

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

Кваліфікаційна робота бакалавра

**на тему: Розробка персонажа та оточення до анімації за
мотивами української міфології**

Виконав: студентка 4 курсу, групи 4Д4
Спеціальності 022 "Дизайн"
(шифр і назва спеціальності)

Тимченко В.С.

(прізвище та ініціали)

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

Рецензент к.т.н., доц. О.Є. Огнєва
(прізвище та ініціали)

Хмельницький 2025

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет інформаційних технологій та дизайну

Кафедра дизайну

Освітній рівень Бакалавр

Спеціальність 022 Дизайн

Освітньо-професійна програма Графічний дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри, к.т.н., доцент

_____ Ганна ПОЛІТАЄВА

“ ” _____ 2025 року

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

Тимченко Валерія Сергіївна

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи «Розробка персонажа та оточення до анімації за мотивами української міфології»

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 09.06.2025р.

3. Вихідні дані до роботи Розробка персонажа та оточення до анімації за мотивами української міфології

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) 1. АНАЛІЗ МФОЛОГІЧНОГО КОНТЕКСТУ;

2. РОЗРОБКА КОНЦЕПЦІЇ ДО АНІМАЦІЇ Розділ

3. ПЕРСОНАЖ, СЕРЕДОВИЩЕ ТА АНІМАЦІЯ Розділ

4: ОХОРОНА ПРАЦІ.

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

Планшети - 4 шт. розміром 70х90 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	09.05.25
Охорона праці	к.т.н., доцент Венгер О.О.	10.05.25	20.05.25
Нормоконтроль	ст. викл. Шейник С.П.	22.05.25	

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	
3	Аналіз аналогів та прототипів.	03.04 - 10.04	
5	Розробка ескізів персонажу	11.04 - 15.04	
6	Моделювання персонажа	16.04 - 09.05	
7	Робота над розділом «Охорона праці»	10.05 - 20.05	
8	Розробка планшетів	21.05 – 01.06	

Студент Тимченко В.С.
(підпис) (прізвище та ініціали)

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

АНОТАЦІЯ

Тимченко Валерія Сергіївна – «Розробка персонажа та оточення до анімації за мотивами української міфології». Рукопис, 2025 рік.

Робота присвячена створенню персонажа, натхненного образами української міфології, зокрема образом домовика. У процесі дослідження було проаналізовано фольклорні джерела, етнографічні матеріали та міфологічні уявлення, що формували образ цієї істоти у свідомості українців. Особливу увагу приділено культурному контексту постаті домовика, його функціям, зовнішнім рисам, характеру та взаємодії з людським простором.

Метою дослідження є інтерпретація національного фольклору, засобами сучасного 3D моделювання та інших технологій.

В роботі послідовно реалізовано всі етапи створення персонажа та середовища: від первинного аналізу джерел, розробки концепту, створення ескізів - до побудови об'ємної моделі та стилістичного оформлення оточення. Візуальна частина роботи вирізняється намаганням поєднати етнічну впізнаваність із сучасною мовою комп'ютерної графіки.

Практичне значення роботи полягає в розробці цілісного візуального рішення для персонажа, що може бути використане як основа для короткометражної анімації, ігрового контенту або візуального супроводу освітніх і культурних проєктів, спрямованих на популяризацію української культурної спадщини.

Ключові слова: персонаж, анімація, українська міфологія, домовик, фольклор, 3D моделювання.

ABSTRACT

Timchenko Valeria Sergiyevna – “Development of a character and environment for animation based on Ukrainian mythology” Manuscript, 2025.

This work is dedicated to the creation of a character inspired by Ukrainian mythology, particularly the image of the domovyk (house spirit). The research involved the analysis of folklore sources, ethnographic materials, and mythological beliefs that have shaped the perception of this figure in Ukrainian cultural consciousness. Special attention is given to the cultural context of the domovyk, its functions, physical appearance, personality traits, and its interaction with human space.

The aim of the study is to interpret national folklore through the tools of modern 3D modeling and other digital technologies.

The work consistently implements all stages of character and environment development: from initial source analysis, concept creation, and sketching - to the construction of a 3D model and stylistic design of the surroundings. The visual part of the project is distinguished by an attempt to combine ethnic recognizability with the contemporary language of computer graphics.

The practical significance of the work lies in the development of a coherent visual concept for a character that can serve as the basis for short animation, game content, or visual support for educational and cultural projects aimed at promoting Ukrainian cultural heritage.

Keywords: character, animation, Ukrainian mythology, domovyk, folklore, 3D modeling

ЗМІСТ

ВСТУП	7
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ МІФОЛОГІЧНОГО КОНТЕКСТУ	9
1.1. Міфологічний огляд та характеристика створінь	9
1.2 . Образ домовика в міфології	14
1.3. Образ домовика в кінематографії	15
1.4. Огляд літератури за темою дослідження	16
Висновки	19
РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА КОНЦЕПЦІЇ ДО АНІМАЦІЇ	20
2.1. Основна ідея	20
2.1.1. Історична довідка до Вишиванки	21
2.1.2. Пояснення про українську традиційну хату	22
2.2. Ескізування персонажу та оточення	25
2.3. Сценарій, плани та розкадровка	27
2.4. Вибір програмного забезпечення та інструментів для розробки	28
Висновки	29
РОЗДІЛ 3. ПЕРСОНАЖ, СЕРЕДОВИЩЕ ТА АНІМАЦІЯ	30
3.1. Дизайн персонаж: зовнішність, одяг	30
3.1.1. Модель в 3D	30
3.2. Опис середовища	31
3.3. Анімація та ефекти	31
Висновки	32
РОЗДІЛ 4. ОХОРОНА ПРАЦІ	34
4.1. Характеристика робочого місця дизайнера	34
4.2. Особливості укладання колективної угоди чи договору	35
Висновки	38
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	39
Додатки	41
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	51

ВСТУП

У сучасному інформаційному суспільстві візуальна культура відіграє важливу роль у формуванні національної ідентичності та популяризації культурної спадщини. Анімація, як синтез мистецтва і технологій, є потужним інструментом для передачі традиційних сюжетів та образів у сучасній формі, зрозумілій широкій аудиторії, зокрема молоді. Особливої актуальності набуває звернення до української міфології - багатого й малодослідженого пласта народної культури, в якому відображено уявлення предків про світ, природу, добро і зло.

У межах цієї роботи досліджується потенціал української демонології в контексті візуального сторітелінгу та створення персонажів для анімаційного проєкту. Основну увагу зосереджено на образі домовика - одного з найбільш впізнаваних і водночас суперечливих персонажів української народної уяви. Образ домовика не тільки має глибоке символічне навантаження, а й відкриває широкі можливості для художньої інтерпретації та адаптації в цифровому просторі.

Метою кваліфікаційної роботи є створення авторського персонажа та анімованого оточення на основі української міфології із застосуванням сучасних методів цифрового моделювання та візуалізації. Робота передбачає виконання повного циклу проєктування - від аналізу фольклорних джерел та створення ескізів до побудови 3D-моделі й оформлення композиційного середовища.

Актуальність теми зумовлена необхідністю розвитку національного культурного продукту, підтримки українських традицій через медіа, а також популяризації фольклорної тематики серед нових поколінь за допомогою сучасних художніх і технічних засобів.

Завдання дослідження:

1. Дослідити теоретичні джерела з української міфології та етнографії, пов'язані з образом домовика та інших міфологічних істот.

2. Проаналізувати сучасний досвід створення персонажів у вітчизняній та зарубіжній анімації.

3. Розробити концепцію персонажа та його середовища з урахуванням етнічних особливостей та сучасних естетичних тенденцій.

4. Створити серію пошукових ескізів та визначити візуальний стиль.

5. Реалізувати 3D-модель персонажа та побудувати фрагмент середовища.

Об'єктом дослідження є процес створення персонажа та візуального середовища для анімаційного проекту.

Предметом дослідження є засоби художньо-пластичної інтерпретації образів української міфології та технології їх реалізації в цифровому форматі (цифрове малювання, 3D-моделювання, візуальна композиція).

Кваліфікаційна робота складається зі вступу, чотирьох розділів, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків.