

Міністерство освіти і науки України
Харківський національний університет радіоелектроніки

Факультет Автоматизації, комп'ютерно-інтегрованих технологій та систем
(повна назва)

Кафедра Медіасистем та технологій
(повна назва)

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
Пояснювальна записка

рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Розробка 2D анімаційного ролика про вигорання та баланс життя
(тема)

Виконав:

здобувач 4 року навчання,

групи ВПВПС-22-3



Карина ЩЕБЛИКІНА

(власне ім'я, прізвище)

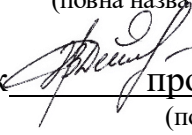
Спеціальність 186 Видавництво та поліграфія
(код і повна назва спеціальності)

Тип програми освітньо-професійна

Освітня програма

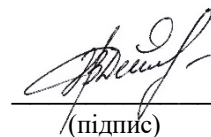
Видавничо-поліграфічна справа

(повна назва освітньої програми)

Керівник  проф. Жанна ДЕЙНЕКО

(посада, власне ім'я, прізвище)

Допускається до захисту
Завідувач кафедри МСТ


(підпис)

Жанна ДЕЙНЕКО

(власне ім'я, прізвище)

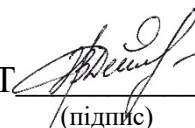
2026 р.

Харківський національний університет радіоелектроніки

Факультет Автоматизації, комп'ютерно-інтегрованих технологій та систем
Кафедра Медіасистем та технологій
Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
Спеціальність 186 Видавництво та поліграфія
Тип програми Освітньо-професійна
Освітня програма Видавничо-поліграфічна справа
(шифр і назва)

ЗАТВЕРДЖУЮ:

Зав. кафедри МСТ


(підпис)

« 8 » червня 2026 р.

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ**

здобувачеві Щебликіній Карині Русланівні
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи Розробка 2D анімаційного ролика про вигорання та баланс життя

затверджена наказом по університету від 1 червня 2026 р. № 454 Ст

2. Термін подання здобувачем роботи до екзаменаційної комісії 13 липня 2026 р.

3. Вихідні дані до роботи

Вид видання: анімаційний відеоролик з векторною графікою.

Тривалість відео: 1-2,5 хвилини. Розширення: Full HD (1920×1080 px).

Формат: MP4 (H.264). Частота кадрів: 25 fps. Орієнтація: горизонтальна (16:9).

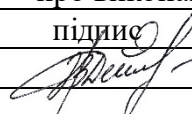
4. Перелік питань, що потрібно опрацювати в роботі

Вступ. Аналіз завдання на кваліфікаційну роботу. Технічне завдання. Аналіз цільової аудиторії. Аналіз аналогів. Емоційне вигорання як соціально-психологічна проблема. Аналітичний огляд літератури за темою роботи. Історія розвитку анімації. Етапи створення анімації. Використання 2D анімації у проєктах на психологічну тематику. Опис виконання практичної частини. Розробка концепції та ідеї відео. Вибір стилю та колірної гами. Розробка сценарію. Обґрунтування програмного забезпечення. Створення ключових сцен. Анімація готових сцен. Анімація другорядних об'єктів, ефект паралаксу. Анімація персонажа. Анімація тексту. Додання звукового супроводу. Економічна частина; Висновки.

5. Перелік графічного матеріалу із зазначенням креслеників, схем, плакатів, комп'ютерних ілюстрацій (п. 5 включається до завдання за рішенням випускової кафедри)

Титульний слайд; Мета та актуальність роботи; Технічне завдання; Цільова аудиторія; Аналіз аналогів; Аналітичний огляд літератури за темою роботи; Основні етапи створення анімації; Розробка концепції та сценарію 2D ролику; Вибір програмного забезпечення; Створення ключових сцен; Анімація сцен; Персонажна анімація; Використання скриптів; Налаштування звукового супроводу. Економічна частина; Висновки.

6. Консультанти розділів роботи (п. 6 включається до завдання за наявності консультантів згідно з наказом, зазначеним у п. 1)

Найменування розділу	Консультант (посада, прізвище, ім'я, по батькові)	Позначка консультанта про виконання розділу	
		підпис	дата
Основна частина	проф. Дейнеко Ж. В.		07.07.2026
Економічна частина	доц. Потій О.О.		06.07.2026

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

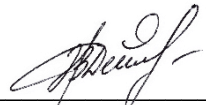
№	Назва етапів роботи	Термін виконання етапів роботи	Примітка
1	Аналіз завдання на кваліфікаційну роботу	19.05.26-23.05.26	виконано
2	Аналітичний огляд літератури за темою роботи	25.05.26-30.05.26	виконано
3	Розробка концепції та ідеї відео	31.05.26-03.06.26	виконано
4	Підбір програмного забезпечення	04.06.26-06.06.26	виконано
5	Створення та анімація ключових сцен	13.06.26-25.06.26	виконано
6	Додання звукового супроводу відео	25.06.26-27.06.26	виконано
7	Економічна частина	28.06.26-30.06.26	виконано
8	Оформлення пояснювальної записки	01.06.26-06.07.26	виконано
9	Оформлення графічної частини	02.07.26-07.07.26	виконано

Дата видачі завдання 8 червня 2026 р.

Здобувач


(підпис)

Керівник роботи


(підпис)

проф. Жанна ДЕЙНЕКО
(посада, власне ім'я, прізвище)

РЕФЕРАТ

Пояснювальна записка кваліфікаційної роботи: 55 с., 4 табл., 17 рис., 1 дод., 27 джерела.

2D АНІМАЦІЯ, СОЦІАЛЬНИЙ РОЛИК, ЕМОЦІЙНЕ ВИГОРАННЯ, ВЕКТОРНА ГРАФІКА, СЦЕНАРІЙ, РОЗКАДРОВКА, АНІМАЦІЯ ПЕРСОНАЖА.

Кваліфікаційна робота присвячена створенню 2D-анімаційного ролика на тему емоційного вигорання та важливості підтримання балансу між роботою, відпочинком і особистим життям.

Метою роботи була розробка сучасного мультимедійного продукту – 2D-анімаційного відео, яке доступною мовою висвітлює проблему емоційного вигорання, демонструє його основні прояви та наголошує на важливості своєчасного відпочинку, турботи про психічне здоров'я й збереження життєвого балансу.

У ході виконання кваліфікаційної роботи проведено дослідження історії розвитку анімації, сучасних технологій її створення та особливостей використання 2D-анімації у соціальних і психологічних проєктах. Також виконано аналіз існуючих анімаційних роликів, присвячених темі психічного здоров'я. На основі отриманих результатів розроблено концепцію, сценарій, візуальну стилістику, кольорову палітру та ключові сцени майбутнього відео. Для реалізації проєкту використано графічний планшет XP-Pen Deco Pro Small, а також програмні засоби Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Adobe After Effects, що забезпечили створення якісних ілюстрацій, анімації та звукового оформлення. Особливу увагу приділено анімації персонажа та підбору звукового супроводу, які допомогли підсилити емоційний вплив ролика та зробити його більш виразним і зрозумілим для глядача.

ABSTRACT

Explanatory note of the qualification work: 55 p., 4 tab., 17 fig., 1 app., 27 references.

2D ANIMATION, SOCIAL MEDIA VIDEO, EMOTIONAL BURNOUT, VECTOR GRAPHICS, SCRIPT, STORYBOARD, CHARACTER ANIMATION.

The qualification work is dedicated to the creation of a 2D animation video on the topic of emotional burnout and the importance of maintaining a balance between work, rest and personal life.

The aim of the work was to develop a modern multimedia product – a 2D animation video, which in an accessible language highlights the problem of emotional burnout, demonstrates its main manifestations and emphasizes the importance of timely rest, care for mental health and maintaining life balance.

During the qualification work, a study was conducted of the history of the development of animation, modern technologies for its creation and the features of using 2D animation in social and psychological projects. An analysis of existing animation videos dedicated to the topic of mental health was also performed. Based on the results obtained, the concept, script, visual style, color palette and key scenes of the future video were developed. The project was implemented using an XP-Pen Deco Pro Small graphics tablet, as well as Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, and Adobe After Effects software, which ensured the creation of high-quality illustrations, animation, and sound design. Particular attention was paid to character animation and the selection of soundtrack, which helped to enhance the emotional impact of the video and make it more expressive and understandable for the viewer.

ЗМІСТ

	С.
ВСТУП.....	7
1 АНАЛІЗ ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ	9
1.1 Технічне завдання	9
1.2 Аналіз цільової аудиторії та портрет користувача	9
1.3 Аналіз аналогів	11
2 АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД ЛІТЕРАТУРИ ЗА ТЕМОЮ РОБОТИ	18
2.1 Емоційне вигорання як соціально-психологічна проблема	18
2.2 Поняття анімації та її різновиди	19
2.3 Етапи створення анімації	20
2.4 Використання 2D анімації у проєктах на психологічну тематику	21
3 ОПИС ВИКОНАННЯ ПРАКТИЧНОЇ ЧАСТИНИ.....	24
3.1 Розробка концепції та ідеї відео	24
3.1.1 Вибір стилю та колірної гами анімації	25
3.1.2 Розробка сценарію	26
3.2 Вибір ПЗ для виконання проєкту	29
3.3 Технічні характеристики ноутбука.....	31
3.4 Розробка ілюстрацій.....	32
3.5 Розробка анімації.....	35
3.5.1 Анімація другорядних об'єктів, ефект паралаксу	35
3.5.2 Анімація персонажа.....	38
3.5.3 Анімація тексту.....	40
3.6 Додання звукових ефектів	41
4 ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА	44
ВИСНОВКИ	51
ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ	53
ДОДАТОК А Сцени анімаційного ролика.....	56

ВСТУП

У сучасному світі людина щодня стикається з великим обсягом інформації, високим темпом життя та постійним психологічним навантаженням. Навчання, робота, дедлайни та прагнення досягати вершин нерідко стають причиною емоційного виснаження, втрати мотивації та погіршення психологічного стану. Через це проблема емоційного вигорання стає все більш актуальною та потребує більшої уваги суспільства.

Для висвітлення соціально важливих тем дедалі частіше використовуються сучасні мультимедійні засоби комунікації. Одним із найбільш ефективних серед них є 2D-анімація, яка дозволяє поєднувати графіку, рух, звук та візуальні елементи для створення зрозумілого та емоційно близького контенту.

Соціальні анімаційні проєкти активно використовуються для висвітлення проблем ментального здоров'я, боротьби зі стресом та популяризації здорового способу життя. Анімація з її простими художніми образами дає змогу краще зрозуміти внутрішній досвід людини та нагадує нам про необхідність піклуватися про власний емоційний стан.

Актуальність обраної теми полягає у потребі дослідження сучасних підходів до створення соціальної анімації, яка спрямована на висвітлення проблеми емоційного вигорання. Розробка анімаційного ролика дозволить продемонструвати можливості 2D-анімації як інструменту візуальної комунікації та привернути увагу до важливості підтримання балансу між роботою, навчанням та відпочинком.

Метою кваліфікаційної роботи є створення 2D-анімаційного ролика на тему емоційного вигорання та балансу життя, який привертатиме увагу до проблеми психологічного виснаження та сприятиме формуванню відповідального ставлення до власного ментального здоров'я.

Для досягнення поставленої мети кваліфікаційної роботи необхідно виконати наступні завдання:

- проаналізувати технічне завдання на кваліфікаційну роботу;
- дослідити проблему емоційного вигорання та її вплив на сучасне суспільство;
- дослідити історію розвитку анімації та її основні тенденції;
- проаналізувати цільову аудиторію та наявні аналоги анімаційних відео за схожою тематикою;
- дослідити використання анімаційних роликів у соціальних проєктах;
- визначити етапи створення анімації;
- розробити концепцію, ідею та сценарій відео, побудувати покадрову схему ролика із зазначенням ключових елементів;
- обрати стильове рішення та кольорову гаму проєкту;
- здійснити вибір програмного забезпечення для реалізації роботи;
- створити векторні зображення всіх сцен та виконати їх анімацію;
- підібрати та додати звуковий супровід відео.

Об'єктом проєктування є процес створення соціального анімаційного відео. Предметом проєктування є розробка 2D-анімаційного ролика на тему емоційного вигорання та балансу життя.

1 АНАЛІЗ ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

1.1 Технічне завдання

Першим етапом розробки будь-якого дизайнерського або мультимедійного проєкту є складання та аналіз технічного завдання. Воно допомагає визначити основну мету проєкту, його особливості, цільову аудиторію, вимоги до оформлення та очікуваний результат.

Проблема емоційного вигорання у сучасному суспільстві стає все більш поширеною через швидкий темп життя, постійне інформаційне навантаження, навчання, роботу та психологічний тиск. Багато людей стикаються з емоційним вигоранням, втратою мотивації та погіршенням психологічного стану, проте не завжди вчасно звертають увагу на власне самопочуття. З огляду на це створення соціального анімаційного ролика, який у візуально зрозумілій формі зможе привернути увагу до проблеми вигорання, є на сьогодні актуальним.

Основним завданням проєкту є розробка 2D-анімаційного соціального ролика, який через візуальні образи та легкість у подачі, демонструватиме поступовий розвиток емоційного вигорання, усвідомлення наявності проблеми та шлях до відновлення внутрішнього балансу. Для реалізації проєкту планується використання стилізованої векторної графіки, плавної анімації та звукового супроводу.

1.2 Аналіз цільової аудиторії та портрет користувача

Визначення цільової аудиторії є одним із найважливіших етапів розробки будь-якого проєкту. Саме аналіз потенційної аудиторії допомагає обрати відповідний стиль та спосіб подачі інформації, тривалість відео та засоби впливу на неї. Розуміння потреб і особливостей глядачів сприяє

створенню контенту, який буде життєвим, актуальним та здатним емоційно відгукнутись.

До цільової аудиторії майбутнього анімаційного ролика належать студенти, молоді спеціалісти, працівники творчих та цифрових професій, а також люди, які постійно перебувають під впливом інформаційного навантаження та стресу.

Основну частину аудиторії становлять чоловіки та жінки віком від 18 до 35 років. Це люди, які активно користуються цифровими технологіями, навчаються або працюють у сферах, що пов'язані з високим рівнем відповідальності, великою кількістю завдань та постійними дедлайнами. Значну частину свого часу вони проводять за комп'ютером або смартфоном, що часто призводить до перевтоми та втрати балансу між роботою, навчанням та відпочинком.

Особливістю потенційного глядача є сприйняття короткого та швидкого відеоконтенту. Саме з цієї причини анімаційний ролик повинен мати зрозумілий сюжет та достатню динамічність. Не менш важливу роль також відіграє використання сучасної та стилізованої графіки, яка буде виділятися серед нескінченного потоку споживаного контенту.

Основними платформами для перегляду відео є соціальні мережі та відеоплатформи. Спираючись на це, під час розробки відео слід урахувати його відтворення як на малих, так і на великих екранах.

Приклад представника цільової аудиторії: студентка, 21 рік (Софія), яка навчається в університеті та паралельно працює за фахом. Більшу частину дня вона проводить за ноутбуком, виконуючи навчальні та робочі завдання. Через постійні дедлайни, велике навантаження та бажання досягти більшого дівчина часто нехтує відпочинком, що поступово призводить до емоційної втоми та втрати мотивації щось робити.

Саме для таких людей як Софія створюється анімаційний ролик, який має на меті допомогти усвідомити важливість турботи про свій психологічний стан та підтримання життєвого балансу.

1.3 Аналіз аналогів

Під час розробки концепції анімаційного ролика було проведено аналіз існуючих проєктів, присвячених темам психологічного здоров'я, стресу та тривожності. Це дозволило визначити ефективні способи подачі інформації, особливості візуального оформлення й анімації, а також оцінити сучасні тенденції у створенні соціальних роликів. Аналіз аналогів допомагає визначити доцільні художні та технічні рішення, уникнути повторення вже реалізованих ідей та сформуванати власний оригінальний концепт відео.

Для проведення аналізу було обрано анімаційні соціальні ролики від різних авторів з усього світу, присвячені темам психологічного здоров'я, стресу, тривожності та емоційного благополуччя. Серед розглянутих аналогів представлені роботи популярних YouTube-каналів з аудиторією понад один мільйон підписників, а саме «Headspace» та «The School of Life».

Першим аналогом став соціальний ролик від автора «The School of Life» під назвою «Do This When Your Battery Is Running Low» (рис. 1.1). Відео присвячене проблемі емоційного та фізичного виснаження та важливості відпочинку від постійного інформаційного шуму та щоденних обов'язків.

Оскільки відео говорить про перевантаження та порушення балансу між роботою та особистим життям, воно є дуже актуальним для нашого часу та його головна ідея є зрозумілою для кожного.

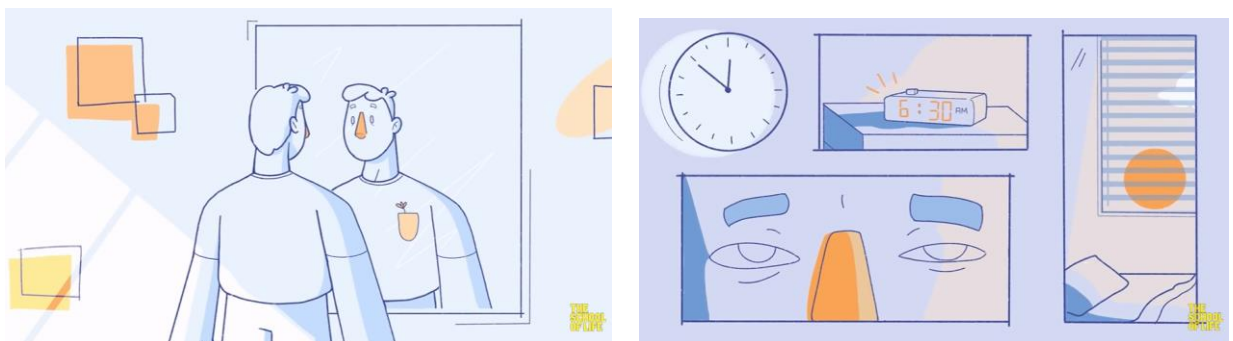


Рисунок 1.1 – Кадри з ролика «Do This When Your Battery Is Running Low»

Джерело: YouTube-канал «The School of Life»

Основна ідея анімації полягає в тому, що люди часто не усвідомлюють власної втоми й продовжують працювати, ігноруючи потребу у відпочинку. Автор проводить паралель між поведінкою дорослих і дітей, які не завжди розуміють, коли їм потрібно перепочити. Історія подається у формі короткої розповіді зі спокійним закадровим голосом, який через прості життєві приклади допомагає легко зрозуміти основну ідею відео.

Обраний стиль векторної плоскої анімації ідеально відповідає темі відео і легко читається. Візуальний образ відео базується на спокійних пастельних блакитних тонах з контрастними помаранчевими акцентами на основних частинах.

Персонажі анімовані плавно, але з мінімальними деталями: їхні рухи прості, але достатньо виразні, щоб показати втому, роздратування або бажання відпочити. Відео націлене на дорослу аудиторію, яка страждає від перевантаження і якій важко розпізнати власну втому.

Аудіодизайн включає спокійний, рівний закадровий голос і ненав'язливий музичний супровід, що підсилює загальне відчуття спокою та довіри, не відволікаючи від тексту.

Другим аналогом став соціальний ролик від того самого автора «The School of Life» під назвою «Why We Worry All the Time and How to Cope» (рис. 1.2). Анімація присвячена темі постійного, нав'язливого занепокоєння та джерелам його виникнення.

Проблема хронічної тривожності та постійного «прокручування» негативних думок є однією з найпоширеніших серед сучасної молоді, тому тема ролика залишається дуже близькою для широкого кола глядачів.

Основна ідея анімації полягає в тому, що схильність людини до постійного занепокоєння найчастіше пояснюється не реальними загрозами в теперішньому, а невирішеними переживаннями з дитинства. Автор пояснює, що замість того, щоб розбиратися з кожним конкретним тригером тривоги, людина повинна розглянути всю систему, яка сприяє тривозі, і навчитися замінювати панічні думки про майбутнє на більш співчутливий погляд на себе.

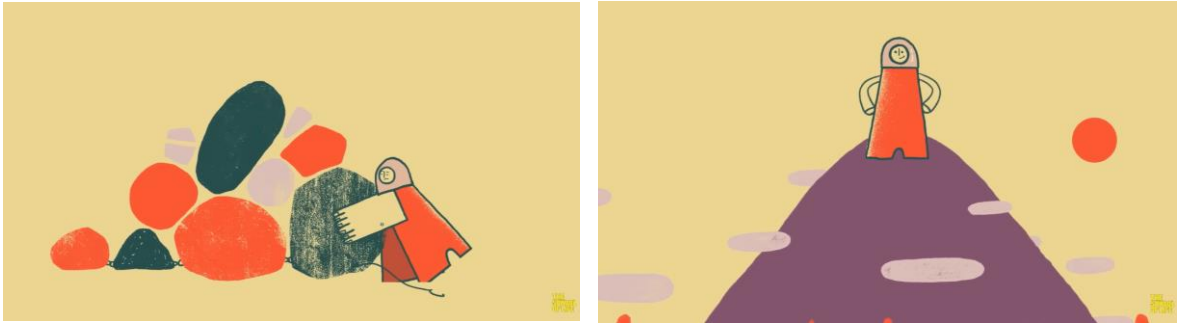


Рисунок 1.2 – Кадри з ролика «Why We Worry All the Time and How to Cope»
Джерело: YouTube-канал «The School of Life»

Цей складний психологічний елемент освітлюється через простий візуал і загальні приклади. Як і в попередньому ролику, застосовано той самий стиль векторної пласкої анімації, що формує єдину впізнавану візуальну ідентичність каналу.

Колірна гама достатньо різноманітна, переважно холодних відтінків, що підкреслює серйозність теми, але водночас вона має яскраві помаранчеві контрасти. Композиційні рішення лишаються такими ж простими й чіткими.

Персонажі та об'єкти анімовані у тому самому лаконічному векторному стилі. Вони мають прості геометричні форми, присутні плавні переходи між сценами, мінімум деталей, що дає змогу швидко змінювати візуальні прийоми без втрати розуміння глядачем. Як і попереднє відео, воно націлене на дорослу аудиторію, яка відчуває підвищену тривогу у своєму повсякденному житті. Закадровий голос залишається спокійним і розміреним, а фонова музика – тихою й мінімалістичною, що підтримує єдину звукову ідентичність каналу, не конкуруючи з його текстовим повідомленням за увагу аудиторії.

Третім аналогом було обрано анімаційний ролик від каналу «Headspace» під назвою «Letting Go of Effort | Headspace | Meditation Tips» (рис. 1.3). Ролик присвячений темі надмірних зусиль у досягненні внутрішнього спокою та основам практики медитації. Тема невміння розслабитися та звички докладання занадто багато зусиль, навіть у питанні власного відпочинку, є досить актуальною в умовах сучасного ритму життя, коли продуктивність часто ставиться вище за свій комфорт.

Основна ідея відео розкривається через метафору приручення дикого коня: тварина не прив'язується до місця силою, а їй надається простір, що допомагає їй поступово заспокоїтися. Так само, за думкою автора, потрібно робити і з власним розумом під час медитації – не намагатися силою пригнічувати думки, а створювати умови, де спокій прийде сам.



Рисунок 1.3 – Кадри з ролика «Letting Go of Effort | Headspace | Meditation Tips»
Джерело: YouTube-канал «Headspace»

Для тих, хто не практикує медитацію, ця абстрактна теорія відпускання зусиль описується чіткою, візуальною метафорою, яка дає глядачам зрозуміти основний принцип, на якому базується ця практика. Ролик намагається донести, що саме бажання негайно «досягти» стану спокою найчастіше заважає йому виникнути.

Анімація виконана у властивому бренду Headspace мінімалістичному стилі з округлими, м'якими формами персонажів та об'єктів, без різких кутів, а сам рух анімації спокійний, що відображає ідею розслаблення та підкреслює загальний настрій ролика. Колірна гама складається переважно з теплих жовто-помаранчевих та спокійних синьо-блакитних відтінків. Це створює відчуття затишку та довіри, а прості композиційні рішення допомагають зосередити увагу глядача на голосі за кадром і смислому навантаженні ролика.

Відео-ролик орієнтований на дорослу аудиторію, яка тільки починає знайомитися з медитацією та практиками усвідомленості. Це відповідає

загальній меті застосунку Headspace – зробити медитацію доступною для широкого кола людей.

Закадровий голос звучить спокійно і доброзичливо, а фонова музика – м'яка та спокійна. Вона додатково занурює глядача в медитативний стан і підкреслює функцію ролика як навчального матеріалу з медитації.

Четвертим аналогом став ролик «We All Have Mental Health» (рис. 1.4), створений Anna Freud National Centre for Children and Families та розміщений на офіційному YouTube-каналі організації. Ролик присвячений темі психічного здоров'я підлітків та формуванню в них розуміння про важливість піклування про свій психологічний стан.

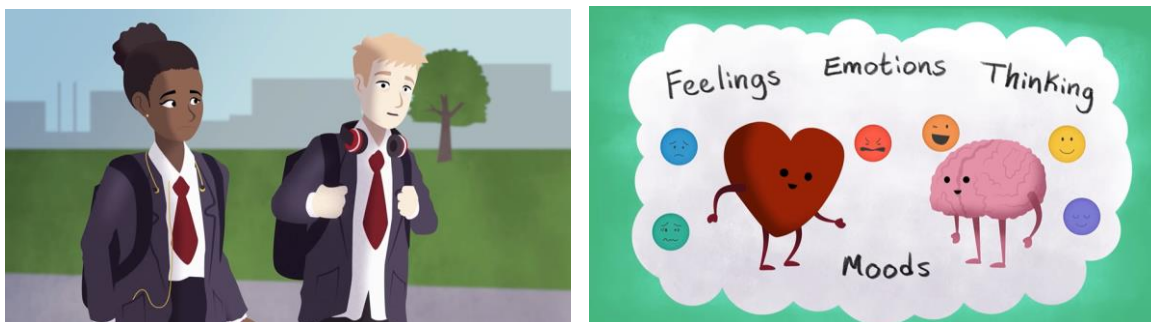


Рисунок 1.4 – Кадри з ролика «We All Have Mental Health»

Джерело: YouTube-канал «Anna Freud»

Психологічна освіта підлітків залишається надзвичайно актуальною темою, оскільки підлітковий вік є тим самим періодом, коли формуються звички піклуватися про себе і вчасно просити про допомогу. Через нестачу доступної мови, яка використовується для обговорення особистих речей, молоді люди не завжди почуваються комфортно, коли діляться своїм досвідом та просять поради.

Відео розкривається через історії двох підлітків, Андре та Саші, а також зображенням мозку та серця, щоб передати абстрактні психологічні терміни простою мовою. Інформація подається у зручний для глядача спосіб: складні ідеї про думки, емоції та самодопомогу зображені через життєві ситуації, які підлітки точно розуміють.

Візуальна стилістика ролика орієнтована на підліткову аудиторію, тому вона виконана у простій векторній стилістиці. Персонажі мають мінімалістичний дизайн і легко впізнавані риси, що робить їх зрозумілими для глядачів. Кадри побудовані так, щоб у центрі уваги завжди були головні герої та символи – мозок і серце. Вони якраз і допомагають пояснити складні психологічні речі простою мовою.

Персонажі рухаються дуже плавно, але динамічно та виразно. Фільм був спільно розроблений разом з підлітками віком від 11 до 14 років, а також з педагогами та фахівцями з психічного здоров'я, щоб повністю відповідати цільовій аудиторії як за змістом, так і за стилем.

Аудіо складається з фонові, спокійної музики та озвучення, яке ведеться від імені самих персонажів. Саунд-дизайн при цьому є доволі різноманітним та енергійним. Він виступає у ролі додаткового елемента для підтримки дружнього, підтримуючого настрою відео.

І останнім, п'ятим аналогом став відеоролик під назвою «Let's talk about anxiety» (рис. 1.5), створений тією ж організацією Anna Freud National Centre for Children and Families. Він присвячений темі тривоги та її прояву в житті підлітків 11-13 років.

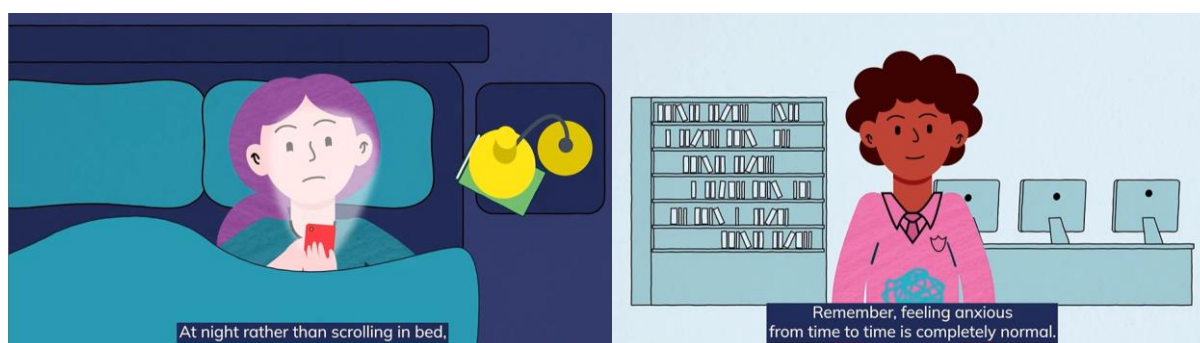


Рисунок 1.5 – Кадри з ролика «Let's talk about anxiety»

Джерело: YouTube-канал «Anna Freud»

Тема тривожності серед сучасних підлітків є надзвичайно актуальною, оскільки шкільне навантаження, спілкування з однолітками та постійна

присутність соціальних мереж створюють численні джерела стресу, з якими молодим людям часто важко впоратися самотійно.

Головна мета відео – допомогти юнакам сприймати тривогу нормально, пояснити, що така емоція є звичайною реакцією організму на стрес – і разом із тим навчити розрізняти звичну тривогу від тієї, що перешкоджає повсякденному життю. Через знайомі життєві ситуації автори просто пояснюють природу тривожності, а текст і субтитри дозволяють зрозуміти відео навіть без звуку.

Стиль анімації лаконічний і виразний. Проста, майже схематична графіка не відволікає увагу від головної ідеї, а стримана кольорова гама без різких контрастів створює спокійну атмосферу. Композиція залишається зрозумілою, а плавна анімація допомагає підтримувати комфортний темп перегляду. Особливістю ролика є те, що до його створення були залучені підлітки віком 11-14 років, які працювали над сценарієм, стилем та озвученням, завдяки чому зміст максимально відповідає сприйняттю цільової аудиторії

Звуковий супровід побудований на голосах самих підлітків і ненав'язливій фоновій музиці, що робить відео більш природним та емоційно близьким для глядачів.

Узагальнюючи результати аналізу, можна виділити спільні риси сучасних соціальних анімаційних роликів на тему психологічного здоров'я. Незалежно від теми та цільової аудиторії, більшість із них використовують мінімалістичну векторну 2D-анімацію, спокійну кольорову палітру, прості життєві приклади та зрозумілі візуальні образи замість складної термінології. Проведений аналіз підтверджує доцільність обраного підходу до створення власного анімаційного ролика: використання векторної 2D-анімації, поступової зміни кольорової гами, простих життєвих ситуацій та стриманого звукового оформлення для розкриття теми емоційного вигорання.

2 АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД ЛІТЕРАТУРИ ЗА ТЕМОЮ РОБОТИ

2.1 Емоційне вигорання як соціально-психологічна проблема

Термін «синдром емоційного вигорання» вперше ввів Х. Фрейнденберг у 1974 році для характеристики здорових людей, які знаходяться в постійному спілкуванні з клієнтами в емоційно-завантаженій атмосфері [3].

Згодом, цей термін увійшов до наукового лексикону. Остаточне формулювання «burnout», яке означає процес емоційного вигорання (виснаження з відчуттям безглуздості власної діяльності), запропонувала К. Маслах у своїй книзі «Вигорання – плата за співчуття» (1982) [4].

На сьогоднішній день емоційне вигорання визначається науковцями як складне психологічне явище, що виникає у відповідь на тривалі виробничі та емоційні навантаження, пов'язані з надмірною відданістю людини своїй роботі та супутньою зневагою до сімейного життя й відпочинку. Цей стан формується внаслідок внутрішнього накопичення негативних емоцій без своєчасної їх «розрядки» або «звільнення», тому емоційне вигорання прийнято розглядати не просто як наслідок стресу, а як результат тривалого, некерованого стресу [3, 4].

Емоційне вигорання складається з трьох основних чиників: фізичного, емоційного та когнітивного виснаження. Найважливішим серед них є саме емоційне виснаження, яке проявляється у відчутті емоційного перенапруження, спустошеності та нестачі сил для виконання повсякденних справ.

Два інших компоненти є наслідками від нього. Один із них проявляється у байдужому ставленні до оточуючих, через що спілкування з іншими людьми стає менш щирим та більш формальним. Інший пов'язаний зі зниженням упевненості у власних силах, втратою мотивації та знеціненням результатів своєї праці [4].

Розуміння природи, причин та етапів розвитку емоційного вигорання є важливою основою розробки концепції анімаційного ролика, оскільки це допомагає точніше визначити психологічний стан персонажа – від поступового накопичення втоми та емоційного виснаження до усвідомлення проблеми й відновлення внутрішнього балансу. Прочитані наукові статті допомогли побудувати сюжетну лінію та підібрати візуальні та символічні засоби, які мають передати глядачеві емоційний стан героя на кожному етапі вигорання.

2.2 Поняття анімації та її різновиди

Прагнення людини передати рух виникло ще в давнину. Перші спроби створити ілюзію руху можна простежити в мистецтві Стародавнього Єгипту та Греції, де художники послідовно зображували окремі фази рухів людей і тварин [5, 7]. Згодом з'явилися перші оптичні пристрої, що використовували особливості людського зору для створення ефекту руху: «чарівний ліхтар», тауматроп, фенакістископ, зоотроп та праксиноскоп [6, 9]. Саме вони стали основою подальшого розвитку анімації.

На початку XX століття значний внесок у розвиток мальованої анімації зробили Еміль Коль та Вінзор Маккей, а згодом студія The Walt Disney Company удосконалила технології виробництва мультфільмів і сформувала основні принципи класичної анімації, які використовуються й сьогодні [9].

Сучасна анімація – це процес створення ілюзії руху шляхом послідовного відтворення окремих зображень або кадрів. Завдяки розвитку цифрових технологій сфера її застосування значно розширилася: анімація використовується не лише в кіно та індустрії розваг, а й у рекламі, освіті, медицині, науці та соціальних проєктах.

Серед основних різновидів сучасної анімації виділяють традиційну (кадрову), 2D-анімацію, 3D-анімацію та стоп-моушн. Традиційна анімація базується на покадровому малюванні, хоча сьогодні здебільшого виконується у

цифровому середовищі. 2D-анімація використовує плоскі векторні або растрові об'єкти, тоді як 3D-анімація створюється на основі тривимірних моделей у спеціалізованому програмному забезпеченні. Стоп-моушн, своєю чергою, ґрунтується на покадровому фотографуванні реальних об'єктів або ляльок, положення яких поступово змінюється між окремими кадрами [9].

У даній кваліфікаційній роботі використано саме 2D-анімацію, оскільки вона дозволяє поєднати відносно простий процес створення графіки з широкими можливостями анімації персонажів, роботи з кольором, композицією та емоційною виразністю. Крім того, цей вид анімації добре підходить для створення соціальних відеороликів, у яких основна увага приділяється зрозумілості сюжету та емоційному впливу на глядача. Сьогодні анімація вийшла далеко за межі індустрії розваг – реклама, медицина, освіта, наука, соцпроекти активно її використовують, доступно пояснюючи складне. Отже, історія анімації – це шлях від перших оптичних пристроїв до сучасних цифрових технологій, а 2D-анімація й сьогодні залишається одним із найефективніших засобів візуальної комунікації та передачі емоційного змісту.

2.3 Етапи створення анімації

Розробка анімаційного ролика є багатоетапним процесом, який поєднує як творчі, так і технічні деталі роботи. Кожен етап має важливе значення для створення якісного кінцевого результату, тому їх послідовне виконання допомагає створити логічний сюжет та цілісний візуальний стиль.

Процес створення двовимірної анімації умовно поділяється на три основні етапи: препродакшн, продакшн та постпродакшн [10].

Препродакшн є першим, підготовчим етапом створення анімації, на якому команда розробляє сюжет, пише сценарій, проєктує персонажів, створює розкадровку, обирає колірну палітру, готує фони та записує закадровий голос [10]. Саме на цьому етапі приймаються основні творчі рішення, що визначають подальший вигляд усього проєкту.

Продакшн є основним, найбільш трудомістким етапом створення анімації, під час якого відбувається поєднання всіх підготовлених матеріалів та безпосередня розробка сцен: розмальовка фонів, створення окремих сцен і дій персонажів, формування початкової анімації, її очищення (трейсинг), фазування, розфарбовування зображень за допомогою комп'ютерних програм, композитинг та експорт [10]. Подібним чином цей етап описується і в зарубіжній літературі виробництва анімації, де процес «від сценарію до екрана» вимагає чіткої координації роботи команди та контролю дотримання термінів на кожному кроці виробництва [11].

Постпродакшн є завершальним етапом створення анімації, під час якого готова анімація доповнюється додатковими звуковими ефектами або закадровим голосом [10]. Після завершення цього етапу фінальна версія анімації експортується у потрібний формат.

Підсумовуючи варто зазначити, що всі етапи однаково необхідні задля структурованого підходу до виробництва. Це дозволяє мінімізувати ризик помилок на пізніх стадіях роботи, заощадити час і ресурси команди, а також забезпечити узгодженість усіх візуальних та звукових елементів фінального продукту [11].

2.4 Використання 2D анімації у проєктах на психологічну тематику

За останні роки проблема психічного здоров'я стала однією з найбільш актуальних соціальних тем. Постійний потік інформації, високий темп життя, війна, економічна нестабільність та інші фактори сприяють підвищенню стресу, тривожності, депресії та емоційного вигорання. Через це пошук дієвих способів підтримки психологічного здоров'я є досить актуальним.

2D анімація є надзвичайно адаптивним засобом комунікації, який допомагає представити складні або чутливі теми у зрозумілій, ненав'язливій та доступній формі [12]. На відміну від традиційних засобів передачі інформації, анімаційні ролики поєднують візуальні образи, рух, колір, музику

та звукові ефекти не лише для передачі інформації, а й виклику емоційної реакції у глядача. Завдяки цьому анімація широко використовується у соціальних, освітніх та психологічних проєктах.

Вченими визначено, що головним завданням анімації є створення умов, спрямованих на розвиток людини за допомогою використання соціокультурних технологій та методів, які сприяють подоланню негативних проявів та особистісному удосконаленню [13]. Як візуалізація додає вагомості значенню написаного тексту, так і анімація створює глибину візуалізації. На відміну від статичних зображень, анімація привертає увагу глядача, підвищує рівень його залученості та полегшує сприйняття інформації [14].

Важливу роль у психологічних анімаційних проєктах відіграє емоційна складова. Колірна гама, темп анімації, музичний супровід, характер рухів персонажів та композиція кадру формують відповідний емоційний настрій і допомагають передати внутрішній стан героя. Наприклад, використання приглушених холодних кольорів часто асоціюється з почуттям самотності, втоми або пригніченості, тоді як теплі відтінки символізують спокій, підтримку та поступове відновлення [14].

Ще однією перевагою 2D-анімації є можливість створення умовної реальності. На відміну від документального відео, анімація не прив'язана до конкретної людини чи ситуації. Це дає змогу глядачеві легше асоціювати себе з головним героєм та переносити побачені переживання на власний досвід. Використання узагальнених персонажів, символічних предметів і метафор допомагає акцентувати увагу саме на проблемі, не відволікаючи її зайвими деталями.

Сучасні психологічні анімаційні ролики активно використовуються міжнародними організаціями, благодійними фондами, освітніми платформами та медичними установами. Значна кількість таких проєктів присвячена темам тривожності, депресії, емоційного вигорання, стресу, булінгу, розвитку емоційного інтелекту та формування навичок самодопомоги. Як правило, їхня

головна мета полягає не лише в інформуванні аудиторії, а й у формуванні турботи про власне психічне здоров'я [12].

Крім інформування, подібні відео сприяють руйнуванню стереотипів щодо психічного здоров'я та мотивують людей не боятися звертатися по допомогу у разі потреби. Саме тому соціальна анімація дедалі частіше використовується як один із засобів психологічної просвіти населення.

Хорошим прикладом використання 2D-анімації у сфері психологічної освіти є ролики освітньої організації Anna Freud, яка застосовує анімацію для пояснення підліткам особливостей психічного здоров'я, роботи емоцій, думок і поведінки. Подібні проєкти демонструють, що саме 2D-анімація здатна зробити складні психологічні теми більш зрозумілими, доступними та емоційно близькими для різних категорій населення.

Завдяки розвитку цифрових технологій створення анімаційного контенту стало значно доступнішим. Сучасні програмні засоби дозволяють розробляти якісні соціальні ролики навіть невеликим творчим командам, а поширення через соціальні мережі та відеохостинги забезпечує швидке охоплення великої аудиторії.

Отже, використання 2D-анімації у проєктах на психологічну тематику є одним із найефективніших способів візуальної комунікації. Поєднання художніх образів, анімації, кольору та музики дає змогу доступно пояснювати складні психологічні явища, формувати емоційний зв'язок із глядачем та підвищувати ефективність сприйняття інформації. Саме тому 2D-анімація сьогодні активно використовується у соціальних, освітніх та просвітницьких проєктах і є доцільним інструментом для реалізації анімаційного ролика на тему емоційного вигорання та балансу життя [12, 14].

3 ОПИС ВИКОНАННЯ ПРАКТИЧНОЇ ЧАСТИНИ

3.1 Розробка концепції та ідеї відео

Створення будь-якого анімаційного ролика розпочинається з розробки концепції, оскільки саме вона визначає основний напрям подальшої роботи над проєктом. Спершу народжується ключова ідея майбутнього відео, а разом із нею формується мета, емоційний тон, палітра кольорів і ті візуальні прийоми, через які глядач зчитуватиме зміст [15].

Головною ідеєю кваліфікаційної роботи стало створення соціального 2D-анімаційного ролика, присвяченого проблемі емоційного вигорання та важливості підтримання балансу між роботою, відпочинком і особистим життям. Концепція відео побудована таким чином, щоб за допомогою простої життєвої ситуації, кольору, композиції та анімації показати поступовий розвиток емоційного виснаження персонажа, а також шлях до його психологічного відновлення.

Під час розробки сценарію було вирішено відмовитися від великої кількості тексту та зробити основний акцент на візуалі. Для цього обрано стилізовану векторну 2D-графіку, мінімалістичне оформлення, плавну анімацію та стриману кольорову палітру з помірними яскравими акцентами.

Для передачі внутрішнього стану головної героїні використовуються зміни кольорової гами, освітлення деталей навколишнього середовища, а також анімація другорядних об'єктів. Додатково для підсилення візуального сприйняття передбачено використання ефекту паралаксу, різних плагінів, плавних переходів між сценами та світлових ефектів, які символізують поступовий шлях від емоційного виснаження до внутрішньої рівноваги. Такий підхід не перевантажуватиме кадр зайвими деталями для того, щоб зосередити увагу глядача на емоціях персонажа та забезпечити цілісне сприйняття історії.

3.1.1 Вибір стилю та колірної гами анімації

Вибір стилю та колірної гами є одним із ключових творчих рішень на етапі розробки концепції, адже саме вони формують перше враження від відео та визначають, яку емоцію отримає глядач ще до того, як зрозуміє сюжет. Кольори в анімації не просто служать декоративною функцією – вони підкреслюють емоційну складову кожної сцени, відображаючи настрій персонажів та загальну атмосферу [16].

Для розробленого анімаційного ролика обрано стиль м'якої цифрової ілюстрації з фактурою мазка. Усі ілюстрації виконані з використанням текстурного пензля типу «Charcoal». На відміну від стандартних ліній, він створює нерівномірний, текстурований штрих, наближений до ручного малюнка. Завдяки цьому ілюстрації виглядають менш цифровими, а персонажі більш живими та емоційно виразними.

Ще однією особливістю стилю є навмисна відмова від гострих кутів у формах предметів. Вікна, чашки, рослини, рамка дзеркала та годинник виконані із заокругленими формами й плавними силуетами. Дослідники зазначають, що така стилістика підсвідомо створює у глядача відчуття затишку та безпеки [15].

Для ролика на тему емоційного вигорання важливо уникати занадто похмурої атмосфери. Тому одним із головних художніх рішень стало використання динамічної кольорової гами, яка поступово змінюється разом з емоційним станом головної героїні. Унаслідок цього колір стає одним із засобів розкриття основної ідеї відео.

Стартова сцена вдень подається в насичених кольорах: теплі персикові відтінки інтер'єру, блакитне небо та яскраво-зелені рослини створюють відчуття спокійного повсякденного життя. Натомість нічна сцена змінює свою кольорову гаму на приглушені сіро-коричневі та темно-сині відтінки. Загальне освітлення стає значно темнішим, а єдиним виразним джерелом світла

залишається екран ноутбука, холодне світіння якого підсилює відчуття самотності, втоми та емоційного виснаження.

У міру розвитку сюжету кольори поступово втрачають насиченість, що символізує поглиблення емоційного вигорання та втрату балансу між роботою й особистим життям. У фінальній сцені, коли героїня знаходить час для себе та відновлює внутрішню рівновагу, кольорова палітра знову стає теплішою й насиченішою. На рисунку 3.1 наведено підібрану кольорову гаму відео.



Рисунок 3.1 – Кольорова палітра сцен вдень та вночі

Джерело: Власна розробка

3.1.2 Розробка сценарію

Сценарій – це текстовий опис історії, яка буде розказана у відеоролику. Зазвичай він складається з ремарок, у яких зазначається, що, де і коли відбувається, а також опису дій персонажів [17]. Саме сценарій є основою майбутньої анімації. Без нього окремі сцени можуть втратити логічний зв'язок між собою та не створити цілісної історії. Під час написання сценарію важливо визначити послідовність подій, а також детально описати кожну сцену: місце дії, персонажів, їхні жести та дії [18].

Структурно більшість сценаріїв можна розбити на три акти: експозиція, конфлікт та розв'язка. Експозиція знайомить глядача з героями, їхніми цілями та загальною атмосферою; у конфлікті герой стикається з труднощами, і відбувається момент максимального напруження та переоцінки цінностей;

розв'язка завершує історію та обов'язково має викликати емоційний відгук у глядача [17].

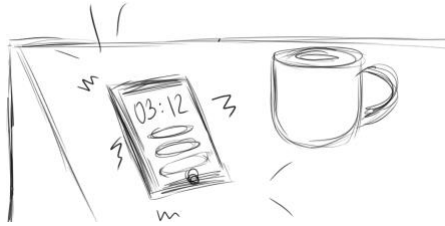
Під час написання сценарію до ролика про емоційне вигорання експозицією стає знайомство глядача з головною героїнею, яка працює за ноутбуком і поступово занурюється у безперервну роботу. Конфлікт розгортається через накопичення втоми, постійні дедлайни, нескінченні повідомлення та зміну дня і ночі. Ця метафора символізує втрату балансу між роботою й особистим життям та призводить до емоційного виснаження. Розв'язкою стає момент, коли героїня усвідомлює необхідність змін, знаходить час для відпочинку, турботи про себе та улюблених занять. Завершується ролик демонстрацією її поступового психологічного відновлення, що підкреслює головну ідею відео – важливість збереження балансу життя як одного з основних способів запобігання емоційному вигоранню.

На основі обраної ідеї розроблено сценарій та розкадровку кожної сцени відео, отриманий результат наведено в таблиці 3.1.

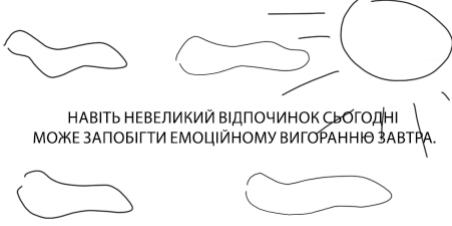
Таблиця 3.1 – Сценарій та розкадровка анімаційного ролика

№	Розкадровка	Сценарій
1	2	3
1		Головна героїня сидить за робочим столом перед ноутбуком в днівний час. На її обличчі помітні ознаки втоми: опущені повіки, сумний вираз, відсутність емоцій. На столі стоїть чашка гарячої кави поруч, з неї йде пар.
2		За вікном день поступово переходить у ніч, стрілки годинника швидко обертаються. Героїня продовжує працювати, не змінюючи свого положення. Зміна дня та ночі повторюється декілька разів, з кожним новим кадром з'являється нова чашка кави.

Продовження таблиці 3.1

1	2	3
3		Сцена переходить на крупний план смартфона та чашки з кавою. На екрані відображається нічний час та сповіщення про дедлайн. Телефон вібрує, символізуючи постійний тиск.
4		Героїня сидить за своїм робочим місцем. Кольори поступово стають приглушеними та сірими. Атмосфера в кадрі змінюється, відображаючи емоційне виснаження. Дівчина закриває очі. Камера наближена до обличчя.
5		Героїня на мить відривається від роботи, відкриває очі та усвідомлює власний стан. У цей момент шум навколишнього середовища ніби стихає. Годинник перестає йти.
6		Дівчина підходить до дзеркала та дивиться на власне відображення, робить глибокий видох. Сцена символізує самоаналіз та усвідомлення необхідності подбати про себе.
7		Після прийняття рішення про зміни героїня відпочиває вдома. Вона читає книгу, яку все не мала часу прочитати. На столі стоїть чашка теплої напою, годинник йде спокійно.
8		Героїня дивиться в камеру та посміхається. На щоках з'являється рум'янець та синяки під очима зникають.

Продовження таблиці 3.1

1	2	3
9	 НАВІТЬ НЕВЕЛИКИЙ ВІДПОЧИНОК СЬОГОДНІ МОЖЕ ЗАПОБІГТИ ЕМОЦІЙНОМУ ВИГОРАННЮ ЗАВТРА.	Камера рухається у бік вікна. В кадрі з'являється сонячне небо з хмарами. З'являється цитата.
10	 DIRECTED BY KARYNA SHCHEBLYKINA	Кадр змінюється з сонячного неба на зіркову ніч. З'являється ім'я виконавця.

Розроблені сценарій та розкадровка анімаційного ролика дають змогу чітко уявити майбутній результат і під час створення анімації дотримуватися обраної концепції.

3.2 Вибір ПЗ для виконання проєкту

Створення 2D-анімаційного ролика потребує використання різних програмних засобів, кожен з яких виконує окрему функцію на певному етапі роботи. У процесі реалізації практичної частини кваліфікаційної роботи передбачається застосування графічного планшету XP-Pen Deco Pro Small, а також програмне забезпечення Adobe Photoshop, Adobe Illustrator і Adobe After Effects. Використання саме цих потужних інструментів дає змогу виконати повний цикл розробки анімаційного ролика – від створення перших начерків до отримання готового відео.

Робота над проєктом розпочинається зі створення ескізів майбутніх сцен. Для цього буде використано графічний планшет XP-Pen Deco Pro Small у поєднанні з програмою Adobe Photoshop. Такий спосіб роботи дозволяє малювати від руки, що значно спрощує розроблення персонажів і швидке опрацювання різних варіантів сцен. Завдяки можливості працювати з шарами,

великому вибору цифрових пензлів і зручному редагуванню окремих елементів Adobe Photoshop забезпечує комфортну підготовку ескізного матеріалу та дає змогу оперативно вносити необхідні зміни.

Після завершення етапу ескізування всі ілюстрації будуть відтворені у векторному форматі в середовищі Adobe Illustrator. Використання векторної графіки є доцільним під час створення анімації, оскільки вона зберігає високу якість незалежно від масштабу зображення. Крім цього, програма дає змогу розміщувати окремі об'єкти на різних шарах, що значно полегшує їхню подальшу підготовку до анімування.

Основним програмним забезпеченням під час створення анімації стане Adobe After Effects. Саме в цій програмі планується виконання оживлення всіх підготовлених ілюстрацій, налаштування руху об'єктів, створення композицій та робота з ключовими кадрами. Інструменти програми дають можливість реалізувати анімацію персонажа, рух хмар, ефект пари над чашкою, моргання очей, зміну освітлення та плавні переходи між окремими сценами. Для оптимізації процесу анімування також будуть застосовуватись допоміжні інструменти й плагіни, які дозволяють зробити рухи більш плавними, природними та реалістичними.

Окрім роботи з анімацією, Adobe After Effects допоможе з редагуванням звукового супроводу. У програмі буде виконано синхронізацію музики та звукових ефектів із візуальним рядом, а також їхнє коригування відповідно до розвитку подій у ролику. Після завершення всіх етапів монтажу саме в цьому програмному середовищі буде здійснено фінальний рендер та експорт готового відео.

Відтак, використання графічного планшета XP-Pen Deco Pro Small разом із програмами Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Adobe After Effects забезпечить ефективне виконання всіх етапів розроблення анімаційного ролика. Поєднання можливостей цих інструментів дозволить створити якісний матеріал, реалізувати задуману концепцію та отримати завершений анімаційний продукт.

3.3 Технічні характеристики ноутбука

Розробка 2D-анімаційного ролика потребує достатньо продуктивного комп'ютерного обладнання, оскільки створення векторної графіки, анімації, попередній перегляд композицій і фінальний рендеринг створюють значне навантаження на процесор, оперативну пам'ять і графічну підсистему. Тому під час виконання кваліфікаційної роботи використовувався ноутбук ASUS ROG Strix G16, технічні характеристики якого забезпечували стабільну роботу сучасного програмного забезпечення для створення мультимедійного контенту.

Основні характеристики портативного комп'ютеру наведено в табл. 3.2.

Таблиця 3.2 – Технічні характеристики ноутбука ASUS ROG Strix G16

Характеристика	Значення
Модель	ASUS ROG Strix G16
Процесор	Intel® Core™ i9-13980HX (13-го покоління)
Відеокарта	NVIDIA GeForce RTX 4070 Laptop GPU
Відеопам'ять	GDDR6
Оперативна пам'ять	16 ГБ DDR5
Частота оперативної пам'яті	5600 MT/s
Накопичувач	SSD 1 ТБ (926 ГБ доступного простору)
Операційна система	Windows 11

Процесор Intel Core i9-13980HX у поєднанні з дискретною відеокартою NVIDIA GeForce RTX 4070 Laptop GPU забезпечує швидку обробку великої кількості шарів в Adobe After Effects, плавний попередній перегляд анімації та скорочує час фінального експорту відео. Обсяг оперативної пам'яті 16 ГБ DDR5 також достатній для одночасної роботи в Adobe Photoshop, Adobe Illustrator і Adobe After Effects без помітного зниження продуктивності.

Отже, технічні характеристики ноутбука ASUS ROG Strix G16 повністю відповідають вимогам ПЗ та забезпечують комфортну роботу над анімаційним роликом на всіх етапах його створення.

3.4 Розробка ілюстрацій

Після завершення розробки концепції, сценарію та розкадровки було розпочато створення ключових сцен анімаційного ролика. На цьому етапі всі підготовлені ескізи перенесено у вигляді PDF-файлів з програми Adobe Photoshop у Adobe Illustrator. Це програмне забезпечення є одним із найпоширеніших інструментів для створення векторної графіки. Його можливості дозволяють створювати ілюстрації високої якості та правильно організувати структуру проєкту для подальшої роботи в Adobe After Effects.

Перед початком роботи було налаштовано новий документ відповідно до параметрів майбутнього відеоролика. Оскільки анімація призначється для перегляду на цифрових платформах, монтажну область створено у форматі Full HD із роздільною здатністю 1920×1080 пікселів. Це сучасний формат, який є стандартом для більшості відеосервісів і гарантує високу якість зображення на різних пристроях. Обрано такі налаштування композиції:

- розмір документа: 1920 × 1080 px (Full HD);
- орієнтація: альбомна;
- колірний режим: RGB;
- роздільна здатність растрових ефектів: 300 ppi (High).

У процесі роботи використовувалася кольорова палітра, сформована ще на етапі розроблення концепції (див. рис. 3.1). Основу палітри становлять світлі теплі відтінки, які асоціюються зі спокоєм і внутрішньою рівновагою. Натомість сцени, що відображають емоційне виснаження героїні, виконані у стриманих сіро-коричневих і темно-синіх кольорах.

Усі сцени були побудовані засобами векторної графіки. Для створення ілюстрацій використовувалися інструменти «Pen Tool», «Shape Builder Tool», «Direct Selection Tool», а також стандартні геометричні фігури. Вони дають змогу створювати складні контури, редагувати форму об'єктів і працювати з опорними точками. Щоб зробити ілюстрації менш схожими на типову комп'ютерну графіку, для контурів застосовувався текстурний пензель

«Charcoal». Завдяки нерівномірному штриху він створює ефект традиційного ручного малювання та робить зображення більш живим і виразним.

Одним із найважливіших етапів є правильна організація структури документа (рис. 3.2). Кожен елемент композиції розташовувався на окремому шарі. Окремо були винесені фон, меблі, декоративні предмети, вікна, рослини, чашка, ноутбук та інші складові сцени. У результаті подальший імпорт файлів до Adobe After Effects значно спрощується, оскільки кожен об'єкт автоматично імпортується як самостійний елемент, готовий до анімування.

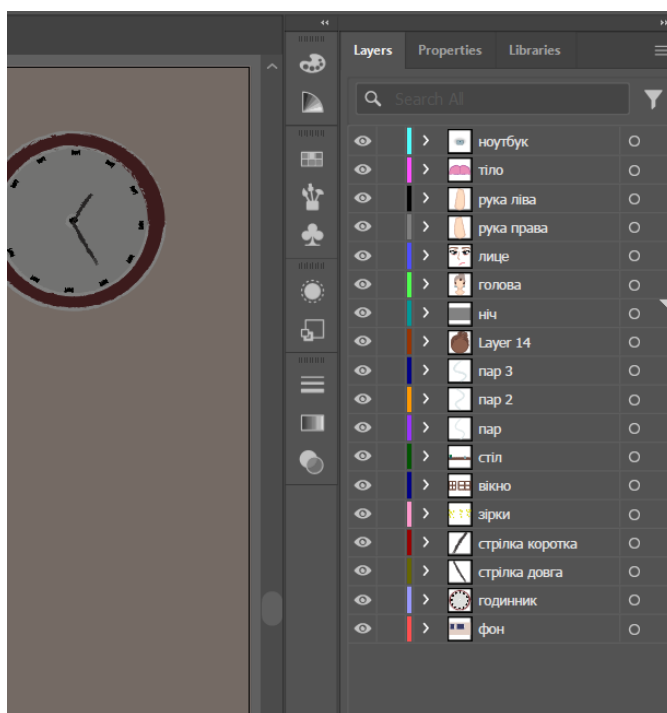


Рисунок 3.2 – Підготовка шарів для імпорту в After Effects

Джерело: Власна розробка

Поділ ілюстрації на окремі шари є потрібною умовою підготовки графіки до анімації. Якщо всі об'єкти об'єднані в один шар, вони сприймаються як єдине зображення, через що їх неможливо незалежно переміщувати, масштабувати чи обертати. Натомість багатошарова структура відкриває можливість анімувати кожен елемент окремо, створювати ефект паралаксу, змінювати глибину сцени, а також застосовувати різні ефекти лише до окремих деталей композиції.

Найбільше уваги було приділено розробленню головної героїні ролика. Під час створення персонажа враховувалися не тільки художній стиль проєкту, а й особливості його майбутньої анімації. Отже всі частини тіла були відокремлені одна від одної. Голова, шия, тулуб, волосся та руки розташовані на різних шарах, що допомагає керувати кожною частиною під час анімування окремо.

Особливо ретельно опрацьовувалося обличчя персонажа, адже саме міміка допомагає передати потрібні емоції. Очі, повіки, зіниці, брови та рот створювалися як самостійні об'єкти. У підсумку вдасться реалізувати моргання, рух очей, зміну положення брів, а також декілька варіантів форми рота для імітації мовлення та передачі різних емоційних станів.



Рисунок 3.3 – Підготовка елементів персонажу в Adobe Illustrator

Джерело: Власна розробка

У процесі створення сцен одразу враховувалися особливості їхнього майбутнього анімування. Наприклад, небо, хмари та рослини були підготовлені як окремі елементи для реалізації плавного руху. Аналогічним чином створено чашку й шари із парою, що дозволить імітувати гарячий напій. У сценах із робочим місцем окремо підготовлено екран ноутбука, годинник і мобільний телефон. У такий спосіб анімувати повідомлення, зміну освітлення дисплея та рух стрілок годинника стає простіше.

У результаті всі ключові сцени були підготовлені у вигляді багатошарових векторних композицій, повністю готових до імпорту в Adobe After Effects. Вигляд розроблених сцен відео наведено в Додатку А.

3.5 Розробка анімації

Після завершення підготовки всіх векторних ілюстрацій розпочинається етап анімування сцен у програмі Adobe After Effects. Саме на цьому етапі окремі статичні ілюстрації будуть об'єднані в цілісний відеоролик, налаштовано рух персонажа та інших графічних елементів, створено переходи між сценами, а також додано ефекти, які допомогли передати необхідний емоційний настрій і зробили анімацію більш виразною. Для початку роботи створено нову композицію, параметри якої відповідають вимогам майбутнього відеоролика. Основні налаштування композиції:

- тривалість орієнтовно 1-2,5 хвилини;
- розширення Full HD (1920 × 1080 px);
- горизонтальна орієнтація (16:9);
- формат MP4 (H.264);
- частота кадрів 25 fps.

Після створення композиції до проєкту було імпортовано всі сцени, підготовлені в Adobe Illustrator, за допомогою команди «Import Multiple Files» з меню «File». Під час імпорту було обрано режим «Composition – Retain Layer Sizes». Таке налаштування зберігає структуру шарів. У результаті кожен елемент залишився окремим об'єктом, який можна було анімувати незалежно від інших.

3.5.1 Анімація другорядних об'єктів, ефект паралаксу

Після імпорту ілюстрацій наступним етапом стає виконання анімації другорядних елементів, які зроблять сцени більш динамічними та допоможуть

сформувати загальну атмосферу відеоролика. Для створення руху використовувалися ключові кадри (Keyframes) з анімацією параметрів «Position», «Rotation» і «Scale» (рис. 3.4). Вони створюють плавне переміщення, повороти, зміну масштабу та появу окремих об'єктів.

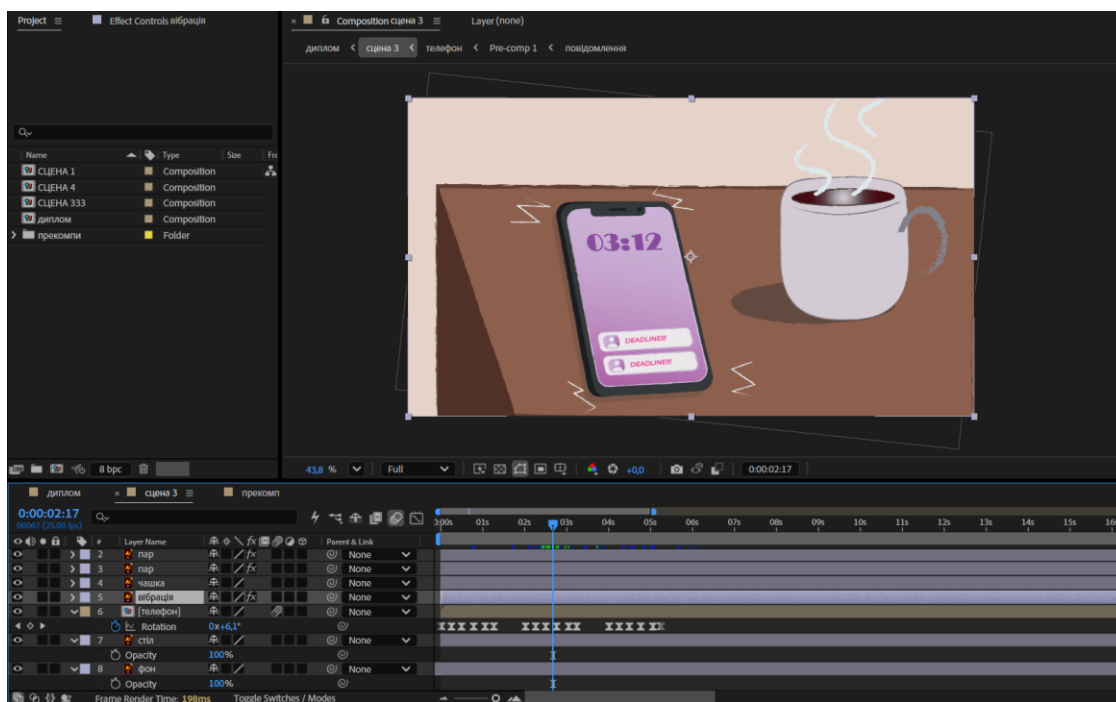


Рисунок 3.4 – Використання ключових кадрів з анімацією параметра «Rotation» для сцени №3

Джерело: Власна розробка

Для імітації руху пари над чашкою застосовано ефект «Wave Warp», який створює природні хвилеподібні коливання. Анімацію зірок у нічних сценах виконано за допомогою ефекту «Turbulent Displace», він додає їм легкого мерехтіння та робить фон більш живим. Плавні переходи між сценами, а також зміна дня і ночі реалізовані за допомогою параметра «Opacity», який робить поступову зміну прозорості шарів без різких монтажних переходів.

Для зміни колірної палітри у сцені № 4 застосовано коригувальний шар (Adjustment Layer). До коригувального шару було застосовано ефект відтінку/насиченості (Hue/Saturation). Завдяки використанню коригувального шару ефект одночасно впливає на всі елементи композиції, що дає змогу

змінювати насиченість кольорів без окремого редагування кожного шару. Поступове зменшення насиченості створює ефект знебарвлення сцени, який візуально підкреслює погіршення психологічного стану головної героїні та розвиток емоційного вигорання.

В останній сцені, для надання більшої глибини, застосовано ефект паралаксу (рис. 3.5). Даний ефект створюється шляхом поділу сцени на кілька окремих шарів, які відповідають передньому, середньому та задньому планам. Кожен елемент композиції розміщується на власному шарі. Наступним етапом створюється віртуальна камера, яка прив'язується до нульового об'єкта. Під час анімації батьківського елемента камера автоматично змінює своє положення, тоді як шари розміщуються на різній відстані вздовж осі Z, що створює ілюзію глибини простору.

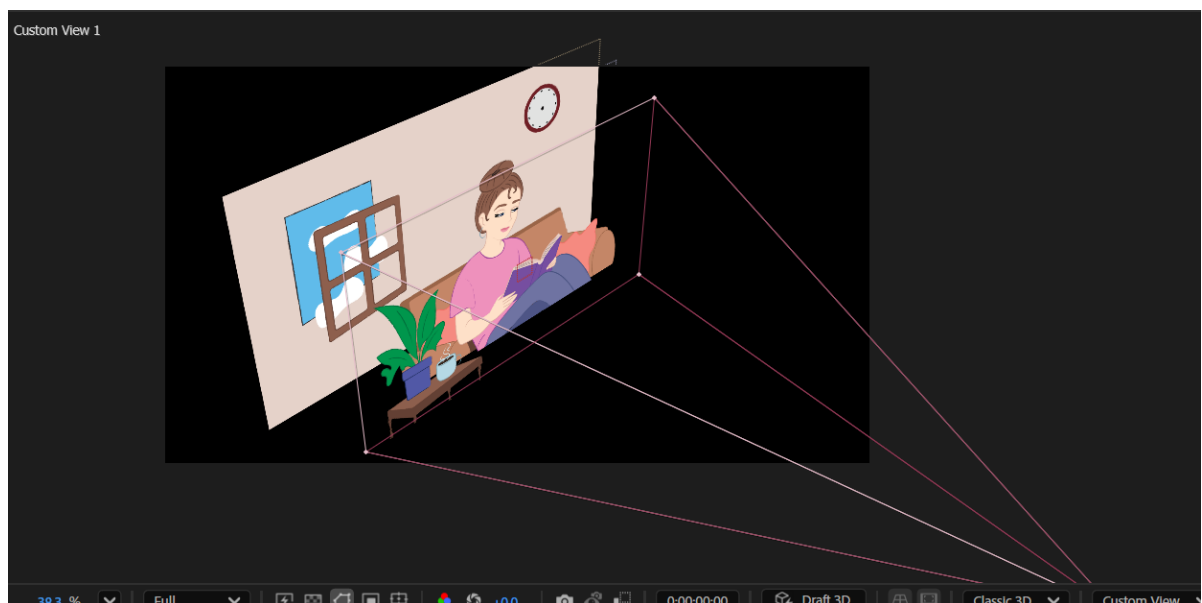


Рисунок 3.5 – Створення паралакс-ефекту для сцени № 8

Джерело: Власна розробка

Під час руху камери об'єкти, що знаходяться ближче до глядача, зміщуються швидше, тоді як елементи заднього плану рухаються повільніше. Різниця в швидкості створює ефект просторової глибини, у підсумку двовимірною композицією виглядає більш об'ємною та динамічною.

3.5.2 Анімація персонажа

На відміну від другорядних елементів, анімація людини потребує значно більшої уваги до деталей, оскільки навіть ледь помітні рухи можуть вплинути на те, як глядач сприймає історію.

Основу більшості рухів становили ключові кадри із використанням параметрів «Position», «Rotation» і «Scale». Анімація губ виконувалася шляхом зміни параметрів Position і Rotation. Для анімації брів використовувався параметр «Position», адже навіть мінімальна зміна їхнього положення здатна передати втому, занепокоєння, полегшення або спокій. У результаті використання цих параметрів обличчя персонажа стає більш виразним і емоційним.

Для природного моргання спочатку було створено декілька копій шару ока. На нижньому шарі очі перекриваються шаром форми (Shape Layer), що імітує повністю закриті повіки. На наступному шарі нижня частина ока без верхньої повіки вибирається за допомогою інструмента «Mask». Верхня повіка анімується окремо. Для анімації нижньої частини ока використовується параметр «Mask Path», щоб форма маски плавно змінювалася. Верхня повіка була анімована за допомогою інструмента «Puppet Pin Tool», що створює природну деформацію при закриванні та відкриванні ока. Поєднуючи ці два інструменти, можна досягти ефекту моргання без потреби в багатьох додаткових ілюстраціях [19]. На рисунку 3.6 проілюстровано загальний вигляд всіх ключових кадрів в параметрах «Mask Path» та «Puppet Pin Tool».

Інструмент «Puppet Pin Tool» також використовувався для анімації голови. На голові та шиї було розміщено декілька контрольних точок, положення яких змінювалося за допомогою ключових кадрів (рис. 3.7).

Для імітації дихання героїні було використано ефект Warp, який створює легку деформацію верхньої частини тулуба (рис. 3.8). Плавний циклічний рух відтворює вдих і видих, тому навіть у статичному положенні персонаж виглядає живим. З додаванням дихання відчуття нерухомості під час спокійних сцен зникає, а поведінка героїні стає більш природньою.

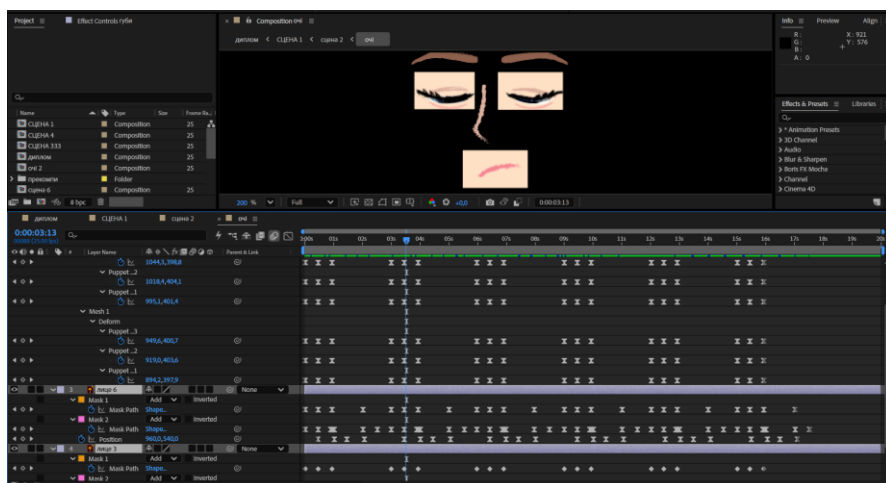


Рисунок 3.6 – Анімація моргання персонажа

Джерело: Власна розробка

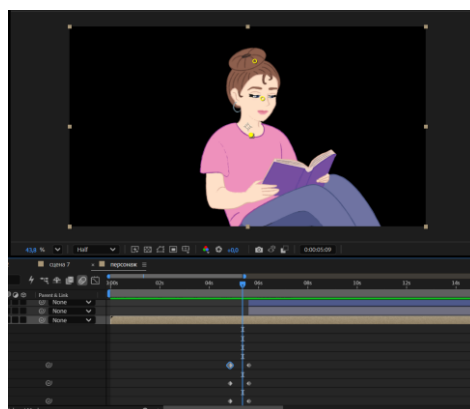


Рисунок 3.7 – Анімація голови за допомогою інструменту «Puppet Pin Tool»

Джерело: Власна розробка



Рисунок 3.8 – Анімація дихання за допомогою ефекту «Warp»

Джерело: Власна розробка

3.5.3 Анімація тексту

Текстові елементи також дуже важливі в анімаційному відео, оскільки вони спрямовують глядачів до основних ідей і логічно завершують окремі етапи історії. Але в розробленому відео текст здебільшого використовується в титульних сценах, де він підсилює загальне емоційне сприйняття.

Для анімації тексту було застосовано плагін Animation Composer, один з найпопулярніших інструментів для Adobe After Effects. Плагін має велику бібліотеку готових анімаційних пресетів для анімації тексту, графічних елементів і композицій без великої кількості ключових кадрів, які потрібно налаштовувати вручну [20].

Найкраща перевага Animation Composer – це можливість застосовувати готові шаблони анімації за кілька кліків, після чого користувач може змінювати їх тривалість, швидкість, інтенсивність та інші параметри відповідно до потреб проекту. Це значно скорочує час анімації та підтримує єдиний стиль для всіх текстових елементів. На рисунку 3.9 наведено бібліотеку з різноманітними переходами, які є в даному плагіні.

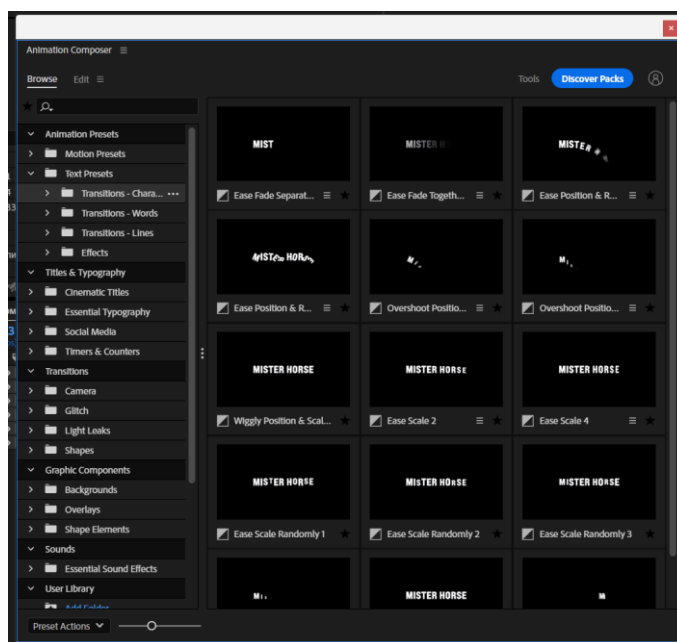


Рисунок 3.9 – Бібліотека переходів для тексту
Джерело: Animation Composer by Mister Horse

Animation Composer був використаний для анімації фінального текстового повідомлення. Для появи та зникнення тексту використовувалися плавні анімації, які не відволікають увагу від основного змісту відео, а доповнюють його. Отже текст природно вписується у відео та підтримує загальний темп анімації. На рис. 3.10 наведено приклад використання даного плагіну в ролику.

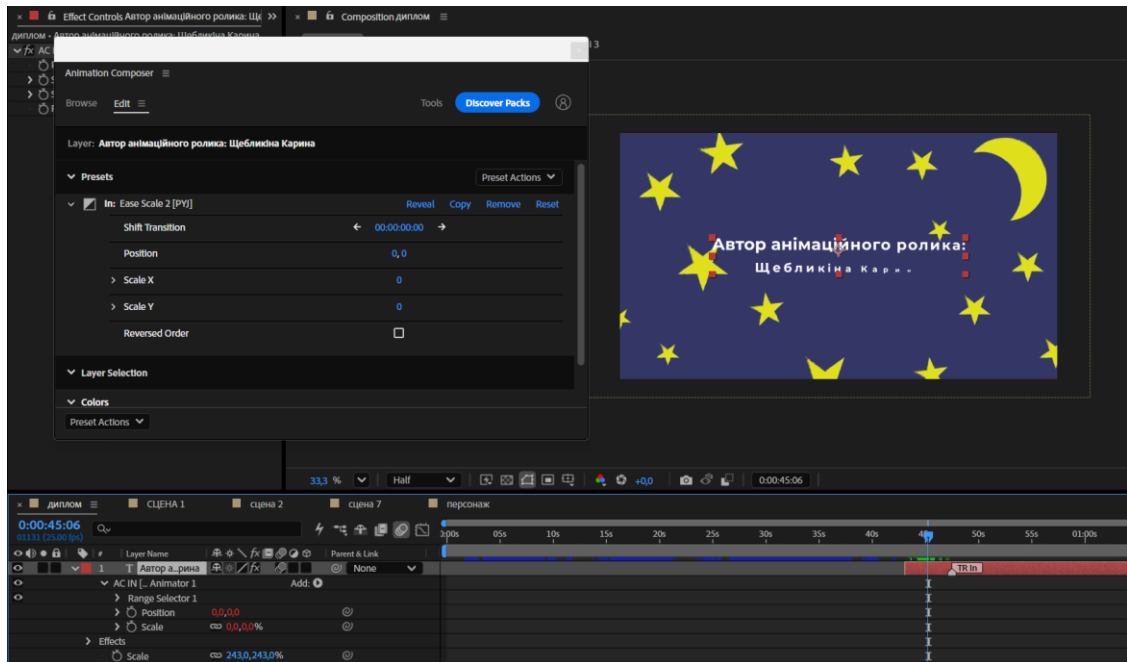


Рисунок 3.10 – Використання текстового ефекту «Ease Scale 2»

Джерело: Власна розробка

3.6 Додання звукових ефектів

Робота зі звуком є завершальним і водночас надзвичайно важливим етапом створення анімаційного ролика, адже саме аудіо перетворює набір рухомих зображень на цілісний емоційний досвід для глядач [21-26]. Поєднання музики, атмосферних звуків і звукових ефектів допомагає зробити анімацію цілісною та емоційно виразною. У відеоролику, присвяченому темі емоційного вигорання, звукове оформлення відіграє особливо важливу роль, оскільки допомагає передати внутрішній стан героїні без текстових пояснень.

Для створення настрою використовується спокійна фоновая мелодія, яка веде другу частину відео. У сценах, що зображують безперервну зміну дня і ночі та втому головного героя, фоновая музика навмисно відсутня. У цей момент чутно лише звуки навколишнього середовища, набору клавіатури та вібрацію телефону. У денних епізодах використано спів птахів і легкий шум навколишнього середовища, що створюють відчуття звичайного спокійного дня. Для нічних сцен обрано приглушені атмосферні звуки, які підсилюють відчуття тиші, самотності та втоми. Повторення вібрації акцентує увагу на безперервному потоці сповіщень і підсилює відчуття психологічного навантаження.

Такий прийом підкреслює монотонність повсякденного життя, відчуття перевтоми й психологічної напруги, у такий спосіб емоційний стан персонажа сприймається більш природно.

Музика з'являється лише тоді, коли головна героїня усвідомлює необхідність змін і повільно починає знаходити внутрішній баланс знову. Заспокійлива мелодія є початковим етапом нового етапу, є надія та гармонія, що підкреслює позитивний розвиток сюжету.

Усі аудіо та звукові ефекти були завантажені із сервісу Envato Elements, який надає доступ до великої бібліотеки ліцензованого аудіоконтенту. Використання цієї платформи дозволило забезпечити високу якість звукового матеріалу та його легальне використання в межах проєкту.

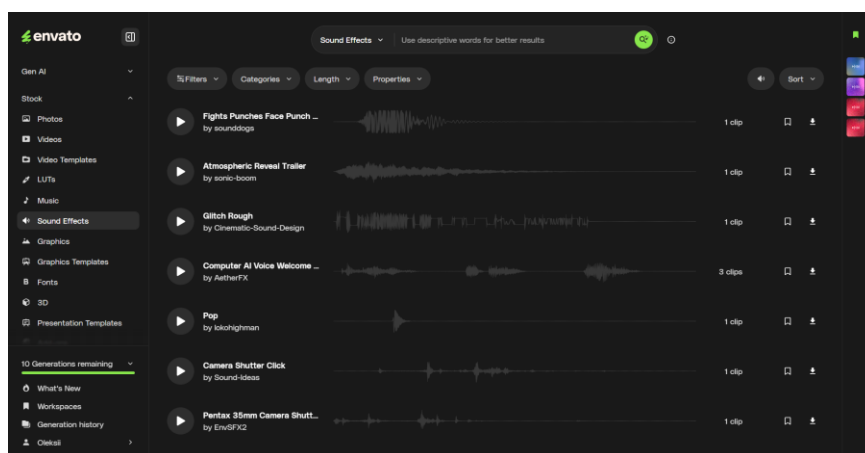


Рисунок 3.11 – Вікно звукових ефектів Envato Elements

Джерело: <https://app.envato.com>

Монтаж і синхронізація звукового супроводу виконувалися безпосередньо в Adobe After Effects. Усі аудіофайли були розміщені відповідно до розвитку подій у ролику, після чого налаштовано їхню гучність, тривалість і плавні переходи між окремими звуковими фрагментами. Для уникнення різких переходів між музикою та звуковими ефектами використовувалися поступове збільшення і зменшення гучності (Fade In та Fade Out), що створило природне звучання аудіоряду.



Рисунок 3.12 – Додавання звукових ефектів

Джерело: Власна розробка

У результаті поєднання музики, атмосферних звуків і синхронізованих звукових ефектів вдалося створити цілісний аудіо супровід, який органічно доповнює анімацію та підсилює її емоційний вплив. Звукове оформлення допомагає краще передати психологічний стан головної героїні, підтримує розвиток сюжету й акцентує увагу на основній ідеї ролика – важливості своєчасного відпочинку та збереження внутрішнього балансу.

4 ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА

У результаті виконання завдань кваліфікаційної роботи було розроблено анімаційний ролик для висвітлення теми емоційного вигорання та важливості підтримки балансу життя. На відміну від звичних видів соціальної реклами, анімація здатна передавати незручні психологічні питання простою мовою, не стаючи занадто важкою для сприйняття. При цьому вона привертає увагу глядача до проблеми, яка раніше навіть не була темою для публічного обговорення.

Перед тим, як проєкт переходить у виробництво, доцільною є оцінка його економічної частини. Важливо оцінити, чи виправдані витрати на розробку такого контенту перед виробництвом, щоб бюджет проєкту був хорошою інвестицією для створення відео. Для соціальної анімації прибутки є вторинними, а вплив на аудиторію та внесок у суспільне розуміння проблеми емоційного вигорання та його вплив на обізнаність набагато важливіші для матеріалу, ніж заробіток грошей.

Враховуючи величезну кількість соціальних анімаційних роликів, присвячених темі психічного здоров'я, представлених сьогодні в українському та міжнародному медіапросторі, можна виділити низку переваг, якими характеризується розроблений анімаційний ролик.

Однією з головних переваг проєкту є його актуальність. Проблема емоційного вигорання стає дедалі поширенішою серед студентів, молодих спеціалістів та працівників різних сфер, тому ролик відповідає сучасним вимогам суспільства і може бути використаний як ефективний засіб його інформування.

Іншою перевагою відео можна вважати його універсальність. Ролик може поширюватися через соціальні мережі, відеохостинги, інформаційні платформи, а також використовуватися під час тренінгів, лекцій, освітніх заходів і соціальних кампаній, присвячених темі психічного здоров'я.

Унаслідок цього він здатний охопити широку аудиторію без додаткових витрат на адаптацію контенту.

Ще однією перевагою є доступність сприйняття інформації. Складна психологічна тема подається за допомогою зрозумілих візуальних метафор, що дає змогу легко донести основну ідею ролика навіть до глядачів, які не мають спеціальних знань у сфері психології.

Емоційність відео досягається за допомогою поєднання візуального оформлення, плавної анімації, музичного супроводу та звукових ефектів. Ця комбінація допомагає передати характер людини, розвивати співчуття і підтримувати глядача протягом всього перегляду.

Аналіз економічної частини реалізації проєкту зі створення анімаційного ролика охоплює джерела доходів, витрати та фінансування як для розробника, так і для потенційного замовника, що сприяє кращому розумінню доцільності подібних інвестицій.

Для розробника основним джерелом доходу є оплата за надання послуг зі створення анімаційного ролика, зокрема створення концепцій і скриптів, підготовки розкадровки, створення графічних елементів, анімацію сцен, підбір звукового супроводу та фінальний монтаж відео.

До основних витрат належать оплата праці команди спеціалістів, ліцензійне програмне забезпечення, стокові графічні та звукові матеріали, а також витрати на обслуговування комп'ютерної техніки. Фінансування здійснюється або за рахунок власних коштів студії-розробника, або за кошти замовника.

Розробка анімаційного ролика включає такі етапи роботи:

- підготовчий етап, на якому визначається цільова аудиторія, мета та основна ідея сюжету, а також готується детальний опис подій кожної сцени та розкадровка відео;
- виробничий етап, що передбачає створення всіх необхідних ілюстрацій для сцен анімації та подальше налаштування їх руху;

– заключний етап, на якому здійснюється підбір фонові музики, звукових ефектів та фінальний монтаж відео.

Далі здійснено розрахунок собівартості і ціни розробки анімаційного ролика. У собівартість розробки анімації входять такі статті витрат:

- основна заробітна плата;
- додаткова заробітна плата;
- єдиний соціальний внесок;
- інші витрати.

Для розробки якісного 2D анімаційного ролика необхідно 6 спеціалістів: сценарист, розкадрувальник, ілюстратор, аніматор, sound-дизайнер, монтажер.

Заробітна плата сценариста становить 180,00 грн/год, розкадрувальника – 200,00 грн/год, ілюстратора – 200,00 грн/год, аніматора – 250,00 грн/год, sound-дизайнера – 180,00 грн/год, монтажера – 180,00 грн/год. Відповідно до чинного законодавства України нормальна тривалість робочого часу працівника не може перевищувати 40 годин на тиждень. Вважається, що спеціалісти працюють 5 днів на тиждень по 8 годин. Анімаційний ролик розроблявся 7,5 днів або 60 годин.

Основна заробітна плата є винагородою за виконану роботу відповідно до встановлених норм праці; у межах даної роботи вона розраховувалася як добуток годинної ставки спеціаліста на кількість часу, витраченого на виконання завдання.

Додаткова заробітна плата є винагородою за працю понад установлені норми, за трудові успіхи та особливі умови праці; вона включає доплати, надбавки, гарантійні й компенсаційні виплати, премії. Додаткова зарплата становить 20 % від основної заробітної плати:

$$12\,680,00 \times 0,2 = 2\,536,00 \text{ грн.}$$

Усі отримані результати розрахунку витрат на заробітну плату наведено в таблиці 4.1.

Таблиця 4.1 – Розрахунок витрат на заробітну плату

Етап	Вид робіт	Виконавець		Годинна ставка, грн	Тривалість виконання, дні	Заробітна плата, грн
		к-сть осіб	посада			
1. Підготовчий етап	Підготовка сценарію	1	сценарист	180,00	1	1 440,00
	Розробка розкадровки	1	розкадрувальник	200,00	1	1 600,00
2. Виробничий етап	Створення ілюстрацій	1	ілюстратор	200,00	2	3 200,00
	Анімація сцен	1	аніматор	250,00	2,5	5 000,00
3. Заключний етап	Підбір звукового супроводу	1	sound-дизайнер	180,00	0,5	720,00
	Фінальний монтаж	1	монтажер	180,00	0,5	720,00
Разом					7,5	12 680,00
Додаткова заробітна плата (20 %)						2 536,00
Усього						15 216,00

Єдиний соціальний внесок (ЄСВ) – це обов'язкове відрахування на загальнодержавне соціальне страхування. ЄСВ оплачується підприємцем за себе та за кожного найманого співробітника до загальнодержавної системи соціального страхування з метою захисту у випадках, передбачених законодавством, прав застрахованих осіб на отримання страхових виплат [27]. Ставка єдиного соціального внеску становить 22 % від величини основної і додаткової заробітної плати:

$$(12\,680,00 + 2\,536,00) \times 0,22 = 3\,347,52 \text{ грн.}$$

До інших витрат на розробку анімаційного ролика входять витрати на обслуговування техніки, необхідної під час роботи, а також витрати на оплату спожитої електроенергії.

Витрати на обслуговування техніки розраховуються на основі її вартості та часу експлуатації, після закінчення якого, її необхідно замінити на нову (зазвичай час експлуатації не перевищує 3-х років).

Отже, враховуючи, що для роботи кожного спеціаліста було використано лише один ноутбук, вартість якого дорівнює 50000,00 грн, а також те, що протягом року техніка використовується 254 робочих дні, розраховано наступну суму витрат на обслуговування за час виконання проєкту:

$$(50000,00/(3 \times 8 \times 254)) \times (7,5 \times 8) = 492,12 \text{ грн.}$$

Для розрахунку витрат на електроенергію, необхідно врахувати споживану потужність пристрою та актуальну вартість електроенергії. Оскільки для роботи використовується лише один ноутбук з потужністю 0,5 кВт/год, а вартість електроенергії становить 4,32 грн, витрати на плату за спожиту електроенергію складуть:

$$0,5 \times 4,32 \times (7,5 \times 8) = 129,60 \text{ грн.}$$

Собівартість розробки анімаційного ролика становить:

$$12\,680,00 + 2\,536,00 + 3\,347,52 + 492,12 + 129,60 = 19\,185,24 \text{ грн.}$$

Прибуток від реалізації продукції розраховується на основі норми рентабельності (10-40 %), для рівня рентабельності 30% сума прибутку від реалізації анімаційного ролика складе:

$$19\,185,24 \times 0,3 = 5\,755,57 \text{ грн.}$$

Тоді ціна розробки анімаційного ролика без податку на додану вартість (ПДВ) становить:

$$19\,185,24 + 5\,755,57 = 24\,940,81 \text{ грн.}$$

Податок на додану вартість – це непрямий податок, який входить в ціну товарів (робіт, послуг) та сплачується покупцем, але його облік та перерахування до державного бюджету здійснює продавець. На території України діє стандартна ставка ПДВ у розмірі 20 %, яка застосовується до більшості видів діяльності, зокрема й до послуг з розробки анімації. Урахування ПДВ є обов’язковим при формуванні остаточної ціни проєкту та проведенні розрахунків між замовником і виконавцем.

Розрахунок суми ПДВ, що становить 20% від ціни без ПДВ:

$$24\,940,81 \times 0,2 = 4\,988,16 \text{ грн.}$$

На основі раніше проведених розрахунків, визначено, що ціна розробки анімаційного ролика з урахуванням ПДВ становить:

$$24\,940,81 + 4\,988,16 = 29\,928,97 \text{ грн.}$$

Дані, отримані в результаті розрахунку витрат на розробку та ціни анімаційного ролика, занесено до таблиці 4.2.

Отже, на основі проведених розрахунків повна вартість розробки анімаційного ролика становить 29 928,97 грн. Для виконання всіх етапів роботи командою спеціалістів, яка складається зі сценариста, розкадрувальника, ілюстратора, аніматора, sound-дизайнера та монтажера, необхідно 7,5 днів. Очікувана сума прибутку становить 5 755,57 грн, що свідчить про доцільність розробки.

Аналіз структури собівартості показав, що основну частку витрат становить оплата праці залучених фахівців, що є характерним для проєктів у сфері креативних індустрій та ІТ. Отримані фінансові показники підтверджують комерційну життєздатність проєкту та високий рівень рентабельності інвестицій, що робить продукт конкурентоспроможним на ринку послуг з виробництва медіаконтенту.

Таблиця 4.2 – Розрахунок витрат на розробку та ціна анімації

№ з/п	Стаття витрат	Сума, грн
1.	Основна заробітна плата	12 680,00
2.	Додаткова заробітна плата	2 536,00
3.	Єдиний соціальний внесок	3 347,52
4.	Витрати на обслуговування техніки	295,28
5.	Витрати на електроенергію	129,60
6.	Собівартість розробки відео	19 185,24
7.	Прибуток	5 755,57
8.	Ціна без ПДВ	24 940,81
9.	Податок на додану вартість (ПДВ)	4 988,16
10.	Ціна з урахуванням ПДВ	29 928,97

ВИСНОВКИ

У результаті виконання кваліфікаційної роботи успішно реалізовано проєкт із розробки соціального 2D-анімаційного ролика, спрямованого на висвітлення актуальної проблеми емоційного вигорання та популяризацію концепції балансу між професійною діяльністю, відпочинком і особистим життям (work-life balance). У ході дослідження теоретично обґрунтовано та практично підтверджено високу ефективність інструментів сучасної двовимірної анімації як дієвого засобу візуальної комунікації у площині вирішення соціально-психологічних завдань.

Під час виконання поставлених завдань було досліджено проблему емоційного вигорання, історію розвитку анімації, основні етапи її створення та особливості використання 2D-анімації у соціальних і психологічних проєктах. Також було проаналізовано цільову аудиторію та сучасні анімаційні ролики схожої тематики, що дало змогу визначити найбільш ефективні підходи до побудови сюжету, вибору стилю, кольорової гами та засобів емоційного впливу на глядача.

На основі проведеного аналізу було розроблено концепцію майбутнього відео, створено сценарій і розкадровку, обрано художній стиль та кольорову палітру. Для візуального оформлення використано мінімалістичний стиль цифрової векторної ілюстрації з плавними формами та текстурними елементами. Зміна кольорової гами протягом ролика дозволила передати емоційний стан головної героїні та підсилити сприйняття головної ідеї відео.

Для реалізації проєкту було застосовано графічний планшет XP-Pen Deco Pro Small, а також програмне забезпечення Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Adobe After Effects. За допомогою Adobe Photoshop було створено ескізи майбутніх сцен, в Adobe Illustrator виконано побудову векторних ілюстрацій, а Adobe After Effects використано для анімації персонажа, другорядних об'єктів, текстових елементів, монтажу та додавання звукового супроводу.

Під час створення анімації реалізовано анімацію персонажа, ефект паралаксу, плавні переходи між сценами, а також анімацію другорядних об'єктів і текстових елементів. Для підсилення емоційної складової було підібрано звуковий супровід, що включає атмосферні звуки денного та нічного середовища, звукові ефекти й фонову мелодію, яка з'являється після усвідомлення героїнею власного емоційного стану. Зміна характеру аудіоряду синхронізована з моментом усвідомлення героїнею свого стану, що забезпечило атмосферність, композиційну цілісність та високу емоційну переконливість медіапродукту.

Усі поставлені завдання кваліфікаційної роботи виконано в повному обсязі, а мета – досягнута. Створений соціальний 2D-анімаційний ролик у доступній, естетичній та лаконічній формі репрезентує проблематику ментального здоров'я у сучасному суспільстві. Отримані результати підтверджують, що сучасні засоби 2D-анімації є ефективним інструментом візуальної комунікації, здатним привертати увагу до актуальних соціальних проблем та сприяти формуванню відповідального ставлення до власного психічного здоров'я.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Книжкова палата України імені Івана Федорова. (2016). Інформація та документація. Бібліографічне посилання. Загальні положення та правила складання. (ДСТУ 8302:2015). ДП «УкрНДНЦ».
2. Український інститут науково-технічної і економічної інформації. (2016). Інформація та документація. Звіти у сфері науки і техніки. Структура та правила оформлювання. (ДСТУ 3008:2015). ДП «УкрНДНЦ».
3. Шкраб'юк, В.С., & Білик, Д.І. (2020). Емоційне вигорання особистості: психологічний аналіз проблеми. Молодий вчений, 10(86), 293-296.
4. Ісаков, Р.І., & Герасименко, Л.О. (2024). Синдром емоційного вигорання. НейроNEWS: психоневрологія та нейропсихіатрія, 5-6(151). 24-27. <https://neuronews.com.ua/ua/archive/2024/5-6%28151%29/pages-24-27/sindrom-emociynogo-vigorannya>.
5. Thomas, F., & Johnston, O. (1995). The Illusion of Life: Disney Animation. New York: Hyperion. <https://archive.org/details/the-illusion-of-life-disney-animation/page/n14/mode/1up>.
6. Громко, Г. (2023). Коротка історія анімації. Medium. <https://medium.com/@gr.gromko/коротка-історія-анімації-a1d2b1af53ec>.
7. Бендацці, Дж. (2020). Світова історія анімації. Книга перша: від початку до Золотої доби: монографія. ArtHuss.
8. Пінчук, В. (б. д.). Анімація: від перших спроб до Волта Діснея. ArtHuss. <https://www.arthuss.com.ua/books-blog/animatsiya-vid-pershykh-sprob-do-volta-disneya>.
9. Пінчук, В. (2019). Функції протагоніста та антагоніста в анімації незалежної України. [квал. робота магістра.: 061 Журналістика. УКУ]. Бібліотека УКУ: <https://hdl.handle.net/20.500.14570/1737>.

10. Остапенко, Л.П., & Гритчин, Д.В. (2022). Технологія створення комп'ютерної анімації. Наумовські читання. (с. 195-196). <https://dspace.hnpu.edu.ua/handle/123456789/8085>.
11. Winder, C., & Dowlatabadi, Z. (2001). Producing animation. New York: Focal Press. <https://doi.org/10.4324/9780080514987>.
12. Дейнеко, Ж.В., & Ярміш, А.І. (2025). 2D анімація як візуальний ключ до суспільної свідомості. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 2. (с. 33-34).
13. Сидор, І.П. (2014). Сучасні технології соціокультурної анімації. Науковий вісник Ужгородського національного університету, 32, 173-174. <https://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/handle/lib/11374>.
14. Fahim, T. (2022). Visual communication and digital media: exploring the science behind visual communication in digital age. Arcada Univeristy of Applied Sciences. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/788597/Fahim_Tatiana.pdf?sequence=2.
15. LibreText – Ukrayinska. (б. д.). LibreTexts. 2.5: розробка концепцій. <https://ukrayinska.libretexts.org/>.
16. Азаренков, В.І., & Хижняк, Ю.Р. (2024). Аналіз використання можливостей 2D-анімації та колірних палітр у сучасній мультиплікації. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. (с. 112-115).
17. Касьянова, О.М. (б. д.). Як написати сценарій для відеоролика? Правила написання крутого сценарію. Lanet production. https://lanet.pro/blog/script_for_video/.
18. Селбі, Е. (2019). Анімація: монографія. Київ: ArtHuss.
19. Adobe Help Center. (n. d.). Animating with Puppet tools. <https://helpx.adobe.com/after-effects/desktop/animate-in-after-effects/animate-with-puppet-tools/animating-puppet-tools.html>.
20. Mister Horse. (n. d.). Animation Composer: a free plug-in for Adobe After Effects. <https://misterhorse.com/products-for-after-effects>.

21. Дейнеко, Ж.В., Зелений, О.П., & Криворучко, М.О. (2025). Технічні та творчі аспекти комп'ютерної анімації. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Сучасні тренди: колективна монографія. Т. 2. (с. 71-94). Харків: ТОВ «Друкарня Мадрид». <https://doi.org/10.30837/PMW.2025.T2.071>.

22. Vovk, O., Chebotarova, I., Chub, L., & Mendieliava, M. (2026). Factors of effectiveness of 2D animated videos in digital advertising. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології у цифровому середовищі: колективна монографія. Т. 2. (с. 6-46). Харків: ТОВ «Друкарня Мадрид». <https://doi.org/10.30837/PMW.2026.T2.006>.

23. Вовк, О.В., Григор'єв, О.В., & Дзеніс, Є.С. (2025). Використання психоакустики в рекламі для впливу на споживача. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 2. (с. 35-38).

24. Вовк, О.В., & Задорожна, В.К. (2024). Сумісність кольору і звуку у рекламі та відео. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 2. (с. 102-104).

25. Вовк, О.В., & Товма, С.С. (2025). Розробка анімаційної соціальної реклами психологічного додатку. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 2. (с. 175-177).

26. Вовк, О.В., & Чуб, Л.О. (2025). Вплив анімаційних відео на цільову аудиторію. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 1. (с. 245-247).

27. Полозова, Т.В. (2022). Методичні вказівки до виконання економічної частини кваліфікаційної роботи для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 186 Видавництво та поліграфія усіх форм навчання. Харків: ХНУРЕ.