МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»

Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Лехтіна Аліна Вікторівна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК НА МУЗИЧНУ КОМПОЗИЦІЮ «ТІЛЬКИ КОТИ»

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. Лехтіна

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна

старший викладач

Харків–2024

ЗМІСТ

ЗМІСТ 2
ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 7
1.1 Анімаційний фільм – «Людина-павук: Навколо Всесвіту». 7
1.2 Аніме-франшиза – “"Sailor Moon" 8
1.3 Картина - "Диптих Мэрилин" автор Енді Воргол 9
1.4 Хацуне Міку- віртуальний ідол. 10
1.5 Аніме - "Моб Психо 100" 10
1.6 Серіал "Скубі-Ду" 11
1.7 Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію "Genius" 12
1.8 Анімаційний короткометражний фільм – "Google Spotlight Stories: Pearl" 13
1.9 Анімаційний ролик- "Peter Gabriel - Sledgehammer" 14
1.10 Анімаційний ролик Gorillaz - "Feel Good Inc." 14
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 16
2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику на композицію «Тільки коти». 16
2.2. Стилістична концепція анімаційного ролику на композицію «Тільки коти». 16
2.3. Технічні характеристики та особливості. 17
2.4. Звукове рішення. 17
ВИСНОВКИ 19
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ 20
ДОДАТОК 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 21
ДОДАТОК 2. ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ 26
ДОДАТОК 3. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ 27

ВСТУП

Анімація — це захоплюючий вид мистецтва, який дозволяє творцям оживляти персонажів та історії за допомогою руху та візуальної оповіді. У цьому розділі ми розглянемо різні стилі анімації та інструменти, які можна використовувати для створення вірусних анімацій.

Традиційна анімація, також відома як покадрова анімація, передбачає створення кожного кадру анімації вручну. Ця техніка вимагає кваліфікованих художників, які ретельно малюють і анімують персонажів і фон. Класичні приклади традиційної анімації включають ранні анімаційні фільми Діснея, такі як «Білосніжка та сім гномів» і «Міккі Маус».

З розвитком технологій 2D, цифрова анімація стала популярним вибором для аніматорів. Ця техніка передбачає створення анімації за допомогою програмних засобів, які імітують традиційну покадрову анімацію. Художники можуть використовувати цифрові планшети для малювання та програмне забезпечення, як-от Adobe Animate або Toon Boom Harmony, для створення плавної та виразної 2D-анімації .

3D-комп’ютерна анімація зробила революцію в анімаційній індустрії, дозволивши створювати реалістичні та захоплюючі анімації. Ця техніка передбачає створення 3D-моделей персонажів, об’єктів і середовища та їх анімацію за допомогою спеціального програмного забезпечення, наприклад Autodesk Maya або Blender. Анімаційні фільми Pixar, такі як «Історія іграшок» і «У пошуках Немо», є чудовими прикладами 3D-комп’ютерної анімації .

Стоп- моушн-анімація — це унікальна техніка, яка передбачає захоплення окремих кадрів фізичних об’єктів або маріонеток, а потім їх поєднання для створення ілюзії руху. Ця техніка вимагає терпіння та точності, оскільки аніматори ретельно позиціонують і фотографують кожен

кадр. Такі фільми, як «Коралайн» і «Кубо і дві струни», демонструють майстерність стоп- моушн-анімації .

Анімаційна графіка поєднує анімацію та графічний дизайн для створення візуально привабливих та інформативних анімацій. Ця техніка часто використовується у пояснювальних відео, послідовностях заголовків і рекламі. Аніматори використовують таке програмне забезпечення, як Adobe After Effects, щоб анімувати текст, фігури та ілюстрації, додаючи руху та візуального інтересу до статичних дизайнів.

Експериментальна анімація розширює межі традиційних технік анімації , досліджуючи нетрадиційні стилі та методи оповідання. Аніматори в цьому жанрі часто використовують комбінацію традиційних і цифрових технік , змішаних засобів масової інформації та абстрактних візуальних зображень, щоб створити спонукаючі до роздумів і візуально приголомшливі анімації .

Наш анімаційний ролик на пісню сучасної української виконавиці захоплює своєю енергією та ритмікою. Він виконаний у стилі ритмічних повторів і з використанням аніме-елементів, цей відеокліп переносить глядача в яскравий і динамічний світ кіберпанку, поєднаного з типографічними рішеннями.

З самого початку ролика ми намагалися створити нетипову атмосферу для привернення уваги. У ролику відчувається вплив японської аніме-культури: персонажі з великими виразними очима, швидкими рухами і складними костюмами, що нагадують героїв з культових серій. Це наша спроба додати кліпу унікальності, яка приваблює молодь та підлітків. Яскраві та різкі кольори, використані в анімації, натякають на стиль кіберпанку з елементами поп-арту, створюючи відчуття неонових вогнів мегаполісу майбутнього. Контрастність і постійна зміна сцен тримають увагу глядача і підкреслюють динамічний ритм пісні. Естетика поп-арту в анімації часто використовується в рекламних роликах, музичних

відеокліпах та графічних дизайнах. Аніматори звертаються до цього стилю для створення динамічних та запам'ятовуваних образів, що резонують з широкою аудиторією.

Ритмічні повтори в анімації поєднуються з музичним треком, створюючи єдиний аудіовізуальний простір. Рухи персонажів і зміна кадрів синхронізовані з ритмом пісні, що додає роликові додаткової енергії і динаміки. Використання різноманітних анімаційних технік, таких як швидка зміна планів і різноманітних монтажних ефектів, створюють враження перегляду музичного відео у швидкому темпі, що відповідає сучасним тенденціям у медіа.

Тема стилістики неонових кольорових рішень, з елементами кіберпанку, в анімаційному ролику втілена через використання натяку на світові пано у великому місті з його неоновими вогнями, хмарочосами і цифровими елементами. Героїня ролика є сучасною дівчиною, яка згідно контексту пісні, обирає самотнє життя за власним бажанням, хоча життя її проходить у великому мегаполісі, заповненому людьми та гаджетами. Ідея анімаційного ролику полягає у боротьбі з системою і прагненні до свободи і самовизначення, що є однією з ключових тем жанру кіберпанку. Ця тема знаходить відгук у тексті пісні і підкреслюється візуальними елементами.

Анімація на пісню сучасної української виконавиці є прикладом того, як можна поєднати музичний трек з аніме-елементами і стилістикою кіберпанку. Синхронізація музики і анімації, контрастні кольори і динамічний монтаж створюють яскраве враження від перегляду.

Актуальність: Сучасний візуальний простір потребує яскравих рішень для новітнього українського контенту. Актуальність ролика полягає у тому що українська молодь потребує власного контенту і адаптацій субкультур до світового рівню. Графічний супровід допомагає просуванню музикальних творів молодих українських виконавців. Популярність молодіжної стилістики та інтерес до візуально ефектних форматів сприяє

привабливості такого проекту для молодої аудиторії. Використання різноманітних технік анімації дозволяє створити багатошаровий та насичений візуальний досвід, що сприяє залученню глядачів та створює позитивне сприйняття контенту. Крім того, новизна проекту полягає і в його здатності привертати увагу не лише за допомогою візуальних ефектів, а й через цікавий сюжет та яскраві персонажі, що робить його привабливим для широкого кола глядачів.

Новизна проекту полягає у відтворенні молодіжної стилістики, поєднанні 3д, ефектів та покадрової анімацій.

Цей проект не лише відтворює молодіжну стилістику, але й інтегрує її в сучасний контекст, створюючи динамічну та захоплюючу атмосферу, яка приваблює молодь. Поєднання 3D анімації з ефектами та покадровою анімацією додає глибини та різноманітності візуальному виразу проекту. Використання різних технік анімації дозволяє створити цікаві персонажі, захоплюючі сюжети та непередбачувані ефекти, що робить проект відмінним та привабливим для аудиторії, яка цінує новаторський підхід до створення анімаційного контенту.

Віковою аудиторією проекту є молодь віком від 12 до 25 років, яка потребує контенту саме такого роду.

Саундтрек ролика — це авторська пісня молодої української виконавиці, поєднання з якою надає спрямованість саме на молодіжну частину споживчого сегменту. А також активно просуває та популяризує український контент.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1 Анімаційний фільм – «Людина-павук: Навколо Всесвіту»[1].

Фільм відрізняється оригінальним художнім стилем, який відображає комікси Марвел. Використання техніки комп'ютерної анімації дозволяє створити яскраві, насичені та динамічні зображення.

Саундтрек до фільму відіграє важливу роль у підкресленні настрою та емоційної сфери сюжету. Він включає в себе як оригінальні композиції, так і відомі пісні, що доповнюють дію фільму.

Фільм має складну і цікаву сюжетну лінію, яка розкривається через різні паралельні всесвіти та персонажів. Кожен з них має свої унікальні характеристики та мотивації, що робить їх цікавими для глядача.

Фільм використовує різні технічні нововведення, такі як відображення рухів камери, анімаційні ефекти та візуальні елементи, що додають глибини та динамізму дії.

«Людина-павук: Навколо Всесвіту» - це анімаційний фільм, який виділяється своєрідністю візуального стилю та креативністю. Давайте проведемо художній аналіз цього фільму:

Фільм використовує сучасні технології комп'ютерної анімації, щоб створити реалістичні образи персонажів та віртуальні світи. Це дозволяє досягти вражаючих візуальних ефектів та емоційної виразності.

У фільмі впізнаваний дизайн персонажів, що відображає їхні унікальні характери та особливості. Місця дії також деталізовані та різноманітні, що створює враження живого та реалістичного світу.

[1]https://uaflix.net/cartoons/ljudina-pavuk-1-navkolo-vsesvitu/

У фільмі використовуються різноманітні візуальні ефекти, такі як спеціальні відмітки, експлозії та вражаючі пейзажі космосу. Ці ефекти додають динаміки та напруженості до сюжету.

Колірна палітра фільму багата та насичена, що створює настрій та атмосферу кожної сцени. Освітлення також відтворено залежно від сцен та настрою, що додає глибини та реалізму.

Музика та звукові ефекти доповнюють візуальну складову фільму, створюючи атмосферу та підсилюючи емоційність сюжету

1.2 Аніме-франшиза – “"Sailor Moon"[2]

Сейлор Мун — назва японської аніме-франшизі, створеної за одноїменною мангою Наоко Такеуті. Під цією маркою було знято 200-серійний телесеріал і випущено три повнометражні фільми. Виробництво аніме "Сейлор Мун" продюсували компанії TV Asahi, Toei Agency та Toei Animation.

"Sailor Moon" належить до жанру махо-сьоу, або "дівочого бою". Серія розповідає про пригоди дівчини на ім'я Усагі Цукі, яка виявляється



магічним воїном захисту, відомою як "Сейлор Мун", і її команди "Сейлор Солджерс". Вони борються зі злом та захищають світ від темних сил.

Серія відома своїми яскравими та харизматичними персонажами. Кожна з "Сейлор Солджерс" має свою унікальну особистість, сили та характеристики, що надає серії широкий спектр персонажів для дослідження.

"Sailor Moon" використовує елементи фентезі та магії, що робить серію цікавою для глядачів, особливо для тих, хто захоплений магічними світами та пригодами.

Серія відзначається високою якістю анімації та деталізацією персонажів та фонів. Яскраві кольори та динамічні бої додають енергії та виразності сценам.

"Sailor Moon" стала культовою серією, яка вплинула на багато поколінь глядачів по всьому світу. Вона стала символом жіночої сили, дружби та солідарності, а також вплинула на поп-культуру та моду.

Загалом, "Sailor Moon" відома своєю захоплюючою сюжетною лінією, чарівними персонажами та вражаючими візуальними ефектами, що робить її однією з найуспішніших анімаційних серій у всьому світі.

1.3 Картина - "Диптих Мэрилин"[3] автор Енді Воргол

"Диптих Мэрилин" - це серія картин, створених американським художником Енді Ворголом у 1962 році. Серія включає в себе 50 однакових портретів американської актриси Мерілін Монро, знятих з одного кадру з фільму "Ніагара", який був випущений у 1953 році. Ось деякі ключові аспекти та аналіз "Диптиху Мэрилин":

[3] https://www.wikiart.org/uk/endi-vorgol/diptikh-merilin-1962

Диптих Мэрилин є одним із найбільш відомих та впізнаваних творів поп-арту. Воргол використав стильові елементи, що характеризують поп-арт, такі як яскраві кольори та репродукція популярної культури.

Картини Мэрилин Монро стали символом поп-культури і 1960-х років. Вони відображають культовий статус Монро як секс-символу та ікони Голлівуду.

Воргол використовує подвійне зображення Мерілін Монро, щоб нагадати глядачам про її відомість та популярність. Це також може вказувати на дублювання образу зірки Голлівуду в мас-медіа.

Воргол використовує яскраві кольори та контрастні тіні, щоб надати своєму портрету елементів стилізації та виразності.

Деякі інтерпретації вбачають у "Диптиху Мэрилин" іронічний коментар на споживчу культуру та відносини між знаменитостями та масовою публікою.

Загалом, "Диптих Мэрилин" відомий своєю сміливою стилізацією, яка відображає та критикує культурні та соціальні аспекти американського суспільства 1960-х років.

1.4 Хацуне Міку[4] - віртуальний ідол.

Хацуне Міку є одним з найбільш відомих віртуальних ідолів у світі. Вона має сині волосся, великі сині очі та виступає як вокалоїд, що означає, що її голос синтезований за допомогою програмного забезпечення.

Хацуне Міку стала культурним явищем в Японії та по всьому світу. Вона випускає популярні пісні у різних жанрах, від популярної музики до року та електронної музики.

Хацуне Міку вплинула на поп-культуру, особливо в Японії, де вона стала символом віртуальної культури та музичного інновацій.

[4] https://youtu.be/Iu2UfxxPkmU?si=_FYSSCcOW0oViw70

Міку брала участь у численних колаборацiях з іншими музикантами, а також була частиною проектів у різних медіа форматах, включаючи відеоігри, анімаційні серіали та фільми.

Хацуне Міку має велику базу фанатів, які створюють свою власну музику, ілюстрації, фанарт та інше, що додає до культурного впливу ідола.

Загалом, "Хацуне Міку" відома своєю унікальною концепцією віртуального ідола

1.5 Аніме - "Моб Психо 100"[5]

Стиль малюнку "Моб Психо 100" вражає своєю експресивністю та оригінальністю. Він використовує атмосферні, яскраві та динамічні лінії, щоб виразити емоції та дії персонажів.

Кольорова палітра серіалу допомагає передати настрій та атмосферу сцен. Вона може бути яскравою та насиченою під час енергійних боїв або містичних моментів, або ж приглушеною та монотонною в сценах з роздумами головного героя.

Композиція кадрів в "Моб Психо 100" допомагає підкреслити динаміку та емоційність сцен. Деякі сцени можуть бути змонтовані в стрімкому темпі для передачі напруги, тоді як інші можуть бути відзначені спокійними та довгими планами для підкреслення емоційного стану персонажів.

Персонажі "Моб Психо 100" мають унікальний та виразний дизайн, який допомагає визначити їхні характери та особливості. Фони також деталізовані та доповнюють сюжетну лінію, створюючи атмосферу серіалу.

Анімація в серіалі динамічна та енергійна, що додає бойовим сценам вражаючість та реалізм. Спеціальні ефекти, такі як зміна форми та кольору

[5] https://uakino.club/animeukr/anime-series/14568-mob-varyat-100-1-sezon.html

під час використання психічних здібностей, додають унікальності та специфічності аніме.

В цілому, художній аналіз "Моб Психо 100" допомагає розкрити багатогранність та виразність стилю цього аніме, а також показати, як він сприймається глядачами та впливає на їхнє сприйняття сюжету та персонажів.

1.6 Серіал "Скубі-Ду"[6]

Серіал "Скубі-Ду" відомий своїм унікальним стилем малюнку та візуальною естетикою, яка вплинула на культуру і розвиток анімації. Ось деякі аспекти художнього аналізу цього серіалу:

"Скубі-Ду" використовує яскраві, м'які лінії та витончені деталі, що створюють доброзичливу та різноманітну візуальну атмосферу. Головні персонажі мають виразні обличчя та анімовані рухи, що надає їм характеру та індивідуальності.

Багато сцен серіалу мають яскраві та насичені кольори, які створюють враження веселощі та енергії. Кольори часто використовуються для підкреслення емоційних моментів або створення атмосфери та настрою.

Кожен персонаж в "Скубі-Ду" має свій власний унікальний дизайн та характеристики. Наприклад, сам Скубі-Ду має великі, смішні очі та великий рот, що надає йому комічний вигляд.

Окрема увага приділяється деталям фонів та обстановки, що допомагає створити реалістичне та живописне середовище. Відділення між сюжетними місцями забезпечується за допомогою різноманітних місцевостей, від готелів та пляжів до забруднених підвалів та втрачених міст.

---

[6] https://uakino.club/cartoon/cartoonseries/12270-skub-du-vgaday-hto.html

Анімація "Скубі-Ду" може бути досить простою, але ефективною. Вона використовується для підкреслення гумористичних моментів, створення напруження та підсилення настрою.

У цілому, художній аналіз "Скубі-Ду" дозволяє відзначити характерні риси його візуального стилю та розкрити, як він сприймається глядачами та впливає на їхнє сприйняття сюжету та персонажів

1.7 Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію "Genius"[7]

"LSD" - це музичний проект, який об'єднує таланти трьох відомих музикантів: Sia, Diplo та Labrinth. Пісня "Genius" є однією з їхніх спільних композицій, яка була випущена у 2018 році.

В кліпі використовується яскравий та експресивний стиль малюнку, що дозволяє передати енергію та динаміку треку. Лінії та кольори використовуються для підкреслення ритму та настрою пісні.

Кліп містить багато анімаційних ефектів, таких як перетворення образів, зміна розмірів та форми об'єктів, рухливість ліній та трансформації. Ці ефекти додають відчуття казковості та фантазії до відео.

Кожен персонаж має свою унікальну зовнішність та стиль, що дозволяє їм виділятися серед інших. Їхні вирази облич та рухи відображають емоції та настрій треку.

В кліпі можуть бути використані символи та метафори, які додатково підкреслюють тему та зміст пісні. Це може включати візуальні образи, які відображають тему геніальності, творчості або емоцій.

Кліп може містити елементи абстракції та експерименту, що дозволяють створити візуальне враження, що відходить від традиційних анімаційних стилів та форм.

[7] https://youtu.be/HhoATZ1Imtw?si=T81jF4f6BmoJrGi1

У цілому, анімаційний аналіз кліпу "Genius" від LSD може розкрити його характеристики та вплив на сприйняття музики, а також звернути увагу на його технічні та художній аспекти.

1.8 Анімаційний короткометражний фільм – "Google Spotlight Stories: Pearl"[8]

"Google Spotlight Stories: Pearl" - це вражаючий анімаційний короткометражний фільм, створений компанією Google з використанням технології віртуальної реальності. Фільм розповідає історію про батька та дочку, які подорожують країною в своєму автомобілі, прагнучи здійснити мрію молодої дівчини стати музикантом. Однак головною темою фільму є родинні зв'язки та важливість родинних спогадів.

Художній аналіз "Pearl" відображається в кількох аспектах:

Анімація має простий, але ефектний візуальний стиль, який поєднує в собі елементи 2D та 3D анімації. Він вражає своєю красою та деталізацією, створюючи унікальну атмосферу.

Персонажі мають виразність та емоційність, яка допомагає глядачеві співпереживати їхнім переживанням та долі. Кожен персонаж має свої унікальні риси та особливості, що робить їх живими та реалістичними.

Сюжет фільму добре пропрацьований і має емоційну глибину. Він розкривається поступово, розкриваючи таємниці та драми персонажів, і завершується потужними емоційними моментами.

Звуковий дизайн та музика доповнюють візуальну естетику фільму, створюючи атмосферу та підкреслюючи емоційність сюжету.

"Pearl" використовує інноваційну технологію віртуальної реальності, що дозволяє глядачам іммерсивно зануритися в світ фільму та відчути його настільки, ніби вони самі є частиною історії.

---

[8] https://youtu.be/WqCH4DNQBUA?si=VGCjmyGwQAJJsJ-F

У цілому, "Google Spotlight Stories: Pearl" - це вражаючий твір мистецтва, який поєднує в собі візуальну привабливість, емоційну глибину та інноваційні технології.

1.9 Анімаційний ролик- "Peter Gabriel - Sledgehammer"[9]

"Peter Gabriel - Sledgehammer" - це класичний музичний відеокліп, який виділяється своєю креативністю, візуальною естетикою та експериментами з анімацією.

Відеокліп відрізняється своєрідністю та ексцентричністю свого візуального стилю. Він поєднує в собі різні елементи, такі як стоп-моушен анімація, комп'ютерна графіка, спеціальні ефекти та відеозйомка, що створює яскравий та запам'ятовуючий образ.

Сюжет кліпу є відносно абстрактним, але в той же час містить в собі багато символіки та метафор, що розкриваються через образи та візуальні ефекти. Він експериментує з формами та образами, що дозволяє глядачам відчути емоційне піднесення та дивовижність.

Кліп вражає своєю технічною витонченістю та майстерністю в роботі з анімацією та візуальними ефектами. Він використовує різноманітні техніки, щоб створити вражаючі та динамічні образи, які захоплюють уяву глядачів.

Музика та звуковий дизайн відтворюють важливу роль у створенні атмосфери та настрою відеокліпу. Вони підкреслюють емоційну силу пісні та підсилюють візуальні ефекти, що дозволяє створити повний звуковий та візуальний досвід для глядачів.

У цілому, "Peter Gabriel - Sledgehammer" є вражаючим прикладом творчої експресії та інноваційного підходу до створення музичних відеокліпів.

---

[9] https://youtu.be/OJWJE0x7T4Q?si=JfGvnUi5K1jRSUbA

1.10 Анімаційний ролик Gorillaz - "Feel Good Inc."[10]

"Feel Good Inc." від Gorillaz - це відомий музичний відеокліп, який виділяється своєрідністю та вишуканістю візуального стилю.

Однією з головних особливостей відеокліпу є використання 2D анімації. Всі персонажі та об'єкти відтворюються в двовимірному стилі, що надає кліпу унікальний характер та атмосферу.

Відеокліп має відносно просту структуру, але в той же час містить в собі багато символіки та підтекстів. Сюжет розкривається через взаємодію персонажів та об'єктів, які створюють враження сюрреалістичного світу.

Відеокліп вражає своєю естетикою та вишуканістю візуального оформлення. Він поєднує в собі елементи фантастики, кіберпанку та коміксів, створюючи унікальний та запам'ятовуючий образ.

Колірна палітра відеокліпу багата та насичена, що додає йому живості та енергії. Освітлення відтворюється залежно від сцен та настрою, створюючи відповідну атмосферу для кожної сцени.

Кліп вражає своєю технічною майстерністю та використанням різноманітних анімаційних ефектів, таких як перетини, зміна перспективи, рухливість персонажів та об'єктів, що додає йому динаміку та експресивність

[10] https://youtu.be/HyHNuVaZJ-k?si=eAwrhV6JoiocU7Kb

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику на композицію «Тільки коти».

Концепція роботи полягає у створенні захоплюючого та розважального анімаційного ролика до пісні української виконавиці Alice Change, який демонструє різноманітні ситуації з участю героїні та візуальних елементів.

Контент цікавий любителям котів, власникам домашніх улюбленців, дітям та дорослим.

Унікальний підхід до теми котів, самотності та самовираження, оригінальні сценарії та гумористичний підтекст, висока якість анімації.

Розробка унікальних персонажів, створення цікавих сценаріїв, висока якість анімації та звукового супроводу.

2.2. Стилістична концепція анімаційного ролику на композицію «Тільки коти».

Використання яскравих і насичених кольорів для створення привабливих і милих образів котів. Витончені та плавні лінії дають змогу передати м'якість та грацію тварин.

У ролику композиції з частими змінами ракурсів та камерних планів створюють ефект динамічності та емоційної насиченості.

Жваві, енергійні та експресивні анімаційні рухи відображають характер і особливості кожного кота. А застосування комічних елементів і виразних жестів підсилюють гумористичність.

Фони деталізовані та наповнені елементами, які додають атмосферу та контекст до сцен.

Наявність веселих та ритмічних звуків підкреслюють дію та настрій кожної сцени.

Особливістю проекту є поєднання різних стилів малюнку, таких як манга, комікси або карикатура, що створює цікавих та нестандартних персонажів.

2.3. Технічні характеристики та особливості.

Для створення вражаючих ілюзій та зміни настрою сцен використані спеціальні ефекти, такі як світлові бліки, часткова прозорість, тіні та освітлення.

Завдяки застосуванню різних методів анімації, таких як класична кадрова анімація, комп'ютерної графіки та стилістики стоп-моушн, вдалося створити живі та енергійні рухи котів.

Тривимірні моделі котів та об'єктів дозволяють додавати сценам анімації глибини та об'єму.

Розробка унікального художнього стилю, який відображається в дизайні персонажів, фонів та анімаційних об'єктів, та надає ролику унікальність та естетичної привабливості.

Інтеграція взаємодії глядачів з анімацією через використання віртуальних елементів або механізмів управління створює враження участі та взаємодії з подіями на екрані.

Оптимізація ролика для відтворення на різних платформах, включаючи веб-сайти, соціальні медіа, мобільні пристрої та телевізори охоплює максимальну аудиторію.

2.4. Звукове рішення.

Alice Change – рок-виконавиця з Донецька, яка торік завірусилася у тіктоці. У липні 2023 року вона випустила міні альбом із самокритичною назвою ***Alice Cringe***. Концепт альбому присвячений стереотипному і упередженому ставленню до нейровідмінних людей. Виконавиця поділилася, що назва альбому походить з особистої історії — друзі її хлопця дали їй прізвисько «крінж».

Вони так йому й писали: «Ну що там, крінж уже сидить на валізах?», натякаючи на те, щоб він мене скоріше кинув. Це був не перший раз, коли мене намагалися принизити за те, що маю певні «дивності» в поведінці. Але я обожнюю реклеймінг *(перепривласнення образливих слів)*, тож вирішила, що Alice Cringe доволі непогано звучить», — розповідає Еліс.

Трек «Тільки коти» про величезну любов авторки до котів, але тут теж є своя історія: їй збрехала близька людина. А котики не брешуть. Також тут є феміністичний підтекст: жінок часто лякають «нещасним життям із 40 кішками». Але хто сказав, що воно нещасне? Немає нічого соромного в тому, щоб вибрати себе, власний комфорт і піклуватися про тваринок замість того, щоб «вийти заміж якомога швидше».

ВИСНОВКИ

В результаті аналізу аналогів стало очевидним, що анімаційний формат музичних кліпів має значний потенціал для привертання нової аудиторії та підвищення цікавості до творчості виконавців і гуртів. Ролики, створені за допомогою 2D технологій, дозволяють ефективно доповнювати музичну композицію та надавати їй додатковий сенс. Така анімація відкриває безмежні можливості для творення фантастичних світів, персонажів та ідей, що можуть бути використані для візуалізації складних концепцій.

Проте, у зв'язку з розвитком аналогічних продуктів на світовому рівні, на українському ринку з'являється потреба у створенні унікального контенту. З цієї причини використання змішаних технологій, таких як 3D анімація, стає важливим елементом вирізнення. 3D графіка дозволяє створити ще більш незвичайні образи та ефекти, що привертають увагу глядачів та підсилюють враження від музичного виконання.

Додавання ключових кадрів з використанням об'ємних зображень дозволяє підсилити концепцію та ідею відео, роблячи його більш запам'ятовуючим та ефективним для сприйняття глядачами. Таке поєднання різних технологій анімації надає можливість для експериментів та створення унікальних візуальних виразів, що дозволяє виділитися серед інших музичних відеороликів.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. https://fastercapital.com/topics/exploring-different-animation-styles-and-tools.html
2. https://liroom.com.ua/news/track-by-track-alice-alice-cringe/
3. Haggbom M. The use of graphic styles in music videos : Independent thesis Basic level. Gavle, 2011. 25 p.
4. Korsgaard M. Music video after MTV: audiovisual studies, new media, and popular music. London : Routledge, 2017. 234 p.
5. Process for 3D modeling and rendering optimization for low-cost music video production / T. S. Simm et al. *Revista caderno pedagogico*. 2023. Vol. 20, No. 5. P. 1327–1344.
6. Strom G. The two golden ages of animated music video. *Animation studies*. 2007. Vol. 2. P. 56–67.
7. Vernallis C. Experiencing music video: aesthetics and cultural context. New York : Columbia University Press, 2004. 269 p.

ДОДАТОК І.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1. Анімаційний фільм – «Людина-павук: Навколо Всесвіту» 201



Іл. 2. Аніме-франшиза – “"Sailor Moon" 1992 -1997 р.



Іл. 3. Картина - "Диптих Мэрилин" 1962 р.



Іл. 4. Хацуне Міку- віртуальний ідол. 2007 р.



Іл. 5. Анімаційний ролик- "Peter Gabriel - Sledgehammer" 1986 р.



Іл. 6. Анімаційний ролик Gorillaz - "Feel Good Inc." 2005 р.



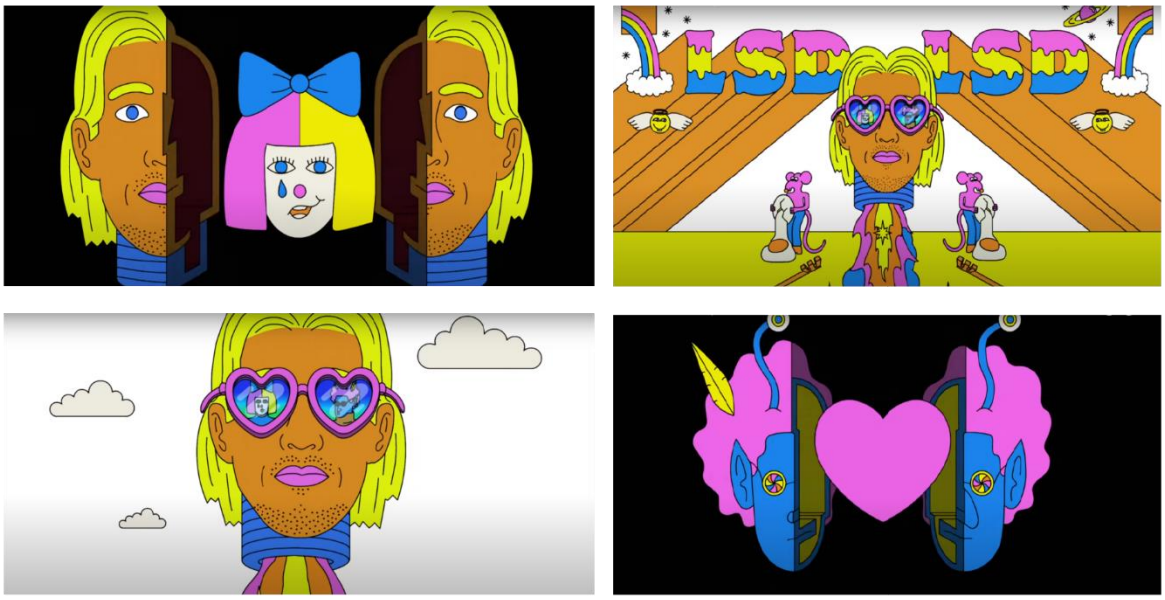
Іл. 7. Анімаційний короткометражний фільм – "Google Spotlight Stories: Pearl" 2017 р.



Іл. 8. Аніме - "Моб Психо 100" 2016 р.

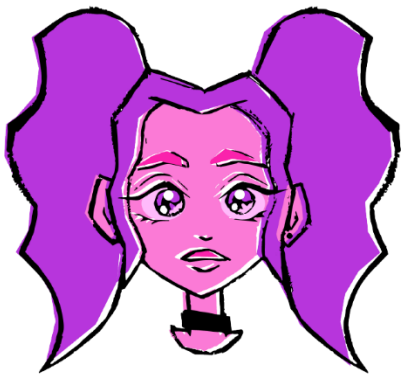


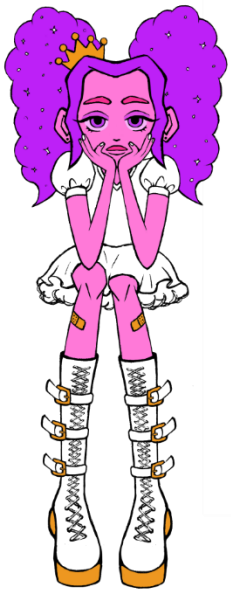
Іл. 9. Серіал "Скубі-Ду" 1969 р.

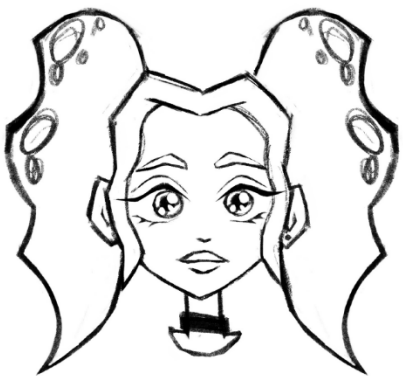


Іл. 10. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію "Genius" 2019 р.

ДОДАТОК ІІ.
ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



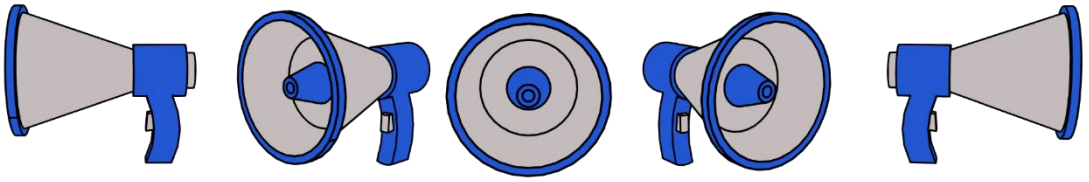












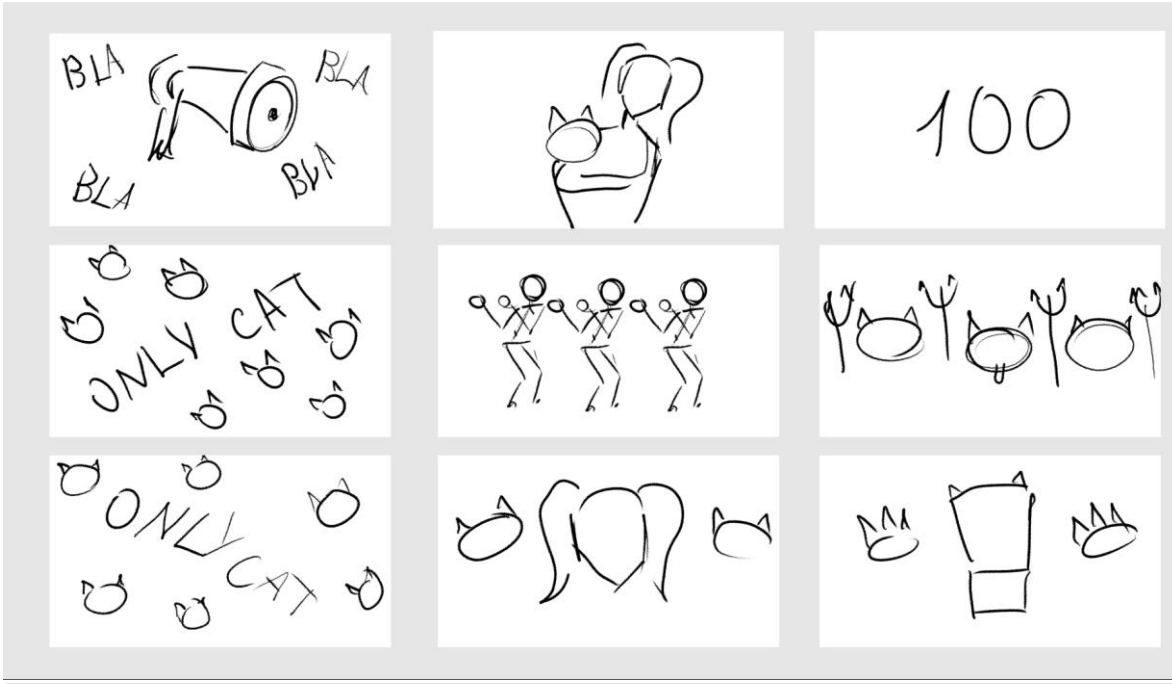


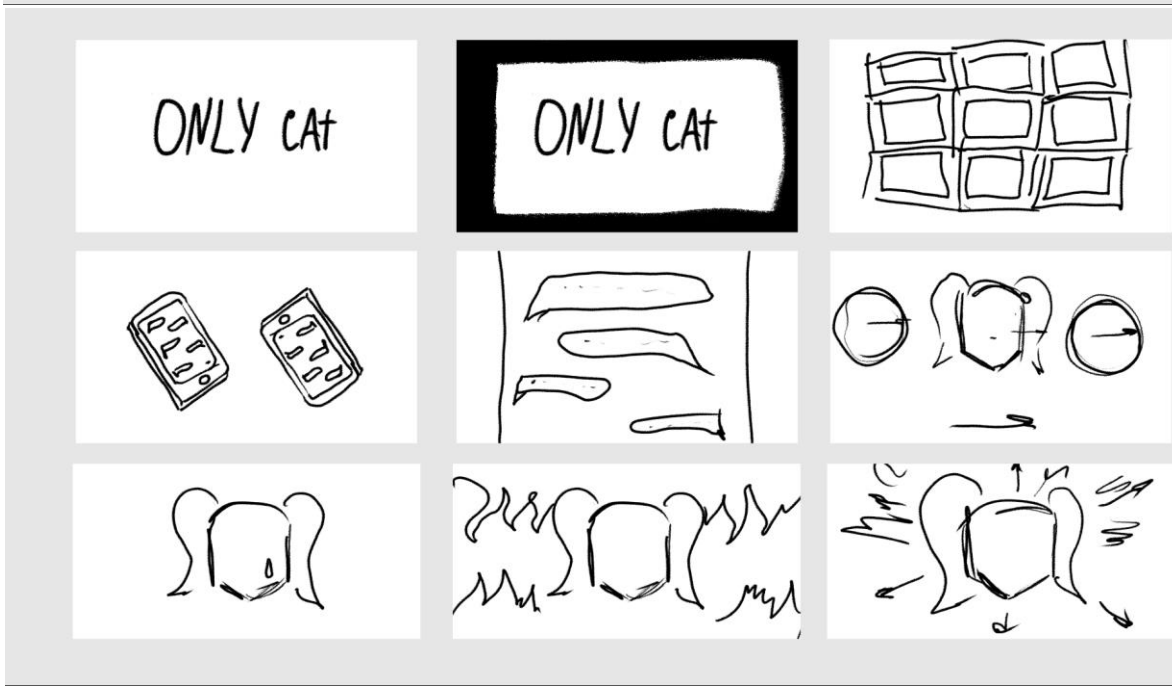
ДОДАТОК ІІІ.
СКЛАД ПРОЄКТУ





Мудборд


BLA
BLA
BLA
BLA
100
ONLY CAT
ONLY CAT


ONLY CAt
ONLY CAt