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

Гнатюк Анастасія Михайлівна

ТРЕЙЛЕР ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ “META: ANDROID”

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.
_____ А. М. Гнатюк

Керівник: Кліманов Сергій Валерійович
старший викладач

Харків–2023

ЗМІСТ

ВСТУП 4

1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 6

1.1. Трейлер візуальної новели “Paranormal Science Novel Occultic;Nine” 6

1.2. Трейлер візуальної новели “Ghostwire: Tokyo Prelude” 7

1.3. Трейлер візуальної новели “Chaos;Child” 7

1.4. Трейлер візуальної новели “Necrobarista” 8

1.5. Аніме “Sword Art Online” 9

1.6. Трейлер візуальної новели “Steins;Gate” 10

1.7. Фільм “Ready Player One” 11

1.8. Серіал “Altered Carbon” 12

1.9. Кінематографічний трейлер комп’ютерної гри “Persona 5 Royal” 12

1.10. Фільм “Tron: Legacy” 13

2. ОПИС І ОБГРУНТУВАННЯ ПРОЕКТУ 14

2.1 Концепція та структура трейлеру візуальної новели “Meta: Android” 14

2.2. Стилістичне рішення трейлеру візуальної новели “Meta: Android” 16

2.3. Технічні характеристики та особливості 17

2.4. Звукове рішення 18

ВИСНОВКИ 19

ЛІТЕРАТУРА 20

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 21

ДОДАТОК ІІ. СТОРІБОРД 30

ДОДАТОК ІІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 32

ВСТУП

Ідеєю проекту є створення динамічного відеоролику, що являє собою трейлер візуальної новели. Дана новела має жанр наукової фантастики, а саме кіберпанку з елементами легкої романтики. Сюжет, та вся концепція проекту є оригінальними. У трейлері показано персонажів, світ та атмосферу новели. Трейлери стали незамінним інструментом для просування та маркетингу медіа-продуктів у різних галузях, включаючи кіно, телебачення та відеоігри. Вони дають уявлення про зміст, історію та персонажів продукту, викликаючи хвилювання та очікування в аудиторії. Вплив трейлерів на медіакультуру величезний, оскільки вони допомагають привернути увагу людей до нових релізів і дають відчуття спільності навколо продукту.

Візуальні новели — це відносно нова форма інтерактивної розповіді, яка набула популярності останніми роками. В даному разі це тип відеоігор, в яких велика увага приділяється оповіданню, розвитку персонажів та прийняттю рішень, що впливають на кінцевий результат історії. Візуальні новели відомі своїми захоплюючими сюжетними лініями, привабливими героями та приголомшливим художніми супроводом. Вони пропонують гравцям унікальний досвід, дозволяючи їм формувати результат історії своїм вибором та діями [4].

Трейлери візуальних новел, як випливає з назви, є рекламними відеороликами, що демонструють ключові елементи даного продукту. Вони прагнуть привернути увагу потенційної аудиторії та дати їй можливість заглянути у світ та історію гри. Ці трейлери часто містять привабливі зображення, озвучення та музику, які створюють захоплюючу атмосферу, що привертає увагу глядачів. Вони є потужним інструментом для просування візуальних новел, оскільки ними можна ділитися в соціальних мережах і використовувати для створення популярності навколо релізу гри.

Для цього проекту візуальної новели було обрано жанр наукової фантастики, а саме кіберпанку, що вже кілька десятиліть є важливою частиною

сучасної культури. Науковою фантастикою зветься жанр у літературі, кіномистецтві та анімації, де сюжет будується на розвитку подій, що стали можливими внаслідок вигаданих наукових відкриттів та технологій. Кіберпанк є піджанром наукової фантастики, присвячений світу, в якому передові технології у поєднанні із соціальним занепадом створюють антиутопічне майбутнє [3].

Актуальність жанру кіберпанку полягає у його здатності відображати поточний стан суспільства та досліджувати потенційні наслідки технологічних досягнень. Представляючи темне бачення майбутнього, кіберпанк-історії змушують читачів та глядачів критично ставитися до сьогодення. Але в цьому проекті представлена інша точка зору — як технологічне майбутнє змінить світ та цінність людського життя у позитивний бік. В сюжеті розкривається концепція занурення у віртуальну реальність, створення технологічного безсмертя та продовження існування розуму у кібер-просторі.

Актуальність полягає в темах розробки нових технологій сучасності та реальності майбутнього, створення безсмертя науковим шляхом. Розкривається проблематика відносин між членами сім’ї, де батьки приділяють мало уваги до своїх дітей, занурюючись у працю. Також є актуальною тема відсутності змоги у підлітків знайти друзів, наявність соціофобії. В проекті також приділена увага до тематики крадіжки інтелектуальної власності.

Новизною є оригінальна ідея та концепція візуальної новели, поєднання кіберпанк-світу зі звичайним світом. Персонажі розроблені відповідно до сюжету з оригінальним дизайном. Трейлер зроблений в індивідуальному стилі, з поєднанням 2D та 3D графіки. Сюжет візуальної новели також є оригінальним.

1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Оскільки дипломний проект має вигляд трейлеру візуальної новели у жанрі кіберпанку, то для кращого розкриття ідеї та концепції роботи слід розглянути два напрямки — художні рішення трейлерів візуальних новел з розбором і аналізом графіки та жанрову складову з точки зору схожої концепції занурення у віртуальний світ. Тому частина приведених аналогів має графічний аналіз, а інша частина — сюжетний та концептуальний.

1.1. Трейлер візуальної новели “Paranormal Science Novel Occultic;Nine”. Рекламний трейлер візуальної новели “Paranormal Science Novel Occultic;Nine”[1] створила японська компанія з розробки відеоігор “5pb.” (“Mages”). Гра була випущена в 2016 році і заснована на лайт-новелі[2] Чіомару Сікура (志倉千代丸). Мета трейлера полягала в тому, щоб представити гру потенційним гравцям і продемонструвати її унікальні особливості.

Трейлер складається з динамічної взаємодії різних графічних елементів з текстом та зображеннями персонажів новели. Кожна сцена супроводжується візуальними елементами, що розривають та демонструють світ, в якому відбувається сюжет гри. Колірна палітра трейлера переважно темна, обрана чорно-біла ахроматична гама з контрастною комбінацією різних відтінків жовтого, синього, зеленого та червоного, що створює відчуття таємниці та інтриги. Динаміка трейлера є ритмічною та енергійною, зі швидкими переходами між сценами та насиченою музикою, що захоплює увагу при перегляді. Ефекти переходу використовуються для створення відчуття безперервності між сценами, коли елементи з однієї сцени швидко та непомітно перетікають у наступну, формуючи нову графічну композицію на екрані. Персонажі представлені у ролику таким чином, щоб підкреслити їхню індивідуальність, кожному з них надається власна характерна зовнішність.

[1] https://youtu.be/IuR1QwsMOJs
[2] Лайт-новели (англ. “Light Novel”) або «Ранобэ» — японські романи з ілюстраціями.

Переваги трейлера в тому, що він створює у глядача відчуття азарту та інтриги і ефективно передає унікальні особливості, настрій і тон гри (іл. 1).

1.2. Трейлер візуальної новели “Ghostwire: Tokyo Prelude”. Рекламний трейлер візуальної новели “Ghostwire: Tokyo Prelude”[3] був створений японським розробником відеоігор “Tango Gameworks” і випущений у 2022 році компанією “Bethesda Softworks” як пролог до комп’ютерної гри “Ghostwire: Tokyo”.

Візуальна частина трейлера характеризується поєднанням різних графічних елементів, що розкривають світ та настрій гри. Колірна палітра переважно темна, з відтінками чорного, синього та червоного, які створюють відчуття таємниці та інтриги. Динаміка трейлера комбінує в собі повільну й методичну зі швидкою та різкою, а нав’язливий музичний супровід і нестандартна композиція кадрів додають відчуття незручності. Персонажі представлені таким чином, щоб підкреслити їхню потойбічну природу, причому кожному з них надається власна відмінна зовнішність і нелюдські здібності. Ефекти переходу використовуються для створення відчуття безперервності між сценами, коли елементи з однієї сцени плавно перетікають у наступну (іл. 2).

Візуальні ефекти, що застосовані в ролику, дуже добре створюють відчуття неспокою та напруги. Наприклад, використання тіней і освітлення робить візуальний вигляд трейлеру контрастним та надає індивідуальний стиль. Надприродні ефекти, такі як левітація та телепортація, створюють у глядача відчуття потойбічного та таємничого. Використання уповільненої зйомки та драматичних ракурсів також додають напруги до ролику. Переваги даного трейлера в тому, що він ефективно передає унікальні особливості гри і створює у глядача відчуття інтриги.

1.3. Трейлер візуальної новели “Chaos;Child”. Візуальна новела “Chaos;Child”[4] була розроблена і видана японською компанією “5pb.” у 2014

[3] https://youtu.be/7KsujKdcFTE
[4] https://youtu.be/LpPcJsZ3kfk

році як сіквел до гри “Chaos;Head” що вийшла у 2008 році. Трейлер починається з моторошної атмосфери, яка створюється завдяки використанню тьмяного освітлення та звуків, що супроводжують появу тексту на екрані. Графіка представлена у високій якості та складається переважно з миготливих зображень, що дуже швидко змінюються на екрані та значно підсилюють хвилюючу атмосферу в кожній сцені. Також у композицію кожного кадру влучно вставлено текстовий супровід, що надає додатковий контекст і інтригу до загальної розповіді. Використання кольорів також заслуговує на увагу, оскільки вони в основному складаються з приглушених відтінків, які під час монтажного «блимання» кадрів у сценах набувають різноманітного забарвлення, завдяки чому більше розкривається насичений і сюрреалістичний характер історії (іл. 3).

Анімація трейлера плавна та динамічна, з великою кількістю різних кадрів і ракурсів, які використовуються для створення відчуття хаосу та плутанини. Персонажі показані з виразною анімацією, а їхні рухи ідеально синхронізовані з музикою, щоб створити моторошну атмосферу. Переходи між сценами плавні та вдало зроблені за допомогою різних ефектів, які використовуються, щоб підкреслити важливі моменти та зробити ролик візуально цікавішим. Загалом, трейлеру вдається привернути увагу глядачів та залучити їх в історію, залишаючи у них почуття цікавості та очікування.

1.4. Трейлер візуальної новели “Necrobarista”. Трейлер візуальної новели “Necrobarista”[5] був створений австралійським розробником ігор “Route 59” і випущений у 2019 році. Ролик має на меті продемонструвати унікальну атмосферу проекту та ігрову механіку.

Візуальна частина трейлера складається переважно з 3D елементів, зосереджених на створенні відчуття таємничої і загадкової атмосфери, що відображає настрій гри. У ролику застосован нефотореалістичний рендерінг (NPR), завдяки чому оточення та персонажі мають контрастне забарвлення [1].

[5] https://youtu.be/inOVbTtuTsw

За допомогою тривимірної технології створюється відчуття глибини та занурення у світ гри, а анімація виглядає дуже плавною та приємною на вигляд. Освітлення у кожній сцені дуже контрастне, а сама колірна палітра приглушена та темна, з акцентом на холодні сині та зелені тони, які додають ролику надприродної атмосфери. Динаміка трейлера неквапліва та споглядальна, з додаванням комбінації сповільненої зйомки з прискореним темпом, що змушує глядача постійно тримати увагу на кожній зі сцен. Персонажі мають індивідуальний стиль, що підкреслює їхні характери. Особистість кожного з них демонструють унікальні кольорові та стилістичні рішення. Для трейлеру обрані цікаві ракурси камери та композиція, усіх персонажів представлено з низу догори, щоб кожний з них здавався візуально більшим та сильним. Загалом трейлер виконаний дуже атмосферно та стильно, що робить його привабливим для авдиторії (іл. 4).

1.5. Аніме “Sword Art Online”. “Sword Art Online”[6] — це серія лайт-новел, написана японцем Рекі Кавахарою (川原 礫), яка була адаптована в аніме компанією “A-1 Pictures”. Прем'єра відбулася в 2012 році і з тих пір було випущено кілька сезонів і спін-оффів[7]. Це аніме досліджує концепцію віртуальної реальності та занурення у неї. Сюжет зосереджений навколо гри під назвою “Sword Art Online”, у яку грають повністю у віртуальному світі. Гравці занурюються в гру за допомогою пристрою під назвою “NerveGear”, який посилає сигнали безпосередньо в їхній мозок, створюючи відчуття присутності у цій віртуальній реальності. Зав’язкою сюжету є те, що в один момент у гравців зникає можливість вийти з гри, і тому кожному з них потрібно дійти до фіналу, навіть ціною життя інших, щоб здобути свободу.

Персонажам треба досліджувати цей новий світ та навчитися адаптуватися до його правил і викликів. Аніме піднімає цікаві питання про природу віртуальної реальності та вплив, який вона може мати на людську

[6] https://youtu.be/6ohYYtxfDCg
[7] Спін-офф (англ. “spin-off”) — твір, створений на основі існуючого, з відгалуженням від основного сюжету.

свідомість і поведінку. Сюжет досліджує теми ідентичності, стосунків і людської потреби у зв'язку та значенні. Персонажі добре розроблені та близькі глядачу, кожен з них має справу зі своїми власними труднощами та викликами в грі. Аніме також досліджує стосунки, які складаються між гравцями, як у грі, так і в реальному світі, і вплив, який ці стосунки мають на їхній досвід у віртуальній реальності. Анімація та візуальні ефекти дуже деталізовані та захоплюючі, вони створюють яскравий і привабливий світ.

Загалом, "Sword Art Online" — це якісно створене аніме, яке досліджує концепцію віртуальної реальності та занурення у вражаючий спосіб, що спонукає до роздумів. Воно піднімає важливі питання про природу людської свідомості та вплив, який віртуальна реальність може мати на наше життя, а також забезпечує переконливу та цікаву історію, що захоплює глядача від початку до кінця.

1.6. Трейлер візуальної новели "Steins;Gate". "Steins;Gate"[8] — це візуальна новела та аніме-серіал, створений японськими компаніями "5pb." і "Nitroplus". Вперше він був випущений у 2009 році, а потім адаптований до аніме у 2011 році. Сама візуальна новела вийшла у 2015 році. Історія розповідає про групу друзів, які випадково знаходять спосіб відправити повідомлення назад у часі, що призводить до непередбачуваних наслідків і гонки з часом, щоб виправити свої помилки.

Трейлер "Steins;Gate" може бути взірцем із візуального оповідання. Перше, що впадає в очі — це приглушена колірна палітра, в якій переважають темні тони, такі як синій, зелений і сірий. Така колірна гамма додає загальній атмосфері таємничості і напруженості (іл. 5). Анімація водночас плавна та динамічна, з поєднанням швидких і довших кадрів, які створюють відчуття руху та дії. Використання ракурсів також помітне, оскільки це допомагає передати емоції та настрій героїв. Наприклад, є кілька знімків, у яких використовується перспектива під низьким кутом, щоб зробити персонажів

[8] https://youtu.be/XWl_B4ey47M

більш потужними та владними. У трейлері також є кілька спецефектів і переходів, таких як накладення “glitch-ефекту”[9] та використання «блимання» зображення в кадрах. Ці ефекти доповнюють загальну естетику ролику та допомагають підкреслити ключові теми та мотиви історії. Персонажі також візуально цікаві та самобутні. Кожен з них має унікальний дизайн, а трейлер чудово демонструє їхні індивідуальні риси та ролі в історії.

1.7. Фільм “Ready Player One”. “Ready Player One”[10]— науково-фантастичний фільм режисера Стівена Спілберга (Steven Spielberg), який вийшов на екрани у 2018 році за мотивами однойменного роману Ернеста Клайна (Ernest Cline). Фільм розповідає про Вейда Воттса, підлітка, що живе в антиутопічному світі майбутнього, який втікає у віртуальну реальність під назвою OASIS. Коли творець OASIS помирає, він залишає перед користувачами завдання знайти пасхальне яйце. Той, хто знайде його, зможе отримати контроль над OASIS та усе багатство творця. Сюжет “Ready Player One” досліджує концепцію віртуальної реальності в антиутопічному світі майбутнього, де люди шукають притулку від суворої реальності. OASIS — це повністю захоплюючий світ віртуальної реальності, який дозволяє людям втекти від повсякденного життя та стати тим, ким вони хочуть бути. Фільм показує небезпеку надмірного занурення у цей віртуальний світ, оскільки деякі герої нехтують своїми реальними обов’язками на користь OASIS.

У фільмі також зачіпається тема винайдення безсмертя розуму завдяки науці, оскільки творець OASIS знайшов спосіб перенести свою свідомість у віртуальний світ. Тема захоплюючої віртуальної реальності досліджується через різноманітні послідовності дій, які вдало розкривають ідею та концепцію твору. Використання найсучасніших спецефектів і CGI[11] робить світ OASIS живим та привабливим на екрані (іл. 6).

[9] Glitch - ефект пошкодженого зображення, шуми.
[10] https://youtu.be/uhj32r2iE3s
[11] CGI (“Computer-Generated Imagery”) – комп’ютерна тривимірна графіка.

1.8. Серіал “Altered Carbon”. “Altered Carbon”[12] — науково-фантастичний серіал за мотивами однойменного роману британця Річарда К. Моргана (Richard K. Morgan). Серіал був створений Лаетою Калогрідіс (Laeta Kalogridis), прем’єра якого відбулася на Netflix у 2018 році. Дія серіалу відбувається в майбутньому, де людську свідомість можна оцифрувати та переносити між тілами, відомими як «рукава». Головний герой, Такеші Ковач, колишній солдат, якого заможна людина повертає до життя в новому рукаві, щоб розкрити вбивство. Сюжет серіалу досліджує наслідки безсмертя та перетворення людських тіл на товар. Багаті та могутні люди можуть дозволити собі постійно покращувати свої рукави, тоді як бідні залишаються з неповноцінними тілами або змушені здавати їх в оренду для отримання прибутку. Серіал також заглиблюється в теми ідентичності, пам’яті та питання про те, що насправді робить нас людьми.

Візуально серіал вражає своєю естетикою кіберпанку, насиченою неоновими кольорами. Використання CGI для створення футуристичних технологій і середовищ є плавним, створюючи повністю реалізований світ, який занурює глядача в цей світ майбутнього. Загалом, “Altered Carbon” спонукає до роздумів наслідків технологічного прогресу, який забезпечує безсмертя розуму. Захоплюючий сюжет і приголомшливі візуальні ефекти роблять його обов’язковим до перегляду для шанувальників жанру.

1.9. Кінематографічний трейлер комп’ютерної гри “Persona 5 Royal”. “Persona 5 Royal”[13] — японська рольова гра, що була розроблена компанією “Atlus” та випущена у 2019 році. Являє собою продовження оригінальної гри “Persona 5”, що вийшла у 2016 році та має аніме-адаптацію.

Трейлер починається зі швидкого монтажу різних сцен, які демонструють персонажів гри, середовище та битви. Графічні елементи ролику складаються з 2D анімації з характерним художнім стилем, натхненним аніме. Кожен з персонажів має якісні динамічні рухи

[12] https://youtu.be/-Yt89b5AcwY
[13] https://youtu.be/vWWy7V9rCrA

за допомогою покадрової технології, що робить трейлер схожим на повноцінний мультиплікаційний проект. У колірній палітрі ролику здебільшого домінує яскрава червоно-чорна колірна гамма, інші яскраві тони використовуються для виділення окремих елементів (іл. 7). Переходи між сценами часто супроводжуються динамічними рухами камери або накладенням тексту, що надає трейлеру відчуття енергії та приваблює увагу глядачів. Мелодичний музичний супровід створює піднесений настрій, що добре відображає тон проекту. Загалом, ролик чудово демонструє унікальний стиль гри та ігрову механіку, водночас формує відчуття очікування у глядачів.

1.10. Фільм "Tron: Legacy". "Tron: Legacy"[14] — науково-фантастичний фільм, знятий у 2010 році режисером Джозефом Косінскі (Joseph Kosinski). Це продовження фільму "Tron" 1982 року. Оригінальна ідея франшизи була розроблена Стівеном Лісбергером (Steven Lisberger), який також був режисером першого фільму. Сюжет "Tron: Legacy" розповідає про Сема Флінна, сина Кевіна Флінна, геніального програміста, який зник двадцять років тому. Виявивши приховану комп'ютерну систему свого батька, Сем потрапляє в цифровий світ, де йому доведеться боротися, щоб вижити та знайти свого батька. Фільм досліджує концепцію захоплюючої віртуальної реальності через зображення комп'ютерного світу під назвою "Grid". Grid — це цифрове царство, створене Кевіном Флінном, де програми стали розумними та можуть мислити й відчувати, як люди. Сюжет розповідає про спроби людей злитися з цифровими технологіями та наслідки цього.

У фільмі використовується вражаюче поєднання живих і комп'ютерних зображень для створення візуально захоплюючого світу. У колірній палітрі переважають відтінки синього та чорного, що надає фільму футуристичного та потойбічного настрою (іл. 8). Загалом "Tron: Legacy" — це захоплюючий і візуально приголомшливий фільм, який досліджує концепцію віртуальної реальності в унікальний спосіб.

[14] https://youtu.be/L9szn1QQfas

2. ОПИС І ОБГРУНТУВАННЯ ПРОЕКТУ

2.1 Концепція та структура трейлеру візуальної новели “Meta: Android”. Дипломна робота являє собою трейлер оригінальної візуальної новели у жанрі наукової фантастики, а саме кіберпанку, з застосуванням 2D та 3D графіки. У проекті розкриваються такі теми, як занурення у віртуальний світ (метавсесвіт), розробка нових технологій, що надають безсмертя людству та розкриття особистісних проблем і боротьба з ними на прикладі окремо обраного персонажу у вигляді головної героїні [2].

Сюжет новели розпочинається з того, що у місті раптово зникають 12 осіб, серед них IT-фахівці та інженери. Об'єднує їх те, що вони є працівниками компанії “Imlif”, яка займається розробкою технічних нововведень, але проекти тримаються у секреті. Всі вони зникли в будівлі компанії, а разом з ними і всі розробки, що знаходилися там. Серед зниклих є і засновник “Imlif”. Його дочка — головна героїня новели, дівчина-підліток, яка зовсім не має друзів. Батько є єдиною людиною в її житті, але і він постійно зайнятий своїми розробками, приділяючи мало часу дочці. Її мета — повернути батька. Вона знаходить у його кабінеті ранню розробку капсули для занурення, що являє собою пристрій, в якому людина під’єднана до системи метавсесвіту завдяки спеціальним окулярам та деяким датчикам, що обволікають її тіло та зчитують мозкові та м’язові сигнали. Дівчина вирішує залізти в цю капсулу, надівши окуляри і з'єднавши ці два пристрої. Вона раптово опиняється в метавсесвіті, її розум перемістився в тіло андроїда, який отримав її реальну зовнішність.

У цьому метавсесвіті вона знаходить зниклих працівників компанії, які теж у тілах андроїдів. Дівчина дізнається, що всі вони займалися розробкою цього метавсесвіту, перебуваючи всередині нього, а тіла їх були в будівлі компанії “Imlif”, занурені в капсули. Але останні кілька днів вони не можуть вибратися звідси назад у реальний світ, тому що хтось викрав їхні тіла у реальності і від'єднав від капсул занурення тіла. Героїня здружується з деякими персонажами і вони разом вирушають шукати її батька у цьому

метавсесвіті, сподіваючись, що він зможе придумати, як їм звідси вибратися. Через деякий час стає відомо, що один із працівників цієї компанії причетний до викрадення тіл. Його сім'я володіє конкуруючою компанією, що також займається подібною діяльністю. Вони скоїли викрадення всіх тіл і технологій, щоб не дати компанії “Imlif” випустити цю розробку, та самім присвоїти її собі. Дівчина з друзями знаходять батька. Він взагалі не знав, що трапилось, та був повністю занурений у роботу, намагався якнайшвидше закінчити створення цього віртуального світу. Згодом стане відомо, що його реальною метою було створення метавсесвіту, в якому розум людини зможе існувати, навіть якщо його тіло мертве. Свого роду створення безсмертя розуму. Він розповідає дочці, що хворий, і щоб вона не залишилася зовсім одна, вирішив якнайшвидше створити місце, де він зможе жити навіть після смерті та бачитися з нею. Це винахід для доброї справи, для людства. Раптом у всіх у цьому метавсесвіті з'являється нарешті можливість вибратися в реальний світ — їх тіла хтось підключив назад до капсул занурення і повернув назад. Прийшовши до тями у реальності, всі герої виявляють, що та конкуруюча компанія випускає в світ їх розробку — метавсесвіт. Персонажі одразу розуміють, що це саме вони їх викрали. Батько героїні у розпачі. Тепер метою дівчини та її нових друзів стає довести винність компанії-злодія та відбити свою розробку назад. Але все марно. Товариші вирішують продовжити роботу над своїм метавсесвітом, де головне завдання — змусити розум жити в ньому після смерті його тіла у реальності.

Незабаром батько героїні вмирає. Однак його розум залишився жити в їхньому метавсесвіті. Це величезне відкриття, яке перевернуло світ. Дівчина взяла під свій контроль просування цієї розробки, і вона затьмарила навіть той метавсесвіт, який вкрала конкуруюча компанія, де, звісно, не було функції безсмертя розуму. Незабаром завдяки суспільним зусиллям друзів правда про злодійство тієї компанії розкрилася, і їх засудили та заарештували. До компанії “Imlif” прийшла велика увага та вдячність суспільства. Це стало світовим

відкриттям. Героїня відвідувала свого батька у їхнім метавсесвіті. Його мрія збулась, а дівчина нарешті завела друзів, кохання та родину.

Кожна сцена трейлеру натякає на події, що відбуються у цій візуальній новелі. Як і у всіх рекламних промо-роликах будь-якого медіа-продукту, весь сюжет одразу не розкривається. Даний трейлер демонструє зав'язку сюжету, знайомить глядача зі світом, де відбуваються події новели та показує персонажів.

2.2. Стилістичне рішення трейлеру візуальної новели "Meta: Android". Для дипломного проекту було розроблено оригінальну стилістику відповідно до сюжету візуальної новели. В першу чергу слід відзначити відмінності між реальним світом та метавсесвітом у трейлері — сцени, в яких дії відбуваються у реальному світі, зроблені у темних відтінках, з застосуванням обмеженої кольорової гами, а бекграунди метавсесвіту у той час мають контрастне освітлення з застосуванням світлих різноманітних кольорів, що неприродньо фарбують увесь віртуальний простір. Прорисовка фонів реального світу має більшу деталізацію за рахунок того, що вони були намальовані вручну у 2D графіці. Сцени метавсесвіту розроблені з застосуванням 3D технологій, тому в них показана глибина кадру за допомогою руху камери по трьом осям.

Світ віртуальної реальності має в собі різноманітні споруди, що схожі на реальні, але за рахунок стилістичного рішення вони виглядають неприродньо. Оскільки по сюжету метавсесвіт спочатку знаходиться на стадії розробки, він і у трейлері виглядає як деякий масштабний 3D простір, де і перебувають головні персонажі новели. В ньому все виглядає штучно, але насичено, з постійною грою кольорів та освітлювання.

Реальний світ показаний як менш привабливий та радісний, з застосуванням темних кольорів фіолетових, синіх та зелених відтінків. Більшість сцен реального світу показано у лабораторіях, де знаходяться багато комп'ютерних та технологічних приладів, у тому числі і капсули для занурення у метавсесвіт. Персонажі також розроблені відповідно до сюжету

та стилю обох світів. Оскільки при попаданні у метавсесвіт розум людини вселяється у тіло мета-андроїда, який одразу набуває зовнішність, схожу з реальною, то усі персонажі мають свій оригінальний вигляд, але в комбінації з елементами тіла андроїда. Ці елементи являють собою сяючі очі та лінії на всьому тілі, які у кожного персонажу мають різний колір відповідно до його характеру. У трейлері добре показано, як головна героїня за допомогою монтажу переходить з реального світу у метавсесвіт та попутно отримує характерні зміни у зовнішньому вигляді, притаманні віртуальній реальності.

Сам трейлер виконано у вигляді динамічного монтажу різноманітних сцен з деякими графічними допоміжними та грою тексту у кадрі. Кожний візуальний елемент є влучним у загальну композицію. Перехід між сценами також являє собою динамічне змінення одного кадру на інший. Загалом, трейлер демонструє концепцію проекту, знайомить глядача з персонажами та показує через контраст реальний та віртуальний світ.

2.3. Технічні характеристики та особливості. Для створення дипломного проекту було обрано використання 2D та 3D графіки відповідно до дизайну обох світів, в яких відбувається дія новели. Тривимірний простір метавсесвіту розроблено у Blender, з анімацією камери у деяких сценах для демонстрації глибини кадру. Для неприроднього вигляду світу з точки зору колористики було застосовано нефотореалістичний рендер (NPR), завдяки чому всі тони світла і тіней на спорудах мають різкий перехід з одного кольору на інший, без згладжувань. Також для 3D сцен у Blender використано ефект “Freestyle” для обведення контурів усіх споруд та кожного елемента на них. Завдяки цьому кожна тривимірна сцена набуває стиль «ручного малюнку», що добре поєднується з бекграундами реального світу, які в свою чергу намальовані вручну у Adobe Photoshop. Для анімації кожний елемент тла було зроблено на окремих шарах, щоб мати можливість наносити різноманітні ефекти на будь-який предмет малюнку. Сама анімація та пост-обробка відео виконана у Adobe After Effects. Також завдяки цієї програмі було намальовано більшість графічних допоміжних у вигляді сяючих стильових елементів,

що супроводжують більшість сцен трейлеру та підсилюють привабливість кадру. Персонажі також розроблені у Adobe Photoshop та згодом оброблені у Adobe After Effects, де до кожного елементу накладено різноманітні ефекти, що змінюють колір малюнків. Хоча у проекті присутні абсолютно різні світи, один з яких виконаний за допомогою 2D графіки, а інший — 3D, трейлер має одну загальну стилістику. Завдяки ефекту “Freestyle” у Blender тривимірні сцени віртуального світу мають обведення кожного елементу у кадрі, що імітує малюнок від руки, а бекграунди реального світу у той час виконані з високою деталізацією, що добре поєднується з 3D графікою. Малюнки персонажів також добре вписуються в обидва світи, вони мають в собі спільні елементи обох стилів, тож увесь трейлер виглядає гармонічно, але контрастно, що приваблює увагу глядачів.

Графічна частина дипломної роботи являє собою хвилинне анімаційне відео формату MP4 у розмірі 1920x1080 px, 25 кадрів/сек.

2.4. Звукове рішення. Для дипломної роботи було обрано та розроблено музичний супровід, що має помітний ритм та відображає настрій і загалом усю концепцію. Оскільки проект має жанр наукової фантастики та кіберпанку, але з елементами легкої романтики, то музика у трейлері не є надто серйозною та суровою, але несе в собі динамічну ритмічність та деякі риси жанру «електро». Музичний супровід створює увесь темп оповідання відео. Монтаж, перехід та анімація кожного кадру підлаштовується під ритм. Всі сцени мають стільки екранного часу, скільки потрібно для влучного попадання у ритм музики. Тож було розроблено такий звуковий супровід, який добре підходить для оповідання кожного кадру, має баланс часу і темпу та в цілому підсилює настрій трейлеру.

ВИСНОВКИ

Концепція захоплюючої віртуальної реальності та безсмертя розуму дозволила досліджувати різноманітні історії та теми в різних медіа. Від книг до аніме, від фільмів до відеоігор творці знайшли унікальні та захоплюючі способи вирішення цих тем.

Щодо візуальних новел, — останнім часом вони являють собою дуже цікаву самостійну одиницю в медіакультурі, а за допомогою приголомшливих та яскравих трейлерів навколо них збирається велика увага цінувальників.

1. Тема захоплюючої віртуальної реальності та безсмертя розуму завдяки науковим технологіям стає все більш популярною в останні роки, з'являючись у різних формах медіа. Ця концепція дозволяє творчо досліджувати, що означає бути людиною та які проблеми можуть статися у майбутньому завдяки технологіям. Такі роботи, як "Ready Player One", "Sword Art Online" і "Altered Carbon" розглядають ці теми по-різному, додаючи унікальних поворотів до ідеї та зберігаючи зацікавленість аудиторії.

2. Цікаво відзначити різні підходи до творів жанру наукової фантастики з зануренням у віртуальну реальність. Деякі, наприклад "Ready Player One", зосереджуються на ескапізмі, який забезпечує віртуальна реальність, а такі як "Altered Carbon" розглядають наслідки безсмертя розуму. З іншого боку, "Sword Art Online" досліджує стосунки між гравцями та відчуття спільності, яке може виникнути у віртуальній реальності.

3. У трейлерах візуальних новел зазвичай використовується візуально привабливі художні рішення, щоб залучити глядача та продемонструвати персонажів і світ гри. Графічні елементи цих роликів часто багаті деталізацією, мають різноманітні кольори та світлові ефекти, щоб показати яскраву та захоплюючу атмосферу. Анімація та переходи між сценами використовуються для створення відчуття плавності та руху, тоді як крупні плани та масштабування привертають увагу до конкретних деталей або персонажів. Дизайни персонажів унікальні та виразні, кожен має свою

яскраву індивідуальність. Загалом, графічна частина трейлерів візуальних новел відіграє вирішальну роль у встановленні тону та атмосфери гри, а також може бути головним фактором у залученні потенційних гравців.

4. Дипломна робота являє собою трейлер візуальної новели з сюжетом наукової фантастики і кіберпанку. У концепції розкривається тема занурення у віртуальну реальність, винаходження безсмертя, боротьби з особистісними проблемами і відношення людей один до одного.

5. Графічна частина розроблена у 2D та 3D графіці відповідно до реального та віртуального світу. Трейлер має контрастні відмінності, але дотримується єдиної стилістики, яка є універсальною для всіх сцен відео. У фіналі проект виглядає як динамічний та насичений на графічні елементи ролик, що демонструє світ та персонажів, розкриває невелику частину концепції сюжету та зацікавлює глядача, надаючи інтригу.

ЛІТЕРАТУРА

1. Barbic J. Non-Photorealistic Rendering, University of Southern California. URL: https://viterbi-web.usc.edu/~jbarbic/cs420-s22/24-npr/24-npr.pdf (дата звернення 26.04.2023).
2. Needle D. What is the metaverse? An explanation and in-depth guide, 2023. URL: https://www.techtarget.com/whatis/feature/The-metaverse-explained-Everything-you-need-to-know (дата звернення 26.04.2023).
3. Neon Dystopia. What is Cyberpunk? 2018. URL: https://www.neondystopia.com/what-is-cyberpunk/ (дата звернення 24.04.2023)
4. Stegner B. What is a Visual Novel video Games? 2021. URL: https://www.makeuseof.com/what-is-visual-novel-video-game/ (дата звернення 24.04.2023).

ДОДАТОК І.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1. Фрагменти трейлеру візуальної новели “Paranormal Science Novel Occultic;Nine”, 2014.



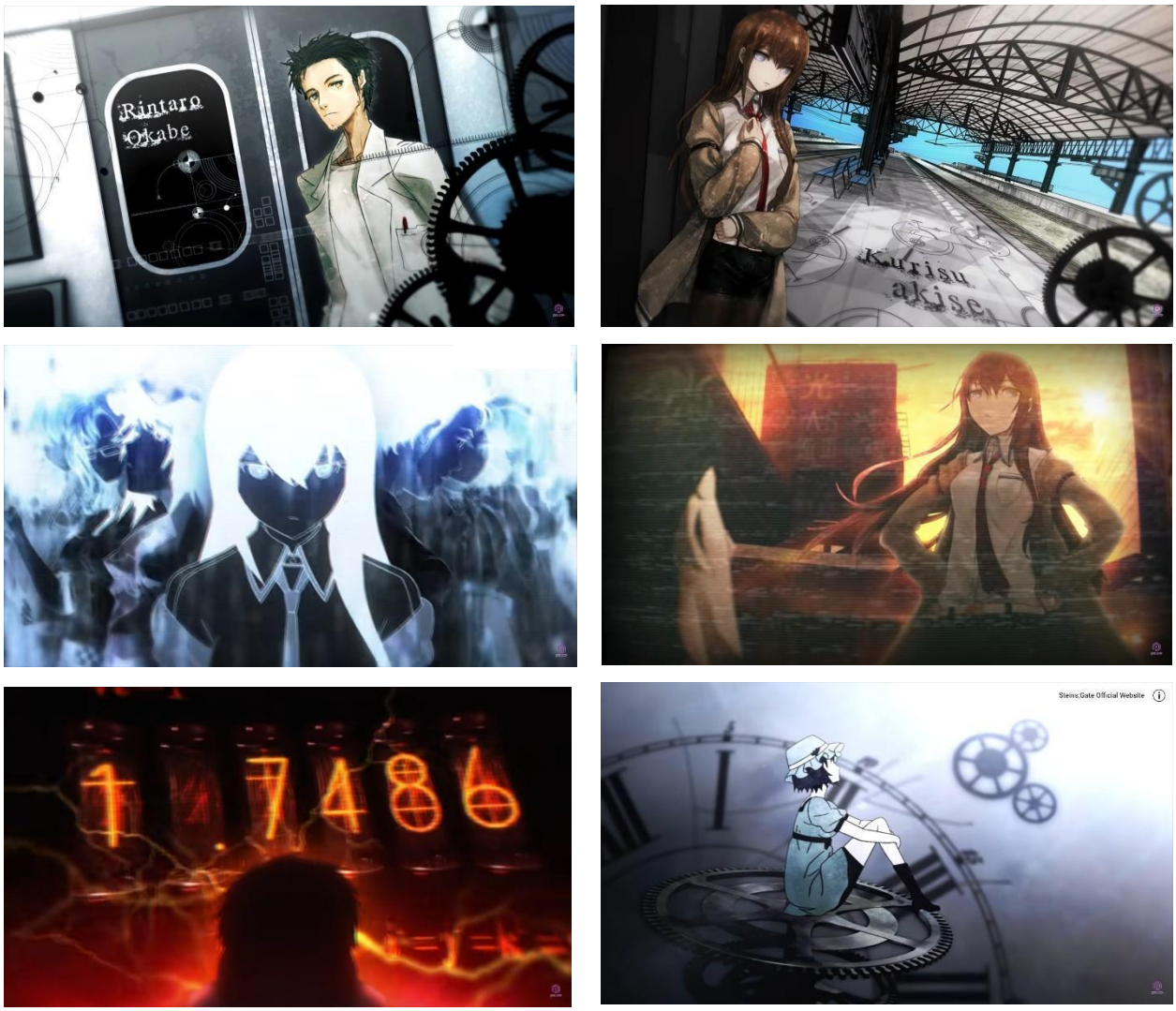
Іл. 2. Фрагменти трейлеру візуальної новели “Ghostwire: Tokyo Prelude”, 2022.



Іл. 3. Фрагменти трейлеру візуальної новели “Chaos;Child”, 2014.



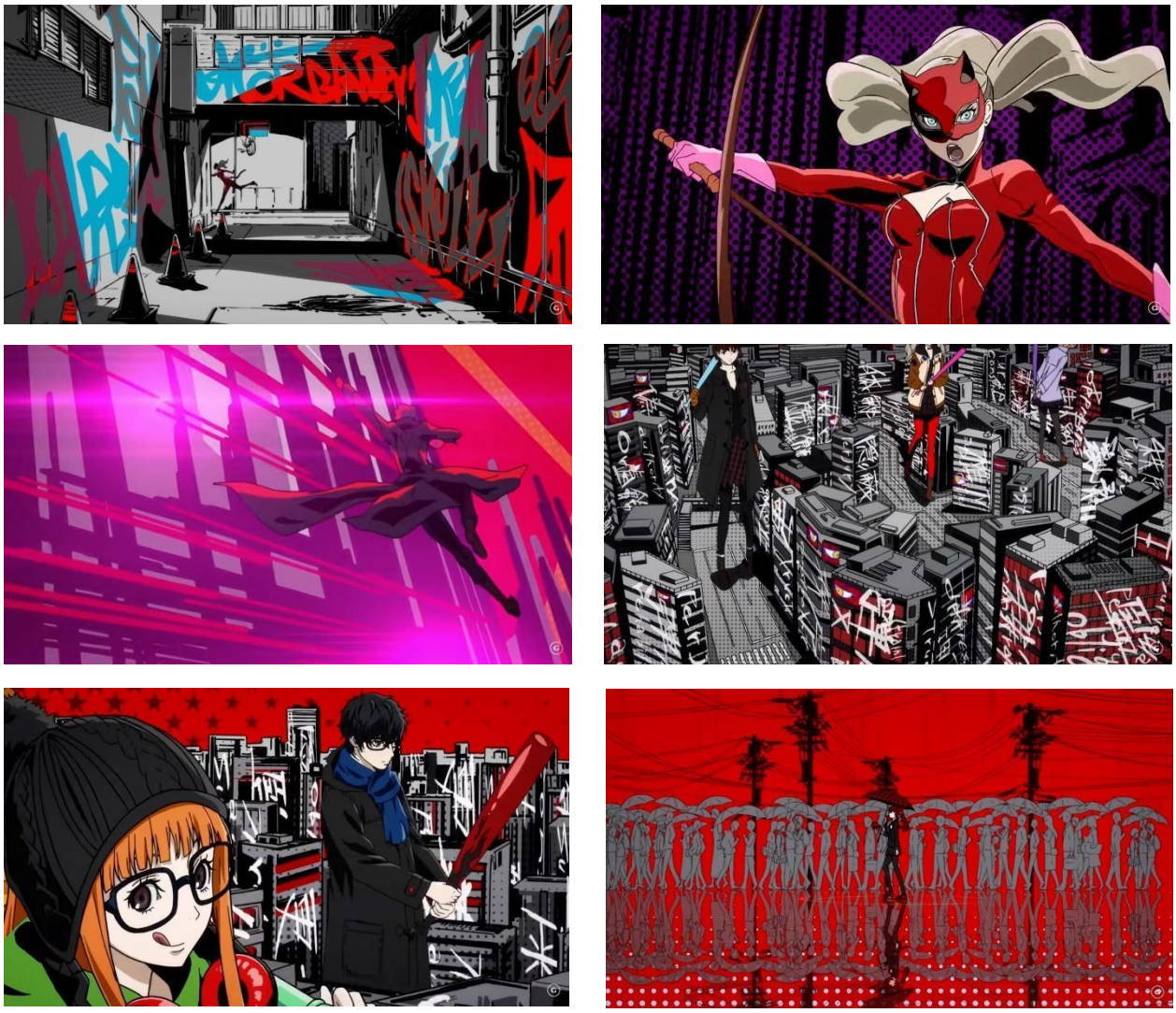
Іл. 4. Фрагменти трейлеру візуальної новели “Necrobarista”, 2018.



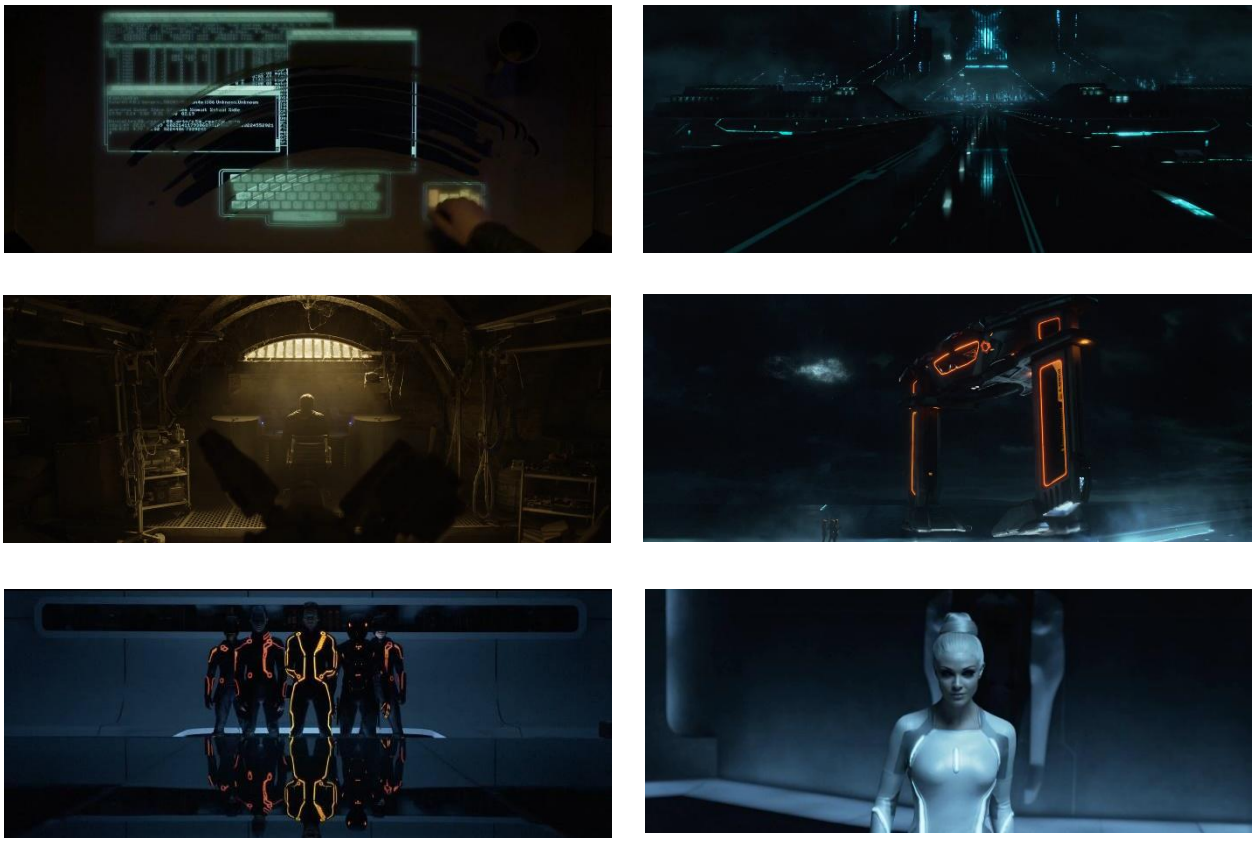
Іл. 5. Фрагменти трейлеру візуальної новели “Steins;Gate”, 2015.



Іл. 6. Фрагменти трейлеру фільму “Ready Player One”, 2018.

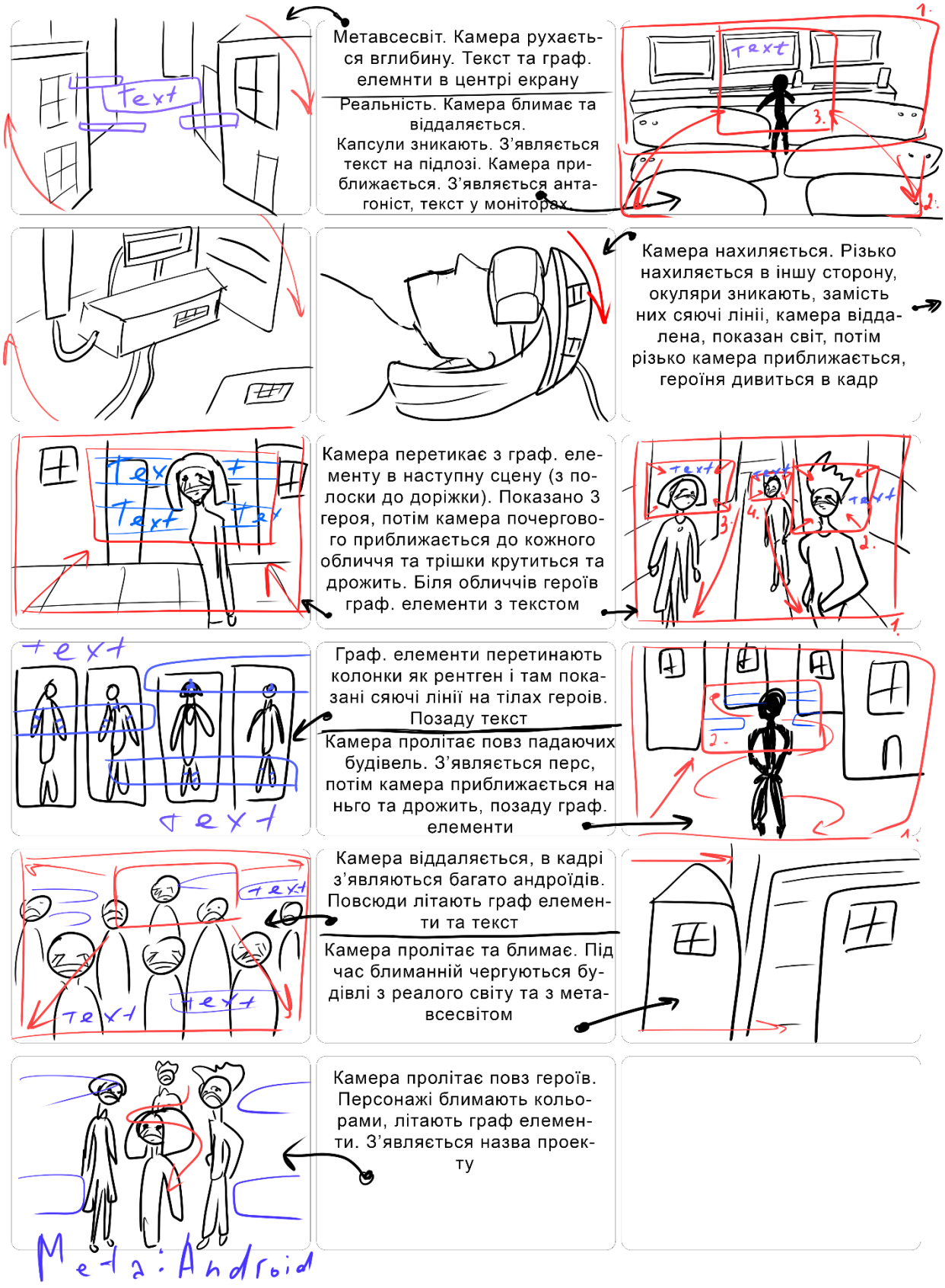


Іл. 7. Фрагменти трейлеру комп’ютерної гри “Persona 5 Royal”, 2019.

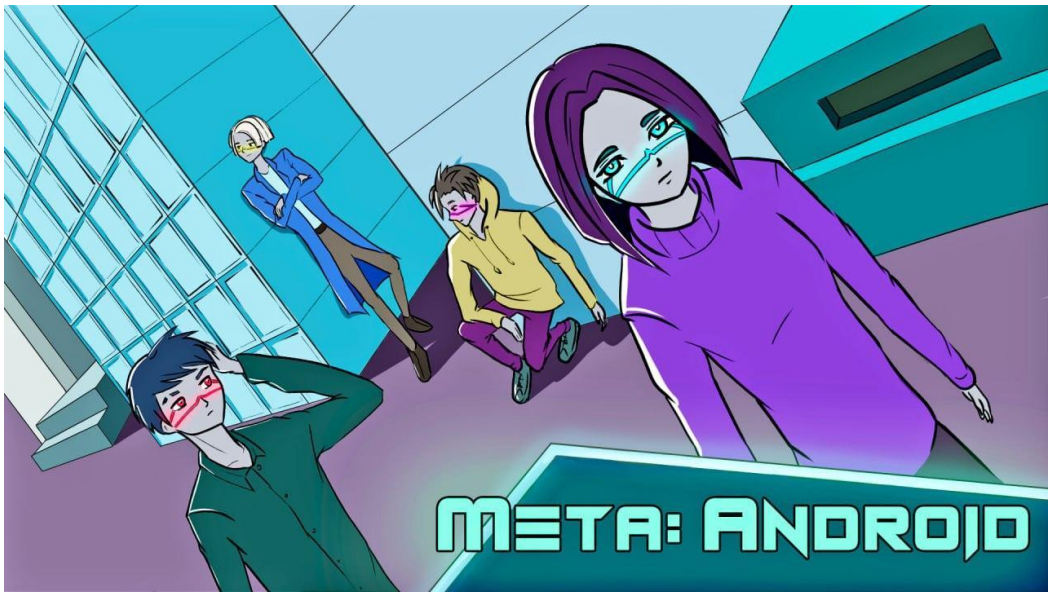


Іл. 8. Фрагменти трейлеру фільму “Tron: Legacy”, 2010.

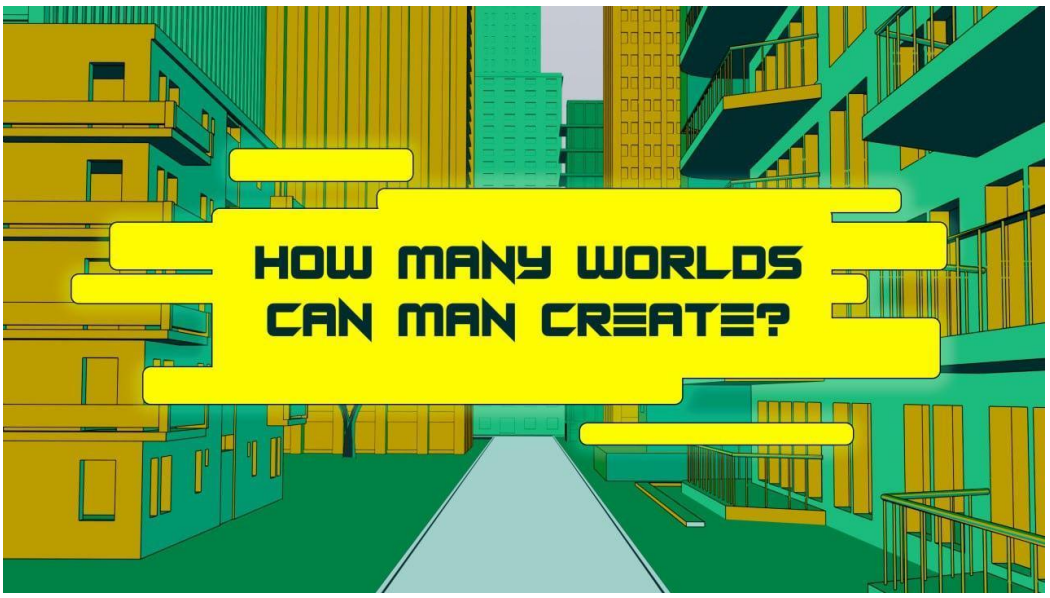
ДОДАТОК ІІ.
СТОРІБОРД

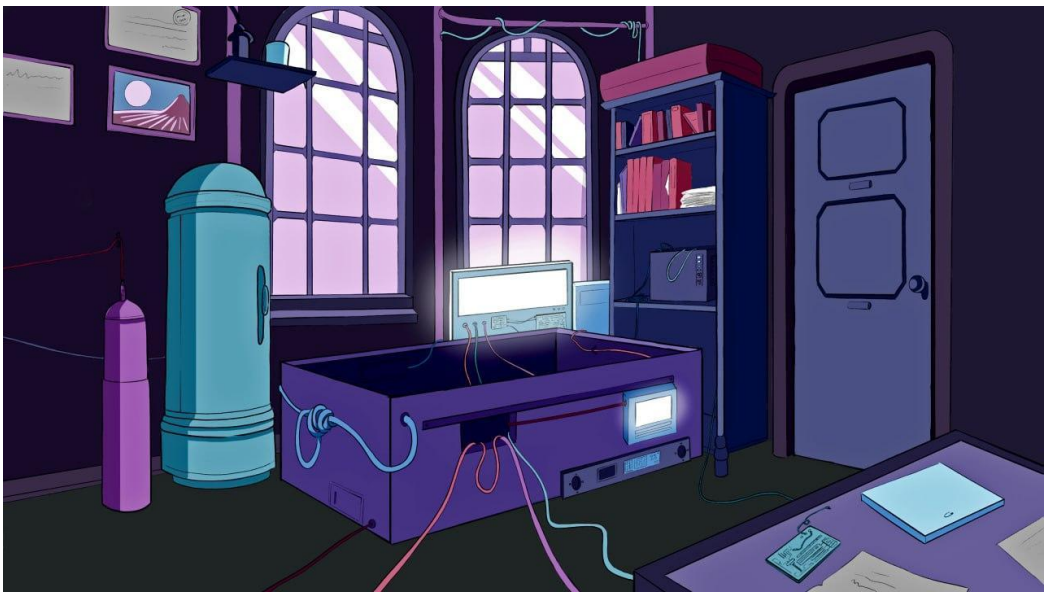

Text
Text
3.
1.
2.
Text
Text
Text

ДОДАТОК ІІІ.
ЕСКІЗНИЙ ПОШУК


META: ANDROID


LISIA


HOW MANY WORLDS
CAN MAN CREATE?




CAN THE BODY
DISAPPEAR BUT
THE MIND STAY
HERE?