

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет культури та мистецтв
Кафедра образотворчого мистецтва і дизайну

СТВОРЕННЯ АВТОРСЬКОЇ КОРОТКОМЕТРАЖНОЇ АНІМАЦІЇ
ЗАСОБАМИ ПРОГРАМИ SPINEPRO

Кваліфікаційна робота (проект)
Пояснювальна записка
на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

Виконала: здобувачка 13-421 групи
Спеціальності 023 Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація
Освітньо-професійної програми
Образотворче мистецтво, декоративне
мистецтво, реставрація

Панасовська Орина Андріївна
Науковий керівник: кандидатка
мистецтвознавства, старша викладачка
Гуляєва О. В.

Рецензент : к.п.н., доцент, завідувач кафедри
образотворчого мистецтва Криворізького
державного педагогічного університету
Пильник Руслан Олексійович

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Особливості виконання короткометражної анімації	5
1.1 Технічні ознаки різних типів анімації.....	5
1.2 Види короткометражної анімації.....	6
РОЗДІЛ 2. Етапи створення анімації	10
2.1. Особливості розробки сценарію для короткометражної анімації.....	10
2.2. Створення персонажа для анімації.....	12
ВИСНОВКИ	14
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	16

ВСТУП

Актуальність теми. У сучасному житті всі процеси йдуть швидко, ми живемо в умовах шаленої конкуренції. Таким чином, в пріоритеті стає економія часу та швидке виконання поставлених завдань. Дуже важливим зараз є донесення великого об'єму інформації за короткий період часу. Нові тенденції вплинули і на мультиплікацію. Тому дуже актуальною стає короткометражна анімація. Іноді здається, щоб розповісти цілу історію, якій глядач буде співпереживати та асоціювати себе з головним героєм, треба безліч часу, але є багато прикладів, коли короткометражна анімація показує зворотне. Достатньо лише декілька хвилин, щоб глядач відчув весь спектр почуттів, замислився про головну ідею твору.

Для створення анімації зараз існує багато різних комп'ютерних програм. Однією з найцікавіших, на нашу думку, є редактор SpinePro. Але його найчастіше використовують для розробки відео-ігор. У свою ж чергу, цікавим рішенням може бути адаптація інструментарію програми SpinePro до задачі створення короткометражної анімації. Таке використання не є розповсюдженим і тому є цікавим для дослідження. Виходячи із вищезазначеного, темою нашого кваліфікаційного проєкту ми обрали: «Створення авторської короткометражної анімації за допомогою програми SpinePro».

Мета роботи: створити короткометражну анімацію за допомогою програми Spine Pro .

Для досягнення мети в роботі поставлені наступні завдання:

- визначити технічні ознаки різних типів анімації;
- вивчити види короткометражної анімації;
- розглянути особливості створення персонажів для анімації;
- ознайомитись з особливостями розробки сценарію для короткометражної анімації;

- створити творчу роботу використовуючи техніку скелетної анімації.

Об'єкт дослідження: особливості короткометражної анімації, що створена за допомогою сучасних графічних редакторів.

Предмет дослідження: процес створення авторської короткометражної анімації.

Структура дослідження. Кваліфікаційна робота складається з практичної частини та пояснювальної записки, що містить вступ, два розділи, висновки, список використаних джерел.

РОЗДІЛ 1

ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ КОРОТКОМЕНТРАЖНОЇ АНІМАЦІЇ

1.1. Технічні ознаки різних типів анімації

Ми живемо у час науково-технічного прогресу. Наприклад, ще нещодавно люди лише мріяли про відео-розмови по телефону, а сьогодні це вже є реальністю. Всі галузі повсякденного життя зазнали змін. У свою ж чергу розвиток анімації також не стоїть на місці.

Загалом можна виділити три типи анімації: праанімацію, класичну та сучасну. Говорячи, про перший тип, ми маємо на увазі анімацію, яку можна створювати та переглядати без застосування комп'ютера. Як одними з прикладів, ми можемо навести тауматроп та «flip book» [14]. «Flip book» або Кінеограф, як правило, це маленький зошит, який слугує для створення анімації. Він складається з окремих, промальованих кадрів, які зшивається в єдину книжку [4]. Тауматроп, у свою ж чергу – це дитяча іграшка, яка базується на оптичній ілюзії. Тобто, під час обертання зображень, які знаходяться на протилежних сторонах зливаються в єдиний малюнок [1].

Під «класичною анімацією» ми маємо на увазі тип анімації, коли при її створенні необхідно використовувати комп'ютер, фотоапарат та ручну роботу. У свою ж чергу вона поділяється ще на два підвиди, такі як, традиційна і покадрова. Традиційна, коли ми окремо промальовуємо кожен кадр на аркуші паперу. Потім виконуємо його в кольорі, знімаємо і за допомогою комп'ютера створюємо мультфільм. Інший підтип - це «stop motion», або покадрова анімація. Суть цієї анімації полягає у тому, щоб замість малюнків використовувати фотографії. До цього підтипу ми можемо віднести лялькову, пластилінову анімацію, тощо [14].

Сучасний же тип анімації може створюватись лише за допомогою комп'ютерних технологій. Сюди ми відносимо 3D, 2D та анімаційний

дизайн. Останній підтип набув своєї популярності у сфері реклами і являє собою суміш анімації та дизайну [14].

3D анімація створюється за допомогою, тривимірної комп'ютерної графіки. Такий вид більше схожий на реальну картинку світу та є більш складним у створенні [5].

2D або двовимірна анімація – це техніка, яка використовується у створеннях мультфільмів або ж мультсеріалів. У цьому виді існує різноманіття серед технік та стилів виконання [14]. Вивчаючи, основні типи та види анімації ми вирішили дослідити саме сучасну скелетну 2D анімацію, за допомогою програми SpinePro. Говорячи про скелетну анімацію ми маємо на увазі модель, що складається з двох окремих частин. Першу завжди складає модель поверхні, тобто сама ілюстрація розділена на частини. У свою ж чергу, до другої входять «кістки», що формують скелет, тобто основу [13].

Отже, анімація постійно розвивається завдяки оновленню технологій та новим вимогам, що постають зі зміною пріоритетів суспільства. Виділяють три основні типи створення анімації: праанімацію, класичну та сучасну (3D, 2D та анімаційний дизайн). Найбільш цікавою для нас є сучасна скелетна 2D анімація, тому ми вирішили використати її у нашому проєкті.

1.2 Види короткометражної анімації

Між короткометражними та повнометражними творами є також інші відмінності, окрім їх різниці у часі. Дуже часто, у короткометражних фільмах зустрічаються історії, які завеликі, щоб виконати своє початкове завдання. Автори намагаються вмістити у маленький твір набагато більше, ніж дозволяє їх ресурс [10]. Саме тому дуже важливо зрозуміти особливості різних структур короткометражних анімаційних фільмів. Щоб для свого твору обрати найкращий.

Загалом, спираючись на всі анімації, які були номіновані на премію «Оскар» за останні 20 років можна визначити 8 основних видів, або ж жанрів. Перший вид має назву «Швидка дуга». У такому жанрі, як правило персонаж

проходить через прискоренні події звичайного фільму. Використовуючи при цьому всі три акти. Види цих «дуг» можуть бути різними. Так, наприклад, сюжет з «плоскою» дугою головний герой залишається таким самим, як і на початку, але різниця полягає у його навколишньому середовищі, він змінив світ навколо себе. Говорячи про «негативну дугу», головний герой стає ще гіршим, ніж був на початку, а «позитивна» - показує зріст у гарному направленні, змінення на краще [6].

Анімація зі структурою «Швидка дуга» розпочинається зазвичай з повсякденного, нормального життя й швидко стикається з проблемою, яка кидає їм виклик. Така проблема являє собою заклик до дії. Персонаж проходить різні випробування, намагаючись їх вирішити звичайним для нього способом, але вони, нажаль, не діють. Але потім, десь у середині сюжету, вони досягають прогресу у вирішенні питання. Таким чином, персонаж досягає так званої «низької точки», коли всю зроблену роботу до цього моменту можна «викинути у вікно». Далі герой отримує важливий урок, перед ним стає вибір або змінитися самому, або ж створити зміни, щоб досягнути мети. Завдяки цим змінам головний герой досягає резолюції. Такі короткометражні анімації дуже часто викликають сльози. Орієнтуючись на цю структуру, ми визначили, що головну роль у створенні короткометражного мультфільму відіграє також сюжет та тема роботи. І тому, темою нашої роботи стали мрії. Це розповідь, про те, що життя не передбачуване та не завжди складається все так, як ми мріємо. Але це допомагає нам подивитися на світ під іншим кутом і знайти нові рішення. Мета нашої творчої роботи надихнути глядача, дати йому зрозуміти, що нехай не всі наші бажання виповнюються саме так, як ми б хотіли, проте не слід припиняти мріяти і прагнути цього.

Як приклад, цього жанру може бути «Purl Крістен Лестер» від Pixar. У фільмі з'являється одна головна героїня, що характерно для цього архетипу. Її звать Перл, вона являє собою жіночий клубок з ниток, яка починає працювати разом з переважно чоловічим колективом. Намагаючись стати його частиною. Впродовж сюжету їй доведеться зрозуміти, яку частину себе вона готова втратити в процесі вирішення своєї проблеми [6].

Наступний вид це – «поєдинок». У такому жанрі, як правило, існує два персонажа, які влаштовують «дуель» між собою. Так само, як два головних героя можуть намагатися перемогти один одного, то так само може бути варіант, коли вони навчаються ладнати або ж ведуть боротьбу за панування. Персонажі цього жанру не проходять через «дугу» змін. У кращому випадку, вони просто намагаються жити один з одним. Типовим є для цього виду, коли персонаж одразу вступає в конфлікт з іншим.

Далі можна виокремити таку структуру, як «мультфільм суботнього ранку». Для нього характерно вміст одного персонажа, яким керує єдина мотивація, тобто односторонній розум. Найчастіше, головний герой хоче отримати щось, або вийти з якоїсь ситуації у якійсь жартівливій формі. Як правило, зміни у такому жанрі не є проблемою, бо в кінці, у будь-якому випадку головний персонаж не змінюється. Одним з прикладів, можу слугувати мультсеріал «Хитрий койот і Дорожній бігун» від Warner Bros, де кожна короткометражна серія має однакову мету – койот дбає лише про те, щоб зловити дорожнього бігуна. Головний персонаж у прикладі ніколи не зміниться та ніколи не відмовляється від своєї мети [6].

Наступним на черзі, йде структура – «Час історії». Як правило, такі твори спрямовані на зйомці моменту часу. Така історія немає дуги розвитку персонажа. У такому типі анімації нам зазвичай не показуються, а розповідається історія персонажами. Одним з прикладів можна зазначити короткометражну анімацію «Negative Space» від Макса Портера та Ру Кувахати. Цей твір засновано на вірші Рона Кертеге, де розповідається про

те, як дитина згадує свого батька, збиравши майстерно дорожню валізу. Цей ритуал об'єднував їх, і тому став особливим [6].

Далі ми виділяємо – «Високу концепцію». Такий тип використовує цікаву, а головне унікальну концепцію, як правило візуальну. Як ще зрозуміти, що йдеться саме про цей тип? Зазвичай, коли люди розмовляють про цей фільм, то їм потрібно описати головний сюжетний поворот, щоб зрозуміти один одного. Наприклад: «Той самий твір, де зображується старе подружжя, яке знаходиться на різних гравітаційних полях» – коли йдеться про анімацію «Head over heels». Також, як одним з найкращих прикладів може слугувати – «Day & Night» від Pixar. У анімації два персонажа взаємодіють у сюжетному типі «дуель», але слід зазначити, що для виду «висока концепція» характерна суміш з іншими сюжетними особливостями. Повертаючись до прикладу, його основна унікальність полягає у самих персонажах, які використовуються, як вікно для глядача з різним пейзажами.

Наступним, ми розглянемо вид «Ескіз». До автора прийшла ідея кумедної сценки і загалом це і буде визначенням цього жанру. Тобто, для нього характерна відсутність багатой історії чи навіть дуги розвитку персонажа. Головна ціль – передати кумедну ідею чи ситуацію. Як правило, головним питанням цих творів є – «А що, якщо?». Наприклад, до твору цього типу можна віднести «Animal Behavior» творців Елісон Сноуден та Девіда Файна, де можемо поставити наступне питання: «А що якщо б пес проводив терапевтичні заняття з групою різних тварин?» [6].

Далі ми переходимо до «Твісту». Його головна особливість полягає у тому, щоб тримати глядача у незнанні весь час, до поки не закінчиться фільм. Треба додивитися фільм до кінця, щоб зрозуміти його суть. Таким чином, несподіваний кінець, поворот є характерними для цього жанру. Розглянемо приклад анімації «Maestro» від Гези М. Тота, анімаційної студії KEDD. Ми бачимо, як за 5 хвилин головний герой, а саме маестро готується до вистави. Впродовж всього твору глядач не розуміє до кінця, що відбувається. Здається, що може трапитись, якщо залишилось лише декілька секунд. Але їх

достатньо, щоб вразити та здивувати різким поворотом сюжету, а саме ,що той персонаж насправді є пташкою у годиннику [6].

Останнім типом, який ми можемо виокремити є «Анотація». Цей вид пояснюється новаторською, можна сказати, навіть експериментарною технікою та художнім стилем. Як правило, після перегляду такої анімації у залі можна спостерігати безліч розгублених обличь і почути глибоку тишу.

У нашій творчій частині кваліфікаційного проєкту ми вирішили звернутися до жанру «швидкої дуги». Тому що він найкраще показує зміни та вдосконалення персонажа, що притаманне вибраному твору. Отже, при обранні головної теми ми звернулися до ідеї «шлях до мрії». Тобто наш головний персонаж має певну мету всього свого життя, йому доводиться стикатися з різними проблемами на шляху її втілення, що, у свою ж чергу, призводять до вдосконалення нашого героя.

РОЗДІЛ 2

ЕТАПИ СТВОРЕННЯ КОРОТКОМЕТРАЖНОЇ АНІМАЦІЇ

2.1 Особливості розробки сценарію для короткометражної анімації

Перше з чого починається написання історії – це логлайн, тобто стислий яскравий опис всього сценарію. Він має привертати увагу глядача з першої хвилини. Виокремлення логлайна потрібне для того, щоб не загубити основну ідею твору. Правильно розроблений логлайн може містити не велику кількість слів, але не дивлячись на об'єм, все одно має передати головну думку [12].

Працюючи над створенням анімації, також певну увагу треба приділити назві, бо саме її глядач бачить першою. Назву твору можна порівняти з ароматом, після якого ти повертаєшся подивитись, що має такий приємний та цікавий запах. У свою ж чергу логлайн тільки підігріває зацікавленість. Глядач все більше хоче дізнатися про цей продукт і тут йому допомагає синопсис, тобто короткий опис [9]. Саме тому для нашої творчої роботи ми обрали назву «Я буду літати». Вона інтригує глядача з першої хвилини, начебто дає натяк на позитивний кінець, але ця фраза стане зрозумілою тільки в самому кінці твору. Тобто, коли головний герой зрозуміє, що його мрія не здійсниться саме так, як він очікував, він скаже єдину фразу за весь час, яка пересікається з назвою твору. Таким чином, персонаж обрав для себе шлях, йти за старою мрією у новому втіленні. Створюючи сценарій, потрібно розуміти, що головний герой повинен мати головну проблему, мету, що змушує його діяти. Таким чином, характер персонажа зображується через його ставлення до проблем та рішень, які він приймає [11].

Також, треба визначити, як можна охарактеризувати потрібну історію одним словом. Це допоможе при адаптації структури сценарію, який, зазвичай складається з трьох актів. Перший акт виступає у ролі зав'язки. З самого початку загальна картина твору повинна задавати настрій та

інтонацію всієї роботи та також описувати головне місце дії. Ми повинні розуміти, що вже в першому акті слід зобразити основну проблему, яка буде розкриватися впродовж всієї історії. Тобто, глядач повинен зрозуміти у чому полягає проблема головного героя. Задача ж автора полягає у поступовій подачі нової інформації, що допомагає більше розкрити основний сюжет та мету головного героя. В кінці першого акту, як правило зображується певна подія, яка ставить під загрозу всі плани персонажа [15].

Говорячи про другий акт ми маємо на увазі етап розвитку сюжету, який займає більше половини сюжету. В цей час герой стикається все з більшою кількістю проблем на своєму шляху. Треба розуміти, що головний герой на початку акту починає розвиватися та рости, але вже не так далеко він потрапить у пастку, біду. Його моральний стан поки не зломлений, він готовий діяти та все ж дійти до мети. Не дивлячись на це, в кінці вже цього акту здається, що все втрачено і мети неможливо досягнути. Але відбувається якась подія, яка змінює головного героя, дає допомогу звідти, звідки зовсім не очікувалось. Це буде саме тим, що було потрібне йому з самого початку, хоча до цього герой мав зовсім іншу мету [15].

Переходячи до третього акту, а саме розв'язки починається вирішення головного питання всього твору. Таким чином, глядач отримає відповідь на запитання, яке отримав ще на початку фільму. Важливо розуміти, що герой не просто пересувається по історії, саме він і є нею, постійно розвиваючись.

Дослідивши будову сценарію на три акти. Ми розробили власну історію, яка буде спонукати глядача йти за своєю мрією, навіть якщо життя йде не так легко. Саме це і є головною темою твору. Надивлячись на те що, образи персонажів, на перший погляд, можуть здаватися застарілими.

Слід зазначити, що якщо автор хоче розповісти власну історію, навіть, якщо схожу вже хтось робив, вже багато разів. Слід розуміти, що у такому випадку історія буде унікальною, адже автор вкладає свою власну точку зору та досвід. Таким чином, це є унікальний погляд на світ та його сприйняття. Треба пам'ятати, що головний герой – це і є сама історія. Дуже часто можна

зустріти, що головним героєм виступає сам автор. Особливо, якщо це його перша робота. Тобто твір буде розкривати суміжний біль автора та головного героя. Для кожного віку персонажів є типові види історій. Їх можна поділити на ідеалізм, або ж бунтарство; протиставлення світу; спроба прийняти теперішній світ; побіг від реальності або спроба створення власної зони комфорту [15].

Отже, створення сценарію – це складний, зазвичай трьох актовий процес, що вимагає ретельного аналізу майбутньої анімаційної історії та підготовки.

2.2 Створення персонажа для анімації

Ми вже зазначали, що при створенні сценарію певну увагу треба надати головному герою, його меті. Саме тому, ми повинні більш детально зупинитися саме на розробці персонажа та на основних правилах створення цікавого образу. Зазвичай, розробку персонажу ми відносимо до класу з розділу ілюстрації, що називається «концепт-арт». Мається на увазі, передання через бачення художника майбутнього образу персонажа, який буде використовуватися у майбутньому контексті. Тобто, у відео-іграх, фільмах на веб-сайті компанії тощо. Частіше за все концепт-арт використовується в індустрії розваг для візуалізації ідеї, перед тим як компанія витратить непомірні суми на виробництво. Саме тому, якісний дизайн має одразу передавати ідею та образ [9].

Перше, слід зазначити, що при вигаданні персонажа є велика спокуса додати всі кольори, які тільки існують. Здається, що таким чином дизайн буде запам'ятовуватися та виділятися серед інших. Але насправді, краще все ж обрати стриману палітру, яка допоможе створити більш характерних та реалістичних героїв. Підбір кольорів ми здійснюємо спираючись на теорію кольору. Тобто, коли персонажі мають занадто різнобарвну палітру, то глядачеві може бути складно зрозуміти основну ідею. Краще, все ж зосередитись на трьох-чотирьох кольорах для кожного героя. Також,

стримана кількість кольорів допоможе надати персонажам унікального стилю [8].

Краще обирати для власного персонажа трішки дивну форму тіла. Навіть, можна сказати перебільшення рис персонажа. Таким чином, це допоможе глядачам одразу визначити головні риси та якості у характері героя. Такий прийом часто зустрічається у мультиплікації та підкреслює певні риси головного образу. Наприклад, якщо персонаж має сильний характер, слід не просто зробити йому більш округлі руки, а краще спробувати зробити їх у 5 разів більшими, ніж вони повинні бути в реальному житті [7].

При згадуванні будь-яких улюблених персонажів, одразу спадають на думку перебільшені риси. Наприклад, гігантський ніс або нерозчесане волосся. Таким чином, підсилення певних частин дизайну персонажа є однією з найкращих порад для створення цікавого героя, який буде виділятися серед інших. Зазвичай, підкреслюється фізичні риси. Гарним прикладом цього може слугувати моряк Папай з однойменного мультфільму [8].

Немалу роль грає саме унікальний стиль передачі образу. Іноді, може здаватися, що вже всі дизайни та ідеї створювали раніше, але важливо розуміти, що кожний автор має власне бачення та через свою творчість передає індивідуальні почуття та досвід, що є винятковим, тому не може бути копією. Саме тому, не дивлячись на те, що образ пінгвіна, пов'язаний із мрією, вже зустрічається в інших анімаційних продуктах, ми не відмовились від нашої ідеї. Бо наш продукт передбачає передання свіжої інтерпретації досягнення мрій, наштовхує глядача не відмовлятися від особистих цілей. Навіть, коли вони змінюються через певні обставини.

Також, слід зазначити, що одним із найголовнішим у персонажі є передання емоції, а саме міміка. Як правило, навіть, дуже скромні персонажі мають демонструвати свої емоції через вираз обличчя, як це роблять люди у реальному житті. Таким чином, коли треба створити 2D або 3D персонажа, за

допомогою міміки ми можемо зробити його більш цікавим. Можна проекспериментувати з різними виразами обличчя головного героя. Так наприклад, розтушовуючи різноманітно брови ми можемо отримати здивований або ж стурбований образ [8].

Переходячи до етапу створення персонажів треба також продумати його передісторію. Тобто, глядачу повинно бути зрозуміло чому він носить саме такий одяг, вираз обличчя. Для точного передання образу, також слід перед початком малювання продумати основне середовище майбутнього героя. Якщо персонаж планується зображуватися за межами одного малюнку, тобто він є частиною відеогри або коміксу, то дуже важливо, щоб художник міг передавати один і той самий образ знову і знов. При першому створенні персонажа, краще зробити кілька начерків з ключовими позами, такими як: ходьба, біг, стояння на місці та тощо. У подальшому, художник зможе використовувати ці ескізи у майбутньому проекті, щоб полегшити собі роботу.

Схожий принцип до мінімізації кольорів палітри застосовується і у зображенні форми дійової особи. Як одним з варіантів, можна дотримуватися простих ліній та силуетів. Багато відомих персонажів мультфільмів мають прості фігури, такі як: Скубі-Ду або ж Губка Боб з однойменних творів та інші.

ВИСНОВКИ

Під час роботи ми зверталися в основному до сучасних україномовних електронних джерел, що дало нам змогу отримати актуальну інформацію про основні типи анімації, про особливості написання сценарію та інше. Але, також ми спиралися і на англійські статті, щоб детально розібратися у вибраній темі. Зокрема, корисними для нас були напрацювання з приводу створення та розробки цікавого персонажа від Холли Лендіс. Таким чином, ми визначили, що головний герой є невід'ємною частиною будь-якого оповідання. Також, при створенні творчої роботи корисною для нас стала стаття від «Vloop animation» про аналіз сюжетів анімаційних мультфільмів, які були номіновані на премію «Оскар» за останні двадцять років.

Отже, у наше сьогодні існує багато типів створення короткометражної анімації, які дозволяють художнику у повній мірі передати своє творче бачення. Так наприклад, у нашій роботі ми застосовуємо сучасну техніку скелетної 2D анімації. За допомогою вивчення різних типів короткометражних творів, обрали для творчої роботи жанр «швидкої дуги» розвитку персонажа. Таким чином, глядач може пройти всі випробування разом з головним героєм та побачити його розвиток, що допоможе більш яскраво розповісти історію. Встановили, що назва твору повинна привертати увагу глядача з першої хвилини, вона має інтригувати та зацікавлювати. Саме тому ми розробили назву «Я буду літати». Адже, наша анімація розповідає історію маленького пінгвінчика, який мріє навчитися літати серед хмар, але це є нереальним. Впродовж всього часу він стикається з проблемами та непорозумінням. Вкінці твору головний герой, все ж дізнається, що його мрія не здійсниться саме так, як він хотів. Головна тема твору про те, що часто наші мрії втілюються зовсім не так, як ми собі уявляємо, бо життя дуже не передбачуване. Але не дивлячись ні на що слід робити те, що подобається найбільше і не втрачати надію.

Ми розібралися та дослідили етапи створення сценарію для майбутньої короткометражної анімації, а саме як проходить процес від задуму до кінцевого результату. Також встановили, що в процесі розробки сценарію ми орієнтуємось на структуру трьох актів. Дослідили, як це впливає на розвиток персонажа та історії. Під час написання сценарію, треба пам'ятати, що головний герой твору відіграє важливу роль у сприйнятті глядача. Адже, твору мало розповідати просту історію дійового образу, сам персонаж повинен стати нею та бути зрозумілим для глядача.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Афанасьєва Л. О. Іграшка для дошкільнят та молодших школярів «Тауматроп». Всеосвіта. URL: <https://vseosvita.ua/library/igraska-dla-doskilnoat-ta-mnolnodsih-sknolariv-taumatrop-255878.html>
2. Євсєєв О. С. Комп'ютерна анімація. Навчальний посібник. Харків. Вид. ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2014 URL: <http://www.repository.hneu.edu.ua/bitstream/123456789/8294/1/%D0%9A%D0%9E%D0%9C%D0%9F%27%D0%AE%D0%A2%D0%95%D0%A0%D0%9D%D0%90%20%D0%90%D0%9D%D0%86%D0%9C%D0%90%D0%A6%D0%86%D0%AF.pdf>
3. Йоганнес Ітенн. Мистецтво кольору. Навчальний посібник. Видавництво «ArtHuss». Київ. 2022. 368 с.
4. Фліп-буки, або прашури перших інтерактивних книг. Читомо. URL: <https://archive.chytomo.com/video/flip-buki-abo-prashhuri-pershix-interaktivnix-knig>
5. Що потрібно, щоб створити 3d-анімацію? URL: <https://adshot.ua/services/anim/3d-animatsiya/>
6. Animated short film structure guide - bloop animation. Bloop Animation. URL: <https://www.bloopanimation.com/animated-short-film-structure-guide/>
7. Hilder R. 33 expert character design tips. Creative Bloq. URL: <https://www.creativebloq.com/character-design/tips-5132643>
8. Holly Landis. Character design tips to improve your art. Skill share blog. URL: <https://www.skillshare.com/en/blog/8-character-design-tips-to-improve-your-art/>
9. Johnny Levanier. How to design a character: the ultimate guide to character design. 2021. URL: <https://99designs.com/blog/art-illustration/character-design/>
10. Jojo Nguyen. Characteristics of an excellent short film (Part 1). Animost. URL: <https://animost.com/tutorials/characteristics-of-an-excellent-short-film-part-1/>

11. LibreTexts. 12: Створення персонажів. LibreTexts - Ukrayinska. URL: [https://ukrayinska.libretexts.org/Гуманітарні_науки/Театр_і_кіно/Книга:_Драматург_\(Garcia\)/01:_Глави/12:_Створення_персонажів#title](https://ukrayinska.libretexts.org/Гуманітарні_науки/Театр_і_кіно/Книга:_Драматург_(Garcia)/01:_Глави/12:_Створення_персонажів#title)
12. Luke Leighfield L. How to Write a Logline | Boords. boords.com. URL: <https://boords.com/blog/write-logline>
13. Margaret Rouse. Skeletal Animation. 2015. URL: <https://www.techopedia.com/definition/31071/skeletal-animation>
14. Valera. Усі основні типи анімації - валера і анімація, 2019. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Ny83fGsDpyU>
15. Valera. Як написати сценарій. Як написати кіно за 21 день. Валера і Анімація, 2020. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=P8F1-DkFfO4>