

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

Кваліфікаційна робота бакалавра

**на тему: Розробка персонажу для анімаційного серіалу
«Виклик»**

Виконав: студентка 4 курсу, групи 4Д2
спеціальності

022 "Дизайн"
(шифр і назва спеціальності)

Волощук А.О.
(прізвище та ініціали)

Керівник ст. викладач Чорностан Г.В.
(прізвище та ініціали)

Рецензент к.т.н., доц. Расторгуєва М.Й.
(прізвище та ініціали)

Хмельницький 2025

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет інформаційних технологій та дизайну

Кафедра дизайну

Освітній ступінь Бакалавр

Спеціальність 022 Дизайн

(шифр і назва)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри, к.т.н., доцент

_____ Ганна ПОЛІТАЄВА

“ _____ ” _____ 2025 року

З А В Д А Н Н Я НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

_____ Волощук А.О.

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи «Розробка персонажу для анімаційного серіалу «Виклик»».

Керівник роботи ст.викл.Чорностан Г.В.,

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

затверджені наказом вищого навчального закладу від 13.01.2025 року №12-с

2. Строк подання студентом роботи 07.06.2025р.

3. Вихідні дані до роботи Розробка персонажу для анімаційного серіалу

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) Розділ 1: Теоретичні основи та розробка персонажів.. Розділ; 2: Практична реалізація проекту. Розділ 3. Аналіз та аналоги існуючих персонажів
Розділ 4: Охорона праці.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)

Планшети 4 шт. 70*90 см.

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Основний розділ	Старший викладач Чорностан Г.В.	25.02.25	12.05.2025
Охорона праці	к.т.н., доцент Венгер О.О.	05.05.25	07.05.2025
Нормоконтроль	ст. лаб Новицька Ю.О.	12.05.25	13.05.2025

7. Дата видачі завдання 25.02.2025 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів дипломної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Аналіз теми	25.02 - 01.03	
2	Написання вступу	01.03 - 03.03	
3	Відбір аналогів та прототипів.	03.03 - 10.03	
4	Визначення концепції персонажів	10.03 - 20.03	
5	Розробка ескізів	20.03 – 15.04	
6	Моделювання персонажа	15.04 - 22.04	
7	Написання четвертого розділу «Охорона праці»	22.04 - 23.04	
8	Внесення остаточних правок та завершення написання записки до дипломної роботи	23.04- 15.05	

Студент _____ Волошук А.О.
(підпис) (прізвище та ініціали)

Керівник роботи _____ Чорностан Г.В.
(підпис) (прізвище та ініціал)

АНОТАЦІЯ

Волощук Анна Олегівна – «Розробка персонажу для анімаційного серіалу «Виклик» » - Рукопис

Робота на здобуття освітнього ступеню бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн. Херсонський національний технічний університет. Хмельницький, 2025 р.

В роботі розкрито аналіз та виконано проект створення анімаційного ролику з повчальним характером. Проект розроблено з використанням сучасних технологій анімації та мультимедійних засобів, що дозволяє створити яскравий та захоплюючий контент.

Для досягнення поставлених завдань було використано комплексний підхід, який включає якісні та кількісні методи дослідження. На першому етапі було проведено аналіз літератури по заданій темі. На основі отриманих даних було розроблено сценарій та стилістичне оформлення ролика. Для технічної реалізації використовувалися програми «Krita» та «Photoshop». Також було проаналізоване власне робоче місце, визначені шкідливі виробничі фактори та позитивні.

Ключові слова: анімація, мультимедія, 3Д персонаж.

ABSTRACT

Voloshchuk Anna Olegivna – “Character Development for the Animated Series “The Challenge”” - Manuscript

Thesis for the Bachelor's Degree in Design, 022. Kherson National Technical University. Khmelnytskyi, 2025

The work reveals the analysis and implementation of a project to create an educational animated video. The project was developed using modern animation technologies and multimedia tools, which allows you to create bright and exciting content.

To achieve the set objectives, a comprehensive approach was used, which includes qualitative and quantitative research methods. At the first stage, an analysis of the literature on the given topic was conducted. Based on the data obtained, a script and stylistic design of the video were developed. Krita and Photoshop were used for technical implementation. The actual workplace was also analyzed, identifying harmful production factors and positive ones.

Keywords: animation, multimedia, character

ЗМІСТ

ВСТУП.....	8
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ РОЗРОБКИ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ АНІМАЦІЙНИХ РОЛИКІВ.....	7
1.1 Історія анімації та розвиток персонажу	9
1.2. Перші пристрої ранньої анімації.....	10
1.3 Основні елементи дизайну персонажу.....	12
1.4 Психологія персонажів в анімації	14
1.5 Значення персонажу для сюжету	15
Висновок.....	16
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ТА АНАЛОГИ ІСНУЮЧИХ ПЕРСОНАЖІВ У АНІМАЦІЙНИХ СЕРІАЛІВ	17
2.1. Огляд програм для створення анімації	17
2.2. Аналоги популярних анімаційних сералів.....	19
2.3 Типи персонажів та їх функції в серіалах.....	22
2.4. Визначення цільової аудиторії	25
Висновок.....	26
РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЕКТУ.....	28
3.1 Опис аналогу персонажу по яким створювались ескізи	28
3.2. Технічне виконання проекту.....	30
3.3. Опис та ескізи розроблених персонажів.....	34
Висновок.....	37
РОЗДІЛ 4. ОХОРОНА ПРАЦІ.....	38
4.1. Характеристика робочого місця дизайнера.....	38
4.2. Стимулювання охорони праці на підприємстві, в організації чи установі.	
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	43
ДОДАТОК А.....	46
ДОДАТОК Б.....	48

ДОДАТОК В.....	52
ДОДАТОК Д.....	56
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	57

ВСТУП

Сучасна анімація стала невід'ємною частиною культурного продукту, який впливає на різноманітні аспекти повсякденного життя. Вона не лише розважає, але й навчає, викликає емоції, формує світогляд і навіть впливає на попередження суспільства про важливі соціальні проблеми. Одним з ключових елементів успішного анімаційного проекту є персонаж, адже саме він стає носієм ідей, цінностей та емоційної насиченості сюжету.

Метою даної кваліфікаційної роботи бакалавра є розробка персонажа для анімаційного серіалу, який зможе зацікавити іншу аудиторію, відобразити глибину людських переживань і риси характеру, а також врахувати сучасні тенденції анімаційної індустрії. Вибір персонажа потребує комплексного підходу, адже він має бути не лише естетично привабливим, але й мати цікаву передісторію, мотивацію та динаміку розвитку, що дозволить глядачеві упізнавати в ньому щось близьке та зрозуміле.

У процесі роботи ми розглянемо кілька ключових аспектів: від концепції персонажа до його візуалізації, а також взаємодії з іншими героями серіалу та впливу на сюжет. Цей процес витончено балансує між креативністю та аналітичним мисленням, що підкреслює важливість добре продуманого дизайну персонажа.

Таким чином, розробка персонажа для анімаційного серіалу є складним, але захоплюючим завданням, яке вимагатиме від нас глибокого розуміння як технічних аспектів анімації, так і нюансів людської психології. У результаті цієї роботи ми прагнемо створити персонажа, здатного захопити серця глядачів та стати яскравим представником сучасної анімаційної культури.