МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»

Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Бовчалюк Катерина Станіславівна

СІНЕМАТИК КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «LOST»

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»

зі спеціальності 022 Дизайн

ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.

_____ К. С. Бовчалюк

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна

Викладач

Харків–2022

ЗМІСТ

ВСТУП 3
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 5
1. Анімаційний ролик «GRIS — Intro (Cutscene & Main Theme)» 5
2. Анімаційний ролик «Child of Light — Story Introduction / Cinematic» 5
3. Анімаційний ролик «It’s not dead» 6
4. Короткометражний анімаційний фільм «Feral» 6
5. Анімаційний ролик «Eternity» 7
6. Анімаційний ролик «Little Mouse's Encyclopedia — Launch Trailer» 8
7. Анімаційний ролик «Night In The Woods Official Game Trailer» 8
8. Анімаційний ролик «Kentucky Route Zero: TV Edition — Launch Trailer» 9
9. Анімаційний ролик «Death's Door — Reveal Trailer» 9
10. Анімаційний ролик «Don't Starve — Origin Trailer» 10
КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ 11
ВИСНОВКИ 13
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 14
ДОДАТОК І. 15
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 15
ДОДАТОК ІІ. 22
СТОРІБОРД 22
ДОДАТОК ІІІ. 25
ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ 25

ВСТУП

Кількість любителів комп’ютерних ігор у сучасному світі становить цифру із більше ніж шістьма нулями і дорівнює населенню не найменшої країни. І кожен з них після роботи чи навчання живе у вибраному ним для себе куточку світу ілюзій. Існуючі вже близько тридцяти років, комп'ютерна гра давно перестала бути дрібницею, не вартою уваги, як приємний додаток до ПК. Перетворившись на елемент сучасної культури, як найпопулярніший вид пасивного відпочинку, вона стала не тільки новим виміром гри, а й набула величезного сенсу для людини, чиє життя протікає у кіберпросторі.

У першій половині дев’яностих студії найчастіше робили дуже неякісну та нецікаву для гравців рекламу, бо ігрова індустрія тоді мала менше грошей на неї. Однак вже в другій половині дев’яностих років в іграх стали з'являтися гарні катсцени. Кілька років по тому студії почали задіювати людей для більш якісного створення реклами та сінематиків.

В ті часи у багатьох людей були проблеми з доступом до перегляду відео онлайн, тому трейлери дивилися на дисках, які йшли з журналами — це були демо-версії та сінематики. Трейлери розвивалися разом із індустрією — лише за десять років авторська реклама до ігор стала «маст-хев». У 2007 вже було складно уявити собі більшість ігор без неї — усі, хто робив найпопулярніші тайтли, робили й сінематики. Багато в чому це заслуга саме розвитку інтернету, що з кожним роком давав все більше можливостей для реклами.

Наразі все, що заохочує та поглиблює глядача чи гравця у віртуальний всесвіт тієї чи іншої гри є дуже актуальним. А будь-яка її частина чи етап створення цікавить людей. Саме тому розробка сінематиків стала важливою складовою комп’ютерних ігор. Це, зазвичай, відео-ролики, де показується частина сюжету, у якій гравець неспроможний взаємодіяти з грою та персонажами. Або ж окремий ролик, що не є частиною гри і не завжди його сюжет пов’язаний з тим, що в ній коїться. Сінематики відіграють роль додаткових історій, що поглиблюють знання гравця у всесвіті гри та характерах її персонажів, причин їх вчинків. В сінематик потрібно вкласти лор

гри або цікаву історію навколо неї — тоді у глядача з'являться певні очікування.

У нашій країні зараз йде війна, що не може не накласти певного відбитку на ігровий світ. Усі ці руйнування та страждання, що довелося пережили людям, покладуть основу багатьом новим сюжетам. Гра, що спробує відобразити жахи сучасної війни стане дуже **актуальною** в теперішній час. У пошуках відповіді на питання: «Чому саме комп'ютерна гра?…» — можна посилатись на бажання широко розповсюдження даної теми, адже цьому буде дуже сприяти величезне ком’юніті гравців. Ігри з’являються в багатьох категоріях, жанрах та для різної цільової **аудиторії**. Ними цікавляться школярі та дорослі люди, жінки та чоловіки, незалежно від їх країни та мови.

Новизна проекту полягає у розробці сінематику до комп’ютерної гри з використанням авторського стилю та графічних прийомів. Для реалізації проекту використано техніку класичної покадрової анімації, поєднану з авторськими техніками та текстурами, ефект морфінгу та зміни планів, що надає неповторний графічний образ ролику. Наразі не було створено жодної гри на тему війни в Україні. Наша задача створити саме сінематик-трейлер, а не розробити механіку гри, та можливо надихнути когось на створення гри або комерційного проекту на цю тему.

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1. Анімаційний ролик “GRIS — Intro (Cutscene & Main Theme)”. Комп’ютерна гра “GRIS”[1] від незалежної команди іспанських розробників “Nomada Studio”, що виконана в неймовірно красивій акварельній техніці, вражає своєю красою: акварельне небо, скляні палаци, стилізований кубічний ліс — все вийшло дуже естетично. Розробники з великою увагою підійшли до деталей і це, безумовно, зіграло свою роль в атмосфері ігрового світу. Також гра має якісний музичний супровід і глибокий сюжет, що сповідає людині про те, як головна героїня поступово виліковується від душевної травми. На самому початку гри світ героїні безбарвний і нудний, він втратив усі свої фарби, але поступово починає знову набувати втрачених кольорів.

Поєднання кольорів та архітектури — ось що допомагає “Gris” у розповіді. Гравець покладається тільки на візуальні ефекти, більшу частину історії розповідається через статуї та кольори. При цьому, сам геймплей та головоломки складені не дуже складно, щоб ця частина гри не відволікала користувача від основної ідеї та естетики зображення. «Ми хотіли створити анімаційний фільм, у який можна зіграти» — кажуть розробники гри.

В інтро до гри ми не бачимо жодного геймплея чи моментів з самої гри. Тільки доволі загадковий ролик, у якому глядач може скласти деяке уявлення про сум та печаль головної героїні та насолодитися візуальною мовою майбутнього проекту (рис.1).

2. Анімаційний ролик “Child of Light — Story Introduction / Cinematic”. Комп’ютерна гра “Child of Light”[2] від “Ubisoft Montreal” є ще одним прикладом мальованої анімації в грі. Але хотілося б відмітити, що попри те, що по виконанню вона близька до “GRIS”, є в ній і інші відмінні прийоми. Так, навколишній світ гри схожий на ілюстрації в техніці акварелі, але усі силуетні лінії та предметні контури окреслені тушшю. “Child of Light” оповідає про пригоди дівчинки у деякому казковому світі, і вживані авторами образотворчі прийоми якнайкраще передають його атмосферу.

[1] https://www.youtube.com/watch?v=2g9_d713gJo
[2] https://www.youtube.com/watch?v=TBsbLsiBWpI

У сінематику ми бачимо ще більш спрощену відносно гри графіку (рис.2). Зображення рухаються за допомогою паралакса, а перед нами постає справжня казкова зав'язка історії. Анімація дуже плавна та спокійна, а кольори світлі та насичені. Часто використовується ефект фарби, що немов би розтікається по екрану. Персонажі, при цьому, взагалі не рухаються, вони, переважно, є цільними з фоном на якому знаходяться.

3. Анімаційний ролик "It's not dead". Робота Аріеля Кости (Ariel Costa) та Родріго Мігеля (Rodrigo Miguel), що має назву «Він не мертвий» [3] була зроблена у 2017 році. Йдеться в ній про тяжку боротьбу людини з депресією. Ролик, що розпочався як концепція до пісні "Heavy" від "Linkin Park", завершився як особистий проект дизайнерів-аніматорів (рис.3).

У героя червоні очі, що свідчать про відчай та розгубленість. Тіло ж має округлі, м'які та непропорційні форми. В анімаційному ролику використані різноманітні графічні прийоми: текстура шуму, глітч-ефект, контрастні кольори, тремтливий шрифт. Усе це поєднуючись створює неповторний візуальний стиль, що доповнює техніка морфінгової анімації.

Основні кольори ролику — чорний, синій, червоний, білий. Композиція виважена та гармонійна, а динаміка об'єктів в кадрі чудово доповнює головну ідею ролика. Ми немов бачимо безкінечні метання хворої людини, що вже не має сил. А геометричні форми та плани, що постійно змінюються, передають атмосферу пригніченого настрою головного героя.

4. Короткометражний анімаційний фільм "Feral". «Здичавілий»[4] — це творіння португальського режисера та аніматора Данієла Суза (Daniel Sousa), який був випущений у світ 2012 року і був номінований на премію Оскар за найкращий короткометражний анімований фільм того ж року (рис.4).

У короткометражному фільмі «Здичавілий» мисливець повертає в цивілізацію дитину, яку виховували вовки. І дикий хлопчик, що знаходився усе життя в лісі, намагається повернутися до життя в суспільстві. Спроби мисливця та вчительки інтегрувати хлопчика в суспільство потерпають від невдач, адже хлопчик намагається адаптуватися використовуючи ті самі стратегії та тактики,

[3] https://vimeo.com/231857619
[4] https://vimeo.com/242837481

що забезпечували йому безпеку в дикій природі. Не дивлячись на те, що дорослі не бажають зла хлопчику, йому все одно не вдається соціалізуватись, після чого він тікає в ліс. Протягом усієї картини автор задає німе питання глядачеві: чи можемо ми називати себе людьми, якщо не маємо досвіду життя в суспільстві?

Відмінна композиція кожного кадру виділяє цю роботу серед інших та показує професіоналізм митця. А монохромний вибір колірної палітри одразу ж чіпляє. Хлопчик постає перед нами у білому кольорі, символізуючи недоторканність, свободу та певну дикість. Тоді як жителі міста та свійські тварини зафарбовані суто в чорний, символізуючи їх причетність до цивілізованого світу, світу людських відносин. Майстерна режисерська робота допомагає глядачеві розуміти все, не дивлячись навіть на те, що у фільмі взагалі відсутні діалоги.

5. Анімаційний ролик “Eternity”. В абстрактній роботі «Вічність»[5] аніматорки з росії Анастасії Мелікової є намагання дослідити природу і зв'язок з космосом (рис.5). Абстрактні форми перетворюються на природні і завдяки цьому народжується новий світ. Стиль роботи є дуже графічним і тонким. Використовується обмежена кольорова палітра: чорний, сірий, білий та рідкі спалахи жовтого або помаранчевого. Саме така гама відображає глибину космосу.

Головним персонажем анімації можна назвати лінію, яка поступово трансформується. З кожним кадром вона все більше ускладнюється та перетворюється на знайомі нам образи. У фіналі ми спостерігаємо протилежну за характером сцену, що є доволі цікавим закінчення стрічки. Різко змінюється тон та кольори, усе стає світлим та відкритим. Лінії формують образ океану, що є закінченням трансформації, адже саме океан дав початок життя на Землі. Отже, делікатна лінійна графіка на темному фоні створює глибину і розкриває тему всесвіту, зародження та еволюції життя. У цьому ролику, більш за все, цікава саме графічна частина. А саме використання орнаментів на тлі для збагачення та наповнення доволі мінімалістичної композиції.

[5] https://vimeo.com/328184815

6. Анімаційний ролик “Little Mouse's Encyclopedia — Launch Trailer”. “Little Mouse's Encyclopedia”[6] — це гра, що ідеально підходить для вроджених дослідників. Гуляючи по жвавих сценах, ви самі знайдете тварин та рослини. Використовуючи збільшувальне скло, ви можете відкривати картки, що містять цікаву інформацію та малюнки. Графічний стиль “Little Mouse's Encyclopedia” натхненний класичними казками та дитячими енциклопедіями. Намальована вручну графіка дійсно додає атмосфери грі, поки ви досліджуєте місцеву флору та фауну, роблячи замітки та пізнаючи природу навкруги.

Чарівні ілюстрації лісів, садів та річок, що намальовані чистими та теплими кольорами. Велика кількість різних текстур в ілюстраціях, нескладна анімація та простий, але дуже приємний дизайн ігрових елементів. Усе це можна віднести і до трейлеру гри, адже він демонструє нам саме геймплей, без якихось інших сюжетних допрацювань (рис.6).

7. Анімаційний ролик “Night In The Woods Official Game Trailer”. Стилістика класичної графічної ілюстрації використана в грі “Night in the Woods”[7] від “Infinite Fall”, що, безумовно, притягує до неї увагу. Візуальний ряд виконаний в техніці векторної 2D ілюстрацій. Навколишній світ і персонажі намальовані у дусі дитячої книжкової ілюстрації. Графіка тут добре працює для створення необхідного настрою. Був би обраний якийсь інший стиль, не бути грі такою привабливою. Але попри те, що гра виглядає так, нібито призначена для дітей, посилання цього твору призначене для дорослої аудиторії, а це створює додаткові емоційні асоціації.

Під виглядом невигадливого і нескладного платформера з тонами розмов «ні про що» на вас чекає дуже доросла і навіть місцями грузка історія, в якій людиноподібні звірятка не просто намагаються розгадати таємницю, але і знайти своє місце в такому простому, але й водночас дико складному світі. Найбільша перевага гри — вона вчить емпатії та етиці взаємин.

Трейлер демонструє все той же гейплей, але з невеличкими вставками з персонажами, що трішки розбавляє його (рис.7). Картинка насичена та контрастна, а локації міста дуже цікаві за композицією та промальовкою. Добре

[6] https://www.youtube.com/watch?v=thf34pkjD20
[7] https://www.youtube.com/watch?v=Aj_rrFIWpnI

нам знайомий ефект паралаксу та плавна анімація персонажів, що бігають, стрибають та літають, як тільки можуть.

8. Анімаційний ролик “Kentucky Route Zero: TV Edition — Launch Trailer”. “Kentucky Route Zero”[8] — це гра в жанрі магічний реалізм у п'яти актах від “Cardboard Computer”, з електронною музикою, що запам'ятовується, а також набором мелодій у жанрі «блюграсс» від гурту “The Bedquilt Ramblers”. Ця історія про невиплачені борги, нездійсненне майбутнє і людей, які шукають місце в суспільстві. Чудовий візуальний ряд гри натхненний театром, фільмами та експериментальним електронним мистецтвом — не меншою мірою, ніж історією відеоігор (рис.8).

Майже готичне використання світла та тіні, а кольори тьмяні та приглушені з подекуди дуже яскравими акцентами. Силует персонажів, з якими ви стикаєтеся, робить кожного з них легко пізнаваним, навіть якщо ви спостерігаєте за ними здалеку. Той факт, що у персонажів порожні обличчя з дуже невеликою кількістю деталей зовсім не збентежує. Поза і те, як кожна людина переміщується екраном, використовуються таким чином, що міміка не потрібна. Ще однією цікавою рисою “Kentucky Route Zero” є відсутність чіткого акценту на головному герої оповіді. У грі головним героєм спочатку бачиться водій вантажівки Конуей, але потім акцент зміщується на інших персонажів, а Конуей взагалі залишається за межею сюжету.

9. Анімаційний ролик “Death's Door — Reveal Trailer”. “Death's Door”[9] — це ізометричний екшн. Ворон бігає по локаціях, б'ється з ворогами та вирішує головоломки, а геймер спостерігає за цим зверху.

Трейлер “Death's Door” містить сюжетні катсцени, які відсутні в грі (рис.9). Принаймні з таких ракурсів точно. Проте загальний настрій майбутньої пригоди вони передають якнайкраще. Мікс чорно-білого нуару, пастельної готики та навіть стилю аніме-студії “Ghibli”, завдяки не перевантаженій деталізації ролику вдається бути водночас і красивим і читабельним. При цьому окремої згадки заслуговують заставки. Навіть незважаючи на те, що картинка виглядає певним чином мінімалістично, навіть коли в заставках камера

[8] https://www.youtube.com/watch?v=koGekFySn9U
[9] https://www.youtube.com/watch?v=NjnEg3ucXpc

наближається до об'єктів — дивитися на неї все одно приємно. Особливо з огляду на те, як часом гармонійно поставлено кадр і які обрані шрифти.

10. Анімаційний ролик “Don't Starve — Origin Trailer”. Це безкомпромісна гра на виживання у глушині, повна науки та магії. Де головний герой — безстрашний вчений, якого спіймав демон і переніс в загадковий дикий світ. Весь візуал студія “Klei Entertainment», що випустила гру “Don't Starve”[10], створює на основі класичної анімації.

Художній стиль відбиває динаміку гри: швидка і вільна, як малюнок. Головними натхненниками у стилістиці стали Тім Бертон, Едвард Горі та «Сімейка Аддамс». Трейлер до гри виконаний з допомогою покадрової анімації (рис.10). Кольори ненасичені, ніби нанесені на старий вицвівший папір, а все в кадрі, окрім головного персонажа, рухається за допомогою 3д шарів. Складається враження, що зображення намальовані на папірцях або шматках картону.

[10] https://www.youtube.com/watch?v=fXP4_2qRHng

КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

Насамперед цей проєкт присвячений війні в Україні і його основне завдання за допомогою символізму передати усе те, через що доводиться проходити багатьом українцям зараз. Війна калічить не лише тіла, але й душі, тому важливою складовою ролика є прагнення дати глядачу відчути усю емоційну складову війни.

Головними героями ролику є дівчинка та кішка, що насправді — один персонаж. Вони постійно змінюють одне одну в кадрі, рухаючи сюжет ролика. За основу було взято повір'я, що в кішок далеко не одне життя і вони здатні перероджуватися. Так само і головна героїня з кожним вибухом немов би вмирає та народжується знов. Цим порівнянням хотілося підкреслити незламність та жагу до життя, що властива нашому народу.

Головною метою проєкту є прагнення привернути увагу до війни та її наслідків, в нашому випадку було обрано для цього таку кіноматографічну форму як сінематик. Цей вид роликів наразі є дуже популярним і здатен привернути до себе увагу інших аніматорів та навіть реальних творців ігор.

Як правило, робочий процес над сінематиком складається з трьох частин:

1. Створення концептів персонажів та деяких великих об’єктів, що з’являтимуться у сценах протягом всього ролику та впливають на композицію кадру. Для цього треба було проаналізувати велику кількість аналогічних дизайнів, буда проведена ретельна робота з референсами. Крім цього, було створено розкадрування для більш свідомої роботи над наступними етапами.

2. Ілюстрації для кожної сцени, які повинні бути розподілені на різні шари для подальшої анімації. Для цього матеріал створений на цьому етапі, повинен бути виконаний так, щоб шви між частинами одного об’єкту при додаванні руху залишались максимально непомітними.

3. Створюється анімація та відбувається пост-обробка відео, яка містить у собі кольорову корекцію, накладання ефектів, створення переходів від одного кадру до іншого, тощо.

Для реалізації проєкту використано техніку класичної покадрової анімації, поєднану з авторськими техніками, ефект морфінгу та зміни планів, що надає неповторний графічний образ ролику, а увесь візуал виконаний повністю у 2D графіці. Було задіяно велику кількість різноманітних текстур та пензлів, що імітують олівці, фарбу, тріщини, подряпини, пил тощо. Композиція та ритм є головними інструментами утримання уваги глядача в цій анімації.

Колірна гама ролика складається з теплих, але сірих відтінків, проте холодні фарби теж присутні в деяких сценах. Переважають такі кольори як чорний, червоний та білий. Зображення в більшості випадків контрастне та яскраве, не дивлячись на доволі нейтральний перелік фарб.

Музичний супровід був підібраний відповідно до теми та підкреслює емоційну складову анімації. Ритмічна мелодія, що нагадує гру на сопілці, чіткий біт та щось схоже на роботу механізму десь під кінець мелодії. Усе це було доповнено звуком потужних вибухів в найбільш кульмінаційних моментах для передання атмосфери війни.

Загалом, робота являє собою творчий, досить динамічний та експресивний анімаційний ролик, більшу частину сюжету персонажа та глядача поглинають емоції страху та переживання за безпеку життя героїні, а разом з цим і сум за її втраченим щастям.

ВИСНОВКИ

Головні завдання сінематика — вразити, здивувати та зацікавити гравця. Сінематик повинен викликати емоції, так що б потенційний гравець додав майбутній проект у свій список очікувань або оформив попереднє замовлення, а якщо гра вже вийшла, то відповідно купив її.

Їх створення це процес складний, проте творчий. Іноді сінематики використовуються в майбутніх заставках гри, але часто є цілком самостійним твором, що навіть не пов'язан із сюжетом майбутнього проекту. Вони здатні не просто рекламувати черговий проект, а прямо впливати на всю ігрову культуру. Стилістика в сінематиках на будь-який смак: тут і реалістичний 3D-світ, і мальована від руки анімація, і векторна скрупульозна ілюстрація. Жанри, кольори, анімаційні прийоми — усе може різнитися від ролика до ролика.

А головне, що створення сучасних тизерів та сінематиків це не просто забаганка, а актуальна та важлива галузь в ігровій індустрії. Адже вона є ключовою складовою рекламної кампанії будь-якої гри. Зазвичай, для подібної роботи, залучена потужна команда спеціалістів з анімації. Існують навіть окремі студії, які залучені виключно у розробці подібних відеороликів. Кожна велика команда поділена на менші, що займаються спеціалізованою справою, в галузі якої вони є професіоналами. Ця система працює на якісний результат, що повністю забезпечує потреби споживачів.

Тож, представлений проєкт виконаний у формі сінематику, має графічний авторський задум, оригінальні стилістичні рішення, цікаву сюжетну історію та несе в собі актуальну нині тему війни.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Abigail Tucker — The Art of Video Games. Smithsonian magazine, 2012. URL: https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/the-art-of-video-games-101131359/ (дата звернення: 19.05.2022).

2. Berys Gaut — A Philosophy of Cinematic Art, 2010. URL: https://books.google.com.ua/books?hl=ru&lr=&id=BEYgAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR9&dq=cinematic+&ots=LgEBtRIshE&sig=fz5S6oBrdBnHdmwb7I5idKbbNWI&redir_esc=y#v=onepage&q=cinematic&f=false (дата звернення: 21.05.2022).

3. Grant Tavinor — The Art of Videogames, 2009. URL: https://books.google.com.ua/books?hl=ru&lr=&id=LM3hnwGb8xUC&oi=fnd&pg=PP10&dq=concept+art+video+games&ots=ofLi7V_LX1&sig=rRxlpn-m4nQJFnkwxRi-3K8oHQI&redir_esc=y#v=onepage&q=concept%20art%20video%20games&f=false (дата звернення: 25.05.2022)

4. Schell J. — The Art of Game Design. A Book of Lenses. New York : Elsevier, 2008, 489 p. URL: https://iums.ac.ir/uploads/%5BJesse_Schell%5D_The_Art_of_Game_Design_A_book_of_l(BookFi).pdf (дата звернення: 20.05.2022).

5. Milgram P., Drastic D., Grodeski J. — Merging Real and Virtual Worlds // URL: http://vered.rose.utoronto.ca/people/david_dir/IMAGINA95/Imagina95.html33 (дата звернення: 18.05.2022).

6. Маршалко Р. Д. — Індустрія вражень: хто і як створює трейлери до відеоігор, 2020. URL: «DTF», 2020 р. URL: https://dtf.ru/gameindustry/269590-industriya-vpechatleniy-kto-i-kak-sozdaet-treylery-k-videoigram (дата звернення: 22.05.2022).

7. Юрій Бісик — Ігровидавництво в сучасній Україні, 2017. URL: https://playua.net/igrovydavnytstvo-v-suchasnij-ukrayini/ (дата звернення: 26.05.2022).

ДОДАТОК І.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Рис. 1. Скріншоти анімаційного ролика “GRIS — Intro (Cutscene & Main Theme)”.

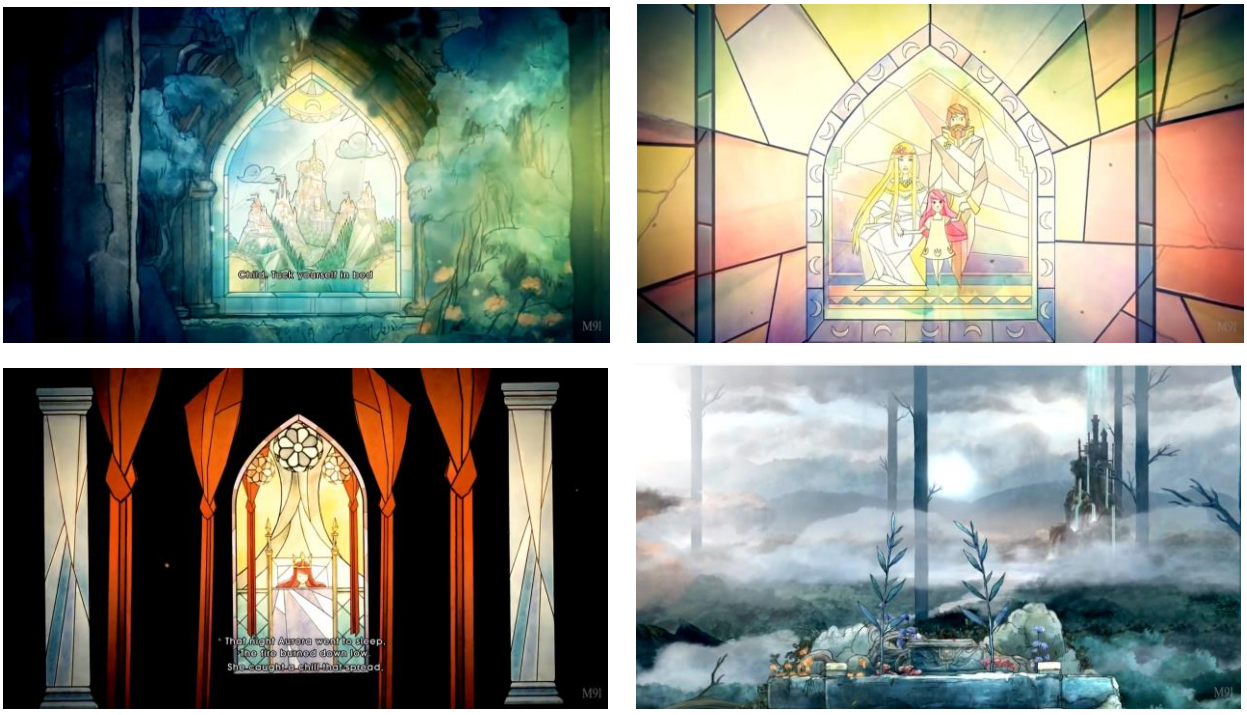


Рис. 2. Скріншоти анімаційного ролика “Child of Light — Story Introduction / Cinematic”.

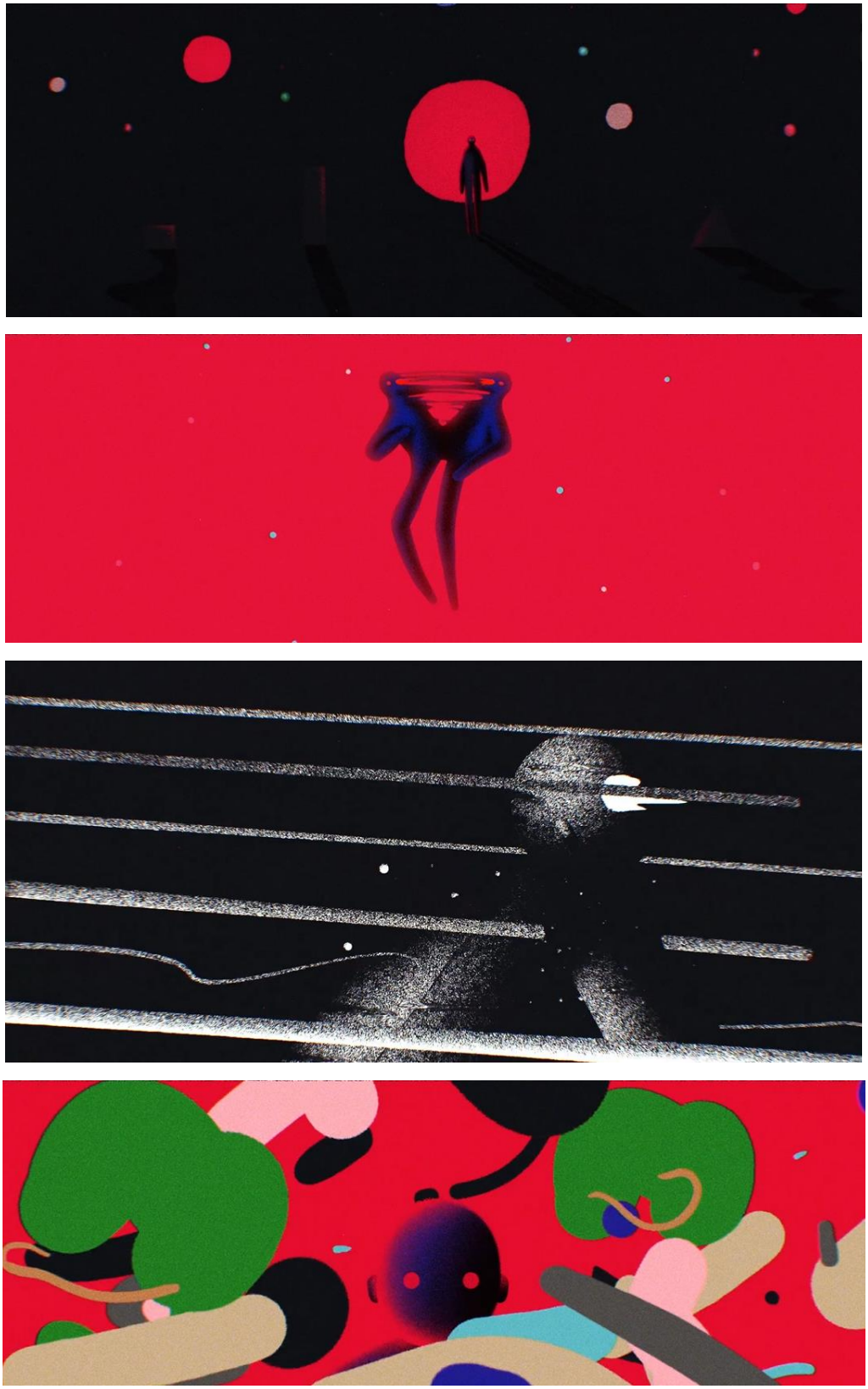


Рис. 3. Скріншоти анімаційного ролика “It’s not dead”.

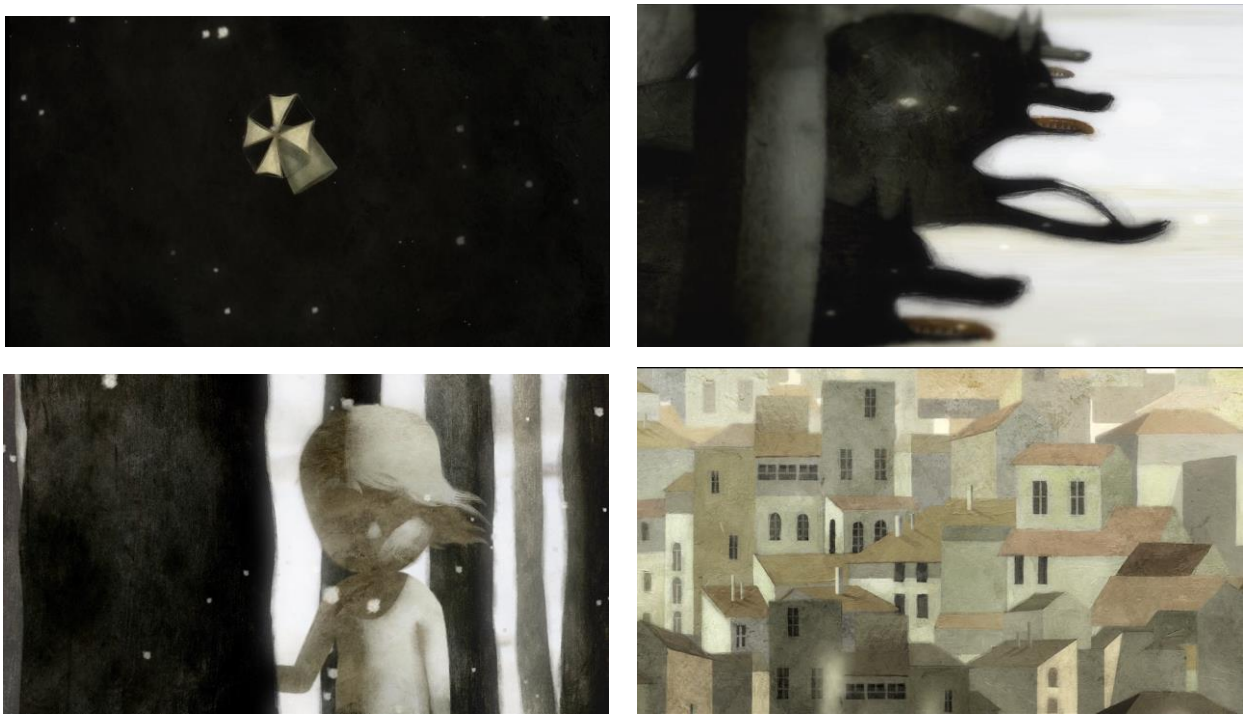


Рис. 4. Скріншоти короткометражного анімаційного фільму “Feral».

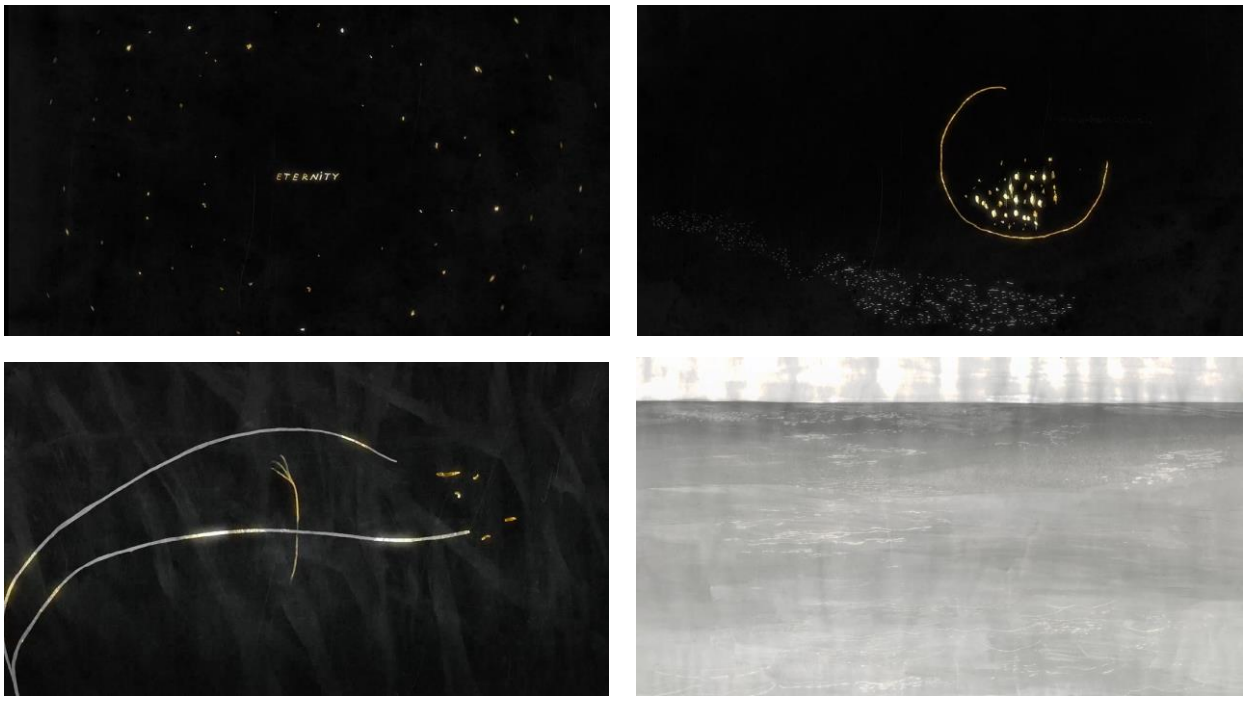


Рис. 5. Скріншоти анімаційного ролика «Eternity”.



Рис. 6. Скріншоти анімаційного ролика “Little Mouse's Encyclopedia — Launch Trailer”.

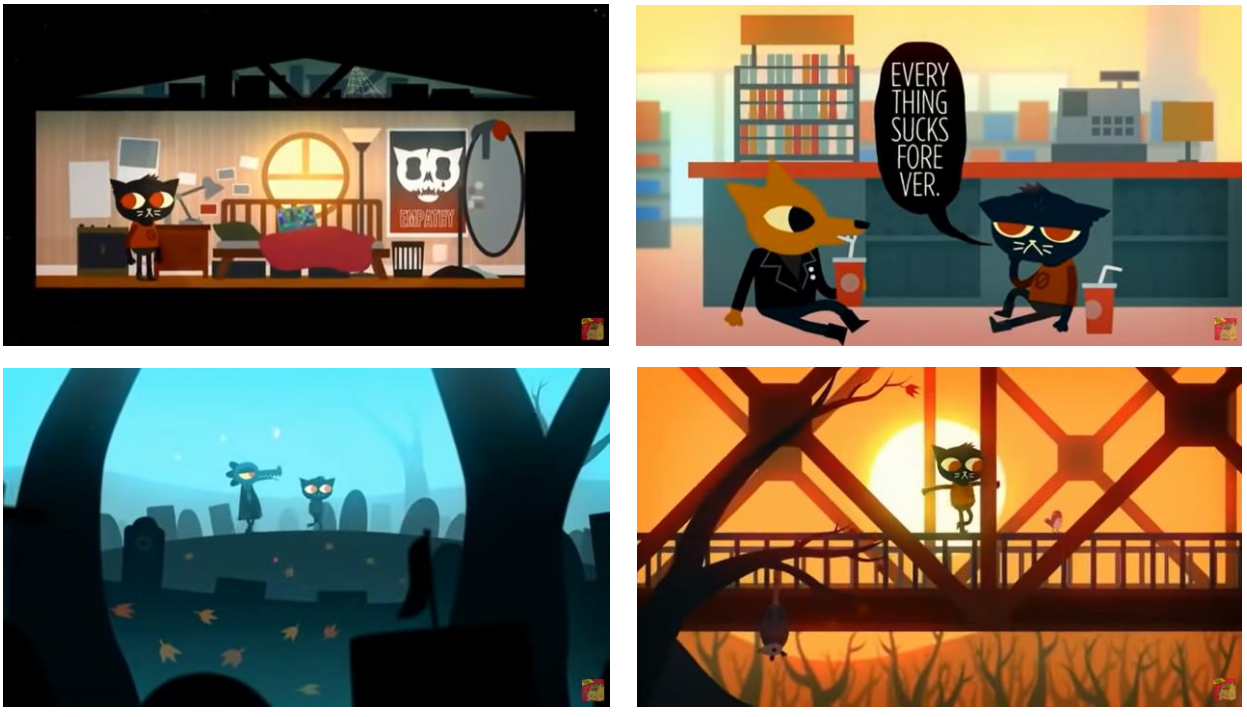


Рис. 7. Скріншоти анімаційного ролика “Night In The Woods Official Game Trailer”.



Рис. 8/ Скріншоти анімаційного ролика “Kentucky Route Zero: TV Edition — Launch Trailer”.



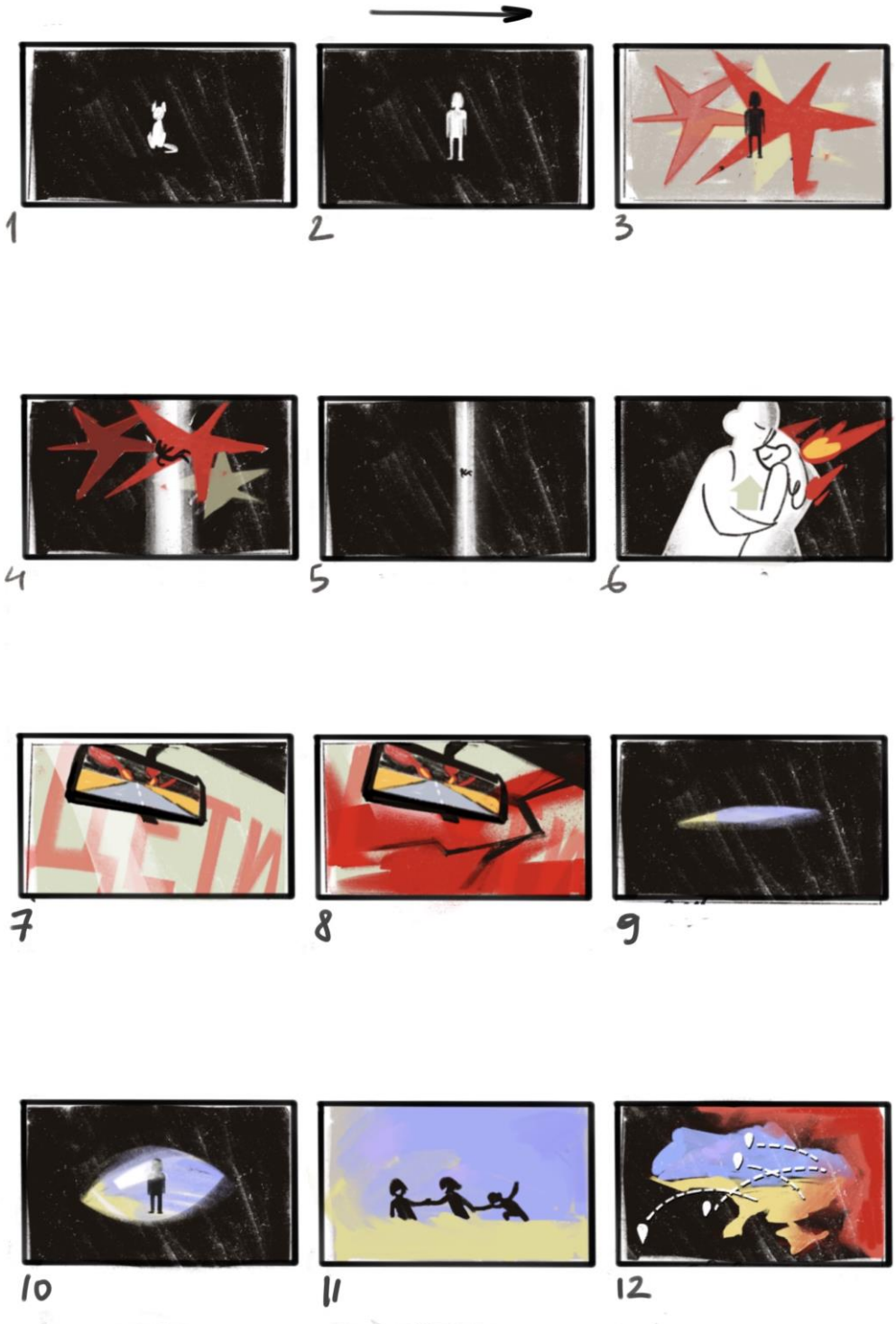
Рис. 9. Скріншоти анімаційного ролика “Death's Door — Reveal Trailer”.



Рис. 10. Скріншоти анімаційного ролика “Don't Starve — Origin Trailer”.

ДОДАТОК ІІ.

СТОРІБОРД


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12



13



14



15



16



17



18



19



20

ДОДАТОК ІІІ.
ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ


LOST





