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

Винникова Валерія Жанівна

БУКТРЕЙЛЕР ДО КНИГИ РЕЙВЕН НАВАРРО «РЕЙДЕН КІШОУ: КВІНТЕСЕНЦІЯ»

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.



_____ В. Ж. Винникова

Керівник: ст. викл. Кліманов Сергій Валерійович

Харків–2024

ЗМІСТ

ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 6
1.1. “Noblesse“ (Дворянство). 6
1.2. “Mahoutsukai no Yome“ (Наречена чарівника). 7
1.3. “Howl no Ugoku Shiro“ (Замок-мандрівник Хаула). 9
1.4. “Shelter“ (Укриття) 10
1.5. “Tsumiki no Ie“ (Дім з кубиків) 12
1.6. “GRIS“. 13
1.7. “Spring Herald“ (Вісник весни). 15
1.8. Анімаційний ролик “The White Wolf“ від Chiara Moreni. 16
1.9. “Lineage II“ 17
1.10. “白雪 (White Snow) “. 18
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 20
1.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику. 20
1.2. Графічне та стилістичне рішення. 20
1.3. Технічні характеристики та особливості. 21
1.4. Звукове рішення. 21
ВИСНОВКИ 22
ЛІТЕРАТУРА 23
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 24
ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 30
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ 34

ВСТУП

Буктрейлер — це короткий відеоролик, схожий на кінотрейлер, але призначений для промоції книги. Він використовує візуальні та аудіовізуальні засоби для створення інтересу до літературного твору. Буктрейлер може включати фрагменти тексту, зображення, анімацію, акторську гру та музику, які разом створюють наратив чи атмосферу книги [1]. Буктрейлери відіграють важливу роль у привернення уваги до літературних новинок у візуально насичену епоху, допомагаючи виділити книгу серед численних інших. Це захоплюючі та добре виготовлені відеоролики можуть стимулювати потенційних читачів до покупки книги, збільшуючи її продажі. Крім того, завдяки легкості поширення через соціальні медіа та інші онлайн-платформи, буктрейлери сприяють розширенню аудиторії, досягаючи ширшого кола читачів. Вони також служать ефективним засобом для взаємодії з аудиторією, особливо з молоддю, яка активно споживає контент в інтернеті, що робить буктрейлери невід'ємною частиною сучасних літературних кампаній.

Буктрейлери мають значний вплив на глядачів, залучаючи їх на емоційному рівні завдяки використанню музики, образів та словесного контенту, які стимулюють інтерес до історії. Ця емоційна реакція не лише збільшує інтерес, але й може спонукати до активного обговорення книги у різноманітних онлайн- та офлайн-спільнотах. Крім того, буктрейлер дозволяє читачам краще уявити світ книги, її персонажів та атмосферу, що може вплинути на їх рішення про читання. Таким чином, буктрейлери слугують не лише рекламними інструментами, а засобами для глибшого залучення потенційних читачів до книжкового контенту [2].

Загалом, буктрейлери є важливим маркетинговим інструментом у сучасному видавничому світі, який допомагає книгам виділитися і знайти свою аудиторію в широкому морі літературних пропозицій.

Покадрова 2D анімація — це техніка створення анімованого фільму, при якій кожен кадр (або кожен значущий кадр) малюється вручну або у цифровій формі. Це один з найтрадиційніших видів анімації, який дозволяє детально контролювати кожен аспект руху та виразу персонажів.

Покадрова 2D анімація широко використовується у різних аспектах візуальних медіа. Вона є ключовим інструментом у кінематографі для створення повнометражних анімаційних фільмів та короткометражок, а також в телебаченні для розробки мультсеріалів. У сфері реклами покадрова анімація дозволяє створювати рекламні ролики з унікальним стилем та яскравими образами, що привертають увагу аудиторії. У відеоіграх ця техніка використовується для створення персонажів та інших ігрових елементів, забезпечуючи гладкість та виразність графіки. Крім того, покадрова анімація ефективно залучає аудиторію в освітніх матеріалах та презентаціях, завдяки візуально привабливим анімаціям, що полегшують сприйняття інформації. Ця техніка анімації надає аніматорам детальний контроль над кожним аспектом руху персонажів, що дозволяє творчо виразити складні емоції та нюанси поведінки, створюючи унікальні художні стилі від реалістичних до абстрактних [3].

Проект дипломної роботи включає розробку буктрейлера для книги "Рейден Кішоу: Квінтесенція" авторства Рейвен Наварро, яка зосереджена на темі самотності, втрати та їх впливу на особистісний розвиток головного героя — демона, який замкнув себе від світу в своєму особняку. Ця історія досліджує, як ізоляція впливає на індивіда та як взаємодія з іншими може змінити його життя.

Актуальність: сучасне суспільство все частіше стикається з проблемами самотності та відчуженості, особливо серед молоді. Ця книга розкриває глибокі теми вибору, пошуку себе та прийняття інших. Через інтригуючий сюжет та яскравих персонажів, роман демонструє, як навіть найбільш зранені душі можуть знайти розраду і підтримку у несподіваних

місцях та людях. Він нагадує, що справжній дім — це не лише будівля, а й люди, які наповнюють його життям та теплом. Використання анімації як засобу для дослідження цих питань є актуальним, оскільки дозволяє висловлювати складні емоції через візуально привабливу та зрозумілу форму. Буктрейлер, створений як 2D анімація, може стати мостом між літературою та візуальним мистецтвом, залучаючи ширшу аудиторію до обговорення важливих питань. Також робота покликана привернути увагу до творів молодих та маловідомих авторів, популяризувати сучасну літературу та зацікавити до поринання у неї через поєднання цікавої історії та візуального супроводу.

Новизна: оригінальний сюжет, який торкається найглибших частин душі, зачіпаючи ті потаємні струни, що так довго мовчали, приводячи їх у рух та накриваючи хвилею відчуттів. Теми, які так знайомі кожному, про життя, плин часу, відчуття самотності, яке може стати як вірним товаришем, так і поглинути тебе з середини, затягуючи у темряву. Проєкт підтримує сучасний підхід до презентації літературних творів за допомогою медіа, перетворюючи звичайний опис книги на яскраву та динамічну візуальну розповідь. Використання 2D покадрової анімації дозволяє детально контролювати виразність персонажів та атмосферу сцен, забезпечуючи глибше занурення в емоційний контекст історії, а авторська стилістика та графіка додає вирізнятися на фоні інших робіт.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1. “Noblesse” (Дворянство).

Це анімаційний серіал[1], який було адаптовано з однойменної популярної вебтун (вебкомікс) серії корейських авторів Чжон Дже Хо Су (Son Jeho) та Лі Гван (Lee Kwangsu) (Іл. 1.1). Серіал зосереджений навколо персонажа Кадіс Етрама Ді Райзела, відомого як Рай, він є ноблесом[2], що представляється як вишукана і благородна істота, що володіє надприродними силами і великою тривалістю життя. За сюжетом Рай прокидається з 820-річного сну і виявляється в сучасному світі, де він має адаптуватися до життя у сучасному суспільстві та відновити свої зв’язки з людьми і іншими ноблесами.

Рай має спокійний та врівноважений характер і часто демонструє глибокий ступінь мудрості та розуміння. Він володіє неймовірною силою, але виявляє її рідко і з розсудливістю, завжди намагаючись знайти мирний шлях вирішення конфліктів. Однією з його характерних рис є його відданість друзям та турбота про тих, хто його оточує.

Вебтун та анімаційний серіал “Noblesse” розкриває різні аспекти його особистості, в тому числі його стосунки з іншими персонажами, його минуле та його роль як захисника інших ноблесів і людства. Рай — це ключова фігура в боротьбі проти різних загроз, що включають злісних ноблесів і інші істоти, які хочуть нашкодити або використовувати свої сили в негативних цілях.

Він є піклувальним і виховним для молодших і менш досвідчених персонажів, часто виступаючи як ментор або захисник.

---

[1] https://uakino.club/animeukr/anime-series/17372-nobles-1-sezon.html

[2] Ноблес (в перекладі Дворянин) — у всесвіті серіалу це титул, а пізніше назва особливої раси надприродних істот, які володіють величезною силою і довговічністю. Вони відіграють роль захисників інших істот і підтримують порядок у своєму світі.

Серіал “Noblesse” відрізняється гладкою та деталізованою анімацією, що відповідає високим стандартам сучасних аніме. Анімаційні секвенції, особливо бойові сцени, розроблені з великою майстерністю, підкреслюючи динаміку та силу персонажів. Аніматори використовують різноманітні техніки для зображення швидких рухів та магічних здібностей персонажів, роблячи кожен епізод візуально захоплюючим. Різкі переходи між спокійними моментами та інтенсивними битвами створюють напружену атмосферу, яка тримає глядача в напрузі. Аніматори використовують різні кадри та перспективи для підсилення впливу дії, часто змінюючи кути зйомки для більш драматичного ефекту.

Колірна палітра в “Noblesse” насичена та різноманітна, з особливим акцентом на темні та насичені тони, що відображає таємничу атмосферу історії. Часто використовуються холодні відтінки для створення відчуття загадковості та аристократизму, що асоціюється з головними персонажами, які є представниками древньої раси вампірів. Яскравіші кольори застосовуються для підкреслення ключових моментів у сюжеті або спецефектів у боях.

В цілому, “Noblesse” є яскравим прикладом вдалої адаптації вебтуну в аніме, де кожен аспект візуального оформлення використовується для збагачення розповіді та глибшого розкриття характерів персонажів. Це створює цілісне візуальне враження, яке допомагає глядачам зануритися в унікальний світ “Noblesse”.

1.2. “Mahoutsukai no Yome” (Наречена чарівника).

Це японська манга та аніме-серіал[3], створений Коре Ямадзакі (Kore Yamazaki). Історія розповідає про Чісе Хаторі, яка продає себе на аукціоні та куплена Еліасом Айнсвортом, загадковим чарівником з головою черепа, який називає її своєю нареченою та ученицею (Іл. 1.2).

[3] https://uakino.club/animeukr/anime-series/12849-narechena-chakluna-1-sezon.html

Сюжет серіалу обертається навколо Чісе, молодої дівчини, яка була відкинута своєю родиною та суспільством через свої незвичайні здібності бачити надприродні істоти та магію, які для інших були невидимими. Чісе була продана на аукціоні як рабиня, де її купив Еліас Айнсворт, чарівник-чудовисько, який проживає в сільській Англії. Еліас бере Чісе під своє крило, не лише як свою наречену, але й як ученицю, відкриваючи їй світ магії та алхімії.

Однією з центральних тем “Mahoutsukai no Yome” є самотність та ізоляція. Чісе, яка виросла відчуваючи себе вигнанкою через свої надприродні здібності, страждає від глибокої самотності та відчуття неприкаянності. Її взаємини з Еліасом — це шлях до взаємного розуміння та прийняття, де обидва персонажі вчаться долати свою самотність та ізоляцію.

Еліас, незважаючи на свої могутні магічні здібності, також відчуває себе ізольованим через свою незвичайну зовнішність та мало розуміння з боку інших магів та чарівних істот. Його відносини з Чісе допомагають йому відкрити людськість в собі, чого він раніше уникав або не міг зрозуміти.

Анімація у “Mahoutsukai no Yome” відрізняється своєю детальністю та красою. Пейзажі та фони, насичені кольорами та деталями, створюють магічний та загадковий світ, в якому переплетені реальність і фентезі. Персонажі мають виразні дизайни, які підкреслюють їхні унікальні риси та емоційні стани. Музика та звукове оформлення гармонійно доповнюють візуальну частину, додаючи глибини відчуттям та атмосфері серіалу.

1.3. “Howl no Ugoku Shiro” (Замок-мандрівник Хаула).

Це анімаційний фільм[4] 2004 року, створений знаменитим японським режисером Хаяо Міядзакі (Hayao Miyazaki) і студією Ghibli. Він базується на британському романі Діани Вінн Джонс (Diana Wynne Jones).

Сюжет розповідає про пригоди молодої дівчини на ім’я Софі, яка працює в капелюшному магазині. Її життя змінюється після того, як відьма з Пустки наслала на неї закляття, перетворивши її на стару жінку. Щоб знайти зцілення, Софі вирушає у подорож і зустрічає Хаула, загадкового чаклуна, який живе у дивовижному рухомому замку. Замок Хаула є живою істотою, повною магічних дверей, які ведуть у різні місця і виміри (Іл. 1.3).

У ході своїх пригод Софі зустрічає різних персонажів, таких як Кальцифер, вогняний демон, що утримує замок у русі, і Марко, маленький хлопчик-учень Хаула. Вона допомагає Хаулу з його власними внутрішніми та зовнішніми складнощами, зокрема з відьмою з Пустки та іншими загрозами.

Тема самотності та порятунку: Хаул, хоча й є потужним чарівником, страждає від глибокого відчуття самотності та страху перед власною відповідальністю. Його рухливий замок і спосіб життя символізують його бажання втекти від будь-яких зобов’язань і емоційних зв’язків. Його стосунки з Софі, яка намагається зрозуміти та прийняти його таким, яким він є, підштовхують Хаула до змін і допомагають йому подолати його страхи та самотність.

Софі, перетворена на стару жінку, також відчуває самотність, але її рішучість та турбота допомагають їй знайти новий сенс життя та зв’язки з іншими персонажами. Вона не тільки бореться за власне зцілення, але й надихає Хаула та інших персонажів до особистісного зростання та відкриття серця для інших.

[4] https://uakino.club/animeukr/554-mandrvniy-zamok-haula.html

Фільм відомий своєю приголомшливою візуалізацією та детальною анімацією. Використання кольору та світла підкреслює емоційний настрій і магічну атмосферу світу. Дизайн замку Хаула, який є еклектичною сумішшю різноманітних механічних і магічних елементів, допомагає підкреслити його характер і внутрішні конфлікти. Анімація персонажів, від їхніх рухів до міміки, детально відтворює їхні емоції та характери, роблячи їх глибоко реалістичними і зв'язаними з глядачем.

1.4. "Shelter" (Укриття).

Це музичний кліп[5], створений спільно американським музикантом Портером Робінсоном (Porter Weston Robinson) та французьким музикантом Мадеоном (Madeon) з анімаційним супроводом від японської студії A-1 Pictures. Це історія про дівчину на ім'я Рін, яка живе у віртуальному світі, створеному її батьком, щоб захистити її від апокаліптичної катастрофи на Землі. Цей світ повністю залежить від її уяви і бажань, і він може змінюватися відповідно до її емоцій і спогадів (Іл. 1.4).

Тема самотності у "Shelter" є центральною і виражена через повсякденне життя Рін у цьому віртуальному просторі. Вона єдина людина в цьому величезному, безкрайньому світі. Спочатку вона здається зосередженою на створенні та дослідженні різноманітних сценаріїв та ландшафтів, але поступово починає відчувати вагу самотності, яка збільшується з кожним днем, який вона проводить на самоті.

Згодом Рін починає згадувати спогади про своє життя до катастрофи та моменти, проведені з батьком. Ці спогади стають якорем для її емоцій, які, незважаючи на красу і безмежні можливості її віртуального світу, виявляються недостатніми для задоволення її потреби в людському зв'язку та інтеракції.

[5] https://www.youtube.com/watch?v=fzQ6gRAEoy0

Кліп закінчується насичено емоційним моментом, коли Рін, нарешті, розуміє, що все, що вона бачила та створила, було спробою заповнити порожнечу, яку вона відчуває без свого батька та реального світу. Тема самотності у “Shelter” торкається глибоких питань про зміст та важливість людських зв’язків, показуючи, що навіть у світі, де можна мати все, що забажаєш, найважливішою є зв’язок з іншими.

Відео вирізняється своїм потужним емоційним змістом, використовуючи музику та анімацію для розповіді історії про молоду дівчину на ім’я Рін, яка живе в симульованому віртуальному світі, створеному її батьком для її захисту.

Анімація в “Shelter” вражає своєю плавністю та деталізацією. Перехід між сценами відбувається гладко, з фокусом на виразних рухах Рін, які допомагають передати її емоції та дії. Аніматори використовують сучасні техніки CGI, щоб створити реалістичні текстури та відтінки, що підсилюють іммерсивність віртуального світу.

Колірна палітра “Shelter” яскрава та варіативна, що підкреслює фантастичний характер віртуального світу. Використання яскравих, насичених кольорів допомагає візуалізувати зміни в настрої та середовищі, коли Рін керує елементами свого оточення. Теплі відтінки переходять в холодніші тони у міру того, як історія розкриває свій драматичний зміст.

Динаміка анімації в “Shelter” характеризується швидкими змінами сцен, що відображає різноманіття досвіду Рін у віртуальному світі. Плавність рухів камери та персонажів створює враження легкості та повітряності, що контрастує з моментами спокою, коли фокус переходить на більш статичні, роздумливі кадри.

“Shelter” є видатним прикладом того, як анімація може бути використана для створення глибоко емоційних історій. Візуальний стиль не просто служить заднім фоном для музики, а є невід’ємною частиною розповіді, що допомагає глядачам відчути історію Рін на інтимному рівні.

Цей проект підкреслює силу анімації як засобу мистецького вираження, що може впливати на емоції та свідомість глядачів.

1.5. “Tsumiki no Ie” (Дім з кубиків), відомий також як “La Maison en Petits Cubes”.

Це короткометражна анімаційна робота[6], яка була створена Куніо Като (Kunio Kato). Цей фільм отримав “Оскар” за найкращий короткометражний анімаційний фільм у 2009 році.

Фільм розповідає історію старого чоловіка, який живе в дивному потопленому світі, де вода постійно піднімається, змушуючи його будувати нові поверхи на свій дім, що нагадують кубики. Як вода продовжує підніматися, він змушений залишати свої старі спогади за бортом, в прямому та переносному сенсі (Іл. 1.5).

Одного разу, коли його улюблена трубка падає в нижче розташовані поверхи, які тепер затоплені, чоловік вирішує поринути вниз, щоб її повернути. Під час свого підводного подорожі через власний будинок, він переживає своє минуле, згадуючи втрачені моменти свого життя: час, проведений з сім’єю, радості та втрати, які він пережив.

Тема самотності в “Tsumiki no Ie” глибоко виражена через самотнє існування старого чоловіка та спогади, які він відвідує. Спогади, запечатані в підвальних поверхах його дому, віддзеркалюють його самотній стан у потопленому світі. З кожним новим поверхом, який він додає, він віддалюється від свого минулого, але при цьому продовжує жити серед його відлуння.

Фільм зображує самотність не як пасивний стан, а як відповідь на зміни в житті та необхідність адаптації. Водночас піднімання води є метафорою невблаганного часу, що постійно підштовхує нас вперед, незважаючи на нашу прихильність до минулого. Це дуже зворушлива історія про втрату,

[6] https://www.youtube.com/watch?v=j0YSFvPTm2A

пам’ять та необхідність рухатися вперед, зберігаючи свої спогади як частину себе.

Фільм характеризується своєю унікальною, мінімалістичною та плавною анімацією. Стиль анімації налаштований на простоту з чіткими лініями та мінімумом деталей, що змушує глядача зосередитися на емоційному впливі історії та персонажах. Анімаційні техніки, такі як повільні панорамування та зуми, використовуються для підкреслення відчуття глибини та простору в кадрі.

Колірна палітра фільму використовує здебільшого приглушені, земляні тони, що надає атмосфери ностальгії та меланхолії. Пастельні та нейтральні кольори відіграють ключову роль у передачі емоційних станів та змін у часі, які переживає головний герой. Ці кольори також допомагають відтворити відчуття старого світу, що повільно зникає.

Хоча фільм може здатися динамічно статичним через свою повільну розповідь, він використовує мікрорухи та детальні анімаційні зміни для підкреслення плинності часу та еволюції життя персонажа. Динаміка анімації також використовується для символізації емоційних перетворень та фізичних змін в оточенні, що підкреслює метафоричний зміст фільму.

Загалом, “Tsumiki no Ie” є прикладом того, як анімація може бути використана для створення глибоко емоційного та візуально привабливого оповідання. Візуальні аспекти фільму є критично важливими для передачі його тем та емоцій, роблячи його не просто розважальним, але й значущим мистецьким твором необхідність рухатися вперед, зберігаючи свої спогади як частину себе.

1.6. “GRIS”.

Це арт-гра від Nomada Studio[7], яка вирізняється своїм візуальним стилем та глибоким емоційним змістом. Гра є платформером, що розповідає про дівчину на ім’я Гріс, яка переживає особисту трагедію та подорожує

[7] https://www.youtube.com/watch?v=LAo15LzFwbM

через свій власний внутрішній світ, наповнений болем, втратою та зрештою — прийняттям і відновленням (Іл. 1.6).

Гра починається з сцени, де Гріс співає у руках статуї, яка уособлює її матір. Статуя раптово тріскається та розламується, внаслідок чого Гріс падає у відкритий, колоритний світ. Гра прослідковує її подорож через різні стадії жалоби, представлені кольорами, які відкриваються в грі: синій, червоний, зелений, жовтий, і нарешті, синій у новому осмисленні.

Кожен колір у грі символізує різні аспекти Грісових переживань і емоцій: синій стоїть за смуток, червоний за гнів, зелений за ріст та відновлення, жовтий за радість. У міру того, як вона відкриває нові кольори, Гріс також набуває нових здібностей, які допомагають їй долати перешкоди та продовжувати свій шлях.

У фінальній сцені гри Гріс досягає вершини великого храму, який символізує кінцеву мету її подорожі — прийняття та внутрішній спокій. Вона знову бачить статую, яка тепер повністю відреставрована. Гріс виконує мелодію, що спочатку спровокувала тріщину статуї, виявляючи свою внутрішню силу та відновлення.

“GRIS” виділяється своєю вражаючою візуальною стилістикою, яка використовує акварельні та векторні малюнки для створення м’якого, але експресивного артистичного світу. Анімація в грі є плавною та елегантною, з героїнею, рух якої відображає її емоційний стан у різні моменти гри. Художнє оформлення включає мінімалістичні пейзажі та деталізовані фони, які разом створюють глибокий і занурюючий досвід.

Кольори використовуються не лише для естетичної краси, але й для символізації емоційного зростання та змін у персонажа. Кожна зона в грі використовує унікальну кольорову палітру, яка відображає специфічні емоції або тематику, що є ключовим у зображенні психологічної подорожі Гріс.

Загалом, “GRIS” є прикладом того, як ігри можуть бути використані як потужний засіб вираження складних емоцій та історій через візуальне мистецтво та інтерактивний досвід.

1.7. “Spring Herald" (Вісник весни).

Це анімаційний короткометражний фільм[8], який використовує 2D анімацію для розповіді своєї історії. Цей фільм досліджує теми природи, змін сезонів і відновлення через життя й подорожі маленького персонажа, який символізує прихід весни.

Фільм починається з того, що маленький персонаж, Вісник весни, прокидається у світі, ще сповненому зимової сплячки і холоду. Завдання Вісника — розбудити природу, відновити життя і красу весни. Він подорожує через ліси і поля, долаючи різноманітні перешкоди і змінюючи середовище навколо себе за допомогою магічних сил, які символізують відновлення та ріст (Іл. 1.7).

На своєму шляху Вісник зустрічає різних персонажів — тварин та рослин — кожен з яких реагує на його чарівні здібності по-своєму. Він допомагає їм прокинутися від зимового сну, відновити свої сили та радіти новому життю. Фільм закінчується яскравою кульмінацією, коли весь світ оживає, заповнений кольорами, звуками і рухом, завдяки зусиллям Вісника.

В “Spring Herald” використовується дуже продумана кольорова палітра, яка розвивається від холодних зимових тонів до теплих весняних. Це відображає не тільки зміну сезонів, але й емоційний перехід від затишку до радості та активності.

Персонажі стилізовані, з великими виразними очима і м’якими формами, що робить їх милими та привабливими. Їхні рухи плавні та виразні, що допомагає передати їхні емоції і характер.

[8] https://www.youtube.com/watch?v=b9JEhQbpUsA

Кожен кадр фільму є маленьким витвором мистецтва, з деталізованими фонами, які показують красу природи. Використання світла та тіні допомагає створити атмосферу кожної сцени.

Анімація в “Spring Herald” демонструє різноманітність технік, включно з традиційною кадровою анімацією та ефектами частинок для зображення магічних ефектів. Рухи персонажів та елементів природи синхронізовані з музикою, створюючи враження органічності та гармонії.

Використання цих засобів робить “Spring Herald” яскравим прикладом того, як анімація може бути використана для розповіді візуально захоплюючих і емоційно насичених історій. Ці художні прийоми можуть бути корисні для вашого дипломного проекту, особливо якщо ви прагнете створити атмосферну та емоційно резонансну роботу.

1.8. Анімаційний ролик “The White Wolf” від Chiara Moreni.

Це короткометражний фільм[9], який розповідає захоплюючу історію, використовуючи унікальні візуальні стилі та анімаційні техніки.

“Білий Вовк” від К’яра Морені (Chiara Moreni) зосереджений навколо головного персонажа — містичного вовка, який мандрує засніженими лісами. Вовк представлений як втілення духу зими або захисника природи. Історія досліджує взаємодію вовка з навколишнім середовищем та іншими істотами, яких він зустрічає на своєму шляху. Сюжет може бути алегорією на теми природної рівноваги, самотності та взаємозв’язку всіх живих істот (Іл. 1.8).

К’яра Морені використовує м’які, але деталізовані кистьові мазки, що надають анімації майже містичної атмосфери. Колірна палітра обмежена переважно холодними тонами, що підсилює відчуття зими та незайманості природи. Можливо, використовується комбінація покадрової анімації для рухів персонажів та динамічної камери для панорамних знімків лісу та сцен дії. Це створює глибокий і залучаючий візуальний досвід. "Білий Вовк" може бути зображений з великою кількістю деталей, відтворюючи

[9] https://www.youtube.com/watch?v=En7YfvhxpmY

текстуру його хутра та характерних рис обличчя, що додає йому харизматичності та сили. Вовк не просто переміщується лісом, але взаємодіє з елементами оточення — від снігу, що злітає під лапами, до реакції інших тварин. Це демонструє високий рівень анімаційної деталізації та інтеграції персонажа з світом.

Музика та звукові ефекти відіграють ключову роль у створенні настрою та підсиленні емоційного заряду сцен, допомагаючи глядачам відчути самотність, міць або мир, який переживає вовк.

“Білий Вовк” від Chiara Moreni може служити яскравим прикладом того, як анімація може передавати складні емоційні історії та теми через вибір стилю, кольору та руху, створюючи потужний візуальний і емоційний досвід.

1.9. “Lineage II“.

Це масштабна мережева рольова гра (MMORPG)[10], що занурює гравців у фантастичний середньовічний світ, який поєднує в собі елементи європейської та азійської міфологій. Гра була розроблена компанією NCSOFT і випущена у 2003 році.

Всесвіт “Lineage II“ розташований у землі Аден, де існують численні королівства, замки, міста та села, кожне з яких має свою унікальну історію і культуру. Світ гри розширений і багатий на локації, що включають великі поля, гущавини, пустелі, льодовики та підземелля. Це місце, де міфічні істоти і чарівні сили зустрічаються зі смертними у повсякденних баталіях за владу та виживання (Іл. 1.9).

Замки і фортеці: У грі велика увага приділяється замкам та фортецям, які часто є центром великих масштабних битв між кланами. Архітектура замків має вплив середньовічної Європи з високими баштами, муром та міцними воротами. Ці споруди можуть бути здобуті та утримувані гільдіями або кланами, що додає стратегічний елемент до гри.

[10] https://moon-land.net/uk

Азійські мотиви: Частина архітектури в “Lineage II“ включає азійські мотиви, особливо в регіонах, натхненних східними культурами. Ці будівлі часто включають складні дахи, які загострюються догори, та використання яскравих кольорів.

Міста та селища: Міські локації різноманітні та детально пророблені, відтворюючи атмосферу жвавих середньовічних міст з магазинами, тавернами та ринками. Стиль будівель у міських центрах варіюється від простих селянських хат до більш складних та ошатних будинків міської еліти.

Релігійні споруди: Церкви та храми, часто розташовані у центрі міст або на видатних місцях, відіграють важливу роль у грі. Вони служать не тільки як місця для взаємодії з NPC, але й як ключові локації для квестів і ритуалів.

Візуальне оформлення: Графіка в “Lineage II“ характеризується високою деталізацією та насиченістю, що допомагає створити реалістичний та занурюючий досвід. Використання світла, тіні та текстур додає глибини всьому середовищу, роблячи світ гри ще більш привабливим та реалістичним.

Ці художні та анімаційні засоби допомагають створити унікальний та багатий світ “Lineage II“, який приваблює гравців з усього світу.

1.10. “白雪 (White Snow)“.

Це музичне відео[11] від японського артиста Eve, відомого своїм унікальним стилем та емоційним звучанням. Його роботи часто супроводжуються високоякісними анімаційними кліпами, які доповнюють його музику захоплюючими візуальними образами.

У відео “白雪 (White Snow)“ розгортається драматична історія, яка обрамлена в зимову, майже казкову атмосферу. Сюжет може

[11] https://www.youtube.com/watch?v=Kvceyq9o0rY

інтерпретуватися як алегорія на теми втрати, ностальгії та особистісної трансформації. Головний герой, юнак, подорожує через засніжені ландшафти, зустрічаючи різні символічні об’єкти та персонажі, які можуть символізувати його спогади, мрії та втрачені почуття (Іл. 1.10).

Відео використовує дуже обмежену, але виразну кольорову палітру, домінантними є холодні відтінки — білий, блакитний, сірий. Це підкреслює зимову тему та додає атмосферу самотності та меланхолії.

Анімація має сучасний аніме-стиль із плавними, деталізованими анімаційними переходами. Персонажі зображені з емоційно виразними обличчями, що допомагає передати їх внутрішній світ та емоційний стан.

Анімація багата на символічні зображення, такі як розбите скло, що може символізувати розбите серце або зруйновані сподівання, або падіння пелюсток квітів, що може нагадувати про минущість моментів.

Анімація використовує плавний рух камери та персонажів, що занурює глядача в емоційний досвід персонажів. Сцени з персонажами часто мають плавні, але виразні анімаційні рухи, що підкреслюють драматичність моментів.

Є тісний зв’язок між музичним супроводом та анімацією, де зміни у музиці часто синхронізуються з змінами у візуальній складовій лінії. Це створює комплексне аудіовізуальне враження, де музика підсилює візуальний наратив та настрій.

Використання цих анімаційних та художніх засобів дозволяє “白雪 (White Snow)“ від Eve створити глибоко зворушливий та візуально захоплюючий досвід, що резонує з глядачами на емоційному рівні.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

1.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику.

Буктрейлер “Рейден Кішоу: Квінтесенція“ втілює в собі історію демона, який відокремив себе від світу в своєму особняку, займаючись самотнім життям, споживанням алкоголю і роздумами перед каміном. Проект націлений на дослідження тем самотності, пошуку прийняття і сімейних зв’язків через фантазійний наратив. Структура анімації розбита на кілька ключових сцен, які розкривають перебіг подій в житті Рейдена і його взаємодії з новими персонажами, що поступово заповнюють його особняк і життя.

Розповідь починається з досить статичних сцен, де лише зміна дат на календарі вказує на кількість часу, що минула. Герой поступово поринає у свої думки після чого динаміка та кольори різко змінюються, перебивка з яскравих сцен різко заволоділа увагою глядача. У фіналі зміна кімнати головного героя покликана показати, наскільки оточення може вплинути на звичний плин життя, скільки барв може принести одне випадкове знайомство та як змінити ставлення.

1.2. Графічне та стилістичне рішення.

Візуальний стиль анімації підібрано так, щоб передати атмосферу містичності та закритості світу головного героя. Використання темних, приглушених кольорів підкреслює відчуття самотності та ізоляції, в той час як моменти яскравішого освітлення і більш жвавих кольорів відображають рідкісні моменти радості та товариства. Графіка є досить деталізованою із акцентом на виразність облич і емоцій персонажів, що дозволяє глибше занурити глядача в переживання персонажів.

Динаміка анімації плавна, з періодичними сплесками яскравих та більш динамічних кадрів, що супроводжують ключові моменти сюжету. Анімаційні

переходи та зміна сцен використовуються для підсилення впливу наративних поворотів, забезпечуючи ефективне розповідання історії.

Такий візуальний і анімаційний підхід не лише допомагає краще зрозуміти історію, але й підкреслює її тематичну глибину, роблячи проєкт значущим і незабутнім для глядачів.

1.3. Технічні характеристики та особливості.

В проєкті загалом переважає 2D графіка та покадрова анімація. Для створення покадрової анімації використовувалась програма Clip Studio Paint. Фінальний монтаж проєкту виконаний в програмі Adobe After Effects.

Проєкт зроблений в форматі 1920x1080 px, кінцевий відео формат — MP4. Компоненти проекту включають наступне:

— створення та детальне відтворення локацій та фонів для кожної сцени;

— розробка окремих кадрів для анімації персонажів;

— деталізація та відпрацювання кожного кадру;

— налаштування часових рамок сцен та здійснення фінального зведення проекту.

1.4. Звукове рішення.

Першу половину анімації будуть супроводжувати звуки навколишнього середовища, як порив вітру, тріск вогню у каміні та тікання стрілок часів. Після чого наступає тиша, на моменті коли головний персонаж поринає у темряву. І на моменті появи першого другорядного персонажу вмикається пісня Stoner Things — Patiñ, що створює значний контраст між першою та другою частиною анімації та символізує початок трансформації головного героя.

ВИСНОВКИ

Проаналізувавши теоретичні аспекти буктрейлерів та покадрової анімації, було виявлено, що буктрейлери ефективно залучають аудиторію завдяки візуальному та емоційному впливу, сприяючи підвищенню інтересу до книг. Покадрова анімація забезпечує детальне та виразне зображення емоцій та дій персонажів, що є ключовим для передачі атмосфери літературного твору в буктрейлері.

Дослідження показало, що інтеграція 2D покадрової анімації у створення буктрейлерів дозволяє не тільки збільшити залученість глядачів, але й глибше розкрити сюжет та тематику твору. Застосування даної техніки в дипломному проекті демонструє значне покращення в сприйнятті аудиторією ключових моментів та характеристик персонажів книги "Рейден Кішоу: Квінтесенція".

Практичне застосування розробленого буктрейлера з використанням покадрової анімації має значний потенціал для маркетингу в літературній індустрії. Це дозволяє не лише підвищити продажі книги завдяки ефективній промоції, але й стимулює літературну креативність та інновації у визначенні нових способів залучення молодіжної аудиторії.

В ході дипломної роботи було успішно доведено, що використання покадрової 2D анімації в буктрейлерах значно збільшує їхню виразність і емоційну привабливість, що дозволяє з глибоким зануренням передавати суть літературних творів і залучати аудиторію на емоційному рівні. Результати дослідження демонструють значні переваги використання анімаційних буктрейлерів, як ефективного маркетингового інструменту.

ЛІТЕРАТУРА

1. Філатов А. Буктрейлери: від реклами до нового виду мистецтва. URL: https://www.calameo.com/read/004294774339474f9b47f (дата звернення: 24.04.2024).
2. Поціпух О. Буктрейлер по-українськи: додаткова промоція книги чи забавки для видавця? URL: http://www.chytomo.com/news/buktreyler-po-ukrayinsky-dodatkova-promotsiya-knyhy-chyzabavky-dlya-vydavtsya (дата звернення: 24.04.2024).
3. Frank, H. Frame by Frame: A Materialist Aesthetics of Animated Cartoons. Oakland: University of California Press, 2019. DOI: https://doi.org/10.1525/luminos.65

ДОДАТОК І.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Анімаційний серіал “Noblesse“ (Дворянство).



Іл. 1.2. Аніме-серіал “Mahoutsukai no Yome“ (Наречена чарівника).



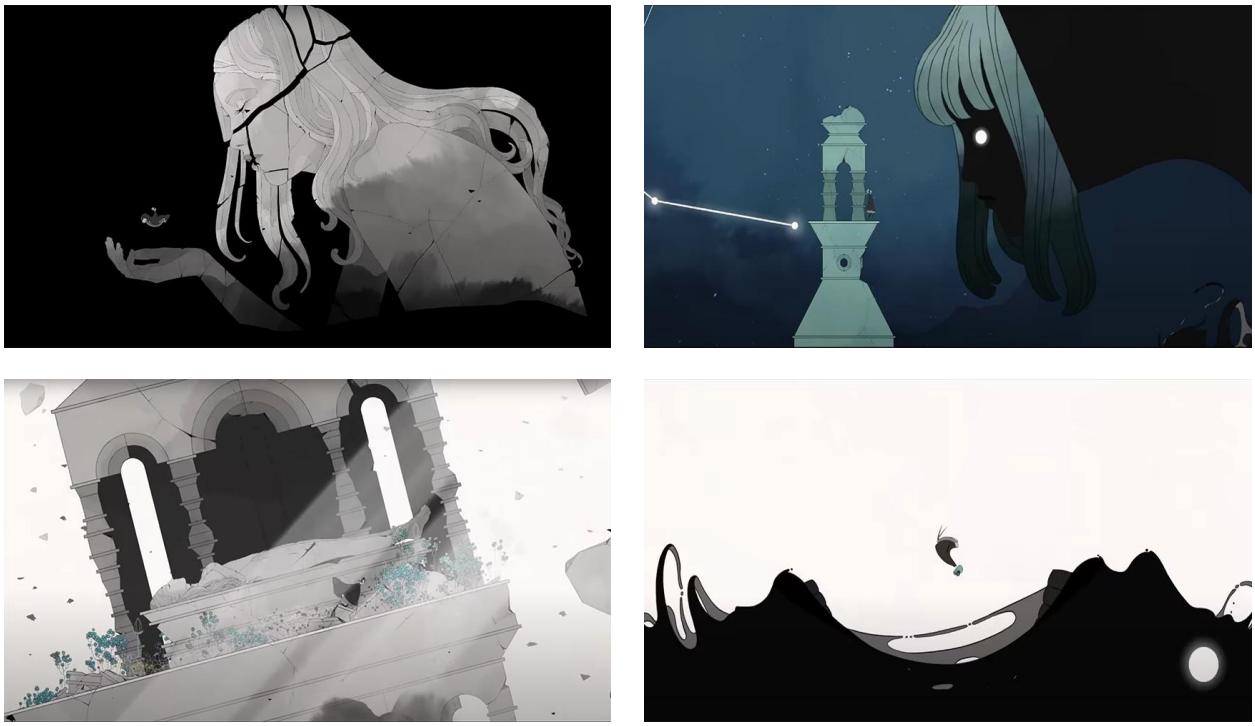
Іл. 1.3. Анімаційний фільм “Howl no Ugoku Shiro“ (Замок-мандрівник Хаула).



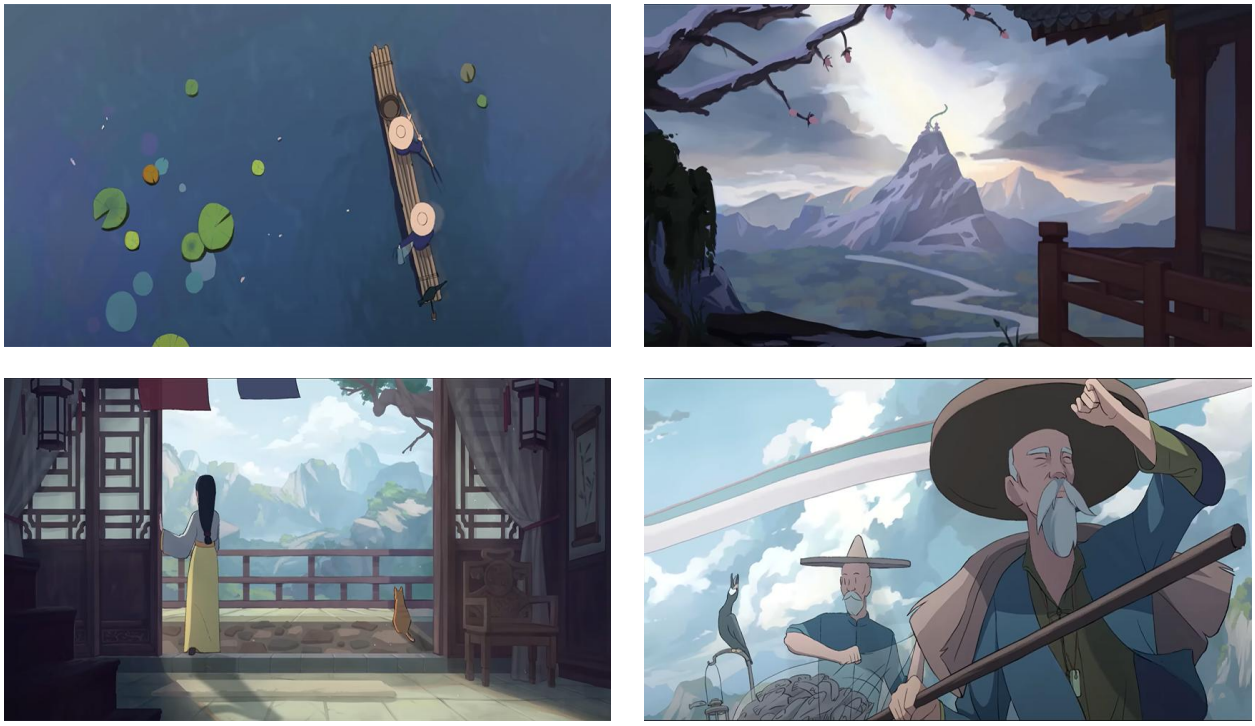
Іл. 1.4. Музичний кліп “Shelter“ (Укриття).



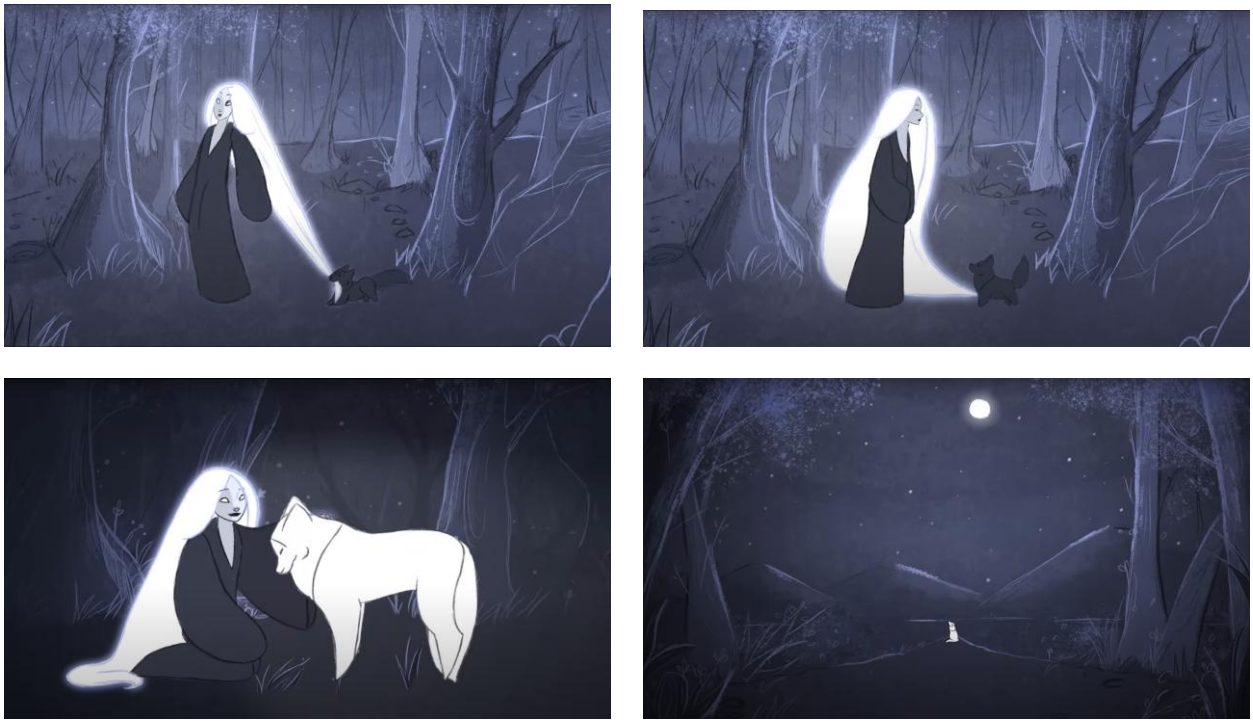
Іл. 1.5. Короткометражна анімаційна робота “Tsumiki no Ie“ (Дім з кубиків).



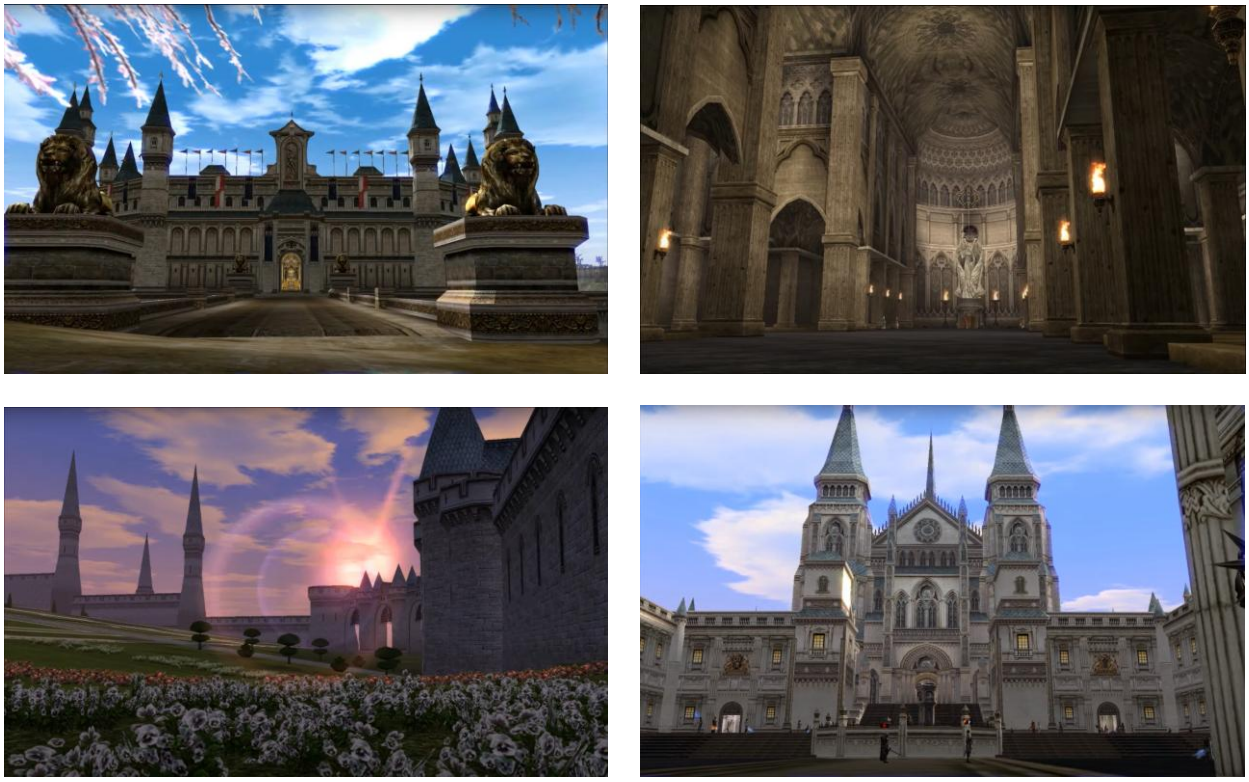
Іл. 1.6. Арт-гра “GRIS“.



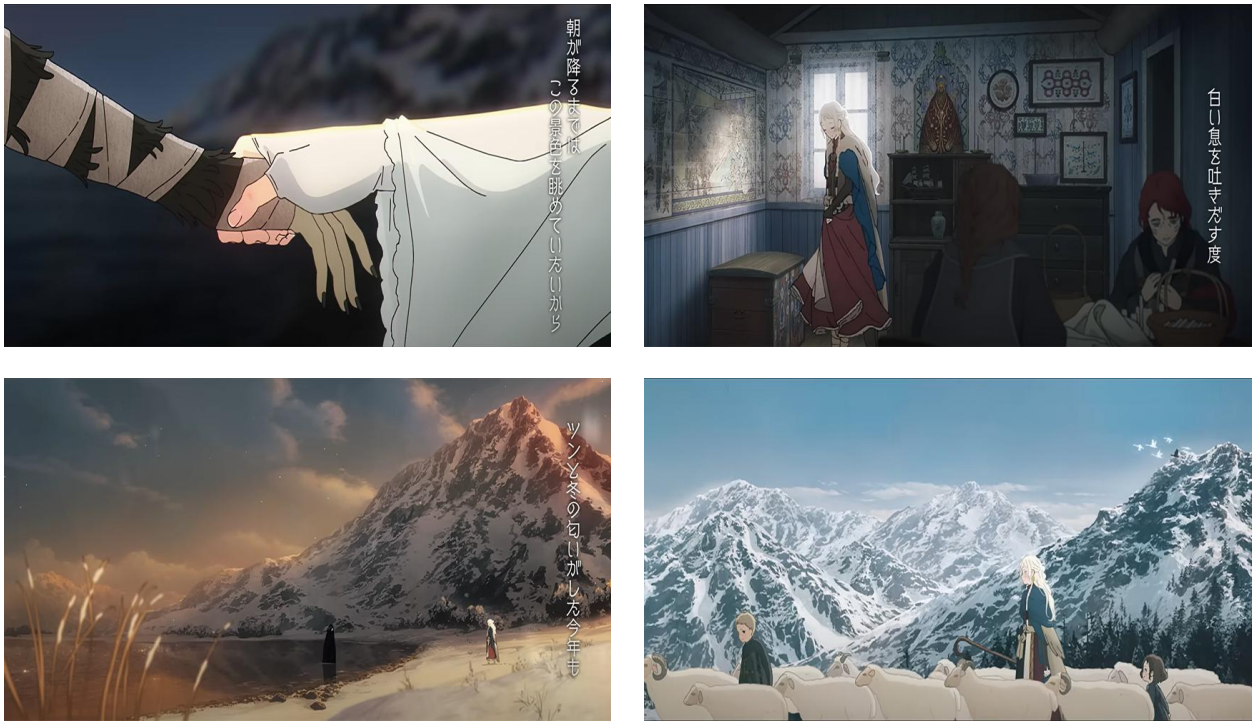
Іл. 1.7. Анімаційний короткометражний фільм “Spring Herald“ (Вісник весни).



Іл. 1.8. Анімаційний ролик “The White Wolf“.

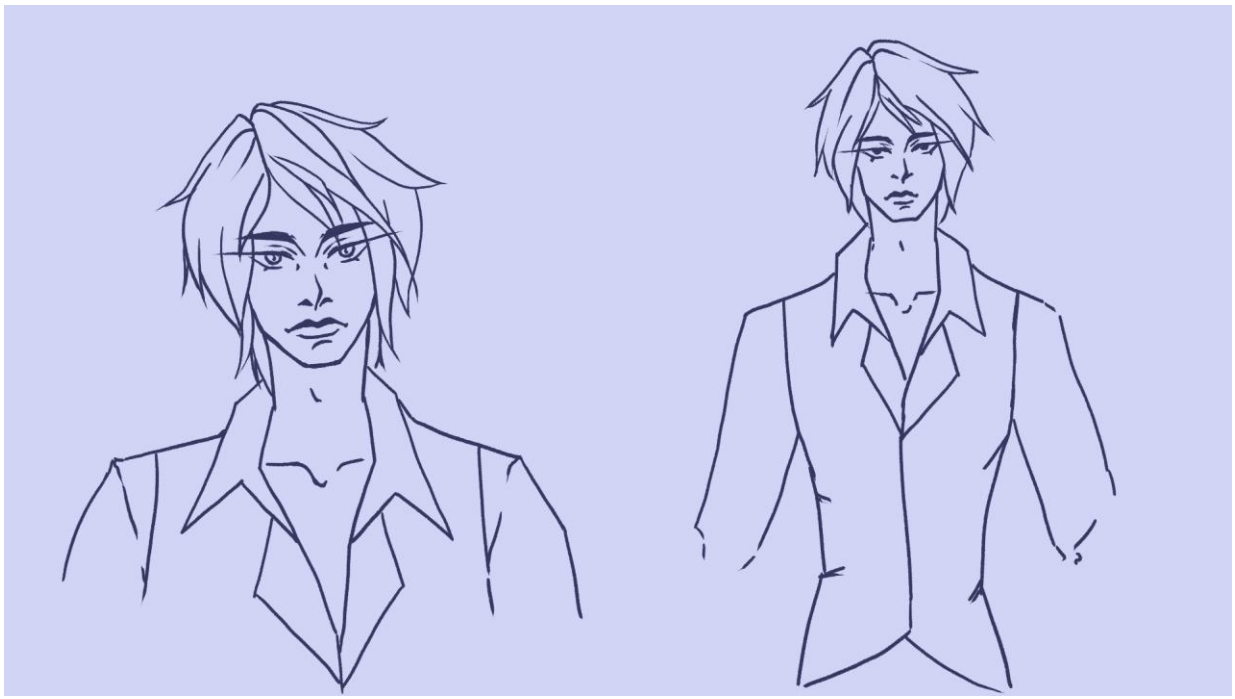


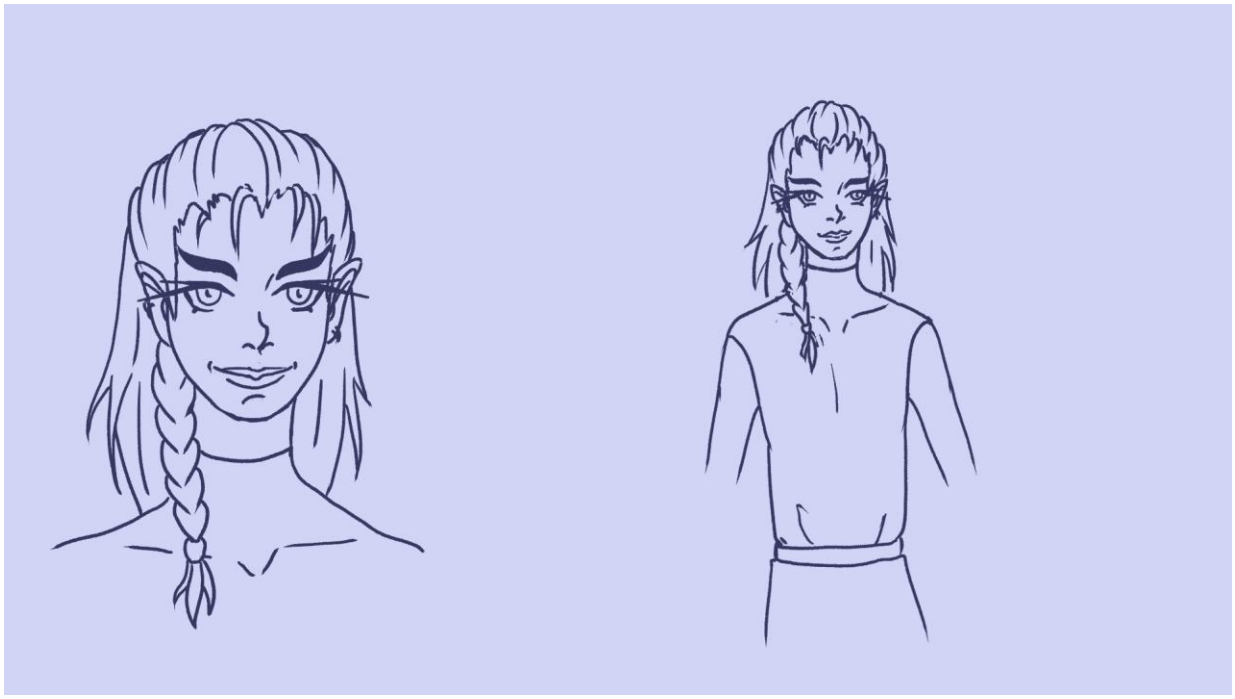
Іл. 1.9. Мережева рольова гра “Lineage II“.

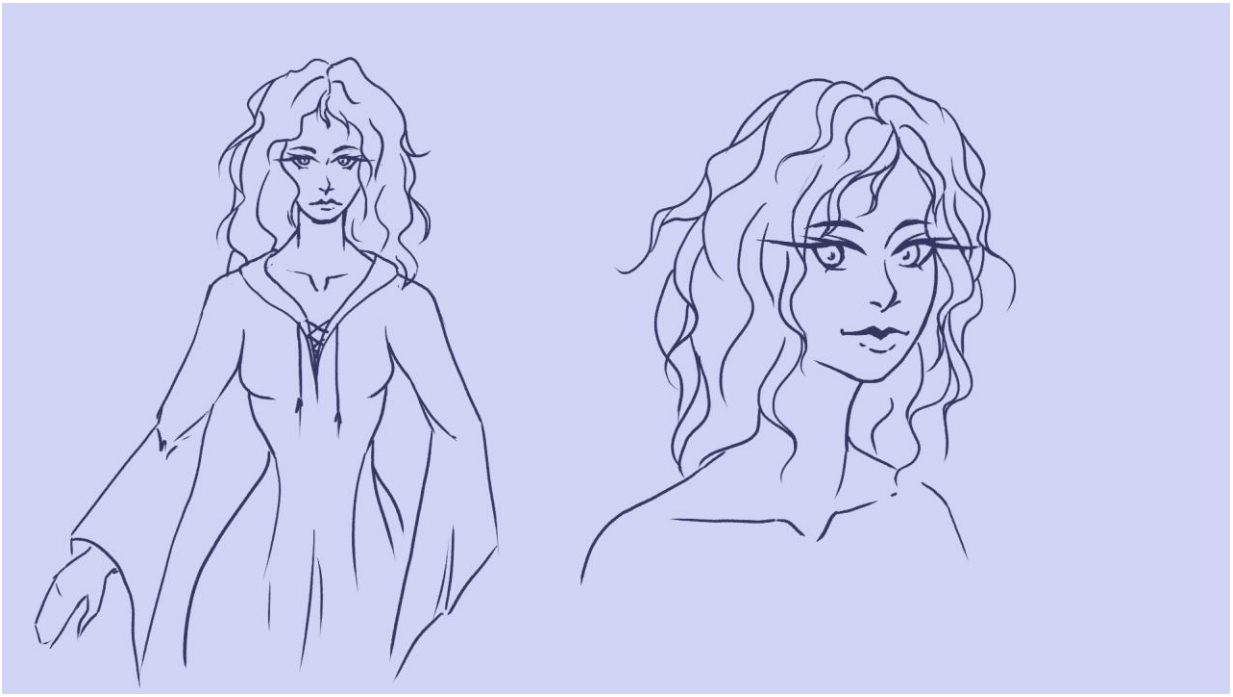


Іл. 1.10. Музичне відео “白雪 (White Snow)“.

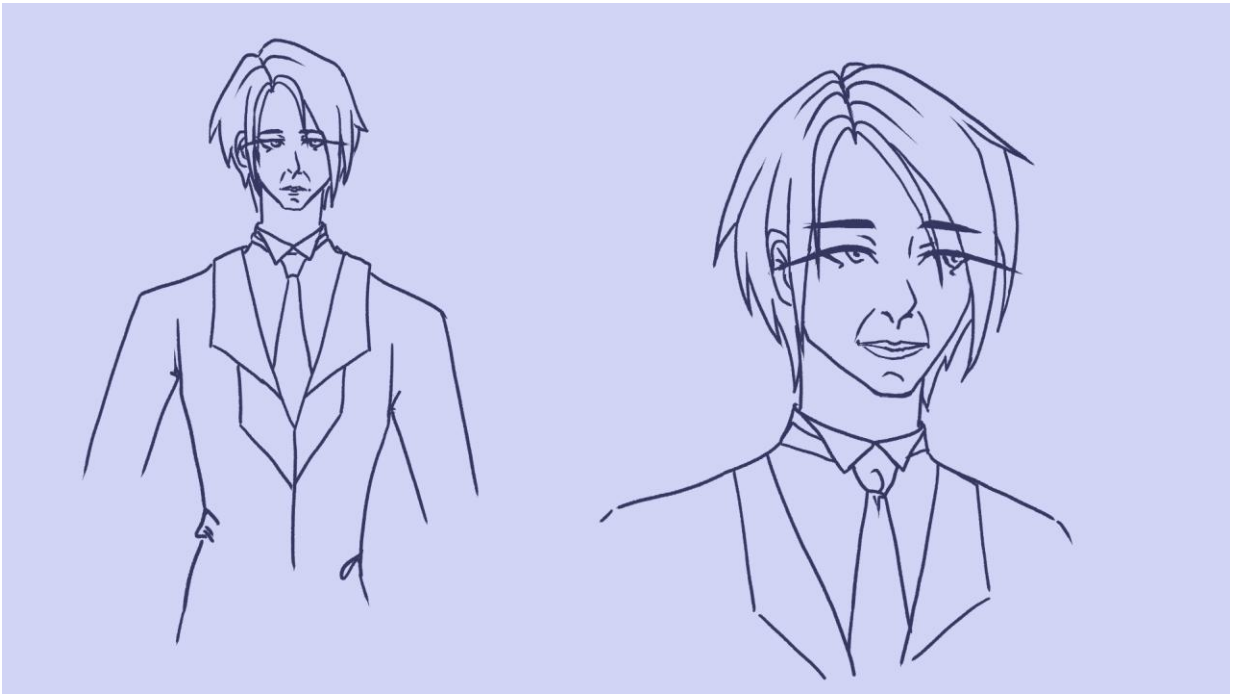
ДОДАТОК ІІ.
ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



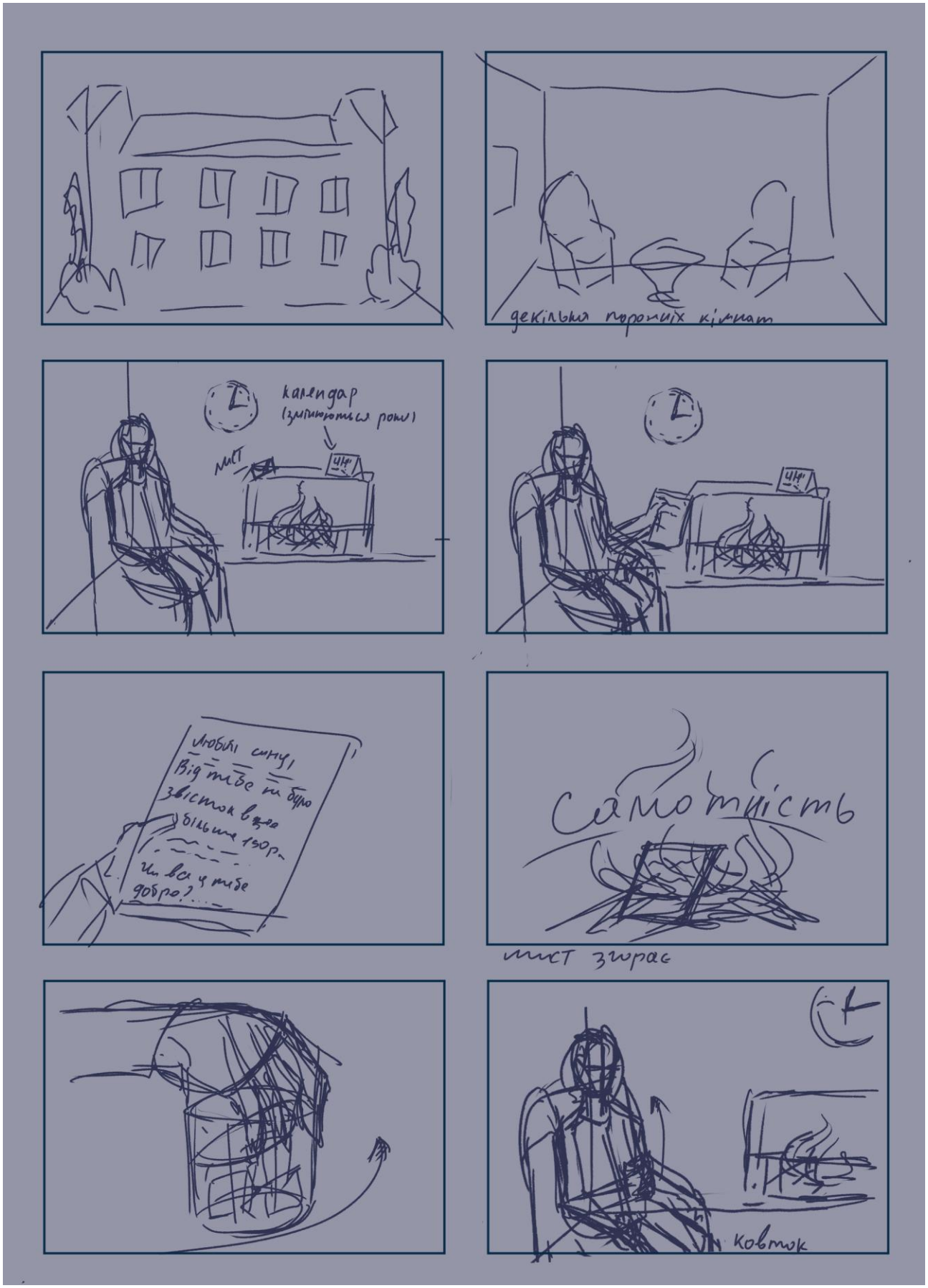




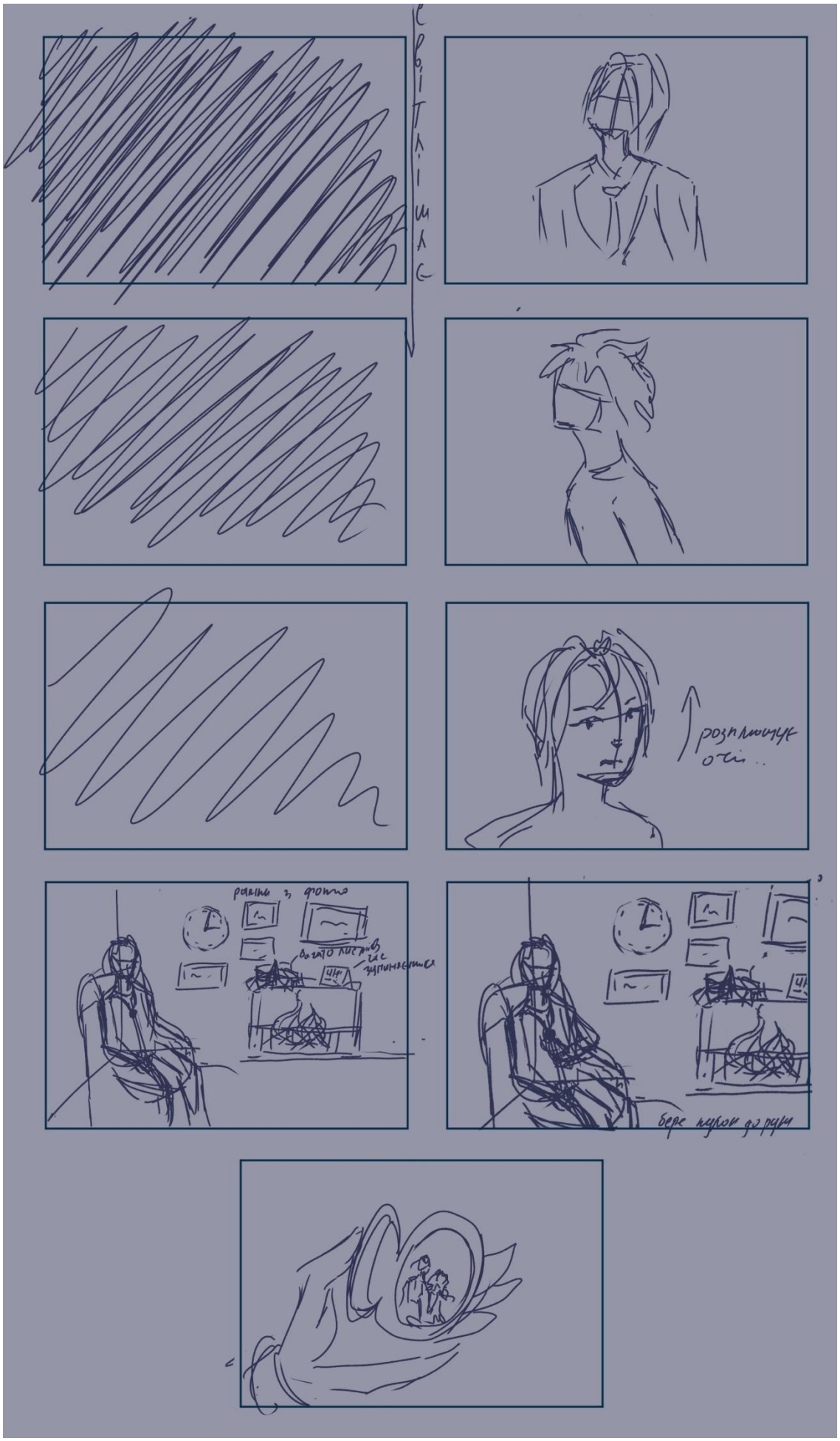




ДОДАТОК ІІІ.
СКЛАД ПРОЄКТУ


декілька порожніх кімнат
календар
(змінюються роки)
лист
Любий сину!
Від тебе не було
звістки вже
більше року.
Як ти?
Як все у тебе
добре?
самотність
лист згорає
ковток


самотність
тік - так -
тік - так -
зітхання
закриває текрава
самотності...?
самотність


світлішає
розплющує очі..
рамки з фото
вітер листів не затримується
бере чорну фарбу