

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

ДОПУЩЕНО до захисту
Завідувач кафедри, к.т.н., доц.
_____ Г.Н.Полетаєва
«__» _____ 20__ р.

ОБРАЗ КОЗАКІВ В УКРАЇНСЬКІЙ АНІМАЦІЇ

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА МАГІСТРА
022 Дизайн**

Виконавець:
Студентка групи 6Д2

Федоренко К.О.
(ПІБ)

Керівник:
к.т.н., доц.

Полетаєва Г.Н.
(ПІБ)

Консультанти з розділів:

Основний розділ
к.т.н., доц.

Полетаєва Г.Н.
(ПІБ)

Нормоконтроль
старший викладач

Сандік О.П.
(ПІБ)

Хмельницький 2024

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

Кваліфікаційна робота магістра
(пояснювальна записка
до кваліфікаційної роботи)

МАГІСТР

(освітній ступінь)

на тему "ОБРАЗ КОЗАКІВ В УКРАЇНСЬКІЙ АНІМАЦІЇ"

Виконала: студентка 6 курсу, групи 6Д2
спеціальності

022 "Дизайн"

(шифр і назва спеціальності)

Федоренко К.О.

(прізвище та ініціали)

Керівник к.т.н., доц. Полетаєва Г.Н.

(прізвище та ініціали)

Рецензент к.т.н., доцент, Вишемирська С.В

(прізвище та ініціали)

Хмельницький 2024

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет інформаційних технологій та дизайну

Кафедра дизайну

Освітній рівень магістр

Спеціальність 022 Дизайн
(шифр і назва)

Освітньо-професійна програма Дизайн
(назва)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри дизайну

Г.Н. Полетаєва

“ ____ ” _____ 20__ року

З А В Д А Н Н Я

НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА

Федоренко Крістіни Олександрівни

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи Образ козаків в українській анімації

керівник роботи к.т.н., доц.Г.Н.Полетаєва,

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від 27.09.2024 року №517-с

2. Строк подання студентом роботи 17.12.2024р.

3. Вихідні дані до роботи Пояснювальна записка, плакати, презентація, спроектований проєкт

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) 1.Козак як уособлення національної культури. 2.Прототипи в мистецтві та анімації. 3.Дизайн та стилістика. 4.Розробка образу козака та створення анімаційного ролику.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень) Розробка образу козака та створення анімаційного ролику

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Основний розділ	<u>к.т.н., доц.Г.Н.Полетаєва</u>		
Нормоконтроль	Сандік.О.П.		

7.Дата видачі завдання 05.04.24.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів дипломної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Видача завдання	03.05.24	
2	Складання і затвердження плану роботи	10.06.24	
3	Написання 1 розділу	27.06.24	
4	Написання 2 розділу	05.07.24	
5	Написання 3 розділу	15.08.24	
6	Написання 4 розділу	02.09.24	
7	Формування висновків за темою дослідження	01.10.24	
8	Практичне виконання проєкту	15.10.24	
9	Кінцеві правки	29.11.24	

Студент _____ Федоренко К.О.
(підпис) (прізвище та ініціали)

Керівник роботи _____ Полетаєва Г.Н
(підпис) (прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Федоренко К.О. Образ козаків в українській анімації ». – Рукопис.

Робота на здобуття освітнього ступеню магістра за спеціальністю 022 Дизайн. Херсонський національний технічний університет. Хмельницький, 2024.

У роботі досліджено образ козаків в українській анімації як ключовий елемент національної культури та символ ідентичності українського народу. Розглянуто історичний та культурний контекст формування козацького образу, його прототипи у фольклорі та мистецтві, а також шляхи адаптації козацької тематики до анімаційного місту.

Аналіз анімаційних творів, зокрема «Тарас Бульба», «Енеїда», «Як козаки», дозволили створити основні риси анімаційного козака: гумор, винахідливість, відвагу, прагнення до традиції та збереження. Досліджено художні прийоми, зокрема стиль, кольорову палітру та динаміку, які сприяють виразності персонажів та їхнього популярного. Розроблений образ козака та створенно анімаційний ролик.

Ключові слова: розробка анімації, козак, концепція

ЗМІСТ

ВСТУП.....	8
РОЗДІЛ 1.Козак як уособлення національної культури.....	9
1.1.Історичний контекст.....	9.
1.2.Соціокультурні та національні аспекти.....	12
1.3.Козацтво як символ ідентичності.....	15
Висновки.....	21
РОЗДІЛ 2.Прототипи в мистецтві та анімації.....	23
2.1.Джерела в народній традиції.....	23
2.2.Історичні та літературні впливи.....	28
2.3.Роль фольклору в анімаційних образах.....	36
Висновки.....	38
РОЗДІЛ 3.Дизайн та стилістика.....	39
3.1.Кольорова палітра та стиль.....	39
3.2.Вплив анімаційного стилю на образ.....	52
3.3.Порівняння класичних і сучасних підходів.....	58
Висновки.....	62
РОЗДІЛ 4.Розробка образу козака та створення анімаційного ролику.....	63
4.1 Розробка проектної концепції.....	63
4.2Програмні засоби реалізації.....	66
4.3 Практична реалізація проекту.....	67
Висновки.....	67
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	69
Додаток А.....	71
Додаток Б.....	76
Додаток В.....	80
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	82

ВСТУП

Актуальність теми. Тема образу козаків в українській анімації є актуальною, оскільки вона дозволяє зберігати та популяризувати національну спадщину, виводити на екран символи боротьби за свободу і незалежність, а також сприяти формуванню національної ідентичності серед нових поколінь через мистецтво анімації.

У першому розділі проаналізовано ранні згадки про козаків їхні історичні корені, впливи козацьких пісень, звичаїв, легенд і обрядів на українську культуру та як козаки представлені в літературі, музиці, мистецтві та фольклорі.

У другому розділі проаналізовано різні аспекти прототипів у мистецтві та анімації, зокрема джерела в народній традиції, історичні та літературні впливи, а також роль фольклору в анімаційних образах.

У третьому розділі розглянуто кольорову палітру та стиль в анімації, також вплив анімаційного стилю на формування козаків, та порівняння класичних і сучасних підходів.

У четвертому розділі описано розробку проектної концепції, програмні засоби та практична реалізація проекту у середовищі Callipeg.