МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Кафедра “Мультимедійний дизайн”
Факультет “Дизайн”

Бондаренко Анастасія Павлівна

Синематик до комп’ютерної гри «Silence»

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО “Бакалавр”
зі спеціальності В2 “Дизайн”
ОПП “Мультимедійний дизайн”

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело
_____ Бондаренко А.П.

Керівник: Огурцов С. Л.
викладач

Харків–2026

ЗМІСТ

ЗМІСТ 2
Вступ 3
РОЗДІЛ І. Аналіз аналогів 6
1.1 Комп’ютерна гра «Little Nightmares» 6
1.2 Синематик «A Night to Remember» (The Witcher 3: Wild Hunt) 7
1.3 Комп’ютерна гра «Limbo» 9
1.4 Синематик «Cyberpunk 2077 — E3 2019 Trailer» 10
1.5 Трейлер до комп’ютерної гри «EldenRing» (2019) 12
1.6 Трейлер «Knights of the Fallen Empire» 13
1.7 Комп’ютерна гра «INSIDE» 14
1.8 Трейлердокомп’ютерноїгри«Horizon Forbidden West» 16
1.9 Короткометражний фільм «Recall» 17
1.10 Комп’ютерна гра «Reanimal» 18
РОЗДІЛ ІІ. Концепція проєкту 20
2.1 Концепціяроботи та структура синематика до комп’ютерноїгри «Silence» 20
2.2 Технічне рішення 21
2.3 Технічні характеристики та особливості 22
2.4 Стилістичнерішення 22
2.5 Звукове рішення 23
ВИСНОВОК 25
ЛІТЕРАТУРА 26
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 27
ДОДАТОК ІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ 33
ДОДАТОК ІІІ. СТОРІБОРД 35

ВСТУП

Сучасна ігрова індустрія вже давно вийшла за межі простої розваги. Сьогодні вона впливає на культуру, спілкування й навіть психологічний стан людей. Відеоігри дедалі частіше розглядаються не тільки як спосіб провести дозвілля, а як справжній вид мистецтва, що здатен піднімати важливі соціальні й особистісні питання, формувати світогляд та викликати глибокі емоції. Останні роки спостерігається помітний інтерес до проєктів, які досліджують складні психологічні теми — зокрема, вплив травми на людину та способи її осмислення через мистецькі засоби.

У суспільстві дедалі більше уваги приділяється темі психічного здоров'я, переживанням, страхам і стресу, які супроводжують сучасну людину. Усі ці фактори впливають на попит на ігрові продукти, що не просто розважають, а й дають можливість замислитись над власними емоціями, співпереживати героям, аналізувати особистий досвід. «Саме тому виникає потреба у нових формах передачі таких складних станів, і інтерактивне мистецтво тут відкриває широкі можливості. Комп'ютерні ігри дозволяють не просто спостерігати, а й активно брати участь у подіях, проживати, хоч і віртуально, чужі історії та відчуття» [1].

Важливу роль у створенні таких проєктів відіграють сучасні 3D-технології. Саме завдяки їм з'явилася реальна можливість моделювати цілі світи, які ніби існують «по той бік звичайного». За допомогою тривимірної графіки, анімації, спец ефектів і роботи зі світлом і кольором можна досягти глибокого занурення гравця чи глядача у вигадану реальність. Для цього використовуються такі програми, як Blender, SubstancePainter, Photoshop, AfterEffects, DaVinciResolve — разом вони дають змогу створювати детальні текстури, атмосферні сцени та незвичні образи.

Сучасні ігри на кшталт «LittleNightmares», «Limbo» стали прикладами того, як мінімалістичний стиль, незвичні персонажі та особлива драматургія можуть буквально «чіпляти» гравця і змушувати його замислюватись над власними страхами, дитячими страхами, почуттям відповідальності чи самотності. В таких проєктах головне — не механіка, а атмосфера, символізм та глибокий зміст. «Аналізуючи подібні роботи, можна зробити висновок, що ігрове мистецтво поступово наближається до класичного, і навіть перевершує його за впливом на емоції» [2].

У цьому контексті трейлер до комп'ютерної гри «Silence» є спробою переосмислити тему психологічної травми через візуальні метафори й оригінальні образи. У центрі сюжету — хлопчик, який подорожує незвичними локаціями, стикаючись із уособленнями різних видів травм. Серед них — «Свідок», що символізує травматичний досвід спостереження за насильством; «Тягар», який втілює відчуття гіперопіки та надмірної відповідальності; та ін. Усі ці персонажі розкриваються через пластику рухів, зовнішній вигляд і взаємодією з оточенням різних аспектів людських переживань.

Особливість роботи полягає у створенні атмосфери, де глядач ніби потрапляє у вир символів, алегорій і незвіданих сенсів. Для досягнення цього ефекту у трейлері використовуються густі темні кольори, незвичні масштаби, поєднання реалістичних і сюрреалістичних об'єктів. Всі етапи — від розробки сценарію й концепції персонажів, до моделювання, текстурування, анімації та монтажу — виконувалися самостійно, що дало змогу повністю реалізувати авторський задум.

Актуальність теми визначається не лише тенденціями розвитку ігрової індустрії, а й зростаючим інтересом до проблем психічного здоров'я серед молоді та дорослих. «В умовах постійних змін, стресових ситуацій, інформаційного тиску люди все частіше шукають нові способи для розуміння себе, і сучасні ігри стають одним із таких інструментів.» Ісбістер (Isbister)[3] Вивчення й художнє осмислення травматичного досвіду через

3D-дизайн сприяє формуванню більшої емпатії, відкритості та саморефлексії у глядача.

Метою цієї роботи є показати, як за допомогою сучасного мультимедійного дизайну та 3D-технологій можна створити атмосферний і глибокий трейлер, що відображає складні психологічні явища і викликає у глядача емоційний відгук.

До основних завдань дослідження належать:

- аналіз аналогічних ігор та художніх проєктів;
- розробка авторської концепції персонажів і сценарію трейлера;
- створення 3D-моделей, анімацій та монтажу фінального відео.

Наукова новизна проєкту полягає у поєднанні психологічної тематики з авторським підходом до 3D-візуалізації, а також у створенні унікального художнього світу, який не копіює відомі приклади, а пропонує власне бачення проблеми внутрішніх переживань. Робота демонструє, як сучасні технології дозволяють досягти не лише технічної досконалості, а й глибокого емоційного наповнення твору.

Підсумовуючи, можна сказати, що дипломний проєкт «Silence» — це не просто демонстрація технічних навичок у 3D-дизайні, а спроба створити осмислений, чуттєвий твір, що розкриває важливу соціальну тему і пропонує новий погляд на можливості інтерактивного мистецтва у сучасному світі.

РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1 Комп'ютерна гра «Little Nightmares»

LittleNightmares[1]. Це атмосферна пригодницька гра з елементами платформера, створена студією *TarsierStudios* та випущена у 2017 році. Проєкт вирізняється унікальним поєднанням сюрреалістичного дизайну, психологічного напруження та глибокого символізму, що впливають на емоційний досвід гравця.(Іл.1.1)

Центральний персонаж гри — дівчинка на ім'я Сікс, яка прокидається у дивному місці, відомому як «TheMaw», та змушена долати низку небезпечних локацій у спробі втекти. Протягом гри героїня щоразу стикається з істотами-монстрами, які уособлюють різні дитячі страхи.

Гра має впізнаваний візуальний стиль: приглушені кольори, домінування темних відтінків та локальних, спотворені пропорції оточення. Простір гри наповнений деталями, які викликають асоціації з дитячими кошмарами: вузькі проходи, закриті двері, темні коридори. Атмосфера нагадує суміш темного фентезі й психологічного трилера.

Вдале поєднання геймплейних механік (стелс, дослідження, вирішення головоломок) із сюрреалістичним художнім підходом дозволяє гравцю не лише долати фізичні перешкоди, а й переживати внутрішню трансформацію разом із героїнею. Досвід проходження «LittleNightmares» багато в чому визначається атмосферою тривоги, відчуттям небезпеки й самотності.

Офіційний трейлер до «LittleNightmares» був випущений студією TarsierStudios для презентації гри широкій аудиторії. Він слугує яскравим

[1] [1] https://store.steampowered.com/app/424840/Little_Nightmares/

прикладом використання сінематиків для формування атмосфери, зацікавлення глядача й передачі основних ідей проєкту у короткому форматі.

Драматургічна структура трейлера побудована на послідовності

коротких, напружених сцен. Глядач бачить фрагменти подорожі Сікс похмурими локаціями: темними коридорами та приміщеннями з монстрами. Особливий акцент зроблено на грі світла й тіні, монтажі та ракурсах, що підсилюють відчуття небезпеки й невідомості.

У трейлері вороги часто показані фрагментарно — руки, обличчя, силуети, що зникають у темряві. Це створює тривожне очікування і не дає глядачу повної інформації про загрози, залишаючи простір для уяви. Звуковий супровід зосереджується на атмосферних шумах, раптових гучних звуках і коротких музичних мотивах, що посилюють напругу.

Візуальний стиль трейлера повторює основні риси гри: приглушені кольори, контрастні акценти, монстри й виразна мова руху персонажів. Такий підхід дозволяє максимально ефективно передати атмосферу та настрій гри, заохотити глядача дізнатися більше про проєкт і спонукати до завантаження гри.

1.2 Синематик «A Night to Remember» (The Witcher 3: Wild Hunt)

Синематик «A Night to Remember»[2] бувстворенийстудією*Platige Image*дляпромоціїгри The Witcher 3: Wild Hunt і презентованийглядачам у 2014 роцінапередоднівиходусамоїгри. ЦеCGI-ролик ізвисокимступенемдеталізації, який став одним ізнайяскравішихприкладівнаративногосінематографічного трейлера у сучасномуігровому промо.(Іл.1.2)

Замість тривалих діалогів чи закадрового тексту, сінематик використовує невербальну експозицію. Глядач дізнається про світ та героя через деталі. Наприклад, сцена, де Геральт приймає еліксир і терпляче чекає у закинутій стайні, демонструє професійну рутину відьмака. Це підкреслює, що полювання — не випадкова бійка, а прорахований, методичний процес.

[2] [2]https://www.youtube.com/watch?v=ehjJ614QfeM

Зовнішній вигляд героя — бліда шкіра, темні очі під дією токсинів, срібний меч — маркує Геральта як справжнього «чудовиська для боротьби з

чудовиськами». Спів пісні брукси — не просто саундтрек, а й важливий сюжетний елемент, який розкриває характер антагоніста та додає трагізму ворогу за лічені секунди екранного часу.

Побудова саспенсу у цьому сінематику є еталонною для короткого формату. Перша половина ролика побудована на статичних кадрах і звукових акцентах (скрип підлоги, шепіт), що створює напруження й відчуття невидимої загрози. Глядач знає, що брукса поруч, але не бачить її, що посилює тривогу.

Використання темряви та гри світла і тіні виступає інструментом для приховування противника, створюючи відчуття вразливості навіть для досвідченого мисливця. Кульмінація відбувається різким переходом від тиші до динамічного бою — це класичний прийом «затишшя перед бурею», який викликає у глядача сильний емоційний відгук.

Варто виділити режисерські та технічні прийоми, використані у сінематику. Віртуальна камера часто використовує ракурси «з плеча» та низькі точки зйомки, що створює ефект присутності та занурення у сцену. Під час бою камера рухається агресивно, імітуючи репортажну зйомку, що підсилює динаміку. Високий рівень деталізації CGI-анімації дозволяє передати складні емоції — від впевненості Геральта до хижої радості й миттєвого страху брукси. Колірна палітра ролика — це переважно холодні сині та сірі тони, які підкреслюють нічний час і небезпеку, тоді як спалахи знаку «Ігні» та блиск срібла стають яскравими композиційними акцентами.

Значення цього синематика для ігрового наративу важко переоцінити. Він не лише презентує продукт, а й встановлює тональність гри як похмурого фентезі, демонструє ключові механіки (еліксири, знаки, боротьба зі слабкостями монстрів) через кінематографічну мову та формує емоційний зв’язок із персонажем ще до початку ігрового процесу.

Таким чином, «A NighttoRemember» переконливо доводить, що короткий формат у відеоіграх може бути повноцінним мистецьким твором. Завдяки майстерному використанню візуальної експозиції та поступовому нарощуванню саспенсу автори ролика досягають максимального залучення глядача, транслюючи складні геймплейні ідеї через динаміку, атмосферу і візуальні символи.

1.3 Комп'ютерна гра «Limbo»

Limbo[3]. Це інді-платформер, який ще з моменту релізу справив великий вплив на розвиток мистецьких ігор. Гра вирізняється дуже лаконічною, навіть аскетичною естетикою: весь візуальний світ виконаний у чорно-білих відтінках, а деталі зведені до мінімуму. Такий підхід дозволяє відразу занурити гравця в атмосферу тривоги й невідомості. Звуковий супровід у Limbo також мінімалістичний: тут немає фонової музики, лише кроки, шелест трави чи різкі звуки пасток. Завдяки цьому кожна подія, навіть найдрібніша, відчувається дуже гостро.(Іл.1.3)

Головний герой — хлопчик, який опиняється у ворожому й незнайомому світі. Протягом усієї гри не дається жодних пояснень чи діалогів — гравець має самостійно здогадуватись про сенс подорожі, природу загроз і мотивацію персонажа. З одного боку, це створює простір для особистої інтерпретації та робить Limbo схожою на інтерактивний арт-об'єкт. Однак такий підхід має і свої недоліки: повна відсутність підказок чи навіть натяків на сюжет може спричинити фрустрацію, особливо у гравців, які не звикли до подібної абстракції.

Геймплей Limbo побудований на принципі «спроб і помилок» — багато головоломок та пасток вимагають кількох невдалих спроб, перш ніж вдається знайти правильне рішення.

Офіційний трейлер Limbo, як і сама гра, зроблений у максимально лаконічному стилі. Він складається з фрагментів геймплею, де глядач спостерігає за тим, як хлопчик долає пастки, взаємодіє з елементами

[3] [3]https://store.steampowered.com/app/48000/LIMBO/

середовища та намагається вижити. Трейлер одразу занурює у похмуру атмосферу і демонструє візуальну унікальність проекту.

З одного боку, такий підхід створює інтригу і привертає увагу до Limbo як до нестандартного явища у світі платформерів. Але з іншого — надмірна фрагментарність і відсутність будь-яких пояснень можуть відштовхнути частину потенційної аудиторії, яка очікує хоча б мінімального розуміння, що саме їй пропонують. Крім того, трейлер акцентує увагу на постійній загибелі героя, що може створити у нових гравців враження надмірної складності чи навіть безвиході.

У підсумку, Limbo — це яскравий приклад того, як мінімалізм і недомовленість здатні створювати сильний емоційний вплив. Але досвід цієї гри й трейлера показує, що для досягнення балансу між атмосферністю й доступністю важливо не лише вражати оригінальністю, а й враховувати потреби сучасної аудиторії у зрозумілості й мотивації до проходження.

1.4 Синематик «Cyberpunk 2077 — E3 2019 Trailer»

Cyberpunk 2077 — E3 2019Trailer[4] є одним із найяскравіших прикладів сучасного сінематографічного наративу у відеоігровій індустрії. Цей трейлер, створений для промоції однойменної гри від студії *CD Projekt RED*, який не просто презентує світ майбутнього, а й занурює глядача у складний сюжет, де кожна деталь працює на розкриття теми особистої трагедії та трансгуманізму.(Іл.1.4)

Структура наративу трейлера побудована за класичною триактною схемою, але з перевернутими акцентами. Зав’язка розпочинається з наслідків невдалого пограбування, коли глядач відразу потрапляє у кульмінацію драматичних подій. Такий прийом створює високий емоційний поріг і одразу занурює у напругу. Далі сюжет переносить нас у готель «No-TellMotel», де відбувається зрада Декстера Де Шона. Клаустрофобічна атмосфера, тьмяне освітлення й напружений діалог між героями підкреслюють гостроту конфлікту. Кульмінацією стає сцена на

[4] https://www.youtube.com/watch?v=qIcTM8WXFjk

сміттєзвалищі, де головний герой, Ві, опиняється на межі життя і смерті, а поява Джонні Сільверхенда (у виконанніКіану Рівза) не лише викликає «фан-сервіс», а й стає початком нової сюжетної лінії, змінюючи парадигму історії: смерть і крах героя стають відправною точкою для нового етапу.

Візуальний сторітелінг у трейлері побудований на естетиці кіберпанку. Дрібні деталі, як-от бруд під нігтями, іскри від пошкоджених імплантів, поєднання неонових вогнів із жовтуватим світлом готелю, формують атмосферу «hightech, lowlife» і підкреслюють занепадливість світу Найт-Сіті. Значну роль відіграє символіка крові та металу: сцена, де Ві намагається стерти кров з інтерфейсу, є яскравою метафорою втрати людяності та невідворотності наслідків вибору. Використання кольору також глибоко продумане: нічне місто показано у холодних синіх відтінках, що різко змінюються на тривожні оранжеві й червоні під час конфлікту в мотелі — це підсвідомо сигналізує про небезпеку.

Режисерська робота й постановка кадрів вражають своєю динамікою та точністю. Монтаж із частими переходами між флешбеками (наприклад, спогади про смерть Джекі) та реальністю створює відчуття посттравматичного шоку й дезорієнтації. Камера часто фокусується на очах героїв і найменших змінах виразу обличчя, що дозволяє передати емоції без зайвих слів. Звуковий дизайн підсилює атмосферу: на тлі гучної музики у бойових сценах різко звучить тиша чи низькочастотний гул у напружених моментах, що підвищує психологічний тиск на глядача.

З технологічної точки зору, цей сінематик виконує роль мосту між очікуваннями та реальністю. Він формує образ Найт-Сіті як місця, де головний герой не є непереможним, а навпаки — стає жертвою обставин. Поява Джонні Сільверхенда, роль якого виконує відома кінозірка Кіану Рівз, демонструє, як використання «starpower» посилює зв’язок між ігровою індустрією та масовою культурою.

Сюжетна побудова трейлера стає драматичним переходом від маркетингового представлення світу до особистої трагедії героя. На відміну

від багатьох класичних трейлерів, які акцентують увагу на героїзмі, «Cyberpunk 2077 — E3 2019 Trailer» фокусується на поразці й безсиллі персонажа, що підвищує його художню цінність. Використання вигляду від першої особи, обмежений простір та психологічний тиск змушують глядача ідентифікувати себе з героєм, пережити його страхи та втрати.

У підсумку цей сінематик — не просто ефектна презентація продукту, а самостійний наративний твір, який поєднує кінематографічні й геймдизайнерські інструменти для максимально імерсивного досвіду. Він створює інтригу, формує емоційну залученість і закладає фундамент для глибшого сприйняття історії всередині самої гри.

1.5 Трейлер до комп'ютерної гри «EldenRing» (2019)

Дебютний трейлер гри «EldenRing»[5] (OfficialAnnouncementTrailer, 2019) є показовим прикладом високобюджетної CGI-анімації, створеної для презентації концепції проєкту, його унікального стилю та атмосфери. Трейлер не містить жодних фрагментів ігрового процесу — він цілком присвячений побудові наративного настрою, розкриттю символічних тем та візуальних мотивів, закладаючи основу для сприйняття гри ще до її релізу.(Іл.1.5)

Відео побудоване як нелінійна послідовність епічних та гротескних образів, що супроводжуються закадровим монологом. Експозиція починається з акценту на темряві та звуках ударів молота, що створює ритмічну напругу. Центральними образами трейлера є метафора «руйнування» — як фізичного (розтріскування тіл персонажів), так і метафізичного (знищення Кільця Елден, що тримало порядок у світі). Кульмінацією стає поєднання візуального ряду з епічним оркестровим

саундтреком, який підкреслює масштаб трагедії та велич ігрового світу.

Колірна палітра трейлера побудована на глибоких темних тонах із золотими акцентами (символ божественної сили) та вогняно-червоними

[5] https://www.youtube.com/watch?v=2enbYOMtR4I

відтінками, що створює високий контраст. Світлотіньова модель реалізована за допомогою техніки кьяроскуро[6], яка дозволяє виразно підкреслити деталізовані текстури шкіри, металу та каміння на фоні загальної темряви, додаючи зображенню драматизму. Кожен кадр насичений архетиповими символами фентезі-жанру (зброя, корони, руки), але поданий через призму «темного фентезі» з елементами боді-хорору.

Цей ролик є прикладом ефективного використання візуальної метафори для передачі складного лору (світобудови). Він демонструє, як за допомогою монтажу, звукового дизайну та обмеженої колірної гами можна сформувати впізнаваний бренд ще до виходу продукту.

1.6 Трейлер «Knights of the Fallen Empire»

Трейлер «Knights of the Fallen Empire»[7] (також відомий як «SacrificeTrailer»), створений відомою студією *BlurStudio* під керівництвом режисера ДейваВілсона, вперше був представлений на виставці E3 у червні 2015 року. За тривалістю близько чотирьох хвилин цей CGI-ролик став зразком технічної та художньої досконалості у сфері комп’ютерної анімації для ігрової індустрії.

Сюжет трейлера побудований як сімейна драма на тлі епічного фентезі. В центрі історії — два брати-близнюки, Аркан і Тексан, яких виховує Імператор Валкоріон. Глядач спостерігає за їхнім шляхом від дитинства та тренувань до дорослого життя, де брати стають воїнами Вічної Імперії. Основний конфлікт полягає у психологічному протистоянні між суворістю батька та братерською відданістю, що призводить до трагедії. Такий підхід відходить від класичних для StarWars тем «Джедаї проти Ситхів» і зосереджується на внутрішньо-сімейній драмі. Особливої ваги набувають символічні деталі: біло-золота кольорова гамма Вічної Імперії контрастує з темною естетикою традиційних антагоністів, підкреслюючи нову ідеологію персонажів.

---

[6] **Кьяроскуро** (від італ. *chiaro* — світлий та *scuro* — темний) — це художня техніка, що базується на різкому контрасті світла і тіні для створення ілюзії об'єму, драматизму та глибини зображення.

[7] https://www.youtube.com/watch?v=Nzq9epS2b1A

З технічної точки зору, трейлер є прикладом найвищого рівня CGI-анімації. BlurStudio досягла фотореалістичності завдяки опрацюванню текстур шкіри (включаючи підповерхневе розсіювання світла), реалістичній міміці та мікрорухам очей, що практично знімає ефект «зловісної долини». Динаміка та хореографія битв вражають фізичною достовірністю: кожен рух, удар чи падіння наповнені відчутною вагою завдяки технології motioncapture. Драматургія ролика підсилюється паралельним монтажем, де сцени дитинства органічно переплітаються з подіями дорослого життя героїв. Особливу увагу приділено освітленню — композиція кадрів варіюється від камерних інтер'єрів до масштабних панорам космічного флоту, що створює відчуття епічного масштабу та емоційної глибини.

Цей трейлер є еталоном сучасної CGI-драматургії: у ньому досягнуто унікальної інтеграції візуальних ефектів із наративом. Відсутність діалогів компенсується майстерно проробленою мімікою та символізмом кольорів, а монтаж дозволяє передати складну історію за лічені хвилини екранного часу. З технічної точки зору «Sacrifice» демонструє передові методи рендерингу органіки, складну хореографію та роботу з освітленням, що робить цей ролик важливим об'єктом для аналізу еволюції CGI-анімації у сучасному медіапросторі.

1.7 Комп'ютерна гра «INSIDE»

INSIDE[8] (Playdead, 2016) — це атмосферний платформер із глибоко символічною і мінімалістичною оповіддю. Гравець керує безіменним хлопчиком, що тікає крізь похмурий, тоталітарний світ, наповнений небезпеками та дивними лабораторіями. Відсутність діалогів і прямих пояснень робить акцент на візуальному сторітелінгу: сюжет відкривається через навколишнє середовище, деталі анімації та реакції персонажів. Гра використовує фрагментарну, відкриту для інтерпретацій наративну структуру, де події та мотиви лишаються багатозначними до самого фіналу.(Іл.1.7)

[8] https://store.steampowered.com/app/304430/INSIDE/

INSIDE виконана у стилі мінімалізму з приглушеною кольоровою гамою, де переважають сірі, сині та червоні відтінки. Глибока робота зі світлотінню створює відчуття тривоги й простору. Анімація персонажа надзвичайно плавна, з детальними мікрорухами, що підсилюють емоційний ефект без слів. Гра використовує фізично коректне освітлення, об'ємний туман, реалістичні відображення й складні parallax-ефекти для побудови багатошарового середовища. Звуковий супровід мінімалістичний, акцентує увагу на диханні, кроках і фонових шумових ефектах.

INSIDE — це приклад того, як за допомогою візуального сторітелінгу та атмосфери можна створити психологічно складний ігровий досвід. У грі відсутні пояснення чи текстові підказки — усе сприймається через емоції та асоціації гравця. Це ідеальний приклад інтеграції мінімалізму, технічної майстерності та глибокої метафоричності. У контексті дипломної роботи INSIDE демонструє, як синергія візуальних і звукових рішень із недомовленою історією може забезпечити сильний емоційний вплив на гравця та залишити простір для інтерпретації.

Офіційний трейлер INSIDE збудований на послідовності коротких фрагментів геймплею, які одразу занурюють глядача у похмуру атмосферу.

Візуально трейлер відтворює ключові риси гри: лаконічну палітру, ефектні світлотіньові переходи, контраст між глухою темрявою і локальними джерелами світла. Фрагменти геймплею підібрані так, щоб підкреслити глибину простору, реалістичність анімації рухів та деталі навколишнього середовища. Звуковий супровід синхронізований із діями персонажа, акцентує увагу на кроках, шумі води, гавкоті собак, що створює напругу.

Трейлер INSIDE є прикладом ефективної презентації гри через атмосферу й візуальні метафори без потреби в текстових роз'ясненнях чи сюжетних спойлерах. Він формує у глядача уявлення про настрій і стиль проєкту, а відсутність прямої інформації стимулює інтерес і бажання самостійно дослідити світ гри. Такий підхід особливо цінний для

дипломного аналізу як зразок «show, don’ttell» у медіапроєктах, що працюють із психологічною напругою і метафоричним наративом.

1.8 Трейлердокомп’ютерноїгри«Horizon Forbidden West»

Анонсуючий трейлер гри «Horizon Forbidden West»[9], представлений на заході PS5 «TheFutureofGaming» 11 червня 2020 року, став яскравим прикладом синтезу сучасної CGI-анімації та демонстрації можливостей ігрового рушія Decima. Ролик був розроблений студією *GuerrillaGames* і презентує новий етап розвитку культового всесвіту Horizon, акцентуючи увагу на темах екології, технологій і пошуку меж можливого.(Іл.1.8)

Трейлер побудований як метафорична подорож на Захід, яка не лише розширює географію ігрового світу, а й заглиблює глядача у новий лор. Експозиція ролика — це серія видовищних пейзажів: затонулий Сан-Франциско, хмарочоси, поглинуті природою, руїни, що символізують занепад цивілізації. Вже на початку з’являється нова загроза — червона гниль («TheRedBlight»), яка руйнує біосферу і стає центральною екологічною проблемою сюжету.

Розвиток дії демонструє головну героїню Елой, яка досліджує нові біоми: підводний світ, пустелі, тропічні джунглі. Завдяки цьому трейлер підкреслює вертикальність і різноманіття геймплею. Кульмінацією стає зустріч з новими видами машин — велетенськими черепахами «Shellsnappers», мамонтами «Tremortusks» та натяк на новий конфлікт із племенами, які навчилися приборкувати роботів.

Фінал трейлера позначений появою Сайленса і підкреслює загадковість майбутніх подій, інтегруючи детективну складову у сюжет гри.

Візуальна мова трейлера базується на унікальному поєднанні органічних форм природи та чітких геометричних ліній машин, що створює відчуття цілісного, але суперечливого світу. Особливий акцент робиться на насиченій колірній гамі (teal&orange), що ефектно контрастує з типовими «сіро-коричневими» постапокаліптичнимипроєктами. Окремої уваги

[9] https://www.youtube.com/watch?v=Lq594XmpPBg

заслуговує технологія рендерингу: відтворюється надзвичайно висока деталізація текстур (пісок, вода, шкіра героїв), складні ефекти освітлення та RayTracing, що підкреслює технічну могутність PS5.

Символізм трейлера полягає в образі «Забороненого Заходу» як міфічної території ризику та відкриттів. Елой у цьому контексті не лише воїн, а й символ відновлення, наукового пошуку та прагнення змінити світ. Звуковий ландшафт доповнює враження: у музиці поєднуються етнічні мотиви з синтезованими звуками, що формує атмосферу «племінної фантастики» — поєднання первісного й футуристичного.

Анонсуючий трейлер Horizon Forbidden West — це зразок використання аудіовізуальних засобів для побудови складної ігрової екосистеми. Завдяки панорамним зйомкам і акценту на деталях навколишнього середовища розробники демонструють можливості рушія Decima у створенні фотореалістичнихбіомів. Наратив трейлера базується на екологічній проблематиці (образ червоної гнилі), що інтегрує гру в сучасний контекст дискурсів про антропоцен і збереження довкілля. Це робить ролик не лише промо-інструментом, а й значущим мистецьким явищем, що формує емоційний зв’язок гравця із віртуальним світом ще до початку геймплею.

1.9 Короткометражний фільм «Recall»

Recall[10]. Це дебютний епізод серії антологічних короткометражних фільмів, створених для розкриття передісторії ігрового всесвіту Overwatch. Ролик виконано у високоякісній 3D-анімації, яка за рівнем деталізації й художньої виразності наближається до повнометражних мультфільмів студій Pixar чи DreamWorks.(Іл.1.9)

Сюжетна лінія зосереджена навколо персонажа Вінстона — генетично модифікованої горили-вченого, що переживає внутрішній конфлікт через заборону діяльності організації Overwatch. Експозиція показує життя Вінстона на покинутій базі «Гібралтар», де через флешбеки розкриваються його дитинство на Місяці та стосунки з наставником, доктором Гарольдом

[10] https://www.youtube.com/watch?v=XuNAOsVflfM

Вінстоном. Зав’язка й екшн частина починаються з нападу терористичної організації «Кігті» (Talon), яку очолює Жнець (Reaper), — їхня мета полягає у викраденні бази даних агентів. Кульмінацією стає вольове рішення Вінстона порушити закон і натиснути кнопку «Recall», надсилаючи сигнал усім колишнім героям Overwatch.

Мистецькі та технічні аспекти ролика відзначаються поєднанням реалістичних текстур (хутро, метал, скло) з гіперболізованим «мультяшним» дизайном персонажів. Такий підхід формує дружній, але водночас епічний візуальний тон. Драматургія будується на контрасті: теплі кольори спогадів про дитинство різко протиставлені холодній синій гамі лабораторії в реальному часі, що підкреслює самотність і сумніви героя. Особливою є увага до анімації емоцій, динаміки бойових сцен і деталізації середовища.

За змістом «Recall» досліджує теми морального вибору, відповідальності перед суспільством та важливості надії у часи хаосу. Через внутрішню драму Вінстона розкривається ідея, що навіть у найважчі моменти необхідно не здаватися й брати на себе відповідальність за майбутнє.

У контексті дипломного дослідження цей сінематик є зразком трансмедійногосторітелінгу (transmediastorytelling). Він переконливо демонструє, як за допомогою окремої анімації можна сформувати емоційний зв’язок гравця з персонажем, що особливо важливо для ігор жанру HeroShooter, де ігровий процес не передбачає прямого сюжетного режиму. Таким чином, «Recall» підкреслює потенціал короткометражних анімацій для розширення лору гри, поглиблення її емоційної складової та залучення гравця до всесвіту Overwatch.

1.10 Комп’ютерна гра «Reanimal»

Reanimal[11]. Це експериментальна інді-гра, яка поєднує елементи платформера, симулятора дослідження та психологічного квесту. Її унікальність полягає у подачі наративу через метафоричні образи тварин і

[11] https://store.steampowered.com/agecheck/app/2129530/

трансформацій, а також у створенні сюрреалістичного і чуттєвого ігрового світу.(Іл.1.10)

Розвиток дії акцентує увагу на кооперативній взаємодії, яка стає основою геймплею та підкреслює тему вразливості героїв у масштабованому світі велетенських загроз. На відміну від попередніх проєктів студії, Reanimal розширює географію через використання човна, що додає ігровому процесу рис похмурого «роуд-муві» та дозволяє досліджувати різноманітні біоми: від гнилих боліт до механізованих застінків. Кульмінаційним елементом візуальної мови гри є дизайн «реанімованих» істот — спотворених антропоморфних тварин, чий вигляд базується на ефекті «моторошної долини»[12]. Використання гіперреалістичних текстур шерсті, вогкої шкіри та м'язових тканин створює різкий контраст із сюрреалістичними пропорціями монстрів, перетворюючи кожну зустріч із ними на акт психологічного тиску.

Особливе місце в аудіовізуальній структурі посідає технологія освітлення та робота з камерою, яка через кінематографічні ракурси підкреслює мізерність персонажів. Колірна гама гри, витримана в приглушених, майже монохромних відтінках коричневого та сірого, ефектно передає атмосферу стагнації та безнадії, що панує на островах. Символізм гри зосереджений на образі масок, які носять діти, як інструменту захисту ідентичності та водночас знаку їхньої відчуженості від світу дорослих. Звуковий ландшафт, що поєднує індустріальний ембієнт із тривожними, спотвореними тваринними звуками, формує цілісну екосистему страху. Reanimal — це не просто ігровий продукт, а значуще мистецьке явище, що досліджує межі антропоцену через призму внутрішньої кризи, перетворюючи проходження на складний емоційний досвід взаємодії з «іншим».

[12]**Ефект «моторошної долини»** (або «зловісної долини», англ. *uncannyvalley*,) — це гіпотеза, згідно з якою робот, 3D-персонаж або інший об'єкт, що виглядає чи діє дуже схоже на людину (але не є нею), викликає у людей неприязнь, страх або огиду

РОЗДІЛ ІІ. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

У сучасному мультимедійному просторі синематик відіграє важливу роль як інструмент залучення гравця до світу комп’ютерної гри, формування першого враження та передачі ключових ідей проєкту.

Синематик — це не лишерекламний ролик, а повноціннийхудожнійтвір, якийпоєднуєвізуальнемистецтво, звук, монтаж і драматургію для створенняособливоїатмосфери та занурення у світгри. Саме тому формуванняконцепціїсинематика до гри «Silence» базувалося на поєднанніпсихологічноїглибини, метафоричного наповнення, сучасних 3D-технологій і особистоготворчогопідходу.

2.1 Концепціяроботи та структура синематика до комп’ютерноїгри «Silence»

Розробка синематика до гри «Silence» базується на ідеї візуального й емоційного занурення гравця у світ, що є метафорою психологічних травм, страхів і переживань людини. В центрі концепції — створення особливої атмосфери напруги, відчуття невідомості, тривоги та водночас надії. Головний герой — хлопчик, який потрапляє до загадкового світу, що «виріс без нього» та сповнений ознак занедбаності, забутості й глухої тривоги

Концепція синематика передбачає відмову від прямого текстового наративу. Всі сенси передаються мовою візуальних образів, руху камери, музики, світла й тіні. Головна мета — не дати готові відповіді, а створити асоціативний простір, у якому глядач самостійно інтерпретує побачене, співвідносить події зі своїм досвідом та емоціями.

При розробці структури синематика “TheSilence” враховувалися загальноприйняті підходи до побудови відеотрейлерів для ігор жанру екшені трилер. Як зазначає К. Бейтман у збірнику “GameWriting:

NarrativeSkillsforVideogames", синематики мають бути максимально динамічними, з короткими, напруженими сценами, що утримують увагу глядача та створюють атмосферу інтриги. Автор підкреслює, що «ефективний трейлер повинен не стільки пояснювати, скільки створювати питання й залишати простір для домислів» [1, с. 35]

Відповідно до цих рекомендацій, структура синематика «Silence» побудована як послідовність коротких, динамічних епізодів, де події залишаються частково незрозумілими, а розгадка винесена за межі відео.Це, як раз, повністю відповідає сучасним стандартам сторітелінгу в ігровій індустрії.

2.2 Технічне рішення

Розробка синематика здійснювалась із застосуванням професійних програмних засобів для 3D-моделювання, анімації та композитингу. Кожен етап виробництва був ретельно спланований і поділений на окремі фази:

1. **Пре-продакшн:**
   - Аналізаналогів, складаннясценарного плану, розробкараскадровки.
   - Пошуквізуальнихреференсів, створенняескізівголовнихлокацій і персонажів.
   - Продумуванняключових метафор, якімають бути втілені на рівні дизайну.
2. **3D-моделювання та текстурування:**
   - Моделюванняперсонажів та локацій у Blender.
   - ВикористанняSubstancePainter та Photoshop для деталізації текстур.
   - Створенняпроцедурнихматеріалів для органічнихповерхонь.
3. **Анімація та робота зісвітлом:**
   - Анімаціярухівперсонажів, та елементівсередовища.
   - Симуляціїрідини, диму, легких частинок.
   - Продуманерозташуванняджерелсвітла для створеннядраматичнихакцентів і глибокихтіней.
4. Монтаж, композитинг, постобробка:

- Збірсцени у Blender, рендеринг окремихшарів (рендер-паси).
- Монтаж у AfterEffects: додатковіефекти, поєднаннявідеозі звуком.
- КолірнакорекціяуDaVinci Resolve.
- Створеннятитрів, логотипу гри.

2.3 Технічні характеристики та особливості

Синематик «Silence» створений у форматі 1920×1080 px (Full HD), що відповідає сучасним стандартам гейм-індустрії й дозволяє демонструвати трейлер на великих екранах та в онлайн-середовищі. Частота кадрів — 25 fps, що підсилює кінематографічність анімації.

Особливості:

- Оптимізовані 3D-моделі (від 20 000 до 50 000 полігонів для головнихоб'єктів) іздеталізованимтекстуруванням (2048×2048 px).
- Для складнихефектів (рідина, дим, світловіплями) використовувалисяпроцедурнішейдери та динамічнеосвітлення.
- Усіанімаціївиконанівручну, іззастосуваннямключовихдлямаксимальноїприродностірухів.
- Тривалістьсинематика — 1 хвилина XX секунд, щодозволяєрозкритиідею й не перевантажитиглядача.

2.4 Стилістичнерішення

Візуальна стилістика трейлера побудована на експресивності та сюрреалізму. Основна палітра — темні, приглушені відтінки синього, сірого, зеленого з рідкісними яскравими акцентами, на приклад, світло ліхтаря.

Масштаби локацій і об'єктів часто перебільшені: це підкреслює вразливість героя та «чужість» оточення.

Дизайн персонажів:

- «Свідок» — істота з дзеркаломзамістьголови й руками, щозакриваютьвуха, завждистоїтьосторонь, не вступає у прямий контакт.

- «Тягар» — масивнаістота з камінням, що приросло до спини, повзе, намагаючисьпідвестися, але не може.
- Фігури-статуї — застиглі у рухах, їхня поза й положенняпідкреслюютьдраматичність моменту.

Локації:

- Порожні, розтягнутіпростори без зайвих деталей.
- Використанняпромисловихелементів (труби, вентилятори), щопідсилюютьвідчуттязанедбаності та небезпеки.
- Контраст світла й тіні, глибокітіні та вузькіпромінчикисвітла, щоведуть героя далі.

Візуальніметафори:

- Океан — глибинапідсвідомості.
- Осколок світла — надія,показникправди.
- Місто-голограма — натяк на нереальність, все в твоїйголові.

Така стилістика дозволяє створити атмосферу сну, марення, де межа між реальністю та уявою стирається.

2.5 Звукове рішення

Звукове рішення є невід'ємною складовою атмосфери синематика до гри «Silence». Саме музика та звуковий дизайн формують емоційний фон, занурюють глядача у напружений, тривожний простір і підкреслюють всі драматичні моменти відео. Музика розроблена з урахуванням основної концепції проєкту — вона мінімалістична, із поступовим нарощуванням напруги, що супроводжує рух героя крізь похмурі локації. У ключових сценах використані низькочастотні ноти, приглушені ембієнтні звуки та несподівані акцентовані переходи, які різко підсилюють відчуття небезпеки.

Звуковий супровід синхронізовано з діями персонажа та змінами у середовищі: шум кроків, шурхіт предметів, віддалені індустріальні звуки

створюють багатошаровий аудіоландшафт. У найбільш напружені моменти музика відходить на другий план, поступаючись тиші або окремим різким звукам, що підкреслює драматизм ситуації й дозволяє глядачу відчути емоційний вплив на глибшому рівні. Динаміка звукового супроводу побудована так, щоб посилювати тривогу, підкреслювати зміни у настрої та провокувати рефлексію.

Завдяки комплексному підходу до звуку та музики синематик «Silence» досягає глибокого занурення глядача у атмосферу психологічної напруги, роблячи переживання більш інтенсивними та емоційно насиченими.

ВИСНОВОК

Синематик до комп’ютерної гри «Silence» є прикладом сучасного медіапродукту, що поєднує високий рівень технічної реалізації з глибоким художнім змістом. У роботі вдалося синтезувати психологічну тематику та інноваційний 3D-дизайн, створивши унікальний наративний простір, який апелює до емоцій і досвіду глядача. Відмова від прямого текстового наративу, акцент на візуальних метафорах, експресивній пластиці рухів, драматичній грі світла й тіні дають змогу занурити аудиторію у атмосферу напруги, тривоги й надії, стимулюючи особисту інтерпретацію побаченого.

Проаналізовані аналоги та актуальні тенденції ігрової індустрії підтвердили попит на твори, що досліджують складні психологічні стани та внутрішні конфлікти через мову сучасної анімації. Реалізовані технічні рішення — ручна анімація, процедурні ефекти, деталізовані 3D-моделі й оптимізований рендеринг — забезпечили високий рівень візуальної якості та дозволили досягти цілісності образного ряду.

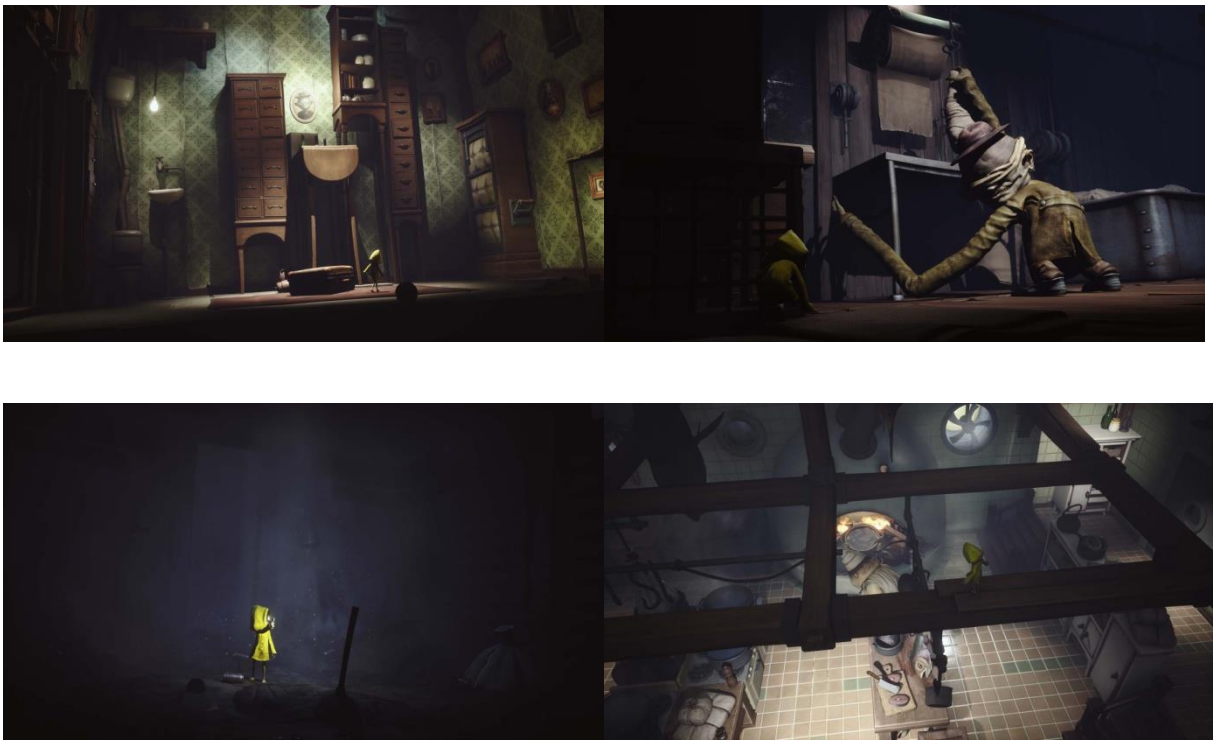
Обраний авторський підхід, поєднання символіки, мінімалізму та кінематографічних прийомів дозволило створити синематик, який не лише виконує промоційну функцію, а й стає окремим мистецьким висловлюванням. «Silence» пропонує глядачеві неочевидні відповіді, а простір для роздумів, співпереживання й обговорення, що особливо цінно для сучасної цільової аудиторії інтерактивного мистецтва.

Таким чином, результати роботи демонструють, що сучасний мультимедійний дизайн у поєднанні з особистісним художнім баченням здатен підняти важливі соціальні теми, впливати на емоційний стан і формувати нові підходи до оповіді у сфері ігрової анімації.

ЛІТЕРАТУРА

1. Anthropy, A., Clark, N. A GameDesignVocabulary: ExploringtheFoundationalPrinciplesofGoodGameDesign. Boston: Addison-Wesley Professional, 2014. 256 p.
2. Bateman, C. (Ed.). GameWriting: NarrativeSkillsforVideogames. CharlesRiverMedia, 2009.
3. GameStudies: theinternationaljournalofcomputergameresearch [Electronicresource]. – URL: http://gamestudies.org (dateofaccess: 07.05.2024).
4. GDC Vault: GameDevelopersConference [Electronicresource]. – URL: http://gdcvault.com (dateofaccess: 07.05.2024).
5. Isbister, K. BetterGameCharactersbyDesign: A PsychologicalApproach. SanFrancisco: MorganKaufmann, 2006. 312 p.
6. Koster, R. A TheoryofFunforGameDesign. 2nd ed. Sebastopol: O'ReillyMedia, 2013. 304 p.
7. Salen, K., Zimmerman, E. RulesofPlay: GameDesignFundamentals. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2003. 688 p.
8. Salmond, M. VideoGameDesign: PrinciplesandPracticesfromtheGroundUp. London: BloomsburyAcademic, 2016. 256 p.
9. Swink, S. GameFeel: A GameDesigner'sGuidetoVirtualSensation. BocaRaton: CRC Press, 2008. 378 p.

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



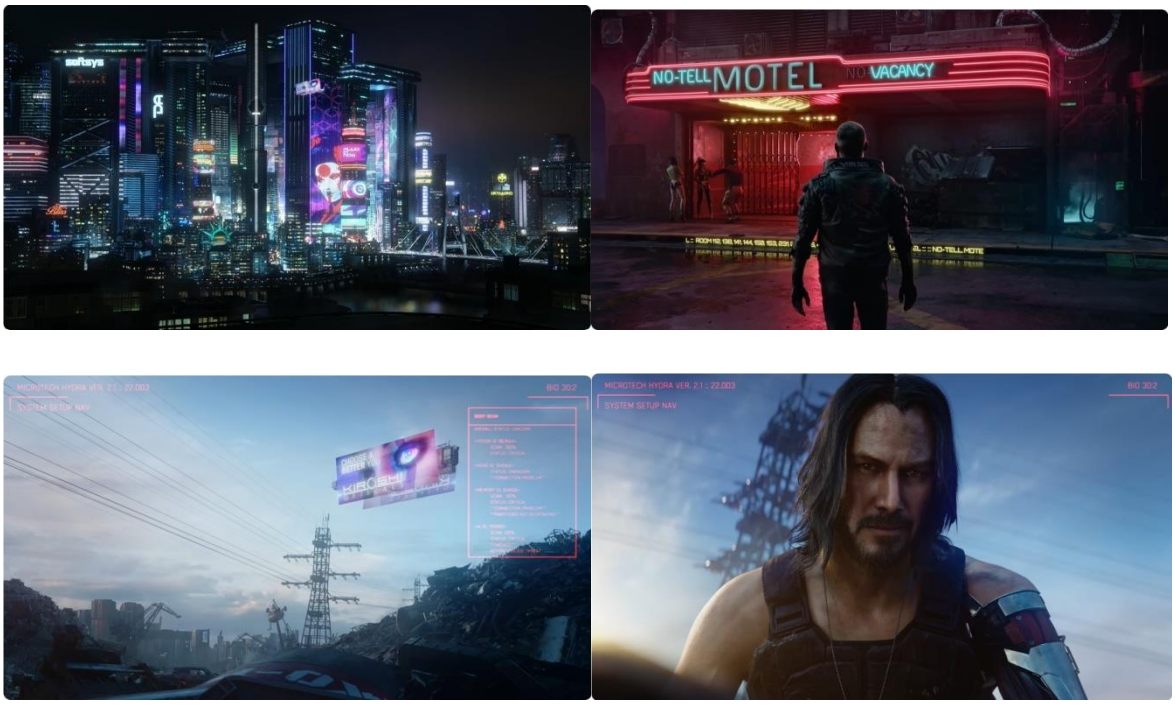
Іл.1.1.Комп’ютерна гра «LittleNightmares»



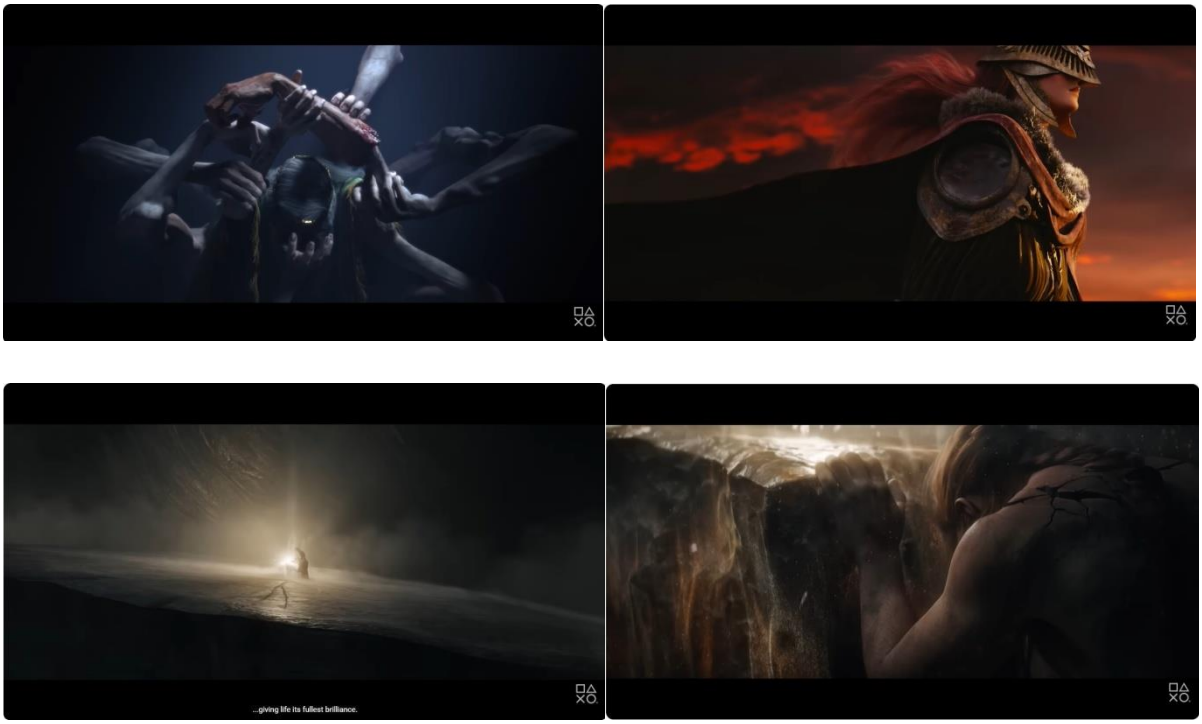
Іл.1.2.Синематик « A Night to Remember» (The Witcher 3: Wild Hunt)



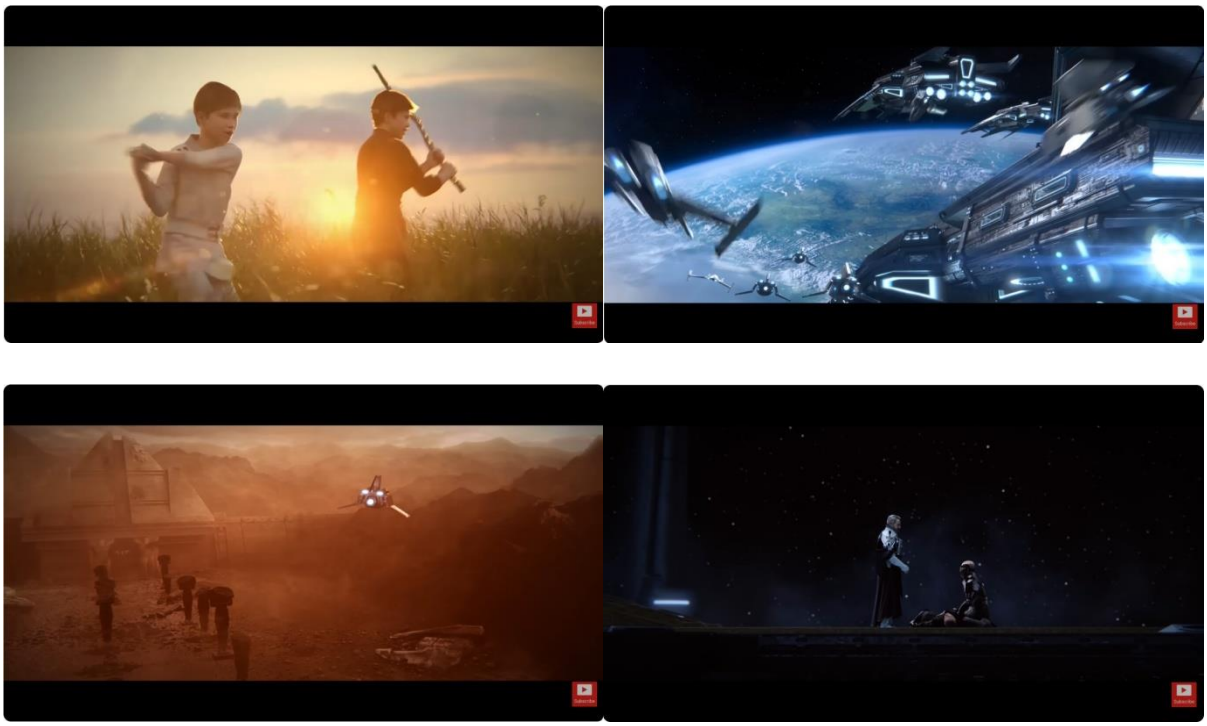
Іл.1.3.Комп’ютерна гра «Limbo»



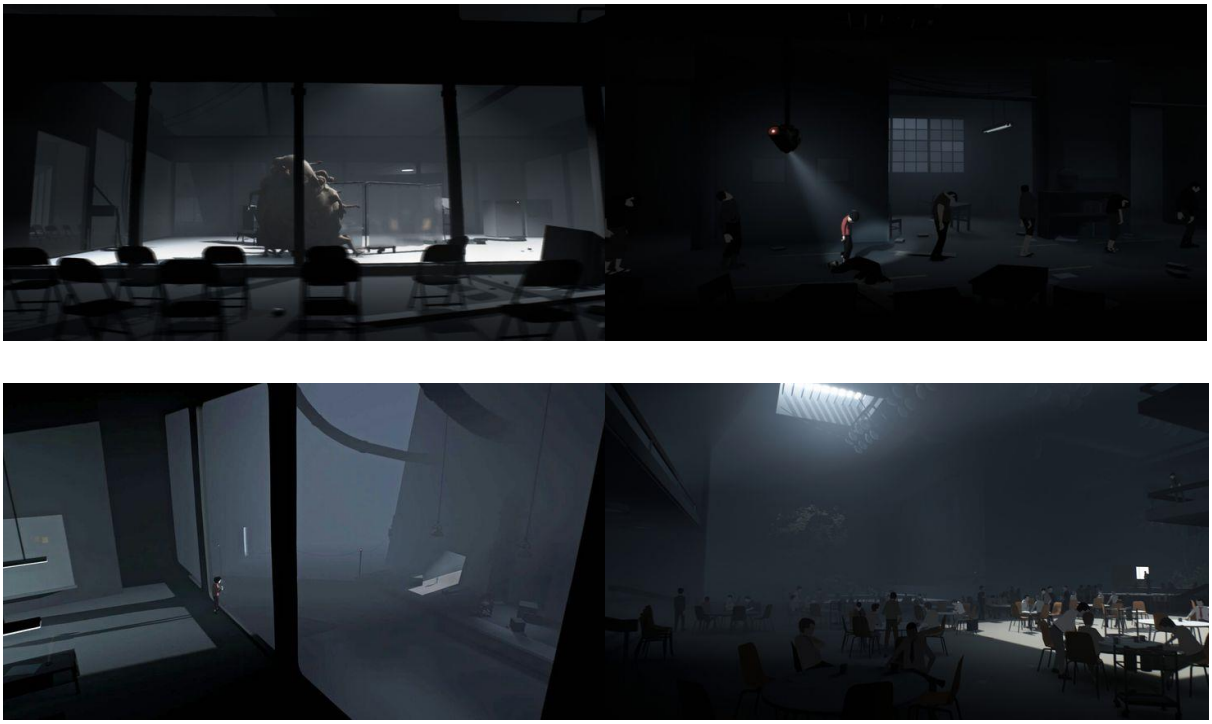
Іл.1.4. Синематик «Cyberpunk 2077 — E3 2019 Trailer»



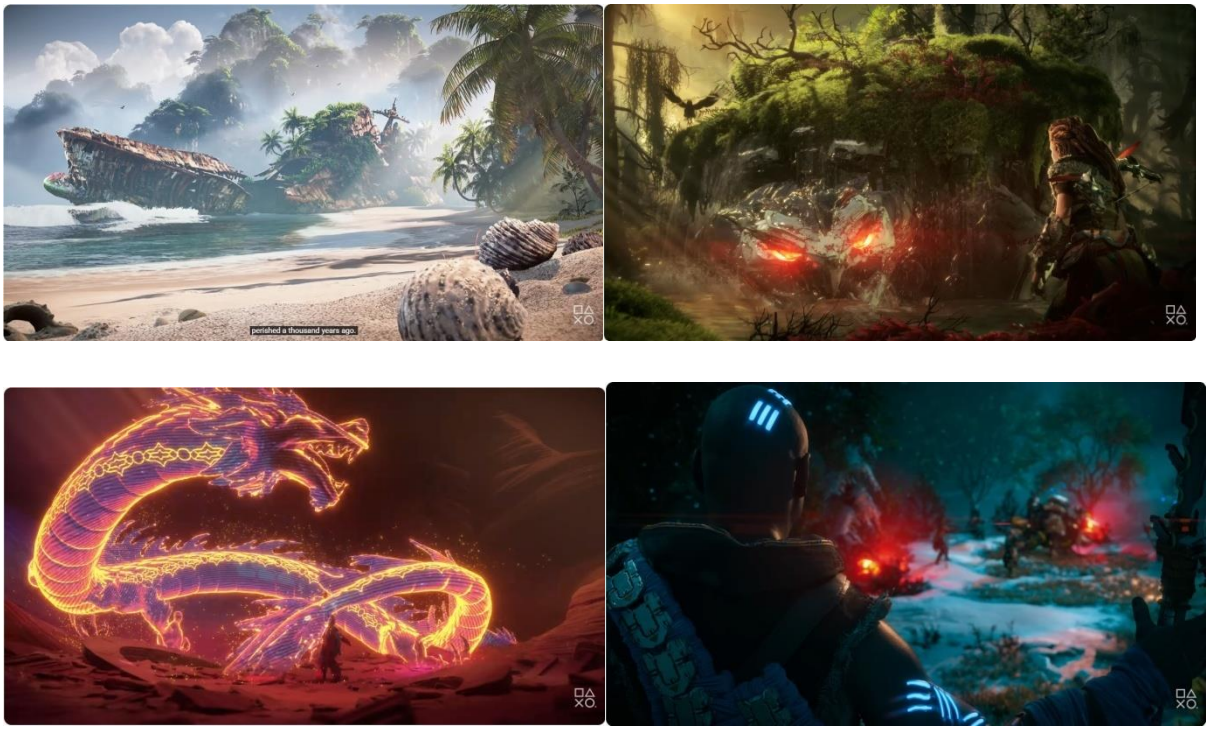
Іл.1.5.Трейлердо комп’ютерної гри «EldenRing» (2019)



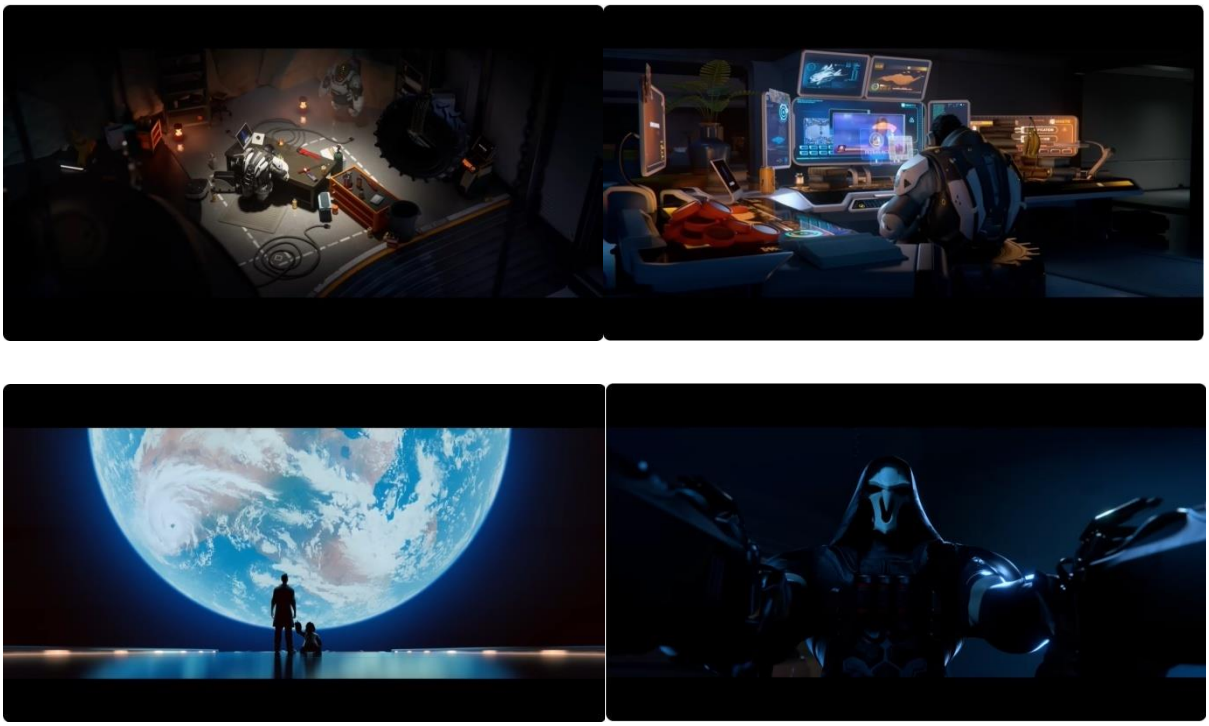
Іл.1.6. Трейлер «Knights of the Fallen Empire»



Іл.1.7. Комп’ютерна гра «INSIDE»



Іл.1.8. Трейлер «Horizon Forbidden West»

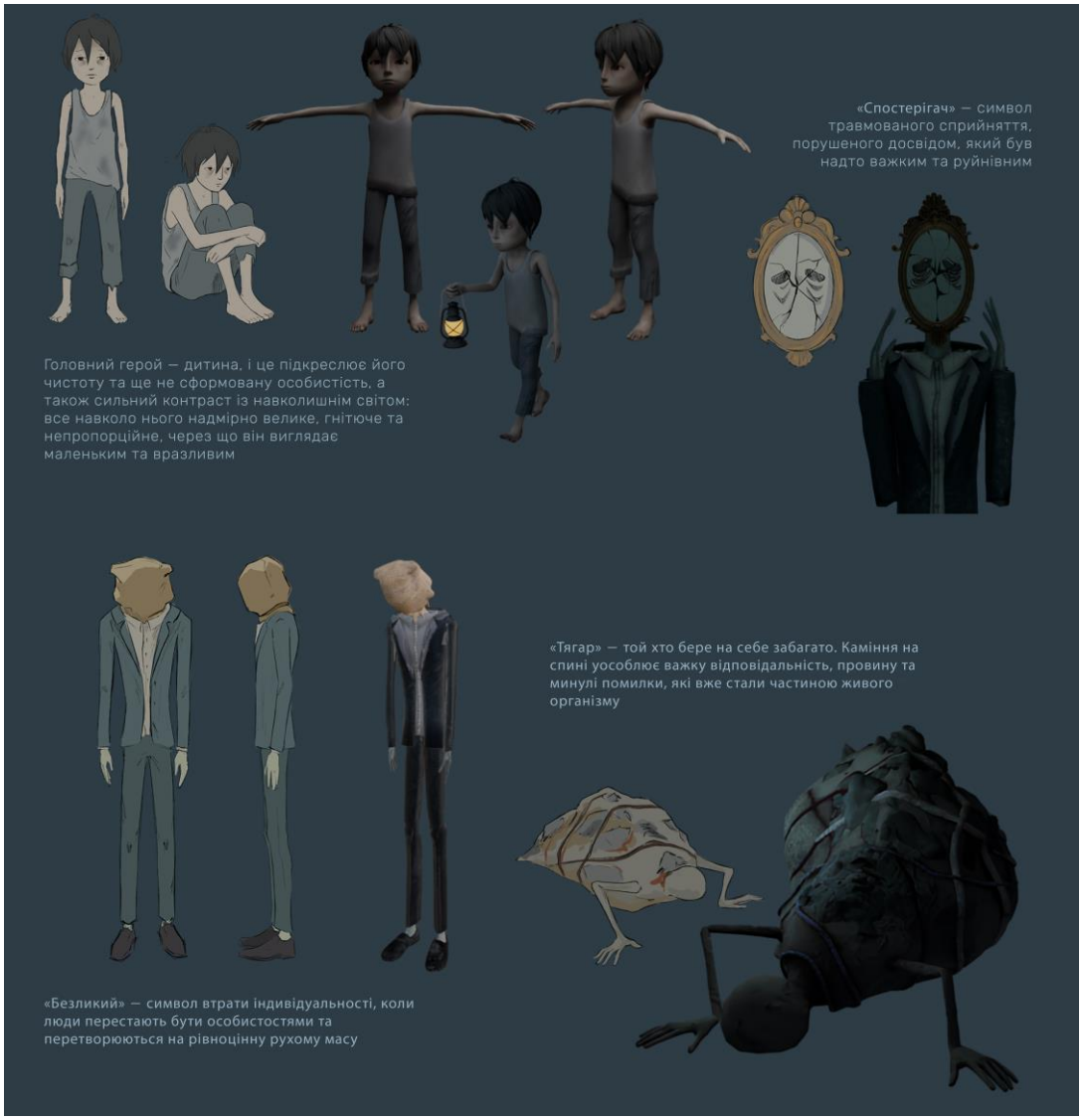


Іл.1.9. Короткометражнийфільм «Recall»

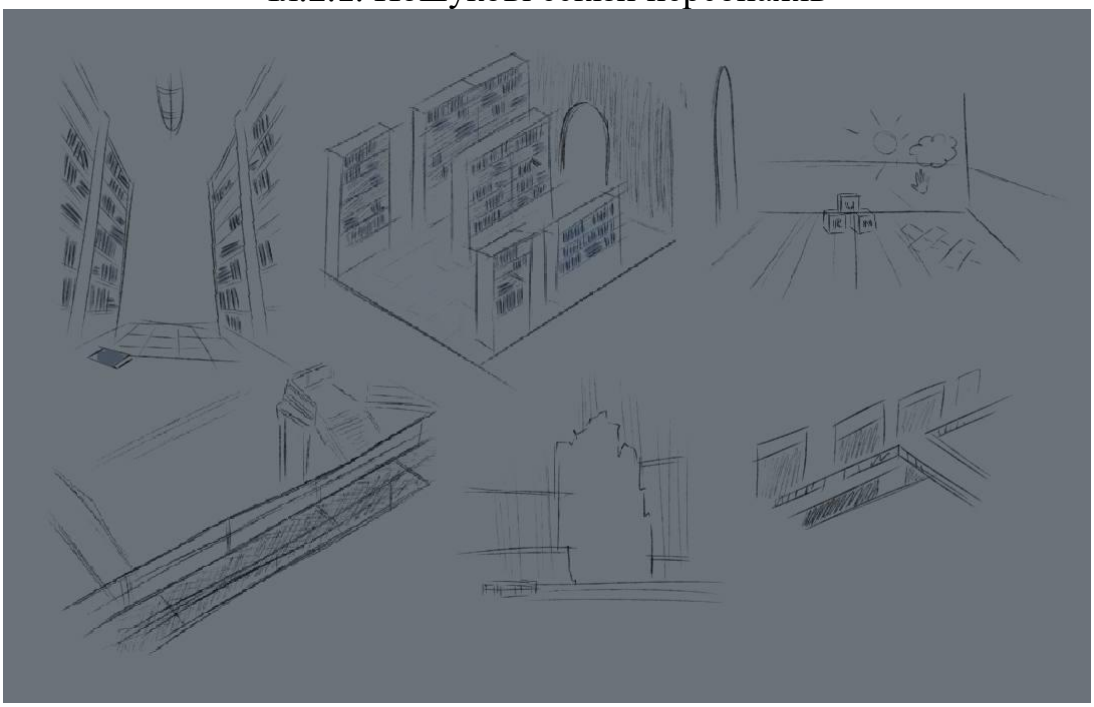


Іл.1.10. Комп’ютерна гра «Reanimal»

ДОДАТОК ІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ

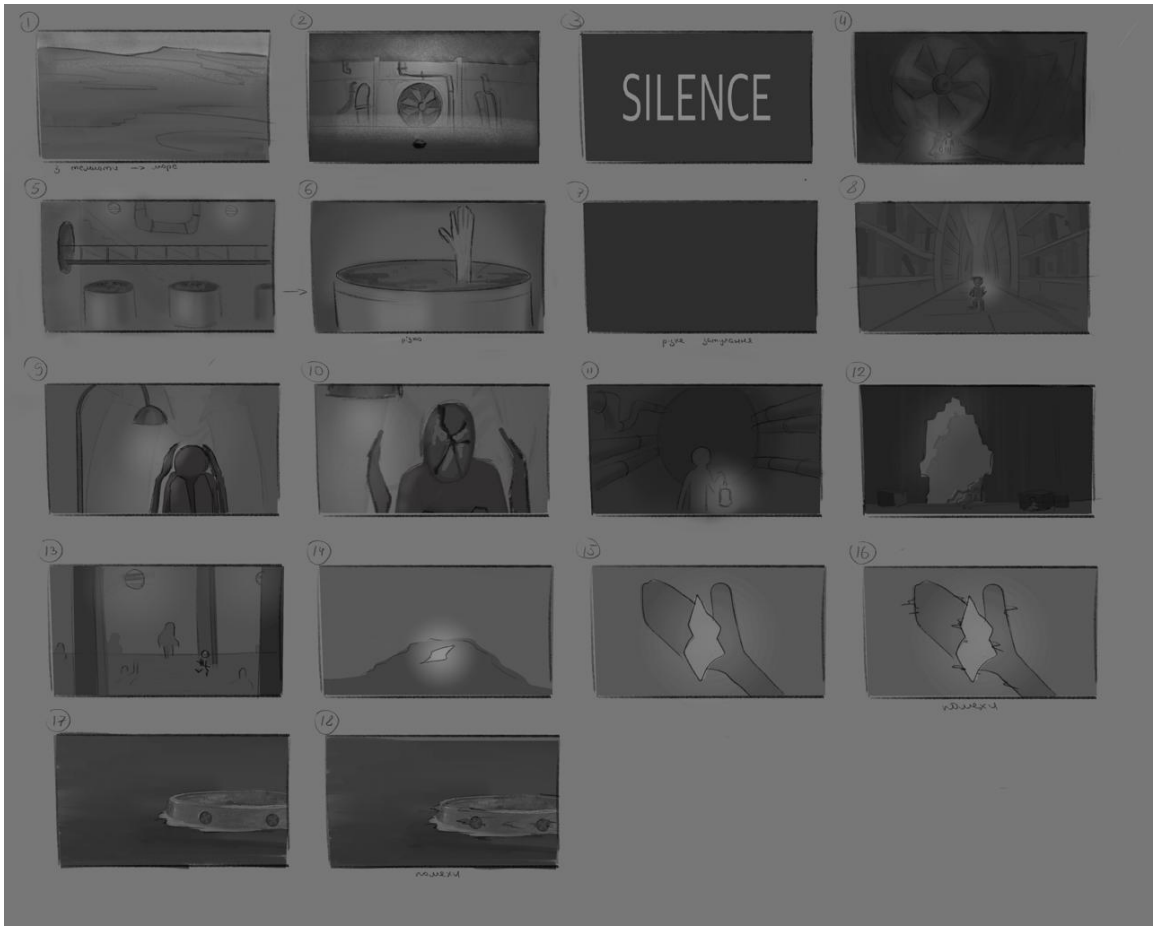


Іл.2.1. Пошукові ескізи персонажів



Іл.2.2. Пошукові ескізи локацій

ДОДАТОК ІІІ. СТОРІБОРД



Іл.3.1. Сторіборд