

Міністерство культури та інформаційної політики України  
Харківська державна академія дизайну і мистецтв  
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

**МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ З ДИСЦИПЛІНИ**  
**«МЕТОДИКА ПРОЄКТНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ»**  
(практичний курс)

для студентів 1 курсу  
СВО: Бакалавр  
Галузь знань: 02 «Культура і мистецтво»  
Спеціальність: 022 «Дизайн»  
Освітньо-професійна програма «Мультимедійний дизайн»



Харків, 2024

для студентів 1 курсу спеціальності 022 «Дизайн».  
Освітньо-професійна програма «Мультимедійний дизайн». —  
Х.: ХДАДМ, 2024. — 219 с.

Укладач:

МАЛИНІНА І.О., доцент, кандидат педагогічних наук  
ОПАЛЄВ М. Л. , доцент, кандидат мистецтвознавства

РЕЦЕНЗЕНТИ:

Северін В.Д. кандидат мистецтвознавства  
доцент каф. Дизайну середовища ХДАДМ  
Чаус Д. В. доцент каф. Образотворчого мистецтва  
ХНПУ ім. Г.С.Сковороди

Методичні рекомендації призначено для організації аудиторної і самостійної роботи студентів під час вивчення дисципліни «Методика проектної діяльності» з метою сприяти оволодінню студентами методичних підходів до створення особистих творчих проєктів протягом навчання. У якості ілюстративного матеріалу використано знімки екранів кращих робіт студентів МД.

Затверджено кафедрою «Мультимедійний дизайн»,  
протокол № \_\_\_\_ від « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2024 р.

Рекомендовано до друку методичної ради ХДАДМ  
протокол № \_\_\_\_ від « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2024 р.

## **ЗМІСТ**

ЗМІСТ .....	3
МЕТА І ЗАДАЧІ КУРСУ .....	4
ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ .....	5
РОЗКЛАД КУРСУ .....	6
РОЗПОДІЛ БАЛІВ .....	8
КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ .....	9
ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ .....	10
ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ .....	10
СИСТЕМА БОНУСІВ .....	11
СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖА .....	12
РОЛЬ РОЗКАДРУВАННЯ У ВИРОБНИЦТВІ АНІМАЦІЇ .....	80
Модуль 1. ПРАКТИЧНЕ ЗАВДАННЯ. ....	113
ТИТРИ ДО ФІЛЬМІВ ЯК ОКРЕМЕ МИСТЕЦТВО В МУЛЬТЕМЕДІЙНОМУ ДИЗАЙНІ .....	147
Модуль 2. ПРАКТИЧНЕ ЗАВДАННЯ. ....	177
РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА ТА ДЖЕРЕЛА .....	228

## МЕТА І ЗАДАЧІ КУРСУ

*Мета* дисципліни «Методика проектної діяльності в дизайні» — ознайомити студентів спеціалізації «Мультимедійний дизайн» з методикою проектування мультимедійних та анімаційних завдань з використанням принципів системного дизайну. *Задачі дисципліни* — надати студентам необхідні знання та фахові навички проектування в галузі мультимедіа та анімації, навички володіння графічною мовою у їхній практичній діяльності, сформувати уявлення про дизайн як про системну проектну діяльність;

## ЗАВДАННЯ

1. Персонаж та покадровий сценарій – ознайомлення із історичним підґрунтям сучасного мультимедійного розуміння дизайну, вивчення методичних принципів мультимедійного дизайну, розуміння сутності дизайн-процесу, ознайомлення зі поняттям образ персонажу, покадрового та сценарного мистецтва в мультимедійному дизайні, отримати навички практичного та концептуального дизайн-проекування;
2. Створення покадрового сценарію титрів до кінофільмів – отримати знання про процеси та методи дизайн-проекування, розвитку теоретичних концепцій дизайну, сучасних методів, процесів, підходи та засоби дизайн-проекування; формування критичного мислення при сприйнятті, аналізі комп'ютерної анімації різних форм, володіння навичками творчого самовираження засобами ручної та комп'ютерної графіки..

### ***Дисципліна забезпечує загальні та спеціальні (фахові) компетентності:***

ЗК 1. Розуміння предметної галузі та розуміння професійної діяльності, здатність застосовувати набуті знання у практичних ситуаціях.

ЗК 4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

ФК 1. Здатність застосовувати методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.

ФК 3. Здатність до здійснення композиційної побудови об'єктів

мультимедійного дизайну, до застосування принципів, прийомів та засобів композиції в практичній художній діяльності, до стилізації об'єктів природи для застосування у мультимедійному продукті.

ФК 4. Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності.

ФК 8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.

### ***Програмні результати навчання:***

ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної галузі та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.

ПРН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайн-проєкту застосовувати теорію і методику дизайну, грамотно використовувати фахову термінологію мультимедійного дизайну.

ПРН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.

ПРН 7. Володіти образотворчою грамотою на рівні, необхідному для сприймання, оцінки та створення художнього образу; аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти (як джерела творчого натхнення) для розроблення художньо-проектних вирішень в мультимедійних продуктах.

ПРН 15. Трактувати формотворчі засоби дизайну як відображення історичних, соціокультурних, економічних і технологічних етапів розвитку суспільства, комплексно визначати їхню функціональну та естетичну специфіку у комунікативному просторі.

## **ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ**

Загальний обсяг навчального навантаження дисципліни «Методика проектної діяльності в дизайні» на 1 курсі становить 4 кредитів ECTS (120 годин, у тому числі аудиторних — 30 годин лекційних занять, 15 годин практичних занять, самостійних занять — 75 години). Формою контролю є екзаменаційні перегляди. Загальний обсяг навчального

навантаження дисципліни «Методика проектної діяльності в дизайні».

### 1 МОДУЛЬ

Етап № 1. Знайомство з особливостями створення концепції в мультимедійному дизайні

Етап № 2. Знайомство з мистецтвом створення сценарію до анімації.

Етап № 3. Створення анімаційних персонажів.

Етап № 4. Знайомство з покадровою анімацією.

Етап № 5. Створення жіночих предметних (рослина) персонажів персонажів.

Етап № 6. Створення жіночих предметних (тварина) персонажів персонажів.

Етап № 7. Створення чоловічого предметних (рослина) персонажів персонажів.

Етап № 8. Створення чоловічого предметних (тварина) персонажів персонажів

### 2 МОДУЛЬ

Етап № 9. Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів. «Авторська графіка»

Етап № 10. Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів. «Поділ екрану».

Етап № 11. Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів. «Стилізація».

Етап № 12. Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів. «Анімація назви фільму»

## РОЗКЛАД КУРСУ

Дата	Вид заняття	Зміст	Рубіжний контроль	Деталі
1-й семестр (для 3-го курсу бакалаврат)				
Модуль 1				
1 тиждень	практичні заняття	<b>Завдання № 1.</b> Знайомство з особливостями створення концепції в мультимедійному дизайні		
2 тиждень	практичні заняття	<b>Завдання № 2.</b> Знайомство з мистецтвом створення		

		сценарію до анімації.		
3 тиждень	практичн і заняття	<b>Завдання № 3.</b> Створення анімаційних персонажів.		
4 тиждень	практичн і заняття	<b>Завдання № 4.</b> Знайомство з покадровою анімацією.		
5 тиждень	практичн і заняття	<b>Завдання № 5.</b> Створення жіночих предметних (рослина) персонажів персонажів.		
6 тиждень	практичн і заняття	<b>Завдання № 6.</b> Створення жіночих предметних (тварина) персонажів персонажів.		
7 тиждень	практичн і заняття	<b>Завдання № 7.</b> Створення чоловічого предметних (рослина) персонажів персонажів.		
8 тиждень			модуль ний контроль	
<b>Модуль 2</b>				
9 тиждень	практичн і заняття	<b>Завдання № 8.</b> Створення чоловічого предметних (тварина) персонажів персонажів.		
10 -11 тиждень	практичн і заняття	<b>Завдання № 9.</b> Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів. «Авторська графіка»		
12 тиждень	практичн і заняття	<b>Завдання № 10.</b> Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів. «Поділ екрану».		
13-14 тиждень	практичн і заняття	<b>Завдання № 11.</b> Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів. «Стилізація».		
15 тиждень	практичн і заняття	<b>Завдання № 12.</b> Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів. «Анімація назви фільму»		
16 тиждень	практичн і заняття	Підготовка до семестрового перегляду	Екзаме наційн ий перег ляд	

## РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Завдання	Тема	Форма звітності	Бали
Модуль 1			
Етап 1	Знайомство з особливостями створення концепції в мультимедійному дизайні	<i>Поточний контроль</i>	0–5
Етап 2	Знайомство з мистецтвом створення сценарію до анімації.	<i>Поточний контроль</i>	0–5
Етап 3	Створення анімаційних персонажів.	<i>Поточний контроль</i>	0–5
Етап 4	Знайомство з покадровою анімацією.	<i>Поточний контроль</i>	0–5
Етап 5	Створення жіночих предметних (рослина) персонажів персонажів.	<i>Поточний контроль</i>	0–7
Етап 6	Створення жіночих предметних (тварина) персонажів персонажів.	<i>Поточний контроль</i>	0–7
Етап 7	Створення чоловічого предметних (рослина) персонажів персонажів.	<i>Поточний контроль</i>	0–7
Етап 1 Теорія	Аналіз дизайну обраних робіт, 1–ша частина реферату + доповідь		0-10
<i>Модуль 1. Модульний контроль</i>			
Етап 8	Створення чоловічого предметних (тварина)	<i>Поточний</i>	0–7



	персонажів персонажів	<i>контроль</i>	
Етап 9	Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів. «Авторська графіка»	<i>Поточний контроль</i>	0–8
Етап 10	Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів. «Поділ екрану».	<i>Поточний контроль</i>	0–8
Етап 11	Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів. «Стилізація».	<i>Поточний контроль</i>	0–8
Етап 12	Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів. «Анімація назви фільму»	<i>Поточний контроль</i>	0–8
Етап 2			0-10
Теорія			
<b>Модуль 2. Модульний контроль</b>			
	<b>Всього за 1 (осінній) семестр</b>	<i>Екзам. перегляд</i>	<b>100</b>

## КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Бали	0–10	0–40	0–50	Критерії оцінювання
<b>A+</b>	10	40	50	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, опрацював додаткові матеріали, що знайшло відображення в якісно виконаному завданні, з проявом творчого підходу. Розширив роботу до рівня участі у конкурсах та опублікував теоретичну частину (тези/стаття до конференції/журналу). Не мав жодних пропусків занять без поважних причин.
<b>A</b>	9	38-39	48–49	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, надав додаткові матеріали за темою. Не мав жодних пропусків занять без поважних причин. Подача акуратна, креативна, без

				помилки.
<b>A-</b>	8	35–37	47–49	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, подача акуратна, без значних помилок.
<b>B</b>	5–7	32–34	45–48	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, але зробив декілька помилок.
<b>C</b>	4	30–33	41–44	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, але зробив значні помилки.
<b>D</b>	2–3	28–32	34–39	Студент не в повному обсязі опанував матеріал теми, робота виконана на недостатньому рівні із значними недоліками (недостатньо розкрита тема, відсутність творчого підходу тощо), наявні проблеми з розумінням побудови конструкцій.
<b>E</b>	1	27–29	32–33	Студент в недостатньому обсязі опанував матеріал теми, виконана робота має багато значних недоліків (недостатньо розкрита тема, малий обсяг, невідповідність завданню, невчасна подача виконаної роботи, неохайність подання тощо), проблеми з розумінням побудови конструкцій, присутні ознаки недобросовісної роботи.
<b>FX</b>	0	0	0	Пропуск поточного контролю

## ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ

Формою контролю є екзаменаційний перегляд. Для отримання оцінки необхідно пройти поточні етапи контролю у формі перевірок процесу аудиторної та самостійної роботи. У випадку невчасного виконання завдання оцінка знижується до 10 балів (в залежності від модуля та складності завдання).

## ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Національна	Бали	ECT S	Диференціація A (внутрішня)	Національна	Бали	ECT S
Відмінно	90–100	A	A+ 98–100	задовільно	64–74	D
			A 95–97		60–63	E
			A- 90–94	незадовільно	35–59	FX
добре	82–89	B		незадовільно	0–34	F

	75–81	С		(повторне проходження)		
--	-------	---	--	---------------------------	--	--

### **СИСТЕМА БОНУСІВ**

Передбачено додаткові бали за:

- а) участь у конференції або публікацію статті за темами дисципліни (5 та 10 балів відповідно);
  - б) участь у конкурсах та/або виставках за темою дисципліни (всеукраїнські – 5, міжнародні – 10);
  - в) активність на заняттях, участь у житті групи тощо (1–3).
- Максимальна кількість балів-бонусів — 10.

Репозитарій ХДАДМ

## **СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖА**

Створення персонажа – це створення його образу: кожен персонаж має особливу форму, особистістю і характерними рисами.

Художник повинен враховувати всі деталі, щоб створити персонажа, який буде достатньо правдоподібним в очах глядача.

### **З чого почати**

Створення персонажа я раджу починати з грубих начерків від руки. Ви отримаєте правильний напрямок для створення образу та природи вашого персонажа. До речі, етапи малювання будуть дуже прості. По-перше, намалюйте базову форму зовнішнього вигляду, а потім починайте додавати характерні риси чи частини тіла. Цей метод допоможе створити будь-якого персонажа, будь він людиною, твариною або навіть предметом повсякденного життя (наприклад, усміхнений гурток).



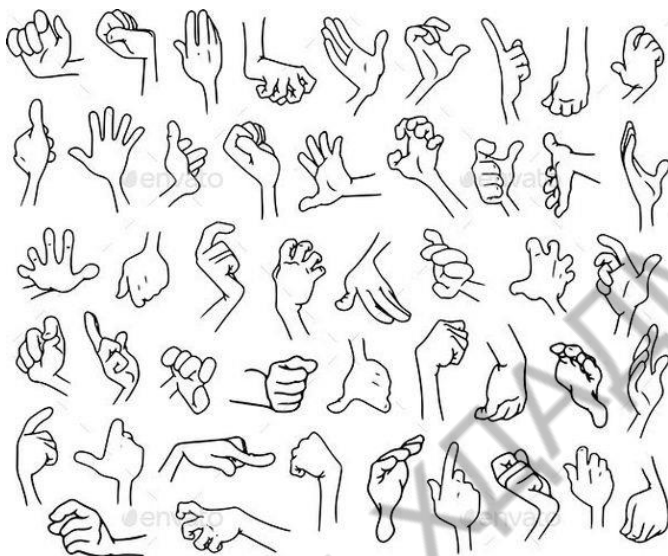
Фаза створення нарису – це найважливіше у малюванні. На цьому етапі уточнюєте ваш малюнок доти, доки не отримаєте бажаний результат.

Якщо ви визначилися з ідеальними пропорціями, наступним кроком буде створення виразності в русі тіла, рук і ніг. Положення рук може розповісти цілу історію.



*Руки – це величезний і складний предмет (навіть у*

мультфільмі) і заслуговує на окремий практиці.





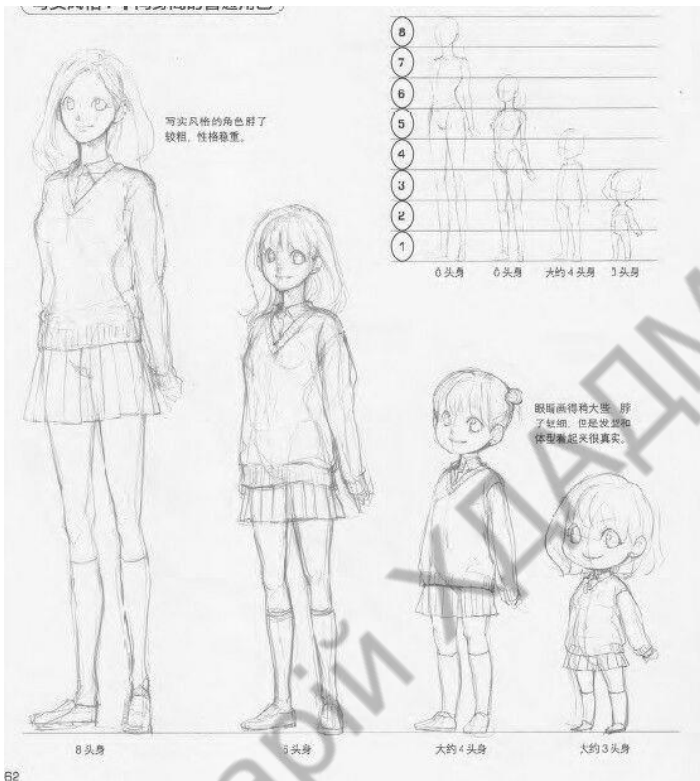
Загалом немає ніякої таємниці у створенні мультяшних персонажів. 95% художників будують персонажів та їхні рухи за допомогою спеціальних блоків, бо це значно спрощує процес.

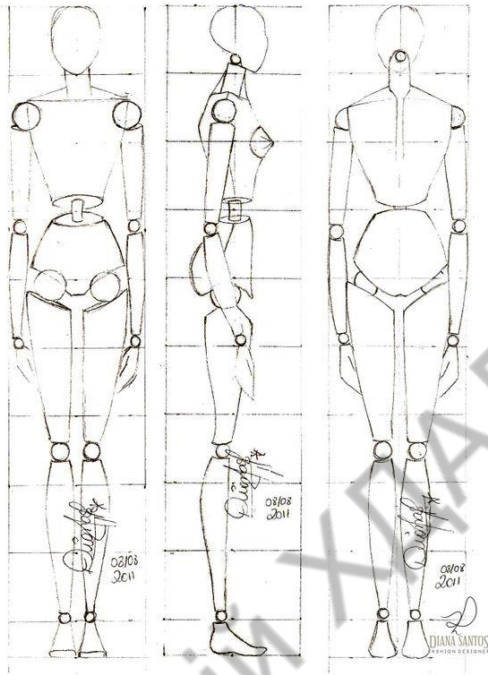
### Пропорції

Пропорції – це найважливіший фактор. Художник повинен враховувати відносні розміри частин тіла, тому що, ґрунтуючись на них, ми визначаємо будову тіла персонажів. Наприклад, хлопець-хуліган має войовничу натуру, тому має маленьку голову і видатну грудну клітку. Його руки і ноги сильні і чітко окреслені, як і його велика щелепа. І навпаки, спокійний персонаж заснований на «дитячих» пропорціях і має велику голову (у порівнянні з тілом). І всі ці частини мають округлу форму. Інші риси, такі як чоло та величезні очі вказують на слабку особистість. І так далі...

Анімаційні студії вважають звичайною практикою використання овальних форм визначення зростання персонажа. Наприклад: у дитини голова більша, ніж інші частини тіла. Але у дорослих зовсім інші пропорції, які варіюються залежно від статі та статури кожного персонажа.



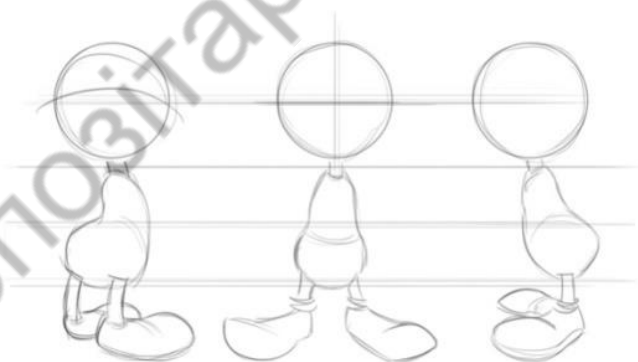


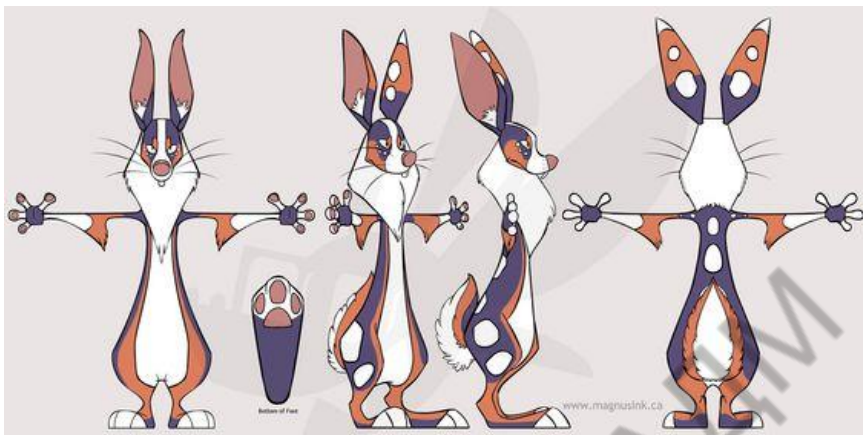




*Незвичайний мультик. Виглядає приблизно так.*

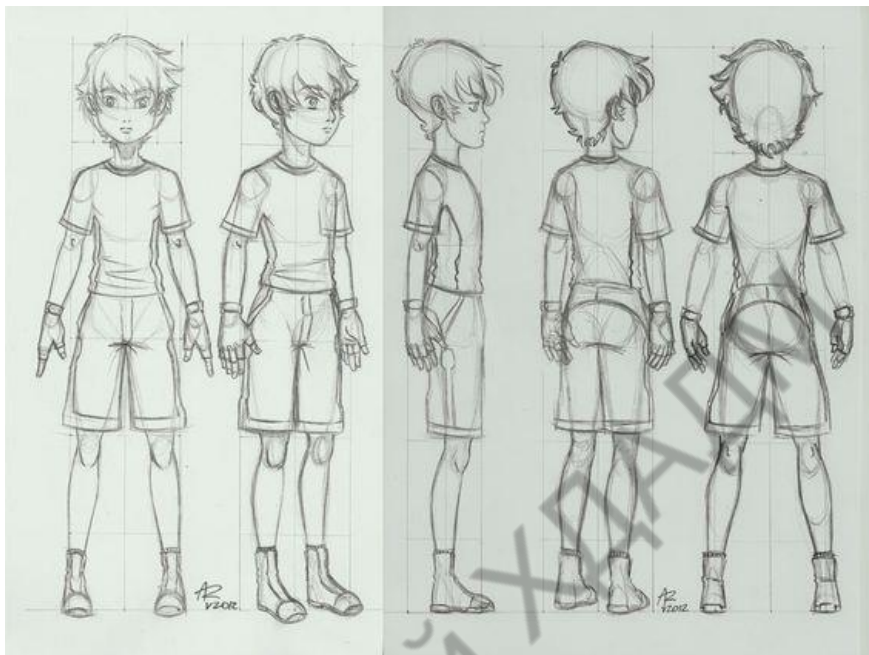
Якщо ви створюєте (або анімуєте) тіло персонажа, рекомендується малювати його на окремих аркушах паперу. Таким чином, у вас буде зразок його пропорцій, і вам буде легше малювати персонажа у різних позах та діях.





Огляд з різних боків





Важливо намалювати персонажа в різних ракурсах, ситуаціях і одягнених у різний одяг, щоб ви змогли знайти ідеальні пропорції тіла для нього. Приклад із цуценям

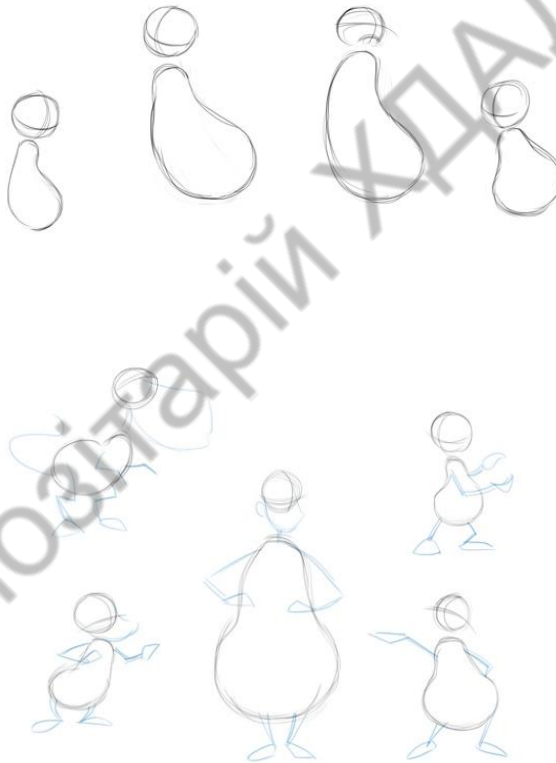


**LIONEL > Costing Looser**  
Character design, modeling, rigging, skinning (with Maya)



## Тіло – це груша.

Звичайною практикою серед дизайнерів вважається використання форми груші або схожих об'єктів, щоб створити форму тіла. Все через асоціації, які виникають у людей у голові. Справді, це загальна для анімаційних студій техніка, адже над одним персонажем можуть працювати кілька різних художників, і кожен має зберегти вірні пропорції.



Приклади вище свідчать про ефективність цієї техніки. Ви можете намалювати кілька різних персонажів за допомогою схожих шаблонів. Причиною для малювання за шаблоном є

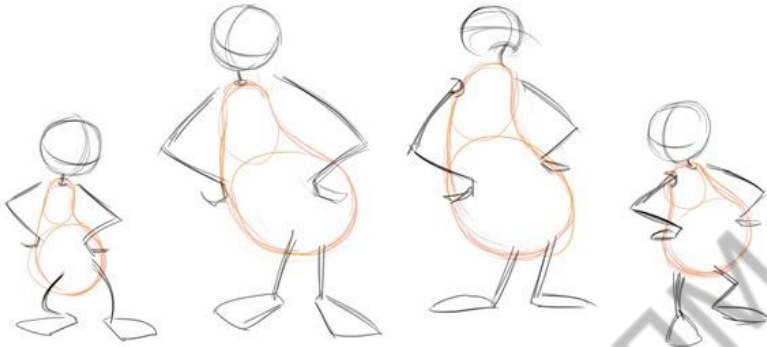
спрощення сприйняття. Особливо якщо ми говоримо про дітей, щоб вони зрозуміли, треба спростити. Малювання тіла у *формі груші* допомагає зберегти динаміку зовнішнього вигляду та додає персонажу привабливості.



### **Додаємо скелет**

Тепер коли ми знаємо, як створити форму, нам потрібно додати простий скелет. Коли ви малюєте будь-якого персонажа в мультиплікації, вам потрібно розуміти різницю в м'язах і кістках різних мультяшок, таких як кішки, пташки та люди. Це знання знадобиться вам при малюванні суглобів, таких як лікті та коліна.





*Приклад: округла форма, тіло-груша та скелетні суглоби.*

Коли ми говоримо про мультиплікацію, важливо враховувати, що ми повинні передати історію через кожну подію, яку ми створюємо. Цього часто не відбувається, коли ми говоримо про фото чи реалістичне малювання. Все тому, що люди мають можливість приховати свої справжні наміри.

У мультфільмі все по-іншому. Жести та фізичні особливості ваших персонажів мають бути гранично зрозумілі навіть без реплік чи вказівок на певну подію. З цієї причини, це найпривабливіший і найулюбленіший стиль малювання.

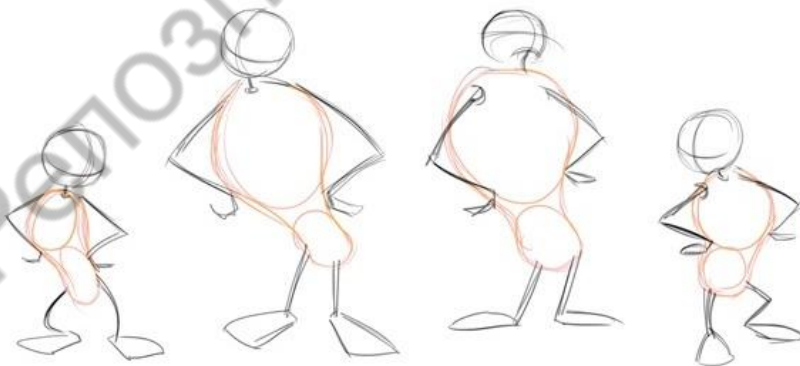




*Навчіться розповідати історії через ваші нариси і ви станете чудовим мультиплікатором*

### **Перевернута груша**

Чи для всіх персонажів працює «правило груші»? Не завжди. Якщо ми перевернемо цю форму, то створимо відчуття сили та сили в нашому персонажі. Подивіться на приклади нижче.





*Слабка людина: форма груші. Сильна людина: перевернуті груші.*

Інша цікава аналогія, на якій можуть бути засновані персонажі: предмети, що нагадують фізичну будову, як на прикладі:



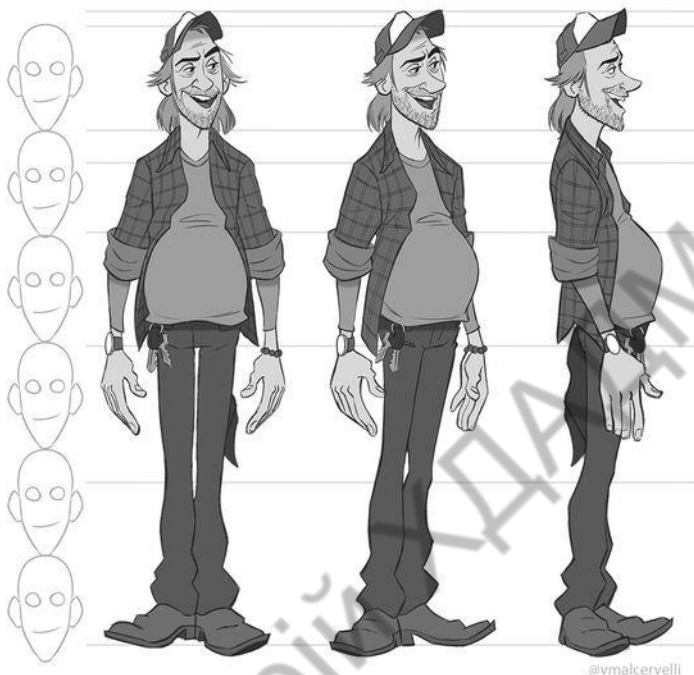
*В основі ми використовуємо схожий принцип, як «правило груші». Ми просто використовуємо інший предмет, але техніка все та ж. Ви як художник вільні у виборі техніки: вибирайте ту, що вам більше підійде.*

### **Персонаж-болван**

Персонаж «бовдур» розгулює на двох ногах (навіть тварини) і виглядає дурним, незграбним і, головне, лінивим.

Цей тип персонажа часто представлений як боягуз. Вони зазвичай вважають за краще триматися подалі від проблем. Вони також можуть бути представлені як ботаніки чи невдахи.

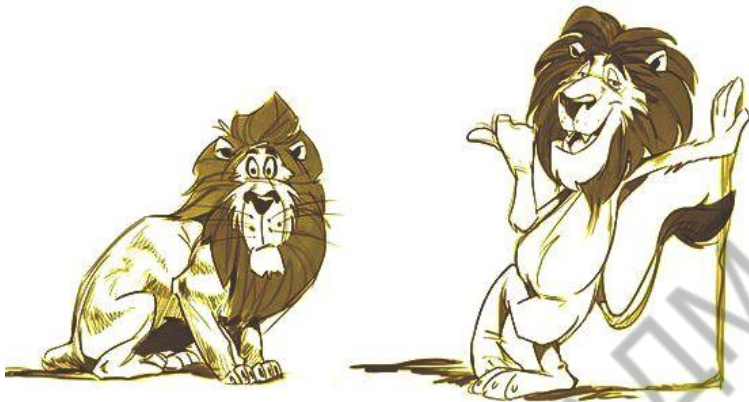




Можна використовувати такий шаблон для даного типу – хоча це все не суворі правила, а рекомендації, і вони можуть бути змінені відповідно до суті кожного персонажа:

- Витягнута голова;
- Великий ніс (чи морда, якщо це тварина);
- Великі зуби;
- Вузькі плечі;
- Практично відсутнє підборіддя;
- "Правило груші" (завжди звичайна груша, в жодному разі не перевернута!).

В цілому, це основні атрибути йолопу. Попрацюйте з цією технікою і ви можете застосувати її до будь-якого персонажа.



*Лев на двох ногах. Наприклад... цей лев — бовдур.*

Не всі тварини, що ходять на двох ногах є йолопами. Багато хто з них є саркастичними та іронічними персонажами. Як приклад ми можемо згадати Дятла Вуді та Багза Банні.

**Створення / розробка анімаційного персонажа** - досить трудомісткий процес, особливо, якщо йдеться про головного героя, або значущу фігуру анімаційного проекту. Саме з головним героєм асоціює себе глядач незалежно від характеру та вчинків героя.

Під час створення анімаційного персонажа, крім оригінального художнього образу, важливе значення мають технічні моменти (приспосованість персонажа для анімації), характерні риси героя (пози, жести, емоції). Тобто анімаційний персонаж повинен мати три основні характеристики: привабливою зовнішністю, зручною для анімації механікою, і яскравим неординарним характером.

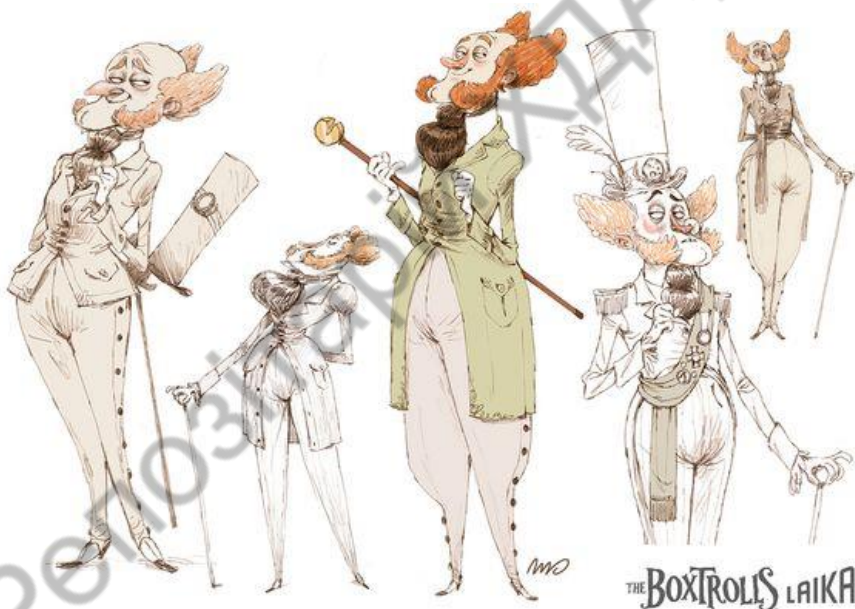
*Робота зі створення / розробки анімаційного персонажа будується так:*

- а) пошук образу персонажа, відповідного технічним завданням проекту (ескізи, начерки);
- б) пошук основної «родзинки» в образі персонажа, що відрізняє його від багатьох інших героїв (це може бути незвичайний елемент одягу, зачіски, аксесуар та ін);

- в) створення схем побудови персонажа та уточнення окремих елементів (їхня робота в анімації);
- г) розробка характерних поз і жестів, властивих персонажу, відповідно до особливостей його характеру;
- д) розробка емоцій персонажа;
- е) розробка кольорних схем та карти світлотіней.

Комплект документів та графічних напрацювань з розробки анімаційного персонажа регламентується технічним завданням, затвердженим провідними спеціалістами проекту (режисер, художник-постановник, арт-директор, провідний аніматор).

### **Розробка образу персонажу.**



*Персонаж* – вигадана одухотворена особа, що має певний характер і унікальні зовнішні дані. У образотворчому мистецтві персонажі поділяються на дві основні категорії: анімаційні та статичні. Принципова відмінність анімаційного персонажа від статичного полягає в особливій побудові персонажа, завдяки якій робота аніматорів з героєм буде значно полегшена.

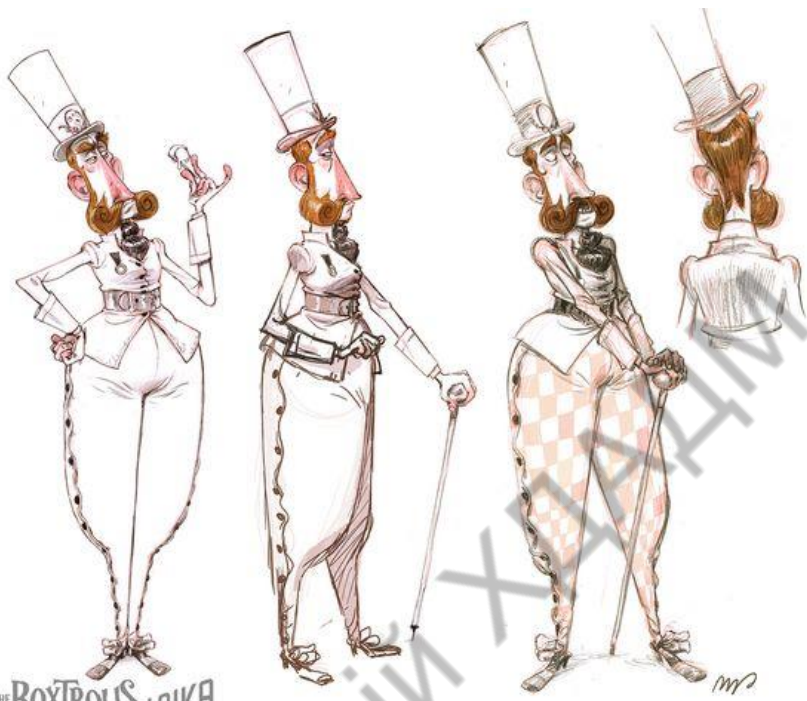
Пошук образу персонажа є найвідповідальнішим та найцікавішим етапом. У виборі образу необхідно врахувати як особисті якості героя, а й його гармонійне поєднання з навколишнім світом. Також персонаж повинен бути виразним і "не побитим", володіти певною часткою шарму.

Для початку необхідно вивчити вступні матеріали (ТЗ, сценарій, літературний та режисерський опис персонажів), поспілкуватися з режисером, який спробує якнайточніше донести свої думки до художника. Ознайомитися з особливостями стилістики проекту, про яку розповість художник-постановник або режисер, якщо на етапі створення персонажів художника-постановника на проєкті ще немає. За результатами знайомства з проєктом варто зробити низку замальовок, відзначивши для себе якісь найважливіші моменти, які стануть у нагоді у подальшій роботі з персонажем.

В першу чергу необхідно представити найяскравіші епізоди з прочитаного сценарію, і спробувати накидати прості концепти сцен, що найбільше вразили, за участю головного героя. Це робиться для того, щоб відчуті основні ознаки майбутнього персонажа – його масу, поставу, статуру.

Після того, як вам вдалося зловити відповідний на ваш погляд образ, що має розмиті, але вже більш-менш зрозумілі контури, можна приступити до уточнення стилю - пошуку форми зачіски, одягу, персональних предметів не вдаючись в деталі. На цьому етапі не слід чіплятися за якийсь вдало вийшов образ. Завдання художника намалювати багато різних варіантів не пов'язаних між собою, з яких потім буде обрано найбільш вдалий.





THE BOXTROLS LAIKA

MR. TILLAMOK



THE BOXTROLS LAIKA





© SHINYARDI 2012  
 All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage and retrieval system, without the prior written permission of the publisher.

COLOR SWITCHES:  
**SANTIAGO**





Наступний етап — «обкатка» персонажа.

Вибраний, але поки що сирий варіант обігрується в дії. Для цього потрібно намалювати персонажа у властивих йому позах. Зайві деталі по ходу роботи виключаються та замінюються на нові, більш підходящі для героя та найбільш зручні у роботі.





Zseth





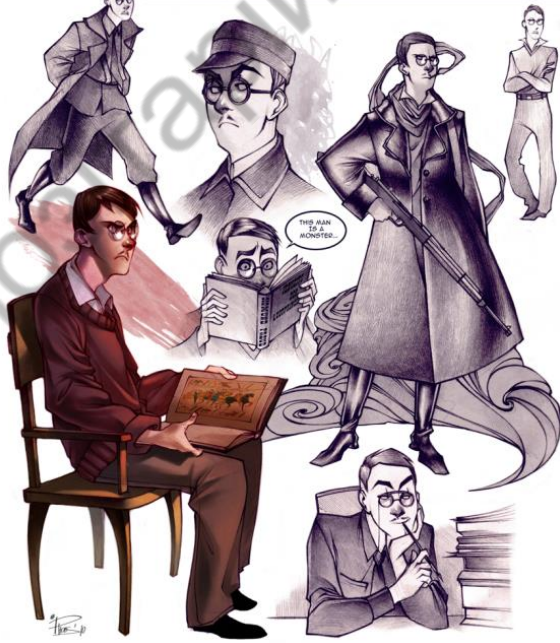




CAPTAIN



HEINRICH



До заключного етапу у створенні образу персонажа, як правило, приступають після затвердження та коригування найбільш відповідного варіанта обраного режисером (замовником). Тепер завдання художника - це робота з деталями та доведення образу.





Останній штрих – фарбування персонажа.

Підсумковий варіант персонажа в кольорі супроводжується коментарями, в яких вказуються використовувані значення кольору для кожного окремого елемента образу в RGB або СМУК (залежно від софту, що використовується на проєкті). Використання нетрадиційної стилістики при накладенні на персонажа світла і тіні передбачає додаткову розробку схеми

світло-тіней.



## Характерні пози персонажу

Характерні пози персонажа доповнюють опис літературного образу героя. Вони допомагають візуально показати характер героя, його звички та поведінку. Ключове завдання художника – максимально точно передати ідею режисера, наділивши героя властивими йому (за сценарієм) якостями.

Характерні пози персонажа бувають «Природні» (невимушені), «Звичні» (рефлекторні) та «Постановочні» (емоційні):

- «Природні пози» – це спокійні стани персонажа у положенні стоячи з опорою однією ногою. Рідше опорними є обидві ноги з рівномірно розподіленим центром тяжіння.

- «Звичні пози» – характерні для героя положення тіла, що приймаються рефлекторно відповідно до настрою персонажа, наприклад: задум, збудженість, втома.

- «Постановочні пози» – нарочито-перебільшені пози, що приймаються героєм у присутності третьої особи, наприклад: флірт, захоплення, подив, сором.

Незалежно від типу, поза має бути досить яскравою та виразною. Потрібний ефект досягається за рахунок постави, постановки рук і ніг, положення голови, міміки і жестів.

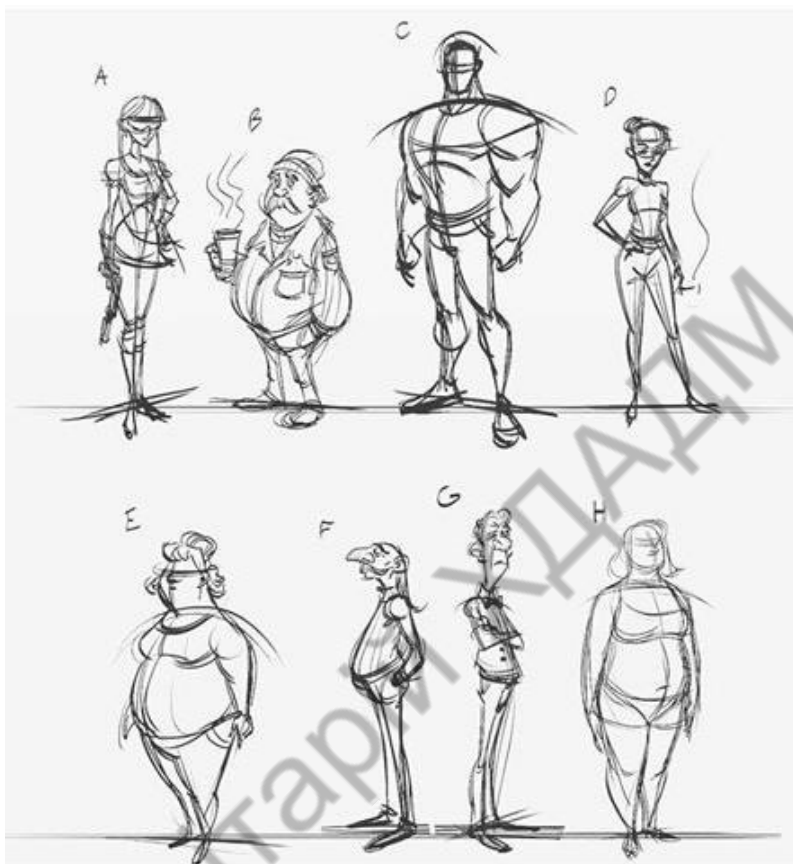


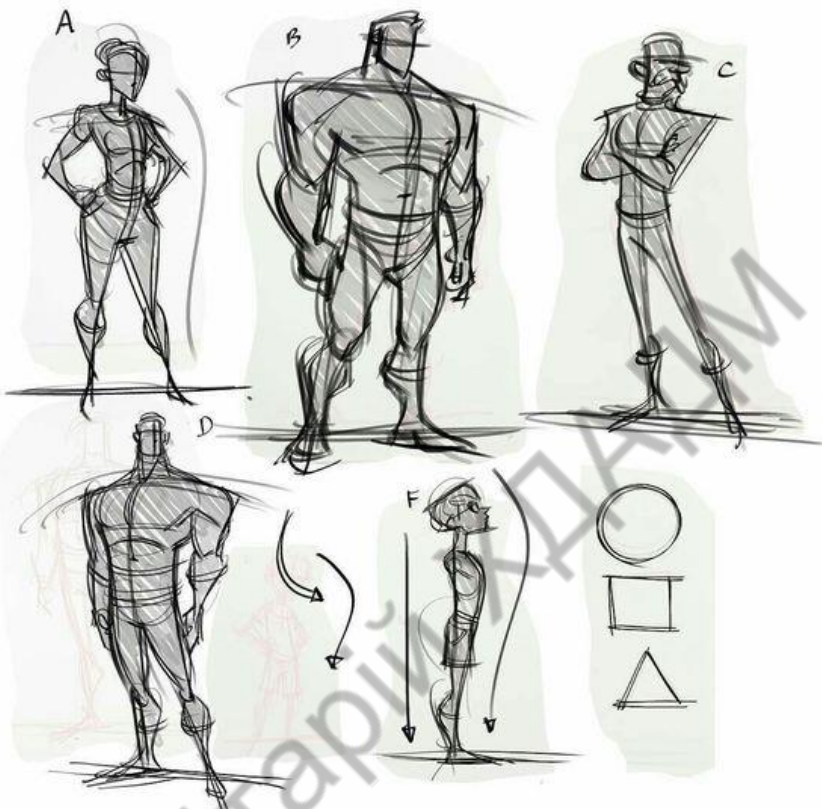




При створенні персонажів багато художників мимоволі наділяють своїх героїв викривленою, з медичної точки зору поставою. Якщо розглянути різні типи осанок за Ф.Штаффелем, то викривлення хребта притаманне майже всім типажам:

- «Плоско-увігнута» спина характерна для жінок. Такий вигин спини добре підкреслює жіночі форми в області талії та стегон;
- «Плоска спина» властива військовим, коли потрібно перебільшено показати виправку;
- «Кругла спина», як правило, належить довготелесій, невпевненій у собі молодій людині або високому, худорлявому старцю;
- «Увігнуто-круглою спиною» мають монстри з потужним торсом.





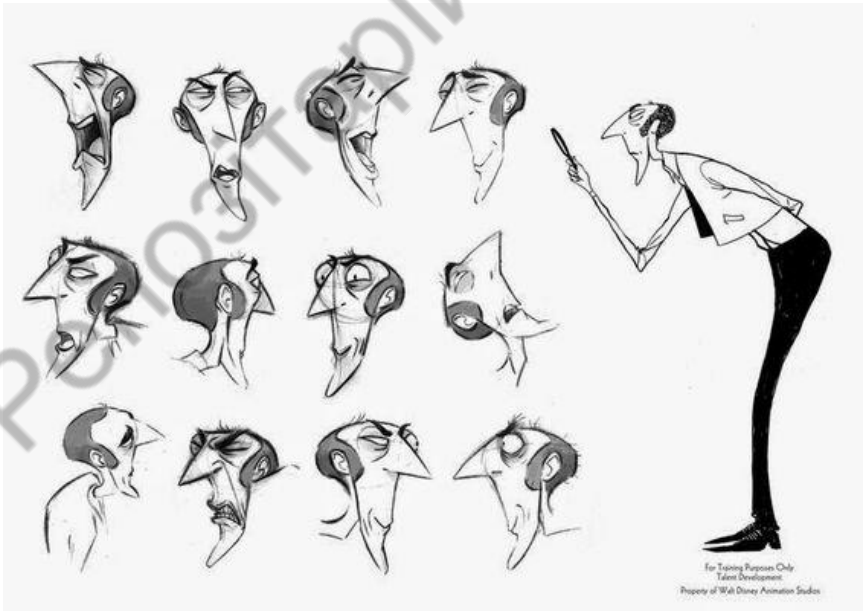
Позиція голови, у поєднанні з мімікою та жестами, виразніше передає настрій персонажа. Голова має п'ять основних положень: прямо, вниз, вгору, вгору, убік, убік.

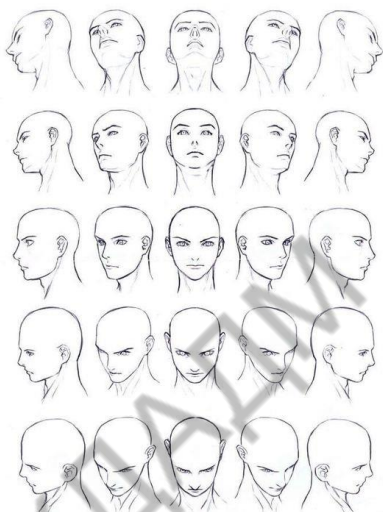
Становище голови персонажа безпосередньо з настроєм героя. Наприклад: голова піднята вгору підкреслить впевненість, зарозумілість або мрійливість; опущена - лють та агресію, втома чи смуток; трохи опущена з нахилом убік - збентеження та флірт, а в положенні прямо - здивування, страх чи роздратування. Незважаючи на певну закономірність, існують прийоми, що порушують ці принципи, але це вже можна вважати винятком із правил.

На відміну від художників зі стажем, які покладаються на свій досвід та інтуїцію, художникам-початківцям буде не зайвим

почитати спеціальну літературу з психології міміки та жести, тим більше ця тема досить цікава і допомагає художнику виявляти певні закономірності в поведінці людини самостійно.







## **Побудування персонажу**

При створенні анімаційного персонажа, художник повинен не тільки уявляти як персонаж рухатиметься, а й наочно пояснити це аніматору, який згодом працюватиме з персонажем. Для цього персонаж розуміється на так звані «болванки», після чого малюється схема побудови персонажа.

Як відомо, будь-який складний об'єкт складається з простих форм (гуртків, овалів, трикутників, прямокутників). Завдання художника детально розібрати свого персонажа на прості форми, показати способи їхнього з'єднання на осьових лініях та уточнити пропорції. Схема побудови персонажа має бути простою, логічною, зручною і зрозумілою. Чим грамотніше продумано схему побудови, тим простіше буде подальша робота з персонажем. Варто зазначити, що техніка створення персонажа у кожного художника індивідуальна – одні одразу будують персонажа при його створенні, інші малюють персонажа без побудови, орієнтуючись на свій досвід та інтуїцію. Тим не менш, незалежно від техніки створення персонажа, розбирати його на «болванки» все ж таки доведеться, якщо звичайно не йдеться про особливу анімаційну стилістику, де важливий тільки образ, а побудова персонажа не відіграє великої ролі.

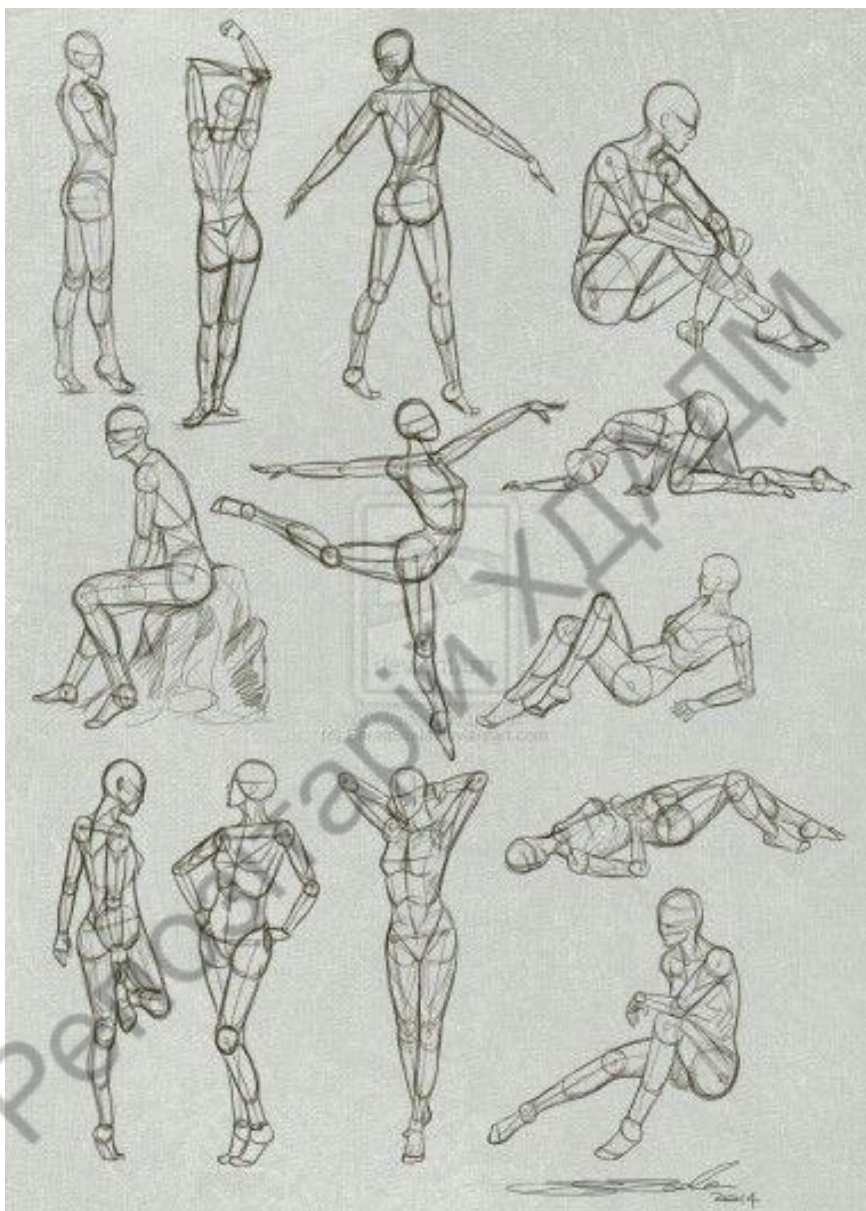
Приблизно так виглядає персонаж



copyright Tracy J Butler

foxprints.com





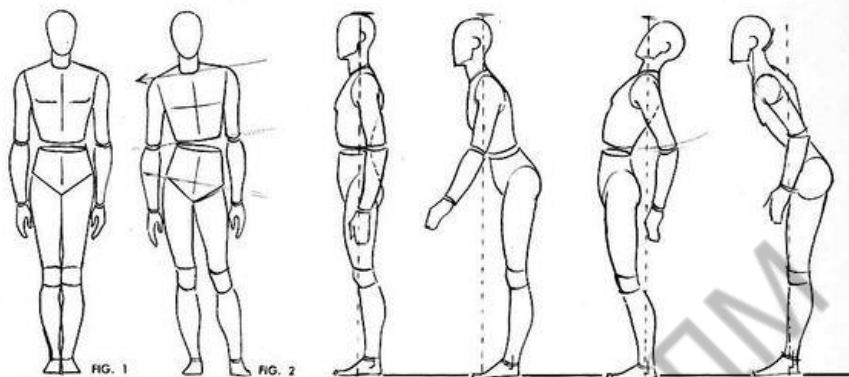


FIG. 1

Estación Simétrica Posición de Fijidez.

ILUSTRACION C

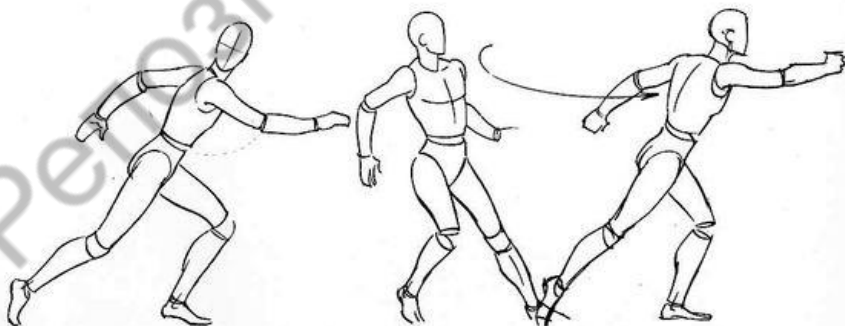
FIG. 2

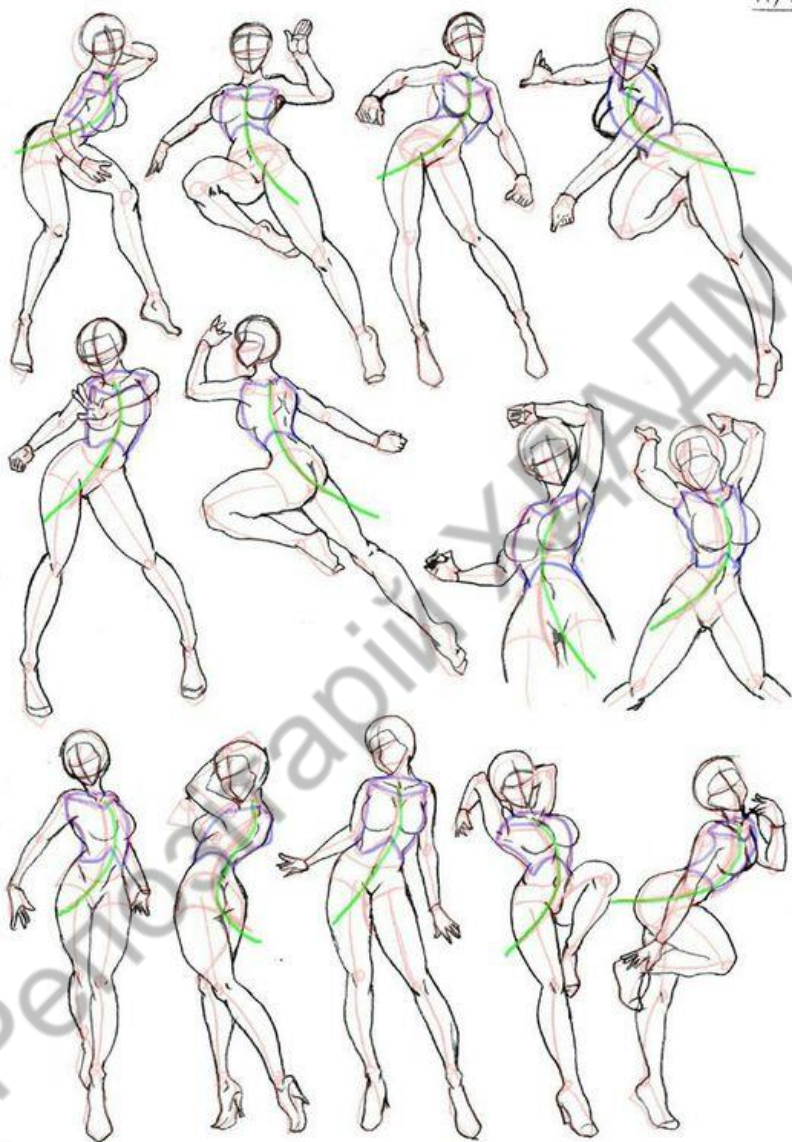
Estación Asimétrica Líneas de hombros y caderas convergentes. Movimiento compensatorio.

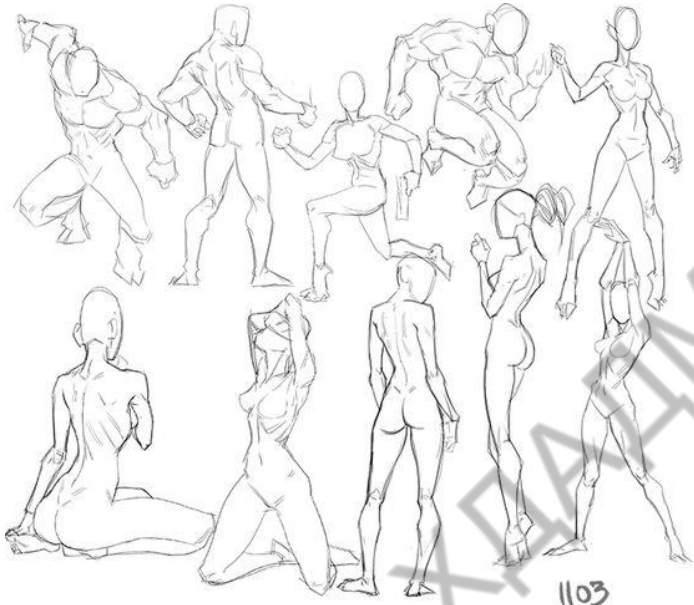
En estos cuatro movimientos se ve como el cuerpo se distribuye a lo largo de la línea de equilibrio.



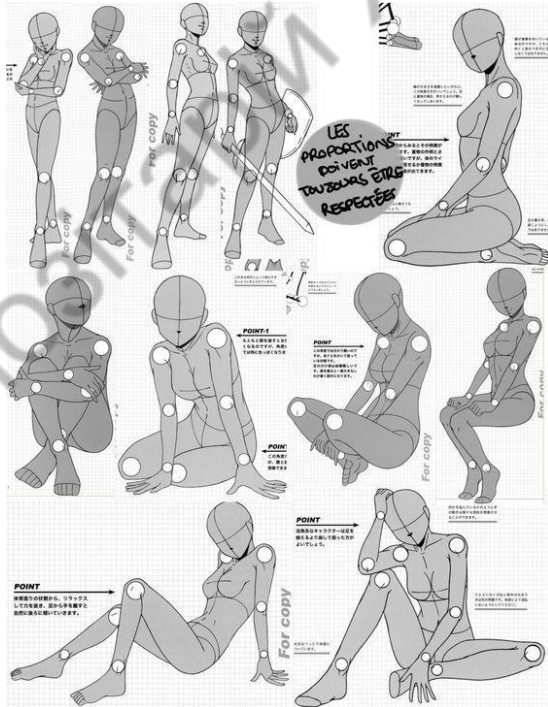
ILUSTRACION D

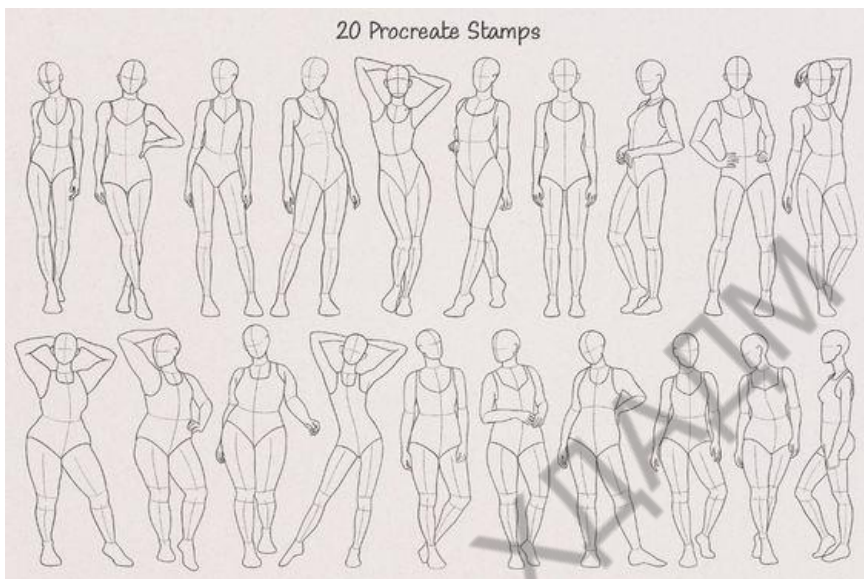






1103

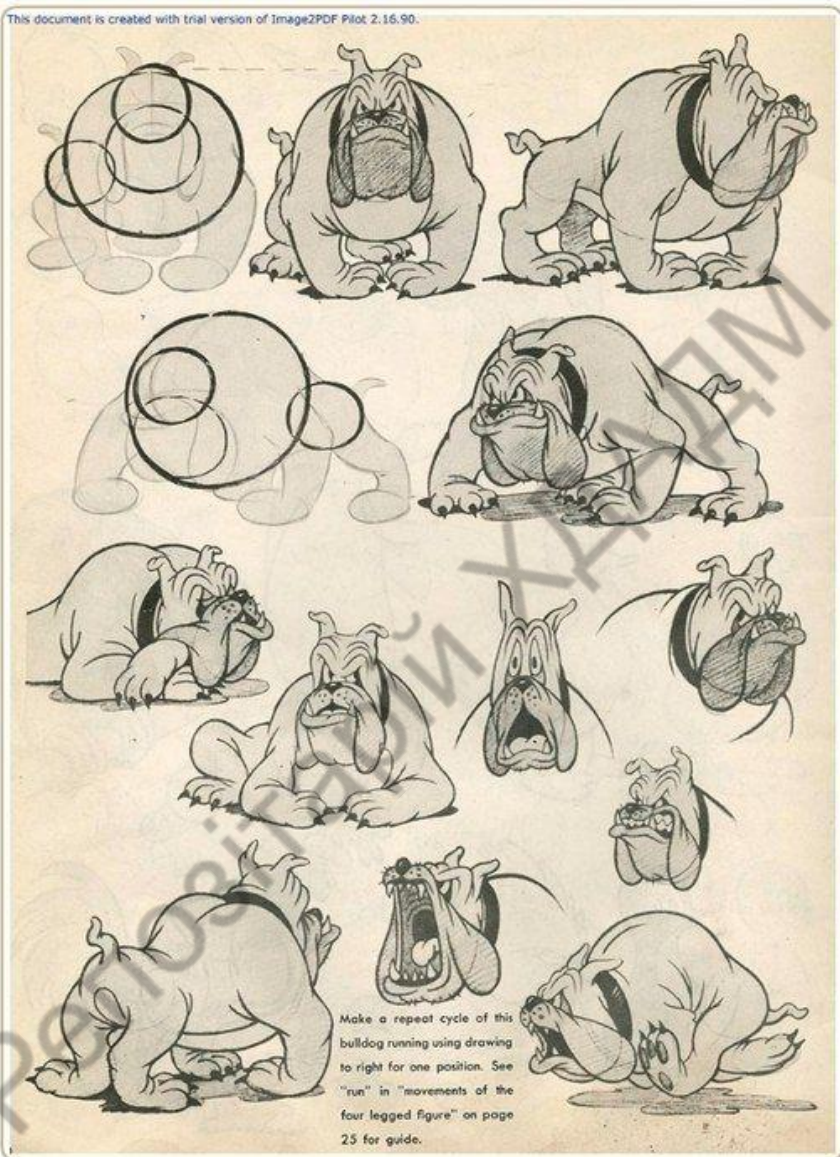




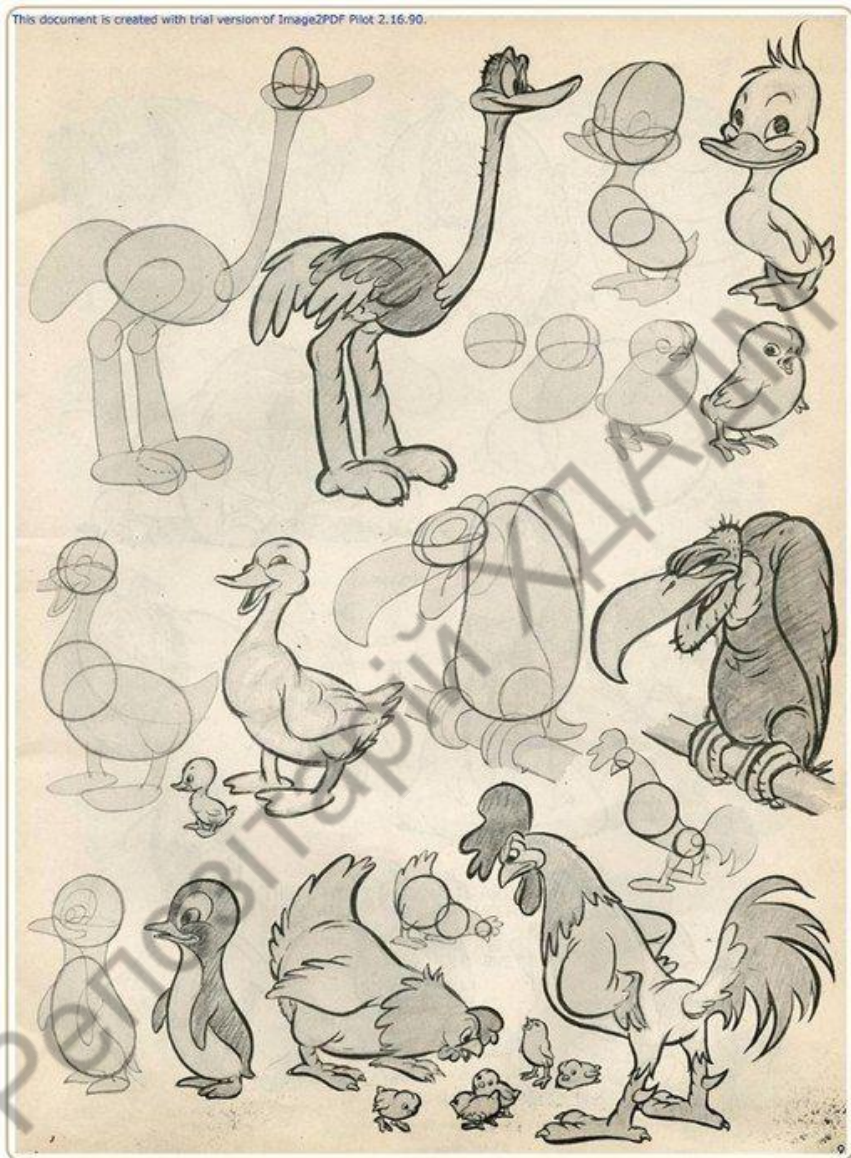
З тваринами робота відбувається за тією ж схемою, як і з людьми.









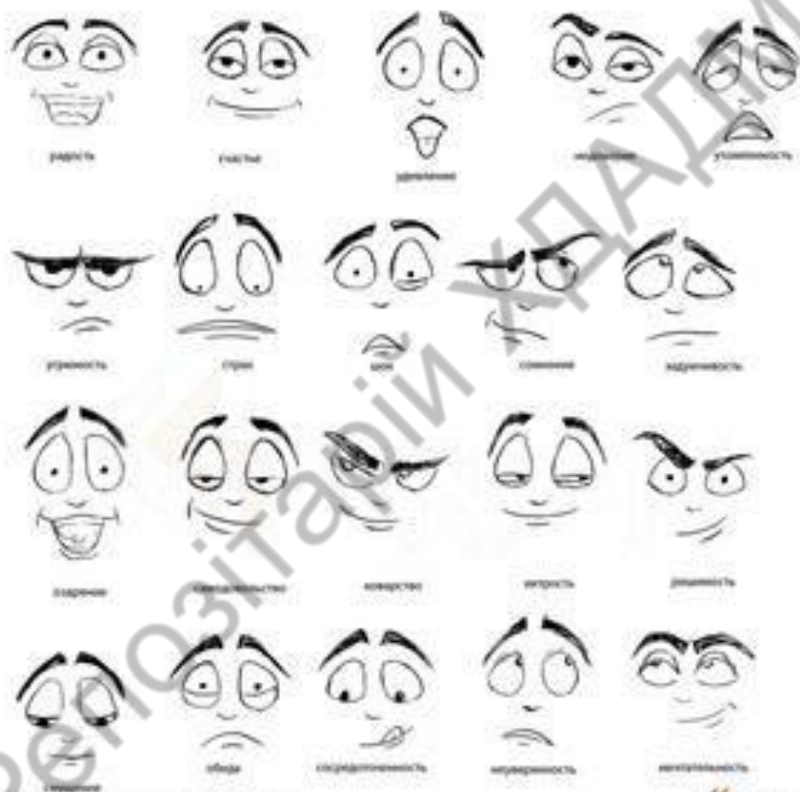


### Емоції персонажу

Будь-який персонаж повинен вміти висловлювати свої емоції на події, що відбуваються. Чим яскравіше та різноманітніше

міміка персонажа, тим цікавіше можна обіграти його реакцію на ту чи іншу подію. Стилiстика персонажа задає рамки, у яких створюються емоції у перебільшеному вигляді, ступiнь яких залежить від «мультяшності» героя.

Залежно від складності проекту, мапа емоцій може сильно відрiзнятися. Конкретні емоції та його кількість, необхідне певного проекту зазвичай зумовлено технічним завданням.



Слайд є частиною комплексної роботи з мультимедіа ІІІ курсу  
Курс "Мультимедіа в дизайні персонажів"



[Увеличить](#)



СЧАСТЬЕ



РАДОСТЬ



УДИВЛЕНИЕ



СОМНЕНИЕ



УТРОМОСТЬ



СТРАХ



ШОК



НЕДОВЕРИЕ



ЗАДУМЧИВОСТЬ



ОЗАРЕНИЕ



САМОДОВОЛЬСТВО



КОВАРСТВО



ХИТРОСТЬ



РЕШИМОСТЬ



СМУЩЕНИЕ



ОБИДА



СОСРЕДОТОЧЕННОСТЬ



НЕУВЕРЕННОСТЬ



МЕЧТАТЕЛЬНОСТЬ



УТОМАЛЕННОСТЬ



©2002  
Tedy Juske,

25 FACIAL EXPRESSIONS









SKEPTICAL



YELL



LAUGH



SHY



TRAGIC  
THOUGHT



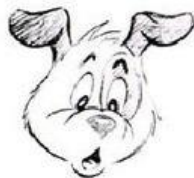
FRIGHT



MAD



ALOOF



SURPRISE



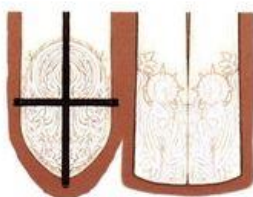
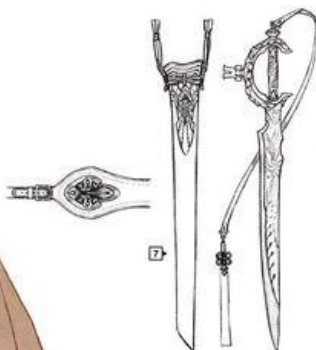


### Уточнення деталей

Аксесуари, елементи одягу і зачіска персонажа, відіграють важливу роль у створенні унікального образу, що запам'ятовується. У процесі розробки деталей важливо не тільки візуальну втілити ідею розташування додаткових елементів в образі персонажа, але й уточнити як ці деталі «працюють». Художник повинен розуміти функціональне призначення придуманих ним елементів, їхнє практичне застосування, взаємодію з персонажем, як вони рухатимуться в анімації, щоб передати це візуально в комплекті документів з

розробки персонажа.





< 装饰正身 >  
 2000年 12月 20日 完成。  
 2000年 12月 20日 完成。  
 2000年 12月 20日 完成。





## Miner



## Botanist



WANDERING KNIGHT TEMPLAR



ARCHER-FALCONER



## Порівняльна таблиця.

Порівняльна таблиця персонажів (лінійка) - розлинований лист, на якому розміщені всі герої мультиплікаційного фільму таким чином, щоб за допомогою порівняльних ліній або масштабної сітки можна було наочно продемонструвати пропорційне співвідношення персонажів (насамперед їх зростання).





© Дмитриева Ксения

## РОЛЬ РОЗКАДРУВАННЯ У ВИРОБНИЦТВІ АНІМАЦІЇ

Створення розкадрування - це невід'ємний етап виробництва анімаційного ролика, від якого не слід відмовлятися. Цей процес поряд з написанням сценарію є важливою частиною роботи над будь-яким візуальним твором. Звісно, імпровізація у продакшені може створити унікальні компоненти. Щоб економити ресурси на етапі препродакшену, професіонали насамперед пишуть сценарії та малюють до них розкадрування.

### Історія розкадрування

Розкадрування (або сториборд) – серія малюнків, що ілюструють підсумковий вигляд анімації чи фільму. Створення перших сценаріїв та зроблених на папері ескізів приписують французькому режисеру Жоржу Мельєсу – одному з першопрохідників кінематографу. Сучасний вид розкадровок розробила студія Уолта Діснея на початку 1930-х років. Уолт Дісней перші повні розкадрування були створені для короткометражного фільму 1933 року «Три поросся».







Уолт Дісней з іншими аніматорами обговорюють розкадрування.

У біографії свого батька Діана Дісней-Міллер розповідає, що перші повні розкадрування були створені для короткометражного фільму 1933 року «Три поросся». Ідею малювати кадри на окремих аркушах паперу та розвішувати їх на дошку, щоб послідовно показати історію, сам Уолт Дісней приписав аніматору Веббу Сміту. До речі, оригінальна назва, *storyboard*, узялася саме зі способу візуалізації — дослівно «історія на дошці».

За словами Джона Кейнмейкера в книзі “Paper Dreams: The Art and Artists of Disney Storyboards”, ескізні нариси використовували в 1920-х роках для короткометражних мультфільмів “Plane Crazy і Steamboat Willie”. Ідея виявилася успішною, і вже за кілька років поширилася на інші студії.

У книзі “Paper Dreams: The Art and Artists of Disney Storyboards” автори докладно розповідають про диснейвські розкадрування та художників, які працюють над ними.

Саме у студії Дісней першими усвідомили необхідність підтримувати окремий «відділ історії» з художниками з

розкадрування. До кінця 30-х років кожна студія Голлівуду робила розкадрування до своїх анімацій. А на початку сорокових цей досвід перейняли студії кіно. Стрічка «Віднесені вітром» стала одним із перших фільмів, виготовлених з повним розкадруванням.

Кожна сцена була ретельно спланована та відмальована задалегідь.



Лайл Віллер поруч із сторибордом до «Віднесеного вітру».

### **Які проблеми вирішує розкадруванням.**

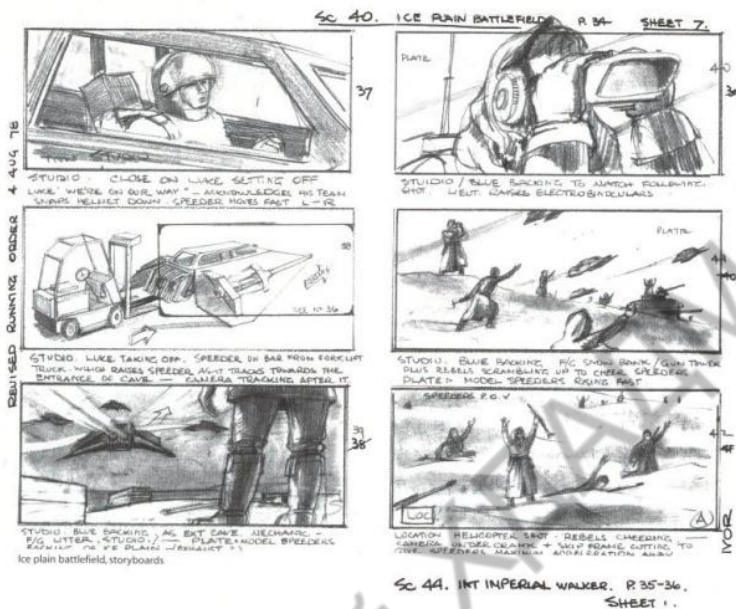
Головною метою сторибордів є візуалізація кадрів на початок виробництва.

**Художники-розкадрівники** – це люди, які беруть сценарій/ідею та перетворюють її на візуальну історію.

### **Що таке розкадрування?**

Розкадрування – це розташовані в ряд і намальовані від руки ескізи або візуальні картинки на основі сценарних нотаток або діалогу для візуалізації анімації перед обробкою.

Кожен окремий кадр у розкадруванні є типом знімка, ракурсом, рухом або спецефектом для ефективної розповіді історії.



## У чому полягає мета розкадрування?

Розкадрування дозволяє виробничій групі візуалізувати та розвинути ідею, проявити та протестувати концепти та виявити будь-які потенційні перешкоди у структурі чи розкладці історії перед тим, як вона піде в обробку.

Навіщо потрібне розкадрування?

1. Це покрокове керівництво до процесу обробки, що допомагає керувати часом обробки та зберегти гроші.
2. Вибудовує зв'язок із глядачем, а також між членами виробничої групи, які працюють над проектом, щоб усі могли взяти за основу один зразок.
3. Допомагає передати бачення та розуміння історії.
4. Допомагає у напрямі виробництва.
5. Найважливіше, використовується для продажу/презентації ідеї клієнтам для отримання фінансування!

## Хто керує та робить розкладку розкадрування?

Залежно від типу зйомки або бюджету директор може пояснити художнику-розкадровнику своє бачення і зробити

свій внесок у процес розкадровки. Однак, у більшості випадків бюджету немає, і вам потрібно буде розбити сцени і покластися на свій власний досвід у розпорядженні кадрами, які видаються вам відповідними.

Основа розкадрування – у практиці та розумінні того, як працює обробка руху.

- Дивіться багато фільмів, серіалів або реклам і постарайтеся вчитися малювати сцени під час перегляду.
- Подивіться на ракурси і те, як розрізається і візуально представляється історія.
- Пам'ятайте, що розкадрування – це не покадрове розбивка, а розвиток сцени за сценою, де кожна сцена повинна відповідати меті в розкадруванні.



«Мулен Руж»

## Терміни в розкадруванні та техніки

### 1. Що таке формат телевізійного зображення?

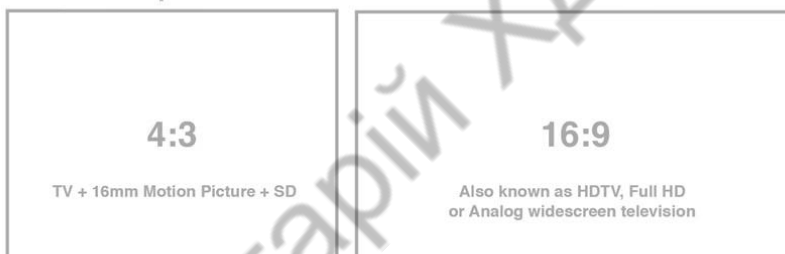
Як ви знаєте, у розкадрівках показано серію картинок того, що глядачі побачать на екрані. Вони показані у форматах, які називаються Панеллю розкадровки або Рамкою розкадровки, що є прямокутною рамкою в цифровому вигляді або на папері. Розмір та форма панелей різняться залежно від того, що називається

Форматом зображення (співвідношення між шириною та висотою вашого відео). Найпоширеніші формати – **4:3** та **16:9**.

- Формат ТБ-зображення – **4:3**
- HDTV - **16:9**.
- Стандартний широкоформатний – **1.85:1**.
- Анаморфований – **2.39:1**.

Зверніть увагу, що параметри панелей повинні бути такими ж, як формат зображення, в якому в кінці буде анімація.

#### Common Aspect Ratio



#### Widescreen Aspect Ratio



## 2. Які типи знімків?

Є кілька різних типів знімків, про які потрібно дізнатися перед початком. Ми пройдемося лише за базовими знімками. Зверніть увагу, що більшість знімків названо так через зв'язок з об'єктом у рамці на панелі.

- Зйомка далеким планом (ES) зазвичай показується на

початку сцени, щоб уявити місце дії, наприклад, острів, школа, підвал тощо.

- Зйомка крупним планом (CU) – це вид зблизька. Вони часто використовуються в емоційних сценах, щоб показати реакції або створити знайомство. Вони можуть також збільшити напруження, показати персонажів чи предмети ближче або зробити акцент на дії.
- Надвеликий план (ECU або XCU) використовується щонайменше, зазвичай коли потрібно додати драму чи фокус події чи сцені, або показати агресію чи дискомфорт.
- Середній план (MS) або Середній план - це рамка від талії персонажа і вище. Зазвичай використовується, щоб показати емоції та реакції, або діалогову послідовність.
- План середньої дальності (MCU) – те, що іноді називають «Голова і плечі». Це зазвичай знімок голови від плечей вгору для фокусу на виразі обличчя персонажа або під час діалогових сцен між двома чи трьома людьми.
- Загальний далекий план (LS) , також відомий як Середньозагальний план , - це знімок, знятий з відстані. Він зазвичай використовується, щоб показати всього персонажа або об'єкта, і коли ви хочете виділити щось між об'єктом і його оточенням або знизити напругу в сцені. Це як дати перепочинок події/дії.
- Середній план (MLS) обрамляє об'єкт від колін і вище. Це мікс між середньозагальним планом і середнім планом і зазвичай використовується, коли в рамці є група людей або якщо ви хочете показати руки та вираз об'єктів.
- Сверхдальний загальний план (ELS або XLS) – це більш далека дистанція і використовується для встановлення оточення.

## Camera Shot Types

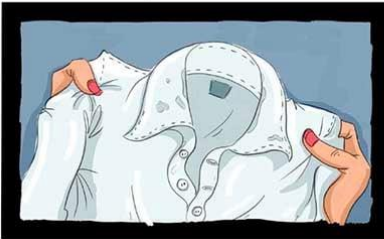
Establishing Shot · ES



Close up · CU



Extreme Close Up · ECU



Mid Shot · MS



Medium Close Up · MCU



Long Shot · LS



Medium Long Shot · MLS



Extreme Long Shot · ELS



## Що таке базові знімальні ракурси?

- Ракурс це те, звідки знімає камера. У розкадруванні

завжди уявляйте себе камерою, що тримає, запитуйте себе, як найкраще відобразити дію або об'єкт у сцені. Зробіть це, встановлюючи найефективніший ракурс:

- Ракурс поглядом персонажа (POV) використовується коли ви хочете, щоб глядач зрозумів, що бачить персонаж. Вигляд може бути близьким, середнім чи далеким.
- Кадр, знятий через плече (OSS або OTS), також відомий як «третя особа») – це погляд із-за спини людини до об'єкта. Зазвичай використовується між людьми у розмові та обрамляє одну людину/річ на боці рамки.
- Середній план – це ракурс, де два об'єкти знаходяться разом в одній рамці та зазвичай розмовляють. Малюючи діалогові рамки, перемикайтеся між середнім планом та «третім обличчям».
- Зйомка з низької точки/Погляд знизу – ракурси, які дивляться знизу на людину/предмет.
- Зйомка з верхньої точки/Погляд зверху – ракурси, що дивляться зверху вниз на людину/предмет.



## Camera Angles

Point of View - POV



Over the Shoulder - OTS



Two Shot



Up Shot - Worm's Eye View



Down Shot



## Що таке стандартні рухи камерою?

Далі познайомимося з наступним списком рухів камерою:

- Панорама/Похильна панорама. Камера встановлена на тринозі і рухається праворуч або ліворуч. Нахил – коли рухається вниз або вгору.
- Наїзд/від'їзд камери – коли лінза налаштована на наближення або видалення, використовується для підвищення важливості чогось. Намалюйте стрілки від краю панелі усередину/зовні.
- Візок на рейках, на який встановлюється камера, схожий на Наближення, але вся камера рухається у напрямку до об'єкта або від нього. Використовуйте товсті стрілки, щоб показати рух.
- Наїзд/від'їзд камери схожий на візок, але вся камера рухається зліва направо та навпаки.
- Горизонтальна панорама – коли камера обертається на всі боки в одному напрямку, часто використовується в діалогових сценах, під час прямування за об'єктом або

виявлення чогось поруч. У розкадруванні намалюйте стрілку у напрямку камери.

- Доріжка запису – ще один спосіб прямування за об'єктами. Це коли камера рухається і слідує за об'єктом/рухом без обрізки. Зазвичай використовується у циклах ходьби та позначається стрілкою у русі напрямку. Може бути *Ручною* або *На візку*.

- Ручна камера – це переносна в руках камера для надання більш природного документального відчуття сцені, яка зазвичай використовується в сценах з поліцією або війною.

- Рамковий фокус – коли камера фокусується на об'єкті на передньому фоні, а заднє тло розмите, а потім навпаки – фокус зміщується на чітке заднє тло та розмите переднє тло. У розкадруванні намалюйте, де починається фокус, і додайте прямокутник, коли фокус зміщується.

#### Camera Movements

Pan



Tilt



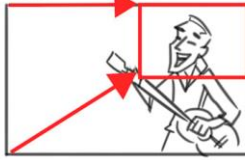
Zoom In/Out



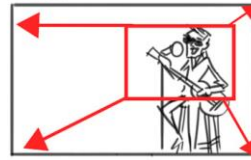
Dolly



Truck In



Truck Out



Pan



Tracking



Hand-held



Rack Focus



## Монтаж за крупністю

Умовно існує три види кадру: загальний, середній та крупний плани. У свою чергу кожен із них ділиться ще на кілька градацій. Нижче показано таблицю крупностей, у якій наочно навели види планів.



1. Деталь



4. 2-й середній план



2. Великий план



5. Загальний план



3. 1-й середній план



6. 1-й далекий план

Отже, принцип за крупністю полягає в наступному: монтувати сусідні що тебе потрібно через крупність. Наприклад, великий (3) та середній (5), але не гранично великий (2) та великий (3). Якщо монтувати кадри на однаковому чи сусідніх планах, це викликає відчуття стрибка у глядача.

З цього правила існують винятки, наприклад, монтаж загальних планів із гранично великими. Або jump cut, «рвана зйомка», коли два сусідні кадри лише трохи змінюються між собою.

### **Як написати сценарій мультфільму**

Навіть якщо технічно, мультиплікаційний фільм виконаний на високому рівні, нудний сценарій цілком занепасть всю роботу. Тому в мультиплікації так важливо створювати картину за захоплюючим сценарієм.

Збоку може здатися, що робота над сценарієм це суто творчий

процес. Проте навіть сценаристи зі світовим ім'ям дотримуються певної методики роботи.

Сьогодні ми розповімо про техніку, яка суттєво допоможе підвищити продуктивність та якість Вашої творчої роботи над сценарієм.

### **Пошук ідеї для мультфільму.**

Основою сценарію є ідея, чи сюжет самої мультиплікаційної картини. Незважаючи на те, що ідея, або історія, може бути висловлена двома – трьома пропозиціями, від того, наскільки вона захоплююча, залежатиме загальний результат.

З одного боку, розробка ідеї вимагатиме від Вас проявити креативність. З іншого боку, навіть фахівці вдаються до допомоги сторонніх інформаційних джерел. Можна подивитися відомі комікси, почитати анекдоти, чи народні жарти.

Зовсім не обов'язково створювати Вашу ідею як копію вже чогось створеного, як мінімум, достатньо інтегрувати різні жарти щоб отримати свій варіант.

### **Створити схему мультфільму.**

Тепер приступайте до розробки схеми мультфільму, яка є набором чорнових малюнків. Розміщена на стіні, схема з окремих чернеток нагадуватиме комікс, яким можна зрозуміти суть того, що відбувається.

Збоку може здатися, що схематичні нариси це вже етап створення анімації, і вже не як не сценарію. Тим не менш, наявність такої схеми суттєво допоможе Вам у подальшій роботі над описом окремих сцен та створенням всього сценарію.

До того ж, маючи перед очима схему, Вам набагато простіше додаватиме нові, і редагуватиме вже наявні думки щодо створення Вашої захоплюючої історії.

### **Етап написання сценарію.**

Тепер можна розпочинати написання самого сценарію. Робота над яким, насправді, є детальним описом кожної сцени. Одна сцена включає незмінне кількість персонажів на незмінному тлі. Іншими словами, поява нового персонажа, або зміна антуражу, породжує нову сцену.

Перед тим як приступити до роботи, зробіть ще один підготовчий крок – не пошкодуйте час і приділіть увагу розміщенню сцен у певну послідовність. Продумана

послідовність сцен забезпечить ясність та гармонію під час перегляду мультфільму.

### **Опис сцени.**

Кожна сцена повинна мати докладний опис про навколишній фон, на якому відбувається дія. Ваше завдання вказати всі важливі деталі, які задають атмосферу того, що відбувається. Вкажіть, де відносно один одного знаходяться діючі персонажі та всі їхні наступні дії.

### **Діалоги.**

Зрозуміло, що напишіть безпосередньо самі діалоги між персонажами. Однак, ви також повинні розповісти про всі супутні деталі того, що відбувається. Якщо хтось робить паузу, посміхається, або рухається – опишіть, як це відбувається. Ваше завдання максимально докладно передавати дії героїв у кожній сцені.

### **Опис ракурсу камери.**

У мультиплікації, як і кінематографії, розташування камери щодо дійових осіб грає колосальне значення у постановці всієї картини. Наприклад, кадр сфокусований на очах героя виконує зовсім інше завдання, ніж кадр сфокусований на обличчі героя. Ракурс камери в мультиплікації це ціла тема, і заслуговує на окрему статтю.

Ваше завдання точно, іноді навіть до кута, вказати для кожного кадру ракурс камери.

### **Лідкуйте за тривалістю мультфільму.**

Більшою мірою тривалість мультфільму визначатиметься творчою ідеєю, над якою ви працюєте на самому початку. Проте сценарій також значно впливає на тривалість.

Чому це важливо? Є величезна різниця між створенням 1 хвилинного анімаційного ролика та 1 годинним мультиплікаційним фільмом. І ця різниця у кількості художників-аніматорів. Якщо в першому випадку можна обійтися силами одного художника, то в другому вам буде потрібна команда як мінімум з десятка аніматорів.

Тому, працюючи над сценарієм, не забувайте про свої технічні ресурси — стежте за тривалістю картини.

### **Ревізія сценарію.**

Ревізія сценарію є таким самим повноцінним етапом роботи як і власне його розробка.

Спочатку, вам слід ще раз все перечитати і прибрати все зайве, або повторюване. Будь-який текст, який не приносить цінності картині, підлягає видаленню. Професійні сценаристи на етапі ревізії можуть скоротити обсяг тексту вдвічі, не те що без втрати якості, а навпаки з покращенням якості свого твору. Далі, ви роздаєте перед-підготовлений сценарій своїм друзям та родичам, бажано якщо ці люди з різних кіл спілкування. Від людей з різними поглядами ви будете близькими до отримання об'єктивної оцінки вашої роботи. Попросіть друзів та родичів дати чесну думку про вашу роботу та написати всі зауваження.

Отримавши зворотний зв'язок від рецензентів, можна остаточно відредагувати сценарій.

І тільки тепер ви готові випустити свою роботу у світ.

### **Перед початком розкадрування**

Тепер погляньмо на мистецтво створення розкадрування.

Перед початком зберіть записи, перечитайте сценарій і пошукайте всі потрібні матеріали. Клієнти можуть надати деякі зразки, але в більшості випадків вам потрібно буде зібрати свої.

Поставте клієнту кілька запитань перед розкадруванням:

- У вас є сценарій чи розбивка сценарію за місцями зйомки?
- Для кого це розкадрування?
- У кольорі чи чорно-біла?
- Бюджет?
- У якому форматі?
- Чи є довідковий матеріал?
- Дата здачі?

### **Що таке мініатюри?**

Перед початком ілюстрації розкадрування вам потрібно розбити сценарій, щоб вивчити сцени та перенести їх на окремі панелі розкадрування.

Найпростіший спосіб – **створити мініатюри** сцен.

Мініатюри – це грубі ескізи панелей, швидкі ілюстрації з фігурок, нотаток і розкладена послідовність подій на сторінці. Вони потрібні для швидкого визначення того, як буде

використано кожен знімок/ракурс/рух. Вони також допомагають оцінити, які картинки потрібно внести до розкадрування, а які – ні. З мініатюрами ви можете швидко оглянути все і проаналізувати всю анімацію на окремих панелях перед тим, як приступити до розкадрування.

Ось приклад

<p>ESCENA: 8 PLANO: 1 PÁG:</p> <p>Ruido lejano</p> <p>CAM: Fija</p>	<p>ESCENA: 8 PLANO: 2 PÁG:</p> <p>Una de las dos <del>se</del> desvía a la derecha</p>
<p>ESCENA: 8 PLANO: 3 PÁG:</p> <p>Puede ir todo del camión, enfocando abajo y un poco del otro lado</p> <p>CAM: fija tó-</p>	<p>ESCENA: 8 PLANO: 4 PÁG:</p> <p>Después al que lo sigue en un estrechamiento</p>
<p>ESCENA: 8 <del>PLANO: 5</del> PÁG:</p> <p>Baja el otro camión. Va de frente. El camión desaparece y el Jeli levanta el vuelo por seguirlo. Se</p>	<p>ESCENA: 8 PLANO: 5 PÁG:</p> <p>camión le sigue y coge el impacto en el motor (atrás). El camión se mueve por detrás</p>

## Як розбити сценарій

Після того, як ви створили мініатюри сценарію та зібрали весь



матеріал, настав час намалювати рамки.

Визначте співвідношення сторін, що потрібно показати на кожній панелі, а потім перетворіть ці ідеї на серію розкадрувальних панелей.

Визначте, які елементи (персонажі, об'єкти, фон) будуть у кожній рамці, та найкращий ракурс для передачі події.



### **Як зробити розкладку та структурувати розкадрування**

У кожного художника є спосіб малювання і структурування панелей. Ви можете працювати з великою кількістю зразків, доступних онлайн (наприклад, односторінковий зразок 6 панелей, показаний нижче), або створити свій. Немає

правильного способу замальовування розкадрування. Ви можете використовувати старомодні ручку/олівець та папір, Adobe Photoshop або будь-яку програму для створення ескізів та програми для розкадрування, доступні на сьогодні.

### Що таке аніматик?

**Аніматик** – це анімоване розкадрування.

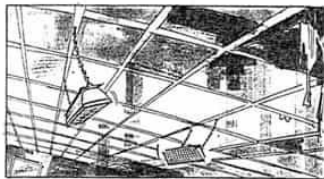
Коли ви представите розкадрування, виробнича група може взяти ілюстровані панелі, імпортувати їх у програму для редагування та додати **Закадрове звучання (VO)**, аудіо, звукові ефекти та/або демо-музику для підготовки таймінгу та швидкості обробки в демонстраційних цілях.

### Особливості оформлення

Немає єдиного способу оформити розкадрування: кожен художник обирає свій формат. Це можуть бути олівці начерки від руки або шаблон у спеціалізованій програмі.

<b>Scenario 1</b>	<b>Scenario 2</b>	<b>Scenario 3</b>
Sketch	Sketch	Sketch
Notes	Notes	Notes
<b>Scenario 4</b>	<b>Scenario 5</b>	<b>Scenario 6</b>
Sketch	Sketch	Sketch
Notes	Notes	Notes

## Приклади від майстрів



THE CEILING BOMBS - THE LIGHTS SWAY & SHINE.



GRACE SLICES HIS FOOT ON TOWER CAMERA PAD.



OH LEX CRAWLING TOWARD CAMERA SURRENDLY...



SLICES HIS FOOT INTO THE SIDE OF THE SUPPORTS HEAD...



THE RAMP CRASHES THRU THE CEILING AND...



DOWN THRU HOLE IN CEILING THE CAMERA FALLS... AND...



WIP THE RAMP. LEX LEAVES HER BODY AND...



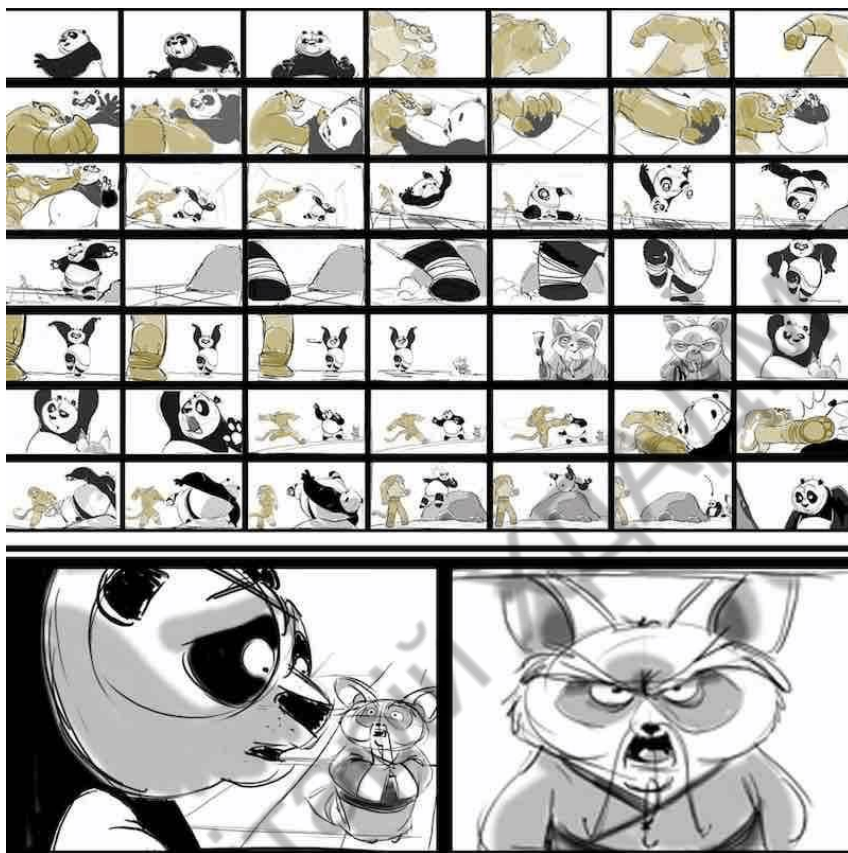
TRIGS TO ENTER CEILING...



WIP THE RAMP. LEX LEAVES HER BODY AND...

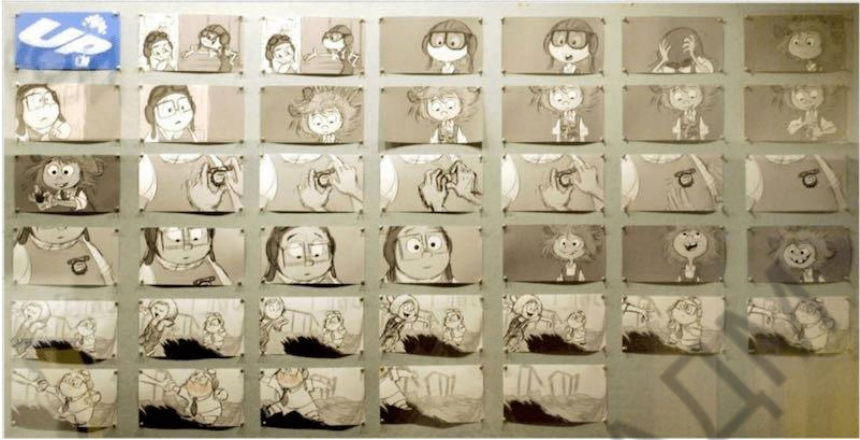
## «Парк юрського періода»

Для цього розкадрування художники зробили велику кількість позначок. Для деяких кадрів намальовано кілька мініатюр. Це особливо корисно у зйомках складних динамічних сцен.



«Кунг-фу Панда».

Для мультфільмів створюють докладніші сториборди. Фактично вони є блоками остаточного зображення. Сцена тренування у «Кунг-фу Панді».



«Вгору». Це розкадрування показує першу сцену в мультиту «Вгору». Так як цю розкадровку також робили для анімаційного художнього фільму, можна помітити, наскільки близький сторіборд до кінцевого продукту: Перша сцена «Вгору».

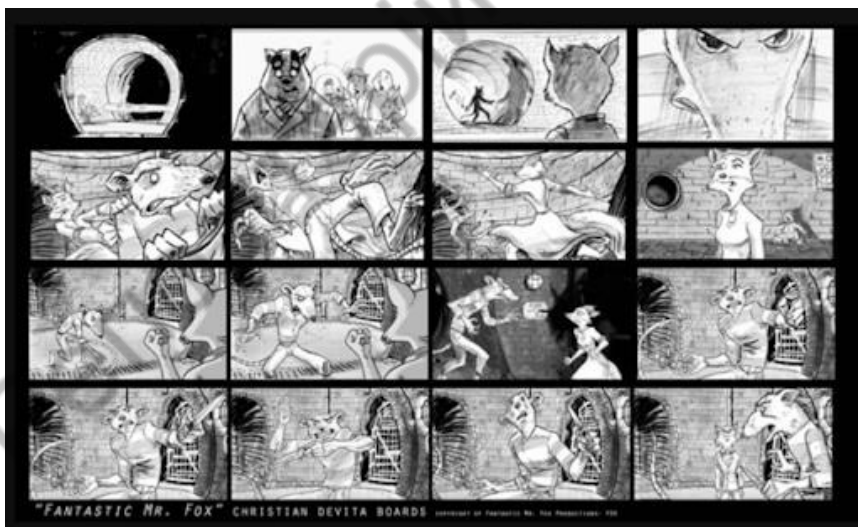


«Бэтмен (мультсериал 1992 г.)»

Один із прикладів чіткого та лаконічного опису рухів персонажів та камери у розкадровках.



«Кошмар перед Рождеством»



«Фантастический мистер Фокс»



«Король Лев»





«История игрушек 3»



*This is nibbles  
the little orphan  
you agreed to have  
as your guest for  
dinner on  
Thanksgiving day*

*thanks you,  
But a live Mountain  
B. He's always  
Hungry*

READS NOTE LEFT  
WITH ORPHAN



ORPHAN TRIES TO EAT  
ORANGE

SHALLOW/SWALLOW  
ORANGE

(J) INTO SC. TRIYS  
TO GET ORANGE OUT  
OF ORPHAN

HITS ORANGE WITH  
FLAT OF KNIFE  
ORPHAN OUT OF ORANGE



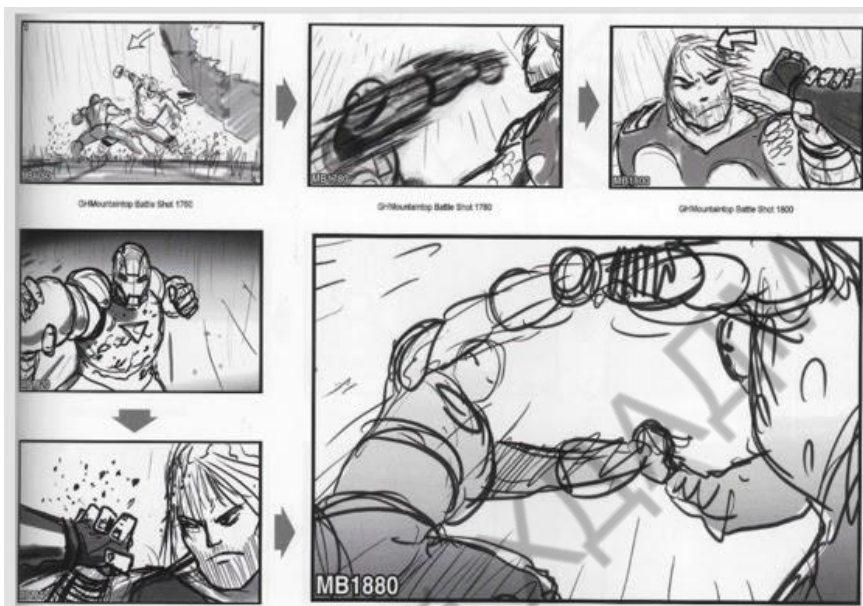
TRIO ANTICIPATES  
EATING TURKEY

ORPHAN ZIPS INSIDE  
TURKEY - EATS MEAT  
LEAVES BONES

NOTHING LEFT BUT  
SKELETON - BONES  
FALL DOWN

ORPHAN LICKS CROPS  
PATS TURMY

«Том и Джерри»



«Мстители»



Leading CAGE down from the dropship...



TILT DOWN with CAGE as he drops...

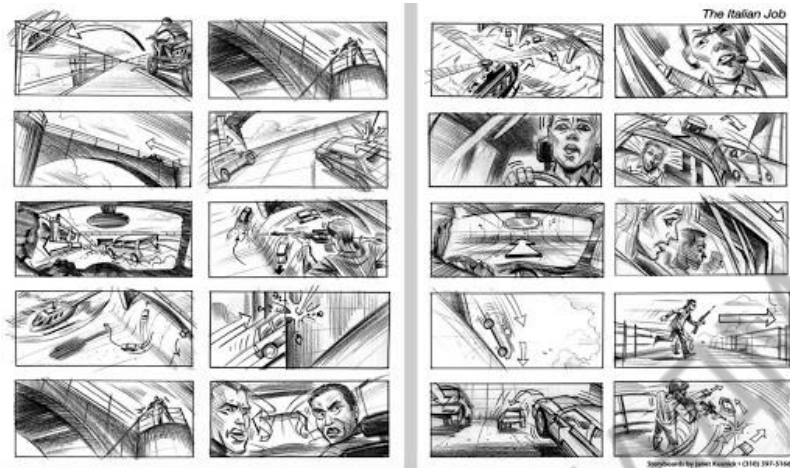


Revealing the beach as his line goes taut.

«Грань будущего»



«Робокоп»



«Итальянская работа»



«Матрица»

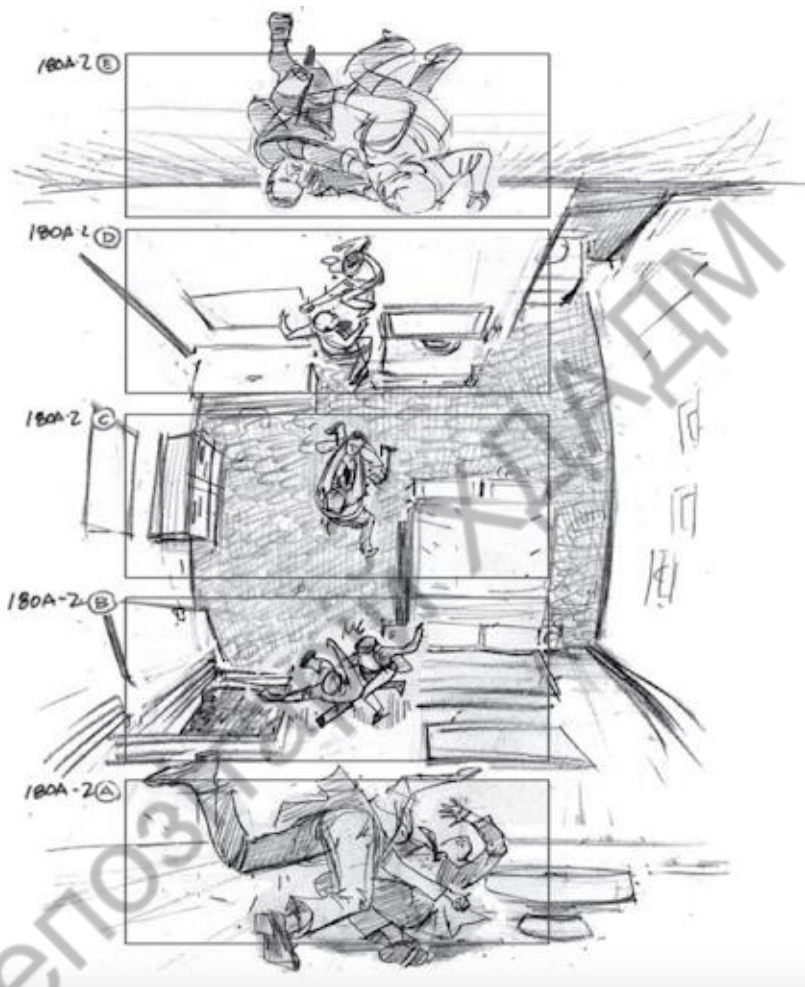


«Властелин колец хоббиты».



«Гарри Поттер и Орден Феникса»

«Зарождение»





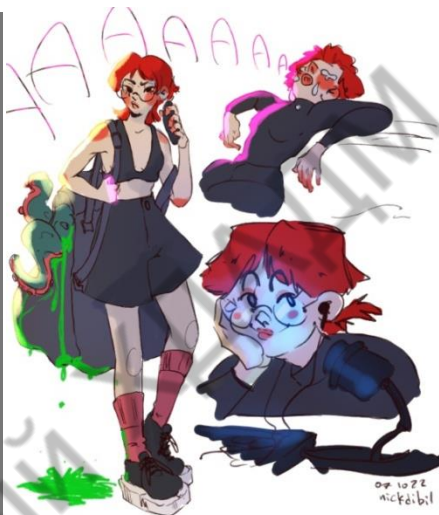
«Звёздные войны. Эпизод IV — Новая надежда»



## Модуль 1. ПРАКТИЧНЕ ЗАВДАННЯ.

### Завдання 1. Створення персонажу «Я дизайнер».

Приклад виконання завдання. Роботи студентів 1 курсу МД . ХДАДМ



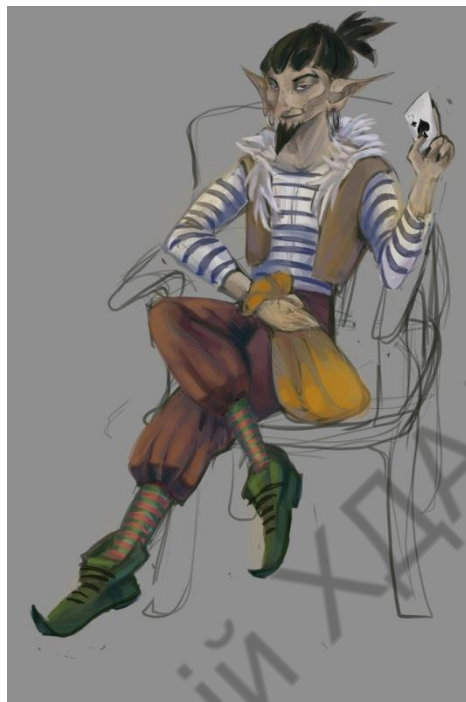




**Завдання 2.** Створення персонажу «Створення персонажів та покадрового сценарію».  
Приклад виконання завдання. Роботи студентів 1 курсу МД .  
ХДАДМ











**Ливень.**  
Мешок и скутер бегут в амбар, чтобы укрыться от непогоды.



Они знатно промокли и наконец-то могут отдохнуть в тепле.



Героев неожиданно пугает посторонний звук в другом конце амбара. Что-то упало.



Какой-то переполох в другом конце помещения: с грохотом падает хлам.



Скутер и мешок замечают пугающий силуэт.



Их не на шутку пугают непонятные движения постороннего. Это кто-то большой и страшный.



Незванный гость запутался в паутине и пытается выбраться. Герои думают, что он нападает на них и пугаются еще больше.



Неожиданно посторонний падает, запутавшись в паутине и одеяле. Он скатывается кубарем вниз.



Одеяло разворачивается и пугающим монстром оказывается обычная сойка.



Друзья с облегчением выдыхают и смотрят на милую гостью, которая тоже пришла переждать непогоду.





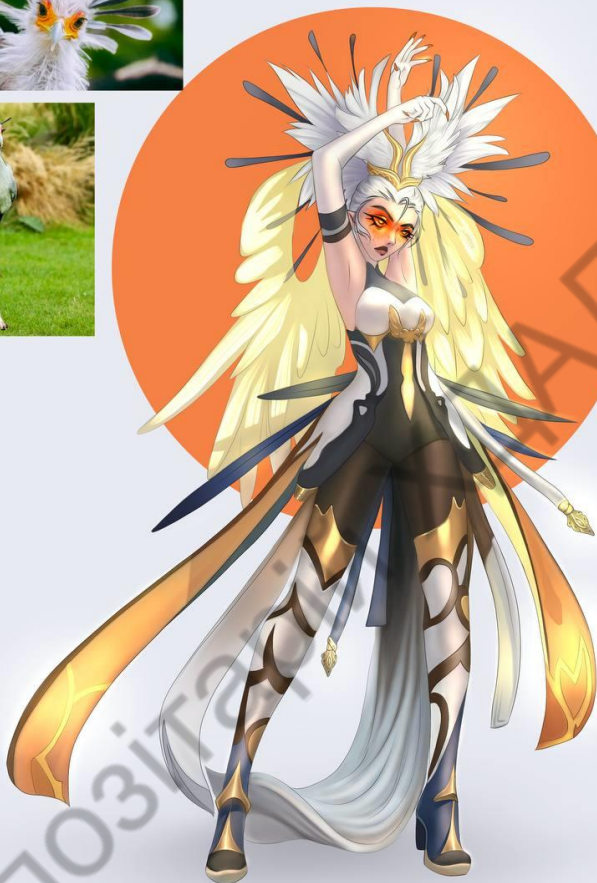
**Завдання 3.** Створення персонажу «Створення предметного жіночого персонажа».

Приклад виконання завдання. Роботи студентів 1 курсу МД .  
ХДАДМ

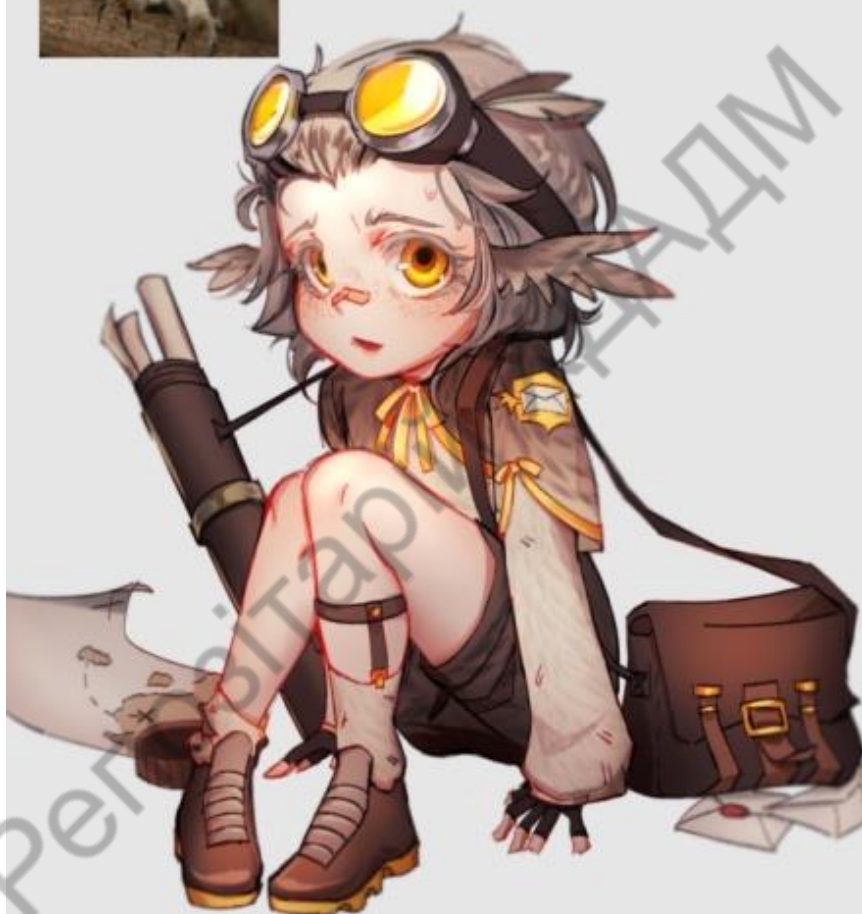
**Жіночого персонажа тварини.**

Репозитарій ХДАДМ







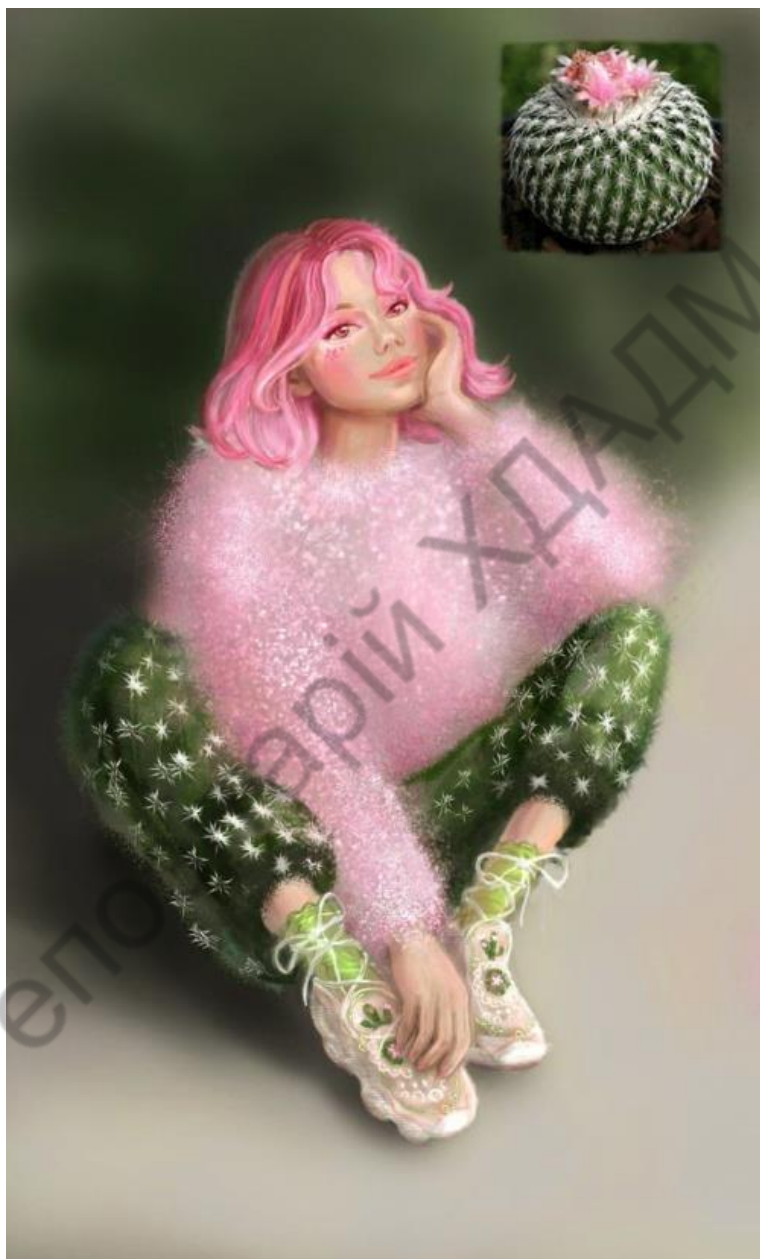






Жіночого персонажа рослини.











Репозиторий ХДАЦ





Чоловічий персонажа тварини.













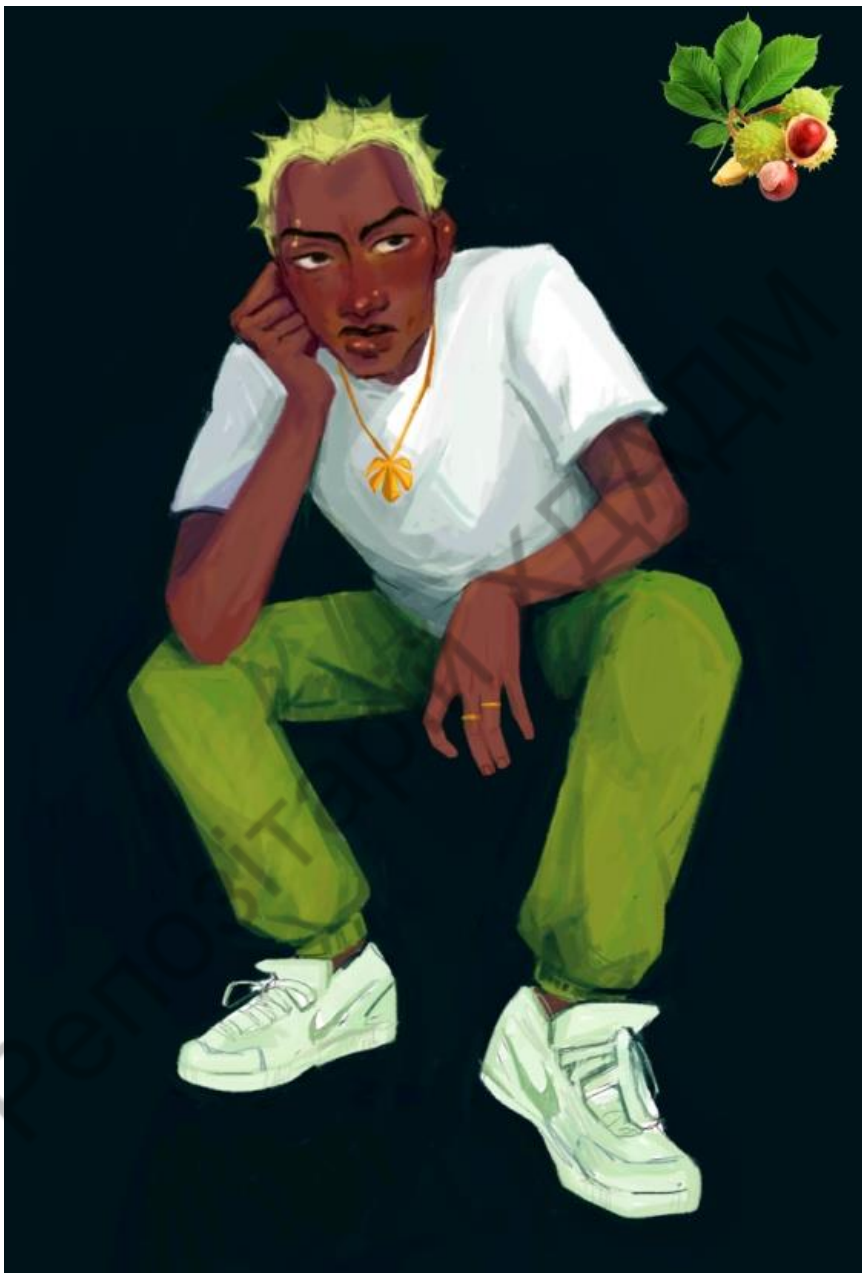


**Чоловічий персонажа рослини.**















## ТИТРИ ДО ФІЛЬМІВ ЯК ОКРЕМЕ МИСТЕЦТВО В МУЛЬТЕМЕДІЙНОМУ ДИЗАЙНІ

**Вступні титри для фільму** – те саме, що обкладинка для книги. Підхід до створення змінювався принаймні дорослішання промисловості. Їх вважають невід'ємною частиною картин і навіть окремим видом мистецтва. У короткому огляді ми покажемо, як розвивалися титри в кіно, і яких джерел звертатися під час підготовки власних (за шрифтами і натхненням).

Усі люди неодноразово стикалися з титрами під час перегляду фільму чи мультфільму. Більшість не надає їм значення, промотуючи цей епізод або просто не звертаючи уваги. Але титри – це дуже важливий елемент у кінематографі. Кінороби підходять до створення титрів з особливою ретельністю.

**Титри** – це вступна та завершальна частини загальної картини. Від їхньої якості та креативності в кіно залежить дуже багато, адже вони можуть як зацікавити глядача на перших секундах картини, так і відштовхнути.

**Вступні титри** (opening titles, credits, title sequence) – перші хвилини перед початком фільму з іменами авторів картини, акторів, продюсерів та інших учасників проекту. Не просто данина моді, а преамбула, яка ставить настрій і змушує глядача дивитися кіно. Візуальний ряд та музична складова – найважливіші елементи початкових титрів. Саме в них закладено всю ідею картини. Головна мета титрів – зацікавити глядача, не розкривши сюжету.

Під титрами у фільмі варто розуміти певні написи, які доносять до глядача важливу інформацію: акторський склад, імена членів знімальної команди, подяки спонсорам та всім, хто брав участь у створенні картини.

Також титри є вступом та завершенням процесу кінопоказу.

### **Значення титрів**

Титри завжди грали велику роль у створенні кінокартини або мультиплікаційного фільму. Ще з часів німого кіно вони стали однією з найважливіших частин проекту. Багато в чому саме завдяки письмовим вставкам у вигляді титрів глядачі могли розуміти, що відбувається на екрані, адже голосового супроводу тоді не було.

З появою звуку титри стали виконувати дещо іншу роль, та їх значення залишилося дуже велике. Багато мультиплікаторів пробували різні розважальні прийоми на титрах, щоб не просто донести до глядача важливу інформацію, а ще й захопити його. Так, використовуються різні шрифти анімації, літери починають рухатися або набувати антропоморфного вигляду і т.д.

Пізніше такі ефекти стали застосовуватися і в кіно. Причому це робилося у початкових титрах, а й у завершальних.

Крім вступних та фінальних титрів, є ще субтитри. Це можуть бути якісь пояснювальні написи або переклад фраз, які вимовлено іншою мовою.

Безліч різних ідей можна спостерігати у сучасному кінематографі. Діячі кіномистецтва всіляко витончуються, щоб створити по-справжньому цікаві пояснювальні написи.

Титри - це текст, що містить у собі вихідні дані кінострічки. Це частина самого твору, які можуть як вдало доповнити саму картину, так і геть-чисто зіпсувати про неї враження. Незважаючи на те, що багато хто не надає великого значення цьому елементу кінопродукту, більшість режисерів і знімальних студій намагаються зробити найкреативніші та найцікавіші варіанти. Це дозволяє максимально продуктивно використовувати ресурси хронометражу кінострічки.

Титри відіграють все більшу роль при створенні фільму, вже зараз їм приділяється величезна увага під час виробництва кіно та мультфільмів. Досвідчений фахівець, а іноді й ціла команда, працює над їх створенням та реалізацією.

### **Кінцеві титри**

Після того, як основна історія картини вже розказана, знову настає час титрів. Як правило, наприкінці вони йдуть дещо довше, ніж на початку. Тут зібрано повнішу інформацію про стрічку. Багато кінотворців, щоб прикувати увагу глядача після закінчення стрічки до титрів, почали додавати сцени після титрів.

Такий маневр дозволив значно підвищити перегляд фінальних рядків. Застосовуються й інші методи, наприклад, звані "невдалі дублі". Цей кінематографічний прийом широко застосовується у комедійному жанрі.

Суть дуже проста: паралельно з фінальним текстом показують деякі сцени, які не увійшли до основної оповіді. Найчастіше це вирізані дублі або комічні моменти, що відбулися під час зйомок.

Класичним прийомом утримання глядацької уваги є додавання саундтреку. Тобто текст іде, а на фоні грають мелодії, які використовувалися у самій стрічці.

### **Початкові титри**

В основі своєї початкові титри – штука проста та функціональна. Дайте назву фільму, повідомте, хто в ньому знімався і хто працював за кадром, і глядачі нічого більше від вас не вимагатимуть. Деякі режисери взагалі уникають початкових титрів, зберігаючи всі «копірайтні» відомості для фіналу. Однак є фільми та серіали, в яких початкові титри (або сцени, на тлі яких титри показуються) – самі по собі твори фантазії та мистецтва. І саме таким титрам присвячено наш хіт-парад із п'ятнадцяти найвинахідливіших заставок західного кіно та телебачення.

Наприкінці XIX століття, під час зародження кінематографу та становлення його як форми мистецтва, титри використовувалися для пояснення значення того, що відбувається в кадрі або ілюстрації діалогів. Цю ідею режисери запозичили у театральних постановок та балету, де активно застосовувалися нанесені на таблички підписи, які встановлювалися над сценою. Вони називалися **супертитри**.

У німому кіно активно використовувалися **інтертитри** — підписи монтувалися не поверх кадру (наприклад, за допомогою скляних діапозитивів), а в загальний хронометраж, тобто між сценами.

Інтертитри використовувалися для опису місця дії, часу чи розкривали зміст діалогу між персонажами.

Вони активно застосовувалися в першому повнометражному фільмі в історії кіно - *The Story of the Kelly Gang* (Справжня історія банди Келлі, 1906). Наприклад, у цьому фільмі був наступний титр, який пояснює те, що відбувається між членами банди в готелі, який оточила поліція:

## Steve and Dan Shoot Each Other.

У першому повнометражному фільмі використовувався стилізований шрифт — літери ніби зрізані кулями, дірки від яких «утворюють» плавну лінію. Це перший крок назустріч глибшій інтеграції титрів у контекст авторського задуму.

У 1929 році перший і єдиний раз в історії кіно було вручено премію Оскар «За найкращі титри до німого кіно». Її одержав американський кінодраматург Джозеф Фарнем.

У фільмі, знятому за його сценарієм - "Смійся, клоун, смійся", (Laugh, Clown, Laugh, 1928) титри вже не є просто сухою констатацією фактів. Фільм починається з наступного кадру:

Spring comes early in the  
Italian hills. Peasant  
hearts are light — and  
the voice of the travelling  
circus is heard in the  
land —

*«На італійських пагорбах настала рання весна. У селян — легке серце, і дзвін мандрівного цирку лунає вдалині» .*

Вже тоді, задовго до сучасних **високохудожніх заставок** із багатомільйонними бюджетами, сценаристи використовували титри як інструмент для передачі атмосфери та настрою фільму. З розвитком кінематографа ця тенденція лише посилилася.

Втрата більшості функцій, якими німий кінематограф наділяв титри, відбулася багато в чому через появу звукового ряду. У

1927 році був випущений перший повнометражний фільм зі звуковим супроводом - "Співач джазу" компанії Warner Bros, виробництво якого обійшлося студії у величезну за тими мірками суму в 422 тисячі доларів. Знаменита перша фраза цього фільму: «Почекайте, зачекайте, ви ще нічого не чули» стала номінальною і стала відправною точкою для початку масового виробництва фільмів зі звуком і титрами, куди глибше інтегрованими в контекст сюжету.

### **Період зародження (1898-1930)**

У ранніх фільмах, таких як короткометражні фільми братів Льюм'єр і Жоржа Мельєса, не використовувався початок, не кажучи вже про заключні титри, вони просто починалися і закінчувалися, як сьгоднішні невідредаговані домашні фільми. Перші фільми з титрами почали з'являтися приблизно в 1900 році, з текстовими повідомленнями в середині сюжету, типовими для німих фільмів, які містили репліки акторів або іншу інформацію, що стосується розповіді, таку як «в той же час, в іншому місці» або «на наступний день».

Достовірно не відомо, коли і в якому фільмі вперше з'явилися вступні титри, проте першими фільмами, що містять вступні титри, прийнято вважати фільм Санта-Клаус (1898) і фільм «Яко це, коли тебе переїхали».

Санта-Клаус 1898 вважається найпершим фільмом про Санта-Клауса, а також найпершим містить вступний титр з назвою самого фільму – «SANTA CLAUS», демонструє класичну картину того, як в ніч на Різдво Санта пробирається в будинок через димар і кладе сплячим дітям подарунки в розвішані панчохи.

«Яко це, коли тебе переїхали» комедійний короткометражний фільм 1900 року, демонструє машину, що стрімко насувається на глядача, після чого, машина вривається в камеру, фон стає чорним і покадрово з'являється напис «Oh my, mother will be pleased» (з англ. Ох, мама буде задоволена).

Далі титри у фільмах з'являлися лише у вигляді інтертитрів. Першим з таких був «Скрудж, або Примара Марлі» 1901 року, а фільм «Роздягання на трапезі», що вийшов того ж року, став першим фільмом, що містить авторське право Томаса Едісона. Надалі, після свого

досвіду з фонографом, Томас Едісон зробив спробу монополізувати ринок кіноіндустрії. Він вирішив, що якщо не відзначати акторів у титрах, то вони не спроможні підвищити ціну за свою роботу, тому в його фільмах не відзначали акторів у титрах, а лише додавали авторське право з особистим підписом Едісона. Все це тривало до 1909 року, коли Флоренс Лоуренс стала першою в історії жінкою кінозіркою.

Першим режисером, який отримав своє ім'я у вступних титрах, був Д. У. Гріффіт у фільмі «Юдіф з Бетулії» (1913). На початку найвідомішого фільму Гріффіта «Народження нації» його ім'я зустрічається в цілому півдюжини разів у різних текстових уривках.

### **Період технічного прогресу (1930-2000)**

Аж до 1970-х років у заключних титрах фільмів зазвичай перераховувалася лише реприза акторів із зазначенням їх ролей чи навіть просто говорилося «Кінець», пропонуючи, що вступні титри містили інші подробиці. Наприклад, черговість титрів фільму 1968 року «Олівер!» триває близько трьох з половиною хвилин, і хоча в ньому не вказано повний акторський склад, на початку фільму перераховані майже всі його промислові титри і всі вони на тлі гравюр, що здаються, але насправді не є справжнім типовим лондонським життям 19-го століття. Єдиний титровий запис наприкінці фільму – це список більшості акторів, включаючи акторів, не перерахованих на початку. Титри у фільмі зіставлені з відтворенням деяких частин пісні "Consider Yourself" (1960).

Деякі вступні титри представлені поверх вступних епізодів фільму, а не окремої послідовності титрів. Вступні титри фільму 1993 року «Втікач» тривали з перервами протягом декількох початкових сцен і не закінчувалися до п'ятнадцяти хвилин фільму. Вступні титри фільму 1968 року «Одного разу на Дикому Заході» тривали чотирнадцять хвилин.

Першим звуковим фільмом, що розпочався без вступних титрів, була «Фантазія» Уолта Діснея, випущена в 1940 році. У загальному випуску фільму містилася титульна заставка і титр «Колір по технікопору», вони були вставлені на початок фільму, але в іншому титрів не було, хоча заключні титри були додані в перевидання 1990 року відеокасети. Ця



версія випуску мультфільму стала найпроглядальнішою в аудиторії. У «роуд-шоу» версії фільму, невидимої більшості глядачів до його випуску на DVD , титульна заставка видно тільки в середині фільму , як сигнал про те, що антракт ось-ось почнеться. Перерва була опущена у підсумковій версії мультфільму.

Фільм «Громадянин Кейн» Орсона Уеллса починається лише з титрів. Ця практика була дуже рідкісною в ту епоху.

«Вестсайдська історія» (1961) починається з нарису чорнилом горизонту Нью-Йорка , яким він був під час зйомок фільму. Коли фон кадру кілька разів змінює свій колір, то чути увертюру у стилі попурі (не в оригінальному шоу) деяких пісень фільму. Коли увертюра закінчується, камера від'їжджає назад і стає видимою назва фільму. Інші титри показані у вигляді графіті в кінці.

Більшість фільмів Діснея, випущених у період з 1937 по 1981 рік, містили всю інформацію, пов'язану з фільмом, у вступних титрах, тоді як заключні складалися лише з титру «Кінець: Постановка Уолта Діснея». Однак «Мері Поппінс» була першим фільмом Діснея, в якому були довші заключні титри, в яких були перераховані всі основні актори (і персонажі, яких вони грали).

Фільм Франсуа Трюффо 1966 року «451 градус за Фаренгейтом» використовує усні вступні титри замість письмових, відповідно до історії фільму про світ без літератури, також як у «Презренії» Жан-Люка Годара 1963 року.

### **1950-ті роки**

У з'явилося художнє оформлення титрів. Задали планку та стандарт якості дизайнери:

- Сол Басс: «Людина із золотою рукою», «На північ через північний захід», «Психо»;
- Моріс Байндер: Бондіана, "Доктор Ноу";
- Пабло Ферро: "Доктор Стрейнджлав".

Це був новий концептуальний напрямок: від плоского дизайну до кінетичної друкарні.

### **1960-ті роки**

У моді титри у вигляді мультфільмів. У титрах комедії «Рожева пантера» 1963 (аніматор Фріц Фрлінг) забавні пригоди рожевої пантери. Пізніше мультяшній героїні присвятили понад сотню короткометражних мультфільмів.



### **1970-80-ті роки**

Перші комп'ютеризовані титри - Супермен 1978 (дизайнери Річард і Роберт Грінберг).

### **1990-ті роки**

З появою After Effects розпочалася нова ера дизайну титрів. Серед новаторів того часу – Девід Фінчер та Кайл Купер («Сім», «Мімік»); Digital Domain («Бійцівський клуб») та інші.

### **2000-ті роки**

Розквіт тривимірної графіки та спецефектів: «Місія нездійсненна», «Декстер», «На всі тяжкі». Експерименти призводять до вражаючого візуального ряду, але часом на шкоду читання тексту (Хімера 2009, Вхід у порожнечу 2009). У цілому нині відбувається певне відродження старих методів і стилів новий «цифровий лад».

Період 2000-х років

Багато великих американських кінофільмів відмовилися від вступних титрів, у таких як «Ван Хельсинг» (2004) і «Бетмен: Початок» (2005), навіть не відображається назва фільму, доки не почнуться заключні титри.

### **Фільм у фільмі «Сім»/Se7en, 1997**



Дизайнер: Кайл Купер

Музика: ремікс пісні "Closer" Nine Inch Nails

Перекинулося традиційне уявлення про титри за всю історію кіно. New York Times відзначила цю вступну заставку як одну з найважливіших інновацій 1990-х.

Кайл Купер, дизайнер титрів, каже: «Те, як виглядає візуальний ряд та музичний супровід титрів, продиктовано вмістом фільму. Титри хороші, коли вони ніби «виходять із самого фільму». Титри, справді, вийшли дуже ефектними: ніби написані гострим лезом по склу літери, перекошений шрифт, мерехтлива стара плівка на тлі, похмура картина створення маніяком своїх щоденників - все це занурює в атмосферу трилера.

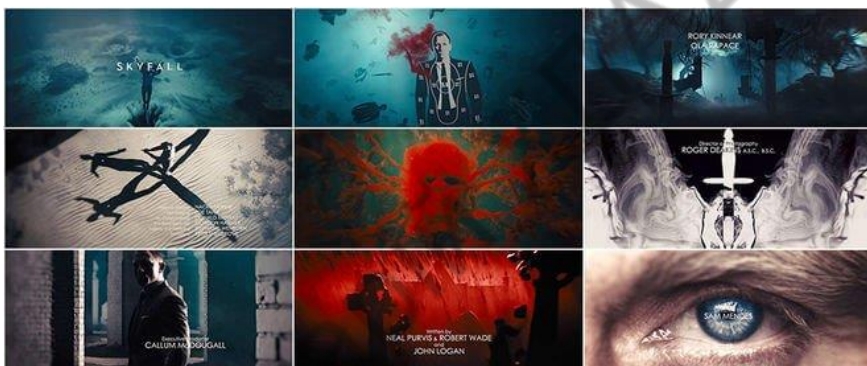
**Анімовані силуети «Злови мене, якщо зможеш»/Catch me if you can, 2002**



Дизайнер: Сол Басс  
Анімація, розваги Студія Kuntzel + Deygas  
Музика: Джон Вільямс

Класика жанру. Тут все унікально: малюнки в манері 60-70-х посилають до часів, згаданих у фільмі; зміна яскравих кольорів - як зміна локацій, персонажі-силуети; музика у стилі шпигунських фільмів. Одним словом, дуже стильна та красива міні-версія самого фільму.

## Неперевершений Джеймс Бонд, "Координати Скайфолл" / Skyfall, 2012



Жодна франшиза не приділяє стільки уваги ефектним титрам, як **Бондіана**. Всі заставки про Джеймса Бонда з часів 1962 - 2015 можна включати до списку найефективніших і винахідливих. Однозначно, це чудові роботи, якими насолоджуєшся крім основної стрічки. Зазначимо початкову заставку "Координатів Скайфолл". Виглядає дуже елегантно, стильно та сучасно. Пісня Адель "Skyfall" відмінно доповнює відеоряд.

## Культові титри у культовому фільмі «Бійцівський клуб» / Fight club, 1999



Дизайнер: Digital Domain

Музика: Dust Brothers "Stealing fat"

Титри до стрічки Девіда Фінчера за романом Чака Паланіка «Бійцівський клуб» задають тон усьому фільму. Глядач шалено проноситься лабіринтом нервових імпульсів у мозку Оповідача під агресивний ритм Dust Brothers, і опиняється на пістолеті Smith & Wessen 4506 у роті героя Едварда Нортон. Класична музика на самому початку перервана шаленим ритмом – прийом розмаїття, який підкреслює протест головного героя нормам суспільства. Темні відтінки, зухвалий шрифт і музика пходелі – всі прийоми відмінно натякають на суть картини.

**Подвійна експозиція та символи в серіалі «Справжній детектив» 1 сезон/True detective, 2014**



Дизайнер: студія Elastic та Antibody  
Музика: The Hat ft. Father John Misty & Si Ista – The angry river  
Початкові титри до першого сезону серіалу «Справжній детектив» нагородили премією Еммі та визнали одними з найкращих за історію телебачення. І не дивно: вийшов справжній витвір мистецтва, повний символів та прихованого сенсу.

Патрік Клер (дизайнер титрів) розкриває драму та конфлікт у титрах через композицію, символи та кольори. Вражаючі фото місць та людей, колажі з подвійною експозицією, приглушені кольори, брудні текстури – все занурює глядачів у темний та інтригуючий світ «Справжнього детектива». На думку Патріка «правильні» вступні титри мають бути дистилатом ідей та емоцій шоу: гіперінтенсивним, яскраво вираженим, максимально візуальним. «Життєві шляхи персонажів «Справжнього детектива» вкрай запутані, їхні долі у владі хаосу і розвалюються на частини — саме це ми й прагнули передати у вступі», — робить висновок Клер.

**«Рідкий монохром» та візуальні образи «Дівчина з татуванням дракона»/The girl with the dragon tattoo, 2011**



Дизайнери: Ніл Келлерхаус, Blur Studio.

Музика: сучасна кавер-версія на Immigrant Song, Led Zeppelin. Вступні титри йдуть на тлі напіваабстрактного ролика, в стилі заставок до фільмів про Джеймса Бонда. Дуже стильне та захоплююче видовище. Нагадує музичні відеокліпи, які Фінчер знімав для Мадонни та Aerosmith. Режисер підтверджує подібність: «та сама візуальна образність, нарізана під стать музиці». Настільки енергійний початок - «кошмарне аморфне бачення в рідкому монохромі» трохи відтіняє сам фільм. На думку Пітера Треверса (Rolling Stone) "це найкраща частина стрічки, яка обіцяє глядачеві, мабуть, дуже багато".

**Титри в стилі «Live-action» «Охоронці»/Watchmen, 2009**



Дизайнер: студія yU + Co

Музика: Боб Ділан - The times they are a' changing

Хлібкі трихвилинні титри під пісню Боба Ділана розповідають про вплив супергероїв на альтернативну історію США. Титри нагадують фотографії, що ожили, в кожній з якої можна знайти великі знаки минулого століття. Рідкісне кіно може похвалитися таким ефектним і стислим введенням у такий грандіозний за обсягом матеріал. І хоча ставлення до фільму Зака Снайдера неоднозначне, початкові титри «Хранителів» бездоганні та геніальні.

«Гра престолів»/Game of thrones, 2011...





Дизайнер: Енґус Уолл (Elastic)

Музика: Рамін Джаваді

Початкові титри до серіалу «Гра престолів» - справжній витвір мистецтва, в якому тривимірні карта, моделі замків та міст - не просто візуальна складова титрів, а ціла метафора, яка описує вигаданий світ Джорджа Мартіна. За словами Уолла "Створення титрів - взагалі хитра наука, але в них обов'язково має бути продуманість і своя логіка". Високо оцінили музику Раміна Джаваді.

Стилізований ротоскопінг "Джуно"/Junо, 2007



Дизайнер: Гарет Сміт (Smith & Lee Design)

Музика: Боб Ділан – All I want is you

Стилізовані під «намальовані від руки» картинки, під пісню Боба Ділана «All I want is you». Титри передають тужливий настрій всього фільму та проблеми підліткового періоду головної героїні.

# АВТАРСЬКА ГРАФІКА



“Marco Polo Title Sequence” (2014)



“Da Vincis Demons title sequence” (2013)

Репозитариј

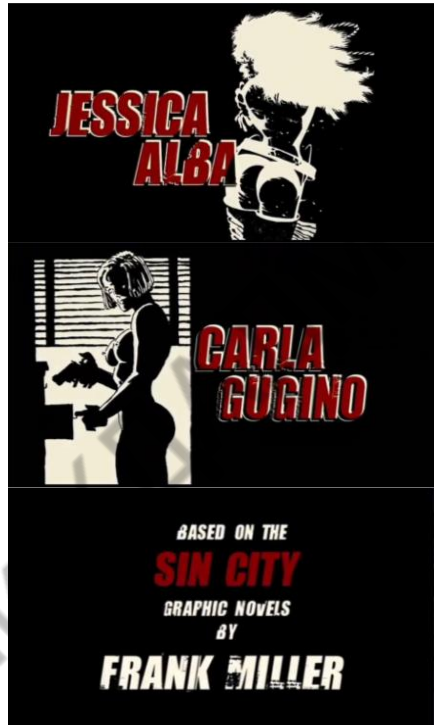
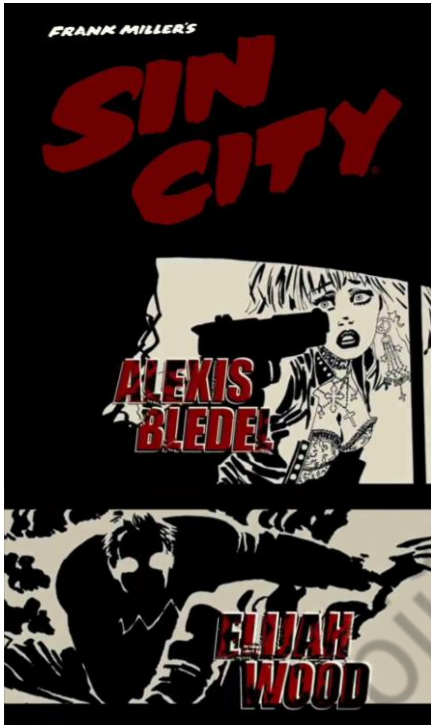


“Rango - Title Sequence” (2011)

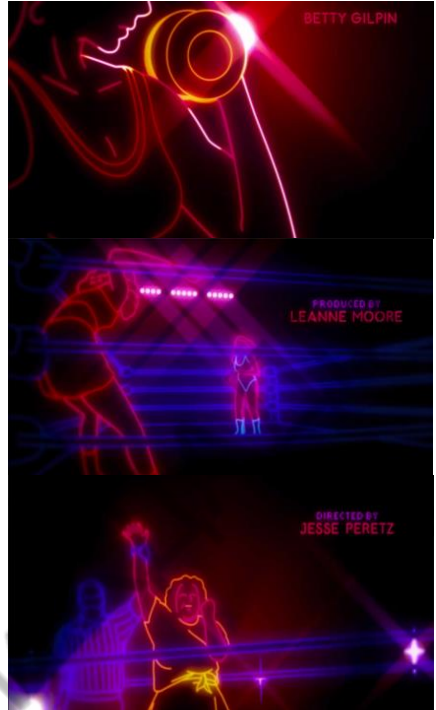
## СТИЛІЗАЦІЯ



“Casino Royale Opening original” (2006) - Вступительные титры



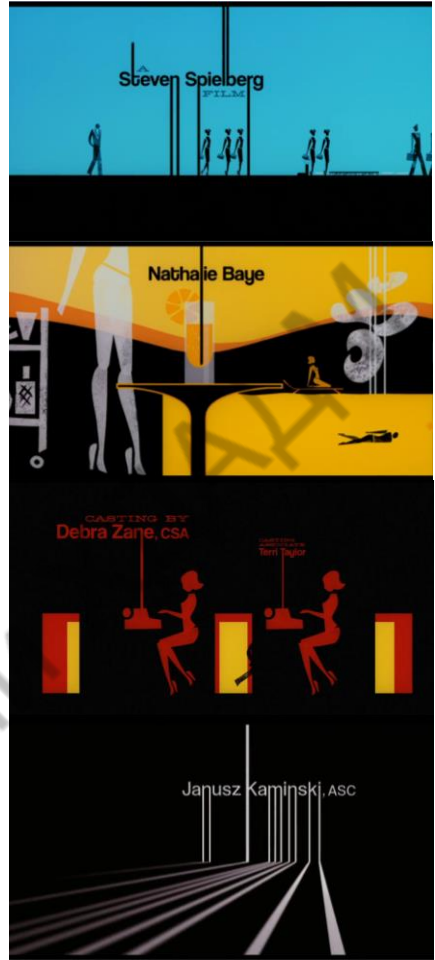
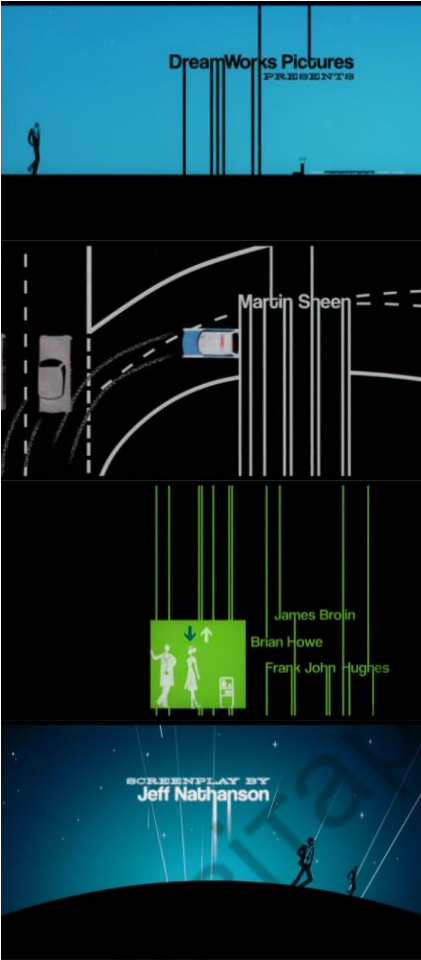
“Frank Millers Sin City Opening Title Sequence”



“GLOW Animated Intro”

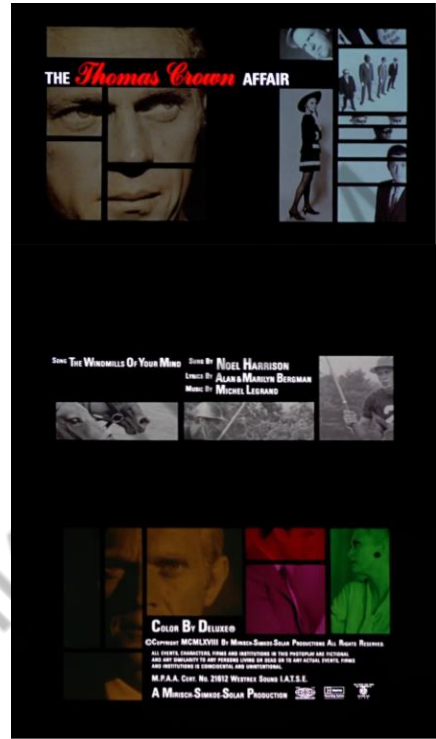
Репозітарій



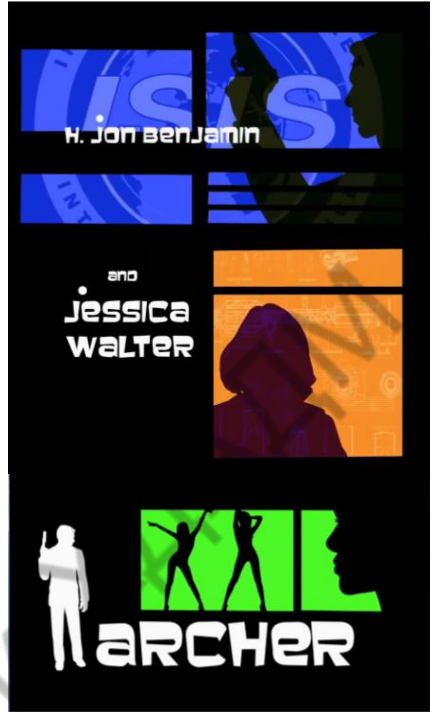


“Catch me if you can” (2002)

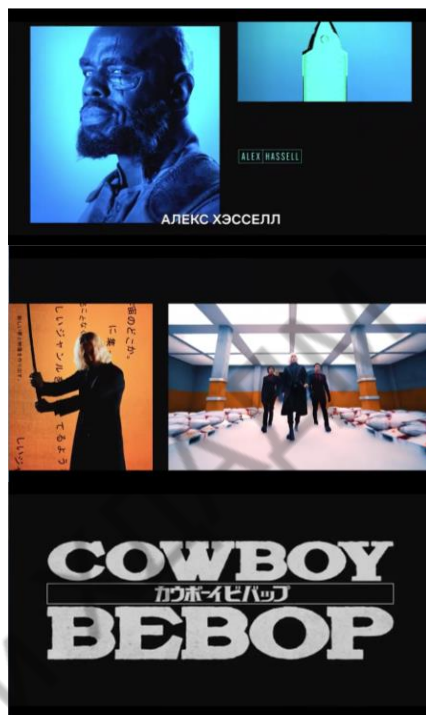
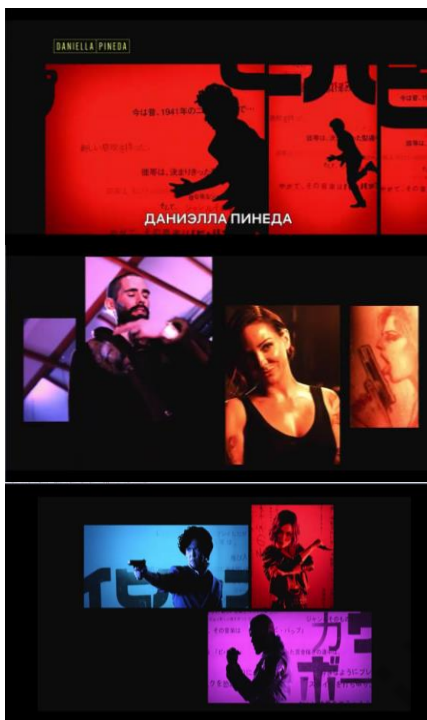
# РОЗПОДІЛ ЕКРАНУ



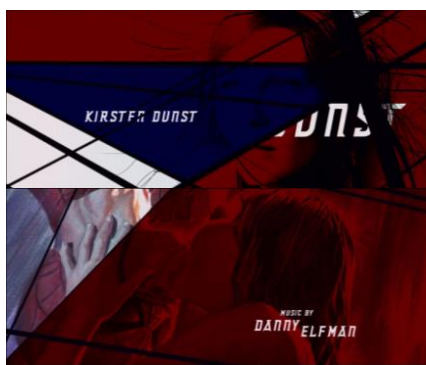
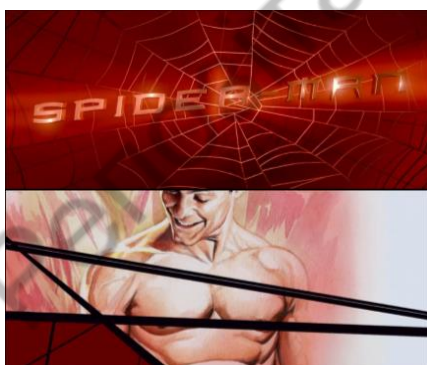
“The Thomas Crown Affair” (1968) title sequence



“Archer Intro Season 1 HD” 2009

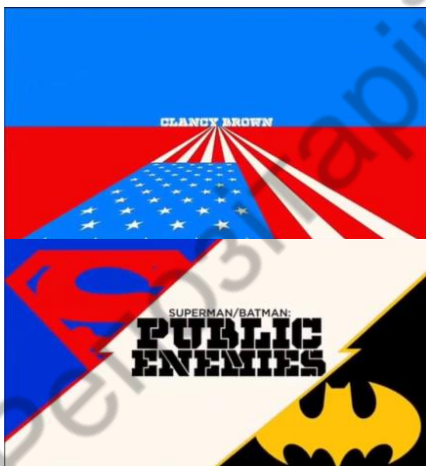


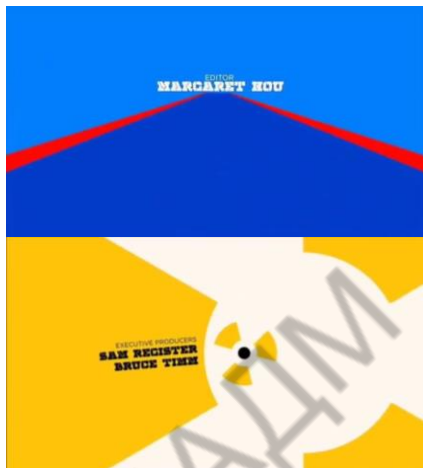
«Ковбой Бибоп» начальные титры сериала Netflix





«Человек Паук 2 Заставка»\_Интро (2004)





“SupermanBatman Public EnemiesOpening Titles”

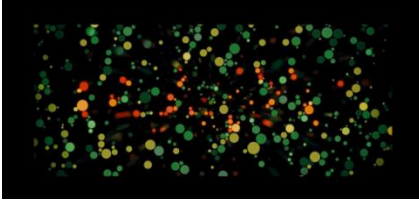
## АНИМАЦІЯ НАЗВИ ФІЛЬМУ



Том Кан для фільму «Вхід у порожнечу» - Гаспар Ное



“Hostage”- Alexandre Desplat



Kingsman Opening Credits \_ “Kingsman”



Spider-Man\_ Into\_ Across the Spider-Verse Opening Logos



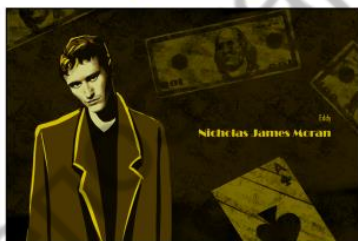
## **Модуль 2. ПРАКТИЧНЕ ЗАВДАННЯ.**

**Завдання 1.** Вступні титри для фільму

### **АВТОРСЬКА ГРАФІКА**

Приклад виконання завдання. Роботи студентів 1 курсу МД .  
ХДАДМ

Репозитарій ХДАДМ



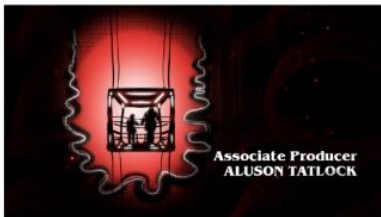
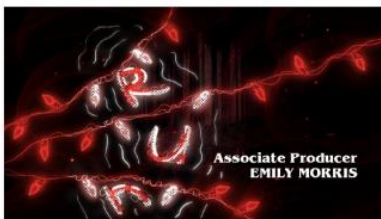
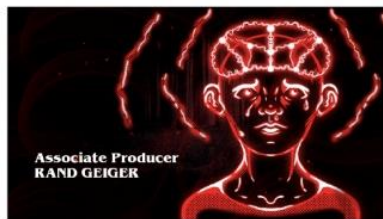
Методика проектної діяльності в дизайні.

Тема 1 Авторська графіка.

«Lock, Stock and Two Barrels»

1МД5 Тришук Марія

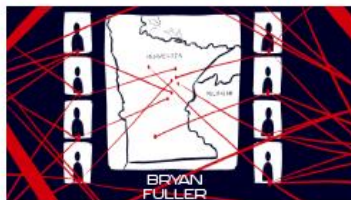
Керівник: доц. Малиніна І.О.



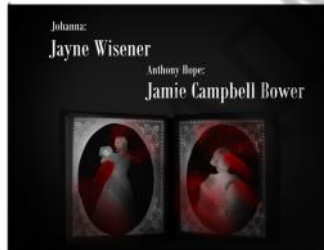
Методика проектної діяльності в дизайні  
Тема 1. Авторська графіка  
«Stranger Things»  
2МД-3 Віталій Ноздрачов



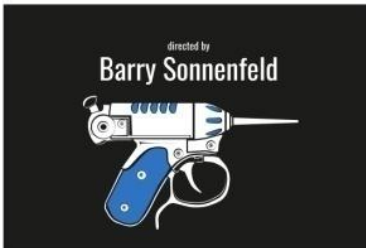
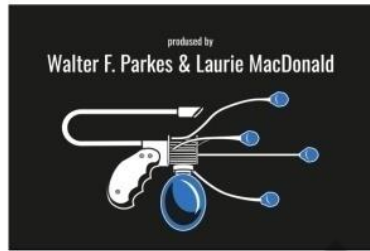
Методика проектної діяльності в дизайні  
Тема 1. Авторська графіка  
«Leon The Professional»  
1МД2 Валерія Зубенко



Методика проектної діяльності в дизайні  
Завдання 1. Авторська графіка  
"Hannibal"  
2МД-2 Софія Кутова  
Керівник: доцент Ірина Малиніна



Методика проекторної діяльності в дизайні.  
Тема 1. Авторська графіка.  
«Sweeney Todd»  
ІМД2 Лимар Юлія  
Керівник: доц. Малиніна І.О.



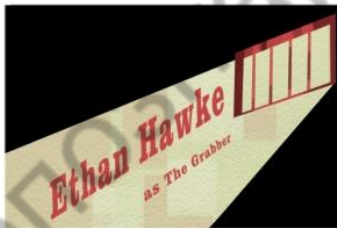
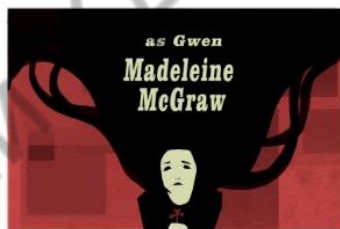
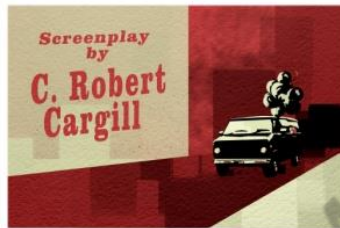
Методика проектної діяльності в дизайні.

Тема 1 Авторська графіка.

"Men in black"

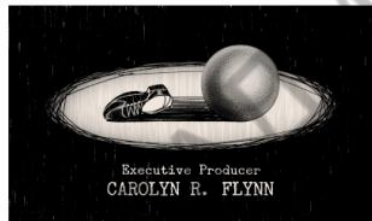
1МД2 Анастасія Михайличенко

Керівник: доц. Малиніна І. О.



Методика проєктної діяльності в дизайні  
Тема №1. Авторська графіка  
“Чорний телефон”  
1МД2 Лаура Емілія Монігатті  
Керівник: доцент Малиніна І.О.





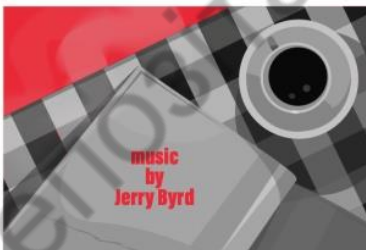
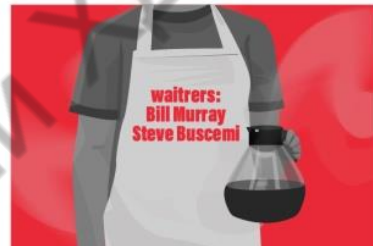
Методика проектної діяльності в дизайні.  
Тема 1 Авторська графіка.  
«The grey men»  
1МД4 Білань Євгенія  
Керівник: доц.Малиніна І.О.



Методика проектної діяльності в дизайні.  
Тема 1 Авторська графіка.  
«Аліса в країні див»  
1МД4 Тіраян Аліса  
Керівник: доц.Малиніна І.О.



Методика проєктної діяльності в дизайні  
 Тема №1. Авторська графіка  
 «Squid game»  
 Виконала студентка 1МД-3 Орел Аліна  
 Керівник Малиніна І.О.  
 2021-2022



Методика проектної діяльності в дизайні  
Тема 1 Авторська Графіка  
"Coffee and Cigarettes"  
1МДЗ Поліна Лихограй  
Керівник: доц. Малиніна І.О.



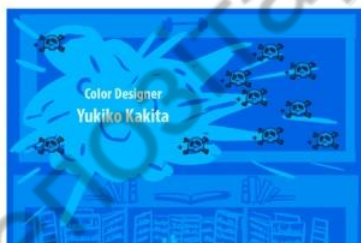
Методика проєктної діяльності в дизайні.

Тема 1 Авторська графіка.

«Whiplash»

1МД2 Лазоренко Анна

Керівник: доц. Малиніна І.О.



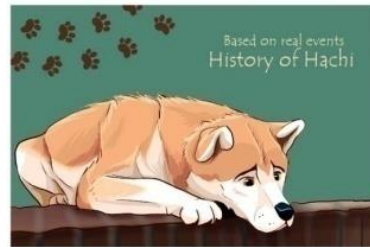
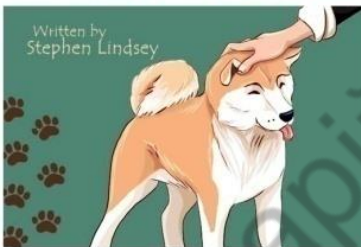
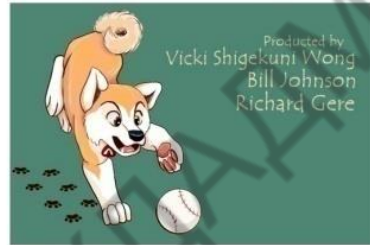
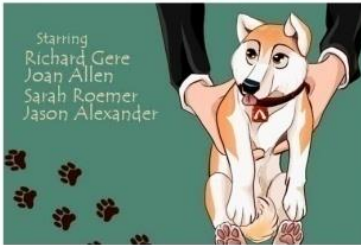
Методика проектної діяльності у дизайні.

Тема 1 Авторська графіка.

«В кінці вони обоє помруть»

1МД4 Конопля Анна

Керівник доц. Малиніна І.О.



Методика проектної діяльності в дизайні.

Тема 1 Авторська графіка.

«Хатіко»

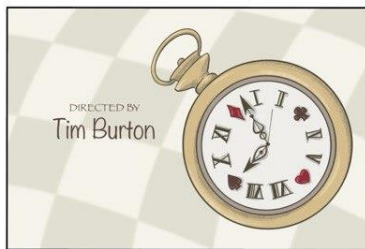
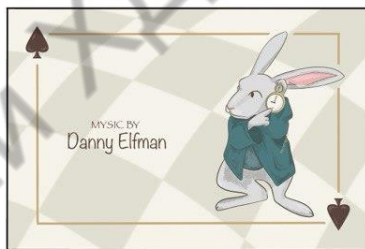
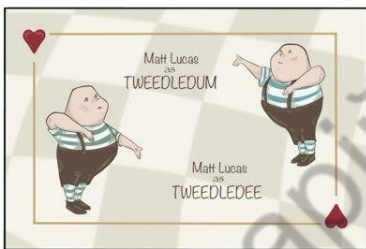
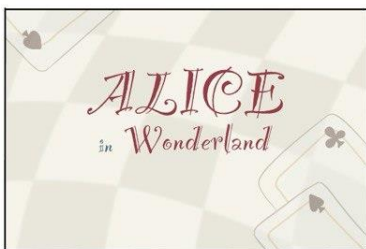
1 МДЗ Вікторія Кисельова

Керівник: доц. Малиніна І.О.



Методика проєктної діяльності в дизайні.  
Тема 1 Авторська графіка.  
«Captain America: Civil War»  
1МД2 Софія Золотініна  
Керівник: доц. Малиніна І.О.





Методика проектної діяльності в дизайні.

Тема 1 Авторська графіка.

«Аліса в країні див»

1МДЗ Анастасія Бондаренко

Керівник: доц. Малиніна І.О.

**Завдання 2.** Вступні титри для фільму

**СТИЛІЗАЦІ**

Приклад виконання завдання. Роботи студентів 1 курсу МД .  
ХДАДМ

Репозитарій ХДАДМ



Методика проектної діяльності в дизайні  
 Тема 3. Стилізація  
 «Sherlock»  
 2МД-2 Анастасія Ковтун



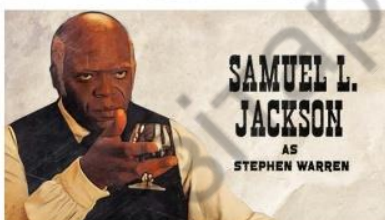
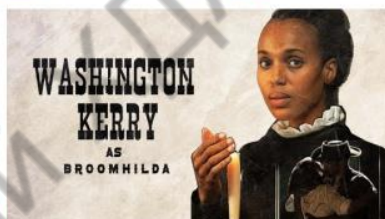
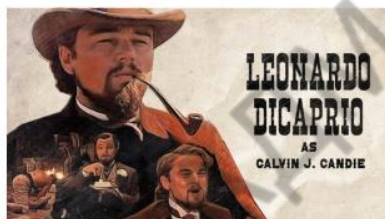
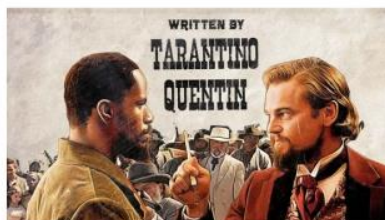
Методика проектної діяльності в дизайні  
Тема 3. Стилізація  
«Arcane»  
1МД2 Валерія Зубенко



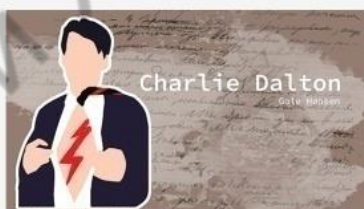
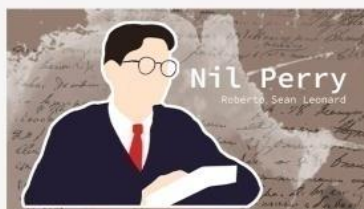
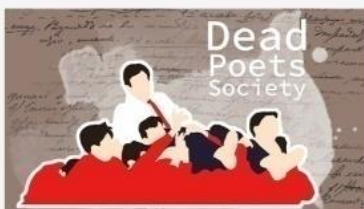
Методика проектної діяльності в дизайні  
 Завдання 3. Стилізація  
 "The Ninth Gate"  
 2МД-2 Софія Кутова  
 Керівник: доцент Ірина Малиніна



Методика проектної діяльності в дизайні  
 Тема 3. Стилізація  
 «Gentleman Jack»  
 1МД4 Ірина РЯБЦЕВА



Методика проекційної діяльності у дизайні  
Тема 3. Стилізації титрів  
"Django Unchained"  
1МД11 Євгенія БСЛЯЄВ



Методика проєктної діяльності в дизайні  
Тема 3: Стилізація титрів  
«Dead poets society»  
1МД1 Гайворонська Альона

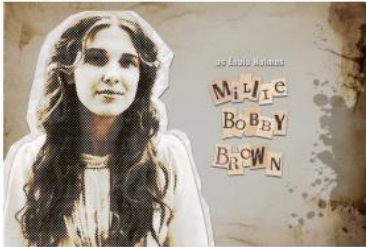




Методика проектної діяльності в дизайні  
Тема 3: Стилізація титрів  
«Persona 4»  
2МД-3 Кирило Назаров



Методика проектної діяльності в дизайні  
Тема 3 Стилізація титрів  
“One Piece”  
1МДЗ Кравець Анастасія  
Керівник: доц. Малиніна І.О.



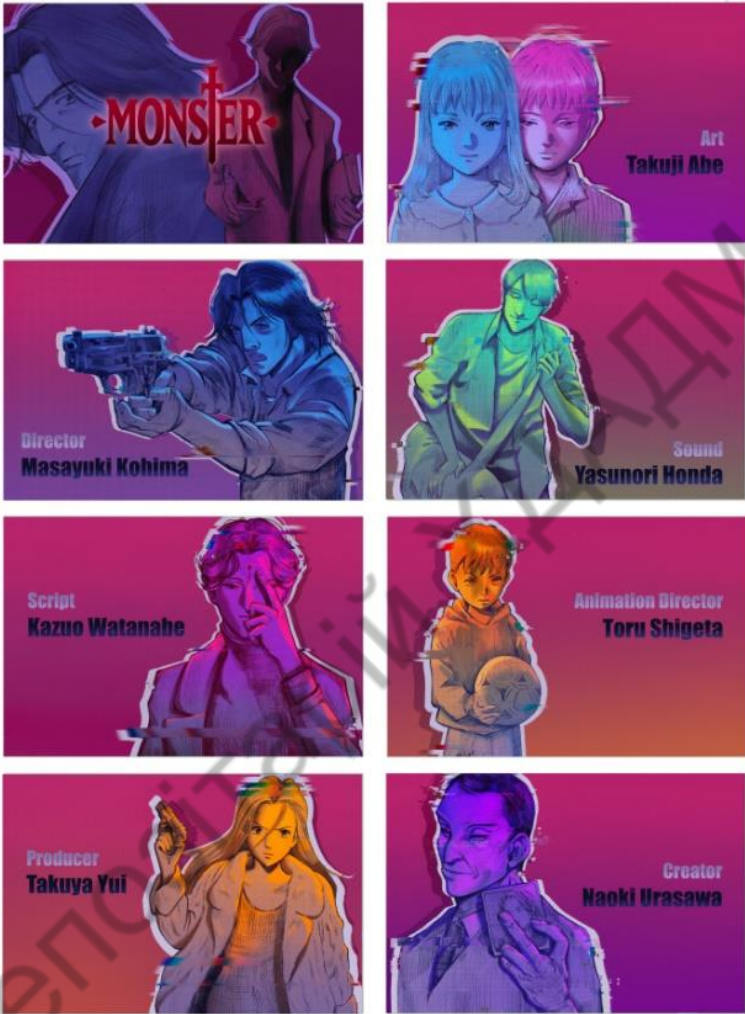
Методика проектної діяльності в дизайні.  
Тема 3. Стилізація титрів  
«Enola Holmes»  
1МД2 Анастасія Михайличенко  
Керівник: доц. Малиніна І. О.



Методика проектної діяльності в дизайні  
Тема 3. Стилізація титрів  
"Bleach"  
1 МД-5 Яковенко Аліна  
Керівник: доцент Малиніна І.О



Методика проектної діяльності в дизайні  
 Тема 3. Стилізація  
 «Chainsaw Man»  
 Виконала студентка 1МД-5 Юлія Шикало  
 Керівник: доц. Малиніна І.О  
 2022-2023

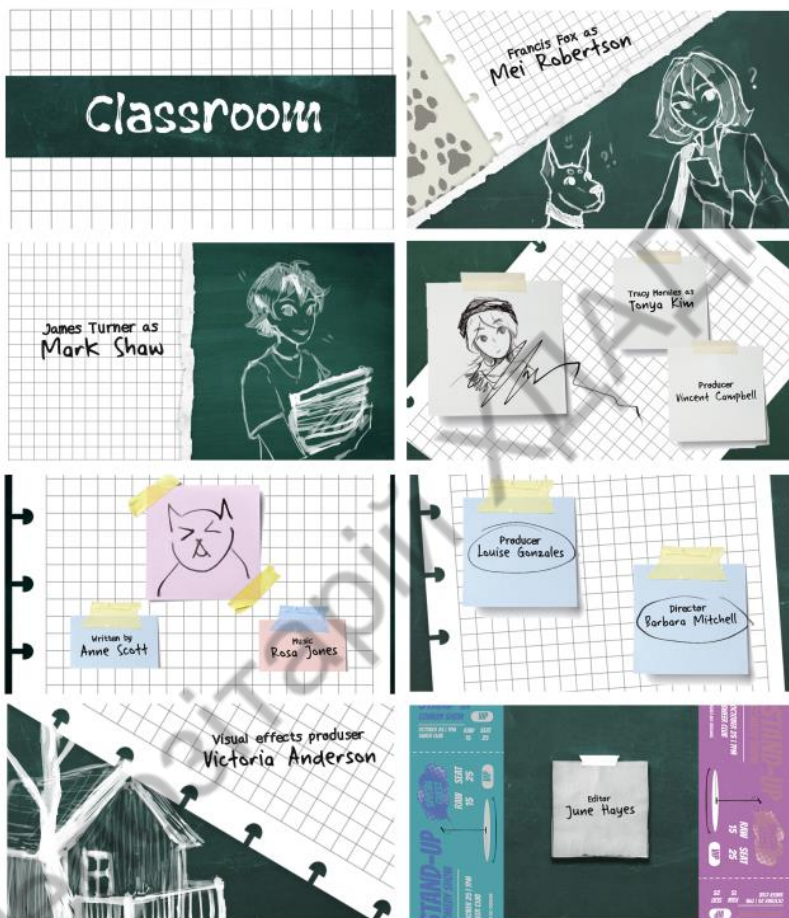


Методика проектної діяльності в дизайні  
 Титри 3 Стилізація  
 «Monster»  
 1МД4 Тіраян Аліса  
 Керівник:доц.Малиніна І.О.

**Завдання 3.** Вступні титри для фільму

## РОЗДІЛ ЕКРАНУ

Приклад виконання завдання. Роботи студентів 1 курсу МД .  
ХДАДМ



Методика проектної діяльності в дизайні  
Завдання 2. «Розподіл кадрів»  
"Classroom"  
1МД4 Марія Скомороха



Методика проектної діяльності в дизайні  
Тема 2 - Розподіл кадру  
"Форсаж"  
Виконала Голуб Аліна 2МД-1  
Керівник доцент Малиніна І. О.  
2021-2022





Методика проєктної діяльності в дизайні

Тема 2. Розділ кадру

"Song of the Sea"

Виконала: Яна Бабаян, МД20-1

Керівник: доцент Малиніна І.О.

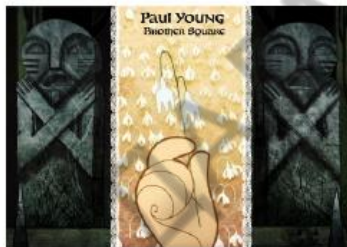
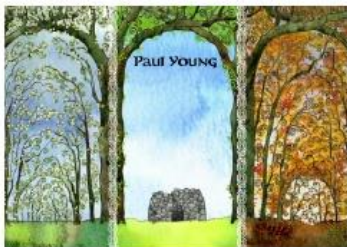
2021-2022



Методика проектної діяльності в дизайні  
 Завдання 2: Розділення кадру  
 «Burlesque»  
 Євгенія Злобіна, 2МД-2  
 Керівник: доцент Малиніна І.О.



Методика проектної діяльності в дизайні  
 Завдання 2. Розділення кадру  
 "The Secret of Kells"  
 2МД-2 Софія Кутова  
 Керівник: доцент Ірина Малиніна

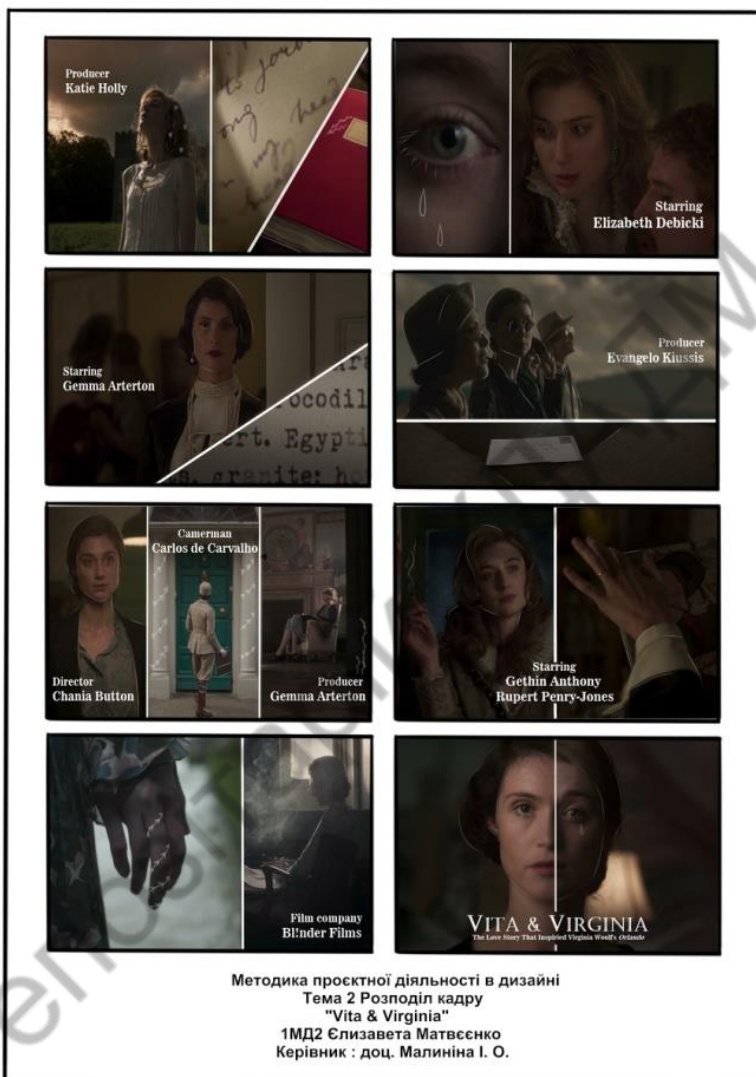


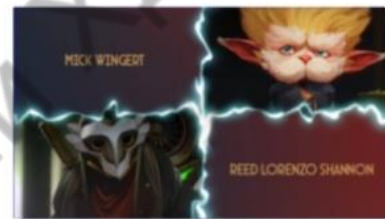
Методика проектної діяльності в дизайні  
Завдання 2. Розділення кадру  
"The Secret of Kells"  
2МД-2 Софія Кугова  
Керівник: доцент Ірина Малиніна



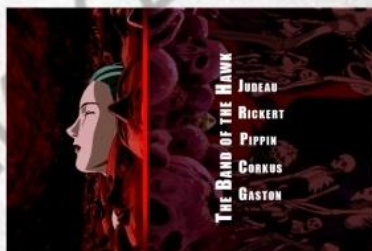
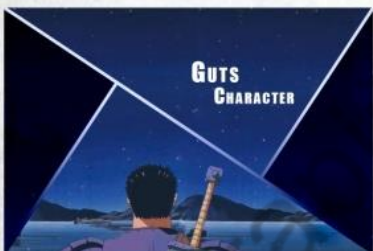
Методика проектної діяльності в дизайні.

Тема 2 розподіл кадру,  
«How to train your dragon»  
1МД4 Тіраян Аліса  
Керівник: доц.Малиніна І.О.





Методика проєкторної діяльності в дизайні  
Тема 2 Розподіл кадру  
«Arcane»  
1МД Надточий Анастасія  
Керівник доц. Малініна І. О.

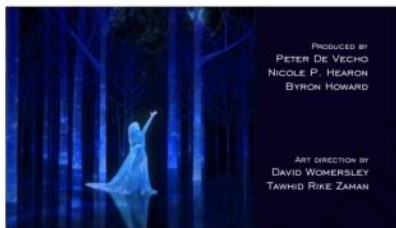
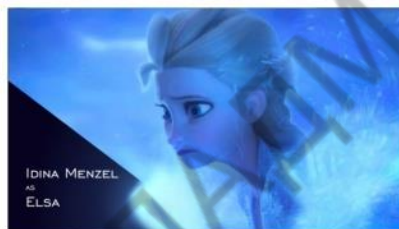


Методика проектної діяльності в дизайні  
Тема №2. Розподіл кадру  
"Berserk"  
1МД2 Лаура Емілія Монігатті  
Керівник: доцент Малиніна І.О.





Методика проєктної діяльності в дизайні.  
Тема 2 Розподіл кадру  
"Bleach: Thousand-Year Blood War"  
1МД2 Єріна Дар'я  
Керівник: доц. Малиніна І.О.



Методика проєктної діяльності в дизайні  
Завдання 2: Розділення кадру  
«Frozen II»  
Золотіліна Софія, МД2022-2  
Керівник: Малиніна І.О.

**Завдання 4.** Вступні титри для фільму

**АНІМАЦІЯ НАЗВИ ФІЛЬМУ**

Приклад виконання завдання. Роботи студентів 1 курсу МД .  
ХДАДМ

Репозитарій ХДАДМ



Методика проектної діяльності в дизайні  
Тема 4. Анімація тексту  
Виконала: Губа Аліса 2МД-1  
Керівник: доцент Малиніна І. О.  
2021-2022



**Методика проектної діяльності в дизайні**

**Тема4. Анімація тексту.**

**«Alice in Wonderland»**

**1 МД-5 Волокітіна Еллада**

**Керівник: доцент Малиніна І.О**



Методика проектної діяльності в дизайні

Завдання 4: Шрифт

«Drive»

Золотіліна Софія, МД2022-2

Керівник: Малиніна І.О.



Методика проектної діяльності в дизайні.

Титри 4 Шрифт.

«Filmix»

1МД4 Тіраян Аліса

Керівник: доц.Малиніна І.О.

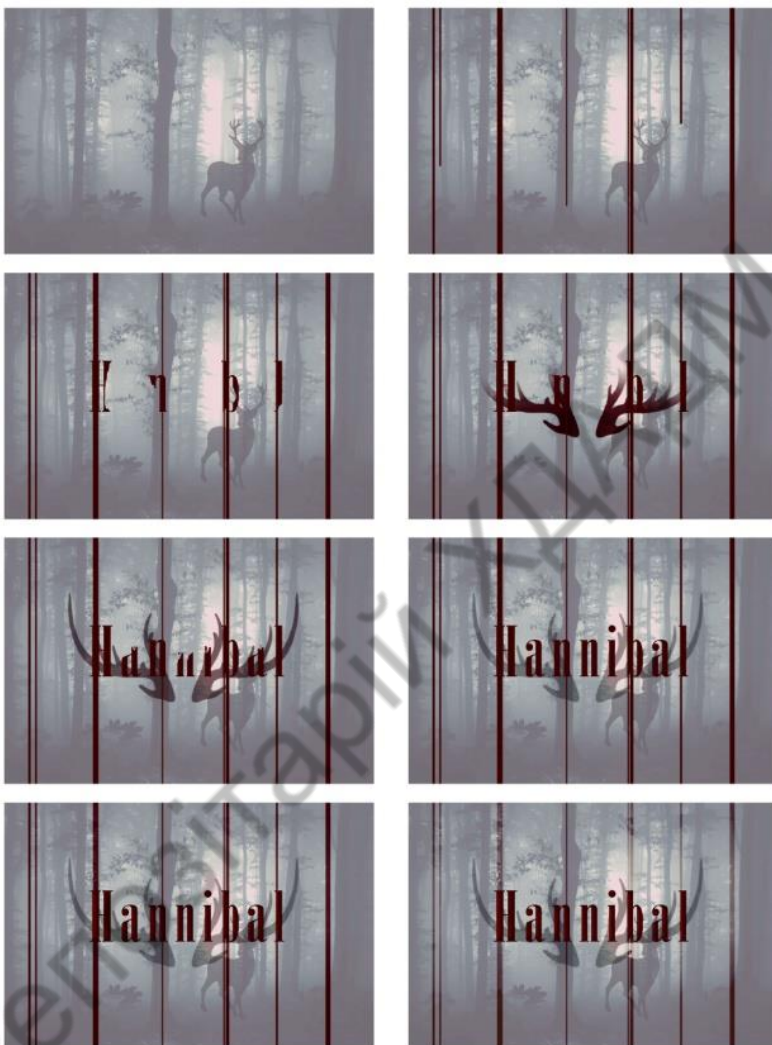


Методика проєктної діяльності в дизайні  
Тема 4. Анімація назви фільму  
«Astral»  
1МД3 Герасименко Марія  
Керівник: доц. Малиніна І.О.





Методика проектної діяльності в дизайні  
Тема 4 Анімація назви фільму  
"All Quiet on the Western Front"  
1МДЗ Поліна Лихограй  
Керівник: доц. Малиніна І.О.



Методика проектної діяльності в дизайні  
Тема 4 Анімація назви фільму  
"Ганнібал"  
1 МД-5 Байрачна Анастасія  
Керівник:доц. Малиніна І.О.



Методика проєктної діяльності в дизайні.  
Тема 4 Анімація назви фільму  
1МД4 Козич Анастасія  
Керівник: доц. Малиніна І.О.

## РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА ТА ДЖЕРЕЛА

1. Алекс В. Вайт Основи графічного дизайну. 2023. <https://www.yakaboo.ua/ua/osnovi-grafichnogo-dizajnu-2399224.html>
2. Даниленко В.Я. Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури. Харків: ХДАДМ, "Колорит", 2005.
3. Ендрю Селбі Анімація. 1019. [https://sens.in.ua/animatsiya/?gclid=Cj0KCQiA3uGqBhDdARIsAFeJ5r3Svq4lNqwCuXkA8BiZ5tRNBCYuXhyfttgr8DAXFAsUctahMd-cYsaAoGWEALw\\_wcB](https://sens.in.ua/animatsiya/?gclid=Cj0KCQiA3uGqBhDdARIsAFeJ5r3Svq4lNqwCuXkA8BiZ5tRNBCYuXhyfttgr8DAXFAsUctahMd-cYsaAoGWEALw_wcB)
4. Кеннет Андерсон, Девон Кейді-Лі, Сесіль Карре, Голлі Менґерт Створення персонажів для індустрії розваг: Дизайн персонажів у анімації, ілюстрації та відеоіграх. 2020. <https://www.arthuss.com.ua/shop/stvorennya-personazhiv-dlya-industriyi-rozvah>
5. Річард Вільямс АНІМАЦІЯ. ПОСІБНИК З ВИЖИВАННЯ. 2019. [https://knigovo.org.ua/zahoplennya-2347/anmatsya-posbnik-z-vizhivannya-88210?utm\\_source=google&utm\\_medium=cpc&utm\\_campaign=hobbi&gad\\_source=1&gclid=Cj0KCQiA3uGqBhDdARIsAFeJ5r3DO9zVU2uDdbr6b91QA1BaEoVbu2xr6TJpdnkPOsoD7ywoJiCnYeEaAuM7EALw\\_wcB](https://knigovo.org.ua/zahoplennya-2347/anmatsya-posbnik-z-vizhivannya-88210?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=hobbi&gad_source=1&gclid=Cj0KCQiA3uGqBhDdARIsAFeJ5r3DO9zVU2uDdbr6b91QA1BaEoVbu2xr6TJpdnkPOsoD7ywoJiCnYeEaAuM7EALw_wcB)
6. Йоганнес Іттен Наука дизайну та форми. 2022. [https://www.yakaboo.ua/ua/jogannes-itten-komplekt-iz-2-knig.html?gad\\_source=1&gclid=Cj0KCQiA3uGqBhDdARIsAFeJ5r12bR5iKoAEYxsrzc6dyL-GjfpicLxNn7KL0kN7Gowp6joC-O8cq8waAohsEALw\\_wcB](https://www.yakaboo.ua/ua/jogannes-itten-komplekt-iz-2-knig.html?gad_source=1&gclid=Cj0KCQiA3uGqBhDdARIsAFeJ5r12bR5iKoAEYxsrzc6dyL-GjfpicLxNn7KL0kN7Gowp6joC-O8cq8waAohsEALw_wcB)
7. Йоганнес Іттен Мстетцво кольору. 2022. [https://www.yakaboo.ua/ua/jogannes-itten-komplekt-iz-2-knig.html?gad\\_source=1&gclid=Cj0KCQiA3uGqBhDdARIsAFeJ5r12bR5iKoAEYxsrzc6dyL-GjfpicLxNn7KL0kN7Gowp6joC-O8cq8waAohsEALw\\_wcB](https://www.yakaboo.ua/ua/jogannes-itten-komplekt-iz-2-knig.html?gad_source=1&gclid=Cj0KCQiA3uGqBhDdARIsAFeJ5r12bR5iKoAEYxsrzc6dyL-GjfpicLxNn7KL0kN7Gowp6joC-O8cq8waAohsEALw_wcB)
8. [Karen Cheng](#) Designing Type. 2020. [https://www.britishbook.ua/ru/detail/designing-type/?gclid=Cj0KCQiA3uGqBhDdARIsAFeJ5r1xuWteSUtjBVZI9X1AoMbmQ\\_dafvHp5NqkSGHILVN9-7AAHVopс8aAoaGEALw\\_wcB](https://www.britishbook.ua/ru/detail/designing-type/?gclid=Cj0KCQiA3uGqBhDdARIsAFeJ5r1xuWteSUtjBVZI9X1AoMbmQ_dafvHp5NqkSGHILVN9-7AAHVopс8aAoaGEALw_wcB)
9. Co Hoedeman Frame by Frame: An Animator's Journey, 2021.

<https://www.amazon.com/Frame-Animators-Journey-Co-Hoedeman/dp/1988168554>

Репозитарій ХДАДМ

Навчально-методичне видання

Методичні вказівки з дисципліни «Методика проєктної діяльності»  
для студентів 1 курсу спеціальності 022 «Дизайн».  
Освітньо-професійна програма «Мультимедійний дизайн».  
Ступінь вищої освіти: бакалавр.

Укладач: Малиніна Ірина Олегівна, Опалев Михайло Леонідович



### **Мультимедійний дизайн**

Харківська державна академія  
Дизайну і мистецтв

Підп. до друку \_\_\_\_\_ 2024 р.

Формат А5 (148x210 мм), папір офсет 80 г/м<sup>2</sup>. Гарнітура: Arsenal.

Наклад 100 прим.

61002, Харків, ХДАДМ, вул. Мистецтв, 8.

Надруковано в типографії «impress», вул. Пушкінська, 56.