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

Лосєва Марія Федорівна

# АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК ДО ПІСНІ «PLACE I CALL HOME»

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.
_____ М. Ф. Лосєва

Керівник: Радомська Алла Михайлівна
старший викладач

Харків–2024

# ЗМІСТ

ЗМІСТ ..... 2
ВСТУП ..... 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ ..... 6
1.1. Анімаційний серіал “Царство падальників” ..... 6
1.2. Короткометражний анімаційний фільм “GO FISHBOY” ..... 6
1.3. Анімаційний кліп на пісню “Summer nights” ..... 7
1.4. Короткометражний анімаційний фільм “After The Rain” ..... 7
1.5. Анімаційний кліп на пісню “NO LULLABY” ..... 8
1.6. Короткометражний анімаційний фільм “LAST SUMMER” ..... 8
1.7. CGI короткометражний анімаційний фільм “One Small Step” ..... 9
1.8. Анімаційний короткометражний фільм “Starry Eyed Duckling” ..... 9
1.9. Короткометражний анімаційний фільм “Try Hard” ..... 10
1.10. Короткий анімаційний фільм “Fox Fires”. ..... 10
2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику «Place I call home» .. 11
окрім самої пісні. ..... 11
2.2. Стилістична концепція анімаційного ролику «Place I call home» ..... 11
2.3. Технічні характеристики та особливості. ..... 11
2.4. Звукове рішення. ..... 12
ВИСНОВКИ ..... 13
ДОДАТОК І ..... 16
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ ..... 16
ДОДАТОК ІІ ..... 22
СТОРІБОРД ..... 22
ДОДАТОК ІІІ ..... 26
ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖІВ ..... 26

# ВСТУП

Розвиток мультимедійного дизайну сьогодні є одним з найдинамічніших напрямів візуального мистецтва, що охоплює різноманітні сфери – від кіноіндустрії до інтернет-маркетингу. Анімація, як невід'ємна частина мультимедійного дизайну, відіграє ключову роль у створенні візуальних наративів, здатних ефективно передавати емоції, розповідати історії та залучати аудиторію. Одними з найбільш захоплюючих анімацій є анімаційні ролики до музичних творів, які не лише підсилюють враження від музики, але й додають новий вимір у її сприйняття.

Темою кваліфікаційної роботи є розробка анімаційного ролика до пісні «Place I Call Home» гурту Ziferblat, що була представлена на національному відборі на Міжнародний конкурс Євробачення. Вибір цієї пісні обумовлений її емоційною насиченістю та глибоким змістом, що відкриває широкі можливості для творчого самовираження через анімацію. Сюжет, який на перший погляд є досить простим і фокусується на одному дні в житті персонажа, має глибокий філософський смисл. Сюжет перекликається зі словами пісні, але не відображає її повністю. Місце, яке ми звемо домом, знаходиться в першу чергу всередині нас самих, а люди живуть своє звичайне життя, виконують буденні справи, проживають емоції, поки вони живі. Анімація є гарним засобом зафіксувати реальність і зміну подій у ній через переживання і метафори, перенесені на персонажа.

**Актуальність** даної кваліфікаційної роботи обумовлена потребою у глибокому дослідженні теоретичних і практичних аспектів створення анімаційних роликів, а також необхідністю адаптації традиційних методів анімації до сучасних вимог і технологічних можливостей. Анімація з ніби то простим сюжетом зображує сучасне життя в умовах війни і ускладнених нею обставин. Це те, що турбує зараз кожного українця. Сучасні українські художники і художниці у своїх творах про війну висвітлюють різні теми, одна з яких – хроніки подій, де сюжети «звітують» про конкретні факти і ситуації

впливу подій на емоційний стан художника. Часто це перетворюється на серії, що стають свого роду щоденником. Такий підхід створює своєрідний візуальний літопис подій, і це стосується моєї дипломної роботи також.

Створення анімаційного ролика до пісні «Place I Call Home» гурту Ziferblat є актуальним завданням, яке поєднує в собі елементи музики, візуального мистецтва та сучасних технологій, що робить його значущим як з точки зору художньої цінності, так і з точки зору практичної реалізації в умовах сучасної медіаіндустрії.

Крім того, розвиток мультимедійних технологій і зростання попиту на якісний візуальний контент ставлять нові вимоги до дизайнерів і художників, які повинні володіти не тільки технічними навичками, але й розуміти принципи побудови емоційно насичених візуальних наративів. Дослідження і практична реалізація анімаційного ролика до пісні «Place I Call Home» сприятиме вдосконаленню професійних навичок у галузі мультимедійного дизайну, розширенню творчих можливостей і збагаченню досвіду у створенні комплексних художніх проектів.

Основною **метою роботи** є створення візуального ряду, який би гармонійно доповнював музичну композицію, підкреслював її основні мотиви та сприяв глибшому зануренню слухачів у емоційний світ пісні.

Анімація є гарним способом просування пісні при грамотному її використанні. Вона формує в головах людей спрощені образи, які запам'ятовуються і формують міцніші асоціації. Це можна побачити на прикладах пісень таких груп, як Siames та Gorillaz. 2Д анімація надалі залишається актуальним і потужним інструментом, котрий не тільки не витісняється іншими, а навпаки, комбінується і ускладнюється. Такий підхід дає можливість ефективно поєднати ідеї та настрої пісні через візуальні образи, розширюючи аудиторію групи Ziferblat та забезпечуючи артистичну інтерпретацію їх музичної творчості.

**Новизна** роботи полягає у комплексному підході до створення анімаційного ролика, що поєднує авторський стиль, інноваційні технології

(застосування штучного інтелекту як інструменту для створення елементів анімації), естетичні пошуки та глибокий культурний контекст, сприяючи розвитку мультимедійного дизайну та розширенню його можливостей у візуалізації музичного контенту. Даний ролик є своєрідною рефлексією на війну і зміну обставин навкруги і нагадує, що нічого не залишиться таким, як раніше.

Анімаційні ролики до музичних творів є ефективним засобом візуалізації музики, що дозволяє не тільки підсилити емоційне сприйняття композицій, але й додати нові смислові акценти, розширюючи таким чином їх вплив на слухачів. У контексті глобалізації та розвитку цифрових технологій, музичні відео стали невід'ємною частиною сучасної музичної індустрії, сприяючи популяризації музичних творів і надаючи їм нових візуальних форм.

# РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

## 1.1. Анімаційний серіал “Царство падальників” [1]

Анімаційний серіал 2023 року від HBO, США, який розповідає історію п’ятьох членів екіпажу космічного корабля, що врятувалися з нього в спеціальних капсулах, опинилися на планеті з фауною і намагаються вижити, розділившись на невеличкі групи.

Деталізація кадру, продуманий світ і його жителі, і одночасно з цим простота рисовки викликають захоплення і роблять серіал живим. Для дипломного проєкту, окрім того, даний фільм цікавий проробленими бекграундами і різноманітним освітленням сцени. Кількість продуманих до дрібниць істот, існуючих тільки в цьому світі, в серіалі позамежно висока, і вони органічно вписуються в кадр, намагаючись виштовхнути з нього людей, котрі для них тут непрохані гості. Їх рухи ретельно списані з різних референсів звичайної природи. (Іл. 1.1)

## 1.2. Короткометражний анімаційний фільм “GO FISHBOY”[2]

Анімаційний фільм 2022 року, випущений студентами французької школи “Gobelins”: Деніс Цірон, Себастіан Доринджер, Андрій Колесов, Чіаю Лію, Чжен Тіан, Лань Чжоу (Denise CIRONE, Sebastian DORINGER, Andrey KOLESOV, Chiayu LIU, Zhen TIAN, Lan ZHOU). Оповідає історію про хлопчика, батько якого працює сушистом. Хлопця цікавлять риби, вода, і він потроху починає більше погружатися в свій уявний світ. В кінці фільму син стрибає з причалу в воду і розчиняється серед інших риб, а батько плаче на березі, бо не встиг його впіймати. Майже відсутні розмови і музика, ідея мультфільму розповідається через візуал.

Дуже цікаве рішення з нерівним контуром в дизайні персонажів. Для диплому буде корисною в якості аналогу приємна кольорова гамма і дуже

1https://www.youtube.com/watch?v=JOsZVmVPn4E
2https://www.youtube.com/watch?v=ADw9aftkHT8&t=198s

прості персонажі відносно деталізованого бекграунду. Кадр майже завжди об'єднаний одним домінуючим кольором, котрий задає настрій і атмосферу. Глядач не встигає здогадатися наперед, яке дивне рішення прийме хлопець, і від кінцівки залишаються дуже змішані почуття. (Іл. 1.2)

### 1.3. Анімаційний кліп на пісню "Summer nights"[3]

Випущений для групи "Siames" в 2019 році студією "Rudo CO", Аргентина. Кліпи Siames – трохи не найкращий і досить популярний приклад повноцінної анімації до пісні. Вони переказують цілу історію, котра не обов'язково напряму пов'язана з текстом, але чудово її доповнює, що найбільш підходить в якості аналогу до мого диплому. Їх роботи виділяються деталізованими фонами і складними ракурсами, що чергуються один з одним, наче камера кружляє навколо персонажів, надаючи додаткового руху і захоплюючи всіх персонажів одночасно. Обстановка навколо персонажа змінюється, і він переживає це разом з іншими. Сповільнені сцени, що підкреслюють темп пісні, чередуються з динамічними кадрами зі складною перспективою, котрі не дають заскучати. (Іл. 1.3)

### 1.4. Короткометражний анімаційний фільм "After The Rain"[4]

Зроблений в 2022 році автором Челсі Юйджа Лі (Chelsea Yijia Li) для Calarts BFA4, Канада. Найцікавішим моментом в цій роботі є демонстрація емоцій персонажів через крупні плани облич. Їх настрій, почуття і думки, дуже вміло підкріплені кольором і світлом, майже створюють ефект присутності в кадрі, і це те, що чудово підходить для мого дипломного проєкту. За чотири з половиною хвилини ідеально розкриваються взаємини двох героїнь, їх характери і передісторія. Помітно, що вони багато пережили разом і є дуже близькими, при тому, що акцент на відмінності їх характерів посилюється за рахунок того, що вони розмовляють на різних мовах і належать до різних рас. Необов'язково і вслуховуватись в репліки, щоб все це зрозуміти. Нема ані

3https://www.youtube.com/watch?v=hM7Eh0gGNKA
4https://www.youtube.com/watch?v=LwiKT43-l3E

динамічних змін кадру, ані інтенсивного ходу історії, все сконцентровано на двох героїнях і їх взаємодії. (Іл. 1.4)

### 1.5. Анімаційний кліп на пісню “NO LULLABY” [5]

Зроблений для музичної групи “Siames” в 2021 році студією “Rudo CO”, Аргентина. Сюжет розповідає про дівчину і її молодшу сестру, котру вона забирає додому, і для цього доводиться вигадувати хитромудрий спосіб, протягом якого декілька сотень метрів асфальту перетворюються на небезпечні перешкоди, яким вони впевнено дають ради. Початок і кінець кліпу є дуже плавними і спокійними, в той час як всередині він грає жвавими сценами і битвами іграшкових роботів, особливо на приспіві. В кліпі є багато моментів, які будуть корисними для мого дипломного проєкту як референси, такі як: молодша дитина, знаходячись під черевиком робота за секунду до гибелі, поставила на асфальт свою іграшку і стався перехід, в якому іграшка збільшилася і дала опір роботові; ефекти пилу що розлітається, підкреслювання руху персонажів (бігу, стрибків), лазерні промені. Також дівчата мають виражені характери, які легко зчитуються глядачем, хоча на них не акцентується увага. Уваги ще варті пару секунд місячної ходи назад, де рухаються і ноги, і земля, що створює активний рух, як і перспективна зміна кадру під час польоту в космосі. (Іл. 1.5)

### 1.6. Короткометражний анімаційний фільм “LAST SUMMER”[6]

Випущений в 2022 році студентами анімаційної школи “Gobelins”, Франція: Нікола Бернарді, Алессандра де Стефано, Габріела Левандовска, Хлое ван Бецеларе, Камілле ван Делфт, Елоді Ксіа (Nicola BERNARDI, Alessandra DE STEFANO, Gabriela LEWANDOWSKA, Chloé VAN BECELAERE, Camille VAN DELFT, Elodie XIA). Динамічна і одночасно спокійна анімація, що поєднує в собі дещо по-різному промальовані бекграунди і персонажів. Зроблена в TV Paint. В сюжеті йдеться про друзів, які були складом аматорської музикальної групи, поки один з її членів не

5https://www.youtube.com/watch?v=dYgrDcXHLwA
6https://www.youtube.com/watch?v=HPOcLm0fMws

поїхав на навчання, що поклало кінець її існуванню. Добре передано яскраве світло сонця і його контраст до тіні від дерев, в котрій відпочивають персонажі. Зміну настрою в кадрі і пори дня підкреслює колір контуру, котрий змінюється від насиченого синього і помаранчевого в спекотний день до чорного ввечері. Також протягом фільму кадр стає темнішим – сюжет починається від засліплюючого сонця і закінчується дощовою ніччю, що відповідає настрою головного героя і подіям, які його засмутили. (Іл. 1.6)

### 1.7. CGI короткометражний анімаційний фільм “One Small Step”[7]

Створений студією “TAIKO Studios” в 2018 році, Китай. Історія, що розкривається в цьому фільмі, дуже чіпляє і відкликається болісними спогадами. Є дівчина, що живе з люблячим дідусем-чоботарем, і по мірі дорослішання вона віддаляється і перестає приділяти йому увагу. Переживає його смерть, дуже шкодуючи і сумуючи за втратою, і намагається жити далі вже одна, пізніше знаходячи під його робочим місцем своє дитяче взуття і погружаючись в спогади, які знов приносять біль. Для дипломного проєкту будуть корисні режисерські і графічні рішення, що так добре розкривають переживання персонажів, а також референси освітлення і композиційні рішення, що є досить простими, але достатніми для даної історії. (Іл. 1.7)

### 1.8. Анімаційний короткометражний фільм “Starry Eyed Duckling”[8]

Фільм створений Брітні Люк (Britney Luc) в 2023 році. В анімації йдеться про мале каченя, що потрапляє в незрозумілий телепорт і знаходить там якийсь чудовий світ. Цікавим для дипломного проєкту є дуже просте рішення щодо змін на обличчі персонажа: дуже прості риси і зміна кольору очей з чорного на білий, тим не менш, дають достатнє розуміння про реакцію героя на ситуацію, навіть без слів. Качка намальована дуже простим відносно бекграунду, що дає змогу погрузитися в фон, але тим часом вона не губиться в ньому. Ейфорія від нового світу і досвіду різко змінюється розчаруванням, коли каченятко падає в яму, повертаючись з телепорту, але все закінчується

7https://www.youtube.com/watch?v=yWd4mzGqQYo
8https://www.youtube.com/watch?v=dFH5gpHTLvI

для нього добре. З усіх наведених аналогів це найбільш «дитячий», але й тут присутні негативні переживання персонажа, що залишився наодинці. (Іл. 1.8)

**1.9. Короткометражний анімаційний фільм “Try Hard”** [9]

Розроблений в 2023 році студентами французької школи “Gobelins”: Одрі Шевроле, Юха ЧО, Хуго Лемоннієр, Брайан Лім, Юксі Чжоу (Audrey CHEVROLLE, Yuha CHO, Hugo LEMONNIER, Brian LIM, Yuxi ZHOU). Найбільш динамічний з усіх наведених аналогів. Кожна подія гіперболізована до максимуму, і хоч в ролику йдеться про невдалу здачу екзамену і дружбу, це показано як боротьба з гігантськими створіннями, біг, швидший за всі автомобілі на трасі, політ до верхнього вікна багатоповерхівки щоб поговорити після сварки і ракурси як під час перевтілень в аніме. Дійсно захоплюючим прикладом є момент, в котрому одна з дівчин змахом трубочки від бабл ті, котрий купила для подруги, запалює світло в її будинку і перетворює дощовий день на сонячний. Не гірше показана напруга під час екзамену в університет мистецтв: як тільки таймер починає відлік, все в аудиторії підлітає догори, летить на голови героям і змушує їх боротися зі всіх сил. Всі ці режисерські рішення є корисними для дипломного проєкту в якості референсів ідей для урізноманітнення кадру. (Іл. 1.9)

**1.10. Короткий анімаційний фільм “Fox Fires”.**[10]

Анімація була створена в 2019 році Кейлідом Бредлі (Keilidh Bradley), Шотландія. Корисна для дипломного проєкту своїми кольоровими рішеннями, тому як має подібну атмосферу. Також згодиться в якості референса момент, де камера обертається навколо лиса на 360 градусів, тому що в моїй роботі присутні подібні моменти. В даному фільмі поєднані специфічні культурні мотиви, такі як знаки зодіаку і руни, з досить звичними і простими образами тварин. Головний герой, трохи розгубившись на початку, все ж знаходить своє місце на небі серед зірок – не таке, як у інших, але особливе і ні на що не схоже. (Іл. 1.10)

---

9https://www.youtube.com/watch?v=sN5goxeTfjc
10https://www.youtube.com/watch?v=sN5goxeTfjc

# РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

## 2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику «Place I call home»

“Place I call home” – анімаційний ролик на основі пісні групи Ziferblat, основою сюжету якого є переживання персонажем повернення додому з іншої країни, де він провів досить довгий відрізок часу. Герой проживає один день, насичений емоціями, тривогою і очікуваннями. Протягом кліпу змінюється численна кількість локацій, увага переміщується з них на емоцію персонажа і зворотно, не зупиняючись на одному місці. Очікування не виправдовуються, рідне місто, в котре він повертається, зовсім змінилось і викликає інакші почуття. На цьому полягає головна ідея ролику, але його настрій не є сумним та тужливим – скоріше він передає сподівання на щось нове. Персонаж не занурюється в гнітючі емоції, і в якийсь момент в його світ повертаються фарби і відчуття: він починає помічати людей навколо, які живуть своє життя, сумують, радіють, біжать кудись, і, спостерігаючи за людьми, усвідомлює, що це не кінець і життя продовжується. В ролику будуть присутні інші люди – скоріш як масовка, персонаж не буде з ними взаємодіяти напряму, також не буде додаткових звуків, окрім самої пісні.

## 2.2. Стилістична концепція анімаційного ролику «Place I call home»

Анімацію буде виконано в контрастних тонах, більше темних, з метою передачі емоційного стану персонажа, котрий переживає не найщасливіший період і сумує. Настрій кінцевої сцени, як і колір, буде помітно відрізнятися: кольори яскравіше, настрій більш піднесений. Основна увага приділяється герою, його переживанням і місцям, в які він потрапляє. Метою є провести глядача через складний набір емоцій і досвіду, через який проходить людина, за тих чи інших обставин прожив довгий час в іншому середовищі / місті / країні, яка, повертаючись додому, розуміє, що тепер це вже не те місце, яке вона знала, і почуває себе тут більш в гостях, ніж вдома.

## 2.3. Технічні характеристики та особливості.

Анімацію буде створено у Krita. В першій частині, персонаж буде виконаний тими ж інструментами, що і фон, і ближчий до нього за кольорами, а к кінцю анімації фон буде різко відрізнятись з метою передати зміну почуттів

і настрою в кадрі. Подібний прийом використано в анімації “Last summer” – він не кидається з розбігу в очі, але стає важливою складовою сторітелінгу.

Анімація захоплюватиме перші півтори – дві хвилини пісні з опцією продовження її до кінця кліпу і зациклення однієї сцени під час приспіву.

**2.4. Звукове рішення.**

Єдиним звуком в анімації буде власне пісня, на слова котрої не повністю спирається, але відсилається сюжет.

# ВИСНОВКИ

У даній кваліфікаційній роботі було досліджено процес створення анімаційного кліпу на прикладі пісні, яка своєю емоційною насиченістю і глибоким змістом відкриває широкі можливості для творчого самовираження через анімацію.

Дослідження виявило, що анімація є ефективним і актуальним засобом висловлювати і відображати як складні за змістом події у простий спосіб, так і прості – у дивний, емоційний  і виразний. Через спостерігання за героєм людина може краще зрозуміти свої почуття, особливо якщо вона переживає подібне, а ті, хто не є в контексті – зачепитися, зацікавитися і зосередити увагу. У післявоєнні роки вона анімація здобула популярність серед дитячих аудиторій завдяки яскравому, барвистому та карнавальному візуальному стилю, що створювався в дусі диснеївського наративу. Зараз же все частіше використовується для дорослої аудиторіїб несучи інші сенси і відтворюючі різноманітніші сюжети. В процесі аналізу було розглянуто аналоги, багато з яких є студентськими роботами, і виявлено техніки, засоби, а також рішення з освітлення і побудови кадру, що покращують сприйняття візуального ряду.

Робота також підкреслила важливість звукових рішень у створенні анімаційних кліпів. Анімаційний ролик був синхронізований з музичним супроводом – піснею, на слова якої спирається сюжет. Це дозволяє гармонійно поєднати зображення та звук, максимально зосередитися на емоціях і переживаннях персонажів, підкреслюючи їх важливість у розповіді.

У контексті глобалізації та розвитку цифрових технологій, музичні відео стали невід'ємною частиною сучасної музичної індустрії, сприяючи популяризації музичних творів та надаючи їм нових візуальних форм. Таким чином, дана кваліфікаційна робота є значним внеском у розуміння процесів створення анімаційних кліпів та їхню роль у сучасній культурі.

Таким чином, у ході виконання кваліфікаційної роботи було досягнуто основної мети – створено анімаційний ролик, який ефективно передає зміст та емоції пісні «Place I Call Home». Результати роботи підтвердили доцільність обраного підходу та використання сучасних технологій для досягнення високої якості анімації. Отриманий досвід та знання можуть бути використані в подальших проєктах у сфері анімації та відео виробництва.

# СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ


1. Dobson N. Historical Dictionary of Animation and Cartoons. Lanham, Md.: Scarecrow Press, 2009 . 245 P. URL: https://books.google.pl/books?hl=uk&lr=&id=Rl3UDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR9&dq=animation+at+the+war+period&ots=KnRJm7Pvui&sig=HV0AiOnXgTPEk4cNzQjOjNLcqmU&redir_esc=y#v=onepage&q=animation%20at%20the%20war%20period&f=false
   http://surl.li/ucrfe (це я вам зробила скорочене посилання. Можна ставите в текст таке, щоб не розтягувати на декілька строк)
2. Shengnan Y. The Influence of Digital Media Art on Animation Design, 2019. URL: https://webofproceedings.org/proceedings_series/ART2L/ADLH%202019/ADLH19026.pdf
3. Дубрівна А., Єрмак І. Цифрова ілюстрація в контексті російсько-української війни. *Український мистецтвознавчий дискурс*. Київ, 2023. С. 46–52. URL: http://uad-jrnl.nau.in.ua/index.php/uad/article/view/131
4. Мельник В., Осадча Л. Українська анімація ВУФКУ 1922–1930-х рр.: трансформація смислових наративів. *Культурологічний альманах*. Київ, 2023. С. 290 – 296. URL: https://almanac.npu.kiev.ua/index.php/almanac/article/view/259
5. Сташук О., Сташук М. Анімація як специфічний культурний продукт у художній практиці України. Рівне, 2023. 166 с. URL: https://zbirnyky.rshu.edu.ua/index.php/ucpmk/article/view/691
6. Шаповал О. Українська сучасна анімація: досягнення, проблеми і перспективи. *Екранні мистецтва*. Київ, 2020. С. 95 – 101

# ДОДАТОК І
# АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1 Анімаційний серіал від HBO “Царство падальників”, 2023 р.



Іл. 1.2. Короткометражний анімаційний фільм “GO FISHBOY” - GOBELINS, 2022 р.



Іл. 1.3. Анімаційний кліп на пісню “SIAMES – Summer nights”, 2019 р.




Іл. 1.4. Короткометражний анімаційний фільм “After The Rain” (Calarts BFA4 Film), 2022 р.



Іл. 1.5. Анімаційний кліп на пісню “SIAMES – NO LULLABY”, 2021 р.




Іл. 1.6. Короткометражний анімаційний фільм “GOBELINS - LAST SUMMER”, 2022 р.



Іл. 1.7. CGI короткометражний анімаційний фільм “One Small Step” by TAIKO Studios, 2018 р.



Іл. 1.8. Анімаційний короткометражний фільм “Starry Eyed Duckling” by Britney Luc, 2023 р.

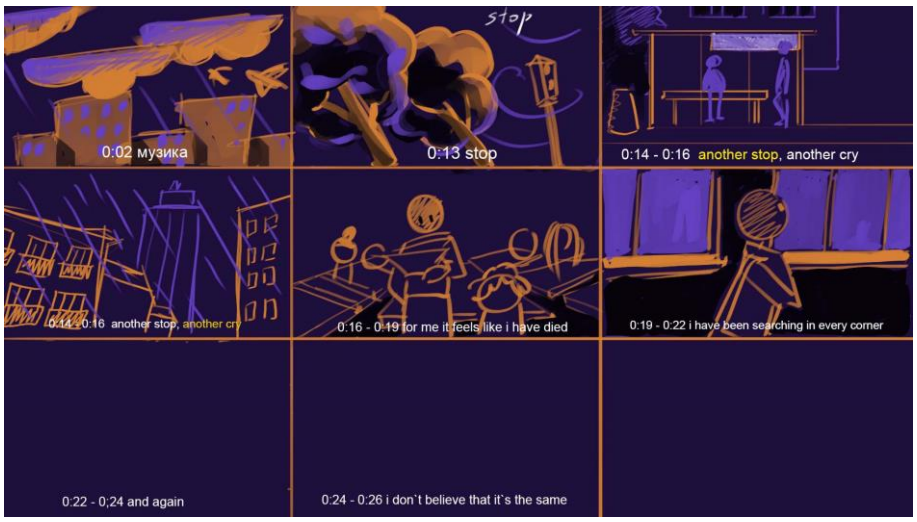


Іл. 1.9. Короткометражний анімаційний фільм “Try Hard” by Gobelins, 2023 р.



Іл. 1.10. Короткий анімаційний фільм “Fox Fires” by Keilidh, 2019 р.

# ДОДАТОК ІІ
# СТОРІБОРД




Іл. 2.1. Ролик починається з пейзажів, вітер колихає дерева, потім різко зупиняється. Починається дощ. Персонаж закінчує роботу і відправляється додому.



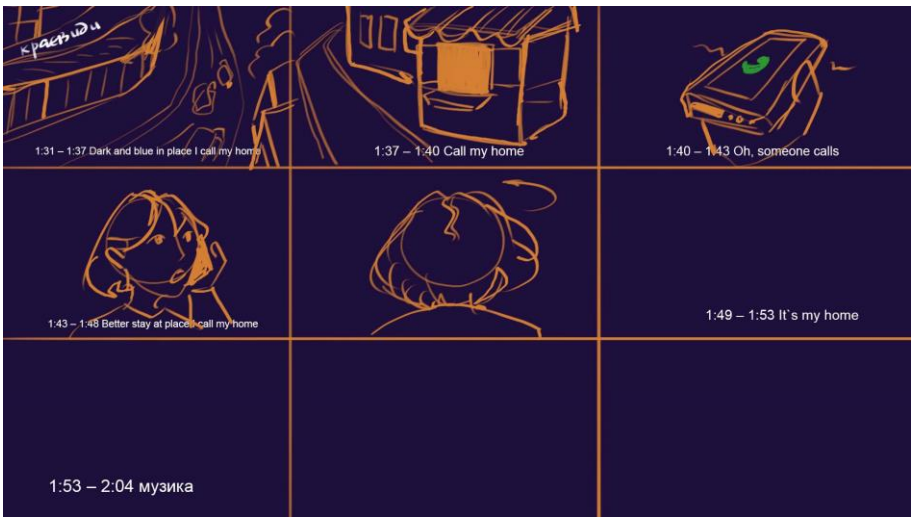

Іл. 2.2. Персонаж заходить додому, всередині вже темно, видно тільки контури. Відкриває двері в свою квартиру, підходить до вікна.




Іл. 2.3. Дивиться у вікно на нічне небо, ставить чайник, пакує валізу. На наступному кадрі він іде до аеропорту і проходить до літака.




Іл. 2.4. Персонаж сидить в літаку, дивиться у вікно. Мимо пропливають хмари. Виходить з літака, бачить сіре місто в тумані. Дивиться по сторонах. На горизонті стикаються луна і сонце (час доби невизначений). Персонаж іде містом.




Іл. 2.5. Сірі пейзажі набувають кольорів. В персонажа дзвонить телефон, він розвертається і уходить.

# ДОДАТОК ІІІ
# ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖІВ

