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

Владислав Ульяшов Олегович

# ТРЕЙЛЕР ДО АНІМАЦІЙНОГО СЕРІАЛУ “HIGHLIGHT”

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. О. Ульяшов

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна
Старший викладач

Харків 2023

# ЗМІСТ

ВСТУП ..... 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ ..... 5
1.1. Короткометражний мультфільм “La mémoire du médaillon d'or” ..... 5
1.2. Короткометражний мультфільм “Birdsong” ..... 6
1.3. Трейлер до аніме серіалу “Trigun Stampede” ..... 7
1.4. Тизер до повнометражного аніме “Awaken Akira” ..... 8
1.5. Трейлер до повнометражного аніме “Blame!” ..... 8
1.6. Трейлер до анімаційного серіалу “Castlevania” ..... 9
1.7. Трейлер до відеогри “Journey” ..... 10
1.8. Трейлер до відеогри “Shadow of Colossus” ..... 11
1.9. Трейлер до відеогри “Horizon Zero Down” ..... 11
1.10. Трейлер до відеогри “Death Stranding” ..... 12
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЕКТУ ..... 14
2.1. Концепція проекту. ..... 14
2.2. Технічні характеристики і особливості ..... 15
2.3. Стилістичний напрямок ..... 15
2.4. Звуковий супровід ..... 15
ВИСНОВКИ ..... 16
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ ..... 17
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ ..... 18
ДОДАТОК ІІ. ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ ..... 29
ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ ..... 32

# ВСТУП

Трейлер – короткий відеоролик, який входить до частини рекламної кампанії фільму, мультфільму, телесеріалу, анімаційного серіалу, відеоігри, музичного виконавця або іншого продукту перед його релізом. Зазвичай він триває від 30 секунд до 3-х хвилин, і часто поєднує різні візуальні та звукові елементи, такі як: кадри з майбутньої стрічки, музика, звукові ефекти, діалоги або закадровий голос диктора. Також нерідко характеризується поєднуванням різних технік монтажу: швидкою зміною кадрів, переходами, додатковими графічними ефектами, для підсилювання захоплюючого і динамічного глядацького досвіду. В залежності від авторського задуму, трейлер може містити конкретну інформацію про майбутній твір, визначати конфлікт історії, а може і не містити її взагалі, інтригуючи глядача яскравими загадковими образами.

Трейлери до анімаційних серіалів, як правило, складаються з коротких ефектних фрагментів з різних епізодів і можуть містити додаткові графічні елементи для підкреслення рухів анімації і емоційного настрою. Такі трейлери також інколи демонструють більш масштабні історії, особливо, якщо творці розраховують анімувати не один сезон.

**Актуальність.** Анімаційні серіали є не тільки популярною формою розваги, а й важливим елементом культури сучасного світу. З появою нових технологій, зміною способів споживання контенту і насиченістю ринку, привернення уваги глядачів до свого мультимедійного твору стає дедалі складнішим завданням. Останнє десятиліття розвитку анімаційного ринку показало, що трейлери є важливим інструментом для залучення уваги глядачів та підвищення інтересу до нових проектів, зокрема – мультсеріалів. Більше того, сучасні трейлери вийшли за межі рекламної презентації продукту і стали окремим видом мистецтва, даруючи глядачам захоплюючий візуальний досвід і залишаючись в пам'яті ще надовго після перегляду [4].

Створення трейлерів для масштабних візуальних творів є розповсюдженим явищем, оскільки вони являють собою ефективний і зрозумілий засіб донесення

інформації про майбутній проект. За допомогою трейлеру глядач знайомиться з візуальним стилем твору, настроєм, музикою. Крім того, він може визначити жанр, приблизно уявити сюжет, архетипи головних героїв і тим самим швидко скласти приблизне враження про фінальний продукт. Трейлери формують перший глядацький досвід і слугують певним підґрунтям перед прем'єрою проекту. Останнім часом розповсюдженою практикою стало створення кількох трейлерів різної довжини і наповненості заради утримання уваги глядача протягом довгого часу очікування проекту.

**Новизна.** Унікальність мого проекту полягає в наповненості фантастичного світу мультсеріалу: візуальному стилі, ідеї, настрою, а також у підході до його репрезентації в самому трейлері. Унікальний фантастичний простір полягає в суміші елементів різних культур і технологій в дизайні персонажів і локацій. А підняття тем часу, мистецтва і людяності через археологію у давно занедбаному світі повинно створювати атмосферу саспенсу, невизначеної таємничості.

# РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для аналізу аналогів були використані трейлери як анімаційних творів, так і відеоігор. Дослідження особливостей, пошук натхнення і спільних рис проводився за наступними параметрами:

- Схожість сетингів[1], колориту фантастичних світів.
- Емоційний тон і загальна атмосфера.
- Візуальний стиль, кольорова гама.
- Технічні рішення, прийоми.
- Звукові рішення і музичний супровід.

## 1.1.Короткометражний мультфільм “La mémoire du médaillon d'or”.

Короткометражний мультфільм “La mémoire du médaillon d'or”[2], зрежисований і зроблений аніматоркою Клара Данжу (Clara Danjoux), був випущений французькою анімаційною студією “GOBELINS” в 2020 році. Сюжет розповідає історію, натхненною кельтською міфологією. Під час своєї прогулянки, молода пастушка Айла випадково знаходить печеру, в якій проживає загадковий білий кінь. Сівши на його спину, вони спільно занурюються в озеро, щоб направитися до загиблої прекрасної дівчини, яка колись була власницею скакуна. Повернувшись на берег з тілом хазяйки, пастушка вирішує захоронити дівчину, тим самим визволивши її від довгої самотності та забуття.

Анімація приваблює своїм малюнком, який стилістично нагадує старі анімаційні роботи американської студії “Walt Disney Studios”. Локації і персонажі намальовані текстурними пензлями і характеризуються відсутністю контуру. Аніматорка особливо послуговується на змінення кольорових гам в різних сценах: ранок на вівчарський галявині складається з сірих і холодних зелених кольорів, тьмяно зелена палітра переважає під водою, а насичені жовтогарячі і червоні – під час заходу сонця на галявині. Міфологічні образи і символи сплітаються з

[1]Сетинг - середовище, антураж, в якому відбувається дія художнього твору.
[2]https://www.youtube.com/watch?v=NK0Y7Xs4KBc&ab_channel=GOBELINSParis

заспокійливою музикою австрійського композитора Франца Шуберта (Franz Peter Schubert), додаючи характеру анімації певну поетичність(Див. мал. 1).

Ця анімація була обрана в якості аналогу за її стилістичні особливості: приємний м'який дизайн персонажів аніматорки, її використання текстурних пензлів і спроби гратися з кольоровою гамою в різних локаціях. Також зі спільного можна виділити символізм і образність.

**1.2.Короткометражний мультфільм** "Birdsong"."Birdsong"[3] – короткометражний мультфільм художниці і аніматорки Мішель Ченг (Michelle Cheng), створений в рамках навчальної програми каліфорнійського інституту мистецтв "CalArts" в 2022 році. Анімація заснована на досвіді роботі польового біолога Джона Сінкока (John Sincock), який проводив спостереження за вимираючим видом одного маленького гавайського птаха. У ролику він згадує про час, проведений на Гаваях, і про пташиний спів, який колись можна було почути прохолодним раннім ранком. Ця спокійна поетична робота звертається до питання: що означає бути останнім представником свого виду, що залишився в живих?[5]

Робота Мішель Ченг привертає увагу насиченим яскравим малюнком, повільним темпом розвитку і філософським поетичним настроєм. Візуальний стиль характеризується барвистою кольоровою палітрою і контрастним сонячним освітленням. Локації намальовані виключно текстурними пензлями, а локації і деякі об'єкти конкретизовані легким, ледь помітним контуром. Грубі кутасті форми спокійно гармонують з закругленими в зображенні птиць, рослин, людей, хмар. Ролик містить короткий фрагмент колажної анімації[4], яка робить ефект дослідницьких нотаток. За настроєм анімація створює приємне відчуття буденного епізоду життя. Вона нікуди не поспішає і сповна дає насолодитися як малюнком, так і простою, але одночасно витонченою поетичністю (Див. мал. 2).

---

[3]https://www.youtube.com/watch?v=b4_dq_e4KGs&ab_channel=lemoncholy

[4]Колажна анімація – різновид анімації, яка створюється шляхом поєднання різних елементів, таких як фотографії, малюнки, вирізки з журналів, газет тощо.

Як і попередня робота, цей мультфільм був відібраний в якості аналогу через візуальний стиль. Такі елементи, як насичена кольорова палітра, контрастне освітлення, використання текстурних пензлів і контуру для конкретизації персонажів на фоні, також притаманні моїй роботі.

**1.3. Трейлер до аніме серіалу "Trigun Stampede".** Аніме серіал "Trigun Stampede"[5], прем'єра якого відбулася на початку 2023 року, створений японською анімаційною студією "Orange" під керівництвом режисера Кендзі Муто (Kenji Mutō). Проект засновано на серії манґи[6] "Trigun" японського художника мальописів Ясухіро Найтоу (Tatsurō Inamoto), яка видавалася в період з 1995 по 1997 рік. Сюжет стежить за пригодами таємничого молодого стрільця на ім'я Веш, відомого також як «Ураган» –одного з найбільш розшукуваних злочинців у Всесвіті. Черга подій заносить його на пустинну планету Земля Номана, де він, разом з новими неочікуваними союзниками, втягується в пошуки свого злісного брата-близнюка.

Трейлер до серіалу створює враження драматичної особистої історії в фантастичному світі. Епізоди трагічного дитинства головного героя змінюються повітряно-натхненними сценами, натякаючи на довгу захопливу пригоду. Різка зміна ракурсів і динамічні рухи камерою роблять епізоди ефектними і видовищними, не в останню чергу завдяки поєднанню технік 2D і 3Dанімації. Також варто відмітити повне або часткове призупинення звуку в деяких фрагментах заради підсилювання значимості наступних сцен (Див. мал. 3).

На вибір цього аналогу вплинула схожість сетингів фантастичних світів, а також деякі технічні рішення цього трейлеру, як наприклад піднесений саундтрек та витримана пауза перед основною частиною.

[5]https://www.youtube.com/watch?v=AzZYXqUdp5o&ab_channel=CrunchyrollCollection
[6]Манґа – мальопис, графічний роман, створений в Японії або написаний японською мовою.

**1.4. Тизер до повнометражного аніме “Awaken Akira”.**“Awaken Akira”[7] – фанатський тизер[8], створений двома друзями: Ешем Торпом (Ash Thorp) і Сяолін Зенг (Xiaolin Zeng), які хотіли віддати шану культовому аніме «Акіра» (1988 р.) японського художника мальописів і режисера Кацухіро Отомо (Katsuhiro Otomo).Події відбуваються у вигаданому антиутопічному місті Нео-Токіо. Влада контролює населення, придушує протести і проводить експерименти над людьми з метою створення досконалої зброї. Молодий байкер на ім'я Канеда стає єдиною людиною, здатною розібратися з цією проблемою.

Цей тизер помітно виділяється своєю динамікою і візуальним настроєм. Він являє собою чергу кадрів з відреставрованими фрагментами оригінального аніме. Сучасна 3D анімація допомогла відтворити моторошну атмосферу Нео-Токіо, а обмежена кольорова палітра з акцентом на червоний – її додатково підкреслити. Також не можна не відмітити ефектну зміну кадрів в такт музичного супроводу: поєднанню синтезаторних звуків з хоровими наспівами. Тизер ні про що не розповідає, не показує героїв, але при цьому за 40 секунд передає емоційний настрій спонукає ознайомитися або передивитися культову стрічку (Див. мал. 4).

Даний тизер є аналогом саме для першої, вступної частини власного трейлеру. Вона також характеризується обмеженою кольоровою палітрою, динамікою зміни кадрів і тривожним настроєм.

**1.5. Трейлер до повнометражного аніме “Blame!”.**“Blame!”[9] - повнометражний фантастичний аніме бойовик 2017 року від японської анімаційної студії “Polygon Pictures”. Створений під керівництвом режисера Хіроюкі Сешітою (Hiroyuki Seshita) і заснований на однойменній серії манги художника Цутому Ніхея (Tsutomu Nihei).Події стрічки відбуваються у далекому майбутньому, в гігантському апокаліптичному місті, яке

[7]https://www.youtube.com/watch?v=iY1QHpp6iEE&ab_channel=ALT-Creative%2CInc.
[8]Тизер – короткий рекламний відеоролик, призначений для привернення уваги аудиторії. Зазвичай він триває від 10 до 30 секунд, і має обмежену інформацію про майбутній проект.
[9]https://www.youtube.com/watch?v=hwy806RC2-Q&ab_channel=NetflixAsia

контролюють роботи-вбивці. Молода дівчина на ім’я Зуру, разом зі своєю групою вцілілих людей, займаються відчайдушними пошуками їжі. Їх раптова зустріч з таємничим чоловіком на ім'я Кіллі поступово переростає у подорож на пошуки генів –останньої надії людства на виживання [1].

Як і попередній аналог, даний трейлер характеризується енергійністю і динамічністю, встигаючи передати ідею впродовж однієї хвилини. Широкопланові кадрі на початку швидко змінюються бойовими, з поступово наростаючим темпом тривожної лякаючої атмосфери. Також протягом всього ролику деякі епізоди перериваються короткими паузами чорного екрану. В поєднанні з оркестровою музикою, така комбінація створює відчуття гігантської хвилі, яка швидко наближається до глядача (Див. мал. 5).

На вибір цього аналогу вплинула його тривожна атмосфера, відчуття наростаючого конфлікту, а також емоційний контраст між вступною і основною частинами.

**1.6. Трейлер до анімаційного серіалу “Castlevania”.** “Castlevania”[10]– американський анімаційний телесеріал жахів у жанрі темного фентезі[11], створений на основі однойменної японської серії відеоігор від компанії “Konami”. Написаний британським сценаристом Уорреном Еллісом (Warren Ellis), серіал був випущений на стрімінговому сервісі “Netflix” в 2017 році. Події серіалу розгортаються в п'ятнадцятому столітті: Влад Дракула Цепеш підкорив князівство Волощина армією демонів, змушуючи людей жити в хаосі та страху. Ізгой-мисливець на монстрів, Тревор Бельмонт, разом зі своїми невдалими товаришами, тепер намагається знайти спосіб врятувати Східну Європу від вимирання.

Характерною рисою цього трейлеру є жваве поєднання двох контрастних настроїв за короткий відрізок часу. Спокійні загадкові кадри вступної частини змінюються на низьку швидкозмінних ефектних епізодів. Сцени бризок крові та падіння іскор з червоного неба гармонують з

[10]https://www.youtube.com/watch?v=m3jNb7IdJHQ&ab_channel=AlltheAnime
[11]Темне фентазі — піджанрфентазі, який містить в собі елементи жахів і готики.

персонажами в моменті їх динамічних дій. У той же час оркестрова музика готує глядача до величного моторошного настрою картини (Див. мал. 6).

Як і попередній аналог, даний трейлер був відібраний за його контраст між стриманими загадковими і бойовими сценами, а також за акцент на деталях в деяких епізодах.

**1.7. Трейлер до відеогри "Journey".** "Journey"[12] – пригодницька відеогра, яка була розроблена американською компанією "Thatgamecompany" і випущена в 2012 році "Sony Computer Entertainment". В центрі сюжету лежить проста, але зворушлива історія: взявши під управління таємничу фігуру в червоній мантії, гравцеві належить пройти пустелю і піднятися на велику гору. На шляху паломництва йому зустрінуться стародавні руїни, дивні істоти у вигляді килимів і риб, і сурові снігові бурі.

Трейлер влучно передає концептуальну основу проекту, виражену в споглядані і духовному відпочинку. Ролик демонструє казкову мінімалістичну стилістику відеогри: персонажі і локації мають простий привабливий дизайн, а насичені відтінки періодично підсилюються додатковим сяйвом. Крім дизайну, локації відрізняються домінантою кольоровою палітрою: в пустелі переважають розові і жовті відтінки, в печерах і руїнах – холодні сині і смарагдові, а під час сходження на гору – стримані білі та зелені. Трейлер створює атмосферу таємничості і загадковості, але без жодного натяку на моторошність чи тривогу. Піднесена оркестрова музика поступово зливається з чарівним жіночим вокалом, створюючи особливо вражаючий ефект (Див. мал. 7).

На вибір цього аналогу вплинула схожість сетингів: тематика руху вперед в стародавньому загадковому світі. Також до спільних рис з власним проектом можу віднести використання насиченої кольорової палітри, її зміну в залежності від оточення, покладання на світло-тіньовий контраст і створення загальної піднесеної атмосфери.

[12]https://www.youtube.com/watch?v=mU3nNT4rcFg&ab_channel=PlayStation

**1.8. Трейлер до відеогри “Shadow of Colossus”.** Відеогра жанру Action-adventure[13] “Shadow of Colossus”[14] є ремейком[15] оригінальної гри 2005 року, який був розроблений американською компанією “Bluepoint Games” і випущений “Sony Computer Entertainment” в 2018 році. Дія гри відбувається в стародавньому спустошеному світі: молодий воїн Вандер привозить в руїни собору бездиханну кохану дівчину і просить духа вилікувати її від прокляття. Він погоджуються, але за своєю умовою: юнак повинен знайти і вбити шістнадцять колосів– могутніх велетнів, які населяють цю прокляту землю [2].

Характерною особливістю трейлеру є атмосфера таємничого спокою і мінімалістична естетика. Ролик демонструє приглушену кольорову палітру гри, ніби зображенню знизили контрастність. Це підсилює враження стародавності цього світу, відчуття його загубленості в тисячолітньому пилу. Динамічні кадри пересування головного героя періодично змінюються статичними, які демонструють локації природи і руїн. Трейлер не має свого характерного музичного ряду, однак це дозволяє вивести на передній план аудіо ефекти, значення яких в цій роботі помітно підсилено. Ми особливо виразно чуємо прискорене дихання головного героя, шум вітру, крик одинокої птиці, падіння важких предметів чи ревіння велетнів (Див. мал. 8).

Цей трейлер був обраний в якості аналогу через схожі технічні рішення: контраст динамічних кадрів зі статичними, акцент на аудіо-ефектах в деяких сценах і загальна загадкова атмосфера.

**1.9. Трейлер до відеогри “Horizon Zero Down”.**“Horizon Zero Down”[16]– відеогра з відкритим світом у жанрі Action/RPG[17], яка була розроблена студією “Guerrilla Games” і видана “Sony Interactive Entertainment” у 2017 році. Історія

[13]Action-adventure– жанр відеоігор, який поєднує в собі особливості пригодницьких та бойових ігор.
[14]https://www.youtube.com/watch?v=pdZQ98mWeto&ab_channel=PlayStation
[15]Ремейк відеогри - її перевидання з удосконаленнями в зовнішньому вигляді, сюжеті або механіках.
[16]https://www.youtube.com/watch?v=Fkg5UVTsKCE&ab_channel=PlayStation
[17]Action/RPG (Action role-playing game) – піджанр рольових відеоігор (RPG), в якому швидкість дій гравця має таке ж важливе значення, як і характеристики персонажа.

розгортається в пост-апокаліптичному 31 столітті: зруйнований світ давно потопає у зелені, а люди майбутнього живуть розрізненими племенами з обмеженим доступом до технологій. На новій Землі тим часом домінує роботизована фауна. Головна героїня, мисливиця на ім'я Елой, вирушає у подорож з метою пошуку стародавніх артефактів і передових технологій, які визначать долю цієї планети і самого життя [3].

Трейлер відрізняється поступовим зануренням глядача в передісторію цього світу, точніше –передісторією його падіння. Головна героїня художньою мовою переповідає її як стародавню легенду. Це враження підкріплює вступний епізод з малюнками наскального живопису, на яких зображені хмарочоси – головні символи втраченого минулого. Кінематографічні прийоми і техніки в постановці і рухах камери разом з драматичною музикою на фоні продовжують розвивати це почуття протягом всієї першої половини ролику (Див. мал. 9).

Спільність цього аналога з власним трейлером проявляється в використанні схожого характеру розповіді історії, кінематографічних прийомів і технік, а також відтворення загадкової драматичності.

**1.10. Трейлер до відеогри “Death Stranding”.**“Death Stranding”[18] – відеогра жанру екшн у відкритому постапокаліптичному світі, яка була створена японською студією “Kojima Productions” і видана компанією “Sony Interactive Entertainment” в 2019 році. Сюжет розгортається в далекому майбутньому, на тлі зруйнованої і роздробленої Америки. Головний герой, Сем Портер, одиноко подорожує залишками спустошеної країни і доставляє вантажі по всьому континенту, допомагаючи розрізненим поселенням підключатися до загальної мережі. Його мета – об’єднати і відновити розколоте суспільство.

Головний трейлер цієї відеогри особливо помітно виділяється серед інших: стираючи кордони між ігровою і кіноіндустрією, він створює враження багатошарового драматичного проекту. Кінематографічний розмах і

[18]https://www.youtube.com/watch?v=tCI396HyhbQ&ab_channel=PlayStation

виразність простежуються у всьому: у виборі ракурсів, рухах камер, постановці світла й акторській грі. Як в окремому творі, в цьому ролику по своїй структурі можна прослідити експозицію, зав’язку, дію, кульмінацію і розв’язку. Протягом всього розвитку він неквапливо пришвидшує темп і нарощує ставки загального і особистого конфліктів. Найемоційніший момент – кульмінація, слугує демонстрацією головних персонажів гри: камера крупним планом показує сльози на їх обличчі. Незважаючи на те що трейлер складається з важливих драматичних епізодів, йому дається залишити дуже розмите уявлення про сюжет, і тим самим – тільки сильніше заінтригувати. Однак ці особливості не працювали би без заглавної музичної композиції “Death Stranding” – “BB's Theme”. Атмосферна робота композитора Людвіга Форсселла (Ludvig Forssell) і музикантки Єнні Плант (Jenny Plant) починається як ніжна меланхолійна колискова, яку з часом підхоплює оркестрове полотно, підсилюючи в рази і глибину, і масштаб, і драматичність подій на екрані (Див. мал. 10).

Даний трейлер був обраний в якості аналогу за низькою характерних особливостей: через його кінематографічний розмах, підсилений драматичний настрій, ефект поступового збільшення конфлікту і ставок. Символічні сцени і загальна атмосфера загадковості також простежуються в моєму проекті.

# РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЕКТУ

## 2.1. Концепція проекту.

Концепція проекту полягає у створенні трейлеру до анімаційного серіалу з використанням растрової лялькової анімації.

Історія відбувається на теренах фантастичної нескінченної пустелі Атлас. Команда археологів: дівчини Сешет, Туалана і робот-помічник на ім'я Фімм, подорожують цим спустошеним світом у пошуках гробниць з метою вивчення минулих цивілізацій і причин їх зникнення. Вони не одинокі в своїй справі – Ніколас Готье, комісар таємної військової поліції «Лускаті вершники», не відстає ні на крок, шукаючи стародавні військові технології заради втілення власних амбіцій. Одного разу дослідження команди приводять до підтвердження існування Палацу Людяності – самої реліктової споруди світу. За легендами, він ховає за своїми стінами архіви історії, а скарбниці повні артефактів, що мають силу як врятувати загублене людство, так і остаточно його знищити. Озброївшись рішучістю, герої пускаються у велику подорож на край світу, вплутавшись у боротьбу одночасно з великими імперіями, стародавніми богами і самою пустелею.

Назва проекту, – “Highlight”, – пов’язана з історією світу. Палац Людяності для стародавніх народів Атласу завжди мав особливе значення. Відблиски від його переливчастих стін, під час сходу і заходу сонця, були першим і останнім що бачили люди за прожитий день. Вони обґрунтовували це явище легендою про вартового світла, що кожного вечора ставав на свій пост і оберігав мешканців від жахів темряви. В період людської історії, коли релігія відійшла на другий план, таємничий відблиск за обрієм став асоціюватися з надією і вірою, особливо в моменти, коли крім них нічого більше не залишається.

### 2.2. Технічні характеристики і особливості.

Трейлер створений за допомогою програм Adobe Photoshop, Moho Pro і Adobe After Effects. В растровому редакторі, Adobe Photoshop, були відмальовані і підготовлені до імпортування фони і персонажі. Анімація проводилася за допомогою налаштованих систем ригу[19] в програмі для двовимірної анімації, Moho Pro. Для фінального монтажу ролику, постефектів і звукового дизайну, знадобився редактор відео, Adobe After Effects.

Вибір Adobe Photoshop і Adobe After Effects обґрунтований досвідом роботи і їх широкими універсальними можливостями. В якості основної анімації, софт Moho Pro був обраний для спрощення роботи над деталізованими фонами і персонажами.

### 2.3. Стилістичний напрямок.

Візуальний стиль трейлеру характеризується пропрацьованим малюнком і колірними рішеннями. На відміну від персонажів, дизайн локацій відрізняється відсутністю контуру: це допомагає відділятися героям на фоні детального оточення. Кольорова палітра підкріплює емоційний настрій сцен і послуговується на колірний акцент в конкретних локаціях: пустеля зображається переважно в насичених жовтогарячих тонах, печери і гробниці – в таємничих синіх і фіолетових гамах, смарагдові і червоні домінують у сценах міста. Обмежена палітра в епізодах демонстрації палацу створює навмисний контраст між реальним пустельним світом і таємничою легендою. Локації і персонажі виконані текстурними пензлями. Дизайн оформлення титрів і логотипу мультсеріалу – мінімалістичний.

### 2.4. Звуковий супровід.

Звуковий супровід складається з двох композицій. Перша, у жанрі ембієнт, загадково грає у вступних епізодах з показом деталей палацу. Друга, піднесена композиція з оркестровими інструментами, супроводжує візуальний ряд до самого кінця.

---

[19]Риг – система елементів об’єкта, скелет, призначений для спрощення анімації.

# ВИСНОВКИ

В результаті проведеного дослідження, було розглянуто визначення трейлера і проаналізовано його роль в рекламній кампанії продукту, зокрема, анімаційного серіалу. Трейлери часто складаються з коротких ефектних фрагментів, послуговуються на різні дизайнерські і технічні рішення, та можуть містити детальну або обмежену інформацію про майбутній твір. Актуальність створення трейлерів для анімаційних серіалів полягає в тому, що сьогодні вони є важливим ефективним інструментом для залучення уваги глядачів та підвищення інтересу аудиторії перед новим релізом. Більше того, сучасні трейлери перетворилися на окремий вид мистецтва, нерідко даруючи глядачам захоплюючий візуальний досвід і залишаючись в пам'яті ще надовго після перегляду.

Для проведення аналізу аналогів були відібрані різні анімаційні проекти: короткометражні мультфільми, трейлери до повнометражних і багатосерійних аніме, мультсеріалів, а також трейлери до відеоігор. Аналоги обиралися з огляду на схожість сетингів, емоційний тон, візуальний стиль, технічні рішення та звукове супроводження.

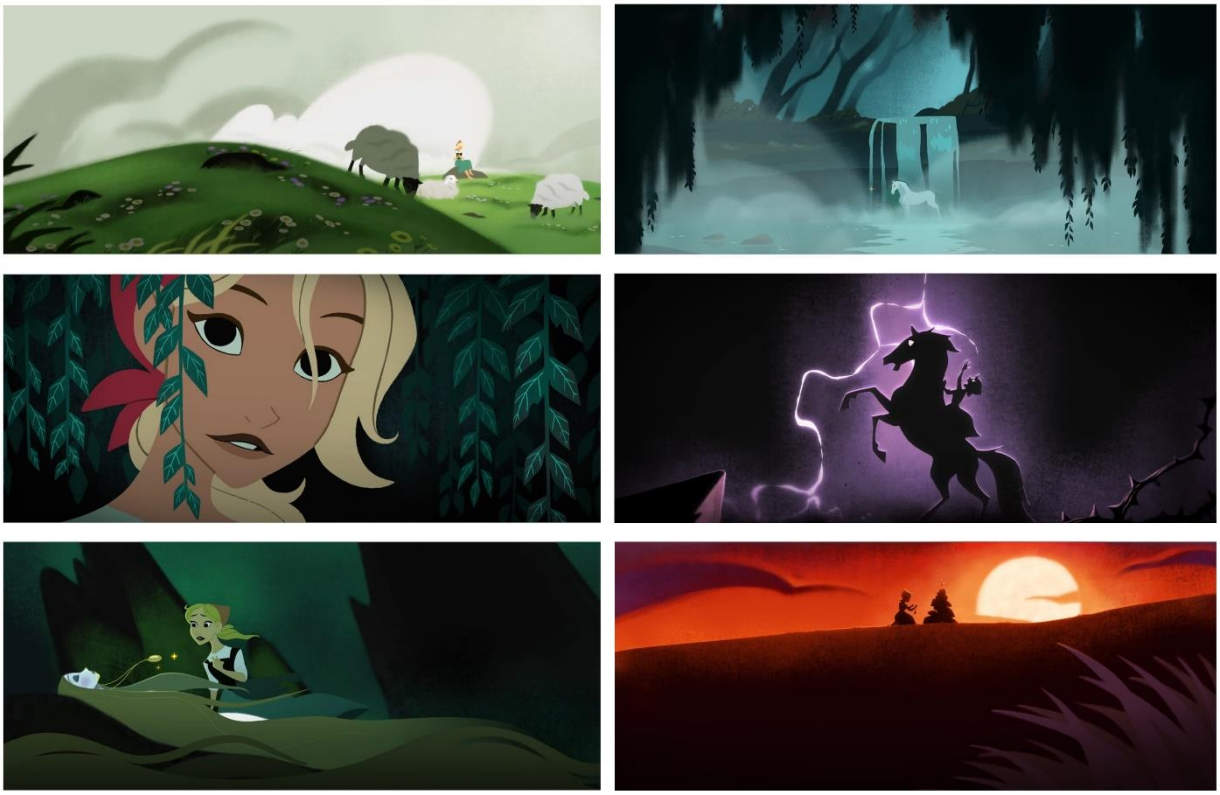
Проведений аналіз показав, що, незважаючи на спільні особливості, трейлери можуть сильно відрізнятися в залежності від авторського бачення проекту і технік його виконання. Тобто вони можуть слугувати в якості великого простору для творчості і самовираження. Відібрані ролики достатньо точно передають уявлення про фінальний продукт, що підтверджує їх важливість для реклами продукту і обґрунтовує відчутний вплив на ринок.

# СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ


1. Blame! IMDb: веб-сайт. URL: https://www.imdb.com/title/tt6574146/?ref_=ls_mv_close (дата звернення: 28.04.23)
2. Chris Plante. Shadow of the Colossus review. Polygon: веб-сайт. URL: https://www.polygon.com/2018/1/30/16946392/shadow-of-the-colossus-review-remake-ps4-playstation-sony (дата звернення: 27.04.23)
3. Greg Wheeler. Horizon Zero Dawn Review – Still a fantastic game 4 years later. The Review Geek: веб-сайт. URL: https://www.thereviewgeek.com/horizonzerodawn-gamereview/ (дата звернення: 27.04.23)
4. Michaela Galeski. The Art of the Trailer. Luminoustudios: веб-сайт. URL: https://luminoustudios.com/the-art-of-the-trailer/ (дата звернення: 20.04.23)
5. Michelle Cheng. Visual Development. lemoncholy: веб-сайт. URL: https://www.lemoncholy.net/home/visdev (дата звернення: 03.05.23)

# ДОДАТОК І.

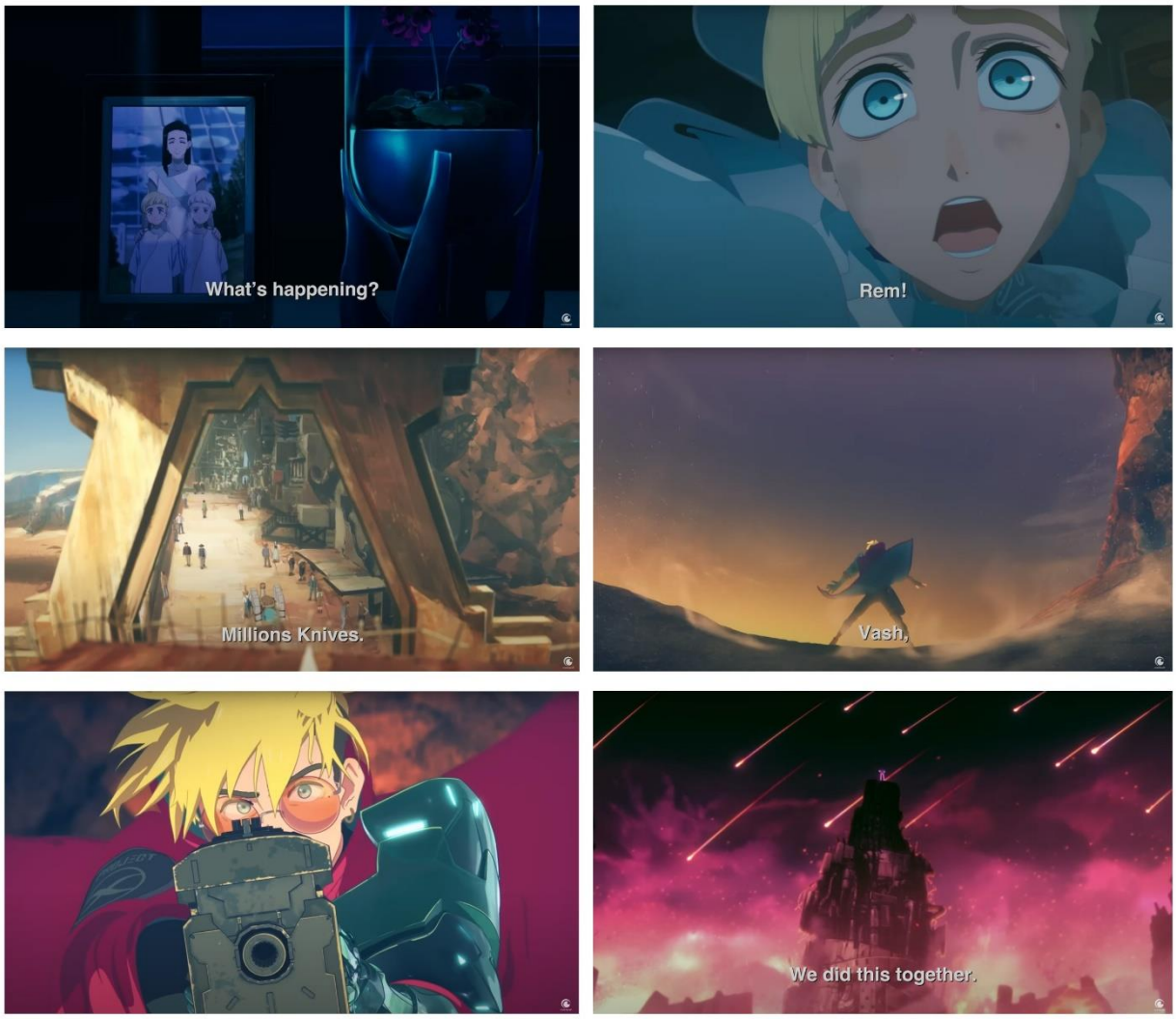
# АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Мал. 1. Короткометражний мультфільм “La mémoire du médaillon d'or”



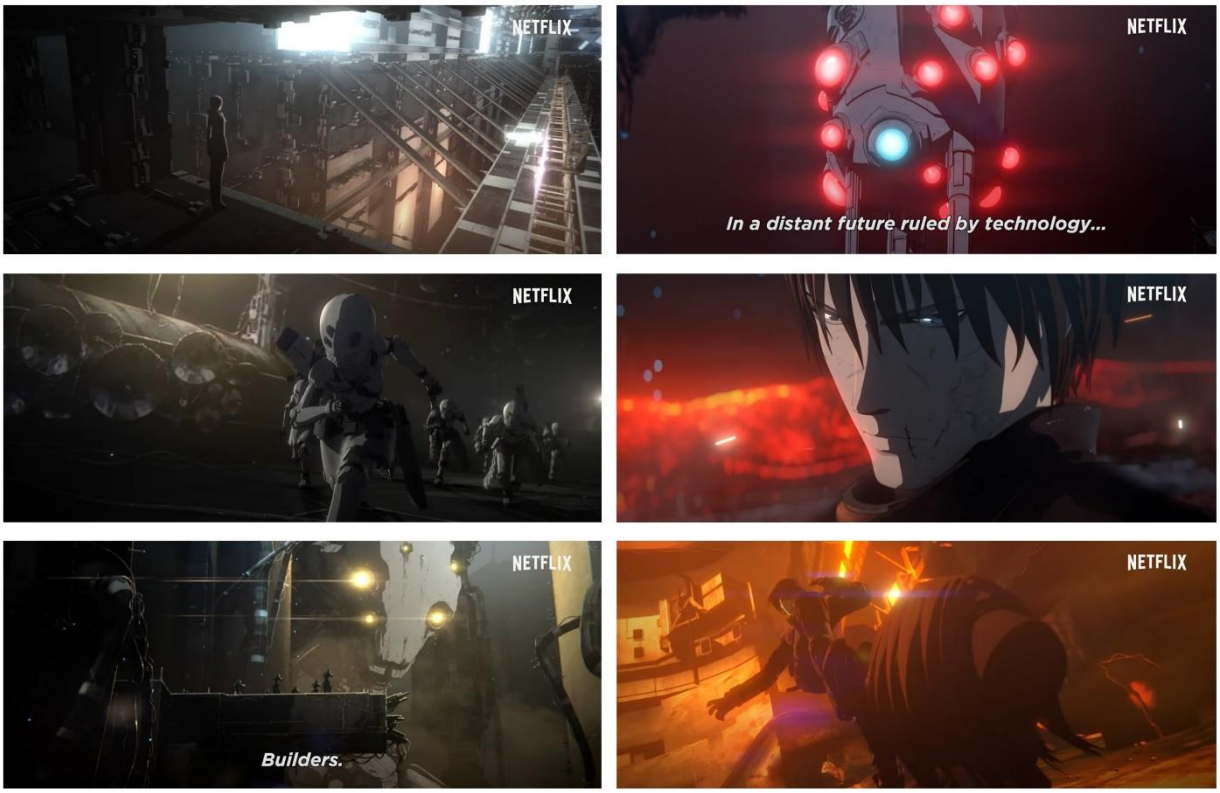
Мал. 2. Короткометражний мультфільм “Birdsong”




Мал. 3. Трейлер до аніме серіалу “Trigun Stampede”



Мал. 4. Тизер до повнометражного аніме “Awaken Akira”




Мал. 5. Трейлер до повнометражного аніме “Blame!”



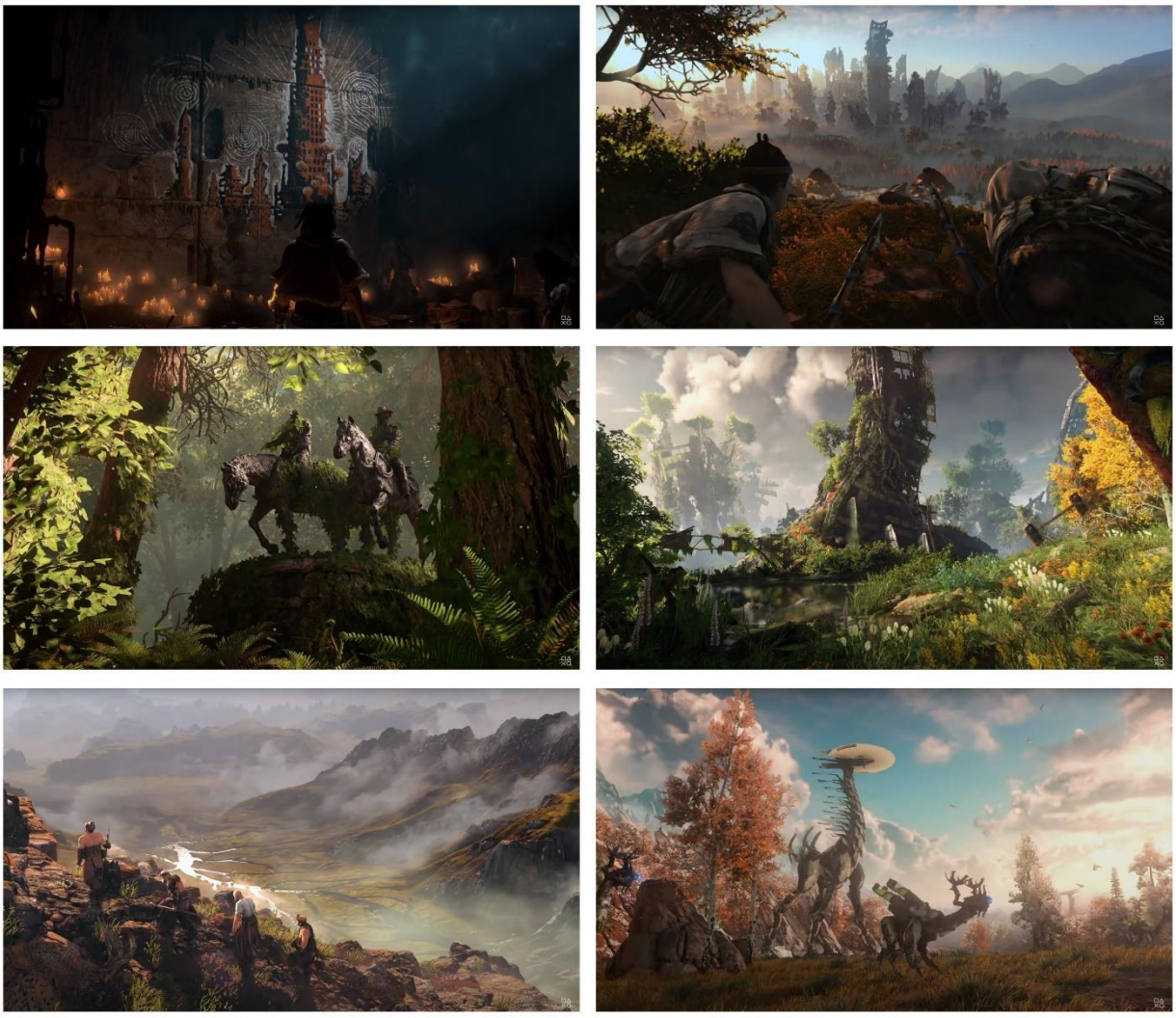
Мал. 6. Трейлер до анімаційного серіалу “Castlevania”



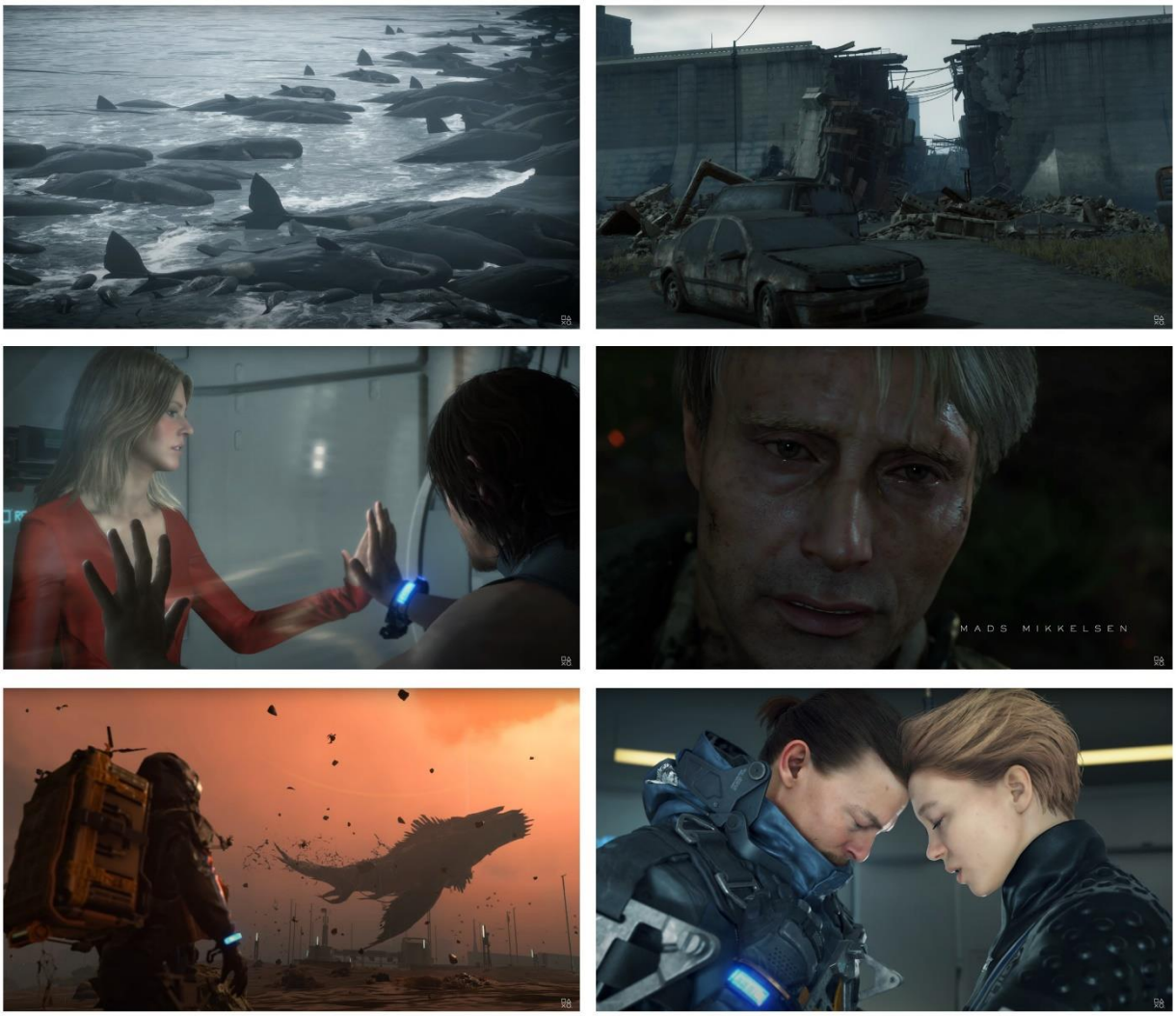

Мал. 7. Трейлер до відеогри “Journey”



Мал. 8. Трейлер до відеогри “Shadow of Colossus”



Мал. 9. Трейлер до відеогри “Horizon Zero Down”




Мал. 10. Трейлер до відеогри “Death Stranding”

# ДОДАТОК ІІ.

# ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ




Мал. 11. Сторіборд, сторінка 1



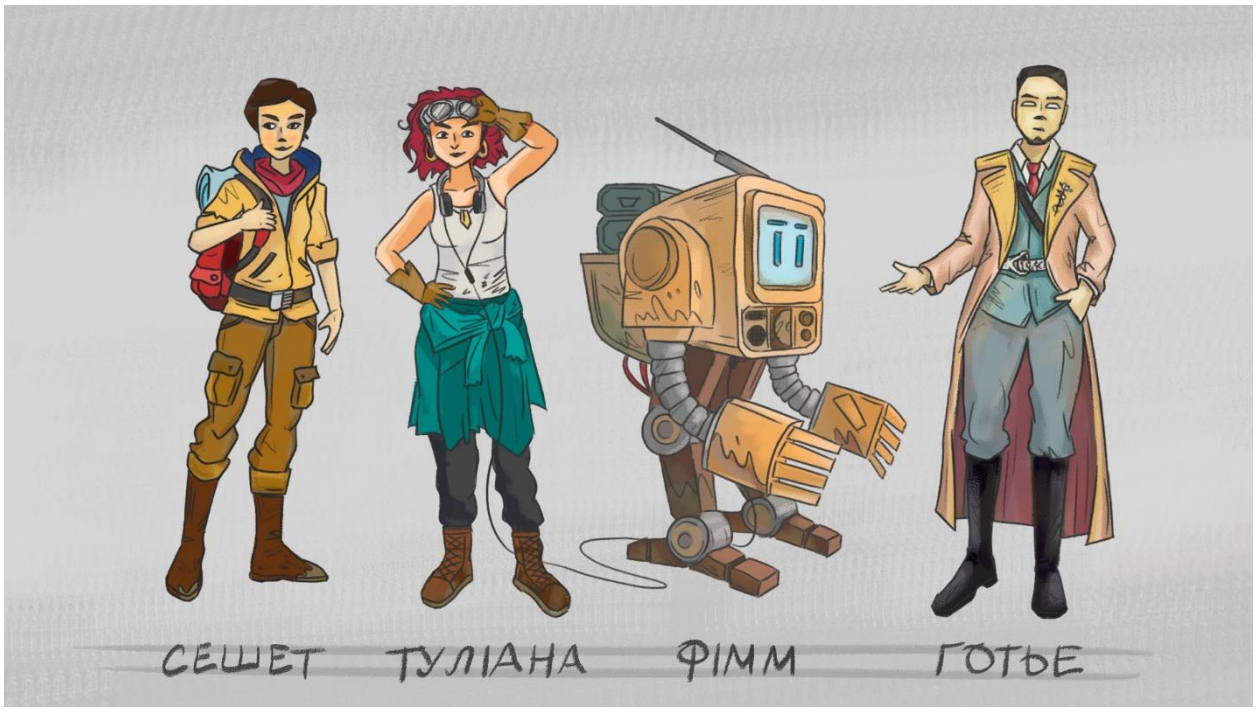

Мал. 12. Сторіборд, сторінка 2



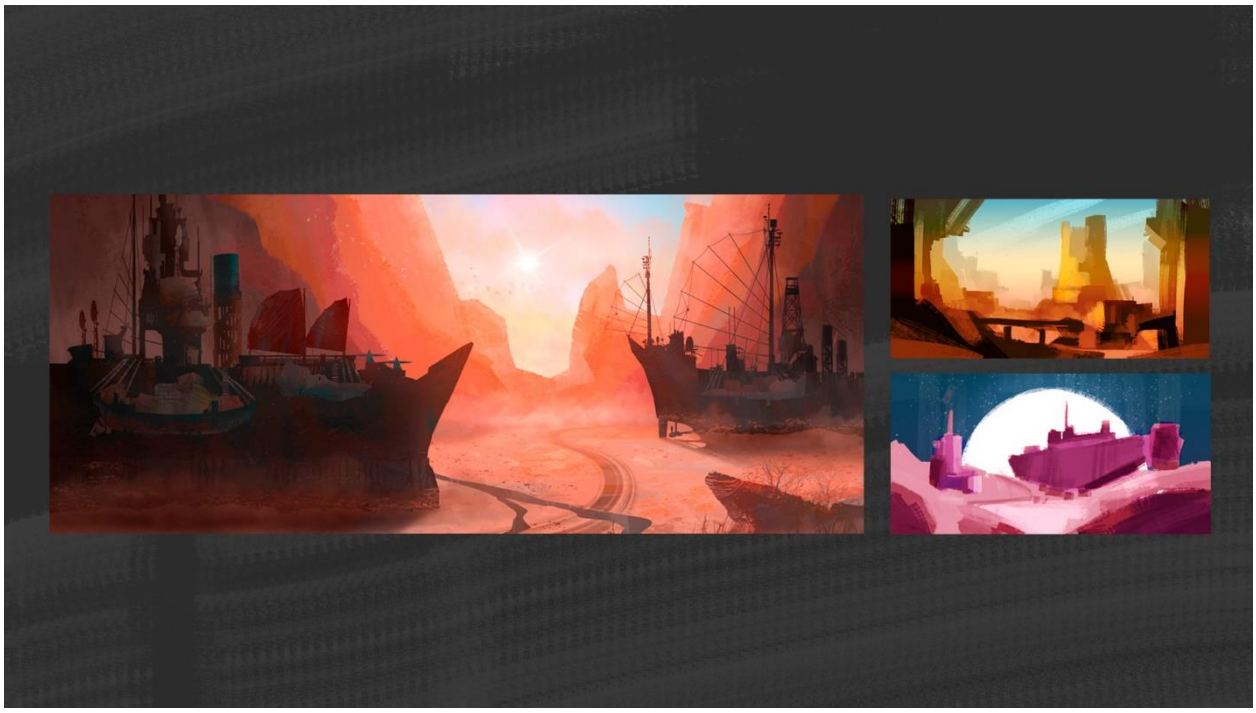

Мал. 13. Сторіборд, сторінка 3

# ДОДАТОК ІІІ.

# ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ




Мал. 14. Дизайн головних героїв



Мал. 15. Дизайн локацій