

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Лазоренко Анна Сергіївна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «МІФИ НА ШАХОВІЙ ДОШЦІ»

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»

зі спеціальності 022 Дизайн

ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень.

Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.

_____ А. С. Лазоренко

Керівник: Чен Наталія Володимирівна

кандидат педагогічних наук, доцент

Харків–2026

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....	5
1.1 Мультфільм «Фабрика снів», 2020 р.....	5
1.2 Фільм «Аліса в країні див», 2010 р.....	6
1.5 Мультфільм «Лісова пісня», 1976 р.....	11
1.6 Артбук «Український Бестіарій», Мальовій.....	12
1.7 «Українська міфологія», 2016 р.....	14
1.8 Відеоролик «Battle chess: Game of Kings».....	15
1.9 Відеоролик «Hades 2. Character design showcase».....	16
1.10. Відеоролик «Chess match animation (Rigid Body Physics + Cell Fracture)».....	17
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ.....	19
2.1 Концепція проєкту.....	19
2.2 Сюжетна складова.....	20
2.3 Візуальна складова.....	20
2.4 Технічна складова проєкту.....	21
2.5 Музична складова.....	21
ВИСНОВКИ.....	23
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	25
ДОДАТОК І.....	27
ДОДАТОК ІІ.....	32
ДОДАТОК ІІІ.....	39

ВСТУП

У сучасному світі предметний дизайн є потужним інструментом трансляції культурних кодів. Візуалізація національних символів та фольклору в іграх дозволяє зберігати та популяризувати спадщину в ненав'язливій формі. Замість сухого вивчення історичних довідок, людина взаємодіє з культурою через гру. Такий підхід пробуджує природний інтерес до пізнання та робить архаїчні образи зрозумілими і привабливими для сучасного суспільства.

Шахи, які здавна вважалися класичною інтелектуальною грою, сьогодні постають як багатогранний продукт, що поєднує стратегію, мистецтво та концептуальний дизайн. Настільна гра — це не лише змагання за встановленими правилами, але й візуальний наратив. На відміну від суто цифрових розваг, фізичні ігрові об'єкти створюють тактильний зв'язок із гравцем, перетворюючи кожну партію на естетичний та пізнавальний процес.

Наразі особливої значущості набуває поєднання традиційних символів із новітніми технологіями виробництва та презентації. Завдяки 3D-моделюванню та 3D-друку створення фізичних об'єктів стає деталізованим та швидким. Це дозволяє втілювати найскладніші форми, перетворюючи звичайні ігрові фігури на самостійні артоб'єкти. Одночасно цифрова візуалізація та моушн-дизайн допомагають ефектно презентувати продукт сучасній аудиторії, для якої медіаконтент — це вже частина життя.

Анімаційний ролик «Міфи на шаховій дошці» — це створення комплекту шахових фігур за образами української міфології. Формування сучасного погляду на традиційні образи та просування традиційної історії серед різновікової аудиторії є ключовою метою розробки проєкту.

За останні роки проведено чимало наукових досліджень на тему впливу образу шахів з точки зору як психології, так і дизайнерського проєктування. Тему висвітлювало чимало авторів, але для нашого проєкту важливими є

наступні: Alisa Scherbakova, George Engelhard Jr, A Kadir Bahar, Gonzalez—Burgos L., Jozef Cseres, Gustavo G. Brigante, Carl T. Woods [11, 12, 13, 14]. У своїх працях дослідники висвітлюють проблематику взаємозв'язку шахів із візуально-просторовим мисленням, доводячи, що гра розвиває здатність краще уявляти розташування об'єктів у просторі та їхню взаємодію. Також автори розглядають шахи як потужний естетичний і концептуальний інструмент, що стимулює креативність у процесі прийняття складних рішень та допомагає знаходити нетипові композиційні кроки. Зрештою, ці дослідження підтверджують, що шахова гра є ідеальною платформою для руйнування традиційних меж у мистецтві, що обґрунтовує наш підхід до інтеграції української міфології у сучасні форми мультимедійного дизайну за допомогою 3D-моделювання.

Актуальність. Українська міфологія є частиною української культурної спадщини. Сьогодні інтерес до української ідентичності став глобальним світовим трендом, що робить інтеграцію національних мотивів у дизайн особливо затребуваною. Відтворення міфології в актуальних мистецьких проєктах є важливим для популяризації культури серед різновікової аудиторії, адже це формує сучасний погляд на традиційні образи та робить їх доступними.

Мета роботи – розробка та створення комплекту шахових фігур за образами української міфології та презентація проєкту у вигляді анімаційного ролик.

Новизна. Унікальність роботи полягає у поєднанні традиційних образів української міфології з образом шахів та презентації проєкту через сучасні методи 3D-моделювання і цифрової візуалізації. Новим підходом у кваліфікаційній роботі є використання 3D-друку для створення фізичного прототипу набору шахів та застосування моушн-дизайну для побудови сучасної мультимедійної презентації.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Аналоги, які ми обрали для свого дипломного проєкту, здебільшого є візуальними продуктами: мультфільми, анімаційні ролики, фільми та збірники з описами образів. Кожен з аналогів було відібрано з урахуванням тематики кваліфікаційної роботи, розглянуто сильні та слабкі сторони кожного аналогу задля розуміння вектору створення власного анімаційного ролика.

1.1 Мультфільм «Фабрика снів», 2020 р.

«Фабрика снів» (2020) — мультфільм режисера Кіма Гагена Йенсена (Kim Hagen Jensen).¹ Головна ідея мультфільму обертається навколо концепції того, що людські сновидіння — це не просто випадкові видіння, а ретельно зрежисовані вистави, які створюються у таємному вимірі. Головна героїня Мінна, випадково отримавши доступ до цього світу, піддається спокусі змінити реальність. Вона використовує сни, щоб маніпулювати своєю новою зведеною сестрою Дженні та зробити її «зручнішою» для себе. Мультфільм розкриває тему відповідальності. Метафорична гра з чужою підсвідомістю призводить до катастрофи — Дженні опиняється в пастці власних кошмарів і не може прокинутися.

Для нашого проєкту корисною є сцена, яка з перших секунд акцентує увагу глядача на шаховій дошці з розставленими на ній фігурами. Подібного роду стартове занурення у твір є основою розповіді. Фокусуючи увагу глядача на темпі та стратегічній складовій сюжету, мультфільм ніби символізує, що у світі снів кожен з ходів відгукнеться протидією. Цей метафоричний простір є важливим прикладом використання традиційних образів як елементів ключових рушіїв сюжету. Однією з сильних сторін мультфільму є візуальний акцент як елемент детального опрацювання сцени: шахи миттєво дозволяють залучити глядача до атмосфери гри, а грамотна

¹ https://www.imdb.com/title/tt9855978/?ref_=nv_sr_srsrg_3_tt_7_nm_0_in_0_q_фабрика%20снів

робота з освітленням та композицією підкреслює значущість кожного ігрового елемента. Шахова дошка також є символічним предметом, який є не тільки інтер'єрним елементом, але й контролюючим механізмом з маніпулятивним результатом — саме це змушує глядача замислитись про те, що у наших снах не завжди ми самі є головними над оточенням та подіями. Повільний огляд фігур створює необхідний ритм монтажу для вдумливого перегляду, що також є сильною стороною при створенні правильної експозиції.

Використання традиційних образів є однією з слабких сторін твору. У мультфільмі використано класичний вигляд шахових фігур, що є основою для масового продукту, проте такий вибір сильно обмежує можливості для глибокого культурного самовираження через дизайн самих елементів. Також неабиякою деталлю є функціональність: шахи тут слугують лише вступним візуальним гачком, не стаючи центральним рушієм візуального стилю всього фільму.

«Фабрика снів» для нашого проєкту є прямим аналогом. Це гарний приклад послідовної презентації шахових фігур, що дає вектор вираження сюжету анімаційного ролику. Дошка має стати не просто фоном, а місцем презентації унікальних образів української міфології. Досвід мультфільму демонструє, як за допомогою 3D-візуалізації можна занурити глядача у атмосферу гри та ознайомити його з культурним дослідженням унікальної художньої візуалізації. (додаток I, іл.1.1)

1.2 Фільм «Аліса в країні див», 2010 р.

«Аліса в країні див» — пригодницький фентезі-фільм Тіма Бертона 2010 року за мотивами однойменної книги Льюїса Керрола.² Сюжет розгортається навколо повернення дорослої Аліси до Підземної країни, де їй належить виконати пророцтво: перемогти Бармаглота та покласти край тиранії Червоної Королеви. Фільм вирізняється фірмовим візуальним стилем

² <https://www.imdb.com/title/tt1014759/>

режисера, де поєднуються гротеск, готика та висока деталізація цифрового середовища.

Для нашого дипломного проєкту особливе значення має саме фінальна сцена битви з Бармаглотом, яка відбувається на величезному полі у формі шахової дошки. Тут протистояння сторін набуває вигляду певної шахової партії, де персонажі та їхні армії є стилізованими персоніфікованими ігровими фігурами. Тут сама гра є не тільки демонстрацією стратегічного розвитку подій, але й перетворюється на масштабне візуальне дійство. Тім Бертон успішно представляє класичні шахові образи у вигляді унікальних кіногероїв. Дизайн костюмів, характерні силуети чітко поєднуються з рухами бійців армії Білої Королеви, що дає змогу ідеально зчитати приналежність кожного персонажу до відповідної йому класичної шахової фігури. Цей підхід формує дуже сильну сторону фільму та є прикладом вдалого об'єднання дизайну з характером ігрового елементу. Фільм створено у гротескній естетиці, а робота зі світлом та насиченістю кольорів створює драматичний вплив на конфлікт сторін. Додавання CGI технік дозволяє створити світ, де масштаб фігур та дошки стає частиною емоційного впливу на глядача. Дивлячись на шахову дошку, будь-хто одразу помічає візуальний ритм: легкі, повторювані форми, чітка геометрія та мінімалізм. Цей підхід також вдало організував усі події фінальної битви, додавши динамічному хаосу чітку «сітку».

«Аліса в країні див» відібрана нами як прямий аналог. Досвід Тіма Бертон додає розуміння тому, як додати класичному вигляду фігур свого особливого характеру та динамічного ритму. Режисер демонструє, як можна зберегти функціональну впізнаванність фігури, наділивши її при цьому складним візуальним характером міфічного персонажа. У нашій кваліфікаційній роботі це допоможе реалізувати перехід від впізнаваного масового продукту до незвичних форм та авторського погляду на образи шахових фігур. (додаток I, іл.1.2)

1.3 Мінісеріал «Ферзевий гамбіт», 2020 р., Скотт Френк

«Ферзевий гамбіт» — драматичний мінісеріал американського режисера і сценариста Скотта Френка за однойменним романом Волтера Тевіса 1983 року з Анею Тейлор-Джой в головній ролі про сходження геніальної шахістки.³ Консультантами творців фільму стали колишній чемпіон світу з шахів Гаррі Каспаров та тренер з шахів Брюс Пандольфіні. Назва відсилає до шахової тактики жертви (зазвичай, пішака) задля прискорення розвитку партії та захоплення ініціативи. Це найгучніший медіапроект про шахи в сучасній культурі, в якому присутня історична достовірність шахових партій та надзвичайна увага до деталей. Для кваліфікаційної роботи найбільше значення має саме візуалізація інтелектуального процесу гри: героїня проектує шахову партію на будь-яку поверхню, будь то стіл або стеля. Це перетворює статичну гру на динамічне, майже магічне видовище, що дозволяє глядачеві побачити живу архітектуру гри. Мінісеріал унікально демонструє, як саме сила думки впливає на реальні події під час шахової партії та розкриває завісу стратегічних роздумів самого гравця. Тут наочно спостерігається «проф-деформація» професійного шахіста — будь-яка вільна хвилина перетворюється на постійні роздуми ведення своєї партії та налаштування власного стилю гри проти кожного з опонентів, які трапляються на шляху. Мозок головної героїні знаходиться в постійному напруженні, бо кожна побачена деталь на вулиці може стати тим самим ключем до перемоги на шаховій дошці.

Серіал доводить, що шахи можуть бути джерелом високого драматизму. Ритм гри, звук пересування фігур та акценти на деталях (руки, погляди) створюють атмосферу, яка тримає глядача в напрузі. Кожну з партій «проживаєш» разом з головною героїнею, усі її дії та емоції зчитуються та переносяться на внутрішній стан того, хто дивиться цей сюжет. Такого роду емоційна напруга має дуже сильний вплив на глядача та створює необхідний настрій при перегляді. Стосовно технічної частини анімації цей серіал також

³ https://www.imdb.com/title/tt10048342/?ref_=nv_sr_srsq_0_tt_1_nm_0_in_0_q_Ферзевий

виставив високу планку — при створенні кожної партії були присутні професійні консультанти (Гарі Каспаров, Брюс Пандольфіні), завдяки чому створено відчуття реалістичності рухів фігур, їхньої ваги та значущості кожного кроку, що є критично важливим для якісної анімації. Досвід проєкту демонструє, можливість виходу за рамки реалістичного класичного вигляду шахів та шахової дошки до абстрактної презентації усіх подій партії: використання ефекту «уявних шахів» на стелі демонструє, що фізична дошка є межею тільки в голові того, хто дивиться на неї.

Мінісеріалу не вистачило дещо міфічної складової. Весь час використовувалися лише класичні образи, загальний фокус на спорті та психологія самого гравця. На наш погляд, можна було «погратися» з внутрішнім світом самих фігур, ніби перенести на якийсь з цих образів втілення самої головної героїні. В свою чергу такий хід створює додаткову напругу при перегляді та демонструє наскільки гравець в решті-решт стає одним цілим з шахами. Також це відкриває нові горизонти для пошуку нових художніх форм при створенні нетипового образу фігур.

«Ферзевий гамбіт» є прямим аналогом до нашої кваліфікаційної роботи. Досвід серіалу є неоцінним для розуміння того, як зробити шахову партію кінематографічною та захопливою. У межах проєкту «Міфи у грі» ці прийоми (акцент на звуках, ритм ходів, візуалізація траєкторій) допоможуть оживити авторський набір фігур. Якщо в серіалі фігури на стелі є лише уявним проєктом героїні, то в нашому ролику вони стануть реальними втіленнями української міфології. Аналіз цього твору дає розуміння того, як за допомогою динамічного монтажу та правильного темпоритму перетворити презентацію 3D-моделей на повноцінну історію з емоційним підтекстом.

(додаток I, іл.1.3)

1.4 Мультфільм «Вій», 1996 р.

«Вій» — це український анімаційний короткометражний фільм студії «Україмафільм», режисерів Алли Грачової та Леоніда Зарубіна, що є екранізацією однойменної містичної повісті Миколи Гоголя.⁴ Сюжет розповідає класичну історію про філософа Хому Брута, якому доводиться провести три страшні ночі, відспівуючи померлу панночку-відьму. У процесі він стикається з нечистою силою та міфологічними створіннями потойбіччя, серед яких ключовим є Вій — могутня демонічна істота з українського фольклору. Цей аналог не має відношення до механіки гри у шахи, але має величезну роль у створенні вектору роздумів поєднання традиційних українських образів з класичними фігурами. Якщо попередні аналоги допомагали зрозуміти структуру та візуалізацію шахової партії, то «Вій» демонструє специфіку роботи з національними образами міфології. Сцена появи Вія та різноманітних монстрів є чудовим прикладом того, як можна візуалізувати архаїчні образи, наділяючи їх характерною пластикою, жахаючою естетикою та атмосферою невідворотності. Цей містичний простір є важливим референсом для розуміння того, як фольклорний наратив формує емоційне сприйняття.

Створення міфологічних істот базується на глибокому розумінні фольклорного коду, що в свою чергу дозволяє розробити максимально автентичний дизайн персонажів. Гротескна, темна стилізація чудово передає потойбічну природу персонажів, що є ідеальним орієнтиром для розробки антагоністичної сторони шахового набору. Окремої уваги в анімаційній стрічці заслуговує візуальне втілення жіночих персонажів, що уособлюють класичний архетипний дуалізм. Ця полярність образів — старої злої відьми та молодой вродливої дівчини — є ідеальним художнім підґрунтям для розробки «наймогутніших» фігур шахового набору.

⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=I-nKaqr3yqo>

Однією з сильних сторін мультфільму також є атмосферність та візуальна напруга, які вдало передані через роботу з контрастами, глибокими тінями та специфічною палітрою кольорів. Подібний досвід допомагає додати нагнітаючу атмосферу містичності та дозволяє підкреслити культурну ідентичність твору.

«Вій» для нашого проєкту є прямим аналогом. Аналіз мультфільму допомагає визначити художні орієнтири для моделювання міфологічних персонажів. Цей досвід підказує, що фігури на дошці не повинні бути просто класичними шахами з легким орнаментом — вони мають «виpromінювати» характерну фольклорну містику та мати унікальний характер. У межах анімаційного ролика можна запозичити подібний підхід до гротеску та містичної атмосфери, але перенести його у площину сучасного 3D-дизайну та моушну. Це дозволить зберегти автентичність українського міфу, водночас надавши йому нової, деталізованої та динамічної форми у вигляді структурованої шахової битви. (додаток I, іл.1.4)

1.5 Мультфільм «Лісова пісня», 1976 р.

«Лісова пісня» — це поетична екранізація однойменної драми-феєрії Лесі Українки, режисерки Алли Грачової, виконана у стилі класичної мальованої анімації.⁵ Сюжет розгортається навколо трагічного кохання лісової німфи Мавки та сільського хлопця Лукаша, розкриваючи вічний конфлікт між високим духовним світом природи та приземленим побутом людей. Фільм вирізняється особливим ліризмом, тонкою графікою та використанням фольклорних мотивів. Твір виконано у техніці мальованої перекладної анімації з багатоплановими пейзажами. Це створює глибину кожної сцени та дозволяє глядачеві пірнути у магічний ліс з казковими героями.

Палітра фільму використовує символічні кольори та світло, тому що побудоване на нюансах зеленого, блакитного та золотого кольорів, що створює атмосферу магічного лісу. Такий досвід можна використати саме для

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=HLoxamr9ido>

диференціації сторін на шаховій дошці: «світла сторона» буде асоціюватися з природним розквітом.

Також у мультфільмі сильною стороною є робота з метафоричністю образів. Кожен персонаж з мультфільму має чітко виражений характер через зв'язок із певним природним явищем.

Сюжет твору здебільшого камерний і зосереджений на внутрішніх переживаннях та красі статичних планів. Це обмежує можливості запозичення прийомів для створення динамічного мушн-ролика, де необхідна активна взаємодія об'єктів, швидкий темпоритм та виражений візуальний конфлікт.

Для нашого проєкту цей аналог є ключовим у контексті візуалізації «світлої» сторони міфологічного всесвіту, тоді як «Вій» надає вектор роздумів для темних, гротескних образів. «Лісова пісня» надає багатий матеріал для створення персонажів, що уособлюють сили природи, гармонію та захист. Образи Мавки, Лісовика та інших лісових духів стають фундаментом для розробки фігур, які повинні викликати у глядача відчуття естетичного захоплення та культурної приналежності.

Загалом досвід «Лісової пісні» дозволяє грамотно сформулювати художню концепцію світлої армії шахового набору. Аналіз візуальних рішень стрічки підказує, як зробити дизайн об'єктів не просто декоративним, а глибоко символічним. У поєднанні з сучасними інструментами 3D-візуалізації це дозволить створити комплект, де світлі фігури стануть носіями українського міфологічного коду через естетику чистоти та природної сили, створивши необхідну протизагугу та візуальний конфлікт із гротескною «темною» стороною. (додаток I, іл.1.5)

1.6 Артбук «Український Бестіарій», Мальовій.

Артбук «Український бестіарій» — це сучасне ілюстроване видання, яке збирає та візуалізує багатий пантеон істот української міфології та фольклору⁶. Проєкт є своєрідною візуальною енциклопедією, де кожному

⁶ <https://malopus.com.ua/artbooks/artbuk-ukrayinskij-bestiarij/>

міфічному створінню присвячено унікальний концепт-арт, розроблений українськими ілюстраторами. Силами різних художників яскраво продемонстровано, як можна осучаснити архаїчні фольклорні образи, зробивши їх естетично привабливими та актуальними для сьогоденної аудиторії, що перегукується з головною метою розробки нашого набору шахових фігур. Проєкт не випадково носить таку назву, адже він повністю наслідує концепцію класичного бестіарію. Кожна ілюстрація супроводжується чіткою структурованою інформацією: детальним описом міфічної істоти, її характером та точним місцем розташування (ареалом існування в природі чи людському побуті). Особливо важливою деталлю є те, що весь текст дублюється двома мовами. Завдяки цьому артбук виходить за межі звичайного мистецького збірника і стає дієвим інструментом для популяризації та поширення української культури за кордоном.

Сильною стороною артбуку є глибока деталізація та смілива інтерпретація традиційних образів. Видання майстерно подає характерні атрибути, фактури одягу, природні елементи та колірну палітру, що допомагає розкрити сутність кожного персонажа через візуальну мову. Дослідження цього артбуку дає багатий матеріал для розуміння характерних рис, якими можна наділити кожну окрему фігуру, щоб вона однозначно зчитувалася як частина українського міфу.

Водночас специфіка «збірника» з ілюстраціями від різних авторів поєднана єдиною стилістикою лише у вигляді оформлення сторінок: кожен з аркушів оформлений у стилі застарілої книги та обрамлений рамкою, яка імітує випалений на дереві орнамент. Ілюстрації виконані на високому професійному рівні. Але це не виключає розбіжності у стилі виконання: нема чіткого технічного поєднання усіх робіт. Для нашого проєкту критично важливим є створення єдиної візуальної системи.

Для проєкту «Міфи на шаховій дошці» цей аналог виступає фундаментальним джерелом натхнення на етапі концептуального проєктування та дизайну персонажів.

Загалом досвід «Українського бестіарію» задає правильний вектор для художнього дослідження фольклору та є прямим аналогом. Аналіз цього бестіарію підказує, як виокремити візуальні маркери та переосмислити їх у сучасному ключі. У межах кваліфікаційної роботи цей досвід ілюстрації може бути ідейною базою, яку ми трансформуємо в єдину стилістику тривимірних об'єктів, готових для інтеграції у динамічний мушн-ролик.

1.7 «Українська міфологія», 2016 р.

Книга Володимира Галайчука «Українська міфологія», видана у 2016 році, є ґрунтовним етнографічним дослідженням, яке систематизує та детально описує українських демонологічних істот, духів природи та хатніх божеств⁷. Якщо попередні аналоги надавали переважно візуальні або композиційні орієнтири, то ця науково-популярна праця забезпечує глибинне розуміння сутності, походження, ієрархії та символіки кожного фольклорного персонажа. Такий досвід важливий тим, щоб створюваний набір шахів базувався на справжньому культурному коді, а не на «концептуальному» баченні окремих авторів.

Сильною стороною видання є його академічна достовірність та неймовірна деталізація описів. Автор скрупульозно розбирає зовнішні атрибути, характер, сферу впливу та особливості поведінки кожного створіння — від лісових мавок і водяників до хатніх домовиків та злих духів.

Водночас суто текстовий та науковий формат має певні недоліки в контексті практичного мультимедійного проєктування. Виданню бракує сучасної візуальної інтерпретації, тому весь процес перетворення складного словесного опису на об'ємну та естетично привабливу 3D-графіку вимагає значних самотійних художніх пошуків. Крім того, міфологічні персонажі у книзі існують у межах народних вірувань та бувальщин, що в свою чергу ускладнює пошук та вимагає додаткової концентрації для тлумачення кожного з образів задля досягання балансу їх протистояння на шаховій дошці.

⁷ <https://archive.org/details/miff2016>

Для нашого дипломного проєкту цей аналог відіграє роль фундаментальної теоретичної та організаційної бази даних. «Українська міфологія» Галайчука є прямим аналогом. Досвід роботи з книгою задає правильний вектор концептуального наповнення проєкту. Цей аналог є фільтром автентичності та історичної достовірності, який допоможе уникнути «шароварщини» рішень при створенні нашого авторського комплексу шахових фігур. Він дозволяє грамотно розподілити ролі на дошці, відповідно до значущості істот у міфологічній ієрархії та наділити кожен 3D-модель автентичними етнографічними деталями, які зроблять образи впізнаваними та культурно обґрунтованими.

1.8 Відеоролик «Battle chess: Game of Kings»

Відеоролик, що демонструє геймплей гри «Battle Chess: Game of Kings», є сучасним тривимірним переосмисленням класичної концепції «живих шахів», де кожна фігура виступає повноцінним анімованим персонажем.⁸ Цей аналог відіграє ключову роль у розумінні практичних принципів моушн-дизайну та кінематики. Відео яскраво демонструє, як математичні ходи на дошці можна перетворити на динамічні мінісюжети, де переміщення та захоплення ворожої фігури супроводжуються унікальними анімаціями, які розкривають характер кожного ігрового об'єкта.

Сильною стороною цього аналогу є глибоке опрацювання фігур та їх персоналізація через рух. Кожна фігура у грі має власні унікальні патерни поведінки: від базової ходи та анімації очікування (idle animation) до специфічних стилів атаки, які змінюються залежно від того, яка саме фігура здійснює захоплення. Такі напрацювання чудово демонструють, як ієрархія шахів може бути виражена фізично — наприклад, через магічну домінантність Ферзя, важку неповоротність Тури або проворність Коня.

Водночас цей аналог має і певну слабку сторону: надмірна концентрація на тривалих бойових зіткненнях перевантажує дію, іноді

⁸ https://youtu.be/InxuDnjzw5c?si=SV-zlhiM9Fj_MSbp

руйнуючи загальну естетику та цілісність шахової партії як витонченого інтелектуального протистояння.

Для нашого проєкту цей аналог є важливим прикладом того, як можна наділити моделі «життям». Кожна з фігур є своєрідною цифровою скульптурою зі своїми активними дійовими моделями поведінки. «Battle Chess: Game of Kings» є непрямим аналогом до нашої кваліфікаційної роботи. Відеоролик задає чіткий вектор для реалізації окремих механік при створенні моушн-складової анімаційного ролика. Досвід цього аналогу підказує, що кожна фігура з українського бестіарію має пересуватися по дошці відповідно до своєї сутності: темні демонологічні істоти можуть рухатися різко, з агресивною пластикою, тоді як світлі духи природи відрізнятимуться плавною, величною кінематикою. (додаток I, іл.1.6)

1.9 Відеоролик «Hades 2. Character design showcase»

Відеоролик «Hades 2. Character design showcase» на платформі YouTube є наочною демонстрацією анімованої презентації персонажів для популярної відеогри.⁹

Аналог відібрано за його підхід до режисури та подачі об'єктів у кадрі. Це відео детально демонструє, як за допомогою тонкої моушн-анімації можна оживити статичне зображення кожного героя, презентуючи його поза активною ігровою дією. Цей підхід вдало відповідає завданню створення нашого фінального анімованого ролика, де необхідно ефектно та не перевантажено представити композиційні пошуки нашого авторського набору шахових фігур.

Сильною стороною цієї презентації є майстерне використання мікроанімацій та так званої анімації очікування (idle animation). Замість різких бойових рухів персонажі дихають, плавно зміщують центр ваги, а їхні атрибути — волосся, елементи одягу чи магічна зброя — мають виразну вторинну динаміку (плавне розвіювання або пульсацію). Доповнюється це атмосферними ефектами частинок та акцентним освітленням, що відповідає

⁹ <https://youtu.be/L3hrmbSob98?si=skdkOPDBsK9qXlJP>

міфологічній сутності кожного конкретного героя. Такий підхід дозволяє передати настрій, статус та внутрішню силу персонажа виключно через його пластику у стані спокою, що є надзвичайно потужним інструментом для презентації шахових фігур, які за своєю природою мають зберігати статичну форму.

«Hades 2. Character design showcase» є непрямым аналогом. Досвід цього відео доводить, що анімація 3D-моделей не повинна обмежуватися сухим технічним обертанням фігури на 360 градусів. Запозичивши принципи анімації очікування, ми зможемо наповнити презентацію не тільки ігровими діями шахової дошки, а й додавши до 3D-моделювання лаконічні вставки 2D-ілюстрацій задля ознайомлення глядача з детальним описом та концепт-зображенням міфічного створіння у вигляді відповідної йому шахової фігури. (додаток I, іл.1.7)

1.10. Відеоролик «Chess match animation (Rigid Body Physics + Cell Fracture)»

Відеоролик «Chess Match Animation» є яскравим прикладом технічної реалізації шахової партії у тривимірному просторі за допомогою інструментів фізичної симуляції у програмі Blender.¹⁰ Цей аналог має суто практичне значення для етапу 3D-анімації. Відео демонструє процес гри, де переміщення фігур та їхнє зіткнення (взяття) супроводжується реалістичною фізикою твердих тіл (Rigid Body) та ефектним руйнуванням об'єктів на уламки за допомогою інструменту Cell Fracture.

Сильною стороною цього технічного аналогу є бездоганна передача фізичної ваги та кінематики зіткнень. Завдяки симуляції гравітації та механіки руйнування, статичні цифрові об'єкти починають поводитися як реальні матеріали. Коли одна фігура «збиває» іншу, розліт уламків створює потужний візуальний акцент, перетворюючи математичний ігровий хід на епічну та динамічну подію. Це чудовий інструмент для підкреслення масштабності наслідків та агресивності протистояння на дошці, що є

¹⁰ <https://youtu.be/ZP2njDJErho?si=Gjad1havwPzNctyc>

необхідним для побудови візуальної напруги у фінальному анімаційному ролику.

Для нашого дипломного проєкту це важливий референс того, як оживити взаємодію об'єктів безпосередньо на ігровій дошці, надавши цифровим моделям відчуття об'єму та матеріальності.

«Chess Match Animation» є прямим аналогом. Загалом аналіз цього відеоролика задає чіткий вектор для технічної реалізації моушн-складової проєкту. Він доводить, що для переконливої презентації 3D-моделей на дошці необхідно використовувати інструменти фізичної симуляції, аби надати об'єктам відчутної ваги та значущості в просторі. (додаток I, іл.1.8)

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1 Концепція проєкту

«Міфи на шаховій дошці» — це авторський комплект шахових фігур за образами української міфології із сучасною презентацією у вигляді анімаційного ролика.

Образ злої бабки-відьми з мультфільму «Вій» (1996 р) став прототипом темного ферзя: візуальне рішення цього персонажа в мультфільмі побудоване на похмурому гротеску, деформації та агресивній пластиці. У контексті дизайну могутньої шахової фігури досвід мультфільму демонструє, як за допомогою гострих, ламаних ліній та важких текстур можна передати домінантність та руйнівну силу темного ферзя.

Образ молоді дівчини в свою чергу став прототипом білого ферзя: цей персонаж радикально контрастує з відьмою завдяки спокійним, плавним лініям та загальній естетиці. Її образ уособлює статність, спокій та тендітність — такий референс допомагає сформувати витончений, гармонійний силует, який візуально транслює захист та приховану внутрішню стійкість, необхідну для лідера світлої сторони дошки.

Трансформація цих двох міфологічних іпостасей в ігрові об'єкти дозволяє вийти за межі звичайного колірного поділу на «чорне та біле». Ферзь є найдинамічнішою та найвпливовішою фігурою у шахах. Інтеграція архетипів моторошної відьми та світлої діви наділяє фігури Ферзів глибоким культурним символізмом, перетворюючи їхню взаємодію на дошці на концептуальну битву двох полярних видів містичної енергії.

БІЛІ		ЧОРНІ
Дух роду	король	Вій
Доля	ферзь	Недоля
Домовики, оберіг хатини	тура	Курган
Перелесник	слон	Злидні
Вуж	кінь	Вовкулака
Польовики	пішак	Дрібні чорти

2.2 Сюжетна складова

Цифрові скульптури почнуть рухатися згідно з правилами гри: першими йдуть білі (світла сторона шахового набору). Дії на дошці будуть відбуватися з ритмом, що наростає: спочатку помірний ритм анімації залучить глядача у атмосферу анімаційного ролика, а для збереження зацікавленості, ритм згодом почне прискорюватися, поки сюжет не дійде до кульмінаційного моменту.

Ми передбачили анімаційні вставки, які з'являтимуться у ключові моменти ролика: коли одна фігура «забирає» іншу (у нашому випадку одна фігура розбиває іншу), на екрані з'являтимуться деталізовані концепт-арти з описом образів, які в цей момент зображені на екрані. Сам процес активної дії сповільнюється, що, у свою чергу, дає достатньо екранного часу для демонстрації представлених нами образів.

Весь сюжет зводиться до кульмінаційного моменту, коли найактивніші фігури шахового набору зіткнуться одна з одною: білий Ферзь розбиває чорного Ферзя. Таким чином ми демонструємо, що сили природи перемагають «зло». Дана розв'язка анімаційного ролика не має нічого спільного з «правильним» завершенням шахової партії, оскільки це не класичний «Шах і мат». Таким чином, «Міфи на шаховій дошці» завершуються на містичній ноті, ніби наш шаховий набір сам диктує правила.

2.3 Візуальна складова

«Міфи на шаховій дошці» мають авторську стилістику з чітко розрізненими характерами «сторін» шахового набору. Світла сторона має гармонійну пластичність, притаманну силам природи. Палітра білих фігур, відповідно, у світлих відтінках з імітацією білого мармуру та рожевим вкрапленням. Темна сторона набору — це сили занепаду та підземного царства. Палітра чорних фігур відібрана згідно до їх статусу: темно-зелений відтінок з вкрапленням золотавого та глибокого синього, також виконано у вигляді імітації темного мармуру.

Білі фігури виступають як сили порядку та гармонії, що в свою чергу створює бажання «росту», тому фігури більш витягнуті та зрозумілі. Це образи з етнографії домогосподарства та врожайності. Чорні фігури, як сили занепаду та підземного царства — це створює більш горизонтальний образ з незрозумілими формами та рваними лініями.

Анімаційні вставки розроблено за допомогою не перевантажених «мікро-анімацій»: подих, рухи волосся, анімація магічних частинок.

2.4 Технічна складова проєкту

Відео створено за допомогою моушн-дизайну в поєднанні з 3D-анімацією шахової партії на шаховій дошці. Ми поєднуємо демонстрацію ігрового процесу, створеного у 3D-середовищі програми Blender з 2D-анімацією, створеною у додатку Adobe After Effects. Таким чином, нами буде досягнуто багат шаровість анімаційного ролика з якісним постпродакшном.

Впродовж усього ролику, глядач має змогу роздивитися змодельовані 3D-фігури авторського шахового набору. «Багат шаровість» обґрунтована тим, що 3D-анімація не зможе якісно передати весь образ шахової фігури, тому посеред ролика продумані спеціальні анімовані вставки з детальним концепт-нарисом та описом образу. Це, в свою чергу, окремий етап створення фінального продукту: збір та постпродакшн за допомогою моушн-дизайну за допомогою потужностей додатку Adobe After Effects.

Моменти «розбиття» фігур одна об одну будуть створені за допомогою фізичних симуляцій програми Blender (Rigid Body Physics + Cell Fracture). Таким чином, ми зберігаємо реалістичність фізичних властивостей мармуру: фігури буквально розпадаються на фрагменти, як під час падіння дорогоцінного мармуру.

2.5 Музична складова

Для ролика вибрано композицію Scott Buckley — Chasing Daylight. З технічної точки зору темп треку близько 53 BPM, що є доволі помірним як для активної шахової партії з фізикою руйнації. В той же час, музика відчувається швидше завдяки поступовим наростанням інструментів та

постійним рухом фортепіано. В результаті музичний супровід створює не відчуття спокою, а постійного руху вперед. Цей трек не про руйнівну силу, а про подолання.

Розбивками для занурення глядача будуть вставки з реалістичними звуковими ефектами мармурових каменів. Їх шурхіт по кам'янистій поверхні та звуки падіння важких шматків мармуру на дошку.

ВИСНОВКИ

«Міфи на шаховій дошці» — авторський проєкт про формування сучасного погляду на традиційні образи та просування української міфології серед різновікової аудиторії. У ході виконання кваліфікаційної роботи було створено проєкт, який складався з шахових фігур за образами української міфології та мультимедійної презентації у вигляді анімаційного ролика.

У ході дослідження теоретичної бази та детального аналізу візуальних аналогів (кінематограф, анімація, відеоігри та артбуки) ми сформували ґрунтовний підхід інтеграції архетипів української міфології у функціональні форми шахових фігур. Поєднання нетипових міфологічних образів з класичними фігурами шахового набору надало грі глибокого культурного символізму. У межах проєкту було концептуально розмежовано дві полярні сторони — «світлу» (як уособлення сил природи, порядку та гармонії) та «темну» (як сили занепаду та підземного царства). Цей дуалізм знайшов своє відображення у відповідній пластиці форм, де витягнутим гармонійним лініям протиставляються рвані форми, а також у текстурних рішеннях з імітацією світлого та темного мармуру.

З технічної точки зору, проєкт продемонстрував ефективне поєднання методів 3D-моделювання та симуляції фізичних процесів у середовищі Blender (зокрема використання Rigid Body Physics та Cell Fracture) із 2D-анімацією в Adobe After Effects. Такий багатошаровий підхід дозволив не лише передати динаміку шахової партії та реалістичність фізичного розбиття мармурових фігур, але й більш повно розкрити концепт кожного міфічного персонажа через інтегровані 2D-вставки з мікроанімаціями.

Підсумовуючи все вищесказане, ключова мета кваліфікаційної роботи була досягнута: архаїчні образи отримали сучасне візуальне втілення. Проєкт доводить, що використання новітніх технологій (3D-графіки, моушн-дизайну

та 3D-друку для фізичних прототипів) є дієвим інструментом для осучаснення, збереження та популяризації української культурної спадщини серед широкої різновікової аудиторії.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Український бестіарій. Артбук. Київ: MAL`OPUS. 2023. 108 с. (дата звернення: 07.05.2026)
2. Галайчук В. В. Українська міфологія. Харків: «Клуб сімейного дозвілля». 2016. 288 с. (дата звернення: 07.05.2026)
3. Вій: мультфільм. Грачова А. О. — Укранімафільм. Київ, 1996 (дата звернення: 07.05.2026)
4. Лісова Пісня: мультфільм. Грачова А. О. — Київнаукфільм. Київ, 1976 (дата звернення: 07.05.2026)
5. Аліса в країні див: фільм. Тім Бертон. — США. Walt Disney Pictures, 2010 (дата звернення: 07.05.2026)
6. Ферзевий гамбіт: мінісеріал. Скотт Френк, Алан Скотт. — США. Flitcraft Ltd, 2020 (дата звернення: 07.05.2026)
7. Фабрика снів: мультфільм. Кім Гаген Дженсен. — Данія. First Lady Film, 2020. (дата звернення: 07.05.2026)
8. Arnapurna Modi. Відео: Battle Chess: Game of Kings. — YouTube, 2021. (дата звернення: 07.05.2026)
9. TapTap. Відео: Hades 2: all the new gods looks so good. — YouTube, 2024 (дата звернення: 07.05.2026)
10. Lascau Stefan. Відео: Chess Match Animation (Rigid Body Physics + Cell Fracture Blender 2.92). — YouTube, 2021. (дата звернення: 07.05.2026)
11. Scherbakova, A. Development and validation of the Scale of Aesthetics and Creativity in Chess (SACC). *Frontiers in Psychology*. Vol. 16. 2025.
URL:<https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2025.1545846/full> (дата звернення: 20.04.2026)
12. Gonzalez—Burgos L. et al. The effect of chess on cognition: a graph theory study. *Frontiers in Psychology*. Vol. 15 (2024)
URL:<https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2024.1407583/full> (дата звернення: 20.04.2026)
13. Cseres, J. (2023). Marcel Duchamp's and John Cage's Chess Intermedia.

Musicologica Brunensia. Vol. 58, No. 1. 2023. pp. 19 — 28.

URL:<https://journals.phil.muni.cz/musicologica-brunensia/article/view/37290>

(дата звернення: 20.04.2026)

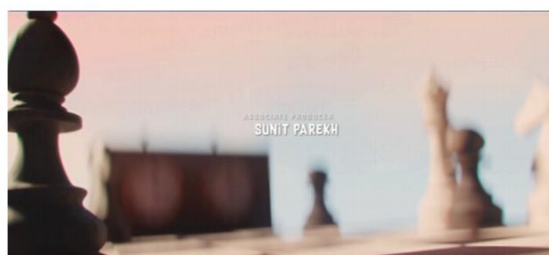
14. Brigante, G.G. (2025). On making one's way through chess. *Sport, Education and Society*. Vol. 30, No. 5. 2025. pp. 635 — 648

URL:https://www.researchgate.net/publication/380186769_On_making_one%27s_way_through_chess (дата звернення: 20.04.2026)

15. Duncan Forbes. The History of Chess: From the Time of the Early Invention of the Game in India Till the Period of Its Establishment in Western and Central Europe. W. H. Allen & Company. 1860. P.166.

URL:https://books.google.com.ua/books/about/The_History_of_Chess.html?id=Oa4UAAAYAAJ&redir_esc=y (дата звернення: 20.04.2026)

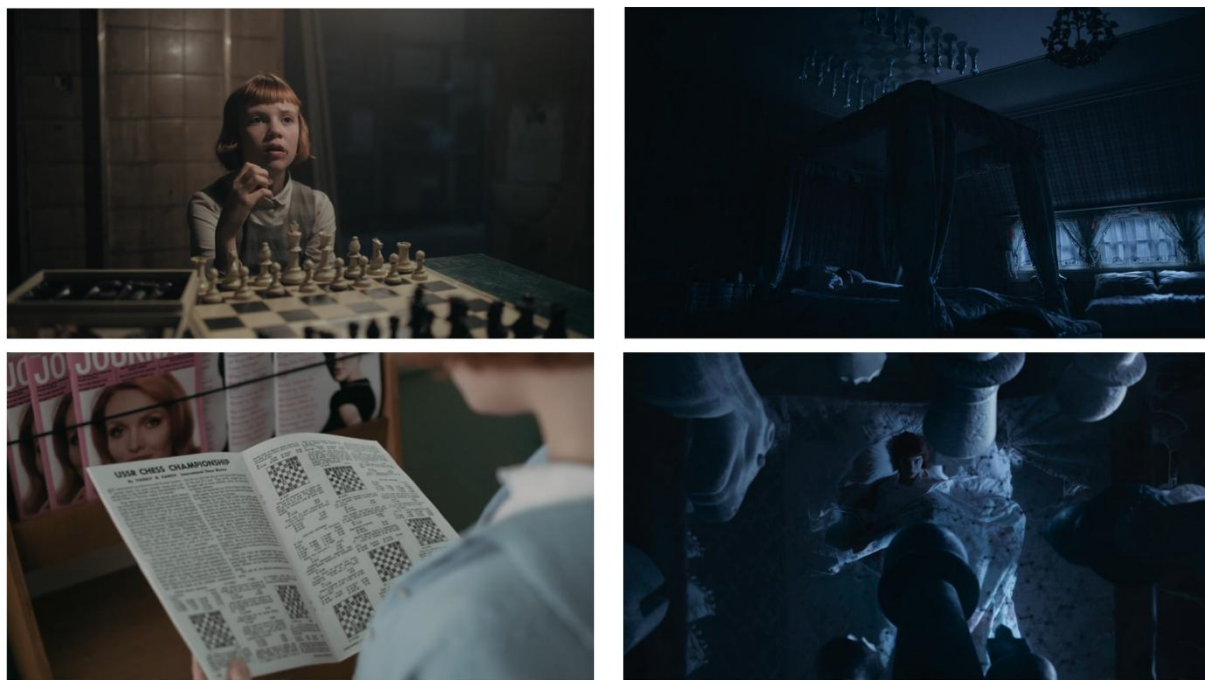
ДОДАТОК І



Іл. 1.1. Мультфільм «Фабрика снів», 2020 р.



Іл 1.2. Фільм «Аліса в країні див», 2010 р.



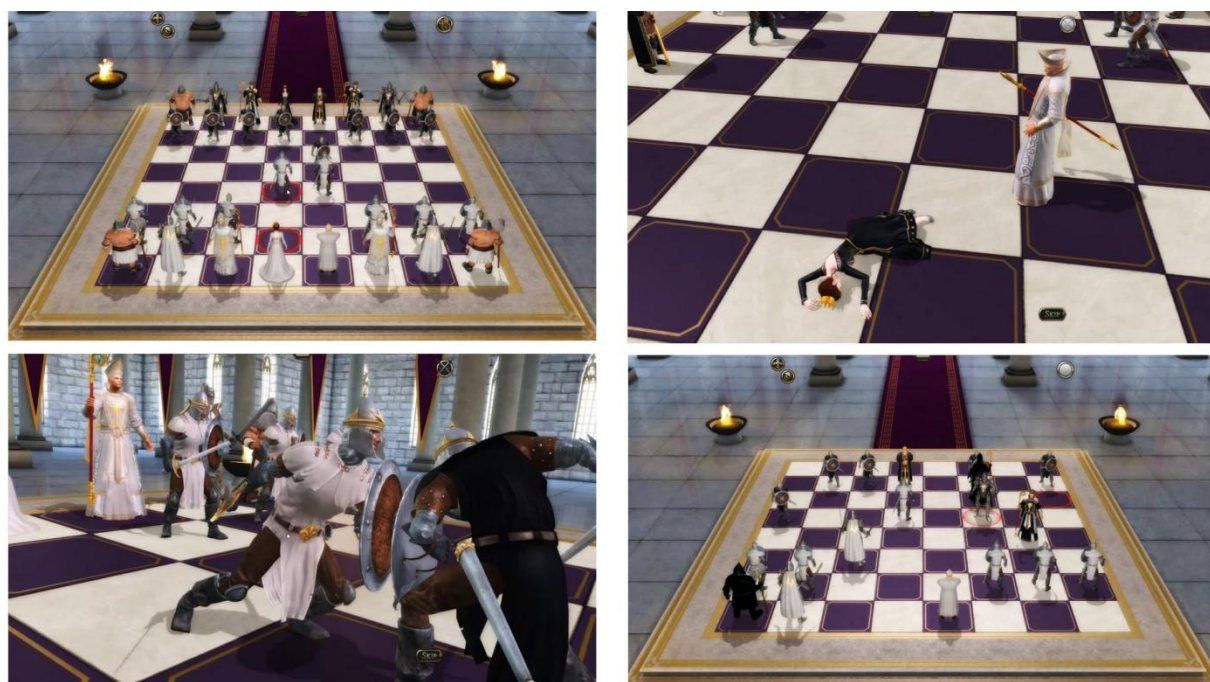
Іл. 1.3. Мінісеріал «Ферзевий гамбіт», 2020 р.



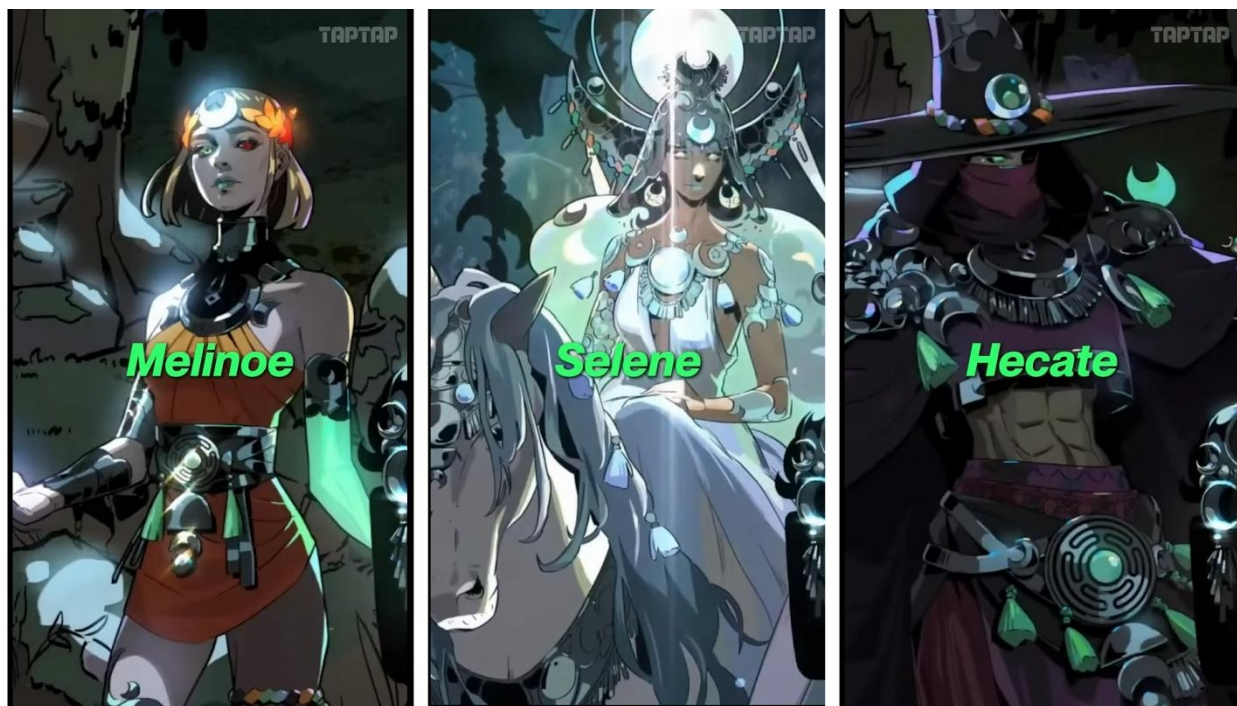
Іл. 1.4. Мультфільм «Вій», 1996 р.



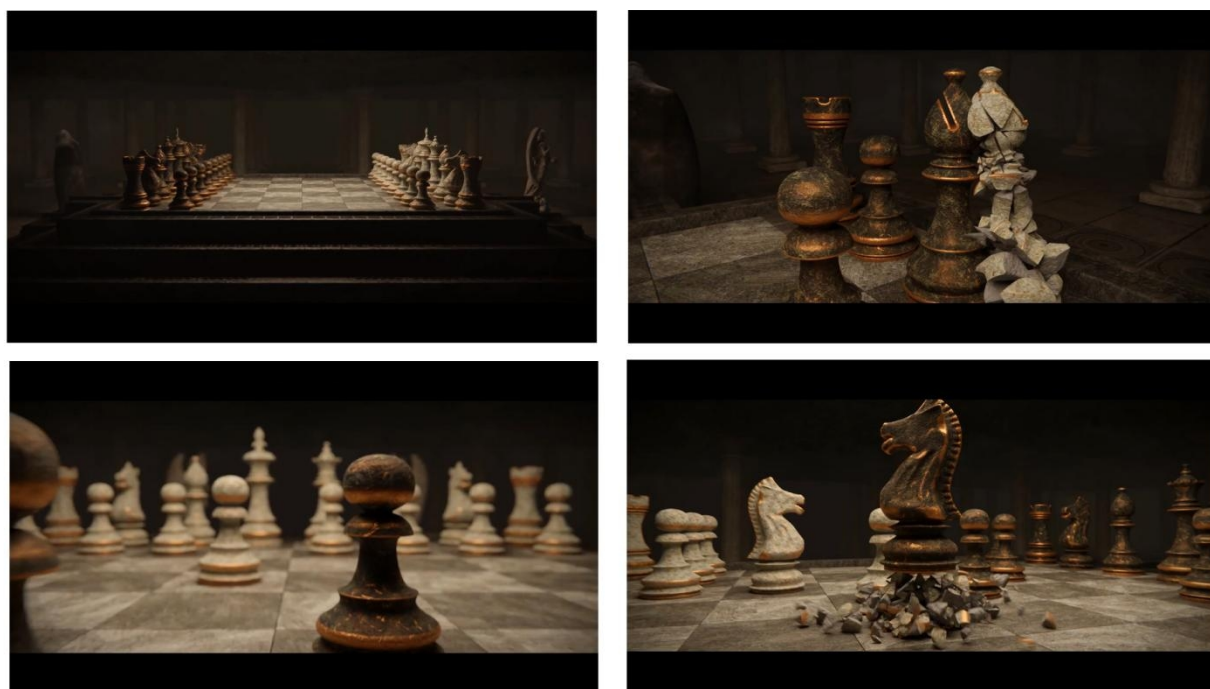
Іл. 1.5. Мультфільм «Лісова пісня», 1976 р.



Іл. 1.6. Відео «Battle Chess: Game of Kings», 2021 р.



Іл. 1.7. Відео «Hades 2: all the new gods looks so good», 2024



Іл. 1.8. Відео «Chess Match Animation (Rigid Body Physics + Cell Fracture Blender 2.92)», 2021 р.

ДОДАТОК II

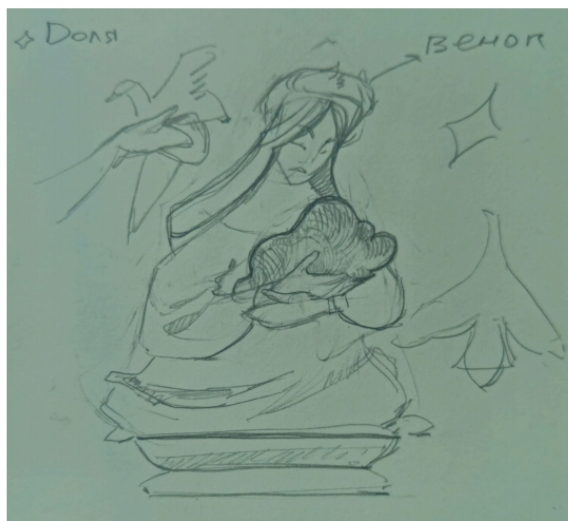


Іл. 2.1. Пошукові ескізи

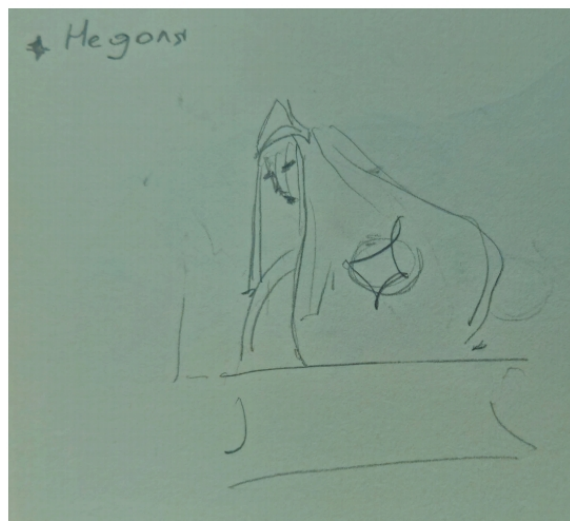


Іл. 2.2. Пошукові ескізи

Доля



Недоля

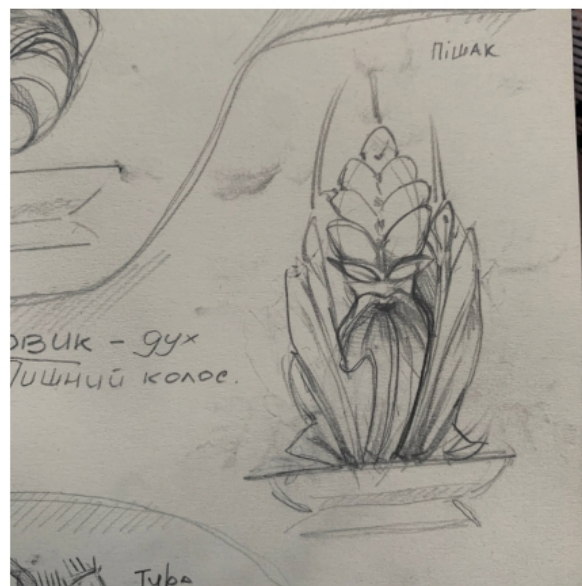


Іл. 2.3. Пошукові ескізи

ДОМОВИК

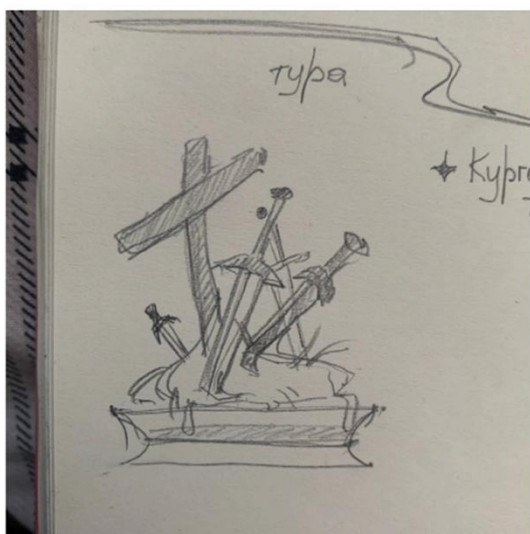


ПОЛЬОВИК

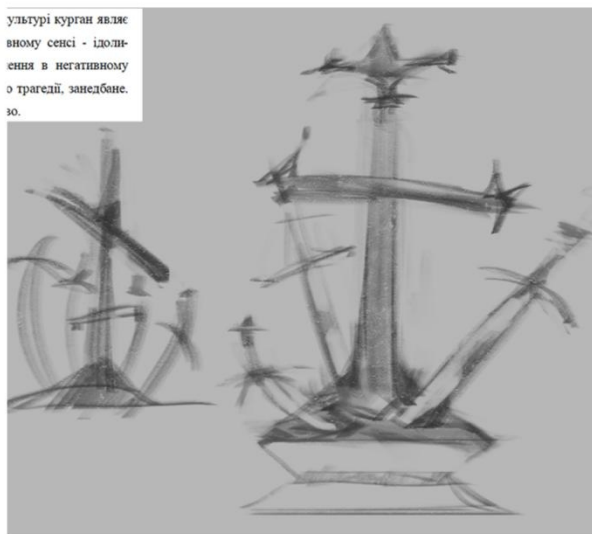


Іл. 2.4. Пошукові ескізи

курган

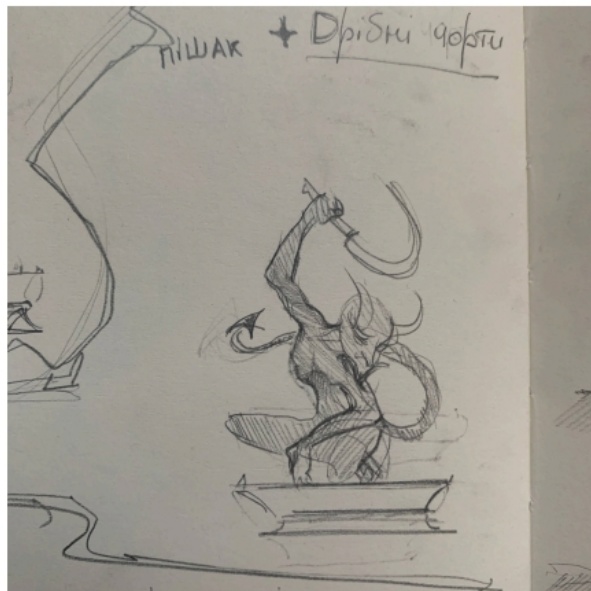


ультурі курган являє
вному сенсі - ідо-
ення в негативному
о трагедії, занедбане.
зо.

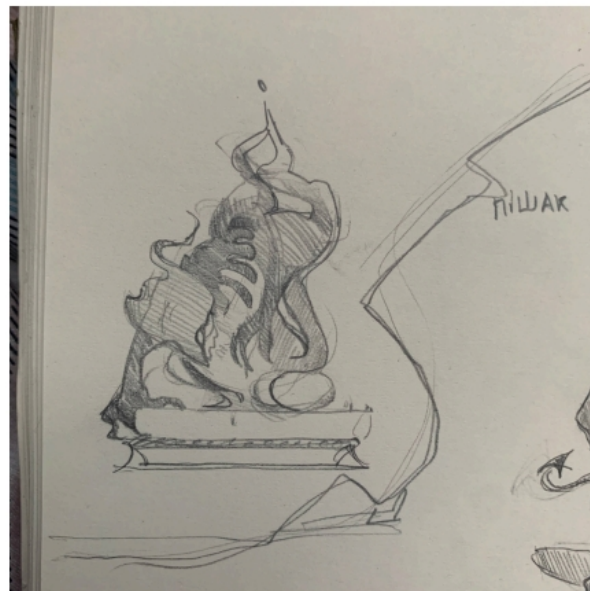


Іл. 2.5. Пошукові ескізи

дрібні чорти



злидні



Іл. 2.6. Пошукові ескізи



Іл. 2.7. Композиційні рішення образів



Іл. 2.8. Композиційні рішення образів



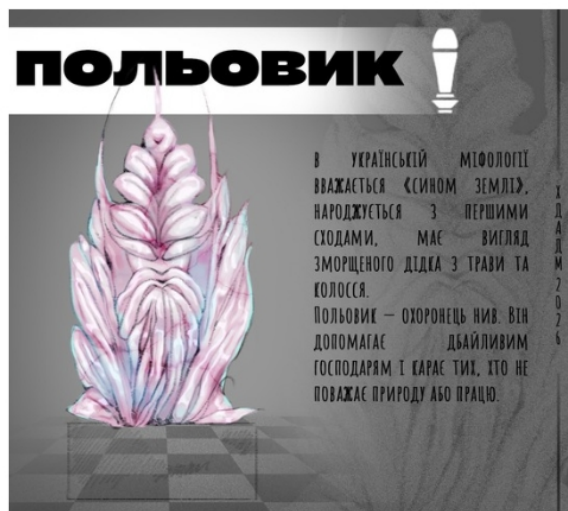
Іл. 2.9. Композиційні рішення образів



Іл. 2.10. Композиційні рішення образів

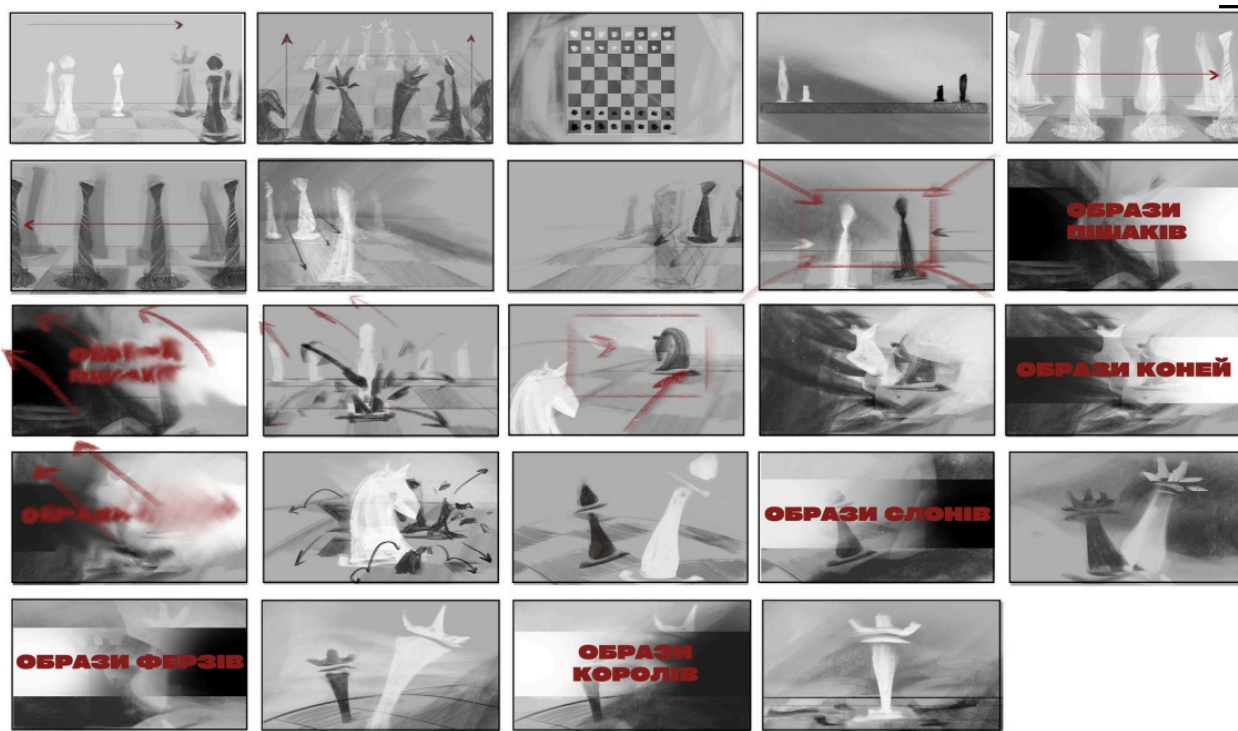


Іл. 2.11. Композиційні рішення образів



Іл. 2.12. Композиційні рішення образів

ДОДАТОК III



Іл. 3.1. Розкадровка до ролику