

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

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

**СТВОРЕННЯ АНІМАЦІЙНОГО РОЛИКУ**  
**«ВТЕЧА»**

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА БАКАЛАВРА  
022 Дизайн

Виконавець: Студент групи 4Д1	_____	<b>Тимощук А.Ю.</b> (ПІБ)
Керівник: к.т.н., професор	_____	<b>Полетаєва Г.Н.</b> (ПІБ)
Консультанти з розділів:		
Основний розділ к.т.н., професор	_____	<b>Полетаєва Г.Н.</b> (ПІБ)
Розділ з охорони праці к.с.-г.н., доцент	_____	<b>Малєєв В.О.</b> (ПІБ)
Нормоконтроль к.т.н., доцент	_____	<b>Фефелов А.О.</b> (ПІБ)

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

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

**БАКАЛАВР**

(освітній ступінь)

на тему **"СТВОРЕННЯ АНІМАЦІЙНОГО РОЛИКУ  
«ВТЕЧА»"**

Виконав: студент 4 курсу, групи 4Д2  
спеціальності

022 "Дизайн"

(шифр і назва спеціальності)

Тимощук А.Ю.

(прізвище та ініціали)

Керівник к.т.н., професор Полетаєва Г.Н.

(прізвище та ініціали)

Рецензент Ковтун Г.Г.

(прізвище та ініціали)

## АНОТАЦІЯ

**Тимощук А.Ю. Створення анімаційного ролику "Втеча". – Рукопис.**

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

В результаті проведеного аналізу сучасних анімаційних та технологічних засобів втілення проекту виявлено, що найперспективнішими та актуальними видами анімації є 2D (цифрова або векторна) та 3D (тривимірна) анімація, після чого було вирішено проведення подальшої практичної розробки проекту у сучасному напрямку графічної реалізації, що поєднує в собі риси 2D та 3D – моушн анімації. Аналіз аналогів з подібною проектною ситуацією допоміг виявити сучасні технічні засоби створення анімаційних проектів та найвдаліші дизайнерські вирішення. Було обрано концепт всесвіту віртуального музичного гурту «Goillaz», як основний концептуальний напрям власного проекту. Розроблено концепцію анімаційного ролику й описано сценарій, персонажів та анімаційне середовище. Було проведено аналіз та обрано сучасні графічні програми для практичної реалізації проекту, у результаті чого було виконано анімаційний ролик.

Дану роботу спроектовано, опираючись на актуальну проблему стрімкого технологічного розвитку, яке все більше відриває людину від природи, без існування та активного впливу якої людство просто не здатне повноцінно існувати. Анімаційна робота розрахована на аудиторію вікового діапазону 15-25 років. Головна ідея роботи: «Не вся природа – людина, але кожна людина – частина природи».

## ЗМІСТ

ВСТУП .....	8
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ПРОЕКТНОЇ СИТУАЦІЇ .....	10
1.1. Аналіз анімаційного простору .....	11
1.2. Аналіз анімаційних роликів з подібною ситуацією.....	15
Висновки.....	22
РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА КОНЦЕПЦІЇ ДИЗАЙНУ АНІМАЦІЙНОГО РОЛИКУ .....	23
2.1. Концептуальне вирішення анімаційного ролику .....	23
2.2. Структурні елементи проекту .....	27
Висновки.....	31
РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ АНІМАЦІЙНОГО РОЛИКУ .....	32
3.1. Програмні засоби реалізації.....	32
3.2. Технічне виконання проекту .....	35
Висновки.....	37
РОЗДІЛ 4. ОХОРОНА ПРАЦІ.....	38
4.1. Загальна характеристика робочого місця .....	38
4.2. Психологічне забезпечення умов праці.....	43
Висновки.....	46
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ .....	47
Додаток А .....	50
Додаток Б .....	56
Додаток В .....	60
Додаток Д .....	65
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....	72

## ВСТУП

**Актуальність проекту.** Важко уявити сьогоднішній світ без анімації. Вона заповнила увесь навколишній простір: від кінотеатрів до «social media». Ми бачимо її у рекламі, смартфонах та на великих екранах; вона вчить наших дітей, розважає молодь та втілює у життя багато важливих проектів, що їх не можливо уявити без використання анімації. Особливої популярності та поширення останніми роками набула комп'ютерна 2D та 3D анімація, що активно розвивається та знаходить все нові шляхи втілення у сучасних здобутках технологічного руху.

Галузі, в яких використовуються ті чи інші анімовані витвори, незчисленні: від сфери медицини й освіти до сфери розваг. Анімація значно полегшує життя у сучасному світі та допомагає йому розвиватися, тому професія аніматора та дизайнера, що займається виготовленням анімованих відеороликів, актуальна й важлива.

З цієї причини основним інструментом дослідження та створення даного проекту є саме анімація. Однак, актуальність анімованого продукту визначається не тільки його видом та способом створення, але й темою та мораллю, що підіймаються у ролику. Сенс, закладений у зображенні, що рухається, галузь, що висвітлюється, та проблеми, що підіймаються й наголошуються – ось, що насправді являє собою основу анімаційного відеоролику. Аніматори мають неабиякий вплив на споживача саме з причини популярності, легкості сприйняття та цікавої подачі такого аудіовізуального продукту. Мультфільми сьогодні – усталений в суспільстві вид аудіовізуального контенту, тож дуже важливим є необхідність закладання глибокої моралі в основу витвору, викриття актуальних тем і питань, а також виховання культурно-етичних цінностей громади.

Проте не менш важливим у втіленні в життя такого проекту є використання актуальних засобів творчої виразності, що створюють візуальну картинку й відображають, тобто втілюють у життя, задумане. Саме через

картинку споживач отримує інформацію та сприймає сенс, що хотів донести автор.

Таким чином, **метою** кваліфікаційної роботи є дослідження умов і способів створення анімації та розробка власного анімаційного проекту за обраною актуальною темою.

Задля досягнення поставленої мети необхідно виконати наступні **завдання:**

1. Провести аналіз анімаційного простору.
2. Виконати аналіз аналогів та прототипів з подібною ситуацією.
3. Розробити концептуальне вирішення анімаційного ролику.
4. Вирішити структурні елементи проекту.
5. Дослідити програмні засоби реалізації проекту.
6. Виконати технічну реалізацію проекту.

**Об'єктом** проекту виступає анімаційний продукт, виконаний сучасними графічними засобами створення мультиплікації, та обрана проблема, що викривається.

**Предметом** кваліфікаційної роботи є мультиплікаційний ролик "Втеча".

**Наукова новизна** проекту полягає у створенні оригінального образу та ідеї, що висвітлює дану галузь проблеми, розробці анімаційного продукту, що має локальне спрямування саме на конкретну сформульовану тему й повністю базується саме на ній, а також спрямованості роботи саме на молоде покоління й використання сучасних образів для втілення праобразу сучасного споживача, як головної рушійної сили сюжету.

**Практичне значення** даної роботи полягає у акцентуванні уваги, перш за все, молодого покоління на актуальній проблемі і спрямоване надихнути суспільство на пошук способів її вирішення.

**Пояснювальна записка** складається зі вступу, чотирьох розділів, загальних висновків, додатків та списку літературних джерел.

У вступі висвітлено актуальність дослідження та проведено опис загальних положень змісту пояснювальної записки.

Перший розділ «Аналіз аналогового середовища» складається з двох підрозділів та включає в себе стисло характеристику явища анімації, процесу її виконання та необхідного програмного забезпечення; ознайомлення з останніми тенденціями у досліджуваному середовищі та детальний аналіз аналогів й прототипів, що мають подібну ситуацію.

Другий розділ «Розробка концепції дизайну анімаційного ролику» містить два підрозділи, у яких висвітлюється вирішення, пошук та розробка концепції власного анімаційного продукту, його сюжету, а також проводиться дослідження взаємозв'язку його структури та елементів.

Третій розділ «Технічна реалізація проекту» складається з двох підрозділів, що містять докладний опис використаних графічних засобів реалізації проекту, висвітлено їх переваги та можливості; розкриття процесу створення анімаційного продукту та технічних засобів виконання анімації.

Четвертий розділ «Охорона праці» містить два підрозділи, у яких проводиться опис робочого місця дизайнера та висвітлення організаційно-технічних заходів з охорони праці.

У загальних висновках наведено стисло характеристику процесу дослідження на усіх його етапах та підведено підсумки результатів проведеної роботи.

Додатки містять у собі графічний візуальний контент, що підтверджує або пояснює певну текстову частину записки.

У списку використаних джерел наведено повний список посилань на літературу та інші ресурси, інформація з яких була використана у пояснювальній записці.

## ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Метою кваліфікаційної роботи було дослідження умов і способів створення анімації та розробка власного анімаційного проекту за актуальною темою. Задля її досягнення було поставлено низку завдань, досягнення успішного результату яких потребували набутих у процесі навчання навичок пошуку, аналізу, порівняння та проектування, а також практичних навичок виконання проекту.

Дослідження проектного середовища висвітлило стан анімації, як галузі, на сьогоднішній день, допомогло краще зрозуміти поточну технологічну ситуацію, а також сприяло кращому розумінню різних процесів та видів створення анімаційного продукту в залежності від технології створення, програмних засобів реалізації та принципів анімації. Також було проаналізовано обрані аналоги, що мають подібну проектну ситуацію, та виявлено їх сильні сторони. Це сприяло творчому процесу, ознайомленню з новими продуктами у галузі та візуальними й дизайнерськими рішеннями, що надихнули на створення концепції власного анімаційного проекту.

У другому розділі було проведено опис обраної концепції, шляхи натхнення та актуальність обраної проблеми. Була обрана цільова аудиторія та обґрунтовано напрям проектування анімаційного ролику, виходячи з особливостей обраного споживача. На основі цього було також вирішено та описано вид анімації, що використовуватиметься, як основний засіб програмної реалізації втілення бажаної концепції витвору. Висвітлено сценарій анімації та обґрунтовано сюжетні рішення, жанри та образи, а також назва анімаційного твору. Описано дизайн персонажів, їх характерні особливості, обґрунтовано зв'язок з темою, зовнішній вигляд та вплив кожного з чотирьох дизайн-проекування на подальший розвиток сюжету та концептуально-естетичного вирішення внутрішнього середовища анімації.

У третьому розділі проведено опис технічних способів втілення власної концепції анімаційного ролику. Обрано та обґрунтовано вибір програмних



забезпечень для реалізації проекту, а також проаналізовано та втілено технологію виготовлення анімації. Описано етапи створення рухів персонажа, робота з камерою, кольором та ефектами. У кінцевому результаті було виготовлено й представлено власний анімаційний ролик за актуальною темою.

У розділі «Охорона праці» надано детальну характеристику робочого місця дизайнера на ПП «Іванкіна» та розглянуто шкідливі та небезпечні виробничі фактори, способи їх мінімізації та шляхи уникнення. Також було досліджено та виявлено фактори трудового процесу напруження, осередки та причини їх спричинення, шляхи їх уникнення або усунення фахівцем-дизайнером, працюючим на підприємстві, у колективі або ж самотійно.

Таким чином, було досягнуто успішного виконання проекту на усіх його етапах, застосування набутих знань та навичок на практиці, результатом чого став власний унікальний анімаційний продукт за актуальною темою.