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

Свірщ Карина Ігорівна

БУКТРЕЙЛЕР “HOLY BIBLE”

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. І. Свірщ

Керівник: Кліманов Сергій Валерійович
викладач

Харків–2022

ЗМІСТ

ВСТУП 3

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 6

1.1. Трейлер до короткометражної анімації „The Summit of the Gods“ 6
1.2. Трейлер до короткометражної анімації „La traversee“ 6
1.3. Короткометражний анімаційний фільм „Burn out“ 7
1.4. Короткометражний анімаційний фільм „LA MÉMOIRE DU MÉDAILLON D'OR“ 7
1.5. Короткометражний анімаційний фільм „LE RETOUR DES VAGUES“ 8
1.6. Анімаційний ролик „Warbringers: Jaina“ 9
1.7. Анімаційний ролик „Spring Herald“ 9
1.8. Анімаційний ролик „Au Moulin Rouge“ 10
1.9. Анімаційний ролик „Caldeira“ 10
1.10. Анімаційний ролик „TIGER“ 11

КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ 12

ОБРАНІ УРИВКИ 13

ВИСНОВКИ 15

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 16

ДОДАТОК ІІ. СТОРІБОРД 22

ДОДАТОК ІІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 24

ВСТУП

Відео — це дуже дієвий інструмент, він продає те, що демонструє. Відео допомагає створити ефект особистої присутності, посилити важливість інформації. Для його створення потрібні додаткові засоби та час, тому візуально відео виглядає дорого. Мозок швидко обробляє інформацію з відео: у 60 тис. разів швидше, ніж із тексту. Інстинктивно ми прагнемо дізнатись більше за менший проміжок часу. Людина воліє легкий і швидкий спосіб засвоєння інформації. Як результат — відео спонукають швидший емоційний відгук цільової аудиторії.

Буктрейлер (від англ. book — книга, англ. trailer — тягач, причіп) — короткий відеоролик за мотивами книги, кліп по книзі. Метою створення буктрейлера є спонукання до прочитання книги. Його особливістю є те, що розповідь про книгу подається в образній, інтригуючій формі. Це ненудний, швидкий, цікавий, сучасний спосіб представити книгу широкій публіці.

Якщо взяти якийсь складний твір, наприклад, якусь п'єсу Шекспіра, її можна інтерпретувати до нескінченності будь-якими способами: кожне слово, кожну фразу, кожне речення і всю п'єсу цілком. Ви інтерпретуватиме Шекспіра по-своєму і ця інтерпретація залежатиме від кількості прочитаних вами книг і від вашого кругозору. На якість інтерпретації впливає багато різних речей. Наприклад, наскільки ви освічений або навпаки неосвічений. Усе це грає роль
І з'являється низка можливих трактувань. На цьому спіткнулися постмодерністи, вони вирішили, що якщо існує величезна кількість інтерпретацій будь-якого твору, то як тоді встановити яка з них найадекватніша.
А якщо ми не можемо цього встановити, то з чого ми взяли, що це великий твір? Може ці твори були написані, щоб допомогти тим хто має владу постійно правити. Є й така досить цинічна постмодерністська концепція. У ній є частка правди, та все ж, велич твору зумовлена чимось більш реальним.тАле так, інтерпретувати його можна безкінечно

Одна з неймовірних речей, яку можна побачити — це малюнок комп’ютерних даних, що описують Біблію. На ньому зображені безліч дуг, низу кожної з ліній відповідає вірш із Біблії. Довжина лінії пропорційна тому, скільки разів на цей вірш посилається якийсь інший вірш. Виходить, що це перший у світі гіпертекст. Звичайно ми не можемо клікнути по всіх цих гіперпосиланнях, але ця книга є гіпертекстом. Все тому, що ті хто працював над історіями думали, що вони наприкінці. Адже це кінець. Кінець не впливає на початок. Час тече лише вперед. Сьогоднішні події не впливають на події десятирічної давності. Але ми можемо проінтерпретувати події інакше — і вони стануть іншими. Як би там не було, сьогодення не може впливати на минуле. Але у випадку з літературними творами це не так. Коли ви пишете кінцівку, ви знаєте, що було на самому початку і коли ви пишете початок або редагуєте його, ви вже знаєте чим усе закінчиться. Так само ви збираєте весь твір докупи.

Текстових зв'язків у Біблії 63 779. Чому ця книга така глибока? Просто уявіть безліч шляхів, якими можна осягати її. Адже цією книгою можна подорожувати вічно і так ніколи і не дістатися кінця. Тут усюди перестановки та з'єднання, тут кожен вірш залежить від будь-якого іншого вірша. І є ще один момент, завдяки якому постмодерністська критика сприймається як правильна.

Позначити її можна так: Як можна тлумачити таку складну книгу як Біблія єдиним можливим чином? Здається, що це неможливо. І саме тут, наскільки можна судити, виникають проблеми. Постмодерністи поширили свою теорію на весь світ. Вони сказали так: текст дуже складний, канонічну інтерпретацію знайти неможливо А як щодо всього світу? Світ же набагато складніший за текст. На світ можна подивитися з нескінченної кількості ракурсів Звідки ми знаємо що один ракурс кращий за інший? Відповідь, яку дають постмодерністи така: ми не можемо цього знати. Це погана відповідь, тому що тоді ми ризикуємо потонути у хаосі. Тоді ми не зрозуміємо суті явищ, а це погано, тому що нерозуміння тягне за собою неприємні наслідки

Актуальність теми. У часи постковідного періоду та напливу нових, до цього невідомих Всесвіту проблем, люди застряють у негативних емоціях.

Якщо все стає надто хаотично і ми не справляємось із цим, то наше тіло запускає режим підготовки до екстреної ситуації: частішає пульс, перестає працювати імунна система, людина вигорає, починає стрімко старіти, тому що не контролює те, що навколо неї. Це екзистенціальна криза, що породжує тривогу і депресію. Важко з цим впоратися, і виходить, що на нейрофізіологічному рівні люди влаштовані так, що відчувають позитивні емоції лише тоді, коли рухаються до поставленої мети. Але тут потрібна мотивація, яку, зокрема, анімація Біблії спроможна надати глядачеві. Пошук нових сенсів, акцентування уваги на тих подіях з книги книг, на які б раніше ми не звернули уваги.

Новизна. Проект відмінний від вже створених, в першу чергу, подачею існуючого сюжету. Використовується 2D-графіка, що відображає авторське ставлення до заданої теми, абстрактне, а не пряме осмислення створення Богом світу. Герої сюжетів зображуються як сучасні, близькі нам, а не відірвані від реалій, як, наприклад, у ідеалізованих ілюстраціях Юліуса Шнорра чи Гюстава Доре. Більш формальний стиль заміняє звичний академізм.

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1. Трейлер до короткометражної анімації „The Summit of the Gods“ створеною французьким режисером Патріком Імбером (Patrick Imbert) у 2021 році[1].

Кінець 90-х. У снігових космах нічного Евересту, як два жовтих ока, світяться намети. В одній — одержимий вершиною альпініст Хабу Джоджі. В іншій — не менш цілеспрямований фоторепортер Макото Фукаматі, захоплений питанням, чому людям завжди мало досягнутого. Сюди його привів зовсім інший сюжет, але випадковість — найчастіше відгадка.

Використовуються ті фрагменти кінцевої роботи, які дають глядачеві стимул та жагу до пізнання сюжету. Головні герої сконцентровані на певній меті до якої йдуть на протязі всієї історії. Такий прийом, загалом, викликає інтерес, ми починаємо спостерігати за «грою», так ми відчуваємо пожвавлення, ставимо себе на місце діючих осіб. Персонажі малюються більш теплими по відношенню до оточення, але весь кадр просвічується неначе холодним склом, тобто використовується overlay заданого відтінку. Контрасти закладені в природі. Ми бачимо маленькі людські сліди на снігу та великі гірські прірви, маленькі інструменти та величезні камені, які показує автор. Для дизайну персонажів використовується декоративний підхід, а задній план завжди детальніше, але й заблюрений від першочергової частини в кадрі.

1.2. Трейлер до короткометражної анімації „La traversee“ французького режисера Флоранс Міайє (Florence Miailhe) 2021 року[2].

Події розгортаються в неназваній східноєвропейській країні. Двоє дітей змушені тікати після того, як їх село розграбували. Діти відправляються в небезпечну подорож, щоб дістатися до кордону і перейти її, оскільки вірять, що по той бік їх чекає порятунок. «Перехід» — анімаційна драма про втечу до свободи, яка обертається великою пригодою. Технічною особливістю даної

[1] https://youtu.be/AwDVv6pDBx8
[2] https://www.youtube.com/watch?v=Q57gGJ1xsBI

роботи є використання традиційних матеріалів у поєднанні мінімуму комп'ютерних програмних засобів. Стилістика примітивна. Кольори дуже різні, моментами не природні, але все виглядає гармонічним за рахунок того, що на протязі всієї історії застосовуються ці незвичні оку фарби. На початку та у кінці ролику нас зустрічає напис однієї й тієї самої назви, нас закликають звернути увагу на це коротке речення.

1.3. Короткометражний анімаційний фільм „Burn out" розроблений французькою школою образотворчих мистецтв GOBELINS у 2017 році[3].

Стелла, космічний механік, зламалася і опинилася на безлюдній планеті. Поки вона в розпачі, невідомо звідки з'являється маленька дівчинка. Ідучи за дитиною в тунель у глибині планети, вона виявляє велику печеру, повну предметів, що належали їй, що нагадують їй про мрії, які вона залишила позаду.

Дизайн персонажів нагадує діснеївську стилістику 00-х. Також історія схожа на Маленького принца, але з щасливим кінцем. В анімації ми бачимо чітку відсилку на певні речі. Домінуюча форма – круг. Плавні арки, півкола, дуги очолюють та підкреслюють героїв, навколишнє середовище. Лінії, що обводять форму персонажів досить тонкі, непомітні. Вони задають напрям, для кращого відчуття матеріальності. Емоції виражені не тільки за рахунок міміки, а й поведінки тіла. При подиві Стела різко падає, сумуючи, вона тихенько сідає, похиляє голову, закриває очі. Кольори майже всюди бліді, тільки коли треба показати радість, приємні спогади вони стають теплими та яскравими.

1.4. Короткометражний анімаційний фільм „LA MÉMOIRE DU MÉDAILLON D'OR", створений французькою школою образотворчих мистецтв GOBELINS у 2021 році[4].

Дана робота доповідає про Йлу, молоду пастушку, яка зводить поховання утопленій мертвій жінці, що потрапила в самотність і забуття на глибині озера. Таємничий білий кінь буде вести її.

[3] https://www.youtube.com/watch?v=dJdLc6tkvO4&t=55s
[4] https://www.youtube.com/NK0Y7Xs4KBc

Починається історія з текстового заголовку, який має притаманні готичному стилю риси. Це одразу дає зрозуміти епоху подій. Дії у кадрі здаються м’якими, за рахунок бавовних текстур та круглих форм. Але коли час показати зміну настрою, то світ круглого стикається з гострим. Так головна героїня здається беззахисною перед льодовитістю штиків. Її лице приймає тінь, щось негаразд. Фони досить малорухомі, як і персонажі. Оживає все завдяки ритму: спочатку майже нічого не відбувається, але чим ближче до кульмінації, тим швидше розгортаються події. Казкова мелодія вмикається лише на піку емоційного напруження, до цього її не має, а зачин дуже тихий.

1.5. Короткометражний анімаційний фільм „LE RETOUR DES VAGUES“ розроблений французькою школою образотворчих мистецтв GOBELINS у 2020 році[5].

Це фільм про метафору життя: кохання, трагедія, відчай, прийняття та рух далі. Ви єдиний, хто може знову зробити світ навколо вас значущим і живим. А до того часу, ходити на самоті й спустошені. Фільм так добре зобразив це, особливо у початковій сцені, коли решта світу постійно рухається, але коли головний герой наближається до навколишньої частини зі своєї точки зору, часу, то сенс життя втрачається. Ми бачимо, як хвилі котяться на березі моря аж до моменту, коли наш герой наближається до нього. Камера — ідеальна метафора чиїхось спогадів. Він перестав приймати їх у той момент, коли відклав це і пішов, щоб спробувати втекти від усього. І з цього моменту, він не знайшов причин знову поглинати світ. Наче він застиг на тому конкретному часі, відчуваючи себе в пастці моменту відчаю та втрати. Але з часом хлопець почав мириться з тим, що сталося насправді. Час тут великий цілитель. І після найчорніших епізодів, головний герой нарешті знайшов у собі сили рухатися вперед. Готовий взятися за життя і знову зіткнутися з життям. Визнати і повернутися до того, з чого все почалося. Востаннє дивлячись на своє старе «я» (сцена його старого «я» проходить повз, за ним). Цього разу він знайшов свою давно втрачену сміливість, піднявши камеру там, де востаннє залишив,

[5] https://www.youtube.com/watch?v=t023ryQgguQ

визнавши, що готовий знову братися за життя та створювати нові спогади. Стільки нюансів у цій окремій сцені, дивлячись у вікно, справді потрібен час, щоб сфокусуватися, перш ніж клацнути затвор. Це зважено й водночас просвітлює. Однак, зараз хлопець робить останній знімок на цій камері та кладе його. Хоча це кінець теперішнього, він закінчився передумовою майбутнього. Наступний згорток спогадів, наступний розділ, нове життя.

1.6. Анімаційний ролик „Warbringers: Jaina“ 2018 року від режисера Дага Грегорі (Doug Gregory). Джайна Праудмур не притаманна приймати важкі рішення[6]. У цьому короткометражному анімаційному фільмі вибір її минулого продовжує впливати на її майбутнє.

Дана робота більше про статики, ніж про динаміку. Спочатку ми бачимо сірі плани. Найближчі до нас темніші за задні. Колір поступово з’являється, ненав'язливо. Замість того, щоб вимальовувати кожен кадр, аніматор нехтує проміжними кадрами, залишаючи головні. Це спрощує процес всієї технічної частини. Сині лінії широко прямують у певному напрямі, для того щоб звернути увагу глядача, передати глибину. Вони виконують задачу непрямих вказівників. Використовується opacity на об’єктах для зміни рухів. Домінують два кольори: синій та жовтий, все інше підпорядковане рефлекторно їм. Стилістика досить реалістична та живописна. М’які градації добре передають об’єм.

1.7. Анімаційний ролик „Spring Herald“ створений режисером-аніматором Кюрі Лу (Curie Lu) у 2019 році[7]. Це анімація, яка не несе якогось глибинного сенсу, а надає емоції.

Дуже жвавий ритм змушує використовувати багато динаміки, тому швидко змінюються локації у польоті дівчини на драконі та рухи, міміка головних героїв. Музика стає голосніша, коли починається подорож. Спрощені риси обличчя людей. Фони досить реалістичні, але виконують певні дії на них лише персонажі. Погляд прямує за зиг-загами тіла дракона. Використовується контраст у масштабах, у колірній гаммі: холодне змінює тепле і навпаки.

[6] https://www.youtube.com/watch?v=Fo7XPvwRgG8
[7] https://www.youtube.com/watch?v=b9JEhQbpUsA

Місцями застосована перспектива з трьома точками сходу, зокрема, у момент падіння краплин дощу, такий хід занурює у стихію дощу. Неважливі елементи не деталізуються, а подані лише силуетом. У місцях прискорення подій, персонажі трохи розмиваються для реалістичності їх швидкості.

1.8. Анімаційний ролик „Au Moulin Rouge“ створений французькою школою образотворчих мистецтв GOBELINS у 2016 році[8].

На початку запропонованої історії зображена лише темрява, крізь яку чутно чоловічий голос. Потім різко вмикаються прожектори білого кольору, вони акцентують світлом увагу на дівчині, що прийшла здійснити свою мрію на танцювальній сцені. Білий колір створив оболонку, яку зтискає чорний колір навкруги. Маленька персона стає ще більш беззахисною, коли на неї вказує великий палець суді. На обличчі з’являється дві риски м’язу болі, очі дівочі блукають, це створює ефект страждання. Щоб загострити почуття, шуми стають гучнішими, коли головна героїня у розпачі та придає значення кожній деталі приміщення. Відбувається здвиг часу. Минуле з пам’яті вступає у теперішнє. Воно об’єднане тонами, мелодією, але різниться кольорами, поки не об’єднається в один єдиний помаранчевий, що і символізуватиме перемогу. Гра світла і темряви створює влучні контрасти на головній героїні, чим підкреслюється її виключність.

1.9. Анімаційний ролик „Caldeira“ від французької школи образотворчих мистецтв GOBELINS, розроблений у 2018 році[9].

Оповідь про двох сестер, головна героїня Інес — молодша, завжди жила в тіні своєї блискучої сестри-вулканолога, як виклик, вона вирішує приєднатися до наукової експедиції старшої та піднятися до жерла вулкана.

Зміни настрою персонажів, клімату та сцен відбувається за принципом зліва-направо і зверху-вниз. Природа повна асиметричних форм, до яких ведуть артерії доріг. Присутні ефекти диму, туману, які також слугують перемикачами сцен. Текстури ефектів та щоки головної героїні постійно мерехтять. Люди не

[8] https://www.youtube.com/watch?v=wNHc4J-bqzg
[9] https://www.youtube.com/watch?v=vnt4v87OTac

змикають очей, це виглядає неприродньо, тому пожвавлення текстур уводить від цього увагу. Місцями накладено бліки сонця, як лінзи. У кадрах відсутня симетрія, завжди є більший кусок та менший. Діюча особа підсвітлюється, а все інше стає темним.

1.10. Анімаційний ролик „TIGER“ створений сценаристом і режисером Лілі Хоанг у 2022 році[10].

Короткий синопсис: Виростаючи, Єва жила як продовження своєї матері, намагаючись заспокоїти свої жорстокі очікування від «дитини для наслідування». Коли її мати розірвала та знищила сторінки сценарію хобі Єви, Єва приймає важливе рішення для свого життя.

Дана робота повністю чорно-біла. За допомогою градації сірих описуються всі предмети, чорний застосовується як акцент, а білий виявляє контрформи. На початку камера знімає події знизу, так нам здається, що все, що вище лінії зору має грандіозний контекст, придає відчуття важливості. Падіння світла на об’єкти відірване від реалій, воно лише створює цікаву абстрактну форму, зливається з оточенням. Мати зображена лише двома плямами чорного та білого, і цього достатньо, щоб прочитати форму. Знаходячись у шкільному коридорі, застосована перспектива з однією точкою сходу, такий хід допомагає створити величний ракурс. Замість того, щоб малювати нову сцену, нову сцену відображено фрагментарно у дзеркалі. У кінці ми дивимося на дівчину зверху вниз, як творець на життя, потім зпускаємося до її стану і цим вписуємося у сцену, відчуваємо взаємодію з персонажем.

[10] https://www.youtube.com/watch?v=Awa7Mlx2FAs

КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ

Дана дипломна робота представляє собою буктрейлер до Біблії, зображення сюжетів Вітхого та Нового завітів. Ключова фігура — Ісус Христос, як початок і кінець спасіння людського роду; мотив закладено в ролик. Буктрейлер покликаний слідувати сюжетам книги. Спочатку було слово. І слово було у Бога. І слово було Бог. Початок світобудови малюється недоступним розумінню, тому, це деякі динамічні та гладкі форми, які заспокоюють, а в одночас і хвилюють глядача через відсутність чіткого образу. Зорі, як частинки космосу, розстилаються по небу, все народжується з невідомої матерії. Далі ж переходимо до найважливіших створінь нашої історії — це перші люди, Адам і Єва. Адам, після помилки Єви, згадується на мить. Через жінку прийшла загибель, але через неї прийде і спасіння. Наступні кадри описують життя людей старого Завіту, їх труднощі та смуту. У другій частині ролику ми знайомимося з Богом в образі людини і в кінці бачимо результат — поява християнства.

Створені елементи в кадрі плоскі. Ключовим елементом будь-якої композиції є фокус, оскільки він допомагає глядачеві насамперед сконцентруватися на найважливіших деталях. Вибираючи у даному проекті точку фокусування в кадрі, на перше місце ставала ідея комунікації з глядачем. Тому, було використано прийом зображення більш деталізованого та рухомого персонажу на статичному тлі. Важливіші об’єкти нашого буктрейлера більші за розміром на відміну від другорядних. Використано бліді кольори. Кольорова гама обмежена. Для реалізації даного дипломного проекту використана покадрова класична анімація. Розмір кадру — 1920x1280 пікселів. Частота кадрів — 25 кадрів в секунду. Анімацію була створена за допомогою програмного забезпечення: Krita, Adobe Photoshop та Adobe Animate. Монтаж та композитинг фінального відео був виконаний в програмі Adobe After Effects. Музичним супроводом виступає створена мелодія власного виробництва.

ОБРАНІ УРИВКИ

Буття 1:1 - 3, 27-28, 31

1.На початку Бог створив Небо та землю.

2. А земля була пуста та порожня, і темрява була над безоднею, і Дух Божий ширяв над поверхнею води.

3. І сказав Бог: Хай станеться світло! І сталося світло.

27 І Бог на Свій образ людину створив, на образ Божий її він створив, як чоловіка та жінку створив їх.

28. І поблагословив іх Бог, і сказав Бог до них: плодіться й розмножуйтеся, і наповнюйте землю, оволодійте нею, і пануйте над морськими рибами, і над птаством небесним, і над кожним плазуючим живим на землі!

31. І побачив Бог усе, що вчинив. І ото, вельми добре воно! І був вечір, і був ранок, день шостий.

Буття 3:2-4

2. І відповіла жінка змієві: З плодів дерева раю ми можемо їсти,

3. але з плодів дерева, що в середині раю, Бог сказав: Не їжте з нього і не доторкайтесь до нього, щоб вам не померти.

4. І сказав змій до жінки: Умерти не вмрете!

Псалми 2:1

1. Чого племена бунтують, а народи задумують марне?

Псалми 13:3 (14:3 укр)

3. Усе повідступало, разом стали бридкими вони, нема доброчинця, нема ні одного!

Псалми 11:2-3, 9 (12:2-3,9 укр)

2. Спаси мене, Господи, бо нема вже побожного, з-поміж людських синів позникали вже вірні!

3. Марноту говорять один до одного, їхні уста облесні, і серцем подвійним говорять...

9. Безбожні кружляють навколо, бо нікчемність між людських синів підіймається.

Малахія 4:1, 5-6

1.Бо ось наступає той день, що палає, як піч, і стануть всі пишні та кожен, хто чинить безбожне, соломою, і спалить їх день той, який наступає, говорить Господь Саваот, який не позоставить їм кореня, ані галузки.

5. Ось я пошлю вам пророка Іллю, перше ніж день Господній настане, великий й страшний!

6. І приверне він серце батьків до синів, і серце синівське до їхніх батьків, щоб я не прийшов, і не вразив цей Край прокляттям!

ВИСНОВКИ

Останнім часом, буктрейлери втратили себе у медіапросторі. Їх специфічне застосування вимагає прискіпливості та наслідування сюжету книги. Для цього важливо швидко проникати углиб речей та передавати їх глядачеві. Двовимірні технології надають можливість передати образи сенсорно, швидше та доступніше, аніж будь-яким іншим, відомим наразі людству, способом. Для створення гармонійного відео, потрібно не порушувати загальновідомих правил образотворчого мистецтва.

Проаналізувавши аналоги, ми з'ясували існуючі методи привернення та фокусу уваги та застосували у даному проекті: асиметрію, принцип ієрархії, різність масштабів, сюжетний та тональний контрасти і плавні зиг-заги. Помірні кольори заспокоюють та змушують віднестись серйозніше до представленої теми. Точно, як коли похмура погода впливає на настрій людини, змушує її зануритися вглуб від безпечності. Ми концентруємося на ритмі історії, розгортаємо з прискоренням сторінки книги. Все задля того, щоб заінтригувати глядача.

Біблія й досі залишається джерелом пошуку вічних сенсів, зокрема, для різних видів мистецтва.

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Рис. 1.1. Короткометражний анімаційний фільм

“The Summit of the Gods“, 2022 рік



Рис 1.2. Короткометражний анімаційний фільм „La traversee“, 2021 рік



Рис 1.3. Короткометражний анімаційний фільм „Burn out“, 2017 рік



Рис 1.4. Короткометражний анімаційний фільм
„LA MÉMOIRE DU MÉDAILLON D'OR“, 2021 рік



Рис 1.5. Короткометражний анімаційний фільм
„LE RETOUR DES VAGUES“, 2020 рік

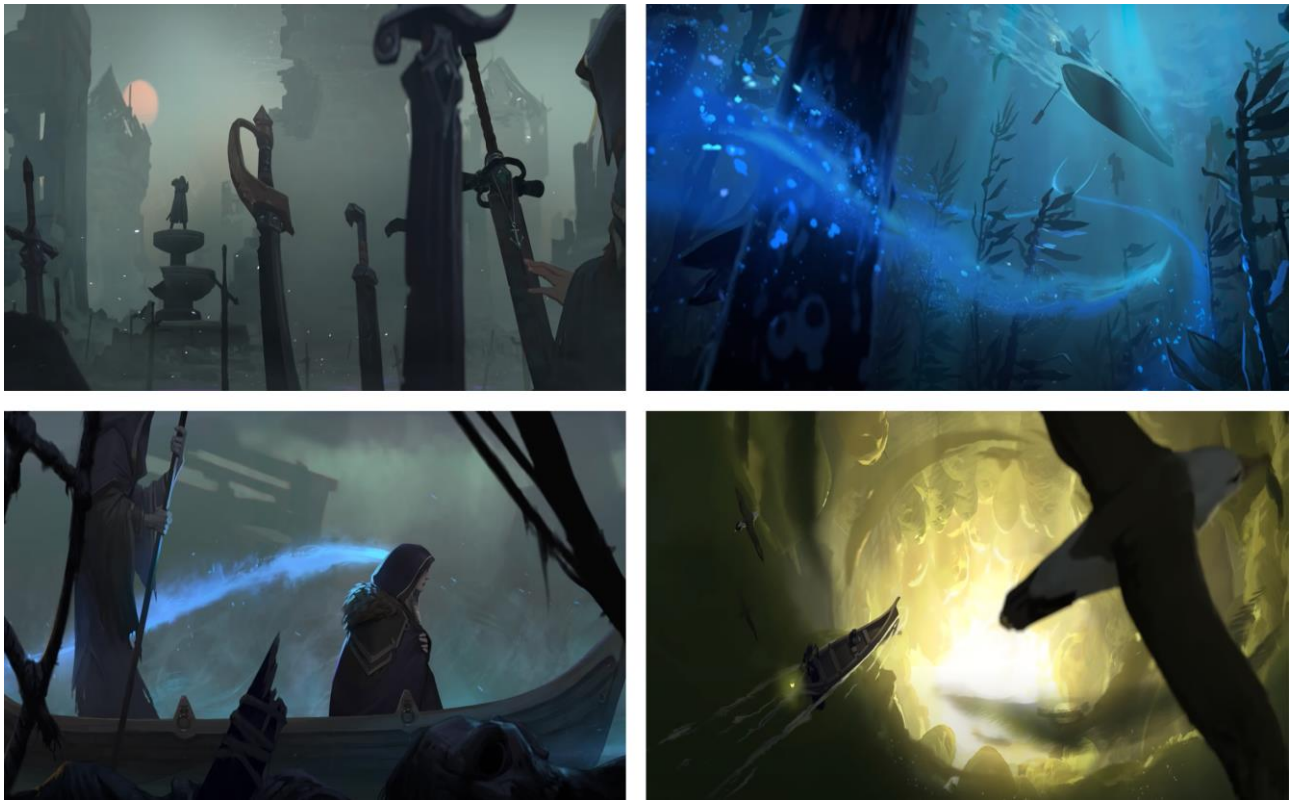


Рис. 1.6. Анімаційний ролик „Warbringers: Jaina“, 2018 рік

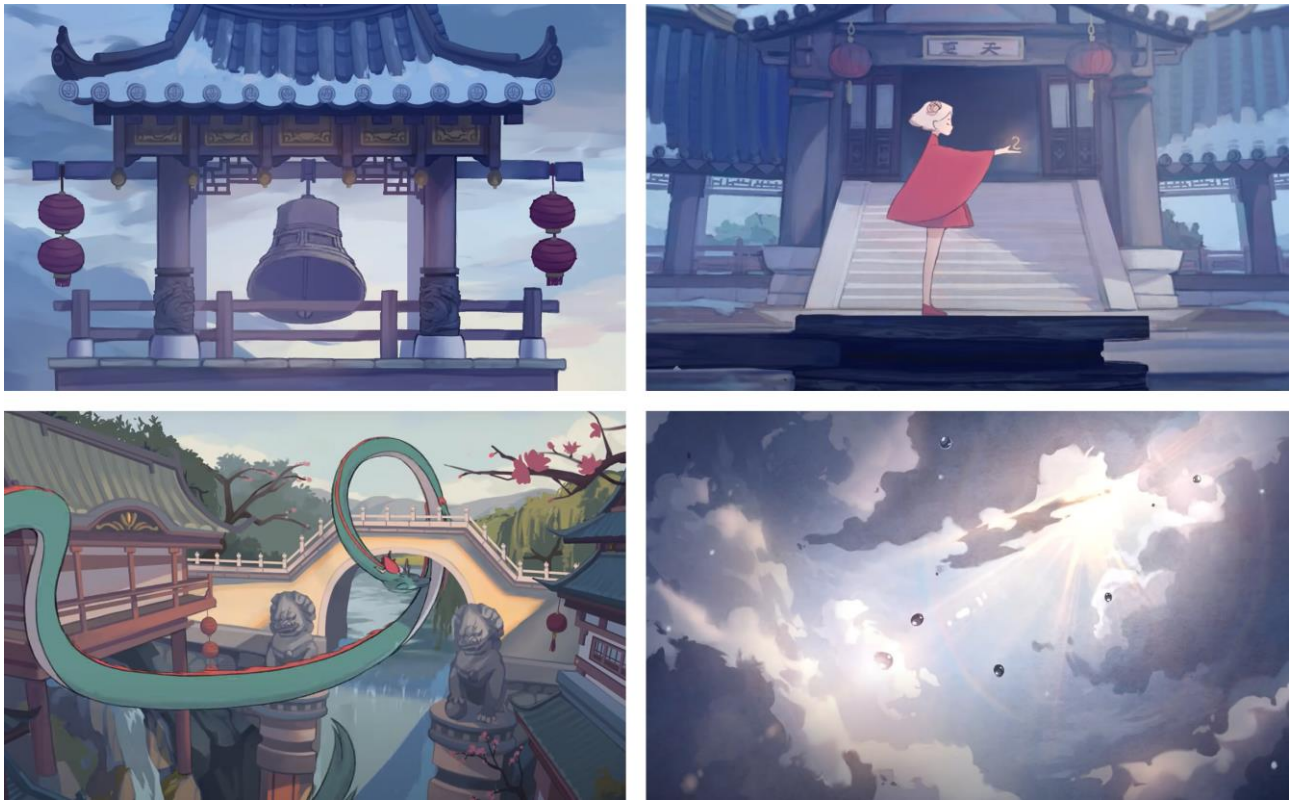


Рис. 1.7. Анімаційний ролик „Spring Herald“, 2019 рік

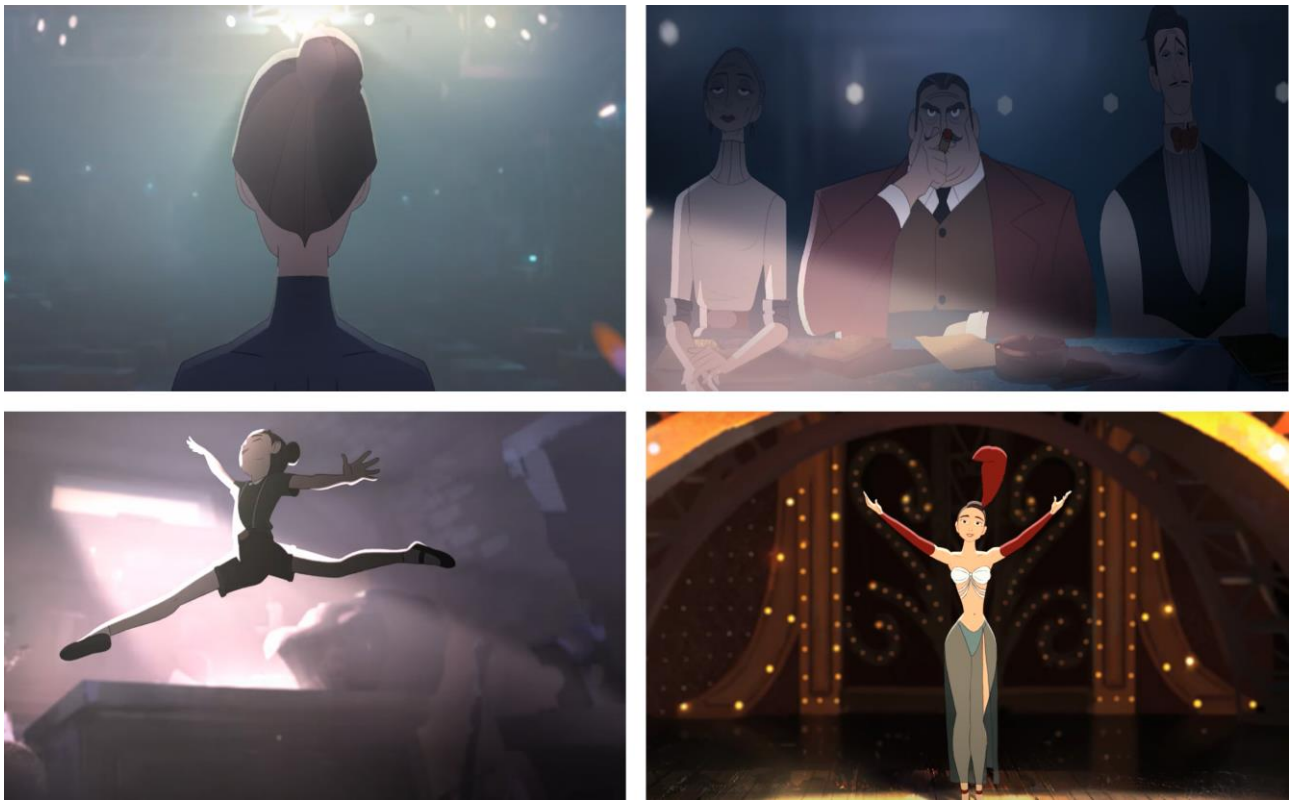


Рис. 1.8. Анімаційний ролик „Au Moulin Rouge“, 2016 рік

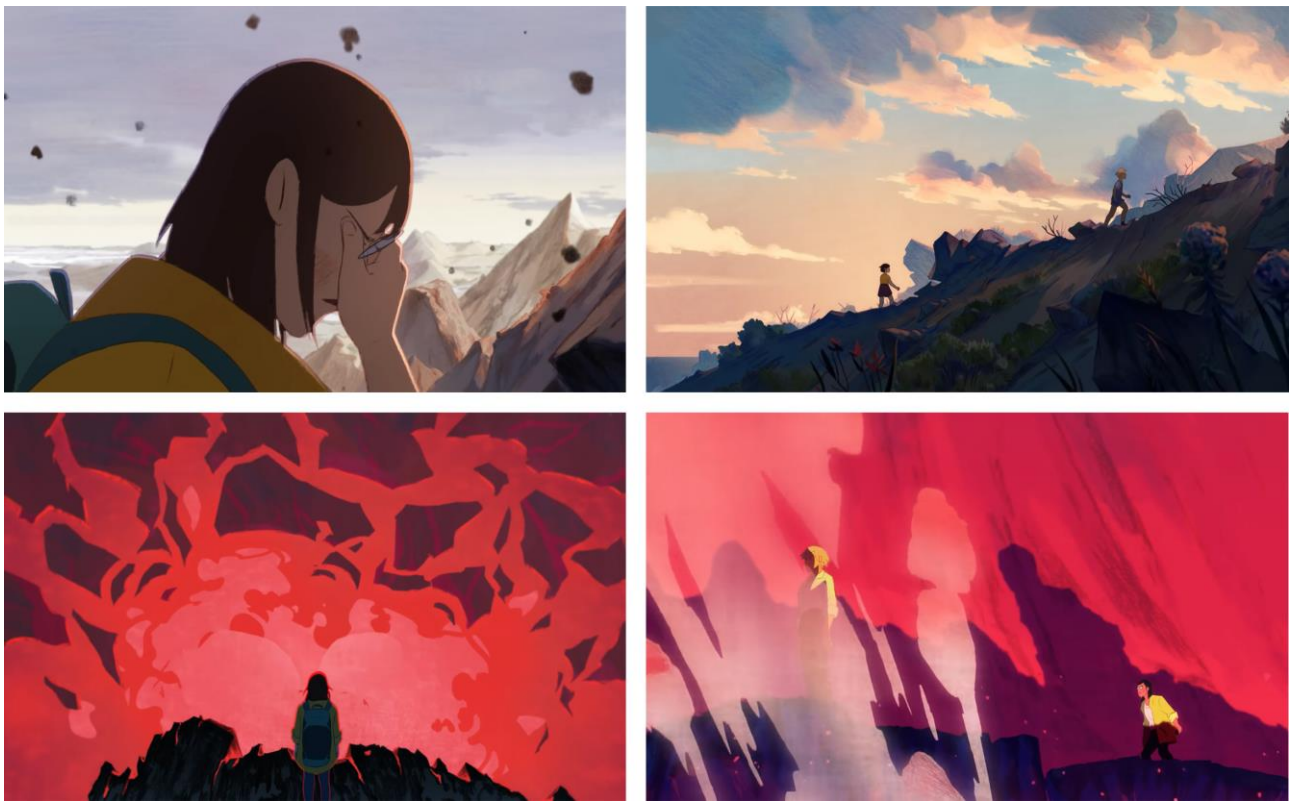


Рис. 1.9. Анімаційний ролик „Caldeira“, 2018 рік



Рис. 1.10. Анімаційний ролик „TIGER“, 2022 рік

ДОДАТОК ІІ. СТОРІБОРД


HOLY BIBLE

ДОДАТОК ІІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК

