

**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  
«РЕ-КУЛЬТ»**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА БАКАЛАВРА  
022 Дизайн**

Виконавець:  
Студент групи 4Д2

\_\_\_\_\_

**Набєгов М. О.**  
(ПБ)

Керівник:  
к.т.н., професор

\_\_\_\_\_

**Полєтаєва Г. Н.**  
(ПБ)

Консультанти з розділів:

Основний розділ  
к.т.н., професор

\_\_\_\_\_

**Полєтаєва Г.Н.**  
(ПБ)

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

\_\_\_\_\_

**Малєєв В.О.**  
(ПБ)

Нормоконтроль  
к.т.н., доцент

\_\_\_\_\_

**Фєфєлов А. О.**  
(ПБ)

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  
«РЕ-КУЛЬТ»"

Виконав: студент 4 курсу, групи 4Д2  
спеціальності

022 "Дизайн"

(шифр і назва спеціальності)

Набєгов М. О.

(прізвище та ініціали)

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

(прізвище та ініціали)

Рецензент Ковтун Г. Г.

(прізвище та ініціали)

## АНОТАЦІЯ

**Набєгов М. О. Створення анімаційного ролику «Ре-Культ».** –  
Рукопис.

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

В результаті проведеного аналізу сучасних тенденцій анімації, та стану дитячої анімації в цілому, встановлено, що тема природи та її збереження не є новою, та прослідковується в анімаційних роликах на протязі багатьох років. В наш час ця тенденція лише збільшується та набирає нових тем та підтем, основною з яких є ідея, що не всі природні проблеми вирішуються самі собою. Сюжетна складова достатньої кількості має схожі акценти та розвиток подій. А саме: поява проблеми, створена людиною, або через її вплив; загострення проблеми та набирання оборотів її подальшого згубного впливу; кульмінація проблеми, при яких природа починає створювати негативний вплив на людство, зображення того, що без сторонньої допомоги її вже не можливо вирішити; поява особи чи групи осіб готових допомагати, зображення шляхів вирішення поставленої проблеми та розв'язка, в якій проблема вирішується та закріплюється основна ідея необхідності у бережливому ставленні та допомозі природі.

Головною темою проекту є створення анімаційного ролику, який висвітлює появу та необхідність такого суспільного руху як ре-культ; показане позитивне значення у допомозі природі в усуненні проблем викликаних техногенними процесами. Розроблено дизайн візуального вигляду персонажів, створено новий сюжет та розкадрування майбутнього анімаційного мультфільму.

З використанням сучасного програмного забезпечення, анімовано всі сцени мультфільму.

## ЗМІСТ

ВСТУП .....	7
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ПРОЕКТНОЇ СИТУАЦІЇ .....	10
1.1. Аналіз анімаційного простору .....	10
1.2. Аналіз анімаційних роликів з подібною ситуацією.....	14
Висновки.....	21
РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА КОНЦЕПЦІЇ ДИЗАЙНУ АНІМАЦІЙНОГО РОЛИКУ .....	22
2.1. Концептуальне вирішення анімаційного ролику.....	22
2.2. Структурні елементи проекту.....	27
Висновки.....	29
РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ДИЗАЙНУ АНІМАЦІЙНОГО РОЛИКУ .	30
3.1. Програмні засоби реалізації.....	30
3.2. Технічне виконання проекту .....	32
Висновки.....	35
РОЗДІЛ 4. ОХОРОНА ПРАЦІ.....	37
4.1. Загальна характеристика робочого місця дизайнера в П.П. Удід Л.В. ....	37
4.2. Методи та засоби захисту працівників творчих професій від емоційного вигорання .....	40
Висновки.....	44
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ .....	45
Додаток А .....	48
Додаток Б .....	50
Додаток В .....	52
Додаток Д .....	56
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....	57

## ВСТУП

**Актуальність теми:** В сучасному світі, де медіа-простір зайняв важливе місце, велику роль грає візуальний відео-контент, анімація є невід'ємною частиною якого. Все більше і більше людей дивляться анімаційні ролики, тому що вони можуть зацікавити більшу аудиторію та створити емоційний зв'язок. Простіше сприймаються, та в наш час вже не є «мультіками лише для дітей». Анімація використовується і в рекламі, 3D анімація допомагає в створенні фільмів, за допомогою анімаційних проєктів звертається увага на важливі і серйозні теми сьогодення. Анімаційні ролики також грають велику роль в освітньому і навчальному контенті для дітей

**Мета дипломного проєкту** полягає в тому, щоб навчитися створювати актуальний анімаційний контент по темі пов'язаній з екологічними проблемами та необхідністю рекультивації земель забруднених технічними процесами, застосувати програмне забезпечення та створити якісний проєкт, використати отримані знання в створенні анімаційного ролику.

**Реалізація мети дослідження** досягається в процесі вирішення таких завдань, як:

1. Аналіз анімаційного простору.
2. аналіз анімаційних роликів з подібною ситуацією.
3. розробка концептуального вирішення анімаційного ролику.
4. вирішення структурних елементів проєкту.
5. вивчення програмних засобів реалізації.
6. технічне виконання проєкту.

**Об'єкт дослідження** – розробка анімаційного ролику по обраній темі з розкриттям екологічної проблеми.

**Предмет дослідження** – процес рекультивації та його значення в сучасному світі.

**Методи дослідження:**

Порівняння та аналіз існуючих аналогів з схожою проблематикою.

Узагальнення теоретичних знань та візуальних складових існуючих аналогів.

Синтез нових структурних елементів.

Моделювання зовнішнього вигляду персонажів та навколишнього середовища.

**Наукова новизна** одержаних результатів полягає в тому, що вперше одержано ідеалізований та легкий для сприйняття образ, перше створення анімаційного ролику виключно за даною тематикою, удосконалено теоретичний та практичний приклади зображення необхідної ідеї, подальший розвиток дістала популяризація екологічного руху спрямованого на відновлення земель засмічених техногенним впливом.

**Практичне значення:** одержані результати стануть в нагоді для презентації одного з шляхів розв'язання проблеми забруднених природних територій та закладання екологічно-позитивних думок серед суспільства, особливо в молодому віці.

**Структура роботи.** Робота складається зі вступу, чотирьох розділів та висновків до них, загальних висновків, додатків та списку використаних джерел.

У вступі обґрунтовується актуальність дослідження, визначено основну мету роботи, завдання для її досягнення, об'єкт, практичну значимість отриманих результатів.

Перший розділ «Аналіз проектної ситуації» складається із двох підрозділів, у яких визначено поняття «анімації», її стан в сучасному суспільстві, проаналізовані анімаційні ролики з подібною темою.

Другий розділ «Розробка концепції дизайну анімаційного ролику» з двох підрозділів, у яких викладена ідейна частина проекту: розробка концепції, пошук персонажу, вирішення елементів ролику.

Третій розділ «Практична реалізація дизайну анімаційного ролику» складається із двох розділів, в яких розкривається процес створення

анімаційного ролику, описуються технічні засоби, та аналізуються графічні та монтажні методи створення ролику використаний в роботі.

Четвертий розділ «Охорона праці» наводиться аналіз робочого місця дизайнеру в П.П. Удич Л.В. та розкривається проблема емоційного вигорання на роботі людей творчих спеціальностей.

Загальні висновки вказують на головні результати проведених досліджень та їх подальше практичне застосування.

Список використаних джерел вказує на ґрунтовний аналіз та налічує 32 позиції.

## ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Було виконано аналіз аналогів та прототипів з яких зроблено висновок, що тема природи та її збереження не є новою, та прослідковується в анімаційних роликах на протязі багатьох років. В сучасному світі ці тенденції лише збільшуються та набирають нових тем та підтем. Ввиділяється з яких ідея, що не всі природні проблеми вирішуються самі собою та природні ресурси не є невичерпними. Природа, як окремий вимір, потребує допомоги й чутливого ставлення.

Сюжетна складова достатньої кількості має схожі акценти та розвиток подій. А саме: поява проблеми, створеної людиною, або через її вплив; загострення проблеми та набирання оборотів її подальшого згубного впливу; кульмінація проблеми, при якій природа починає створювати негативний вплив на людство, зображення того, що без допомоги її вже не можливо вирішити; поява особи чи групи осіб готових допомагати, зображення шляхів вирішення проблеми та розв'язка, в якій проблема вирішується та закріплюється основна ідея допомозі природі.

Основна частина цих анімаційних роликів націлена на дитячу аудиторію. Адже під час формування життєвих поглядів та цінностей є важливим дати дітям розуміння актуальних тенденцій, які поширюються всім світом, Отже, таким чином закріплюючи в розумі асоціацію позитивного образу.

Головною темою проекту є створення анімаційного ролику. Головні персонажі – дівчина, природна активістка, робітник заводу, який не помічає згубного впливу на ліс, який дає завод на якому він працює, чарівні створіння грибочки.

Обрана стилістика графічної частини – флеш-анімація, у графіці «безлайну» з відкритими формами.



В результаті роботи було вивчено інтерфейс та використано можливості програмного забезпечення в MediBang Paint, Anime Studio Pro, Adobe Premier Pro. Використані технічні засоби – Айпад Про 11 та ноутбук Асус.

В MediBang Paint, створено остаточну розкадровку майбутнього анімаційного мультфільму, дизайн вигляду персонажів: дівчини, робітника заводу та чарівних створінь – грибочків.

З використанням Anime Studio Pro, анімовано всі сцени майбутнього мультфільму, створено рухи персонажів, поєднання з фонами та рух камери.

Під час роботи в Adob Premier Pro, зібрано всі сцени в порядку розповіді. Виконана пост-обробка відеофайлів та накладено музикальний супровід, створено титри. Проект збережено в форматі \*.mp4.

Відеофайл має довжину в 3 хвилини, 27 секунд разом з вхідною групою та заключними титрами. Розмір вихідного файлу 68 Мб.