

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

Оробей Анастасія Анатоліївна
АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «КРІЗЬ ХАОС ДО СЕБЕ»

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

_____ Оробей А. А.

Керівник: викладач Огурцов С. Л.

Харків 2026

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ	9
1.1 Анімаційний серіал «Ші-ра та принцеси могутності»	9
1.2 Гра «Хороша піца чудова піца»	9
1.3 Анімаційний серіал «Історія Попелюшки»	10
1.4 Анімаційний серіал «Мія та я»	11
1.5 Анімаційний фільм «Красуня та Чудовисько»	11
1.6 Художній серіал «Енн»	12
1.7 Анімаційний фільм «Барбі та потаємні двері»	13
1.8 Анімаційний серіал «Гравіті Фолз»	14
1.9 Анімаційний фільм «Барбі та дванадцять принцес»	15
1.10 Художня книга «Таємний сад»	15
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ	16
2.1 Концепція проєкту	16
2.2 Стилiстичний напрямok	17
2.3 Технічні характеристики і особливості	17
2.4 Звуковий супровід	18
ВИСНОВКИ	19
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ	20
ДОДАТОК I АНАЛІЗ АНАЛОГІВ	22
ДОДАТОК II ПОШУКОІ ЕСКІЗИ	28
ДОДАТОК III. СКЛАД ПРОЄКТУ	31

ВСТУП

Цим проєктом ми хотіли нагадати суспільству про важливість книги та вказати що література може піднести вас до безмежних висот та огорнути казковою таємничістю. Обравши техніку 2Д ми створили сучасну казку що може зацікавити будь якого глядача.

Світ з кожним роком все більше впадає в залежність від інтернету, занурюючись у віртуальний світ люди навіть не помічають цього, і ось вже — 8-12 годин щоденного екранного часу стає чимось звичним та нормальним. Ми не усвідомлюємо власної залежності від своїх гаджетів. Тільки но прокинувшись ми першочергово беремо в руки телефон і проглядаємо новини, повідомлення, нові пости від друзів та рідних. Надлишок інформації провокує постійну нестачу нового. *Міріам Арнольд, Маша Гольдшміт, Томас Ріготті* [8] ...«інформаційне перевантаження було названо одним із найчастіших стресових факторів 22,5% респондентів у репрезентативній вибірці.» Підсвідомо нас охоплює тривога, пустота, смуток і, здавалося б при такому різноманітті соціальних мереж — всеосяжна нудьга. Як підкреслює *Амна Алобіті*, стрес неодмінно впливає на тривалість життя, хоча багато людей про це не думають. Що з цим робити? Як розірвати коло щоденних перегонів за новинами, які дають та виснажують день у день?

В Україні 23% людей не читають книг взагалі, у світі цей відсоток різний в залежності від країни. Зокрема потрезультатам дослідження, *Емілія Огар* зазначає що [1] ...«Понад 80% опитаних розглядають читання як важливий компонент саморозвитку.» Середні показники свідчать, що приблизно 40% людей не брали в руки книгу протягом останніх років. Багато країн Європи заохочують молодь до читання та покупки книг. Найчастіше урядом надається грошова підтримка, можна побачити різні програми які будуть спрямовані на молодих громадян віком 18-25 років, і це все задля однієї мети — заохотити

нові покоління не забувати про літературу, і дати змогу людям будь якого статусу мати доступ до книг. Різницю та вплив цього помітно відчутно. Під час мого перебування в Німеччині, мене приємно вразило як багато людей тут цікавляться книгами. В метро, в автобусі, деінде — купа людей обирає сидіти і читати замість того щоб тримати в руках телефон, передивляючись стрічку соціальних мереж.

В останні роки в Україні також була введена грошова підтримка на покупку книг молоддю якій виповнилось 18 років. *Коваль О. [3]* ...«Всі ми чуємо ці новини та знаємо що уряд прагне до того аби люди цікавилися літературою. Всі ми знаємо що це важливо, але багато хто не розуміє чому саме це так важливо.» Що ж це дає? Чому ми маємо читати літературні твори коли під рукою є сотня постів блогерів?

Короткометражний анімаційний ролик «Крізь хаос до себе» підіймає тему проблематики сучасної залежності від інтернету та технологій, де люди забувають про творчість і відкидають інші варіанти розваг та дозвілля. У цьому проєкті ми намагалися показати проблему з нового боку, і продемонструвати вихід з цього стану. Використовуючи алегорії ми намагалися показати в чому полягає цікавість літератури і як вона змінює людину. Яка роль книги в боротьбі зі станом тривоги і нудьги, що охоплює багато людей

сьогодення.

Головна героїня історії — звичайна дівчина яка живе в нашому світі, так само як і ми дивиться новини про війну кожен день, в стрічці випадають щасливі інфлюєнсери з «успішним успіхом» в 18 років. Вона втомилася. Але при цікавих обставинах вона попадає в світ історії з книги, який наповнює її радістю і змінює стан героїні на краще.

Технікою виконання даного проєкту була обрана 2D анімація. Багато факторів впливало на це рішення серед різних можливостей які були надані нам. По-перше це відгукування анімації з ностальгією і класикою , вибудовування унікального зв'язку з глядачами. По-Друге завдяки 2D анімації можна буде передати яскраві і фантастичні фони, передавати емоції персонажів краще, крім того така анімація зацікавить широку аудиторію.

Цільова аудиторія проєкту: 10-30 років

В сучасному світі актуальна проблема залежності від інтернету та проблема кліпового мислення. Діти сьогодення ростуть в цій атмосфері, звикаючи саме до такої подачі інформації вже з самого раннього віку, це стає для них звичайною нормою. *Радченко О. [4]... «Замість книжок які б розвивали дітей, їх уяву і в цілому б підіймали їм настрій якісним контентом, батьки обирають зайняти малечу самим швидким і легким способом надати планшет чи телефон у руки.»* Результат, що ми отримуємо від цього виливається в масштабну проблему на сьогоднішній день. Діти не хочуть гратись іграшками і намагались вигадувати собі сценарії ігор; вони не хочуть залишатися без свого айпаду чи телефону, навіть якщо цей час був коротким. Ці зміни впливають на розвиток і стандарти творчості дуже сильно, зокрема в анімації та фільмів загалом. Компанії розуміють що тепер малечі дуже складно сидіти і дивитись мультфільм довжиною в 2 години, де розвиток подій тепер для них «дуже повільний», все через те що кліпове мислення, яке тренує мозок поглинати інформацію є швидкою, яскравою. Де одна подія одразу йде за іншою, і всі вони наповнені динамічним сюжетом.

Але це торкається не тільки дітлахів та підлітків. Наше покоління також під впливом цього феномену. Тому це дуже важлива і глобальна проблема для світу і кожного з нас на сьогоднішній день. Книга запускає розвиток творчості у людей, що є дуже важливою частиною життя. Як зазначає *Калініченко В.О.* [2] ...«творчість допоможе дитині в майбутньому бути більш гнучкою, креативною, легко долати труднощі, мати два і більше варіантів вирішення тієї чи іншої задачі, генерувати ідеї, створювати нове і нестандартне.»

Так як в Україні та інших країнах світу люди стикаються з різними обставинами, як війна, економічні проблеми тощо, рівень стресу серед людей зростає і переслідує їх кожен день. Так як він шкідливий і здатен впливати на здоров'я та тривалість життя в перспективі, то було б добре мати перевірений метод боротьби з ним. Авні Бавіші, Мартін Д. Слейд, Бекка Р. Леві [6] ...«Серед тих, хто читав книги, спостерігалось зниження смертності на 20% порівняно з тими, хто не читав книг.»

Новизною даного проєкту є ідея показати та дати зрозуміти через маленьку подорож в 2D техніці, що книга це чудова можливість використати літературу як інструмент для розвитку фантазії, критичного мислення, емпатії. Це те що буде допомагати психологічному стану людини, що є актуальним для всього світу з цифровим перевантаженням. Для України ця проблема ще більш важлива в умовах війни. Існує багато відеороликів про важливість читання, багато інформації у вигляді статей в інтернеті. Ціллю саме цього проєкту є донести цікавість книги під новим кутом, завдяки яскравій анімації в класичному 2D стилі, тим самим створюючи чарівну атмосферу, яку передає саме ця техніка, що буде приваблювати дітей та змусить дорослих також звернути увагу.

Переваги донесення інформації через анімацію досліджують науковиці Сангіта Лохан, Пунам Малік та Аарью Сайні [10] ...«Анімаційні історії часто показують персонажів, які стикаються з труднощами, перешкодами та суперечками, що вимагають навичок вирішення проблем...Анімація надає

дітям можливості для навчання та когнітивну стимуляцію, щоб допомогти їм покращити свої навички вирішення проблем.» Тому анімаційний ролик буде відзеркалювати проблему сьогодення та надавати шлях її вирішення через читання книг.

Базові дефініції, дотичні до проєкту:

— Перекладна анімація — це техніка 2D анімації, яка виконується в програмі Adobe After Effects, де анімуються маріонетки за допомогою трансформацій замість відмальовування кожного кадру.

— Кліпове мислення — пристосування людського організму до сприйняття інформації в швидкій формі, такі як: короткі відео, пости в соціальних мережах, повідомлення в месенджерах тощо

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1 Анімаційний серіал «Ші-ра та принцеси могутності» – В анімаційному серіалі¹ «Ші-ра та принцеси могутності» (She-Ra and the Princesses of Power) від студії DreamWorks створений у США в період 2018-2020 років, який є анімаційним фентезі серіалом, сюжет розповідає нам про пригоди Адори у світі який знаходиться у війні між 2 цивілізаціями. Цей проєкт показує силу дружби з елементами мігії та розкриває важливі моральні питання. Серіал було вибрано як аналог для дипломного проєкту за рахунок того, що в ньому дуже гармонійно підібрано візуал та дизайн персонажів і оточення. Персонажі виконані в доволі мінімалістичній техніці, без використання тіней тощо, але при тому не створюється відчуття недопрацьованості. Застосовується повітряна перспектива та різниця в товщині контуру для передачі глибини. Палітра персонажів і локацій гармонійно поєднується між собою, створюючи приємний, чарівний і в той час м'який візуал.

1.2 Гра «Хороша піца чудова піца» – В цій грі² “Good Pizza Great Pizza” від студії TapBlaze, яка знаходиться в США, створена у 2014 році, головною задачею є приготування піци на замовлення. Гра є симулятором в мінімалістичному стилі. За допомогою теплих кольорів, мінімалістичного

¹ <https://youtu.be/vzL6gk9GDLg?si=jHk8Gtx1MJT0aOvg>

² <https://goodpizzagreatpizza.com/>

стилю під комікс, плавної та милої анімації, застосування 2D та округлого силуету у дизайні персонажів: гра створює приємну і затишну атмосферу, яка приваблює гравців та отримала популярність серед користувачів мобільних гаджетів. Також для лайну в створенні гри були використані текстурні пензлі, які імітують олівець, що викликає у глядача асоціації з крафтовим, затишним продуктом. Цю ідею для свого диплому також було взято, так як в анімаційному ролику важливо досягнути відчуття затишку.

1.3 Анімаційний серіал «Історія Попелюшки» Проєкт Історія Попелюшки (The Story of Cinderella) представляє фанатам класичної казки розширену історію у вигляді анімаційного серіалу³, розробленого у співпраці Японії та Італії студією Tatsunoko Production, випущений у 1996 році. Сюжет бере за основу оригінальну історію, змінюючи її, але залишаючи основний задум, та розкриває соціальні теми з додаванням нових персонажів і різних ситуацій, які вчать маленьких глядачів доброті, чесності тощо. У серіалі використовується 2D з характерною для японської анімації гіперболізацією у дизайні персонажів.

Для дипломного проєкту за аналог був взят цей проєкт через цікаві анімаційні засоби, які були використанні при створенні серіалу. А саме це застосування метаморфози при використанні магії чи в окремих моментах в сюжеті. Кадр наче зупиняється, переходячі в слоумо, рухаються блискітки, які з'являються кожен раз в такому моменті, і об'єкт трансформується повільно,

³ https://youtu.be/PiBmqYOmQJ0?si=ZywfN8O_9SwBufjU

змінюючи прозорість.

1.4 Анімаційний серіал «Мія та я» Анімаційний серіал⁴ «Мія та я» (Mia and me) був створений Герхардом Ханом (Gerhard Hahn) у США, який випускався на ТВ на каналі Nickelodeon у період з 2013-2016 років. Цей проєкт який поєднує звичайну кіно-зйомку з реальними акторами та 3D анімацію, де сюжет базується на історії підлітка на ім'я Мія, яка має можливість переходити у інший світ через книгу, яку залишили її померлі батьки, і де вона допомагає своїм новим друзям боротись зі злом.

Загалом картина має яскраві, насичені кольори в магічному світі, використовується багато золотих елементів у дизайні персонажів та локацій. Використовується контраст масштабу елементів оточення та персонажів, кадр найчастіше статичний і дія відбувається у центрі.

В сюжеті прослідковується ідея показати, як головна героїня бореться з реальними проблемами в новій школі на додачу з оточенням, яке її не любить. В серіалі присутня гіперболізація пропорцій задля отримання дитячого вигляду персонажів, яскраво і виразно передаються емоції, що разом дає змогу притягнути увагу юної аудиторії. Для диплому була взята ідея того що книга слугує порталом між світами.

1.5 Анімаційний фільм «Красуня та Чудовисько: Зачароване Різдво» – В анімаційному фільмі⁵ «Красуня та Чудовисько: Зачароване

⁴ https://youtu.be/jlElPE7YXmI?si=H22Uxp_A1MDGvGkR

⁵ https://youtu.be/RgImLDZV_7U?si=Hx_M7gw5phgKrmg_

Різдво» (Beauty and the Beast: The Enchanted Christmas) від студії Walt Disney, який був створений у США в 1997 році, розкривається сюжет пов'язаний з оригінальною історією від Disney, та розповідає нам про ситуацію яка сталась під час Різдва.

В проєкті використовується, як і у ранніх роботах студії, поєднання анімації з використанням мінімум текстур та деталізації у рендері, з живописним оточенням, яке зроблено фарбами та має високу деталізацію і текстуру. В сюжеті фігурує книга, яку робить Бель на подарунок, як важливий елемент в їх історії під час знайомства та встановлення зв'язку та спільної мови під час подій першої частини.

Можна помітити, що використовується контраст між тим, яка атмосфера і кольорова палітра супроводжує Бель та Чудовиська під час фільму. Це використання холодних, темних, похмурих кольорів при показі Чудовиська, та теплі кольори коли на екрані показують дівчину і її друзів. Для диплому було запозичено використання контрасту у палітрі, а також прийом класичних принцес, до яких постійно прилітають пташки.

1.6 Художній серіал «Енн» Серіал «Енн»⁶ був створений Netflix у Канаді у період з 2017-2019 років на основі книги «Енн з Зелених Дахів». Сюжет розповідає історію про сироту Енн Ширлі, яка потрапляє помилково у нову родину, де згодом її вирішують залишити. В серіалі розкривається більше соціально гострих і провокативних тем, ніж у книзі. Своє уявлення

⁶ <https://www.netflix.com/de-en/title/80136311>

про світ і правила Енн стикаються з консервативним суспільством, яке не розуміє її і вважає її прогресивні погляди дівчини неправильними. Але згодом вона знаходить однодумців і оточує себе великою кількістю друзів.

В серіалі використовується приємна, тепла кольорова гама. Живописні локації дуже добре поєднані з персонажами, які ідеально вписуються в середу і разом передають затишок і сонячний настрій.

Для диплому було взято ідею передачі зв'язку стану та самопочуття головного персонажа з навколишнім середовищем за рахунок кольору та освітлення, яка помітно відрізняється у таких локаціях як притулок і новий дім в серіалі, використовуючи сіру та приємну, сонячну палітру, а також рішення використовувати дизайн сукні як допоміжний інструмент для створення атмосфери і передачі ідеї того чи вписується персонаж у навколишній світ.

1.7 Анімаційний фільм «Барбі та потаємні двері» – Фільм «Барбі та потаємні двері» ⁷був створений студією Mattel, режисеркою Карен Дж. Ллойд (Karen J. Lloyd), у США в 2014 році. Сюжет заснований на поширеному прийомі подорожі у магічний світ, де головна героїня Алекса вчиться на ситуації яку потім треба пережити також у реальному світі. В динному випадку принцесі треба побороти свій страх зробити помилку і подолати невпевненість у собі, за рахунок того щоб повірити в себе і перемогти лиходійку чарівного світу.

⁷ <https://youtu.be/R-mKGNiSq8Y?si=YDoobNRxHH6wlMyv>

Алекса в реальному світі має простий дизайн, стримані кольори та зачіску. Її образ передає бажання залишатись непомітною і не виділятися серед інших. Після подорожі через чарівні двері, дизайн дівчини помітно змінюється, стає більш яскравим і виразним. Емоції персонажів у мультфільмі є гіперболізованими.

Також помітно виражається контраст локацій, де в реальному світі використовується спокійна палітра, а в магічному світі яскраві насичені кольори.

1.8 Анімаційний серіал «Гравіті Фолз» – Серіал⁸ Алекса Гірша, який був створений студією Disney Television Animation, у США, показувався на ТБ у період 2012-2015 років. Проєкт балансує на атмосфері затишку та містичності з елементами горору.

Дизайн персонажів добре відзеркалює їх характер у серіалі, застосування форм і лінії вдало використовується як інструмент створення персонажів певної ролі у сюжеті і полегшує глядачу задачу правильно їх сприймати. Палітра кольорів підібрана таким чином, щоб натякнути на той чи інший характер героїв.

В той час як діячі особи у кадрі мають простий дизайн, локації намальовані з використанням текстур та з високим рівнем деталізації. Об'єкти на фоні не мають чіткої лінії з однаковою товщиною, як це відстежується у дизайні персонажів. Палітра наближена до реалізму. Це

⁸ <https://youtu.be/CgioH0T8-5A?si=cF4jyMKyxN3cfkYJ>

допомагає передати атмосферу загадковості, яка схована в лісах багато років.

У дипломному проєкті, як і у серіалі, використовується воздушна перспектива для передання глибини простору, і схожа плановість об'єктів у кадрі допомагає додати затишність для глядача.

1.9 Анімаційний фільм «Барбі та дванадцять танцюючих принцес»

3D анімаційний фільм⁹ створений студією Mattel у США у 2006 році, де сюжет побудовано на основі однойменної казки братів Грімм.

Дизайн кожної принцеси відповідає конкретному кольору та квітці, з деталізованими сукнями, що виділяє їх на фоні інших героїв історії. Всі кольори яскраві і приємні, коли всі антагоністи історії мають дизайн з використанням сірого кольору за основу.

Характер та настрій локації замку в реальному світі і магічного павільйону з чарівної країни контрастують на фоні один одного. Ідеї сюжету фільму і диплому пересікаються, де у першому головні героїні використовують прояв творчості, в даному випадку танці, щоб подолати стрес і покращити свій стан після складних обставин у реальному світі. Навіть коли принцеси втрачають доступ до чарівного павільйону, любов до танців допомагає їм рухатись вперед та мати щасливе життя.

1.10 Художня книга «Таємний сад» – Дитячий роман¹⁰ «Таємний сад» від письменниці Френсіс Годгсон Бернет був вперше опублікований

⁹ <https://youtu.be/fa0L0holKio?si=ffgQ7dOSldWIEEZ5>

¹⁰ <https://www.thalia.de/shop/home/artikeldetails/A1053747424>

цілісно у 1911 році в США. Книга розповідає про дівчину яка була вимушена одна переїхати жити до свого дядька, який відомий своїм тяжким характером. На фоні такої кардинальної зміни, вона знаходить щастя у дослідженні таємного саду на території маєтку. Це історія яка допоможе читачу відчувати теплі емоції від чарівності саду разом з головною героїнею. Природа тут виступає як елемент який разом і з фантазією створює яскравий світ на фоні сірої реальності.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1 Концепція проєкту

Концепція проєкту побудована на бажанні створити анімаційний ролик у 2D техніці, на тему ролі творчості, а саме літератури, у сучасному світі як важливий елемент розвитку фантазії і підтримки емоційного стану.

Сюжет починається з панорами в сучасному світі — сірому і заклопотаному. Головна героїня є його частиною і відчуває себе через це виснажено. Поки вона сидить, гортаючи новини в телефоні і чекає на автобус, раптом помічає дивного хлопця, у якого випадає невідома книга під час того, як він кудись біжить з зупинки.

Коли дівчина намагається підібрати книгу, вона неочікувано переноситься у незвичний світ з чарівним садом. Там вона зустрічає різних тварин і добре проводить час в їх оточені. Головну героїню пригощають яблуком, вона грається з магією і створює бабку, та отримує у подарунок чарівний браслет.

Після цього дівчина зненацька знов опиняється у реальності, де почувається тепер краще, світ насичений фарбами та радість наповнює її серце. До автобусу головна героїня заходить з книгою, лишаючи телефон позаду.

2.2 Стилiстичний напрямок

Для анімаційного ролику візуальна стилістика побудована на мінімалістичній 2D анімації, з використанням змішаної форми технік, такі як покадрова анімація та перекладна анімація.

Для дизайну персонажів використовується палітра, яка дозволить посилити сприйняття та зв'язок з глядачем, особливо привертаючи увагу молодшої аудиторії. Образ головної героїні простий і яскравий, що дозволяє багатьом легко асоціювати себе з нею. Образ дівчини також змінюється в залежності від оточення в якому вона перебуває, підкреслюючи контраст між світами.

Оточення добре відзеркалює настрій і емоційний стан героїні. Кольорова палітра на початку сумна і сіра, навколишні форми куту-ваті та штучно-геометричні, казковий прихований світ напроти наповнений пастельними кольорами які викликають радість і позитивні відчуття, докiлля зображено плавними та м'якими силуетами. Завдяки цьому глядач разом з персонажкою переживає зміни в емоціях. *Флоріан Бергер* [7] ...«Ці кольори сприяють оптимізму та творчості, не будучи нав'язливими.»

2.3 Технічні характеристики і особливості

Історія розповідається у форматі анімаційного ролику довжиною до 2х хвилин.

Основна робота проходить у програмі Clip Studio Paint, де створювались фони, персонажі і підготовка для кадрів з перекладною анімацією. Чернові напрацювання деяких фонових рішень відбувались за допомогою ігрового ПЗ Minecraft, для візуалізації можливої композиції.

Покадрова анімація створювалась за допомогою Ibis Paint X та з залученням Krita для окремих випадків.

Монтаж та перекладна анімація відбувалась за допомогою таких програм, як Adobe After Effects та CapCut.

2.4 Звуковий супровід

«Одним із найвизначніших аспектів музики є її здатність викликати емоційні реакції у слухача» [9] *Патріко Агостіно*, тому було обрано музичний супровід для того щоб разом з візуальною складовою вплинути на емоції глядачів.

Для анімаційного ролику було обрано три композиції, а саме: *Gotha* від *Aim to Hand*, *Black Rose* від *Elmin* та *Canon in C* від *Pachelbel*.

ВИСНОВКИ

1. Тема важливості читання літератури є актуальною та гостро стоїть по всьому світу. Серед стресу, інформаційного перевантаження і нестабільності — важливо вміти правильно розслаблятися і розвивати свою креативність. Завдяки формату анімаційного ролика, ідея доходить до глядача у привабливому форматі і заохочує його змінити своє ставлення до книги.

2. Завдяки аналізу деяких проєктів та книг, було зібрано низка різноманітних стилістичних, сценарних та анімаційних прийомів які надихнули та допомогли створити новий продукт. Це такі елементи як мінімалістичний стиль, контрасти палітри задля передання емоцій, подорож через книгу та метаморфоза. За результатами дослідження було створено короткометражний анімаційний ролик до 2-х хвилин.

3. Для створення ролику використовувалась 2D анімація з поєднанням покадрової та перекладної анімації, та робота відбувалась за залученням різноманітних програм. Для емоційного впливу та простішого розуміння використовується контраст у палітрі.

4. Проєкт заохотить дітей та не залишить байдужими більш дорослу аудиторію своєю дивовижною атмосферою та наданням важливою інформації в доступній, а головне цікавій формі.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Емілія Огар Читання в Україні Збір та аналіз даних Компанія pro.mova 2014 URL: <https://www.npage.org/uploads/00b8d93a0c944ae55200e8259d65aa35f4257722.pdf> (Дата звернення 20.04.2026)
2. Калініченко В.О. Критичне мислення як засіб спротиву в інформаційній війні 2022 URL: https://www.researchgate.net/publication/366460675_CRITICAL_THINKING_AS_A_MEANS_OF_RESISTANCE_IN_INFORMATION_WAR (Дата звернення: 20.04.2026)
3. Людмила Ю., Анастасія Ш., Коваль О. Читання в контексті медіаспоживання та життєконструювання 2023 URL: <https://www.sapiens.com.ua/publications/socpol-research/288/2011-10-2023.pdf> (Дата звернення: 20.04.2026)
4. Радченко О. Читання як життєва стратегія: трансформація читацьких практик в умовах воєнного стану 2023 URL: https://akademperiodyka.org.ua/wp-content/uploads/BV_3_2023_Radchenko-1.pdf (Дата звернення 22.04.2026)
5. Amna Alobiti Immunology of stress 2024 URL: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11546738/> (Дата звернення 22.04.2026)
6. Avni Bavishi, Martin D. Slade, Becca R. Levy A chapter a day: Association of book reading with longevity 2016 URL:

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0277953616303689>

(Дата звернення 26.04.2026)

7. Florian Berger Farbpsychologie: Pastellfarben – Sanfte Emotionen und wann sie ideal eingesetzt werden 2025 URL:

<https://www.berger.team/branding/farbpsychologie-pastellfarben-sanfte-emotionen-und-wann-sie-ideal-eingesetzt-werden/> (Дата звернення 26.04.2026)

8. Miriam Arnold, Mascha Goldschmitt, Thomas Rigotti Dealing with information overload National Library of Medicine 2023 URL:

<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10322198/#abstract1> (Дата звернення 26.04.2026)

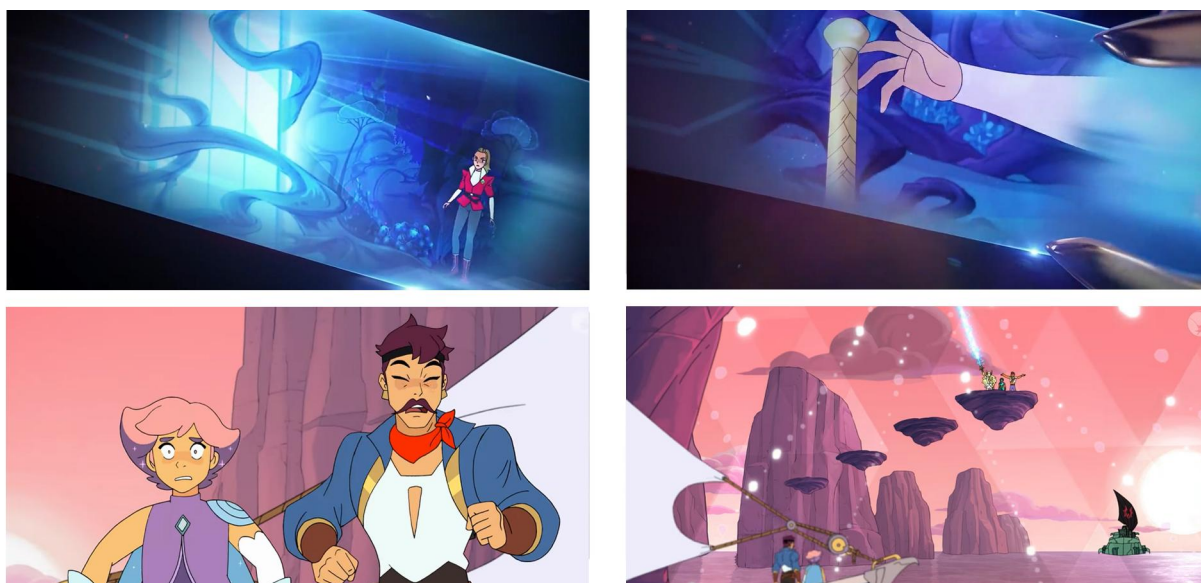
9. Patricia V. Agostino, Guy Peryer, Warren H. Meck How music fills our emotions and helps us keep time 2008 URL:

<https://www.cambridge.org/core/journals/behavioral-and-brain-sciences/article/abs/how-music-fills-our-emotions-and-helps-us-keep-time/8DE7305225777C8139AE7AD9042D2F82> (Дата звернення 26.04.2026)

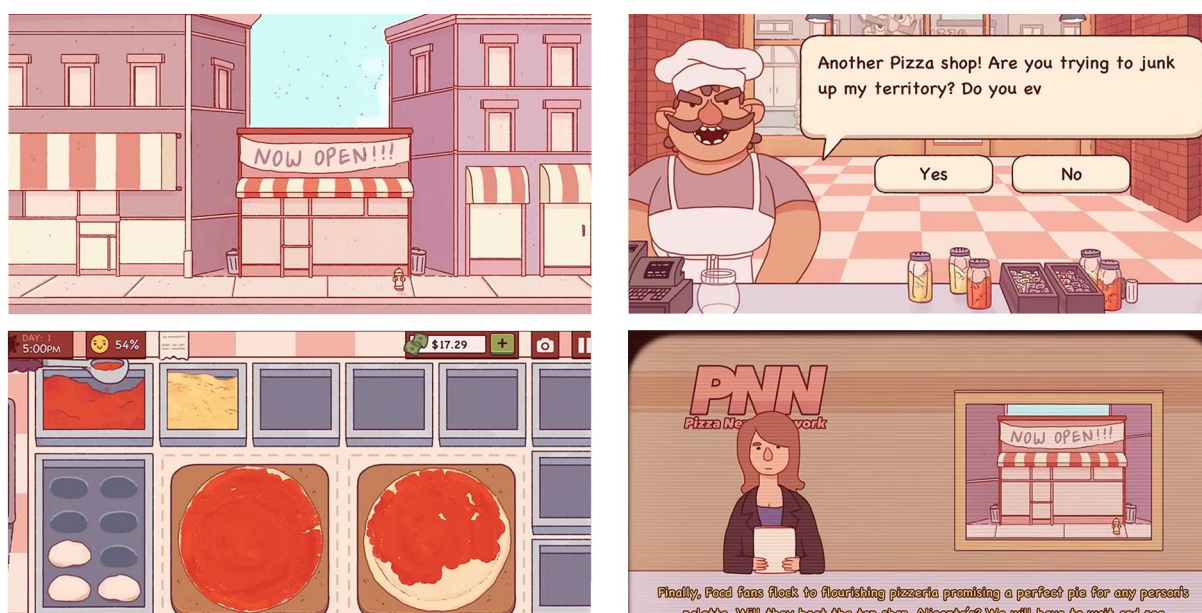
10. Sangeeta Lohan Poonam Malik Aarju Saini The Influence of Animated Media: Cartoon on Child Development-Cognitive, Social and Emotional Perspectives 2025 URL:

https://www.researchgate.net/publication/393704967_The_Influence_of_Animated_MediaCartoon_on_Child_Development-Cognitive_Social_and_Emotional_Perspectives (Дата звернення 26.04.2026)

ДОДАТОК І АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Мал. 1.1. Скріншоти анімаційного серіалу “She-ra Princess of power”, 2018 рік.



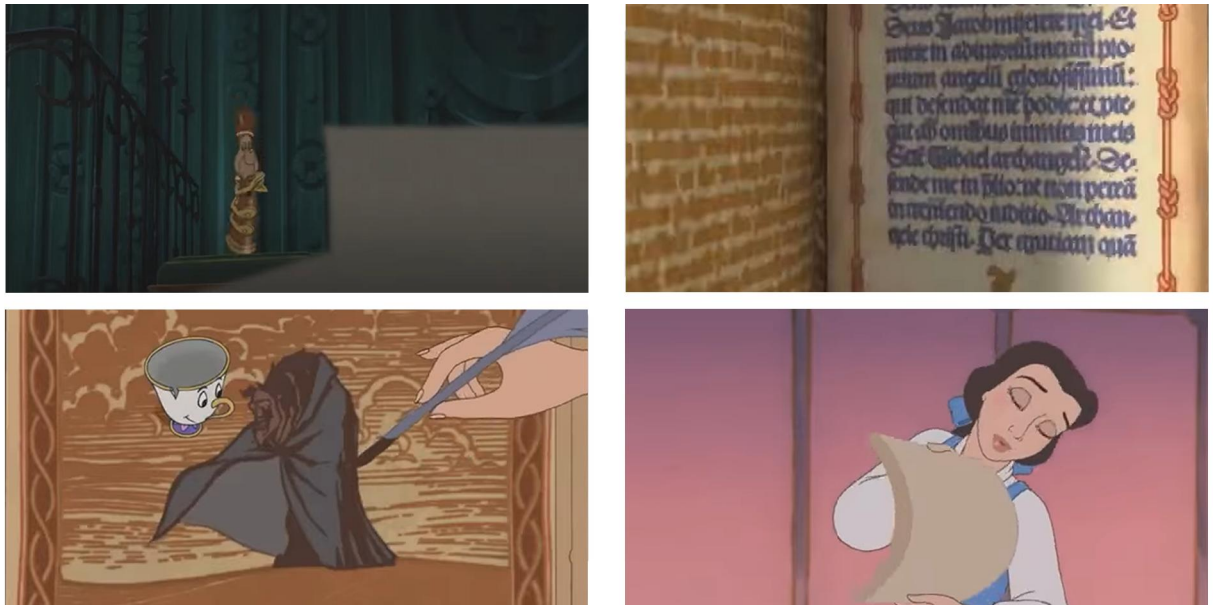
Мал. 1.2. Скріншоти гри “Good Pizza Great Pizza”, 2014 рік.



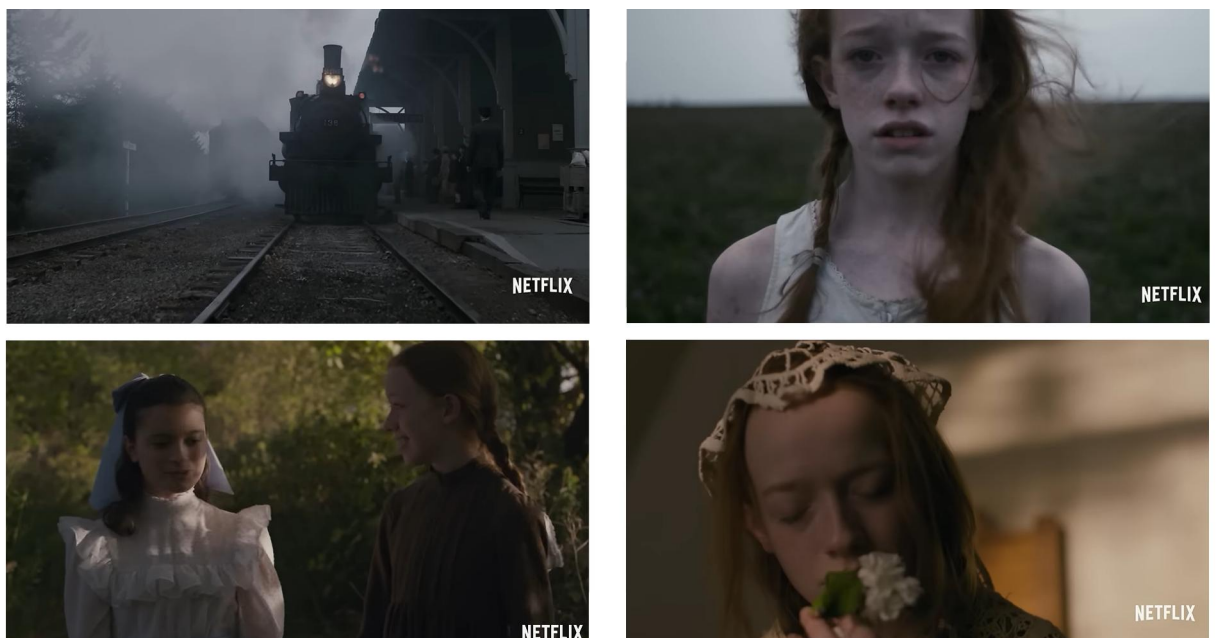
Мал. 1.3. Скріншоти анімаційного серіалу “Cinderella”, 1996 рік.



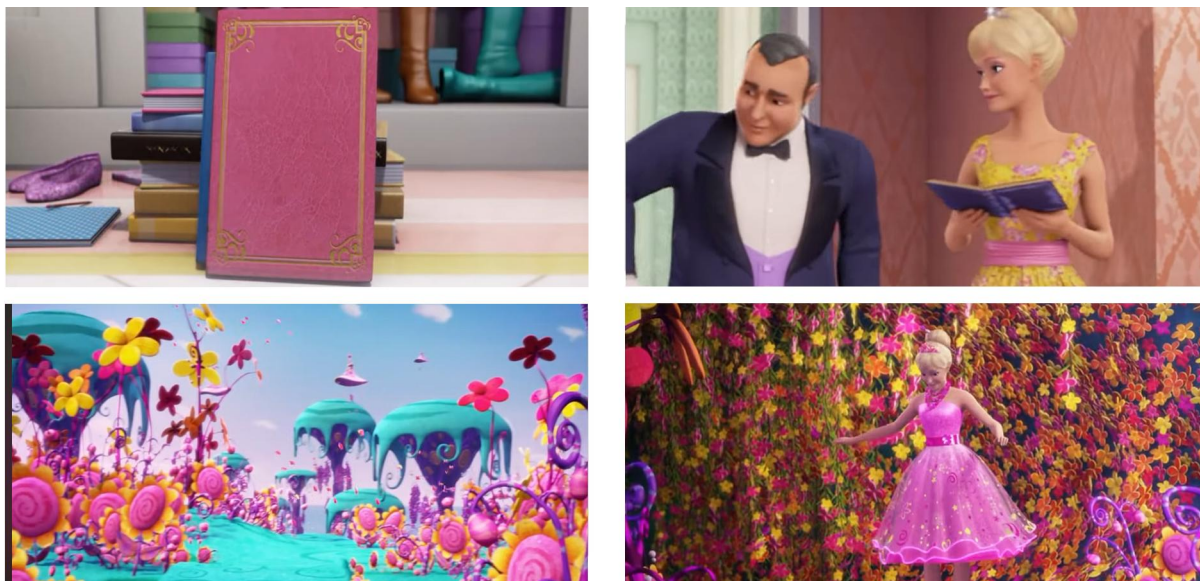
Мал. 1.4. Скріншоти анімаційного серіалу “Mia and me”, 2013 рік.



Мал. 1.5. Скріншоти анімаційного фільму “Beauty and the Beast: The Enchanted Christmas”, 1997 рік.



Мал. 1.6. Скріншоти серіалу “Anne with an e”, 2017 рік.



Мал. 1.7. Скріншоти анімаційного серіалу “Barbie and the secret door”, 2014 рік.



Мал. 1.8. Скріншоти анімаційного серіалу “Gravity Falls”, 2012 рік.

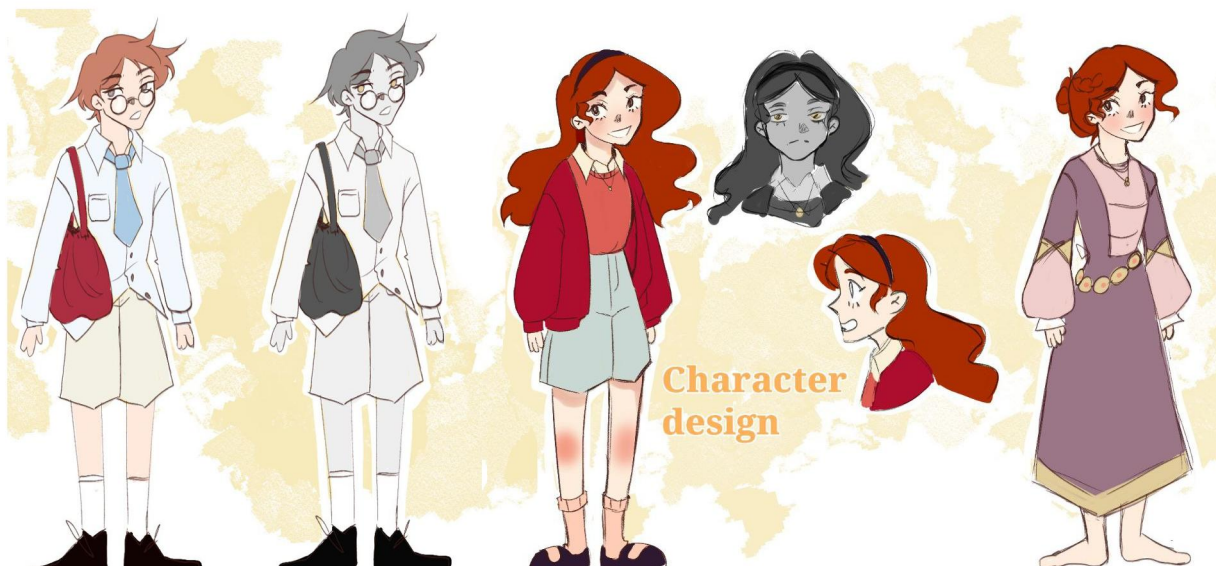


Мал. 1.9. Скріншоти анімаційного серіалу “Barbie 12 dancing princesses”, 2006 рік.



Мал. 1.10. Обкладинка книги “The Secret Garden”, 1911 рік.

ДОДАТОК II ПОШУКОІ ЕСКІЗИ



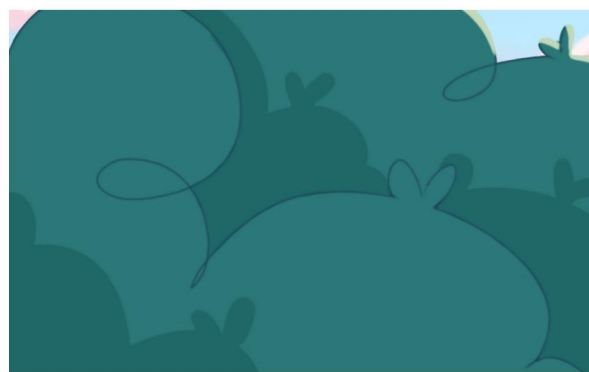
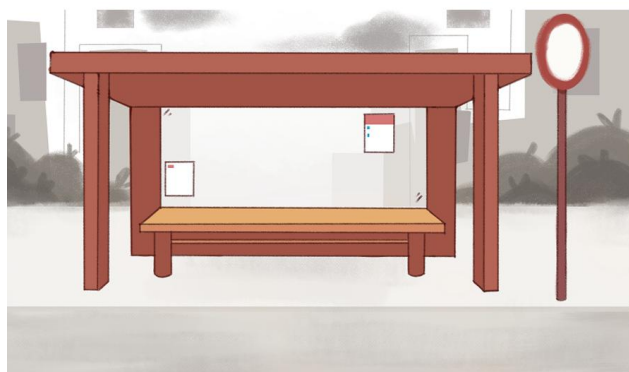
Мал. 2.1. Пошуки персонажів



Мал. 2.2. Пошуки персонажів



Мал. 2.3. Скетчевий пошук персонажів



Мал. 2.4. Пошуки фонових рішень

ДОДАТОК III. СКЛАД ПРОЄКТУ



Мал. 3.1. Сторіборд