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

Пилипович Ольга Олександрівна

ТРЕЙЛЕР ДО КОМПЮ'ТЕРНОЇ ГРИ «UNFINISHED STORIES»

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.
_____ О. О. Пилипович

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна,
старший викладач

Харків2024

ЗМІСТ

ЗМІСТ 2
ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 6
1.1. Трейлер до гри “Tangle Tower”. 6
1.2. Трейлер до гри “Spiritfarer - What Will You Leave Behind?”. 6
1.3.Трейлер до гри “Open Roads”. 7
1.4.Трейлер до гри “Year Walk”. 8
1.5.Трейлер до гри “Reverse: 1999”. 9
1.6.Трейлер до гри “Stillwater”. 9
1.7.Трейлер до гри “OXENFREE II: Lost Signals”. 10
1.8.Трейлер до гри “Night in the Woods”. 11
1.9.Трейлер до гри “Cozy Grove”. 11
1.10.Трейлер до гри “Hades 2” 12
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 14
2.1. Концепція проєкту. 14
2.2. Графічні особливості проєкту 15
2.3. Технічні характеристики та особливості. 15
2.4. Звукове рішення. 16
ВИСНОВКИ 17
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 18
ДОДАТОК І. 19
ДОДАТОК ІІ. 25
ДОДАТОК ІІІ. 27
ДОДАТОК IV. 31

ВСТУП

Трейлер до комп’ютерної гри є важливим маркетинговим інструментом, що здатен не лише привернути увагу потенційних гравців, але й створити певне емоційне враження та інтригу навколо гри. Він грає роль своєрідного "першого враження", яке здатне вирішити, чи зацікавиться аудиторія новим проєктом, чи ні. В даній дипломній роботі ми зосереджуємо увагу на створенні трейлера до комп’ютерної гри "Unfinished Stories".

"Unfinished Stories" є інноваційним проєктом у світі комп’ютерних ігор, що поєднує у собі елементи інтерактивного оповідання та захопливого геймплею. Гра ставить перед собою амбітну мету – занурити гравця у світ незакінчених історій, які він сам може завершити, здійснюючи ключові рішення, що впливають на розвиток сюжету. Для того, щоб успішно презентувати цю гру широкій аудиторії, необхідно створити трейлер, який зможе передати її унікальність та потенціал.

Наш проєкт був розроблений, щоб зацікавити молоду аудиторію, яка є сучасною та віддає перевагу динамічним і захоплюючим ігровим досвідам. Вона віддає перевагу інноваційним методам, сучасним візуальним елементам і глибоко розробленим сюжетам, які захоплюють як розум, так і почуття. Ми взяли до уваги ці характеристики, коли створювали трейлер, який захоплює через оригінальний візуальний стиль і комфортну геймплейну механіку.

Музичний супровід в нашому трейлері відображує загадковість, він достатньо динамічний, щоб показати усі аспекти цього твору. Композиції обиралися таким чином, аби підкреслити непередбачувані моменти гри та створити атмосферу напруги і очікування. Звукові ефекти та мелодії чудово доповнюють візуальні елементи, дозволяючи глядачу відчути справжній дух пригоди і містичності.

Мета даної дипломної роботи полягає в розробці концепції та реалізації трейлера, який би відображав основні ідеї та емоційні аспекти гри "Unfinished Stories". У ході дослідження був проведений аналіз успішних прикладів трейлерів до комп’ютерних ігор, визначені ключові елементи, що сприяють їх успіху, а також розроблено власний підхід до створення трейлера.

Актуальність: У сучасному світі індустрія відеоігор є однією з найдинамічніших та найприбутковіших галузей розважальної індустрії. Щорічно виходять тисячі нових ігор, що зумовлює високу конкуренцію на ринку. У таких умовах ефективний маркетинг стає ключовим фактором успіху будь-якого ігрового проєкту. Трейлери до комп'ютерних ігор, як один з основних інструментів маркетингу, відіграють важливу роль у формуванні першого враження та залученні аудиторії. Вони здатні передати суть гри, її атмосферу та основні переваги всього за кілька хвилин. Саме тому розробка якісного та ефективного трейлера є надзвичайно актуальною задачею.

Гра "Unfinished Stories" пропонує унікальний досвід для гравців, поєднуючи інтерактивне оповідання з нелінійним сюжетом, де кожне рішення має значення. Таке завдання потребує особливого підходу до створення трейлера, який зможе підкреслити оригінальність ігрового процесу та привабити потенційних гравців.

Містичні детективні історії завжди завойовували інтерес у глядачів, тим паче коли вони огорнуті в яскраву обкладинку з цікавими персонажами. Дизайни персонажів розроблені так, щоб заохотити прогресивних користувачів своїм різноманіттям. Ми вважаємо, що репрезентація різних типів тіл являється дуже важливою темою на сьогодні. Також деякі теми в грі розкривають проблеми які гравець може асоціювати зі своїм особистим досвідом.

Новизна даної кваліфікаційної роботи полягає в комплексному підході до створення трейлера для комп'ютерної гри "Unfinished Stories", що відрізняється унікальними аспектами як самого проєкту, так і його презентацією. Новизна в нашому проєкті полягає в застосуванні техніки гібридної анімації, поєднання 3D й 2D анімації з авторським стилем. Історія дозволяє глядачу поринути в магічний ретро світ.

Трейлер — це короткий ролик, який використовується для просування фільмів, телевізійних шоу, в нашому випадку — **комп'ютерної відеогри**, яка взаємодіє з гравцем через монітор комп'ютера. Зазвичай трейлери включають найбільш захоплюючі, емоційні або смішні моменти продукту, щоб зацікавити глядачів і спонукати їх дивитися або купити його.

Наша гра розроблена в жанрі — **Point-and-click** (вкажи та натисни), який містить метод керування який полягає в наведенні курсором мишки на об’єкт з яким гравець хоче взаємодіяти. А також має в собі елементи головоломки, які полягають в вирішенні пазлів й загадок.

Таким чином, дана кваліфікаційна робота є комплексним дослідженням процесу створення трейлера до комп’ютерної гри "Unfinished Stories", яке включає в себе як теоретичні аспекти, так і практичну реалізацію проєкту.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1. Трейлер до гри “Tangle Tower”.

Ролик створений британською ігровою інді студією “SFB Games” у 2020 році й належить до франшизи “Detective Grimoire” яка на цей момент нараховує чотири відеоігрових проєкти які виходили продовж 2014 – 2023 роках. В трейлері “Tangle Tower” [1] продемонстровано застосування покадрової 2D анімації, створеної в програмі “Adobe Flash Professional CS6”, за допомогою якої автори заохочують нас заглибитись в цю містичну детективну історію.

Сюжет трейлеру розкриває нам історію трагічної смерті молодої художниці, яка померла під час написання власної картини. Гравцю прийдеться знайти вбивцю й розгадати таємниці двох сімей які живуть на одному острові, між якими триває ворожнеча, граючи за пару детективів. Цей трейлер (Див. мал.1) одразу зачаровує своєю яскравою й незвичайною стилістикою, дизайни персонажів та головних героїв має свій особистий шарм в парі з деталізованими мальовничими бекграундами. Музичний супровід цього проєкту має містичні й лякаючи наративи, змішуючи класичні інструменти з сучасними звуковими ефектами, що посилює відчуття таємничості та напруженості. які притаманні детективній історії, він чудово лягає під фрази персонажів про жертву приступного злочину.

Трейлер гри “Tangle Tower” є не прямим аналогом, в ньому не застосовується техніка гібридної анімації, та 3D графіка. Проте авторські графічні елементи мотивували нас при створенні дизайнів персонажів та локацій в нашому проєкті. Так само як й трагічна історія надихнула нас на те, щоб продовжити створення проєкту саме в детективному жанрі.

1.2. Трейлер до гри “Spiritfarer - What Will You Leave Behind?”.

Анімаційний ролик [2] розроблений у 2021 році канадською компанією “Thunder Lotus Games” до інді-гри в жанрі пісочниці “Spiritfarer” (духовидець або перевізник духів).

---

[1] https://www.youtube.com/watch?v=3JEliSJ859I
[2] https://www.youtube.com/watch?v=PZfqGU6Y5uU&t=5s

Трейлер(Див. мал.2) демонструє нам будні перевізниці мертвих, яка мандрує й живе на своєму човні разом з душами померлих людей. Її мета це виконати останні бажання духів й відвезти їх до брами потойбічного світу. Не дивлячись на таку химерну тему ролик має дуже приємне забарвлення й глибоке значення. Він починається з ранку на кораблі, зі звичайних буденних справ таких як приготування сніданку чи лагодження судна. Головна героїня проводить свій час в компанії друзів-духів, й трейлер закінчується їх сумним розлученням.

Весь ролик виконаний в теплій і яскравій колірній гаммі, яка підкреслює добру, душевну історію цієї гри. Всі душі зображені в вигляді антропоморфних тварин, хоча при житті вони були людьми, таким чином автори відображали характеристики та події які трапились з персонажами за їх життя. Це можна побачити на прикладі персонажа оленя, який появлявся на задньому плані в одній зі сцен, вона являється персонажем жіночого полу, але наявність рогів символізує її успіхи в бізнесі в якому домінують чоловіки. Ролик виконаний в покадровій анімації й має дивовижну постобробку яка надає об'єму до плавної 2D графіки. Зворушлива композиція “What Will You Leave Behind” від виконавця Max LL (Maxime Lacoste-Lebuis) переносить нас в цей чарівний світ дивовижних пригод.

Трейлер до гри “Spiritfarer” має яскравий й водночас містичний настрій який нам хотілось передати й в нашому проєкті. Хоч це й не прямий аналог, але в ролику використовуються схожі композиційні методи й дизайнерські, символічні рішення при розробці дизайнів персонажів.

1.3.Трейлер до гри “Open Roads”.

Ролик[3] від американської компанії “Annapurna Interactive” опублікований у 2024 році, його розробкою займалась команда “Open Roads Team”.

В даному трейлері нам розповідають історію дочки підлітка Тесс та її матері Опал які вирішили відправитись в подорож після того, як знайшли таємничі листи на своєму горищі. Під час своєї мандрівки вони розкривають все більше сімейних таємниць, звісно це не просто через напружені стосунки матері й доньки. Трейлер

[3] https://www.youtube.com/watch?v=pxzfTAmoOEo

передає атмосферу класичної довгої дорожньої поїздки: з розмовами, зупинками й нескінченною трасою(Див. мал.3). Музичний супровід ненав'язливо грає на задньому плані, створюючи спокійну розслаблену атмосферу не заважаючи глядачу поглинутись в діалоги між головними героїнями.

Трейлер “Open Roads” є прямим аналогом, бо в ньому присутня як 3D, так й 2D анімація. Реалістичні тривимірні бекграунди в поєднанні з приємною покадровою анімацією головних героїв, в поєднанні створює незабутній авторський стиль. В такому співвідношенні гібридна графіка присутня й в нашому проєкті. Бекграунди виглядають достатньо деталізовано й від цього набувають контрасту на фоні у стилізованих персонажів. Головні героїні цього проєкту мають теплий коричневий контур й приємну колірну гамму яка підкреслює їх характери й підходить до стилістики усього твору.

1.4.Трейлер до гри “Year Walk”.

Шведська студія “Simogo”, яка спеціалізується на мобільних іграх, створила даний трейлер у 2014 році. “Year Walk”[4](Årsgång або Річна прогулянка) древній шведський ритуал, який здатний показувати майбутнє тому хто бродитиме один рік, на честь цього ритуалу гра й отримала свою назву.

Цей проєкт цілком присвячений скандинавському фольклору (Див. мал.4). Історія розповідає нам про молодого чоловіка який вирішив виконати шведську традицію, на своєму шляху він зустрів багато небезпечних лісових духів, для того, щоб побачити страшне передвістя.

Трейлер наповнений цікавими дизайнерськими рішеннями, в поєднанні з тьмяними кольорами це надає картині містичного й загадкового вигляду. Автори хотіли, щоб глядач відчув себе ніби блудний в туманному нічному лісі, й в них чудово вийшло передати цю напружену атмосферу. Цьому також допомагає містичний музичний супровід схожий на пісню дзвоників.

“Year Walk” є не прямим аналогом, бо в ньому не використовується гібридна анімація. В цьому трейлері є схожа техніка 2D анімації, як й в нашому проєкті.

[4] https://www.youtube.com/watch?v=JIpqSIrcoAs

Атмосфера потойбічного світу й посилання на фольклор також присутні в обох проєктах.

1.5.Трейлер до гри “Reverse: 1999”.

Китайська молода студія “Blueproch” продемонструвала трейлер[5] своєї нової мобільної гри у 2023 році й зуміла привернути до себе багато уваги.

Сюжет ролика демонструє нам альтернативний світ в якому зупинився час, після “Бурі” явище яке зруйнувало світ в 1999 році. Охоронець часу (Timekeeper) повинна мандрувати по епохам, зустрічатись з загадковими персонажами які встануть в неї на шляху, щоб знову відновити рух часу й повернути у світі рівновагу. В цьому їй допоможуть її супутниці, між якими не такі вже прості стосунки.

Трейлер наповнений британськими та американськими індустріальними пейзажами, які виконані за допомогою 3D анімації або містить стилізовані футажі (Див. мал.5). Персонажі мають звичайну для Китайського ринку стилізацію, проте кожен має свій особливий шарм, яких підходить до часу в якому вони існували, їх національності й характеру. Постобробка в парі із 3D спецефектами надають картині неповторний авторський стиль. На задньому фоні можна почути цокіт годинника, що натякає нам на тему мандрування в часі.

“Reverse: 1999” є прямим аналогом, в трейлері застосовується гібридна анімація, 3D бекграунди й 2D персонажі як й в нашому проєкті. Також обидва проєкти мають мотиви ретро стилістики, які проявляються в дизайні персонажів та бекграундів.

1.6.Трейлер до гри “Stillwater”.

У 2022 році, незалежна інді студія “Studio Clump” створила свій перший проєкт[6], який розповідає нам коротку але не менш цікаву детективну історію. Сюжет відео розповідає нам про приватного детектива Г'юго, одного дня до їх з напарником офісу заходить налякана жінка. В її родовому маєтку відбувають

[5] https://www.youtube.com/watch?v=NAZyj0b_JKY
[6] https://www.youtube.com/watch?v=QLX7r7t7jtU&t=55s

загадкові й містичні речі, з якими нашим головним героям прийдеться зіштовхнутися.

Трейлер виконаний в приємному й оригінальному авторському стилі. Загальна кольорова гамма ролику пастельно сіра, вона передає загальну таємничу атмосферу проєкту (Див. мал.6). Відео наповнене атмосферою таємничості та напруги, що підкреслюється вишуканою анімацією та звуковим супроводом. Студія “Studio Clump” успішно змогла передати інтригу і настрій гри, показавши глядачам захоплюючу подорож у світ детективних розслідувань і надприродних явищ.

“Stillwater” це не прямий аналог, проте містична історія й загальний суворий тон картиини притаманні й нашому прєкту.

1.7.Трейлер до гри “OXENFREE II: Lost Signals”.

Продовження першої частини франшизи “OXENFREE” від американської студії “Night School”, трейлер[7] якої вийшов у 2021 році.

Через п'ять років після подій першої частини, головна героїня Райлі повертається до свого рідного міста Камена, щоб розслідувати загадкові радіосигнали. В трейлері нам показують частину геймплею й загадкові сюжетні події які відбуваються на острові під нечіткі радіо сигнали. Атмосфера трейлера (Див. мал.7)наповнена напругою та інтригою, що обіцяє захопливий розвиток історії.

“OXENFREE” має оригінальний візуальний стиль, він поєднує в собі 2D бекграунди та стилізованих 3D персонажів, разом ці фактори створюють незабутню об'ємну картину. Модельки головних героїв є мало деталізованими, композиція поставлена так щоб глядач міг насолодитися туманними мальованими пейзажами й захопливими спецефекатими. Звуковий супровід, як завжди, відіграє важливу роль, створюючи містичну та тривожну атмосферу.

В трейлері присутня гібридна анімація тож він є прямим аналогом. Також тематика потойбічного світу й містичні наративи присутні в обох проєктах.

---

[7] https://www.youtube.com/watch?v=RqXKb3BGVWE

1.8.Трейлер до гри “Night in the Woods”.

Команда розробників з Канади “Infinite Fall”, створила цей трейлер[8] у 2014 році. “Night in the Woods” став їх першим відомим проєктом, який запам'ятався глядачам своєю чутливою та містичною історією.

Трейлер (Див. мал.8)показує нам історію кішки Мей, яка повернулась у своє рідне містечко. Вона зустрічає старих друзів, які змінились за роки її відсутності, але не дивлячись на це вони все ще дуже близькі. Мей здається що хтось невідомий починає її переслідувати, вона думає що зустріла привида, але правда набагато жахливіша. Всі головні герої трейлеру це молоді дорослі, вони зіштовхуються з багатьма проблемами дорослого життя, проте це не заважає їм проводити вільний час за розкриттям таємниць.

Виразний авторський стиль картини поглиблює глядача в історії жителів маленького містечка. Анімація в “Night in the Woods” є плавною та виразною, що додає грі особливого шарму. Особлива увага приділяється мімічним виразам персонажів, що допомагає краще передати їхні емоції та реакції на події у трейлері. Бекграунди в ролику створюють атмосферу маленького містечка з його щоденними турботами та таємницями. Локації детально промальовані в стилі, що нагадує ілюстрації в книгах для дітей. Колірна палітра варіюється від яскравих і теплих тонів вдень до холодних і темних вночі, що підкреслює зміну настрою і подій у сюжеті. Саунд дизайн “Night in the Woods” драйвовий й чудово підходить до історії з зухвалими персонажами. Не дивно що проєкт здобув популярності від молодої аудиторії.

Проєкт є не прямим аналогом, в ньому багато яскравих образів, загадкова історія й харизматичні персонажі, проте в ньому відсутня гібридна анімація. Не дивлячись на це трейлер “Night in the Woods” надихав нас під час розробки дипломного проєкту.

1.9.Трейлер до гри “Cozy Grove”.

[8] https://www.youtube.com/watch?v=8109dIuc-bo

Ігровий трейлер[9] затишної інді гри від американської студії “Spry Fox” опублікований у 2021 році. Відео показує нам ігровий процес, механіки й різноманіття геймплею.

Історія починається з прибуття Духовного Скаута на, здавалося б, безлюдний острів. Гравець швидко дізнається, що острів заселений доброзичливими, але неспокійними духами тварин, які колись тут жили. Кожен дух має свою унікальну особистість, минуле та нерозв'язані проблеми, які тримають їх прив’язаними до острова.

Дизайн персонажів і оточення виконаний в стилі ручної ілюстрації, що надає грі вигляд, схожий на дитячі книжки з картинками (Див. мал.9). Кожен персонаж, має унікальний дизайн, який відображає їхню особистість та історію. Духи виглядають як казкові істоти з м'якими, округлими формами та приємними кольорами, що підкреслює їхню доброзичливість. Музика на фоні приємна й не легка, вона чудово підходить до гри з таким спокійним геймплеєм.

“Cozy Grove” є не прямим аналогом, вона має аналогічну тематику потойбічного світу та примар, проте в ній не використовується гібридна анімація.

1.10.Трейлер до гри “Hades 2”.

Американська студія “Supergiant Games” представила даний ролик[10] у 2022 році. Він є продовженням ігрової франшизи “Hades”, яка присвячена давньогрецькій міфології.

Трейлер показує нам дружній дуель між Меліноєю, дочкою бога підземного світу Аїда, й Гекати богині чаклунства. Меліноя програє в цій битві, але вона повинна далі тренувати свої здібності для того, щоб подолати титана Кроноса, який втік зі своєї в'язниці. В кінці трейлеру глядачу дають можливість ознайомитись з геймплейними механіками (Див. мал.10).

Відео “Hades 2” відзначається динамічною анімацією, яка є однією з ключових особливостей трейлеру. Кожна локація ретельно продумана та створена з використанням насичених кольорів і деталізованих елементів, що передають

[9] https://www.youtube.com/watch?v=uK7En100og0
[10] https://www.youtube.com/watch?v=WzJ_UhPptBQ

атмосферу підземного царства. Дизайн персонажів залишається на високому рівні, з ретельною увагою до деталей і унікальним стилем, який виділяє їх серед інших.

Трейлер “Hades 2” є не прямим аналогом, оскільки в ньому відсутня гібридна анімація. В обох проєктах присутня тематика підземного світу мертвих, й посилання на міфи та легенди.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція проєкту.

У нашому дипломному проєкті ми хотіли переказати захопливу детективну історію, присвячену темі потойбічного світу. Головним завданням даного проєкту є створення трейлеру до гри в техніці гібридної анімації, поєднуючи 3D та 2D анімацію, заради створення особливого авторського стилю.

В сюжеті відео головний герой є детективом-екзорцистом на ім'я Віктор, він допомагає привидам перейти до загробного світу, виконуючи їх останні бажання чи розв'язуючи невиконані при житті справи. Він прибуває на чергову справу до старого маєтку з прохання рієлторки Гвоздики. Маєток кишить привидами різних епох, зі своїми історіями й невиконаними справами. В пильному коридорі старої будівлі він зустрічає примару дівчинки Іскорки, разом з говіркою книгою Азгаром, вона погоджується віддати книжку в обмін на її старий інвалідний візок, який валяється в коморі. Таким чином у детектива з'являється новий напарник, книга в яку вселився мудрий, але вередливий демон. Схожими методами Віктор звільняє привидів з пастки маєтку, дізнаючись причину їх трагічної смерті, історії з життя й таємниці старої садиби.

Ролик можна поділити на чотири частини, в першій частині показані події вже після того, як головний герой вивільнив всіх привидів з їх заточення. Він підходить до ритуальної статуї яка зображає царицю підземного царства Вій. Детектив приносить в жертву відголос душ чотирьох привидів й в нього за спиною з'являється сама цариця, протягуючи до нього свої руки. Друга частина починається з назви гри «Unfinished stories», яка плавно переходить до представлення усіх дійових осіб в грі. В третій частині трейлеру продемонстровані ігрові механіки, діалоги між персонажами й короткий опис того який досвід від проходження може отримати гравець. В останній, четвертій частині продемонстрована Вій у своєму підземному царстві, яка дивиться вгору, очікуючи нових підношень від її загадкових слуг.

Ідея відео полягала в тому щоб переказати містичну детективну історію, для того, щоб заохотити глядача до проходження майбутнього проєкту. Історія кожного привида містить в собі різноманітні теми для роздумів, від теми самотності й страху рухатись далі до трагічного кохання й зловживання владою.

Концепція трейлеру має за мету показати поєднання 3D та 2D графіки на одному полотні. На прикладі 2D персонажаів та 3D бекграундів, таким методом ми підкреслюємо контрастність й доводимо що ці дві техніки можуть працювати разом, створюючи самобутній стиль.

2.2. Графічні особливості проєкту

На початку створення концептів ми вирішили розробляти наш трейлер за допомогою гібридної анімації — поєднання 2D та 3D анімації. В програмі для 3D моделювання й анімації “Blender” були змодельованні всі бекграунди: кімнати в маєтку, пейзажі навколо будівлі та скульптури. Кожен концепт персонажів створювався з увагою к деталям, він напряму відображає особистості героїв, за допомогою алегоричних образів. Віктор, головний герой, носить біле детективне пальто яке було натхненне чоловічою модою 50-х як й весь його образ, показуючи його вишуканість й манерність. Образи привидів в свою чергу мають відповідну своїм особистостям колірну гаму, наприклад привид куховарки має оранджево-червону гаму, вона відсилається на запальний характер жінки також повязуючи її з тематикою океану, якою був натхненний її образ. Бекграунди в свою чергу, виконані за допомогоб 3D графіки, що дозволяє персонажам ще більше виділятися на їх фоні. Більшість з них має холодну синю палітру, що натякає нам на присутність потойбічного в даних локаціях. В місцях в якиз проживають живі люди колірна гамма змінюється на теплу жовту.

2.3. Технічні характеристики та особливості.

Трейлер створений в техніці гібридної анімації, вона поєднює в собі 2D й 3D графіку.

Бекграунди в ролику які були створені за допомогою 3D, змодельовані в програмі для 3D анімації Blender, як й деякі рухомі елементи. Перед тим як почати моделювання сцени, ми створювали референси за допомогою штучного інтелекту

ChatGPT DALL E, це допомогло нам скоротити час над створенням замальовок. Після чого почався довгий процес моделювання кімнат й речей які їх заповнювали, меппінгу та текстурування. Важливу частину цього процесу відгрував процес налаштування джерел світла й постобробка готових рендерів в програмі Clip Studio Paint.

В програмі для малювання Clip Studio Paint також були створені ескізи й фінальні референси персонажів також деякі текстури для 3D обєктів. Також частково застосовувалась програма для малювання й анімації Procreate. 2D анімація була розроблена в програмі Blender, яка довзволяє працювати й в цьому просторі за допомогою кісткових систем. Для постобробки проєкту ми використовували програму для монтажу Adobe After Effects.

2.4. Звукове рішення.

Музичний супровід й аудіо єфекти були взяті з безкоштовних стокових сайтів таких як FMA, які дозволяють використовувати треки без порушення авторських прав.

ВИСНОВКИ

У процесі розробки трейлеру до комп'ютерної гри «Unfinished Stories» ми зосередилися на створенні захопливої детективної історії. Використання гібридної анімації дозволило нам досягти унікального авторського стилю, який підкреслює атмосферу та глибину сюжету. Поєднання 2D і 3D графіки створило унікальний візуальний стиль, який вирізняє наш трейлер серед інших аналогічних продуктів. Кожен персонаж і локація були ретельно розроблені з увагою до деталей, що відображають їхню особистість та роль у сюжеті. Музика та звукові ефекти відіграють важливу роль у створенні атмосфери трейлеру.

Проаналізувавши український ринок відеоігрової індустрії, ми зробили висновок, що глядачам потрібні свіжі оригінальні проєкти. Ринок відеоігр в україні мав довгу історію, проте саме зараз він набув великої актуальності. На данний момент зявляється все більше інді проєктів від маленьких компаній, які можуть показати приємні й унікальні історії, привертаючи в цей ринок нових глядачів. Тому наш проєкт буде актуально виглядати серед українських інді проєктів, водночас вирізняясь серед інших своєю авторською графікою.

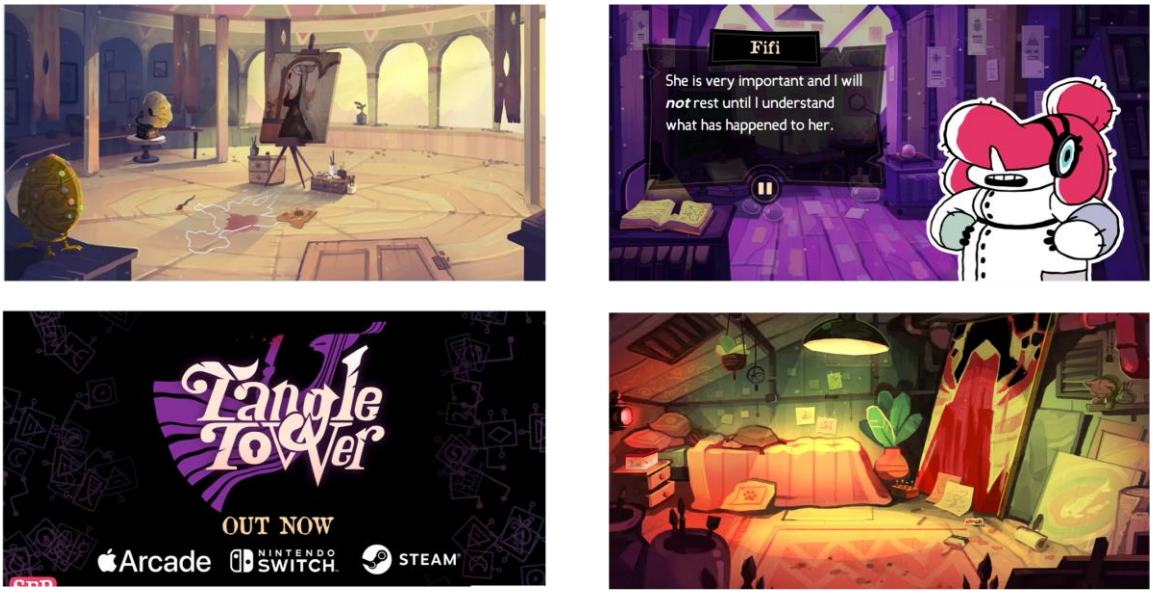
Провівши аналіз аналогів, ми зробили висновки що гібридна анімація наразі являється дуже актуальною, вона може як скоротити час на розробку проєкту тай й надати йому індивідуальності. Так само як й оригінальна авторська графіка, яка присутня в усіх представлиних аналогах, вирізняє їх серед конкурнтів.

Наш проєкт демонструє, що гібридна анімація є потужним інструментом для створення унікальних візуальних стилів і захопливих історій. Гібридна анімація дозволяє об'єднати найкращі риси як 2D, так і 3D графіки, забезпечуючи багатошаровість та глибину зображень. Завдяки цьому методу, ми змогли створити трейлер, який вирізняється серед інших проєктів, привертаючи увагу своєю оригінальністю та художньою виразністю. Наша робота показує, що поєднання різних технік анімації може створити нові можливості для творчого вираження та розповіді історій, роблячи їх ще більш захопливими.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Beane Andy. 3D Animation Essentials. 2012. 352 p. (дата звернення: 24.04.2024).
2. Kivistö Jerina. Hybrid Animation: The Process and Methods of Implementing 2D Style in 3D Animation. 2019. URL: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/265116/Kivisto_Jerina.pdf?sequence=3&isAllowed=y (дата звернення: 27.04.2024).
3. Kozłowka Martyna. Hybrid animation – what it is, advantages, examples. 2022. веб-сайт. URL: https://explainvisually.co/en/hybrid-animation-what-it-is-advantages-examples/. (дата звернення: 29.04.2024).
4. Orphia S. Creating 2D and 3D Hybrid Animation with a Uniquely Pasifika Story. 2023. веб-сайт. URL: https://discover.therookies.co/2023/07/13/creating-2d-and-3d-hybrid-animation-with-a-uniquely-pasifika-story/. (дата звернення: 29.04.2024).
5. Prayan Animation Studios. The Rise of 2D/3D Hybrid Animation: What Does It Mean for the Industry? 2023. веб-сайт. URL: https://www.linkedin.com/pulse/rise-2d3d-hybrid-animation-what-does-mean. (дата звернення: 01.05.2024).
6. Rall Hannes. Animation: From Concepts and Production. 2017.342 p. Boca Raton, Florida. CRC Press. (дата звернення: 26.04.2023).
7. Tina O'Hailey. Hybrid Animation Integrating 2D and 3D Assets. New York and London: Focal Press. 2010. 282 p.
8. Пайхель М. Особливості використання 2D Та 3D-графіки в сучасній анімації. 2023. веб-сайт. URL: https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/24583 (дата звернення: 04.05.2024).

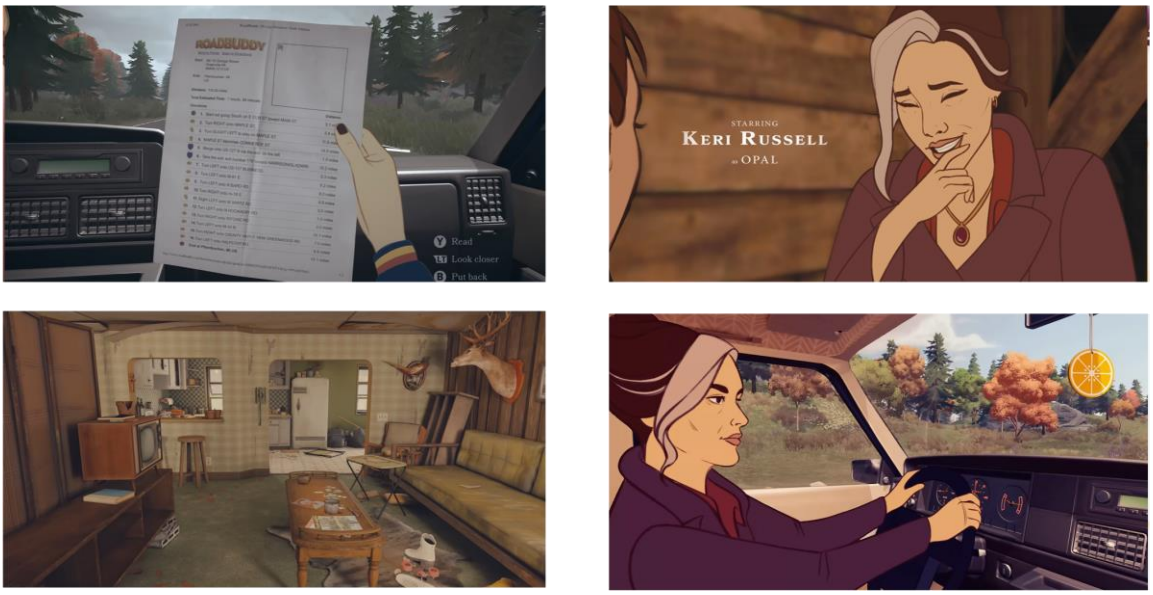
ДОДАТОК І.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1. Трейлер до гри “Tangle Tower”, 2020 р.



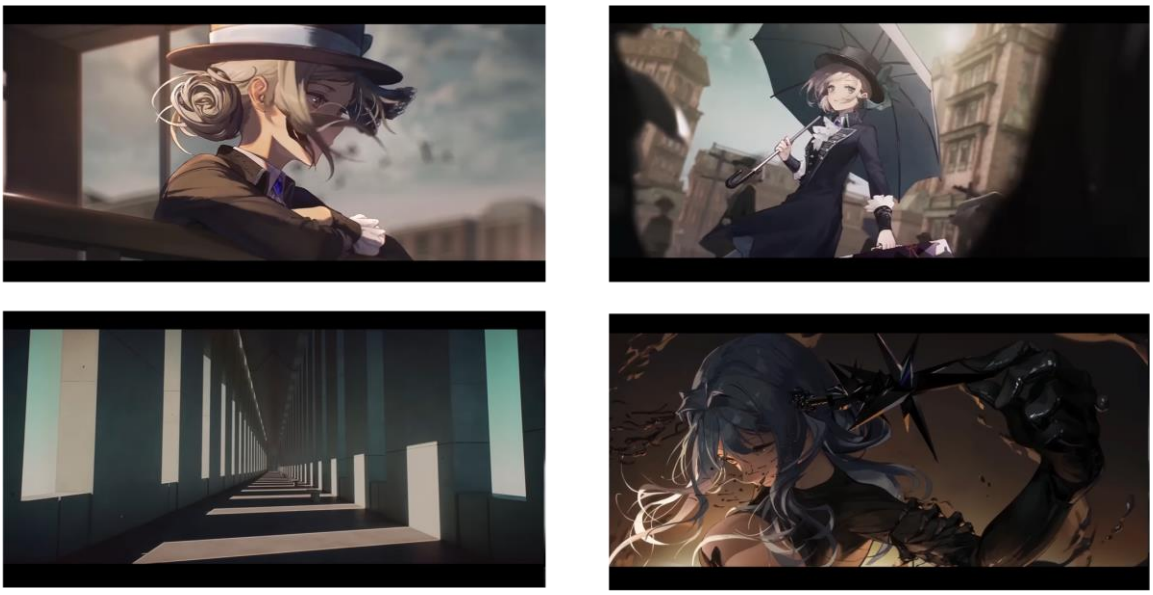
Іл. 2. Трейлер до гри “Spiritfarer - What Will You Leave Behind?”, 2021 р.



Іл. 3. Трейлер до гри “Open Roads”, 2024 р.



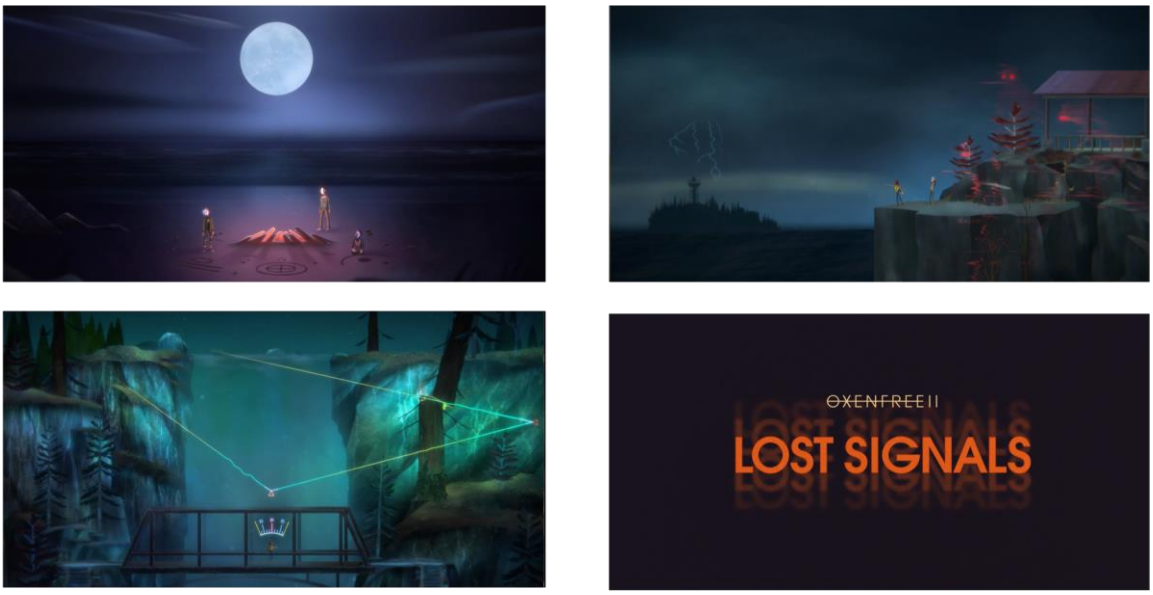
Іл. 4. Трейлер до гри “Year Walk”, 2014 р.



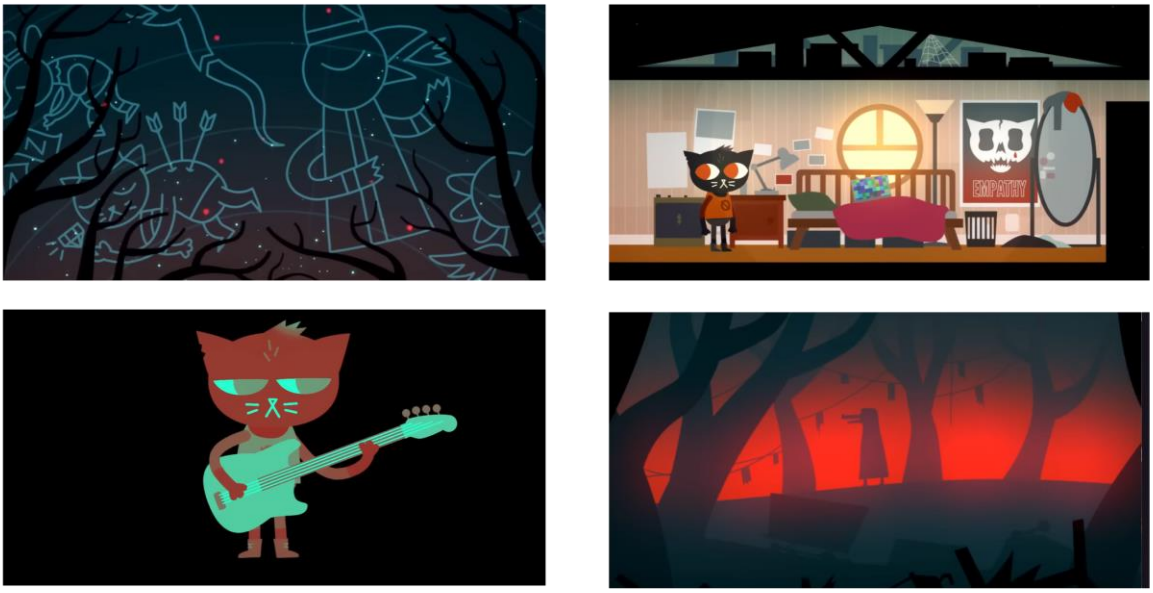
Іл. 5. Трейлер до гри “Reverse: 1999”, 2023 р.



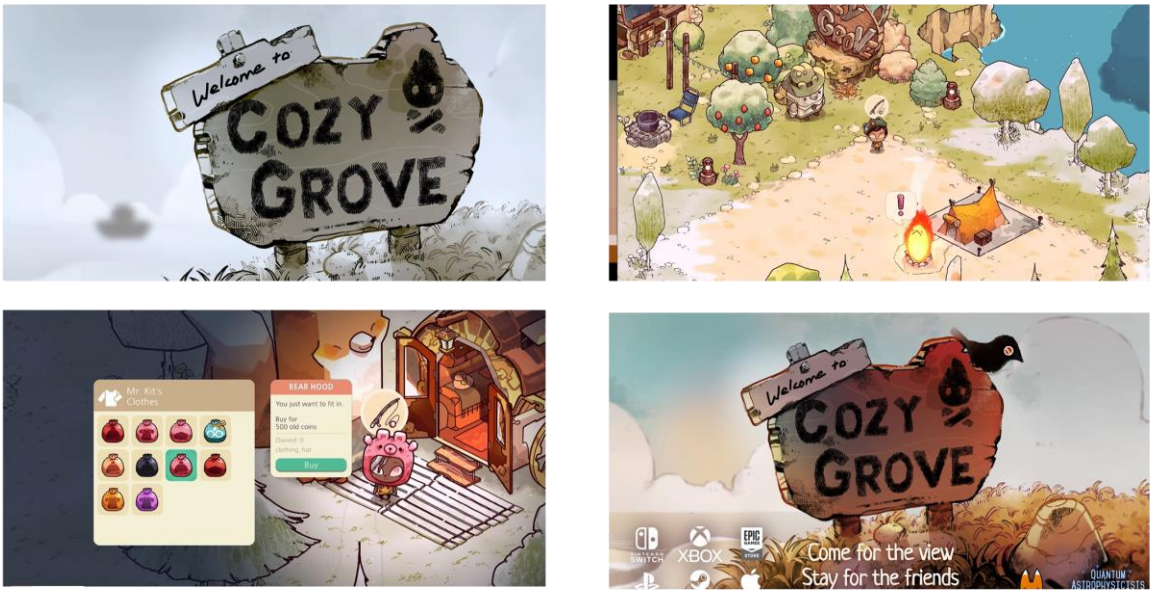
Іл. 6. Трейлер до гри “Stillwater”, 2020 р.



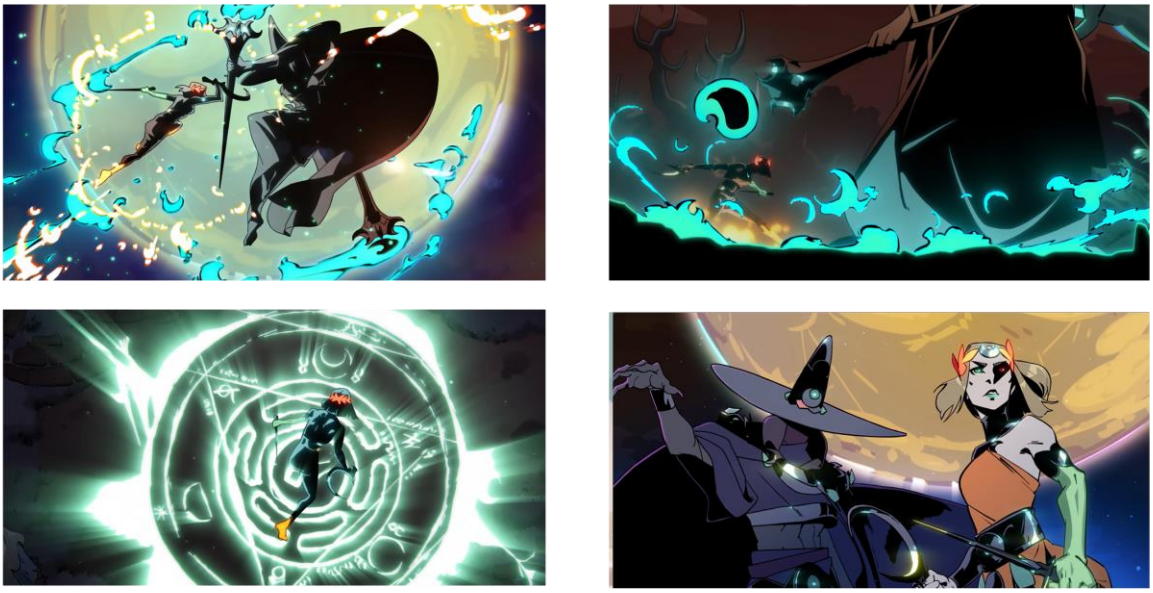
Іл. 7. Трейлер до гри “OXENFREE II: Lost Signals”, 2021 р.



Іл. 8. Трейлер до гри “Night in the Woods”, 2014 р.



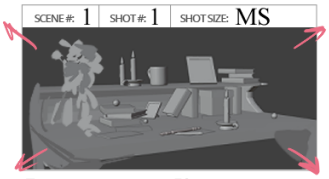
Іл. 9. Трейлер до гри “Cozy Grove”, 2021 р.



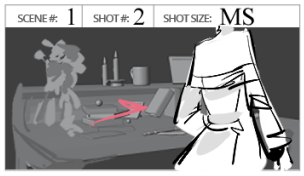
Іл. 10. Трейлер до гри “Hades 2”, 2022 р.

ДОДАТОК ІІ.
ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ

PROJECT Тизер до комп'ютерної гри "Unfinished stories" PAGE ____ / ____



Вступна сцена. Крупний план робочого столу, камера наближається.



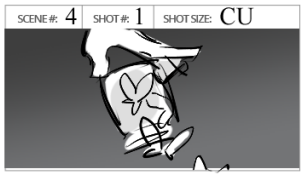
Віктор проходить повз.



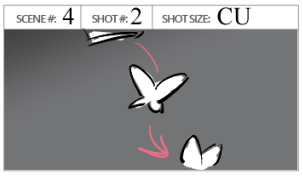
Він тримає в руках банку з метеликами.



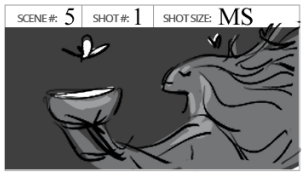
Статуя Вій яка тримає чашу з водою.



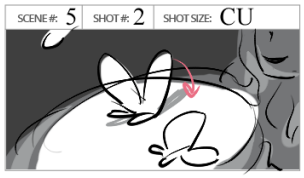
Віктор випускає метеликів з банки.



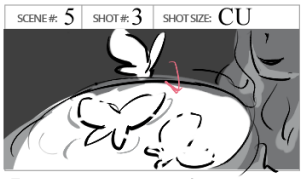
Метелики летять вниз.



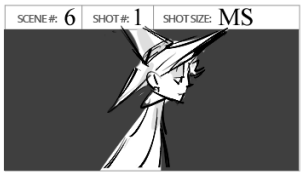
Крупний план статуї, метелики підлітають до чаші.



Метелики влітають в чашу з водою.



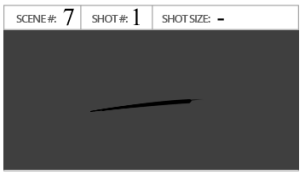
Вони зникають в ній коли торкаються крилами до води.



Віктор стохть до камери в профіль. Дивиться вниз.



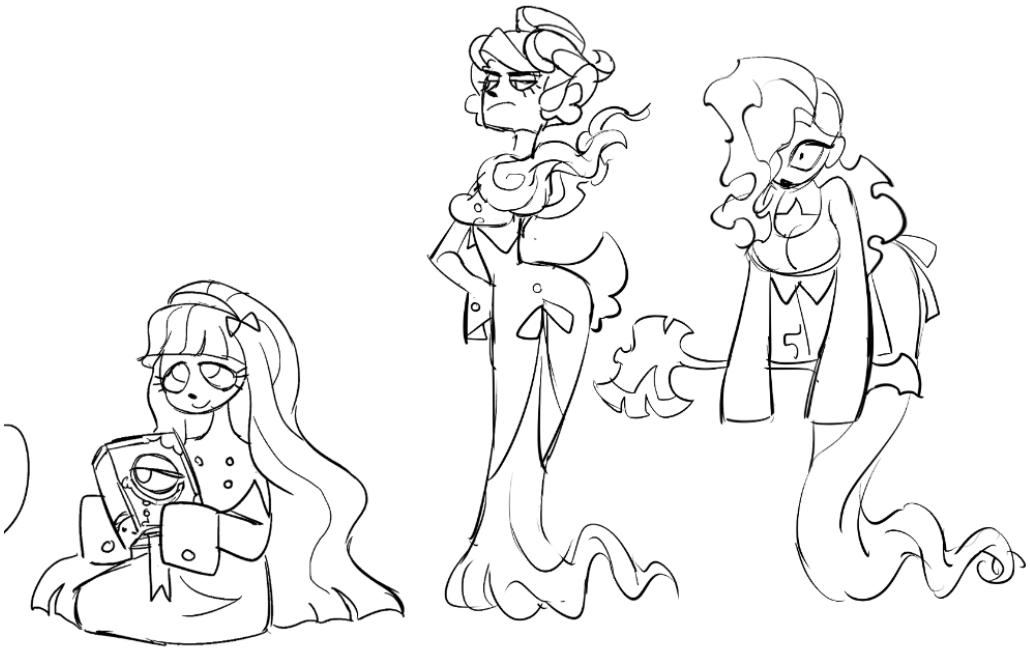
Дух Вій підлітає до нього зі спини.



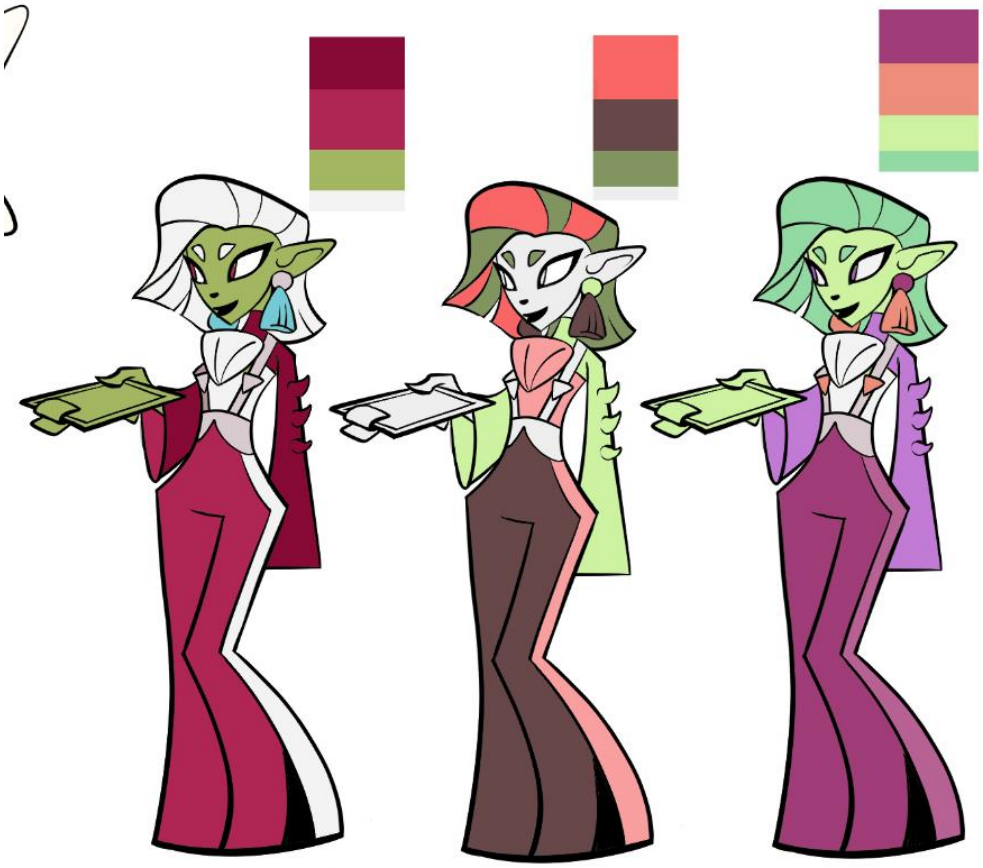
Темний фон з назвою гри.

ДОДАТОК ІІІ.
ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ

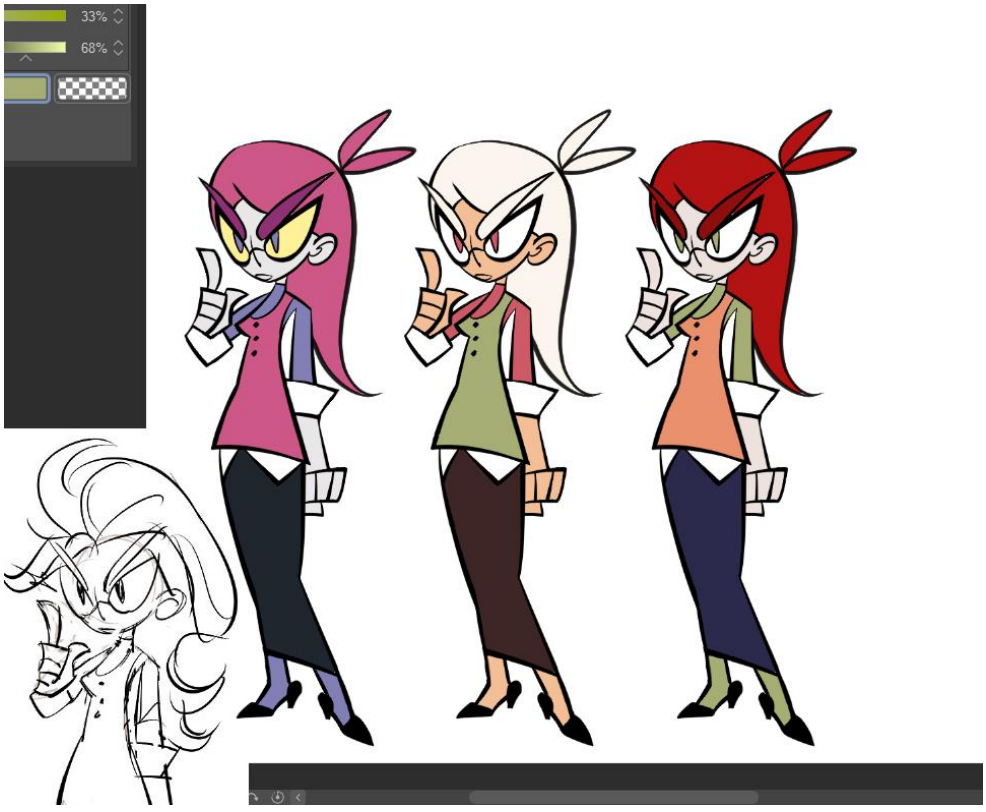






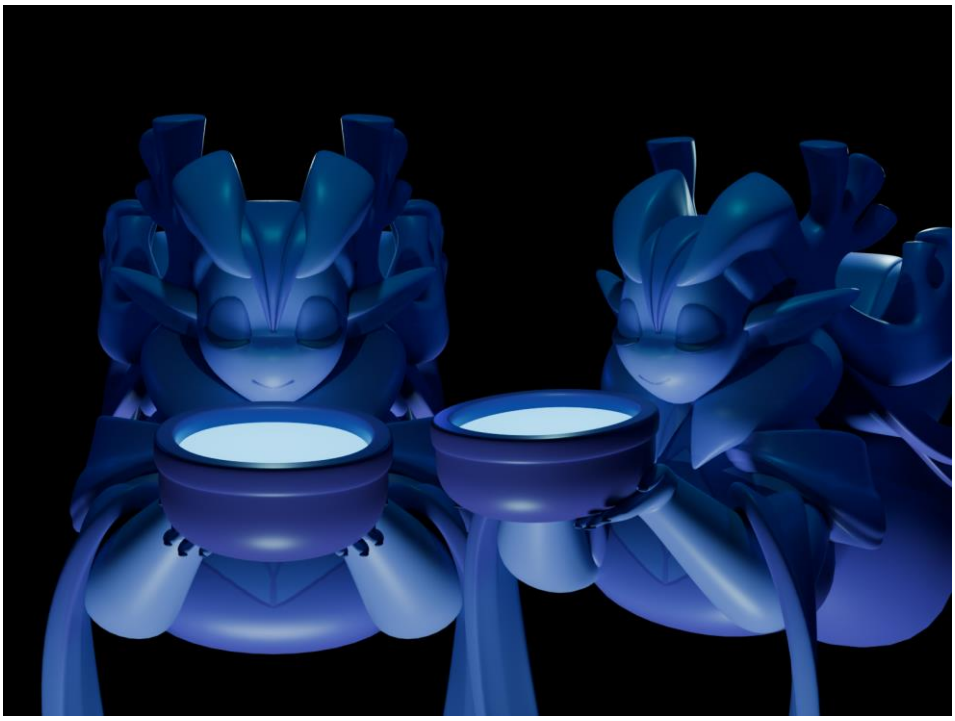


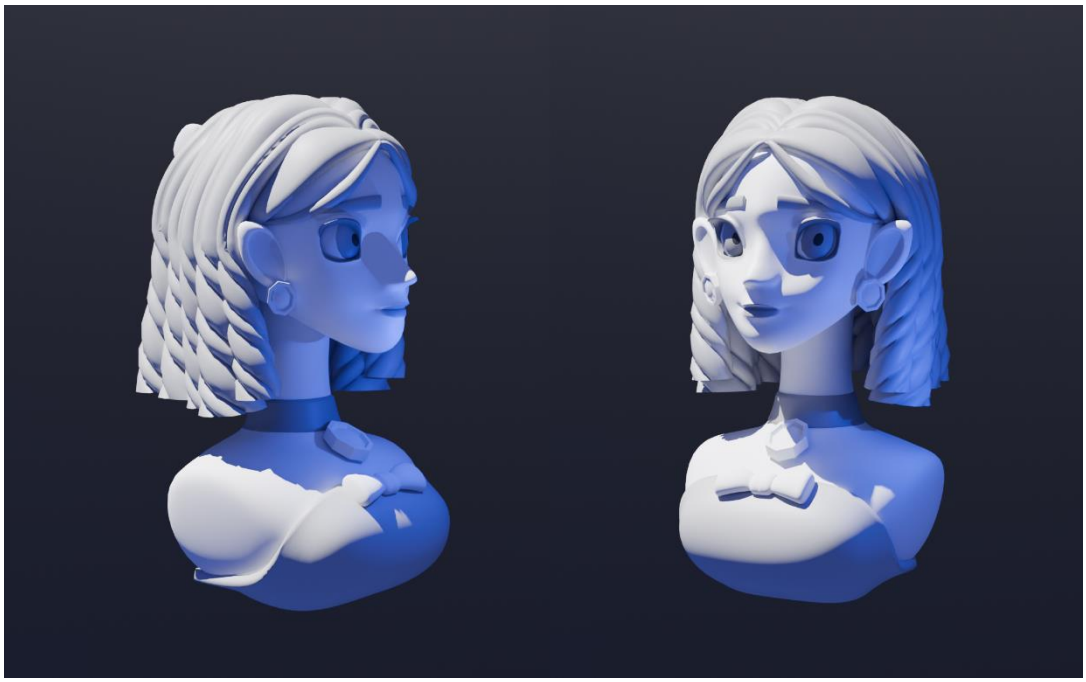


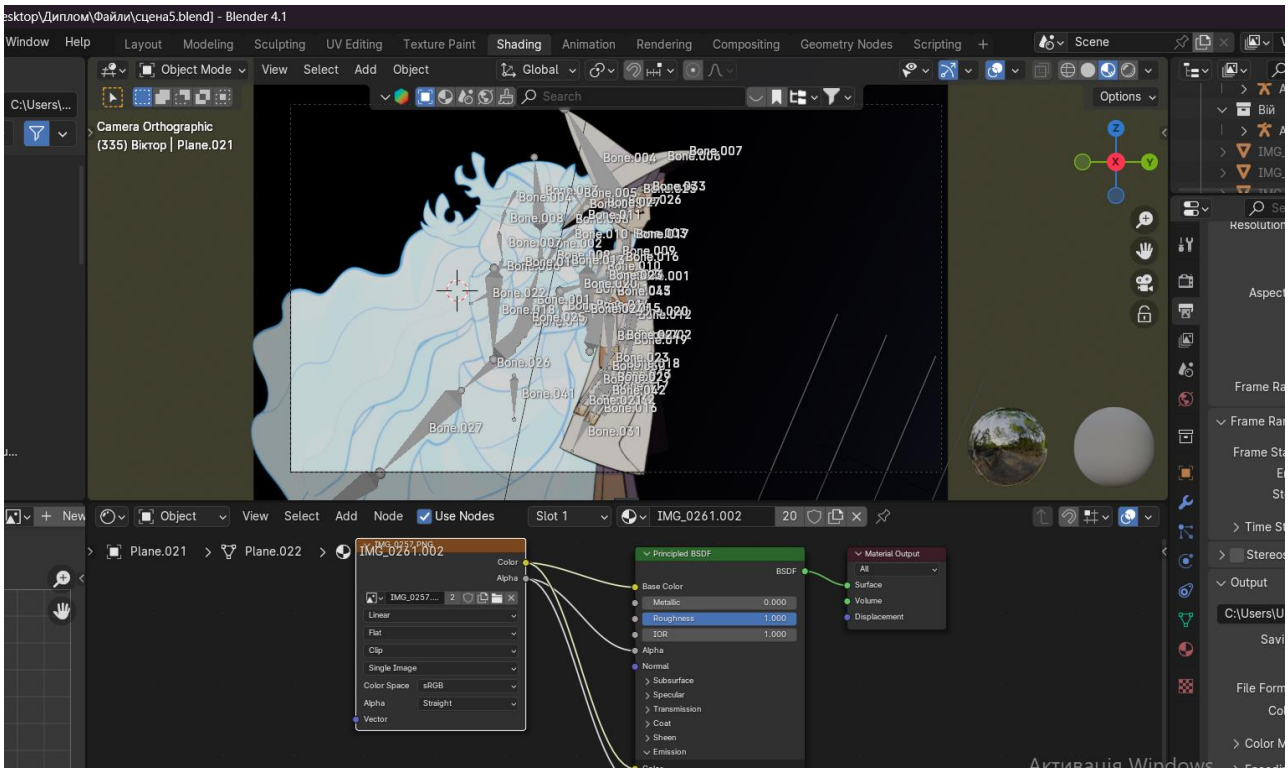

33%
68%

ДОДАТОК IV.
3D МОДЕЛІ








Window Help
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes Scripting
Scene
Object Mode View Select Add Object
Global
Options
Camera Orthographic
(335) Віктор | Plane.021
Object View Select Add Node Use Nodes
Slot 1
IMG_0261.002
Plane.021 Plane.022 IMG_0261.002
Principled BSDF
Material Output
Base Color
Metallic 0.000
Roughness 1.000
IOR 1.000
Alpha
Normal
Subsurface
Specular
Transmission
Coat
Sheen
Emission
Surface
Volume
Displacement

















