МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Скороход Єлизавета Сергіївна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК “LEGACY”

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.
_____ Є. С. Скороход

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна
старший викладач

Харків–2025

ЗМІСТ

Вступ 3
Розділ І. Аналіз аналогів 8
1.1. Анімаційний ролик “Infinity Repeating (2013 Demo)” 8
1.2. Анімаційний ролик “Finding My…” 10
1.3. Анімаційний ролик “Equilibrium” 11
1.4. Анімаційний фільм “Flow” 12
1.5. Короткометражний анімаційний фільм “Freelance” 13
1.6. Анімаційний ролик “Heavy Is The Crown” 15
1.7. Анімаційна презентація “Project Gold” 16
1.8. Анімаційний ролик «Хатка» 17
1.9. Анімаційний ролик «Історія України за 5 хвилин» 18
1.10. Анімаційний фільм “The Wild Robot” 19
Розділ ІІ. Концепція проєкту 21
2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролика “Legacy” 21
2.2. Стилістична концепція анімаційного ролика “Legacy” 22
2.3. Технічні характеристики та особливості анімаційного ролика “Legacy” 23
2.4. Звукове рішення анімаційного ролика “Legacy” 24
Висновки 25
Список використаних джерел 26
ДОДАТОК І. Аналіз аналогів 27
ДОДАТОК ІІ. Ескізний пошук 33
ДОДАТОК ІІІ. Склад проєкту 36
ДОДАТОК ІV. Опитування 39

ВСТУП

Візуальна комунікація зі споживачем набуває особливого значення в умовах сучасного інформаційного середовища. Сьогодні спостерігається тенденція зміщення акцентів із суто інформаційних повідомлень на іміджеві, що створюють стійкий образ та цінності. Ефективна візуальна комунікація повинна поєднувати чітку структуру та високий естетичний рівень, стимулювати інтелектуальну та емоційну активності у цільової аудиторії. Серед українців, є попит на вивчення культури та введення етнічних елементів, тому це зумовлює необхідність створення візуальних продуктів, які можуть чітко виражати етнічну і культурну унікальність. Ми погоджуємося з думкою Світлани Прищенко, Євгена Антоновича та Тетяни Сенчук, що сучасні проєкти також нерідко повторюють помилки рекламних матеріалів кінця XX століття: простота подачі перетворюється на надмірне спрощення та поверхневість, а декоративність – на кітч і візуальні кліше. Такий підхід негативно впливає на сприйняття аудиторії та знижує потенціал створеного контенту [9, с. 257].

Сьогодні саме використання анімації привертає значно більшу увагу аудиторії, ніж інші види візуального контенту. Під анімацією ми розуміємо створення ілюзії руху шляхом послідовної зміни зображень, а під анімаційним роликом – засіб комунікації з використанням анімації, який поєднує візуальні, звукові і текстові елементи, що взаємодіють між собою.

На думку Вікторії Олійник анімаційні ролики суттєво посилюють сприйняття та запам’ятовування змісту глядачем, що дає можливість застосовувати їх в освітньому та інформаційному просторі, для кращого засвоєння інформації, адже це не лише яскрава подача матеріалу, але й стимуляція активності і зацікавленості аудиторії [7, с. 266].

Разом із розвитком технологій та візуальних форматів, зростає зацікавленість до тем національної ідентичності та культурної спадщини. Андрій Чей у своїй статті «Сучасна етніка в інтер’єрі та архітектурі»

зазначає, що етніка – це узагальнений прояв культури, досвіду та історичної пам'яті певного народу, у якому концентрується його світогляд, естетика й система цінностей. Найвпливовіші культурні осередки минулого формували самобутнє розуміння естетики та гармонії, що виявлялось у всіх формах мистецтва – від архітектури до декоративно-ужиткового [10]. Етніка репрезентує національну спадщину, активно функціонує у сучасному світі, стає основою формування етнодизайну, зберігаючи здатність до впливу і переосмислення візуальних комунікацій.

Етнодизайн – унікальний підхід, що поєднує традиційну культуру та сучасність. Використання етнічних мотивів у багатьох напрямках дизайну сприяє переосмисленню спадщини народного ремесла, надаючи йому нове життя. Цей підхід, як інструмент культурного відродження, спонукає до усвідомлення свого коріння, формуючи зв'язок між минулим і сьогоденням, сприяє укріпленню національної самосвідомості через мистецтво [8, с. 114].

Метою проєкту "Legacy" є створення анімаційного ролика, що висвітлює проблему технократизму, як підхід суто технічних поглядів, який спричиняє масове виробництво та стандартизацію об'єктів. Таке виробництво стирає культурну спадщину і сприяє відчуженню від природного середовища. Сюжет проєкту націлений на висвітлення проблеми глобалізації з якої виникає запит на національну ідентичність. Уніфікований підхід трансформується та переосмислюється, перенапружується та утворюється новий сучасний етнодизайн, який бере початок з природи, чим і закінчується ролик.

Актуальність анімаційного ролика "Legacy" зумовлена потребою в осмисленні питань самоідентифікації у сучасному суспільстві. В умовах глобалізації та культурної уніфікації спостерігається запит на збереження та переосмислення національної спадщини, оскільки традиційні образи часто подаються через стереотипні або поверхневі візуальні рішення. Це може формувати відчуження від культурних надбань і потребує створення якісного, сучасного візуального контенту, що органічно інтегрує національні символи

у зрозумілий та естетично привабливий формат. Використання принципів етнодизайну сприяє формуванню позитивного ставлення до культурної спадщини в українському суспільстві та її інтеграції у світовий мультикультурний контекст.

Для виявлення актуальності нашого дипломного проєкту було проведено опитування «Анімаційний ролик “Legacy”. Дослідження актуальності теми дипломного проєкту»[1], в якому брало участь 33 респонденти: 22 чоловіка, 10 жінок, 1 інше віком від 16 до 50 років (іл. 4.1). Більша частина респондентів (70%) знаходиться за межами України (іл. 4.2).

Було запропоновано запитання, щодо потреби у нових форматах ознайомлення з етнічної спадщиною України. Переважна більшість респондентів вважають, що впровадження нових форматів потрібне (74%) або потенційно можливе (24%) шляхом популяризації культури у сучасному мистецтві. Лише 6% учасників опитування висловили сумніви щодо доцільності змін (3%) або не визначилися зі своєю позицією(3%) (іл. 4.3). Це свідчить про чіткий суспільний запит на нові підходи до комунікації, що пов’язана з культурною спадщиною. З метою визначення інтересу до анімаційного контенту, було поставлене запитання про частоту його переглядів. Більшість респондентів зазначили, що дивляться анімаційні ролики часто (43%) або іноді (42%), що свідчить про високий рівень зацікавленості в анімаційному форматі, як засобі візуальної комунікації (іл.4.4).

На основі відповідей респондентів про критерії оцінювання привабливості ролика та зацікавленість у темах та проєктах, пов’язаних з українською культурою, можна спостерігати наявність значного суспільного запиту на продукти, зокрема анімаційні, що поєднують динамічний сюжет, привабливе стилістичне рішення, ідейну або візуальну новизну і осмислену інтеграцію української символіки (іл.4.5). Більшість респондентів позитивно сприймає використання етнічних мотивів у дизайні, розглядаючи їх як

[1] https://forms.gle/q5tMm3hYupTsujux5

чинник збереження культурної ідентичності, тоді як решта вважає такі елементи радше бажаними, але не обов'язковими. Одночасно аудиторія переважно фіксує нестачу якісного сучасного контенту про культуру й етнічну спадщину у медіапросторі, а задоволених поточною ситуацією або байдужих виявлено небагато (іл. 4.6). Сукупність цих результатів свідчить про потребу в нових візуальних проєктах, які поєднують сучасну подачу інформації про національну символіку.

Аналіз анкетування та обробка даних дозволяють сегментувати цільову аудиторію анімаційного ролику "Legacy". Це молоді люди віком 18–35 років, які зацікавлені у сучасному медіа контенті з українською тематикою. Проєкт закриває потребу глядачів у самоідентифікації, завдяки альтернативі стандартним образам та нетиповому підходу до стилістики ролика. "Legacy" – інструмент візуальної комунікації у творчих і освітніх проєктах, де потрібні емоційне залучення та зрозуміла подача культурної тематики. Також, він є ефективним для іміджевої реклами, розважальних і соціально-просвітницьких кампаній, покликаних популяризувати українську культурну спадщину у сучасному форматі. Також зосередженість на етнодизайні та природі, може ефективно використовуватись для формування і просування брендів, орієнтованих на етнічну тематику.

Новизна проєкту полягає у використанні нетипового підходу до 3D графіки та створенні стилістично унікального анімаційного ролика, спрямованого на просування української культури. Поєднання традиційних мотивів із сучасними технологіями дозволяє переосмислити культурну спадщину та зробити її привабливою для молодого покоління. Візуальна мова ролика спирається на глибоку символіку, що створює не лише естетичний, а й змістовний зв'язок між минулим і сучасністю. Це відкриває нові можливості для популяризації національної ідентичності через сучасні мультимедійні формати.

Таким чином, поєднання анімації та етнокультури відкриває нові можливості для візуальної комунікації та сприяє підвищенню актуальності теми національної ідентичності в умовах глобалізації.

РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1. Анімаційний ролик “Infinity Repeating (2013 Demo)”.

У 2023 році французький музичний дует Daft Punk випустив ролик, що є візуальним дослідженням ідеї нескінченності, який побудовано на принципі замкнутого циклу (режисер Варрена Фу (Warren Fu), США). Після офіційного оголошення про розпад Daft Punk у лютому 2021 року, режисер обрав анімацію, як засіб символічного прощання з дуетом, адже музиканти більше не могли з’явитися разом у проєктах. Ролик створений у різних анімаційних техніках, за участю аніматорів із Picnic Studios, H5 Studio та студія Light, які працювали окремо над трьома сюжетними частинами.

Сценарій анімаційного ролика реалізовано як нескінченний еволюційний цикл ходи: від найпростішої форми кола, яка поступово перетворюється на людську постать, що невпинно прямує до прогресу, а наприкінці повертається до початку свого шляху. Візуальний ряд “Infinity Repeating (2013 Demo)”[2] складається з трьох актів, які послідовно відображають розвиток анімації: первісні малюнки, класична анімація, аніме, «сира» та з використанням VFX[3] тривимірна анімація (іл. 1.1).

Спочатку з’являється намальоване коло, яке поступово перетворюється на рухому фігуру, що розвивається, ускладнюється, самознищується і повертається до початкового стану.

У першому акті наявна класична покадрова анімація, де використовувалося фотографування малюнків на папері, комп’терна мальована анімація та ротоскопіювання[4][3, с. 114]. Відмінною рисою першого акту стає зйомка статичною камерою, яка показує об’єкти кадру тільки

[2] https://youtu.be/imBlPXbAv6E?si=86-QrnTF2z9BtwCw
[3] VFX – сукупність методів і процесів застосування комп’ютерної, що застосовуються для доповнення або заміни вихідного матеріалу.
[4] Ротоскопіювання – це анімаційна техніка, що полягає у покадровому обведенні руху об’єктів із відзнятого відеоряду з метою отримання реалістичної анімації та виділення контуру, для подальшого композитингу і візуальних ефектів.

у профіль. Дану частину анімаційного ролика опрацьовували аніматори Picnic Studio.

Другий акт насичений різними технологіями нефотореалістичної 3D візуалізації. Камера приймає такий кут, щоб персонажі мали вигляд три чверті, створюючи перехід від умовного площинного зображення класичної анімації до глибини та простору, що існують у тривимірній анімації. Також другий акт наповнений алюзіями на творчість дуету: характерні футуристичні шоломи на голові персонажа на початку акту та поява роботу із кліпу “Technologic” (2005 рік). За створення анімації цієї частини ролика відповідала H5 Studio.

Третій акт є найскладнішою частиною анімаційного ролика, де використана фотореалістична 3D візуалізація зі складними і детально проробленими моделями персонажів та повноцінним освітленням. Рухи камери стають складнішими: використовується фокусна відстань, обертання навколо об’єктів, що підкреслює рух персонажів по замкненій траєкторії у тривимірному просторі. За анімацію та спецефекти третього акту відповідала студія Light.

Для створення “Infinity Repeating (2013 Demo)” було використано безліч анімаційних технік та прийомів, тому можна сказати, що анімаційний ролик є роботою у техніці змішаних медіа. Анімація у першому акті ролика складається з фотозйомки відмальованих кадрів з колом та комп’ютерної 2D анімації. Для сцени з дівчиною у стилі аніме, використовували імітацію класичної техніки анімації, за допомогою Autodesk Maya: у тривимірному просторі, камера направлена на шар із секвенцією анімації, під якою знаходиться об’єкт з текстурою паперу, утворюється тінь. Для композитингу та складання всіх частин анімації в один ролик, Picnic Studio використовувала Adobe After Effects [5]. У другому акті було використано інструментарій програм Blender та Autodesk Maya, що дозволили розробити нефотореалістичні матеріали (NPR) для стилізованого 3D. Третій акт реалізований студією Light за допомогою програм Autodesk Maya (ключова

анімація), SideFX Houdini (симуляції фізики об’єктів), Redshift (візуалізація), ZBrush (скульптинг), Substance 3D Painter (текстурування об’єктів) та Foundry Nuke (збір секвенцій для спецефектів та композитинг) [1].

Ідея безперервності, яка висвітлена у прямому аналогу “Infinity Repeating (2013 Demo)” перегукується з нашим проєктом “Legacy”, у якому наявний символічний початок і фінал – коло. Також простежується схожість у використанні прийомів: мінімалістична побудова кадру та поступові трансформації форми.

1.2. Анімаційний ролик “Finding My…”.

Режисер та аніматор Сангйон Сео (Sangyeong Seo) з Південної Кореї створив “Finding My…”[5], як персональний проєкт та випускної роботи для виставки Хансонського університету дизайну і мистецтв (Hansung University Design & Art Institute) у 2022 році. Автор досліджує ідею прийняття власної ідентичності, надихаючись вченням в’єтнамського буддійського монаха Тіча Нят Ханя (Thich Nhat Hanh) про те, що справжня краса полягає в гармонії із собою, а не в прагненні відповідати очікуванням інших [4].

Сюжет анімаційного ролика має філософсько-автобіографічний характер: через епізодичні візуальні образи та закадровий монолог автор моделює послідовність внутрішніх трансформацій героя, що прагне самоідентифікації й прийняття себе. Головним символом виступає квітка, яка є алегорією досягнення стану цілісності особистості, через порівняння внутрішнього розвитку героя з ростом рослини.

Візуальний ряд ролика демонструє цілісність задуму у поєднанні 2D і 3D графіки. Композиція кожної сцени побудована за принципами ієрархії та балансу, підкреслює зміст сцен, органічно поєднуючи графічні елементи і світлові акценти (іл. 1.2). Рух камери динамічно відкриває тривимірний простір, вибудовуючи взаємодію між площинними та об’ємними елементами. Відчуття глибини досягається за рахунок зміни масштабу, перспективи та

[5] https://youtu.be/3BT7dwNMipE?si=mAw3bxIWcfrGDHJX

ритму рухів об’єктів, що робить кожен кадр частиною однієї історії, де сфера, яка уособлює людину, прямує вперед у пошуках себе, серед тьмяних сцен.

Проєкт “Finding My…” реалізовано із застосуванням програм: Adobe After Effects (анімація, ефекти, зведення всіх матеріалів у єдиний ролик), Adobe Illustrator (розробка векторних елементів для анімації), Adobe Photoshop (створення кадрів для аніматику) та Maxon Cinema 4D (моделювання та анімація 3D-об’єктів).

Для анімаційного ролику “Legacy”, “Finding My…” є прямим аналогом: однією з найяскравіших і ключових сцен є трансформація квітки лотоса у годинник – цей прийом резонує баченню з нашою концепцією візуального висвітлення плину часу.

1.3. Анімаційний ролик “Equilibrium”.

Під керівництвом креативного директора та засновника студії Ordinary Folk Хорхе Р. Канедо Естрада (Jorge R. Canedo E.) з Канади, команда аніматорів у 2024 році створила “Equilibrium”[6]. Ідеєю ролика є дослідження взаємодії простих геометричних форм, у вигляді тривимірних об’єктів, за допомогою технік 2D анімації та переходів між сценами. Ролик не має традиційного сюжету, персонажами виступають коло та квадрат.

Візуальний ряд ролика виділяється естетикою геометричних форм та яскравою колірною гамою. Композиція сцен складається з динамічних змін площин і текстур та застосування просторових ефектів, що створюють візуальні ілюзії, близькі до естетики оп-арту (іл. 1.3). Деформації та надання ефекту глибини об’єктам з пласкими текстурами, що схожі на шахову дошку, спотворюють сприйняття простору і виділяють “Equilibrium” серед багатьох схожих проєктів. Кожна сцена має своє колірне рішення, часто контрастне: холодні блакитно-зелені тони в одних епізодах і теплі жовтогарячі в інших. Динаміка форм задає ритм, де зміна масштабу, перспективи та світлових акцентів змушує глядача постійно переосмислювати співвідношення між площинами та об’ємами. Використання тривимірного освітлення підсилює

[6] https://youtu.be/64BsL0SJhzo?si=DUFvsdI9ScetQDsZ

матеріальність поверхні форм, підкреслюючи (пластичність і взаємодію об’єктів у межах єдиного візуального рішення.

Анімаційний ролик був створений за допомогою програм Blender (моделювання, анімація та візуалізація) та Adobe After Effects (композитинг та монтаж).

Завдяки нестандартному художньо-проєктному інструментарію, робота є прикладом нетипового підходу до анімації, де мінімалістичні елементи можуть утворювати складні візуальні структури та викликати нестандартне сприйняття простору. “Equilibrium” є непрямим аналогом для анімаційного ролика “Legacy”, у якому ми виділяємо для себе підхід до динаміки анімації об’єктів.

1.4. Анімаційний фільм “Flow”.

Латвійський режисер Гінтс Зілбалодіс (Gints Zilbalodis), спільно з продюсерами Матіссом Кажою (Matīss Kaža), Роном Дайенсом (Ron Dyens) та Грегорі Залкманом (Gregory Zalcman), створив “Flow”[7] у 2024 році. Особливістю анімаційного фільму є відсутність діалогів, а персонажами виступають тварини, які тільки видають характерні для них звуки. Через призму цієї безсловесної подорожі, режисер досліджує теми природи, страху та його подолання, дружби та взаємодопомоги різних істот перед обличчям катастрофи. Алюзія на великий потоп, із біблійного міфу про ковчег, подається з точки зору самих тварин, що підкреслює екологічну тематику та пробуджує емпатію у глядачів.

“Flow” вирізняється стилізованою 3D графікою, яка набуває популярності у сучасних анімаційних проєктах: стилізовані персонажі та середовище зображені з фактурами, що імітують живопис або стилістику візуалізації ігор (іл. 1.4). Режисер активно працює з глибиною і перспективою: площини землі чи водної поверхні часто є «сценою», на якій розгортається дія, тоді як тривимірний об’єм персонажів і об’єктів дає відчуття реальності.

[7] https://youtu.be/82WW9dVbglI?si=-tnArO9nXqSsEIFn

Анімаційний фільм привернув увагу не тільки своїми сценарним та візуальним рішеннями, а й тим, що сцени та візуалізація “Flow” були створені виключно за допомогою програми Blender. Режисер вирішив працювати у зручній для себе програмі, яка дозволила оптимізувати процес створення стрічки та налаштувати ефективну комунікацію із найманими командами аніматорів, програмістів та монтажерів. Гінтс Зілбалодіс (Gints Zilbalodis) відзначає, що використання рушію рендеринга EEVEE, для візуалізації в реальному часі, пришвидшило виробництво фільму, наприклад: не прийшлося використовувати рендер ферми, тому що потужності програми дозволяли візуалізувати кадри стрічки максимум за десять секунд. Також у кінцевому результаті цікавим є те, що не виконувався композитинг для жодної сцени фільму. Автор самостійно досяг колірної гармонії, за допомогою налаштувань матеріалів та освітлення [5]. Світове визнання та чисельні нагороди від анімаційних фестивалів сприяли популяризації програми Blender, як потужного інструменту для аніматорів.

Використання Blender дозволило реалізувати цілісну художню концепцію, де стилізована 3D графіка – інструмент, який формує сприйняття історії та атмосферу фільму. Такий підхід до використання візуальної мови збігається з нашим баченням реалізації проєкту “Legacy”, тому “Flow” виступає непрямим аналогом для нашого анімаційного ролику.

1.5. Короткометражний анімаційний фільм “Freelance”.

Аніматор Лусіано А. Муньйос Сессарего (Luciano A. Muñoz Sessarego) із Чилі, спільно із Магнусом Ігландом Мюллером (Magnus Igland Møller), Пітером Смітом (Peter Smith) та у співпраці зі студією Tumblehead, створив анімаційний фільм “Freelance”[8] (2024 рік). Автори реалізували ідею створення проєкту, що поєднує комедію з темами професійного вигорання, стійкості та робочої етики.

Сюжет анімаційного фільму розгортається в умовному середньовічному королівстві, де візуальною мовою розповідається про

[8] https://youtu.be/WAvchbP2kXM?si=329P6JRAznTIEXPC

становище сучасного фрілансера – людини, яка виконує роботу на замовлення, без постійного найму. Перед глядачами постає амбітний лицар, який уявляє майбутні пригоди та героїчні звершення, але не здогадується, що найважчим випробуванням буде його головний замовник – король. Навіть після чергової успішної битви з драконом, вимогливий правитель висуває нові абсурдні вимоги, змушуючи героя виправити свою роботу: принести голову дракона з іншими рогами, зубами або кольором луски. Таким чином, кожна перемога перетворюється на початок наступного циклу випробувань, демонструючи нескінченність робочих правок і емоційне вигорання. Наприкінці фільму глузд лицаря не витримує зауваження та головний герой позбувається короля, хоч і жорстоким, але комічним способом. Музичний супровід особливо підкреслює сцени з безглуздими ситуаціями.

Візуально ролик вирізняється стилізованою 3D графікою, що надає персонажам і середовищу виразного характеру та підсилює комічний ефект. Поєднання яскравої пластики персонажів, ретельно опрацьованого освітлення та виразних загальних планів створює енергійний візуальний ряд, який ефективно передає настрій історії (іл. 1.5). Автор застосовує графічний контраст, зображаючи бруд на обладунках лицаря, у вигляді штрихів маркеру. Неодноразово у кадрі з’являються вставки з 2D анімацією – динаміка рухів та фінальна сцена емоційного вигорання головного героя.

“Freelance” був реалізований за допомогою програм Blender (моделювання об’єктів та аніматик), Autodesk Maya (ріг та анімація). Вагомий внесок у створення ролика заробила компанія SideFX Houdini, що надала ліцензійний пакет програм для аніматорів. Це дозволило суттєво полегшити процес візуалізації, створення візуальних ефектів та симуляцій.

Для проєкту “Legacy” анімаційний ролик “Freelance” є прикладом використання стилізованих текстур, що додають матеріальності об’єктам і роблять авторське бачення світу більш виразним, без потреби у фотореалістичній візуалізації. Тому робота Лусіано А. Муньйос Сессарего

виступає прямим аналогом, бо підхід автора до створення стилізованого 3D оточення збігається з нашим баченням текстурування об'єктів.

1.6. Анімаційний ролик "Heavy Is The Crown".

Анімаційний ролик на композицію "Heavy Is The Crown"[9] від Linkin Park, було створено аніматорами із Brunch Studio та реалізовано – Eddy у 2024 році. Режисерський дует із Франції: Кевін Тоу Роуз (Kevin Teau Rose) та Готьє Алфіревич (Gautier Alfirevic), розробили проєкт, який виступає частиною підготовки до чемпіонату із кіберспорту League of Legends Worlds 2024 у співпраці з Riot Games. Головною ідеєю анімаційного ролику було відтворення автентичної динаміки виступів Linkin Park через анімацію та висвітлення відчуття відповідальності у переможців.

Сюжет ролика розгортається навколо захоплення замку, де триває виступ групи Linkin Park. Чинна команда чемпіонів захищає золоту корону – втілення чемпіонського титулу у битві із «претендентами», які штурмують білу фортецю. На початку оповіді постають персонажі, які є образами гравців зі всього світу, вони не мають особливих рис обличчя або унікального одягу. На противагу штурмовикам, гравці південнокорейської команди T1 готуються до фінальної сутички у білому замку. Їх костюми, обладунки, обличчя і тілобудова уніфіковані та віддзеркалюють особливості їхніх реальних прототипів. У моментах протистояння, герої застосовують магічні атаки та характерні прийоми з ігрового арсеналу, що підкреслює паралель між кіберспортом і справжнім боєм. Наприкінці наростає драматичне напруження та відбувається зустріч суперників з обох сторін, а корона, що залишена на троні, підігріває цікавість глядачів.

Візуальна мова відео відзначається живописною стилізацією, що свідомо відходить від фотореалізму: застосування ефекту паралаксу для створення багатошаровості і глибини, окремі шари з тривимірними мазками пензля з ефектом полотна (іл. 1.6). Додаткове використання 2D графіки для динамічних елементів підсилює рухи персонажів та ритм композиції.

---

[9] https://youtu.be/5FrhtahQiRc?si=1j-zH3XORBZes9Qz

Анімаційний ролик “Heavy Is The Crown” демонструє сучасні художні тенденції та є непрямим аналогом, а використання стилізованої 3D графіки, знаходить відгук у нашому проєкті “Legacy”.

1.7. Анімаційна презентація “Project Gold”.

Команда аніматорів та програмістів Blender Studio випустила у 2024 році нестандартний анімаційний ролик, з технічною та художньою демонстрацією розроблених інструментів. “Project Gold”[10] планувався, як короткометражний анімаційний фільм під керівництвом режисерки Джерікки Клеланд (Jericca Cleland) з Канади, але згодом був переформатований у презентацію.

Сценарій, висвітлює глибинні людські переживання: головна героїня подорожує бурхливим морем, щоб дістатися до острова, що алегорично відображає випробування у житті людини, яка йде до своєї мети. Оповідь ведеться через зміну середовищ і символи: бурхливе море уособлює кризу, глибоке занурення під воду – відчуття безодні та відчаю, а золоте світло, що пробивається згори – надію та відродження. Продовж захоплюючої історії, у презентацію вплітається демонстрація створення об’єктів анімації: моделювання та концепти дівчини та кита, генерація коралів, стилізація риби тощо (іл. 1.7).

Головним об’єктом презентації є “Brushstroke Tools”, тобто спеціально розроблений аддон – доповнення, модуль Python у програмі Blender, що може додавати нові функції, спрощувати використання програми, оптимізувати робочий процес тощо. Набір інструментів у “Brushstroke Tools” дозволяє досягти ефекту імітації живопису, за допомогою тривимірних мазків, різноманітних налаштувань і комбінацій нефотореалістичних матеріалів. Для створення додаткових ефектів, аніматори Blender Studio також використовували Grease Pencil – вид об’єкту у програмі Blender, що дозволяє малювати та створювати анімації у тривимірному просторі.

[10] https://youtu.be/nV_awXI9XJY?si=EwgHRhviX1nT7M8r

Нестандартна демонстрація та розробка “Brushstroke Tools” значно впливає на подальший розвиток засобів створення стилізованих візуалізацій, та привертає увагу до програми Blender, як до сучасного та потужного інструмента для створення графіки.

У проєкті “Legacy” використаний аддон, який презентувала команда Blender Studio, та візуальний ряд анімаційної презентації відповідає нашому баченню нефотореалістичної 3D візуалізації, що робить “Project Gold” непрямим аналогом.

1.8. Анімаційний ролик «Хатка».

Софія Зорська залучила 14 митців, що мають унікальні погляди та стилі, для популяризації архітектурних надбань різних регіонів України, у незвичному форматі. «Хатка»[11] – проєкт, де аніматори у 2023 році реалізували своє бачення української хати, через призму фантастичного оточення та персонального бачення світу. Колаборація містить нестандартні ідеї: хати у космосі, образ, де будівля розміщена на спині птаха, абстрактне зображення почуттів тощо. Авторка робить вагомий внесок у розвиток українського медіапростору та активно популяризує культурні надбання в актуальному форматі.

Унікальні мистецькі стилі митців поєднуються в єдиний візуальний ряд – мультианіматорський проєкт, тому сценарій ролика нелінійний: складається з окремих ілюстративних епізодів на спільну тему. На початку з’являється фраза «Усім, хто сумує за домом» та колаж зі всіх робіт, який формує силует дому. У кожному епізоді можна простежити, як поєднуються контрастні персональні історії та характери митців: спокійні, веселі, гумористичні, містичні сюжети тощо (іл. 1.8).

Щоб підкреслити сучасне переосмислення традиційних мотивів та надати глибокого сенсу своїм частинам анімації, окремі автори свідомо звернулися до образу лелеки, що має символічне значення в українській культурі та асоціюється з домівкою, оберегом, добробутом

[11] https://youtu.be/56DYHIIIsAs?si=kb9Yw7lw3epJ3QbP

і відродженням життя [6, с. 331]. Для створення частин ролика, аніматори прибігали до 2D анімації та самостійно обирали звуковий супровід (звуки природи, вітру, тварин, футуристичного оточення, звучання музичних інструментів тощо).

Завдяки різноманіттю художніх рішень, «Хатка» є унікальним інструментом популяризації української культури, поєднуючи естетику національної спадщини з сучасними художніми концепціями, що перегукується з нашим анімаційним роликом “Legacy” і робить мультианіматорський проєкт прямим аналогом.

1.9. Анімаційний ролик «Історія України за 5 хвилин».

У 2019 році Міністерство інформаційної політики України представило до Дня Гідності та Свободи «Історію України за 5 чвилин»[12]. Анімаційний ролик є частиною проєкту «Так працює пам’ять», який присвячений пам’яті Данила Дідіка. Музичний гурт «Танок на Майдані Конґо» у співпраці з Сашком Даниленком, у форматі енергійної пісні, охоплює ключові події української історії: від давніх часів до сучасності. Головною ідеєю було створення ролика, який потенційно зацікавить українців глибше вивчати власну історію та наголосить, що минуле має бути джерелом гордості, а майбутнє залежить від кожного.

Сюжет одповідається у доступній візуальній та оптимістичній гумористичній формі для широкої аудиторії глядачів. Анімаційний ролик охоплює широкий часовий діапазон – від Великого вибуху та виникнення життя до сучасних подій в історії України. Музичний гурт та художник-аніматор інтегрують у візуальний ряд ключові історичні етапи та події новітньої історії, підкреслюючи боротьбу українського народу за свободу. Завдяки динамічному викладу та надихаючим закликам, твір спонукає глядачів вірити в Україну і активно долучатися до творення її щасливого майбутнього.

[12] https://youtu.be/nV_awXI9XJY?si=ggx5xe4R3Y3tyv4X

Художник Сашко Даниленко, маючи обмежені ресурси, самостійно анімував кліп за допомогою акварелі та чорнил, спрощуючи візуальний стиль, але залишаючи автентичний вигляд відповідно до першоджерел (іл. 1.9).

«Історія України за 5 хвилин» є інструментом комунікації та популяризації української історії і культури, що може використовуватися одночасно в освітніх цілях та розважальному контенті. Головною метою анімаційного ролику є популяризація культури та збагачення українського медіапростору, що робить його важливим культурним явищем та прямим аналогом для проєкту “Legacy”.

1.10. Анімаційний фільм “The Wild Robot”.

DreamWorks Animation випустили у 2024 році анімаційний фільм “The Wild Robot”13, під керівництвом американського режисера та сценариста Кристофера Майкла Сандерса (Christopher Michael Sanders). За основу для стрічки було взято фантастичний роман письменника Пітера Брауна (Peter Brown) із США. Головна мета фільму полягає у висвітленні тем виживання, адаптації та важливості збереження екологічного балансу, що розкриваються через взаємодію між технологічним і природним світами.

Сюжет анімаційного фільму починається з появи сервісного робота Роззи (Rozzum Unit 7134), що опинилася на безлюдному острові і вимушена виживати серед дикої природи. За авторським баченням Пітера Брауна (Peter Brown), машина має жіночий гендер, що проявляється у використанні займеннику «вона» та розвитку особистості героїні протягом сюжету. Розз діє раціонально, типово для машини і лише згодом, коли раптово стає матір’ю і взаємодіє з природою, починає проявляти турботу та емпатію. Робот стикається з агресією місцевих тварин і, на перший погляд, перетворюється на «монстра» для оточення. Розз виходить за межі початкового коду, випадково врятувавши гуценя на ім’я Брайтбілл (Brightbill). Ідилія порушується, коли на острів прибувають новітні машини з метою повернути

[13] https://youtu.be/67vbA5ZJdKQ?si=6q_sWpmd-S0ANcHI

Розз до світу людей, а наприкінці стрічки героїня приймає свідоме рішення залишити острів, аби убезпечити своїх нових друзів. Машина йде на самопожертву заради збереження балансу між техногенним і природним світом.

“The Wild Robot” відзначається сучасним підходом до 3D візуалізації. Візуальні образи створені за принципом відмови від фотореалізму: фантастичні пейзажі, де скелясті печери, поглинуті хвилями, луки з квітами, що нагадують роботи імпресіоністів, та дерева, вкриті мерехтливими метеликами (1.10). Особливу увагу було приділено концепції образу Розз, що ґрунтується на обтічних, приємних для сприйняття формах. Після численних варіантів дизайну було обрано силует, що базується на простій геометрії кола та овалу, з головною частиною у вигляді краплі. Така форма забезпечує персонажу виразну м’якість сприйняття, гармонізуючи технічну природу робота із візуальною органічністю природного середовища.

Анімаційний фільм реалізований за допомогою внутрішньостудійних платформ DreamWorks (рендерер MoonRay та власних інструментів).

Такий підхід до стилізованої 3D графіки формує впізнаваний візуальний стиль і віддзеркалює актуальні екологічні виклики сучасності, що відповідає нашому баченню стилістичного рішення проєкту “Legacy”.

РОЗДІЛ ІІ. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролика “Legacy”

У проєкті “Legacy” ми ставимо за мету візуально розкрити тему культурної спадщини України та її зв’язок з природою. Поступове стирання культурної різноманітності віддаляє людину від її історичного коріння. Ми вважаємо, що ідея створення анімаційного ролика, що протиставляє глобалізацію та уніфікацію національної спадщини, є актуальним суспільним запитом. Назва “Legacy” – це акцент на культурних надбаннях, що ґрунтуються на єднанні людини і природі та передаються від покоління до покоління. Сюжет ролика побудовано як поступове перетворення, що циклічно розвивається та повертається до свого початку (іл. 2.1).

Експозиція (іл. 3.1) починається з намальованого кола на папері. Відкривається природня сцена, з земляною кулькою, де у кадр заповзає жук. Природний ремісник починає котити кулю, а потім відштовхує її. Ми візуалізуємо наше бачення плину часу та розвиток первісного ремісництва, за допомогою перетворення земляної кулі у камінь, а потім у кам’яне колесо.

Розвиток дії (іл. 3.2) розпочинається переходом, де гнучка деревина, що є елементом дерев’яного колеса, з’являється у кадрі, підстрибує та стає частиною ткацького механізму прядки, а на тлі виплітається килим. З’являється перехід до нового етапу, де поступово у кадр входять прясло та веретена, у вигляді космічного годинника. Обрядова символіка веретена пов’язана насамперед з його обертовістю (точка повороту, стрижень, на якому обертається небо й земля) та ниткою людського життя, а прясло відсилає на кропітку ручну працю. На тлі розгортається космічний пейзаж з узорами-зорями та вишивкою у вигляді людей, які постають образами предків – тих, хто зіткав основу української культури і передав її крізь віки (іл. 2.2). Етап природи та ремісництва завершує куманець, на якому розквітають квіти (іл. 2.3).

Зав’язка (іл. 3.3) розпочинається з шини, що агресивно вивертається з куманця, а його скалки драматично розлітаються. Гумове колесо стрибає та котиться у міське пусте середовище, де штампуються тарілки. Починається динамічний танок тарілок, світло блимає у кольорах світлофора. Безликий керамічний хаос символізує сучасну культуру споживання, а перед глядачем постає імпровізований годинник із ложки та виделки. Сцена перевантажується посудом, а тарілки починають дрижати та лопатися.

Кадр з міської холодної пустки починає наповнюватися природними текстурами, утворюється простір з сучасним підходом до етнодизайну, відбувається перехід до кульмінації (іл. 3.4). З’являються нові об’єкти предметного дизайну: одяг, інтер’єр тощо. Ми виділяємо сучасне керамічне мистецтво, через вироби нестандартних форм у поєднанні з об’ємними текстурами. Сцена доповнюється динамічними анімаціями появи гуні та квітки маку – символу плодючості, заспокоєння, швидкоплинного життя та надійного оберега. Етнічний одяг і рослина передають пам’ять про культурний спадок та зв’язок природи з діяльністю людини.

Розв’язка починається переходом, де відбувається повернення до природного початку. Відкривається пейзажна сцена: земля уквітчана, ясне небо, посеред поля стоїть лелека з кам’яним колесом. Ролик закінчується крупним планом ока птаха (іл. 2.4).

Ми не акцентували увагу на культурних надбаннях певних етнічних регіонів, оскільки мали на меті показати у нашому проєкті “Legacy різноманітність культури всієї України ”.

2.2. Стилістична концепція анімаційного ролика “Legacy”

Візуальна частина ролика виконана за допомогою 3D графіки, що імітує стиль живопису. Техніка нефотореалістичної візуалізації є особливо виразним інструментом комунікації у нашому анімаційному ролику “Legacy”. Оскільки однією з ідей ролика є візуальне поєднання тематики природи і культурної спадщини, доцільно застосувати стилізовані текстури, що імітують мазки пензля. Така техніка створює особливу фактурну виразність і підсилює

зв’язок між органічними формами та культурними надбаннями. Окрім 3D візуалізації, ми використовуємо вставки з 2D анімацією ефектів, що підкреслюють рухи об’єктів та надають виразності загальному візуальному ряду. В українському медіапросторі майже відсутній контент у подібній стилістиці, що підкреслює унікальність нашого проєкту “Legacy”.

2.3. Технічні характеристики та особливості анімаційного ролика “Legacy”

Візуальну частину анімаційного ролика було повністю створено у програмі Blender за допомогою рушія візуалізації EEVEE. Швидкий рендер кадрів дозволив оптимізувати процес створення всіх 3D об’єктів та приділити більше часу кропіткій роботі зі створення стилізованого оточення та матеріалів.

Ми використали сукупність інструментів “Tradigitalist Toolbag”[14], що розроблені Аланом Вайаттом (Alan Wyatt) з США. Автор розробив об’єкти та шейдери, що працюють за допомогою складних систем геометричних вузлів у програмі Blender. Для створення стилізованих рамок було використано “Painterly Borders”, що дозволило процедурно створювати межі мазками. Інструмент “PixelPasto 2.0” – окремий файл .blend, що дозволяє створювати на основі вихідних зображень версії стилізовані під живопис. За допомогою цієї розробки, нам вдалося значно пришвидшити створення текстур тла для сцен (небо, мальовничі краєвиди). Також окремим провідним інструментом для створення карт нормалей став “BrushFlow -3D Normal Map Painting”[15]. Ця розробка стала у нагоді для текстурування майже всіх 3D моделей, щоб досягти імітації мазків пензля та привабливого відбиття світла від поверхонь об’єктів.

Для створення об’ємних мазків пензля на поверхнях об’єктів та імітації рослинності, було використано аддон “Brushstroke Tools”. Додатково, на основі Grease Pencil, ми розробили власний інструмент з додавання цього

[14] https://tradigital.gumroad.com/l/NjfQc?layout=profile
[15] https://tradigital.gumroad.com/l/brushflow?layout=profile

аддону, що дозволило створювати стилізовану покадрову анімацію у Blender і досягти візуального ряду у стилі змішаних медіа.

Ескізи та відмальовані текстури були створені за допомогою програм Procreate та Adobe Photoshop. Монтаж був виконаний у Adobe After Effects, а для гнучкої роботи з шарами анімації, тло та об’єкти розділені на окремі секвенції, що дозволило робити просунутий композитинг та колірну корекцію.

2.4. Звукове рішення анімаційного ролика “Legacy”

Для створення атмосфери та підкреслення настрою сцен у анімаційному ролику “Legacy” було використано різноманітні безкоштовні музичні композиції з ресурсу Uppbeat, що поєднують ембієнт з етнічними мотивами. До ключових рухів персонажів та зміни локацій було додано відповідні звукові ефекти з бібліотеки Freesound: шум лісу, кроки, персування каміння, відлуння ударів об’єктів тощо. Таке комплексне звукове рішення допомагає не лише занурити глядача в унікальний світ ролика, але й зробити кожен рух і подію більш відчутними та емоційно насиченими.

ВИСНОВКИ

Під час роботи над проєктом “Legacy” ми виявили, що існує запит на контент, зокрема анімаційний, що містить елементи культурної спадщини України. Анімаційний ролик втілює ідею гармонійного поєднання етнічних мотивів із візуальним форматом, розкриваючи зв’язок природи з історичним корінням народу. Ми ставили за мету створити анімаційний ролик, що візуально підкреслить зв’язок людської діяльності з природою.

Ретельне опрацювання джерел інформації дозволило нам поглибитися у тему етнодизайну, знайти корисні дані про технології створення анімаційних роликів. Було проаналізовано десять аналогів, у яких виділено ідейні, стилістичні та технічні особливості анімаційних робіт. Завдяки аналізу, ми змогли оптимізувати роботу на проєктом “Legacy” та досягти гармонійного візуального ряду.

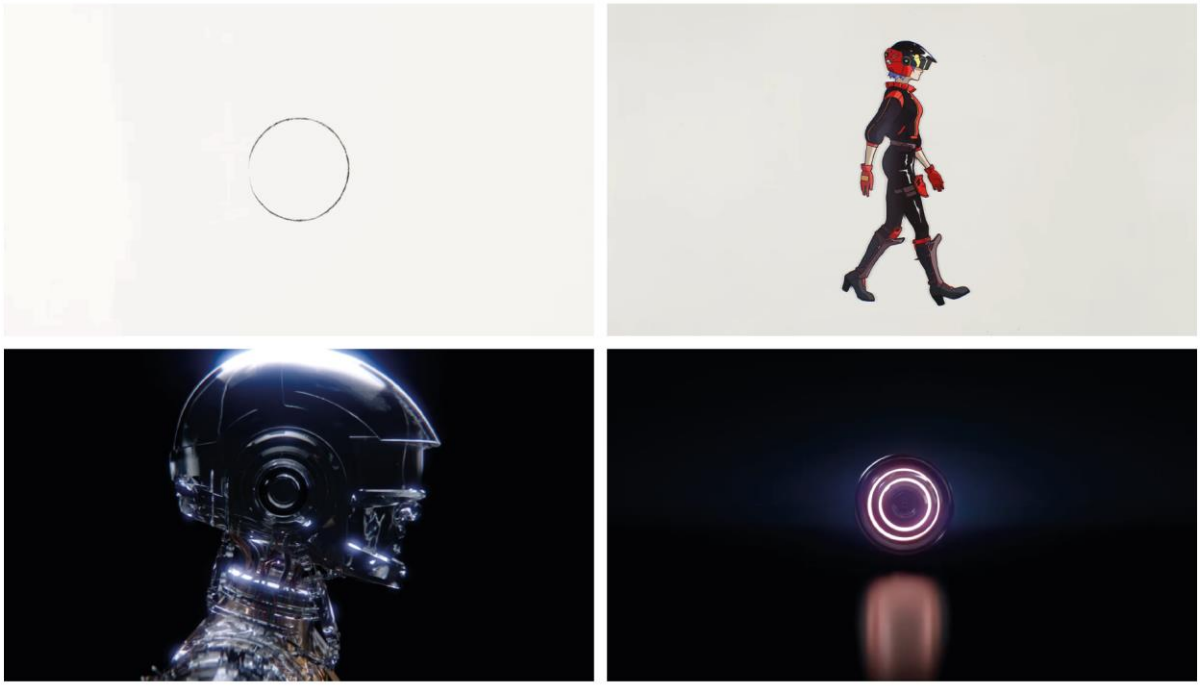
Результати опитування довели що наша тема сьогодні є дійсно актуальною. Це дало нам можливість окреслити цільову аудиторію проєкта “Legacy” та дозволило чітко сегментувати потенційних глядачів за віковою категорією.

Практичною значущість нашої роботи – залучення людей до теми зв’язку природи та української спадщини, для кращого розуміння глибини культурних надбань України та їх коріння. Анімаційний ролик “Legacy” – інструмент візуальної комунікації, що може використовуватися у освітніх та розважальних цілях, просуваючи український контент у мультикультурному медіапросторі. Платформами для розміщення ролика можуть бути сайт кафедри мультимедійного дизайну, Behance, відеохостинг YouTube, сайти українських брендів та, особливо актуальні для виділеної цільової аудиторії, соціальні мережі TikTok, Instagram, X і Facebook.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Daft Punk Feat. Julian Casablancas 'Infinity Repeating'. *Light VFX*. URL: https://lightvfx.com/work/daft-punk-feat-julian-casablancas-infinity-repeating (date of access: 28.04.2025)
2. Daft Punk. *Picnic Studio*. URL: https://www.picnicstudio.tv/daftpunk (дата звернення: 28.04.2025)
3. Das S. Tracing the evolution of rotoscoping in visual effects: from traditional techniques to AI-driven innovations. International journal of research and analytical reviews. 2024. P. 112–117.
4. Seo S. Finding My… *Behance*. URL: https://www.behance.net/gallery/159531333/Finding-My (date of access: 28.04.2025)
5. Siddi F. Making Flow – Interview with director Gints Zilbalodis. *Blender*. URL: https://www.blender.org/user-stories/making-flow-an-interview-with-director-gints-zilbalodis/ (date of access: 28.04.2025)
6. Жайворонок, В. В. Знаки української етнокультури: словник-довідник. Київ: Довіра, 2006. 703 с.
7. Олійник В. Моушн-дизайн у контексті українського сучасного медіа-арту: зміст і перспективи. Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну. 2022. С. 261–269.
8. Прищенко С. Етностиль у рекламному дизайні: методологія та творчі стратегії. Вісник Львівської національної академії мистецтв. 2018. С. 112–126.
9. Прищенко С., Антонович Є., Сенчук Т. Медіадизайн: дослідження термінологічної бази і візуальної стилістики. Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну. 2022. С. 243–260.
10. Чей А. Сучасна етніка в інтер’єрі та архітектурі. Makhno Studio. URL: https://makhnostudio.com/uk/blogs/modern-ethnic-interior-design-and-architecture/ (дата звернення 28.04.2025)

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



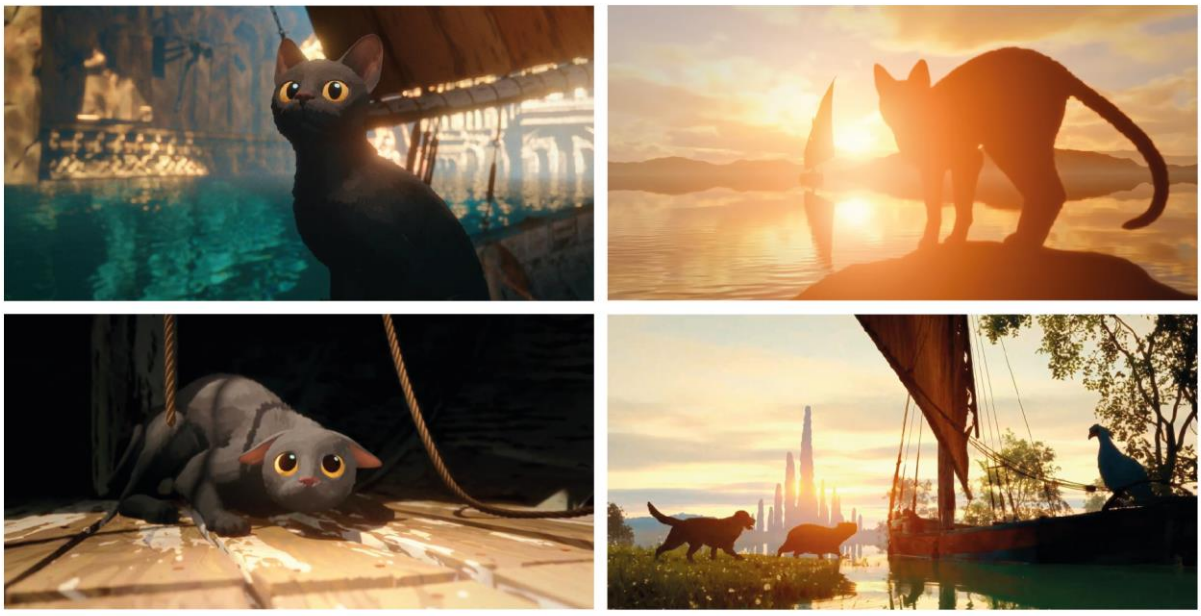
Іл. 1.1. Анімаційний ролик “Infinity Repeating (2013 Demo)”, 2023 р.



Іл. 1.2 Анімаційний ролик “Finding My...”, 2023 р.



Іл. 1.3. Анімаційний ролик “Equilibrium”, 2024 р.



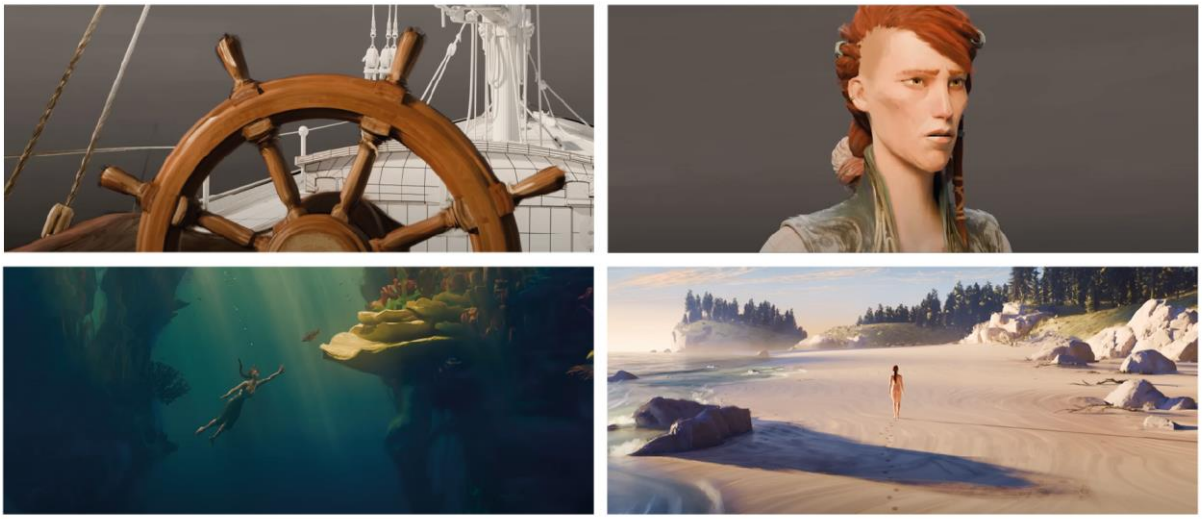
Іл. 1.4. Анімаційний фільм “Flow”, 2024 р.



Іл. 1.5. Анімаційний ролик “Freelance”, 2024 р.



Іл. 1.6. Анімаційний ролик “Heavy Is The Crown”, 2024 р.



Іл. 1.7. Анімаційна презентація “Project Gold”, 2024 р.



Іл. 1.8. Анімаційний ролик «Хатка», 2023 р.

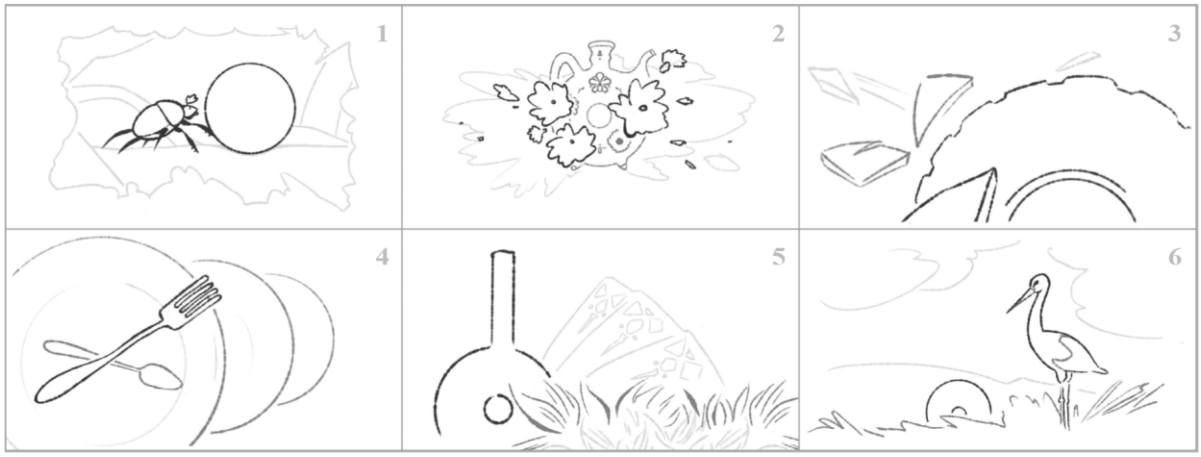


Іл. 1.9. Анімаційний ролик «Історія України за 5 хвилин», 2019 р.

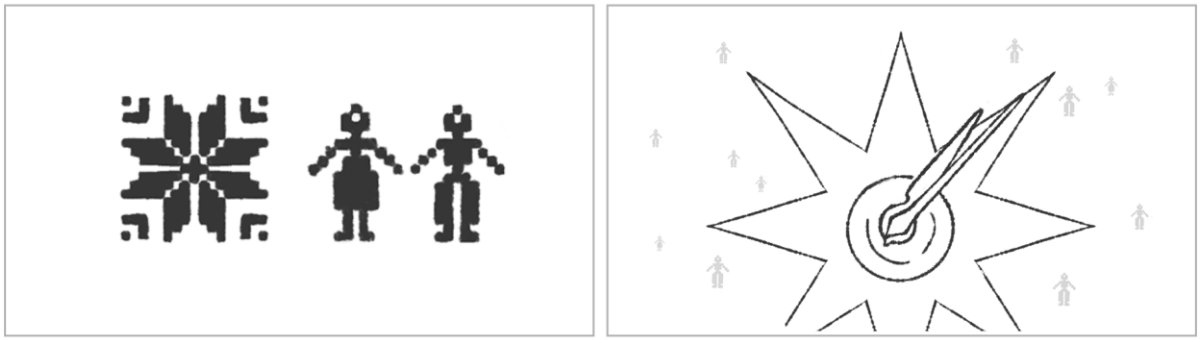


Іл. 1.10. Анімаційний фільм “The Wild Robot”, 2024 р.

ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



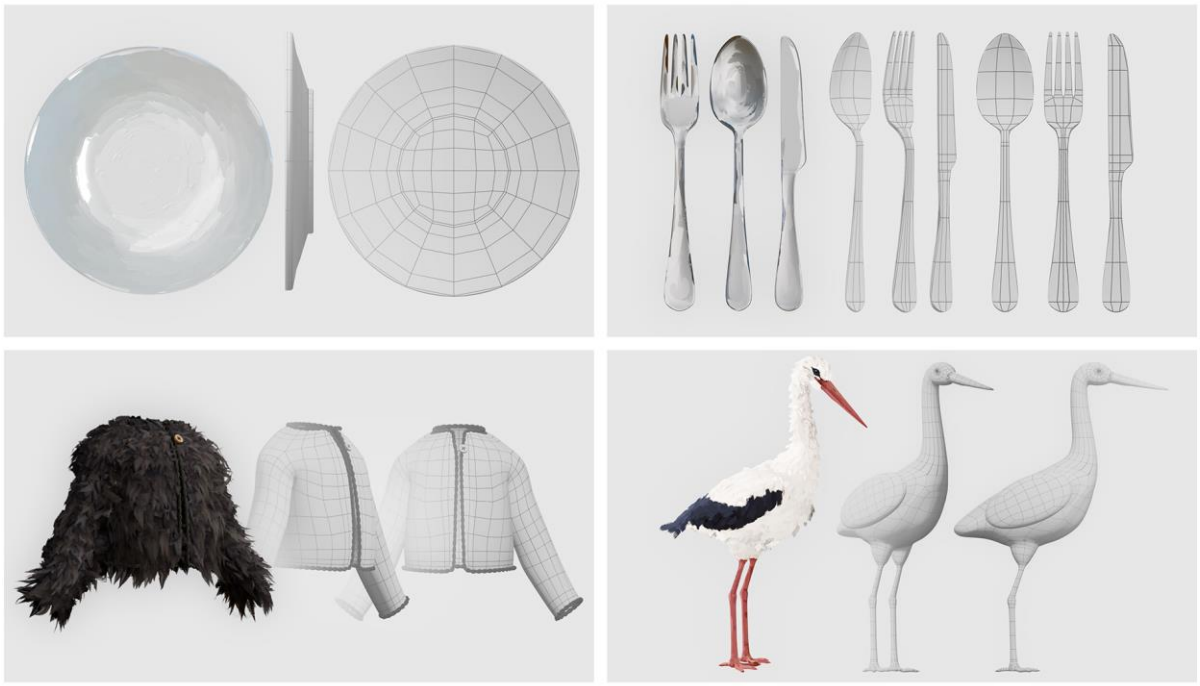
Іл. 2.1. Загальне розкадрування



Іл. 2.2. Ескізи зірок-візерунків та космічного годинника



Іл. 2.3. 3D моделі головних об’єктів: жук, прядка, куманець, шина



Іл. 2.4. 3D моделі головних об’єктів: тарілка, столове приладдя, гуня, лелека

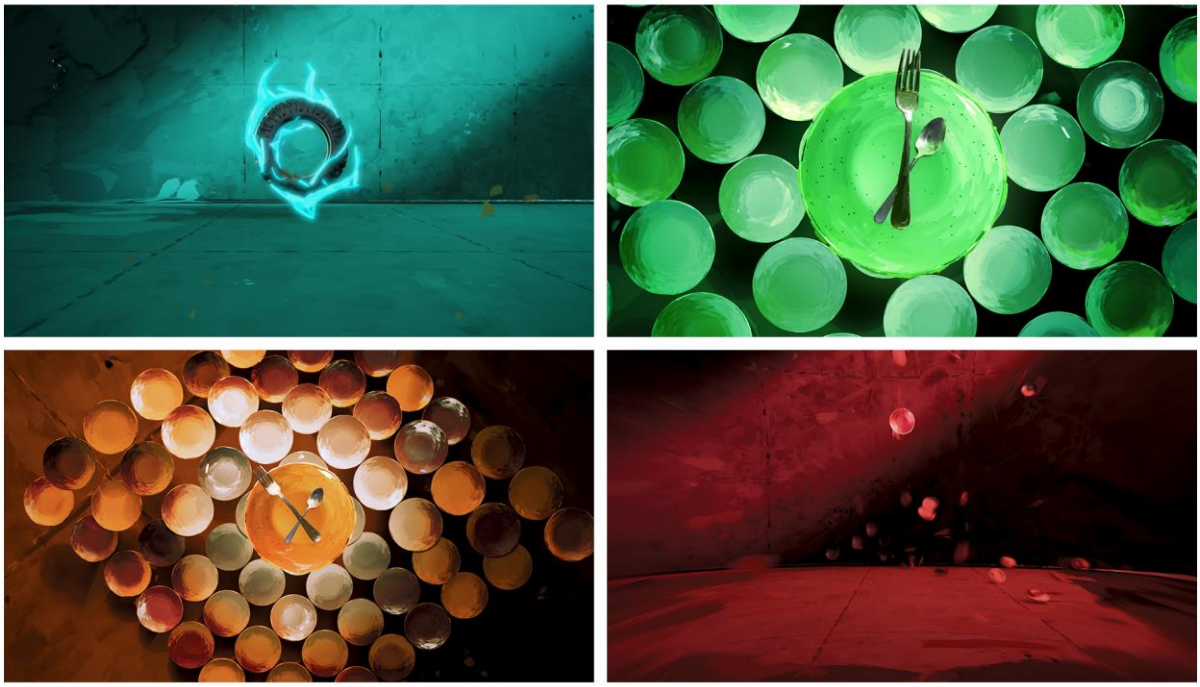
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ



Іл. 3.1. Експозиція



Іл. 3.2. Розвиток дії

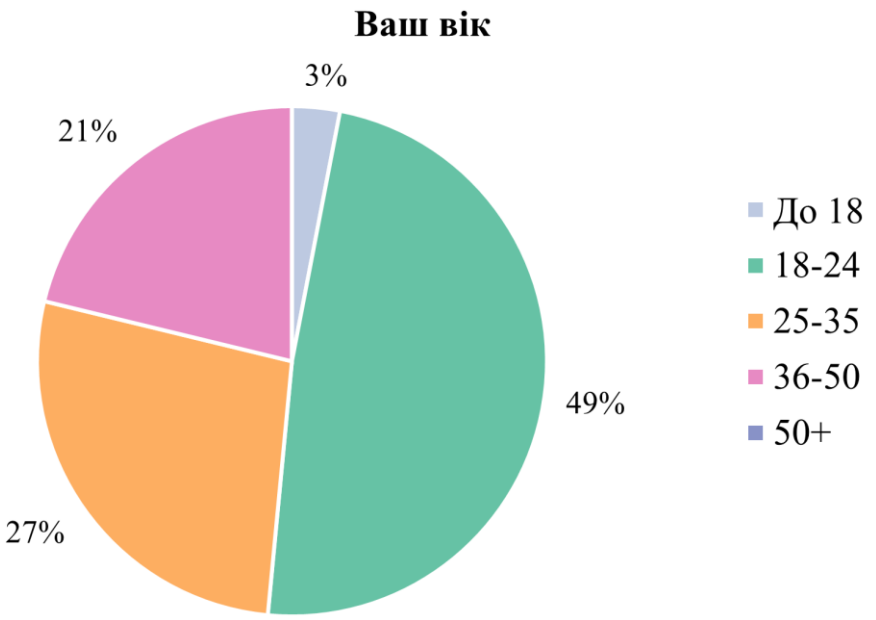


Іл. 3.3. Зав’язка

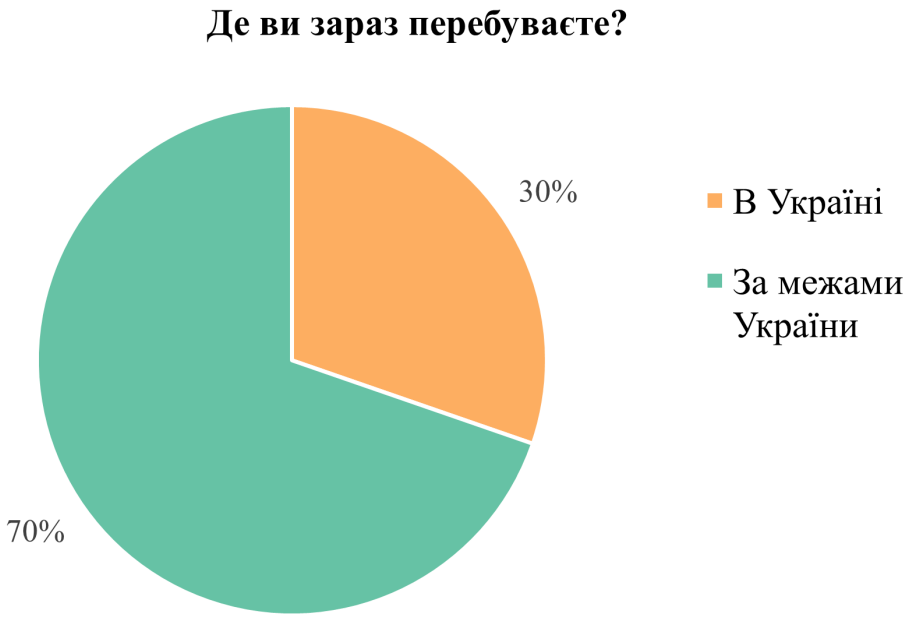


Іл. 3.4. Кульмінація та розв’язка

ДОДАТОК IV. ОПИТУВАННЯ



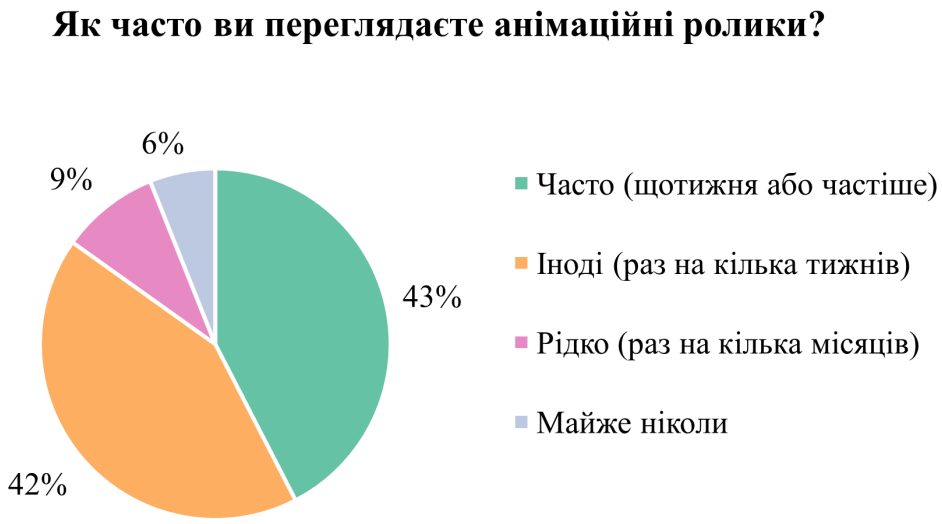
Іл. 4.1. Вік респондентів



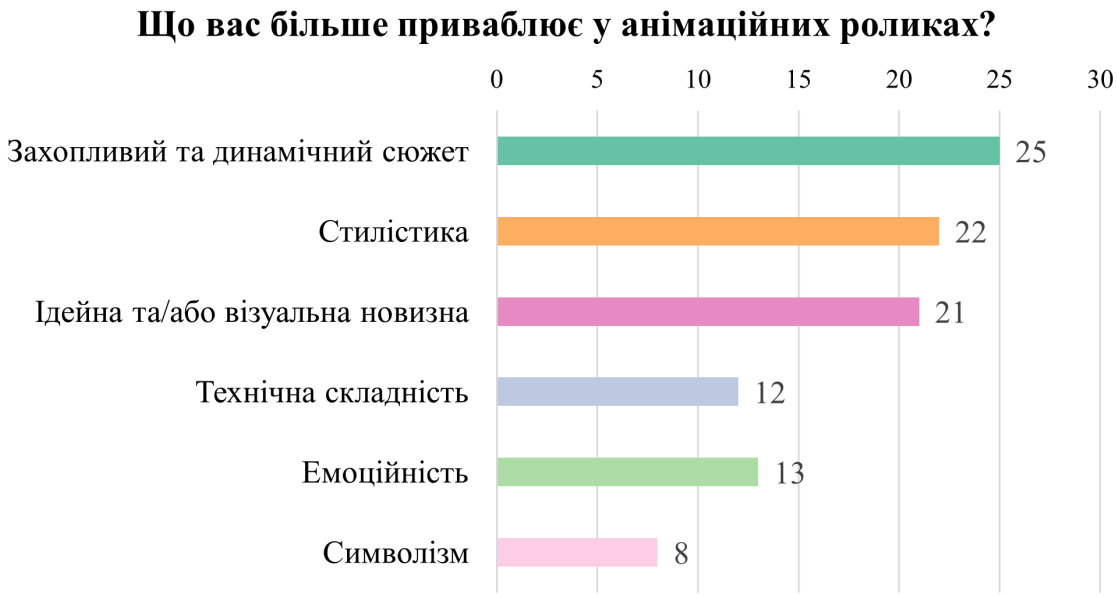
Іл. 4.2. Місце перебування респондентів



Іл. 4.3. Запит на нові форми розкриття національної культури



Іл. 4.4. Частота перегляду анімаційних роликів



Іл. 4.5. Найпривабливіші складові анімаційних роликів



Іл. 4.6. Запит на сучасний контент на тему культурної та етнічної спадщини