

**ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

ДОПУЩЕНО до захисту
Завідувач кафедри, д.т.н., проф.
_____ О.В. Чепелюк
«__» _____ 20__ р.

РОЗРОБКА АНІМАЦІЙНОГО РОЛИКУ "РАНОК"

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА БАКАЛАВРА
022 Дизайн**

Виконавець:
Студентка групи 4зД

_____ **Чернящук К.Ю.**
(ПІБ)

Керівник:
ст.викладач

_____ **Жуков І.О.**
(ПІБ)

Консультанти з розділів:

Основний розділ
к.т.н., професор

_____ **Полєтасва Г.Н.**
(ПІБ)

Розділ з охорони праці
к.с.-г.н., доцент

_____ **Малєєв В.О.**
(ПІБ)

Нормоконтроль
к.мист., доцент

_____ **Миргородська Н.В.**
(ПІБ)

ХЕРСОН 2021

**ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

**Кваліфікаційна робота бакалавра
(пояснювальна записка
до кваліфікаційної роботи)**

БАКАЛАВР

(освітній ступінь)

на тему "РОЗРОБКА АНІМАЦІЙНОГО РОЛИКУ "РАНОК"

Виконала: студентка 4 курсу, групи 4зД
спеціальності

022 "Дизайн"

(шифр і назва спеціальності)

Чернящук К.Ю.

(прізвище та ініціали)

Керівник ст.викл. Жуков І.О.

(прізвище та ініціали)

Рецензент Вишемирська С.В.

(прізвище та ініціали)

Херсон - 2021

АНОТАЦІЯ

Чернящук К.Ю. Розробка анімаційного ролику "Ранок". – Рукопис.

Робота на здобуття освітнього ступеню бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн. Херсонський національний технічний університет. Херсон, 2021.

В роботі розглянуті питання щодо створення анімаційного ролику за допомогою 2D-технологій, розглянуто можливості програмного забезпечення для його реалізації.

Метою роботи було створення короткометражного анімаційного ролику в 2D.

Для досягнення поставленої мети були вирішені такі основні завдання, як: проведено аналіз існуючих розробок в сфері створення анімаційних роликів та засобів їх розробки; обрано засоби розробки для анімації; визначено ідею та жанр проекту, розроблено сценарій та представлено графічне відображення ролику у вигляді розкадрування; розробити ескізи, вибрати референси та представлено структурні елементи анімаційного ролику.

Практична значимість даної роботи полягала у використанні результатів роботи в рекламних цілях і просуванні продукту і його автора, маючи можливість для подальшого розвитку.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ПРОЕКТНОЇ СИТУАЦІЇ	9
1.1. Аналіз анімаційного простору	9
1.2. Процес та етапи створення мальованої анімації - теоретична частина	11
Висновки.....	23
РОЗДІЛ 2 РОЗРОБКА КОНЦЕПЦІЇ ДИПЛОМНОГО ПРОЕКТУ.....	24
2.1. Визначення цільової аудиторії	24
2.2. Етап ескізного проектування	29
Висновки.....	33
РОЗДІЛ 3. ТЕХНІЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЕКТУ	34
3.1. Технічна реалізація проекту	34
3.2. Програмні засоби.....	36
Висновки.....	39
РОЗДІЛ 4. ОХОРОНА ПРАЦІ.....	40
4.1 Класифікація засобів індивідуального захисту.	40
4.2 Класифікація засобів колективного захисту.....	45
Висновки.....	49
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	50
Додаток А	53
Додаток Б.....	56
Додаток В.....	68
Додаток Д	71
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	74

ВСТУП

Актуальність проекту. За весь час існування культури з'явилося багато визначень поняття «культура». Дане поняття походить від латинського cultura - обробка, виховання, освіта, розвиток. Культура - це «історично визначений рівень розвитку суспільства, творчих сил і здібностей людини, виражений в типах і формах організації життя і діяльності людей, у їхніх взаєминах, а також у створюваних ними матеріальних і духовних цінностях» [1].

Мистецтво є частиною культури, її носієм. Воно, як відомо, відображає цінності тієї епохи, в яку створюється, з цієї причини мистецтво різний в різних цивілізаціях і в різні епохи. З іншого боку, воно є провідником цінностей від автора (творця, замовника) до людини, тобто володіє безсумнівною виховною функцією. «Мистецтво, в силу своєї емоційності і багатовимірності дозволяють особливо дієво формувати первинні образи. При цьому мистецтво є втіленням духовних цінностей людей і виражає відношення людини до всього в світі ». Мистецтво в даний історичний момент дуже різноманітно і багатоліке. Одним з популярних видів масового сучасного мистецтва є мультиплікаційні фільми (мультфільми).

Мультиплікаційні фільми, мультфільми (від лат. Multiplication - множення) - «область кіномистецтва, представлена фільмами, які створюються шляхом покадрової зйомки послідовних фаз руху мальованих, мальованих (графічна мультиплікація) або об'ємно-лялькових (об'ємна мультиплікація) образів» [2]. Така область кіномистецтва є відображенням сучасної культури. Мультиплікаційні фільми, як і інші види мистецтва, відображають цінності тієї чи іншої і цивілізації.

Покадрова анімація (мультиплікація) - це техніка створення мультфільму, при якій художник-аніматор досягає руху персонажів і елементів шляхом їх промальовування кадр за кадром (в середньому 15-25 кадрів в секунду). Тобто кожний наступний кадр малюється спочатку [3].

Така техніка створення мультфільму досить трудомісткий процес, і

забирає набагато більше часу ніж перекладна анімація. Зате покадрова анімація має велику перевагу перед перекладною анімацією. Герої виглядають більш живими, так як дозволяє персонажам і елементам здійснювати абсолютно будь-які рухи і перертвілення.

Мета дипломної роботи - розробити короткометражний мультиплікаційний фільм в 2D за допомогою скелетної анімації.

Для досягнення мети в рамках дипломної роботи необхідно вирішити наступні **завдання**:

1. Проаналізувати існуючі розробки в сфері створення мультиплікаційних фільмів і засоби розробки.
2. Вибрати засоби розробки для мультфільму.
3. Визначити ідею і жанр, написати сценарій і намалювати до сценарію розкадрування.
4. Створити ескізи, вибрати референс і розробити матеріали для мультфільму.
5. Розробити продукт.

Об'єкт дослідження - створення анімаційного ролику за допомогою 2D-технологій.

Предмет дослідження - засоби анімаційного ролику "Ранок".

Структура дипломної роботи. Дипломна робота складається з вступу, 4 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і 4 додатків. Повний обсяг дипломної роботи становить 75 сторінок.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

З розвитком медіаіндустрії область розробки мультфільмів так само розвивається. Тепер немає потреби малювати кожен кадр на аркуші і робити весь цей важко проробляється процес, хоча він все ще є використовуваним в світі, тільки вже при допомозі не паперу і пера, а спеціального технічного обладнання, яке полегшує роботу. Вся робота створення анімації спрощується на стільки, що будь-який зацікавився в цьому може зробити простий анімований мультфільм.

Мультиплікаційні фільми не просто розвага, вони також є і областю кіномистецтва. Вони володіють різними цінностями різних країн. Мультфільми можуть викликати емоції або навчити чомусь.

Для створення гарного і якісного мультфільму потрібно багато часу і сил. Але при необхідних навичках створення мультиплікаційного фільму робота трохи спроститься.

У початківців розробників анімації не буде необхідного досвіду при якому результат виявиться несхожим на очікуваний. З набутим досвідом можна створити продукт, який може виявитися краще задумки. Чим більше часу було витрачено на проект, тим якісніше і привабливіше він ставати, так як продумуються всі дрібниці, а не тільки загальний шаблон мультфільму і забирається все непотрібне.

В результаті дипломної роботи був проведений аналіз, існуючих розробок в сфері розробки мультиплікаційних фільмів і засобів розробки. Були розглянуті загальні характеристики предметної області і загальний алгоритм реалізації проекту.

Проведена робота по пошуку ідеї, написання сценарію і розробки розкадровки по написаним сценарієм. Були ретельно розроблені персонажі і фони для мультфільму, а також записана мова і створена таблиця ротів для анімації. У свою чергу розроблена сама анімація і зібрано все в один відеофайл, за допомогою спеціального програмного забезпечення.

В ході практичної та аналітичної діяльності були отримані важливі для будуючих розробок навички по роботі зі створенням моделей персонажів спеціально для анімації і зі створенням самої анімації з використанням технології кісток і ключових кадрів. Закріплені знання і вміння, пов'язані із записом звуку і подальшим його монтажем, а також синхронізації аудіодорожок з відеопотоком і з діями і мімікою персонажів.

Фінальний продукт є корисним з точки зору просування навичок розробника і його можливого подальшого розвитку в кілька епізодна мультфільм. До того ж це доповнить портфоліо студента і допоможе в пошуках підходящої професії.