

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

Конопля Анна Ігорівна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «ЛІС»

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.

_____ А. І. Конопля

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна
Старший викладач

Харків–2026

ЗМІСТ

Вступ	3
РОЗДІЛ I. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ	6
1.1 Анімаційний серіал «Аватар: Легенда про Корру»	6
1.2 Мультсеріал «На Краю Світів»	7
1.3 Мультсеріал «Таємниці Гравіті Фолз»	7
1.4 Відео гра “Ghostwire: Tokyo”	8
1.5 Комп’ютерна гра “The Witcher 3: Wild Hunt”	8
1.6 Аніме серіал “Frieren: Beyond Journey’s End”	9
1.7 Аніме серіал «Приємно познайомитись, Бог»	10
1.8 Аніме серіал “The Summer Hikaru Died”	10
1.9 “Аніме серіал One Piece”	11
1.10 Книга «Я бачу, вас цікавить п’ятьма »	12
РОЗДІЛ II. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ	13
2.1. Концепція проєкту	13
2.2. Технічні характеристики й особливості	14
2.3. Стилiстичний напрямок	15
2.4. Звуковий супровід	16
Висновки	18
Список використаних джерел	19
Додаток I. Аналіз аналогів	20
Додаток II. Ескізний пошук	26
Додаток III. Склад проєкту	32

ВСТУП

Одним з найдавніших методів візуалізації є анімація, вона завжди була важливою частиною візуального мистецтва. У порівнянні з кіно, анімація має власні переваги у візуалізації, такі як: гіперболізація руху, емоцій та форм, краще інтерпретувати складні образи, символи та атмосферу. Анімація дозволяє не лише відтворити міфологічні образи, а й надати їм нового звучання, зробити їх привабливішими та зрозумілими сучасному глядачу.

Питанню розвитку та технічного вдосконалення процесів творення анімаційних фільмів присвячена стаття Мараховської [5]. Автор досліджує генезу та сучасний стан анімаційного мистецтва, окреслює особливості та специфічні риси анімації.

У статті Сінцевої М. розглянуто сутність та загальну будову анімації як аудіовізуального продукту. Виокремлено та описано основні складники анімаційних творів, психологічні аспекти впливу засобів анімації на глядача [8].

У сучасному світі, який стрімко розвивається під впливом технологій, відбувається поступове віддалення людини від власного культурного коріння. Традиції, фольклор та міфологія, які протягом століть були частиною життя, формували світогляд, звички та моральні принципи суспільства, наразі програють на фоні популярності інших культур. Особливо це стосується молодого покоління, яке йде за трендами та забуває про власну спадщину.

Необхідність переосмислення ролі української міфології як важливого елементу культурної спадщини та пошук нових форм її репрезентації в сучасному медіа просторі зумовлює **актуальність** даного проєкту.

Мета роботи — створення анімаційного ролику «Ліс», який через художні засоби актуалізує проблему збереження культурної ідентичності, спрямований на дослідження взаємозв'язку між колективною пам'яттю та сучасним сприйняттям культурної спадщини.

Новизна проєкту полягає у поєднанні міфологічних образів із сучасною мовою та наративами. На відміну від класичних інтерпретацій, де персонажі міфології виступають як однозначно позитивні або негативні істоти, у даній роботі вони представлені як амбівалентні образи — одночасно привабливі та тривожні. Ці істоти не є прямою загрозою, а скоріше нагадуванням про втрачений зв'язок із культурною спадщиною. Такий підхід дозволяє створити більш глибоке емоційне сприйняття та підкреслити символічний характер історії.

Про новизну проєкту також свідчить трактування міфологічного простору як паралельної реальності, що існує доти, доки вона зберігається у пам'яті людей. Відповідно, міфологічні істоти постають не як вигадані персонажі, а як уособлення культурної пам'яті, яка може зникнути з плином часу.

У запропонованому анімаційному ролику тема страху втрати колективну пам'ять реалізується через взаємодію персонажа сучасності з образами української міфології, які постають не лише як елементи фольклору, а й як символи збереженої, але призабутої частини культурної реальності.

Для кращого розуміння змісту проєкту доцільно визначити основні дефініції, дотичні обраної теми.

Колективна пам'ять — це сукупність уявлень, знань і образів про минуле, які поділяються певною соціальною групою та передаються з покоління в покоління. Вона формує культурну ідентичність і виступає основою для спільного розуміння історичного досвіду.

Міфологія — це вибудована роками система уявлення, вірувань та образи, що пояснюють світ через символічні історії, в яких діють надприродні істоти, герої та явища. Українська міфологія є важливою частиною національної культури та відображає світогляд, цінності та страхи наших предків.

Покадрова анімація — це засіб створення анімаційного ряду, при якому рух формується через послідовну зміну окремих кадрів, кожен з яких створюється як окреме зображення. На відміну від автоматичних методів, у покадровій анімації кожна фаза руху та кожен кадр контролюється автором, що забезпечує високий рівень художньої виразності та деталізації.

Паралакс — це візуальний ефект, що виникає внаслідок різної швидкості переміщення об'єктів залежно від їхнього розташування у відстані відносно глядача. У анімації паралакс реалізується через поділ сцени на декілька планів (передній, середній та задній), які рухаються з різною швидкістю, створюючи ефект глибини у двовимірному середовищі.

РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для якіснішого вивчення художніх і змістовних особливостей анімації, яка поєднує у собі сучасне сприйняття світу з міфологічними мотивами, було обрано низку аналогів із наближеною тематикою сюжету, візуалу та аудіо частини. Найбільше уваги приділено роботам, у яких зачіпається тема взаємодії людини з міфологічною частиною світу, мотив загубленості героя та присутність духів як носіїв історії. У процесі аналізу було розглянуто такі аспекти як: рівень стилізації зображення, технічні засоби виконання, кольорове рішення та вплив культурних і міфологічних архетипів на формування візуального образу анімаційного середовища.

1.1 Анімаційний серіал «Аватар: Легенда про Корру»

«Аватар: Легенда про Корру»¹ — американський анімаційний серіал, створений Майклом Данте ДіМартіно (Michael Dante DiMartino) і Браяном Конецько (Bryan Konietzko), що є продовженням мультсеріалу Аватар: Останній захисник (Іл. 1.1). Події відбуваються у світі, де люди мають здатність керувати стихіями природи, що формує унікальну атмосферу та визначає особливості середовища.

Візуальне оформлення в серіалі поєднує традиційні східні мотиви з оригінальною естетикою. Особливу увагу приділено оформленню фонів — вони виконані у стилі діджитал живопису що особливо передає відчуття затишку та атмосферу серіалу. Кольорова палітра здебільшого стримана, але насичена, що дозволяє передавати різні емоційні стани сцени та підсилює загальний настрій.

Цей серіал було обрано як аналог через якісне опрацювання фонів та гармонійне поєднання фантастичних і реалістичних елементів. Він слугує вдалим прикладом створення цілісного візуального середовища та є джерелом натхнення для розробки власного стилю і атмосфери в анімаційному проєкті.

1 <https://youtu.be/54srZLuYfb0?si=Nh-gn5fv-yXtDUUn>

1.2 Мультсеріал «На Краю Світів»

Мультсеріал На Краю Світів² є сучасним українським проєктом, орієнтованим на дитячу аудиторію, від творців «Пса Патрона» та режисерки Олександри Рубан, що розповідає про пригоди родини Коваленків та міфічних істот (Іл. 1.2). Його особливістю є адаптація української міфології у доступній та зрозумілій формі, що дозволяє глядачеві поступово знайомитися з національними образами.

Візуальний стиль серіалу виконаний у сучасній манері з яскравою кольоровою палітрою та спрощеними формами, що відповідає віковій категорії глядачів. Середовище подається узагальнено, проте зберігає характерні риси, які формують впізнавану атмосферу. Важливу роль відіграє стилізація етнічних елементів, які адаптовані таким чином, щоб виглядати цікавими для молодого глядача.

Мультсеріал «На краю світів» було обрано як аналог завдяки підходу до популяризації української міфології через анімацію. Він демонструє, як складні культурні теми можна подати у простій та візуально цікавій формі, що є корисним орієнтиром для створення проєкту з елементами фантастики та національної символіки.

1.3 Мультсеріал «Таємниці Гравіті Фолз»

Анімаційний серіал «Таємниці Гравіті Фолз»³ створений Алексом Гіршом (Alex Hirsch) та випущений студією “Disney Television Animation” (Іл. 1.3). Серіал переважно орієнтований на дитячу та підліткову аудиторію, проте завдяки багатоплановому сюжету та великій кількості прихованих деталей залишається цікавим і для старших глядачів.

Основою серіалу є поєднання пригодницького сюжету, гумору та містики. Особливістю серіалу є велика кількість прихованих кодів та загадок, які автори інтегрували у сюжет. Це надає змогу глядачам самостійно шукати відповіді на таємниці, які з’являються протягом сюжету, будувати теорії та активно взаємодіяти з історією, відчувачи себе частиною цього всесвіту. Такий підхід

² <https://youtu.be/-IWMfbXiwxg?si=aTSIICJtwh02g5GR>

³ <https://youtu.be/7F1vhdYdRrA?si=Wqb59mG2bl5aNHrX>

значно поглиблює залучення аудиторії та формує навколо проєкту фанатську спільноту, яка з самостійно продовжує поширювати серіал створюючи фанатський контент.

Цей серіал привернув нашу увагу успішним поєднанням гумору, пригодницької складової, містичної атмосфери, та вдалої інтеграції глядача у сюжет.

1.4 Відео гра “Ghostwire: Tokyo”

“Ghostwire: Tokyo⁴” — відеогра у жанрі пригодницький бойовик з елементами жахів, розроблений студією Tango “Gameworks” та виданий “Bethesda Softworks” у 2022 році (Іл. 1.4). Ця гра є яскравим прикладом поєднання сучасного міського середовища з традиційними етнічними мотивами. Події гри відбуваються у Токіо, де звичайний урбаністичний простір наповнюється явищами та істотами з японської міфології.

Важливою складовою є тема впливу людського прогресу на духовний світ. У грі простежується, як розвиток технологій, урбанізація та віддалення людей від традицій змінюють взаємодію з надприродним. Це відображається в образах духів, які змінюються, адаптуються або втрачають свій первинний вигляд.

Візуальна стилістика підкреслює моторошну атмосферу гри через поєднання неонових вогнів міста з лякаючими образами істот що бродять по вулицях. Значну роль відіграє використання елементів японського фольклору, легенд і повір'їв, які формують основу фантастичного світу.

Даний проєкт є гарним прикладом інтеграції фольклору у сучасний контент і може слугувати орієнтиром для багат шарового фантастичного середовища.

1.5 Комп'ютерна гра “The Witcher 3: Wild Hunt”

Комп'ютерна гра The “Witcher 3: Wild Hunt⁵” у стилі action/RPG розроблена Польською компанією CD Projekt RED за мотивами серії романів «Відьмак» письменника Анджея Сапковського (Іл. 1.5). Ця гра є яскравим прикладом глибокого поєднання середньовічного сетингу з міфологіями,

⁴ https://youtu.be/XWpsAKYa7NQ?si=GyEY_vEuL0DDD8Q

⁵ <https://youtu.be/XHrskkHf958?si=MmQheIduJKW9ZxEM>

такими як: Слов'янська, Скандинавська, Кельтська та Західноєвропейська, з елементами авторської інтерпритації. Важливою рисою є те, що розробники не копіюють міфи напрому, а переосмислюють їх, додаючи нові риси, змішуючи різні традиції та адаптують під сюжет. Завдяки цьому світ виглядає унікальним, але водночас знайомим.

Важливу роль відіграють додаткові квести, які не лише розширюють сюжет, а й дозволяють глибше зануритись у локальні проблеми, конфлікти та моральні вибори персонажів. Через них гравець знайомиться з віруваннями людей, їхнім способом життя та ставленням до надприродного.

Комп'ютерну гру «The Witcher 3: Wild Hunt» було обрано у якості аналога через вдалу адаптацію старих історій під розуміння глядача, чудово передану атмосферу середньовіччя та гармонійне поєднання декількох міфологій.

1.6 Аніме серіал “Frieren: Beyond Journey’s End”

Аніме серіал “Frieren: Beyond Journey’s End”⁶ випущений студією “Madhouse” у 2023 році, є адаптацією манги Канехіто Ямади (Kanekito Yamada) та Цукаси Абе (Tsukasa Abe) (Іл. 1.6). В основі сюжету лежить знайома історія про героїчну подорож та перемогу над злом, однак сама оповідь починається вже після завершення пригоди, що формує незвичну точку входу для глядача.

У серіалі активно підіймається тема довголіття, яка розкривається через головну героїні — ельфійку Фрірен. Через її довге життя інакше сприймається час, пам'ять і стосунки з людьми. Це створює глибокий емоційний контраст між швидкоплинністю людського життя і тривалістю існування інших рас. Серіал висвітлює питання цінності моментів, втрати, ностальгії та поступового осмислення минулого.

Серіал заслуговує окремої уваги завдяки його неквапливому темпу і здатності створювати глибокий емоційний зв'язок із глядачем без використання надмірної драматургії. Завдяки цьому серіал сприймається більш рефлексивним і атмосферним на фоні інших фентезійних проєктів.

⁶ https://youtu.be/Iwr1aLEDpe4?si=_EIQUE6-bpISos-1

Даний твір корисний для дипломної роботи завдяки аспектам побудови настрою, роботі з темпом оповіді, а також передачі емоцій через візуальне середовище та музику.

1.7 Аніме серіал «Приємно познайомитись, Бог»

Аніме серіал «Приємно познайомитись, Бог»⁷. Романтичне фентезійне аніме, створене студією “TMS Entertainment, Японія”, 2012 рік (Іл. 1.7). Аніме поєднує елементи романтики, комедії та японської міфології. Сюжет розповідає про дівчинку Нанамі, яка випадково стає божеством місцевого храму та поступово знайомиться зі світом духів, демонів і надприродних істот.

Особливістю серіалу є поєднання повсякденного життя із міфологічними елементами, яке розкривається без різкого відділення фантастичного світу від реального. Головна героїня Нанамі залишається звичайною школяркою із звичайними проблемами, проте паралельно змушена виконувати обов’язки божества храму. Таким чином через сюжет демонструються елементи японських вірувань і традицій — храмові обряди, духи — охоронці, фамільяри, божества місцевостей та уявлення про зв’язок людини з духовним світом. Багато конфліктів у серіалі зі звичайним протистоянням добра і зла, а з емоціями персонажів, їхніми бажаннями, образами чи самотністю, що робить міфологічних істот більш живими та емоційно близькими до глядача.

Аніме серіал було обрано у якості аналогу через підхід створення атмосфери, в якій фантастика гармонійно інтегрується у сучасне життя, не руйнуючи відчуття затишку та легкості оповіді.

1.8 Аніме серіал “The Summer Hikaru Died”

Аніме серіал The Summer Hikaru Died⁸, психологічний горор з елементами містики та драми, створений студією “CygamesPictures”, Японія, 2025 рік (Іл. 1.8). Аніме засноване на однойменній манзі автора Мокумокурена (Mokumokuren) та розповідає історію двох друзів, життя яких змінилось після загадкового зникнення одного з них. Серіал поєднує побутову атмосферу

⁷ https://youtu.be/U7UOn9v4U2g?si=aBL0bxUL7HhKQ_51

⁸ https://www.youtube.com/watch?v=dhihVoP_6gw

японської провінції з поступовим наростанням тривоги та відчуттям присутності чогось неприродного.

У цьому серіалі окремої уваги заслуговує музичний супровід, який переважно мінімалістичний та атмосферний. Замість мелодій використовуються фонові ембієнтні звуки, низькі тони, розтягнуті шумові ефекти та незавершені музичні фрази. Це створює відчуття невизначеності та психологічного тиску. У деяких сценах звук може навмисно ставати неприродним — приглушений, спотворений або надто близьким, ніби глядач чує події зсередини простору сцени. Разом із роботою камери та освітленням такий підхід робить серіал схожим не на класичне аніме, а на художній психологічний фільм.

Цей серіал було обрано як аналог саме завдяки деталізованому звуковому оформленню, яке має надзвичайний вплив на глядача.

1.9 “Аніме серіал One Piece”

Аніме серіал “One Piece”⁹, є пригодницьким фентезі, створеним студією Toei Animation, в Японії у 1999 році (Іл. 1.9). Серіал заснований на манзі від автора Еїчиро Ода (Eiichiro Oda), є одним із найвідоміших і найтриваліших анімаційних проєктів сучасності. Його світ поєднує пригодницьке фентезі, піратську тематику та велику кількість унікальних персонажів і локацій.

Однією з головних особливостей серіалу є дизайни персонажів, які часто навмисно перебільшені — непропорційні тала, незвичні форми обличчя, яскраві кольори та карикатурні елементи — проте саме це робить персонажів унікальними та емоційно виразними.

Окремої уваги заслуговує анімаційна складова серіалу. Переважно в останніх арках, активно використовуються принципи експресивної анімації, де пріоритет надається не реалістичності руху, а передачі енергії, емоцій та сили дії. Для цього аніматори застосовують сильне спотворення муху (smear frames, stretch & squash), перебільшення рухів та деформацію пропорцій під час швидких сцен.

Важливу роль відіграє і робота з кольором та освітленням. Використовуються складні градієнти, кольорове контрове світло, ефекти саява

⁹ <https://youtu.be/lgAwlnGLTUg?si=BKHITV9y31QI9Xsv>

та атмосферні фільтри. Композитинг часто поєднує традиційну покадрову анімацію з цифровими ефектами, що додає сценам глибини та відчуття масштабності.

Аніме серіал “One Piece” корисний для нашого проєкту завдяки оригінальному підходу до створення персонажів, виразній стилістиці та високому рівню анімації у поєднанні з цифровими ефектами. Він є цінним прикладом того, як через дизайн, рух та експресію можна створити впізнаваний та емоційно насичений фантастичний світ.

1.10 Книга «Я бачу, вас цікавить п'ятьма»

Книга «Я бачу, вас цікавить п'ятьма»¹⁰, є психологічним трилером з елементами детективу та містики, написаний в Україні у 2020 році (Іл. 1.10.). У цьому романі відбувається детективна історія у поєднанні із глибоким психологізмом, великою кількістю символізмів та містичними мотивами. Події відбуваються у віддаленому селищі Буськів Сад, куди прибуває головний герой для розслідування зникнення дитини. Але по мірі розвитку, сюжет виходить далеко за межі класичного детективу, переходячи у дослідження внутрішньої людської «п'ятми».

Однією з чіпляючих особливостей книги, є подача та стиль написання. Автор використовує живу мову, суржик та локальні вислови, що надає персонажам реалістичності та кращого зв'язку з читачем. Також у романі мається велика кількість алюзій, відсилок та прихованих символів. Сюжет побудований як багатопланова система натяків. Важливими можуть виявитись імена персонажів, окремі фрази, предмети чи образи.

Даний твір було обрано у якості аналога завдяки органічному використанню символізму та способу побудови живого та багатопланового сюжету. Книга є цінним прикладом того, як через мову та приховані образи, можна створити глибоке занурення читача в історію.

¹⁰ <https://surl.li/zzlraz>

РОЗДІЛ II. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція проєкту

Анімаційний ролик «Ліс» є власною інтерпретацією теми страху втрати колективної пам'яті. У головну ідею закладена, проблема втрати зв'язку між сучасним поколінням та культурною спадщиною. У ролику міфологічні істоти існують доти, доки їх пам'ятають. Їхнє проявлення є нагадуванням про існування. Міфологічні істоти не намагаються нашкодити, а показують себе як вміють щоб їх не забули. Поява не є загрозою, а нагадуванням про втрачений зв'язок між нащадками та культурною спадщиною.

При створенні сюжету та образів персонажів, було досліджено складову української міфології. До прикладу, сюжетна роль та образ русалки засновані на південно-східних повір'ях. Люди вважали що русалки мають здібність перетворюватись на щурів або жаб, заманювати людей, особливо дітей, до води, або іншого місця їхнього перебування.

Сюжет дипломного проєкту побудовано навколо історії хлопчика, який випадково стикається зі світом української міфології. Події розгортаються у вечірній час на подвір'ї сільської хати, де головний герой захоплено грає у гру на телефоні та пропускає повз вуха слова бабусі, яка застерігає його не ходити до лісу після заходу сонця. Атмосфера спокою різко зникає, коли герой програє у грі. Відволікшись від телефону, хлопчик помічає дивний рух, який виявився незвичайною істотою у вигляді зеленого щура.

Зацікавлений побаченням, хлопчик намагається сфотографувати це дивне створіння, однак воно тікає до лісу. Головний герой біжить за ним, не помічаючи, як опиняється все глибше у лісі. Саме в цей момент згадується бабусине застереження.

Кульмінаційна частина сюжету розкриває зустріч хлопчика з міфологічними істотами. Ліс, який спочатку здавався звичайним, перетворюється на простір, населений надприродними мешканцями. Так, поява русалки у своїй справжній подобі змушує героя залякнутися від страху. Повільно

відходячи назад, хлопчик натикається на рогатого лісовика, який нависає над ним. Досі не вірячи у дійсність того, що відбувається, герой із заплющеними очима, біжить навмання та врізається у високу постать мавки, чий образ вражає своєю красою, спокоєм та одночасно холодом. Її поява змінює емоційний тон сцени: страх перетворюється на зачарований захват і спокій. Символічним елементом стає квітка, яку мавка простягає хлопчикові, ніби даючи дозвіл до свого світу.

Фінал історії залишає питання про те, на скільки все було реальним. Прокинувшись у своїй кімнаті, хлопчик помічає квітку, яку йому дала мавка. Поглянувши у бік лісу, у тіні дерев, він бачить постаті міфічних істот, які мовчки спостерігають за ним. Таким чином, завершення підкреслює головну ідею про тонку межу між реальним світом, та світом духів і легенд, який може існувати поруч із людиною, залишаючись прихованою частиною.

2.2. Технічні характеристики й особливості

Анімаційний ролик «Ліс» створений із використанням покадрової та нарізної анімації у поєднанні з візуальними ефектами. Для розробки якісного та оптимально затратного ролика було обрано такі програми, як: “Adobe Photoshop”, “Toom Boom Harmony”, “Adobe After Effects”. Основна мета технічної частини — показати атмосферну та емоційно напружену історію, що передає містичний образ лісу та його наповнення.

Для створення фонових зображень та візуального середовища використовувалась програма “Adobe Photoshop”. В якій розроблялись локації, кольорові рішення та окремі елементи сцен. Фони сцен подвір'я, лісу та містичних епізодів із міфологічними істотами, розроблені за допомогою цифрового малювання

Покадрова анімація персонажів була виконана у програмі “Toom Boom Harmony”. Рух персонажів, міміка та окремі сцени анімовані з використанням класичних принципів 2Д анімації. Покадровий підхід дозволив зробити рухи більш плавними та виразними, а також передати емоційний стан героїв і

напруження окремих моментів. Крім цього, у роботі використовувалась нарізна анімація для окремих рухів персонажів та деталей середовища, що допомогло оптимізувати процес створення ролику.

Для фінального монтажу, композиції сцен та створення візуальних ефектів, використовувалась програма “Adobe After Effects”, в якій поєднувались всі анімовані елементи в єдину композицію, а також налаштовувався рух камери, кольорова корекція та додавались атмосферні ефекти.

Варто зазначити, що засобами Adobe After Effects у проєкті реалізована техніка паралаксу, яка дозволяє створити ефект глибини у двовимірному просторі завдяки розділенню сцен на декілька шарів, що рухаються з різною швидкістю.

Також у програмі були додані світлові ефекти, туман, затемнення та інші елементи пост-обробки з метою посилити атмосферу ролика. На завершальному етапі, всі сцени змонтовано у фінальну версію ролика, додано музичний супровід та звукові ефекти.

Вибір програмного забезпечення обумовлений його широкими технічними можливостями, звучністю та здатністю забезпечити якісний результат на всіх етапах створення анімаційного ролика — від розробки візуального стилю до фінальної композиції та монтажу.

2.3. Стилiстичний напрямок

Стилiстика дипломного проєкту «Лiс» побудована на поєднаннi мiстичної атмосфери української мiфологiї з сучасними засобами анімацiї. Основна увага у вiзуальному рiшеннi придiляється створенню атмосферного середовища, яке передає вiдчуття тривоги, загадковостi та чогось надприродного. Значну роль у цьому вiдiграє деталiзацiя фонiв, завдяки якiй лiсове середовище виглядає бiльш живим i занурює глядача в подiї анімацiї.

У роботi особливий акцент зроблено на освiтленнi, текстурах та кольоровiй палiтрi. Для сцен реального свiту використовуються бiльш спокiйнi та природнi вiдтiнки, тодi як сцени у лiсi виконанi у темнiших кольорах iз

холодними синіми та сірими тонами. Візуальна частина анімації побудована на контрасті між реальним світом і містичним середовищем лісу. Контраст світла й тіні допомагає підкреслити напруження окремих сцен і створює відчуття небезпеки та невідомості. Образи міфічних істот створюють атмосферу неочікуваної невідомості, а зміна освітлення та форм персонажів допомагає передати ознайомлення героя зі світом духів.

Підґрунтям створення образів міфологічних персонажів слугували мотиви української культури та народних уявлень про лісових істот. Зовнішність мавки, русалки та лісовика базується на традиційних описах із фольклору, але адаптованих під сучасну анімацію. У дизайні персонажів використовуються природні форми, елементи народної символіки та деталі, натхненні українськими легендами й образами з народної творчості.

Важливою частиною стилістики є поєднання краси та тривожності. Містичні істоти не виглядають однозначно добрими чи злими, їхній образ поєднує привабливість й загадкову невідомість. Саме цей контраст допомагає передати головну ідею проєкту, створити атмосферу невизначеності, де межа між реальністю та світом легенд поступово стирається.

2.4. Звуковий супровід

Звуковий супровід у дипломному проєкті «Ліс» є важливою частиною створення атмосфери та емоційного напруження. Основу звукового оформлення складають природні звуки: шум вітру, шелест листя, звуки нічного лісу та інші атмосферні ефекти, які допомагають передати відчуття тривоги й присутності у містичному середовищі.

Особливу роль відіграє звук у сценах перебування героя в лісі та появи міфологічних персонажів, підсилюючи напруження та відчуття небезпеки. Для сцени, де хлопчик біжить за дивним щуром, використовується енергійна мелодія із середньовічними мотивами, що додає динаміки та підсилює зацікавленість героя.

Поеднання музики, природних шумів і звукових ефектів допомагає створити цілісну атмосферу анімації та підсилює емоційне сприйняття проєкту

ВИСНОВКИ

У дипломній роботі створено анімаційний ролик «Ліс», в якому поєднано елементи покадрової та нарізної анімації з використанням візуальних і звукових ефектів. Основною ідеєю роботи є занурення глядача у містичний лісовий простір, наповнений образами з української міфології, та передача взаємодії людини з цим фантастичним світом.

Під час роботи над проєктом було досліджено художні та технічні підходи до створення атмосферної анімації, зокрема використання деталізованих фонів, світлових ефектів і контрастної кольорової палітри. Це дозволило сформувати цілісну візуальну мову, яка підсилює емоційне сприйняття історії та допомагає передати відчуття напруження, тривоги й загадковості.

Таким чином, в анімаційному ролику «Ліс» реалізовано сюжетну лінію, створено персонажів та візуальне середовище, що базується на мотивах українського фольклору. Усі сцени промальовано, анімовано та об'єднано в єдину композицію з використанням сучасних програмних засобів, після чого додано ефекти та звуковий супровід.

З технічного боку проєкт реалізовано із застосуванням Adobe Photoshop для створення фонів, Toom Boom Harmony для покадрової та нарізної анімації, а також Adobe After Effects для монтажу, створення ефектів та реалізації техніки паралаксу. Поєднання цих інструментів дозволило досягти цілісності й візуальної виразності фінального продукту.

Отже, виконання дипломного проєкту підтвердило ефективність поєднання класичних принципів анімації з сучасними цифровими технологіями. Створений ролик демонструє можливості використання української міфології як основи для сюжетів сучасної анімації та відкриває перспективи подальших творчих досліджень у цьому напрямку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Берlach О., Лесик — Бондарук О. Художньо-технологічні особливості створення анімаційних персонажів авторської векторної анімації URL: <https://surl.li/bjbron>(Дата звернення 17.04.26)
2. Галайчук В. Українська Міфологія. Харків, 2016. 288 с. URL: <https://archive.org/details/miff2016/page/n235/mode/2up> (Дата звернення 16.04.26)
3. Гнатюк В. Знадоби до галицько-руської демонології. Львів, 1900 277 с. URL: <https://surl.li/eavbmw>(Дата звернення 17.04.26)
4. Лозко Г. С. Українське Народознавство: Тернопіль, 2011. 512 с URL: <https://irbis-nbuv.gov.ua/ulib/item/UKR0005720> (Дата звернення 16.04.26)
5. Мараховська К. Генеза та стан анімації в сучасній культурі URL: <https://zbirnyky.rshu.edu.ua/index.php/ucpmk/article/view/305> (Дата звернення 17.04.26)
6. Нечуй-Левицький І. С. Світогляд українського народу. Ескіз української міфології. Львів, 1876. 80 с. URL: <https://archive.org/details/nechuj1876> (Дата звернення 20.04.26)
7. Пінчук В. І. Функції протагоніста та антагоніста в анімації незалежної України URL: <https://surl.li/kjdsy> (Дата звернення 20.04.26)
8. Сінцева М. Психологічні Особливості Анімації Як Аудіовізуального Засобу Впливу На Глядача URL: <https://snku.krok.edu.ua/index.php/vcheni-zapiski-universitetu-krok/article/view/720> (Дата звернення 20.04.26)
9. Kryshchuk M. Animation as a tool of Soviet political propaganda and a form of preserving Ukrainian culture and language URL: <https://surl.li/rkjqk> (Дата звернення 16.04.26)
10. Oliynyk V. Motion Design in the Context of Ukrainian Contemporary Media Art: Content and Perspectives URL: <https://surl.li/gwxpjv> (Дата звернення 21.04.26)

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Анімаційний серіал «Аватар: Легенда про Корру», 2012 р.



Іл. 1.2. Мультсеріал «На Краю Світів», 2024 р.



Іл. 1.3. Мультсеріал «Таємниці Гравіті Фолз», 2012 р.



Іл. 1.4. Відео гра «Ghostwire: Tokyo», 2022 р.



1.5 Комп'ютерна гра «The Witcher 3: Wild Hunt» 2015 р.



1.6 Аніме серіал «Frieren: Beyond Journey's End» 2023 р. (досі виходять серії)



1.7 Аніме серіал «Приємно познайомитись, Бог» 2008-2016 рр.



1.8 Аніме серіал «The Summer Hikaru Died» 2025 р.

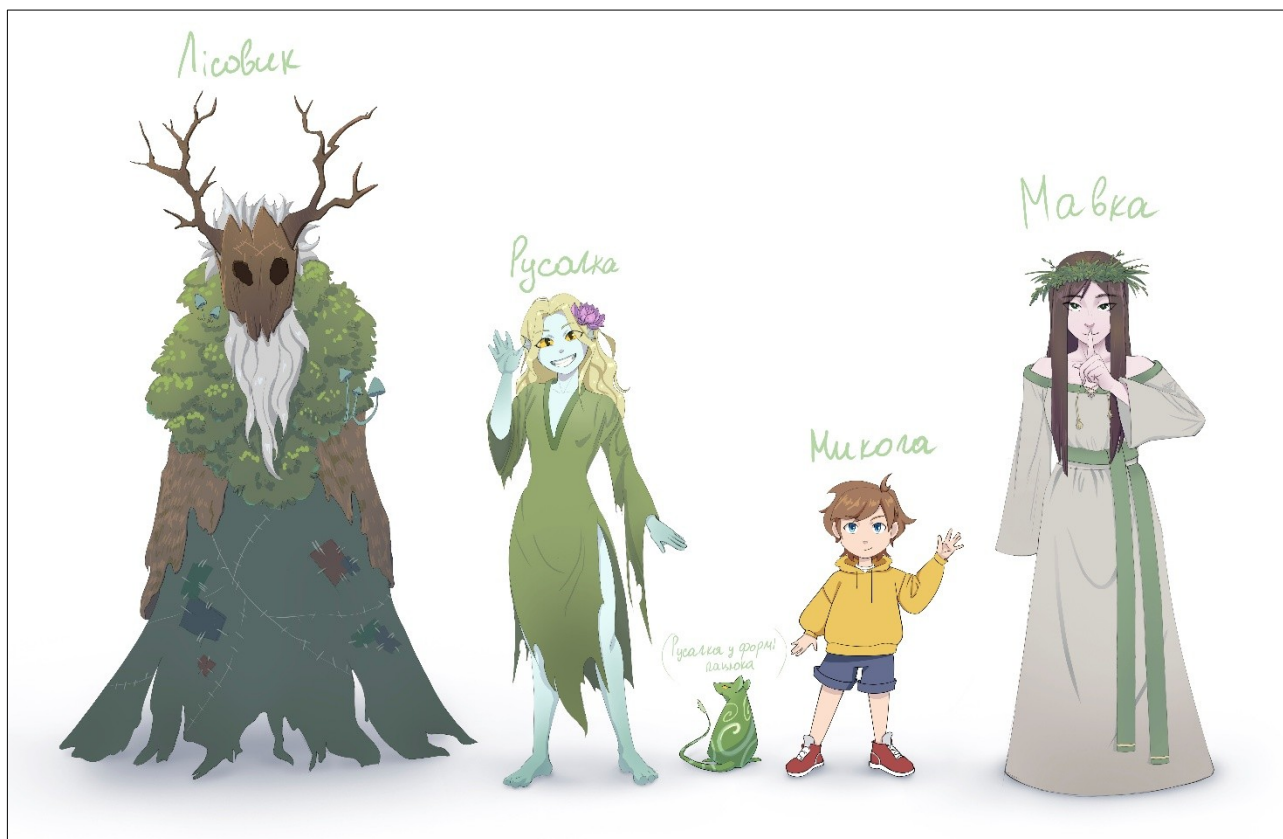


1.9 Аніме серіал «One Piece» 1999 р. (досі виходять серії)



1.10 Книга «Я бачу, вас цікавить п'ятьма » 2020 р.

ДОДАТОК II. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



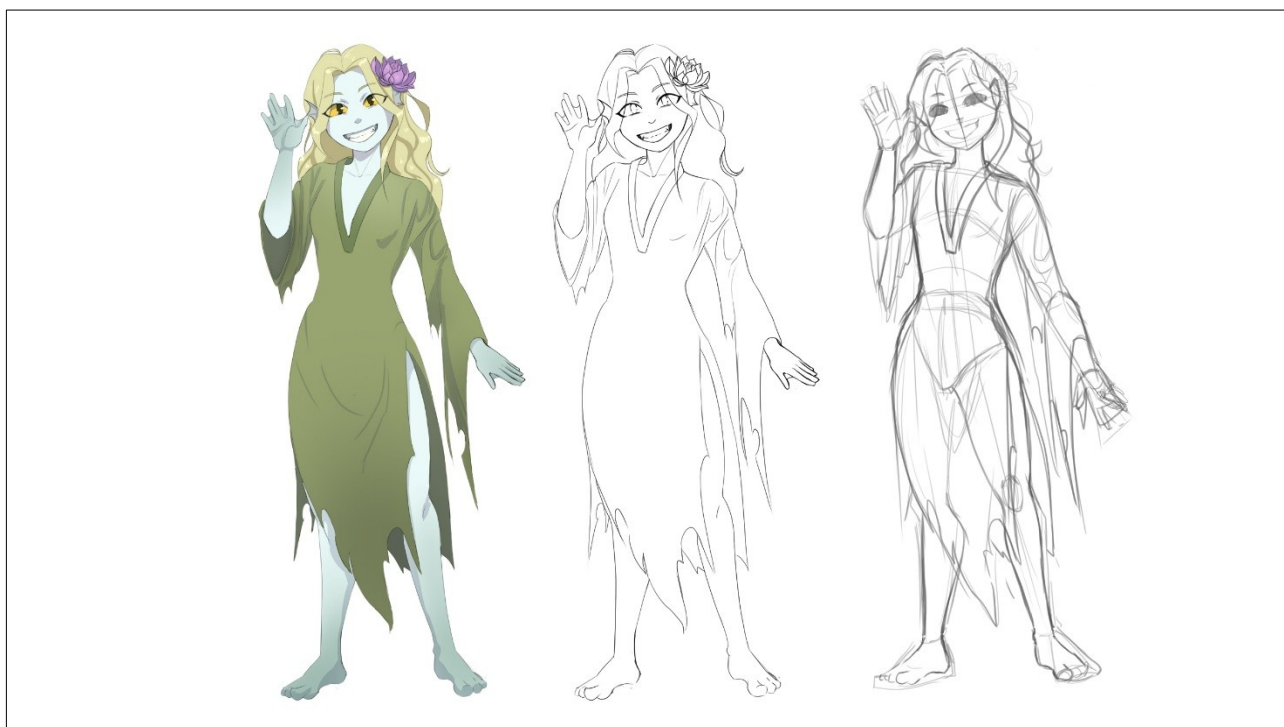
Іл. 2.1. Дизайн основних персонажів



Іл. 2.2. Пошук дизайну головного персонажа



Іл. 2.3 Пошук дизайну головного персонажа



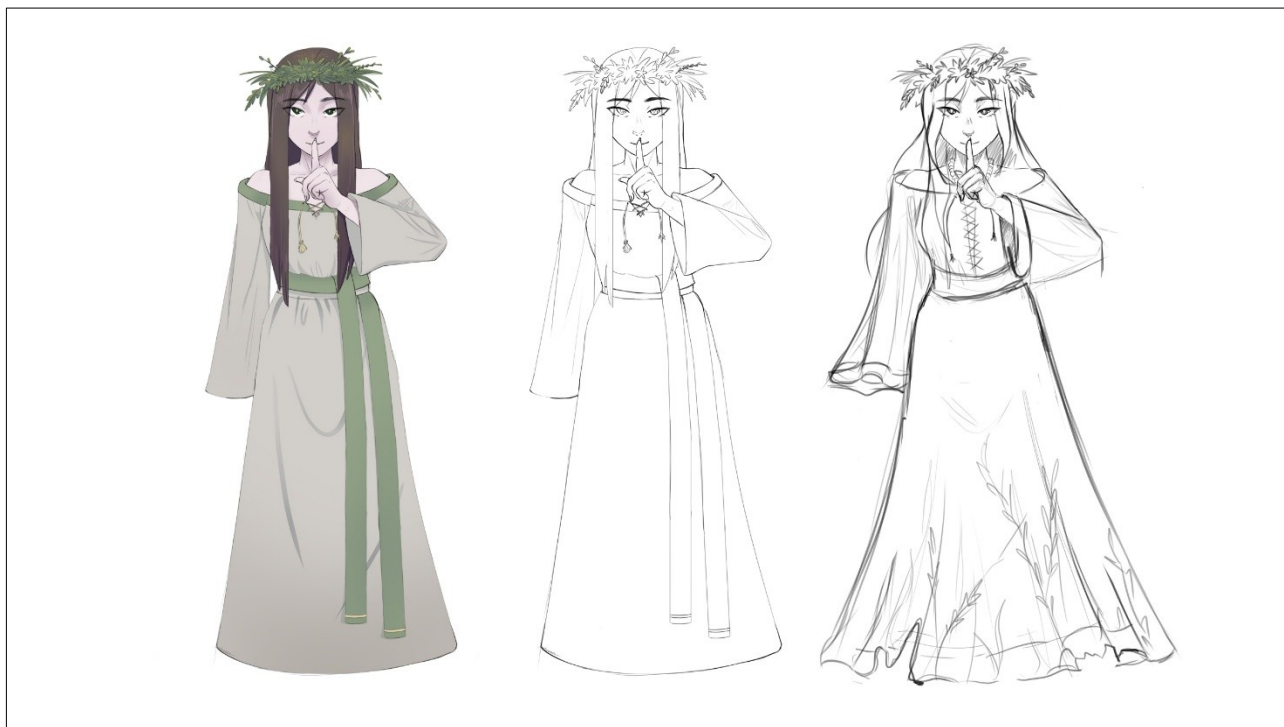
Іл. 2.4. Пошук дизайну другорядного персонажа.



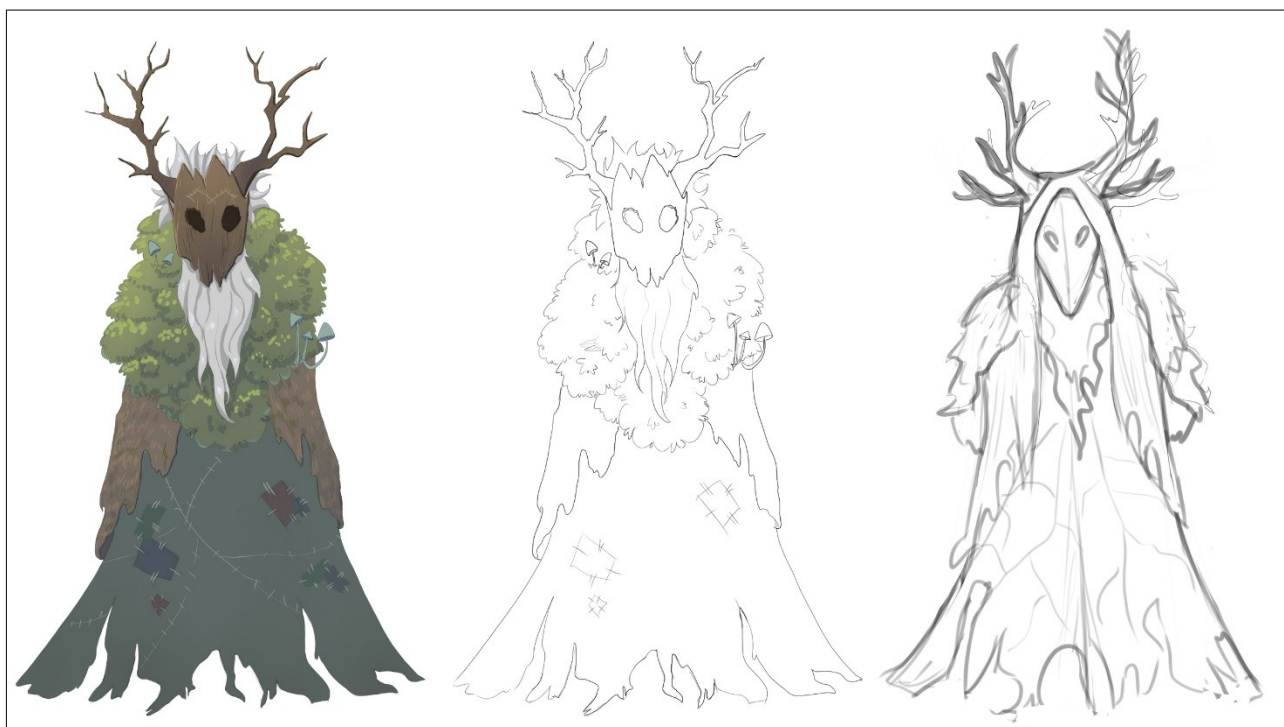
Іл. 2.5. Пошук дизайну другорядного персонажа.



Іл. 2.6. Пошук дизайну другорядного персонажа.



Іл. 2.7. Пошук дизайну другорядного персонажа.



Іл. 2.8. Пошук дизайну другорядного персонажа.



Ил. 2.9.



Ил. 2.10.

Додаток III. Склад проєкту



Лл. 3.1.



Лл. 3.2



Ил. 3.3.