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

Козлова Анна Вадимівна

ТРЕЙЛЕР ДО МОБІЛЬНОЇ РОЗВИВАЮЧОЇ ГРИ ДЛЯ ДІТЕЙ “ENVISION”

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.
_____ А. В. Козлова

Керівник: Радомська Алла Михайлівна
Старший викладач

Харків–2024

ЗМІСТ

ВСТУП 3

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 6

1.1. Короткометражний ролик «The Legend of Sleepy Hollow: A Shadow Puppet Film». 6

1.2. Анімаційний серіал «Song Of Nature». 7

1.3. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію «A Native Hill» ... 8

1.4. Анімаційний ролик «The Chinese shadow puppets». 8

1.5. Анімаційний ролик «Hendrick's Amazonia Collage Animation». 9

1.6. Трейлер до гри «Children of Silentown». 10

1.7. Трейлер до відеогри «Farming Simulator Kids». 11

1.8. Трейлер до відеогри «Wizard with a Gun». 12

1.9. Трейлер до відеогри «Educational Games for Kids». 13

1.10. Трейлер до відеогри «Big Brain Academy: Brain vs. Brain». 14

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОєКТУ 16

2.1. Концепція роботи та структура трейлеру мобільної гри «Envision». 16

2.2. Стилістична концепція трейлеру мобільної гри «Envision». 17

2.3. Технічні характеристики та особливості. 17

2.4. Звукове рішення. 18

ВИСНОВОК 19

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ 21

ДОДАТОК І. СКРІНШОТИ АНАЛОГІВ 22

ДОДАТОК ІІ. СТОРІБОРД 28

ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ 31

ВСТУП

Трейлери до ігор є важливим маркетинговим інструментом, що викликає інтерес і хвилювання з приводу майбутніх випусків відеоігор. Діти по всьому світу люблять бавитися в ігри, тоді як їхні батьки перестають вважати цю розвагу шкідливою і шукають контент спрямований на розвиток. Саме тому обирають різноманітні віртуальні забави які можуть зацікавити дітлахів сюжетом та гарною графікою, та розвинути необхідні навички для життя.

Щодо актуальності запровадження відеоігор в навчанні, було проаналізовано індійську статтю доктора педагогічних наук Правін Кумар Ганесан (Praveen Kumar Ganesan) та доктора філософії Васімалай Раджа (Vasimalai Raja). Вони провели дослідження, яке вивчало вплив освітніх відеоігор, порівняно з традиційними лекційними методами, на результативність і запам’ятовування математики учнями середньої школи. Вчені прийшли до висновку, що навчальні відеоігри підвищують пам’ять та успішність учнів у вивченні математиці. Це свідчить про те, що включення таких ігор у навчання може бути корисним для покращення математичних досягнень учнів. У висновку вони закликають педагогів розглянути можливість інтеграції освітніх відеоігор у свої класи для покращення навчання математики [2].

Трейлери дитячих ігор підкреслюють освітню та розвивальну цінність відеогри. Проморолик гарантує, що контент, який відображається, відповідає віку цільової аудиторії (3+), а ігровий процес і навчальні заходи розроблені з урахуванням стадії розвитку та інтересів дітей.

У розробці завдань на креативність для дитячої гри ми спирались на дослідження китайських науковців 2022 року. У цьому дослідженні розроблено цифрову освітню гру «Думаючий рай», як метод тренування творчого мислення дітей дошкільного віку. У дослідженні оцінюється творче мислення у дітей 3–6 років за тестом TTCT (Torrance Tests of Creative

Thinking), який широко визнаний і надійний для оцінки творчого мислення, доступний різними мовами. При цьому тест включає такі завдання, як доповнення зображень за допомогою наклейок, малювання унікальних ілюстрацій і створення історій на основі готової графіки. У статті наголошується на важливості виховання творчого мислення в ранньому дитинстві та висвітлюється ефективність цифрових навчальних ігор у розвитку творчих здібностей дошкільників. Дослідження також відзначило позитивне ставлення батьків до таких цифрових освітніх інструментів, що свідчать про перспективний ринок для цих ресурсів у дошкільній освіті [3].

Трейлери ігор демонструють або кінематографічні епізоди, або реальні кадри ігрового процесу. Кінематографічні трейлери зосереджені на оповіданні сюжету, поданні персонажів та завданні тону гри. Трейлери ігрового процесу висвітлюють механіку, графіку та загальний ігровий процес. Демонстраційний ролик часто супроводжується драматичною музикою або звуковими ефектами, щоб привернути увагу глядача. Проморолики ретельно редагуються, щоб підтримувати динамічний та захопливий сюжет, зі швидкими переходами між сценами, динамічними ракурсами камери та переходами, синхронізованими з музикою.

Поєднуючи ці риси, можна зазначити, що трейлери покликані залучити аудиторію до відеоігор, викликати зацікавленість і підвищити інтерес до майбутнього випуску, що зрештою сприяє комерційному успіху гри. А проморолики дитячих навчальних ігор спрямовані на досягнення балансу між розвагою та навчанням, залучаючи як дітей, так і їхніх опікунів цікавим контентом, що сприяє розвитку допитливості та творчості.

Актуальність нашого трейлеру до гри полягає в тому, що за допомогою трейлера ми презентуємо батькам розвивальну гру та запевняємо їх, що в нашій грі акцент саме на творчому підході до розв'язання проблем. У багатьох життєвих ситуаціях, а також у професійній діяльності знадобляться творчі уміння та креативний підхід. Цього можна досягти у веселій ігровій формі, починаючи з дитинства, на що і спрямована ця гра. Дітям потрібно розвиватись, саме тому батьки обирають різноманітні ігри, які можуть зацікавити сюжетом та гарною графікою, і розвинути необхідні вміння для життя. Ми вважаємо, що молоде покоління це наше майбутнє і від їхнього бажання розвиватися і приносити нові та свіжі ідеї в цей світ залежатиме майбутнє нашої планети. Тому цікавий сюжет та авторська графіка залучають дітлахів до гри, де завдання інтерактивні та спрямовані на розвиток уяви та творчості. Як виходить з проаналізованих аналогів, котрі були випущені не пізніше 2020 року, скелетна анімація у поєднанні з плоским дизайном виявились актуальним дизайнерським рішенням, яке використовується у рекламних роликах, короткометражних фільмах та анімаційних серіалах.

Новизна полягає в сукупності цікавого сюжету, авторської графіки та направленості на творчий потенціал дитини, що робить гру унікальною.

Зважаючи на розглянуті аналоги, ігри для дітей в більшості розроблені в мінімалістичній стилістиці. Ми обрали спрощену стилістику та плоский дизайн в поєднанні з акварельною технікою ілюстрацій. Перекладна анімація та двовимірна скелетна анімація доповнює графічне рішення.

Візуальна картина цікава та приваблива, а локація чарівного світу в космосі була обрана для того, щоб у дітлахів був простір для уяви. Сюжет спрямований на зацікавлення гравців, та розкриття персонажа, за якого грають діти. Серія квестів та завдань покликана стимулювати критичне мислення та творче розв'язання проблем. В ігровій формі дитина розвиватиме свою уяву та образотворчі здібності.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для аналізу аналогів були взяті твори за двома критеріями:

1. технічні особливості та дизайн.
2. трейлери до ігор.

В нашій роботі є представники прямих та непрямих аналогів. Серед непрямих можемо зазначити анімаційні ролики: «The Legend of Sleepy Hollow: A Shadow Puppet Film», «Song Of Nature 2», «A Native Hill», «The Chinese shadow puppets», «Hendrick's Amazonia Collage Animation». До прямих можна віднести трейлери до відеоігор: «Children of Silentown», «Farming Simulator Kids», «Wizard with a Gun», «Educational Games for Kids», «Big Brain Academy: Brain vs. Brain».

1.1. Короткометражний ролик «The Legend of Sleepy Hollow: A Shadow Puppet Film».

Стародавнє мистецтво лялькового театру тіней зустрічається з класичною американською історією про привидів у сімейній адаптації «Легенди про Сонну Балку»[1], створеній американським лялькарем, дитячим автором та ілюстратором Девідом Хайдом Костелло (David Hyde Costello) у 2021 році. Закадровий голос розповідає історію під час оповідання, що створює у глядача враження, ніби він дивиться ляльковий тіньовий театр (Іл. 1).

Цей ляльковий відеоролик повністю ахроматичний та силуетний. Всі фігури виконані з паперу, а рухи зроблені з допомогою лялькаря, який смикає нитки та палиці. Деінде локації малюються пензликом та чорною фарбою у ході оповідання, що підсилює атмосферність казки та посилає глядача до ілюстраторського хисту автора. Серед ефектів автор використовував воду, дим та барвники в олії. На світлі водні брижі роблять цікавий тіньовий ефект, що з'являється при першій появі вершника без голови, та підкреслює таємничість цього образу. Тло анімується та взаємодіє

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

з персонажами. Багатоплановість фонів виповнюється за допомогою багатьох відтінків сірого вдалині й силуетів спереду. У напруженій сцені монтаж швидкий, кадри різко змінюють один одного, а рухи квапливі та стрімкі.

Аналогічні прийоми з паперовими маріонетками та ляльковими рухами використані в силуетній частині нашого трейлеру. Для тла, також застосована просторовість чорно-білих фонів.

1.2. Анімаційний серіал «Song Of Nature».

Серію з п’яти анімаційних роликів «Song Of Nature»[2] реалізовано американською ілюстраторкою та аніматоркою Елін Лінн (Elin Lynn) у 2022 році. Невеликий анімаційний серіал акварелю демонструє красу природи осіннього лісу (Іл. 2).

Ролик двовимірний. Одними з головних персонажів є птахи, зроблені з комп'ютерної, покадрової анімації, які літають серед акварельних лісів та пагорбів. Акварельні локації деінде розмиті, недомальовані, що робить просторовість лісу та загадкову атмосферу чарівної природи. Пагорби та дерева виконані з текстурою фарб та мерехтінням по краях. Тло динамічне: вітер рухає хмари, дерева, траву та білий, осінній туман, це додає жвавості анімації. Простір локацій створюється шляхом, руху камери з верху вниз або зліва направо, анімацією листопаду чи похитуванням дерев. Віддалення камери між пагорбами, де літають лелеки, робить об’єм намальованому світу. Кольори спокійні, м’які, пастельні та світлі. Зелений, жовтий та охра по відтінку далеко не відходять від білого кольору, щоб зберегти миготіння туману та не робити контрастів між кольорами. Ролик нюансний зі статичним кадром та спокійними мешканцями лісу, що в сукупності доповнює умиротворений дух акварельного лісу.

В нашій роботі також використані акварельні локації. Прийом з рухомим оточенням надає жвавості фантазійному світу. Також головний персонаж нашого трейлеру зроблений з комп’ютерної графіки.

---

[2] https://www.youtube.com/watch?v=8x0P-l0hsHM

1.3. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію «A Native Hill».

Відео[3] створено Кевіном Вондраком (Kevin Vondrak) на музикальну композицію «A Native Hill» у 2021 році, написану в подарунок для американського професійного камерного хору. Ролик анімований Віллом Кімом (Will Kim) на основі обкладинки музикального альбому Стівена Бредшоу (Steven Bradshaw), де зображена його собака (Іл. 3).

Анімаційне відео демонструє осінній ліс з опадаючим листям та собакою, виповненою покадровою, акварельною анімацією. З початку, як в першому аналозі тло домальовується по ходу оповідання, ніби чорним вугіллям з'являються контури дерев, а потім акварельний ліс. Просторовість виповнюється рухом камери зверху вниз між осінніх дерев, і навпаки знизу нагору під час листопада. Образ собаки зроблений за допомогою мінливих мазків акварелі, це надає динаміки анімації персонажу. Позиція та масштабування собаки в кадрі змінюється, він входить в кадр та збільшується в міру наближення до глядача, а в кінці, коли іде вглиб лісу, то зменшується; до того ж стиль малювання спрощується. Кадр статичний з нюансним, акварельним, світлим тлом, як в попередньому аналозі. Тло світле, десь біле для того, щоб передати ефект паперу та прозорості акварелі.

Анімаційний ефект акварельного персонажу з багатою кількістю динамічних мазків використаний в нашому проєкті для другорядних персонажів. Також акварельні, анімовані локації занурюють глядача у намальований світ.

1.4. Анімаційний ролик «The Chinese shadow puppets».

Інфографічний ролик[4] 2022 року доповідає історію китайського тіньового лялькового театру. Зроблено студією «Intangible heritage innovation studio», та реалізовано радіо та телевізійною станцією Shaanxi Radio and Television Fusion Media Group Co. Ltd., спільне виробництво Сіанського

[3] https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=EN27OUUNtec
[4] https://www.bilibili.com/video/BV1mS4y1m7ii/?spm_id_from=autoNext

професійно-технічного коледжу програм великих даних (Коледж анімаційного програмного забезпечення) та Сіаньського науково-дослідного інституту з розробки туристичних продуктів (Іл. 4).

Ідея цієї інфографіки не тільки розповісти історію зародження китайського театру ляльок, але і популяризувати цей вид китайського театрального мистецтва. Використана плоска анімація та контраст темних фігур на світлому тлі, котрі стилістично посилають до китайського театру ляльок. Вид персонажів представлений збоку, рухи маріонеткові, оповідання горизонтальне зліва направо. З'являються та зникають персонажі з ефектом розмиття, як ляльки, коли актори віддаляють їх від сцени. Персонажі прозорі, ніби зі шкіри з якої зроблені ляльки. Фон з текстурою стародавнього, китайського папірусу. Використані кольори переважно коричневої гами, котрі підсилюють ретро стиль для оповідання історії. Кадр симетричний та статичний, що допомагає сконцентруватися на сюжеті. Доволі часто використовується принципи композиції візуального ряду повторення та рівноваги. Майже на кожному кадрі є підтримувальні персонажі повторювані за розміром і формою, та елементи локації, що доповнюють рівновагу кадру, це може бути дерева, дома, дерев'яні балки чи китайські візерунки по краях кадру.

Цей ролик ми обрали за атмосферний рух персонажів, як в лялькову театрі, та стилістику плоскої графіки.

1.5. Анімаційний ролик «Hendrick's Amazonia Collage Animation».

Колажна анімація[5], розроблена іспанською студією Tigrelab та Purple Creative у 2021 році для реклами напою Hendrick's Amazonia, розповідає про подорож Леслі Грейсі (Ms. Lesley Gracie) майстерки-дистилятора, яка вирушила в подорож глибоко у венесуельські тропічні ліси в пошуках нових та захопливих смаків (Іл. 5).

Колажний ролик зроблений за допомогою скелетної анімації в стилістиці плоскої ілюстрації. Багатоплановість є цікавим рішенням та

[5] https://vimeo.com/564570960

виповнюється завдяки зуму на об’єкти. Коли камера наближається на дирижабль чи мапу світу, здається враження багатошаровості світу, внаслідок хмар та анімованих об’єктів, котрі виходять за межі екрана. Коли камера віддаляється, відбувається перехід на нову локацію мапи світу, потім зум на тропічні ліси, які плоскими ілюстраціями випливають з країв екрану. Анімація виповнена у ретро стилі, з графічними, обведеними чорними лініями малюнками, котрі ніби зійшли з етикетки напою, також є переходи, ніби стара кіноплівка чи котушка кінострічки змінює кадри. Кольори яскраві та контрастні: зелені в тропіках, та коричнево-бежеві в ретро частинах. Також зустрічається фактура паперу на довідкових вставках із тваринами. На весь ролик накладений фільтр зернистості від старої, пошарпаної плівки з бризками та мерехтінням. Попри динамічні переходи та цікаву анімацію, кадр переважно симетричний.

Цей рекламний ролик був обраний як аналог через стилістичне рішення плоских ілюстрацій та скелетну анімацію, котрі роблять гарне рішення для перекладної анімації.

1.6. Трейлер до гри «Children of Silentown».

Похмура, пригодницька відеогра[6] у жанрі «вкажи й клацни» 2023 року, італійської команди розробників відеоігор Elf Games та анімаційної студії Luna2, розробник гри П’єро Дотті (**Piero Dotti)**. Історія розповідає про молоду дівчину Люсі, яка росте в селі в самому серці лісу, населеного монстрами (Іл. 6).

Персонажі мінімалістичні, та рухаються за допомогою двовимірної скелетної анімації. Завдяки текстурам та колірній палітрі, в якій використовуються відтінки чорного, сірого та хакі, виходить таємниче, містичне враження від гри:. Просторовість показана шматками домів, паркану або кущів на першому плані, котрі стирчать з нижньої рамки кадру. Об’єм предметів зроблений з багатої кількості тіней, котрі є з обох боків предметів. Персонажі з яскраво чорним волоссям або одягом, та білим

[6] https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=TJWpkvT-g5s

обличчям виділяються своєю контрастністю на тлі, де є і просторовість, і об’єм, але тіні по відтінку лиш трішки темніше власного кольору об’єктів. Очі персонажів повністю білі з чорним обведенням та коричневими повіками, що є характерною рисою образу, та надає йому похмурості та загадковості. Кадри з передісторією змінюються процесом гри протягом усього трейлеру. Показано інструментарій гри, можливість обрати предмет та взаємодіяти з ним. Оповідання повільне, доки в кінці не трапляється сюжетний поворот, де дівчина тікає до лісу, монтаж стає різким напруженим з яскравими спалахами білого кольору та відкритим фіналом. Трейлер цікавий, відразу виникає бажання завантажити гру.

Цей аналог був обраний за загадкову атмосферу, цікавий монтаж оповідання та відкритий фінал сюжету, це поєднання зацікавлює глядача. Техніка рухів персонажів в нашому трейлері також двовимірна скелетна анімація, а персонажі в спрощеній стилістиці. Також анімація логотипа гри йде в кінці трейлеру, що впливає на запам’ятовування гри.

1.7. Трейлер до відеогри «Farming Simulator Kids».

Розвивально-пригодницька гра[7], симуляція ферми, розроблена швейцарською компанією Giants Software у 2024 році, підходить для будь-якого віку та знайомить покоління, що підростає, з барвистим і веселим світом сільського господарства та квітучої природи. Діти досліджують місця, придатні для сільського господарства, і збирають здоровий урожай або піклуються про милих сільськогосподарських тварин, таких як корови, кури чи гуси (Іл. 7).

Весь трейлер, присвячений процесу гри, показує: меню, кнопки, іконки, ачівки[8]. Екран завантаження представлений у вигляді головного персонажа хлопчика котрий на тракторі їде по полю. Меню з мапою сільських локацій підвищує юзабіліті. Головних персонажів два: хлопчик та дівчинка, вони є на всіх рівнях, це допомагає дітям не заплутатися, та не боятися нових рівнів,

[7] https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=oCuH7fvH830&t=70s
[8] ачівки – це досягнення в іграх, що підвищують рівень інтересу до неї.

тому що їх супроводжують знайомі персонажі. Дитяча гра виконана у світлих кольорах та м’яких текстурах без контрастів, які б викликали зайву напругу у дітлахів. Стилістика спрощена, персонажі та локації наче зійшли зі сторінок дитячої книги. Персонажі та оточення майже плоскі з однією невеликою тінню збоку, вони округлі без гострих ліній, навіть кути з округленими краями. Тло рухоме, що робить більший ефект жвавості світу. Кадри асиметричні та статичні, є багато повторюваних сільських предметів у кадрі для наповненості світу. Просторовість виповнена з допомогою кущів та гілок на першому плані, знизу кадру.

Цей трейлер був обраний як аналог через схожі технічні рішення, а саме плоску анімацію, простий дитячий дизайн, рухоме, живе тло, зрозумілий ігровий процес, один головний персонаж, котрий супроводжує дітлахів по всій грі.

1.8. Трейлер до відеогри «Wizard with a Gun».

Кооперативна онлайн-гра[9] на виживання, дія якої відбувається в чарівній пустелі, наповненій небезпечними істотами та таємницями. Відеогра-шутер з двома джойстиками 2023 року, розроблена американською компанією Galvanic Games та видана Devolver Digital (Іл. 8).

Трейлер ділиться на дві складові: сюжет та внутрішньо ігровий процес. У першій половині трейлеру кінематографічні епізоди з передісторією до гри, де анімація динамічна, присутня швидка зміна кадрів, рухи стрімкі, що відповідає сцені бою та напруженості моменту. Починається історія з оповідача у ковбойському капелюсі, який сидить у лісі перед вогнем з гітарою та оповідає історію про команду відважних друзів, котрі йдуть по лісу, кольори сцени спокійні, темні, зелено-жовті. В міру наближення команди до порталу, кольори лісу стають яскравішими, отруйно жовте небо з блискавками, ніби підготовлює глядача до бою, що наближається. Відкривається яскраво фіолетовий портал, починається бій, з кадрами максимального контрасту чорного та білого, монстри вилазять з порталу,

[9] https://www.youtube.com/watch?v=n8wJDqZanbM

камера спостерігає це під нахилом в 45 градусів, що підсилює напругу сцени. Один з команди вивається до порталу, камера рухається за його напрямком, він стрибає, підлітає до порталу, при цьому з'являються спалахи білого та рожевого кольорів, щупальце з порталу жалить його, різка зміна кольору, екран темний, хлопця поранено. Оповідач біля багаття пропонує глядачу перейти до гри. В другій половині трейлеру, йдуть кадри з гри, які висвітлюють моменти особливостей ігрового процесу. Гра контрастна здебільш темної колірної гами: чорний, бордовий, болотний, коричневий; з яскравими спалахами світла, під час пострілів вогні білого, рожевого та жовтого кольорів. Представлені кадри меню з обиранням інструментів, бібліотеки, кнопки, іконки. В кінці, для запам'ятовування назви, анімований, яскравий логотип на весь екран.

На вибір цього аналогу вплинув його характер розповіді історії: ділення на дві частини, кінематографічну та процесу гри. Також до спільних рис з власним трейлером можемо віднести емоційний контраст між частинами, динамічний монтаж першої сюжетної половини, та внутрішньо ігрове відео з показом усіх деталей процесу гри.

1.9. Трейлер до відеогри «Educational Games for Kids».

Набір навчальних ігор[10] «консольної якості» для дітлахів. Компанія розробник комп'ютерних ігор Crazysoft Limited, випустила розвивальну гру для дітей у 2020 році (Іл. 9).

Трейлер присвячений внутрішньо ігровому відео, гра безсюжетна, тому йдуть нарізки з розвивальними іграми, для того, щоб батьки могли побачить які завдання містить гра, що розвиває та який рівень складності. Трейлер розпочинається з назви на великому драконі, який летить над меню, рівні гри представлені у вигляді вагонів паровозика. Після обрання першого рівня йде нарізка з ігор, різної складності. Серед завдань є ігри бродилки, рахунок цифр, завдання на знання географії, пазли. Колірна палітра яскрава, дитяча, без темних та контрастних кольорів. Просторовість зроблена з темних

[10] https://www.youtube.com/watch?v=qQ0lQ_sxh3g

предметів на передньому плані: кущі, трава, гілки, стільці, світлофори, та маленьких не промальованих об’єктів вдалечині: гори, дерева, домівки. Кадр симетричний, статичний, це викликає відчуття спокою, та допомагає сконцентруватися на грі. Стиль мінімалізм, векторна графіка, тому фактур немає, тіней на персонажах та локаціях також нема. Рух персонажів виконаний зі скелетної анімації. Представлені кнопки, іконки та ачівки. Гра насичена персонажами: дракон, монстрик, хлопчик, дівчинки, що є цікавим рішенням, але дитині може бути важко сфокусуватися.

Трейлер був обраний аналогом за показ дії розвивальних ігор, акценті на внутрішньо ігровій структурі, освітній жанр відеогри та дитячий дизайн.

1.10. Трейлер до відеогри «Big Brain Academy: Brain vs. Brain».

Серія відеоігор-головоломок[11], розроблена та видана у 2021 році, японською компанією Nintendo, що спеціалізується на створенні відеоігор та ігрових систем. У кожній грі є ряд завдань, призначених для перевірки, вимірювання та покращення розумових здібностей гравця, також є персонаж на ім'я доктор Лоуб, директор Академії Великого Мозку, який виступає у ролі гіда. У серіях гравцям пропонується виконати тести, в яких вони повинні відповісти на запитання або розв’язати завдання, щоб обчислити та виміряти «масу» та «вік» свого мозку. Міні ігри призначені для перевірки пам’яті, логіки, математики та аналізу гравців, і кожну з них можна завершити менш ніж за хвилину (Іл. 10).

Весь трейлер йде показ процесу гри та її особливостей. Демонструються основні персонажі та структура гри: меню, переходи, рівні, ачівки. Кольори гри світлі, ніжні, пастельні: голубий, бежевий, рожевий. Контури м'які, округлі, без гострих кутів, світло коричневі, для того, щоб не робити зайвих контрастів. Персонажі зроблені в спрощеній стилістиці з простих округлих фігур, без тіней, також як в попередньому аналозі. Інтерфейс нюансний, на тлі як на обкладинці дитячої книги з математики є прозорі силуети цифр, шкільних предметів, олівців, кубів. Самі завдання

[11] https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=iIKi_DUJwPY&t=34s

наповнені яскравими кольорами. Кадр симетричний та статичний, нічого не заважає сконцентруватися на головоломках. Під час гри персонажі у нижньому куті екрану грають разом з користувачем. Попри милий та дитячий дизайн завдання ускладнюються з кожним рівнем. Дорослим будь-якого віку також буде цікаво пройти їх, є багато завдань, які показують, де можуть бути прогалини в знаннях.

Цей трейлер до відеогру було взято за аналог тому, тематика розвивальної гри повністю розкрита в трейлері, показана структура гри та цікавий інтерфейс. Вона також має характерну особливість: один головний персонаж, котрий супроводжує дітлахів по всій грі.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура трейлеру мобільної гри «Envision».

Даний проєкт є трейлером до дитячої, розвивальної, мобільної гри «Envision», спрямованої на розвиток уяви та творчості для дітей віком від 3 років. Проморолик поділений на дві складові: кінематографічна частина та внутрішньо ігрове відео. Дія гри відбувається у яскравому фантастичному світі на просторах космосу. Гравці вирушають у подорож різноманітними ландшафтами та беруть участь у творчих квестах. Кожний рівень проходить в новій локації та пов'язаний з космічними теоріями та загадками. Між рівнями гравці переміщаються барвистим відкритим світом, наповненим чарівними пейзажами, плавучими хмарами та прихованими світами. Цей демонстраційний ролик спрямований на те, щоб показати, що в ігровій формі за допомогою «Envision» дитина розвиватиме свої творчі здібності.

Дослідження індонезійських науковців показують, що здібності творчого мислення у дітей дошкільного віку дозволяють їм знаходити вдалі рішення, допомагають їм адаптуватися до труднощів, виховують впевненість у собі та сміливість, а також збагачують їхній досвід та знання про навколишній світ [4].

В першій силуетній частині трейлеру йде передісторія піратів, вони антагоністи[12] в історії. Темна космічна матерія поглинула космічних піратів, тому що вони потрапили в чорну дірку та повернулись озлобленими, втративши здатність мріяти.

У чарівній Країні Мрій на просторах космосу між галактиками, відважний та винахідливий дослідник космосу Місяць вирушає в подорож. Місяць виявляє, що цьому світу загрожують пустотливі космічні пірати на чолі з горезвісним капітаном Небулою. Пірати намагаються вкрасти Кристали Марень, які живлять Країну Мрій. Хлопець повинен перехитрити

[12] антагоніст-персонаж, який є ворогом головного героя

їх, використовуючи свої творчі здібності та уяву, щоб подолати перешкоди та захистити мрії, саме за головного героя грають діти. Коли погоня починається, йде процес гри, та завдання на отримання кристалів. «Творчі центри», розкидані по ігровому світу, є просторами, де гравці можуть дати волю своїй уяві. Вони представлені у вигляді міст на хмарах, а рівні гри, це переходи між ними. У цих центрах користувачів очікують фантазійні істоти які видають кристал за проходження трьох рівнів. В трейлері показана Ткаля Снів яка видає свій кристал герою.

Захоплива сюжетна лінія розгортається у міру просування гравців, знайомлячи їх з різноманітними персонажами, кожен з яких має унікальні здібності та історії, якими можна поділитися. Трейлер з відкритим фіналом залучає дітей розпочати гру та дізнатися всі ці історії.

2.2. Стилістична концепція трейлеру мобільної гри «Envision».

Стилістика дизайну гри спрощена, з плоскими ілюстраціями в акварельній техніці, котрі поєднуються з перекладною та двовимірною анімацією. Колірне рішення змінюється залежно від наративу. Техніка акварелі обрана для того, щоб передати відчуття намальованності на папері, локації з розлученнями водних фарб відповідають стилістиці.

Перша силуетна частина трейлеру про передісторію піратів була натхнена ляльковим театром, тому використані характерні розмиття на тлі та ляльковий рух персонажів. В частині сюжету про головного героя з’являється кольорова гама. Місяць живе у хатинці на півмісяці, тому його дизайн був зроблений відповідно серпу з білих, жовтих та синіх кольорів. В напружених сценах сюжетної частини використані контрасти світлого і темного та швидкий монтаж. Основна локація космічна, тому що саме космос добре не вивчений і у дітей буде великий простір для уяви.

2.3. Технічні характеристики та особливості.

Для дипломної роботи було вирішено використовувати поєднання 2Д графіки, скелетної та перекладної анімації. Перекладна анімація була зібрана в програмі Adobe After Effects. Приділялося багато уваги світловій роботі для

стоп-моушн анімації, джерело світла було розташоване збоку для того, щоб з допомогою додаткових тіней виділялася фактура акварельного паперу, та здавалося враження багатошаровості від тіней паперових складових. Задля того, щоб головний персонаж виділявся на намальованому на папері тлі, та зберігалося його місячне світіння, було вирішено промалювати його в програмі Adobe Photoshop, та використати скелетну анімацію, також в Adobe After Effects.

2.4. Звукове рішення.

Звуковий супровід складається з двох музичних композицій, а також додаткових звуків для гри, таких як: звук виграшу, натискання на кнопки, стрибки персонажів. Вибір двох композицій зумовлений поділенням трейлеру навпіл. Перша частина передісторія, тому музика інструментальна, яка підсилює сюжетну напруженість. У другій музика спокійна, відповідає розвивальній спрямованості завдань, та не відриває від рішення головоломок.

ВИСНОВОК

Підсумовуючи, космічна тематика нашої гри створила чудове тло для передачі освітнього контенту в захопливій формі. Використовуючи творчу розповідь та візуально привабливу графіку, трейлер покликаний пробудити цікавість, та за допомогою сюжету надихнути дітей на навчання. Більше того, проєкт наголошує на потенціалі анімації, як потужного інструменту для навчальних цілей. Оскільки технології продовжують розвиватися, відкриваються безмежні можливості використання анімації та інтерактивних медіа для створення актуального освітнього досвіду для дитячої аудиторії.

У статті індійського кандидата наук Хардіп Сінгх Канда (Hardeep Singh Kanda) розглядається суттєвий вплив анімації на освіту, наголошується на її перевагах перед традиційними методами навчання. Автор звертає увагу на те, що анімація як технологія легко доступна та збагачує навчальний процес, більш ефективно залучаючи учнів, ніж статична графіка. Такі дослідники, як доктор Бахарул Ісламм (Baharul Islam) та Річард Е. Майєр (Richard E. Mayer), відомі своїми дослідженнями ефективності анімації в освіті, особливо у зниженні когнітивного навантаження та покращенні розуміння за допомогою мультимедійних методів навчання. У статті підкреслюється, що анімація сприяє швидшому навчанню, яке не обтяжує учнів, розвиває творчі здібності та навички візуалізації, робить освіту цікавішою та доступною [1].

Для аналізу аналогів були обрані різноманітні анімаційні проєкти: короткометражний фільм, анімаційний серіал, інфографічна анімація, колажна анімація, кліп на музичну композицію. Були розглянуті трейлери до ігор, зокрема дитячих та розвивальних. Аналоги обиралися з огляду на схожість анімаційних і дизайнерських рішень, монтажу та розвиваючого напрямку ігор. Проаналізовані трейлери успішно передають ігрову механіку та загальний ігровий процес, даючи глядачам чітке уявлення про те, чого чекати під час гри. Розглянуті аналоги демонструють, як ігри можуть бути одночасно і розважальними, і стимулювати інтелектуальний розвиток.

Рішення анімації, музичний супровід та текстове наповнення контенту трейлерів відповідають віковим характеристикам дитячої аудиторії. На нашу думку, подібне поєднання елементів забезпечує навчальну та розвиваючу ефективність, що так необхідні для цільової аудиторії.

Додатковим аргументом до актуальності тематики нашої гри є дослідження Басма Рашед Альгуфалі (Basma Rashed Alghufali) з Саудівської Аравії. У статті розкривається значний вплив художньої діяльності на розвиток навичок творчого мислення в ранньому дитинстві, досліджено вплив художніх практик на когнітивне, емоційне та соціальне зростання. Стаття містить проаналізовані дані опитування 300 вчителів і вихователів. Дослідження підкреслює важливість інтеграції художньої діяльності в навчальні заклади за підтримки батьків, наголошуючи на їх постійному внеску у творчість і відстоюючи комплексні основи розвитку дітей [5].

Розглянуті дослідження показують важливість застосування відеоігор у навчальному процесі. Відеоігри за своєю суттю захопливі та здатні привертати увагу дітей упродовж тривалого часу. Вони забезпечують інтерактивне навчання, дозволяють дітям безпосередньо взаємодіяти з контентом. Цей практичний підхід заохочує активні зайняття та дослідження, сприяючи творчості методом проб та помилок. У контексті завдань формування творчого мислення розвиваючі відеоігри є динамічними та ефективними платформами для розвитку основних когнітивних та соціальних навичок, які формуються інтерактивним та персоналізованим способом. У цьому сенсі, відеогра є важливим додатковим стимулом для навчання. Варто підкреслити, що відеогра є цінним доповненням до традиційних освітніх підходів, збагачуючи навчальний досвід дітей і готуючи їх до майбутнього, що потребує інновацій та творчості.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Hardeep Singh Kanda. Role of animation in the education- an overview. Chandigarh University, 2018. P. 300-307. URL:https://www.researchgate.net/publication/358747885_ROLE_OF_ANIMATION_IN_THE_EDUCATION-_AN_OVERVIEW (дата звернення: 27.04.2024).

2. Praveen Kumar Ganesan, Vasimalai Raja. The Effect of Educational Video Games on the Mathematics Achievement of Middle School Students. Alagappa University, 2021. P. 1698-1704. URL:https://www.researchgate.net/publication/360411070_The_Effect_of_Educational_Video_Games_on_the_Mathematics_Achievement_of_Middle_School_Students (дата звернення: 28.04.2024).

3. Zhiyong Xiong, Qi Liu, Xinqi Huang. The influence of digital educational games on preschool Children's creative thinking. South China University of Technology, Guangzhou Higher Education Mega Centre, Guangzhou, China, 2022. P. 1-18. URL:https://www.researchgate.net/publication/361733400_The_influence_of_digital_educational_games_on_preschool_Children's_creative_thinking (дата звернення: 28.04.2024).

4. Novita Eka Nurjanah, Elindra Yetti, Mohamad Syarif Sumantri. Developing Creative Thinking in Preschool Children: A Comprehensive. Universitas Negeri Jakarta, Indonesia, 2024. P. 1303 – 1319. URL:https://pdf.eu-jer.com/EU-JER_13_3_1303.pdf (дата звернення: 29.04.2024).

5. Basma Rashed Alghufali. Artistic Activities and Developing Creative Thinking Skills among Children in Early Childhood. American Journal of Human Psychology, 2024. P. 48-57. URL:https://www.researchgate.net/publication/379575859_Artistic_Activities_and_Developing_Creative_Thinking_Skills_among_Children_in_Early_Childhood (дата звернення: 29.04.2024).

ДОДАТОК І. СКРІНШОТИ АНАЛОГІВ



Іл. 1. Короткометражний ролик
«The Legend of Sleepy Hollow: A Shadow Puppet Film», 2021 рік.



Іл. 2. Анімаційний серіал «Song Of Nature», 2022 рік.



Іл. 3. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію «A Native Hill», 2021 рік.



Іл. 4. Анімаційний ролик «The Chinese shadow puppets», 2022 рік.



Іл. 5. Анімаційний ролик «Hendrick's Amazonia Collage Animation», 2021 рік.



Іл. 6. Трейлер до гри «Children of Silentown», 2023 рік.



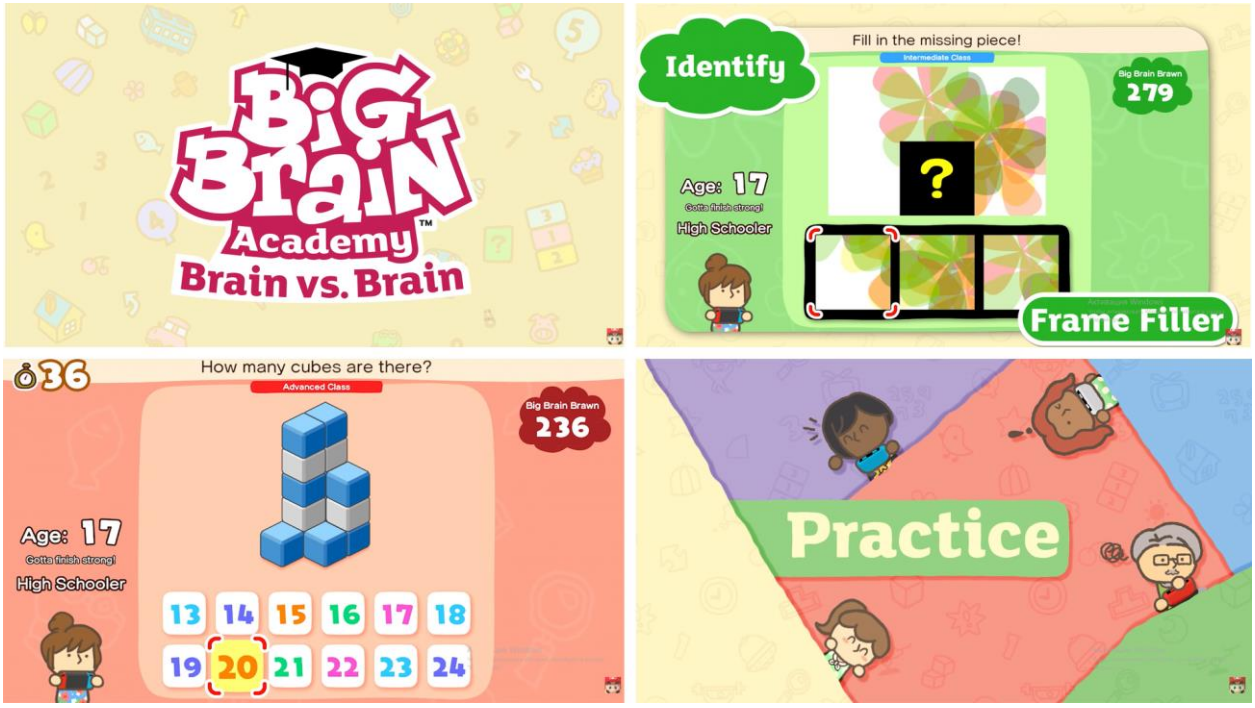
Іл. 7. Трейлер до відеогри «Farming Simulator Kids», 2024 рік.



Іл. 8. Трейлер до відеогри «Wizard with a Gun», 2023 рік.



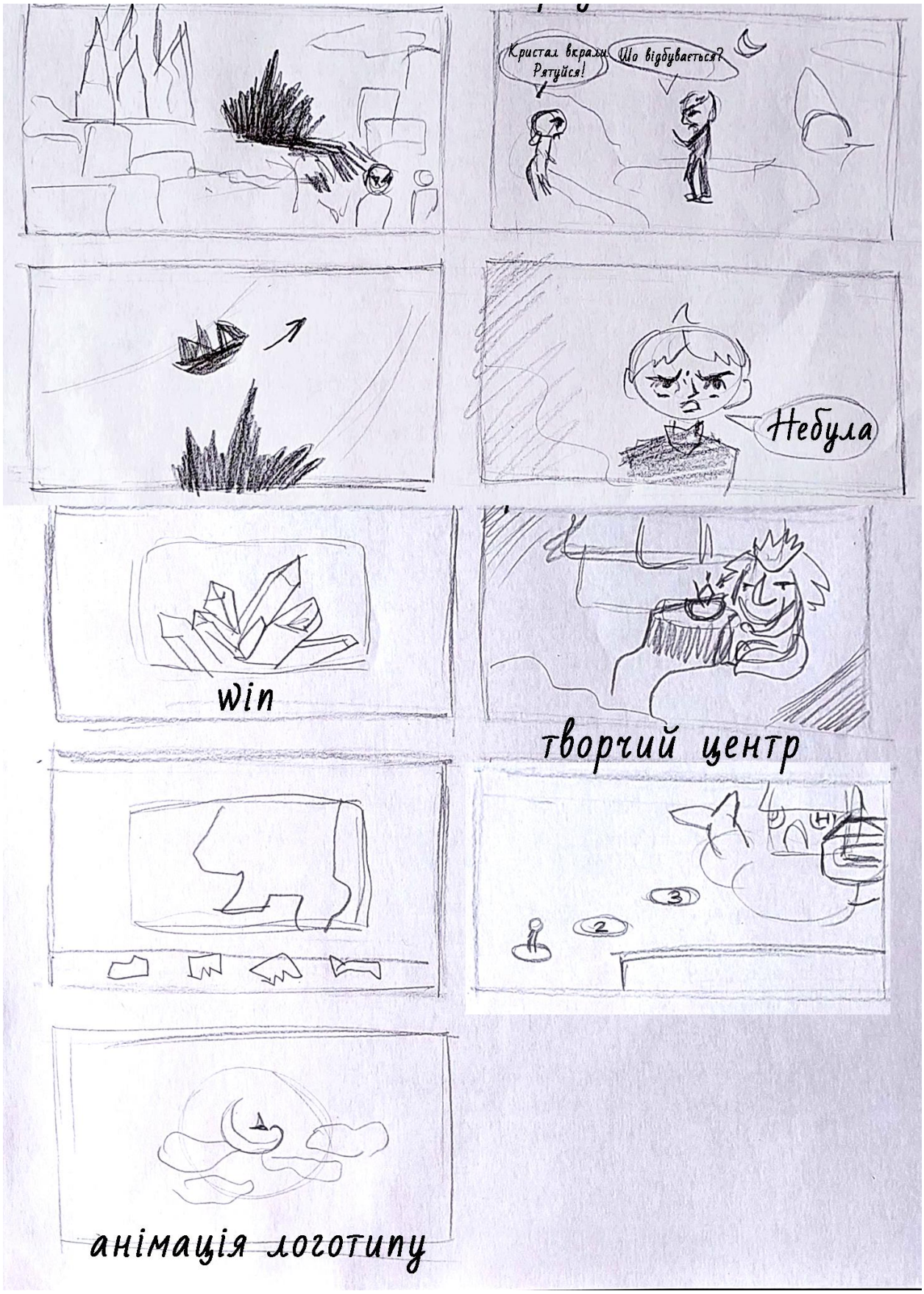
Іл. 9. Трейлер до відеогри «Educational Games for Kids», 2020 рік.



Іл. 10. Трейлер до відеогри «Big Brain Academy: Brain vs. Brain», 2021 рік.

ДОДАТОК ІІ. СТОРІБОРД


Капітан ми наближаємось до чорної дірки!
корабель йде космосом
РОЗВЕРТАЄМОСЬ
Ні
просинається
біжить в город

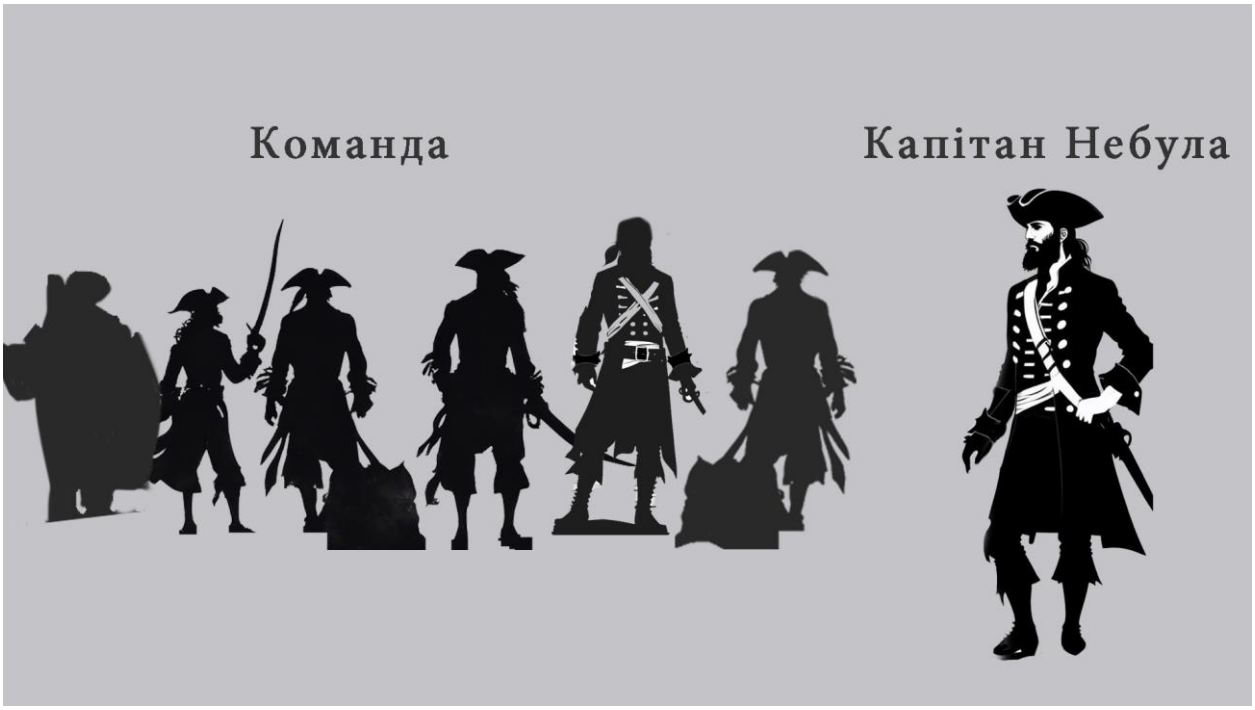

Кристал вкрали! Рятуйся!
Що відбувається?
Небула
win
творчий центр
анімація логотипу

ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ

Головний персонаж Місяць



Силуети команди піратів:



Космічні локації:





