

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.

РОЗРОБКА АНІМАЦІЙНОГО РОЛИКУ ЗА
МОТИВАМИ ДРАМИ-ФЕЄРІЇ «ЛІСОВА ПІСНЯ»
ЛЕСІ УКРАЇНКИ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА БАКАЛАВРА
022 Дизайн

Виконавець:
Студент групи 4Д2

_____ **Пашкевич К.О.**
(ПБ)

Керівник:
к.т.н., професор

_____ **Полетаєва Г.Н.**
(ПБ)

Консультанти з розділів:

Основний розділ
к.т.н., професор

_____ **Полетаєва Г.Н.**
(ПБ)

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

_____ **Малєєв В.О.**
(ПБ)

Нормоконтроль
к.т.н., доцент

_____ **Фефелов А.О.**
(ПБ)

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 ЗА
МОТИВАМИ ДРАМИ-ФЕЄРІЇ «ЛІСОВА ПІСНЯ» ЛЕСІ
УКРАЇНКИ»**

Виконав: студент 4 курсу, групи 4Д2
спеціальності

022 "Дизайн"

(шифр і назва спеціальності)

Пашкевич К.О.

(прізвище та ініціали)

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

(прізвище та ініціали)

Рецензент Ковтун Г.Г.

(прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Пашкевич К.О. Розробка анімаційного ролику за мотивами драми-феєрії «Лісова пісня» Лесі Українки. – Рукопис.

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

Метою роботи є розробка анімаційного ролику за мотивами драми-феєрії «Лісова пісня» Лесі Українки.

В результаті проведеного аналізу аналогів та прототипів встановлено, що сфера анімації популярна в наш час. Аналіз вже створених подібних роликів дозволив визначити характерні особливості в стилістичних прийомах та типографії, було зроблено висновок, що в ілюстрації популярності набуває ефект рваного краю з імітацією текстур, який і використано в анімаційному ролику.

Проаналізувавши драму-феєрію «Лісова пісня» Лесі Українки взято певні частини сюжетної лінії для подальшої розробки анімації. Сформована основна концепція анімаційного ролику. Привернення уваги цільової аудиторії, а саме підлітків, які у школах вивчають творчу діяльність Лесі Українки та її драму-феєрію «Лісова пісня» на проблематику вирубки лісів, драми людського життя та українських традицій. Ролик сприятиме розвитку читання українських книг. Головний заклик – налагодження взаємозв'язків між людьми, осмислення життя, гармонії з власною душею.

Унікальність роботи полягає в створенні оригінальної дизайнерської стилістики, розробки незвичних головних персонажів та фонів.

ЗМІСТ

ВСТУП	7
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ПРОЕКТНОЇ СИТУАЦІЇ	9
1.1. Аналіз анімаційного простору	9
1.2. Аналіз аналогів та прототипів	12
Висновки.....	17
РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА КОНЦЕПЦІЇ АНІМАЦІЙНОГО РОЛИКУ	18
2.1. Концептуальне вирішення анімаційного ролику.....	19
2.2. Структурні елементи проекту.....	21
Висновки.....	25
РОЗДІЛ 3. ТЕХНІЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЄКТУ	27
3.1. Програмні засоби реалізації.....	29
3.2. Технічне виконання проекту	30
Висновки.....	34
РОЗДІЛ 4. ОХОРОНА ПРАЦІ	36
4.1. Загальна характеристика робочого місця дизайнера ПП Пашкевич	36
4.2. Освітлення робочого місця та його вплив на працездатність людини.....	42
Висновки.....	44
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	46
Додаток А	49
Додаток Б	55
Додаток В	57
Додаток Д	60
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	64

ВСТУП

У сучасному світі стало модою вести здоровий спосіб життя: правильно харчуватися, не вживати алкоголь, не палити та займатися спортом. Однак важливо тренувати не тільки тіло, але і розум.

Обрана тема є актуальною, адже навіть в епоху бурхливого розвитку цивілізації багато людей все ще скептично ставляться до читання книг, думаючи, що їх легко замінити комп'ютерами, планшетами, електронними книгами та смартфонами.

Сучасні автори та видавці, які займаються рекламою книг, давно перейшли на новітні технології. Одним з найкращих способів просування літературних творів є створення спеціальних відеороликів та їх публікація в Інтернеті. Призначення такої анімації нічим не відрізняється від подібних відео у фільмах та серіалах.

Мету, яку було поставлено, - придумати щось, що може підвищити мотивацію читання сучасної молоді. Пошук привів до розробки короткого анімаційного ролику, який ознайомить з сюжетом драми-феєрії.

Згідно статистики, з кожним роком в світі, люди стають все менше читати, а тому на сьогодні дедалі більшої популярності набувають анімаційні ролики – це ті відео, які показують певні моменти з книги та привертають увагу до сюжету, певною мірою слугуючи рекламою. Люди краще сприймають візуалізацію, ніж опис тієї чи іншої книги. Тому для популяризації української мови та літератури було обрано видатну українську поетесу Лесю Українку (Ларису Петрівну Косач).

Актуальність теми полягає в тому, щоб популяризувати українську мову та літературу. За допомогою анімаційного ролику заохотити якомога більше людей до читання книжок, адже завдяки читанню ми відкриваємо для себе зовсім інший світ та розвиваємося, як в духовному, так і в розумовому плані.

Мета даної роботи – створити анімаційний ролик до книги Лесі Українки «Лісова пісня».

Для досягнення поставленої мети в роботі поставлені наступні **завдання**:

- розкрити основні поняття анімаційного ролику та його видів;
- проаналізувати аналоги та прототипи, розробити концепцію (сюжет, ідея, розкадровка);
- створити анімацію та проаналізувати її вплив на читача.

Предметом дослідження є драма-феєрія «Лісова пісня» Лесі Українки.

Об'єктом дослідження є розробка анімаційного ролику як засобу популяризації української книги.

Практичне значення одержаних результатів: отриманий у процесі досліджень матеріал може бути використаний при розробці та реалізації мобільної гри та як методичне забезпечення для дисципліни «Проектування» спеціальності 022 Дизайн (спеціалізації Мультимедійний дизайн).

Структура та об'єм. Дипломна робота складається зі вступу, чотирьох розділів та додатків, а також списку використаних джерел (22 позиції). У вступі проаналізовано актуальність теми, мету, завдання та структуру роботи. В першому розділі проведений аналіз аналогового середовища, в другому розділі розробка проектної концепції, в третьому технічна реалізація проекту. Пояснення роботи наведено в додатках. Інформація з різної літератури зазначена в списку використаних джерел. Обсяг основної частини роботи становить 41 с., повний обсяг з додатками — 66 с.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У вступі проаналізовано актуальність, мету, завдання та структуру роботи. Актуальність теми полягає в тому, щоб популяризувати українську мову та літературу. За допомогою анімаційного ролику заохотити якомога більше людей до читання книжок, адже завдяки читанню ми відкриваємо для себе зовсім інший світ та розвиваємося, як в духовному, так і в розумовому плані.

У першому розділі було проаналізовано аналоги та прототипи до анімаційного ролик, а також зроблено висновки, а тому взято певні переходи, стиль малювання, сформовано в уяві стиль візуалізації, сюжет та концепцію. Вирішено створювати ролик за мотивами драми-феєрії «Лісова пісня» Лесі Українки. Було розкрито поняття анімаційний ролик, прийшовши до висновку, що індустрія анімації та мультиплікації стрімко розвивається, вони стають все більш популярнішими ніж було раніше, а тому їх використовують для візуалізації сюжетів до книг.

У другому розділі вивчаючи поняття «анімаційний ролик» було сформовано певні принципи та правила його якісного створення. Визначено головні особливості та місії: анімаційний ролик створений на масштабній драмі-феєрії Лесі Українки та образах слов'янської міфології. Головна мета анімаційного ролику – сприяти розвитку читацьких книг, підтримувати та розвивати творчі позиції щодо читання. Визначено логлайн, ідею, сюжет, слоган та головну концепцію анімаційного ролику. Анімаційний ролик буде розроблено в природній кольоровій гамі з відповідним компонуванням композиції, перевагу надає поєднання статичної картинки, з динамічною.

Під час написання третього розділу було відстежено популярність певних програм, які дозволяють створювати ілюстрації та безпосередньо саму анімацію. Так, процес створення процес обумовлений сучасними програмами. Було розглянуто їх позитивні та негативні сторони та зроблено певні висновки, а тому для створення анімаційного ролику за мотивами книги «Лісова пісня»

було обрано комбінацію програм для малювання ілюстрацій – Adobe Photoshop та їх подальшої анімації – Adobe After Effects та Premiere Pro.

Виготовлено три плакати розміром 70 x 90 см. В яких за методом створення арт-буків була подана вся потрібна інформація та візуалізація, яка безпосередньо стосується розробки анімаційного ролику. А саме входить аналіз аналогів та прототипів, сюжет, слоган, пошукові ескізи персонажів та їх остаточні варіанти, шрифт та розкадровка. Детально описано процес створення анімаційного ролику. Також, як мала дипломна робота було виготовлено статуетку з проволочки, розміром 25-30 см.

В четвертому розділі було звернено увагу на такі небезпечні фактори, як: перепади напруги; присутня велика кількість пилу, попри вологе прибирання; занадто високий рівень освітленості, не зважаючи на штучне освітлення, робочий стіл та ноутбук повернутий в сторону вікна, що зазвичай сліпить очі, а вони своєю чергою не можуть сконцентрувати увагу на екрані; знижена вологість повітря, яку компенсуємо спеціальним зволожувачем з додаванням ефірних олій, для кращого дихання та самопочуття; під час виконання дипломної важливу роль грав і психологічно-емоційний стан.

Докладне пояснення роботи наведено в додатках та інформація з різних джерел зазначена в списку використаної літератури.