

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

Монігатті Лаура Емілія
АНІМАЦІЙНИЙ ТРЕЙЛЕР ДО ВЕБ-РОМАНУ
«БЛИСК У ТІНІ»

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.

_____ Монігатті Л. Е.

Керівник: Пегахіна Г. І.
Старший викладач

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....	7
1.1 “Genshin Impact” – анімаційні трейлери	7
1.2 “AFK Arena” – Story Trailer	8
1.3 “Dark Souls III” – кінематографічні трейлери	9
1.4 “The Witcher 3: Wild Hunt” – кінематографічні трейлери	9
1.5 “Diablo IV” – кінематографічний трейлер	10
1.6 “Gris” – трейлер	10
1.7 Стилiстика робіт Hayao Miyazaki	11
1.8 “Berserk” – стилістичний та наративний референс	11
1.9 “Game of Thrones” – міфологічність та структура світу	12
1.10 Міф про Прометея – концепція свободи та покарання	12
РОЗДІЛ II. ОПИС ТА ОБГРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ	14
2.1. Концепція роботи	14
2.2 Стилiстична концепція	14
2.3. Технічні характеристики та особливості реалізації	15
2.4. Звукове рішення	15
ВИСНОВКИ	16
ЛІТЕРАТУРА	17
ДОДАТОК I. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ	18
ДОДАТОК II. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК	24
ДОДАТОК III. СКЛАД ПРОЄКТУ	27

ВСТУП

Сучасний медіапростір характеризується активним розвитком візуальних форм оповіді [5], серед яких особливе місце займає анімація. Вона дедалі частіше використовується не лише як засіб розваги, але й як інструмент передачі складних ідей, емоцій і філософських концепцій. В умовах зростання популярності цифрового контенту глядачі все більше звертають увагу на проекти, що поєднують візуальну виразність із глибоким змістовним наповненням [2].

Однією з важливих форм презентації художнього твору є анімаційний трейлер, який виконує не лише рекламну, але й концептуальну функцію. Він формує перше враження про світ твору, передає його атмосферу та закладає основні ідейні акценти ще до ознайомлення з повним сюжетом. Особливої значущості це набуває у випадку авторських всесвітів, де важливу роль відіграє емоційне занурення глядача [10].

«Блиск у тіні» — це анімаційний трейлер до авторського веб-роману, який поєднує елементи кінематографії, міфологічного наративу та сучасного сторітелінгу. Проєкт спрямований на відтворення атмосфери, ключових ідей і емоційного наповнення через взаємодію візуального ряду та дикторського тексту. Особлива увага приділяється ритму монтажу та формуванню цілісного емоційного сприйняття, що забезпечує поступове занурення глядача у художній світ твору [9].

Основною проблематикою проєкту є свобода як протиставлення контролю та зовнішнього впливу, що формує центральний конфлікт художнього всесвіту.

Актуальність проєкту полягає у зверненні до філософської проблеми свободи існування та свободи вибору в умовах зовнішнього контролю. У сучасному суспільстві питання автономності особистості та її здатності до самостійного прийняття рішень набуває особливого значення, оскільки

людина постійно перебуває під впливом соціальних, інформаційних і системних чинників [4].

У ширшому філософському контексті ця проблематика пов'язана з протиставленням свободи волі та детермінізму [1], де постає питання меж самостійності людського вибору. Таким чином формується концепція свободи існування, у якій можливість обирати стає ключовим елементом осмислення особистості.

У межах проєкту зазначена проблема розкривається через художній всесвіт веб-роману «Блиск у тіні», де взаємодія між творцями та створеними істотами формує конфлікт між контролем і автономією. Анімаційний трейлер виступає засобом візуальної інтерпретації цієї ідеї [8], підкреслюючи крихкість свободи в умовах існування вищої сили, що визначає долю.

Мета проєкту — розробка анімаційного трейлера до веб-роману «Блиск у тіні», здатного засобами аудіовізуальної виразності передати атмосферу художнього всесвіту [6], розкрити його концептуальні особливості та сформувати емоційне залучення глядача до подальшого ознайомлення з твором [7].

Для досягнення поставленої мети необхідно виконати такі завдання:

- Проаналізувати особливості анімаційних трейлерів як форми презентації художніх творів;
- Дослідити візуальні та наративні засоби, що сприяють формуванню цілісного сприйняття авторського всесвіту;
- Розробити концепцію трейлера відповідно до ідейного змісту веб-роману «Блиск у тіні»;
- Створити візуальні матеріали та анімаційні сцени, що відображають ключові образи та атмосферу твору;
- Забезпечити узгоджену взаємодію візуального ряду, монтажу та дикторського супроводу для посилення емоційного впливу;
- Реалізувати завершений анімаційний трейлер, спрямований на ознайомлення глядача з тематикою та художньою концепцією проєкту.

Новизна проєкту полягає у використанні анімаційного трейлера як форми глибшого ознайомлення з художнім всесвітом веб-роману «Блиск у тіні», зокрема з його логікою та базовими принципами ще до розгортання основного сюжету.

Запропонований підхід передбачає розгляд трейлера як самостійного наративного елементу, а не лише рекламного матеріалу. Це розширює традиційне розуміння його функцій і підсилює значення як засобу художнього вираження. [3]

Додатково новизна полягає у поєднанні філософського осмислення теми свободи з візуальною мовою анімації, де ідеї контролю, автономії та вибору передаються через символічні образи, атмосферу й ритм, а не через прямий сюжетний виклад.

Базові дефініції, дотичні до проєкту:

Анімаційний трейлер — короткий відеоролик, створений із використанням анімації, що презентує художній твір, передає його атмосферу, ідеї та загальний настрій без повного розкриття сюжету.

Сторітелінг — спосіб подачі інформації через розповідь, що формує послідовний наратив та забезпечує емоційне залучення глядача.

Наратив — структура та спосіб організації історії, що включає події, персонажів і причинно-наслідкові зв'язки між ними.

Атмосфера — сукупність візуальних, звукових і емоційних елементів, що формують загальне сприйняття твору.

Монтаж — процес поєднання окремих кадрів у цілісну відеопослідовність, який визначає ритм, динаміку та логіку оповіді.

Паралакс-ефект — візуальний прийом, при якому об'єкти на різних планах рухаються з різною швидкістю, створюючи ілюзію глибини простору.

Композиція кадру — розташування візуальних елементів у межах кадру, що визначає акценти та спосіб його сприйняття.

Силует — узагальнене зображення форми персонажа або об'єкта без деталізації, що використовується для підсилення виразності образу.

Візуальні ефекти (VFX) — графічні елементи, додані до зображення для підсилення візуальної виразності сцени.

Темне фентезі — жанр, що поєднує фантастичні елементи з похмурою атмосферою, моральною неоднозначністю та складною тематикою.

Свобода волі — здатність людини самостійно приймати рішення та обирати власні дії незалежно від зовнішніх впливів.

Детермінізм — філософська концепція, згідно з якою події та дії зумовлені попередніми причинами та зовнішніми чинниками.

Автономія — здатність особистості діяти незалежно, керуючись власними переконаннями та цінностями.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для аналізу було підібрано низку візуальних та концептуальних аналогів, що включають анімаційні та кінематографічні трейлери, а також художні твори, які вплинули на формування стилістики та ідейної основи проєкту.

При відборі аналогів основна увага приділялась проєктам, що мають виражену атмосферну подачу, наративну глибину та цілісну візуальну стилістику. Зокрема, аналізувалися трейлери, які використовують кінематографічні прийоми, ритмічний монтаж, роботу зі світлом, кольором і композицією для створення емоційного впливу на глядача.

Важливим критерієм стала також здатність проєктів передавати складні ідеї через візуальні образи, без прямого сюжетного пояснення. Особлива увага приділялась таким елементам, як використання силуетів, символізму, узагальнених образів, а також створення відчуття простору та глибини за допомогою візуальних ефектів.

Окремо враховувалась атмосферна спорідненість із темою проєкту, зокрема поєднання естетично привабливого середовища з внутрішньою напругою, конфліктом і жорстокістю світу. Такий підхід дозволяє створити контраст між зовнішньою гармонією та прихованою сутністю художнього світу.

Крім безпосередніх візуальних аналогів, до аналізу було включено непрямі референси — художні та міфологічні джерела, що вплинули на формування ідейної складової проєкту. Вони дозволяють глибше розкрити теми свободи, контролю та протистояння вищим силам, що є ключовими для даної роботи.

Загалом було проаналізовано 10 аналогів, серед яких 6 прямих та 4 непрямих.

1.1 “Genshin Impact” – анімаційні трейлери

¹ https://youtu.be/IJ7z1-e9r4s?si=UxCa_4ipG3eW-0m_

Genshin Impact є одним із найбільш виразних прикладів сучасних анімаційних ігрових трейлерів, які поєднують кінематографічну подачу, стилізовану 3D або 2D-анімацію (з використанням параласк ефекту) та складну роботу зі світлом і композицією. Трейлери гри відзначаються високим рівнем деталізації, плавними переходами між сценами та активним використанням візуальних ефектів, що підсилюють емоційне сприйняття.

Особливу увагу в даних трейлерах привертає використання параласк-ефектів, глибини простору та динамічного монтажу, який формує відчуття безперервного руху між сценами. Завдяки цьому створюється ефект занурення у світ гри ще до безпосереднього знайомства з її геймплеєм (Іл. 1.1.).

Важливою особливістю є також наративна подача через атмосферу, а не через прямий сюжетний виклад: історія передається через образи, емоції та символічні сцени.

У контексті даного проєкту цей приклад є цінним з точки зору роботи з візуальною глибиною сцени, плавністю переходів та побудовою атмосферного занурення глядача у художній світ.

1.2 “AFK Arena” – Story Trailer

AFK Arena Story Trailer демонструє інший підхід до анімаційної подачі, що базується на більш ілюстративній та стилізованій графіці. У порівнянні з високодеталізованими 3D-трейлерами, даний приклад використовує спрощену форму зображення, силуетну пластику персонажів та акцент на композиційній виразності (Іл. 1.2.).

Особливістю трейлера є “жива” анімація, де сцени нагадують рухомі ілюстрації. Такий підхід дозволяє зосередити увагу глядача на емоційному стані персонажів і загальній атмосфері, а не на деталізації оточення.

Окремо варто відзначити використання силуетів і контрастного світла, що підсилює драматизм сцен і робить образи більш узагальненими та символічними.

² <https://youtu.be/ADH2BgEenHc?si=9-6raynmwxwmfBLx>

Для даного проєкту цей приклад є важливим у контексті роботи з силуетною подачею персонажів, спрощенням фону та створенням виразної атмосферної стилізації без перевантаження деталями.

1.3 “Dark Souls III” – кінематографічні трейлери

Dark Souls III є показовим прикладом використання стриманої кольорової гами та узагальненої візуальної подачі у створенні атмосферного трейлера. Його відеоряд базується на приглушених, переважно сіро-попелястих тонах, що формують відчуття занепаду, невизначеності та внутрішньої напруги (Іл. 1.3.).

Особливістю трейлерів є активне використання силуетності персонажів. Обличчя часто залишаються прихованими або недостатньо деталізованими, що сприяє узагальненню образу та дозволяє глядачу сприймати персонажів як символи, а не конкретні індивідуальності. Такий підхід підсилює відчуття міфологічності та відстороненості світу.

Окремо варто відзначити “повітряність” сцен, яка досягається за рахунок туману, диму та глибини простору. Це створює ефект багатошаровості зображення та посилює відчуття масштабу.

Для даного проєкту цей приклад є важливим у контексті використання силуетної подачі, єдиної кольорової тональності та створення узагальненого, символічного образу світу.

1.4 “The Witcher 3: Wild Hunt” – кінематографічні трейлери

The Witcher 3: Wild Hunt демонструє підхід до створення трейлерів, у якому темна тематика поєднується з візуально насиченим і “живим” світом. На відміну від більш монохромних і стриманих прикладів, тут активно використовуються природні кольори, світло та деталізоване середовище.

Важливою особливістю є формування відчуття реальності світу. Локації виглядають не лише як фон для подій, а як середовище, придатне для існування, що створює ефект занурення. Емоційність досягається через

³ <https://youtu.be/2OF7DeB6q3A?si=v-t2o8aajEz4Tdou>

⁴ <https://youtu.be/4ndleNusRLI?si=PAxFLzFpMaXmkBXG>

взаємодію персонажів і загальну атмосферу сцен, а не лише через масштабні події.

Трейлери також демонструють баланс між драматичністю та природністю, уникаючи надмірної візуальної похмурості. Світ зберігає естетичну привабливість, попри наявність конфлікту та небезпеки.

У межах даного проєкту цей приклад є важливим для формування контрасту між візуально привабливим світом і його внутрішньою жорстокістю, що підсилює емоційний вплив історії (Іл. 1.4.).

1.5 “Diablo IV” – кінематографічний трейлер

Diablo IV є яскравим прикладом поєднання естетичної краси з елементами жорстокості та ритуальності. У трейлері використовується складна символічна образність, де сцени жертвоприношення та трансформації формують центральний візуальний акцент (Іл. 1.5.).

Особливої уваги заслуговує образ божественної істоти, що виникає в результаті ритуалу. Її зовнішній вигляд поєднує витонченість і загрозливість: велична, естетично приваблива постать одночасно викликає відчуття страху та підкорення. Такий контраст створює подвійне емоційне сприйняття — захоплення та тривогу.

Важливим є також використання композиції та освітлення, які підкреслюють сакральність моменту й формують відчуття культу або поклоніння.

Для даного проєкту цей приклад є значущим у контексті створення образу божественних істот, що поєднують красу, силу та жорстокість, а також у передачі атмосфери страху через естетику.

1.6 “Gris” – трейлер

Gris представляє інший тип візуальної подачі, що базується на мінімалізмі, м'якій кольоровій гамі та емоційній виразності. Трейлер гри

⁵ <https://youtu.be/SCHNT7W-QQE?si=Ad0TEskFCYNTtPUL>

⁶ <https://youtu.be/BRiKQIVo7ao?si=2c2EOe8HML-Bf2Nv>

характеризується спокійним темпом і плавною зміною сцен, що створює відчуття поступового розвитку стану світу (Іл. 1.6.).

Особливістю є використання кольору як засобу передачі емоційного стану. Зміна кольорових рішень супроводжується трансформацією середовища, що підкреслює внутрішні зміни в межах художнього світу.

Важливим елементом є також мотив руйнування, який подається не різко, а поступово, через зміну форми та структури простору. Це створює відчуття крихкості світу та його нестабільності.

У контексті даного проєкту цей приклад є важливим для формування спокійної, атмосферної подачі та використання візуальних змін як засобу передачі емоцій і розвитку середовища.

1.7 Стилїстика робіт Hayao Miyazaki

Творчість Hayao Miyazaki є важливим стилістичним орієнтиром у сфері анімації завдяки унікальному поєднанню спокійного ритму оповіді, глибокої атмосферності та емоційної виразності сцен (Іл. 1.7.).

Його роботи характеризуються природною композицією кадру, м'яким світлом, увагою до деталей середовища та створенням відчуття “живого світу”. Важливою особливістю є повільний темп оповіді.

Також у роботах Міядзакі значна увага приділяється загадковості світу та глибині персонажів, що передається через візуальні образи, а не через прямі пояснення.

У межах даного проєкту цей стиль є важливим як референс для створення спокійної, атмосферної подачі, яка поєднує елементи містики та емоційного занурення без перевантаження візуальними ефектами.

1.8 “Berserk” – стилістичний та наративний референс

Berserk є важливим наративним референсом, який вплинув на формування загальної концепції боротьби за свободу в умовах жорстокого та

⁷<https://youtu.be/DHon6doQ750?si=s5w0wpC4SV7azJgI>

⁸ Берсерк (манга) — Вікіпедія

безжального світу. Центральний образ головного героя відображає постійний конфлікт між виживанням, болем та прагненням до внутрішньої свободи.

Особливістю твору є поєднання надзвичайно жорстокого світу з глибоким екзистенційним підтекстом. Навіть у найтемніших обставинах зберігається ідея руху вперед та опору долі, що створює сильний емоційний контраст (Іл. 1.8.).

У контексті даного проєкту цей приклад є важливим як ідейний референс, що підкреслює мотив боротьби за свободу та протистояння вищим силам, які визначають долю істот.

1.9 “Game of Thrones” – міфологічність та структура світу

Game of Thrones демонструє підхід до побудови складного багаторівневого світу, у якому переплітаються політика, віра, влада та міфологічні уявлення. Трейлери серіалу передають масштабність конфліктів і відчуття неминучості подій (Іл. 1.9.).

Важливою особливістю є наявність системи вірувань та символічних структур, які впливають на поведінку персонажів і формують їхні мотивації. Світ подається як жорстка система, де влада та переконання визначають хід подій.

У межах даного проєкту цей приклад є корисним для розуміння побудови світу, де існують вищі сили, вірування та ієрархії впливу, що формують конфлікт між свободою та контролем.

1.10 Міф про Прометея – концепція свободи та покарання

Міф про Прометея є класичним прикладом конфлікту між вищою владою та прагненням дати свободу створеним істотам. У міфі дія, спрямована на допомогу людству, розглядається як порушення встановленого порядку та карається надзвичайно жорстоко (Іл. 1.10.).

Центральною ідеєю є протиставлення контролю та дарування знання/свободи, що призводить до конфлікту з вищими силами. Попри

⁹ Віра в Сімох | Гра Престолів Вікі | Fandom

¹⁰ Хто звільнив Прометея: Глибокий аналіз міфу та його значення

покарання, сам акт “передачі свободи” набуває символічного значення і не може бути повністю знищений.

У межах даного проєкту цей міф є концептуальною основою, що підкреслює ідею про небезпеку свободи для системи контролю та неможливість повного знищення ідеї, яка вже була передана.

РОЗДІЛ II. ОПИС ТА ОБГРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи

Анімаційний трейлер до веб-роману «Блиск у тіні» створюється як емоційний вступ до художнього світу, де поєднуються міфологічний наратив і виразна візуальна образність. Його мета — не розкрити сюжет повністю, а сформувати у глядача відчуття атмосфери, настрою та головного конфлікту.

Центральною темою виступає свобода як протиставлення контролю та владі. У світі твору божества сприймають створених істот як частину гри, однак порушення встановленого порядку — дарування свободи вибору та можливості самостійно визначати долю — стає точкою зародження конфлікту.

Важливим художнім прийомом є контраст між зовнішньою красою світу та його прихованою жорстокістю. Простір зберігає естетичність і гармонію, що лише підсилює драматизм подій. Символізм образів відіграє ключову роль: божества постають величними й сакральними постатями, які водночас викликають захоплення та тривогу.

Таким чином, концепція проєкту спрямована на створення цілісного художнього образу, де поєднуються краса й небезпека, міфологічність і драматичність, а головною ідеєю стає боротьба за свободу в умовах вищого контролю.

2.2 Стилiстична концепція

Стилiстика проєкту ґрунтується на поєднанні міфологічних образів, м'якої візуальної подачі та елементів темного фентезі. Завдання полягає у створенні світу, який зовні виглядає спокійним і красивим, майже казковим, але приховує внутрішню небезпеку та драматичний підтекст.

Кольорова гама тяжіє до світлих і приглушених відтінків із плавними переходами та м'яким освітленням. Це формує відчуття гармонійного простору, придатного для існування персонажів, водночас підкреслюючи контраст між зовнішньою красою та прихованою загрозою.

Важливим прийомом є узагальнення форм: персонажі часто подаються через силуети, тіні або частково приховані обличчя. Така подача робить образи символічними й підсилює міфологічний характер історії.

Глибина простору створюється за допомогою туману, світлових акцентів і багатошарової композиції кадру. Це додає сценам атмосферності та забезпечує ефект занурення.

Образи божеств вибудовуються як величні постаті, що поєднують красу й загрозливість. Вони викликають водночас захоплення і страх, підкреслюючи їхню силу та дистанційованість від світу звичайних істот.

2.3. Технічні характеристики та особливості реалізації

Основою реалізації є використання паралаксної анімації, що дозволяє створити ефект глибини та руху у двовимірному просторі. Такий підхід часто називають 2.5D-анімацією, адже він поєднує статичні ілюстрації з багатошаровим рухом, створюючи ілюзію тривимірності.

Візуальні кадри відмальовуються у Adobe Photoshop, де формується багатошарова структура сцени. Подальша анімація здійснюється у Adobe After Effects, де кожен шар отримує власну траєкторію руху з ефектом паралаксу. Це забезпечує плавність переходів і відчуття просторової глибини.

Особливістю реалізації є тісний зв'язок анімації зі звуковим супроводом. Візуальний ряд синхронізується з музикою та дикторським текстом, що задає ритм і структуру монтажу. Такий підхід дозволяє створити цілісний аудіовізуальний досвід, де кожен кадр підсилюється звуковим акцентом.

2.4. Звукове рішення

Звукове оформлення трейлера побудоване на поєднанні дикторського тексту та спокійного музичного супроводу. Диктор веде розповідь рівним, урочистим тоном, що створює відчуття давності подій і підкреслює міфологічний характер історії. Інтонація залишається стриманою, без різких переходів від спокою до експресії, що забезпечує цілісність і плавність оповіді.

Музика виконується у стилі атмосферного оркестрового або піанінного супроводу. Вона залишається спокійною, але містить легкі драматичні акценти у ключові моменти — кульмінації та важливі зміни в сюжеті. Відсутність вокалу дозволяє зосередити увагу на дикторському тексті та візуальному ряді.

Ключовою особливістю є синхронізація звуку й анімації: кожен рух кадру узгоджується з музичними та голосовими акцентами. Завдяки цьому створюється відчуття єдиного потоку оповіді, де аудіо та візуальний ряд працюють як нероздільне ціле.

ВИСНОВКИ

Проект «Блиск у тіні» довів, що анімаційний трейлер може бути не просто рекламним матеріалом, а окремим художнім висловлюванням. Він здатний передавати атмосферу світу, його внутрішні конфлікти та філософські ідеї ще до знайомства з основним сюжетом.

Поєднання паралаксної 2.5D-анімації, відмальованих у Photoshop кадрів та монтажу в After Effects створює ефект глибини й занурення. Синхронізація візуального ряду зі спокійним дикторським текстом та музикою на основі оркестрових і піанінних мотивів формує цілісне емоційне сприйняття.

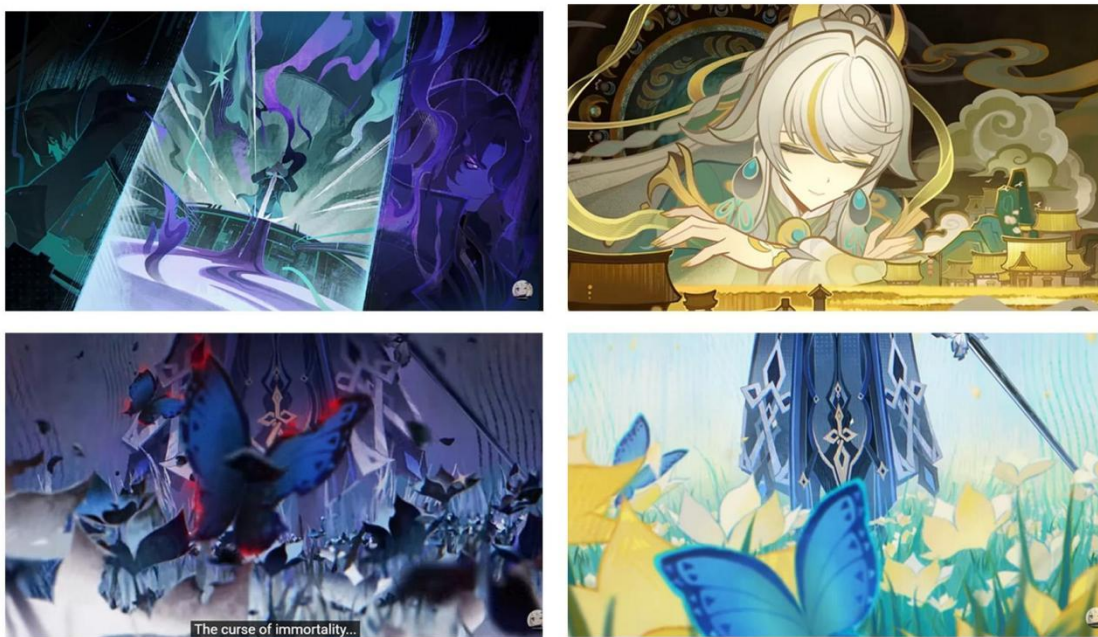
Головна ідея — протиставлення свободи й контролю — розкривається через символічні образи та контраст між зовнішньою красою світу й його прихованою жорстокістю. Це дозволяє глядачеві не лише побачити, а й відчувати драматизм історії.

Таким чином, робота показує потенціал анімації як інструменту для осмислення складних тем і створення емоційного контакту з аудиторією. «Блиск у тіні» стає прикладом того, як художня форма може поєднувати естетику, філософію та сучасні технічні засоби у єдиному творі.

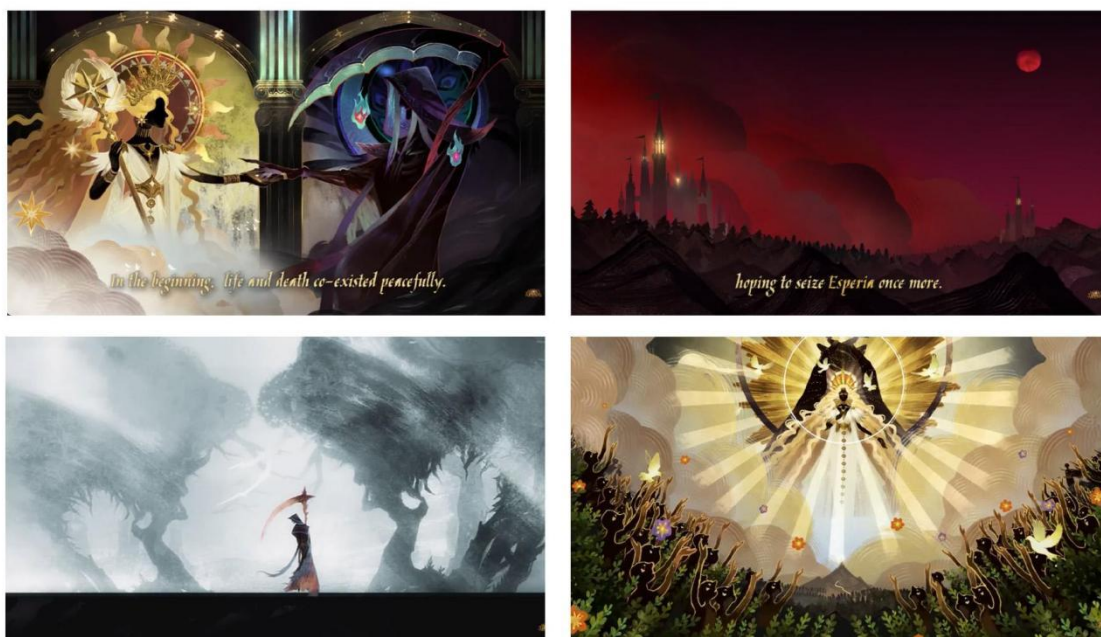
ЛІТЕРАТУРА

1. Детермінізм як філософська концепція. URL: <https://referatss.com.ua/work/determinizm-jak-filosofska-koncepcija/> (дата звернення: 21.04.2026).
2. Зіненко О. Візуальний сторітелінг як інструмент медіаграмотності. URL: <https://medialiteracy.org.ua/vizualnyj-storiteling-yak-instrument-meidagramotnosti/> (дата звернення: 21.04.2026).
3. Кошак М. В., Котляревський Я. В. Сучасні тенденції розвитку індустрії анімації в Україні та світі. *Технологія і техніка друкарства*. 2020. № 2(68). С. 45–54.
4. Лопушенко Г. С. Сценарне мистецтво в анімаційному кіно. *Культура і сучасність*. 2021. № 1. С. 98–102.
5. Мараховська К. Д. Анімація як потужний інструмент сучасної культури. URL: <https://hdl.handle.net/11300/25296> (дата звернення: 21.04.2026).
6. Миславський В. Н. Західний кінематограф. Концептуально-термінологічний словник. Харків : ТОВ «Видавництво «Точка», 2022. 218 с.
7. Прищенко С. В. Візуальні комунікації: підручник для студ. вищих навч. закладів. К. : Видавничий дім «Кондор», 2018. 352 с.
8. Швайдак І. П., Себелев С. А. Графічне моделювання та основи анімації : навч. посіб. Харків : НТУ «ХПІ», 2019. 144 с.
9. Шоу О. Дизайн для анімації: концепції та методи моушн-дизайну / пер. з англ. К. : ArtHuss, 2022. 320 с.
10. Harvey G. What Is a Movie Trailer? Types, Purposes & Key Differences Explained. URL: <https://filmdaft.com/what-is-a-movie-trailer-definition-types/> (дата звернення: 21.04.2026).

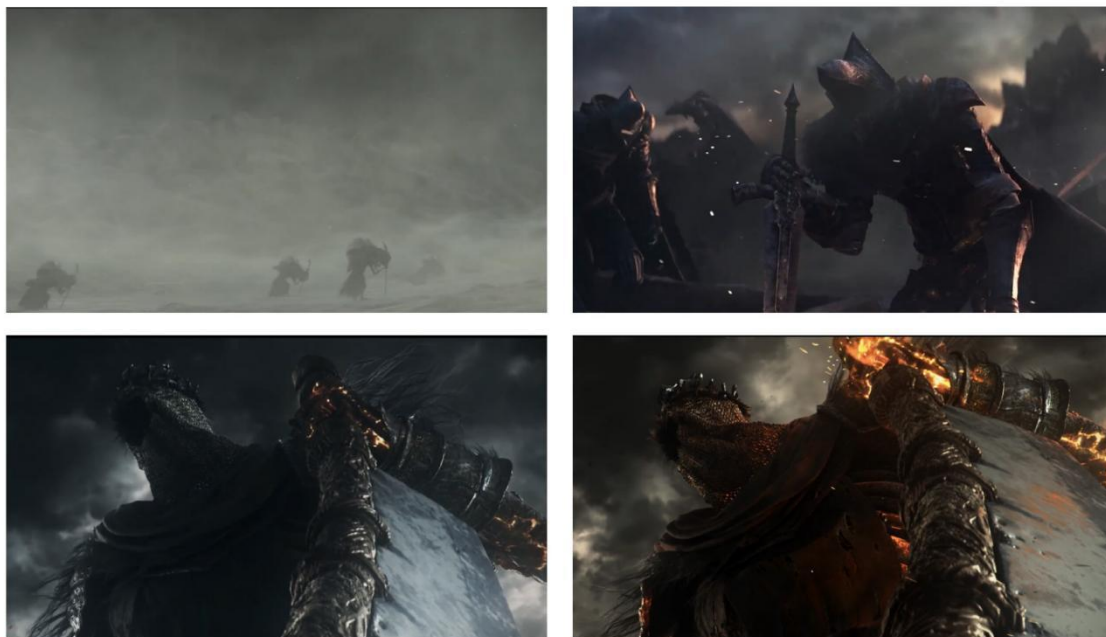
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



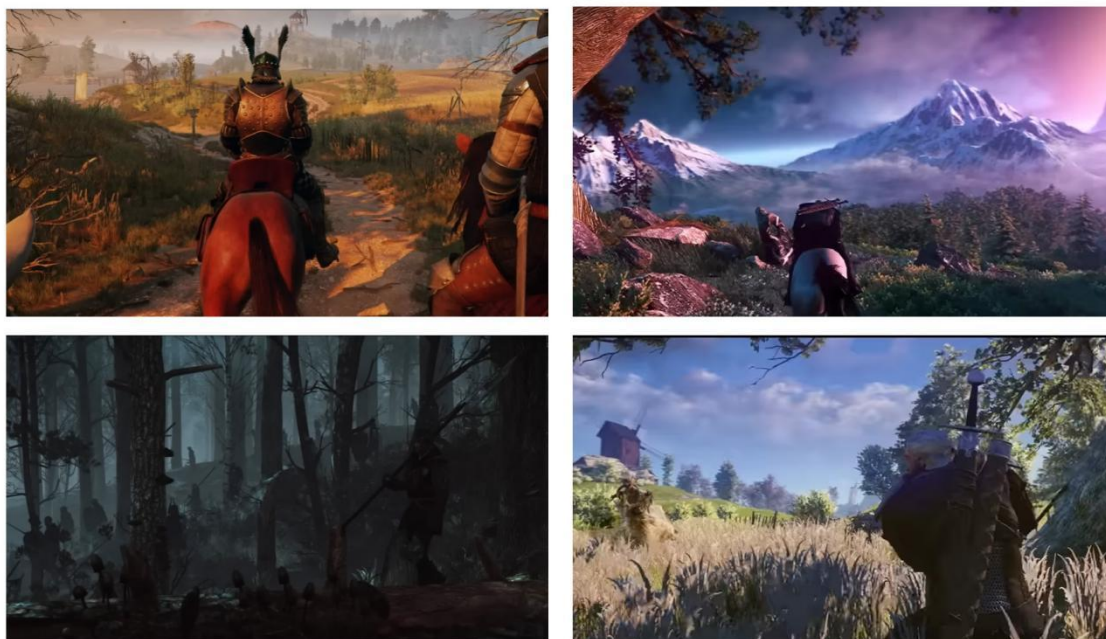
Іл. 1.1. Анімаційні трейлери “Genshin Impact” , 2025 р.



Іл. 1.2. Анімаційний ролик “AFK Arena Story Trailer”, 2019 р.



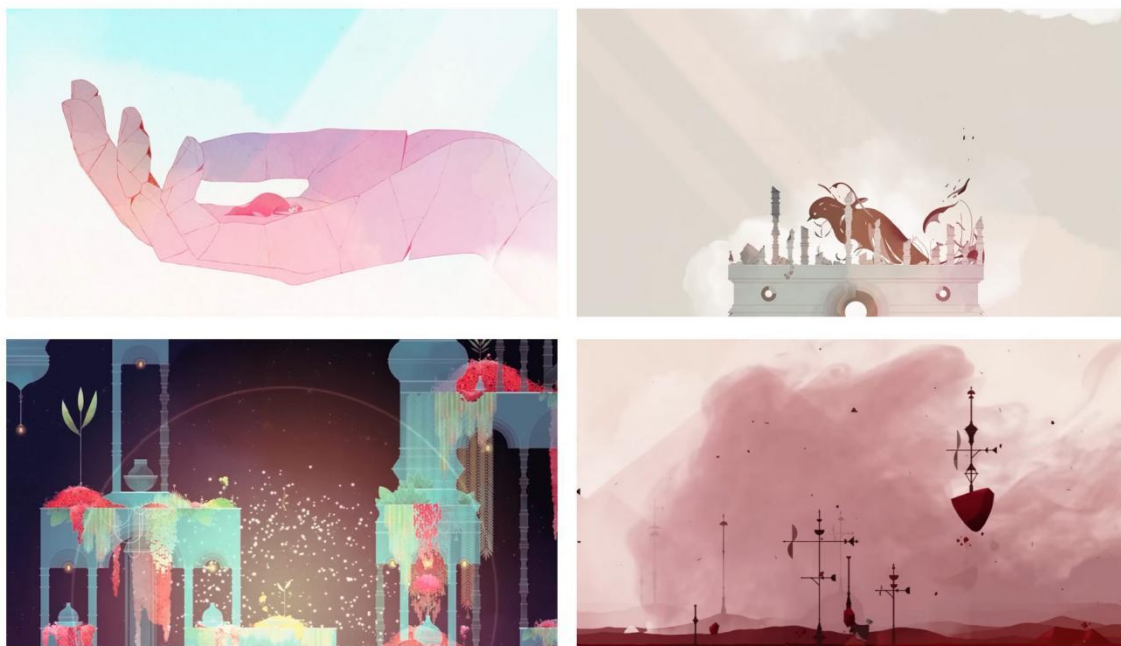
Іл. 1.3. Анімаційний ролик “Dark Souls III” 2016 р.



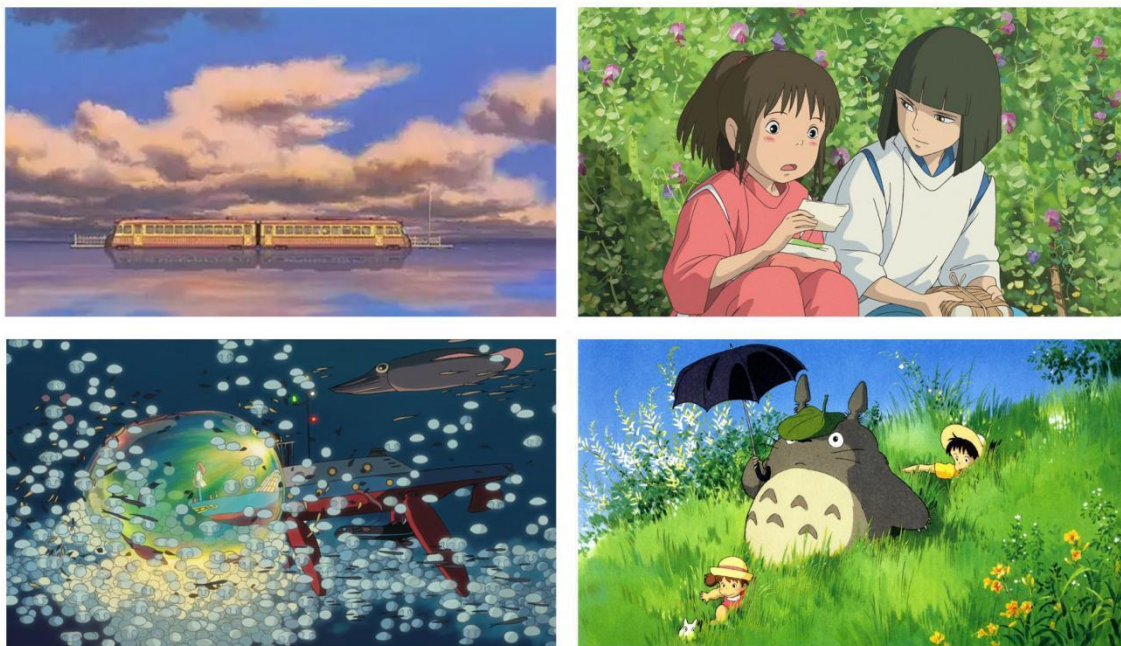
Іл. 1.4. Анімаційний ролик “The Witcher 3: Wild Hunt” 2014 р.



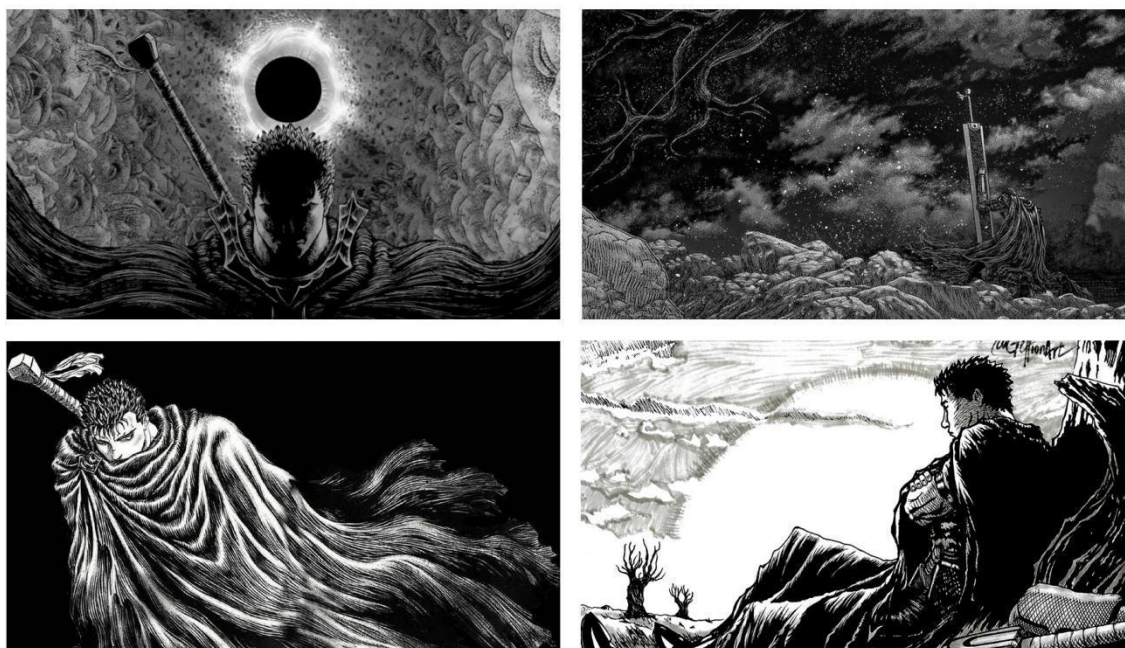
Іл. 1.5. Анімаційний ролик “Diablo IV” 2019 р.



Іл. 1.6. Анімаційний ролик “Gris” 20219 р.



Іл. 1.7. Стилістика робіт Hayao Miyazaki



Іл. 1.8. “Berserk” – стилістичний та наративний референс

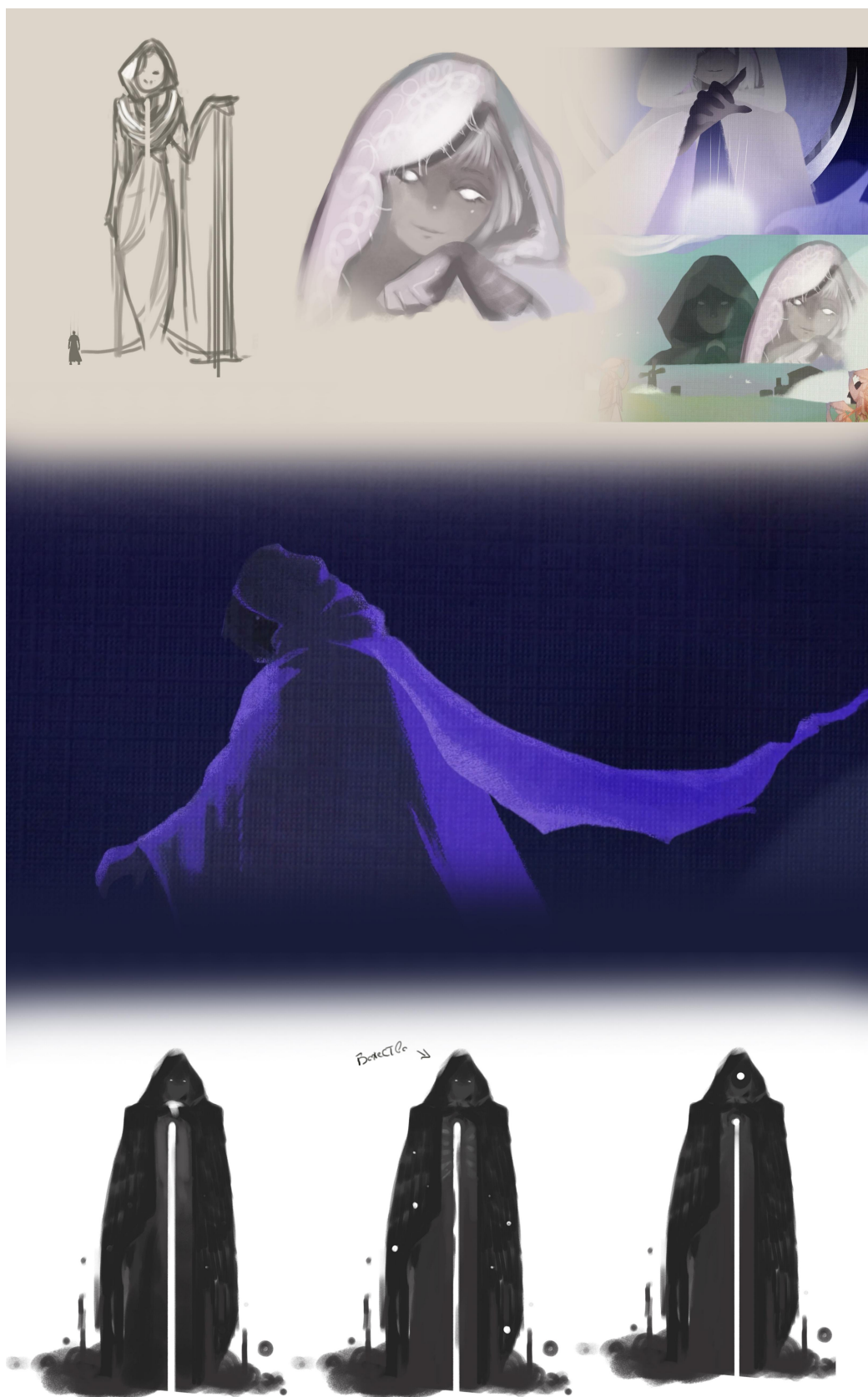


Іл. 1.9. “Game of Thrones” – міфологічність та структура світу



Іл. 1.10. Міф про Прометея

ДОДАТОК II. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК

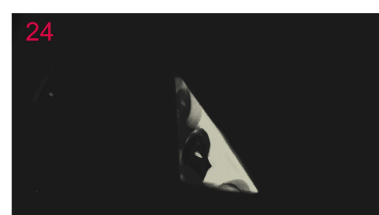
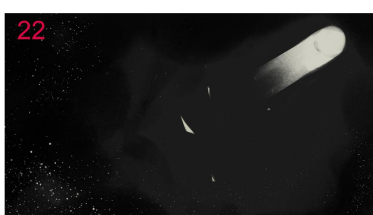
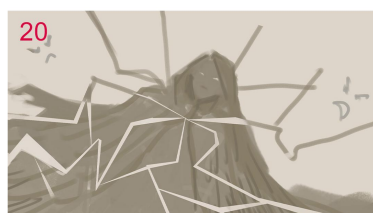
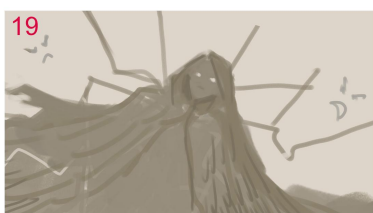
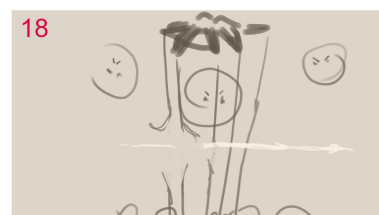
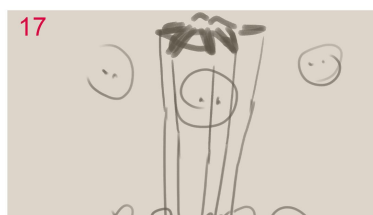
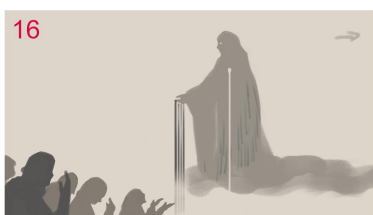
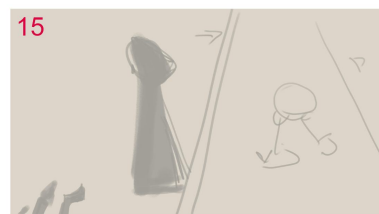
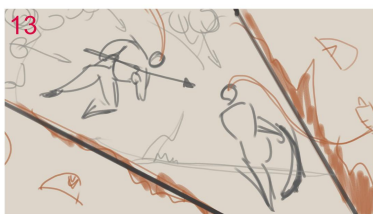
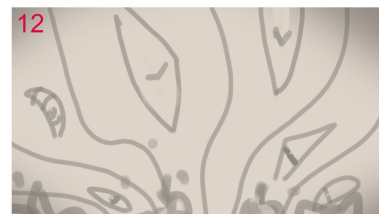
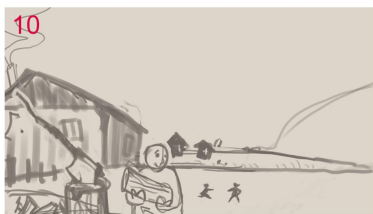
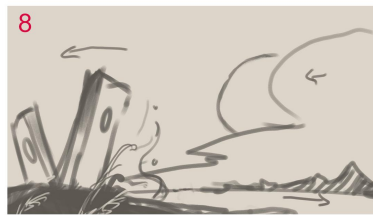
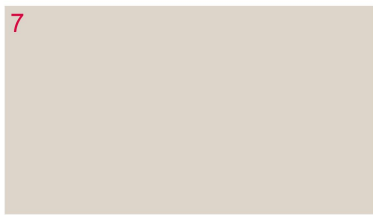
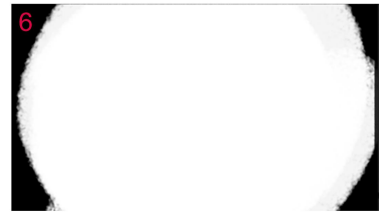
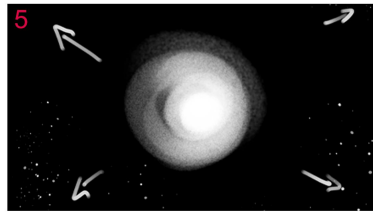
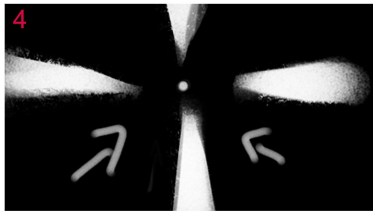
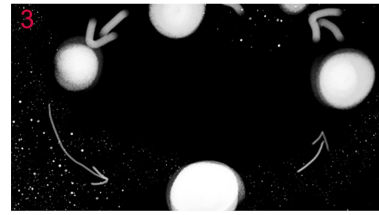
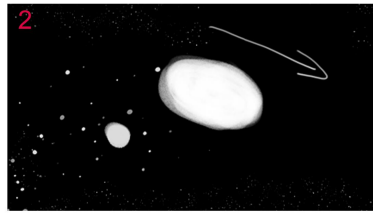


Пошук персонажів



Пошук композиційного рішення

ДОДАТОК III. СКЛАД ПРОЄКТУ



Сторіборд