МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Рєпа Владислава Олександрівна

Трейлер до гри “Oasis”

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.
_____ В. О. Рєпа

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна
старший викладач

Харків–2025

ЗМІСТ

ВСТУП 3

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 6

1. 1. Відеоряд “Death Stranding | Low Roar and Cinematic Ambience” 6

1. 2. Анімаційний фільм “Final Fantasy VII: Advent Children” 7

1. 3. Трейлер до гри “Silent Hill F” 7

1. 4 Анімаційний серіал “love, Death & Robots: The Witness” 8

1. 5 Трейлер до гри “The Sinking City: Death May Die” 9

1. 6. Трейлер до гри “NieR: Automata – Death is Your Beginning” 9

1. 7. Фільм “Dune” 10

1. 8. Трейлер до гри “Little Nightmares II” 11

1. 9. Анімаційний серіал “Ergo Proxy” 11

1. 10. Анімаційний фільм “Ghost in the Shell” 12

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 13

2. 1. Концепція роботи та структура анімаційного ролика “Oasis” 13

2. 2. Стилістична концепція анімаційного ролика “Oasis” 14

2. 3. Технічні характеристики та особливості ролика “Oasis” 14

2. 4. Звукове рішення 15

2. 5. Цільова аудиторія 15

ВИСНОВКИ 17

ЛІТЕРАТУРА 19

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 20

ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 26

ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ 28

ДОДАТОК IV ОПИТУВАННЯ 31

.

ВСТУП

Сучасна візуальна культура розвивається стрімкими темпами, й дедалі більше впливає на сприйняття світу молодим поколінням. У час цифрових технологій, гейміфікації та візуального мислення зростає потреба в нових формах візуального висловлювання, здатних не лише зацікавити, а й передати складні соціальні, емоційні ідеї. Тож варто зазначити, що трейлери до відеоігор вже давно перестали бути суто рекламними роликами — вони перетворилися на повноцінні короткометражні історії, які демонструють світ гри, його атмосферу, стиль і настрій, водночас викликаючи емоційний відгук і спонукаючи глядача задуматися над сенсами, закладеними у проєкт. [1].

В цій роботі ми звернулися до тем неконтрольованої урбанізації та зникнення природного середовища які поєднано з баченням потенційного майбутнього людства, яке втрачає зв’язок з реальністю живучи у ритмі споживання та технократії, що є актуальною проблематикою в наш час [4]. За допомогою анімації та художньо-кінематографічного підходу дослідили візуальне середовище як повноцінного учасника оповіді — воно набуває символізму, передаючи зміст без слів.

Актуальність проєкту обумовлена глобальними викликами сучасного урбанізованого світу, де людина дедалі більше втрачає зв’язок із природним середовищем та внутрішнім життєвим ритмом, що підтверджується численними дослідженнями, які вказують на негативні наслідки надмірної урбанізації для психічного здоров’я людини та стану екосистем [5]. Життя у стані постійного споживання та візуального шуму спричиняє втрату емоційної чутливості, естетичного сприйняття та здатності до рефлексії. У цих умовах анімація як форма художнього висловлювання здатна донести складні екологічні й соціальні ідеї, спонукаючи глядача до переосмислення власного місця у світі.

Новизна проєкту полягає у зміщенні фокуса з персонажа на середовище. Традиційно трейлери до ігор представляють головного героя, від обличчя якого оповідається історія, натомість у проєкті “Oasis” саме середовище виконує

головну роль, передаючи настрій і внутрішній конфлікт. Зокрема, слід звернути увагу на технічне виконання анімаційного проєкту, реалізованого з використанням тривимірної графіки. Саме 3D анімація дозволяє поєднати художнє бачення з технологічними інноваціями, що відповідає запитам сучасної аудиторії та формує новий рівень сприйняття візуального наративу. Емоційна атмосфера трейлера натхненна фантазійно-урбаністичною стилістикою, що створює особливий настрій.

Варто зазначити, що цільовою аудиторією проєкту є переважно молоді люди віком від 18 до 30 років — представники творчих спеціальностей, студенти, ілюстратори, дизайнери та всі, хто зацікавлений у цифровому мистецтві й саморозвитку. Проведене онлайн-опитування підтвердило, що така аудиторія цінує естетичну якість, художню глибину, а також виявляє високу чутливість до соціального контексту мистецтва. Це дозволяє зробити висновок, що обраний візуальний стиль і тематика трейлера мають високий потенціал емоційного впливу на цільового глядача та ефективно реалізують комунікативну функцію проєкту.

Як зазначає Dream Farm Studios, добре продуманий трейлер може встановити емоційний зв'язок з аудиторією через захоплення, напругу та мотивацію, використовуючи елементи сценарного письма та розуміння психологічних і маркетингових технік. [2]. Це потужний інструмент комунікації між творцем і глядачем який через візуальну мову, музику та ритм здатен передати ідеї, настрій і атмосферу проєкту, викликати емоції та занурити глядача у світ, ще до безпосереднього знайомства з грою. [3].

З огляду на це, доцільно окреслити ключові поняття, які формують основу сучасного візуального контенту.

Гейміфікація — це процес застосування ігрових елементів у неігрових контекстах з метою залучення, мотивації та утримання уваги аудиторії.

Трейлер до гри — це короткий відеоролик, створений для презентації майбутнього ігрового проєкту, який демонструє сюжетні акценти, візуальний стиль та емоційну атмосферу.

3D анімація — технологія, що дозволяє оживити тривимірні об'єкти та середовища в часі.

Серед основних етапів створення анімаційного трейлера варто виокремити:

– *моделювання* — процес створення тривимірних форм об'єктів і персонажів;

– *текстурування* — накладання матеріалів і текстур на 3D-моделі;

– *рігінг* — створення скелетної структури, що дозволяє анімувати персонажів;

– *скульптинг* — деталізована обробка форм моделей, що імітує ручне ліплення;

– *рендеринг* — фінальна візуалізація сцени, під час якої комп'ютер генерує зображення з урахуванням освітлення, матеріалів і камер;

– *постпродакшен* — завершальний етап, що включає монтаж, колірну корекцію, композитинг і додавання звукового оформлення.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для створення атмосферного анімаційного трейлера до гри важливо проаналізувати візуально та концептуально споріднені медіа. Зважаючи на акцент у проєкті на середовище як на головного носія наративу, особливу увагу приділено трейлерам до ігор, анімаційним фільмам та серіалам, де атмосфера та художній простір відіграють ключову роль.

Особлива увага буде приділена роботам, виконаних у техніці 3D анімації з використанням реалістичного рендерингу, динамічного монтажу, художнього освітлення та композиції, що дозволяють досягти ефекту просторового занурення в умовний світ, переданий через візуальну розповідь. Тож у подальших описах буд розглянуто ряд аналогів, що стали джерелом стилістичного, візуального й концептуального натхнення.

1. 1. “Death Stranding | Low Roar and Cinematic Ambience” - атмосферна композиція, створена на основі відеоігрового всесвіту Death Stranding, гру створено студією Kojima Productions, Японія, 2019 рік (Іл. 1. 1) [1]. Цей відеоряд не є прямим геймплейним фрагментом або сюжетним трейлером, натомість він реалізований як візуальний твір, що передає атмосферу самотності, постапокаліптичної краси та медитативної тиші. Автор поєднує деталізовані природні ландшафти гри з музикою ісландського гурту *Low Roar*, яка безпосередньо асоціюється з **“**Death Stranding**”**.

Робота є яскравим прикладом використання навколишнього середовища як повноцінного художнього засобу вираження. Саме завдяки глибоко опрацьованим візуальним просторам, цілісній стилістиці цей приклад добре підходить для проєкту, де середовище виконує не лише декоративну, а й наративну функцію.

Обраний відеофрагмент є вдалим аналогом для проєкту, оскільки демонструє, як за допомогою лише візуального середовища можна вибудувати цілісну атмосферу, передати настрій та розкрити ідею.

---

[1] https://www. youtube. com/watch?v=6NQUbFiUYRw

1. 2. “Final Fantasy VII: Advent Children” - анімаційний фільм режисера Тецуя Номура (Tetsuya Nomura), студія Square Enix, Японія, 2005 рік (Іл. 1. 2) [2]

Події фільму розгортаються у світі, що пережив глобальну катастрофу, де залишки цивілізації нагадують про минуле, яке не дає спокою. Центральним конфліктом є внутрішня боротьба головного героя Клауда — його вина, сумніви, втрати й пошук сенсу у новій реальності. Унікальність цього проєкту полягає в поєднанні фентезі та наукової фантастики з психологічним підтекстом. Візуальний стиль вирізняється своєю якістю: динамічні бойові сцени з акцентом на повітряні бої, складну хореографію та ефекти частинок — усе це створює епічну атмосферу. Анімаційні прийоми включають камерні ракурси з імітацією живого фільмування, глибоку тіньову палітру й кінематографічний монтаж, що формує швидкий темп і напруження. Символіка постапокаліпсису, відлуння технологій та природи, що повертає собі своє, слугують не просто фоном, а повноцінним засобом емоційного вираження.

Цей фільм є чудовим аналогом завдяки своїй темі конфлікту персонажа через просторову драматургію та 3D анімацію. Також варто зазначити візуальною естетику: м’яка, не надто яскрава колірна палітра надає глибини, а футуристичні сцени міста й природи створюють баланс між технологічною жорсткістю та органічною красою — що є ідеальним підґрунтям для метафоричного аналізу у мистецькому дослідженні.

1. 3. “Silent Hill F” - трейлер до гри 2022 року до комп’ютерної гри режисера Йошіхіро Коморі (Yoshihiro Komori) студії Shirogumi Inc. Японія, 2022 рік (Іл. 1. 3)[3]. Ця візуальна розповідь поєднує естетику жахів з психологічним підтекстом. Художня побудова трейлера демонструє самодостатню наративну драматургію: моторошне середовище перетворюється на метафору, візуалізуючи внутрішній страх, ізоляцію та розпад особистості. Дія відбувається

[2] https://www. pluggedin. com/movie-reviews/final-fantasy-vii-advent-children-2005/

[3] https://www. ign. com/articles/silent-hill-transmission-march-2025-everything-announced-and-revealed-including-silent-hill-f

у напівзруйнованому світі, де органічне поглинає людське, трансформуючи фізичне у жахливе.

Ключовою особливістю трейлера є його кінематографічна графіка — кожен кадр продуманий як кадр з артхаусного фільму: статичні плани, плавні рухи камери, гра світла і тіней. Атмосфера надзвичайно гнітюча: приглушені кольори, туман, похмура палітра та звуковий супровід формують стійке відчуття тривоги. Водночас саме ця атмосфера й послідовна стилістика створюють естетичне захоплення. Значущим є контраст між спокійними, майже поетичними сценами та раптовими, агресивними моментами.

Трейлер використовує 3D графіку, реалістичний рендер демонструє високий рівень візуальної композиції: побудова кадру, використання симетрії, порожнечі й фокусу на деталях сприяють глибшому емоційному залученню глядача. Саме тому є вдалим аналогом для дипломного проєкту, орієнтованого на тривожну естетику та атмосферну візуальність.

1. 4. “love, Death & Robot: The Witnes” – анімаційний серіал, де кожна серія це нова історія з неповторюваним візуальним стилем. Режисер Альберто Міельго (Alberto Mielgo), США, 2019 рік (Іл. 1. 4) [4]. **“**The Witnes” найбільш візуально експресивна й емоційно напружена серія, в якій художній стиль і технологія анімації прямо впливають на наратив. Сюжет цієї серії — психологічний трилер з елементами петлі часу, де головна героїня стає свідком вбивства і тікає містом, лише щоб знову зіткнутися зі смертю. Така побудова сюжету створює відчуття циклу, що чудово підтримується візуальними рішеннями. Окремої уваги заслуговує стилізована 3D анімація, яка поєднує реалістичну тривимірність із живописною, майже графічною обробкою кадру. Рух персонажів динамічний і природний, з великою увагою до пластики тіла та міміки, що додає глибини емоційній грі без слів.

Середовище серії — це сюрреалістичне урбаністичне місто, яке пульсує неоном, вітринами та відображеннями. Це не просто фон, а активна частина історії — вона викликає тривогу, прискорює ритм, додає напруження. Контраст

[4] https://lovedeathrobots. fandom. com/wiki/The_Witness

між закритими тісними просторами та відкритими вулицями, що здаються нескінченними, допомагає створити відчуття переслідування та замкненості.

Ця серія є вдалим аналогом, адже вона ідеально демонструє, як 3D анімація може бути використана для створення глибокої, драматичної історії. Адже тут сюжет, стиль, ритм і візуальні прийоми працюють як єдине ціле.

1. 5. "The Sinking City: Death May Die" - візуально насичений кінематографічний трейлер до гри, який занурює глядача у похмуру атмосферу лавкрафтіанського жаху. Розроблений студією Unit Image, 2018 рік, Франція, на замовлення української компанії Frogwares (Іл. 1. 5)[5]. Сюжет трейлера зосереджений на головному герої який прибуває до затопленого міста, щоб розслідувати надприродні явища.

Особливу увагу заслуговує реалістична 3D анімація, яка створює глибоке занурення у світ гри, незвичайні ракурси та композиційні рішення. Стилізоване зображення поєднує детально пропрацьованих персонажів і середовища з художніми ефектами, що підсилюють атмосферу тривоги. Візуальні прийоми, такі як трансформація простору, зміна перспективи та інтеграція сюрреалістичних елементів, ефективно передають відчуття ламання реальності. Колірна палітра трейлера стримана, з домінуванням темних відтінків і приглушених кольорів, що створює гнітючу атмосферу. Контраст між реалістичними сценами міста і надприродними видіннями підкреслює розрив між реальністю.

Використання 3D анімації, похмурої естетики та сюрреалістичних елементів подвійної реальності створює глибоке емоційне враження, що робить цей трейлер вдалим аналогом.

1. 6. "NieR: Automata – Death is Your Beginning" - трейлер до гри, що занурює глядача у постапокаліптичний світ. Розроблено студією PlatinumGames режисер Йоко Таро (Yoko Taro), Японія, 2017 рік (Іл. 1. 6)[6]. Сюжет зосереджений на андроїдах, які борються за повернення Землі, захопленої

---

[5] https://frogwares. com/sinking-city-death-may-die-cinematic-trailer/

[6] PlayUA+5DSOGaming+5accords-library. com+5

машинами. Головними темами стають боротьба, самопожертва і внутрішні сумніви героїв, що підкреслює емоційну глибину наративу.

Трейлер було реалізовано з використанням тривимірної анімації з акцентом на реалістичний рендер, який створює ефект повного занурення у візуальний світ гри. Різноманітні ракурси, зміна масштабів планів, динамічний монтаж і насичена деталізація середовища формують емоційну атмосферу. Колірна палітра трейлера — стримана, з домінуванням сіруватих, приглушених тонів, що формує похмуру естетику та підкреслює тему. Чудово опрацьоване середовище — руїни міст, індустріальні зони, залишки природи — візуально передає ідею занепаду і боротьби за надію. Цей трейлер є вдалим аналогом для дипломного проєкту завдяки високоякісній 3D анімації, атмосферному візуальному стилю, приглушеній палітрі та емоційній глибині, що гармонійно поєднує сюжет і образи.

1. 7. “Dune” - один із найвизначніших науково-фантастичних фільмів останніх років режисера Дені Вільньова **(**Denis Villeneuve*),* США / Канада, 2021 рік. (Іл. 1. 7)[7]. Фільм вирізняється опрацьованим середовищем: від безкраїх, реалістично знятих пустельних пейзажів планети Арракіс до монументальної архітектури, натхненної бруталізмом, стародавнім Близьким Сходом і середньовічними оборонними спорудами. Це створює відчуття як величі, так і беззахисності людини перед середовищем.

Оточення у фільмі функціонує як самостійний персонаж — воно створює тиск, просторову філософію, що впливає на розвиток сюжету. Кожен план побудований багаторівнево, з продуманими композиціями, які підкреслюють масштаб подій і внутрішній стан героїв. Кінематографічна мова фільму зосереджена на симетрії, глибокій перспективі, повільній зміні кадрів, що формує атмосферу напруги, споглядальності й глибини. Особливу увагу заслуговує візуальний стиль, який поєднує футуристичність із мінімалізмом. Костюми, техніка, колірна гама — усе витримано у стилі стриманого монолітного дизайну Така естетика захоплює своєю унікальністю.

---

[7] https://kotaku. com/the-art-of-dune-1848164550

Саме завдяки цим рисам — опрацьоване середовище, багатоплановість кадру, глибока стилізація, нестандартна футуристичність — **“**Dune**”** є чудовим аналогом в якому важлива атмосфера, простір і естетика мислення.

1. 8. “Little Nightmares II” - трейлер до гри з виразною атмосферою створена студією Tarsier Studios, Швеція, 2021 рік (Іл. 1. 8) [8]. Стилістика трейлера базується на моторошній, приглушеній естетиці, яка чудово передає відчуття тривоги, страху перед невідомим та ізоляції. Дощова погода, темні простори та постійна напруга формують емоційне тло, яке співвідноситься з внутрішнім станом персонажів. Особливістю трейлера є стилізована 3D анімація. Персонажі й середовище мають карикатурну форму, що підсилює ефект "дитячого жаху" — сприйняття страху очима малого героя. Це створює контраст між візуально казковим і сюжетно тривожним, що підвищує драматизм і глибину сприйняття. Темні інтер’єри, понівечені простори, страх перед невідомим,що з’являється з тіні, — усе це візуалізується через точні композиції кадрів, гру світла і темряви, контрасти кольору. Стилізація середовища — похмура, майже постапокаліптична, але водночас казкова, що відкриває простір для метафоричної інтерпретації світу гри, сам тому цей трейлер є доречним аналогом.

1. 9. “Ergo Proxy” - концептуальний, філософський серіал режисера Шуко Мурасе (Shuko Murase) студія Manglobe, Японія, 2006 рік (Іл. 1. 9) [9]. Історія розгортається у футуристичному світі, де закриті баневі міста приховують соціальні конфлікти. Це середовище є не лише фоном, а активним учасником — воно відображає внутрішній стан героїв і глобальні філософські питання про самосвідомість, ідентичність та роль людини у світі.

Візуальна стилістика анімації побудована на приглушеній палітрі, глибоких тінях і темному урбаністичному детально пропрацьованому середовищі, що створює атмосферу похмурості та ізоляції. Важливу роль

[8] https://www. gamespot. com/reviews/little-nightmares-2-review/1900-6417641/

[9] https://medium.com/fandom-fanatics/ergo-proxy-a-complex-anime-that-explores-life-and-the-future-part-1-d188995f388

відіграє похмура естетика, яка формує настрій та підтримує тему екзистенційного пошуку. Особливістю є також поєднання традиційної 2D анімації з 3D елементами. Таким чином, **“**Ergo Proxy**”** є актуальним як візуальний тематичний аналог — завдяки поєднанню філософії, ретельно побудованого стилізованого світу та візуальної виразності.

1. 10. “Ghost in the Shell” - культовий анімаційний фільм режисера Мамору Осії (Mamoru Oshii), Студія Production I. G, Японія, 1995 рік (Іл. 1. 10). Фільм[10]розгортається у футуристичному місті, де технології досягли точки, коли межа між людиною та машиною майже зникла. Урбаністичні пейзажі які з'являються у фільмі — не просто фон, а активний учасник сюжету: він символізує втрату ідентичності, інформаційне перевантаження та екзистенційний страх перед розчиненням "я" у цифровому просторі. Візуальна мова фільму вирізняється сіруватою колірною палітрою, багатством архітектурних деталей і стилізованим середовищем, що формує характерну кіберпанкову естетику. Важливо також відзначити різноманіття планів та ракурсів, що використовуються у фільмі — від широких панорам міста до крупних планів персонажів, — усе це допомагає глядачеві краще зануритися у атмосферу фільму та відчути напругу і контраст між особистим і глобальним.

Цей фільм підходить як візуальний аналог завдяки глибоко пророблену оточенню міста, емоційно насиченій атмосфері, стилізованій кіберпанк естетиці та філософській тематиці.

---

[10] https://medium.com/anitay-official/mamoru-oshiis-ghost-in-the-shell-1995-anime-movie-review-3f66565acf60

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2. 1. Концепція роботи та структура анімаційного ролика “Oasis”

Концепція проєкту полягає у тому, щоб показати альтернативне майбутнє, один із варіантів того, що може статися в результаті несвідомого ставлення людини до навколишнього середовища, до природи як до невіддільної частини єдиного, живого механізму. Йдеться про втрату не лише зв’язку з довкіллям, а й із собою — у потоці надміру урбанізованого, штучного і сірого світу. Про втрату відчуття живого, справжнього, щирого.

Зав’язка розгортається у момент, коли головна героїня, блукаючи похмурим містом, починає усвідомлювати, що простір довкола руйнується — ніби сам світ втрачає опору, форму, зміст. Це руйнування є відображенням сучасного соціуму, де буденність, одноманітність і байдужість поглинають особистість, стирають емоції. Людина поступово перетворюється на гвинтик у системі, втрачаючи контакт із собою та зі світом. Героїня ніби провалюється у майбутнє — те, до чого могла б призвести така байдужість. Вона опиняється у зруйнованому просторі, де від життя залишились лише відлуння — уламки, спогади, натяки на те, що колись було живим. Це місце не є реальністю, а швидше попередженням. Імовірно, вона повернеться до свого звичного життя, але вже з новим баченням і новим внутрішнім станом. З розумінням цінності нашого світу і своєї ролі в ньому.

Цей проєкт — про внутрішнє пробудження, про відповідальність, про тонку межу між реальністю і її втратою. Про те, як важливо не забути, хто ми є насправді, і з чого ми прийшли.

2. 2. Стилістична концепція анімаційного ролика “Oasis”

Стилістична концепція проєкту ґрунтується на поєднанні реальності з ілюзорністю, де межа між світом дійсності й уяви поступово розмивається. Основна частина наративу розгортається у сновидінні головної героїні, що виступає символічним застереженням про можливе майбутнє. Структура оповіді нестабільна і змінна: меланхолійні, повільні сцени переходять у різкі, напружені фрагменти, де світ навколо починає руйнуватися, а героїня — намагається втекти від нього. Колористичне рішення побудоване на використанні приглушених сіруватих тонів у спокійних епізодах, що підкреслює атмосферу відстороненості й занепаду. У сценах динаміки та напруги палітра стає більш насиченою, яскравою та контрастною — для посилення відчуття простору, глибини повітряної перспективи та емоційного контрасту між перевантаженим урбаністичним середовищем і природними, світлими локаціями. Останні викликають відчуття спокою, ясності та внутрішньої рівноваги. Додатково у композицію вводяться природні ефекти, такі як: промені сонця, пил у повітрі, туман, дим. Таке рішення має підсилити просторове сприйняття й допомогти звернути увагу на зміні середовищ і станів, через які проходить героїня.

2. 3. Технічні характеристики та особливості ролика “Oasis”

Ключову роль у створенні візуального оформлення проєкту відіграє 3D анімація, реалізована за допомогою програмного забезпечення Blender. Для досягнення високої якості анімації використовується реалістичний рендер, доповнений кінематографічними прийомами роботи з камерою, що додають глибини та динаміки композиції. На етапі розробки ідеї та створення ескізів застосовується растровий графічний редактор Krita, який дозволяє візуалізувати задум і сформувати основу для подальшої 3D роботи. Особливу увагу приділено моделюванню середовища та персонажа: за допомогою полігонального моделювання створюються детальні форми, які потім доповнюються

текстурами для надання реалістичної поверхні. Текстурування виконується із застосуванням PBR-матеріалів, що забезпечує правдоподібне відображення світла та деталей. Для анімації персонажа використано рігінг — побудову скелетної структури, що дозволяє керувати рухами з високою точністю. Завершальний етап — постпродакшн — реалізується у програмі After Effects, де відбувається фінальне компонування кадрів, накладання ефектів і кольорокорекція, що підсилює емоційний та естетичний вплив трейлера.

2. 4. Звукове рішення

Аудіосупровід побудований на драматичній, атмосферній фоновій музиці, яка поступово більш динамічною та напруженою відповідно до розвитку сюжету. Таке звукове оформлення спрямоване на посилення ефекту присутності та глибшого занурення глядача в історію. Музика змінюється в ритмі з подіями, підкреслюючи їх настрій. Крім того, у композицію інтегровані природні звукові ефекти, що доповнюють загальний звуковий фон.

Загалом аудіоряд покликаний поглибити емоційне сприйняття оповідання та створити сильніший зв’язок між глядачем і візуальною частиною.

2.5. Цільова аудиторія

З метою визначення актуальності обраної теми було проведено онлайн-анкетування, в якому взяли участь 26 респонденти різного віку, статі та професійного досвіду. Серед опитаних 60% становили жінки та 40% – чоловіки. Найактивнішими учасниками опитування стали особи віком від 18 до 25 років, які водночас є найбільш зацікавленими в медіапродуктах і цифровому мистецтві. Основна частина респондентів — це студенти мистецьких спеціальностей, дизайнери, ілюстратори, а також ті, хто реалізує себе в художній або креативній сфері (84,2%).

Результати опитування підтвердили релевантність обраної тематики. Так як 73,7% респондентів зазначили, що їхня діяльність безпосередньо пов'язана з творчістю, а 15,8% цікавляться мистецтвом у вільний час. Лише 10,5% не мають

такого інтересу, що свідчить про вдалий вибір цільової аудиторії, яка здатна глибоко сприймати художній зміст.

На запитання щодо впливу мистецтва на усвідомлення соціальних проблем, 78,9% опитаних погодилися, що творчість може сприяти переосмисленню дійсності. Це дає підстави вважати, що трейлер до гри, який порушує важливі соціальні та екзистенційні теми, здатен викликати емоційний відгук і глибокі роздуми.

Також 84,2% учасників визнали, що трейлер зачіпає важливу та актуальну проблематику. Візуальний стиль, та формат проєкту були оцінені позитивно, зокрема як такий, що викликає інтерес і естетичне задоволення. 89,5% респондентів зазначили, що реалістичні 3D трейлери виконані у стилі короткометражного фільму , де основна частина приділяється історії та візуальному наративу є ефективними не лише як інструмент реклами, а й як спосіб художнього висловлення, здатного поєднувати новітні технології з глибоким змістом.

Особливо цінною інформацією стало вивчення звичних для аудиторії платформ для перегляду анімаційних відео. Найпопулярнішою серед них виявився YouTube (80,8% опитаних), що підтверджує доцільність публікації проєкту саме на цій платформі. Окрім цього, по 61,5% респондентів обрали також Instagram та TikTok — це свідчить про популярність коротких форм візуального контенту та потребу адаптації матеріалу для соціальних мереж.

Таким чином, можна зробити висновок, що цільовою аудиторією проєкту є молоді люди віком до 30 років, які мають інтерес до візуального мистецтва, ігор, анімації та цифрової творчості. Вони сприйнятливі до глибокого змісту, цінують естетичну якість та активно користуються онлайн-платформами для споживання медіа. Трейлер відповідає очікуванням цієї аудиторії, поєднуючи художню виразність і технологічну реалізацію, та має високий потенціал у зацікавленні аудиторії, та позитивному відгуку.

ВИСНОВКИ

У ході роботи над дипломним проєктом ми розробили анімаційний трейлер, що досліджує тему втрати зв’язку між людиною та природою в умовах надмірної урбанізації та технологічного прогресу. Основна концепція полягала у створенні образу альтернативного майбутнього як попередження про можливі наслідки байдужого ставлення до навколишнього середовища. Через метафоричну подорож головної героїні нам вдалося передати внутрішній конфлікт сучасної людини, відчуженої від природного ритму життя. Проєкт виявився актуальним у контексті сучасних глобальних проблем — екологічних та соціальних. Ми прагнули не лише створити візуально привабливий продукт, а й передати глядачеві ідеї, що спонукають до рефлексії. Саме поєднання художнього наративу, музики, ритму та візуальної мови стало основою нашої комунікації з аудиторією.

З технічної точки зору, ми реалізували проєкт за допомогою тривимірної анімації, використовуючи такі інструменти, як Blender, Krita та After Effects. Це дозволило поєднати 2D ескізи з реалістичним 3D візуалом і створити цілісний, атмосферний образ, що підтримує настрій історії. У процесі роботи було опрацьовано повний виробничий цикл — від концептуальної розробки до фінального монтажу. Ми застосували такі етапи 3D-виробництва, як моделювання, текстурування, рігінг, анімація, рендеринг та постпродакшн, що дозволило досягти професійного рівня реалізації.

Візуальна стилістика проєкту базується на метафоричному зображенні світу, що балансує між природним і штучним, а сюжетна побудова несе емоційне навантаження й залучає глядача. Ми зробили акцент на емоційному сприйнятті, залишаючи простір для інтерпретації, а не на буквальному поясненні подій. Завдяки такому підходу трейлер не лише рекламує ігровий проєкт, а й створює естетичну атмосферу, що формує початковий емоційний контакт із глядачем.

Практична цінність цієї роботи полягає у демонстрації можливостей синтезу різних візуальних засобів у межах короткої анімаційної форми. Проєкт

може бути використаний як приклад сучасної екологічно орієнтованої комунікації в інтерактивних медіа та відеорекламі. Він також відкриває перспективи для подальших творчих експериментів у сфері мультимедійного дизайну, де художній задум поєднується з технологічною виразністю.

Таким чином, створений анімаційний трейлер доводить, що візуальна мова може бути не лише інструментом розваги чи промоції, але й способом осмислення складних тем сучасності — екології, майбутнього та пошуку гармонії

ЛІТЕРАТУРА

1. The Art of Game Trailers: A Deep Dive: веб-сайт. URL: https://toxigon.com/the-art-of-game-trailers?utm_source=chatgpt. com (дата звернення 08.05.2025)
2. Using Story to Engage Audiences in Game Trailers: веб-сайт. URL: https://dreamfarmstudios. com/blog/story-game-trailers/?utm_source=chatgpt.com (дата звернення 08.05.2025)
3. The significance of game trailers: веб-сайт. URL: https://gamesfandom.com/the-significance-of-game-trailers/ (дата звернення 10.05.2025)
4. Direct and indirect impacts of urbanization on biodiversity across the world`s cities: веб-сайт. URL: https://www. mdpi. com/2072-4292/17/6/956 (дата звернення 10.05.2025)
5. Urbanization, loneliness and mental health model - A cross-sectional network analysis with a representative sample: веб-сайт. URL: https://www.nature. com/articles/s41598-024-76813-z https://www. mdpi.com/2072-4292/17/6/956 (дата звернення 10.05.2025)

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



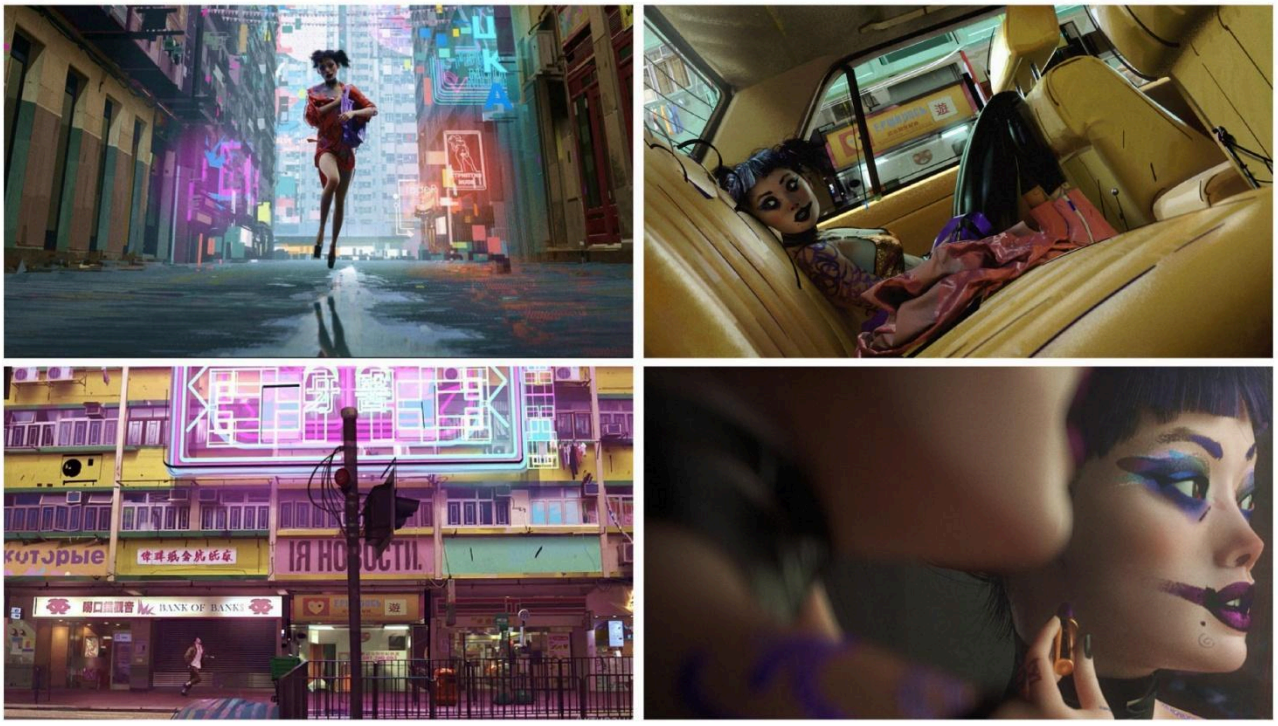
Іл. 1.1. Відеоряд “Death Stranding | Low Roar and Cinematic Ambience” 2019 рік



Іл. 1.2. Анімаційний фільм “Final Fantasy VII: Advent Children” 2005 рік



Іл. 1.3. Трейлер до гри “Silent Hill F” 2022 рік



Іл. 1.4. Анімаційний серіал “love, Death & Robots” 2019 рік



Іл. 1.5. Трейлер до гри “The Sinking City: Death May Die” 2018 рік



Іл. 1.6. Трейлер до гри “NieR: Automata – Death is Your Beginning” 2017 рік



Іл. 1.7. Фільм “Dune” 2021 рік



Іл. 1.8. Трейлер до гри “Little Nightmares II” 2021 рік

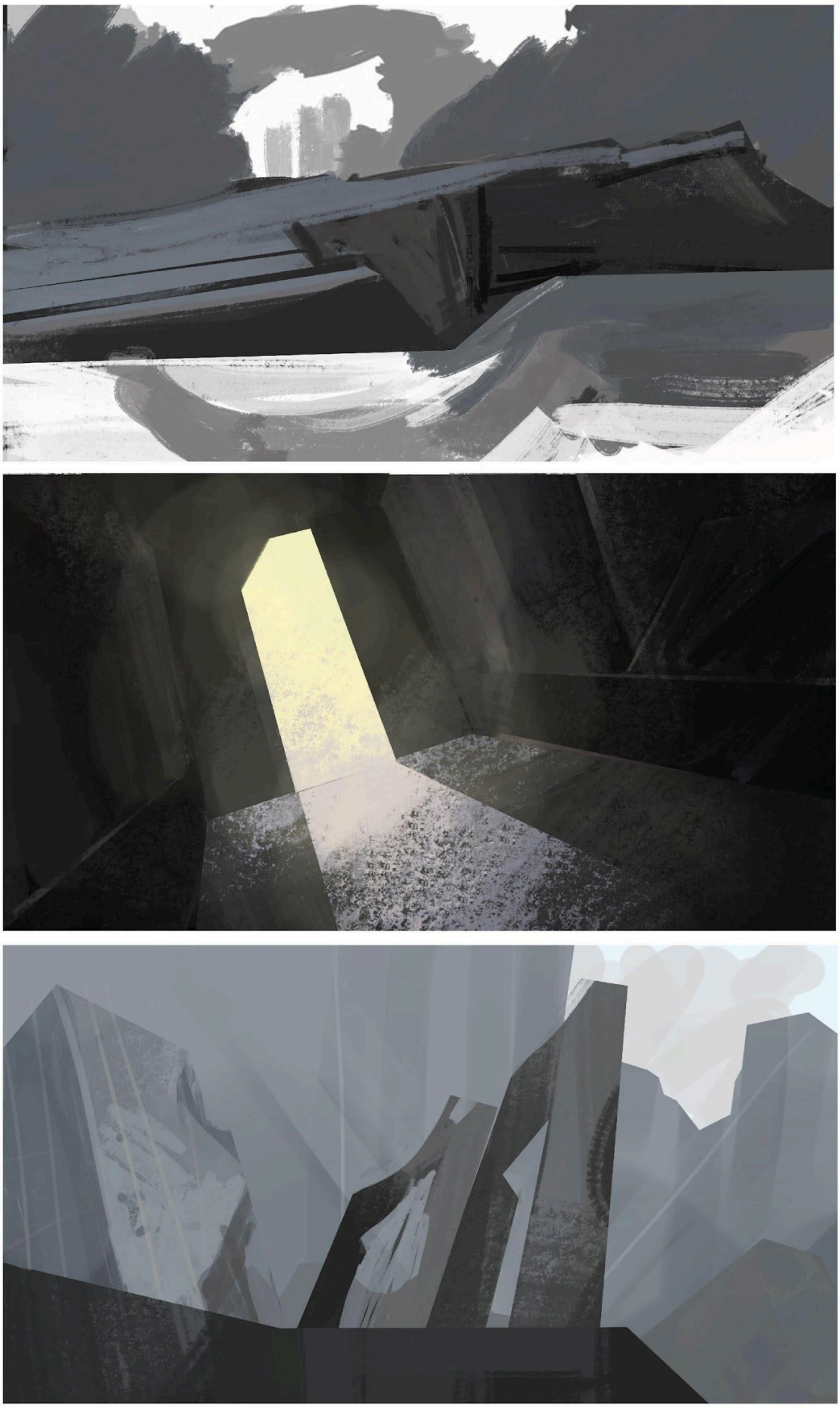


Іл. 1.9. Анімаційний серіал “Ergo Proxy” 2006 рік



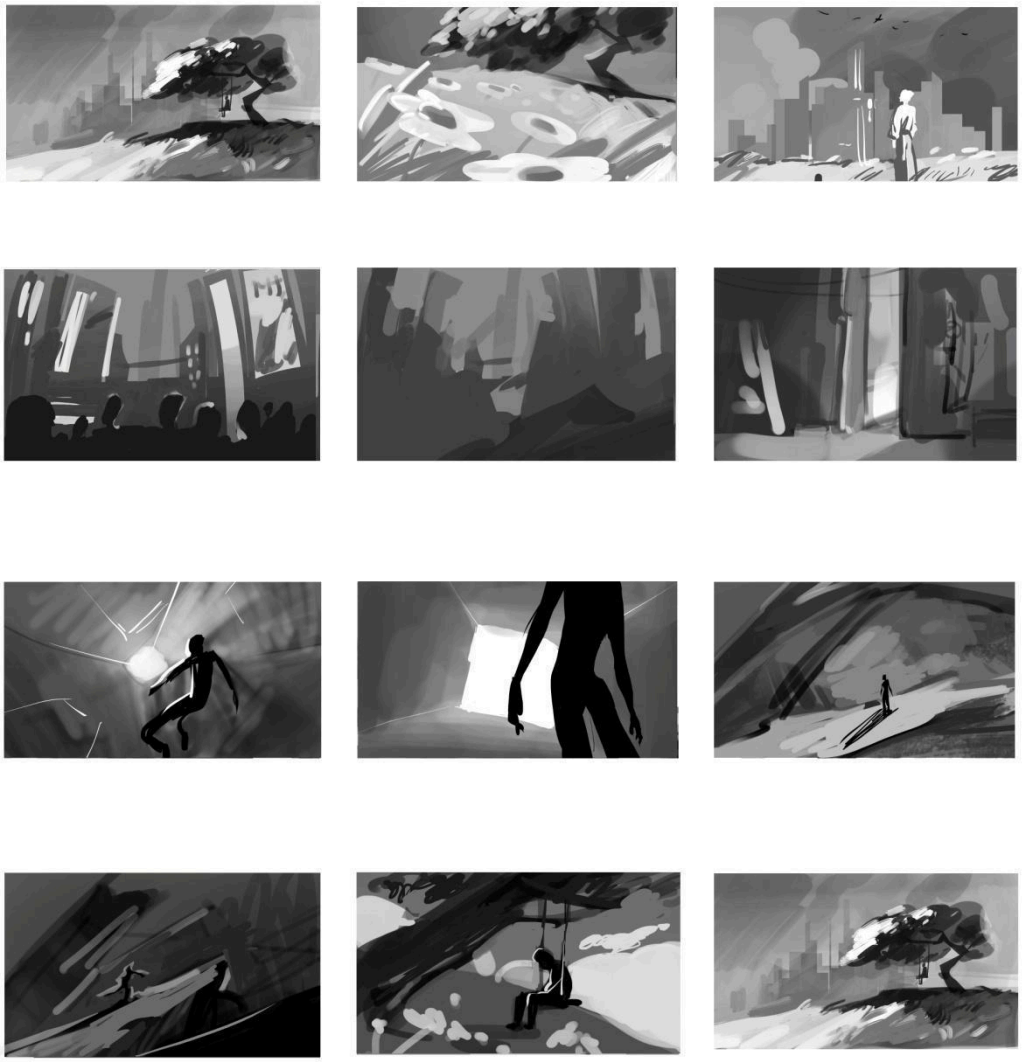
Іл. 1.10. Анімаційний фільм “Ghost in the Shell”1995 рік

ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК

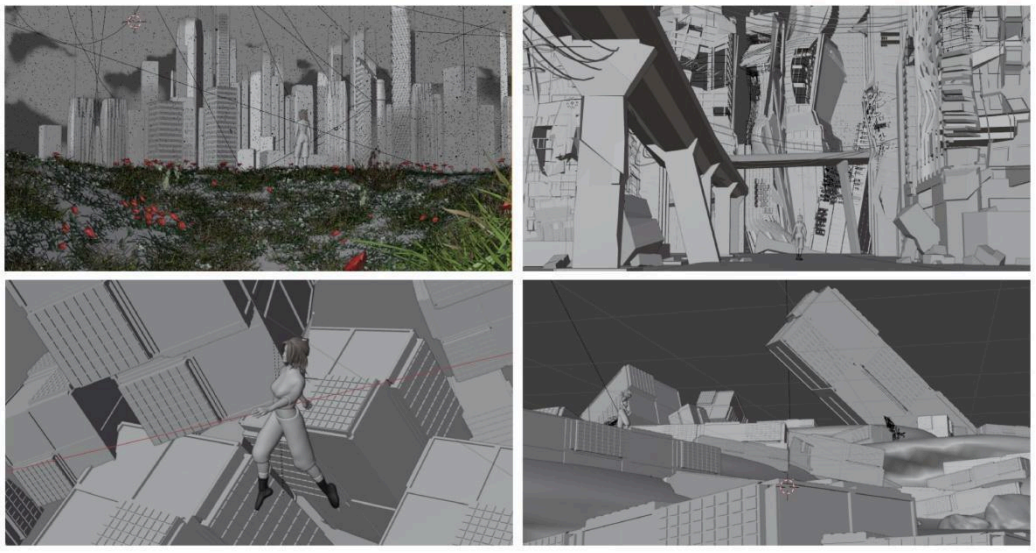


Іл. 2.1. Ескізні пошуки оточення

ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ



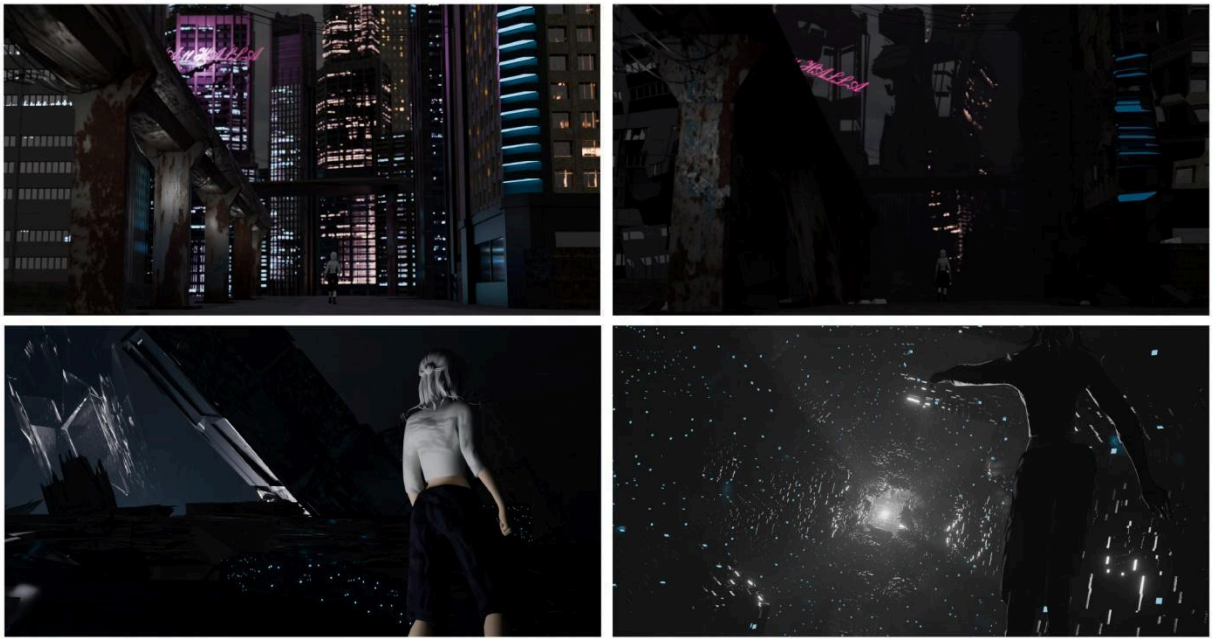
Іл. 3.1. Сторіборд



Іл. 3.2. Моделювання локацій



Іл. 3.3. Розроблений персонаж

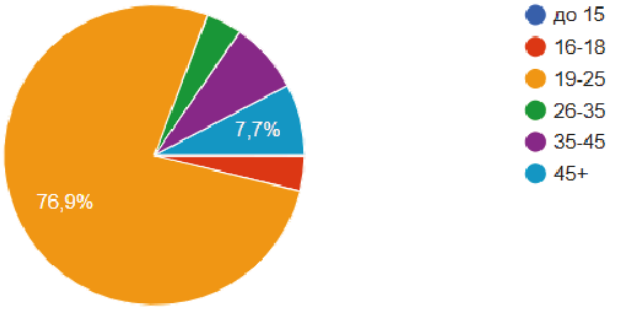


Іл. 3.4. Локації

ДОДАТОК IV ОПИТУВАННЯ

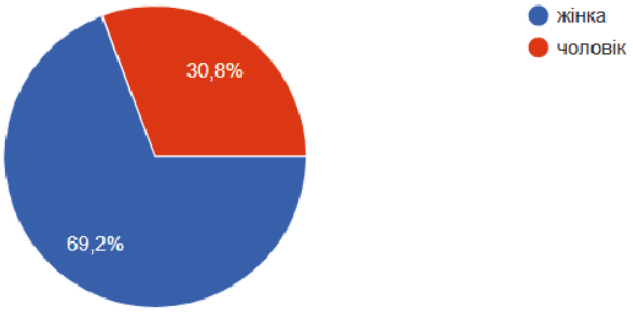
Ваш вік

26 ответов



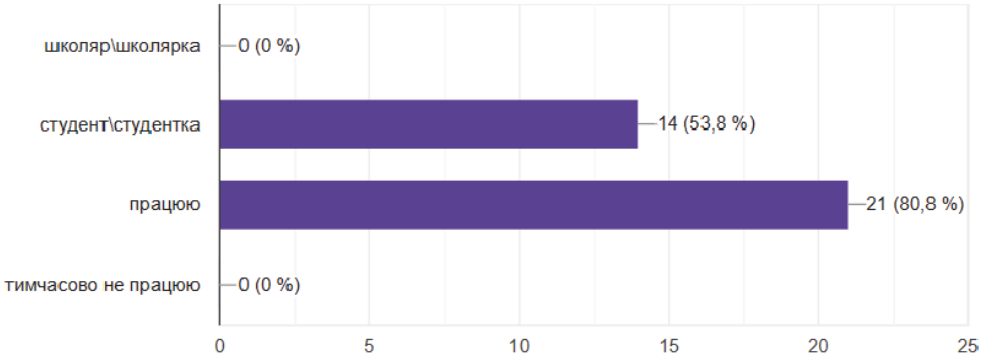
Ваша стать

26 ответов



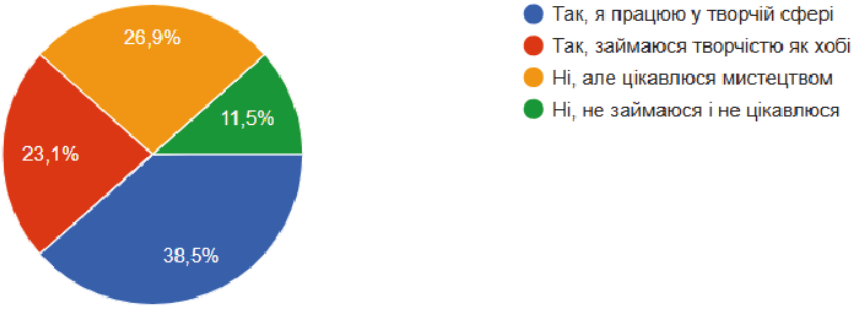
Ваша сфера діяльності (можна обрати декілька варіантів)

26 ответов



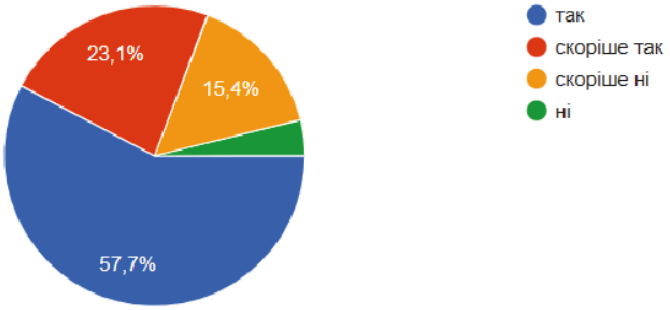
Чи пов'язана Ваша діяльність із творчістю?

26 ответов



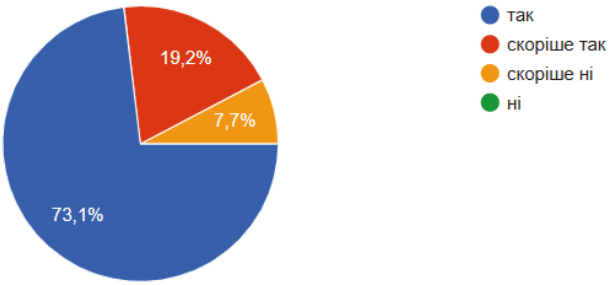
Чи цікаві Вам ігри, анімаціні фільми, серіали?

26 ответов



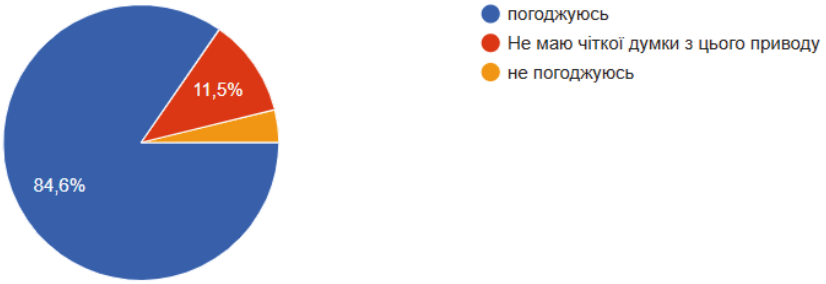
Чи цікавить Вас тема зникнення природного середовища та звичного нам світу в умовах надмірної урбанізації?

26 ответов



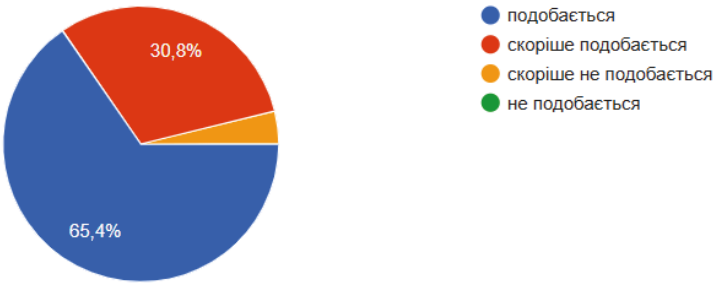
Ви погоджуєтесь що надмірна урбанізація може впливати на психіку людини

26 ответов



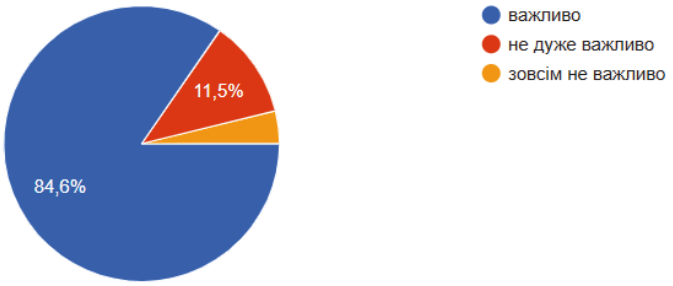
Як Ви ставитеся до трейлерів ігор, виконаних у стилі короткометражного фільму, де основна увага приділяється історії та візуальному наративу, а не геймплею

26 ответов



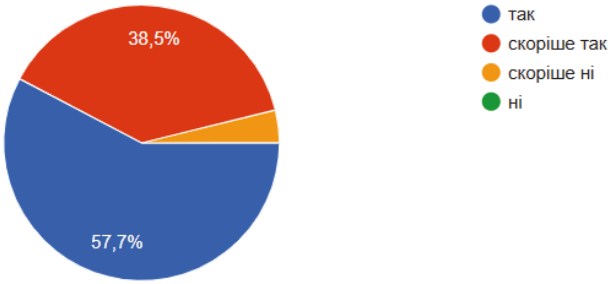
Наскільки важливою для Вас є художня глибина та метафоричність в ігрових трейлерах

26 ответов



Чи подобаються Вам трейлери до ігор та анімаційні проєкти, створені у стилі реалістичної 3D-анімації

26 ответов



На яких платформах Вам зручніше переглядати анімаційні ролики? (можна обрати декілька варіантів)

26 ответов

