

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.

ЗАСОБИ АДАПТАЦІЇ НАРОДНИХ КАЗОК
У МУЛЬТИПЛІКАЦІЇ
КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА МАГІСТРА
022 Дизайн

Виконавець: Студент групи БД2	_____	<u>Мамроцька А.М.</u> (ПІБ)
Керівник: Заслужений діяч мистецтв, професор	_____	<u>Степанян Ю.Г.</u> (ПІБ)
Консультанти з розділів: Основний розділ Заслужений діяч мистецтв, професор	_____	<u>Степанян Ю.Г.</u>
Розділ з маркетингу к.т.н., доцент	_____	<u>Власенко Н.А.</u> (ПІБ)
Нормоконтроль к.т.н., доцент	_____	<u>Фефелов А.О.</u> (ПІБ)

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

Кваліфікаційна робота

(пояснювальна записка до кваліфікаційної роботи)

МАГІСТР

(освітній ступінь)

на тему: **"Засоби адаптації народних казок
у мультиплікації"**

Виконав: студент 2 курсу, групи 6Д2
спеціальності

022 "Дизайн"

(шифр і назва спеціальності)

Мамроцька А.М.

(прізвище та ініціали)

Керівник Заслужений діяч мистецтв,
професор Степанян Ю.Г.

(прізвище та ініціали)

Рецензент Прокопенко О.А.

(прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Мамроцька А.М. Засоби адаптації народних казок в мультиплікації – Рукопис.

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

Проведено аналіз виникнення сучасного дитячого анімаційного жанру, що сформувався завдяки адаптації попередніх жанрів – літературної та народної казки. Визначено історію дослідження народних казок світу, зокрема української народної казки, як феномену багатой народнопоетичної спадщини . Було встановлено основні характерні відмінності та особливості жанру народних казок про тварин.

В роботі досліджується процес розробки мультфільму, адаптації сюжету народної казки про тварин до короткометражної 2D анімації «Хоробрий баран». Були проаналізовані різноманітні засоби для розробки персонажів та оточення, пошуку графічного рішення за допомогою створення ескізів, відрісовки кадриків засобами програм 2D-графіки.

Був сформований сюжет мультфільму, розроблений концепт дизайну персонажів та сценографії. У якості кінцевого результату проектування представлені короткометражний мультиплікаційний фільм, плакати в яких продемонстровані персонажі мультику, дизайн середовища, приклади візуальних аналогів та розкадрування.

Ключові слова: народна казка, народна казка про тварин, мультиплікація, анімація, адаптація, візуалізація, дизайн.

ANNOTATION

Mamrotska AM Ways to adapt folk tales in animation - Manuscript.

Work to obtain a master's degree in specialty 022 - Design. Kherson National Technical University. Kherson, 2021.

An analysis of the emergence of modern children's animation genre, formed through the adaptation of previous genres - literary and folk tales. The history of the study of folk tales of the world, in particular the Ukrainian folk tale, as a phenomenon of rich folk poetic heritage is determined. The main characteristic differences and features of the genre of folk tales about animals were established.

The work investigates the process of developing a cartoon, adapting the plot of a folk tale about animals to a short 2D animation «Brave Ram». Various tools for developing characters and environments, finding a graphic solution by creating sketches, buckets of frames using 2D graphics programs were analyzed.

The plot of the cartoon was formed, the concept of character design and scenography was developed. The end result of the design is a short animated film, posters showing cartoon characters, environment design, examples of visual analogues and storyboards.

Key words: folk tale, folk tale about animals, animation, animation, adaptation, visualization, design.

ЗМІСТ

ВСТУП	8
РОЗДІЛ 1. ДОСЛІДЖЕННЯ Й АНАЛІЗ АНАЛОГІВ І ПРОТОТИПІВ.....	10
1.1. Казка як унікальний жанр народної творчості.....	10
1.2. Казки про тварин найдавніша форма народного казкового жанру.....	16
1.3. Поява і розвиток українського мультиплікаційного кінематографу	20
1.4. Способи анімації та їх застосування в казковій мультиплікації.....	26
Висновки	30
РОЗДІЛ 2. ОБ'ЄКТ ПРОЕКТУВАННЯ	32
2.1. Розкриття сюжету мультфільму	32
2.2. Концептуальне вирішення візуальних елементів.....	36
Висновки	38
РОЗДІЛ 3. ТЕХНІЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЕКТУ.....	39
3.1. Програмні засоби виконання проекту.....	39
3.2. Етапи розробки проекту	46
Висновки	49
РОЗДІЛ 4. МАРКЕТИНГОВІ ДОСЛІДЖЕННЯ ПРИ РОЗРОБЦІ ОБ'ЄКТУ ПРОЕКТУВАННЯ	50
4.1. Розробка анкети для визначення потреб потенційних споживачів	50
4.2. Розрахунки і аналіз результатів анкетування.....	57
Висновки	62
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	65
ДОДАТОК А.....	69
ДОДАТОК Б	72
ДОДАТОК В.....	74
ДОДАТОК Д.....	77
ДОДАТОК Е	78
ДОДАТОК Ж	86
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	88

ВСТУП

В сьогоденні мультиплікація є однією з найбільш зростаючих та прибуткових світових індустрій. З часу створення першого мультфільму минуло сто років. За цей тривалий час анімація зазнала найрізноманітніших форм розвитку. А сучасні технології зробили її зовсім не схожою на перший мультфільм. Мільйони людей різного віку захоплені анімацією, а в багатьох країнах відбуваються міжнародні кінофестивалі. Безліч різноманітних сюжетів виникли завдяки адаптації народних казок в мультиплікації. На щедрому життєдайному ґрунті казкової традиції народів світу розвинувся жанр дитячої мультиплікації.

Актуальність теми пов'язана з відмінною ілюстративною формою мультфільму для передачі знань, з мультфільмом як явищем масової культури. Зі збільшенням інтересу та зростанням впливу на культуру і повсякденне життя суспільства, руйнуванням стереотипів щодо деяких видів мистецтва сучасності, мультфільми все ширше репрезентують себе в рекламі, кіно, журналах, Інтернеті тощо. Їх швидка популяризація в Україні, доступність інструментів і засобів розробки розширяє перспективи розвитку, ринок споживачів та може мати все більший комерційний успіх: студії випускають мультфільми сучасних україномовних авторів.

Мета роботи: систематизація технології створення мультфільму засобами комп'ютерної графіки та безпосередньо розробка та створення з їх допомогою короткометражного мультфільму «Хоробрий баран» – основ концепції сюжету, локацій та персонажів.

Для досягнення мети в роботі поставлені наступні завдання:

- вивчити тематичну літературу та провести історичний аналіз розвитку народних казок у мультиплікації;
- провести аналіз композиційної побудови, стилістики, дизайну, колористики та механіки аналогів та сюжету;
- проаналізувати потенційних споживачів;

- вирішення концепції мультфільму, що проектується;
- вивчити можливості комп'ютерної графіки в створенні 2D анімації та безпосередньо виконання графічно-пошукових ескізів;
- розробити технології створення покадрової анімації засобами комп'ютерної графіки;
- технічно реалізувати створення короткометражного мультфільму «Хоробрий баран»: персонажів, навколишнього оточення.

Об'єктом дослідження: є процес створення короткометражного мультфільму за мотивами української народної казки «Хоробрий баран».

Предмет дослідження: технологія створення покадрової анімації засобами комп'ютерної графіки

Для досягнення мети процес проектування передбачав застосування певних методів виконання:

- теоретичні: аналіз і вивчення проектної ситуації і аналогів.
- емпіричні: ескізний пошук, розробка і візуалізація графічного рішення мультфільму засобами комп'ютерної графіки.

Під час підготовки проекту були використані наступні програми:

AdobePhotoshop;

Adobe Premiere Pro CC 2018.

Структура звіту: Звіт складається з вступу, чотирьох розділів, висновків, списку використаних джерел і 6 додатків. Повний обсяг звіту становить 92 сторінок, 11 сторінок займають ілюстрації, 8 сторінок – таблиці, 5 сторінки займають літературні джерела. Обсяг основної частини звіту становить 60 сторінок.