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

Арчакова Дар’я Ігорівна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «CHECKMATE»

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.
_____ Д.І. Арчакова

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна
старший викладач

Харків–2024

ЗМІСТ

ВСТУП 2

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 4

1.1 Виставка «VAN GOGH: An Immersive Journey» 4
1.2 Виставка експериментального мистецтва «FLOW» 4
1.3 Відео ролик «The Climate Change» 5
1.4 Арт проект «Building Infinity» 5
1.5 Інтерактивна інсталяція «Fluid Structure» 6
1.6 Арт проект «Dimensional Sampling» 7
1.7 Експериментальне відео «Generative real time Sound and Image Explorations» 7
1.8 Експериментальне відео «Modern Art» 7
1.9 Анімаційний ролик на музичну композицію «Вулкан» 8
1.10 Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію «a-ha – Take On Me» 8

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 10

2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику “Checkmate” 10
2.2. Стилістична концепція анімаційного ролику “Checkmate” 11
2.3. Технічні характеристики та особливості 11
2.4. Звукове рішення 12

ВИСНОВКИ 13

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ 14

ДОДАТОК 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 15

ДОДАТОК 2. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 22

ДОДАТОК 3. СКЛАД ПРОЄКТУ 24

ВСТУП

"**Checkmate**" – це інноваційний візуальний мультимедійний проект, який поєднує в собі елементи абстракції, експерименту та сучасного авангардного мистецтва. Цей проект запрошує глядачів на захоплюючу подорож у світ абстрактної експресії та візуального спонтанного творіння.

В проекті використовуються техніки візуального мистецтва, такі як абстракція, візуальні ефекти, різноманітність монтажних прийомів та експерименти з кольором, формою та текстурою. Ми намагаємось запропонувати глядачеві непередбачувані зміни візуального ландшафту, що створюються за допомогою анімації, монтажу та спеціальних ефектів.

Проект надає вільну трактовку сюжету або лінійної структури. Замість цього, він пропонує глядачам унікальний досвід візуальної медитації та рефлексії, де кожен може знайти своє власне тлумачення та емоційну відповідь.

"**Checkmate**" – це запрошення на відкриття нових горизонтів у візуальному мистецтві, де можливості безмежні, а креативність не знає меж.

Актуальність даного проекту полягає в його здатності передати глибокий зміст через засоби сучасного мистецтва, надаючи змогу мислити неленійно, за допомогою візуальних інструментів створити розповідь про аналогію між грою в шахи та життям людини. Відео-ролик "Checkmate" пропонує переглядачам новий погляд на поняття успіху, щастя та особистого розвитку, наголошуючи на важливості виходу за межі встановлених рамок, ризику та творчого підходу до життя. Цей контент може надихнути глядачів переглянути своє життя з іншої перспективи та жити за власними правилами, щоб досягти істинного задоволення та успіху.

Новизна "Checkmate" полягає у його використанні для створення непередбачуваних, захоплюючих інтерактивних візуальних ефектів. Цей проект перетворює стандартну шахову доску на величезне поле для творчості, де можуть відбуватися захоплюючі візуальні дослідження та

експерименти. Використання новітніх технологій розширює можливості дизайнера і його творчій інструментарій, дозволяючи за допомогою нових інструментів досягти бажанного впливу на авдиторію.

"Checkmate" – це проект, що використовує інноваційні методи та технології для створення інтерактивного візуального досвіду. В основі проекту лежить використання програмного забезпечення TouchDesigner, що є потужним інструментом для створення мультимедійних інсталяцій та інтерактивних додатків.

Крім того, "Checkmate" відкриває нові можливості для застосування TouchDesigner у сферах, що виходять за межі розваг та мистецтва. Він демонструє потенціал цього програмного забезпечення для створення інтерактивних візуальних досвідів у різних галузях, таких як освіта, наука, реклама та інші.

Подібні ролики побудовані на принципах візуального компілювання та засобах абстракції мають потенціал привернути різноманітну аудиторію через свою нестандартність та складну естетику, але ми спробували визначити основну адиторію на яку спрямовуємо наш продукт. Більш за все це молодь, віком від 12 до 40 років. Особливо ті, які зацікавлені в новітніх технологіях та виразових форматах. Особи, які цікавляться мистецтвом і шукають нові творчі способи вираження. Філософсько нахилена аудиторія, яка зацікавлена в роздумах про абстрактні поняття, такі як час, простір, емоції та сприйняття.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1 Виставка «VAN GOGH: An Immersive Journey»

Проект «VAN GOGH: Подорож в глибину»[1] – це іммерсивний шлях у світ творчості та життя Вінсента Ван Гога, перетворений на аудіовізуальну історію у чотирьох частинах, з цифровими інтерпретаціями та майбутніми передбаченнями. Ми розпочинаємо зануренням у його підсвідомість і спостерігаємо початок його кар'єри. Разом з ним ми переслідуємо сонце на південь, де він створює багато своїх визначних творів. Його пристрасті ведуть нас до його лікарняної кімнати в Сен-Ремі, де він відтворює безмежні пейзажі через вікно своєї ув'язненості.

Крізь його очі картини перетворюються на живі пейзажі та майбутні 3D середовища. Нарешті, штучний інтелект аналізує понад 2,000 картин Ван Гога і генерує зображення в його стилі за допомогою високоінтелектуальних алгоритмів та нейронних мереж.

Цей проект був взят аналогом через використання технічних засобів, які дозволили його роботам оживати та додавати динаміку, збагачуючи сприйняття та зрозуміння глядачів щодо творчості Ван Гога.

1.2 Виставка експериментального мистецтва «FLOW»

Поєднуючи світло, звук, рух і простір, інсталяція[2] втілює місце АКМ в культурної пам'яті Туреччини, його поточне оновлення та наш спільний майбутній досвід у формі іммерсивного досвіду у трьох частинах.

На вході GATE, створеному світловими стержнями, запрошує людей усередину за допомогою особливої світлово-звукової хореографії, використовуючи витяги з минулих вистав та символічні образи наших спогадів про простір.

У MOMENT відвідувачі мають можливість відчути момент, в якому вони знаходяться, проходячи крізь коридори зі світлодіодними вежами-

[1] https://www.youtube.com/watch?v=O_v1rNJvRbI
[2] https://vimeo.com/groups/touchdesigner/videos/645303751

близнюками. Просторова хореографія, створена більш сучасними виразами в звуці та світлі, поєднана з візуальними ефектами, створює гібридний досвід.

У кінці нашої подорожі TRACE пропонує зону інтерактивного досвіду, де люди керують звуком та візуальними ефектами, що представляють майбутнє, своїми власними рухами тіла, залишаючи слід у майбутньому своїми мимовільними діями.

Цей проект було взято за аналог, оскільки він ілюструє, як абстракція може передавати емоції глядачам та їхній посил. Поєднуючи світло, звук, рух і простір, інсталяція не лише втілює місце Анкарийської музичної зали в культурній пам'яті Туреччини, його сучасне оновлення, але й пропонує учасникам спільний іммерсивний досвід у трьох частинах. Від початкового запрошення усередину до відчуття моменту та можливості активного взаємодії на завершення, ця інсталяція демонструє, як відчуття простору та часу може бути відтворено та взаємодіяти з глядачами за допомогою мистецтва.

1.3 Відео ролик «The Climate Change»

Цей проект ілюструє проблеми, пов'язані зі зміною клімату, які впливають на природу у всьому світі.

У проекті[3] використовувалися різноманітні візуальні ефекти для підкреслення тематики зміни клімату. Наприклад, були використані техніки відеомапування, що дозволяли перетворити пейзажі на карти, де відбивалася динаміка змін клімату. Також застосовувалися анімаційні ефекти для відтворення екстремальних погодних явищ, а також візуальні символи засмічення та знищення екосистем. Ці візуальні елементи допомагали створити глибокий імпакт і підкреслити важливість проблеми зміни клімату.

1.4 Арт проект «Building Infinity»

Проект «Building Infinity» є результатом співпраці з Gabriel Pulecio для компанії YesBoss та є переосмисленням відеоарту, створеного для аудіовізуального виступу на фестивалі TADAEX у 2016 році.

[3] https://vimeo.com/groups/touchdesigner/videos/434017840

Процес будівництва куба безкінечності «Infinity V2» був уважно відстежений з початку до кінця, включаючи документування будівельних та електричних робіт, а також остаточний продукт. Куб «Infinity» обладнаний 10 000 окремими світлодіодами, кожен з яких унікально програмований, і розміщений на спеціальних відбивних панелях та дзеркальних поверхнях. Це створює безліч візуальних можливостей, від простих форм до складних візерунків та безкінечних морів кольорів та градієнтів.

Проект[4] включає в себе відеозаписи реакцій людей, що перебували всередині куба, а також зйомки портретів танцюристів, які використовували простір для створення хореографії. Результат роботи представляє унікальний досвід, який засвідчує важливість творчого співробітництва та вплив мистецтва на глядачів.

У даному контексті, ця робота функціонує, як аналог для більш детального дослідження використаних технологій. Її результати та методологія можуть використовуватись як вихідний пункт для подальших досліджень і розвитку у цій галузі.

1.5 Інтерактивна інсталяція «Fluid Structure»

«Fluid Structure»[5] – це іммерсивна інтерактивна інсталяція, яка досліджує, як ефемерна та аморфна форма реагує на різні стимули, як внутрішні, так і зовнішні. Сили та зіткнення поштовхують форму до тих пір, поки вона не розбивається, перетворюючись на нові агрегати. Результатом є постійно змінюючийся пейзаж, таємничий, але відомий.

Драматична візуалізація даних підкреслює внутрішню структуру форми та її рух. З використанням комп'ютерного зору глядач стає невід'ємною частиною процесу, залишаючи свій тимчасовий фізичний слід, який завжди, кінець кінцем, зникає. Система працює завдяки передовому розчиннику рідин, здатному в реальному часі обробляти сили та обмеження, яким піддається форма.

[4] https://vimeo.com/groups/touchdesigner/videos/269642646
[5] https://vimeo.com/groups/touchdesigner/videos/265858258

1.6 Арт проект «Dimensional Sampling»

«Dimensional Sampling» – це цифровий сучасний художній проект, що був започаткований у 2019 році у студії Cao Yuxi. Цей проект заснований на використанні стилізованого QR-коду як основного елементу візуальної концепції, щоб створити образ сучасності. Він пропонує унікальне та інноваційне бачення цифрової ери, яке розкривається через геометричні елементи, використані в стилізації QR-коду[6]. Ця візуально-аудіовізуальна інсталяція є результатом спільної роботи з гонконгським звуковим митцем Лоренсом Лау.

1.7 Експериментальне відео «Generative real time Sound and Image Explorations»

Результатом цього проекту є застосування генеративного навчання та використання набору даних Ascinte для створення унікальних зображень. У візуальних елементах також використовувалися старі фотографії людей[7], що додало особливого шарму та атмосферності до створених образів. Використовуючи технології Runway ML та Touchdesigner для реального редагування та композиції, були створені захоплюючі візуальні ефекти. Звукова супровідна композиція, створена Kai-Luen Liang, додає новий рівень вражень до цього проекту.

1.8 Експериментальне відео «Modern Art»

"Modern Art" зроблений Gavin Spear – це експериментальний короткометражний фільм[8], який наративно висвітлює низку соціальних проблем, характерних для нашого покоління. Фільм досліджує теми залежності від соціальних мереж, засудження інших через зовнішність або інші риси та дії, обмеження свободи слова, а також вплив технологій на сучасне суспільство.

"Modern Art" було вибрано як аналог для дипломної роботи завдяки своїй унікальній подачі ідей та глибокому зануренню в актуальні соціальні

[6] https://www.youtube.com/watch?v=5t-W0TlRRQ0
[7] https://www.youtube.com/watch?v=UyUOhb8oIec
[8] https://www.youtube.com/watch?v=rNoPvvO3ZlU

проблеми, з якими ми стикаємось щодня. Цей фільм виділяється своєю здатністю яскраво та емоційно передати складні питання сучасності, спонукаючи до роздумів та дискусій.

1.9 Анімаційний ролик на музичну композицію «Вулкан»

Проєкт, авторкою якого є Дар'я Балко – випускниця минулих років, представляє анімаційний ролик на композицію "LATEXFAUNA – Vulkan". Відео[9] алегорично доповнює концепцію пісні, частково наслідуючи її сюжет.

Сюжет розповідає про командира війська, який звертається за допомогою до могутнього Вулкана. В обмін на своє серце, командир отримує силу для ведення битви. Проте ця сила настільки потужна, що знищує все навколо, включно з його власним військом. Наприкінці командир залишається один на порожньому полі з порожнім серцем.

Ролик складається з трьох частин, які відповідають структурі пісні. У першій частині герой пробуджує Вулкана і віддає своє серце, у другій відбувається битва, а в третій він усвідомлює наслідки своїх дій. Ідея ролика полягає в тому, що кожен вибір має свої наслідки та відповідальність. Герой отримав велику силу, але втратив своє військо і опинився в пустоті. Відео також піднімає тему взаємовідносин людини з природою та демонструє руйнівний вплив людства на світ.

Відео було взято як аналог для дипломної роботи через використання техніки поєднання реальних зйомок і 2D-анімації, що створює унікальний візуальний стиль і глибину.

1.10 Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію «a-ha – Take On Me»

Динамічна анімація в стилі скетч-паду, використана в цьому відео норвезького тріо a-ha, яке вийшло в 1985 році, захоплює увагу. У ролику застосовано ручну анімацію, створену олівцем, яка поєднана з технікою ротоскопіювання[10]. Режисером відео був Стів Баррон (Steve Barron), який мав

[9] https://www.facebook.com/share/v/gEy4W9UF59HkmQSF
[10] https://youtu.be/djV11Xbc914

досвід роботи над анімаційними роликами для таких відомих виконавців, як Майкл Джексон (Michael Jackson), Мадонна (Madonna), Браян Адамс (Bryan Adams) та інших.

Сюжет відео розповідає про історію кохання звичайної дівчини та гонщика з коміксу. Юнака переслідують супротивники, а дівчина читає його історію в кафе, після чого сама потрапляє у світ коміксу. Відео поєднує двовимірний анімований світ і реальний, постійно переходячи з одного в інший, створюючи виразний контраст між відео та анімацією

Цей ролик було обрано аналогом за використання тематики коміксів і поєднання двох світів.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику “Checkmate”

Проект "Checkmate" надихається грою в шахи, яка символізує життя головного героя. Анімаційний ролик створений на основі відео та монтажу, доповненого візуальними ефектами, 2д анімацією та використанння програми Touch Designer, що робить його експериментальним відео.

Сюжет розпочинається зі зображення головного героя, який відчуває невдачі та труднощі у різних аспектах свого життя, що є аналогічними до ситуацій на шаховому полі. Сцени стресу, невпевненості та розпачу відтворюються за допомогою візуальних ефектів, які підсилюють ці емоції.

Поступово головний герой зацікавлюється грою в шахи та вивчає її, аналізуючи кожен хід, розглядаючи стратегії та ризики. В процесі гри відбувається внутрішня боротьба та прийняття рішень, що відображається через візуальні ефекти, відтворюючи його внутрішній діалог та емоційний стан.

З розвитком глибшого розуміння гри в шахи, головний герой розуміє, що ігрове поле шахів відображає його власне життя. Він усвідомлює, що для досягнення успіху важливо аналізувати ситуацію та бути готовим до ризику.

У фінальній грі головний герой стикається з важливим рішенням та робить аудаційний хід, що приносить йому перемогу. Ця перемога стає джерелом натхнення та впевненості для нього. У завершальній сцені головний герой розкриває очі на світ з нової перспективи, готовий приймати нові виклики. Протягом усього проекту він грав у шахи з пов'язкою на очах, що символізувало його обмежене бачення життя та перешкоди в сприйнятті майбутніх можливостей та щастя.

У контексті наданих даних, проект "Checkmate" підкреслює необхідність аналізу, ризику та відкриття нових можливостей у житті, а також відображає еволюцію головного героя від невпевненості до

впевненості. Назва проекту "Checkmate" має обернене значення – не просто перемога в шахах, а перемога над власними перешкодами та відкриттям нових можливостей.

2.2. Стилістична концепція анімаційного ролику “Checkmate”

Стилістична концепція анімаційного ролику "Checkmate" містить багатошаровий підхід до візуальної естетики, використовуючи різноманітні візуальні ефекти для вираження динаміки, емоцій та внутрішнього стану головного персонажу.

Перш за все, в анімаційному ролику використовуються абстрактні образи, такі як символічні форми та геометричні фігури, що створюють атмосферу та передають внутрішній світ героя. Наприклад, абстрактні зображення можуть відображати його емоційний стан, внутрішню боротьбу або розміркування.

Додатково, в ролику використовуються елементи природи та навколишнього середовища, які взаємодіють з головним героєм. Наприклад, квітка, що розквітає після перемоги у шахи, може відображати нові початки та можливості, які відкриваються перед ним. Також, сильний вітер, що колихає дерева, може символізувати внутрішню бурю або конфлікти у героя, відображаючи його емоційний стан.

До того ж, використання кольорів та освітлення має велике значення в створенні настрою та атмосфери ролику. Яскраві кольори можуть виражати радість, енергію та позитивні емоції, тоді як темні та приглушені відтінки можуть підкреслювати напругу, таємничість або невпевненість.

Усі ці елементи взаємодіють між собою, створюючи багатоплановий образ головного героя та поглиблюючи емоційний зв'язок з глядачем. Такий підхід до стилістики робить анімаційний ролик "Checkmate" більш проникливим, запам'ятовуваним та вражаючим для аудиторії.

2.3. Технічні характеристики та особливості

Усі відео для проекту "Checkmate" були зняті виключно за допомогою камери Nikon Z FC, яка відома своєю високою якістю зображення та

можливістю забезпечити чіткість і деталізацію навіть у складних умовах зйомки. Вона була використана для створення основного відеоматеріалу, який потім використовувався для створення анімаційного ролика.

Для монтажу та обробки відео використовувалася програма Adobe Premiere Pro. Це професійний інструмент для монтажу, кольорової корекції та обробки звуку, який надає широкі можливості для творчого процесу. У цьому контексті, Adobe Premiere Pro був використаний для об'єднання відеокадрів, розробки плану кадру, корекції кольору для досягнення потрібного візуального настрою та атмосфери у кожній сцені ролика.

Також, для створення додаткових візуальних ефектів та експериментів з візуальною динамікою, а також для створення абстрактних образів та символічних елементів, використовувалася програма Touch Designer. Це інструмент для створення інтерактивних візуальних проектів, що надає широкі можливості для творчого експериментування.

2.4. Звукове рішення

Для створення проєкту було обрано музичне оформлення, яке підкреслює емоційну складову ролика. Музична композиція "Blue Steel - Lucha Libre" була підібрана для основної частини ролику. Ця енергійна та грайлива мелодія додає динаміки та створює піднесений настрій, що ідеально пасує до атмосфери ролика. Крім того, ролик був доповнений супровідними звуками протягом всієї роботи, а музичні та звукові доріжки були ретельно синхронізовані, щоб посилити візуальний вплив.

Усі правила авторських прав були дотримані.

ВИСНОВКИ

Проект "Checkmate" захоплює не лише сюжетом, а й візуальним виконанням, яке використовує програму Touch Designer. Цей анімаційний ролик переносить глядачів у світ внутрішніх конфліктів та еволюції головного героя через гру в шахи.

Протягом сюжету ми бачимо, як головний герой проймається невпевненістю та розчаруванням, але через гру в шахи він навчається аналізувати ситуації та ризикувати. Його перемога в грі стає символом нових можливостей та самопізнання.

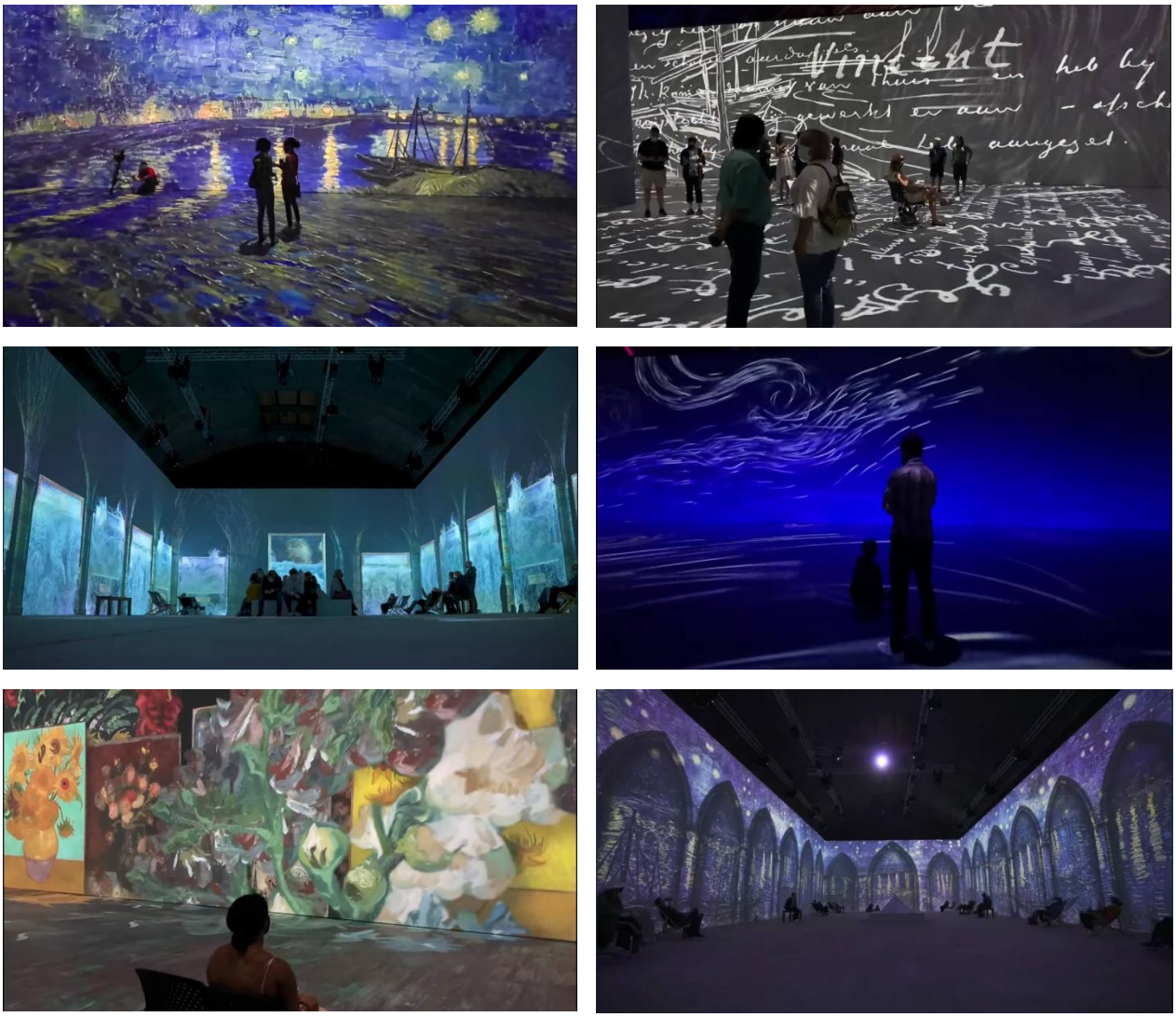
Одночасно, використання програми Touch Designer для створення візуальних ефектів у проекті "CHECKMATE" відкриває широкі можливості для майбутнього. Це не лише дозволяє створювати вражаючі візуальні композиції, але й надає можливість розвивати інтерактивні іммерсивні досвіди для аудиторії.

Отже, "Checkmate" не лише надихає глядачів своїм сюжетом, але й створює стимул для вивчення нових технологій та творчого росту в українському креативному середовищі. Цей проект відображає потенціал поєднання мистецтва та технологій для створення захоплюючих та натхненних творчих виразів.

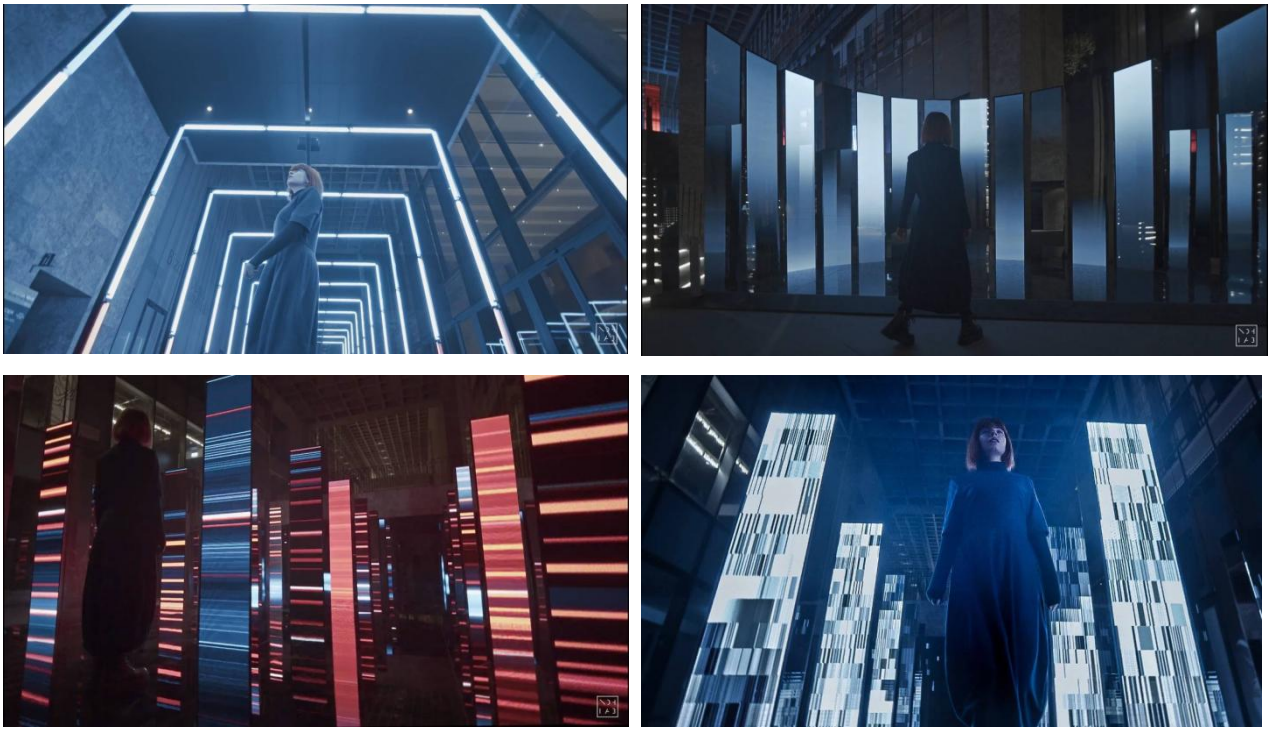
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Why Life Is A Game Of Chess. веб-сайт. Url: https://www.resolve.blog/articles/life-and-chess
2. Chess and Life Lessons: Building Skills for Decision-Making. веб-сайт. Url: https://chessarena.com/news/all/chess-and-life-lessons-building-skills-for-decision-making/
3. What is TouchDesigner and why should I use it? веб-сайт. Url: https://thenodeinstitute.org/courses/introduction-to-visual-programming-with-touchdesigner/lessons/what-is-touchdesigner-and-why-should-i-use-it/
4. How do Artists and Designers use TouchDesigner? веб-сайт. Url: https://thenodeinstitute.org/courses/introduction-to-visual-programming-with-touchdesigner/lessons/what-is-touchdesigner-and-why-should-i-use-it/topic/how-do-artists-and-designers-use-touchdesigner/

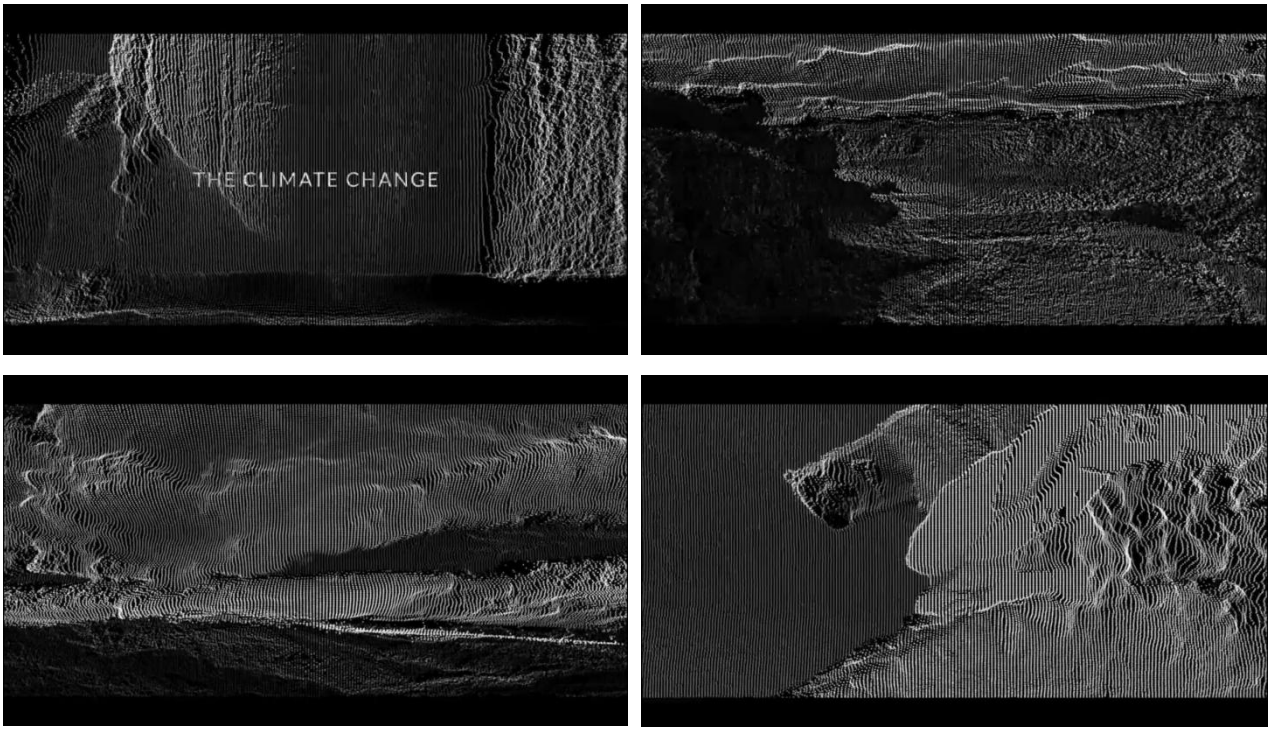
ДОДАТОК 1.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



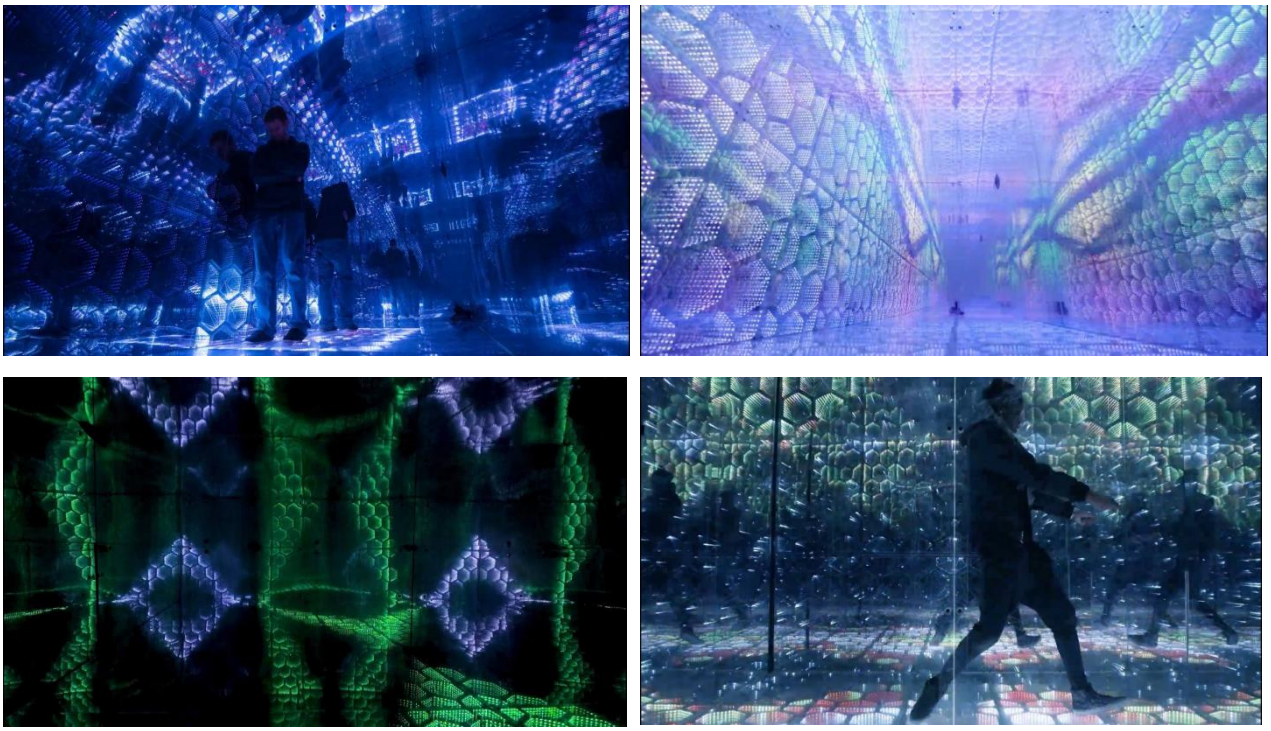
Іл. 1. Виставка «VAN GOGH: An Immersive Journey»



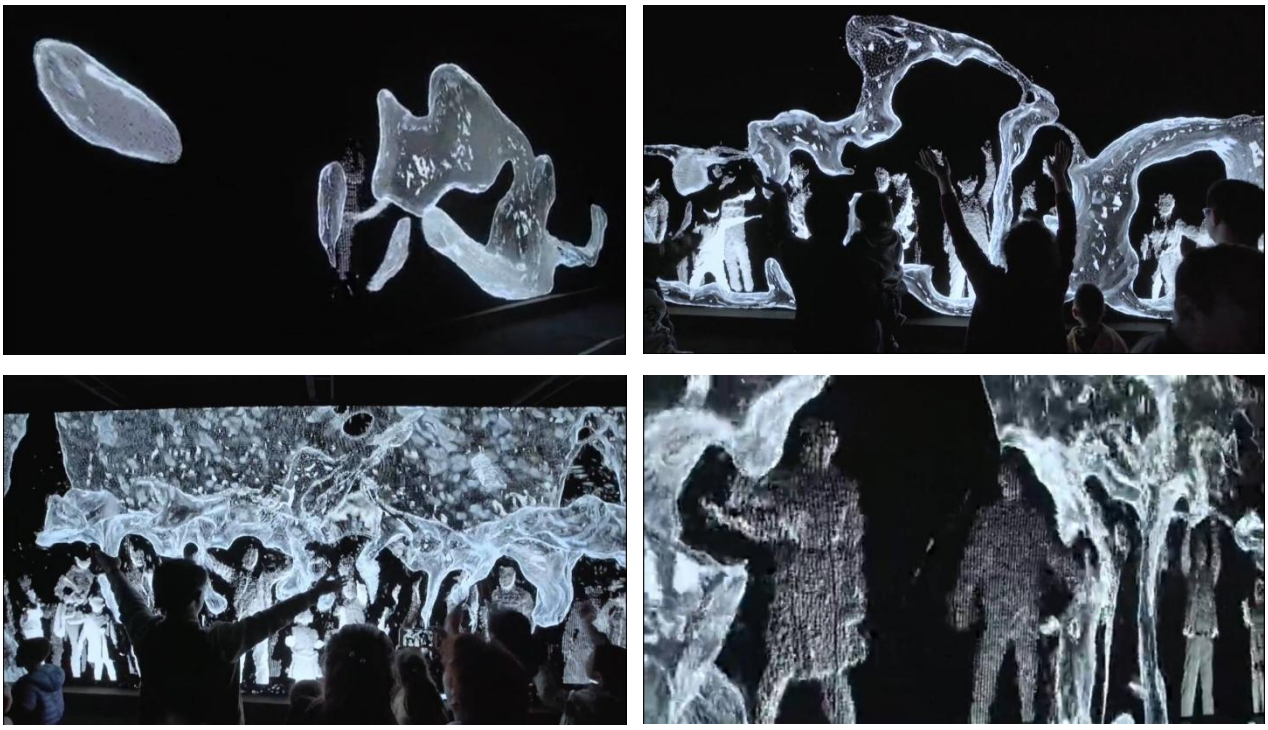
Іл. 2. Виставка експериментального мистецтва «FLOW»



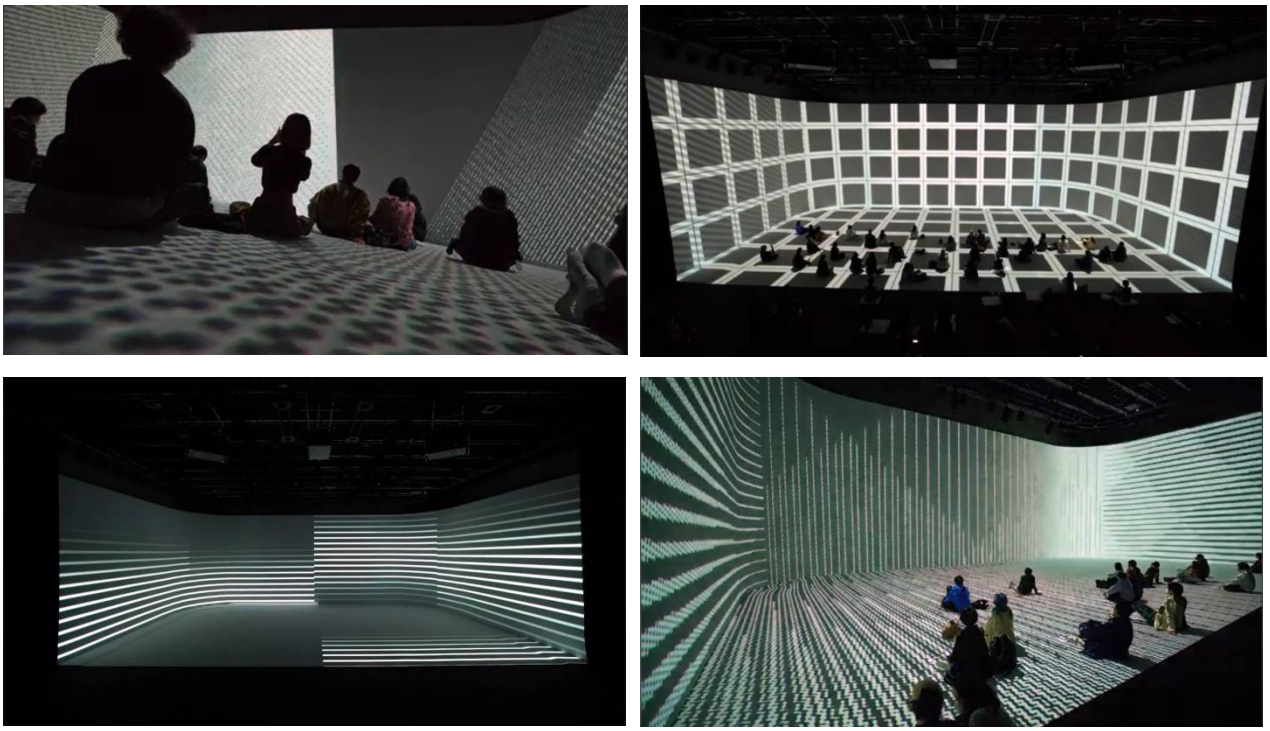
Іл. 3. Відео ролик «The Climate Change»



Іл. 4. Арт проект «Building Infinity»



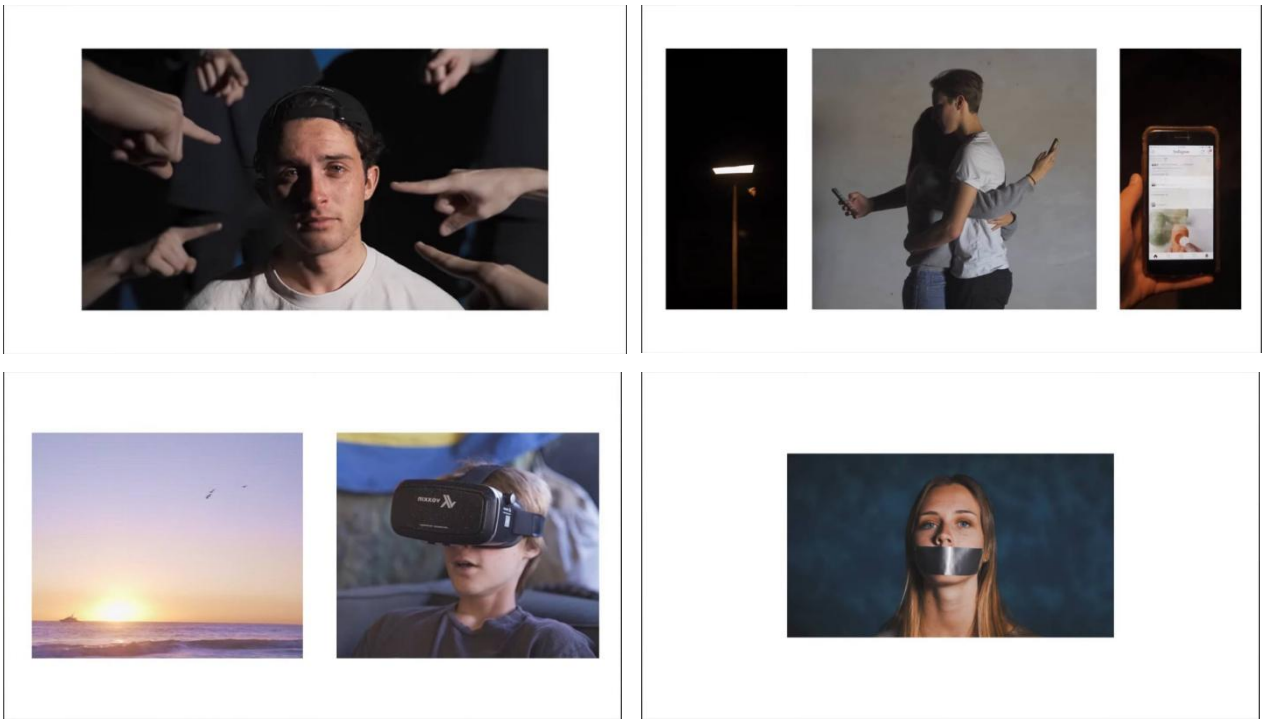
Іл. 5. Інтерактивна інсталяція «Fluid Structure»



Іл. 6. Арт проект «Dimensional Sampling»



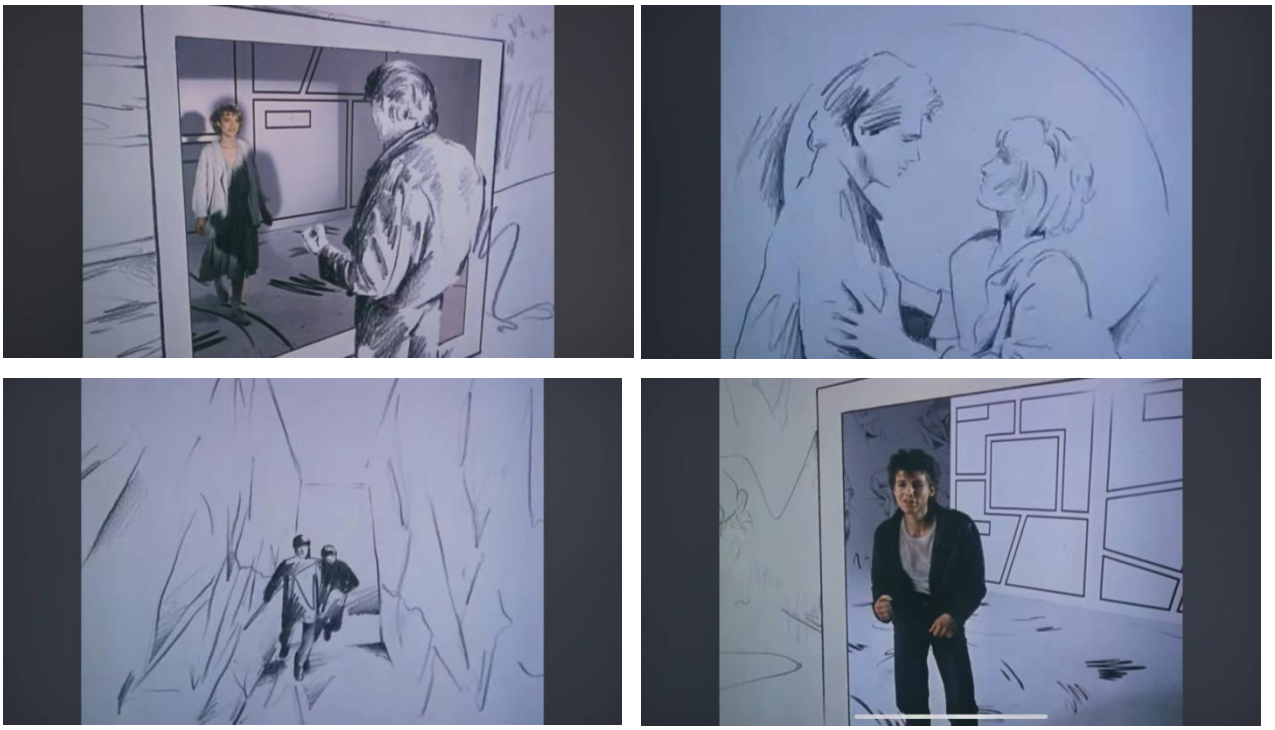
Іл. 7. Експериментальне відео «Generative real time Sound and Image Explorations»



Іл. 8. Експериментальне відео «Modern Art»



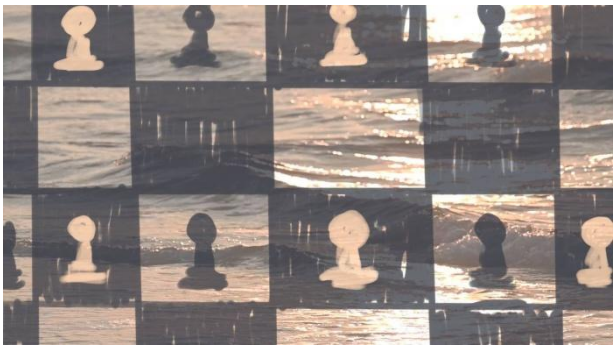
Іл. 9. Анімаційний ролик на музичну композицію «Вулкан»

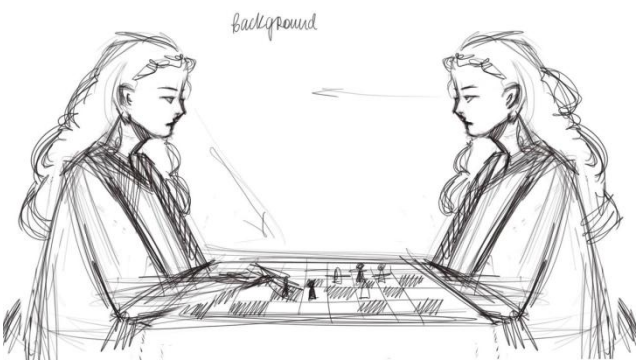


Іл. 10. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію «a-ha – Take On Me».

ДОДАТОК 2.
ЕСКІЗНИЙ ПОШУК

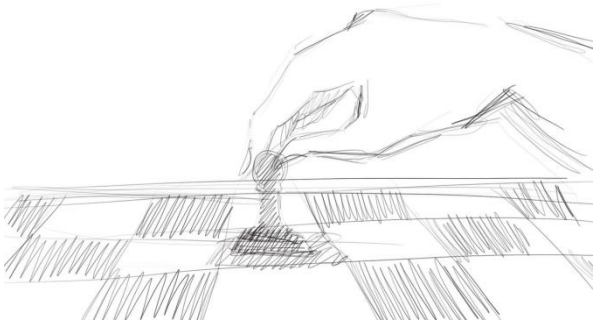


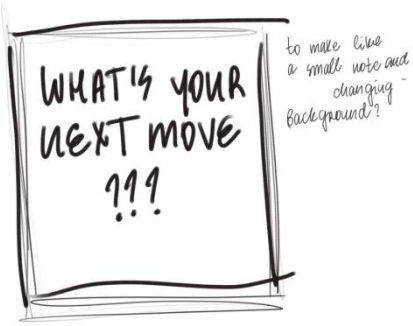



background

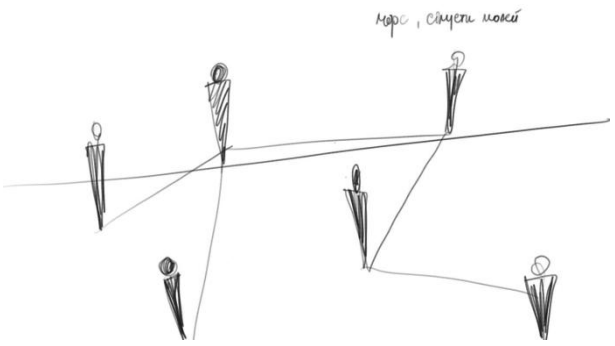


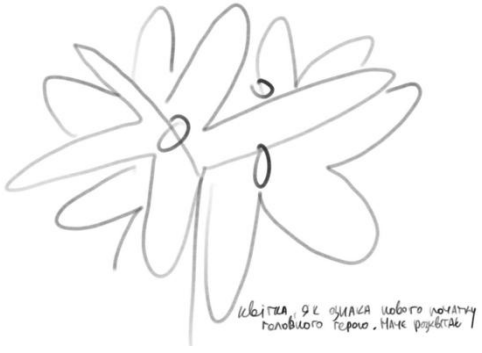




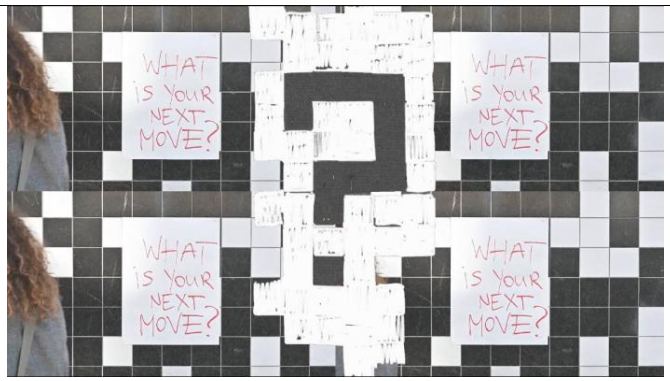

WHAT'S YOUR
NEXT MOVE
???
to make live
a small note and
changing
background?

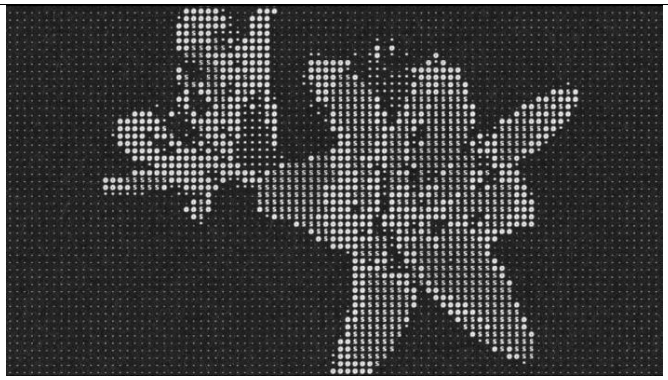



Марс, сёмуси моей


идейка, я к одному нового начатку
головного героя. Нам развитие

ДОДАТОК 3.
СКЛАД ПРОЄКТУ

	На початку відео ролику ми бачимо складні часи головного героя. Надпис є головною ідеєю ролика “The rules of the game are what we call the laws of the nature”.
	Анімаційне інтро
	Анімаційне інтро з назвою ролика, де можна побачити внутрішній стан головного героя.
	Плакат, на якому зображена фраза “What is your next move?” може здатися життєвим питанням, як і з чого все почати.

	Сцени, де показані будуть соціальні проблеми, наприклад засудження оточення за власні дії, які не підходять під стандарти.
	“Розквіт” головного героя, показано через зображення природи та абстракцій
	Зав’язані очі – страх ризикувати, пробувати щось нове та виходити з власних кордонів
	Заключна дія

	Анімований логотип