

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»

Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Кисельова Вікторія Романівна

АВТОРСЬКА АНІМАЦІЯ «ШЛЯХ БАТЬКА І СИНА»

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.

_____ В. Р. Кисельова

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна

Старший викладач

Харків–2026

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....	7
1.1. Відеогра «God of War Ragnarök».....	7
1.2. Відеогра «Don't Starve»	8
1.3. Мінімалістична персонажна виразність як візуальний принцип.	10
РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ	14
2.1. Ідея та драматургічна структура анімаційного ролика «Шлях батька і сина».	14
2.2. Візуальна концепція та стилістичне рішення.	16
2.3. Дизайн персонажів та середовища.	18
2.4. Технічна реалізація анімаційного ролика.	21
2.5. Звукове рішення.	23
ВИСНОВКИ	26
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	28
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ	29
ДОДАТОК ІІ. ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ.....	34
ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ.....	37

ВСТУП

Анімація як форма візуального мистецтва дозволяє працювати не лише з подією, а й із внутрішнім станом, емоційною напругою та символічним змістом. На відміну від реалістичного кінематографа, анімаційний ролик здатен передавати психологічний та драматургічний зміст через форму, ритм, колір, пластику руху та візуальну метафору. Саме тому анімація є ефективним засобом для розкриття тем, пов'язаних із внутрішнім становленням особистості, емоційним дорослішанням та міжособистісними зв'язками.

Тема дипломного проєкту — анімаційний ролик «Шлях батька і сина», присвячений дослідженню процесу внутрішнього дорослішання через взаємодію двох персонажів у ситуації спільного шляху та випробування. У центрі проєкту — не фізичне протистояння, а емоційний та символічний процес передачі досвіду, довіри й внутрішньої сили від батька до сина. Основою драматургії є не подія як така, а внутрішня трансформація персонажа, що проходить шлях від залежності та страху до самостійності й готовності зробити власний вибір.

Актуальність теми зумовлена тим, що проблема дорослішання, формування особистості та передачі досвіду між поколіннями залишається універсальною й важливою в сучасному культурному контексті. Тема батьківства, відповідальності та емоційної дистанції між близькими людьми є глибоко впізнаваною, а тому зберігає свою художню й соціальну значущість. У сучасному аудіовізуальному середовищі особливої цінності набувають твори, що звертаються до емоційної глибини, невербальної драматургії та символічної візуальної мови.

Актуальність проєкту також полягає у зверненні до мінімалістичної візуальної форми як до засобу художнього висловлювання. У межах сучасної анімації виразність дедалі частіше досягається не через деталізацію, а через лаконічність форми, цілісність силуету, контраст світла та пластичну виразність руху. Такий підхід дозволяє зосередити увагу не на зовнішній

складності зображення, а на емоційному стані, ритмі сцени та внутрішньому змісті візуального образу.

Новизна дипломного проєкту полягає у створенні авторського анімаційного ролика, що поєднує кінематографічний мінімалізм, символічну драматургію та стилізовану персонажну анімацію. Попри наявність референсів у сфері відеоігор та стилізованої графіки, проєкт не є адаптацією чи цитуванням конкретного джерела. Він формує власне художнє висловлювання, у якому ідея шляху використовується як метафора дорослішання, а візуальна система будується на контрасті темної силуетної форми, локального світла та стриманої пластики персонажів.

Метою дипломного проєкту є створення авторського анімаційного ролика «Шлях батька і сина», у якому засобами візуальної драматургії, персонажної стилізації та символічного середовища розкривається тема дорослішання, передачі досвіду та формування внутрішньої самостійності.

Для досягнення поставленої мети необхідно виконати такі завдання:

- дослідити візуальні та драматургічні аналоги, релевантні темі проєкту;
- визначити концептуальну основу та художню ідею ролика;
- сформувати драматургічну структуру анімаційного твору;
- розробити стилістичне рішення, візуальну систему та колірну палітру;
- створити дизайн персонажів і середовища;
- розробити сторіборд та аніматик;
- реалізувати анімаційний ролик засобами цифрової 2D-анімації;
- сформувати цілісне звукове та ритмічне рішення проєкту.

Таким чином, дипломний проєкт «Шлях батька і сина» є авторським анімаційним висловлюванням, у якому тема дорослішання розкривається через символічний шлях, візуальну стриманість та кінематографічну метафору. Проєкт поєднує драматургічну цілісність, стилізовану візуальну мову та емоційно виразну анімаційну форму, формуючи завершений художній твір.

На нашу думку, варто додати визначення певних **дефініцій** стосовно обраної теми проєкту:

- *Шлях* — художньо-драматургічна категорія, що означає процес руху персонажа в просторі та часі, під час якого відбуваються його внутрішні зміни, формування досвіду, подолання випробувань і переосмислення власного стану. У межах даного проєкту шлях виступає метафорою дорослішання та емоційної трансформації.
- *Батьківство* — форма міжособистісної взаємодії, що ґрунтується на відповідальності, захисті, підтримці та передачі життєвого досвіду від старшого покоління до молодшого. У проєкті батьківство розглядається не лише як фізичний захист, а як процес підготовки дитини до самостійності.
- *Спадщина* — нематеріальна передача знань, моральних цінностей, досвіду та внутрішніх принципів від однієї людини до іншої. У контексті анімаційного ролика спадщина розуміється як емоційний та духовний зв'язок між батьком і сином.
- *Дорослішання* — психологічний та емоційний процес переходу від залежності до самостійності, що супроводжується подоланням страху, прийняттям рішень та формуванням власної відповідальності.
- *Мінімалізм* — художній підхід, заснований на свідомому спрощенні форми, обмеженій деталізації та використанні лише ключових виражальних засобів для досягнення емоційної та композиційної виразності.
- *Силуетна виразність* — принцип побудови персонажа або об'єкта, за якого основна емоційна, композиційна та візуальна інформація зчитується через зовнішню форму, контур і співвідношення мас без необхідності дрібної деталізації.
- *Аніматик* — попередня монтажна версія анімаційного проєкту, створена на основі сторіборду з урахуванням тривалості сцен, ритму монтажу, руху камери та базового звукового супроводу.

- *Композитинг* — етап постобробки анімаційного проєкту, у межах якого окремі візуальні елементи, шари, світлові ефекти та атмосферні деталі поєднуються в єдине фінальне зображення.
- *Сторіборд* — послідовність ескізних кадрів, що використовується для попереднього планування композиції сцен, руху персонажів, монтажу та драматургічної структури анімаційного твору.
- *Кінематографічна композиція* — принцип побудови кадру, заснований на організації простору, світла, масштабу та розташування об'єктів з метою створення емоційного, драматургічного та візуального акценту.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

В якості аналогів для дипломного проєкту були обрані візуальні та драматургічні джерела, що безпосередньо вплинули на формування ідейної, стилістичної та образної системи анімаційного ролика «Шлях батька і сина». Аналоги добиралися не за жанровою подібністю, а за принципом змістової та художньої релевантності: кожен із них став орієнтиром для окремого аспекту проєкту — драматургії взаємодії, стилізації форми або принципу персонажної виразності.

У межах даного проєкту аналоги поділяються на три функціональні групи. Першу становить драматургічний аналог, що визначає логіку взаємодії персонажів, емоційний конфлікт та принцип побудови символічного шляху. Другу — стилістичний аналог, який формує графічну мову, ступінь спрощення форми та загальний характер візуального середовища. Третю — пластичний аналог, що визначає спосіб емоційної виразності персонажів у межах мінімалістичного стилю.

Такий підхід дозволяє розглядати аналоги не як набір формальних референсів, а як систему художніх орієнтирів, що формують цілісну візуальну та драматургічну основу проєкту. Кожен із наведених прикладів вплинув на окремий аспект розробки ролика: від побудови конфлікту й символічної структури до пластики руху, силуетного рішення та принципу емоційної подачі.

1.1. Відеогра «God of War Ragnarök»

Відеогра God of War Ragnarök¹ (Іл. 1.1) (Santa Monica Studio, США, 2022) є головним драматургічним аналогом дипломного проєкту та використовується як наративний орієнтир для побудови взаємодії між батьком і сином. Основною причиною звернення до даного прикладу є не його візуальна стилістика, а

¹ God of War Ragnarök — пригодницька відеогра жанру action-adventure, розроблена Santa Monica Studio та видана Sony Interactive Entertainment у 2022 році. (<https://www.youtube.com/watch?v=hfJ4Km46A-0>)

драматургічна модель взаємин між персонажами, побудована на напрузі між захистом, дистанцією, відповідальністю та поступовим становленням довіри.

Ключовим елементом, запозиченим із даного прикладу, є структура взаємодії між батьківською та дитячою фігурою, у якій шлях виступає не лише фізичним переміщенням персонажів у просторі, а формою внутрішньої трансформації. У межах цього підходу спільна подорож розглядається як драматургічний механізм передачі досвіду, випробування характеру та поступового відокремлення дитини від батьківської фігури. Саме цей принцип став основою сюжетної побудови анімаційного ролика «Шлях батька і сина».

Окрему цінність для проєкту становить стриманий характер взаємодії персонажів. Емоційний зв'язок між ними в оригінальному творі розкривається переважно не через пряме вербальне пояснення, а через дистанцію, дію, паузу та зміну поведінки. Такий принцип є важливим для дипломного проєкту, оскільки дозволяє будувати емоційне напруження у межах короткої анімаційної форми без необхідності активного діалогового навантаження.

Також важливим елементом аналізованого прикладу є образ випробування як способу дорослішання. У проєкті цей принцип трансформується у символічну ситуацію, в якій син змушений самотійно пройти через страх, прийняти рішення та здійснити власну дію без прямого втручання батька. Таким чином, від *God of War Ragnarök* у дипломному проєкті запозичується не сюжетна форма, а драматургічний принцип побудови відносин, де шлях є механізмом внутрішнього дорослішання персонажа.

1.2. Відеогра «Don't Starve»

Відеогра *Don't Starve*² (Іл. 1.2) (Klei Entertainment, Канада, 2013) є основним стилістичним аналогом дипломного проєкту та використовується як візуальний орієнтир у побудові графічної мови, силуетної виразності та принципу спрощення форми. Даний приклад був обраний завдяки лаконічному

² *Don't Starve* — інді-гра в жанрі survival, розроблена канадською студією Klei Entertainment у 2013 році. (<https://www.youtube.com/watch?v=47QY-u0CXMo>)

графічному рішенню, у якому виразність досягається не через деталізацію, а через контраст плями, силуету та форми.

Особливу цінність для проєкту становить принцип побудови персонажа як цілісної графічної маси. У візуальній системі Don't Starve персонажі зчитуються насамперед як виразні силуети, що дозволяє швидко розпізнавати характер, стан і роль персонажа навіть за мінімальної кількості деталей. Саме цей принцип є одним із ключових для дипломного ролика, в якому персонажна виразність також будується насамперед через форму, силует та локальні світлові акценти.

Важливим для проєкту є й загальний характер візуального середовища гри: обмежена палітра, темна атмосферність, графічна простота та стримане використання кольору. Такий підхід дозволяє створити емоційно насичене середовище мінімальними засобами, концентруючи увагу не на деталізації простору, а на композиції, світлі та ритмі сцени. У дипломному проєкті цей принцип трансформується у стримане середовище з холодною палітрою, великими масами тіні та локальними джерелами світла.

Окремо варто відзначити принцип контрастної зчитуваності форми, за якого персонаж має залишатися виразним навіть у майже повністю затемненому рішенні. Цей прийом є одним із базових у візуальній системі ролика «Шлях батька і сина», де персонажі будуються як затемнені силуетні форми з мінімальною деталізацією, а емоційна виразність досягається через очі, локальне світло та пластику руху.

1.3. Відеогра «Journey»

Відеогра Journey³ (Іл. 1.3) (thatgamecompany, США, 2012 р.) є пригодницьким інтерактивним проєктом, побудованим на принципах мінімалістичного візуального сторителінгу та емоційного переживання простору. На відміну від більшості пригодницьких ігор, «Journey» майже

³ Journey — пригодницька відеогра, розроблена студією thatgamecompany та видана Sony Computer Entertainment у 2012 році. (<https://www.youtube.com/watch?v=mU3nNT4rcFg>)

повністю відмовляється від текстового пояснення сюжету, передаючи зміст через композицію кадру, колір, ритм руху персонажа та взаємодію з навколишнім середовищем.

Особливу увагу в проєкті приділено темі шляху як символу внутрішньої трансформації. Простір гри побудований таким чином, щоб глядач або гравець відчував поступовий рух героя крізь випробування, самотність, небезпеку та наближення до світла. Значну роль у формуванні емоційного сприйняття відіграють масштабні природні середовища, мінімалістичний дизайн ландшафту та використання кольорової драматургії.

Для дипломного проєкту «Шлях батька і сина» відеогра «Journey» стала важливим референсом у побудові атмосфери подорожі, композиції великих відкритих просторів та використанні середовища як емоційного інструменту. Особливий вплив проєкт справив на формування сцен із переходом через гірські ландшафти, використання світла як символу надії та створення відчуття поступового внутрішнього дорослішання персонажа через рух уперед.

1.4. Мінімалістична персонажна виразність як візуальний принцип

Окремим візуально-пластичним орієнтиром дипломного проєкту є принцип мінімалістичної персонажної виразності, що використовується як основа для побудови емоційної подачі персонажів у межах спрощеного графічного стилю. На відміну від детально промальованої персонажної анімації, у даному підході емоційна виразність досягається не через складну міміку чи деталізацію обличчя, а через мінімальні пластичні засоби: напрямок погляду, форму очей, нахил голови, паузу та характер пози.

Візуальними орієнтирами цього підходу стали стилістичні рішення персонажної подачі в таких творах, як **Little Nightmares**, **Little Nightmares II**, **Coraline** та **Over the Garden Wall**. У межах зазначених прикладів емоційна виразність персонажа досягається не через деталізовану міміку, а через силует, ритм пози, масштаб фігури в просторі та акцентування окремих елементів обличчя, насамперед очей.

Особливу цінність для дипломного проєкту становить принцип побудови персонажа як графічного носія стану. У прикладах «**Little Nightmares⁴**» (Tarsier Studios, Швеція, 2017 р.) та «**Little Nightmares II⁵**» (Tarsier Studios, Швеція, 2021 р.) (Іл. 1.4) емоція передається через затемнену силуетну форму, контраст світла й темряви, мову тіла та масштаб персонажа у просторі. У межах цих творів персонаж залишається мінімалістичним, однак емоційно зчитуваним завдяки пластиці пози, ритму руху та композиційній ізоляції в кадрі. Саме цей підхід є близьким до візуальної системи дипломного проєкту, де персонажі також побудовані на темному силуеті, локальному світлі та емоційній виразності через позу.

У «**Coraline⁶**» (реж. Henry Selick, США, 2009 р.) (Іл. 1.5) важливим орієнтиром є принцип передачі емоції через погляд і мінімальну зміну пластики обличчя. Попри стилізацію, персонажі зберігають стриману міміку, а основний емоційний акцент концентрується в очах, напрямку погляду та незначній зміні виразу обличчя. Цей прийом є важливим для дипломного проєкту, оскільки дозволяє працювати з емоційною виразністю в межах спрощеного персонажного дизайну.

У «**Over the Garden Wall⁷**» (реж. Patrick McHale, США, 2014 р.) (Іл. 1.7) важливим є принцип характеротворення через силует і мову тіла. Візуальна простота персонажів компенсується виразною пластикою, ритмом руху та чітким контрастом характерів на рівні форми. Такий підхід дозволяє зчитувати емоційний стан персонажа через загальний характер пози й руху навіть за мінімального опрацювання міміки.

У межах дипломного проєкту цей принцип є ключовим, оскільки візуальна система ролика базується на затемнених силуетах персонажів із

⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=aOadxZBsPiA>

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=AI9zBBTyX-E>

⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=m9bOpeuvNwY>

⁷ https://www.youtube.com/watch?v=36mAsVSH_-s

мінімальною деталізацією обличчя. За таких умов основне емоційне навантаження переноситься з міміки на пластику руху та композиційну поведінку персонажа в кадрі. Емоція зчитується не через деталь, а через загальний стан форми, ритм руху та зміну положення тіла у просторі.

Додатковий вплив на побудову персонажної виразності у проєкті має також **аніме-стилістика**, зокрема принцип спрощення обличчя та акцентування емоції через погляд. У межах аніме-підходу емоційний стан персонажа часто передається не через деталізовану міміку, а через форму очей, напрямок погляду, ритм паузи та узагальнену пластику обличчя. Такий підхід є важливим для дипломного проєкту, оскільки дозволяє зберегти лаконічність персонажного дизайну та водночас підсилити емоційну зчитуваність образу.

Візуальними орієнтирами в межах цього підходу стали анімаційні роботи **Princess Mononoke, Spirited Away та Violet Evergarden** (Іл. 1.6). У зазначених творах персонажна виразність значною мірою базується на спрощеній формі обличчя, акценті на очах та стриманій мімічній подачі. Попри мінімальність змін, емоційний стан персонажа зчитується через погляд, напрямок очей, ритм паузи та незначні зміни пластики обличчя.

У «**Princess Mononoke**⁸» (реж. Hayao Miyazaki, Японія, 1997 р.) важливим є принцип стриманої емоційної подачі, за якого внутрішній стан персонажа передається не через активну міміку, а через погляд, паузу та загальну пластичну зібраність образу. Це особливо важливо для образу батька у дипломному проєкті, чия емоційна стриманість також розкривається не через міміку, а через мінімальні зміни пози, погляду та силуету.

У «**Spirited Away**⁹» (реж. Hayao Miyazaki, Японія, 2001 р.) важливим орієнтиром є спрощення обличчя та акцентування емоції через великі очі й напрямок погляду. Попри лаконічну побудову рис обличчя, персонажі залишаються емоційно виразними завдяки чіткій роботі з очима, ритмом паузи

⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=4OiMOHRDs14>

⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=ByXuk9QqQkk>

та загальною емоційною пластикою. Саме цей підхід є важливим для побудови образу сина, у якому емоційний стан також зчитується насамперед через погляд.

У «**Violet Evergarden**¹⁰» (реж. Taichi Ishidate, Японія, 2018 р.) важливим є принцип делікатної мімічної подачі, у межах якої емоція передається через незначні зміни погляду, мікропластику обличчя та стриману зміну виразу. Такий підхід є близьким до принципу емоційної анімації в дипломному проєкті, де внутрішній стан персонажа також розкривається через мінімальні зміни форми, а не через активну мімічну динаміку.

Таким чином, мінімалістична персонажна виразність використовується в дипломному проєкті як окремий візуально-пластичний принцип, що дозволяє поєднати спрощений графічний стиль, силуетну виразність та емоційно зчитувану персонажну анімацію в межах єдиної художньої системи.

¹⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=LFVKmVTAHpk>

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1. Ідея та драматургічна структура анімаційного ролика «Шлях батька і сина».

Анімаційний ролик «Шлях батька і сина» є авторським короткометражним проєктом, побудованим на метафоричному осмисленні процесу дорослішання через взаємодію батьківської та дитячої фігури. У центрі твору знаходиться не фізичне протистояння чи пригодницька дія, а внутрішній процес становлення особистості, розкритий через символічний шлях, спільне випробування та поступове емоційне відокремлення сина від батька.

Тема проєкту полягає у дослідженні внутрішнього дорослішання особистості через взаємодію з батьківською фігурою в умовах спільного шляху та випробування. У центрі оповіді знаходиться процес передачі досвіду між поколіннями, складність батьківської турботи, що проявляється не через слова, а через дію, а також момент переходу від залежності до самостійності. Основна увага в проєкті зосереджена не на зовнішній події, а на внутрішній трансформації персонажа, який поступово проходить шлях від страху до власного рішення.

Ідея анімаційного ролика полягає в тому, що справжня спадщина полягає не в силі, контролі чи захисті, а в здатності навчити відпускати. Батько веде сина через небезпечний простір не лише для того, щоб захистити його, а для того, щоб підготувати до моменту, коли син зможе зробити крок самостійно. У межах цієї логіки шлях виступає не лише просторовою категорією, а метафорою внутрішнього переходу, у якому спільний рух поступово змінює власну траєкторію та приводить персонажів до моменту розділення.

Головна думка проєкту полягає в тому, що син стає продовженням батька, але не його тінню. Ця ідея розкривається через драматургічну модель, у якій батьківська фігура не утримує, а готує до відокремлення, а син проходить шлях від наслідування до власного вибору. Таким чином, дорослішання у

проекті трактується не як відрив від батька, а як завершення етапу залежності та набуття внутрішньої самостійності.

Драматургічна структура ролика побудована за класичною п'ятичастинною моделлю¹¹: експозиція, зав'язка, розвиток, кульмінація та розв'язка. Така структура дозволяє послідовно розкрити емоційну динаміку взаємодії персонажів і забезпечує цілісність драматургічного розвитку в межах короткої анімаційної форми.

Експозиція вводить глядача у простір історії та формує її емоційний тон. У засніженому, холодному середовищі з'являються дві фігури — батько та син, що рухаються крізь простір у напрямку світла. Уже на цьому етапі закладається головний візуальний та драматургічний принцип: батько рухається попереду, син — слідом, що одразу визначає дистанцію між персонажами та ієрархію їхніх ролей.

Зав'язка формує перше випробування та визначає характер взаємодії персонажів. Поява мосту стає першою точкою внутрішньої напруги: син зупиняється перед небезпекою, вагається і боїться зробити перший крок. Батько не допомагає йому безпосередньо, а демонструє шлях власною дією, проходячи міст першим. Після падіння сина батько не втручається, а дає йому можливість самостійно піднятися. Саме в цій сцені вперше формується головний принцип взаємодії: батько не усуває труднощі, а вчить проходити їх.

Розвиток драматургії розкривається через сцену навчання, у якій батько показує синові, як правильно рухатися, як тримати символічний предмет та як взаємодіяти з простором. Син намагається повторити побачене, помиляється, вагається, але продовжує вчитися. У межах цього етапу зростає внутрішня напруга: син відчуває страх, сумнів і потребу довести власну спроможність, тоді як батько демонструє стриману турботу, відповідальність і контроль. Саме тут драматургія переходить від зовнішнього руху до внутрішнього напруження.

¹¹ П'ятичастинна драматургічна модель — класичний принцип побудови наративу, що передбачає послідовний розвиток конфлікту від експозиції до фінального завершення.

Кульмінація настає в момент появи символічної загрози — великого вовка, що виникає з туману як уособлення страху, небезпеки та внутрішнього бар'єру. Батько першим вступає в протистояння, однак зазнає поразки та опиняється в позиції слабкості. У цей момент син вперше залишається перед вибором: тікати, завмерти чи зробити крок уперед. Саме ця точка стає центральним емоційним вузлом усього ролика. Син приймає рішення захистити батька, стає перед ним і вперше діє самостійно. У цей момент страх не зникає, але трансформується у внутрішню рішучість.

Розв'язка завершує внутрішню трансформацію персонажа. Після зникнення загрози батько вже не виступає провідником у прямому сенсі, а лише підтверджує завершення пройденого етапу. У фіналі шлях розділяється: батько залишається позаду, а син продовжує рух уперед самостійно. Саме цей момент є смисловою кульмінацією всього проєкту, оскільки візуально закріплює головну ідею твору: шлях, який починається як спільний, у певний момент має бути пройдений самостійно.

Таким чином, драматургічна структура ролика «Шлях батька і сина» побудована як послідовний процес внутрішнього становлення персонажа, у якому зовнішній шлях стає метафорою емоційного дорослішання, а взаємодія батька і сина — формою передачі досвіду, що завершується набуттям самостійності.

2.2. Візуальна концепція та стилістичне рішення.

Візуальна концепція анімаційного ролика «Шлях батька і сина» побудована на принципі кінематографічного мінімалізму, в межах якого емоційна виразність досягається не через деталізацію середовища чи складність форми, а через композицію, контраст світла, силуетну виразність та ритм візуальної паузи. Обраний підхід дозволяє зосередити увагу глядача не на декоративності зображення, а на емоційному стані персонажів, драматургії сцени та символічному значенні простору.

Основою стилістичного рішення є поєднання мінімалістичної графічної форми та кінематографічного способу побудови кадру. У межах проєкту візуальна мова формується через стримане використання деталей, великі площини кольору, чіткий силует, локальне освітлення та контраст між темною масою й джерелом світла. Такий підхід дозволяє вибудовувати кадр не як ілюстративне зображення, а як цілісну композиційну сцену, у якій кожен елемент працює на емоційний стан і драматургічний акцент.

Ключовим принципом візуальної побудови є домінування форми над деталлю. У проєкті персонажі, об'єкти та середовище мають зчитуватися насамперед як виразні графічні маси, що легко розпізнаються на рівні силуету. Такий принцип дозволяє зберегти візуальну лаконічність, підвищити зчитуваність форми та забезпечити цілісність стилю в умовах обмеженої деталізації. Особлива увага приділяється контрасту між світлом і тінню, завдяки якому візуальна виразність досягається навіть у межах затемненого середовища.

Колірна система ролика побудована на стриманій холодній палітрі. Основу середовища складають темні синьо-сірі, графітові та приглушені холодні відтінки, що формують відчуття дистанції, холоду та внутрішньої напруги. У межах такого середовища світло виконує не лише функцію освітлення, а й смислову роль. Локальні джерела світла виступають емоційними акцентами, маркерами уваги та носіями символічного значення. Світло в проєкті є окремим драматургічним елементом, що супроводжує зміну внутрішнього стану персонажів.

Просторове рішення середовища також підпорядковане принципу мінімалізму. Простір не перевантажується деталями й будується через великі маси, порожні площини, туман, сніг та силуетні акценти. Значна частина середовища залишається візуально «порожньою», що дозволяє підсилити відчуття самотності, масштабу та внутрішньої дистанції між персонажами. Порожній простір у даному випадку є не відсутністю інформації, а композиційним інструментом, що формує ритм кадру та емоційне напруження.

Композиційна система ролика базується на кінематографічному принципі побудови кадру. У межах проєкту використовується чергування загальних, середніх та крупних планів, що дозволяє контролювати ритм сприйняття та змінювати емоційну дистанцію між глядачем і персонажем. Загальні плани використовуються для підкреслення масштабу середовища та самотності персонажів у просторі. Середні — для взаємодії та пластики руху. Крупні — для акцентування внутрішнього стану, паузи та емоційного вибору.

Важливою складовою стилістичного рішення є стриманість руху. Візуальна мова ролика не передбачає надмірної анімаційної активності чи декоративної динаміки. Рух у межах проєкту є дозованим, пластичним і змістовним. Кожна пауза, поворот, зупинка чи зміна положення персонажа виконує драматургічну функцію. Завдяки цьому навіть мінімальний рух набуває емоційної ваги, а сама анімація працює не як ілюстрація дії, а як носій внутрішнього стану.

Таким чином, візуальна концепція анімаційного ролика «Шлях батька і сина» ґрунтується на поєднанні кінематографічної композиції, мінімалістичної графічної мови та символічної роботи зі світлом. Обране стилістичне рішення дозволяє створити цілісний, стриманий і емоційно виразний візуальний простір, у якому форма, колір, пауза та світло працюють як єдина драматургічна система.

2.3. Дизайн персонажів та середовища.

Дизайн персонажів анімаційного ролика «Шлях батька і сина» побудований на принципі стилізованої мінімалістичної форми, у межах якої персонажна виразність досягається через силует, пропорцію, контраст форми та пластику руху. Візуальне рішення персонажів підпорядковане загальній стилістиці проєкту й базується на лаконічності, графічній цілісності та мінімальній деталізації. Основне завдання персонажного дизайну полягає не в реалістичному відтворенні образу, а в створенні виразних, легко зчитуваних

фігур, здатних передавати характер, емоцію та драматургічну функцію навіть у силуетному рішенні.

Центральними персонажами проєкту є батько та син, образи яких побудовані на контрасті форми, пропорції та пластики. Їхній візуальний контраст є одним із ключових інструментів розкриття драматургічної різниці між персонажами. Батько візуально уособлює стабільність, стриманість і контроль, тоді як син — рух, невпевненість і потенціал внутрішньої зміни.

Образ батька побудований на масивній, вертикально орієнтованій формі. У його силуеті домінують прямі лінії, витягнуті пропорції та цілісна темна маса. Фігура батька є більш статичною, закритою та композиційно стабільною. У візуальному рішенні персонажа переважає темний силует із мінімальною кількістю деталей, завдяки чому його образ зчитується насамперед як цілісна графічна форма. Обличчя батька має мінімальну емоційну деталізацію, що підкреслює стриманість персонажа. Його міміка майже не акцентується, а характер розкривається переважно через позу, напрямок руху та положення корпусу. У межах образу батька важливу роль відіграє не деталізація, а пластична монументальність.

Образ сина побудований на більш м'якій, округлій і пластично рухливій формі. На відміну від батька, його силует менш стабільний, більш відкритий і динамічний. У пропорціях персонажа використовується більший акцент на голову та очі, що дозволяє підсилити емоційну виразність у межах мінімалістичного стилю. Фігура сина має менш жорстку структуру, а його пластика є більш рухливою, нестійкою та емоційно відкритою. Саме через цю нестабільність силуету підкреслюється стан невпевненості, внутрішнього пошуку та поступового дорослішання.

Ключовим елементом персонажного дизайну є обличчя, зведене до мінімального набору виразних елементів. У межах обох персонажів емоційна виразність досягається не через деталізовану міміку, а через форму очей, напрямок погляду, нахил голови та положення корпусу. Особливу роль відіграють очі як головний емоційний акцент персонажа. У межах затемненого

силуетного рішення саме очі залишаються основною точкою емоційного зчитування, що дозволяє зберігати лаконічність образу та водночас передавати внутрішній стан.

Колірне рішення персонажів побудоване на стриманому контрасті. Батько виконується у темній холодній гамі, що підсилює його візуальну вагу, стриманість та відчуття стабільності. Син також зберігає загальну холодну стилістику, однак має світліші локальні акценти, що візуально підкреслюють його більшу відкритість, емоційність і потенціал внутрішньої зміни. Такий підхід дозволяє не лише розділити персонажів на рівні силуету, а й посилити їхній драматургічний контраст.

Окремим персонажним образом у проєкті виступає вовк — символічна фігура загрози, страху та внутрішнього бар'єру. На відміну від головних персонажів, вовк не розглядається як самостійний герой, а функціонує як драматургічний образ-випробування. Його дизайн побудований на гіперболізованій формі: масивний силует, загострені контури, великі контрастні очі та домінантна темна маса. У візуальному рішенні вовк має зчитуватися насамперед як силуетна загроза, що виникає з туману та простору, а не як деталізована істота. Це дозволяє підкреслити його символічну функцію й зберегти стилістичну єдність ролика.

Дизайн середовища підпорядкований тим самим принципам, що й персонажна система. Простір у проєкті побудований на мінімалістичному рішенні, де основну роль відіграють великі форми, порожні площини, туман, сніг, силуетні акценти та локальні джерела світла. Локації не перевантажуються деталями, а працюють як емоційне та композиційне середовище, що підсилює драматургічний стан сцени.

Основними просторовими елементами виступають засніжений ландшафт, міст, туман та фінальна дорога. Засніжений простір формує відчуття холоду, дистанції та самотності. Міст виступає першим символічним випробуванням і має підкреслено вузьку, нестабільну форму. Туман використовується як просторовий і драматургічний інструмент невизначеності, приховування та

напруги. Фінальна дорога, навпаки, виконує функцію відкритого простору й символізує момент самотійного руху вперед.

Таким чином, дизайн персонажів та середовища у проєкті «Шлях батька і сина» побудований як єдина візуальна система, у якій форма, силует, колір та пластика працюють на розкриття характеру, емоції та драматургічного змісту. Мінімалістичний підхід до побудови образів дозволяє забезпечити стилістичну цілісність, емоційну зчитуваність і візуальну виразність у межах лаконічної анімаційної форми.

2.4. Технічна реалізація анімаційного ролика.

Технічна реалізація анімаційного ролика «Шлях батька і сина» ґрунтується на принципі цифрового 2D-виробництва, що поєднує етапи концептуальної розробки, сторібордингу, створення аніматика, покадрової анімації, композитингу та фінального монтажу. Обраний технічний підхід відповідає стилістичним і драматургічним завданням проєкту та дозволяє реалізувати цілісний візуальний твір у межах авторської короткометражної форми.

Основним технічним форматом реалізації проєкту є цифрова 2D-анімація. Такий підхід обрано з огляду на його відповідність стилістичному рішенню ролика, що базується на лаконічній графічній формі, силуетній виразності та обмеженій кількості візуальних елементів. Цифровий 2D-формат дозволяє зберегти графічну чистоту зображення, контроль над композицією кадру та єдність стилістичного рішення на всіх етапах виробництва.

Першим етапом технічної реалізації є розробка візуальної концепції, що включає формування ескізного пошуку, дизайн персонажів, побудову середовища та визначення загальної стилістичної системи. На цьому етапі формується основа візуального рішення проєкту: силуети персонажів, колірна палітра, композиційний підхід та характер графічної подачі.

Наступним етапом є створення сторіборду, який виконує функцію первинної режисерської структури проєкту. Сторіборд дозволяє зафіксувати

композицію ключових кадрів, драматургічну послідовність сцен, характер руху персонажів та принципи монтажною логіки. На цьому етапі визначається ритм сцени, зміна планів, візуальні акценти та основна траєкторія руху камери.

Після розробки сторіборду створюється аніматик¹² — попередня монтажна версія ролика, що складається з послідовності сторіборд-кадрів, зібраних у часовій структурі з урахуванням ритму, монтажу, тривалості сцен та базового звукового супроводу. Аніматик дозволяє перевірити темпоритм, драматургічну цілісність, логіку переходів і загальну тривалість ролика до початку повноцінної анімації. У межах проєкту аніматик є ключовим етапом, оскільки саме він визначає ритмічну й емоційну логіку майбутнього ролика.

Після затвердження аніматика виконується етап покадрової анімації. На цьому етапі реалізується рух персонажів, пластика жесту, мікродинаміка пози та зміна емоційного стану в межах кадру. Оскільки візуальна система проєкту побудована на стриманій анімаційній мові, основна увага приділяється не кількості руху, а його виразності, точності та драматургічній функції. Особливу роль відіграє робота з паузою, мікрожестом, зміною силуету та ритмом внутрішнього руху.

Наступним етапом є композитинг¹³, у межах якого окремі елементи сцени поєднуються в єдиний візуальний кадр. На цьому етапі виконується робота з шарами, глибиною простору, локальним освітленням, туманом, атмосферними ефектами та світловими акцентами. Композитинг є важливою частиною проєкту, оскільки саме він формує фінальну глибину кадру, об'єднує персонажів і середовище та підсилює кінематографічний характер зображення.

Фінальним етапом технічної реалізації є монтаж і підготовка завершеного відеофайлу. На цьому етапі здійснюється остаточне складання сцен, корекція ритму, синхронізація звуку, робота з переходами та фінальне зведення ролика. Завершений анімаційний ролик експортується у форматі MP4 з параметрами

¹² Аніматик — попередня монтажна версія анімаційного проєкту, зібрана зі сторіборд-кадрів із часовою та ритмічною структурою.

¹³ Композитинг — етап поєднання окремих візуальних шарів сцени в єдине фінальне зображення.

1920×1080 px, 25 кадрів на секунду, що відповідає технічним вимогам до дипломного проєкту.

Для реалізації анімаційного ролика використовувалися сучасні цифрові програми для створення графіки, анімації та монтажу. Розробка концепт-арту, персонажів, фонових зображень і кольорових рішень виконувалася у програмі Adobe Photoshop та Autodesk SketchBook. Дані програмні забезпечення дозволили створити стилізоване візуальне середовище проєкту та забезпечити цілісність художньої стилістики.

Створення аніматика, покадрової анімації, композитингу, роботи з рухом камери та монтаж відео здійснювалося за допомогою Adobe After Effects. Програма використовувалася для поєднання окремих візуальних елементів сцени, налаштування ритму монтажу, світлових ефектів і атмосферних деталей.

Таким чином, технічна реалізація анімаційного ролика «Шлях батька і сина» являє собою послідовний процес цифрового 2D-виробництва, у межах якого концепція, сторіборд, аніматик, анімація, композитинг і монтаж формують цілісну систему створення завершеного авторського аудіовізуального твору.

2.5. Звукове рішення.

Звукове рішення анімаційного ролика «Шлях батька і сина» є невід’ємною складовою драматургічної структури проєкту та виконує не лише супровідну, а й смислотворчу функцію. У межах ролика звук використовується як інструмент формування атмосфери, ритму, емоційної напруги та внутрішньої динаміки сцени. Звукова система проєкту побудована на поєднанні атмосферного середовища, музичного супроводу та локальних акцентних ефектів, що разом формують цілісний аудіовізуальний простір.

Основою звукової атмосфери ролика є фоновий шум вітру, що супроводжує персонажів упродовж усього шляху та формує постійне відчуття холоду, простору й самотності. Звук вітру виконує не лише атмосферну, а й

драматургічну функцію: він підсилює відчуття дистанції, візуальної порожнечі та внутрішньої напруги.

Музичне рішення ролика побудоване на стриманому кінематографічному ембієнті¹⁴ з поступовим наростанням напруги. Основним музичним супроводом у проєкті використовується композиція **«Dark Walk (Angry)» by Kevin MacLeod**, яка формує загальний емоційний тон анімаційного ролика. Обрана композиція має стриманий, напружений і поступово наростаючий характер, що дозволяє використовувати її як основну драматургічну звукову лінію. Її ритм і темп відповідають візуальному рішенню ролика, підтримуючи відчуття тривоги, невизначеності та внутрішнього руху.

Музичний супровід не використовується як емоційно нав'язливий елемент, а працює як підсилення внутрішнього стану сцени. На початкових етапах ролика музика звучить стримано й майже розчиняється в атмосферному шумі, не порушуючи відчуття тиші та дистанції. У сценах зростання напруги, появи загрози та кульмінаційного вибору музичний фон посилюється, формуючи драматургічне наростання. Таким чином, музика у проєкті працює не як окремий елемент, а як ритмічний і емоційний каркас візуальної дії.

Окрему роль у звуковій структурі відіграють локальні звукові ефекти, що використовуються як акценти драматургічних подій. До них належать звуки кроків, ударів, руху дерев'яного мосту, падіння, а також звукові акценти, пов'язані з появою та присутністю вовка. Такі ефекти підсилюють матеріальність простору та допомагають зробити візуальне середовище більш відчутним і фізично переконливим.

Звукове рішення образу вовка побудоване на поєднанні двох окремих аудіоелементів: атмосферного звуку **де вовк виє через хуртовину** та акцентного звукового ефекту **гарчання вовка**. Перший використовується як фоновий звуковий маркер появи загрози й формує поступове відчуття присутності вовка ще до його повноцінної візуальної появи в кадрі. Другий застосовується як локальний драматургічний акцент у момент прямого

¹⁴ Ембієнт — атмосферний музичний або звуковий фон, що формує емоційний простір сцени.

зіткнення, підсилюючи кульмінаційне напруження сцени. Такий підхід дозволяє побудувати звукову присутність вовка поетапно: від атмосферного передчуття до відкритого прояву загрози.

Особливе значення у звуковій структурі ролика має тиша. У межах проєкту паузи та приглушення звуку використовуються як повноцінний драматургічний інструмент. Тиша підсилює напругу, акцентує увагу на внутрішньому стані персонажа та дозволяє візуальному рішенню «дихати». Особливо важливою вона є в моментах вагання, емоційного вибору та післякульмінаційного затихання, де відсутність активного звукового навантаження підсилює емоційний акцент сцени.

Синхронізація музичного супроводу та звукових ефектів виконувалися у програмі Adobe After Effects. Для звукового оформлення також використовувалися аудіоматеріали з відкритих джерел, зокрема атмосферні звуки вітру, вовчого виття та музичні композиції для формування емоційної атмосфери проєкту.

Таким чином, звукове рішення анімаційного ролика «Шлях батька і сина» побудоване як цілісна система, у якій атмосферний шум, музичний супровід, локальні звукові ефекти та пауза працюють як єдиний драматургічний механізм. Звук у проєкті не лише супроводжує зображення, а формує його емоційний ритм, підсилює напругу та забезпечує цілісність аудіовізуального сприйняття.

ВИСНОВКИ

У результаті виконання дипломного проєкту було розроблено авторський анімаційний ролик «Шлях батька і сина», побудований на метафоричному осмисленні теми дорослішання, передачі досвіду та формування внутрішньої самостійності. У межах проєкту було створено цілісне аудіовізуальне висловлювання, в якому драматургія, візуальна мова, персонажна стилізація та звукове рішення працюють як єдина художня система.

У процесі роботи було досліджено релевантні драматургічні та візуальні аналоги, що дозволило сформувати концептуальну основу проєкту та визначити його художній напрям. Проведений аналіз аналогів дав змогу виокремити ключові принципи, що лягли в основу авторського рішення: драматургію взаємодії між батьком і сином, мінімалістичний підхід до візуальної форми, силуетну виразність та принцип емоційної подачі через пластику руху.

У межах дипломного проєкту було сформовано цілісну концепцію анімаційного ролика, визначено його тему, ідею, драматургічну структуру та візуальну логіку. Було розроблено авторське стилістичне рішення, засноване на принципі кінематографічного мінімалізму, стриманої холодної палітри, локального світла та графічної виразності силуету. Такий підхід дозволив створити візуально цілісний і стилістично впізнаваний художній простір.

У ході роботи було розроблено дизайн персонажів та середовища, побудований на принципі мінімалістичної стилізації, контрасту форми та пластичної виразності. Створені образи батька, сина та символічної загрози у вигляді вовка виконують не лише візуальну, а й драматургічну функцію, формуючи цілісну систему образів у межах проєкту. Просторове рішення середовища також було підпорядковане емоційному та композиційному завданню ролика.

У процесі реалізації проєкту було послідовно виконано всі основні етапи виробництва: ескізний пошук, розробка персонажів, побудова сторіборду,

створення аніматика, покадрова анімація, композитинг та фінальний монтаж. Це дозволило реалізувати завершений короткометражний анімаційний твір у форматі цифрової 2D-анімації.

Окрему роль у формуванні цілісності проєкту відіграло звукове рішення, побудоване на поєднанні атмосферного шуму, музичного супроводу, локальних звукових акцентів та драматургічної паузи. Звук у проєкті став повноцінним елементом емоційної структури ролика та підсилив загальну виразність аудіовізуального рішення.

Поставлена мета дипломного проєкту була досягнута. У результаті виконаної роботи створено авторський анімаційний ролик, що розкриває тему дорослішання через символічний шлях, взаємодію поколінь та внутрішню трансформацію персонажа. Проєкт «Шлях батька і сина» є завершеним художнім твором, у якому драматургічна цілісність, стилістична єдність та емоційна виразність формують повноцінне авторське висловлювання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Bazin A. *What Is Cinema? Vol. 1* / André Bazin ; transl. Hugh Gray. — Berkeley : University of California Press, 2005.
URL: <https://surl.li/hnrmlf> (дата звернення: 20.04.2026).
2. Wells P. *Understanding Animation*. — London: Routledge, 1998.
URL: <https://surl.lu/raspuo> (дата звернення: 20.04.2026).
3. Thomas F., Johnston O. *The Illusion of Life: Disney Animation*. — New York : Hyperion, 1981.
URL: <https://surl.cc/sgyunx> (дата звернення: 20.04.2026).
4. Williams R. *The Animator's Survival Kit*. — London : Faber & Faber, 2001.
URL: <https://surl.li/ktzbbc> (дата звернення: 20.04.2026).
5. Kandinsky W. *Point and Line to Plane*. — New York : Dover Publications, 1979.
URL: <https://surl.li/aqojwi> (дата звернення: 20.04.2026).
6. Arnheim R. *Art and Visual Perception*. — Berkeley : University of California Press, 1974.
URL: <https://surl.li/lecjai> (дата звернення: 20.04.2026).
7. Santa Monica Studio. *God of War Ragnarök* / Santa Monica Studio. — 2022.
URL: <https://surl.li/slwlus> (дата звернення: 16.04.2026).
8. *God of War Ragnarök* // Wikipedia: the free encyclopedia.
URL: <https://surl.cc/olfefs> (дата звернення: 16.04.2026).
9. Klei Entertainment. *Don't Starve* / Klei Entertainment. — 2013.
URL: <https://www.klei.com/games/dont-starve/> (дата звернення: 16.04.2026).
10. *Don't Starve* // Wikipedia: the free encyclopedia.
URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Don't_Starve (дата звернення: 16.04.2026).
11. *The Chicago Manual of Style*. 17th ed. — Chicago : The University of Chicago Press, 2017.
URL: <https://surl.li/vacpto> (дата звернення: 16.04.2026).
12. thatgamecompany. *Journey* — Sony Computer Entertainment, 2012.
URL: <https://thatgamecompany.com/journey/> (дата звернення: 20.04.2026).
13. *Journey* // Wikipedia: the free encyclopedia.
URL: <https://surl.li/wzjwxq> (дата звернення: 20.04.2026).
14. Tarsier Studios. *Little Nightmares* — Bandai Namco Entertainment, 2017.
URL <https://littlenightmares.com/> (дата звернення: 20.04.2026).
15. Tarsier Studios. *Little Nightmares II*. — Bandai Namco Entertainment, 2021.
URL: <https://littlenightmares2.com/> (дата звернення: 20.04.2026).
16. Selick H. *Coraline* [Animated film] / Henry Selick. — США : Laika, 2009.
URL: <https://www.laika.com/our-films/coraline> (дата звернення: 20.04.2026).
17. Miyazaki H. *Princess Mononoke* [Animated film] / Hayao Miyazaki. — Японія : Studio Ghibli, 1997.
URL: <https://www.ghibli.jp/works/mononoke/> (дата звернення: 20.04.2026).
18. Miyazaki H. *Spirited Away* [Animated film] / Hayao Miyazaki. — Японія : Studio Ghibli, 2001.
URL: <https://www.ghibli.jp/works/chihiro/> (дата звернення: 20.04.2026).
19. Ishidate T. *Violet Evergarden* [Anime series] / Taichi Ishidate. — Японія : Kyoto Animation, 2018.
URL: <https://www.violet-evergarden.jp/> (дата звернення: 20.04.2026).
20. McHale P. *Over the Garden Wall* [Animated miniseries] / Patrick McHale. — США : Cartoon Network Studios, 2014.
URL: <https://www.cartoonnetwork.com/video/over-the-garden-wall/index.html> (дата звернення: 20.04.2026).

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Відеогра «God of War Ragnarök» (Santa Monica Studio, США, 2022 р.)



Іл. 1.2. Відеогра «Don't Starve» (Klei Entertainment, Канада, 2013 р.)

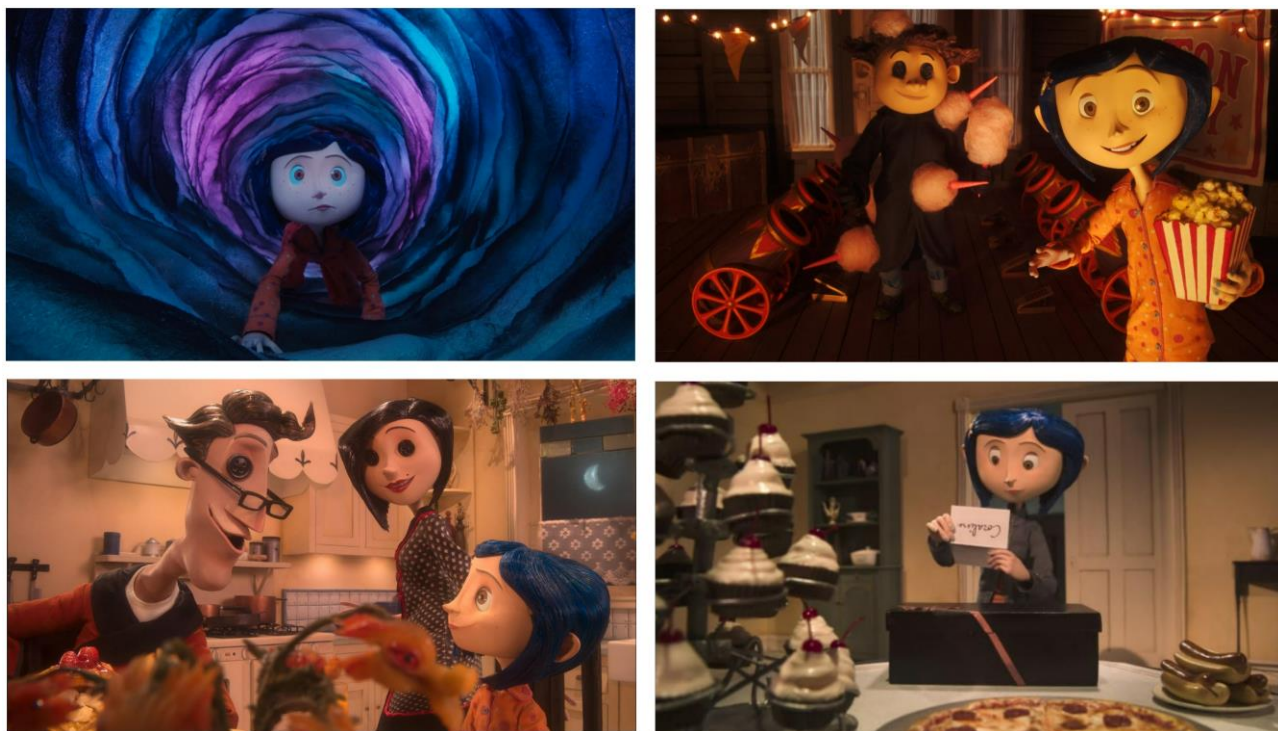


Іл. 1.3. Відеогра «Journey» (thatgamecompany, США, 2012 р.)



Іл. 1.4. Відеогра «Little Nightmares» (Tarsier Studios, Швеція, 2017 р.)

Відеогра «Little Nightmares II» (Tarsier Studios, Швеція, 2021 р.)



Іл. 1.5. Анімаційний фільм «Coraline» (реж. Henry Selick, США, 2009 р.)



Іл. 1.6. Анімаційний фільм «Princess Mononoke» / «Принцеса Мононоке» (реж. Hayao Miyazaki, Японія, 1997 р.)

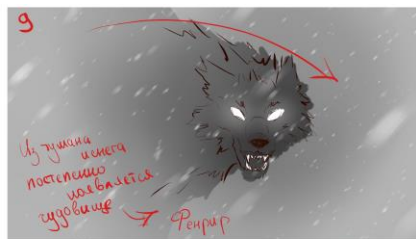
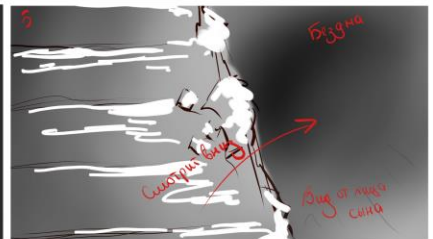
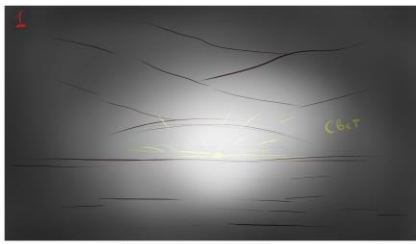
Анімаційний фільм «Spirited Away» / «Унесені привидами» (реж. Hayao Miyazaki, Японія, 2001 р.)

Аніме-серіал «Violet Evergarden» / «Віолетта Евергарден» (реж. Taichi Ishidate, Японія, 2018 р.)



Іл. 1.7. Анімаційний мінісеріал «Over the Garden Wall» (реж. Patrick McHale, США, 2014 р.)

ДОДАТОК II. ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ

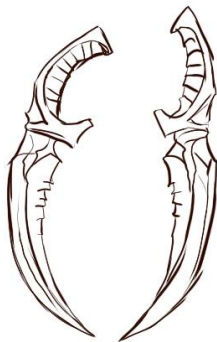




ДОДАТОК III. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ



днл отца
(это из игры
God of War)



→ днл
сына

(взето из референса:
скандинавское оружие)



Кулон
сына →



вблизи

вблизи
↓

(вблизи будет
кадр где
светится
только символы;
в общем там
больше видно
света сам
камень)

