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

Погрібна Вікторія Тарасівна

АНІМАЦІЙНИЙ ТРЕЙЛЕР ДО ГРИ “OUT OF MY WORLD”

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.

_____ В.Т. Погрібна

Керівник: Радомська Алла Михайлівна
старший викладач

Харків 2023

ЗМІСТ

ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ..... 5
1.1 Рекламний ролик Pokémon GO – “LegendaryTrailer”. 5
1.2 Анімований трейлер AnimalCrossing: NewHorizons - OfficialDesertedIslandGetawayPackageTrailer..... 5
1.3 Відеоролик-трейлер Pokemon GO - OfficialBuddyAdventureTrailer..... 5
1.4 АнімаційнийроликMerryweatherFoxandtheBaronofBurrow’s Bend - CalartsFilm 2018 6
1.5 Відеоролик TORO ! Let'sParty P4 Ps3 м. 6
1.6 Анімаційний ролик Lost&Found | OscarShortlistedStop-MotionAnimation... 7
1.7 Анімаційний роликConflictingIdeas (2011)..... 7
1.8 Відеоролик ToroInoue #toroinoue#cute#cat 7
1.9 Фільм TorotoTabisuru (TravelwithToroMovie) 8
1.10 АнімаційнийроликMissingHalloween)..... 8
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 9
2.1. Концепція роботи та структура трейлеру до гри “OUT OF MY WORLD”.9
2.2. Стилістична концепція трейлеру.. 9
2.3. Технічні характеристики та особливості. 10
2.4. Звуковерішення. 10
ВИСНОВКИ..... 11
ЛІТЕРАТУРА 12
ДОДАТОК І АНАЛІЗ АНАЛОГІВ..... 13
ДОДАТОК 2. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ .....**ПОМИЛКА! ЗАКЛАДКУ НЕ ВИЗНАЧЕНО.**
ДОДАТОК 3. СКЛАД ПРОЄКТУ 23

ВСТУП

Анімаційний трейлер до гри – це короткий фільм, який використовується для промоції гри перед її випуском. Цей трейлер може містити фрагменти геймплею гри, а також візуальні ефекти, що демонструють її функції та особливості. Трейлер може бути створений для залучення уваги, використовуючи візуальну атмосферу та історію гри, щоб заохотити гравців до покупки. Анімаційний трейлер може також містити частину геймплею, діалоги та персонажів, щоб показати, наскільки цікавою та захоплюючою може бути гра.

Такі анімаційні трейлери можуть бути використані для привертання уваги геймерів на платформах соціальних медіа, таких як YouTube, Twitch або Facebook, що допомагає залучити нових гравців до гри. Також це може бути інструментом для рекламування гри на конференціях, ярмарках або відеоігрових виставках.

Актуальність. Створення трейлеру до гри є важливим етапом в рекламній кампанії, оскільки він може залучити нових гравців та збільшити продажі. Трейлер може показати гравцям, які можливості є в грі, що робить її унікальною та які нововведення були додані до геймплею.

Актуальність створення трейлеру до гри полягає в тому, що він може допомогти гравцям у виборі гри для покупки або завантаження. Також, трейлер може привернути увагу потенційних інвесторів, що може підвищити фінансову підтримку розробників гри.

Зростаюча популярність відеоігор та швидкий розвиток галузі створює потребу в якісних та привабливих трейлерах до гри, які можуть зацікавити гравців та залучити їх до певної гри. Тому актуальність створення трейлеру до гри є високою в сучасній галузі відеоігор.

Новизна цього проекту полягає в поєднанні багатьох видів анімації та різноманітності у використанні технік, а також дослідження інструментів доповненої реальності як інструмента для створення медійного контенту

Розділ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1 Рекламний ролик Pokémon GO – "Legendary Trailer" [1] Ролик показує Жителів міста, та їх повсякденне життя у світі де покемоне є звичайною реальністю. Для них звичною справою є Пікачу що просто гуляє по вулиці. У цьому світі важливим є ваш ранг та кількість зловлених покемонів. Люди живуть і вступають у батли покемонів з іншими.

Приклад того як звичайний світ стає незвичайним за допомогою 3D трекінгу. Трекінг використовується як з текстовими елементами так і з візуальними. Трохи прозорі 3D модельки створюють такий собі ефект голограми. Персонажі сидять на плечах у власників або ж гуляють поруч. Анімація супроводжується влучними візуальними та звуковими ефектами. (Див.мал.1)

1.2 Анімований трейлер AnimalCrossing: NewHorizons – Official Deserted Island Getaway Package Trailer[2] Короткий ролик де персонажі гри зібрані у кінозалі де їм презентують геймплей їхньої ж гри. Звірята у захваті та захопленні переглядом пригод головного героя.

Ролик виконаний у досить примітивній 3D анімації яка в принципі притаманна грі. Змодельовані персонажі теж досить примітивні і не мають в собі великої кількості полігонів. Деталі дизайну здебільшого передані в текстурах. Анімація емоцій персонажів теж виконана за допомогою звичайної текстурної маски. Такого результату досить легко досягти, тим не менше це все ще виглядає стильно і яскраво. (Див.мал.2)

1.3 Відеоролик-трейлер Pokemon GO – Official Buddy Adventure Trailer[3]Рекламний ролик показує маленького хлопчика що зростає зі своєю улюбленою м'якою іграшкою. Із плином часу хлопчик поступово зростає, м'яка іграшка більше не супроводжує його в житті. Але образ улюбленого

[1]https://www.youtube.com/watch?v=yQCREgz4tQY&ab_channel=GameSpot
[2]https://www.youtube.com/watch?v=7MTE-gHTEu8&ab_channel=IGN
[3]https://www.youtube.com/watch?v=hIrAt1wyF_Q&ab_channel=IGN

персонажа таки залишається у його житті, тепер у вигляді мобільного додатка. За допомогою AR ліпший друг хлопця завжди з ним.

Перша половина ролику –звичайно зафільмований ролик не надто пов'язаний з музичним супроводом. Зміна сцен планомірна і грамотна. Друга половина має інтегрованого у реальний світ вигаданого персонажа. Персонаж змодельований і анімований у 3D і грамотно вписаний у композицію за допомогою технологій 3D трекінгу. Поєднання різних графік вражає своєю незвичністю. (Див.мал.3)

1.4 Анімаційний ролик Merryweather Fox and the Baronof Burrow's Bend – Calarts Film 2018[4]

Анімаційний ролик описує події що відбуваються в невеличкому містечку у хащах лісу. Маленька мишку шукає допомоги у детектива лиса якого вигнали з міста, коли дізнається про зникнення свого батька. Разом вони пробираються в маєток мера сови де викривають його жахливий секрет.

Ролик не має кінцевого візуального рішення і ніколи не був закінчений. Вся анімація сира, містами це зовсім аніматик. Це пояснюється тим шо художниця виконавиця Rhea Dadoo (Рая Даду) спеціалізується на створенні сторі-бордів та аніматиків. Анімація хоч і має сирий вигляд, грамотна і виконана з виконанням усіх принципів. Окрему увагу заслуговую правильно, красиво вистроєна композиція та планування рухів у кадрах. Плановість та переключення уваги глядача теж дуже вдалі. Таймінг просто ідеальний, жодна подія не вислизає з уваги. (Див.мал.4)

1.5 Відеоролик TORO ! Let's Party P4 Ps3[5] Добірка з декількох шматків геймплею, де котик Торо потрапляє в різноманітні ситуації і пригоди коли намагається допомогти своїм друзям.

Анімація ролику хоч і доволі примітивна, але від цього не менш виразна. Взаємодія між персонажами показана у вигляді візуальної новели. Персонажі не мають голосу натомість мають звуковий 8bit супровід який символізує

[4]https://www.youtube.com/watch?v=_LTSijvYwvI&t=14s&ab_channel=RheaDadoo
[5]https://www.youtube.com/watch?v=7Oy9oSWXGl0&ab_channel=takashy87

голоси, у кожного персонажа він різний. Тут ми бачимо таку саму примітивну зміну емоцій за допомогою звичайної текстурної маски. Для кожної емоції у персонажів є окрема циклічна анімація жестів що додає виразності персонажам. (Див.мал.5)

1.6 Анімаційний ролик Lost&Found | Oscar Shortlisted Stop-Motion Animation [6] короткий метр номінований на Оскар. Анімаційний ролик у форматі стоп-моушен. Незграбний в'язаний динозаврик повинен розв'язати себе, щоб врятувати любов свого життя.

Стиль стоп-моушн-анімації має особливий шарм, якого не поділяють інші форми анімації. Головними героями ролика постають в'язані ляльки які рухаються у просторі. Сетінг анімації обмежений лише однією локацією де і відбуваються всі дії, але має дві основні ситуаційні сцени у межах яких нам показують обох персонажів. Освітлення "нічне", штучне, що створює ажурний ободок який додає особливого шарму та вигідно показує ляльок. (Див.мал.6)

1.7 Анімаційний ролик Conflicting Ideas (2011) [7] Конкуруючі персонажі аніматора борються за його увагу. Один з прикладів поєднання різних графік, де на звичайний відеоролик накладається 2D анімація, створюючи ілюзію присутності нереальних персонажів у реальному світі. Анімаційні персонажі мають взаємодію з реальними об'єктами. Вони реалістично вписані у простір кімнати. Плановість і перекриття анімаційних героїв створено за допомогою звичайної маски. На камеру накладено не значний шейк що додає ще більшої реалістичності ролику. Як зазначив сам автор ролика, більшість анімації була відмальована на звичайному папері з подальшою обробкою у програмі Photoshop. (Див.мал.7)

1.8 Відеоролик Toro Inoue #toroinoue#cute#cat [8] Короткий ролик з відомим персонажем з серії ігор та ТБ шоу що грається з собаками біля океану. У цьому відео персонаж взаємодіє з двома собаками. Вони грають у квача

[6]https://www.youtube.com/watch?v=JEQZ5Tb-6Ps&ab_channel=Lost%26Found%3AShortFilm
[7]https://www.youtube.com/watch?v=I62CwxUKuGA&ab_channel=MarkHaldane
[8]https://www.youtube.com/shorts/VEtoGXhCR_Q

після чого він їде на собаці верхи. Прекрасно виконаний трекінг та увага до ситуації зі світлом у сцені. Персонаж гармонійно вписався у кадр. (Див.мал.8)

1.9 Фільм Toroto Tabisuru (Travel with Toro Movie) [9] японський "живий" комп'ютерний мультфільм, створений Fuji TV і Sony Computer Entertainment у 2009 році на основі програми японського телебачення на Fuji TV Пригоди з Торо. Отримавши визнання серед людей, Торо вирішує відвідати їх, щоб навчитися бути людиною. Під час фільму він дізнається про японські традиції та ритуали, а також дізнається як вони розважаються. Після кожної пригоди Торо нагороджує своїх опікунів Омаморі (оберіг на удачу, який зазвичай продають у святилищах), щоб подякувати їм за допомогу.3D персонаж взаємодіє з людьми та об'єктами в реальному світі. Не дивлячись на примітивність фігурки та анімації, її присутність у відео виглядає органічно та переконливо. Такого ефекту досягнено завдяки уважному ставленню до освітлення в сцені та постановці кадра. (Див.мал.9)

1.10 Анімаційний ролик Missing Halloween [10] короткометражна анімація, створена Mike Inel (Майк Інел). Це короткий мультфільм про те, як двоє дітей збирають солодощі. Але головна особливість полягає в тому, що маленька дівчинка є уявною (привидом).Після того, як хлопчик і дівчинка втікають, повертаючись на пагорб, батьки та поліція шукають хлопчика, роблячи жахливе та несподіване відкриття. Ролик поєднавв собі сумну історію з прекрасною анімацією. Ролик повністю виконаний у 2D покадровій анімації. Композинг зроблений з уклоном на створення ілюзії традиційної анімації на папері. Кольорова гама не виходить за межі чорного та білого. (Див.мал.10)

[9]https://www.youtube.com/watch?v=H2cql-Fqc2k&t=777s&ab_channel=Rosybliss
[10]https://www.youtube.com/watch?v=FaoVpVXcZsA&ab_channel=MikeInel

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура трейлеру до гри “OUT OF MY WORLD”.

Трейлер до інтерактивної новели з доповненою реальністю, виконаний з поєднанням 2D та 3D анімації та інтеграцією в реальний світ.

Анімаційний 2D персонаж потрапляє у реальний світ. Мета гри: повернути персонажа додому шукаючи підказки та портали прямо у своєї кімнаті, чи на вулиці. В трейлері до гри головними персонажами є маленький хлопчик та відповідно сам персонаж гри якого він знаходить просто у своєму телефоні. Через свою необачність хлопчик витряхує персонажа зі свого девайсу безпосередньо до своєї кімнати. Далі персонажу та хлопчику необхідно працювати разом щоб повернути персонажа до його виміру. Для цього їм треба шукати портальні ключі, місцеположення яких відзначено у мапі в додатку гри. Щоб їх зібрати хлопчик та персонаж мають відправитись у подорож, елементи якої і будуть показані у трейлері. Як тільки вони знаходять ключ, відкривається портал що веде до міні ігор, додаткових завдань. Потрапляючи в нові світи через віднайдені портали персонаж змінює свій вигляд відповідно до світу в який потрапляє, тут і знадобиться зміна графік в анімації.

Окрім відносного сюжету в трейлері також будуть показані частини геймплею де персонаж взаємодіє з локаціями світів у які потрапляє у форматі візуальної новели.

2.2. Стилістична концепція трейлеру.

Головна особливість проекту полягає в різноманітності графік персонажа. Так своєму вимірі персонаж представлений за допомогою 2D покадрової анімації, в реальному ж світі – в 3D, в інших вимірах – стоп-моушн у різних його варіаціях (пластилін, папір, хутро) відповідно. Більшість же часу саме трейлеру персонаж буде представлений саме в 3D графіці, в реальному світі.

Моделька персонажа низькополігональна [11] , А емоції змінюються за допомогою зміни текстур.

2.3. Технічні характеристики та особливості.

Перша українська інтерактивно-візуальна новела з технологією доповненої реальності. Технології: Blender, Toonboom Harmony, AfterEffects, EasyAR.

Моделька персонажа та 3D анімація будуть повністю виконані в Blender. 2D анімація в Toonboom Harmony. Елементи стоп-моушн анімації будуть пізніше оброблені в Photoshop. Композитінг, візуальні ефекти та трекінг будуть виконані в AfterEffects.

2.4. Звукове рішення.

Для ролик був обраний музичний супровід що тісно пов’язаний з діями в відео. Кожне музичне речення підкреслює подію що відбуваються на екрані. Сюжет ролику у більшості залежав від музичного треку ще на етапі його створення.

[11]Низькополігональна– та що має невелику кількість полігонів

ВИСНОВКИ

Інтеграція нового у сетінг буденного завжди буде зачаровувати своєю незвичністю, а поєднання графік буде заворожувати своєї незвичністю. Особливо легко цим вразити аудиторію невеликого віку. Унікальність комбінованої графіки в анімації полягає в тому, що вона дозволяє включити в один фільм широкий спектр різних художніх стилів. Це може надати фільму більш різноманітного та динамічного відчуття, а також додати додатковий рівень творчості та складності до загальної розповіді. Крім того, використання комбінованої графіки в анімації може допомогти підвищити відчуття реалістичності історії, зробивши її більш захоплюючою для глядачів.

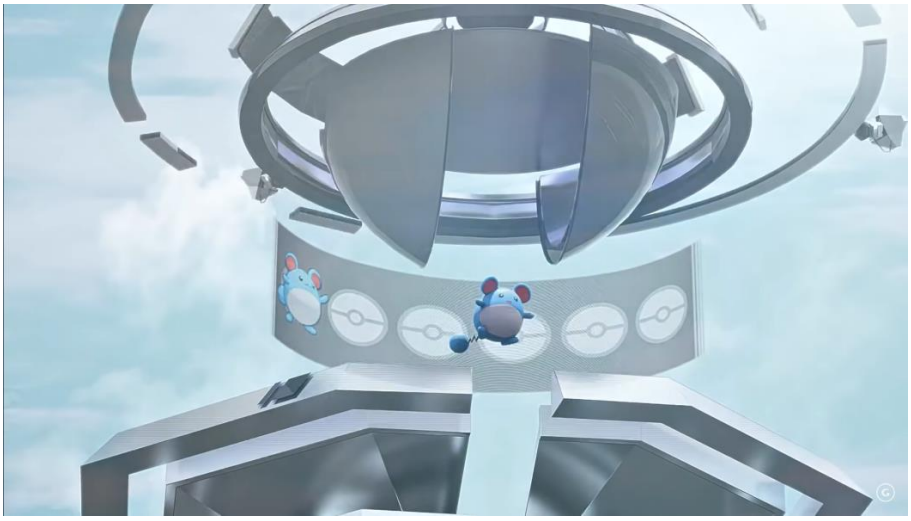
Унікальність же AR-ігор полягає в тому, що вони використовують переваги новітніх технологій, щоб забезпечити справді незвичний досвід, який об’єднує цифрові об’єкти та реальні простори. Це може призвести до інноваційної ігрової механіки та взаємодії, нового рівня оповіді та глибшого зв’язку між віртуальним і фізичним світами. Крім того, AR-ігри можуть запропонувати широкий спектр освітніх і терапевтичних цілей, оскільки їх можна використовувати для навчання історії, культури та географії.

Комбінація обох цих методів має стати дійсно надзвичайним та інноваційним досвідом в створенні медіа та в ігровій індустрії в цілому.

ЛІТЕРАТУРА

1. Combined animation URL:https://businessofanimation.com/maximizing-creativity-with-2d-and-3d-animation-combined/
2. Live action animation URL:https://www.yardbarker.com/entertainment/articles/the_best_films_that_mix_live_action_and_animation/s1__35322914#slide_1
3. Wikipedia URL:https://en.wikipedia.org/wiki/Live-action_animated_film
4. AR gaming URL:https://www.techtarget.com/whatis/definition/augmented-reality-gaming-AR-gaming

ДОДАТОК 1.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Мал.1 Рекламний ролик Pokémon GO – “LegendaryTrailer”



Мал.2 Анімований трейлер AnimalCrossing: New Horizons – Official Deserted Island Getaway Package Trailer



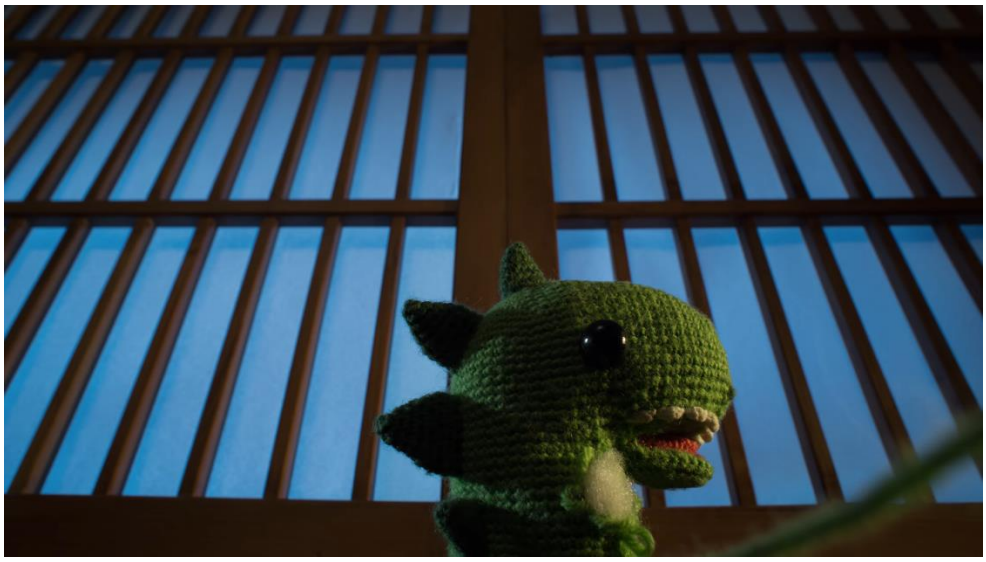
Мал.3 Відеоролик-трейлер Pokemon GO – Official Buddy Adventure Trailer



Мал.4 Анімаційний ролик Merryweather Fox and the Baronof Burrow’s Bend – Calarts Film 2018



Мал.5 Відеоролик TORO ! Let's Party P4 Ps3



Мал.6 Анімаційний ролик Lost & Found | Oscar Shortlisted Stop-Motion Animation



Мал.7 Анімаційний ролик Conflicting Ideas (2011)



Мал.8Відеоролик Toro Inoue #toroinoue#cute#cat



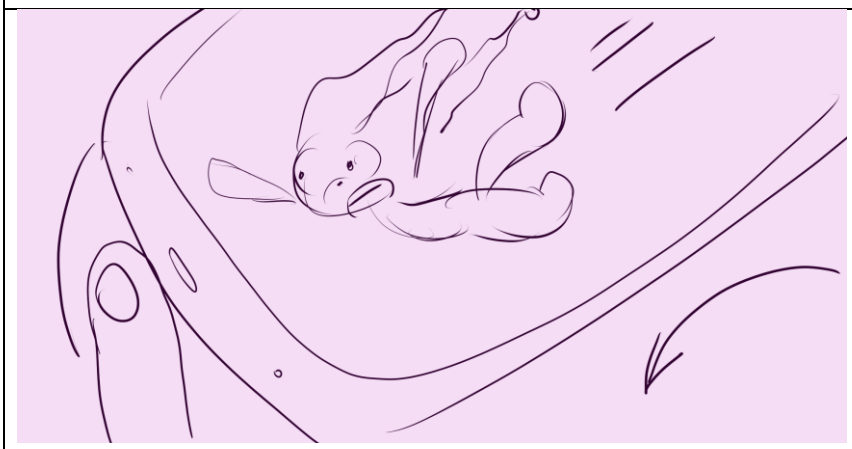
Мал.9 Фільм Toro to Tabisuru (Travel with Toro Movie)



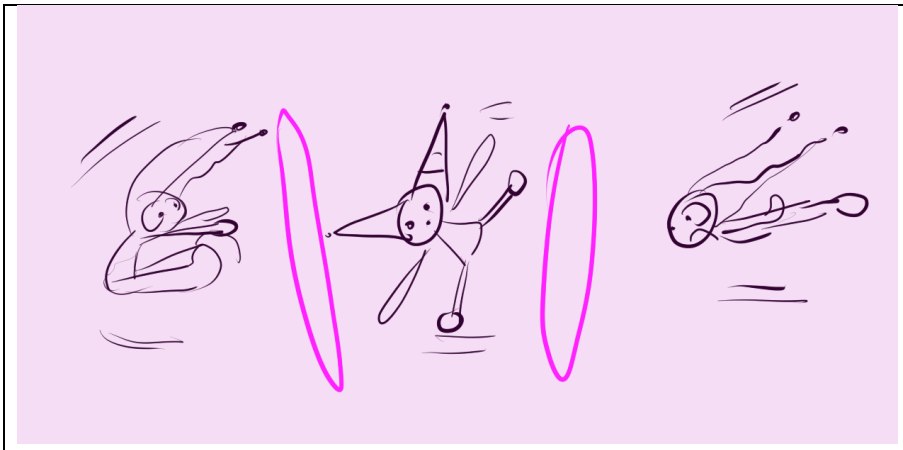
Мал.10 Анімаційний ролик Missing Halloween

ДОДАТОК 2.

СКЛАД ПРОЄКТУ

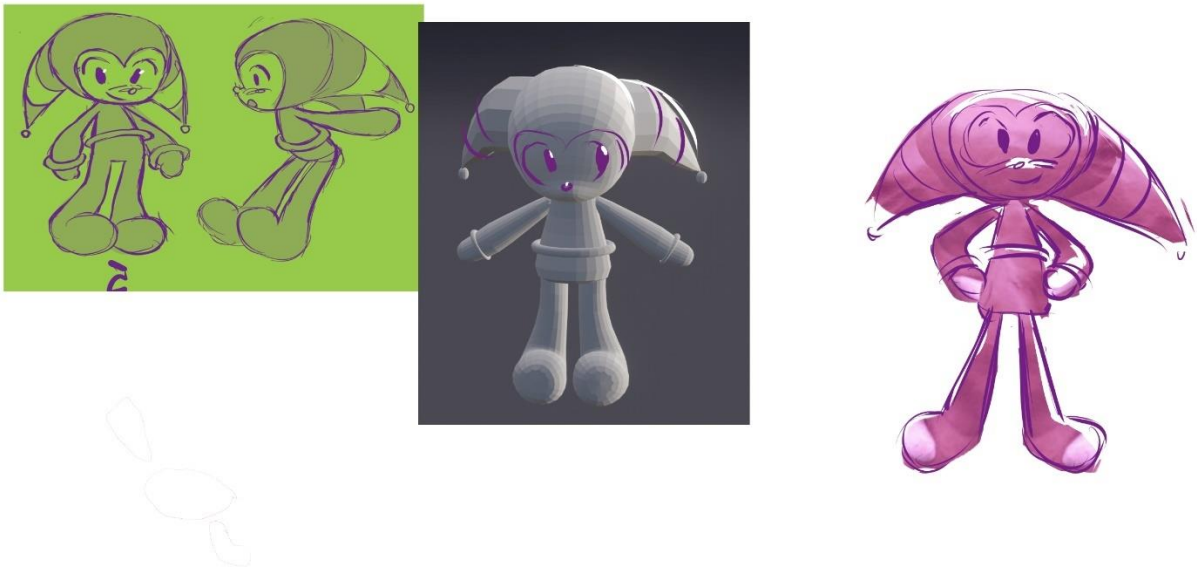
	Хлопчик грається у своєму телефоні
	Персонаж у своєму вимірі знаходить “вікно” де і бачить хлопця
	Хлопчик обертає телефон тим самим змушуючи персонажа “випасти” з нього

	Персонаж опиняється з хлопчиком в одній кімнаті
	Хлопчик відкриває карту з локаціями ключів-порталів
	Персонаж і хлопець досліджують світ у пошуках ключів

	Після знаходження ключа персонаж пролітає через декілька порталів змінюючи свій вид відповідно до кожного
	Нарізка шматочків геймплею з персонажем у різних сетінгах
	Хлопчик і персонаж виходять з кадру. Фінальна сцена

ДОДАТОК 3.

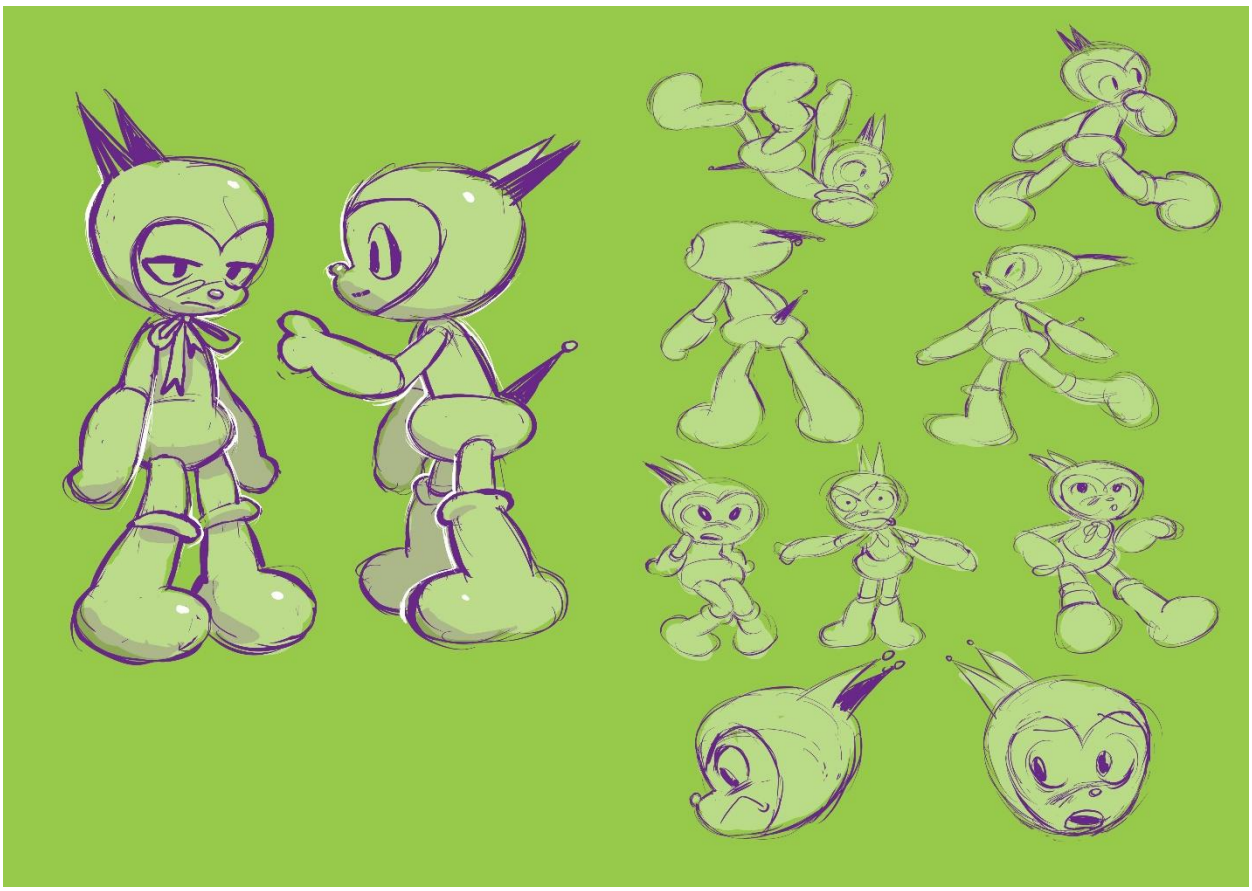
ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ



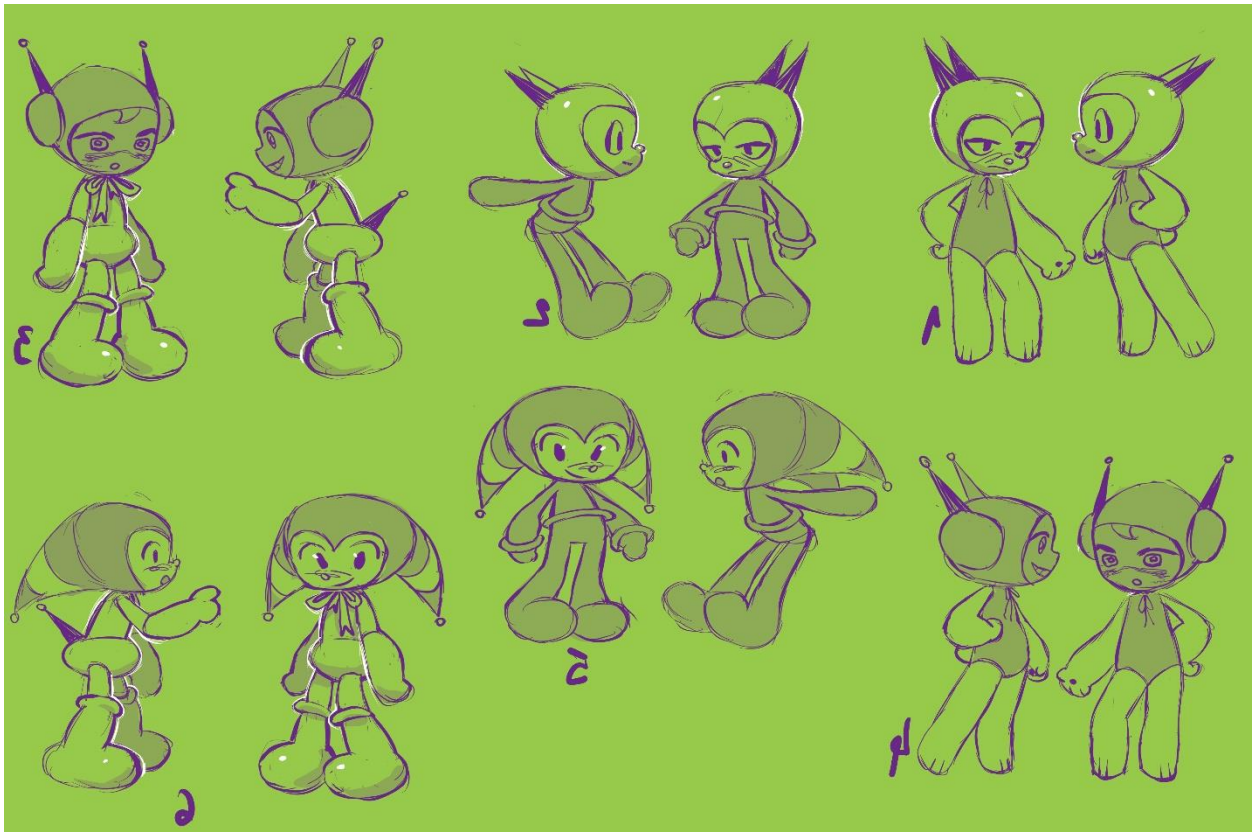
Мал.3.1 Персонаж в різних графіках



Мал.3.2 Лист персонажа



Мал.3.3 Дизайн персонажа



Мал.3.4 Розробка персонажу



Мал.3.5 Моделька персонажа