侧的视线夹角至少要 $\geq 36^\circ$ 。其次,为了避免造成颈椎疲劳,观众与银幕水平线之间的仰角不宜超过 35° 。

基于这两条原则,与银幕一侧水平夹角过小的偏两侧的座位、仰角过大的最前排座位、离银幕太远且离后置音响过近的最后排座位都会影响我们观影的视听效果体验,所以要想获得较好的观影体验,就不宜选择这几种座位。

综合视听效果来考虑,如果是8排-14排的小厅,最好选择第5排、6排前后居中位置;如果是15排-20排的中厅,最好选择第7排、8排前后居中位置;如果是21排-25排的大厅或者IMAX厅,最好选择第9排、10排前后居中位置。

如果观看的是3D电影,由于3D眼镜会将银幕亮度削弱40%左右,所以为了更好的视觉效果,应该坐在银幕到放映窗口 $1/2$ 的位置上。

据《北京青年报》

长见识

看电影时除了要选择影片外,不同影厅也令人眼花缭乱,IMAX厅、杜比全景声厅、CINITY厅、CGS中国巨幕厅等,这些名词代表了什么,与传统影厅相比有什么区别呢?如何选择最佳观影位置呢?

为什么鸽子走起路来总是点头

1978年的一天,加拿大女王大学实验室的一组研究人员聚集在一个装有跑步机的有机玻璃盒子周围,他们在看一只鸽子在上面行走。这个滑稽场景的背后是在试图回答一个古老的问题:为什么鸽子走路会点头?它们到底在干什么?

鸽子走路点头是人的错觉

早在将近一个世纪以前,美国心理学家奈特·邓拉普和奥瓦尔·莫勒在《生物学》上发表的《鸟类的头部运动和眼睛功能》一文中,就已经否定了是因为运动导致鸟的头部摆动。

1978年,弗罗斯特博士的实验小组彻底解决了这场争论,实验采用了当时最先进的高速照相机,每秒可以拍摄64帧画面,弗罗斯特博士将鸽子的头部、胸部和脚部三点作为观察的锚点,足以准确记录鸽子运动时点头的动作。

照片拍出来以后,果然发现了鸽子的“摇摆”轨迹,可以很清楚地看出,鸽子走路时根本没有点头,而是不断把头往前一弹一弹地“推进”,行走时头部几乎保持在同一水平线上,上下起伏幅度非常小。

简而言之,鸽子的头部运动可以分为两个阶段:推进和保持。

当然,人们觉得鸽子走路的时候点头,是因为在推进阶段,鸽子头部相对于身体向前推进大约5厘米,然后进入保持阶段,头部保持不动,身体继续向前移动。鸽子每秒能完成数次头部伸展运动,这一系列动作太快了,但是人眼对动作的感知有限,因此无法清楚地看到鸽子的推进和保持动作,人们所看到的就是鸽子仿佛在不断地点头,这实际上是一个错觉。

研究人员通过跑步机实验发现,如果鸽子在跑步机上昂首阔步时,其周围的视觉环境保持相对静止,头部就不会摆动。反推结论,头部推进有助于鸽子稳定其对周围移动世界的看法。

换句话说,静止的头部让鸽子有时间在视觉上处理周围的环境,同时等待其移动的身体赶上,这就像在动作上暂停了一小会儿。如果鸽子的头部与身体的移动速度相同,它们将很难在视网膜上保持世界的稳定图像,周围的景象会在一片混乱中不断晃动。

鸟类与人类视野形成的机理对比

为什么人类在头部静止不动时能看清楚周围的环境,而鸟类只有不断移动头部才能形成稳定的视野呢?简单来说,就是鸟的脑袋实在是太小了。

实际上,人类也会做类似的事情,只不过人类在空间移动时,不会移动头部,而是使用眼球的快速、不稳定的运动来帮助固定视力,称之为“眼跳”。

人类眼球壁的最外面有一层由胶原和弹力纤维构成的软组织,叫做巩膜,而在鸟类的眼球外部还有一层坚硬的骨质结构,叫做巩膜环,也叫巩膜骨。这个结构就像是眼睛的“铠甲”,虽然能保护和支持眼球,但也导致了眼球转动受限。

而且人类的双眼之间存在一定的间距,这使得双眼在看物体时会有微妙的视觉差异,这种差异能被大脑敏锐地捕捉到,从而形成立体的视觉效果。所以,人们通过转动眼球就能清晰地感知到物体的立体形态和它们所处的位置。

鸟类的双眼由于受到巩膜环的限制,视野重合区域非常小,这使得它们的视觉更接近于单眼视觉,无法形成足够的视觉差异。因此,它们无法准确感知物体与自己的距离,只能通过移动头部来改变视角,从而形成立体视觉并稳定视野。

但是,并非所有在地面上行走的鸟类都会点头。比如鸭子、鹅、天鹅、一些猫头鹰和猛禽以及企鹅就不会点头。这些物种的腿往往都短且宽,在地面上行走时会摇摇晃晃或迈小步。根据研究鸟类生理学的莱因霍尔德·内克尔的说法,这可能是它们走路时不会点头的原因之一。

据《北京青年报》

