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

Савченко Владислава Сергіївна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК “НОРЕ”

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. С. Савченко

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна
Старший викладач

Харків–2023

ЗМІСТ

ВСТУП.....3
РОЗДІЛ 1. АНАЛОГИ.....6
1.1. Анімаційний ролик «Душі».....6
1.2. Анімаційний ролик «Без Бою — Without a fight (2022 animation)».....6
1.3. Анімаційний ролик «Додому (не пародія) — Kalush feat. Skofka».....7
1.4. Анімаційний ролик «Зміни».....8
1.5. Анімаційний ролик «Мета».....9
1.6. Соціальний ролик «Імпульс».....9
1.7. Сінематик комп'ютерної гри "Lost".....10
1.8. Анімаційний ролик «Війна, яка завжди поруч».....11
1.9. Відео блог волонтера Дениса Христова.....12
1.10. Анімаційний ролик "One day out there".....13
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ.....15
2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролика "Hope".....15
2.2. Стилістична концепція анімаційного ролика "Hope".....15
2.3. Технічні характеристики та особливості.....16
2.4. Звукове рішення.....16
ВИСНОВКИ.....17
ЛІТЕРАТУРА.....19
ДОДАТОК 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....20
ДОДАТОК 2. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК.....26
ДОДАТОК 3. СКЛАД ПРОЄКТУ.....28

ВСТУП

Анімаційний ролик “Норе” відтворює складні умови, з якими стикаються люди в Україні під час війни, і демонструє важкість їхнього повсякденного життя. Він показує наскільки страшним та непередбачуваним може бути існування у таких обставинах, але в той же час, які сильні духом можуть бути українці, що не здаються й не втрачають надію на краще майбутнє. Цей ролик збуджує в глядачів віру в те, що перемога над труднощами неминуча, адже український народ - це народ воїнів, які завжди готові дати бій будь-якому випробуванню.

Зважаючи на те, що війна є однією з найбільш складних проблем людства, її вплив на наше життя є значним і негативним. В Україні вона триває з 2014 року і щодня люди стикаються з наслідками бойових дій, зокрема зі знищенням і руйнуванням інфраструктури, домівок, звичайних шкіл та дитячих садочків, а також з фізичними та психологічними травмами.

Така ситуація має важливий соціальний аспект, який потрібно враховувати. Війна має вплив на соціальне середовище, зокрема на міжособистісні відносини, на індивідуальний розвиток людини, на моральні та етичні стандарти суспільства. Тому, мета анімаційного ролика "Норе" — показати ці наслідки, наголосити на необхідності подолання війни та показати, що навіть у складних умовах є можливість зберігати надію та перемогти.

Цей проект може стати відмінним прикладом того, як художні твори можуть відігравати важливу роль у соціальному прогресі та сприяти змінам у суспільстві. Комбінація авторської графіки та анімаційної технології дозволяє візуалізувати серйозні соціальні проблеми, зокрема війну та її наслідки для людей. Проєкт може сприяти підвищенню уваги до цієї ситуації та залученню громадської участі в її розв'язанні. Такий ролик може бути важливим інструментом для поширення інформації про соціальні проблеми та залучення громадськості до активної діяльності в

цьому напрямку. Крім того, використання анімаційної технології в соціальних кампаніях може допомогти популяризувати та розширювати можливості цієї технології. Цей ролик може стати важливим прикладом того, як анімація може бути застосована у таких проєктах та сприяти їх ефективній комунікації з глядачами.

Актуальність соціального анімаційного ролика "Норе" полягає привертанні уваги до теми війни, яка продовжує супроводжуватись стражданням і жертвами для всієї України. Цей проєкт є важливим візуальним засобом, який допомагає суспільству зосередитись на проблемі.

Новизна проєкту полягає в використанні авторської графіки, що була розроблена вручну. Кожна деталь ретельно продумана та створена з урахуванням відтворення настрою та емоцій кожної сцени. Також використовується програма Clip Studio для створення анімації, що дозволяє досягти високої якості обробки та підсилення емоційного ефекту.

У цілому, проєкт, який поєднує художній твір та соціальну кампанію, має великий потенціал у подоланні соціальних проблем та покращенні життя людей. Він може відігравати важливу роль у приверненні уваги до них та залученні громадськості до їх розв'язання.

Анімаційні технології включають різноманітні методи та інструменти створення анімаційного контенту, які можуть бути виконані ручним чи комп'ютерним способом. Ці технології використовуються для створення анімаційних фільмів, відеоігор, рекламних роликів, експериментального кіно та іншого візуального контенту. Вони можуть включати в себе такі елементи, як малюнок, 3D-моделювання, рухомі картинки, комп'ютерну графіку, редактори відео, аудіо та багато іншого [4], [5].

Соціальна кампанія — це організована спроба змінити громадську думку або поведінку відносно певної проблеми або справи за допомогою інформації та комунікації з громадськістю. Це може бути спрямовано на різні проблеми, такі як захист довкілля, боротьба з бідністю, підвищення

свідомості про громадське здоров'я, права тварин та інші соціальні проблеми [1], [2].

Соціальна проблема — це проблема, що виникає в суспільстві та стосується певної групи людей, їхніх прав та потреб. Це може бути нерівність, дискримінація, бідність, безробіття, насильство, екологічні проблеми, проблеми зі здоров'ям та інші [3].

РОЗДІЛ 1.
АНАЛОГИ

1.1. Анімаційний ролик «Душі». «Душі»[1] — це соціальний анімаційний ролик з тематикою війни, створений творчим об'єднанням «Волонтерська Анімація України» на початку квітня 2022 року. Країна — Україна. Зазначену роботу «Душі» можна віднести до прямого аналогу, оскільки він має пряме відношення до дипломного проекту, а також може слугувати джерелом натхнення для створення власного проекту (іл. 1.1).

Основною цінністю даного прикладу є його емоційна сила та здатність до викличеня емпатії у глядачів, які дивляться на те, що відбувається на екрані. Ролик передає атмосферу війни та переживання людей, які потерпають від її наслідків, що робить його дуже потужним і вразливим одночасно.

Сюжетно-сценарне рішення «Душі» передає трагічність та безнадійність війни, а художньо-проектний інструментарій ролика (композиційні принципи та засоби, графічні прийоми) допомагають передати це візуально. Засоби анімації та звукове супроводження також грають важливу роль у створенні настрою та передачі емоцій глядачам. У цілому, цей анімаційний ролик є потужним засобом передачі емоцій та інформації глядачам та може послужити прикладом для створення аналогічних проектів з подібною тематикою.

1.2. Анімаційний ролик «Без Бою — Without a fight (2022 animation)». Анімаційний ролик «Без Бою — Without a fight»[2] створений українкою з нікнеймом "kwistinya" у березні 2022 року. Цей проєкт можна віднести до прямого аналогу, оскільки він створений з метою передачі конкретної історії, пов'язаної з подіями в Україні (іл. 1.2).

[1] https://www.youtube.com/watch?v=9BBcxBQPQCo
[2] https://www.youtube.com/watch?v=2p7smgUdvF8

Основна цінність цього прикладу для дипломного проекту полягає в тому, що він демонструє використання анімації як інструменту передачі складної історії, що може бути важко передати словами. Цей ролик дозволяє авторці використовувати кольори, символи та інші художні засоби для показу емоцій та настроїв, пов'язаних з війною.

Сюжетно-сценарне рішення: анімаційний ролик розповідає історію війни в Україні та передає емоції, пов'язані з цією подією. Художньо-проектний інструментарій: композиційні принципи та засоби дозволяють передавати емоції та настрої, пов'язані зі сценами війни та мирного життя. Засоби анімації: використання анімації дозволяє передати емоції та настрої, використовуючи рух, кольори та інші ефекти. Графічні прийоми: використання символів та інших графічних елементів дозволяє передати складні ідеї та емоції шляхом візуальної комунікації. Звукове супроводження: музичний супровід допомагає передати настрій та емоції та підсилює ефект візуальної частини.

1.3. Анімаційний ролик «Додому (не пародія) — Kalush feat. Skofka». Анімаційний соціальний музичний кліп з тематикою війни, відео ряд базується на малюнках дітей. "Додому"[3] Kalush feat. Skofka — це перший анімаційний кліп від Калуш та Скофка. Ролик присвячений Маріуполю та всім тимчасово окупованим територіям України. Створений у липні 2022 року (іл. 1.3).

Анімаційний ролик «Додому (не пародія) — Kakesh feat. Skofka» є прямий аналогом, він зображує історію та емоції дитини, яка переживає війну та примусове переселення, через анімаційні малюнки, що створені на основі реальних картин намальованих дітьми.

Сюжетно-сценарне рішення: ролик зосереджений на історії однієї дитини та її переживаннях війни. Він зображує складні емоції та долю, яку переживають діти в зоні окупації, що дозволяє глядачам краще зрозуміти та відчути, що значить жити під час війни. Художньо-

[3] https://www.youtube.com/watch?v=dg1C-Kdy3TI

проектний інструментарій: ролик використовує композиційні принципи, такі як контрастність, ритмічність та кольорову гармонію, щоб передати емоції та настрій. Засоби анімації: ролик використовує анімацію для передачі важливих моментів та емоцій. Це дає можливість зображувати різні сцени, які важко було б зняти у реальному житті. Графічні прийоми: ролик використовує графічні прийоми, такі як коміксні бульбашки та накладання тексту на екран, щоб допомогти розповісти історію дитини та підкреслити її емоцій.

1.4. Анімаційний ролик «Зміни». Анімація «Зміни»[4] присвячена подіям 24 лютого, дню коли зупинився час для багатьох українців, власному сприйняттю авторки, пані Гети Анни Андріївни. Ролик створено у 2022 році. Країна — Україна (іл. 1.4).

Ролик «Зміни» може бути цінним прикладом для дипломного проекту з анімаційних технологій, оскільки демонструє ефективне використання художньо-проектних інструментів та засобів анімації для передачі емоційно-зарядженого сюжету. Цей приклад можна віднести до прямого аналогу, оскільки він прямо стосується події 24 лютого та сприйняття авторки.

Сюжетно-сценарне рішення включає в себе використання символічного зображення метро, яке демонструє зміну його значення для багатьох українців під час війни. Художньо-проектний інструментарій, зокрема композиційні принципи і засоби, були використані для створення вражаючого візуального ефекту та передачі емоційної напруги. Засоби анімації були використані для створення живого руху об'єктів та перекладання емоцій через динамічність зображення. Графічні прийоми використані для створення ефекту об'ємності та реалістичності зображень. Звукове супроводження було використано для передачі настрою та емоцій через звукові ефекти та музичні теми.

[4] https://www.facebook.com/100002813752005/videos/331075435880326/

У цілому, анімація «Зміни» є добрим прикладом використання різних художньо-проектних технологій та засобів для створення емоційного та змістовного анімаційного проекту.

1.5. Анімаційний ролик «Мета». Соціальний анімаційний ролик «Мета»[5] що має на меті показати як у часи війни українки стали головними особами гуманітарної катастрофи в Україні та за її межами створений у 2022 році. Авторка Матяш Ксенія. Країна — Україна (іл. 1.5).

Цінність цього аналогу для дипломного проекту полягає в тому, що він демонструє можливості використання анімації для розповіді соціально-важливих історій та проблем. Він також ілюструє роль мистецтва та культури у зверненні уваги громадськості на важливі питання. Цей аналог можна віднести до прямого аналогу, оскільки він досліджує соціальну тему і розповідає історію через анімаційний формат.

Сюжетно-сценарне рішення: анімаційний ролик «Мета» розповідає історію українок, які стали головними особами гуманітарної катастрофи в Україні та за її межами під час війни. Розповідь ведеться з різних перспектив, що дозволяє глядачам зрозуміти широкий контекст проблеми. Художньо-проектний інструментарій: композиційні принципи і засоби дозволяють створювати настрій та передавати емоції глядачам. Використання кольорів, тіней, світла та тіні допомагає створювати реалістичну атмосферу. Засоби анімації: анімація дозволяє створювати динамічність та відтворювати складні процеси, такі як війна та її наслідки, в реалістичний спосіб. Графічні прийоми: використання графічних елементів та ефектів допомагає передати глибину емоцій та створює враження динамічності. Звукове супроводження: музика та звуки допомагають передати настрій.

1.6. Соціальний ролик «Імпульс». «Імпульс»[6] — це соціальний ролик у техніці 3D анімації на тему емоційних станів у реаліях війни, що

[5] https://www.facebook.com/100002813752005/videos/788264968831401/
[6] https://www.facebook.com/100002813752005/videos/718318119380174/

грунтується на власному досвіді та спогляданні особистих переживань авторки Косець Анни. Країна — Україна, 2022 рік (іл. 1.6).

Даний аналог є непрямим аналогом, оскільки не прямо пов'язаний з темою дипломного проекту, але має значення як приклад створення соціального ролика з використанням 3D анімації та інших художніх засобів.

Основною цінністю даного прикладу є показ того, як можна використовувати різноманітні художні засоби для створення соціального ролика, який має значення для суспільства та викликає емоції у глядачів. Крім того, приклад дозволяє визначити різні художні та технічні особливості, які можуть бути використані в проекті.

Сюжетно-сценарним рішенням даного аналогу є поєднання зовнішнього та внутрішнього світу людини під час стресових ситуацій, що показується у вигляді емоційних станів та переживань. Художньо-проектним інструментарієм в даному аналозі є використання композиційних принципів та засобів для створення реалістичного образу та передачі емоцій. Зокрема, використання 3D анімації дозволяє створити віртуальну реальність, яка відображає реалії війни та її наслідки. Засобами анімації в даному аналозі є рухи персонажу, які передають його емоційний стан, допомагають передати сюжет.

1.7. Сінематик комп'ютерної гри "Lost". Проєкт "Lost"[7] авторства Бовчалюк Катерини присвячений війні в Україні, його основна мета за допомогою символізму передати, через що проходять українці у цей час. Ролик створений у 2022 році, країна — Україна (іл. 1.7).

"Lost" можна віднести до непрямого аналогу, оскільки він не намагається передати життя наочно, але символізує його за допомогою різних елементів та візуальних образів. Основною цінністю цього проекту є важлива історична тема, яку він розкриває, а саме війна в Україні та її вплив на населення. "Lost" надає можливість глядачам краще зрозуміти,

[7] https://www.facebook.com/100002813752005/videos/1348623275624556/

які переживання відчувають ті, хто стикається з цією війною, та передає важливе повідомлення про необхідність миру.

Сюжетно-сценарне рішення ролика "Lost" дуже емоційно заряджене та складне, оскільки він символізує різні аспекти війни та їх вплив на людей. Автор використовує символіку та метафори для передачі глибинного змісту. Художньо-проектний інструментарій "Lost" включає класичну покадрову анімацію, яка поєднується з авторськими техніками, такими як ефект морфінгу та зміни планів. Весь візуал виконаний у 2D графіці з використанням різних текстур та пензлів, що додає реалістичності та виразності. Композиція та ритм графічних образів є головними інструментами утримання уваги глядача в цій анімації. Звукове супроводження ролика "Lost" доповнює емоційну складову анімації, відповідає темі та передає глибокий зміст.

За своєю цінністю, ролик "Lost" є важливим прикладом непрямого аналогу для дипломного проекту. Він демонструє, як можна ефективно використати анімацію та графічний дизайн, щоб передати складну емоційну та символічну інформацію. Ролик також показує, як використовуючи різноманітні засоби, такі як морфінг та зміна планів, можна створити неповторний графічний образ. У цілому, проєкт "Lost" є прикладом успішного використання анімації та графічного дизайну, який допомагає передати складну емоційну та символічну інформацію.

1.8. Анімаційний ролик «Війна, яка завжди поруч». Анімаційний ролик «Війна, яка завжди поруч»[8] висвітлює проблеми людей, які мають симптоми посттравматичного розладу. Створений пані Гарькавець Іриною у 2022 році. Країна — Україна. Анімаційний ролик «Війна, яка завжди поруч» є непрямим аналогом дипломного проекту, але відображає схожу ідею та проблему (іл. 1.8).

Сюжетно-сценарне рішення аналогу базується на відображенні емоційно-психологічних наслідків війни та переживань людей, які мають

[8] https://www.facebook.com/100002813752005/videos/1918131825038345/

симптоми посттравматичного розладу. Анімація використовується для передачі цієї інформації, доповнюючи текстовий зміст зображеннями, що дозволяє більш ефективно доносити основну ідею до глядачів. Художньо-проектний інструментарій аналогу включає композиційні принципи та засоби, які допомагають створити відчуття напруження та тривоги. Зокрема, використання темних кольорів та ефектів, що нагадують руйнування, допомагає передати атмосферу війни та страждання, що супроводжують її. Засоби анімації використовуються для передачі деталей та візуальних ефектів, що підкреслюють інформацію, що має бути передана глядачам. Графічні прийоми використовуються, щоб показати важливість теми та передати її емоційність. Наприклад, зображення людей з симптомами посттравматичного розладу допомагає передати їх страждання та необхідність розв'язання цієї проблеми. Звукове супроводження аналогу використовується для зміцнення емоційного впливу на глядачів, передаючи атмосферу війни та страждання.

1.9. Відео блог волонтера Дениса Христова. Денис Христов[9] - український волонтер, який віддано допомагає не тільки людям, а й тваринам, які опинилися в гарячій зоні (іл. 1.9). Його робота полягає у евакуації жителів та їхніх домашніх улюбленців до більш безпечних міст, а також доставці гуманітарної допомоги. Денис активно ділиться своєю діяльністю у блозі, демонструючи наслідки обстрілів та способи виживання людей та тварин у важких умовах. Він надає велику підтримку та надію нашим співвітчизникам у зоні конфлікту. Аналог є прямим, оскільки змістом прямо пов'язаний з однією з історій, що буде розказуватись у дипломному проєкті. Основною цінністю даного блогу для роботи є те, що він може послужити джерелом натхнення та інформації для створення анімаційного проекту про волонтерську допомогу людям та тваринам у зоні конфлікту.

[9] https://www.tiktok.com/@denyskhrystov1?_t=8bxdsrza2C6&_r=1

Сюжетно-сценарне рішення: відео блог Дениса Христова містить історії про його роботу у зоні конфлікту та допомогу людям та тваринам, які опинилися в небезпеці. Ці історії можуть послужити важливим джерелом інформації для анімаційного проекту та дозволять показати долю героїв та їх відвагу у складних умовах. Художньо-проектний інструментарій: відео блог містить композиційні принципи та засоби, такі як ракурс, кадр, світло та колір. Вони можуть бути використані для створення атмосферних та емоційних кадрів в анімаційному проекті. Засоби анімації: хоча відео блог не містить анімації, він може послужити джерелом інформації про поведінку та рухи тварин та людей, що можуть бути відтворені в анімації.

1.10. Анімаційний ролик “One day out there”. “One day out there”[10] — коротке анімаційне відео створене пані Рейчел на замовлення у 2023 році (іл. 1.10). Оскільки в інтернеті немає достатньо інформації про проходження авторки, можемо лише припустити що країна, у якій була відмальована робота — США. Анімаційний ролик “One day out there” є прямим аналогом, оскільки цей приклад використовує різні художні засоби і техніки анімації для того, щоб передати певну ідею або емоції. Основна цінність цього проекту полягає у вмілому поєднанні сюжету та художньо-проектного інструментарію для створення емоційної імпатної сцени.

Сюжетно-сценарне рішення проекту полягає в тому, що відео має дві різні атмосфери, тобто яскраву та радісну на початку та темну та пригнічуючу на кінці. Це створює конфлікт, який викликає емоційну реакцію у глядачів. Художньо-проектний інструментарій використовує композиційні принципи та засоби для створення відповідного настрою та емоцій у глядачів. Наприклад, яскраві кольори на початку відео передають позитивну атмосферу, тоді як темні кольори та музика на кінці створюють настрій напруженості та драматизму. Засоби анімації

[10] https://www.youtube.com/watch?v=U-LNI8JZYtE

використовуються для передачі руху та динаміки відео, що допомагає передати емоції та відчуття персонажів. Наприклад, рух камери під час переходу з щасливої сцени до темної створює ефект здивування та розчарування у глядачів. Графічні прийоми, такі як вогняні мечі та силуети, використовуються для підсилення концепції та передачі емоцій. Звукове супроводження також відіграє важливу роль у передачі необхідної атмосфери.

РОЗДІЛ 2.
ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролика “Норе”. Анімаційний ролик "Норе" — це соціальний проект, що розповідає дві історії персонажів, які були змушені зіткнутись з війною. Робота має на меті показати війну як жахливу та знищувальну силу, що тягне за собою страждання та втрати. Однак, ролик не обмежується показом тільки цих аспектів, він також ставить перед собою завдання надати глядачам надію та віру в майбутнє.

Структура анімаційного ролика буде складатись з двох історій, що проходять паралельно. Перша історія буде про пару журналісту та музиканта, які жили щасливе життя, але потім змушені стикнутися зі страшною війною. Друга історія буде про хлопця-волонтера, який змушений боротися за свою країну та переживати неймовірні труднощі рятуючи інших з гарячих точок.

Перша історія буде переплітатися з другою, що буде показано у ролику за допомогою зміни кольорової палітри, звукового супроводу та зміни атмосфери. У анімації будуть використовуватись різні камерні ракурси, а також візуальні ефекти, що допоможуть передати настрій і емоції персонажів.

Основною ідеєю анімаційного ролика "Норе" є те, що навіть у найдраматичніших та найскладніших ситуаціях можна знайти надію та віру в майбутнє, та що людство здатне зійти з війни та знову побудувати мирний світ, що ми переможемо.

2.2. Стилістична концепція анімаційного ролика “Норе”. Стилістична концепція анімаційного ролика "Норе" буде базуватися на авторській графіці, що буде покадрово промальована. Головні персонажі та тло будуть намальовані в особистому стилі, який буде характерний для цього проєкту.

У найнапруженіші моменти стилістика зміниться, і замість звичайного тла з картинкою, персонажі будуть намальовані білим на чорному, що

допоможе підкреслити напруження і емоції, які переживають головні герої. Колірна гамма буде використовуватися з розумінням, щоб передати настрій та атмосферу кожної сцени.

В цілому, стилістика анімаційного ролика "Норе" буде унікальною, відображатиме характер та сюжет проекту. Використання авторської графіки та вдало підібраних кольорів допоможе зробити цей ролик вражаючим та запам'ятовуючим для глядачів.

2.3. Технічні характеристики та особливості. Тривалість: 2-3 хвилини. Роздільна здатність: Full HD (1920 x 1080 пікселів). Формат: MP4. Авторська графіка, промальована вручну. Анімація буде створена у програмі Clip Studio. Кольорова гамма буде відтворювати настрій та емоції кожної сцени. Інтенсивність кольорів та яскравість будуть змінюватись залежно від настрою анімації. Застосовується звукове оформлення, що включає музику та звукові ефекти.

2.4. Звукове рішення. Звукове рішення для анімаційного ролика "Норе" буде розроблено з урахуванням різноманітності звукових ефектів і музичного супроводу. Початок анімації буде супроводжуватися спокійною, дещо романтичною гітарною мелодією, яка буде створювати атмосферу спокою та гармонії. Музика буде мінятися в залежності від того, що відбувається на екрані, наприклад, у напружених моментах вона може стихати, або ж звучати із збільшеною інтенсивністю.

У ролику будуть відтворюватися усі звуки, пов'язані з діяльністю персонажів: кроки, звук мотору, стукання посудом, вибухи та інші звукові ефекти, які допоможуть створити більш реалістичну атмосферу. Кожен звук буде створений з урахуванням деталей і динаміки дій, що відбуваються на екрані. Використовуючи різноманітні ефекти, ми зможемо підсилити емоційний ефект анімації та зробити її більш захопливою для глядачів.

Також варто відзначити, що звукові ефекти повинні бути чітко синхронізовані з візуальними ефектами, щоб створити цілісну картину.

ВИСНОВКИ

На основі аналізу теоретичної бази та практичного дослідження для анімаційного ролика "Hope" можна зробити наступні висновки:

1. Анімаційні технології є важливим інструментом для створення візуального контенту, в тому числі для використання у пізнавальних та освітніх цілях.
2. Анімаційні ролики можуть використовуватись як засіб для залучення уваги до соціальних проблем та пропаганди миру та любові.
3. Створення анімаційного контенту вимагає від авторів багато часу та зусиль, а також навичок роботи з візуальними та звуковими ефектами та програмними засобами.
4. Анімаційні ролики можуть бути важливим інструментом для просвітницької та культурної діяльності, допомагаючи формувати свідомість та змінювати погляди людей на соціальні проблеми.

Отже, роль анімаційних технологій в сучасному суспільстві є досить великою. Анімація може бути використана для різноманітних цілей, включаючи освітні та просвітницькі, привернення уваги до соціальної проблеми та сприяння до позитивних змін у суспільстві.

Анімаційний ролик "Hope" має на меті показати глибинні почуття, які виникають у людей в умовах війни, а також надати надію на краще майбутнє. Хоча ролик створений у мультимедійному форматі, він несе в собі серйозні теми та ідеї, які можуть змусити глядачів задуматися над проблемами війни та насильства. Він дозволяє побачити війну з різних сторін, відчути страх та безнадію, які переживають люди під час конфліктів, але й у той же час, він піднімає дух і надає надії на краще майбутнє, на те, що мир і гармонія можливі.

1. У проєкті використовується авторська графіка, що дозволяє зберегти унікальність ролика та передати задуману атмосферу, а також висловити та передати емоції та почуття героїв. Для досягнення більшого реалізму

персонажів та рухів, в процесі створення використовувалися сучасні технології та програми.

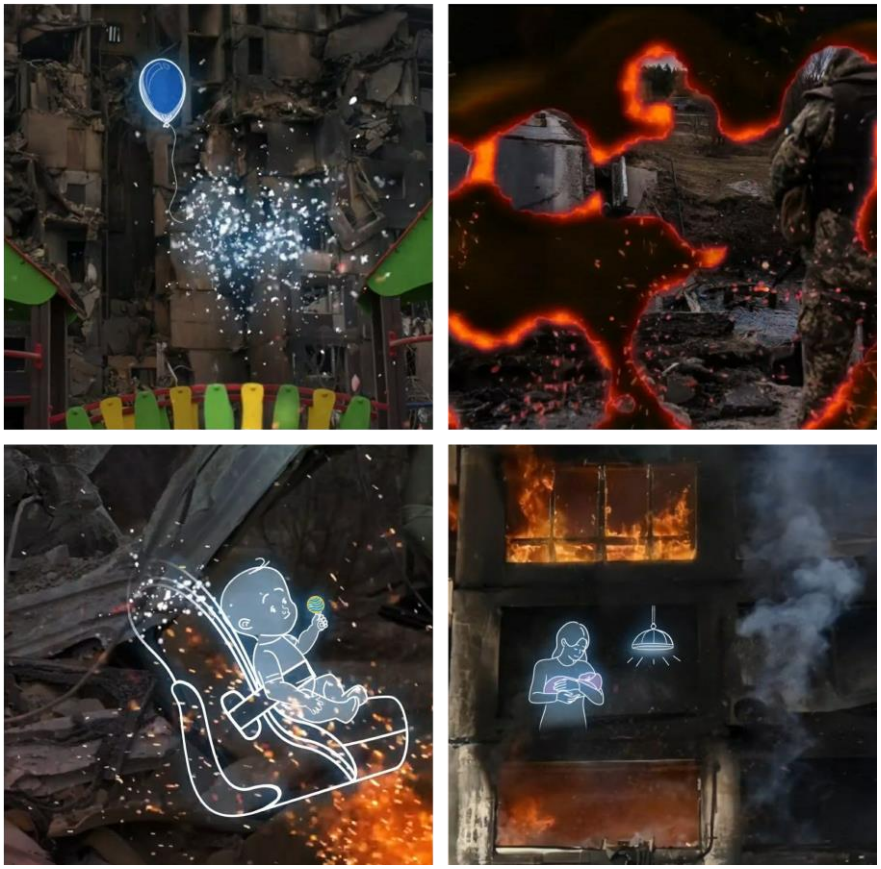
2. Звукове оформлення також є важливим елементом ролика, яке передає настрій та емоції героїв. Він буде складатися з музики та звукових ефектів, що підкреслюють події, які відбуваються на екрані.
3. Проект передбачає використання анімації з плавними переходами та динамічними елементами, що дозволить передати настрій та рух дій в ролику.

Загалом, "Норе" є вражаючим анімаційним роликом, який може стати важливим інструментом для розуміння глибинних емоцій та почуттів, пов'язаних з війною, а також засобом втілення надії на майбутнє, яке може бути світлим та гармонійним.

ЛІТЕРАТУРА

1. Касьяненко К., Запорожець А. Соціальні рекламні ролики у формуванні світогляду молоді. EVROPSKÝ POLITICKÝ A PRÁVNÍ DISKURZ – EUROPEAN POLITICAL AND LAW DISCOURSE (ISSN 2336-5439, e-ISSN 2336-5447). URL: https://eppd13.cz/wp-content/uploads/2017/2017-4-3/34.pdf (дата звернення: 24.04.2023).
2. Тимченко О. Як створювати вражаючі соціальні інформаційні кампанії. We’re Practicum: social marketing team. URL: http://practicum.space/socialni_informaciyni_kampanii (дата звернення: 19.04.2023).
3. Що таке соціальна проблема? LibreTexts — ukrayinska. 2022. URL: https://ukrayinska.libretexts.org (дата звернення: 26.04.2023).
4. Hair Animation with Bezier Curve tool by viciaia — Make better art | CLIP STUDIO TIPS. Clip studio tips. URL: https://tips.clip-studio.com/en-us/articles/3179 (дата звернення: 22.04.2023).
5. Sammond N. Birth of an industry: blackface minstrelsy and the rise of american animation. Duke university press. 2015. URL: https://read.dukeupress.edu/books/book/188/Birth-of-an-IndustryBlackface-Minstrelsy-and-the (дата звернення: 22.04.2023).

ДОДАТОК 1.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Анімаційний ролик «Душі»



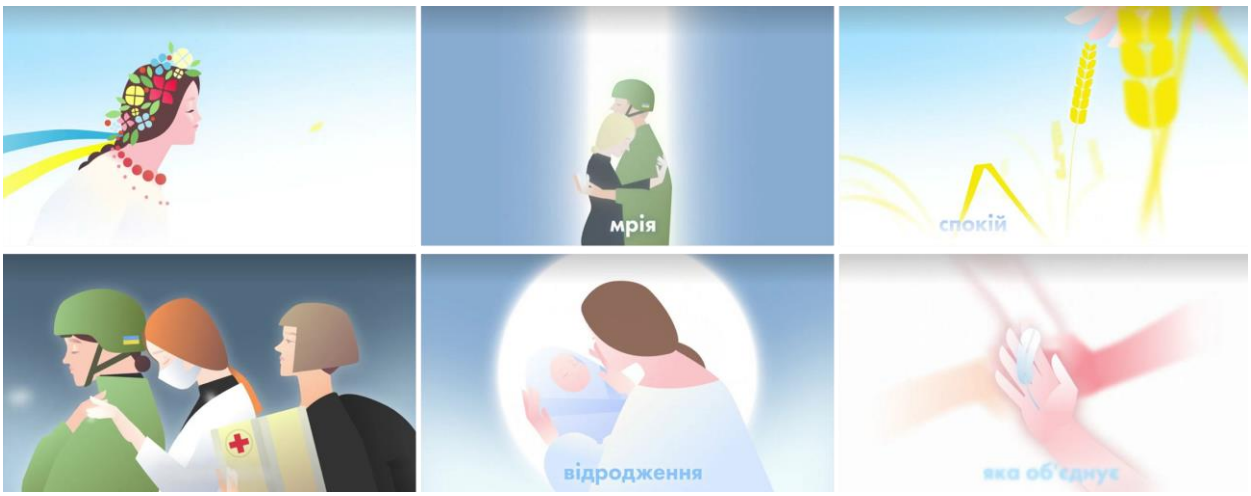
Іл. 1.2. Анімаційний ролик «Без Бою — Without a fight (2022 animation)».



Іл. 1.3. Анімаційний ролик «Додому (не пародія) — Kalush feat. Skofka»



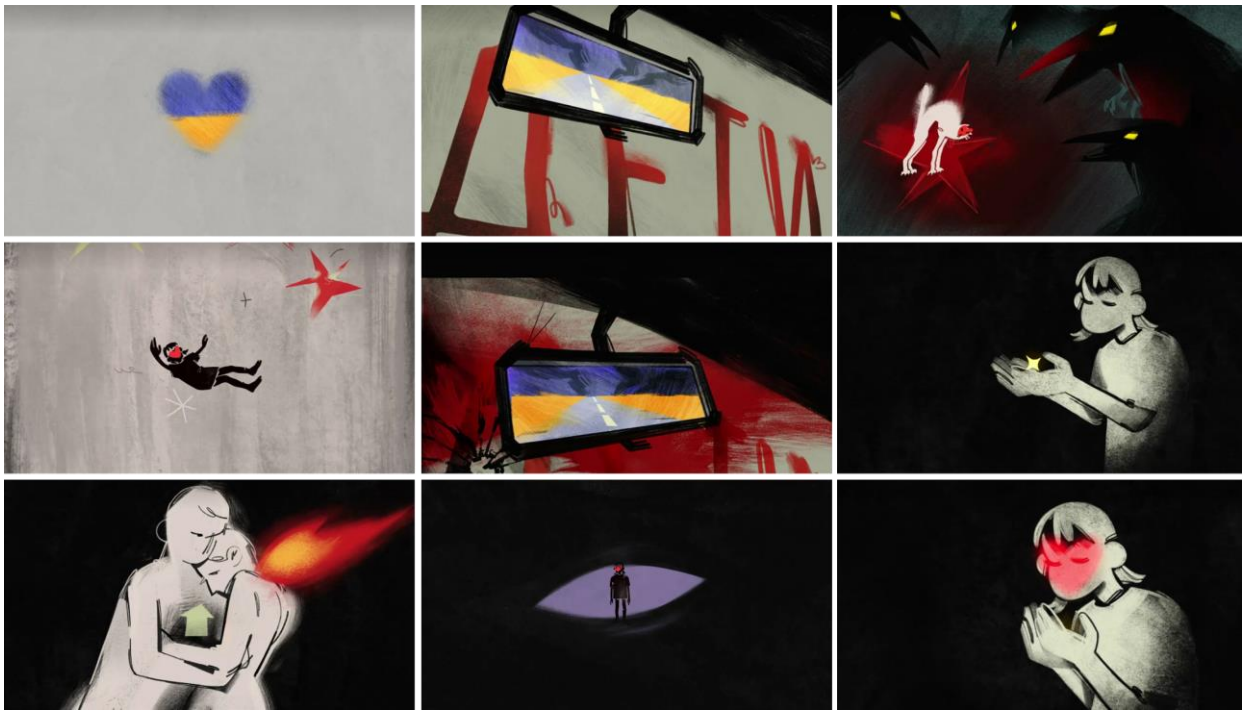
Іл. 1.4. Анімаційний ролик «Зміни».



Іл. 1.5. Анімаційний ролик «Мета».



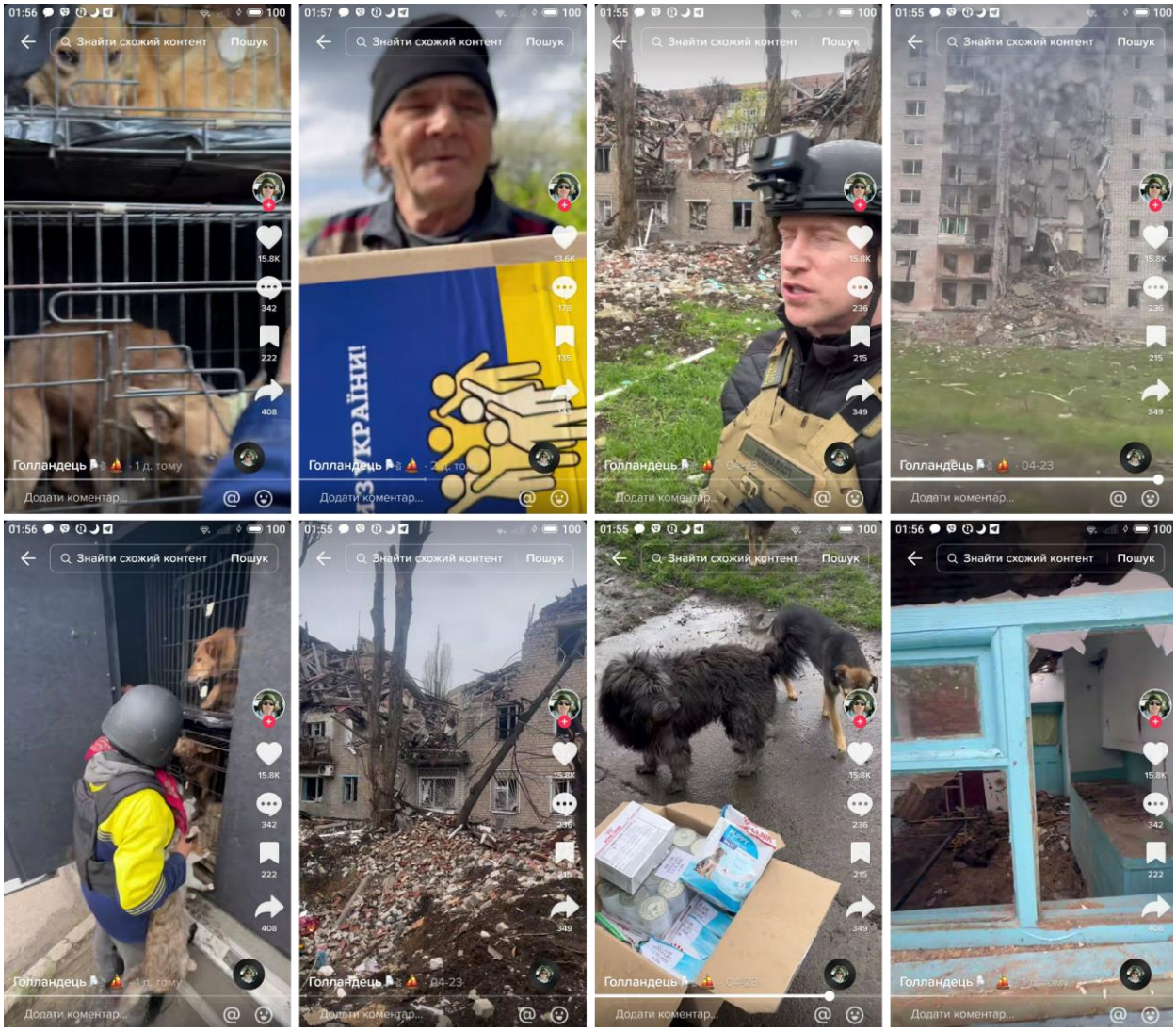
Іл. 1.6. Соціальний ролик «Імпульс».



Іл. 1.7. Сінематик комп’ютерної гри “Lost”.



Іл. 1.8. Анімаційний ролик «Війна, яка завжди поруч».



Іл. 1.9. Відео блог волонтера Дениса Христова.



Іл. 1.10. Анімаційний ролик “One day out there”.

ДОДАТОК 2.
ЕСКІЗНИЙ ПОШУК


PRESSA



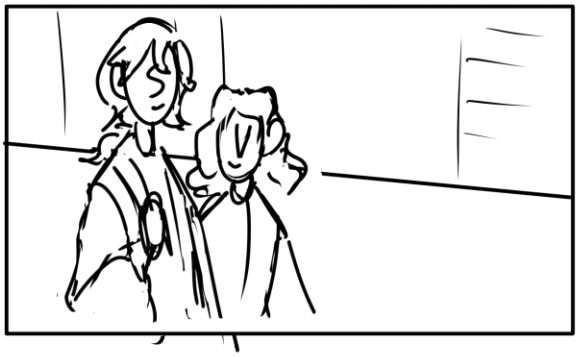








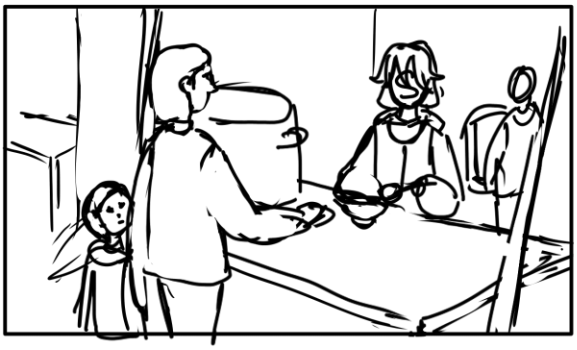
ДОДАТОК 3.
СКЛАД ПРОЄКТУ



1 ДО. ПЕРСОНАЖІ (S ТА V) ЗАЙМАЮТЬСЯ СВОЇМИ БУДЕННИМИ СПРАВАМИ (ПРЯЦЯ, ДІМ ЇХ ВІДНОСИНИ). ЗВИЧАЙНЕ ЖИТТЯ У ТЕПЛІЙ, РАДІСНІЙ ТА СПОКІЙНІЙ АТМОСФЕРІ.



2 ПОЧАТОК, ЛУНАЮТЬ ПЕРШІ ВИБУХИ, ПЕРСОНАЖ V ЗРИВАЄТЬСЯ НА РОБОТУ, S НА МИТЬ ЙОГО ХОПАЄ ЗА РУКУ. ВОНИ ОБІЙМАЮТЬСЯ ТА РОЗХОДЯТЬСЯ.



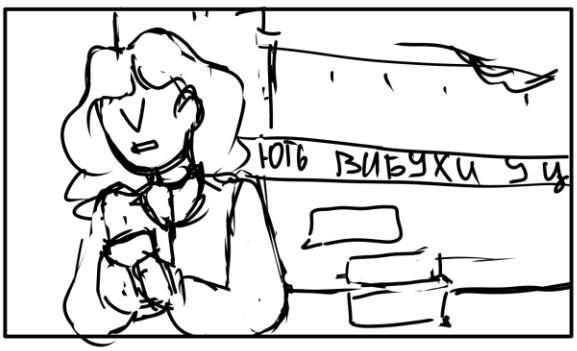
3 ПІСЛЯ. ПЕРСОНАЖІ ПОСТІЙНО НА РОБОТІ, ЖУРНАЛІСТ ТА ВОЛОНТЕР. ВОНИ СТОМЛЕНІ, НА ВИБУХИ ВЖЕ НЕ РЕАГУЮТЬ. БАЧАТЬСЯ ЗАЗВИЧАЙ ТІЛЬКИ У ВЕЧОРІ.



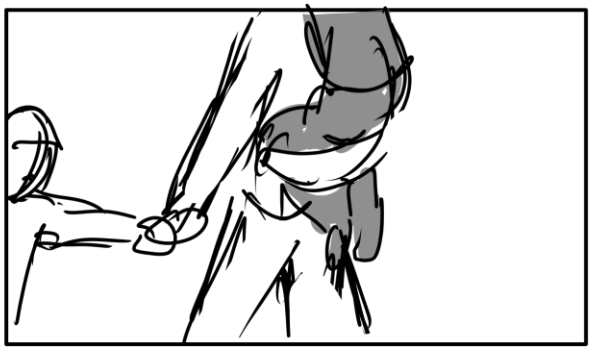
1 ХЛОПЕЦЬ ЗАЇЗЖАЄ ДО ГОРЯЧОЇ ТОЧКИ. ПОСТІЙНО ЛУНАЮТЬ ВИБУХИ. МАЙЖЕ УСІ БУДІВЛІ ЗРУЙНОВАНІ. ХЛОПЕЦЬ РОЗДАЄ КОРОБКИ З ДОПОМОГОЮ



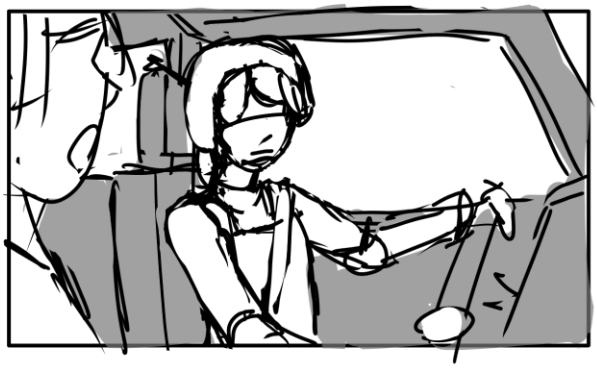
2 ПІД ВИБУХИ ВІН ПРИХОДИТЬ, ЩОБ ЗАБРАТИ ДІТЕЙ ТА ЕВАКУЮВАТИ ЇХ. БАЧУЧИ НАЛЯКАНИХ ДІТЕЙ У ПІДВАЛІ ВІН ЗГАДУЄ СЕБЕ БАГАТО РОКІВ ТОМУ КОЛИ САМ СИДІВ ТАК САМО ТА МУСИВ ТІКАТИ З РІДНОГО МІСТА.



4 ДЕКІЛЬКА КАДРІВ ЯК ПЕРСОНАЖ S ЗАХОДИТЬ ДО КВАРТИРИ. ДРУГИЙ ПЕРСОНАЖ V НА РОБОТІ БАЧИТЬ ОГОЛОШЕННЯ ПРО ВИБУХИ У РАЙОНІ ДЕ ВОНИ З ЖИВУТЬ. ПОЧИНАЄ ДЗВОНИТИ ДО , АЛЕ ТОЙ НЕ БЕРЕ СЛУХАВКУ. ЇДЕ ДО ДОМУ, СХВИЛЬОВАНИЙ ТА НАЛЯКАНИЙ. ДЕКІЛЬКА КАДРІВ З УЛАМКАМИ ТА РОЗБИТИМ ТЕЛЕФОНОМ.



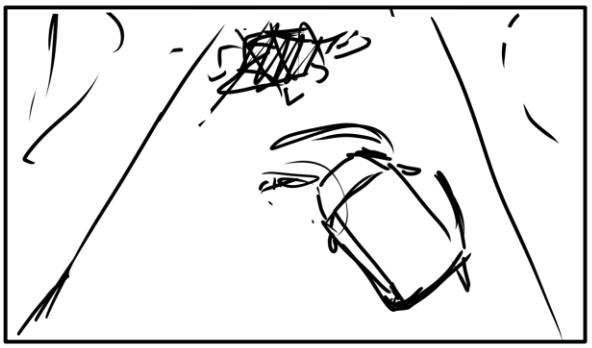
3 ВИБУХИ СТАЮТЬ БЛИЖЧИМИ, ХЛОПЕЦЬ БІЖИТЬ З ОДНІЄЮ ДИТИНОЮ НА РУКАХ, ІНШУ ТРИМАЄ ЗА РУКУ ТА БІЖИТЬ ДО МІСЦЯ ДЕ ЗАЛИШИВСЯ АВТОМОБІЛЬ. ВІД ВИБУХІВ УСЕ НАВКРУГИ ТРЕМТИТЬ. ВОНИ ДОБИРАЮТЬСЯ ДО АВТО, ТАМ ЩЕ БАГАТО ЛЮДЕЙ ТА КЛІТКИ З ТВАРИНАМИ ЩО БУЛИ ПОКИНУТІ ГОСПОДАРЯМИ АБО БЕЗХАЦЬКИ.



4 ПЕРСОНАЖ ЗАВОДИТЬ АВТІВКУ ТА ПОСПІШАЄ ВІДВЕСТИ УСІХ ДО БЕЗПЕЧНОГО МІСЦЯ. ВИБУХИ СТАЮТЬ ТІЛЬКИ СИЛЬНІШИМИ. ДІТИ ПРИКРИВАЮТЬ ГОЛОВУ ТА ВУХА, БОЯТЬСЯ. ЗОБРАЖЕННЯ ПРОПАДАЄ ПІСЛЯ ГУЧНОГО ВИБУХУ



5 ПРИЇХАВШИ НА МІСЦЕ БАЧИТЬ ЗРУЙНОВАНИЙ БУДИНОК, ПОЖЕЖА. НА МІСЦІ ПОЖЕЖНИКИ ТА ШВИДКА. НАВКРУГИ БАГАТО ПОСТРАЖДАЛИХ. ШУКАЄ СЕРЕД НИХ. НА КІНЦІ СЦЕНИ ПОВЕРТАЄТЬСЯ - ПОГЛЯД СТАЄ СПОКІЙНІШИМ ТА М'ЯКІШИМ.



5 ХОЧА СНАРЯД ВПАВ НЕ ДАЛЕКО, А У АВТІВКУ ДЕЩО ПОШКОДИЛО, ВОНИ МАЙЖЕ ОРАЗУ ПРОДОВЖУЮТЬ СВІХ ШЛЯХ ТА ДОБИРАЮТЬСЯ У БЕЗПЕЧНЕ МІСЦЕ.



6 НЕВЕЛИКА СЦЕНА У ЯКІЙ ПЕРСОНАЦІ ОБІЙМАЮТЬСЯ. ХОЧ ЇХ ЖИТЛО ЗРУЙНОВАНО,