

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

Журавльова Катерина Сергіївна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «СПОГАДИ»

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.

_____ К. С. Журавльова

Керівник: Іноземцева Світлана Володимирівна
кандидат педагогічних наук, доцент

Харків–2026

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ	6
1.1. Мультфільм «Коко»	6
1.2. Мультфільм «Хлопчик, кріт, лис та кінь».....	7
1.3. Мультфільм «Король лев»	7
1.4. Мультфільм «Душа»	8
1.5. Мультфільм «Кубо і легенда про самурая»	8
1.6. Мультфільм «Уперед».....	9
1.7. Аніме серіал «Віолета Евергарден».....	9
1.8. Мультсеріал «За садовим парканом»	10
1.9. Мультфільм «Пісня моря» (2014).....	10
1.10. Аніме «Хлопець і чапля»	11
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ	12
2.1 Концепція та структура анімаційного ролику «Спогади»	12
2.2 Стилiстична концепція анімаційного ролику «Спогади»	13
2.3 Технічні характеристики та особливості	13
2.4 Звукове рішення	13
ВИСНОВКИ	14
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ	16
ДОДАТОК I. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....	17
ДОДАТОК II. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ.....	23
ДОДАТОК III. СКЛАД ПРОЄКТУ	27

ВСТУП

В нашому світі ми дуже часто гадаємо, що, начебто, все вічне, люди та події в нашому житті, але все не так. Хоч ми розуміємо це безпосередньо, але не до кінця. Нажаль історія, яка розповідається в нашому ролику, може трапитися з кожним із нас. Ми маємо намір не тільки занурити глядачів в смуток, а й показати те, що в такі тяжкі хвилини вони не на самоті, поруч є близькі люди, які допоможуть впоратись з втратою, а головне – дати зрозуміти, що людина, яку ми втратили, буде поряд з нами завжди.

Мета проєкту – розробити анімаційний ролик «Спогади», присвяченого татові, розповісти свою історію, показати, як важко проходити етапи розуміння того, що близької людини вже ніколи не буде поряд, а спогади та пам'ять житиме в середині кожного завжди. Крім того, розкрити цінності моменту з рідними людьми засобами 2Д анімації.

В часи війни або за життєвими обставинами багато хто втрачає своїх рідних. У кожної дитини в її житті велику роль відіграють батьки. Вони вчать нас, дають тепло, намагаються робити світ своєї дитини кращим, надати їй все можливе. Нажаль, батьки не можуть бути з нами вічно. Тема про важливих людей, які вже пішли із життя, є *актуальною* та важливою. З огляду на це, ми поставили за мету показати, через анімацію, який шлях проходить дитина від горя до розуміння того, що ти не один з такою проблемою, що хоч рідної людини вже фізично немає, але вона залишається в нас самих, в наших спогадах та звичках, її частина завжди буде поруч, бо живе всередині нас.

У процесі роботи над дипломом проаналізовано багато джерел, дотичних до нашої теми. Вони розкривають методи анімації, через які передаються візуально характерні риси персонажа, картину та характер анімації, емоції. Розглянуто публікації психологічної тематики, яка буде невід'ємною частиною проєкту, допоможе більш зануритись та зрозуміти, що переживає людина при втраті та які етапи проходить при цьому. Це все допоможе якісно показати особисту історію глядачу.

Річард Вільямс, автор книги “The animator’s survival kit” [10], надає історію анімації, розкриває методи та хитрощі в анімації, показує, як правильно передати рух персонажів без типових помилок.

Книга «Таймінг у анімації» [1] за авторством Гарольда Вітакера і Джона Галаса була написана для аніматорів, які хочуть розвинути свої навички або почати вивчати покадрову анімацію. Головна мета книги – навчити основ руху й таймінгу.

Меган Девайн у книзі «Це ОК, якщо ви не ОК. Як пережити горе і втрату» [2] розкриває тему, що не завжди треба бути сильною при втраті рідної людини, як важливо прийняти той факт, що з тобою все добре навіть коли болить. Автор не надає порад, як «пережити й забути», бо справжня підтримка – це просто бути поруч без зайвих слів.

Книга Анджела Нанетті «Мій дідусь був черешнею» [4] – повість, в якій поступово розкривається тема втрати, показується, як важливо слухати власні почуття, приймати неминучі зміни, а також вчить приймати світ в радості та у випробуваннях.

Про *новизну* нашого проєкту свідчить використання різних прийомів анімації для показу етапів, що проходить людина, яка переживає втрату рідної людини. В прийомах анімації застасовано різні текстури та матеріали фону, метафори, гру зі світлом, а також змішану техніку, а саме: жива зйомка оточення, що переходить в анімацію. Колірне рішення – чорно - біле й різнекольорове. Крім того використано прийом «морфінг» – для показу в одній зі сцен занурення людини у свої почуття після втрати. Наш особистий внесок – це сюжет, що стикається з особистим життям, персонажі повністю відображають мене та моїх близьких.

На нашу думку, треба додати визначення деяких дефініцій стосовно обраної теми.

— *Морфінг* – це перетікання одного об’єкта чи зображення в інший. Перетворює початковий кадр в кінцевий.

— *Змішана техніка* – це поєднання живої зйомки з анімацією.

— 2Д – анімація (*покадрова анімація*) – це створення ілюзії руху у двовимірному просторі, де кожен кадр малюється вручну.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Головними критеріями вибору аналогів є:

- Візуальна передача емоцій не тільки через саму історію, а і за допомогою візуальної частини.
- Емоційно – психологічна складова твору.
- Сюжетна складова – втрата близьких людей і осмислення цього.

Всі обрані аналоги демонструють показ психологічного занурення в саму історію мультфільму. Вони показують важливість проведення часу з рідними людьми та також внутрішню силу самого героя який проходить через це. Також візуальна частина є яскравим прикладом, як передати емоції через візуальну мову, яскравість світла та затемнення, і зйомку одним кадром. Обрані аналоги дають розуміння передачі важкості ситуації, що герой справляється з обставинами, не забуває ні про себе, ні про рідних йому людей.

1.1. Мультфільм «Коко» (2017) Мультфільм «Коко»¹ від Pixar Animation Studios демонструє нам важливу тему родини, а саме розкриття теми смерті та пам'яті про рідних людей і зв'язок між ними (іл. 1.1). Стрічка показує, що важливі люди в нашому житті завжди будуть поряд, приглядати за нами та залишатись в думках, а головне – в серці.

Також стрічка базується на конкретних двох стилях: світ живих – більш стриманої палітри відображає звичне для нас самих середовище і потойбічне – де все яскравих фарбах, які підкреслюють символічність і емоційність. Гра зі світлом, де яскравість змінюється на більш затемнене зображена для того, щоб показати більш напруженні моменти забарвлені кольорами.

«Коко» був обраний аналогом тому, що має яскраву передачу почуттів через символічність, може говорити з глядачем візуальною мовою – передачею кольору та світла. Також сюжетна частина, що розкриває важливу тему сім'ї, дуже стикається з нашим проєктом «Спогади».

¹ <https://uakino.best/cartoon/5738-koko.html>

1.2. Мультфільм «Хлопчик, кріт, лис та кінь» (2022) Мультфільм «Хлопчик, кріт, лис та кінь»² від Apple Studios та Bad Robot Productions розкриває тему самотності, страху та підтримки, та розповідає про пошук внутрішньої теплоти через подорож героїв (іл. 1.2). Демонструє значущість близьких людей у складні часи і як важливо турбуватися про одне одного.

Візуальний стиль дуже нагадує акварельну анімацію, вона плавна та мінімалістична з приглушеною кольорою. Велика увага приділяється світлу і паузам, що показує емоції без великої кількості слів.

Цей аналог привернув нашу увагу мінімалістичним стилем, символічністю та атмосферою, глибиною анімації, що буде використовуватися й в нашому анімаційному ролику «Спогади». Також у мультфільмі «Хлопчик, кріт, лис та кінь» підкреслюється важлива тема – підтримки людини в складний період життя.

1.3. Мультфільм «Король лев» (1994) Мультфільм «Король лев»³ від Walt Disney Pictures показує нам наглядний приклад теми втрати близької людини (іл. 1.3). Як персонаж втрачає батька і як далі примає це через дорослішання та прийняття відповідальності. Ця історія є наглядним прикладом того, як важко впоратися з болем втрати і як прийняти також.

У мультфільмі є гра зі світлом: яскраві моменти – це прояв щастя і радісних моментів, так і навпаки є темні сцени – відображення страху, розгубленості і не розуміння що робити далі. Це дуже наглядний приклад того, як можна передати атмосферу через кольорову палітру.

«Король лев» був обраний аналогом через сюжет, що співпадає із сюжетом нашого ролику «Спогади» за суттю та переживаннями головного героя. Тут демонструється головна тема історії, яка полягає в тому, що рідні люди завжди залишаються у нас в думках та в серці.

² <https://surl.li/rhzyhh>

³ <https://surl.li/nvghtr>

1.4. Мультфільм «Душа» (2020) Мультфільм «Душа»⁴ від Pixar Animation Studios досліджує тему важливості життя та цінності моментів і внутрішніх почуттів (іл. 1.4). В стрічці розкривається питання про сенс життя і цінність простих але важливих моментів.

В самій історії є два світи, де чітко показується їх різниця: міське середовище більш детальне і чітке, а ніж духовний світ, де все абстрактне і незвичне. Також є сцена де показують місце загублених душ, воно темне і неприємне. Таким чином нам хотіли продемонструвати контраст між цими світами.

Аналог був обраний тому, що показує гарні контрасти між іншими вимірами та емоційний зв'язок між ними. Також історія має сильну глибину й емоційну складову, показує цінність життя, переживання героя, що перегукується з нашим роликом.

1.5. Мультфільм «Кубо і легенда про самурая» (2016) Мультфільм «Кубо і легенда про самурая»⁵ від Laika є прикладом як знайти внутрішню силу, пережити втрату та збереження пам'яті про особливих і рідних людей, які були поряд з тобою (іл. 1.5). Історія розповідає про хлопчика Кубо, який після важких подій, проходить складний етап дорослішання, долає страхи і знаходить в собі внутрішню силу.

Ця історія є прикладом того, що рідні люди завжди залишаються з нами не дивлячись на те, що їх вже фізично немає поряд. Вони є в наших спогадах, та частині нас самих, у звичках, мріях та любові яку вони нам показали.

Також в самому мультфільмі є гра зі світлом і прояв емоцій через кольори, що є потужним інструментом прояву емоційної складової не тільки через самі діалоги, а і через візуальну мову. Також є багато символізмів і метафор які ще більше занурюють у саму історію.

Даний мультфільм обраний аналогом через емоційну складову та розкриття теми сімейних зв'язків і проходження етапів прийняття втрати.

⁴ <https://surl.li/yozyom>

⁵ <https://surl.cc/mdtqrj>

Візуальна частина – гра зі світлом – також відіграла певну роль при виборі аналогу.

1.6. Мультфільм «Уперед» (2020) Мультфільм «Уперед»⁶ від Pixar Animation Studios – ця історія розповідає про втрату батька (іл. 1.6). В ній показано самим чудовим чином як, хоча б на хвилину, хочеться побачити рідну людину якої вже немає. Це є сильним прикладом того, як насправді важко прийняти і пережити втрату і водночас зрозуміти, що деяких речей вже не повернути.

Візуальна частина також змінюється відповідно зі сценою і емоційною складовою сюжету показуючи кольорами як важкі моменти усвідомлення та напруження, так і радісні, зі своєю кольоровою палітрою.

Мультфільм «Уперед» обраний аналогом тому, що має дуже велику схожість з нашою історією, зокрема тема батька та його втрата. Також великий акцент робиться на тому, як герой приймає та впорається із втратою.

1.7. Аніме серіал «Віолета Евергарден» (2018 – 2020) Аніме серіал «Віолета Евергарден»⁷ від Kyoto Animation, є важливим аналогом який показує становлення героя поступово (іл. 1.7). Розуміння своїх емоцій та бажань і головне – розуміння того, що таке насправді кохання і яке воно. Головна героїня втрачає близьку людину на війні і з цього починається її шлях становлення і розуміння власних почуттів. Ця історія є прикладом того, як треба показувати емоційний шлях героя та його розвиток.

Серіал має в собі багато історій інших людей, які допомагають Віолеті поступово розуміти власні почуття, завдяки ним вона переживає різні людські емоції, страхи, неминучий біль та те, як можливо відпустити минуле. Це приклад сильного персонажу, який поступово розкривається нам і дає зрозуміти, що власні емоції – це сила, за яку треба триматися, а не боятися чи соромитися. Особлива увага також приділяється близьким людям, і тому, що треба берегти пам'ять про них з теплом в серці.

⁶ <https://surl.li/uxtila>

⁷ <https://surl.li/mkichu>

Варта більшої уваги історія, де мати написала листи своїй доньці на багато років вперед, тому що тяжко хворіла й розуміла, що довго вона не протримається. Донька отримувала ці листи ще 50 років після того, як мами не стало. Ці листи допомогла написати Віолетта. Дана історія демонструє нам, що рідні люди хоч і не завжди поряд, але живуть в нашій пам'яті і в нас самих.

Аніме – серіал «Віолета Евергарден» є поштовхом до роздумів про важливі речі, дає розуміння власних почуттів без сорому за них. Через це та за своєю емоційною глибиною був обраний аналогом.

1.8. Мультсеріал «За садовим парканом» (2014) Мультсеріал «За садовим парканом»⁸ від Cartoon Network Studios поєднує в собі казкову атмосферу зі страхом (іл. 1.8). Герої цього мультсеріалу в процесі свого шляху долають свої внутрішні страхи та інші перешкоди. Сама історія побудована на символізмі в якому ліс – це життєвий шлях який вони повинні пройти.

Сам візуал стриманий і мінімалістичний, і хоч частково він більш темний і похмурий, в ньому також є і яскраві відтінки. Атмосферні кадри занурюють нас неначе в осінні будні де є казковість та загадковість.

Аналог більше відображає візуальну частину оповіді. В ньому є атмосферність та вміння передавати емоції через візуальну мову й персонажів. В нашому ролику також велика увага приділяється кольорам, світлу, символічності.

1.9. Мультфільм «Пісня моря» (2014) Мультфільм «Пісня моря»⁹ від Cartoon Saloon – це приклад, як людині важко впоратися з почуттями горя та неприйняття ситуації (іл. 1.9). Розкриває тему втрати і страху від нерозуміння того, що робити далі, до поступового емоційного прийняття. Історія показує як важко прийти до тями після втрати і як не загубитися в цьому горі.

Стрічка показує, що важливо не закриватися, важливо ділитися своїми почуттями, не намагатися забути, а навпаки – берегти спогади та пам'ять, яка

⁸ <https://surl.li/wxzlla>

⁹ <https://uafix.net/cartoons/pisnja-morja/>

повинна допомогти встати, а не впасти. Протягом самої історії персонажі вчать відкриватися одне одному і приймати свої почуття.

Важливу роль також відіграють символізми і метафори в самому мультфільмі такі як матір, що втратила сина і від горя почала запечатувати свої емоції у склянках. Це приклад того, як насправді люди можуть блокувати свої емоції і намагатися не переживати їх, а навпаки – забути про них.

Візуальний стиль мультфільму також мінімалістичний і містить в собі дійсно гарний візуал, який підкреслює як характери героїв, так і сам стиль світу. Він має в собі м'яку кольорову палітру, яка темніє в період смутку героїв і навпаки – у сценах спогадів та приємних моментів вона знову стає лагідною і спокійною.

Все вище сказане, а саме: візуальна частина з символізмами та метафорами, гра зі світлом, сюжетна лінія, де герої проходять шлях від замикання своїх почуттів до відкриття й прийняття їх такими, якими вони є, також являються невід'ємною частиною ролику «Спогади».

1.10. Аніме «Хлопець і чапля» (2023) Аніме «Хлопець і чапля»¹⁰ від Studio Ghibli поєднує реальний світ та фантастичний, що символізує внутрішній світ героя (іл. 1.10). Аніме розкриває тему втрати матері головного героя та як він впорається з новою реальністю без неї.

Показ внутрішніх переживань та нерозуміння, як далі жити без рідної людини. Показ того як сильно дитина може закритися у власному світі після пережитого горя і її небажання приймати нову реальність. Аніме демонструє і те, як дитина приймає втрату і йде далі в свій реальний світ з пам'яттю про маму.

Історія дуже поглинає у сюжет і демонструє такі самі проріотети, як і в анімаційному ролику «Спогади», де піднімається важлива тема втрати та допомагає усвідомити багато важливих речей.

¹⁰ <https://surl.li/ymxegp>

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1 Концепція та структура анімаційного ролику «Спогади»

Анімаційний ролик «Спогади» є посилом для тих, хто потребує підтримки через втрату рідної людини, не може це прийняти та побоюється, що зрадить її, якщо відпустить. Ми намагалися показати цим анімаційним твором те, що людина залишається поруч і живе всередині нас самих, навіть якщо вона пішла з життя. Те, що залишається назавжди з нами – це спогади, звички, які ми надбали поряд з рідною людиною, і вона живе в нашому серці.

Відео розповідає особистий досвід який був, нажаль, пережитий. Також акцент робиться на тому, щоб показати стан людини, яка проходить через втрату. Тема розкривається через гру світла та передачу кольорів. Спочатку вони насичені та яскраві, показують радість та добре проведений час поруч з рідною людиною. Потім кольори зникають, стають тускліші, що символізує втрату, а частина душі, неначе, померла разом з рідною людиною. Все чорніє й здається, що людина в омуті. Потім приходить усвідомлення, кольори повертаються, але вже не такі насичені.

На початку ролику жива відеозйомка, що відображає теперішнє. Потім вона плавно перетікає в анімацію, яка показує нам минуле. Дівчинка біжить до тата і починаються спогади проведеного з ним часу. Раптом батько обіймає доньку та йде без неї вдалечінь. Вона біжить за ним, але добігаючи бачить тільки пам'ятник. Кольори зникають, дівча неначе падає у воду. З цього моменту починається морфінг: одне зображення перетікає в інше, все напружено, темно й дівчина не може з цього впливти. Раптом хтось кладе дівчинці руку на плече, вона прокидається та бачить, що за вікном повільно падає пір'їнка. Дівчина задумлево йде, відкриває та роздивляється фото в альбомі. Поступово повертаються кольори і наша головна героїня посміхається.

2.2 Стилiстична концепцiя анімаційного ролику «Спогади»

Головна героїня – це дівчинка, у якої не стало батька, яка переживає безліч емоцій: від радості до смутку та розгубленості, а потім до прийняття.

Кольори, які змінюються протягом відеоролику, – це відображення внутрішніх почуттів. В деяких моментах – все яскраве, в деяких – навпаки немає ніякого кольору, потім з'являються стримані кольори. Така гра кольорів допомагає нам показати те, що, хоч життя ніколи не буде більше таким самим, в ньому є місце світлу та кольорам.

Момент, де дівчина падає у воду, – це прояв того, що вона тоне у власних почуттях і не може з ними впоратись. Вона пірнає все глибше і глибше, не бачить в цьому кінця, їй страшно та самотньо.

Пір'їнка – це символ, що за нами приглядають та все одно залишаються поруч, так ніжно й лагідно, без всілякого шуму.

Фотоальбом, який повертає в ті часи, де було так добре, – це показ того, що наші спогади назавжди залишаються з нами, а людина живе в серці, навіть тоді, коли її немає поруч.

Кольори символізують спогади, які можуть бути не такими яскравими як раніше, головне, що вони є.

2.3 Технічні характеристики та особливості

Анімаційний ролик – покадрова анімація, що відмальована в редакторі “Krita”. Також була використана жива зйомка, відзнята на телефон. Все смантовано та з'єднано у програмі “Adobe AfterEffects”.

2.4 Звукове рішення

Ролик не передбачає повноцінних діалогів. Можливі звуки дитячого сміху та інші звуки без супроводу слів. Присутня музика, яка підсилюватиме емоційну складову історії в різні моменти: затишна музика, більш напружена, що змінюється на заспокійливу.

ВИСНОВКИ

Анімаційний ролик «Спогади» розкриває тему втрати близької людини, переживання за цим, поступово показує емоційне прийняття через символізм та візуальну мову.

Обрана тема є надзвичайно актуальною, адже питання переживання втрати є вічним, люди у всі часи стикаються з втратою близьких. Особливо сьогодні, в умовах війни, тема втрати набуває для України особливого, трагічного масштабу. Саме через це, в нашому ролику розкрито зазначену тему, передано складну психологічно – емоційну ситуацію. Крім того в ролику продемонстровано підтримку, щоб надати змогу людині впоратися з власним горем. Анімація занурює у почуття, показує складнощі в прийнятті реальності, але, разом з цим, надає змогу втішати та дати зрозуміти важливість спогадів і надбань, які встигла дати людина та які залишаються з нами. Саме тому, створення анімаційного ролику, який піднімає тему втрати близьких та розуміння цінності миті поки вони ще поряд, є актуальним не тільки в художньому плані, а й в емоційно – психологічному аспекті.

Новизна полягає в тому, що ролик міксує в собі мінімалістичний стиль, символізм та показує шлях героїні через візуальну мову. Використання живої зйомки ще більше занурює в саму історію, відображає теперішнє. Анімація в відображає минуле. Кольорова палітра та гра зі світлом дає змогу демонструвати історію виразно і робить її зрозумілою без діалогів.

Аналіз наукових джерел і публікацій дозволив зрозуміти принципи анімації та допоміг розробити візуальну частину ролику. Психологічні джерела допомогли більш детально зрозуміти та розкрити тему втрати, як з нею впоратись, при цьому не тиснувши на себе і не закриваючись від власних почуттів.

Під час над проєктом було проаналізовано деяку кількість аналогів, які допомогли зрозуміти, як через мультиплікацію передаються страждання та почуття героїв, які зіткнулись із загибеллю рідних. Візуальна частина мала

велику вагу при виборі аналогів і продемонструвала нам, як без діалогів можна передати складний спектр емоцій головного персонажу.

У процесі створення анімаційного ролику був сформований власний стиль оповідання та візуал, який має в собі символізми, що передаються через кольорову палітру. Кольори змінюються в процесі шляху героїні від болі до прийняття ситуації, та розуміння, що людина завжди поруч.

Анімаційний ролик «Спогади» не тільки присвячений татові автора і розповідає особисту історію, а й призначений для підтримки тих, хто потрапив в подібну ситуацію.

Отже, анімаційний ролик «Спогади» – це цілісний проєкт, який поєднує в собі анімаційну складову, актуальну тему і демонструє як, не дивлячись на біль, пам'ять та любовь дають змогу рухатись далі та не зупинятись.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Вітакер Г., Галас Д. Таймінг у анімації. URL: <https://www.arthuss.com.ua/shop/tayminh-u-animatsiyi> (Дата звернення 10.05.2026)
2. Девайн М. “Це ОК, якщо ви не ОК. Як пережити горе і втрату” URL: <https://surl.li/fwtzor> (Дата звернення 10.05.2026)
3. Іттен Й. Мистецтво кольору. URL: <https://www.arthuss.com.ua/shop/itten-mystetstvo-koloru> (Дата звернення 10.05.2026)
4. Нанетті А. Мій дідусь був черешнеюж. URL: <https://www.ukrlib.com.ua/styslo-zl/printit.php?tid=9191> (Дата звернення 10.05.2026)
5. Beiman N. Animated Performance. URL: <https://surl.li/sdxuqz> (Дата звернення 10.05.2026)
6. Glebas F. Directing the Story. URL: <https://surl.li/chjkuw> (Дата звернення 10.05.2026)
7. Kolk B. The Body Keeps the Score. URL: <https://surli.cc/llnhhl> (Дата звернення 10.05.2026)
8. Kübler-Ross E., Kessler D. On Grief and Grieving. URL: <https://surl.li/chkoie> (Дата звернення 10.05.2026)
9. Thomas F., Johnston O. The Illusion of Life: Disney Animation. URL: <https://surl.li/lrkswg> (Дата звернення 10.05.2026)
10. Williams R. The animator’s survival kit. URL: <https://surl.li/mtttlc> (Дата звернення 10.05.2026)

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



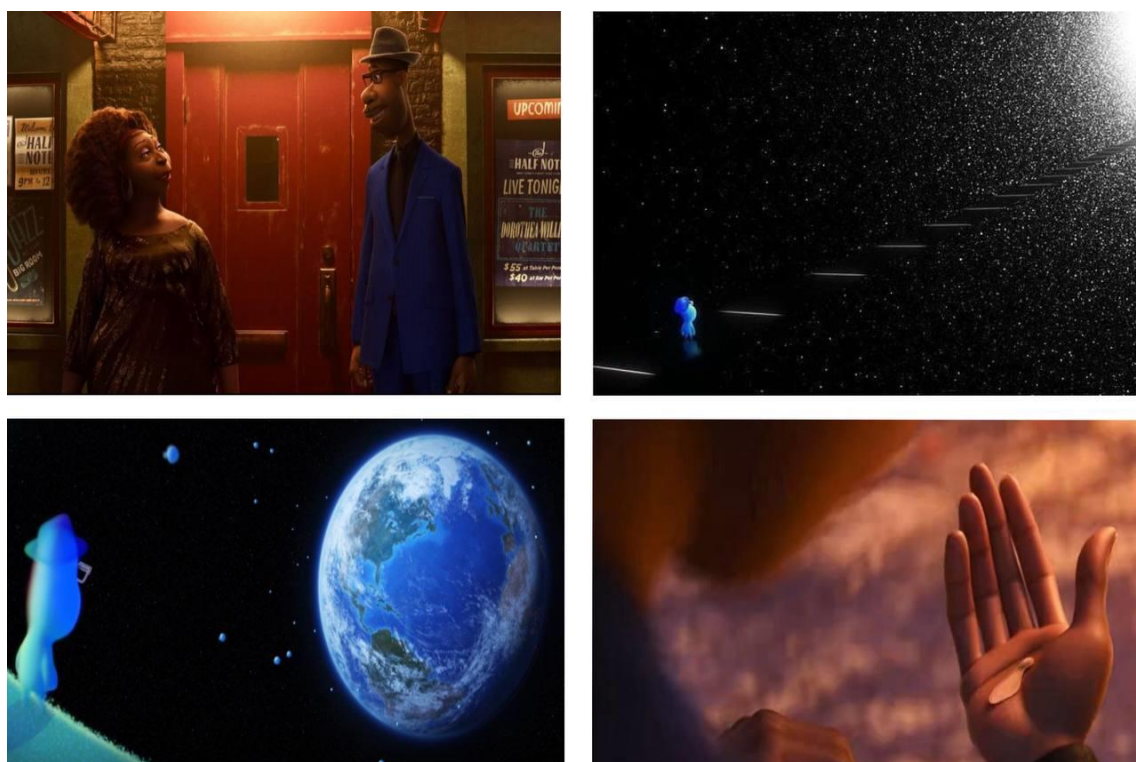
Іл. 1.1 «Коко», 2017 р.



Іл. 1.2 «Хлопчик, кріт, лис та кінь», 2022 р.



Ил. 1.3 «Король Лев», 1994 г.



Ил. 1.4 «Душа», 2020 г.



Іл. 1.5 «Кубо і легенда про самурая», 2016 р.



Іл. 1.6 «Уперед», 2020 р.



Іл. 1.7 «Віолета Евергарден», 2018 –2020 рр.



Іл. 1.8 «За садовим парканом», 2014 р.

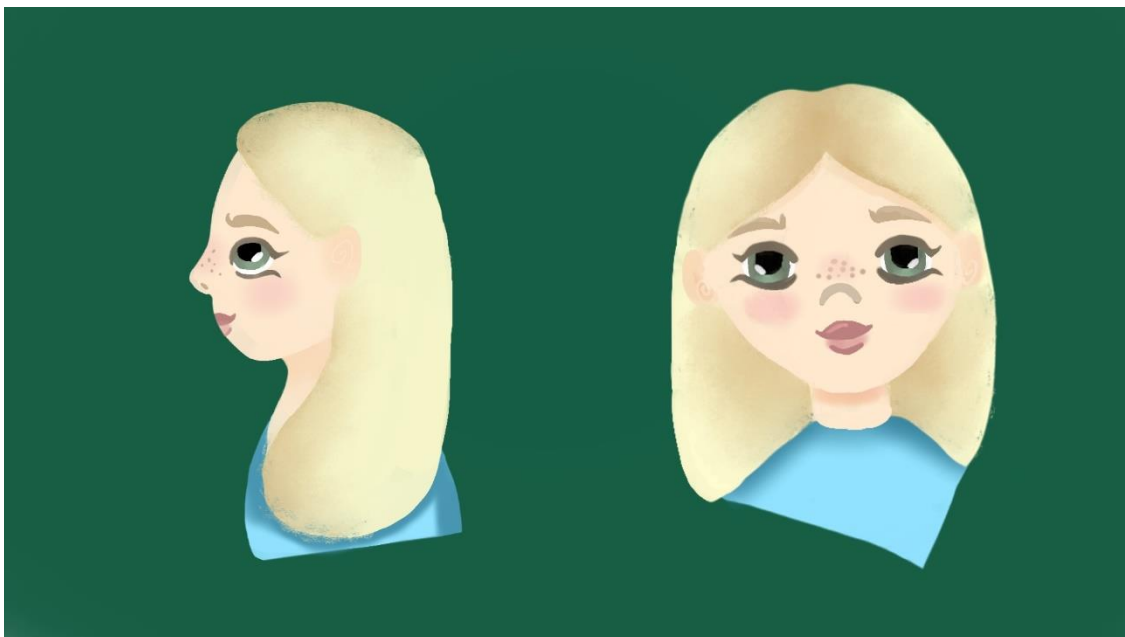


Іл. 1.9 «Пісня моря», 2014 р.

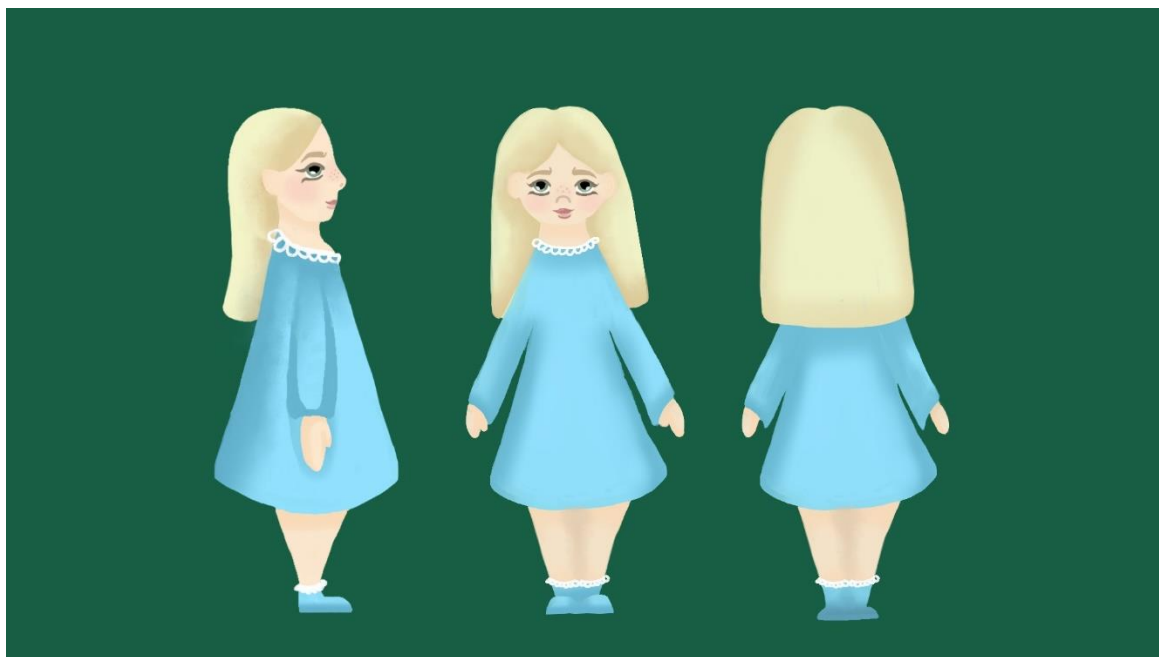


Іл. 1.10 «Хлопець і чапля», 2023 р.

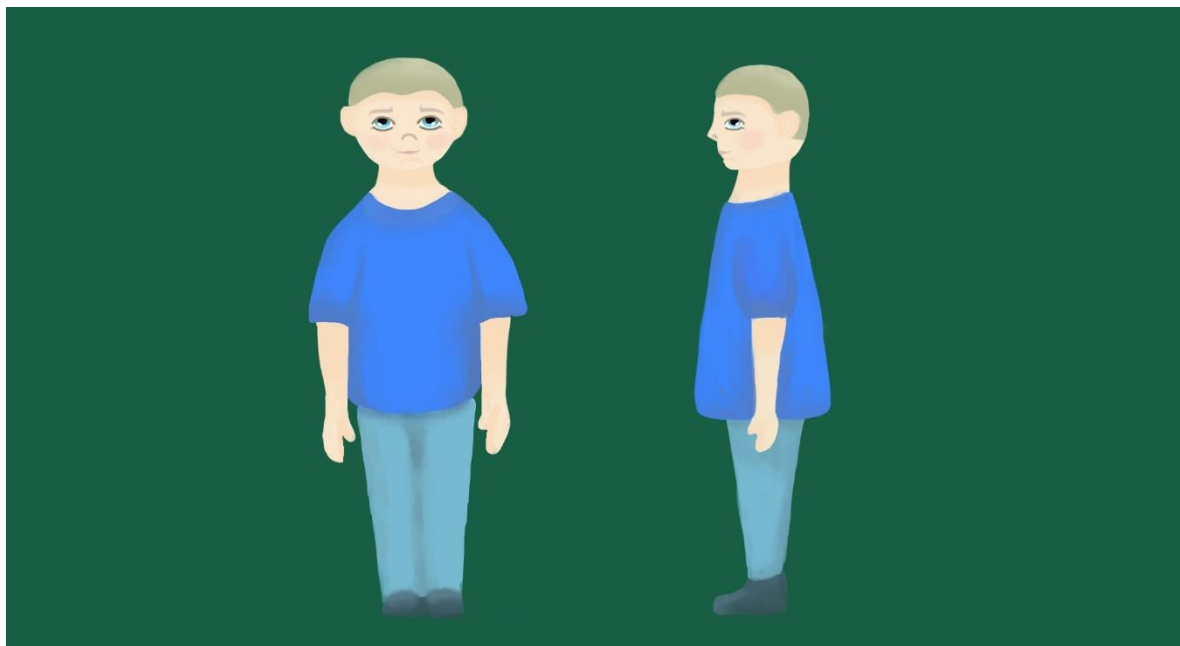
ДОДАТОК II. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ



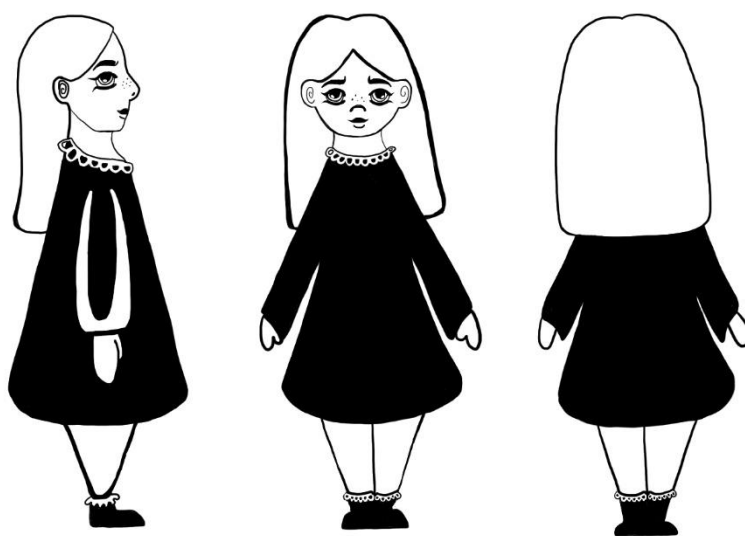
Ескіз персонажу



Ескіз персонажу



Ескіз персонажу

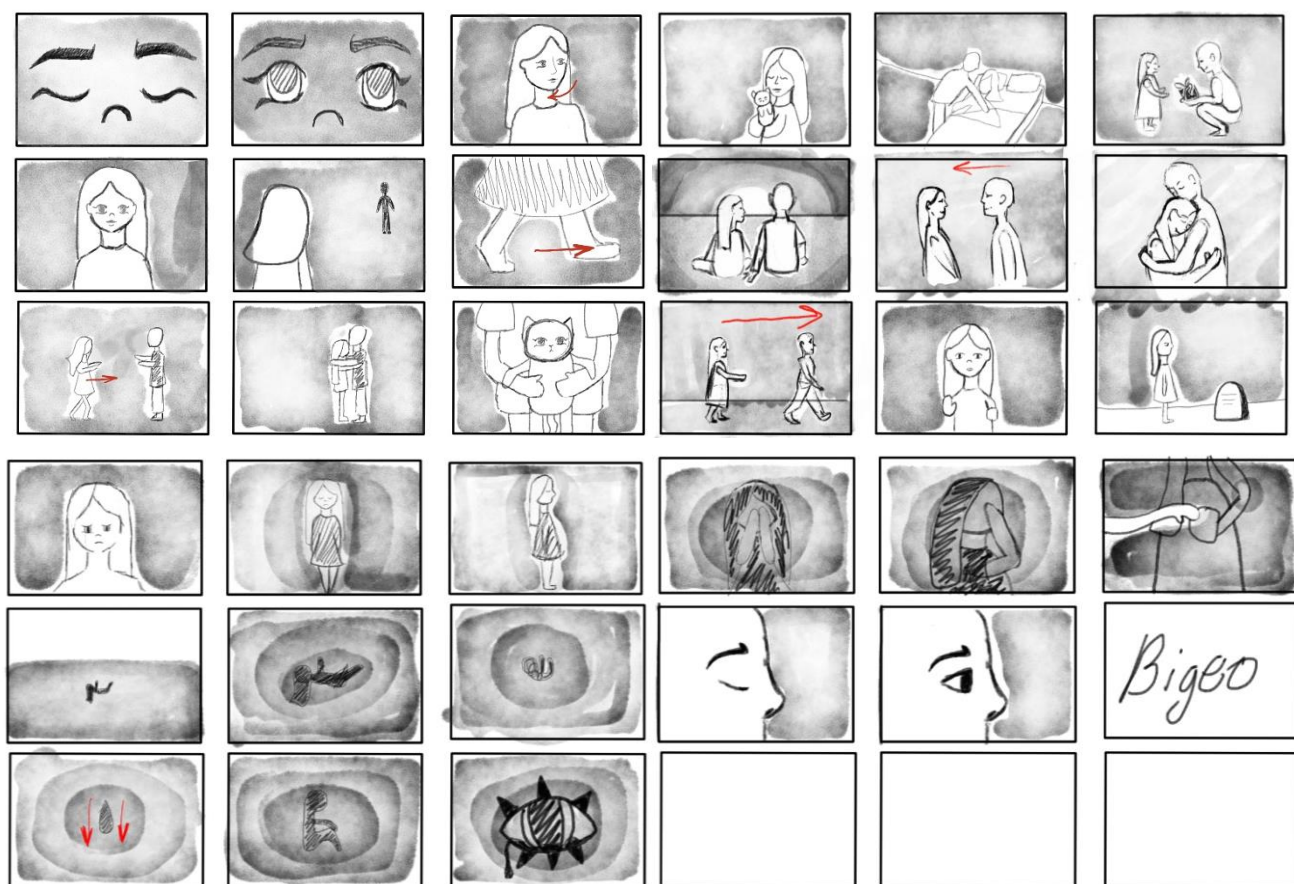


Персонаж в ч/б

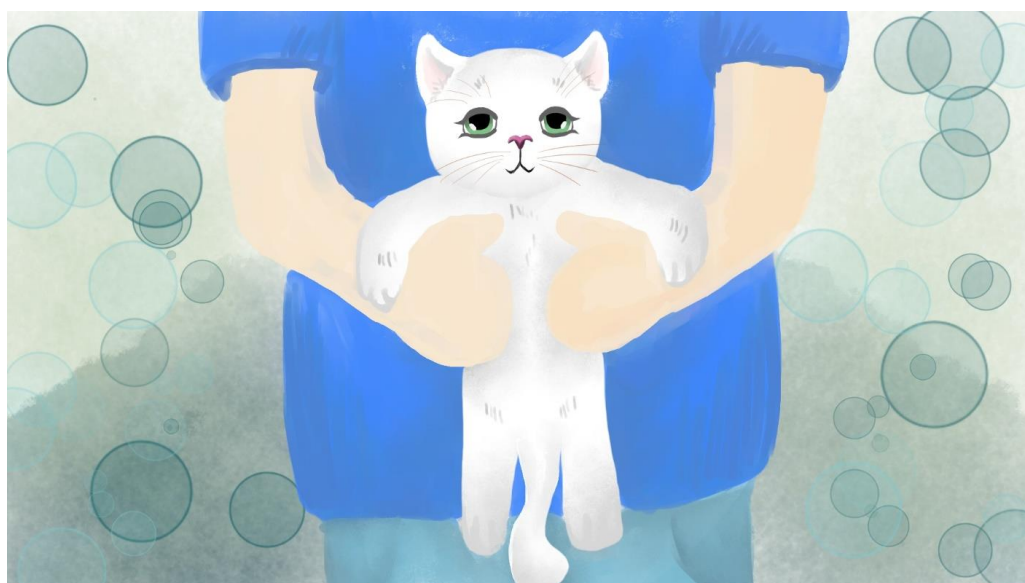


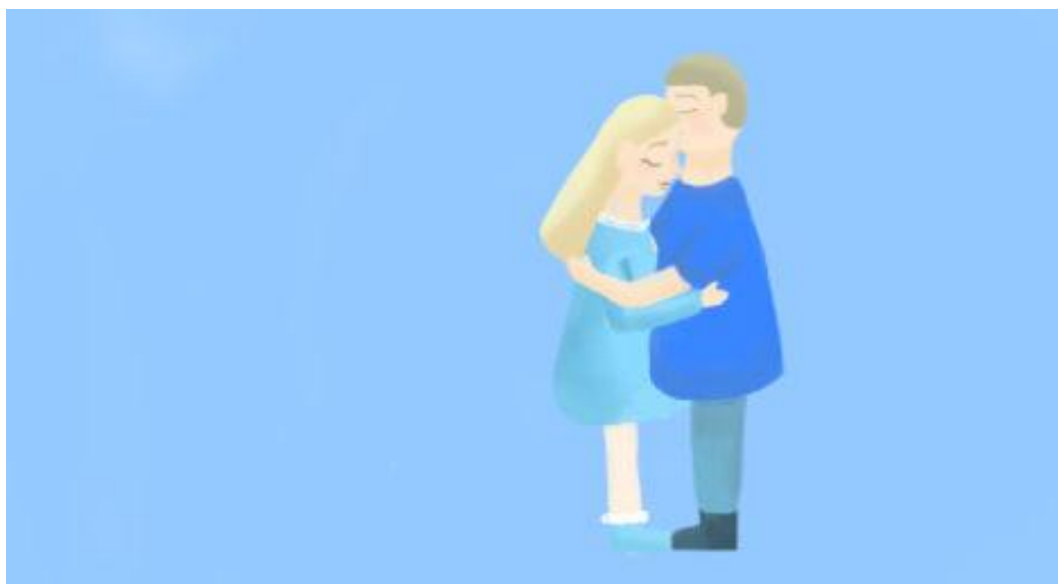
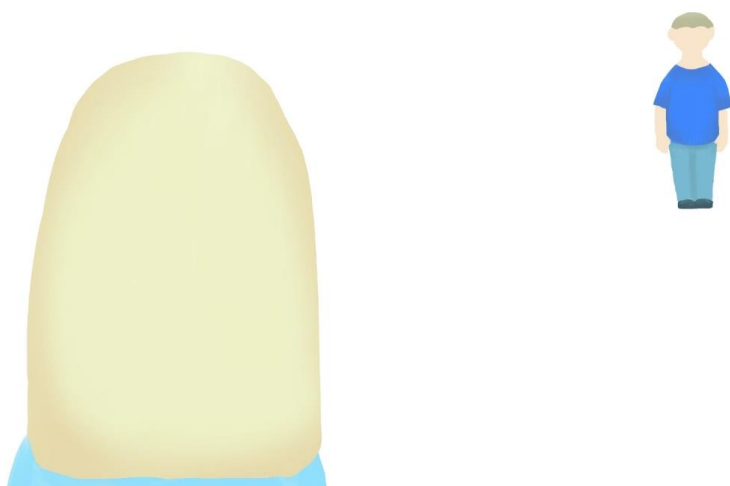
Пошук персонажу

ДОДАТОК III. СКЛАД ПРОЄКТУ



Сторіборд





Кадри