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

Добровольська Олександра Миколаївна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК “USOUL”

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.
_____ О. М. Добровольська

Керівник: Мироненко Надія Григорівна
кандидат мистецтвознавства, старший викладач

Харків–2023

ЗМІСТ

ВСТУП..... 3
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ..... 6
1.Телесеріал “Les Grand Myths”. 6
2. Телесеріал “Gods Scool”. 6
3. Повнометражний мультфільм «Мавка. Лісова пісня». 7
4. Телесеріал “Blood of Zeus”. 7
5. Трейлер до гри “The Witcher 3: Wild Hunt” “The Sword of Destiny”. 8
6. Відеогра “God of War”. 8
7. Фільм “Avatar”. 9
8. Короткий анімаційний фільм “The Blacksmith”. 10
9. Відеогра “Assassin’s Creed II”. 10
10. 3D сцена “Sword Temple”. 11
КОНЦЕПЦІЯ..... 12
ВИСНОВКИ..... 15
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ..... 17
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 18
ДОДАТОК ІІ. СТОРІБОРД 24
ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ 27

ВСТУП

Темою дипломної роботи є анімаційний ролик “USoul”, що є візуалізацією міфу про створення людини за мотивами української міфології. Таким чином ми хочемо оновити формат розповіді минувшини українського народу та зберегти нашу ідентичність.

Анімаційний ролик, за нашими спостереженнями, є вдалим форматом супроводу до розповідей, він дозволяє втримувати увагу глядача на важливих моментах історії та може нести як розважальний, так і повчальний характер.

В основі ролику лежить міф про створення першого українця трьома богами: Сварогом, Ладою та Привіллом. Такий сюжет був обраний автором з метою підкреслити відмінні риси характеру, що вирізняє народ нашої країни з поміж інших.

Метою даної роботи є створення анімаційного ролику, що зможе не лише надихнути нашого та іноземного глядача, а й привернути увагу до ідеї української ідентичності та підштовхнути на низку дій з її збереження.

Таким чином анімаційний ролик “USoul” буде актуальним не тільки для українського глядача, але й буде цікавим іноземному. Проект зможе нагадати нашому глядачеві про коріння українського народу, повернути інтерес до слов’янської міфології та теми збереження природи, як невід’ємної частини культури України. Іноземця ж ми зможемо сильніше зацікавити в нашій культурі, що спричинить більшим вкладень в країну. Також ролик допоможе іноземцеві більше зрозуміти глибину почуттів українського народу до збереження власної ідентичності та традицій.

Новизною дипломної роботи є використання формату анімаційного ролику, як нового виду оповідання українських міфів, балад та легенд, щоб зацікавити глядача в культурній спадщині України та збереження автентичних міфологічних історій.

Для реалізації подібної роботи ми обрали техніку реалістичного рендерингу в 3D графіці. Тривимірна графіка — це розділ комп’ютерної

графіки, сукупність інструментів та прийомів, призначених для створення об’ємних об’єктів. Це дозволяє, з використанням певних інструментів, досягти ефекту фото-реалізму в кінцевому результаті. Фото-реалізм в 3D графіці — це сукупність принципів та прийомів, за допомогою яких створюється об’ємні об’єкти, які складно відрізнити від реальності. Така техніка була обрана з огляду на популярність фото-реалізму в сучасному кінематографі та мультиплікації, а також на особисту зацікавленість автора в реалізації. Для досягнення ефекту фото-реалізму в дипломній роботі ми звернули увагу на практичні поради Білла Флемінга з його книг “Mastering 3D Graphics: Digital Botany and Creepy Insects” [7] та “3D Photorealism Toolkit” [6].

Перш за все, ми провели кропітке дослідження збережених відомостей про українську міфологію. Для вдалого сюжету до нашого ролику потребувалося ознайомитися з пантеоном слов’янських богів, міфом про створення всесвіту та міфом про створення людства.

Міф — з давньогрецької означає «слово», а також «мова» чи «бесіда», або «розповідь», це спосіб пізнання світу. Федір та Алла Медвідь у статті «Дохристиянські вірування у ”Слові о полку Ігоревім”» [2] наголошують, що характерною особливістю української міфології є пантеїзм — філософське вчення, засноване на ідеї, що Бог є невід’ємною частиною всесвіту, що він присутній у всьому живому. Тобто в слов’янській міфології природа є Богом і навпаки.

Українська міфологія наповнена безліччю потаємних та чудернацьких історій, цікавими персонажами, істотами та глибоко пов’язана із природою нашого краю. Спираючись на збережені відомості про слов’янську міфологію, можна зробити припущення, що наша релігія мала глибокий зв’язок із природою. Іван Франко, відповідаючи на питання, чим же була дохристиянська релігія слов’ян, писав: «Нічим, як тільки почитанням природи, — котре на тім полягало, що первісний чоловік наділив цілу природу життям і чувствами, подібними до своїх власних» Це письменник окреслив в

своїй статті «Останки первісного світогляду в руських і польських загадках народних» [5].

За статтею «Міф про створення світу в давньослов'янській міфології» [1] Олександри Матюхіної можна дізнатися, що пам'ятки слов'янської міфології було збережено небагато, в порівнянні до грецької або римської культур, насамперед через прихід християнства. Але в статті добре описано як довгий час народ поєднував міфологічні сюжети із християнськими героями. Тому завдяки таким текстам ми зараз можемо відтворити стародавні українські міфи.

Український міф про створення світу дає деякі відомості про пантеїстичний нахил вірувань наших предків. Так Іван Нечуй-Левицький у своїй книзі «Світогляд українського народу. Ескіз української міфології» [3] описує створення світу двома голубками, а також існування Світового дерева Дубу. Автор описує Дуб не як дерево, а як всесвіт, воно дає життя усьому: земля, по якій ми ходимо є землею з якого височіє цей Дуб, а хмари — це його гілля та листва, з яких омиває землю водою. Також іван Нечуй-Левицький добре описує створення людини, за одними повір'ями їх також створили і розмножили голубки, а за іншим люди стали з пеньків, а точніше лише тіло. Таким чином можна стверджувати що людське тіло було породжено Світовим деревом, а душею наповнюється тіло блискавкою з неба, з висот дерева.

В роботі над зовнішнім виглядом персонажів, нам знадобилося дослідити традиційний одяг наших предків. Книга «Український народний одяг» [4] Світової Федерації Українських Жіночих Організацій, дала нам детальний опис дизайну одягу минулих часів з поділом на територіальні особливості традиційного жіночого та чоловічого одягу. Так ми виокремили для себе певні деталі одягу Буковини, Гуцульщини, Полісся, Волині, Бойківщини, Закарпаття та Лемківщини.

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.Телесеріал “Les Grand Myths”[1].

Телевізійний серіал 2014–2021 років, кожна серія якого присвячена певному грецькому богові, або міфові, французького продюсера Француа Бюснель. Кожен епізод — це 25 хвилинна оповідь міфу, або про певного бога, із анімаційним супроводом та прикладами античного мистецтва (рис. 1.1).

Даний приклад можна віднести до прямих аналогів, головною перевагою якого є використання анімацій як супроводу до оповіді міфів. Такий метод використання анімацій в навчально розважальних програмах дозволяє утримувати увагу на поданій інформації, таким чином не втомлюючи глядача впродовж усієї серії.

2. Телесеріал “Gods Scool”[2].

«Школа богів» — це серіал французького аніматора Гайлорда Лібессарта, який випускається з 2018 року і по сьогоднішній день. За сюжетом існує школа на горі Олімп, в якій навчаються усі нам відомі грецькі боги та богині та переживають різні ситуації, пов’язані із навчанням та шкільним життям (рис. 1.2).

Цей приклад слугує прямим аналогом до проекту, адже автор в своїй ідеї використовує грецьку міфологію, як базу до персонажів, їх рис характеру, відносим одне між одним та статусу. Гайлорд Лібессарт вправно відходить від оригіналу, для написання нових історій та створення альтернативної оповіді про грецьких богів. Так як це мультфільм, здебільшого для дітей, він носить лише розважальний характер, тому подібна маніпуляція з грецькими міфами є вдалим ходом для заохочення дітей до пізнання такої цікавої теми як міфологія.

---

[1] https://www.youtube.com/watch?v=Qg0ACKG8yq0&list=PLeA7_Cm-Piu13gLawF5u6863hVCepbi4M&ab_channel=Hwak

[2] https://www.youtube.com/watch?v=S6FXRdC_UjQ&ab_channel=GODs%27School%3ATheOlympiangods

3. Повнометражний мультфільм «Мавка. Лісова пісня»[3].

Фільм, українського виробництва, зміг привернути увагу українського глядача ще у 2018 році із виходом першого трейлеру. Через фінансові труднощі, з якими стикнулася студія, мультфільм вийшов лише в 2023 році. Данна робота є переосмисленням «Лісової Пісні» Лесі Українки, змінюючи кінцівку мультфільму на позитивну (рис. 1.3).

Цей прямий аналог відповідає ідеї дипломної роботи, а саме переосмислення, відомого твору, пов'язаного із істотами із української міфології. Мультфільм не лише нагадує про відому роботу поетеси, а й нагадує про українську ідентичність, глибокий зв'язок народу із природою, а також повертає до витоків української культури та самобутності. А найголовніше, що така історія подана в простій формі для молодшого покоління. Дана робота вийшла як раз вчасно, з огляду на події в Україні і допомагає більше звернути увагу до українських цінностей та ідентичності не лише українцями, а й іноземцям. Також ми звернули увагу на дизайн вступних титрів мультфільму, використані ефекти та дизайн шрифту у ньому, та використали цей приклад в розробці проекту.

4. Телесеріал "Blood of Zeus"[4].

Оригінальний серіал від американської компанії "Netflix", продюсерами якого виступають брати Влас та Чарлі Парлапанідес. Серіал виходить з 2020 року і налічує 1 сезон по 8 серій, хронометражем в 30 хвилин кожна. Сюжетом виступає одна з історій, пов'язана із позашлюбним сином Зевса від земної жінки — Хероном, який вимушений жити зі своєю матір'ю в злиднях, ховаючись від Гери (рис. 1.4).

Серіал впевнено можна віднести до прямих аналогів, що були використані в роботі над дипломною роботою, адже продюсери цього проекту використали, таку велику тему, як грецька міфологія, щоб створити абсолютно нову історію, при цьому не втрачаючи оригінальності переказів. Вони вдало

[3] https://www.youtube.com/watch?v=izQA8C3emt4&ab_channel=FILM.UAGroup
[4] https://www.youtube.com/watch?v=9JAQh544RHE&ab_channel=Netflix

створили нових істот, базуючись на оригінальній історії про війну богів із гігантами, і таким чином дали розвиток новій історії. Серіал несе розважальний характер, але обмежений віковим рейтингом, стилістика та відверті кадри розраховані лише на дорослого глядача.

5. Трейлер до гри "The Witcher 3: Wild Hunt" "The Sword of Destiny"[5].

Трейлер був випущений в 2014 році під назвою "The Sword of Destiny", це 3 трейлер, що був випущений перед релізом гри "The Witcher 3: Wild Hunt" від польської ігрової студії "CD Project". Ролик висвітлює частково сюжет майбутньої гри та головних її подій. В сюжеті постає Геральт — відьмак, якому доведеться пройти довгий шлях в пошуках дівчини Цирі, яку він присягнув захищати, та якій загрожує небезпека від Дикої Охоти. (рис. 1.5).

Трейлер гри є прямим аналогом і показує нам головні події та стилістику гри. "The Witcher 3: Wild Hunt" є грою заснованою на слов'янській міфології: переказів таких країн як Україна та Польща, в яких особливій увазі приділено нежиті та монстрам. З гри та трейлеру було узято головну стилістику, особливо види природи, пейзажи та стиль природного освітлення. Також проект славиться виразним звуковим супроводом, як трейлеру так і гри в цілому. Використання таких інструментів як лютня, саз та гуслі, надають музиці мотивів слов'янського фольклору. Така музика була розповсюджена на Заході України. Музику вирізняє виразні жіночі голоси, що своїм підспівом супроводжують музику.

6. Відеогра "God of War"[6].

Гра 2018 року від компанії "Santa Monica Studios", яка входить до серії відеоігор жанрів "Hack and Slash" (з англ. hack — рубати та англ. slash — різати) та "Action-adventure" (з англ. Пригодницький бойовик). Ігри створені за мотивами давньогрецької міфології, які випускалися виключно для PlayStation. Саме ця гра також створена за мотивами скандинавської міфології. За сюжетом Кратос, головний герой усієї серії ігор, разом зі своїм сином,

[5] https://www.youtube.com/watch?v=53MyR_Z3i1w&ab_channel=GameSpot
[6] https://www.youtube.com/watch?v=K0u_kAWLJOA&ab_channel=PlayStation

виконує останню волю своєї померлої дружини, але вимушений буде протистояти богам скандинавського пантеону (рис. 1.6).

Гра є непрямим аналогом, з якого було запозичено до проекту деякі стилістичні рішення. Персонаж Мімір — кельтський фей, який був радником Одіна, а потім ув'язнений ним же на 109 років в кронах дерева, але внаслідок звільнений головними героями гри. Саме концепт його перебування в кронах дерева став прототипом до людини в нашій дипломній роботі, як вона спочиває в кронах Світового дерева Дубу. Персонаж Сурт — правитель і охоронець Муспельхейма та вогняних гігантів, перший вогняний гігант, він зустрічається на шляху у головних героїв гри. Його зовнішність стала праобразом до дизайну персонажа Сварога в нашому проекті. Ігдрасіль — Світове Дерево, стало прототипом до Світового дерева Дубу.

7. Фільм "Avatar"[7].

Американський науково-фантастичний фільм 2009 року режисера Джеймса Кемерона. Сюжет розповідає про війну між людьми компанії RDA (Resources Development Administration), яка займається видобутком корисних копалин на планеті Пандорі, та місцевими жителями людиноподібними істотами на'ві, які хочуть захистити свою планету від людей (рис. 1.7).

Фільм є непрямим аналогом в роботі над дипломним проектом. Джеймс Кемерон відомий сценарист, в якого було запозичено прийом, що був використаний в обох його фільмах "Avatar" та "Avatar: The way of water", а саме останній кадр — пробудження Джейка Саллі. У кінці першого фільму, його пробудження, символізує його початок нового життя, вже як аватара, а в другому — пробудження від власних оманливих думок стосовно можливості зберегти сім'ю шляхом втечі. В обох випадках такий прийом залишає кінець відкритим до продовження, саме тому, коли пробуджується людина після наділення його божими дарами, наш ролик закінчується, залишаючи кінець відкритим.

[7] https://www.youtube.com/watch?v=aVdO-cx-McA&ab_channel=Avatar

8. Короткий анімаційний фільм “The Blacksmith”[8].

Цей ролик був створений у 2016 році компанією “Unity”, що займається розробкою та вдосконалення багатоплатформового інструменту для розробки відеоігор та застосунків. Головною задачею створення цього анімаційного фільму була демонстрація нової функції рендерингу в реальному часі “Unity 5”. Надихаючись скандинавською міфологією команда розробників створили ролик про людиноподібну істоту, скоріш за все бог чи полу бог, який імовірно до цього винищив усе селище. Він стикається із ще одним воїном, якому було наказано звільнити селище і вбити цю істоту. Але воїну не вдається перемогти і він вмирає від руки бога (рис. 1.8).

Ми віднесли цей приклад до непрямих аналогів, адже запозиченим було лише стилістичні рішення в природі та рослинах, показані у ролику. Дизайн головного героя, частково послугував прототипом до створення персонажа Привілла, бога свободи та незламності в нашому ролику., а також ми узяли за основу ролику формат короткометражного фільму.

9. Відеогра “Assassin’s Creed II”[9].

Комп’ютерна гра 2009 року в жанрі “Action-adventure”, яка входить до низки ігор “Assassin’s Creed” від компанії “Ubisoft”. Головний герой за сюжетом переживає спогади свого предку — Еціо Аудіторе да Фіренце, молодого флорентійського аристократа, часів епохи Відродження (рис. 1.9).

Гра виступає непрямим аналогом проекту. Дизайн одягу головного героя гри послугував натхненням до створення форми одягу, головних чоловічих персонажів дипломної роботи — Сварога та Привілла. До Привілла ми запозичили такий атрибут одягу Еціо Аудіторе да Фіренце як капюшон, що частково прикриває обличчя героя, а також шкіряне взуття послугувало прототипом до чобіт. Щодо Сварога ми звернули увагу на виразний тканинний широкий пояс, який має головний герой гри.

[8] https://www.youtube.com/watch?v=5oQ5d6hlumA&t=136s&ab_channel=CGMeetup
[9] https://www.youtube.com/watch?v=_xkCPNECud8&ab_channel=Ubisoft

10. 3D сцена “Sword Temple”[10].

3D сцена створена Дієго Торрес Ортіс, іспанським художником по створенню 3D оточення, в 2021 році на двигуні “Unreal Engine 5”. Робота була створена по концепту Юліани Мачковяк, французької художниці по концептам оточення та пейзажам. Дієго, на сторінці проекту на платформі “Artstation”, надає повний список етапів роботи над створенням оточення, з демонстрацією використаних налаштувань та зображеннями створених для роботи ассетів (рис. 1.10).

Данна робота є непрямим аналогом, в якого ми запозичили плановість сцени, звернули увагу на методи текстурування мало полігональних дерев, а також метод створення трави, води, та штучного світла.

[10] https://www.artstation.com/artwork/ELygkq

КОНЦЕПЦІЯ

З початку повномасштабної війни в Україні, більша кількість митців почала підтримувати розвиток культури країни та ідентичності. З огляду на ці події ми також вирішили не стояти осторонь від проблеми та підтримати ріст української творчості.

“USoul” це анімаційний ролик, оповідь альтернативного міфу про створення людини, базуючись на слов’янській міфології. Вибір пав на розкриття теми української міфології як бажання відновити інтерес нашого та іноземного глядача до автентичних традицій України.

Сюжет міфу, про створення першої людини, було обрано з огляду на бажання досягти цим роликом заклику до нашого глядача, підтримати український дух громадян.

Назва “USoul” створена англійською мовою. Базуючись на тому, що основна кількість наших громадян добре знає іноземну та почала вдало варіювати назвами до власних підприємств та брендів, щоб привернути увагу іноземних вкладень. Також ціллю цього ролику є привернення уваги іноземного глядача до української культури. Назва складається з двох частин: літери U та слова Soul. Буква U у цьому випадку відповідає слову Ukrainian, але також ця літера співзвучна зі англійським словом You, тобто «Ти». Таким чином назву USoul можна адаптувати як дві назви, це Ukrainian Soul, що в перекладі означає «Українська душа», або ж You — Soul, що означає як заклик до українського глядача: Ти — Душа.

За сюжетом ролику у непроглядному лісі, бог Рід створив та залишив оболонку людського тіла у кронах Світового Дубу набиратися життєвими силами. Через деякий час бог ковальства та шлюбу Сварог та його дружина Лада, богиня весни та гармонії, постають перед Світовим Дубом, щоб подарувати першій людині своє благословення. Сварог наділяє людину любов’ю до праці, повагу до традицій та неабияку мудрість, Лада у свою чергу дарує людині любов до природи, м’якість серця та співчутливу душу. Одначе

не лише Сварог і Лада були присутніми на цьому дійстві, за ними спостерігав Привілл, бог свободи та незламності. Він потурбував богів своїм приходом, але людина привернула його увагу. Подивившись на неї Привілл також вирішив її нагородити своїм даром, він наділяє людину найголовнішою рисою українського народу: любов'ю до свободи, незламністю та відчуттям справедливості. Після цього людина нарешті підіймається з крон Світового Дубу та відкриває свої очі, наповнені рішучістю.

Вибір персонажів обумовлений особливими потребами до їх значущості в сюжеті, та розкриття головного персонажа — людини, а також їх місцем в ієрархії в пантеоні слов'янських богів.

Рід є верховним богом, за слов'янською міфологією, але не приймає участі у справах і турботах пантеону богів, він понад усім цим. Головною ідеєю його участі в сюжеті є створення самого людського тіла та наповнення його життям, тому що це його первинний обов'язок.

Сварог є головним богом пантеону, він відповідає як і за світ богів, так і за життя на землі. З огляду на статус цього бога, його покровительство шлюбу та майстерності в ковальстві, бога було обрано як дужого персонажа чоловіка, який наділяє сильними та опорними рисами людину (рис. 3.1).

Лада у свою чергу виступає повною протилежністю Сварога, також вона є його дружиною. Її лагідність, м'якість та любов до усього живого є тими рисами, наділяючи людину якими, створюють баланс між чоловічим та жіночим. Вона дарує людині також любов та шану до природи (рис. 3.3).

Привілл у цьому ролику є єдиним персонажем, якого ми створили по образам декількох богів із слов'янського пантеону. Для цієї ролі потребувався дужий та волелюбний персонаж. Це мав бути бог, який відмовився від турбот інших богів та обрав життя на землі в постійних подорожах. Для створення образу цього персонажа, ми узяли декілька відомих в слов'янській міфології богів і перейняли у них найбільш виразні риси. Таких як Своба, богиня волі, заступниця бранців, Прове (або Проно) — давній бог правосуддя, та Стрибог — бог вітрів, а також бог що найбільш віддалений від людини і

байдужий до усього людського. Ім’я Привілл ми позичили від слова «привілля», синоніму слова «свобода». Персонаж був створений таким чином, щоб він відігравав роль відчуженого від богів та усього божого. Одинака, якого не цікавить ніщо окрім постійних скитань, але який відіграє важливу роль в становленні першої людини, першого українця та наділить його рисами притаманними лише українському народові (рис. 3.2).

Вибір локації, в нашому випадку непрохідного лісу, обумовлений дуже глибокою спорідненістю наших предків із природи, ліс — це колиска життя українського народу. Світовий Дуб є центром лісу та наповнений величною магічною енергією, що підтримує життя та злагоду у лісі. Тому місцем наділення та підтримання життям людини у ролику було обрано саме Світове дерево Дуб (рис. 3.4).

ВИСНОВКИ

Це дослідження має вагоме значення для розвитку сучасної культури України, адже мотивує наших громадян інтересуватися пам’ятками історії, їх переосмисленням та збереженням. Сучасні роботи натхненні українською міфологією та культурою дохристиянських часів, стали неабияк популярними в воєнні часи. Той період української культури став візитівкою нашої країни. Тому в роботі над дипломним проектом було вкрай важливо дотримуватися збереженій літературі тих часів.

Під час аналізу першоджерел ми зробили висновки, що українська міфологія та данні про вірування дохристиянських часів були не так добре збережені до наших днів, як наприклад грецька міфологія. Варто зауважити що, міфи про створення світу та створення людини достатньо неоднозначні, та мають декілька варіацій сюжету.

В сучасні часи виявилося вкрай важливим ідея збереження української ідентичності в культурі, задля не тільки протистояння із загарбниками, але також для створення обличчя нашої країни на світовій арені. Тому вкрай важливо, коли до нашої країни звернено так багато уваги, створювати ще більше ознайомчого контенту, притаманного лише нашій культурі. Для того щоб заінтересувати іноземного глядача, а також задля збереження пам’яток культури та української ідентичності народу.

В ході роботи над роликом аналіз літератури послугував нам для створення детальної сцени дійства міфу, відтворення форми Світового дерева Дубу, створення детального дизайну персонажів та в особливості дизайн їх одягу та атрибутів.

В ході роботи, завдяки збереженим текстам про вірування українського народу, ми змогли не тільки відтворити давній міф про створення людини, а також створити його адаптацію, використовуючи формат відео та сучасних технології, такої як фото-реалізм в 3D графіці.

Підсумовуючи, можна дійти висновку, що під кінець дипломного проекту, ми змогли досягти всіх поставлених цілей, а найголовніше, зробити власний внесок в розвиток та збереження української культури.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Матюхіна О. Міф про створення світу в давньослов'янській міфології. Науковий щорічник «Історія Релігій в Україні» Інституту релігієзнавства – філія Львівського музею історії. Львів, 2018. Вип. 28. № 2. С. 281–297.

2. Медвідь А. М., Медвідь Ф. М. Дохристиянські вірування у «Слові о полку Ігоревім». Науковий щорічник «Історія Релігій в Україні» Інституту релігієзнавства – філія Львівського музею історії. Львів, 2010. Вип. 20. № 1. С. 97–104.

3. Нечуй-Левицький І. Світогляд українського народу. Ескіз української міфології. Київ: Обереги, 2003. 144 с.

4. Одарченко П. В., Царинник Г., Пащак-Трач О., Титла Г. Український народний одяг. Toronto ; Philadelphia: Світ. Федерація Укр. Жіночих Орг., Коміс. нар. мистецтва, 1992. 311 с.

5. Франко І.Я. Останки первісного світогляду в руських і польських загадках народних. Зібрання творів у 50-и томах. – К.: Наукова думка, 1980 р., т. 26, с. 332 – 346.

6. Fleming B. 3D Photorealism Toolkit: Wiley, 1998. 352 с.

7. Fleming B. Mastering 3D Graphics: Digital Botany and Creepy Insects: Wiley, 2000. 313 с.

ДОДАТОК І.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Рис. 1.1. Телесеріал “Les Grand Myths”, 2014 р.



Рис. 1.2. Телесеріал “Gods Scool”, 2018 р.



Рис. 1.3. Повнометражний мультфільм “Мавка. Лісова пісня”,2023 р.



Рис. 1.4. Телесеріал “Blood of Zeus”, 2020 р.



Рис. 1.5. Трейлер до відеогри “The Witcher 3”: “Wild Hunt The Sword of Destiny”, 2014 р.



Рис. 1.6. Відеогра “God of War”, 2018 р.



Рис. 1.7. Фільм “Avatar”, 2009 р.



Рис. 1.8. Анімаційний ролик “The Blacksmith”, 2015 р.



Рис. 1.9. Відеогра “Assassin’s Creed II”, 2009 р.



Рис. 1.10. 3D сцена “Sword Temple”, 2021 р.

ДОДАТОК ІІ.
СТОРІБОРД

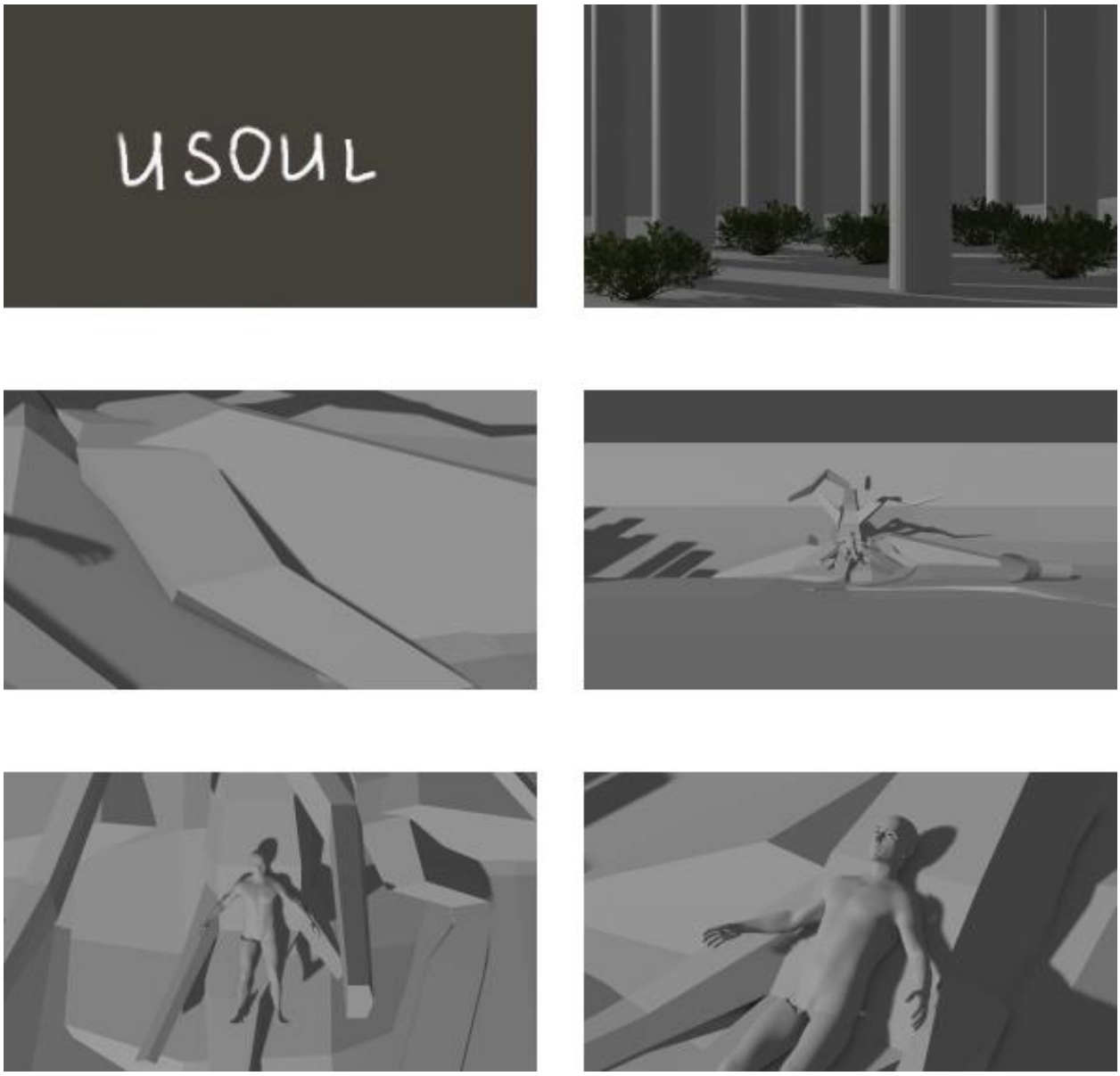


Рис. 2.1. Сторіборд анімаційного ролику “USoul”, 1 частина.



Рис. 2.2. Сторіборд анімаційного ролику “USoul”, 2 частина.

ДОДАТОК ІІІ.
ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ

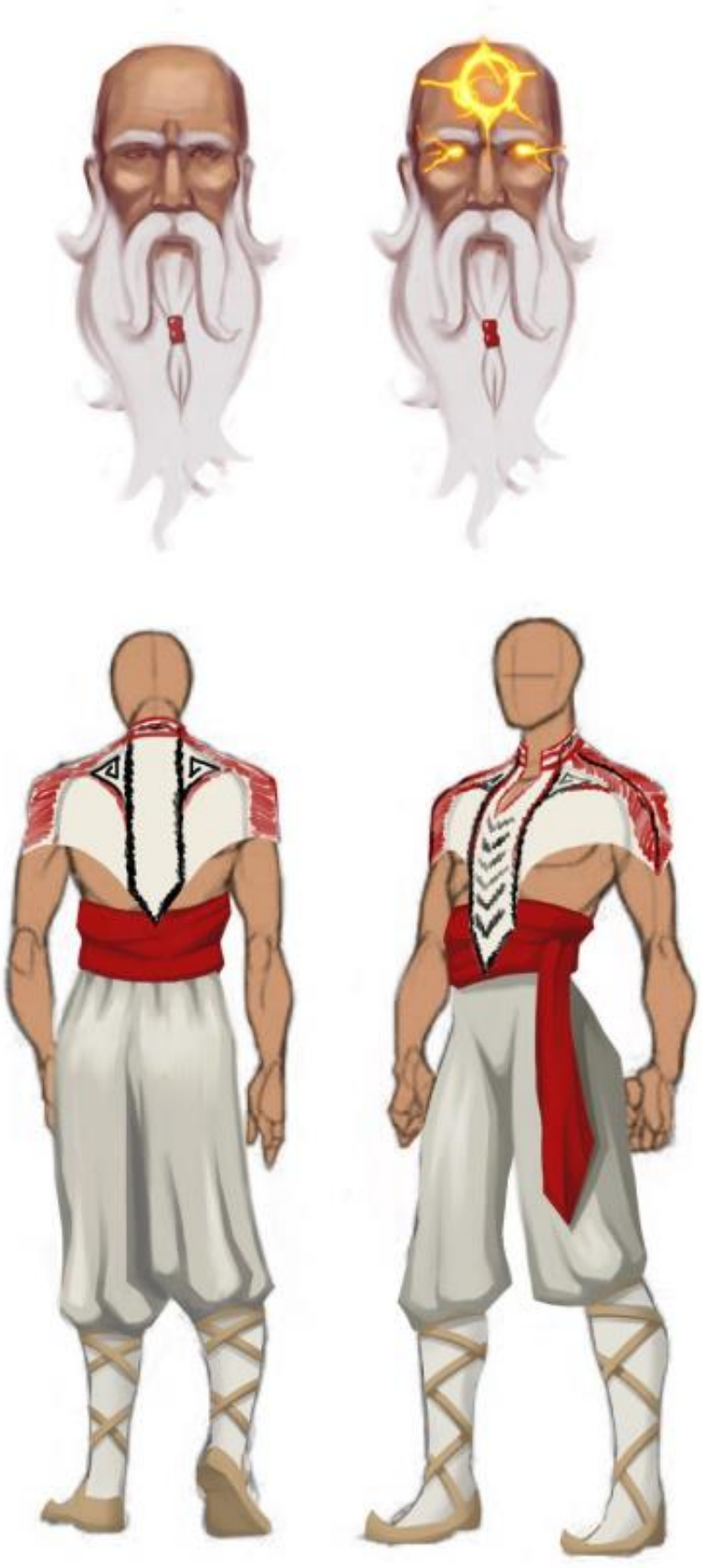


Рис. 3.1. Дизайн персонажа Сварога.



Рис. 3.2. Дизайн персонажа Привілла.



Рис. 3.3. Дизайн персонажа Лади.

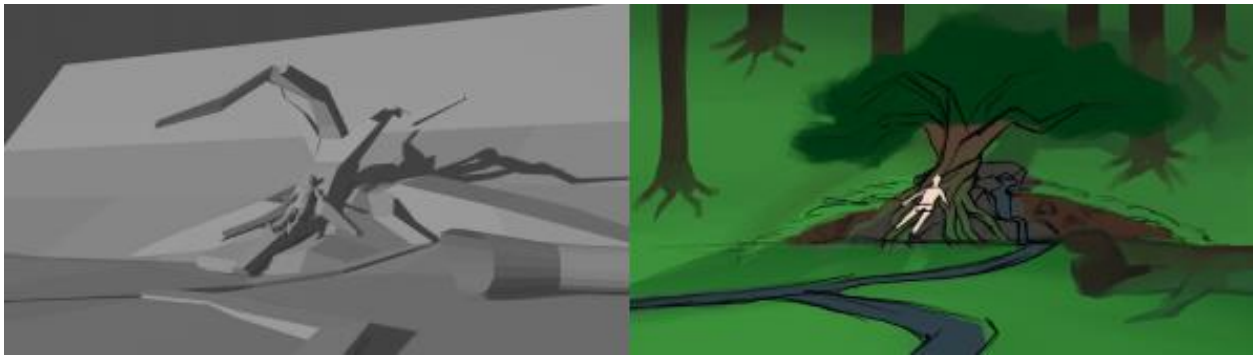


Рис. 3.4. Дизайн локації анімаційного ролику “USoul”.



Рис. 3.5. Дизайн Світового дерева Дубу.