

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА БАКАЛАВРА

на тему **Анімаційний ролик «Друге обличчя»**

Виконав: студент 4 курсу, групи 4Д4
спеціальності

022 Дизайн

(шифр і назва спеціальності)

Сафонова К. О.

(прізвище та ініціали)

Керівник Полєтаєва Г. Н.

(прізвище та ініціали)

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

(прізвище та ініціали)

Хмельницький - 2025 р.

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет інформаційних технологій та дизайну
Кафедра дизайну
Освітній рівень перший (бакалаврський)
Спеціальність 022 Дизайн
(шифр і назва)
Освітньо-професійна програма 022.01 «Графічний дизайн»
(назва)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри

к.т.н., доцент Ганна ПОЛЄТАЄВА

“ ”

_____ 20__ року

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

Сафонові Катерини Олександрівни

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи _____ Анімаційний ролик «Друге обличчя»

керівник роботи к.т.н., доцент Полетаєва Г.Н.,
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом закладу вищої освіти від 13.01.2025 року №12-с

2. Строк подання студентом роботи 09.06.2025р.

3. Вихідні дані до роботи _____ Анімаційний короткометражний фільм у техніці 2D-анімації. Розробка концептів персонажів, фону, композиційних рішень та розкадровки.

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) Вступ; Розділ 1. Аналіз проєктної ситуації; Розділ 2. Розробка об'єкта проєктування; Розділ 3. Практична реалізація проєкту; Розділ 4. Охорона праці; Загальні висновки.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень) Планшети 3 шт. 70*90 см.

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Основний розділ	к.т.н., доцент Полетаєва Г.Н.	25.02.25	15.05.25
Охорона праці	к.т.н., доцент Венгер О.О.	06.05.25	12.05.25
Нормоконтроль	Шейник С.П.	09.06.25	09.06.25

7. Дата видачі завдання 25.02.2025 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Опрацювання теми, збір матеріалів, аналіз джерел	25.02 – 01.03	
2	Написання вступу, формулювання мети й завдань	01.03 – 03.03	
3	Аналіз аналогів, візуальних референсів	03.03 – 10.03	
4	Розробка концепції проєкту, визначення аудиторії	10.03 – 18.03	
5	Створення ескізів персонажів, середовища	18.03 – 05.04	
6	Розробка розкадровки та ключових сцен	05.04 – 12.04	
7	Реалізація анімації в Toon Boom Harmony	12.04 – 01.05	
8	Монтаж, додавання звуку в відеоредакторі	01.05 – 10.05	
9	Написання розділу з охорони праці	06.05 – 09.05	
10	Внесення остаточних правок та завершення написання записки до дипломної роботи	05.06 – 06.06	

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

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

АНОТАЦІЯ

Сафонова К.О. Створення анімаційного ролику «Друге обличчя».

Робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн. Херсонський національний технічний університет. Херсон, 2025.

В результаті проведеного аналізу сучасних тенденцій анімації, та стану сучасної анімації в цілому, встановлено, що вигаданий сюжет з незвичайним сюжетним поворотом популярний, та прослідковується в анімаційних роликах упродовж багатьох років. Даний сюжет належить до жанру психологічної драми з елементами містики, показує що не дивлячись на сварку, страх та розлуку головні персонажі проходять через це. Випробування розкриває справжню глибину довіри, взаємної підтримки та сили родинних почуттів.

Навіть у самих загадкових похмурих обставинах, коли все здається не тим, чим є насправді, брати подолали свою внутрішню та зовнішню темряву. Головною темою проєкт є створення анімаційного ролика, який розповідає авторську історію двох братів; показане позитивне значення у допомозі ближньому та в силі бачити через брехню. Розроблено дизайн візуального вигляду персонажів, створено новий сюжет та розкадрування майбутнього анімаційного мультфільму.

Використовуючи сучасні програми та обладнання анімовано всі сцени анімації.

Ключові слова: графічний дизайн, анімація, дизайн, 2D-анімація, покадрова анімація.

ABSTRACT

Safonova K.O. Creation of an animated video "The Other Face".

This is a Bachelor's degree thesis in specialty 022 Design. Kherson National Technical University. Kherson, 2025.

As a result of the analysis of current animation trends and the state of modern animation as a whole, it has been established that fictional plots with unusual twists have been popular and present in animated videos for many years. This particular story belongs to the genre of psychological drama with elements of mysticism, demonstrating that despite conflict, fear, and separation, the main characters successfully overcome these trials. The ordeal reveals the true depth of trust, mutual support, and the strength of family bonds.

Even in the most mysterious and gloomy circumstances, when everything seems not as it truly is, the brothers overcome their internal and external darkness. The main theme of the project is the creation of an animated video that tells an original story of two brothers; it highlights the positive value of helping others and the power of seeing through deception. The visual design of the characters has been developed, a new plot has been created, and the future animated film has been storyboarded.

Using modern software and equipment, all animation scenes have been animated.

Keywords: graphic design, animation, design, 2D-animation, frame-by-frame animation.

ЗМІСТ

ВСТУП	7
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ПРОЄКТНОЇ СИТУАЦІЇ.....	9
1.1. Аналіз предмету проєктування.....	9
1.2. Аналіз аналогового середовища	12
Висновки	23
РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА ОБ'ЄКТУ ПРОЄКТУВАННЯ.....	24
2.1. Концептуальне рішення проекту	25
2.2. Виконання пошукових та ескізних варіантів	26
2.3. Структура елементів проектного рішення.....	29
Висновки	32
Розділ 3. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЄКТУ	33
3.1. Програмні засоби реалізації	33
3.2. Технічне виконання проекту.....	35
Висновки	37
Розділ 4. ОХОРОНА ПРАЦІ	38
4.1. Характеристика робочого місця	38
4.2. Організаційно-технічні заходи з охорони праці	42
Висновки	45
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	46
Додаток А	47
Додаток Б	54
Додаток В	56
Додаток Д	57
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	59

ВСТУП

Актуальність роботи. Анімація залишається одним із найпотужніших засобів візуальної комунікації, поєднуючи мистецтво, технології та наратив. У сучасному медійному просторі якісна анімація є важливим інструментом для створення рекламних роликів, кіно, відеоігор, освітнього контенту та інших цифрових продуктів. Особливої уваги заслуговує етап концептуальної розробки, адже саме на цьому етапі формується загальна естетика та візуальний стиль проєкту, що безпосередньо впливає на його сприйняття та ефективність.

Розробка концептуального рішення анімації охоплює створення унікальних дизайнів персонажів, оточення, фонів, а також розкадрування, яке визначає динаміку та послідовність подій. Візуальний стиль анімації є не лише естетичною складовою, а й способом передати ідеї, емоції та настрої. Якісний концепт-дизайн допомагає сформувати унікальну айдентику проєкту, робить його впізнаваним і конкурентоспроможним.

Попит на професійно створені анімаційні проєкти зростає, оскільки вони використовуються в різних сферах: від розважальної індустрії до реклами та освіти. Відповідно, зростає і потреба у висококласних спеціалістах, здатних створювати продумані та якісні анімаційні концепти.

Мета роботи – розробка концептуального рішення для анімаційного проєкту, що включає дизайн персонажів, оточення, фонів та розкадрування, з урахуванням художніх і технічних аспектів.

Об'єкт дослідження – процес створення концептуального рішення для анімації як частина візуального мистецтва.

Предмет дослідження – розробка концептуального дизайну для анімаційного проєкту.

Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити такі завдання:

- вивчити теоретичні основи концепт-арту та його роль у створенні анімації;
- дослідити особливості дизайну персонажів, оточення та фонів;

- визначити принципи ефективного розкадрування;
- створити візуальні матеріали для проєкту, що включають концепти персонажів, середовища та композиційні рішення;
- розробити розкадрування для анімації.

Структура дипломної роботи. Дипломна робота складається зі вступу, чотирьох розділів, висновків, списку використаних літературних джерел та додатків. Повний обсяг роботи становить 61 сторінок, з яких 12 сторінок займають ілюстрації, 3 сторінки – список використаної літератури. Основна частина роботи налічує 46 сторінки.