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

Петріна Анастасія Сергіївна

ТРЕЙЛЕР КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «КВІТКА ПАПОРОТІ»

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. С. Петріна

Керівник: Малиніна Ірина Олегівна
кандидат педагогічних наук, доцент

Харків–2023

ЗМІСТ

ВСТУП..... 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ..... 5
1.1. Трейлер комп’ютерної гри “Hollow Knight”. 5
1.2. Трейлер комп’ютерної гри “Ori and the Blind Forest”. 6
1.3. Трейлер комп’ютерної гри “Have A Nice Death”..... 7
1.4. Трейлер комп’ютерної гри “Haiku, the Robot”..... 7
1.5. Трейлер комп’ютерної гри “Celeste”. 8
1.6. Трейлер комп’ютерної гри “Rain World”. 9
1.7. Трейлер комп’ютерної гри “Skul: The Hero Slayer”. 10
1.8. Трейлер комп’ютерної гри “Shovel Knight”. 10
1.9. Трейлер комп’ютерної гри “Tukoni”..... 11
1.10. Трейлер комп’ютерної гри “Tunic”. 11
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 13
2.1. Концепція роботи та структура трейлеру комп’ютерної гри «Квітка папороті». 13
2.2. Стилістична концепція трейлеру комп’ютерної гри «Квітка папороті». . 13
2.3. Технічні характеристики та особливості. 14
2.4. Звукове рішення. 15
ВИСНОВКИ..... 16
ЛІТЕРАТУРА..... 17
ДОДАТОК 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 18
ДОДАТОК 2. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 24
ДОДАТОК 3. СКЛАД ПРОЄКТУ 30

ВСТУП

Популярність комп’ютерних ігор зростає з кожним роком – технологічний прогрес дозволяє створювати все більш деталізовані і якісні продукти ігрової індустрії, які є досить поширеними серед людей різних вікових категорій та інтересів. Комп’ютерні ігри є не тільки відмінним способом відпочинку та розваги, а ще й носієм цікавої та корисної інформації для споживача. Для популяризації ігрових продуктів серед потенційних покупців і, в подальшому, гравців, компанії створюють різноманітні трейлери. Трейлер – це відеоролик, який надає короткий огляд гри та візуальну демонстрацію її ігрового процесу, графічного стилю, звукового оформлення та технічних особливостей. Існують два класичних види трейлерів: ті, що оповідають історію та сюжет гри, та ті, що показують ігровий процес [4]. Але на цьому розробники не зупинилися і з’явилися нові типи роликів для реклами ігор:

— трейлер-анонс (“announce trailer”). Перший трейлер майбутньої гри, яка все ще може бути на стадії розробки. Зазвичай, містить малу кількість сюжету і робить акцент на візуальній частині;

— ігровий трейлер (“gameplay trailer”). Функціонує як офіційний трейлер майбутньої гри. В ньому максимально розкриваються можливості ігрового процесу для того, щоб аудиторія після перегляду цього трейлеру мала розуміння яким чином діяти у грі;

— трейлер дати випуску (“release date trailer”). Як правило, такий трейлер дуже короткий, адже це вже не перший рекламний відеоролик майбутньої гри та його основною функцією є лише анонс дати, коли гра вийде у світ;

— трейлер до запуску гри (“launch trailer”). Останній рекламний відеоролик перед виходом гри. Його головна задача – це донесення до

потенційних покупців інформації про те, що це за гра і чому вони повинні її придбати;

— кінематографічний трейлер (“cinematic trailer”). Це рекламний трейлер великобюджетних ігор, для якого використовується дуже якісна анімація, що зможе привернути увагу не тільки майбутніх гравців, а й преси, яка своїми статтями розрекламує гру ще більше. На такий трейлер може знадобитися чимало часу для того, щоб фінальний результат виглядав професійно та презентабельно [5].

Сьогодні українська тематика в сучасному світі стає все більш популярною і, на жаль, не тільки через позитивні події і поширення власної культури. Тому було вирішено додати у наш проєкт елементи української міфології, а саме деяких персонажів. Їхні особистості відкриваються гравцеві не повністю, тим самим підвищуючи рівень його зацікавленості у пошуку інформації про легенди українського народу. Наразі саме популяризація української культури і тематики є *актуальною* для нас і нашої країни. Головною метою нашого проєкту є зацікавлення гравця магічною атмосферою гри та демонстрація самого трейлеру. *Новизна* проєкту полягає у використанні авторської графіки для візуалізації нашого трейлеру, а також у переході від реального світу до вигаданого за допомогою музичного супроводу, колірних та стильових рішень.

РОЗДІЛ 1.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

В якості аналогів для аналізу були відібрані трейлери до комп'ютерних ігор, що схожі за жанром та ігровими можливостями з нашим проєктом. Обрані роботи були проаналізовані за наступними критеріями:

— структура трейлеру;

— графічний стиль та дизайнерські рішення;

— колірна гама;

— музичний супровід.

1.1. Трейлер комп'ютерної гри "Hollow Knight". "Hollow Knight"[1] – це комп'ютерна гра жанру метроїдванія[2], що була випущена інді-студією Team Cherry у 2017 році, сюжет якої розкривається гравцеві поступово за допомогою знайдених предметів, вказівників та діалогів з неігровими персонажами (рис. 1.1.). Разом з головним героєм гравець дізнається про царство Халлоунест ("Hallownest"), яке до початку ігрових подій занепало від Чуми, що вражає місцеве населення, роблячи їх божевільними [3]. Ігровий персонаж нікому невідомий, так само невідомі і його цілі, але він не зупиняється і продовжує рухатися далі аби знайти відповіді на безліч запитань про занепале царство.

Герої цієї гри є комахами, тому весь сетинг[3] створений на основі фактів про справжніх комах та їхній спосіб життя. Кожна локація відрізняється одна від одної та має свої особливості такі, як: вороги, які існують тільки в притаманній для них місцині; освітлення, що плавно змінюється і надає локаціям містичності або, навпаки, легкості та яскравості; музичний

[1] https://www.youtube.com/watch?v=Y2amTl5lBYM

[2] Метроїдванія (англ. Metroidvania) – піджанр пригодницьких ігор та/або платформерів, які зосереджені на керованому нелінійному дослідженні й прогресі з обмеженим доступом до корисних елементів.

[3] Сетинг (англ. Setting) – сукупність різнопланових елементів, які однозначно ідентифікують світ, де відбуваються події певного художнього твору, відеогри або настільної рольової гри.

супровід, який впливає на емоційне сприйняття ґеймплею[4]. Більшість цих елементів показана у вигляді нарізки з різних локацій у другій частині трейлеру. Перед цим глядачеві представлена коротка сюжетна анімація з мовчазним головним героєм, який опинився у царстві Халлоунест. Весь трейлер виконаний у 2D графіці. Головний герой, за якого пропонується грати гравцеві, має дещо спрощений дизайн порівняно з деталізованими переднім і заднім планами, а також має своє власне освітлення навколо себе, за допомогою чого його легше розпізнати та керувати його діями.

1.2. Трейлер комп'ютерної гри "Ori and the Blind Forest". "Ori and the Blind Forest"[5] – це комп'ютерна гра у жанрі екшн-платформер[6], що була розроблена студією "Moon Studios" та видана студією "Xbox Game Studios" у 2015 році (рис. 1.2.). Головним героєм цієї гри є Орі ("Ori"), чия історія починається у лісі Нібель ("Nibel") внаслідок шторму. Орі був схованим духом в одному з листочків дерева, яке розворушила буря і все листя опало. У такому вигляді його знайшла Нару ("Naru") і прийняла як власну дитину. За деякий час Нібель занепадає через те, що було вкрадено світло Дерева Духів ("the Spirit Tree's light"), все навкруги стає темним і страшним, квітучі дерева більше не приносять плодів, а зелені кущі перетворилися на гострі колючки [6]. Нару віддає останній шматочок їжі Орі і помирає. Залишивши свою печеру, Орі вирушає на пошуки елементів Води, Тепла і Вітру, які допоможуть йому у відновленні лісу [7].

На початку трейлеру глядачеві показують катастрофу, спричинену штормом, а також сумну історію Нару і Орі. Після короткої частини з сюжетом ми бачимо кадри з самої гри. Це гарні лісові і водні локації з фентезійними рослинами та істотами-ворогами, які освітлені м'якими сонячними променями, що пробиваються крізь крону дерев чи воду. Всі локації максимально деталізовані і продумані до найменшого елемента, який

[4] Ґеймплей (англ. Gameplay) – внутрішньоігрова механіка, сукупність певних методів взаємодії гравця та гри або сам ігровий процес.
[5] https://www.youtube.com/watch?v=3rTtWcBATk4
[6] Екшн-платформер (англ. Action Platformer) – жанр відеоігор, ігровий процес якого складається зі стрибків персонажа по різноманітним платформам та через перешкоди, збирання предметів і битв з ворогами.

може побачити гравець на екрані. Цікаво зображені та стилізовані механізми, які атакують головного героя, під час битв все набуває яскравих кольорів, що виділяється на більш спокійному тлі. Кольорова палітра кожної локації передає потрібну атмосферу і є приємною для ока, як і музичний супровід гри, ніщо не відволікає від ґеймплею. В трейлері показані не всі елементи та механіки гри, але це навпаки притягує увагу майбутніх гравців.

1.3. Трейлер комп'ютерної гри "Have A Nice Death". "Have A Nice Death"[7] – це комп'ютерна гра жанру екшн роуґ-лайк[8], що виконана у 2D графіці (рис. 1.3.). Розроблена компанією "Magic Design Studios" та видана компанією "Gearbox Publishing" у 2022 році. Головним персонажем цієї гри є Смерть ("Death"), яка працює директором у корпорації, що займається реєстрацією загиблих душ. Компанія на межі банкрутства через робітників, що влаштували бойкот і припинили працювати, вийшовши на поверхню Землі. Для відновлення роботи Смерті доведеться взяти всі справи у свої руки та приборкати своїх підлеглих [1].

Даний трейлер до цієї гри складається з двох частин: сюжетної анімації, в якій автори показують нам загострення ситуації в корпорації, та кадрів з елементами ґеймплею, де показані різноманітні локації, вороги та здібності головного героя. Обидві частини візуалізовані за допомогою мальованої покадрової анімації. Вони мають єдиний графічний стиль: спокійні, майже монохромні кольори, прості і мало деталізовані персонажі та пропрацьовані фони, що разом створюють чітко зрозумілу і гарну для ока глядача плановість зображення. Виділеними є бойові прийоми персонажа – всі рухи супроводжуються яскравими динамічними лініями, які допомагають гравцеві сконцентруватися на тому, що відбувається на екрані.

1.4. Трейлер комп'ютерної гри "Haiku, the Robot". "Haiku, the Robot"[9] – це комп'ютерна гра у жанрі метроїдванія, що була розроблена та

[7] https://www.youtube.com/watch?v=N9Vs79VcYx0
[8] Екшн роуґ-лайк (англ. action rogue-like) – жанр рольових відеоігор, у яких гравець має долати перешкоди за допомогою точних і продуманих елементів керування, частіше за все на процедурно згенерованих рівнях.
[9] https://www.youtube.com/watch?v=j2DWMQ_USxg

видана компанією “Mister Morris Games” у 2022 році (рис. 1.4.). Хайку (“Haiku”) – це маленький робот, який є головним героєм цієї гри. Він прокидається від дивного невідомого голосу, зачинений в окремому приміщенні. Після пробудження він від’єднується від системи живлення. Сюжет гри розкривається гравцеві не одразу. Як і в більшості ігор жанру метроїдванія, історія оповідається поступово, за допомогою діалогів з неігровими персонажами, захованих елементів та вказівників. Головному герою потрібно врятувати зруйнований світ, що населений пошкодженими комп’ютерним вірусом роботами.

Трейлер до цієї гри короткий, він не має в собі ніякої сюжетної лінії, лише кадри з ґеймплею, де показано багато різних локацій, ворогів, а також елементів і механік, з якими можна взаємодіяти. Трейлер виконаний у піксельній графіці, що пасує технологічній тематиці гри. Також ця тематика підтримується та підсилюється музичним супроводом, який за настроєм нагадує віддалений шум двигунів чи щось машинне. Під час битв музика плавно наростає, посилюється і стає більш активною та агресивною. Може здатися, що стиль гри виглядає запростим, але це не так: всі вороги продумані до найменших деталей, вони є або роботами-механізмами або частинами машин. Окрім цього, цікавими є анімації головного персонажа – всі вони більш плавні порівняно з оточенням.

1.5. Трейлер комп’ютерної гри “Celeste”. “Celeste”[10] – це комп’ютерна гра у жанрі платформер, що була розроблена та випущена інді-студією “Maddy Makes Games” у 2018 році (рис. 1.5.). В центрі сюжету Медлін (“Madeline”), дівчина, що вирішила здійснити сходження на вершину гори Селести (“Celeste”). Підіймаючись, вона проходить різноманітні локації та зустрічає багато інших персонажів.

Трейлер до даної гри представлений у вигляді кадрів ґеймплею та текстових вставок. Глядачеві показана градація ігрових рівнів за складністю

[10] https://www.youtube.com/watch?v=iofYDsA2yqg

їхнього проходження – від найлегшого з мінімальною кількістю перешкод, до найскладнішого з мінімумом безпечного місця, де персонаж зможе просто постояти в спокійному стані, та з максимумом ворогів, що женуться слідом. Гра виглядає цікавою через велику кількість всього того, що відбувається на екрані. Локації хоч і виконані в одному стилі, але сильно відрізняються одна від одної наприкінці трейлеру. Всі локації та персонажі всередині гри виконані у піксельній графіці, що одночасно спрощує сприйняття гри і додає їй своєї індивідуальності. Все це доповнюється оригінальним саундтреком гри, який не відволікає від ґеймплею.

1.6. Трейлер комп'ютерної гри "Rain World". "Rain World"[11] – це комп'ютерна гра у жанрах платформер та симулятор виживання, що була розроблена студією "Videocult" та опублікована студією "Adult Swim Games" у 2017 році (рис. 1.6.). Головним героєм є слимако-кіт, що був розлучений зі своєю родиною через сильний дощ та повінь у його світі. Його задача – це пошук їжі та виживання, але з проходженням гри гравцеві відкриваються і інші задачі, такі як виконання завдань від неігрових персонажів чи пошук безпечних місць для сплячки [2].

Трейлер даної гри починається з анімованої заставки, що наближує глядача до головного героя, всі наступні кадри – це ґеймплей, який іноді доповнюється сюжетними анімаціями. Закадровий голос розмірковує над сенсом життя істот і підводить нас до цілі гри. Наближаючись до кінця трейлеру кадри з локаціями перемикаються у більш прискореному темпі, стаючи все більш різними і контрастними одна до одної, підпадаючи під музику, ритм якої також прискорюється і стає більш динамічним. На початку це тільки сірі та похмурі кольори, а далі ми вже можемо бачити гру з освітленням, неоновими відтінками, які ж одразу перебиваються або темними або світлими кольорами неба. Трейлер динамічний і на нього дуже

[11] https://www.youtube.com/watch?v=y30S7eWT5n4

цікаво дивитися. З кожним наступним кадром можна побачити щось нове, чого до того не було.

1.7. Трейлер комп'ютерної гри "Skul: The Hero Slayer". "Skul: The Hero Slayer"[12] – це комп'ютерна гра у жанрах 2D-платформер та роуґ-лайк, що була розроблена студією "SouthPAW" та випущена студією "Neowiz Games" у 2020 році (рис. 1.7.). Сюжет гри розкривається гравцеві під час гри за допомогою діалогів та кат-сцен. Головний герой це скелет Скал ("Skul"), що приходить до тями у світі демонів, де наразі відбувається захоплення королівством Карлеон ("Caerleon") королівства демонів, останньому доведеться допомогти перемогти та відбудувати володіння.

Трейлер починається з кадру, де вороже королівство вривається у палац демонів. Після цього ми можемо побачити «збирання до купи» кісток головного героя, а далі нас переносять одразу у гру до ворогів. Кадри з ґеймплеєм розмежовуються текстовими вставками. Здебільшого, окрім локацій, в цьому трейлері показані різноманітні обладунки головного героя, а також підвищення його рівня та бойових навичок. З цього можна зрозуміти, що в цій грі потрібно приділити достатньо часу для вибору та створення сильних сторін персонажа. Сам трейлер яскравий, має різноманітні локації, що відрізняються одна від одної тематикою та кольоровим рішенням.

1.8. Трейлер комп'ютерної гри "Shovel Knight". "Shovel Knight"[13] – це комп'ютерна гра у жанрі екшн 2D-платформер, що була створена і випущена студією "Yacht Club Games" у 2014 році (рис. 1.8.). Головним героєм є Лицар Лопата ("Shovel Knight"), що намагається врятувати свою кохану Лицарку Щита ("Shield Knight") із зачиненої башти, куди він не може потрапити, не пройшовши всі перешкоди на своєму шляху. Гра особлива тим, що виконана у стилі старих платформерів для 8-бітної консолі Nintendo Entertainment System, для цього розробники суттєво спрощували графіку.

[12] https://www.youtube.com/watch?v=AkoQ-eSE7gI
[13] https://www.youtube.com/watch?v=jo-uuawy9Ok

Трейлер починається текстовою вставкою з презентацією гри, після якої глядачеві показуються різні пусті локації без ворогів, а потім головний персонаж, зброєю якого є лопата. Далі ми можемо побачити як герой б'ється з ворогами та уникає влучань ворожих ударів. Також присутній діалог з одним з босів цієї гри. Все це виконано у старому стилі, який змушує гравця поринути у ностальгічні спогади або відчути якою була графіка та ігрова система раніше. Локації в цій грі яскраві, гарно деталізовані, хоч задачею розробників і було спрощення. Музичний супровід також у стилі ігор для старих приставок, що не тільки пасує графічному стилю, а й повністю з ним співпрацює.

1.9. Трейлер комп'ютерної гри "Tukoni". "Tukoni"[14] – це комп'ютерна гра у жанрі пригодницької головоломки, що була розроблена і видана Оксаною Булою, Олексієм Фурманом та Олексієм Сисоєвим у 2020 році (рис. 1.9.). Події у грі оповідаються за мотивами однойменної серії книг української письменниці та ілюстратори Оксани Були. Головний герой – це Туконі Мандрівник ("Tukoni The Traveler"), що мандрує лісом і допомагає різним звірям.

Трейлер до цієї гри по максимуму дає глядачеві насолодитися картинкою, вся гра і трейлер виконані в авторському графічному стилі, який дуже приємний і цікавий. Ми можемо помітити, що фон в цій грі багатоплановий, має велику кількість рослинних елементів і гарну лісову кольорову гаму. Трейлер доповнений музикою, що з двадцятої секунди відео набирає більшої ритмічності, в деяких моментах обривається чи приглушується, чим робить акцент на дії на екрані. Також для перемикання між кадрами використані різні візуальні переходи, які співпадають з акцентами в музиці.

1.10. Трейлер комп'ютерної гри "Tunic". "Tunic"[15] – це комп'ютерна гра у жанрі пригодницький бойовик, що була створена студією "Isometricorp

[14] https://www.youtube.com/watch?v=9EoytHy0uyg
[15] https://www.youtube.com/watch?v=Q5XpgTO7YN0

Games” та випущена студією “Finji” у 2022 році (рис. 1.10.). Гравець керує персонажем лисом, який подорожує в зруйнованому фентезійному світі, щоб звільнити дух іншого лиса, що потрапив у пастку кристала. Сюжет і передісторія приховані, всі вказівники написані невідомою для гравця мовою, яку він почне розуміти за допомогою знайдених сторінок посібника з гри.

На початку трейлеру нам показаний маленький лис, який помахавши рукою з мечем, починає свою подорож в ізометричному світі. З трейлеру ми можемо зрозуміти, що у грі є багато механізмів-головоломок, а також різних механік бою. Картинка дуже яскрава і проста за стилем, гра виконана у 3D графіці. Музичний супровід легкий і спокійний, не відволікає від перегляду гарно освітлених і пропрацьованих локацій.

РОЗДІЛ 2.
ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

Даний проєкт являє собою трейлер комп’ютерної гри «Квітка папороті». Згідно з останнім дослідженням українського ринку відеоігор від компанії NielsenIQ 2021 року середній вік гравця в Україні – 31 рік. 63% дорослих віком від 31 до 35 років грають для того, щоб «відключитися від реальності», а 86% підлітків віком від 13 до 15 років грають для того, щоб «вбити час». Трейлер розрахований на більш молодого споживача, який цікавиться комп’ютерними іграми; переважна більшість такої аудиторії це жінки та чоловіки віком від 15 до 40 років.

2.1. Концепція роботи та структура трейлеру комп’ютерної гри «Квітка папороті». Наш відеоролик знайомить глядача із сюжетом гри, для реклами якої він був створений, а також демонструє ґеймплей. Натхненням для створення даного трейлеру слугують міфи та легенди про купальську ніч, але для нашого проєкту вони були дещо інтерпретовані для іншої історії. Відьма Осинда зачаровує головного героя в потворну істоту через те, що він скуштував криштальних суниць у її саду. Єдине, що йому допоможе зняти закляття – квітка папороті, яка росте в далекому магічному лісі. При проходженні гри головний герой зустрічає різних персонажів, які є неігровими. З ними можна буде поговорити, купити чи обміняти в них предмети. Також під час ігрового процесу головний герой долає різноманітні перепони, б’ється з ворогами та збирає різні рослини: одні як внутрішньоігрову валюту, інші як магічну силу для бойових прийомів.

2.2. Стилістична концепція трейлеру комп’ютерної гри «Квітка папороті». Головною особливістю нашого проекту є те, що трейлер повністю виконаний в авторській мальованій 2D графіці. Для плановості кадрів було вирішено зробити фони більш деталізованими, ніж персонажі. За рахунок мінімалістичного дизайну героїв трейлеру їх можна легко розпізнати серед

великої кількості деталей навколишнього середовища. Головний персонаж виконаний у нейтральних сірих кольорах, які підкреслюють те, що він не належить до вигаданого світу, в якому він опинився. Також в нього приховане обличчя маскою, що теж є частиною сюжету, яка має змінитися у разі проходження гри «Квітка Папороті». Всі інші герої, а саме: Відьма, Доля і Чугайстер, виконані у схожій кольоровій гамі, що і локації, в яких вони знаходяться. Наприклад, дизайн Відьми представлений у фіолетових і зелених кольорах, що пасують саду, у якому вона зустрічає головного героя. Доля має індивідуальну особливість: вона може бути у гарному чи поганому настрої. Залежно від емоційного стану, вона матиме різну кольорову гаму: жовтогаряча і тепла для щастя та сіро-блакитна і холодна для суму. Персонаж Чугайстера виконаний у тепло-зелених кольорах, адже він знаходиться біля болота у листяному лісі. Для локацій були використані і холодні, і теплі кольорові гами, але всі вони не є яскравими, щоб не відволікати глядача від дій персонажів на екрані. Холодні кольори у трейлері притаманні денним локаціям з водою, в той час як теплі кольори задіяні у вечірніх локаціях з лісом та полем. Сюжетна частина відеоролику виконана у темно-холодних кольорах з акцентами на освітленні та деталях.

2.3. Технічні характеристики та особливості. Даний трейлер був виконаний за допомогою таких програм: Adobe Photoshop, Krita, Adobe After Effects, Blender. Більша частина проекту – це покадрова анімація, кадри для якої були відмальовані у програмах Adobe Photoshop та Krita. Krita має безліч різноманітних пензлів, що пасують авторській графіці проєкту, а Adobe Photoshop – зручніший для коригування вже готових намальованих сцен. Програма Blender була використана для двох задач: підготовка сцени у 3D графіці для відмальовки по ній плавного і правильного у перспективі повороту камери у 2D графіці у сцені з головним героєм і відьмою; побудова і анімація багатопланових кадрів у 2D графіці за допомогою розміщення них у просторі та зміни положення камери відносно їхнього положення. За

допомогою програми Adobe After Effects були створені короткі анімації персонажів, суміщених з кадрів у 2D графіці, що були підготовлені заздалегідь у програмах Adobe Photoshop та Krita, а також були анімовані деякі елементи шляхом використання інструменту Puppet Position Pin Tool та змонтована фінальна версія проєкту.

2.4. Звукове рішення. Для звукового оформлення нашого проєкту було вирішено скомбінувати обрані фонові звуки природи з безкоштовної фонотеки сервісу Youtube із записаною українською народною композицією у власному гітарному виконанні. Для сюжетної частини трейлеру були підібрані більш ритмічні звуки, які акцентують увагу глядача на тому, що відбувається на екрані, а саме: перехід від кадру з суницями до кадру їх зривання рукою головного героя; поворот камери від кадру з головним персонажем до кадру з відьмою; клацання пальців відьми, яке переносить головного героя до лісу.

ВИСНОВКИ

Комп’ютерні ігри стали популярними в другій половині XX століття і продовжують набирати обертів і сьогодні. Вони дозволяють користувачам відчути себе у ролі головних героїв, зануритися у вигаданий віртуальний світ та взаємодіяти з ним. Чудовим інструментом для їхньої популяризації є трейлери – короткі відеоролики, які можуть демонструвати фрагменти ігрового процесу, кінематографічні вставки та інші елементи гри, які зацікавлять потенційних гравців.

Проаналізувавши обрані нами аналоги, ми зробили наступні висновки:

1. Трейлери створюються для того, щоб викликати емоції у потенційних гравців, збільшити їхню цікавість та дати їм можливість побачити майбутню гру.
2. Найбільш популярною серед трейлерів є комбінація демонстрації сюжету та ігрового процесу.
3. В більшості трейлерів музичний супровід співпрацює із зображенням на екрані, кадри і музика співпадають за ритмом, роблячи акценти на більш важливих подіях.
4. В більшості трейлерів вся увага сконцентрована на головному герої чи події за допомогою візуальних рішень.

Однією з поставлених задач даного проєкту є реалізація трейлеру комп’ютерної гри «Квітка папороті». Наш проєкт матиме звукове оформлення, що доповнює відеоролик і змінюється відповідно до кадрів трейлеру. Також була запозичена ідея дизайнерського рішення, де дизайн головного героя і неігрових персонажів простіший за навколишнє середовище. Але головною особливістю дизайну нашого трейлеру є авторська графіка, яка доповнена освітленням і маленькими деталями на передньому і задньому планах для просторовості.

ЛІТЕРАТУРА

5. Have A Nice Death. Gearbox publishing: веб-сайт. URL: https://www.haveanicedeath.com (дата звернення 20.04.2022).
6. Hawkins J. Rain World review. Polygon: веб-сайт. URL: https://www.polygon.com/2017/3/27/14951492/rain-world-review-pc-windows-ps4-playstation-4 (дата звернення 20.04.2022).
7. Hollow Knight Lore. Hollow Knight Wiki: веб-сайт. URL: https://hollowknight.wiki.fextralife.com/Lore (дата звернення 19.04.2022).
8. Jenkins T. Anatomy of a Video Game Trailer. Medium: веб-сайт. URL: https://medium.com/the-coastline-is-quiet/anatomy-of-a-video-game-trailer-d750f4bf9b1f (дата звернення 18.04.2023).
9. Lieu D. 5 Game Trailer Varieties, and When to Make Them. Derek Lieu Creative: веб-сайт. URL: https://www.derek-lieu.com/blog/2018/9/11/game-trailer-varieties-and-when-to-make-them (дата звернення 18.04.2023).
10. Ori and the Blind Forest. Oripedia: веб-сайт. URL: https://oriandtheblindforest.fandom.com/wiki/Ori_and_the_Blind_Forest (дата звернення 19.04.2022).
11. Ori And The Blind Forest. The Story Museum: веб-сайт. URL: https://www.storymuseum.org.uk/1001-stories/ori-and-the-blind-forest (дата звернення 19.04.2022).

ДОДАТОК 1.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

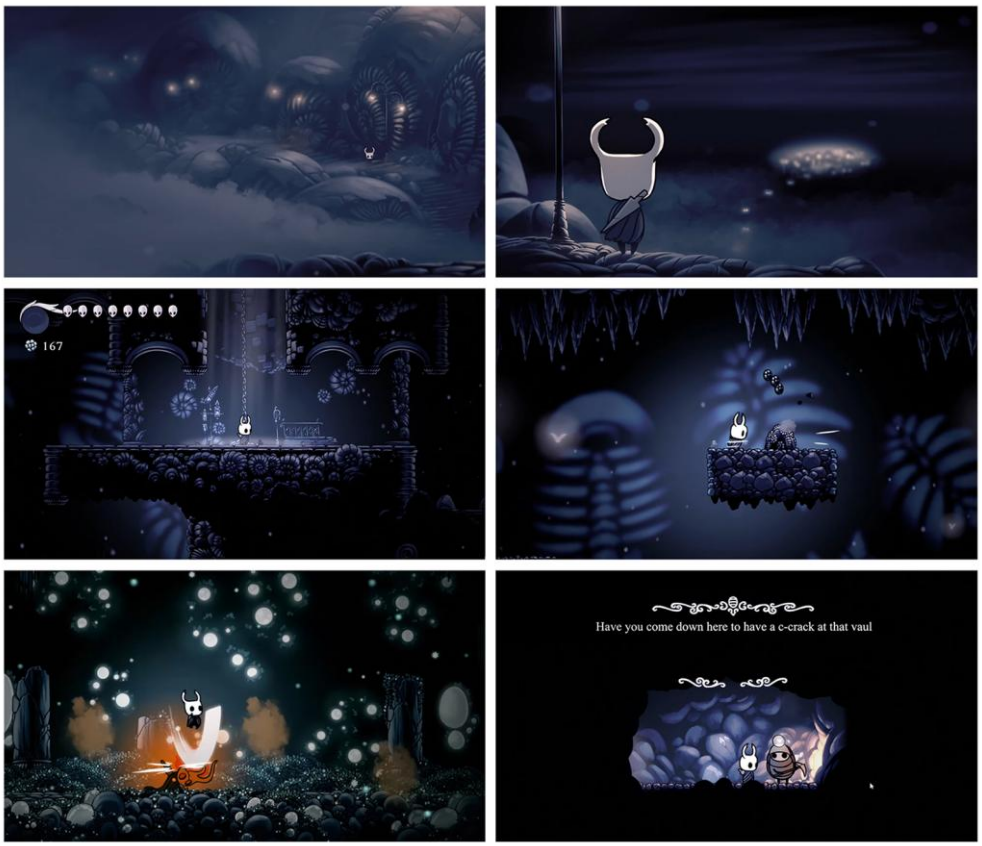


Рис. 1.1. Скриншоти трейлеру комп’ютерної гри “Hollow Knight”, 2017 р.



Рис. 1.2. Скриншоти трейлеру комп’ютерної гри “Ori”, 2015 р.

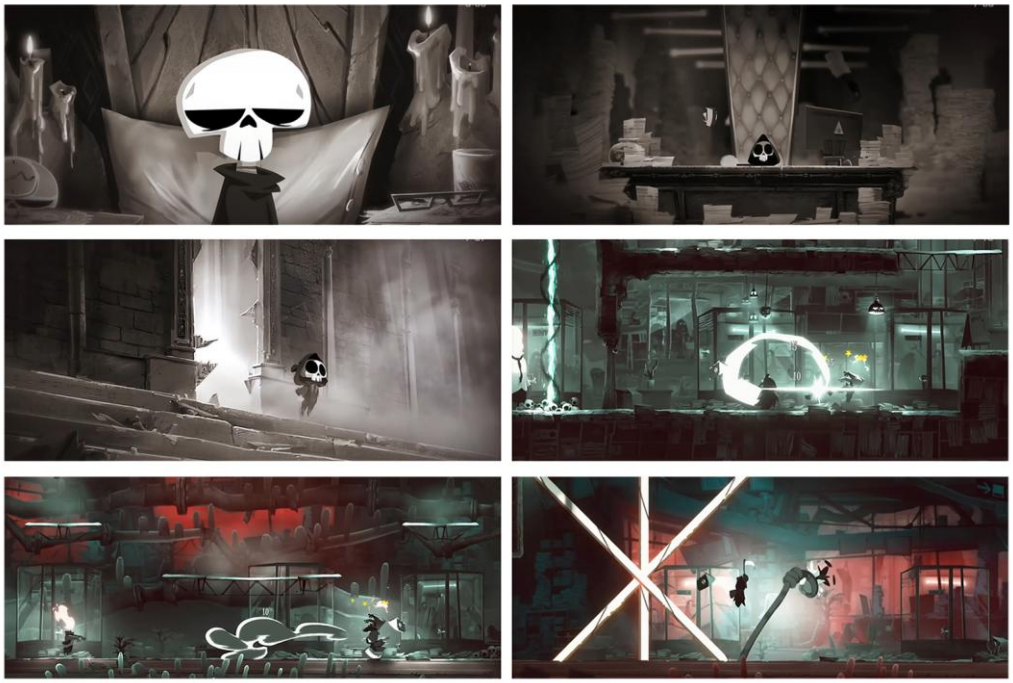


Рис. 1.3. Скриншоти трейлеру комп’ютерної гри “Have A Nice Death”, 2022 р.

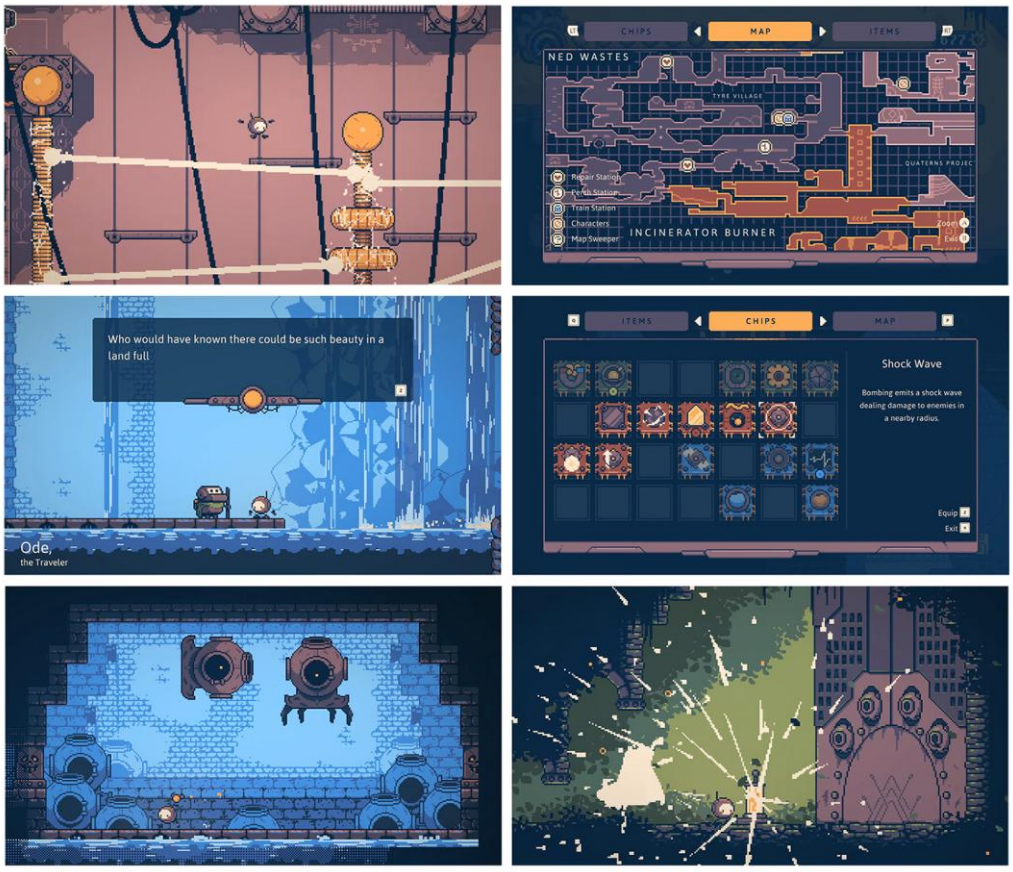


Рис. 1.4. Скриншоти трейлеру комп’ютерної гри “Haiku, the Robot”, 2022 р.

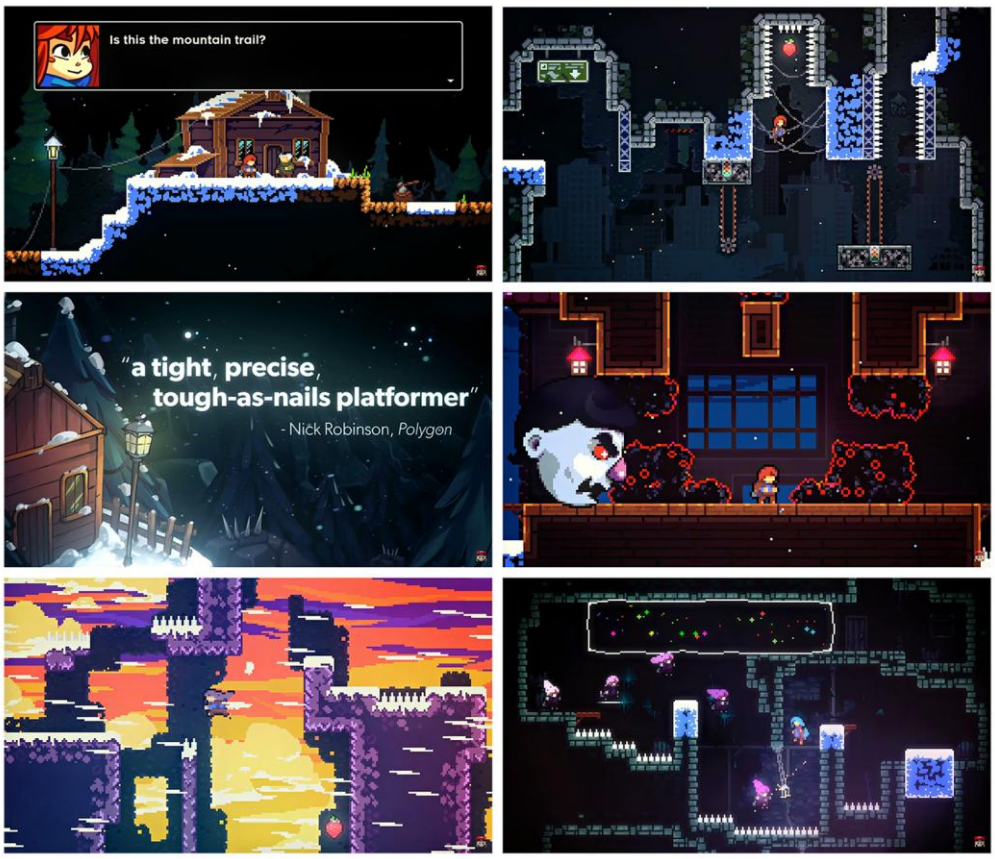


Рис. 1.5. Скриншоти трейлеру комп’ютерної гри “Celeste”, 2018 р.



Рис. 1.6. Скриншоти трейлеру комп’ютерної гри “Rain World”, 2017 р.



Рис. 1.7. Скриншоти трейлеру комп’ютерної гри “Skul: The Hero Slayer”, 2020 р.



Рис. 1.8. Скриншоти трейлеру комп’ютерної гри “Shovel Knight”, 2014 р.



Рис. 1.9. Скриншоти трейлеру комп’ютерної гри “Tukoni”, 2020 р.



Рис. 1.10. Скриншоти трейлеру комп’ютерної гри “Tunic”, 2022 р.

ДОДАТОК 2.
ЕСКІЗНИЙ ПОШУК





















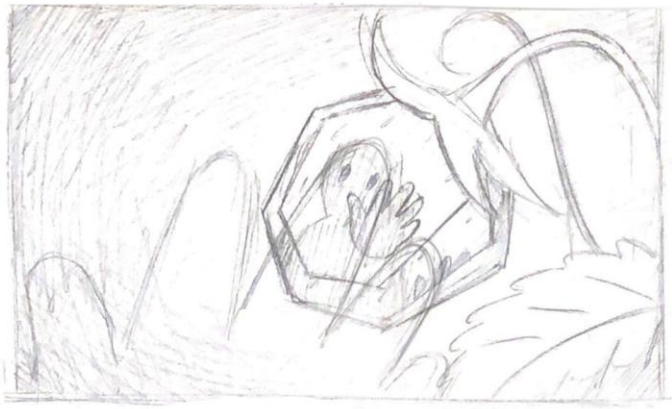
ДОДАТОК 3.
СКЛАД ПРОЄКТУ

1)



Перехід від чорного тла до першого кадру.
Кришталеві суниці блищать, освітлюють все навколо.

2)



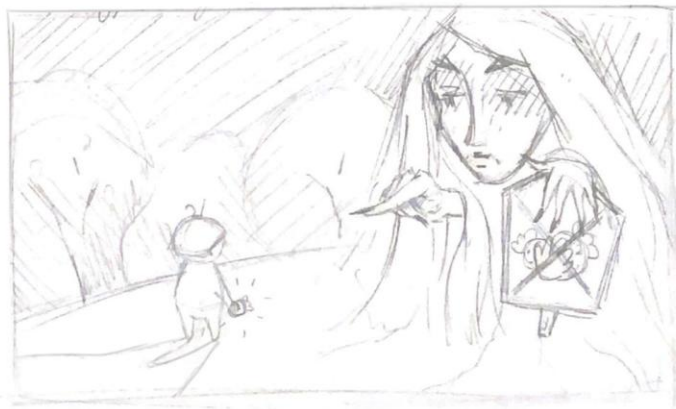
До суниці тягнеться рука, щоб зірвати її.

3)



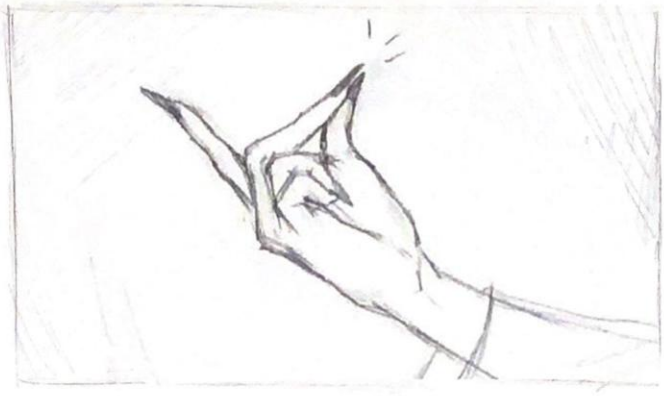
Головний герой зірвав суницю, милується нею.
Після цього кадр повертається на 180 градусів праворуч.

4)



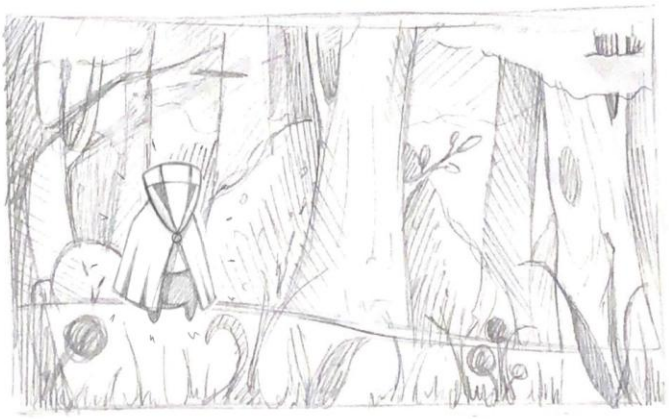
З’являється відьма, яка вказує на те, що суниці рвати не можна.

5)



Відьма клацає пальцями і герой переноситься у гру.

6)



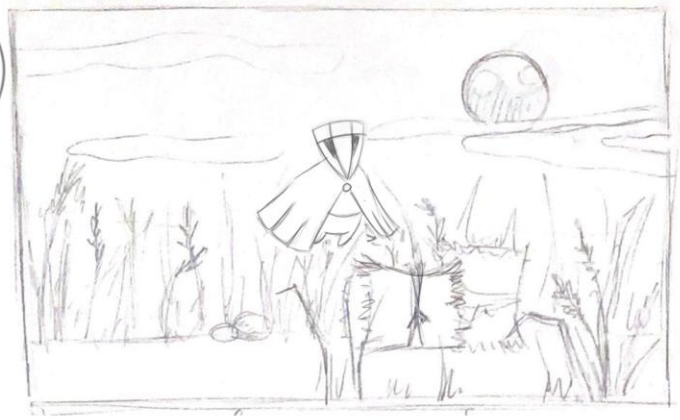
Головний герой змінюється і опиняється в лісовій локації.

7)



За декілька секунд з’являється «месседж».

8)



Локація - степ, головний герой перестрибує снопи сіна.

9)



Локація - болото, головний герой проганяє ворога.

10)



Розмова з Чугайстром.

11)



Головний герой перестрибує по камінцях і зустрічає Долю.

12)



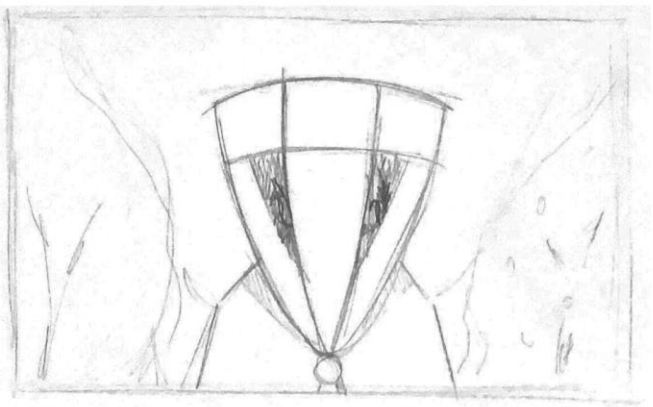
Щаслива Доля.Все навколо яскраве.

13)



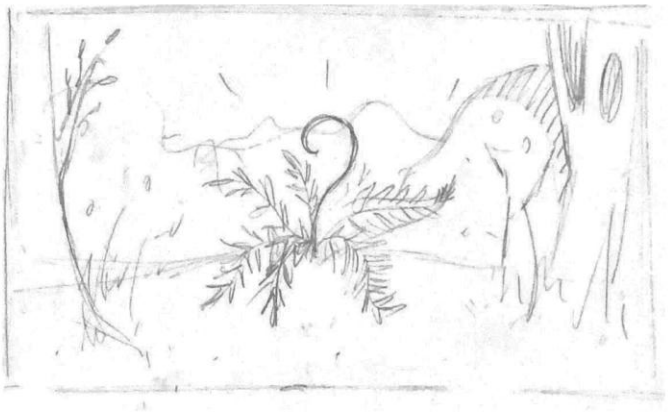
Нещаслива Доля. Переговори.
Навколо все похмуре.
В кінці затемнення і перехід до наступного кадру.

14)



Наближене «обличчя» головного героя. В «очах» відображається папороть.

15)



Папороть, що світиться.

16)



Камера віддаляється настільки, що не видно папороті.
З’являється назва гри.