



ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Графічний дизайн»
ОПП «Дизайн візуальних комунікацій»

Дипломна робота на здобуття СВО «Magistr»
«ПРИЙОМИ ТА ЗАСОБИ ВПЛИВУ 2D АНІМАЦІЇ
НА ПСИХОЛОГІЧНИЙ СТАН ОСОБИСТОСТІ»
Виконала: Самченко Валерія Сергіївна
Керівник: Кандидат педагогічних наук, доцент С.В. Іноземцева

ВСТУП

РОЗДІЛ 1
ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ ВПЛИВУ 2D АНІМАЦІЇ НА ПСИХОЛОГІЧНИЙ СТАН
ОСОБИСТОСТІ. МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ
МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ
1.1. Стан наукової розробки теми та огляд літератури
1.2. Методи дослідження
Висновки до першого розділу

РОЗДІЛ 2
ОКРЕПЛЕННЯ ПРИНЦИПОВИХ ПОЛОЖЕНЬ ПРОЕКТНОЇ КОНЦЕПЦІЇ
2.1. Аналіз теоретичних праць і дизайнерських розробок за темою проекту
2.2. Розглядання ринкових тенденцій за темою проекту
Висновки до другого розділу

РОЗДІЛ 3. ДИЗАЙН-ПРОПОЗИЦІЯ 2D АНІМАЦІЇ
3. ПСИХОЛОГІЧНИЙ ВПЛИВ
3.1. Вплив стилістики та колірної палітри анімацій на емоційний стан глядача
3.2. Ритм і темп монтажу анімації як фактор впливу на психологічну
активність та стан збудженості
3.3. Використання анімації в терапевтичних практиках

ВИСНОВКИ

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

ДОДАТКИ

Анотація до проекту. Роботу писався комплексному дослідженню
психологічного впливу довгомірної анімації на особистість у контексті
сучасної візуальної культури, медіаосвіти та терапевтичних практик.
Особливе увагу приділяється розгляду анімації, як інструменту
формування емоційних реакцій, поведінкових установок та когнітивних
процесів.

Актуальність обраної теми зумовлена формуванням візуальної культури,
соціальною взаємодією та когнітивним розвитком через довгомірну анімацію
людини, а також її використанням в сфері розваг, навчання, реклами,
соціальних кампаній і медицини.

Об'єкт дослідження – 2D анімація.

Предмет дослідження – вплив 2D анімації на психологічний стан
особистості.

Метою дослідження є аналіз впливу 2D анімації на психологічний стан
особистості, емоції та когнітивне сприйняття глядача.

Хронологічні межі дослідження охоплюють сучасний період розвитку
довгомірної анімації (кінець XX – початок XXI століття).

Територіальні межі дослідження зосереджуються на країнах сході та
заходу.

Наукова новизна роботи полягає в об'єднанні методів дизайну,
мультимедіа, мистецтва і психології для виявлення механізмів
емоційного впливу на глядача, ролі візуальних і стилістичних засобів у
створенні психологічного ефекту. Також проведено аналіз, як різні
компоненти анімації (колір, темп, рух тощо) впливають на психологічне
сприйняття аудиторії та які фактори підсилюють або послаблюють такий
ефект.

Теоретичною базою дослідження стали праці провідних дослідників та
науковців у сфері мультимедіації та психології. Зокрема, літанням
психологічного впливу 2D-анімації присвячені дослідження таких
дослідників, як Zhangshui Cai, Zhenye Zhao, M.H.M. Vackavalinghe, Romani
Saba, Tao Yang, Fenghao Peng та інших. Особливу увагу звернули автори
приділяти емоційній виразності анімації, можливість її терапевтичного
застосування, ролі в освіті, поведінкових реакціях глядача. Крім того, у їхніх
наукових публікаціях розкрито тонко-художні механізми впливу анімації на
особистість з позиції емоційного сприйняття, когнітивної активності,
поведінкових реакцій, а також її застосування в освіті, терапії та цифровій
комунікації. Разом з тим, вони проаналізували особливості візуального та
звукового впливу, роль персонажів, стилістичні рішення та структуру
нарративу, вказавши на такі технічні прийоми анімації та реакції
глядача.

Методи дослідження ґрунтуються на системному підході, методу синтезу,
узагальненні, класифікації та типологізації, художньо-композиційний,
семантико-нормативний, проектно-графічного моделювання та
стилістичний аналіз, а практична частина реалізована засобами
проектно-графічного та комп'ютерного моделювання.

У роботі **проаналізовано** особливості візуального та звукового впливу, роль
персонажів, стилістичні рішення та структуру нарративу, взаємозв'язки між
технічними прийомами анімації та реакціями глядача. **Розглянуто** актуальні
сфери експлуатації, пов'язані з комерційним та розважальним використанням
анімації як інструменту впливу на людей в терапевтичній, інформаційній,
навчальній та вишівній сферах. **Запропоновано** анімаційні рішення, в якому
застосовано прийоми та засоби, що розширюють вплив абстрактної 2D
анімації на психологічний стан особистості.

Концепція. Проект "Тіні та Світло" - це експериментальна 2D анімація,
розроблена на основі базових інструментів психологічного впливу та
мультимедійних засобів. Ключова ідея полягає у викликанні конкретних
емоційних, поведінкових та когнітивних реакцій через колір, форми, звук та
монтаж. "Тіні та Світло" досліджує вплив анімації на психологічний стан
особистості, використовуючи як технічні прийоми анімації, так і реакції
глядача.

Ключові слова: 2D анімація, психологічний вплив, когнітивне сприйняття,
емоції, поведінкові реакції.

