

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

Михайличенко Анастасія Дем'янівна

ТРЕЙЛЕР ДО КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «РАМКА»

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

_____ Михайличенко А. Д.

Керівник: викладач Огурцов С. Л.

Харків–2026

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. Аналіз аналогів.....	7
1.1. Трейлер комп'ютерної гри “Toem 2”.....	7
1.2. Трейлер комп'ютерної гри “Lushfoil Photography Sim”.....	8
1.3. Трейлер комп'ютерної гри “Quite a Ride”.....	8
1.4. Трейлер комп'ютерної гри “Poppy Playtime: Chapter 2”.....	9
1.5. Трейлер комп'ютерної гри “Adorable Adventures”.....	10
1.6. Трейлер комп'ютерної гри “Ratchet & Clank: Rift Apart”.....	11
1.7. Анімаційний ролик “The Wolf”.....	12
1.8. Мультфільм «Цап-забивайло».....	13
1.9. Мультфільм «Кіт у чоботях 2: Останнє бажання».....	14
1.10. Анімаційний ролик “S.A.D”.....	15
РОЗДІЛ II. Концепція проєкту.....	16
2.1. Концепція роботи та структура трейлеру до комп'ютерної гри «Рамка».	16
2.2. Стилiстична концепція трейлеру до комп'ютерної гри «Рамка».	17
2.3. Технічні характеристики та особливості.	17
2.4. Звукове рішення.	18
ВИСНОВОК.....	19
ЛІТЕРАТУРА.....	21
ДОДАТОК I. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....	23
ДОДАТОК II. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК.....	29
ДОДАТОК III. СТОРІБОРД.....	34

ВСТУП

За допомогою засобів 3D-анімації в проєкті реалізована метафора внутрішнього світу людини, де світло і морок перебувають у вічному протистоянні. Сюжетна лінія акцентує на тому, що віднайдення внутрішнього «вогника» є ключовим інструментом трансформації темряви на світло.

Сьогодні суспільство перебуває в епіцентрі інформаційного шторму. Постійне перевантаження провокує стан, який можна описати як перманентне психоемоційне виснаження. Особливо гостро це відчуває молодь. Як зазначають А. Мельник, Л. Магдисюк та Г. Козак, «тривожність посідає особливе місце як один із найбільш поширених психологічних феноменів сучасного суспільства» [2]. Як наслідок, у геймдизайні почали з'являтися проєкти, де на перший план виходить не розвага, а можливість для гравця відрефлексувати власний досвід. Гравець «проживає» історію, перетворюючи події на персональний досвід, що забезпечує глибше занурення. Це підтверджує О. Пантін, який зазначає: «гравець переживає бурю емоцій, багато інтерпретує, розвиває своє сприйняття до тих чи інших персонажів та подій, формує зв'язки між своїми власними діями та результатами, що з'являються на екрані» [4].

Перед нами постало складне завдання: віднайти таку візуальну мову, яка зможе передати стан психоемоційної вразливості людини, не вдаючись до повчального тону чи сухих дидактичних методів. Головна *мета* — показати, що гра може стати інструментом для психологічного перезавантаження.

Актуальність сучасних методик стримування (регуляції) тривожності сьогодні не просто висока — вона критично зросла через умови постійного стресу (війна, економічна нестабільність, інформативні перевантаження). Це підтверджують і сучасні наукові огляди, і практичні дослідження.

На сьогодні в світі визначено декілька найдієвіших методик подолання та стримування тривожних розладів. Однією з них є когнітивно-поведінкова

терапія (КПТ), розроблена Аароном Беком та соавторами, що вважається «золотим стандартом» у цій галузі [6]. Основна ідея методу полягає в тому, що наші думки безпосередньо впливають на почуття та поведінку. Через когнітивну реструктуризацію людина вчиться виявляти «автоматичні думки» та перевіряти їх на реалістичність, шукаючи докази, поки деструктивне переконання не втратить владу. Також КПТ включає методику експозиції — поступового й контрольованого зіткнення з об'єктом страху, що допомагає мозку зрозуміти безпечність ситуації, та поведінкові експерименти, які дозволяють на практиці перевірити власні переживання.

Іншим ефективним підходом є практики Mindfulness (усвідомленість), дослідженнями яких займалися Гросман, Ньюман та інші [8]. Якщо КПТ базується на логіці, то Mindfulness фокусується на роботі з увагою та навичці перебувати в моменті «тут і зараз». Це дозволяє сприймати тривогу як тимчасове явище, подібне до хмари на небі, яку не потрібно проганяти, а лише констатувати її наявність. Оскільки тривога часто живиться прокручуванням минулого або жахами майбутнього, медитація повертає фокус на дихання або відчуття в тілі, допомагаючи вирватися з пастки думок.

Важливе місце посідають техніки саморегуляції, зокрема дихальні вправи та м'язова релаксація, описані Гербертом Бенсоном [7]. Оскільки тривога є фізичним станом, заспокоєння тіла автоматично надсилає мозку сигнал про безпеку. Наприклад, «дихання за квадратом» активує парасимпатичну нервову систему, а прогресивна м'язова релаксація за Джекобсоном знімає м'язовий панцир, що завжди супроводжує стрес. Сюди ж відноситься техніка заземлення «5-4-3-2-1», яка допомагає переключити мозок з внутрішнього хаосу на зовнішній світ. Зрештою, сучасна практика часто звертається до інтегративних підходів, популяризованих Мартіном Селігманом, які передбачають ефективне поєднання різних методів для досягнення найкращого результату [10].

Сучасна терапія рідко використовує лише один метод, інтеграція дозволяє підібрати «ключі» під конкретну людину.

Наприклад, КПТ + Mindfulness (МВСТ): Допомогає не просто осмислити думку, а й дистанціюватися від неї. Терапія прийняття та відповідальності (АСТ): Поєднує усвідомленість із діями, Ви вчитеся жити повноцінним життям разом із тривогою, не чекаючи, поки вона повністю зникне. Схема-терапія поєднує КПТ з елементами психоаналізу та тілесної терапії, щоб опрацювати глибокі дитячі причини хронічної тривожності.

В Україні це питання набуло особливої ваги. В умовах воєнного стану, де щоденний стрес став нормою, здатність зафіксувати бодай мить позитиву перетворюється на стратегію виживання. Тривалий вплив стресогенних факторів призводить до звуження емоційного спектра особистості, що робить сприйняття світу монохромним та загрозливим. У цьому контексті ігрова механіка, яка змушує гравця свідомо шукати світло та яскраві акценти в оточенні, виконує функцію «заземлення» (самовідволікання), що повертає відчуття контролю над власною увагою, тілом, відчуттями та думками. Як наголошує Г. Панкова: «вправи, пов'язані з активацією органів чуття, допомагають розширити межі сприймання навколишньої реальності, перемикнути увагу, відволіктись від негативних думок та/або намірів» [3]. Одним з органів чуття є зір. Це і є основа концепції комп'ютерної гри «Рамка» — повернути увагу гравця до вміння осмислено перемикати центр уваги, особливо в моменти нападів тривожності або панічних атак.

Новизна проєкту полягає в тому, що ми перетворюємо звичайну камеру в грі на інструмент боротьби зі стресом, бо зазвичай в іграх камера — це просто засіб огляду або спосіб зробити гарний скріншот. У проєкті «Рамка» камера стає «фільтром свідомості»: вона змушує гравця зупинитися, відкинути все зайве і сфокусуватися на приємних деталях, що його оточують. Ми синтезуємо класичний ігровий сюжет із психологічною технікою заземлення, де кожен

вдалий кадр стає кроком до відновлення емоційної рівноваги. За спостереженням А. Чеботарьової: «візуальні елементи, кольори, освітлення та анімація працюють як єдина система, що безпосередньо впливає на психіку» [5]. Саме тому наш візуальний стиль змінюється від «монохромної тривоги» до яскравого світу, щойно гравець робить успішне «кадрування», демонструючи, як інтерактивний дизайн може допомагати гравцеві переосмислити свій внутрішній стан.

Базові дефініції, дотичні до проєкту:

- *Комп'ютерна гра* — спеціальна комп'ютерна програма або електронний пристрій, що створюють віртуальний світ для розваги, навчання чи тренування, забезпечуючи взаємодію між гравцем та пристроєм.
- *Геймдизайн* — процес проєктування правил, механік, сюжету та ігрового досвіду відеогри, спрямований на створення захопливого ігрового процесу.
- *Геймплей* — спосіб взаємодії гравця з відеогрою, що охоплює правила, механіки, завдання та реакцію ігрового світу на дії користувача.
- *Техніки заземлення* — набір психологічних інструментів та вправ, спрямованих на саморегуляцію в моменти стресу, тривоги, паніки або емоційної напруги.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1. Трейлер комп'ютерної гри “Тоєм 2”. “Тоєм” (Тоєм) — пригодницька відеогра з акцентом на фотофіксацію навколишнього середовища. Перша частина гри розроблена шведською студією Something We Made у 2021 році, реліз другої планується на 2026 рік¹.

Сюжет гри побудований на допомозі персонажам різних локацій та на дослідженні світу через фіксацію камерою певних об'єктів. Художньо-проектний інструментарій базується на мінімалістичній чорно-білій графіці, яка дозволяє гравцеві не відволікатися на колір і зосередитися на композиції кадру. Засоби анімації тут прості, але виразні. Технологічно гра цікава поєднанням 2D-персонажів у 3D-просторі.

Аналіз композиційної структури трейлера дозволяє виділити майстерне використання кінематографічного інструментарію для побудови внутрішньої динаміки кадру. Відео починається з експозиції пейзажу, що задає спокійний ритм, який згодом свідомо порушується. Використання прийому «зуму» на темний силует на гілці дерева в поєднанні з крещендо звукового супроводу та посиленням аудіоефекту вітру створює психологічну напругу. Така стратегія монтажу спрямована на максимальну концентрацію уваги глядача, провокуючи очікування драматичної події або появи антагоніста. Однак, кульмінаційний момент — розворот силуету, який здійснює візуальну деконструкцію напруги: «загрозливий» об'єкт виявляється фотокамерою.

Даний приклад класифікується як прямий аналог за ігровою механікою. Основна цінність для диплому полягає у використанні камери як головного інструмента взаємодії зі світом та використанню кінематографічних прийомів в трейлері «Рамка» для підсилення напруги (Мал. 1.1).

¹ <https://youtu.be/NmwXA9QHGGc>

1.2. Трейлер комп'ютерної гри “Lushfoil Photography Sim”. “Lushfoil Photography Sim” (Симулятор фотографії Лашфоїл) — пригодницька гра, розроблена Меттом Ньюеллом (Matt Newell) та видана Annapurna Interactive у 2025 році. Демонструє різні оцифровані реальні середовища з усього світу крізь перспективу туриста².

У “Lushfoil Photography Sim” відсутній класичний сюжет з діалогами та квестами, оскільки гра є медитативним симулятором. Основна мета — вільне дослідження неймовірно красивих локацій, створення фото за допомогою детально налаштованої віртуальної камери та пошук прихованих секретів.

Відеоряд трейлеру починається з похмурого ландшафту та дощу, що створює атмосферу меланхолії та відстороненості. Цей вихідний стан слугує точкою відліку перед переходом до яскравих, сонячних гірських панорам. Використання монтажних переходів, де елементи геймплею чергуються з видовищними краєвидами, дозволяє глядачеві відчути масштаб ігрового світу. У момент натискання кнопки затвора камера фокусує погляд глядача, що є психологічним актом визнання важливості моменту.

Ми запозичуємо цей підхід для створення системи терапевтичного кадрювання в грі «Рамка». Досліджуючи трейлер, ми звернули увагу на те, як освітлення та погодні умови змінюють емоційне забарвлення сцени, що ми впроваджуємо як візуальну метафору зміни стану від паніки до спокою. Якщо в симуляторі від Ньюелла гравець шукає естетичну довершеність, то наш гравець шукає безпеку через об'єктив, фіксуючи дрібниці, що приносять радість (Мал. 1.2).

1.3. Трейлер комп'ютерної гри “Quite a Ride”. “Quite a Ride” (Досить захоплива поїздка) — горор-пригода, де гравець має долати шлях крізь туманний світ на велосипеді, дотримуючись суворих правил виживання: постійно стежити за рівнем заряду телефону та розшифровувати загадкові

² https://youtu.be/XQfExa_FAtg

повідомлення, щоб знайти правду і врятуватися. Розроблена студією Goodwin Games, випуск гри планується студією Silver Lining Interactive у 2026 році³.

За сюжетом гравець стає заручником потойбічного туману, де єдиним спосіб порятунку є невинний рух на велосипеді, суворе дотримання режиму енергоспоживання телефону та дешифрування прихованих сигналів.

Динаміка відеоряду побудована на контрасті між беззахисністю персонажа та необхідністю постійного руху, що диктується суворими правилами виживання у ворожому середовищі. Впровадження текстових інструкцій діє як монтажний каркас, що структурує хаотичні епізоди переслідування. Ми проаналізували, як холодний колорит, туман та дощ у поєднанні з інопланетними силуетами формують атмосферу екзистенційного жаху. Фінальна сцена трейлеру від першої особи, де персонаж підноситься в небо, є піком емоційного напруження.

З цього аналогу ми запозичуємо прийоми кінематографічного маніпулювання увагою для посилення відчуття тривоги та переслідування. Зокрема, ми інтегруємо методику створення дезорієнтації в просторі за допомогою різких рухів камери та звукових акцентів, що змушують гравця відчувати неминучість присутності «Вовка» (Мал. 1.3).

1.4. Трейлер комп'ютерної гри “Poppy Playtime: Chapter 2”. “Poppy Playtime” (Час гри з Поппі) — серія відеоігр в жанрі жахи на виживання з елементами головоломки, розроблена та випущена американською студією Mob Entertainment у 2022 році. Базується на дослідженні покинутої фабрики іграшок, де гравець має уникати переслідування оживлених ляльок, використовуючи спеціальні розтяжні маніпулятори⁴.

Сюжет серії розгортається навколо колишнього працівника фабрики Playtime Co., який намагається розкрити таємницю масового зникнення

³ <https://youtu.be/7H2SBdHeoKo>

⁴ <https://youtu.be/XVENjm3Bjk0>

персоналу. У другій частині гри протагоніст опиняється в пастці підземних рівнів заводу, де головною перешкодою стає "Матуся Довгі-Ноги" (Mommy Long Legs) — антагоніст, чия стратегія полювання побудована на грі в хованки та психологічному тиску на гравця.

Трейлер побудований на принципі поетапного нагнітання саспенсу через психологічне маніпулювання звуком та темпоритмом монтажу. Зміна планів синхронізована з низькочастотними звуковими ефектами, що створює відчуття фізичного впливу на глядача. Особливої уваги заслуговує закадровий голос, який через фрагментарні фрази створює оманливе відчуття безпеки, що різко контрастує з візуальною демонстрацією темряви. Динамічна нарізка фрагментів геймплею, де рожева рука виступає в ролі активного, майже «живого» провідника, створює ефект постійної присутності невидимої загрози.

Цей приклад класифікується як прямий аналог за методами нагнітання саспенсу та візуального оповіді. Основна цінність для диплому полягає у використанні специфічних кінематографічних прийомів, які спрямовані на посилення відчуття тривоги та переслідування, зокрема через маніпуляцію композицією кадру та звуковими акцентами (Мал. 1.4).

1.5. Трейлер комп'ютерної гри “Adorable Adventures”. “Adorable Adventures” (Чарівні пригоди) — заспокійлива дослідницька гра у відкритому світі, що оповідає історію кабанчика на ім'я Боріс. Розроблена студією Wild Sheep Studio та видана студією PQube у 2026 році⁵.

Сюжет гри побудований навколо драматичної зав'язки: після масштабної лісової пожежі герой втрачає зв'язок зі своєю родиною. Використовуючи унікальну ігрову механіку нюху, Боріс вирушає в подорож горбистими луками, сонячними стежками та кам'янистими височинами, щоб розшукати своїх братів і сестер. Процес пошуку супроводжується поступовим відновленням світу: гравець слідує за ароматами та вивчає таємниці природи, поповнюючи власну

⁵ <https://youtu.be/1nYXDjgOBJM>

бібліотеку запахів, що слугує метафорою повернення безпеки у світ, який пережив катастрофу.

Візуальний ряд трейлера побудований на принципах затишної естетики, де спокійні переходи, тепла кольорова гама та природа виступають основними інструментами формування позитивного емоційного фону. Динаміка відео синхронізована з грайливою музикою на дудочці, яка супроводжує пробудження та перші кроки героя. Ми бачимо, як Боріс прокидається у своїй хатинці з листочків, сповнений цікавості до світу. Основою трейлера є послідовність «дослідницьких» кадрів: головний герой вивчає яскраві квіти, слідуючи за візуальними ефектами ароматів, мандрує через річку та долає природні перешкоди. Ключовою емоційною точкою стає сцена знахідки брата — цей момент виражає спільну радість через активну гру, стрибки по листячку та бешкетуванню. Фінальний статичний кадр завершує відеоряд на ноті емоційної завершеності та спокою.

Даний приклад класифікується як прямий аналог за емоційним наповненням та методами візуальної подачі спокою. Основна цінність для диплому полягає у використанні «терапевтичної» композиції кадрів, спрямованих на зниженні тривожності. Для проєкту «Рамка» ми адаптуємо прийоми роботи з освітленням, кольором та звуками, що формують відчуття безпеки (Мал. 1.5).

1.6. Трейлер комп'ютерної гри “Ratchet & Clank: Rift Apart”. “Ratchet & Clank: Rift Apart” (Ретчет і Кланк: Розкол) — це платформер-шутер від третьої особи 2021 року, розроблений Insomniac Games та виданий Sony Interactive Entertainment⁶.

За сюжетом гри, герої Ретчет і Кланк стикаються з катастрофічним розривом мультивсесвіту, спричиненим вибухом Вимірювача. Ця подія призводить до роз'єднання напарників та їх потрапляння в альтернативну

⁶ <https://youtu.be/ai3o0XtrnM8>

реальність, де править жорстокий Імператор Нефаріус. У пошуках шляху до возз'єднання протагоністи зустрічають Рівет — відважну представницю опору з іншого виміру. Історія гри є масштабною пригодою, в якій персонажі мандрують між світами, долають власні травми минулого та вчаться довіряти новим союзникам, щоб запобігти повному знищенню реальності.

Даний трейлер обрано як ключовий аналог для нашого дослідження, оскільки він демонструє майстерне використання 3D-середовища для безшовної оповіді. Візуальний ряд трейлера базується на концепції миттєвого переходу: експозиція, що починається з детального мікросвіту, поступово розширюється до масштабу цілої планети, демонструючи технічні можливості тривимірного простору. Особливу увагу в трейлері приділено освітленню та зміні локацій. Завдяки розривам простору глядач спостерігає різку зміну фізичних законів, кліматичних умов та архітектурних стилів від органічних джунглів до технологічних піратських вимірів. Кінематографічна динаміка, зокрема епізоди зі сповільненою зйомкою під час вибухів, підкреслює драматизм моменту та акцентує увагу на деталях, що важливо для візуалізації внутрішнього стану персонажів.

Основна цінність для диплому полягає в аналізі того, як через 3D-анімацію, різноманітність освітлення та контрастність локацій можна транслювати відчуття дезорієнтації та хаосу (Мал. 1.6).

1.7. Анімаційний ролик “The Wolf”. Студія: Rudo Company, 2017 рік. “The Wolf” (Вовк) — музичне відео, сюжет якого розгортається навколо втечі героїв від фізичного втілення їхніх страхів як вовків, що переслідують їх крізь урбаністичний простір⁷.

Герої подорожують крізь нічне місто, змінюючи локації від барів до безкінечних шосе, проте відчуття безпеки так і не настає, адже вовки завжди залишаються на крок позаду, трансформуючись і змінюючи свою кількість.

⁷ <https://youtu.be/lX44CAz-JhU>

Стилістика анімаційного ролику побудована на жорсткому контрасті. Світло тут — це острівець надії, тоді як темрява — це фізичне середовище, у якому живуть страхи. Автори часто використовують низький ракурс, щоб підкреслити вразливість персонажів перед обличчям вовків, або широкі плани, щоб показати повну самотність героїв посеред урбаністичного простору. Динамічне кадрування створює ефект погоні через використання швидких склейок, руху камери слідом за бігом персонажів та постійну зміну кутів огляду, що не дають глядачеві перепочити.

Даний аналог є концептуальним прототипом нашої візуальної оповіді. В проєкті «Рамка» ми, як і автори кліпу, використовуємо образ «уявного Вовка», що живе в темряві — він є метафорою накопичених страхів та тривоги, які невпинно переслідують головну героїню, намагаючись її «поглинути» (Мал. 1.7).

1.8. Мультфільм «Цап-забивайло». Мультфільм студії Sony Pictures Animation, 2026 рік. Сюжет розповідає історію козла на ім'я Вілл, який прагне стати професійним гравцем у звіробол — гру, де змагаються найлютіші тварини світу. Попри свій скромний розмір у світі «великих», герой доводить, що має справжній хист до гри. Цей проєкт обрано як еталон сучасної 3D-анімації, де особливий акцент зроблено на технічних аспектах візуалізації та роботі з персонажами⁸.

Візуальна мова мультфільму вражає деталізацією текстур: кожна поверхня, від шерсті тварин до матеріалів спортивного екіпірування, має виражену фактуру, що створює ефект фізичної присутності об'єктів у просторі. Автори майстерно передали біологічну пластику та унікальні поведки кожного виду тварин, наділяючи їх специфічною мімікою та грацією, що робить рухи персонажів анатомічно логічними та живими. Високої динаміки стрічці додає робота з 3D камерою, яка постійно рухається. Також використовуються широкі

⁸ <https://www.imdb.com/title/tt27613895>

кути огляду та сміливі перспективні скорочення під час ігрових моментів, що дозволяють показати масштаб спортивної арени та максимально занурити глядача в епіцентр подій.

Ми запозичуємо з цього фільму прийоми динамічного розміщення камери: використання перспективних скорочень та «живої» оптики, що постійно змінює позицію, для транслявання відчуття того, що героїня перебуває під пильним наглядом невидимого спостерігача (Мал. 1.8).

1.9. Мультфільм «Кіт у чоботях 2: Останнє бажання». Мультфільм студії DreamWorks Animation, випущений у 2022 році. Фільм доповідає історію Кота в чоботях, який, витративши вісім із дев'яти своїх життів, вирушає на пошуки міфічної Зірки Бажань, щоб повернути втрачене. Під час цієї небезпечної подорожі головний герой змушений протистояти своїм внутрішнім страхам та переслідувачу — загадковому Вовку, який невпинно наближається до нього, нагадуючи про неминучість фіналу⁹.

Постать антагоніста уособлює Смерть, що є ключовою для аналізу, адже цей образ представлений як холоднокровна, впевнена сила, що постійно супроводжує головного героя. Таке втілення страху демонструє, що внутрішня тривога стає найбільш відчутною через власну тиху присутність, яка виникає в просторі саме тоді, коли головний персонаж найменше цього очікує. Вовк є втіленням неминучості, де кожна його поява в кадрі зчитується як сигнал про те, що час головного героя вичерпується.

Саме з цього аналога ми запозичуємо ідею Вовка як метафоричного відображення внутрішньої тривоги та страху, що не атакує безпосередньо, а поступово поглинає простір героя, створюючи атмосферу психологічного тиску (Мал. 1.9).

⁹ <https://www.imdb.com/title/tt3915174>

1.10. Анімаційний ролик “S.A.D”. “S.A.D” (C.U.M.) — студентська анімаційна стрічка, створена Ереном Арнольдом (Eren Arnold) у 2018 році¹⁰.

Історія зосереджена на внутрішньому стані підлітка, який страждає від соціальної тривожності. Через візуальні метафори глядач бачить шкільне життя героя як поле постійної психологічної боротьби, де будь-яка соціальна взаємодія сприймається як ворожа або небезпечна загроза.

Образ тривоги Ерен Арнольд зображає як «тіньову сутність», яка має гротескний дизайн з гострими, нестабільними формами та темною палітрою, що різко контрастує зі стриманим виглядом головного героя. Двійник у цій стрічці є агресивною проекцією внутрішнього голосу, який переконує протагоніста у власній неповноцінності, провокуючи його на ще глибшу самоізоляцію через постійний психологічний тиск та маніпуляції.

З цього аналогу ми запозичуємо ідею винесення внутрішньої тривоги у фізичний, напівреальний образ, який діє як емоційний паразит, що підсилює ізоляцію персонажа та демонструє небезпеку повної покори власному страху (Мал. 1.10).

¹⁰ <https://youtu.be/L7u2v8PxXT4>

РОЗДІЛ II. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура трейлера до комп'ютерної гри «Рамка».

Гра «Рамка» (The Frame) — це пригодницький платформер із елементами психологічної драми. Ідея проєкту полягає у візуалізації боротьби з внутрішньою тривожністю, а концепція базується на механіці «кадрування» реальності: за допомогою рук, складених у рамку, персонаж фіксує моменти краси та радості. Ці дії наповнюють «шкалу радості», яка візуально трансформує навколишнє середовище, витісняючи монохромну темряву яскравими кольорами. Проєкт спрямований на аудиторію 16+ і має на меті нагадати гравцеві про важливість уважного ставлення до деталей світу, що оточує його в повсякденності.

Сценарій трейлера розроблений за драматургічним принципом емоційної трансформації: від стану повної самоізоляції героїні та домінування тіньового антагоніста — Вовка до розквіту кольорового світу через усвідомлене спостереження дрібних та теплих моментів.

Трейлер до гри реалізований як анімаційний етюд, що розкриває емоційну динаміку без прямої демонстрації ігрового інтерфейсу. Структурно він побудований як подорож від стану глибокої меланхолії до емоційного піднесення. Трейлер починається з демонстрації похмурого пейзажу, де героїня стикається з візуалізованим страхом — Вовком. Поступово, через акти усвідомленого спостереження та фіксації радості, героїня перетворює сірий простір на світле та кольорове середовище. Фінальна сцена залучає глядача у гру, знімаючи його через «рамку», що символізує перехід від пасивного споглядання до активного сприйняття краси.

2.2. Стилiстична концепцiя трейлеру до комп'ютерної гри «Рамка».

Принципи композицiї дозволяють чiтко розставити акценти мiж головним персонажем та середовищем. Використовуючи графiчнi засоби, ми створюємо стилiзовану естетику, де дизайн дiвчинки базується на м'яких, округлих формах, що пiдкреслюють її вiдкритiсть та вразливiсть (Мал. 2.5). Колiрна гама її образу побудована на теплих, пастельних тонах, якi асоцiюються зi свiтлом, безпекою та внутрiшнiм теплом, що вона намагається зберегти. Натомiсть, образ Вовка — побудований на принципах гостроти та геометричної агресiї (Мал. 2.6). Його дизайн вирiзняється ламаними лiнiями, складною кутовою формою та холодною, похмурою палiтрою, що вiзуально вiдокремлює його вiд решти оточення.

В основi засобiв вираження художнього образу лежить робота з фактурою мальованих текстур та кольором, що змiнюється залежно вiд емоцiйного стану персонажа. Для посилення кiнематографiчного ефекту активно використовуються об'ємне освiтлення (volumetrics), що додає простору «повiтря» та глибини, а також ефект розмиття руху (motion blur), який пiдкреслює плиннiсть часу та стан героїні. Засоби гармонiзацiї допомагають глядачевi вiдчути перехiд вiд депресивної статички на початку трейлеру до енергiйної динамiки фiнальних кадрiв, коли прогрес-бар наповнюється «радiстю».

2.3. Технiчнi характеристики та особливостi.

Технiчна реалiзацiя трейлеру базується на поєднаннi 3D-анiмацiї та етапiв постпродакшену в Adobe After Effects.

Для моделювання, ригiнгу та безпосередньої анiмацiї персонажiв та середовища було обрано програму Blender. Завдяки її iнтегрованому iнструментарiю ми створили як складнi 3D-об'єкти, так i стилiзованi мальованi текстури. Для додаткового промальовування окремих елементiв

використовувався графічний редактор Krita. Етап композитингу в After Effects дозволяє тонко налаштувати колірну корекцію, додати візуальні ефекти та інтегрувати прогрес-бар.

2.4. Звукове рішення.

Звуковий дизайн є невід'ємною частиною художнього образу, що працює в унісон із візуальним рядом. Музичний супровід, розроблений із використанням ШІ-технологій (11Elevenlabs), підпорядковується ритмічній структурі трейлеру, забезпечуючи плавний перехід від сумної мелодії до життєрадісною. Використання ембієнтних звуків створює відчуття реального простору, тоді як спеціальні аудіоефекти слугують звуковими акцентами, що підсилюють візуальні метаморфози та емоційне наповнення роботи.

ВИСНОВОК

У межах даної кваліфікаційної роботи нами було проведено комплексне дослідження та розробку мультимедійного проєкту — трейлеру до комп'ютерної гри «Рамка». Основною метою проєкту було створення візуальної мови, здатної метафорично відобразити стан психоемоційної вразливості людини та продемонструвати потенціал інтерактивного дизайну як інструменту для психологічного перезавантаження.

У теоретичній частині роботи нами було проаналізовано сучасні підходи до регуляції тривожності, зокрема когнітивно-поведінкову терапію та техніки заземлення, що дозволило адаптувати психологічні методики до ігрової механіки. Аналіз аналогів дав змогу виділити найефективніші кінематографічні прийоми, які ми використали у власному проєкті для маніпуляції увагою глядача, нагнітання саспенсу та візуалізації емоційних станів через освітлення, колір та композицію.

Практична реалізація трейлеру продемонструвала ефективність поєднання засобів 3D-анімації з мальованими текстурами для створення виразного художнього образу. Завдяки використанню програмного забезпечення Blender для моделювання та анімації персонажів, а також Adobe After Effects для композитингу, нам вдалося досягти візуального контрасту між «тіньовим» антагоністом, та головною героїнею. Ми продемонстрували, що маніпуляція освітленням, кольоровими акцентами та композицією дає змогу наочно показати процес внутрішньої трансформації персонажа.

Розроблена концепція «кадрування» реальності перетворює звичайну ігрову камеру на активний інструмент боротьби зі стресом, змушуючи гравця фокусуватися на приємних деталях оточення. Та може бути використана як ефективна ігрова механіка в проєктах подібного жанру, де акцент зміщується з бойових систем на спостереження та пошук внутрішньої рівноваги.

Таким чином, проєкт «Рамка» підтверджує, що анімаційні засоби в поєднанні з грамотним геймдизайном можуть стати потужним інструментом для переосмислення внутрішнього стану гравця, пропонуючи йому можливість відрефлексувати власний досвід та знайти ресурси для емоційної рівноваги. Завершуючи роботу, можна впевнено стверджувати, що поставлена мета досягнута в повному обсязі.

ЛІТЕРАТУРА

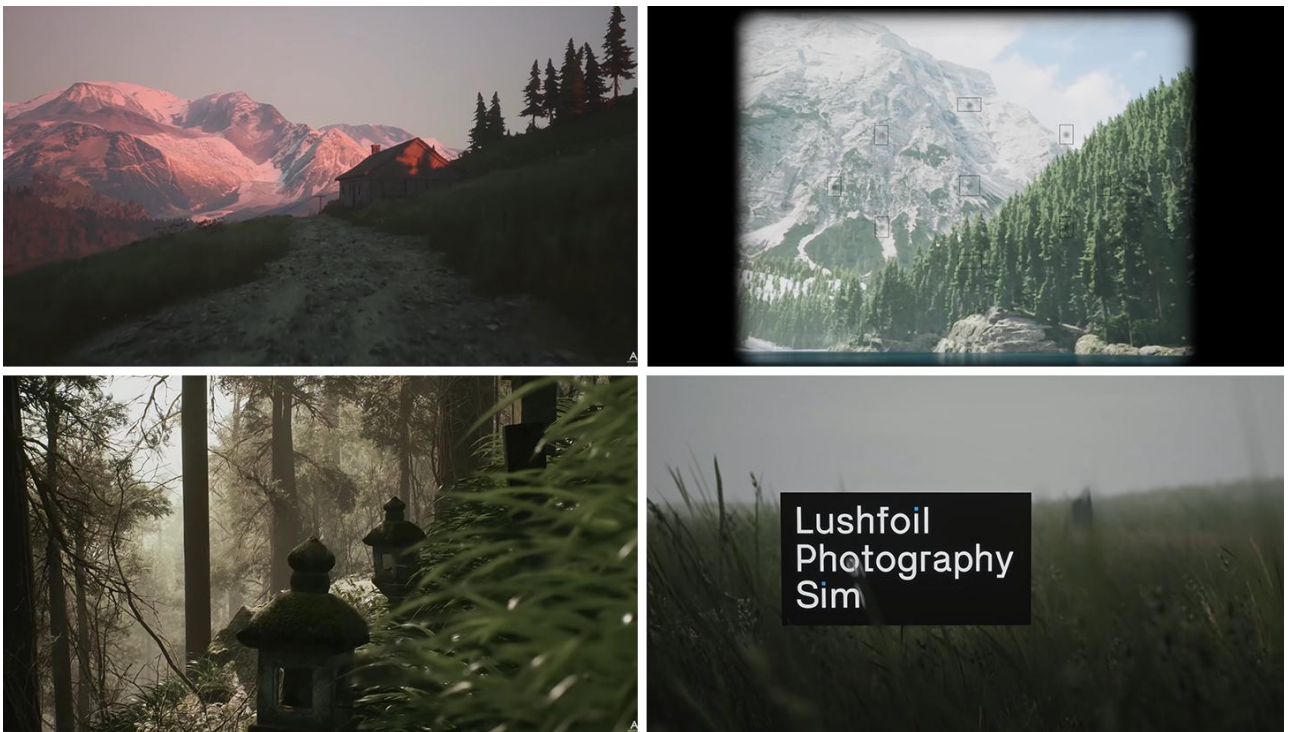
1. Андреева Ж. М., Вовк О. В. Роль кольору в іграх. Харків : ТОВ «Друкарня Мадрид», 2023. С. 81–85. URL: <https://openarchive.nure.ua/handle/document/26216> (дата звернення: 21.04.2026)
2. Козак Г., Магдисюк Л., Мельник А. Теоретичні основи дослідження медико-психологічних особливостей, психосоматичних проявів депресивних станів та тривожності у дитячому та підлітковому віці. *Психологія: реальність і перспективи*. 2025. № 24. С. 71-80. DOI: 10.35619/prap_rv.vi24.428 (дата звернення: 21.04.2026)
3. Панкова Г. Психологічні стратегії подолання наслідків війни у дорослих. *Перспективи та інновації науки*. 2024. № 7. URL: <https://www.researchgate.net/profile/Halyna-Pankova/publication/394064376> (дата звернення: 21.04.2026)
4. Пантін О. Кінематограф та геймдизайн: досвід взаємодії, тенденції розвитку : магістерська робота. Київ : КНУТКиТ імені І. К. Карпенка-Карого, 2024. 89 с. URL: <http://ir.knutkt.edu.ua/handle/123456789/868> (дата звернення: 21.04.2026)
5. Чеботарьова А. Д. Дослідження впливу дизайну комп'ютерних ігор на емоційний відгук гравця : кваліфікаційна робота магістра. Харків: ХНУРЕ, 2025. 75 с. URL: <https://openarchive.nure.ua/handle/document/33399> (дата звернення: 23.04.2026)
6. Beck, A. T., Rush, A. J., Shaw, B. F., & Emery, G. Cognitive Therapy of Depression. New York: Guilford Press, 1979. 425 p. DOI: 10.1046/j.1440-1614.2002.t01-4-01015.x. (дата звернення: 22.04.2026)

7. Benson H. The Relaxation Response. New York: HarperCollins, 1975.
DOI: 10.1080/00332747.1974.11023785 (дата звернення: 22.04.2026)
8. Grossman P., Niemann L., Schmidt S., Walach H.. Mindfulness-Based Stress Reduction and Health Benefits. *Journal of Psychosomatic Research*. 2004. Vol. 57, Is. 1. P. 35-43. DOI: 10.1016/j.jpsychores.2004.04.007 (дата звернення: 22.04.2026)
9. Seif El-Nasr M., Niedenthal S., Knez I., Almeida P., Zupko J. Dynamic Lighting for Tension in Games. *Game Studies : the international journal of computer game research*. 2007. Vol. 7, Is. 1. URL: https://gamestudies.org/0701/articles/elnasr_niedenthal_knez_almeida_zupko (дата звернення: 22.04.2026)
10. Seligman M. The Efficacy of Psychotherapy: The Consumer Reports Study *American Psychologist*. 1995. Vol. 50, Is. 12. P. 965-974.
DOI: 10.1037//0003-066x.50.12.965 (дата звернення: 22.04.2026)

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



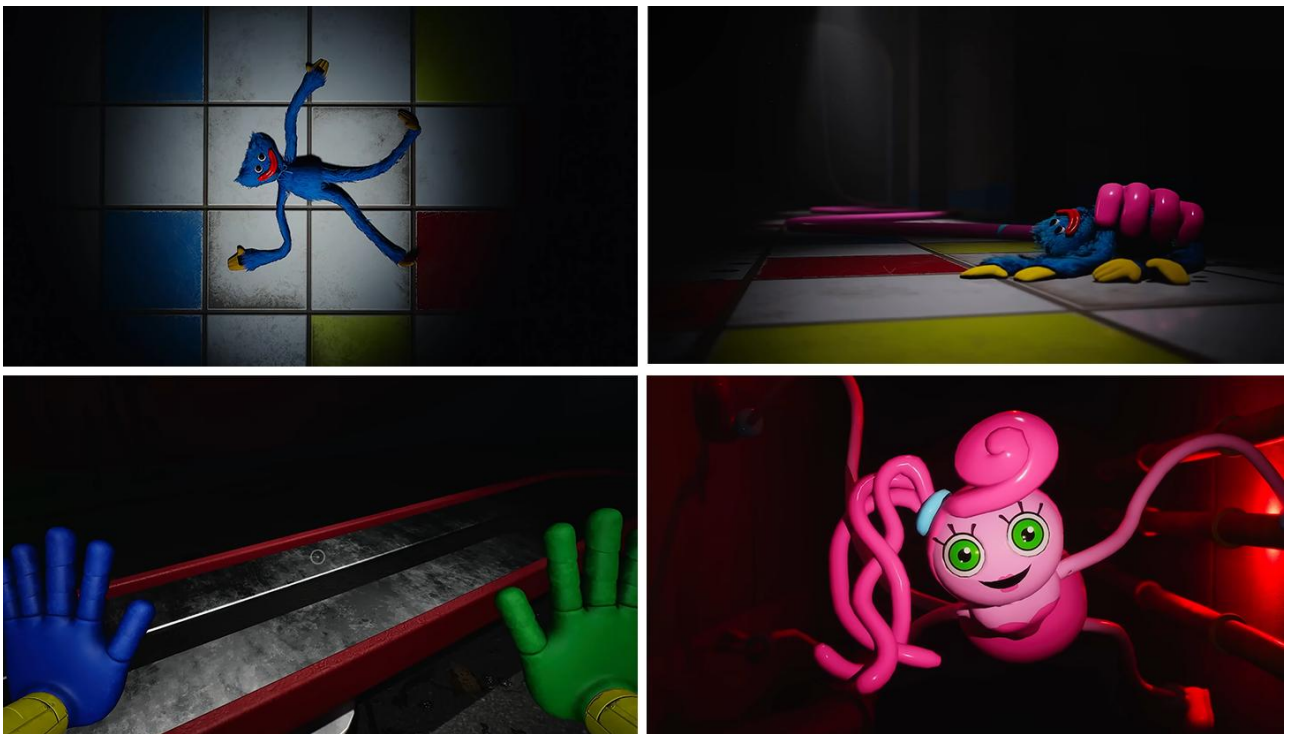
Мал. 1.1. Трейлер комп'ютерної гри “Тоєм 2”, 2024 рік.



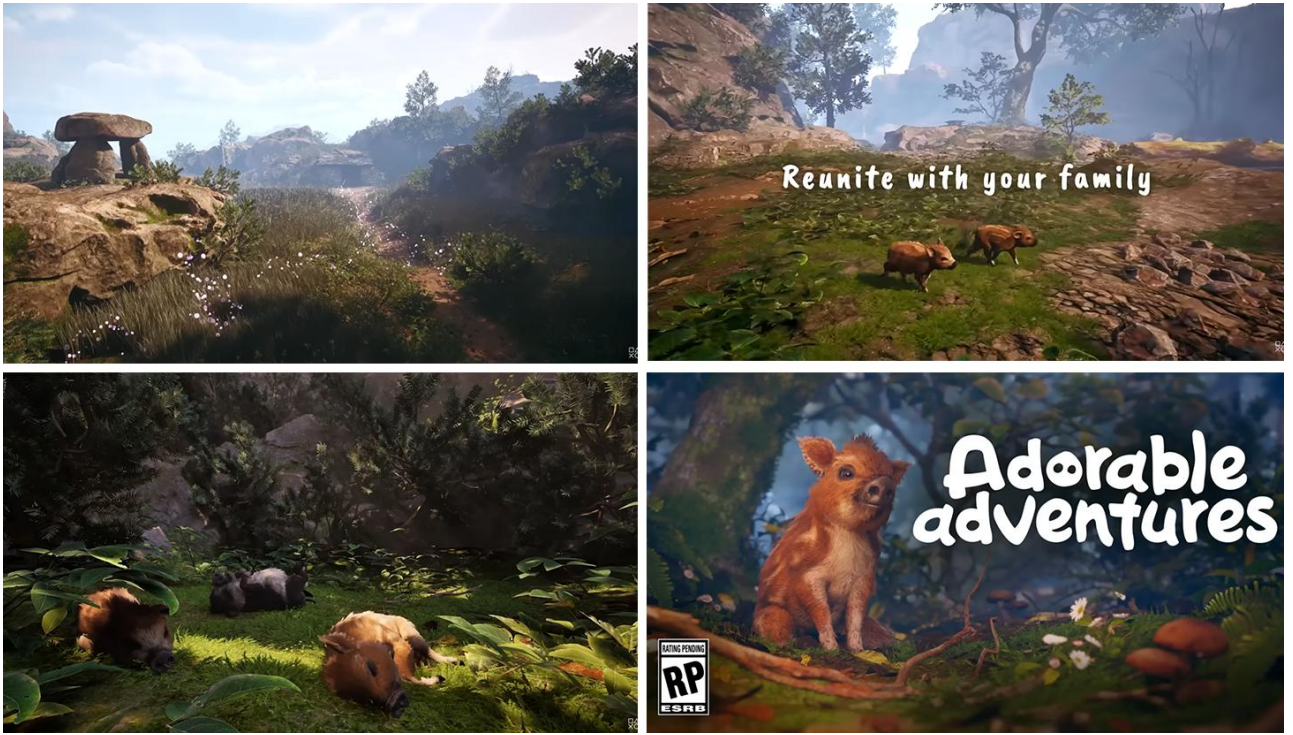
Мал. 1.2. Трейлер комп'ютерної гри “Lushfoil Photography Sim”, 2023 рік.



Мал. 1.3. Трейлер комп'ютерної гри "Quite a Ride", 2025 рік.



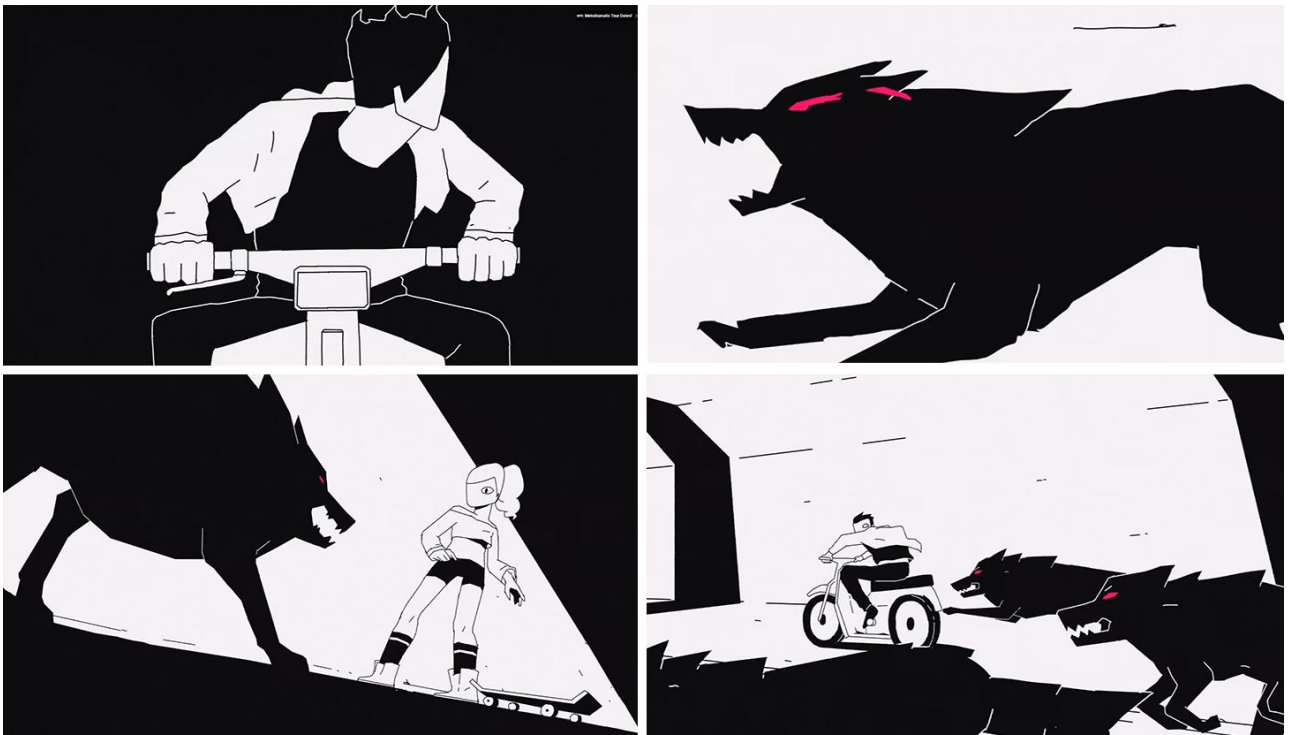
Мал. 1.4. Трейлер комп'ютерної гри "Poppy Playtime: Chapter 2", 2022 рік.



Мал. 1.5. Трейлер комп'ютерної гри "Adorable Adventures", 2026 рік.



Мал. 1.6. Трейлер комп'ютерної гри "Ratchet & Clank: Rift Apart", 2020 рік.



Мал. 1.7. Анімаційний ролик “The Wolf“, 2017рік.



Мал. 1.8. Мультфільм «Цап-забивайло», 2026 рік.



Мал. 1.9. Мультфільм «Кіт у чоботях 2: Останнє бажання», 2022 рік.



Мал. 1.10. Анімаційний ролик “S.A.D”, 2018 рік.

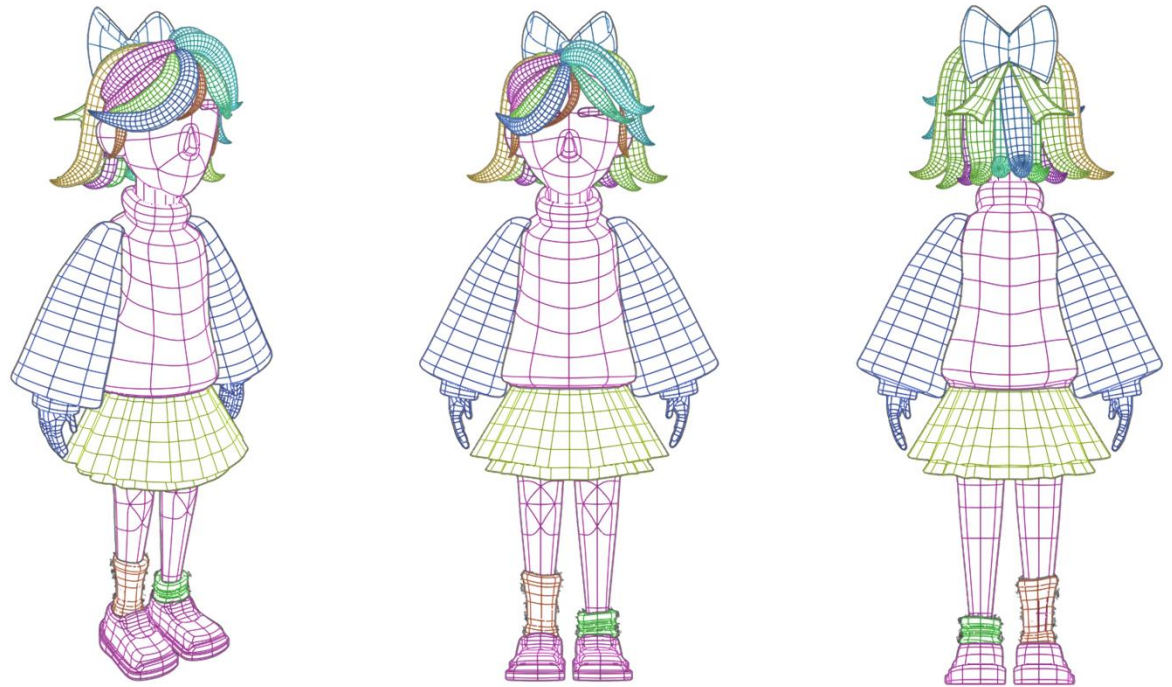
ДОДАТОК II. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



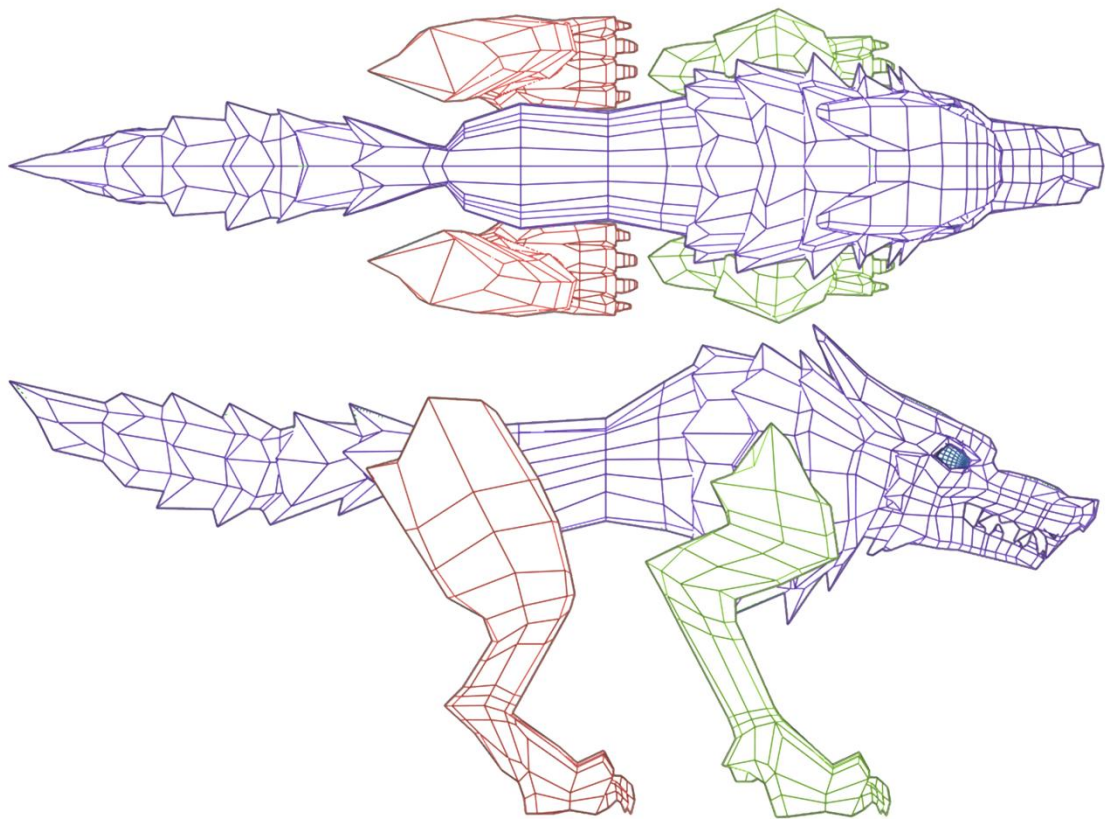
Мал. 2.1. Візуальні пошуки Дівчинки.



Мал. 2.2. Візуальні пошуки Вовка.



Мал. 2.3. Топологія 3D-моделі Дівчинки.



Мал. 2.4. Топологія 3D-моделі Вовка.



Мал. 2.5. 3D-модель Дівчинки.



Мал. 2.6. 3D-модель Вовка.

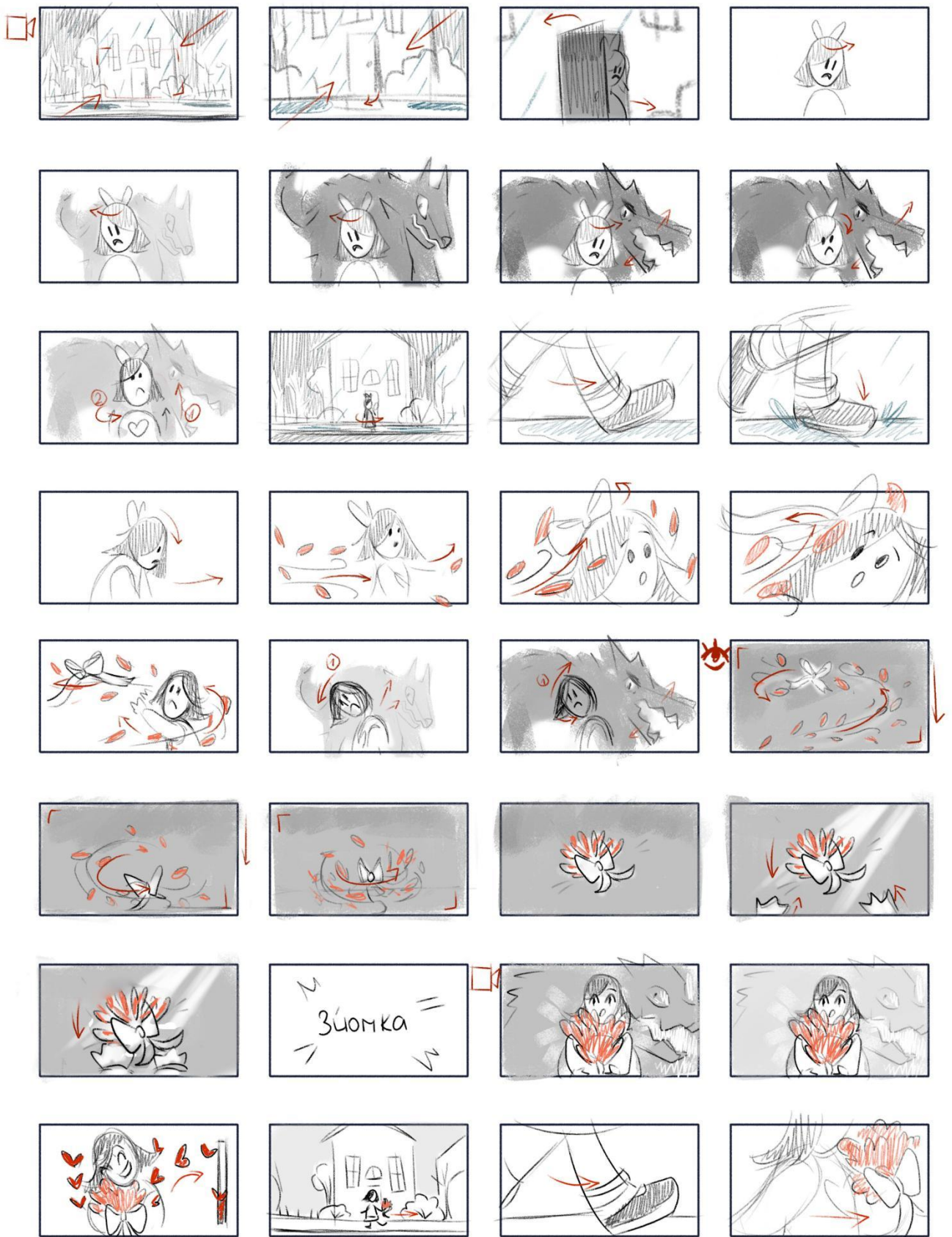


Мал. 2.7. 3D-моделі другорядних персонажів (кіт, бабуся, голуб, пес).



Мал. 2.8. Скріншоти.

ДОДАТОК III. СТОРІБОРД





Мал. 3.1. Сторіборд трейлеру до комп'ютерної гри.