

ONCE UPON
a Dream



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ - ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥΠΟΛΗ ΑΛΣΟΥΣ ΑΙΓΑΛΕΩ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας | Κατεύθυνση Γραφιστικής

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Τίτλος: **Once upon a Dream**

Συγγραφέας: Σκανδάλη Μαργαρίτα, Α.Μ.: 17034

Επιβλέπων καθηγητής: Σιάκας Σπυρίδων

ΑΘΗΝΑ | ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2021



UNIVERSITY OF WEST ATTICA - EGALEO GROVE CAMPUS

SCHOOL OF APPLIED ARTS AND CULTURE

Graphic Design and Visual Communication Department | Graphic Design Field

DIPLOMA THESIS

Title: Once upon a Dream

Student: Skandali Margarita, A.M.: 17034

Supervisor: Siakas Spyridon

ATHENS | SEPTEMBER 2021

ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ ΣΚΑΝΔΑΛΗ | Α.Μ.: 17034

Θέμα πτυχιακής εργασίας: Δημιουργία μικρού μήκους ταινίας 3D Animation

Τίτλος: **Once upon a Dream**

ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ | ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή:

Σιάκας Σπυρίδων

Ελένη Μούρη

**Ευανθία
Χαλυβοπούλου**

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

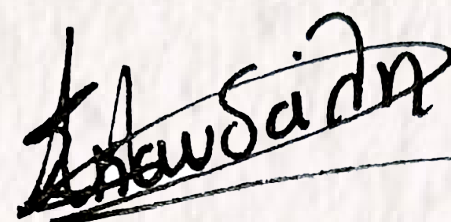
Η κάτωθι υπογεγραμμένη Σκανδάλη Μαργαρίτα - Αρίστη του Χρήστου, με αριθμό μητρώου 17034, φοιτήτρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας, δηλώνω υπεύθυνα ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος. Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

Επιπλέον, αιτούμαι αποκλεισμό πρόσβασης στο περιεχόμενο της πτυχιακής μου εργασίας για διάστημα ενός έτους από την υποβολή της.

Η ΔΗΛΟΥΣΑ

Σκανδάλη Μαργαρίτα - Αρίστη



.....

ΕΠΙΒΛΕΠΟΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ

Σιάκας Σπυρίδων

.....

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Log line	10
Επεξήγηση ιδέας	11
Έμπνευση	14
Δόμηση της πλοκής	17

ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ANIMATION

Ο τόπος	20
Ο χρόνος	21
Ο ήχος	22

ΠΕΡΙΛΗΨΗ	24
----------------	----

ΣΚΑΛΕΤΑ	27
---------------	----

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΣΕΝΑΡΙΟ	30
STORYBOARD	35
ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΚΗΝΩΝ	50
ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ	
Παρουσίαση χαρακτήρων	60
Character references	62
Character art	70
CHARACTER MAKINGS	
Το αρκουδάκι	79
Το κοριτσάκι	91

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

LOGO IDENTITY

Δοκιμές γραμματοσειρών	105
Τελική γραμματοσειρά και μεγέθη	107
Αρνητικό και θετικό	109
Περιθώρια και κενά	110
Περιβάλλοντας χώρος	111
Χρωματική παλέτα	112
Περιορισμοί	113

ΑΦΙΣΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΩΘΗΣΗ	115
---------------------------	-----

ΕΠΙΛΟΓΟΣ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ	118
-----------------------------	-----

ΠΗΓΕΣ	121
-------------	-----

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ



ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ - LOG LINE

Κεντρικός άξονας ιστορίας - Log line: Η ανεξαρτητοποίηση, η περιέργεια και η πρώτη επαφή με τον έξω κόσμο, το ταξίδι σε αυτόν και οι συνέπειες των αποφάσεων και των πράξεων του ατόμου.

Σύντομη περίληψη: Ένα μικρό κορίτσι και το αρκουδάκι του παγιδεύονται σε έναν ονειρικό κόσμο με μόνο μέσο διαφυγής το περιεχόμενο ενός ιπτάμενου γράμματος που τους ξεγλιστρά συνεχώς. Ωστόσο, καταλήγουν σε αδιέξοδο.

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ - ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΙΔΕΑΣ

Το περιεχόμενο της σύντομης αυτής ταινίας αφορά στο φαινόμενο της αναδυόμενης ενηλικίωσης, δηλαδή στο πρώτο στάδιο της ανεξαρτητοποίησης και της μετάβασης από την εφηβεία στην ενήλικη ζωή. Κατά τη διάρκεια της περιόδου αυτής τα νέα άτομα καλούνται να λάβουν αποφάσεις και να ακολουθήσουν ενέργειες που αποσκοπούν στην πλήρη αυτονόμησή τους. Είναι σημαντικό να αναφέρουμε ότι οι νεαροί ενήλικες δεν είναι πλήρως ώριμοι καθώς βιώνουν αυτή την δραματική αλλαγή. Συνεπώς, στοιχεία όπως αυτά της αμφιβολίας, του έντονου συναισθηματισμού και της βιασύνης συχνά χαρακτηρίζουν τη συμπεριφορά τους και κατευθύνουν τις ενέργειές τους.

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ - ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΙΔΕΑΣ

Αρκετά σύνηθες αποτέλεσμα των παραπάνω συναισθημάτων είναι η προσκόλληση σε έναν στόχο, ο οποίος δίνει την ελπίδα της σταθερότητας και της ασφάλειας σε μια κατά τα άλλα αβέβαιη πορεία. Ωστόσο, η ιδέα αυτή ουκ ολίγες φορές αποδεικνύεται απατηλή, αποτελώντας σε πολλές περιπτώσεις την αιτία για την απόρριψη προσοδοφόρων ευκαιριών στη ζωή κάποιου.

Μέσα από το αλληγορικό περιεχόμενο και τη ροή του animation αποτυπώνεται ο τρόπος με τον οποίο ο αρχικός στόχος του νέου κατά την έξοδο του στον κόσμο μετατρέπεται σε εμμονή. Παράλληλα, ακολουθείται η, άμεσα επηρεαζόμενη από το παραπάνω, λήψη των αποφάσεών του, μέχρι το σημείο όπου ο ίδιος, αγνοώντας τις άλλες λύσεις και ευκαιρίες που του παρουσιάζονται, παγιδεύεται από τις επιλογές του.

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ - ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΙΔΕΑΣ

Εδώ πρέπει να σημειωθεί ότι η πρωταγωνίστρια παρουσιάζεται μικρότερη από την ηλικιακή ομάδα στην οποία αναφερόμαστε, υπογραμμίζοντας το νεαρό στοιχείο των ατόμων που συμβολίζει και εκπροσωπεί. Επιπλέον, το απότομο τέλος της ταινίας αποσκοπεί στην απόδοση περεταίρω έμφασης στο σημείο της συνειδητοποίησης της λάθος επιλογής και απόφασης, καθώς και στην εσωτερικοποίηση του κεντρικού μηνύματος της ιστορίας από το κοινό.

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ - ΕΜΠΝΕΥΣΗ

Το αρχικό ερέθισμα για τη δημιουργία του σεναρίου και την υλοποίηση της ιστορίας προήλθε κατά κύριο λόγο από πρόσφατες προσωπικές εμπειρίες και συναισθήματα σχετικά με την αυτονόμηση και την ενήλικη ζωή.

Οι ανησυχίες αυτές αποτέλεσαν αφορμή για αναλυτικότερη μελέτη επιστημονικών άρθρων ψυχολογίας σχετικών με το θέμα. Από εκεί, έγινε φανερό το γεγονός ότι, κατά τη μετάβαση στην ενηλικίωση, το άτομο αναζητά το ρόλο του, επιδιώκει να αποσαφηνίσει και να προβάλει την ταυτότητά του και να παγιώσει τη θέση του στον έξω κόσμο. Πλέον, γίνεται υπεύθυνο για τις δικές του επιλογές. Η περίοδος αυτή στη ζωή κάποιου χαρακτηρίζεται από πολλαπλές εσωτερικές και εξωτερικές μεταβάσεις.

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ - ΕΜΠΝΕΥΣΗ

Γενικότερα, οι νέοι ενήλικες μπορούν να χαρακτηριστούν ψυχολογικά ασταθείς. Το παραπάνω έγκειται στο γεγονός ότι δεν είναι πλήρως ώριμοι, καθώς δεν έχουν αποβάλει πλήρως ορισμένα γνωρίσματα της εφηβικής ιδιοσυγκρασίας και ψυχοσύνθεσης. Ως συνέπεια, η συμπεριφορά τους συχνά πηγάζει από το αίσθημα του ιδανικού που τους διακατέχει, αλλά και από τον αυθορμητισμό, την αμφιβολία, τον φόβο της ματαίωσης, την αισιοδοξία και την πρωτόγνωρη αίσθηση της ελευθερίας.

Τα παραπάνω στοιχεία ενίσχυσαν μετέπειτα συζητήσεις σχετικά με το άμεσο μέλλον και τις προσωπικές αναζητήσεις, φιλοδοξίες και όνειρα με άτομα της ίδιας ηλικιακής ομάδας με εμένα. Στο πλαίσιο της καθημερινής αυτής ανταλλαγής απόψεων, εντοπίστηκαν αρκετά συναισθήματα κοινά σε όλους, με κυρίαρχα εκείνα της αμφιβολίας, του φόβου της αποτυχίας, του προβληματισμού για το μέλλον, της εσωτερικής αναζήτησης, της αποφασιστικότητας, της ανάγκης για ξεχωριστή ταυτότητα αλλά και της αισιοδοξίας.

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ - ΕΜΠΝΕΥΣΗ

Λαμβάνοντας υπόψιν τα παραπάνω, η αυτονόμηση του ατόμου μπορεί να παραλληλιστεί κατά μια έννοια με μια ψυχική περιπέτεια. Τα συναισθήματα που προηγουμένως περιγράφονται, όμως, ενυπάρχουν και στο στοιχείο των παραμυθιών. Το αλληγορικό περιεχόμενο και οι συμβολισμοί τους είναι κάτι με το οποίο οι περισσότεροι έρχονται σε επαφή από μικρή ηλικία, ενώ ένα μεγάλο κομμάτι τους τούς συνοδεύει ακόμα και στην ενήλικη ζωή. Συχνά, μάλιστα, παρατηρείται το φαινόμενο της υποσυνείδητης εσωτερικοποίησης στοιχείων, ισχυρών νοημάτων και μηνυμάτων που απαντώνται στα παραμύθια.

Έτσι, η ιδέα της σκιαγράφησης της πορείας από την εφηβεία στην ενηλικίωση βρήκε τις ρίζες της στον κόσμο και την ψυχολογία των παραμυθιών. Δανείστηκε στοιχεία από αυτά και στη συνέχεια απέκτησε σάρκα και οστά.

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ - ΔΟΜΗΣΗ ΤΗΣ ΠΛΟΚΗΣ

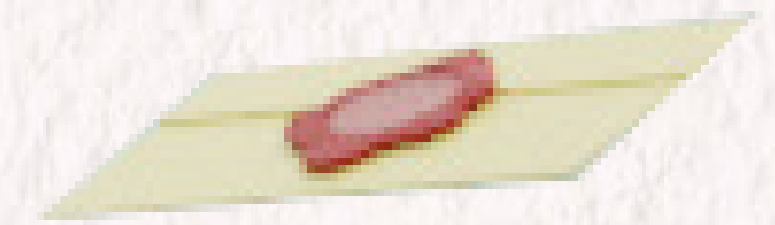
Σημείο αναφοράς για τα παραμύθια και χρήσιμη πηγή αποτέλεσε ένα παλιό βιβλίο που είχα στην κατοχή μου. Συγκεκριμένα, πρόκειται για συλλογή των γνωστών και μη παραμυθιών των αδερφών Grimm, σε μια έκδοση που απευθύνεται στο εφηβικό και ενήλικο κοινό.

Μέσα από τους τίτλους των περιεχομένων, αναζήτησα εκείνους που μου προκαλούσαν παρόμοια συναισθήματα με εκείνα της μετάβασης στην ενήλικη πραγματικότητα. Στη συνέχεια, διάβασα της ιστορίες αυτές, υπογραμμίζοντας ορισμένες λέξεις κάθε κεφαλαίου που μου έκαναν εντύπωση ή θεώρησα ότι υπήρξαν σημεία κλειδιά ως προς την εξέλιξη της πλοκής.

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ - ΔΟΜΗΣΗ ΤΗΣ ΠΛΟΚΗΣ

Επόμενο βήμα υπήρξε η καταγραφή των λέξεων αυτών σε ένα χαρτί με τυχαία σειρά. Από αυτές ορισμένες διαγράφηκαν, ενώ άλλες πιο σχετικές με το ζητούμενο και το περιεχόμενο της εργασίας παρέμειναν, αποτελώντας έτσι τη βάση για τη δόμηση της κεντρικής πλοκής και κατ' επέκταση του σεναρίου της μικρού μήκους ταινίας που παρουσιάζεται αναλυτικά παρακάτω. Η ατμόσφαιρα και το συμπέρασμα του animation διατήρησαν τον χαρακτήρα της γραφής των αδερφών Grimm, επομένως, σε αντίθεση με το αναμενόμενο, η κατάληξη της ιστορίας είναι κάθε άλλο παρά αισιόδοξη.

ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ANIMATION



ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ANIMATION - Ο ΤΟΠΟΣ

Ο τόπος στον οποίο διαδραματίζεται η ταινία παραμένει αόριστος, αλλά εξυπηρετεί τον σκοπό και τους συμβολισμούς της αφήγησης. Πρόκειται, συγκεκριμένα, για πέντε σκηνικά, τα οποία εναλλάσσονται και στην πλειοψηφία τους δεν ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα.

Αναφερόμαστε σε έναν κόσμο παραμυθένιο και ονειρικό, που δεν μπορεί να ταυτιστεί σε καμία περίπτωση με το συγκεκριμένο και το πραγματικό. Το παραπάνω γίνεται διότι το κύριο θέμα μας αφορά στον εσωτερικό κόσμο και στη βίωση ορισμένων ψυχικών καταστάσεων από μια ιδιαίτερα μεγάλη ομάδα ανθρώπων. Θίγουμε ένα φαινόμενο που δεν περιορίζεται στα όρια ενός τόπου, επομένως ο χώρος της δράσης δεν μπορεί να αντιστοιχεί σε κάποιο συγκεκριμένο μέρος.

ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ANIMATION - Ο ΧΡΟΝΟΣ

Αν και τα γεγονότα διαδραματίζονται με μια χρονική σειρά και ενυπάρχει η αίσθηση της αλληλουχίας, δεν μπορούμε να μιλήσουμε για ορισμένο χρόνο.

Η ιστορία λαμβάνει χώρο μέσα στο όνειρο. Οτιδήποτε ανήκει στον ονειρικό χώρο δεν συνδέεται με την αίσθηση του χρόνου στην πραγματικότητα. Επομένως, δεν έχει νόημα να μιλήσουμε για συγκεκριμένες ωρολογιακές περιόδους. Εξαίρεση αποτελεί η πρώτη σκηνή, στην οποία τα γεγονότα διαδραματίζονται νύχτα.

ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ANIMATION - Ο ΗΧΟΣ

Γενικότερα, καθ' όλη τη διάρκεια του animation χρησιμοποιούνται περιβαλλοντικοί ήχοι, σε αρκετά μικρή ένταση. Σκοπός τους είναι να ενισχύσουν την ατμόσφαιρα κάθε σκηνής και να αποτυπώσουν με περισσότερη σαφήνεια τον εκάστοτε περιβάλλοντα χώρο.

Οι πιο δυνατοί ήχοι χρησιμοποιούνται σε συγκριτικά πολύ λιγότερα σημεία και αποσκοπούν στο να τονίσουν σημαντικά για την πλοκή γεγονότα και μηνύματα, να ξαφνιάσουν τον θεατή και να καταστήσουν πιο ενδιαφέρον το συνολικό τελικό αποτέλεσμα.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ



ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Ακούγεται χτύπημα πόρτας. Το κοριτσάκι την ανοίγει και βλέπει κάτω ένα γράμμα με μια κόκκινη σφραγίδα. Κοιτά δεξιά και αριστερά, παίρνει το γράμμα και, μπαίνοντας πάλι στο δωμάτιο, το πετάει κοντά στο γραφείο του. Πηγαίνει στο κρεβάτι και κοιμάται με το αρκουδάκι του.

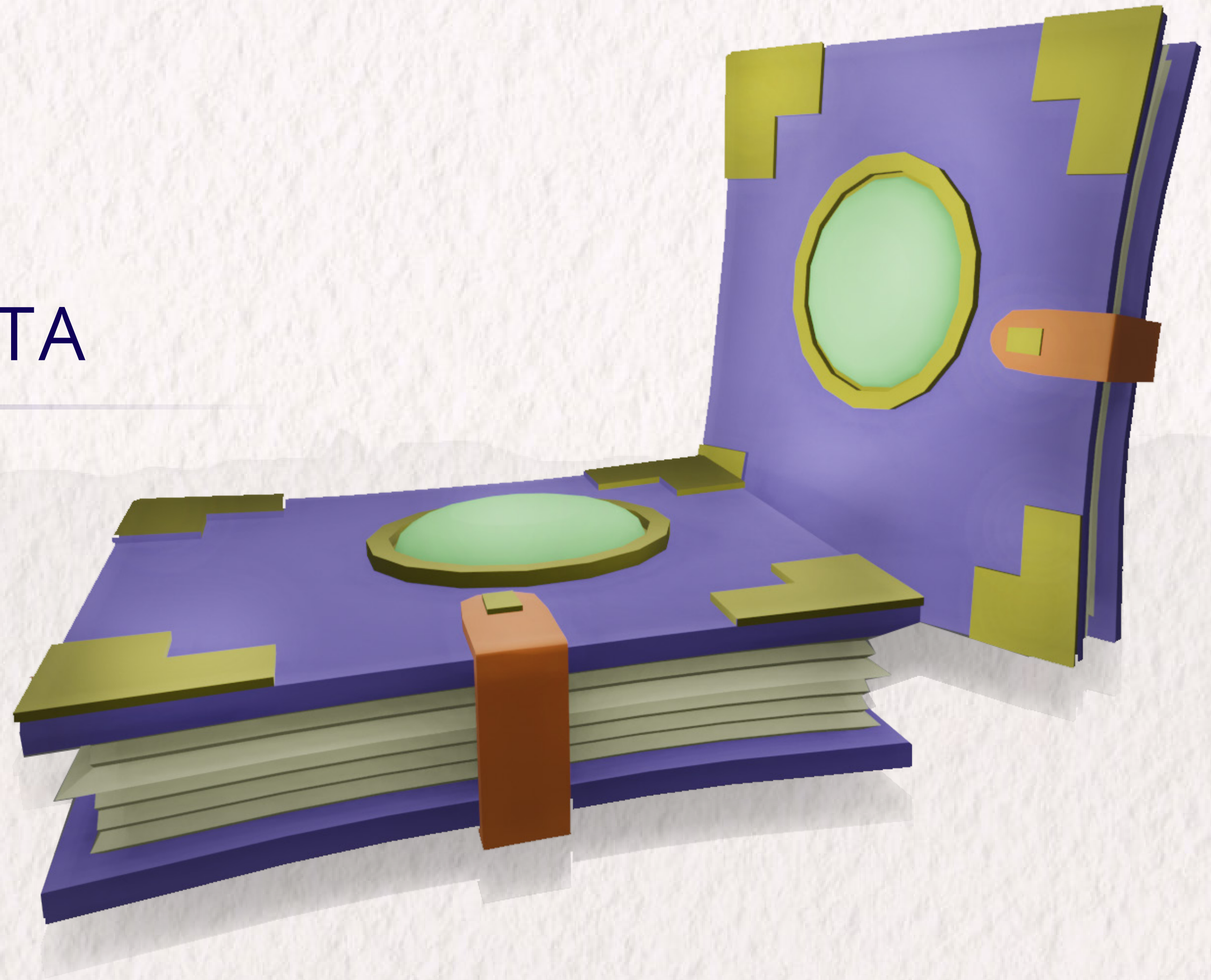
Χτυπάει ένα ξυπνητήρι. Το κοριτσάκι ανοίγει τα μάτια του ξαφνιασμένο. Κοιτά γύρω του και βλέπει ένα άγνωστο δωμάτιο. Την προσοχή της τραβά το γράμμα, το οποίο κουνιέται στο τραπέζι. Όταν το πλησιάζει και πάει να το αγγίξει, αυτό ίπταται, περιστρεφόμενο γύρω της. Καθώς το κοριτσάκι προσπαθεί να το πιάσει, αυτό ξεφεύγει στον κήπο. Το κοριτσάκι, μαζί με το αρκουδάκι της που μόλις έχει ξυπνήσει, τρέχουν πίσω του.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το γράμμα βουτά σε ένα πηγάδι και οι δύο ήρωες το ακολουθούν. Προσγειώνονται στο εσωτερικό του πηγαδιού, που είναι ένα γκρίζο, μουντό και σκοτεινό υπόγειο. Γύρω υπάρχουν βιβλιοθήκες με φίλτρα που λάμπουν. Το κοριτσάκι με το αρκουδάκι προσπαθούν να βρουν το γράμμα, το οποίο ανακαλύπτουν τελικά πίσω από ένα σεντούκι. Καθώς πλησιάζουν, τα φίλτρα αρχίζουν να κουνιούνται και να πέφτουν εξαιτίας ενός ξαφνικού σεισμού. Μένει μόνο ένα, στο χρώμα του νυχτερινού ουρανού. Το κοριτσάκι το πίνει.

Fade in black. Το κοριτσάκι και το αρκουδάκι κάθονται πάνω σε ένα μισοφέγγαρο. Το κοριτσάκι κοιτάει κάτω. Στη συνέχεια έντρομο σηκώνει το κεφάλι του και, κρατώντας το, τσιρίζει.

ΣΚΑΛΕΤΑ



ΣΚΑΛΕΤΑ

Τίτλοι αρχής

Σκηνή 1η

Το κοριτσάκι εντοπίζει το γράμμα στην πόρτα της, το τοποθετεί στο γραφείο της και κοιμάται με το αρκουδάκι της.

Σκηνή 2η

Το κορίτσι ξυπνά σε άγνωστό δωμάτιο/σαλόνι με το αρκουδάκι. Εντοπίζει και κυνηγά να πιάσει το ιπτάμενο γράμμα.

Σκηνή 3η

Το γράμμα ξεφεύγει στον κήπο, κατευθύνεται στο πηγάδι. Το κοριτσάκι και το αρκουδάκι ακολουθούν. Βουτούν μέσα.

ΣΚΑΛΕΤΑ

Σκηνή 4η

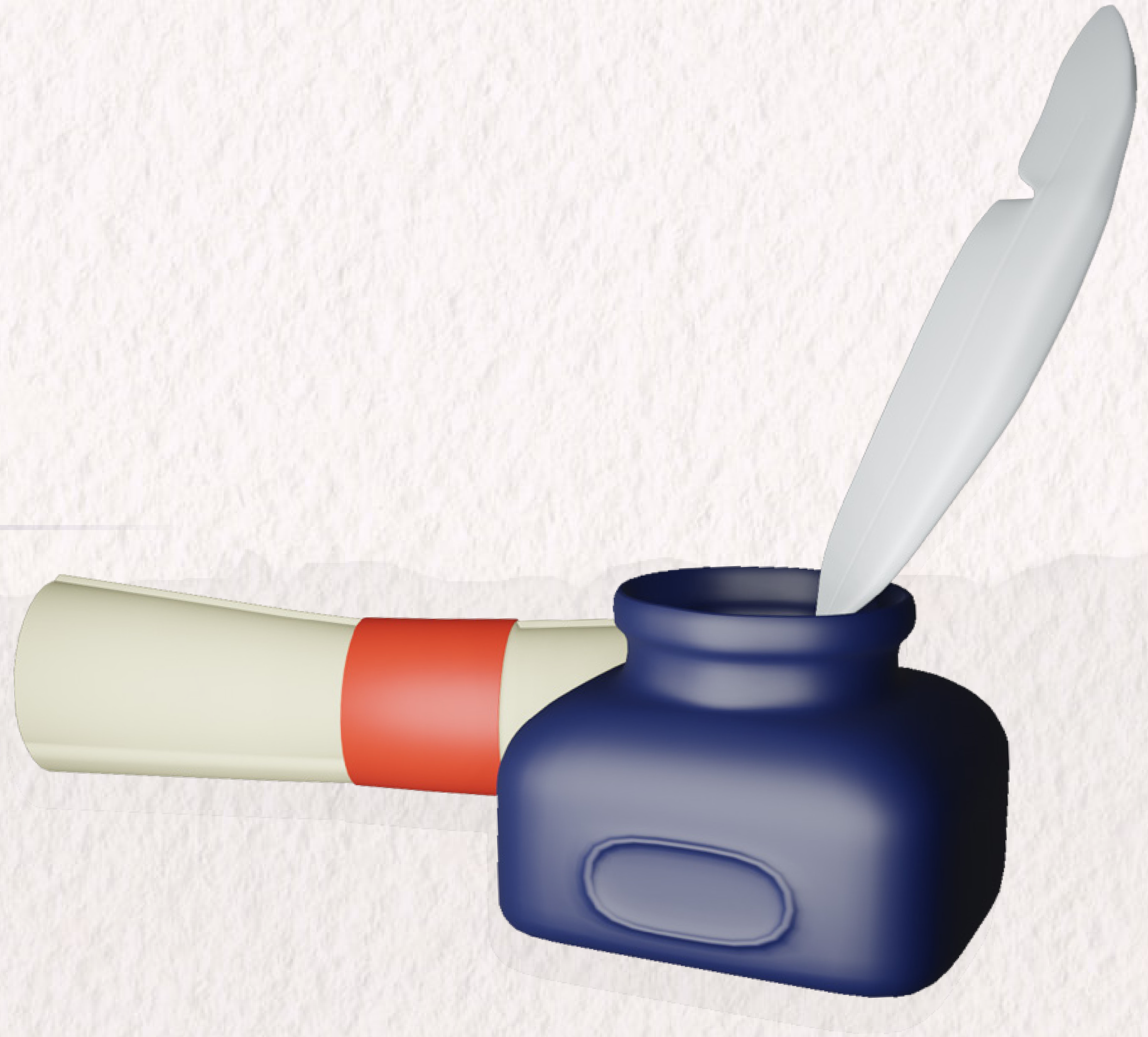
Το κοριτσάκι και το αρκουδάκι βρίσκονται στο εσωτερικό του πηγαδιού. Υπάρχουν γύρω φίλτρα. Το κοριτσάκι δοκιμάζει το φίλτρο που έχει μείνει μόνο του.

Σκηνή 5η

Το κοριτσάκι βρίσκεται πάνω στο φεγγάρι μαζί με το αρκουδάκι. Κοιτά κάτω και πανικοβάλλεται.

Τίτλοι τέλους

ΣΕΝΑΠΙΟ



ΣΕΝΑΡΙΟ

Σκηνή 1η | Εσωτερικό, δωμάτιο μικρού κοριτσιού - νύχτα

Η κοπέλα βρίσκεται στο παιδικό δωμάτιό της, στο κρεβάτι κοιμάται το αρκουδάκι της.

Η κοπέλα στέκεται όρθια μπροστά στον καθρέφτη της. Φοράει πυτζάμες, έχει τα κόκκινα μαλλιά της πιασμένα σε δύο μικρές πλάγιες κοτσίδες. Φοράει κάλτσες. Η πόρτα χτυπάει, το κορίτσι ξαφνιάζεται. Πλησιάζει την πόρτα, την ανοίγει, κοιτά δεξιά-αριστερά, ύστερα κάτω. Κοντινό στο πρόσωπο της. Υπάρχει ένα γράμμα με μια κέρινη σφραγίδα στο κέντρο του. Το παίρνει στα χέρια της και, καθώς επιστρέφει στο δωμάτιό της, το πετάει προς το γραφείο της. Κατευθύνεται στο κρεβάτι της, ξαπλώνει, κλείνει τα μάτια της και κοιμάται.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Σκηνή 2η | Εσωτερικό, ονειρικό δωμάτιο - μέρα

Ακούγεται ο δυνατός ήχος ενός ξυπνητηριού. Το κοριτσάκι ανοίγει ξαφνιασμένο τα μάτια του. Το αρκουδάκι δίπλα της εξακολουθεί να κοιμάται. Το κορίτσι σηκώνεται και παρατηρεί το δωμάτιο που βρίσκεται. Εντοπίζει κάτι που κουνιέται πάνω στο κυκλικό τραπέζι, στο κέντρο του δωματίου. Πλησιάζει προς το μέρος του με προσοχή και βλέπει το γράμμα με την κέρινη σφραγίδα. Τεντώνει το χέρι της να το πιάσει. Το γράμμα ξεκινά να αιωρείται και να πετά σε κύκλους μέσα στο δωμάτιο. Το κοριτσάκι απλώνει τα χέρια του και προσπαθεί να το πιάσει, αλλά αυτό ξεφεύγει και συνεχίζει να κάνει κύκλους γύρω της. Εκείνη την ώρα το αρκουδάκι ξυπνά και κοιτάζει με περιέργεια γύρω του, κοντινό πλάνο. Το γράμμα βγαίνει έξω από το δωμάτιο. Το κοριτσάκι και το αρκουδάκι το ακολουθούν.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Σκηνή 3η | Εξωτερικό, κήπος ονειρικού σπιτιού - συνέχεια

Το γράμμα προσπερνά όλα τα αντικείμενα του κήπου και κατευθύνεται στο πηγάδι, που βρίσκεται δίπλα σε ένα δέντρο. Το κοριτσάκι τρέχει από πίσω του και το αρκουδάκι το ακολουθεί. Zoom out, γενικό πλάνο, το σπίτι και ο κήπος είναι σε ένα ιπτάμενο κομμάτι γης. Zoom in. Το γράμμα βουτά στο πηγάδι και το κορίτσι κάνει το ίδιο.

Σκηνή 4η | Εσωτερικό, δωμάτιο μέσα στο πηγάδι - συνέχεια

Το κοριτσάκι βρίσκεται σε ένα σκοτεινό υπόγειο. Μετά από λίγο, το αρκουδάκι πέφτει με το πρόσωπο του στο πάτωμα. Στηρίζεται στα χέρια του και σηκώνεται αργά. Κοιτάζουν γύρω τους. Υπάρχουν βιβλιοθήκες ξύλινες, ψηλές, με μεγάλα ράφια. Σε αυτά βρίσκονται τοποθετημένα γυάλινα δοχεία διαφόρων σχημάτων, στο εσωτερικό των οποίων υπάρχει χρωματιστό, φωσφορούχο, παχύρευστο υγρό.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Σκηνή 4η (συνέχεια) | Εσωτερικό, δωμάτιο μέσα στο πηγάδι - συνέχεια

Το γράμμα κρύβεται πίσω από ένα σεντούκι. Ακούγεται βουή. Το δωμάτιο σείεται και τα φίλτρα πέφτουν και σπάνε, κοντινό στην κοπέλα. Τα φίλτρα πέφτουν από τα ράφια. Ένα φίλτρο στο χρώμα του νυχτερινού ουρανού μένει στο σεντούκι. Το κορίτσι το πίνει. Το αρκουδάκι κοιτάζει περίεργο, κοντινό στο πρόσωπό του. Fade in black.

Σκηνή 5η | Εξωτερικό, φεγγάρι / μέσα στο φίλτρο - λίγο αργότερα

Fade in. Το κοριτσάκι και το αρκουδάκι στέκονται πάνω σε ένα μισοφέγγαρο στον ουρανό κοιτάζοντας προς τα κάτω. Κοντινό στα πρόσωπά τους. Σηκώνουν το κεφάλι τους και η κοπέλα τσιρίζει. Zoom out. Fade out.

STORYBOARD



STORYBOARD

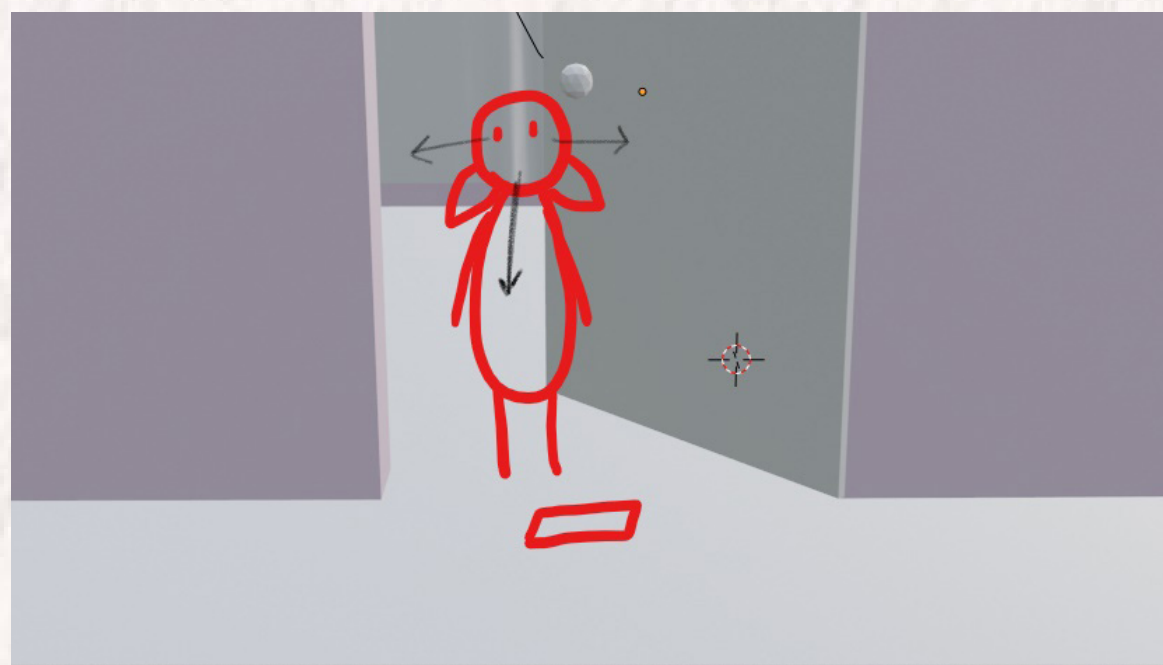


Σκηνή 1, Πλάνο 1 (fade in)

Πλοκή: Το κοριτσάκι βρίσκεται στο δωμάτιο του. Χτυπάει η πόρτα. Πηγαίνει και την ανοίγει.

Διάλογος: -

Ήχος: χτύπημα πόρτας, βήματα



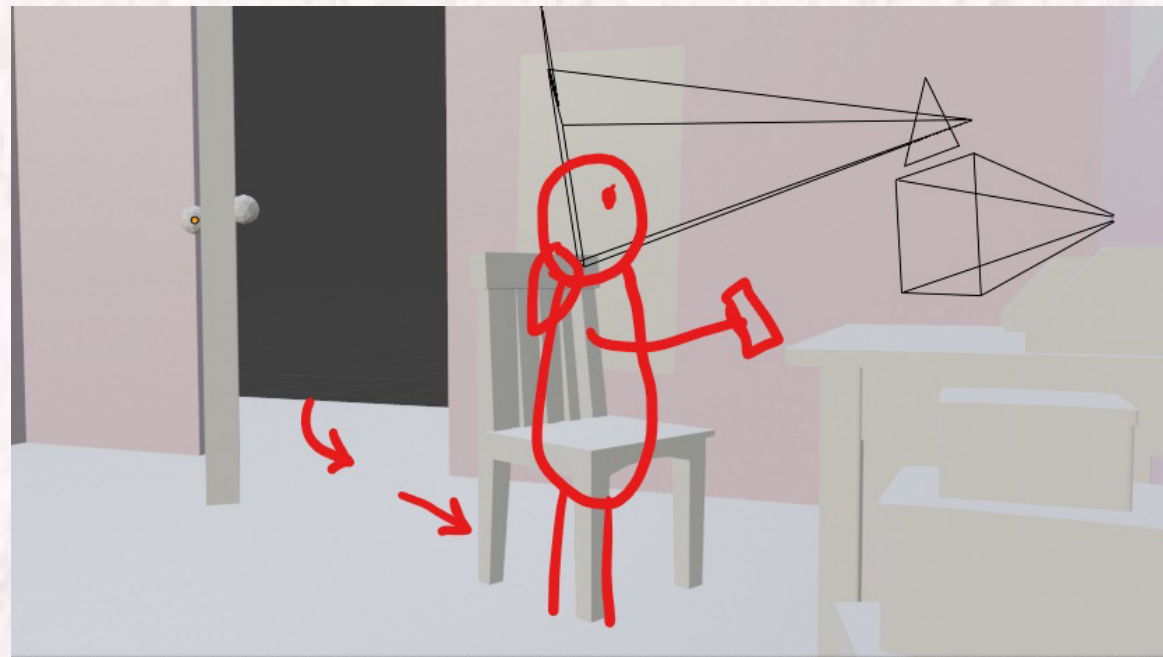
Σκηνή 1, Πλάνο 2 (cut)

Πλοκή: Το κοριτσάκι βγαίνει από την πόρτα. Κοιτά δεξιά - αριστερά και βλέπει ένα γράμμα κάτω. Το μαζεύει και επιστρέφει μέσα.

Διάλογος: -

Ήχος: άνοιγμα και κλείσιμο πόρτας, βήματα

STORYBOARD

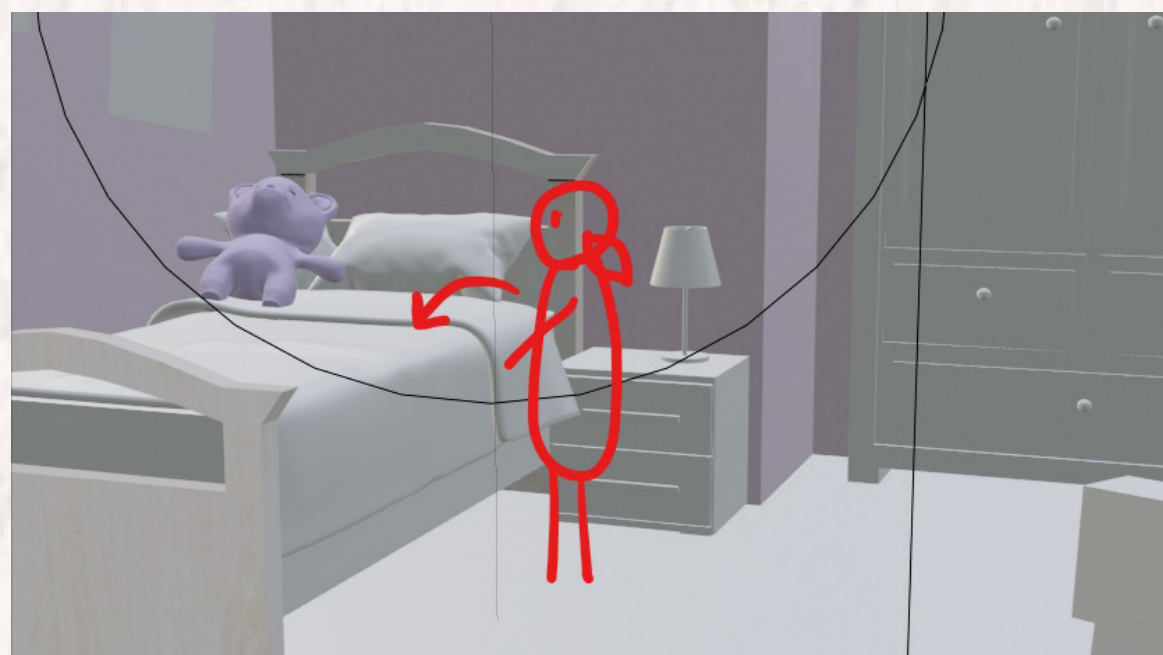


Σκηνή 1, Πλάνο 2 (cut)

Πλοκή: Το κοριτσάκι πηγαίνει στο δωμάτιο και πετάει το γράμμα στο γραφείο της.

Διάλογος: -

Ήχος: βήματα



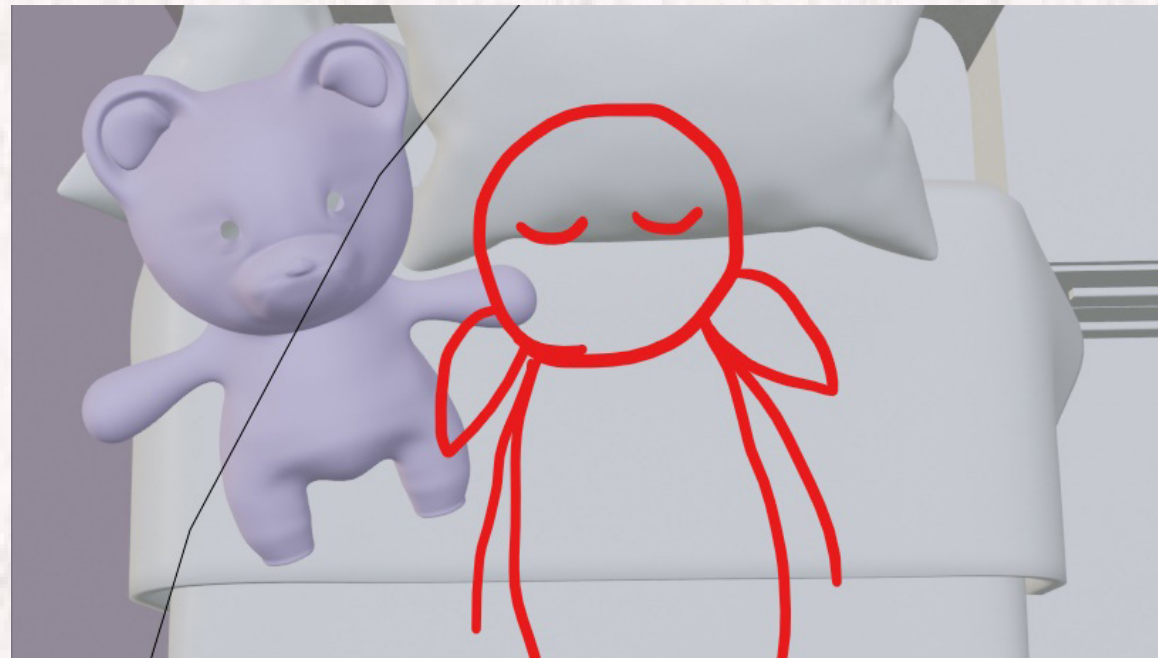
Σκηνή 1, Πλάνο 3 (cut)

Πλοκή: Το κοριτσάκι πηγαίνει στο κρεβάτι του και ξαπλώνει.

Διάλογος: -

Ήχος: βήματα

STORYBOARD

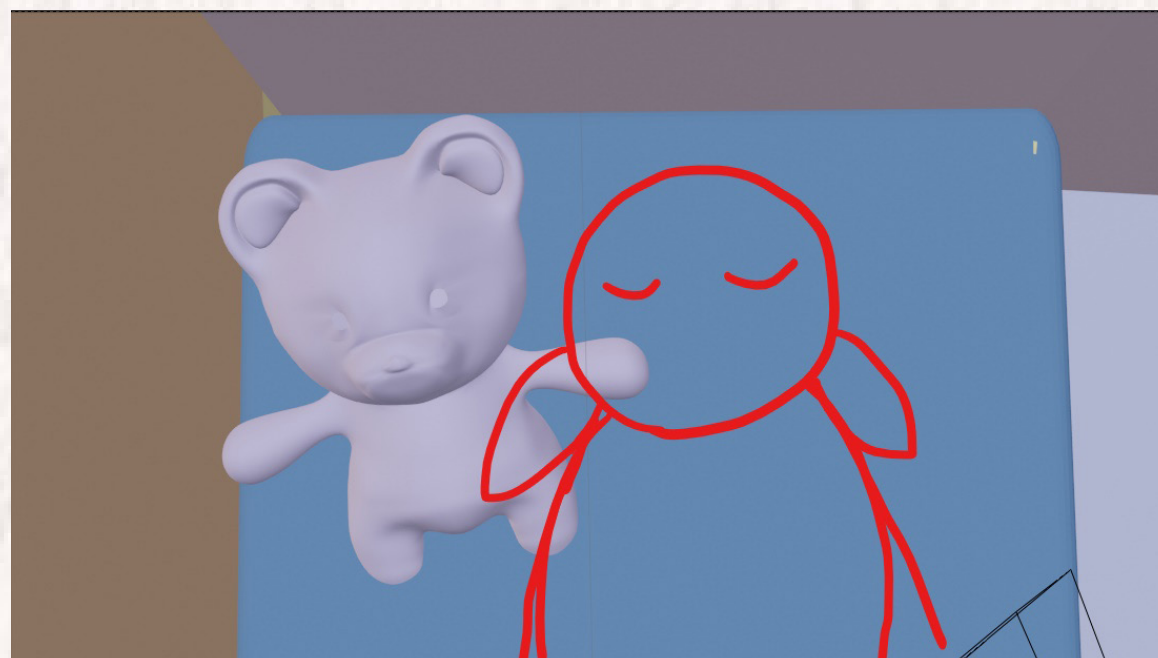


Σκηνή 1, Πλάνο 4 (cut)

Πλοκή: Το κοριτσάκι κλείνει το φως, τα μάτια του και κοιμάται με το αρκουδάκι του.

Διάλογος: -

Ήχος: διακόπτης που κλείνει



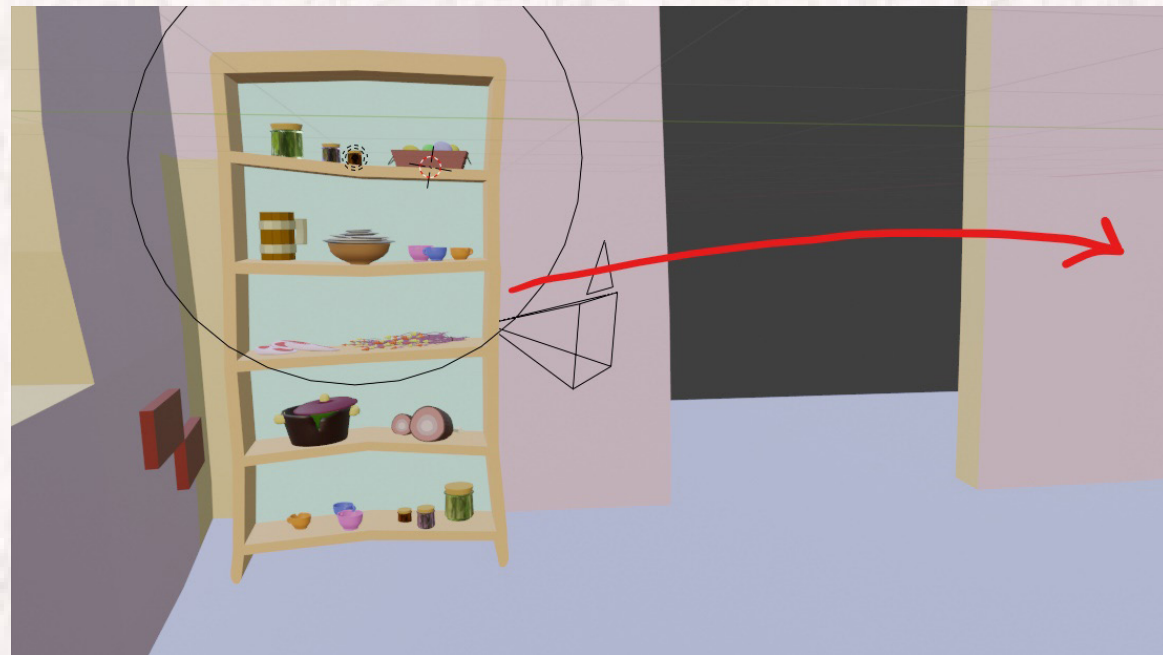
Σκηνή 2, Πλάνο 1 (fade in)

Πλοκή: Ακούγεται ήχος ξυπνητηριού. Το κοριτσάκι ανοίγει τα μάτια του.

Διάλογος: -

Ήχος: ξυπνητήρι

STORYBOARD



Σκηνή 2, Πλάνο 2 (cut)

Πλοκή: Το κοριτσάκι κοιτάει γύρω του τον άγνωστο χώρο που βρίσκεται. Κίνηση κάμερας παράλληλη με το δωμάτιο.

Διάλογος: -

Ήχος: -



Σκηνή 2, Πλάνο 3 (cut)

Πλοκή: Το κορίτσι εντοπίζει το γράμμα που κουνιέται.

Διάλογος: -

Ήχος: -

STORYBOARD

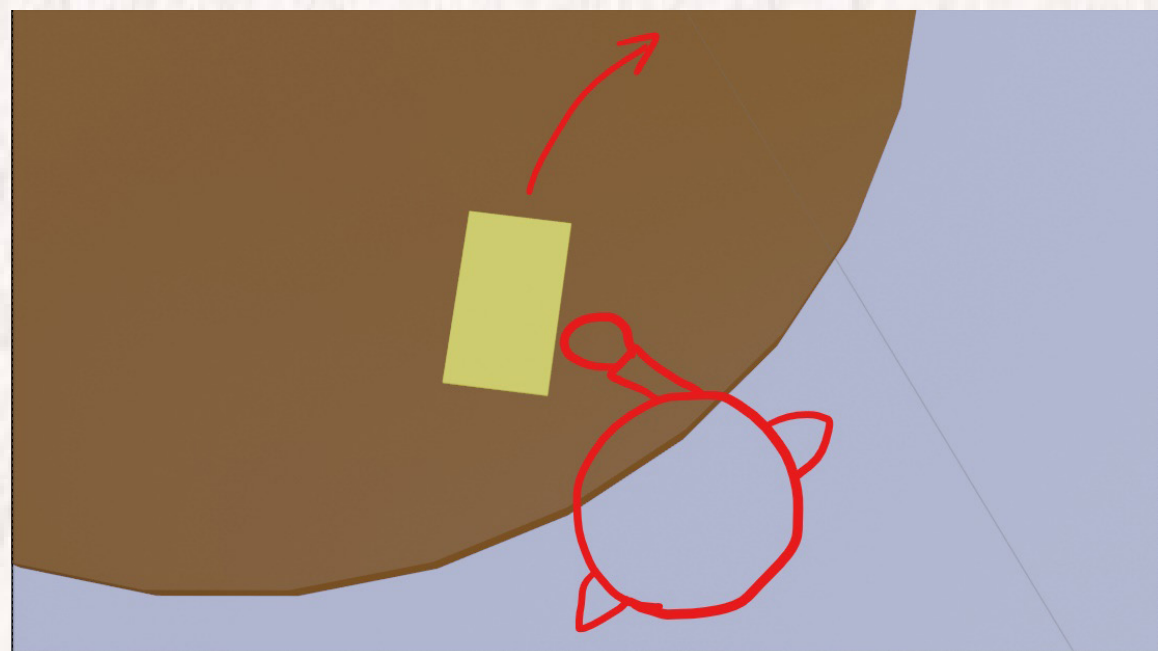


Σκηνή 2, Πλάνο 4 (cut)

Πλοκή: Το κορίτσι προχωρά προς την κατεύθυνση του γράμματος.

Διάλογος: -

Ήχος: βήματα



Σκηνή 2, Πλάνο 5 (cut)

Πλοκή: Το κορίτσι απλώνει το χέρι του να πιάσει το γράμμα αλλά εκείνο ξεγλιστρά.

Διάλογος: -

Ήχος: -

STORYBOARD

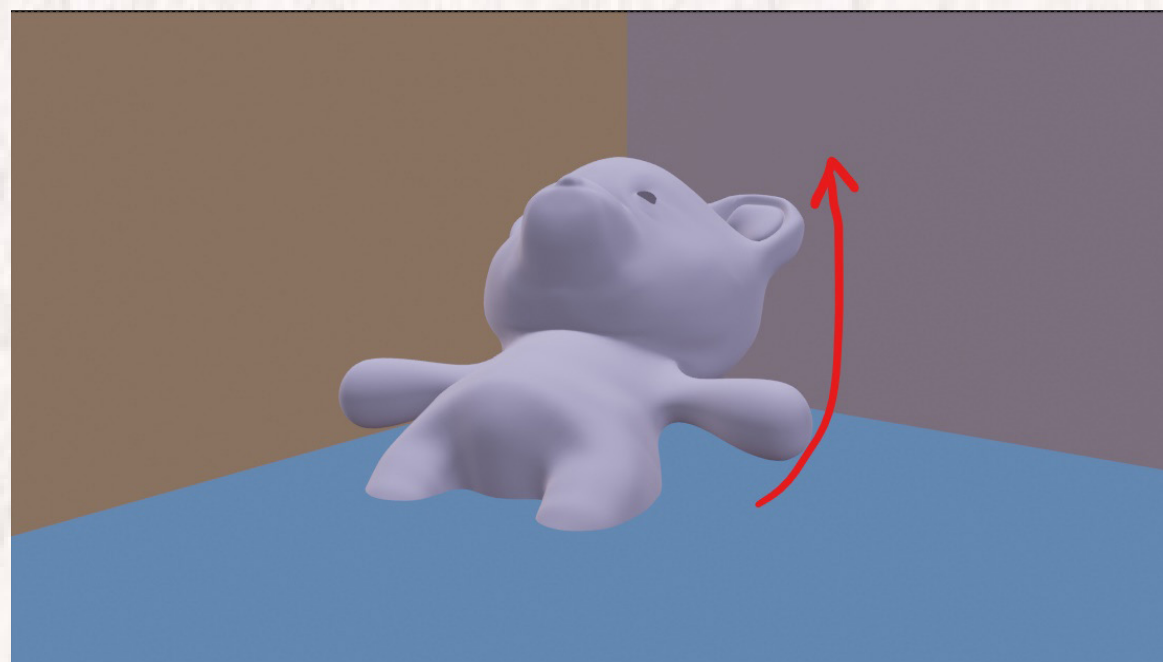


Σκηνή 2, Πλάνο 6 (cut)

Πλοκή: Το κορίτσι προσπαθεί να πιάσει το γράμμα καθώς εκείνο περιστρέφεται γύρω της.

Διάλογος: -

Ήχος: -



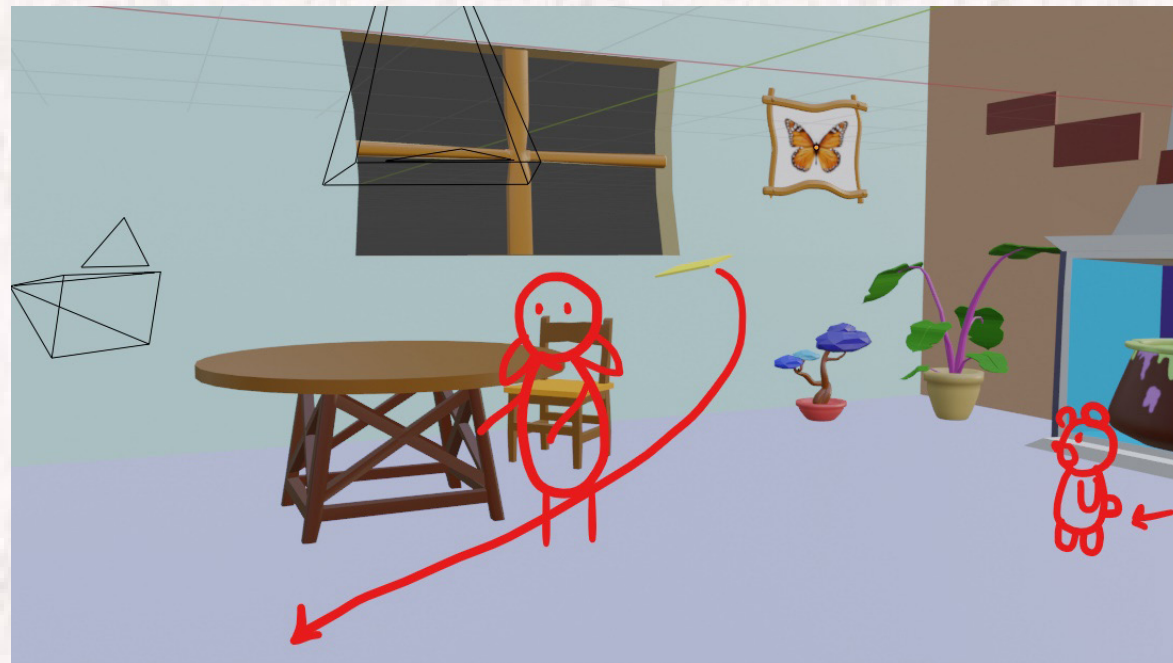
Σκηνή 2, Πλάνο 7 (cut)

Πλοκή: Το αρκουδάκι ξυπνάει και σηκώνεται

Διάλογος: -

Ήχος: -

STORYBOARD



Σκηνή 2, Πλάνο 6 (cut)

Πλοκή: Το κορίτσι προσπαθεί να πιάσει το γράμμα, αλλά εκείνο φεύγει έξω.

Διάλογος: -

Ήχος: -



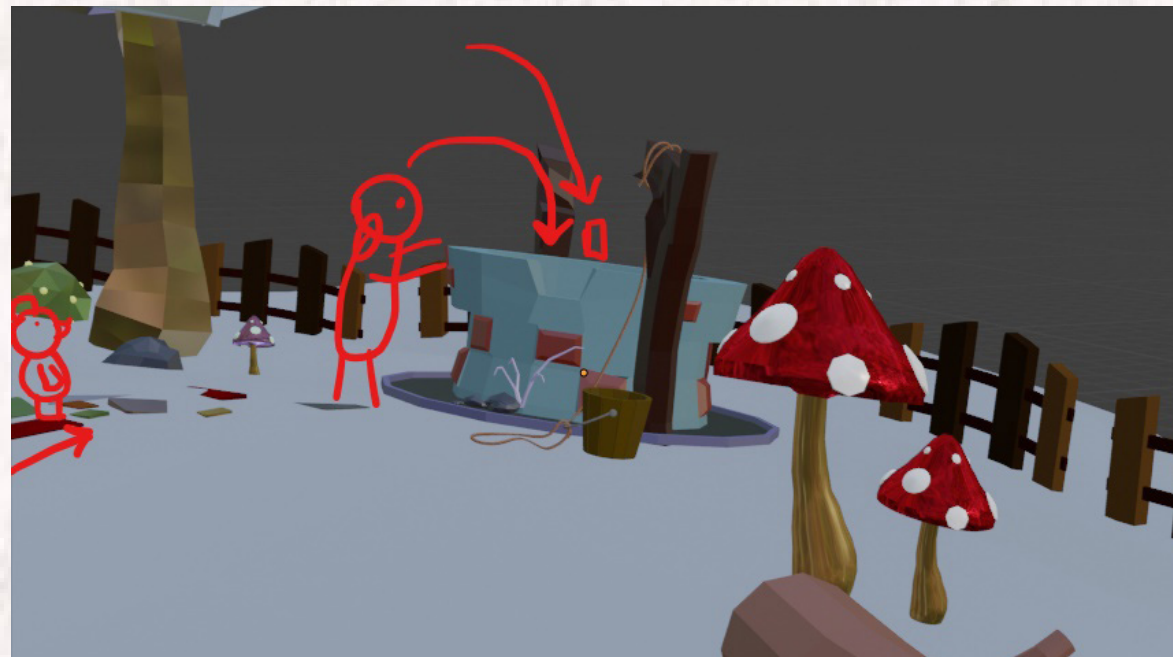
Σκηνή 3, Πλάνο 1 (cut, παράλληλη κίνηση κάμερας)

Πλοκή: Το κοριτσάκι ακολουθεί το γράμμα έξω από το σπίτι τρέχοντας. Μετά από λίγο το αρκουδάκι βγαίνει και το ακολουθεί.

Διάλογος: -

Ήχος: -

STORYBOARD

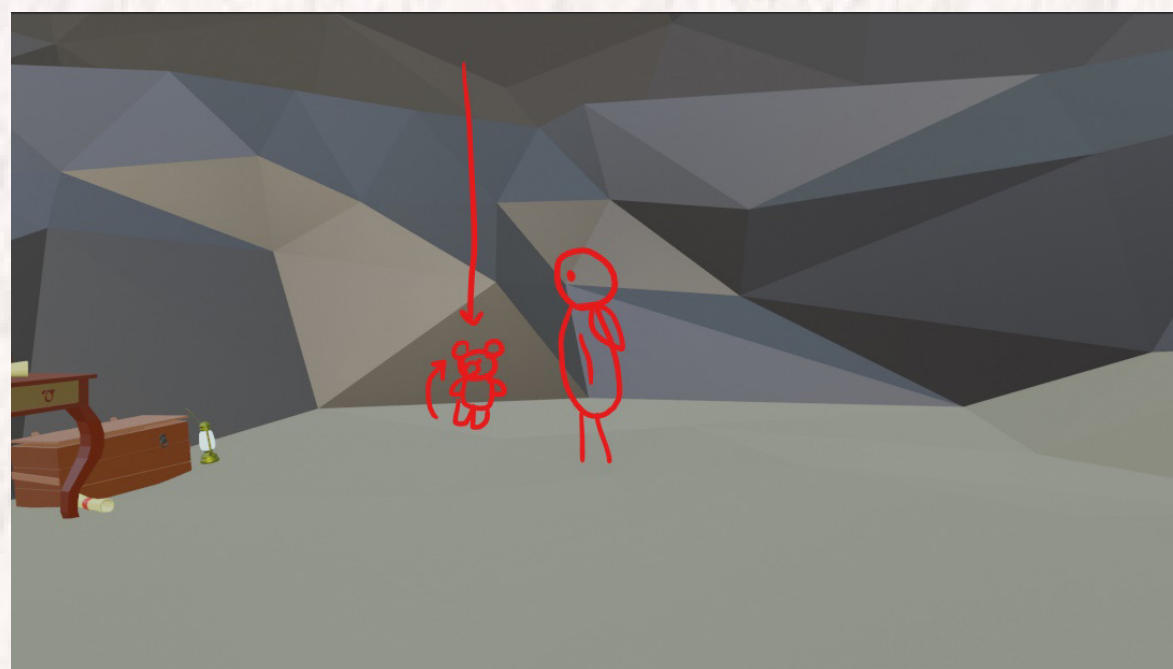


Σκηνή 3, Πλάνο 2 (cut)

Πλοκή: Το κορίτσι βλέπει το γράμμα να βουτά στο πηγάδι και κάνει το ίδιο.

Διάλογος: -

Ήχος: -



Σκηνή 4, Πλάνο 1 (fade in)

Πλοκή: Το κοριτσάκι βρίσκεται μέσα στο πηγάδι. Το αρκουδάκι πέφτει δίπλα της από πάνω και σηκώνεται αργά.

Διάλογος: -

Ήχος: ήχος ελαφριάς πρόσκρουσης

STORYBOARD

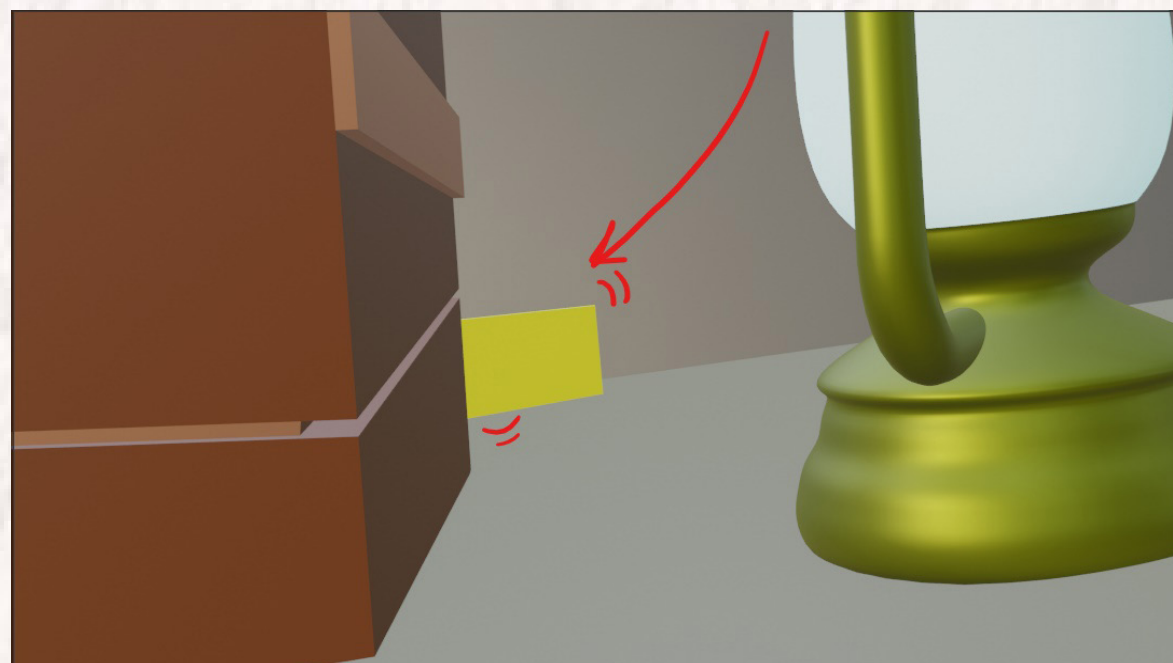


Σκηνή 4, Πλάνο 2 (cut και παράλληλη κίνηση κάμερας)

Πλοκή: Το κορίτσι κοιτά γύρω του το άγνωστο περιβάλλον στο οποίο βρίσκεται.

Διάλογος: -

Ήχος: -



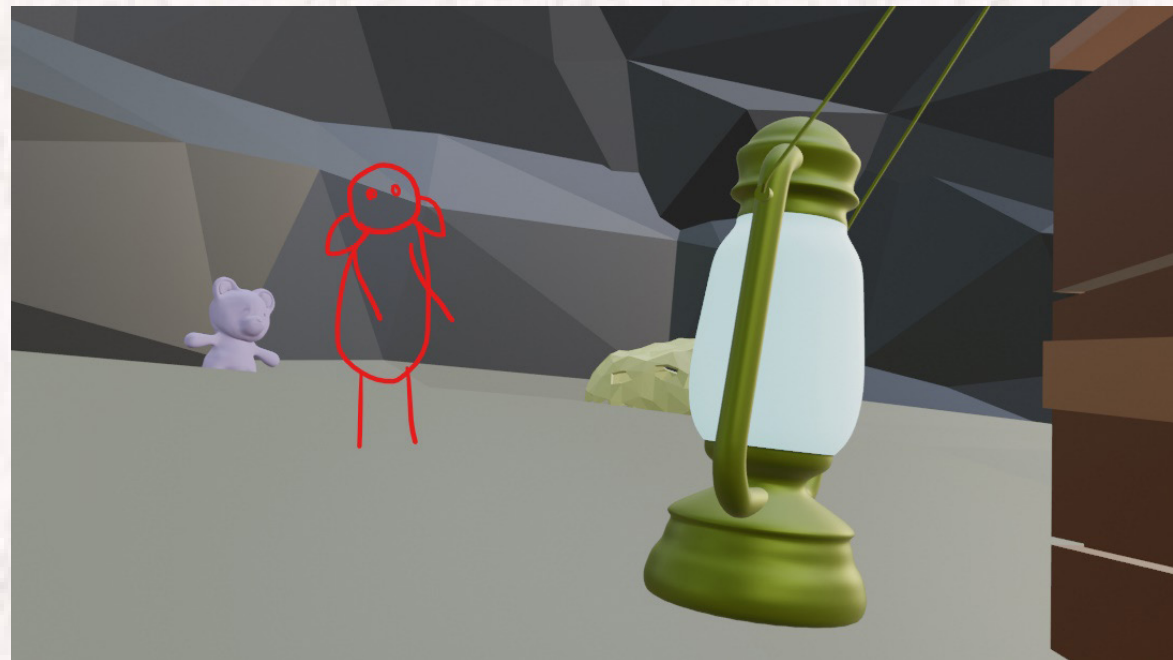
Σκηνή 4, Πλάνο 3 (cut)

Πλοκή: Το κοριτσάκι εντοπίζει το γράμμα, που κρύβεται πίσω από ένα σεντούκι.

Διάλογος: -

Ήχος: -

STORYBOARD

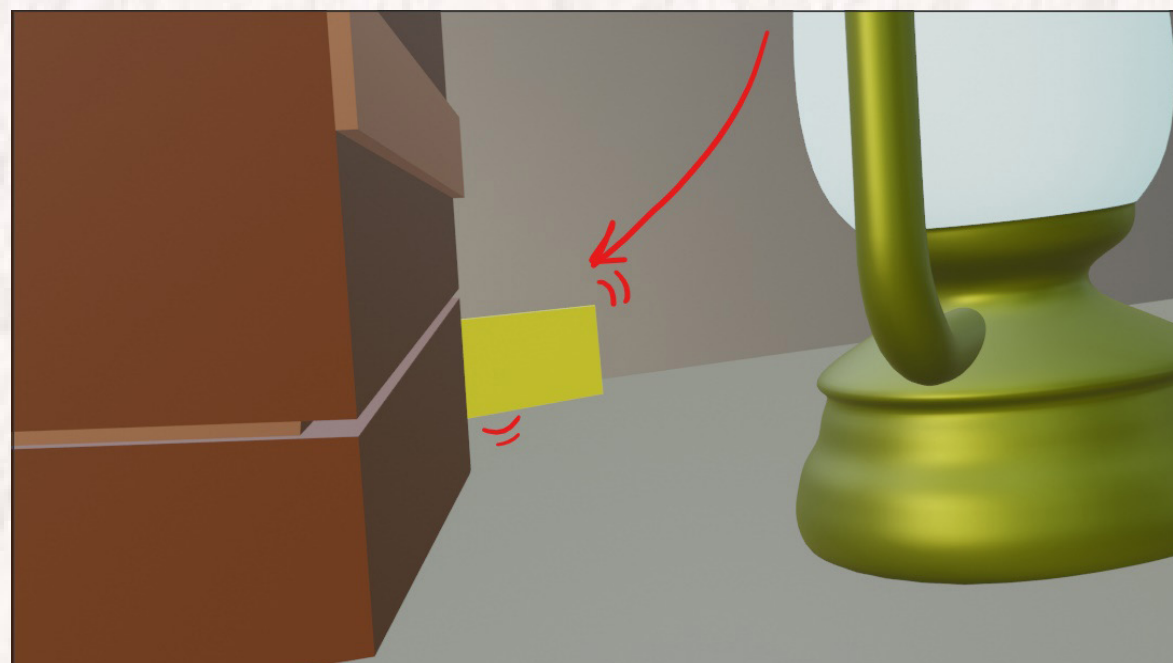


Σκηνή 4, Πλάνο 4 (cut, οπτική γράμματος)

Πλοκή: Το κορίτσι προχωρά προς το γράμμα.

Διάλογος: -

Ήχος: βήματα



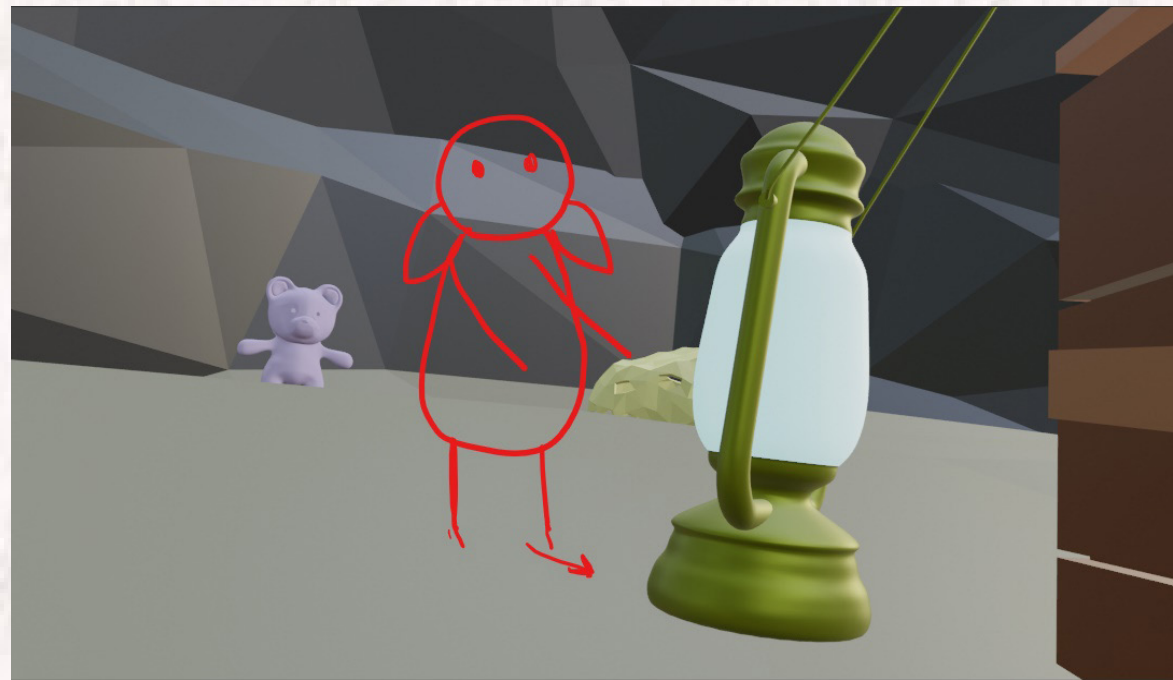
Σκηνή 4, Πλάνο 3 (cut)

Πλοκή: Το γράμμα κουνιέται τρομαγμένο.

Διάλογος: -

Ήχος: -

STORYBOARD

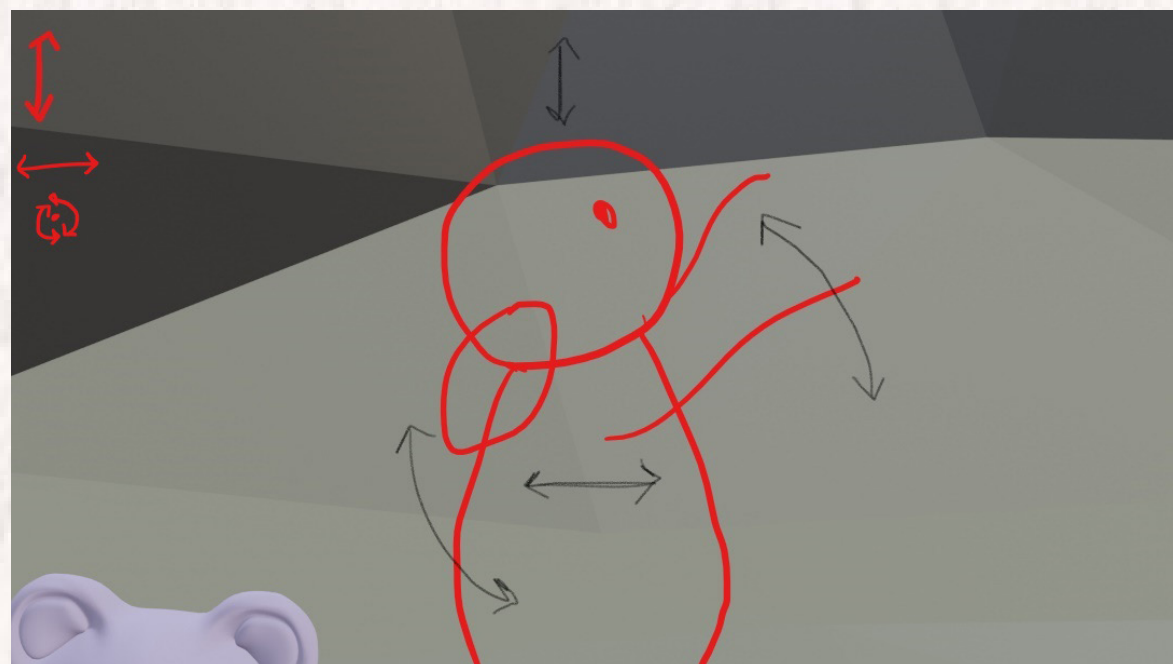


Σκηνή 4, Πλάνο 4 (cut, οπτική γράμματος)

Πλοκή: Το κορίτσι πλησιάζει πολύ κοντά και είναι έτοιμο να πιάσει το γράμμα.

Διάλογος: -

Ήχος: βήματα



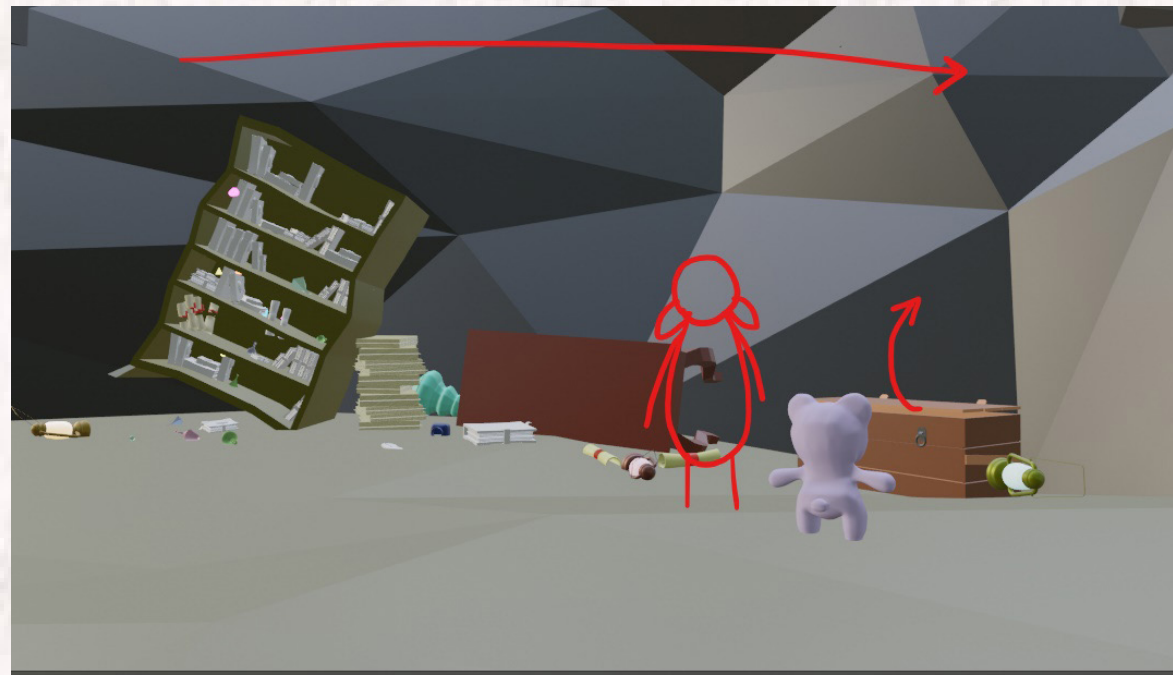
Σκηνή 4, Πλάνο 5 (cut, τυχαία κίνηση κάμερας)

Πλοκή: Γίνεται σεισμός. Το κορίτσι προσπαθεί να ισορροπήσει όρθιο.

Διάλογος: -

Ήχος: σεισμός, σπάσιμο γυαλιών

STORYBOARD

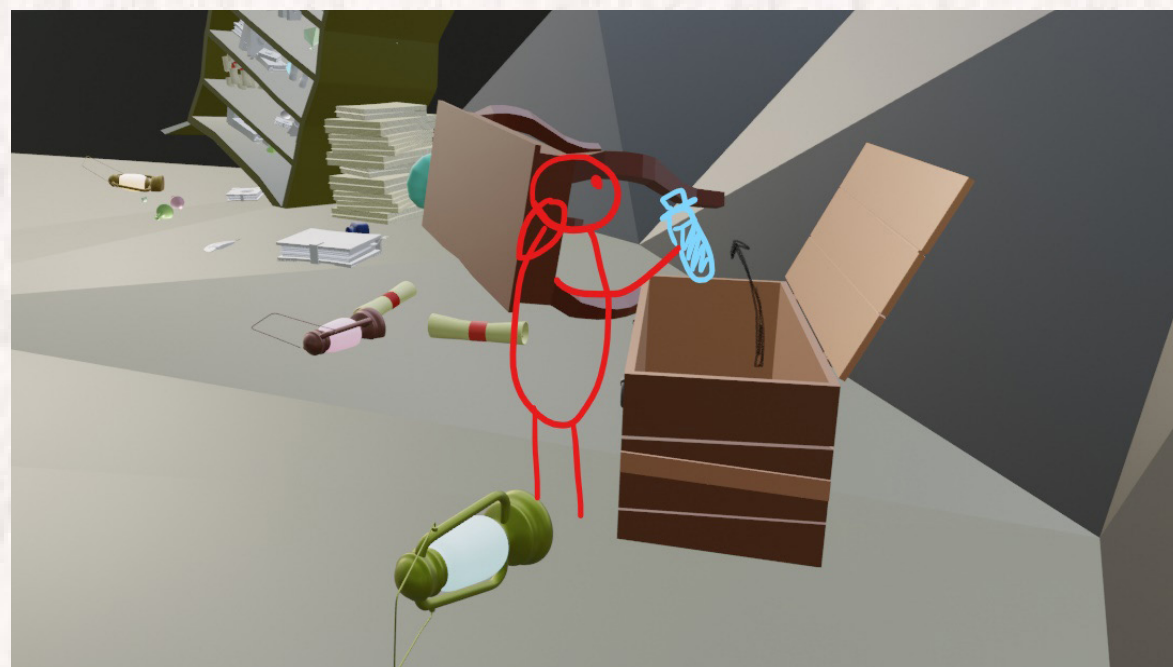


Σκηνή 4, Πλάνο 6 (cut)

Πλοκή: Το κοριτσάκι κοιτά γύρω του την καταστροφή.
Το γράμμα λείπει. Το καπάκι από το σεντούκι ανοίγει.

Διάλογος: -

Ήχος: -



Σκηνή 4, Πλάνο 7 (cut)

Πλοκή: Το κορίτσι πλησιάζει το μπαούλο και βγάζει
από μέσα ένα μπλε μυστήριο φίλτρο.

Διάλογος: -

Ήχος: -

STORYBOARD

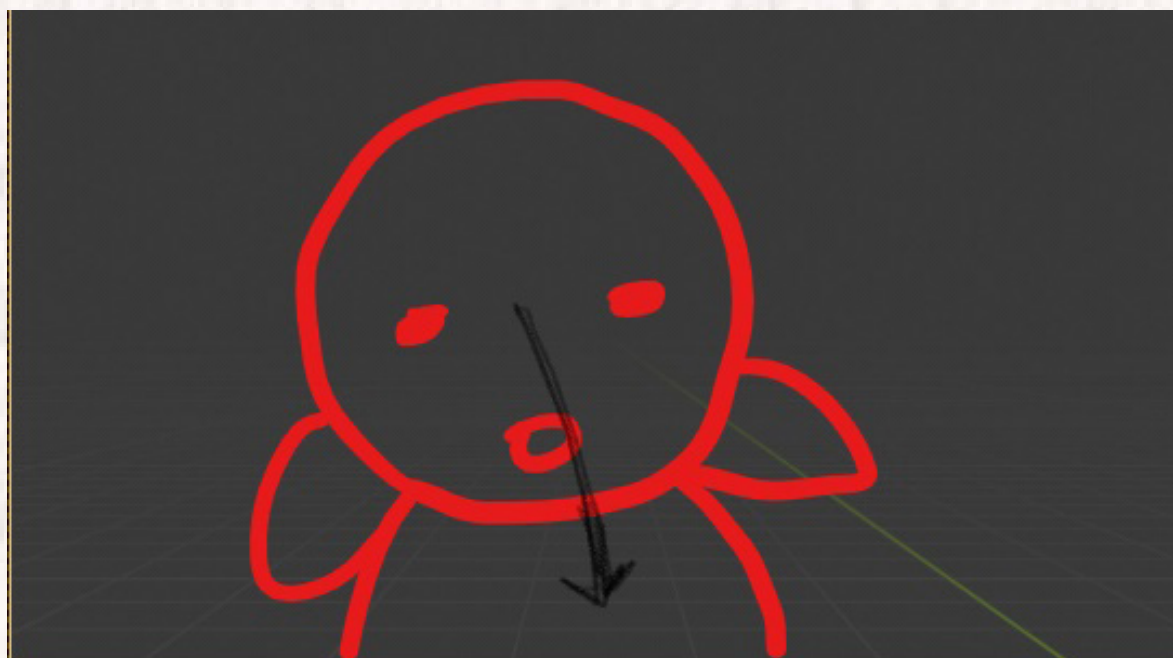


Σκηνή 4, Πλάνο 8 (cut)

Πλοκή: Το αρκουδάκι κοιτά προβληματισμένο καθώς το κορίτσι πίνει το φίλτρο.

Διάλογος: -

Ήχος: ήχος γουλιών



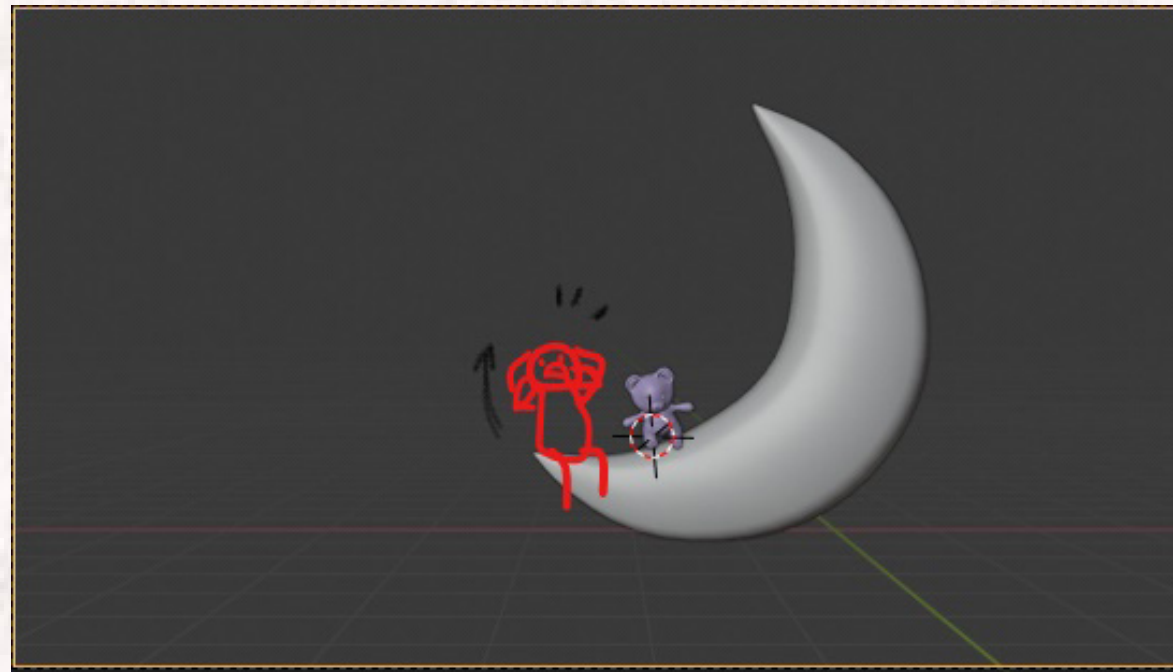
Σκηνή 5, Πλάνο 1 (fade in)

Πλοκή: Το κοριτσάκι και το αρκουδάκι κάθονται πάνω στο φεγγάρι. Το κορίτσι κοιτά έντρομο προς τα κάτω.

Διάλογος: -

Ήχος: -

STORYBOARD



Σκηνή 5, Πλάνο 2 (cut, zoom out)

Πλοκή: Το κοριτσάκι σηκώνει το βλέμμα του, πιάνει το κεφάλι του και τσιρίζει.

Διάλογος: -

Ήχος: τσιρίδα

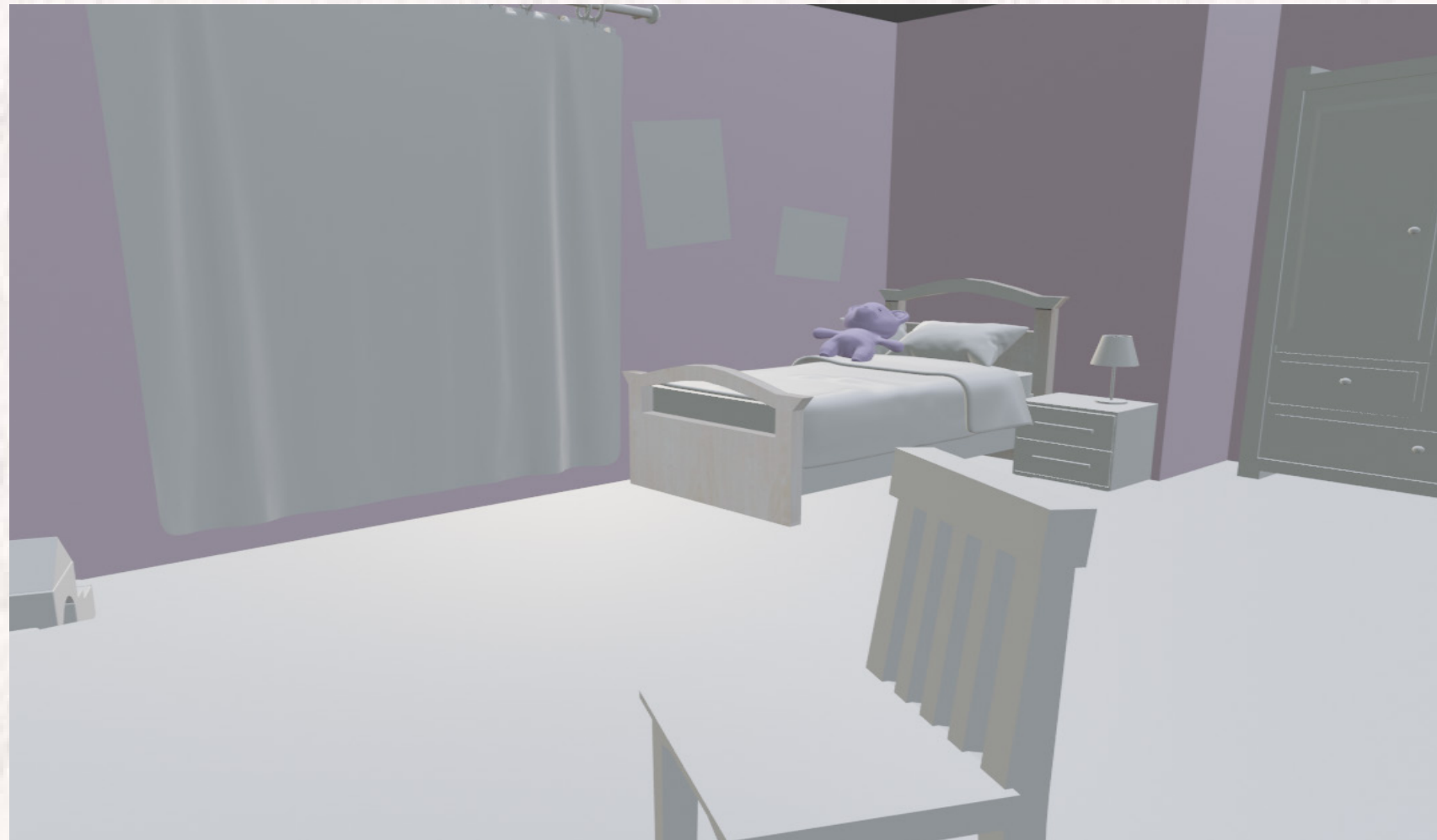
ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΚΗΝΩΝ



ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΚΗΝΩΝ - 1η ΣΚΗΝΗ

Γενικός άξονας

Το γνωστό και το κατεστημένο, η πραγματικότητα, το ασφαλές και οικείο μέρος, η παρούσα κατάσταση της ζωής του ατόμου πριν το ξεκίνημα.



Βασική χρωματική παλέτα:



ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΚΗΝΩΝ - 2η ΣΚΗΝΗ

Γενικός άξονας | Αλλαγή περιβάλλοντος, κάτι καινούργιο, νέα διάσταση πραγματικότητας, μια νέα αρχή σε ένα καινούργιο μέρος



Βασική χρωματική παλέτα:



ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΚΗΝΩΝ - 2η ΣΚΗΝΗ

Αιτιολογία χρωματικής παλέτας

Επειδή τα περισσότερα από τα αντικείμενα που βρίσκονται τοποθετημένα στη σκηνή αναγνωρίζονται εύκολα ως χρηστικά και οικιακά αντικείμενα που εντοπίζονται στην καθημερινότητα του πραγματικού κόσμου, επιλέγονται για την απεικόνισή τους έντονα χρώματα που δεν ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα, ώστε να δοθεί έμφαση στον διαφορετικό, νέο χώρο.

ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΚΗΝΩΝ - 3η ΣΚΗΝΗ

Γενικός άξονας | Η προσκόλληση στον στόχο οδηγεί σε εμμονή που τυφλώνει το άτομο.



Βασική χρωματική παλέτα:



ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΚΗΝΩΝ - 3η ΣΚΗΝΗ

Συμβολισμοί

Μονοπάτι: Η πορεία στη ζωή και προς τον στόχο

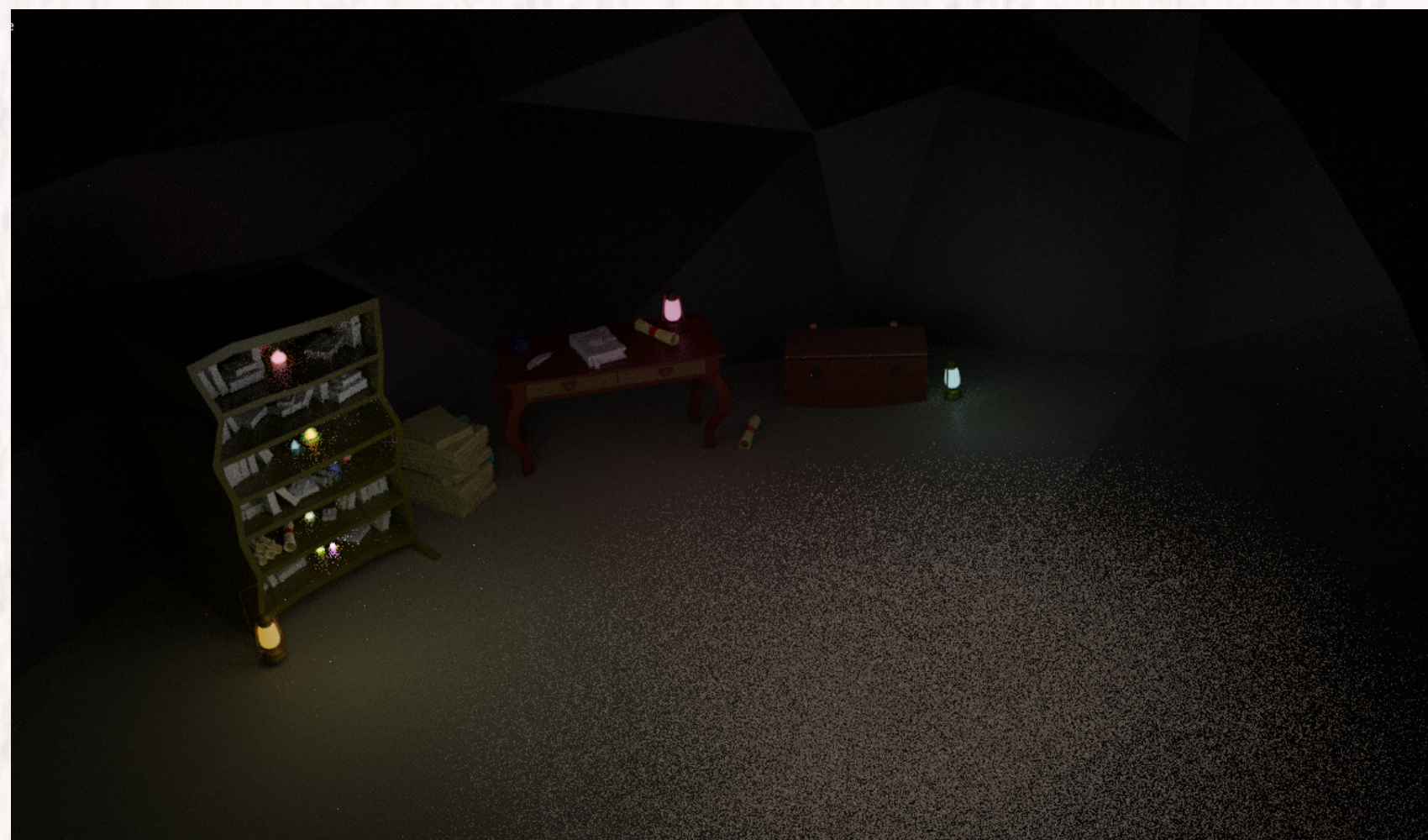
Περιβάλλον: η πρώτη αθώα εντύπωση του κόσμου, οι άλλοι πειρασμοί

Πηγάδι: η είσοδος προς κάτι άγνωστο, η μεγάλη απόφαση, το κάλεσμα στην περιπέτεια

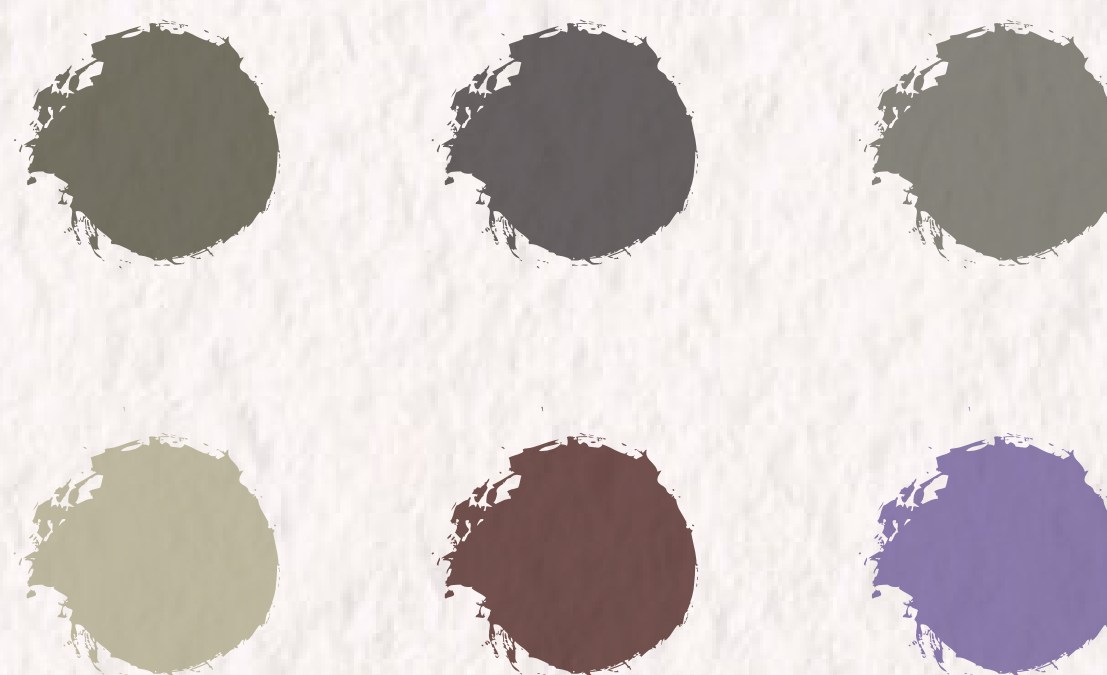


ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΚΗΝΩΝ - 4η ΣΚΗΝΗ

Γενικός άξονας | Η στιγμή της λήψης σημαντικών αποφάσεων, οι διαθέσιμες ευκαιρίες και η τελική απόφαση



Βασική χρωματική παλέτα:



ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΚΗΝΩΝ - 4η ΣΚΗΝΗ

Συμβολισμοί

Εσωτερικό πηγαδιού: το άγνωστο, η αναζήτηση της απάντησης, το πρόβλημα

Φίλτρα: οι πιθανές επιλογές για τη λήψη της τελικής απόφασης, όταν σπάνε οι επιλογές χάνονται

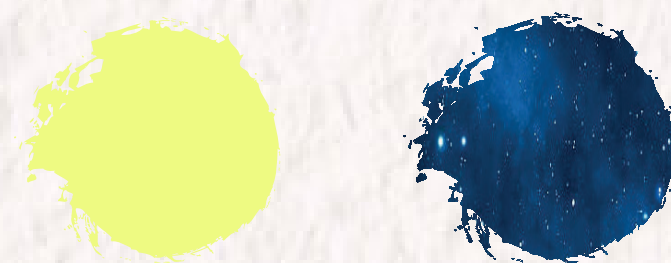
Τελευταίο φίλτρο: η τελική απόφαση

ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΚΗΝΩΝ - 5η ΣΚΗΝΗ

Γενικός άξονας | Οι συνέπειες των πράξεων και της λάθος επιλογής



Βασική χρωματική παλέτα:



ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΚΗΝΩΝ - 5η ΣΚΗΝΗ

Συμβολισμοί

Νύχτα: απουσία λύσεων, πνευματικό χάος

Φεγγάρι: Το αδιέξοδο (δεν μπορούν να κατέβουν απο εκεί, είναι μετέωροι)

Σκηνή (γενικά): οι συνέπειες της εμμονής

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ



ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ - ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Κοριτσάκι

Εξωτερική εμφάνιση: 6 ετών, κοκκινομάλλα με δύο κοτσιδάκια στα πλάγια, καστανά μάτια, χλωμό δέρμα, ντυμένη με πυτζάμες

Προσωπικότητα: ενεργητική, περιπετειώδης, περίεργη, πεισματάρη

Συμβολικός ρόλος: η νέα ψυχή που ξεκινά τη ζωή της και ανακαλύπτει τον κόσμο, παρορμητισμός, αθωότητα

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ - ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Αρκουδάκι

Εξωτερική εμφάνιση: μωβ αρκουδάκι, μεσαίου μεγέθους, φθάνει την κοπέλα στη μέση της, δεν έχει στόμα (μουσούδα, μάτια σκούρα-μικρά-γυαλιστερά, μύτη)

Προσωπικότητα: προστατευτικό, πιστό, έμπιστο, βοηθητικό

Συμβολικός ρόλος: το συναίσθημα που ακολουθεί χωρίς κριτική σκέψη

Γράμμα

Εξωτερική εμφάνιση: λευκός φάκελος, σφραγισμένος με κερι κόκκινο

Προσωπικότητα: υπερκινητικό, ζωηρό, άτακτο, κατεργάρικο, γρήγορο

Συμβολικός ρόλος: ο στόχος του ατόμου, η προσήλωση και ο ζήλος

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ - CHARACTER REFERENCES: ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ



ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ - CHARACTER REFERENCES: ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ

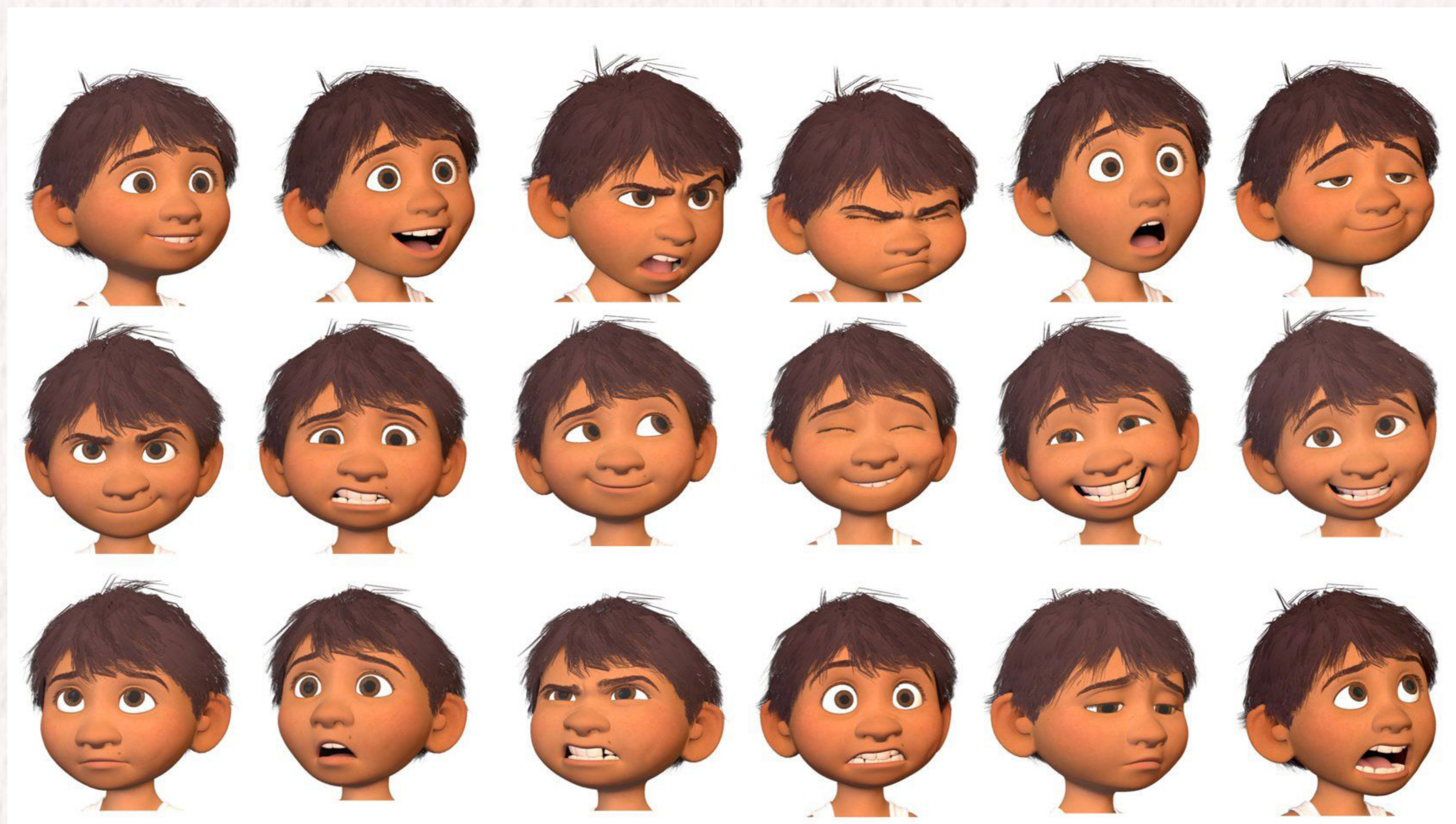


ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ - CHARACTER REFERENCES: ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ



Reference εκφράσεων για το κοριτσάκι.

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ - CHARACTER REFERENCES: ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ



Reference από το moodboard της ταινίας Coco της Pixar

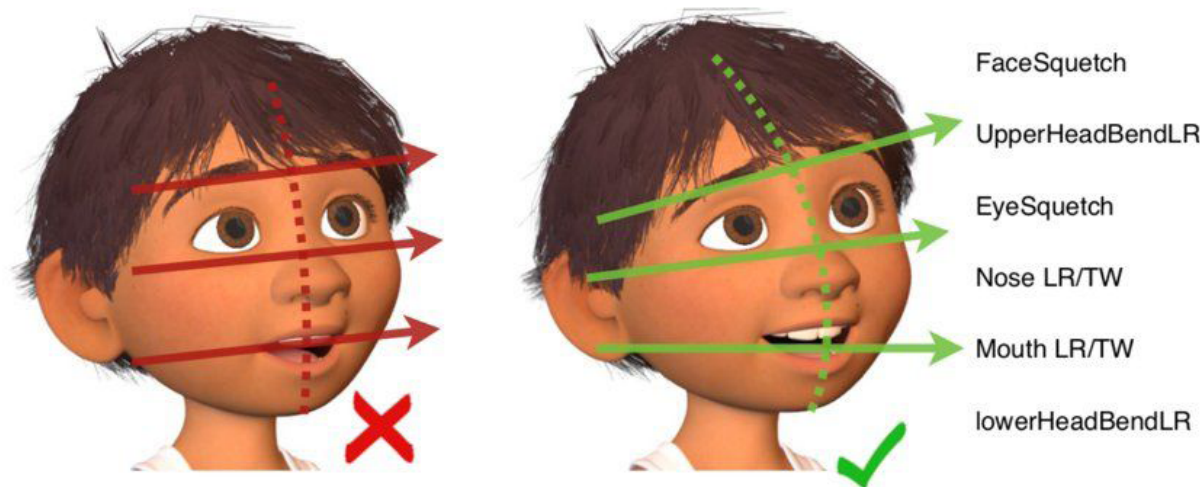
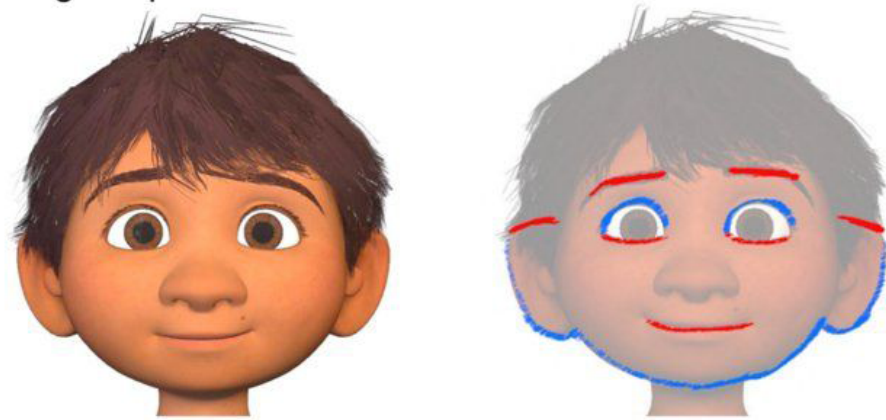
ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ - CHARACTER REFERENCES: ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ

FACE

As the main protagonist, Miguel's design is fairly round and lovable.

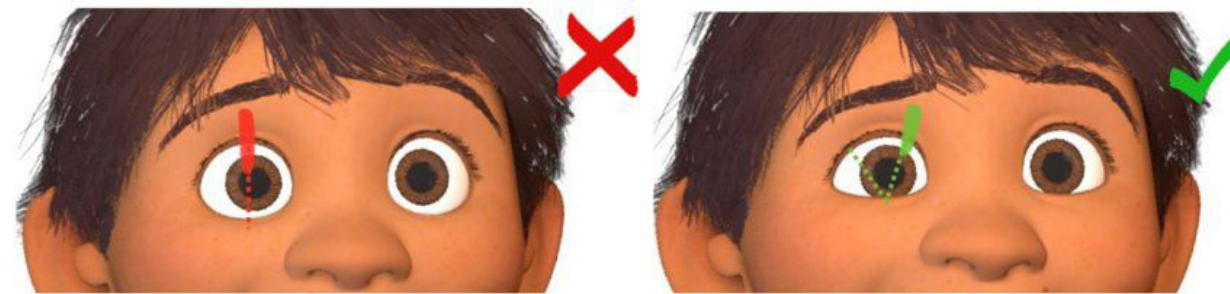


The straighter shapes of his brows, bottom lids and mouth are essential, they define the bone structure and create balance and synergy between contrasting shapes.

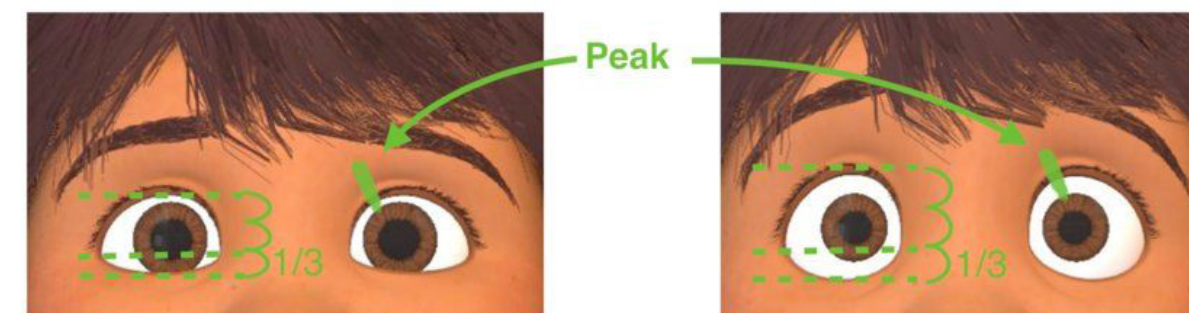


EYES/LIDS

Rounder eyelid shapes are too cartoony, lacking of anatomy. Inners are the highest peaks. They give a brighter, more vulnerable look.



The Eyelid shape ratio is maintained for stretched eye expressions.



-Keep the shapes connected: Flow and rhythm .
-Squints look best when they are posed near the lower lids. They define the lower part of the eye rather than the dark rings under his eyes.



Tips για τον αποτελεσματικό σχεδιασμό εκφράσεων του προσώπου, σύμφωνα με τα πρότυπα του κεντρικού χαρακτήρα της ταινίας Coco της Pixar

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ - CHARACTER REFERENCES: ΑΡΚΟΥΔΑΚΙ

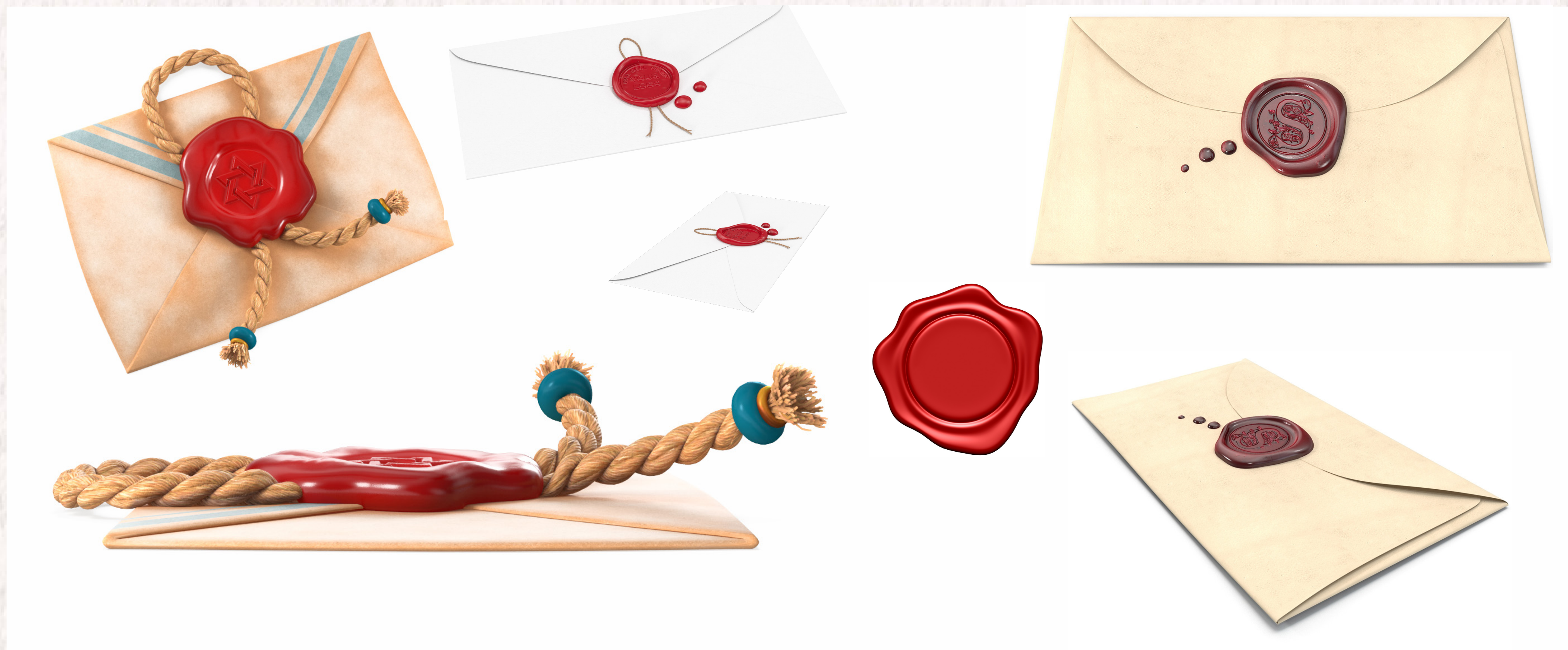


ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ - CHARACTER REFERENCES: ΑΡΚΟΥΔΑΚΙ

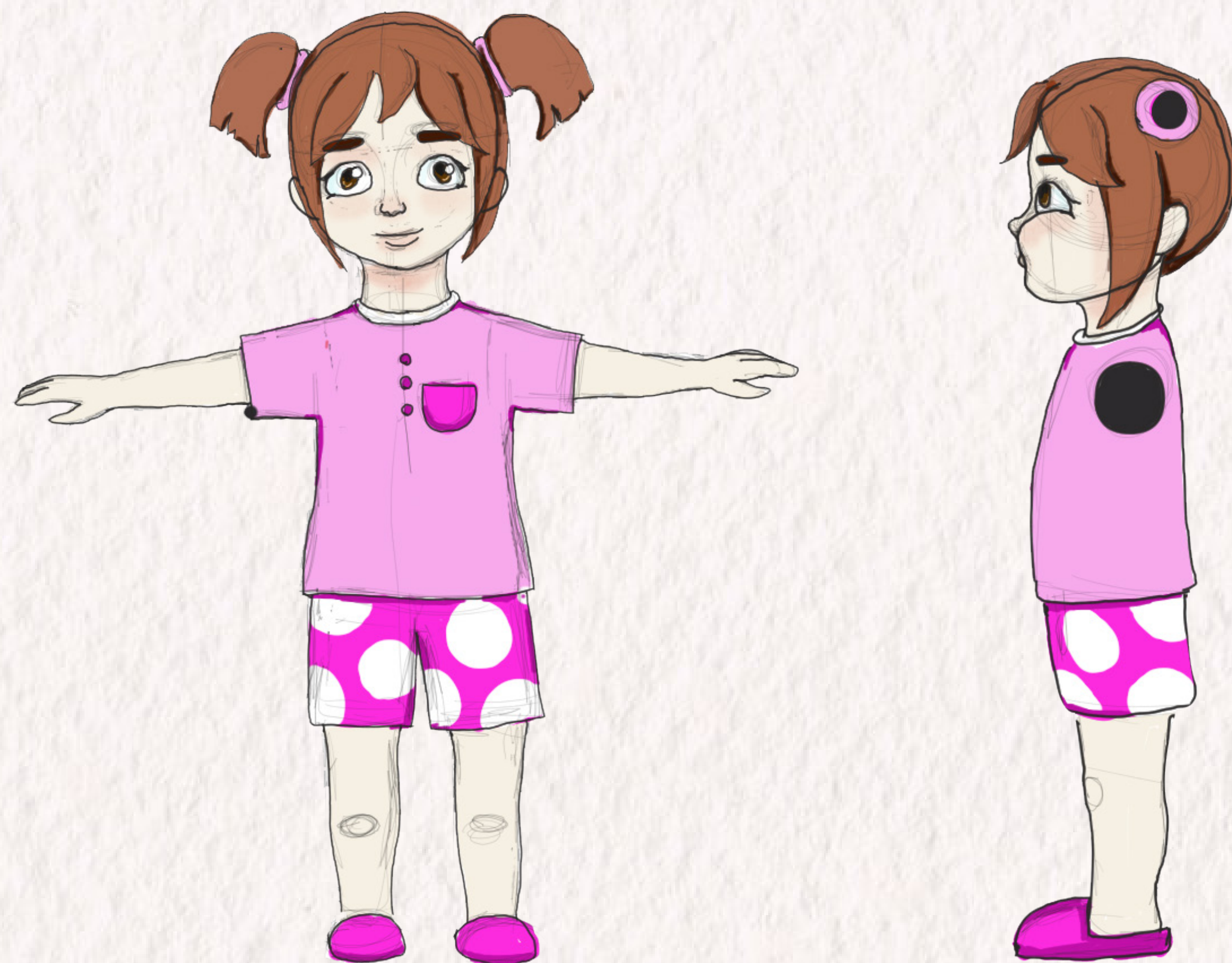


Reference εκφράσεων για το αρκουδάκι. Στην περίπτωσή μας αφορά κυρίως στη μεταβολή του σχήματος της μουσούδας και των μαγούλων, αφού ο χαρακτήρας μας δεν έχει στόμα.

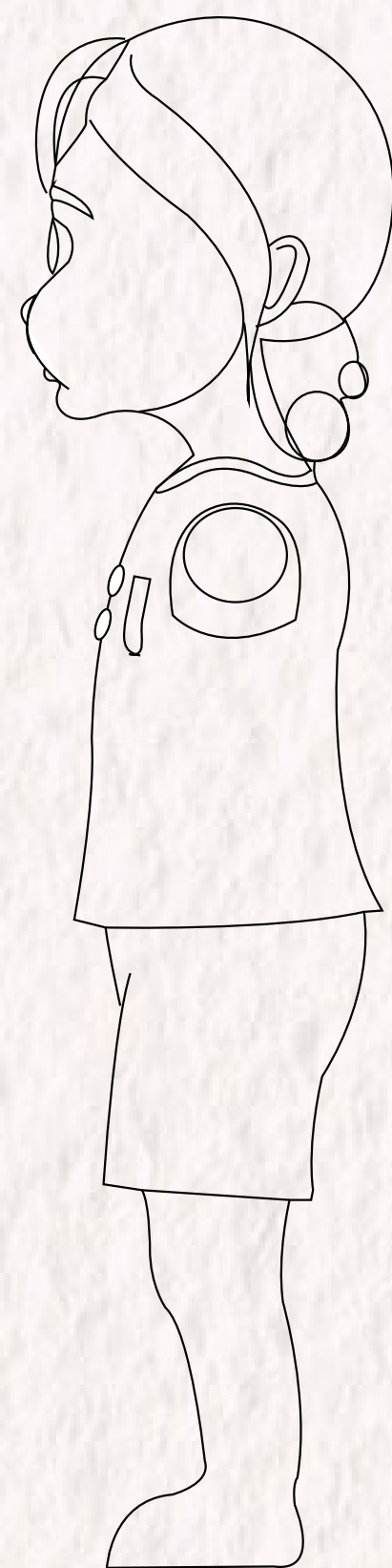
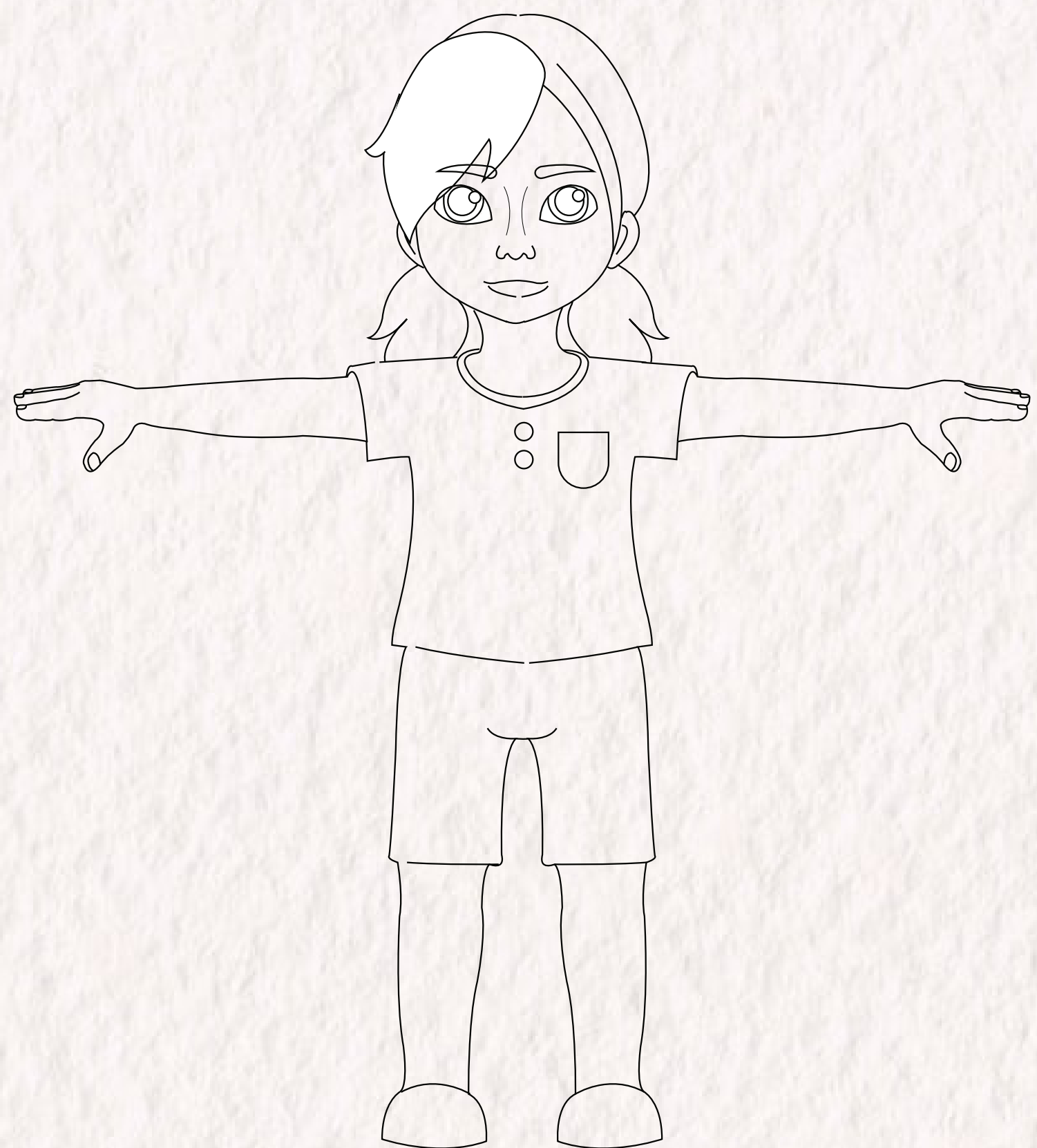
ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ - CHARACTER REFERENCES: ΓΡΑΜΜΑ



ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ - CHARACTER ART: ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ

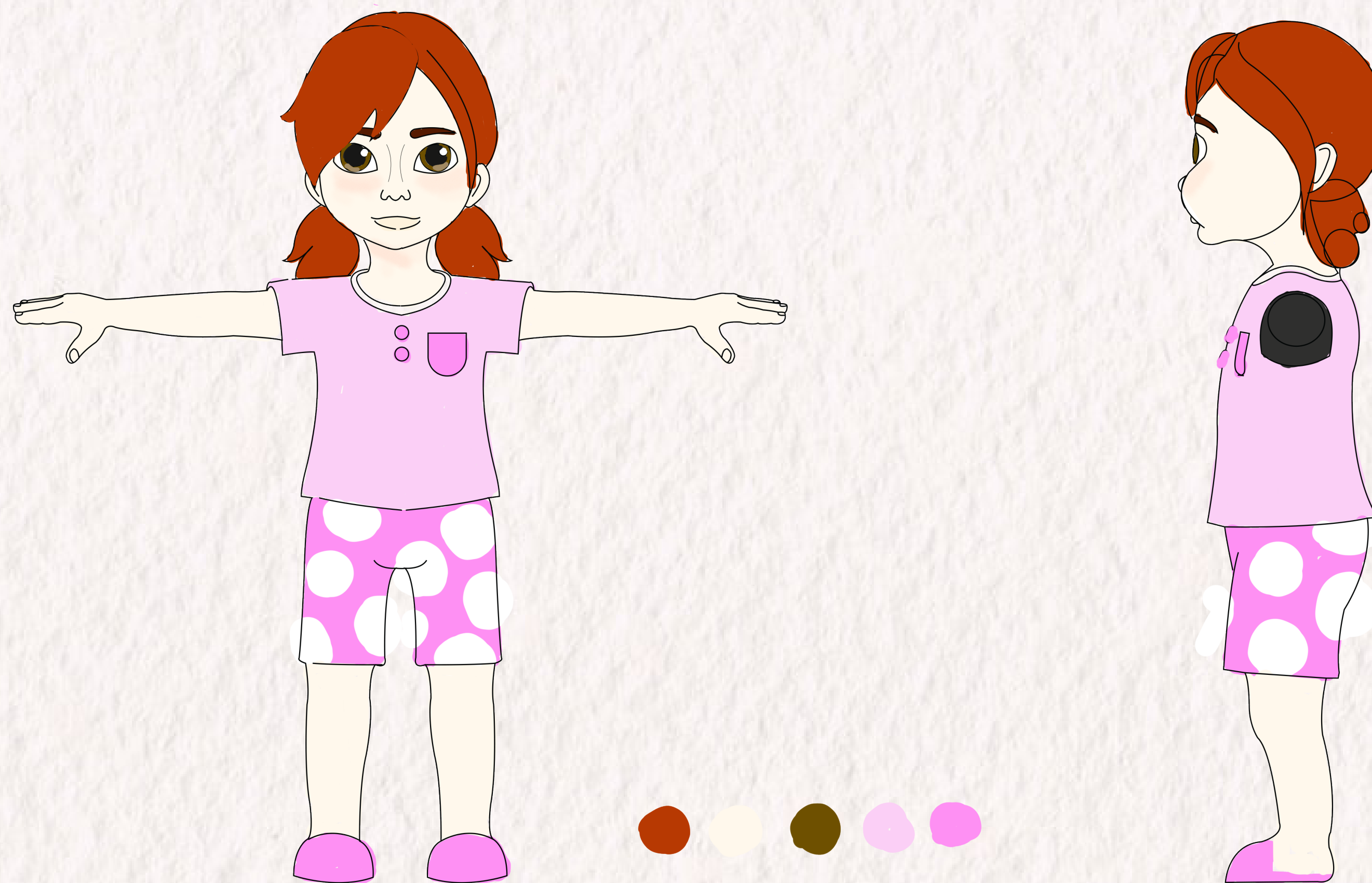


ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ - CHARACTER ART: ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ



Γραμμικό προσχέδιο
δύο όψεων.

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ - CHARACTER ART: ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ



Προσχέδιο των
δύο όψεων με χρώμα.
Απεικονίζεται και η
βασική χρωματική παλέτα.

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ - CHARACTER ART: ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ



Surprised



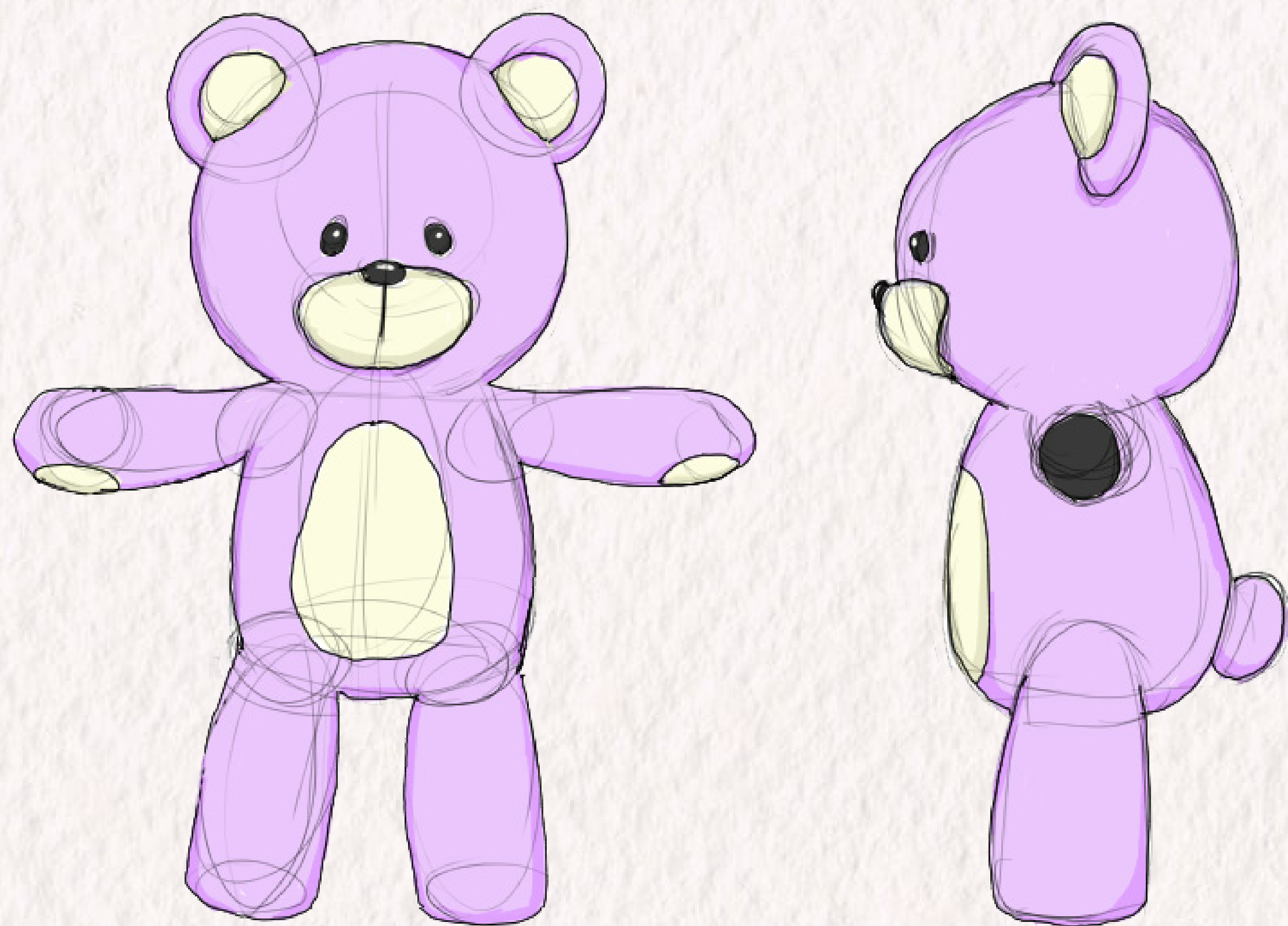
Angry



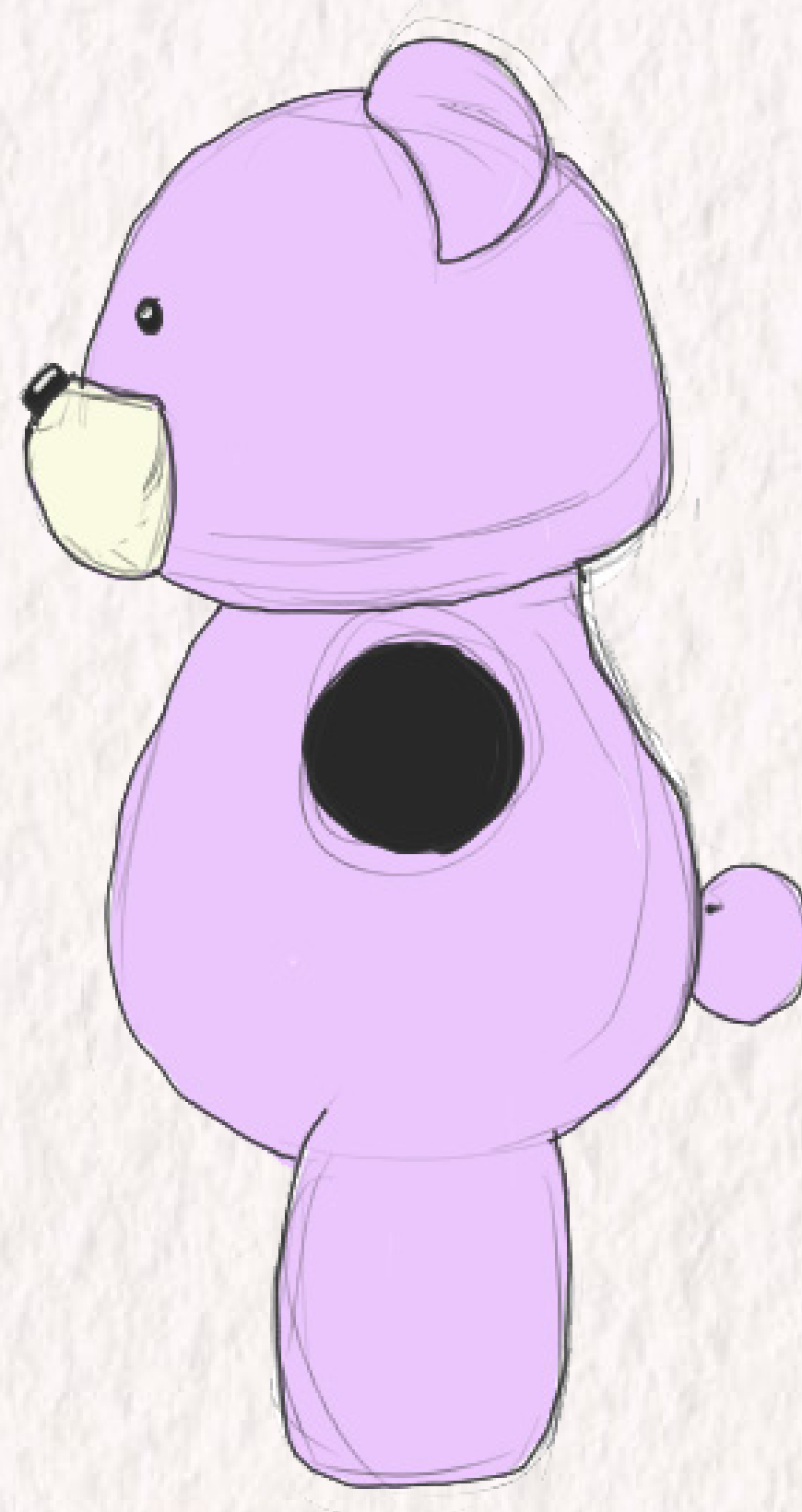
Scared

Προσχέδια των
βασικών εκφράσεων
του προσώπου
του κοριτσιού.

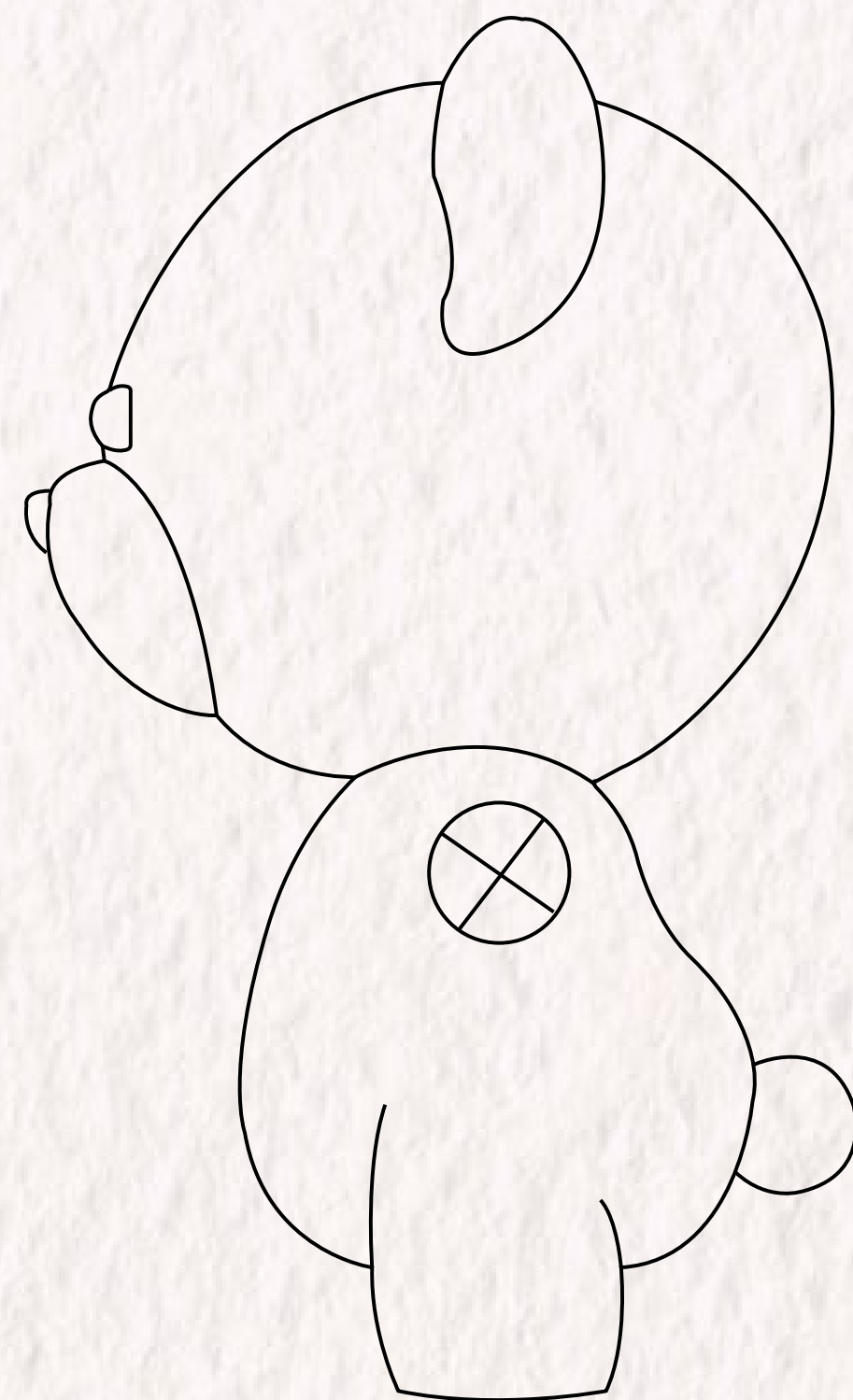
ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ - CHARACTER ART: ΑΡΚΟΥΔΑΚΙ



ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ - CHARACTER ART: ΑΡΚΟΥΔΑΚΙ

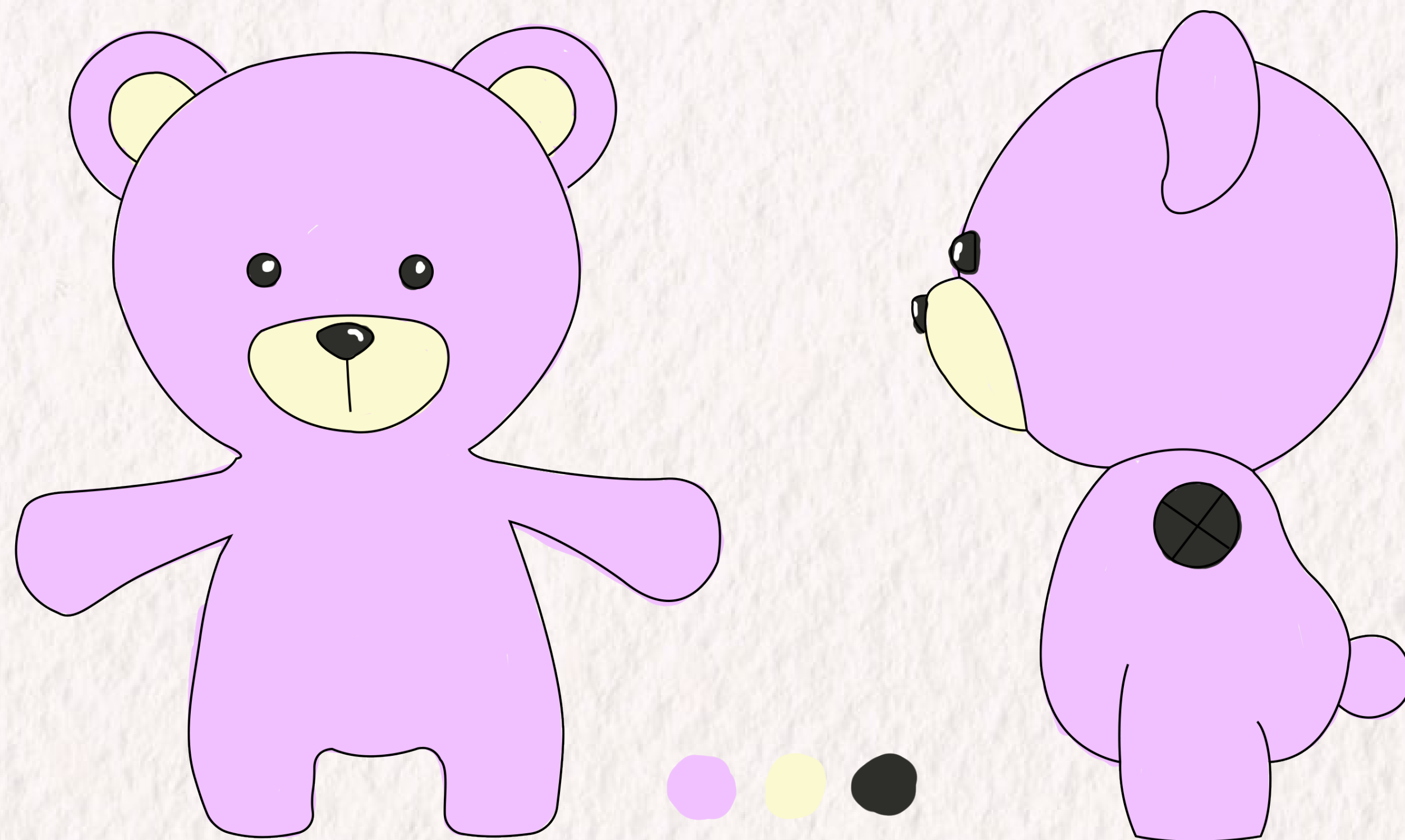


ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ - CHARACTER ART: ΑΡΚΟΥΔΑΚΙ



Γραμμικό προσχέδιο
δύο όψεων.

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ - CHARACTER ART: ΑΡΚΟΥΔΑΚΙ

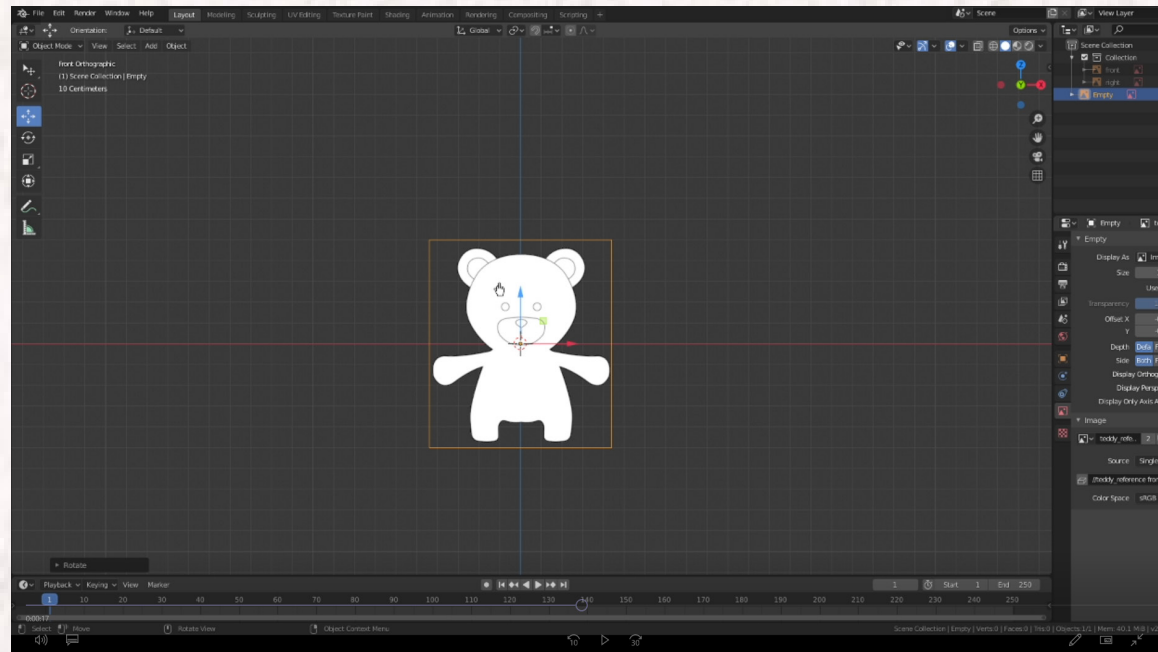


Προσχέδιο των
δύο όψεων με χρώμα.
Απεικονίζεται και η
βασική χρωματική παλέτα.

CHARACTER MAKINGS

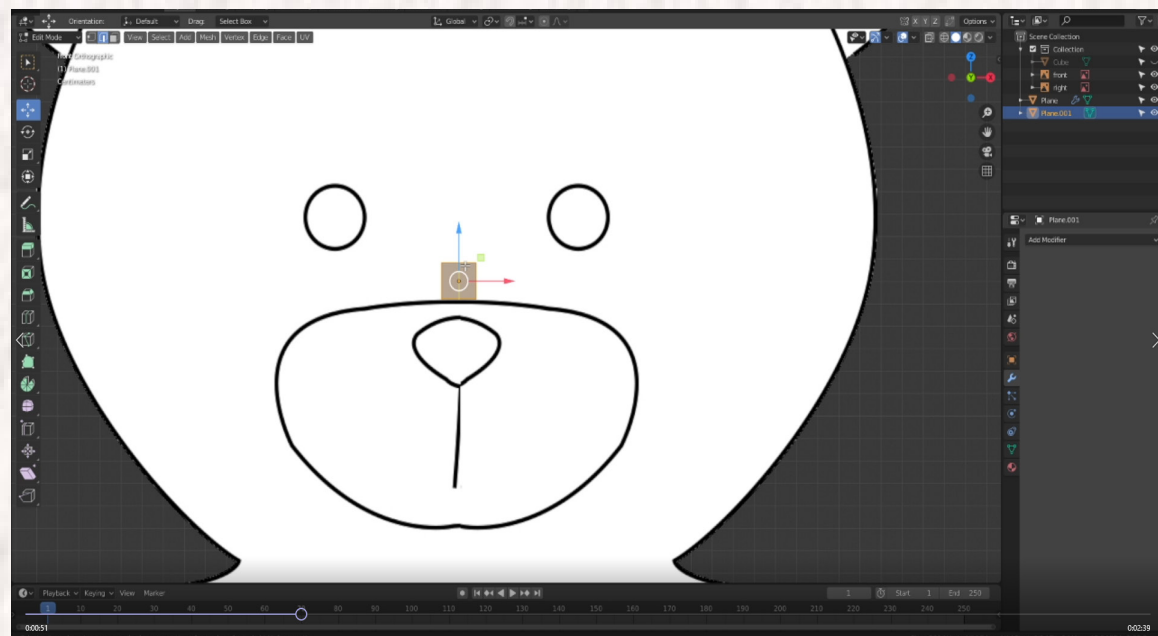


CHARACTER MAKINGS - ΤΟ ΑΡΚΟΥΔΑΚΙ



1.

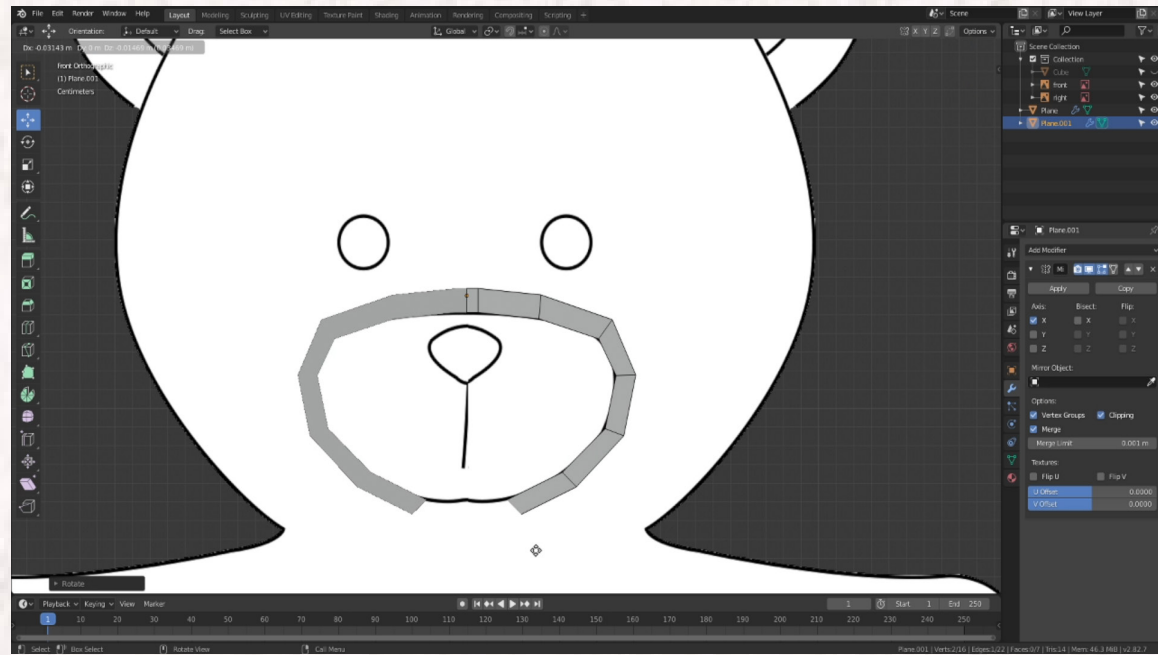
Αρχικά δημιουργούμε ένα empty plane. Κάνουμε rotate 90° στον άξονα X. Από το μενού δεξιά προσθέτουμε σε αυτό την εικόνα της εμπρόσθιας όψης του προσχεδίου μας και μετακινούμε το plane, έτσι ώστε το σχέδιο να πατάει στη γραμμή του άξονα. Στη συνέχεια το κινούμε προς τα πίσω, κατά τον άξονα Y. Επαναλαμβάνουμε τη διαδικασία για την πλάγια όψη του προσχεδίου στους άξονες Z και X αντίστοιχα.



2.

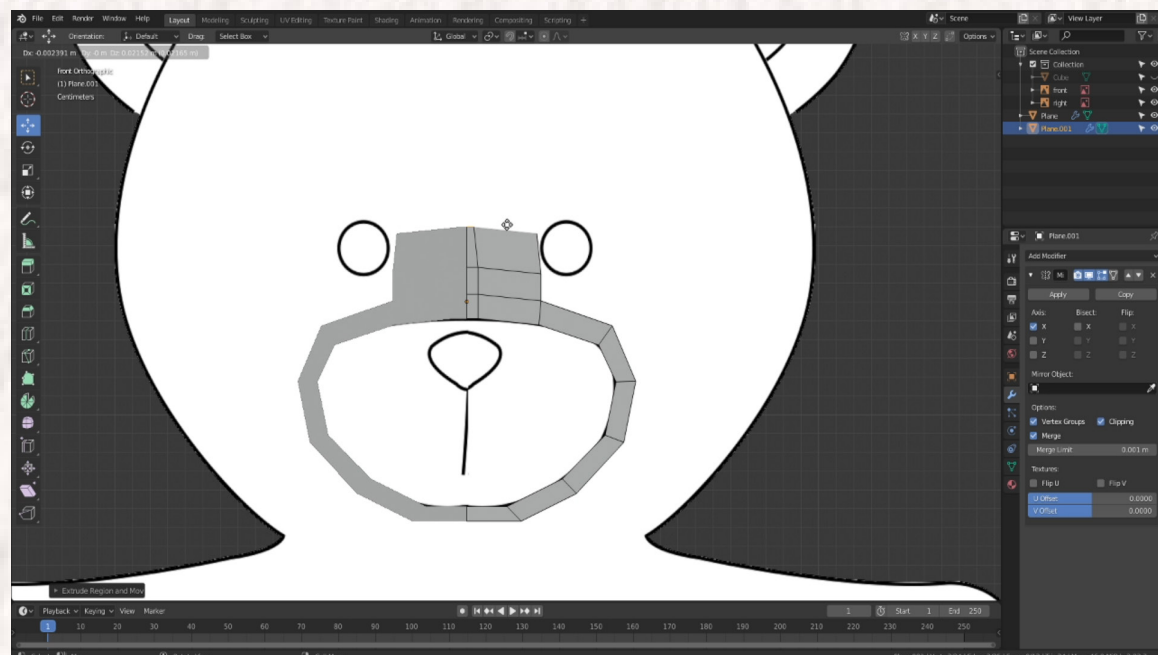
Δημιουργούμε ένα plane και το κάνουμε rotate στον άξονα X. Το μικραίνουμε με scale αρκετά και το μετακινούμε ανάμεσα στη μύτη και τα μάτια. Για να είναι στο κέντρο του προσώπου, μετακινούμε το empty plane από πίσω του αν χρειαστεί. Στο Edit Mode δημιουργούμε μια λούπα ακριβώς στη μέση του mesh. Διαγράφουμε το αριστερό μισό και εφαρμόζουμε modifier Mirror επιλέγοντας από το μενού το Clipping.

CHARACTER MAKINGS - ΤΟ ΑΡΚΟΥΔΑΚΙ



3.

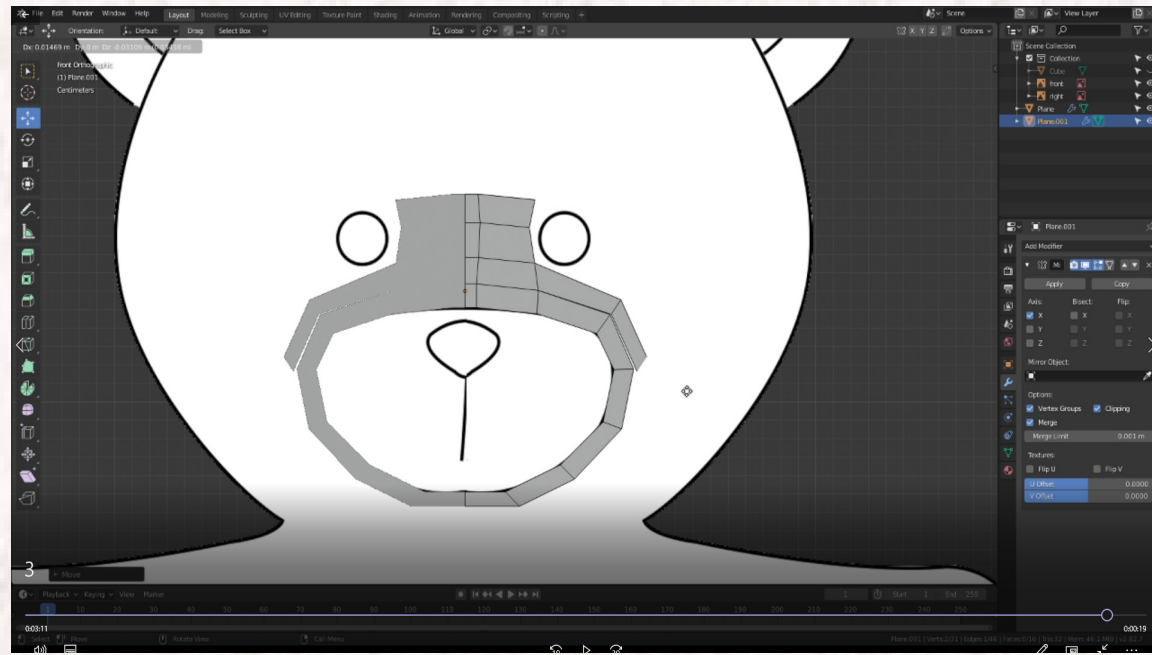
Στη συνέχεια, πιάνουμε το πλαϊνό edge και αρχίζουμε να κάνουμε extrude και rotate περιμετρικά γύρω από τη μουσούδα, μέχρι οι δύο άκρες να ενωθούν στο κάτω μέρος. Διορθώνουμε τα vertex εσωτερικά, ώστε να ταιριάζουν με το σχήμα του στόματος του χαρακτήρα.



4.

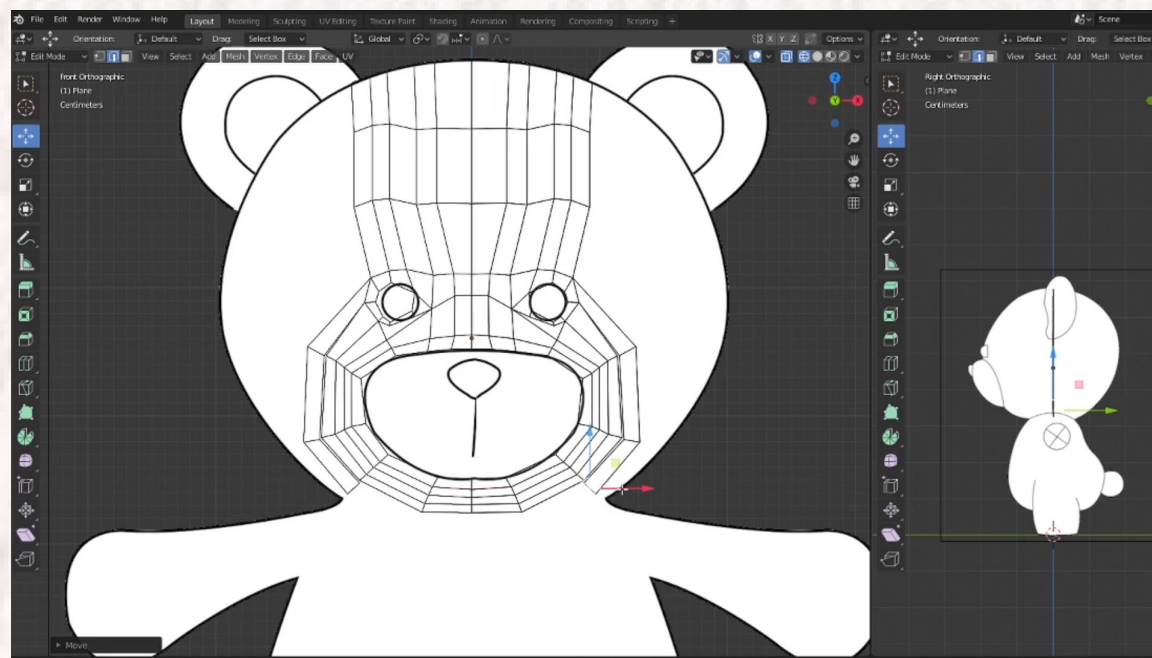
Πιάνουμε τα πάνω edges και αρχίζουμε να κάνουμε extrude προς τα πάνω και ανάμεσα από τα μάτια. Σιγουρευόμαστε ότι η πρώτη λούπα μετά από τα extrude σταματάει στο κατώτερο μέρος του ματιού.

CHARACTER MAKINGS - ΤΟ ΑΡΚΟΥΔΑΚΙ



5.

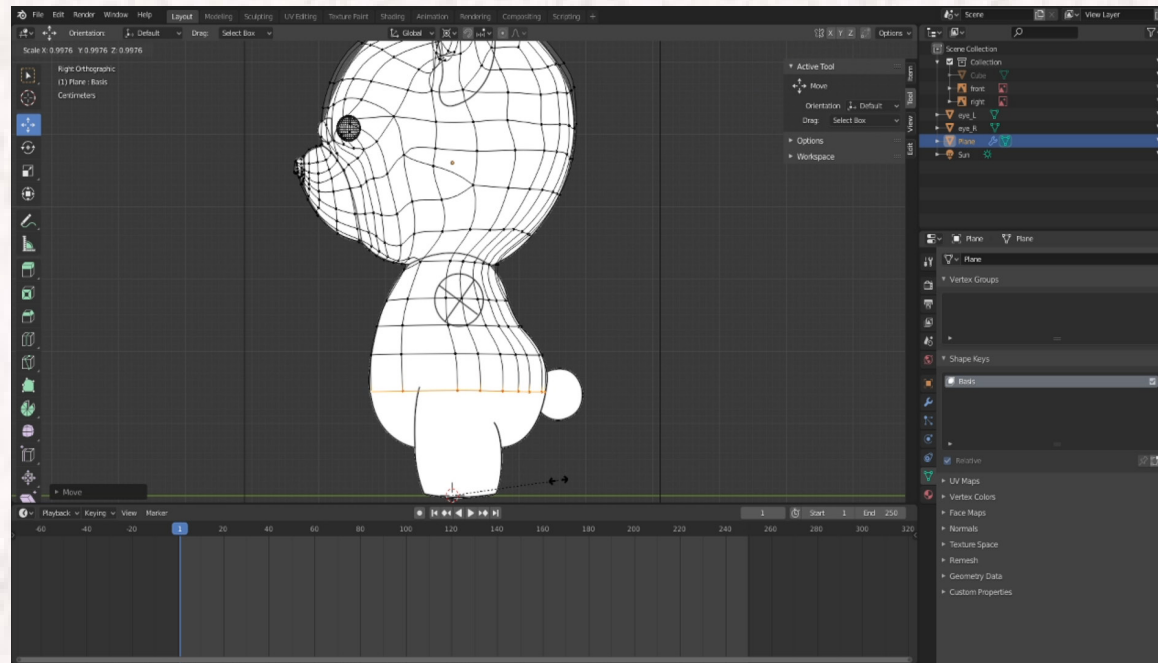
Πιάνουμε τη δεύτερη λούπα από το κέντρο και συνεχίζουμε να κάνουμε extrude και rotate περιμετρικά γύρω από τη μουσούδα του χαρακτήρα μέχρι κάτω. Μόλις ολοκληρώσουμε το βήμα αυτό, πιάνουμε διαδοχικά τα εσωτερικά vertex αυτού που μόλις δημιουργήσαμε και τα κάνουμε merge at last με το αντίστοιχο vertex που βρίσκεται απέναντι από αυτό που επιλέγουμε κάθε φορά.



6.

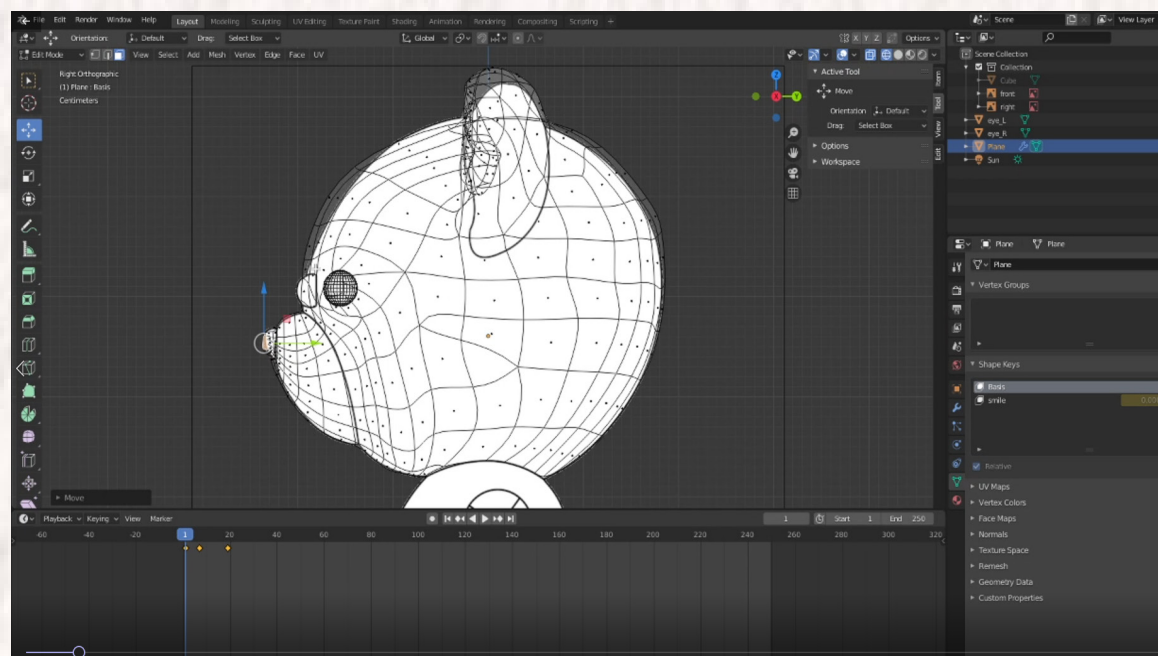
Μόλις ολοκληρώσουμε τη δημιουργία αρκετών extrude γύρω από το στόμα, πιάνουμε τα edges πάνω από τα μάτια και αρχίζουμε τα extrude και τις μορφοποιήσεις, ώστε να σχηματιστεί το μέτωπο.

CHARACTER MAKINGS - ΤΟ ΑΡΚΟΥΔΑΚΙ



7.

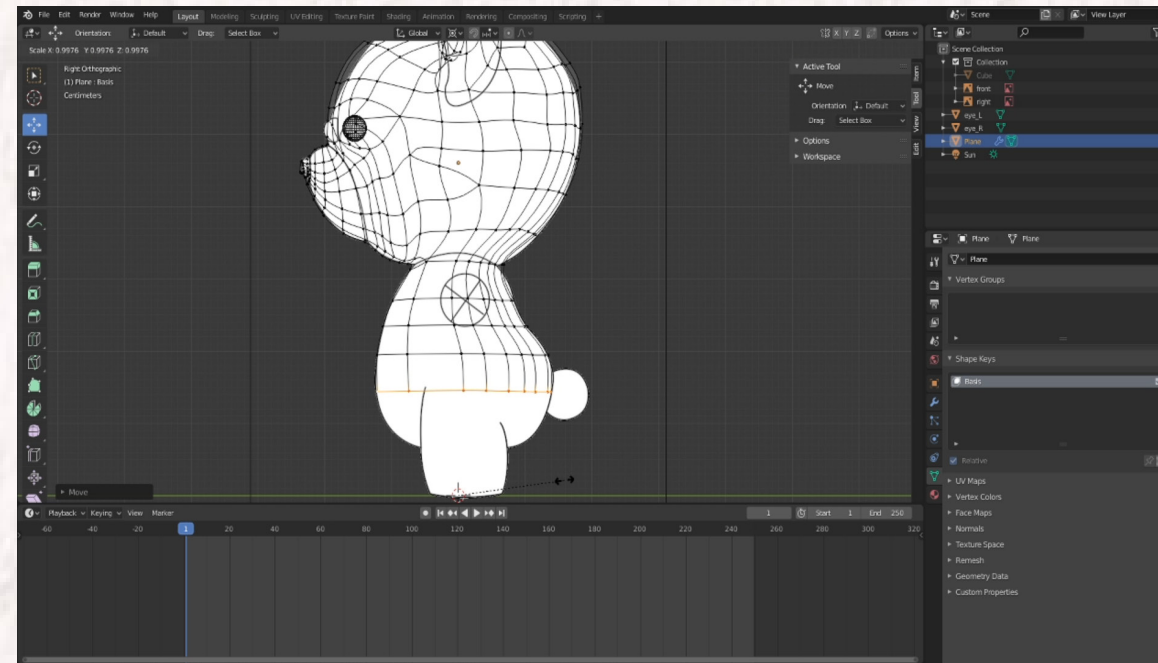
Αφού φέρουμε όλα τα vertex της γενικής μάσκας του προσώπου μπροστά ώστε αυτό να σχηματιστεί, συνεχίζουμε τα extrude προς το πίσω μέρος του κεφαλιού. Μόλις καλύψουμε τα τρία τέταρτα του κρανίου περίπου έτσι, αρχίζουμε να ενώνουμε τα απέναντι edges στο πλάι του κεφαλιού. Αφήνουμε ένα κενό από το οποίο θα σχηματίσουμε το αυτί στη συνέχεια με extrude. Διορθώνουμε όπου χρειαστεί.



8.

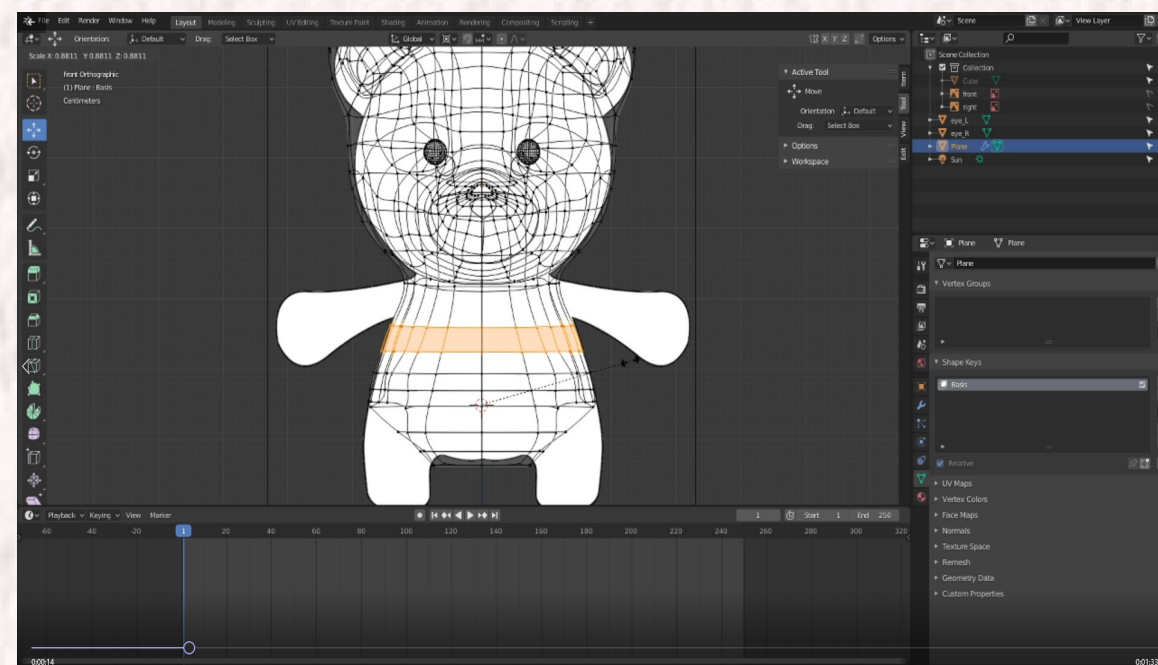
Έχοντας ολοκληρώσει το σχήμα του κεφαλιού και των αυτιών, προσθέτουμε στις κόγχες των ματιών δύο UV spheres. Στη συνέχεια, και αφού διορθώσουμε κατάλληλα το σχήμα της λούπας της μουσούδας, τη σχηματίζουμε με extrude. Με ανάλογο τρόπο δημιουργούμε και τη μύτη.

CHARACTER MAKINGS - ΤΟ ΑΡΚΟΥΔΑΚΙ



9.

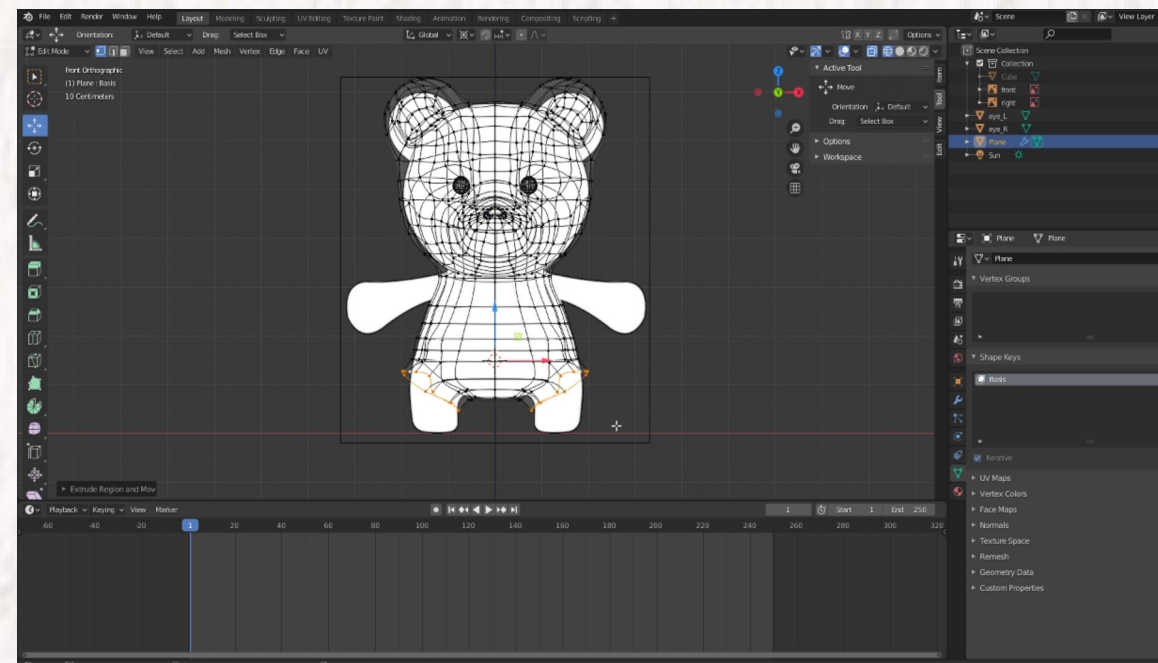
Μετά τη μοντελοποίηση του κεφαλιού, επιλέγουμε την κατώτερη λούπα του λαιμού και αρχίζουμε να κάνουμε extrude για να δημιουργήσουμε το σώμα. Σταματάμε στο ύψος της λεκάνης, εκεί που ξεκινούν τα πόδια.



10.

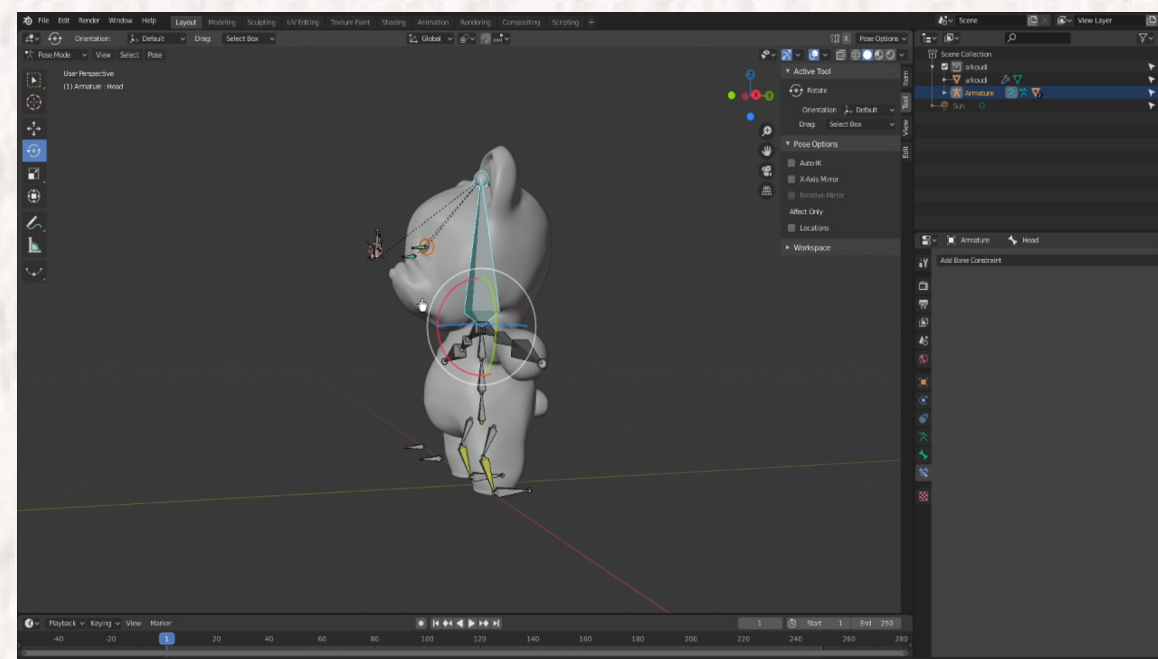
Πιάνουμε τα κεντρικά edges μπροστά και πίσω στη λεκάνη και με extrude στην πλάγια όψη σχηματίζουμε τον καβάλο. Έτσι δημιουργούμε το άνοιγμα για τα πόδια. Διορθώνουμε τις λούπες του σώματος όπου χρειαστεί.

CHARACTER MAKINGS - ΤΟ ΑΡΚΟΥΔΑΚΙ



11.

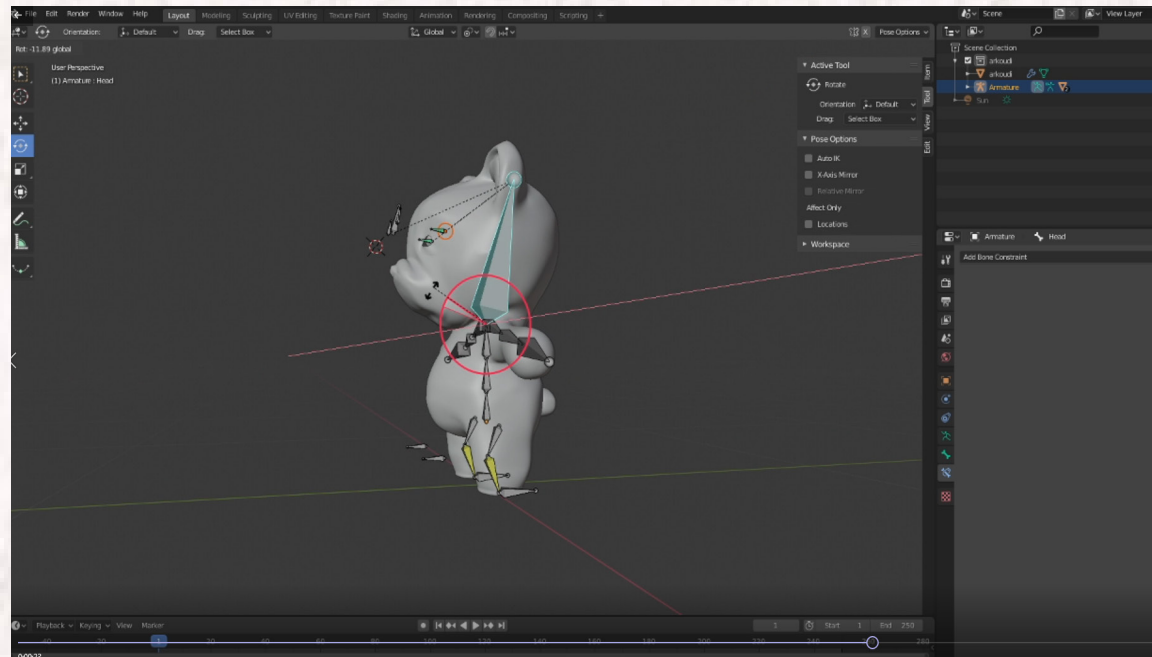
Πιάνουμε τις λούπες των ποδιών και με extrude και rotate, όπου χρειάζεται, σχηματίζουμε τα κάτω άκρα. Ομοίως σχηματίζονται και τα χέρια.



12.

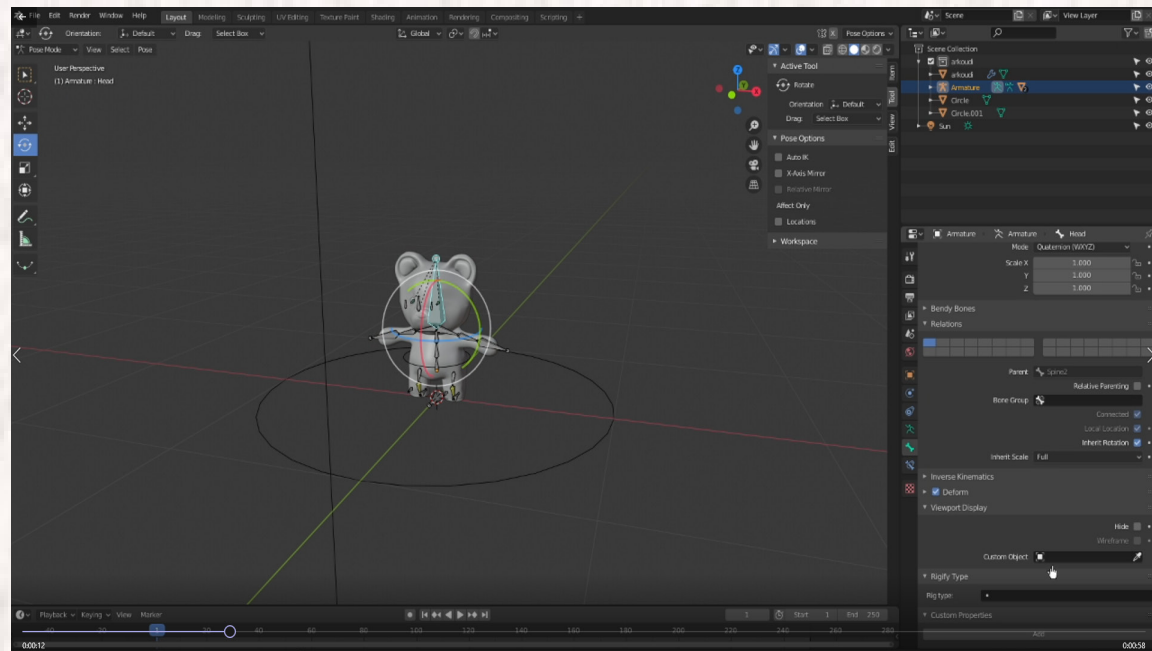
Φτιάχνουμε τον σκελετό με extrude σε Edit Mode από το αρχικό κόκκαλο (της λεκάνης). Προσθέτουμε κόκκαλα-drivers για τους αγκώνες, τα γόνατα και τα μάτια. Επιλέγουμε το IK και κάνουμε τις απαραίτητες συνδέσεις των κοκκάλων μεταξύ τους και με τους drivers.

CHARACTER MAKINGS - ΤΟ ΑΡΚΟΥΔΑΚΙ



13.

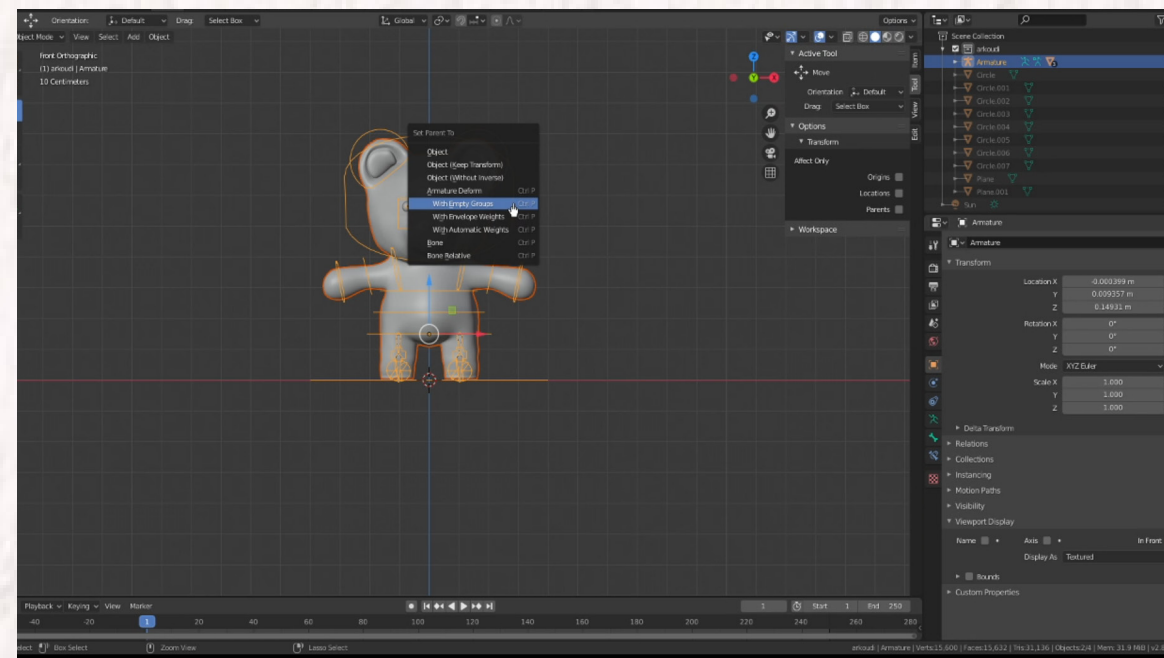
Αφού δημιουργήσουμε τον σκελετό και εφαρμόσουμε το Inverse Kinematics, κινούμε στο Pose Mode τα κόκκαλα ένα ένα, ώστε να σιγουρευτούμε ότι όλες οι συνδέσεις είναι σωστές και ο σκελετός μας λειτουργεί κανονικά.



14.

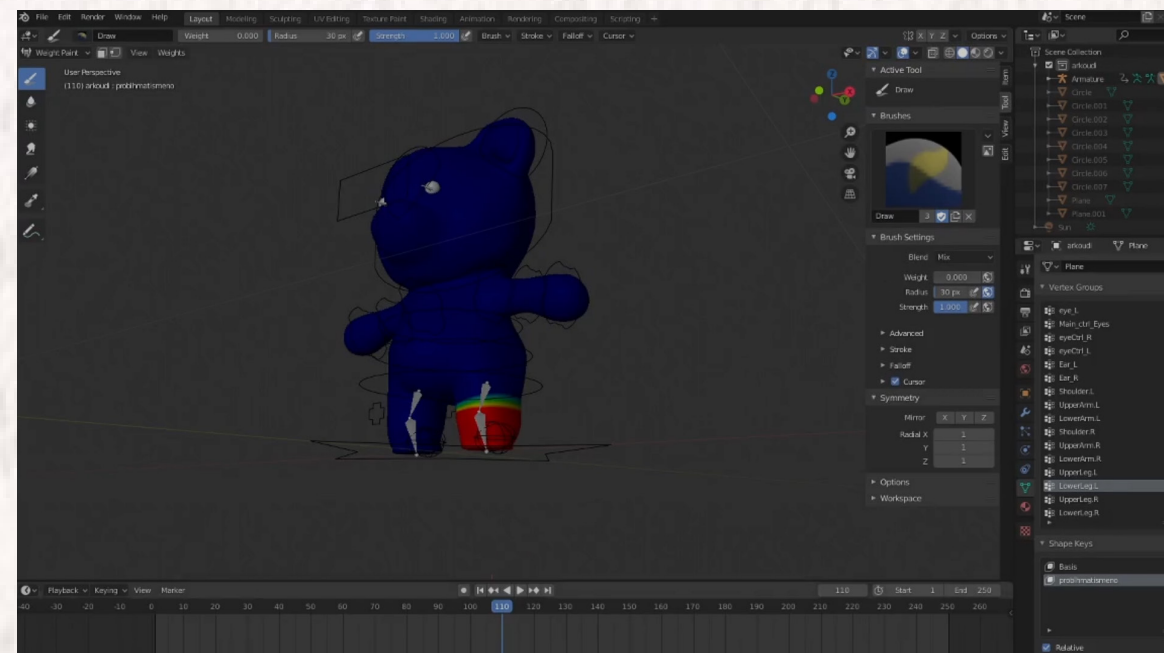
Μπορούμε να αντικαταστήσουμε τα κόκκαλα με σχήματα. Δημιουργούμε στο Object Mode το σχήμα μας (ας πούμε έναν κύκλο). Στο Pose Mode επιλέγουμε το κόκκαλο το οποίο θέλουμε να αντικαταστήσουμε με το σχήμα και προσθέτουμε στο Custom Object το τελευταίο. Περαιτέρω επεξεργασία στο σχήμα, το μέγεθος και την κλίση του νέου αντικειμένου μπορεί να γίνει στο Edit Mode. Όταν βγούμε στο Object Mode, το κόκκαλο έχει αντικατασταθεί από το επιλεγμένο σχήμα. Επαναλαμβάνουμε τη διαδικασία και για τον υπόλοιπο σκελετό.

CHARACTER MAKINGS - ΤΟ ΑΡΚΟΥΔΑΚΙ



15.

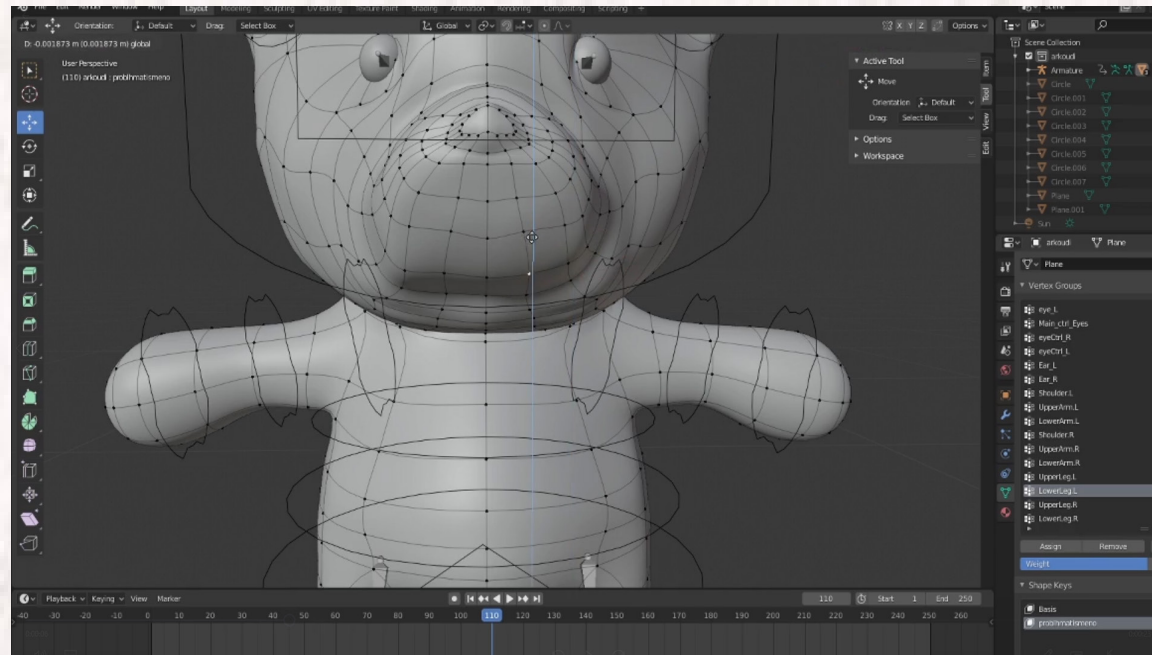
Επόμενο βήμα είναι η σύνδεση του mesh με τα κόκκαλα. Πρώτα επιλέγουμε το μοντέλο μας, μετά το σκελετό και τα δένουμε μεταξύ τους με empty groups.



16.

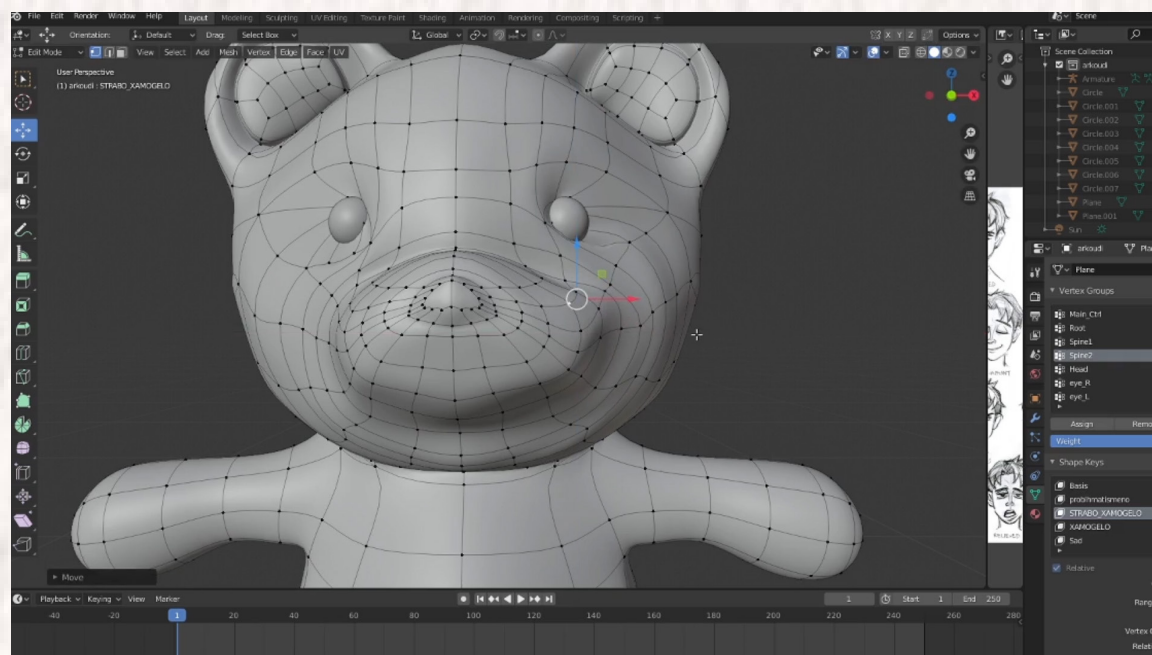
Τελευταίο και ιδιαίτερα σημαντικό είναι να εξασφαλίσουμε ότι ο σκελετός και το σώμα είναι δεμένα μεταξύ τους σωστά. Για αυτό, κινούμε τον χαρακτήρα στο Pose Mode και διορθώνουμε όπου υπάρχει πρόβλημα στο Weight Paint. Πιο συγκεκριμένα, επιλέγουμε το mesh στο Object Mode και στο Edit Mode από το μενού των Vertex Group επιλέγουμε το κόκκαλο που μας ενδιαφέρει. Προσαρμόζουμε τον αριθμό της μπάρας από κάτω (0 - 1) εκεί που επιθυμούμε. Ελέγχουμε τακτικά στο Pose Mode. Η διαδικασία τελειώνει όταν είμαστε ικανοποιημένοι.

CHARACTER MAKINGS - ΤΟ ΑΡΚΟΥΔΑΚΙ



17.

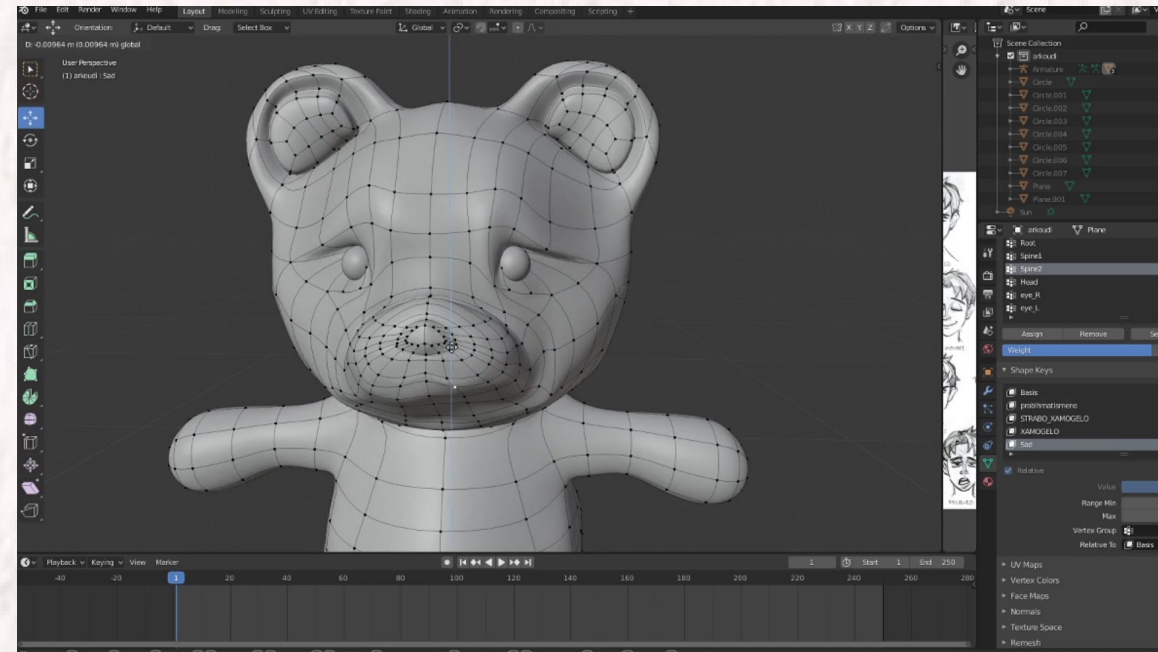
Τώρα μπορούμε να φτιάξουμε τις εκφράσεις του χαρακτήρα. Αφού προσδιορίσουμε ποιες θα χρειαστούμε, δημιουργούμε στο Object Mode ένα νέο shape key. Του προσδίδουμε αξία ίση με 1. Στο Edit Mode πιάνουμε τα vertex και τα μετακινούμε ώστε να δημιουργηθεί η επιθυμητή έκφραση. Ελέγχουμε στο Object Mode μόλις ολοκληρώσουμε αυξομειώνοντας την τιμή από 0 σε 1. Εάν αλλάζει η έκφραση από την αρχική όπως επιθυμούμε, τότε είμαστε σωστοί.



18.

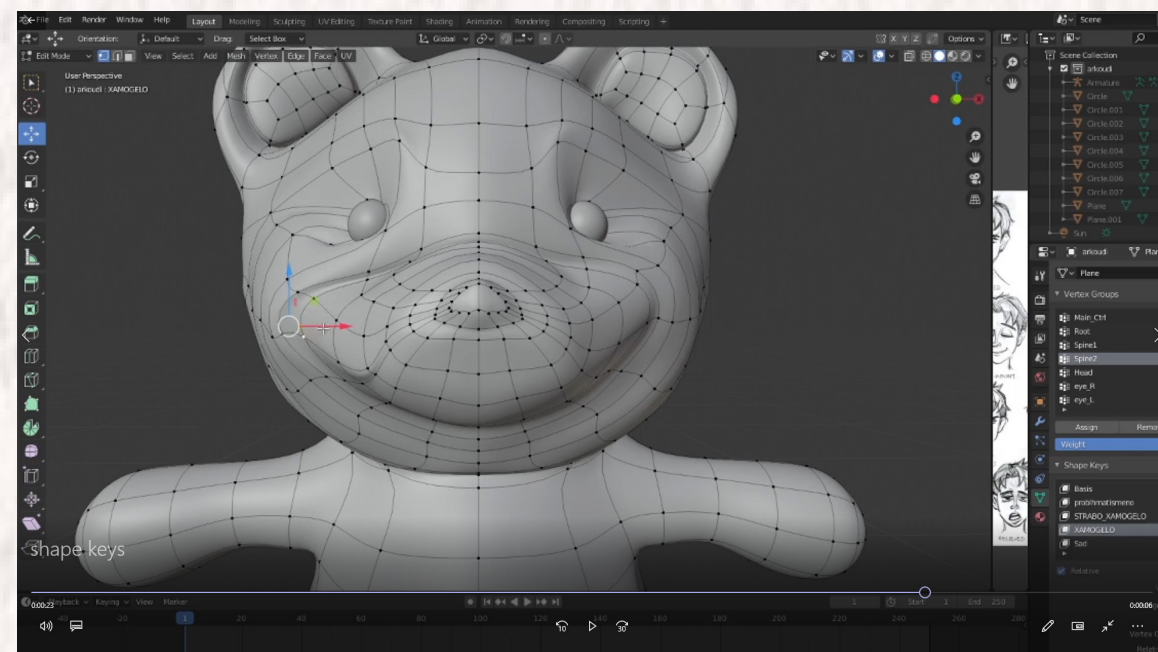
Συνεχίζουμε να ακολουθούμε την ίδια βασική διαδικασία με παραπάνω. Τυχόν διαφοροποιήσεις σχετίζονται μόνο με τον τρόπο επεξεργασίας του αρχικού mesh, ώστε να επιτευχθεί η κατάλληλη έκφραση. Στη διπλανή εικόνα δημιουργούμε ένα στραβό χαμόγελο. Προσέχουμε ώστε τα φρύδια και τα μάγουλα να ακολουθούν και να ενισχύουν την κίνηση του στόματος του χαρακτήρα.

CHARACTER MAKINGS - ΤΟ ΑΡΚΟΥΔΑΚΙ



19.

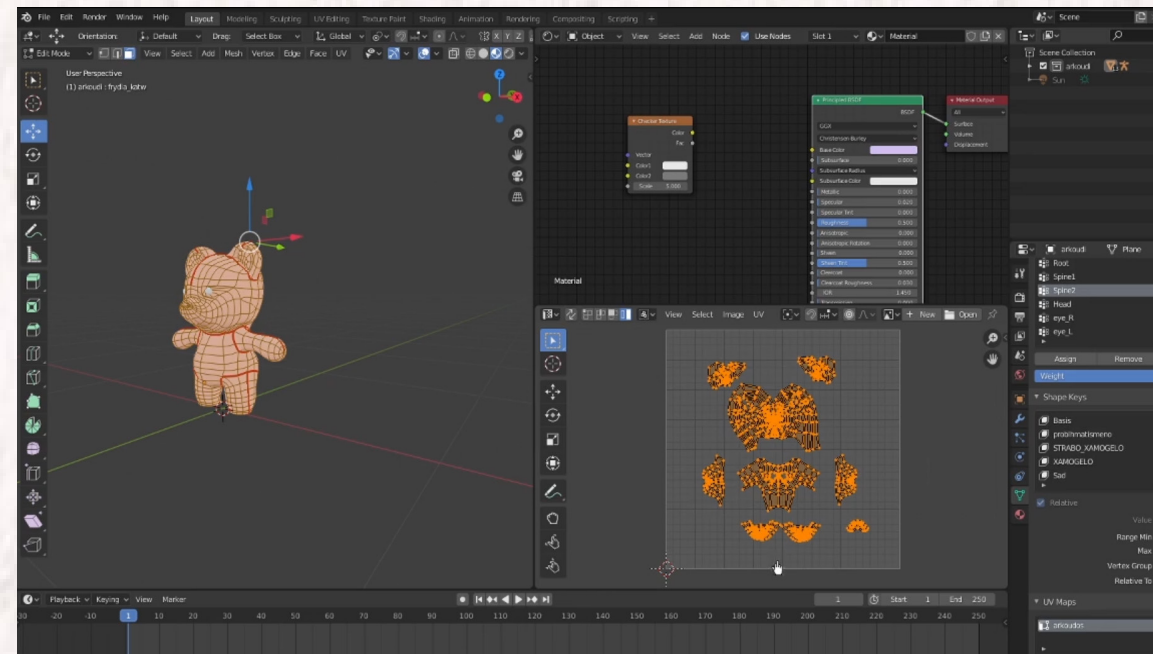
Για την έκφραση λύπης, έμφαση δίνεται τόσο στην καθοδική κίνηση του στόματος, όσο και στην κίνηση των φρυδιών. Κυριαρχεί ελάχιστη υπερβολή, διότι τα μάτια του χαρακτήρα παραμένουν στατικά.



20.

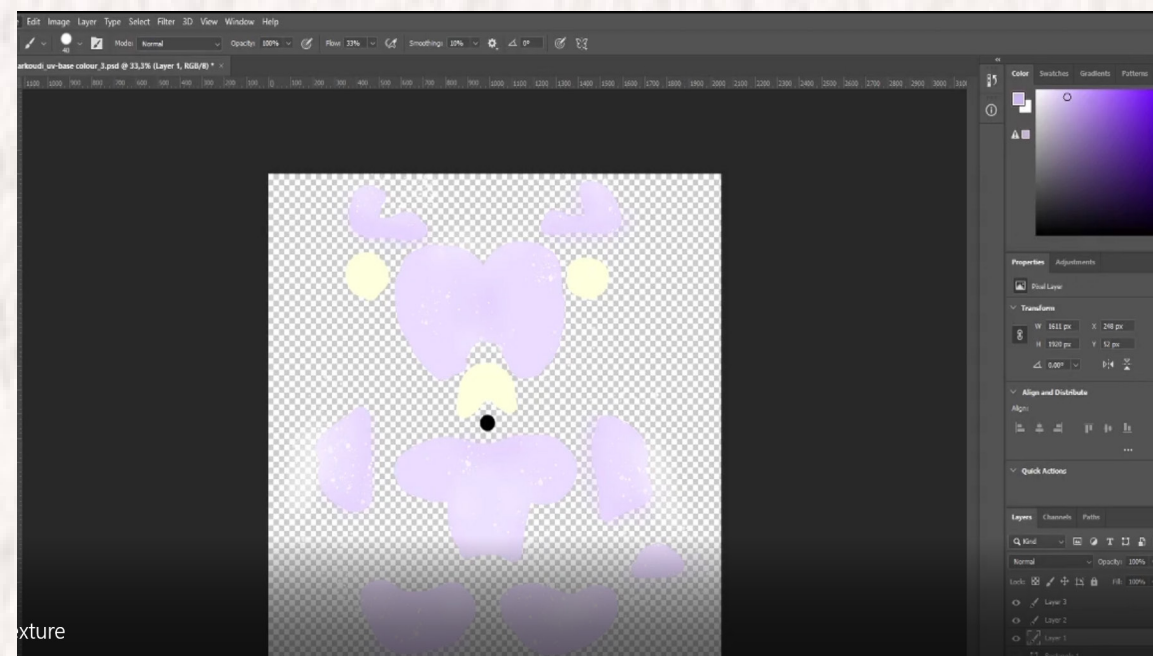
Με τον ίδιο τρόπο φτιάχνουμε και την έκφραση της χαράς, επιμένοντας πάντα και στα μάγουλα και στα φρύδια.

CHARACTER MAKINGS - ΤΟ ΑΡΚΟΥΔΑΚΙ



21.

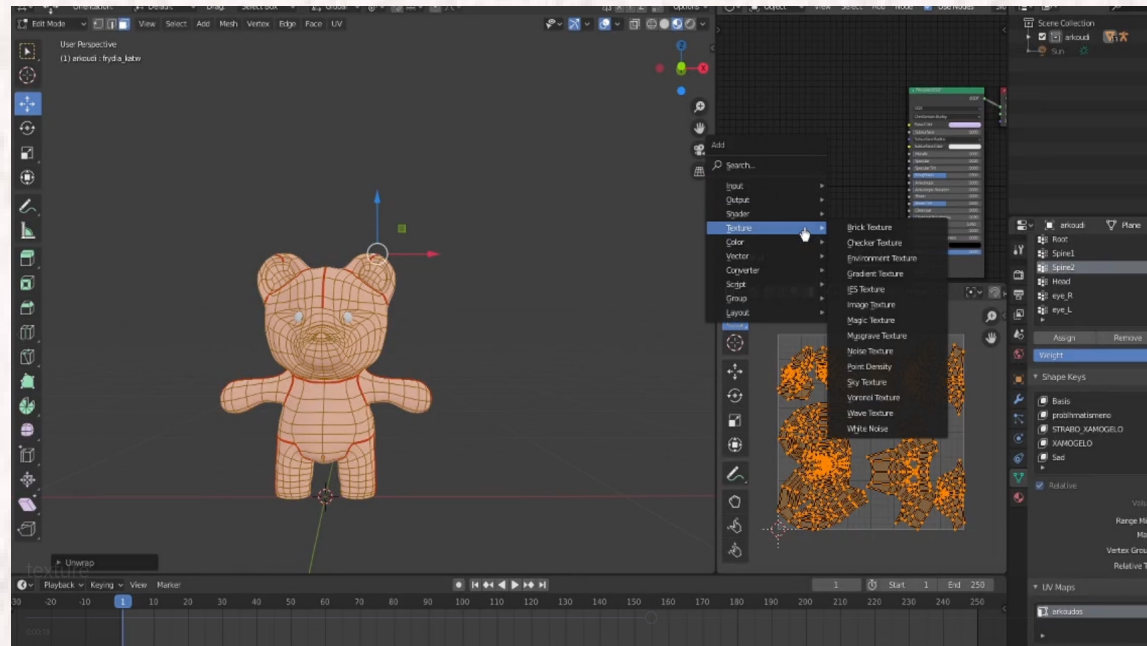
Για την προσθήκη texture στο χαρακτήρα μας είναι απαραίτητο να κάνουμε το mesh unwrapp. Γι' αυτό επιλέγουμε τα κατάλληλα edges (βλ. διπλανή εικόνα) και κάνουμε unwrapp. Από το μενού του UV map μπορούμε να μετακινήσουμε τα επιμέρους σχήματα, με τρόπο που να μας βολεύει περισσότερο.



22.

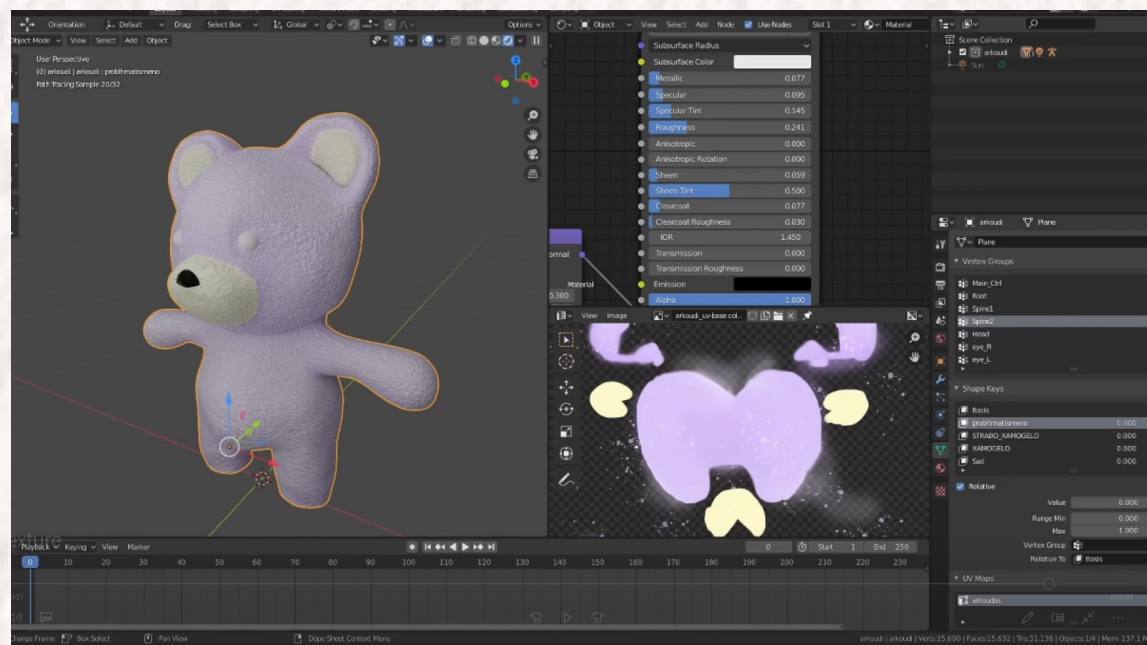
Αφού κάνουμε export το UV map από το πρόγραμμα, το ανοίγουμε στο Photoshop. Εκεί, σε ξεχωριστά layers, σχεδιάζουμε από πάνω προσθέτοντας χρώμα, σκιές, φωτεινά σημεία και ένα ελαφρύ pattern.

CHARACTER MAKINGS - ΤΟ ΑΡΚΟΥΔΑΚΙ



23.

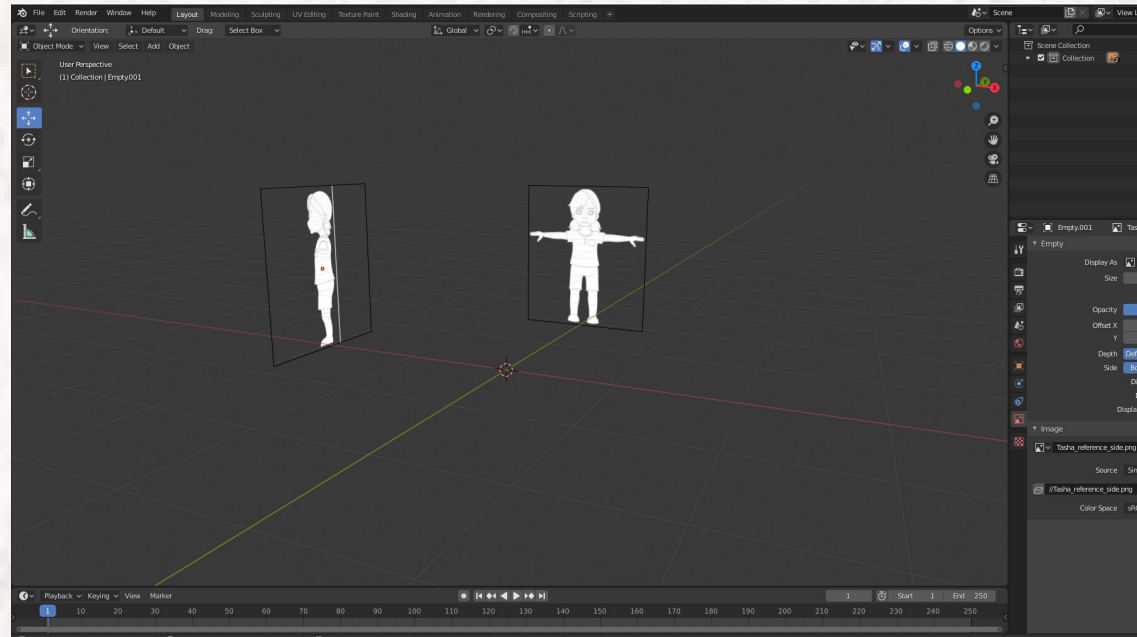
Στη συνέχεια, σώζουμε το αρχείο μας σε μορφή png. Στο Shader Editor δημιουργούμε ένα image texture με το σχέδιό μας και το συνδέουμε με το base colour. Μπορούμε μετά από αυτό να προσθέσουμε και ένα extra bump για να ενισχύσουμε την υφή.



24.

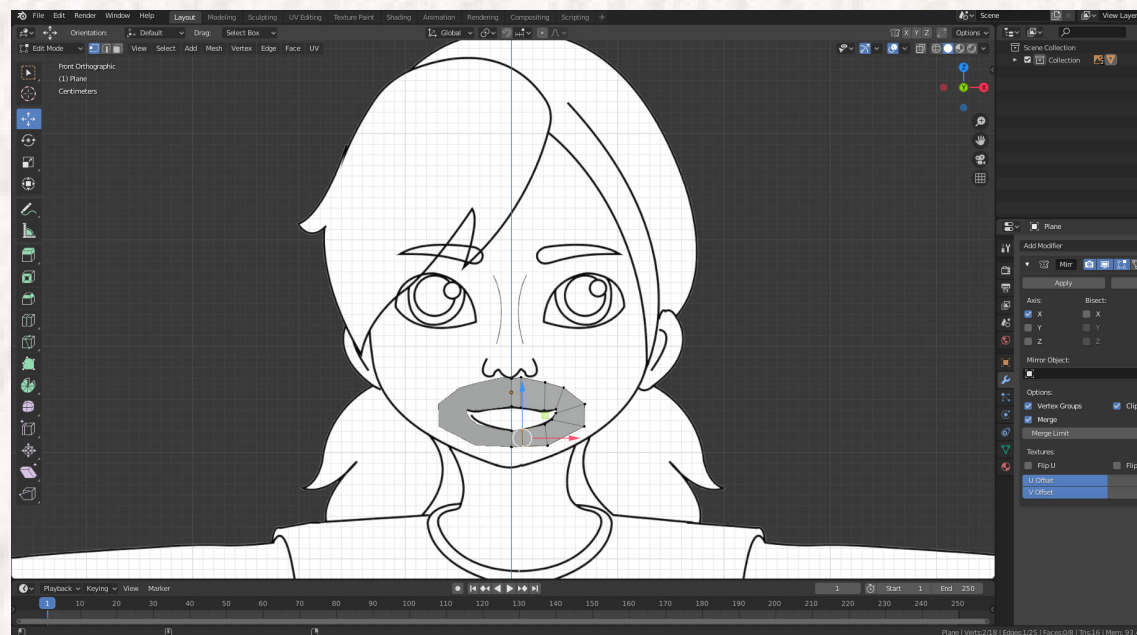
Τέλος, ρυθμίζουμε το strength του bump, ώστε να επιτύχουμε την επιθυμητή υφή. Στη διπλανή εικόνα βλέπουμε το τελικό αποτέλεσμα της παραπάνω διαδικασίας.

CHARACTER MAKINGS - ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ



1.

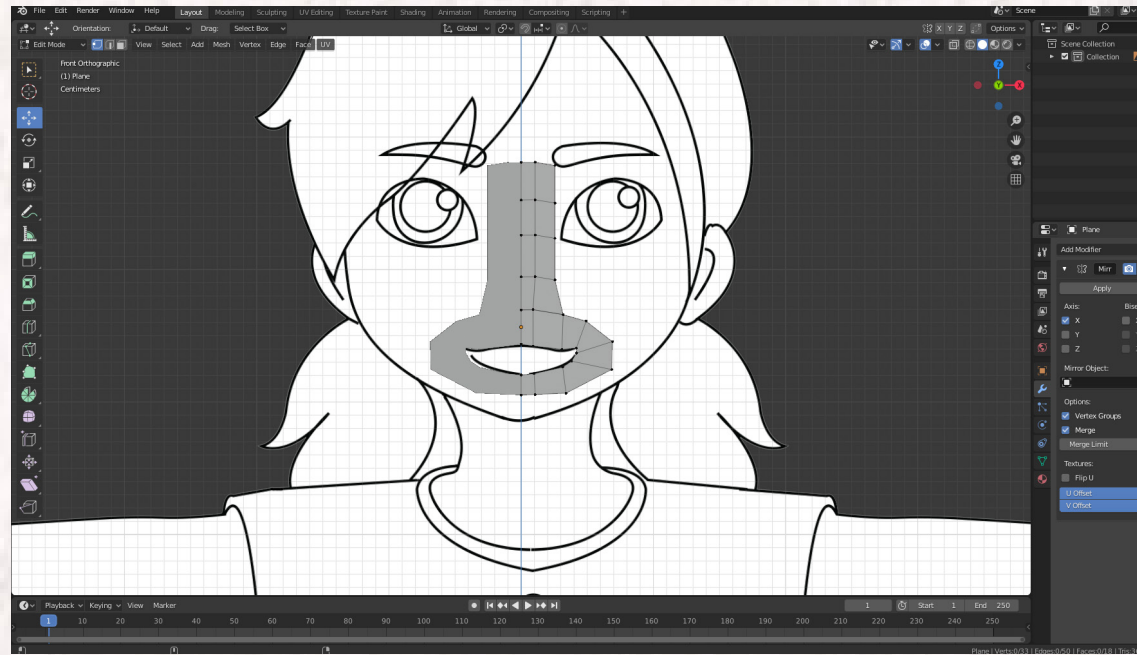
Αρχικά, δημιουργούμε ένα empty plane. Κάνουμε rotate 90° στον άξονα X. Από το μενού δεξιά προσθέτουμε σε αυτό την εικόνα της εμπρόσθιας όψης του προσχεδίου μας και μετακινούμε το plane έτσι ώστε το σχέδιο να πατάει στη γραμμή του άξονα. Στη συνέχεια το κινούμε προς τα πίσω, κατά τον άξονα Y. Επαναλαμβάνουμε τη διαδικασία για την πλάγια όψη του προσχεδίου στους άξονες Z και X αντίστοιχα.



2.

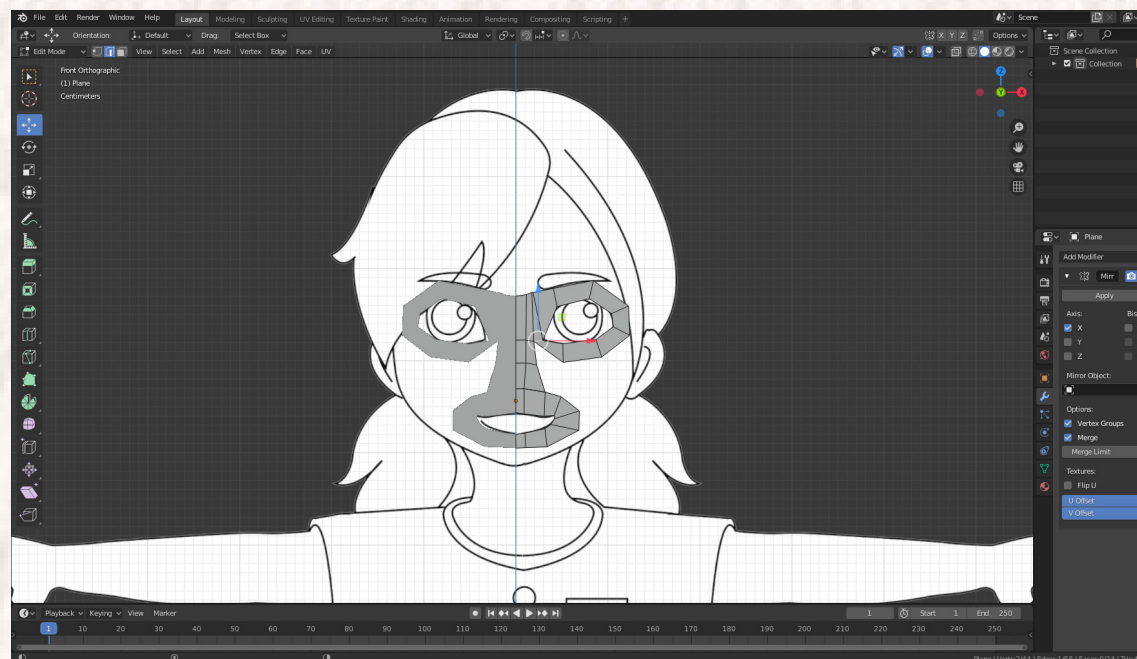
Δημιουργούμε ένα plane, το κάνουμε rotate και scale και το τοποθετούμε ανάμεσα στη μύτη και το στόμα στη μπροστινή όψη του σχεδίου. Κάνοντας extrude δημιουργούμε την πρώτη λούπα γύρω από το στόμα. Διορθώνουμε όπου χρειαστεί.

CHARACTER MAKINGS - ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ



3.

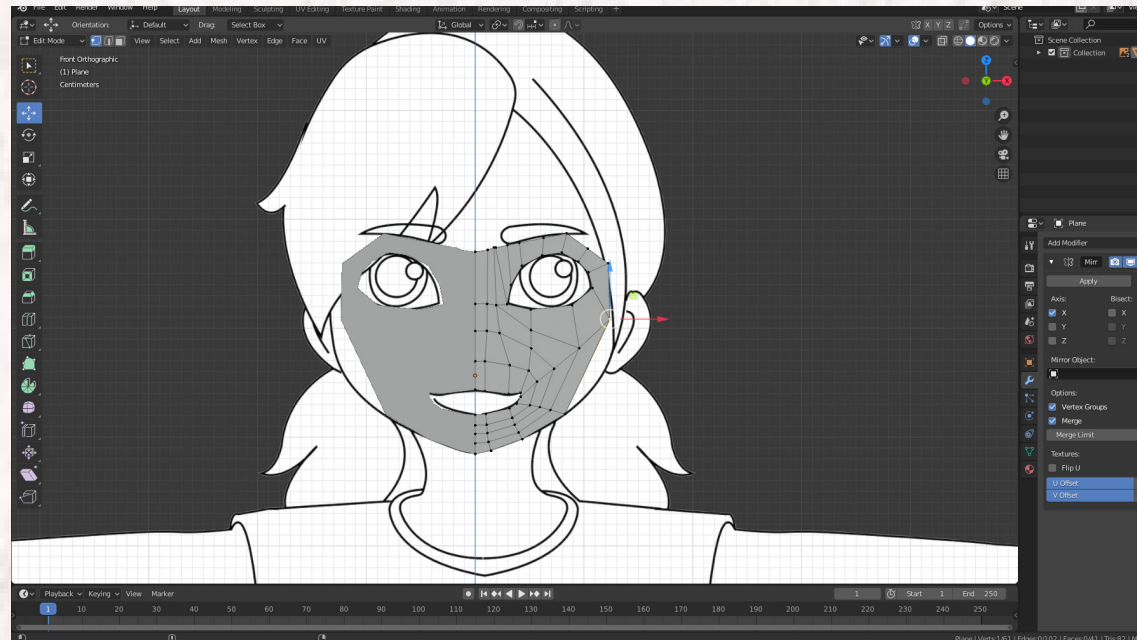
Συνεχίζουμε τα extrude και scale μέχρι το ύψος των φρυδιών, για να σχηματίσουμε τη μύτη.



4.

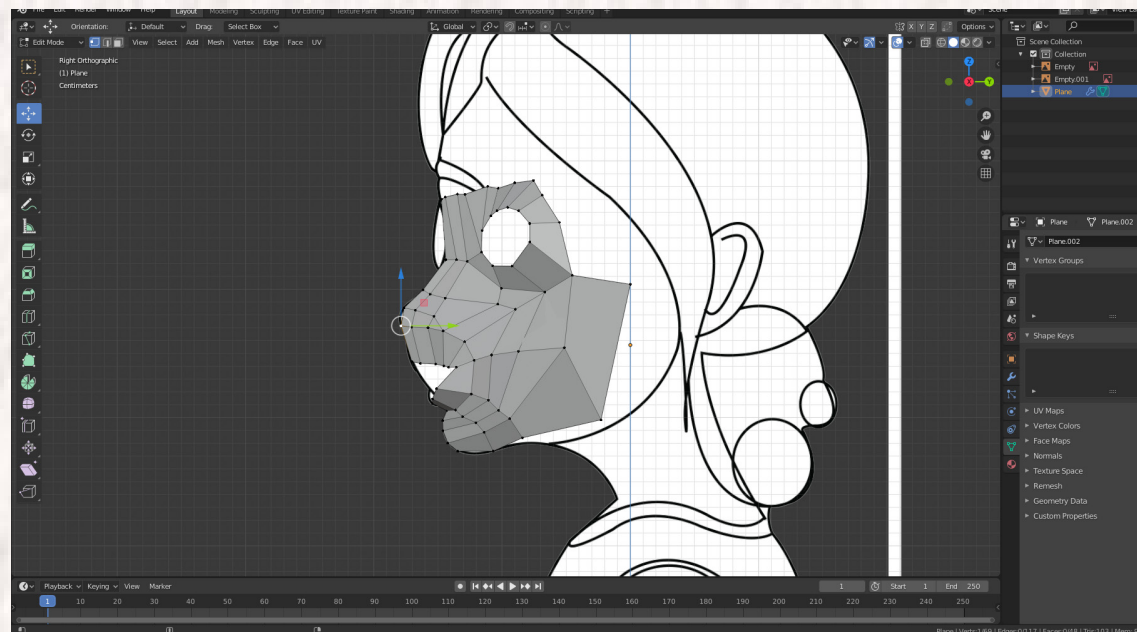
Από το τελευταίο face της μύτης, αρχίζουμε να δημιουργούμε λούπα γύρω από τα μάτια. Το τελευταίο edge το κάνουμε bridge με το απέναντι edge της μύτης. Διορθώνουμε τη λούπα όπου χρειαστεί.

CHARACTER MAKINGS - ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ



5.

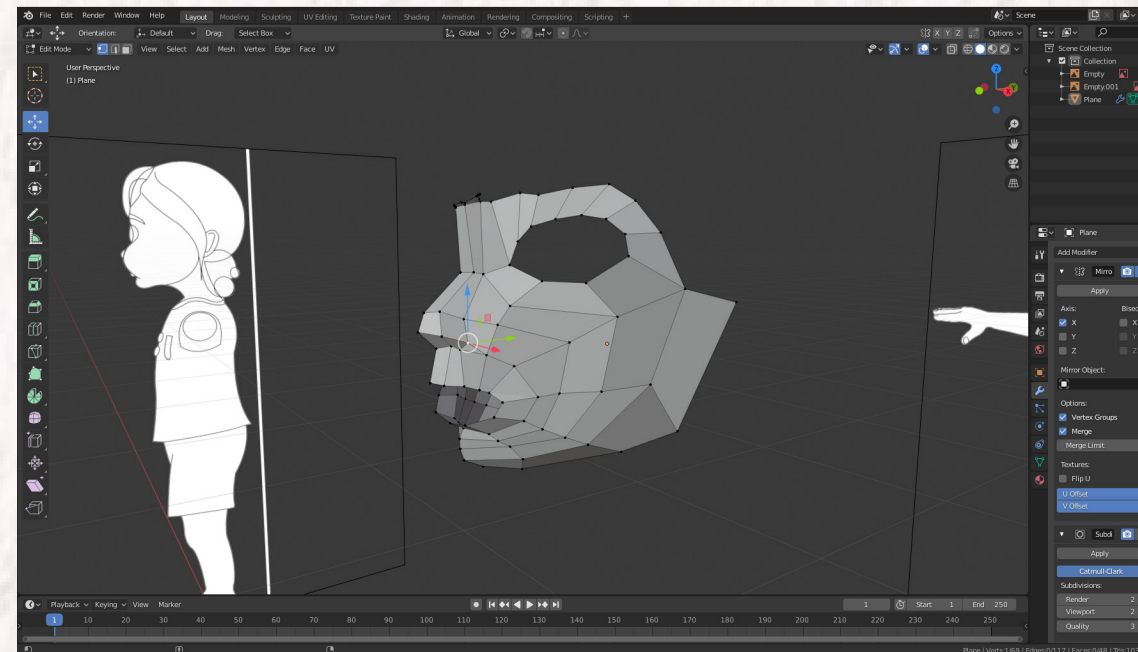
Πιάνουμε ένα - ένα κατεβαίνοντας προς τα κάτω τα edges της μύτης και δημιουργούμε λούπες γύρω από το στόμα και τα μάτια, ενώνοντας και διορθώνοντας όπου χρειαστεί. Έχουμε φτιάξει τη βασική μάσκα του προσώπου.



6.

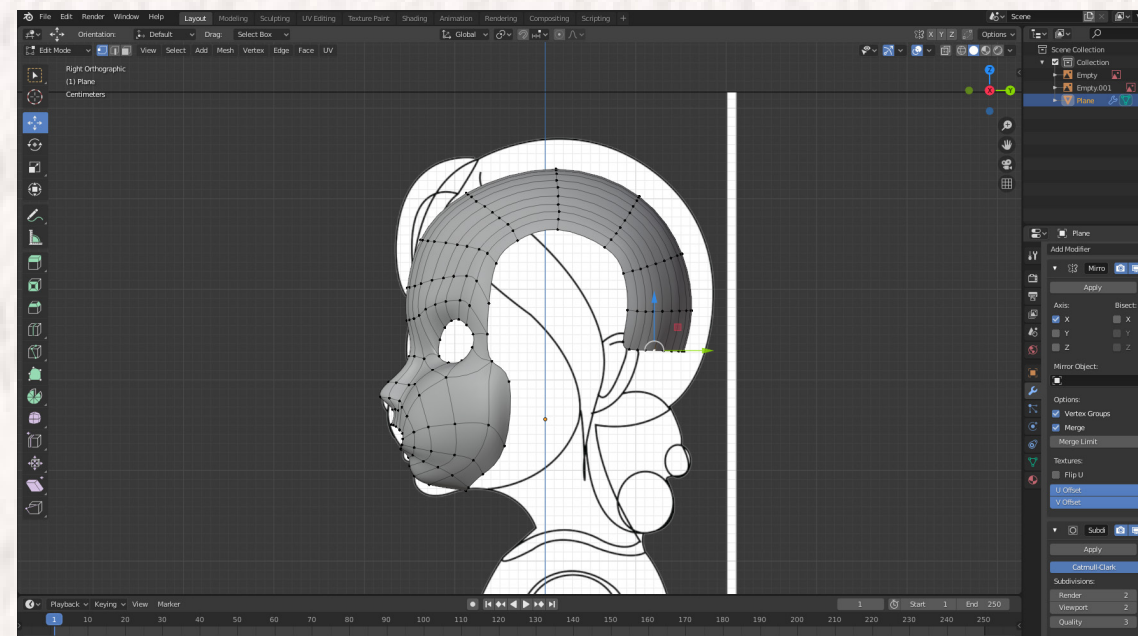
Για να δώσουμε όγκο στη μάσκα, πιάνουμε τα vertex της μύτης και του στόματος και στην πλάγια όψη τα μεταφέρουμε μπροστά, ώστε να συμβαδίζουν με το σχέδιό μας. Ακολουθούν και τα vertex στα μάγουλα και το υπόλοιπο πρόσωπο.

CHARACTER MAKINGS - ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ



7.

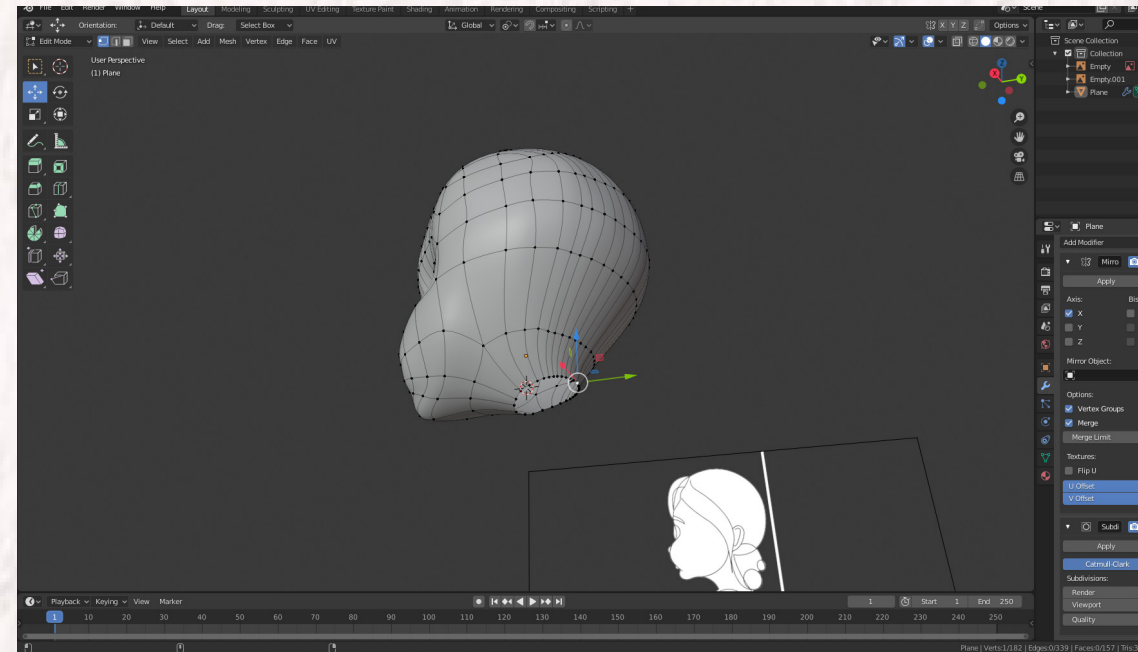
Σε perspective διορθώνουμε τα επιμέρους vertex, μέχρι να είμαστε ικανοποιημένοι. Με αυτό τον τρόπο μπορούμε να δώσουμε περισσότερο όγκο στα μάγουλα, αλλά και να σχηματοποιήσουμε καλύτερα τη μύτη.



8.

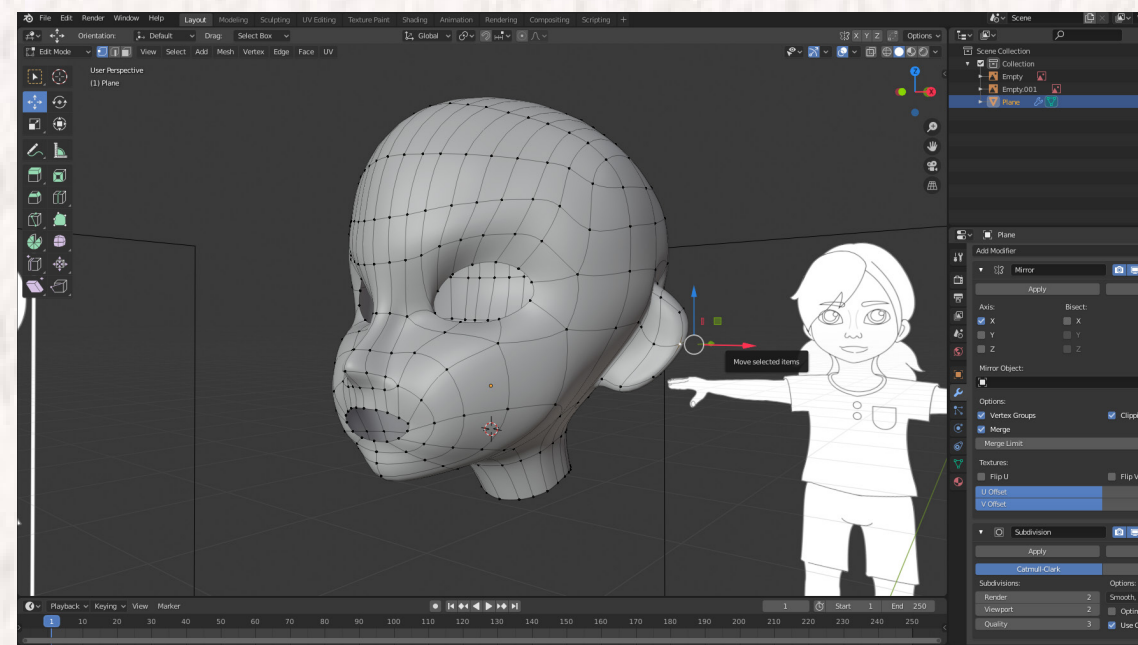
Μόλις ολοκληρώσουμε αυτή τη διαδικασία, πιάνουμε την τελευταία λούπα του μετώπου και αρχίζουμε τα extrude και rotate στην πλάγια όψη, ώστε να σχηματίσουμε το κρανίο.

CHARACTER MAKINGS - ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ



9.

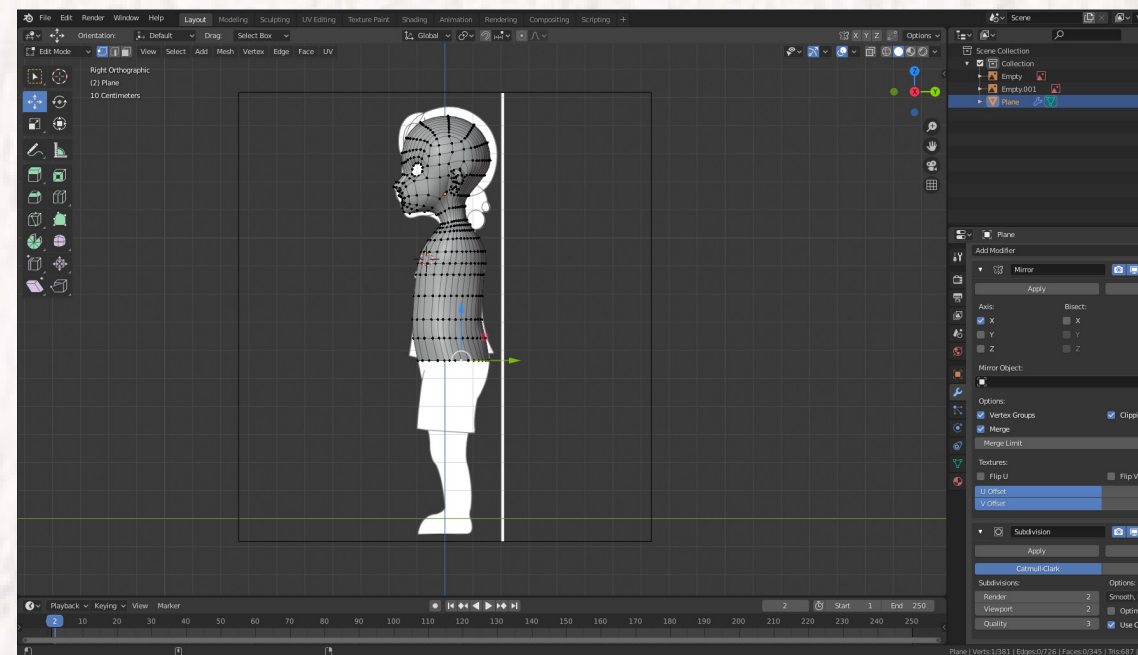
Ενώνουμε τα απέναντι εσωτερικά edges μεταξύ τους για να δημιουργήσουμε την υπόλοιπη επιφάνεια του κρανίου. Ύστερα πιάνουμε την τελευταία λούπα με το σαγόνι και κάνουμε extrude και scale για να σχηματίσουμε το λαιμό.



10.

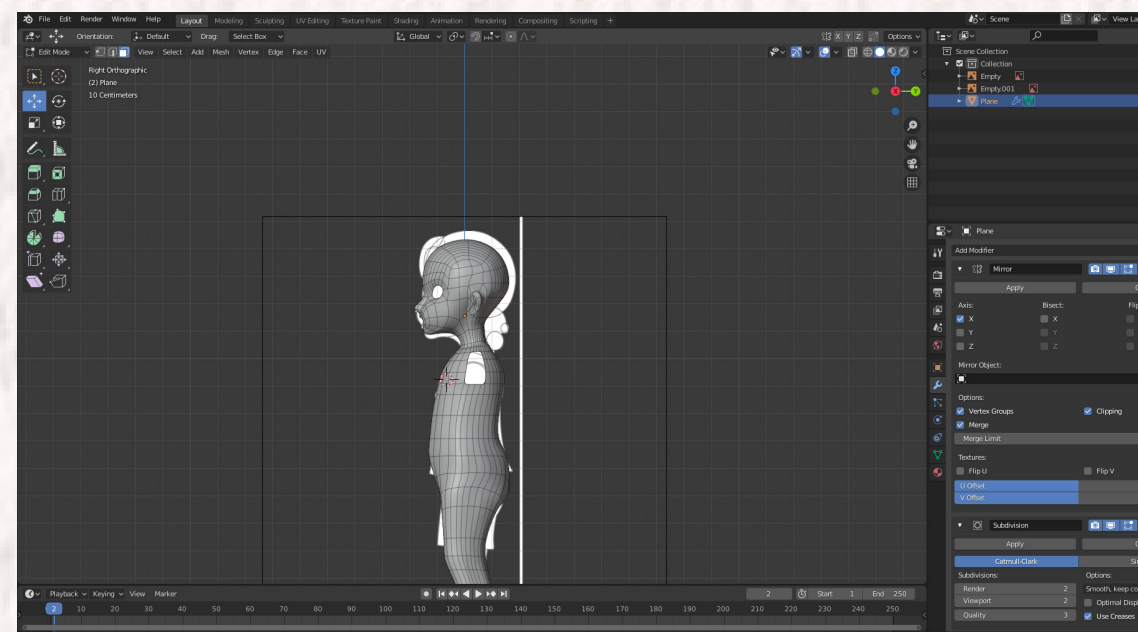
Πηγαίνουμε στο πλάι του κεφαλιού και κάνουμε extrude και scale στο πλάι για να δημιουργήσουμε τα αυτιά. Διορθώνουμε vertex όπου χρειαστεί.

CHARACTER MAKINGS - ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ



11.

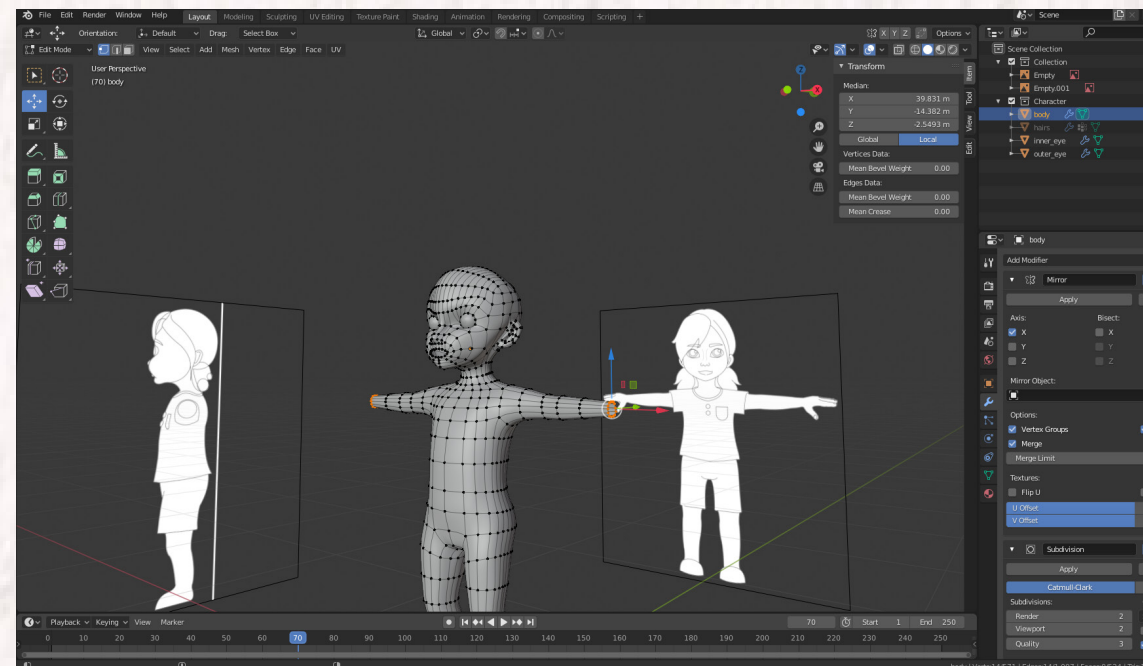
Πιάνουμε την τελευταία λούπα του λαιμού και πάλι και κάνουμε extrude και scale προς τα κάτω για να σχηματίσουμε τον κορμό. Σταματάμε στο ύψος της λεκάνης.



12.

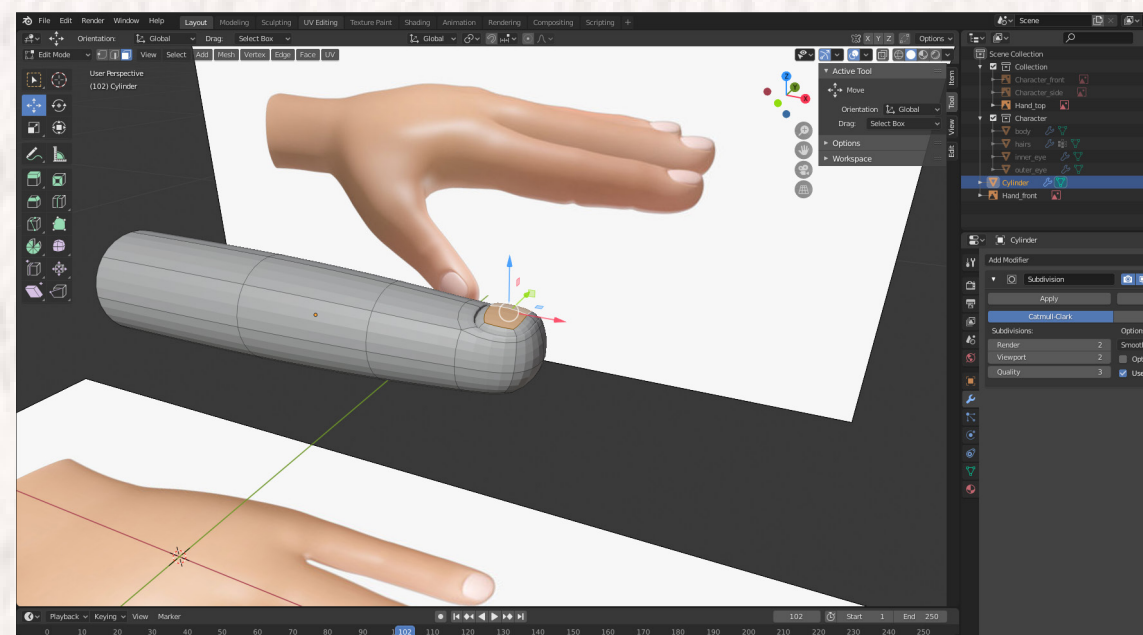
Διαγράφουμε τα faces από το πλάι του σώματος στο ύψος των ώμων. Μορφοποιούμε τα vertex της λούπας, ώστε η τελευταία να αποκτήσει κυκλικό σχήμα.

CHARACTER MAKINGS - ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ



13.

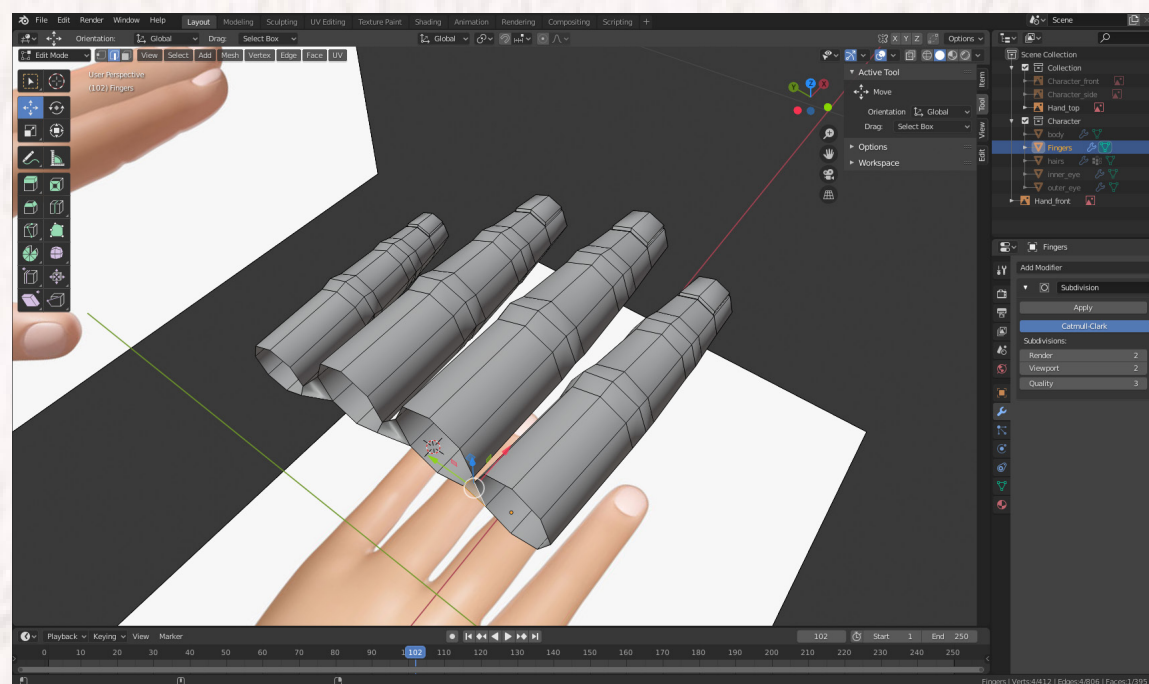
Αρχίζουμε και δημιουργούμε τα χέρια με extrudes μέχρι τους καρπούς.



14.

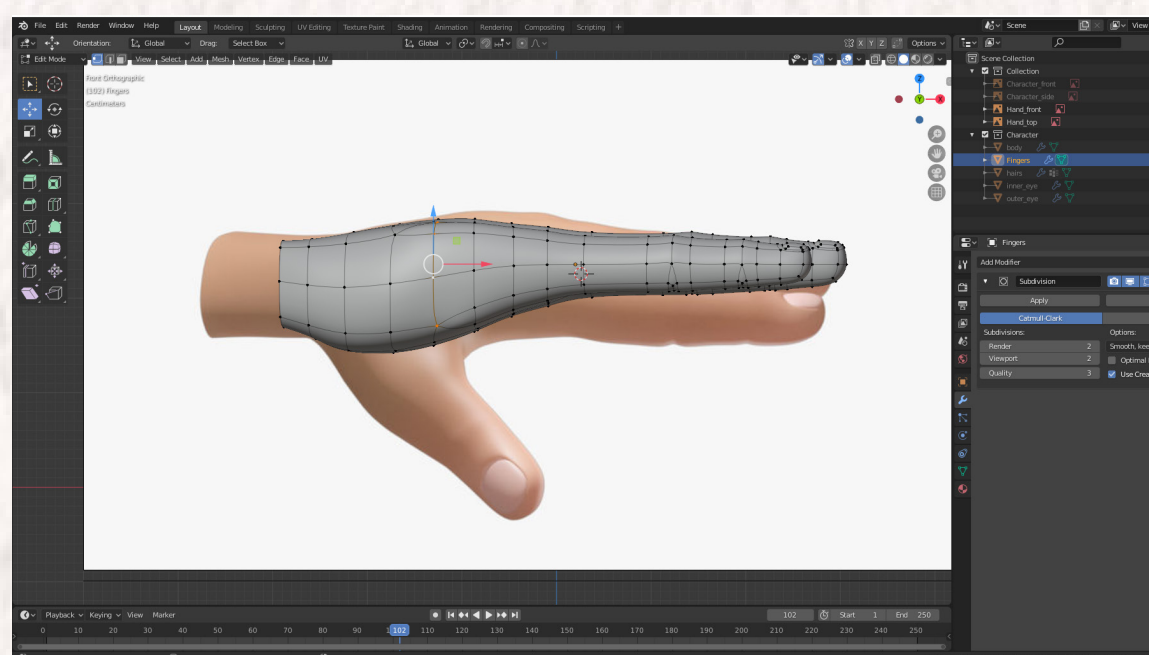
Από ένα κύλινδρο δημιουργούμε ένα κεντρικό δάκτυλο, σύμφωνα με τις εικόνες που έχουμε σαν αναφορά. Στη συνέχεια το αντιγράφουμε στις θέσεις των υπόλοιπων δακτύλων, κάνοντας scale και rotate όπου χρειαστεί.

CHARACTER MAKINGS - ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ



15.

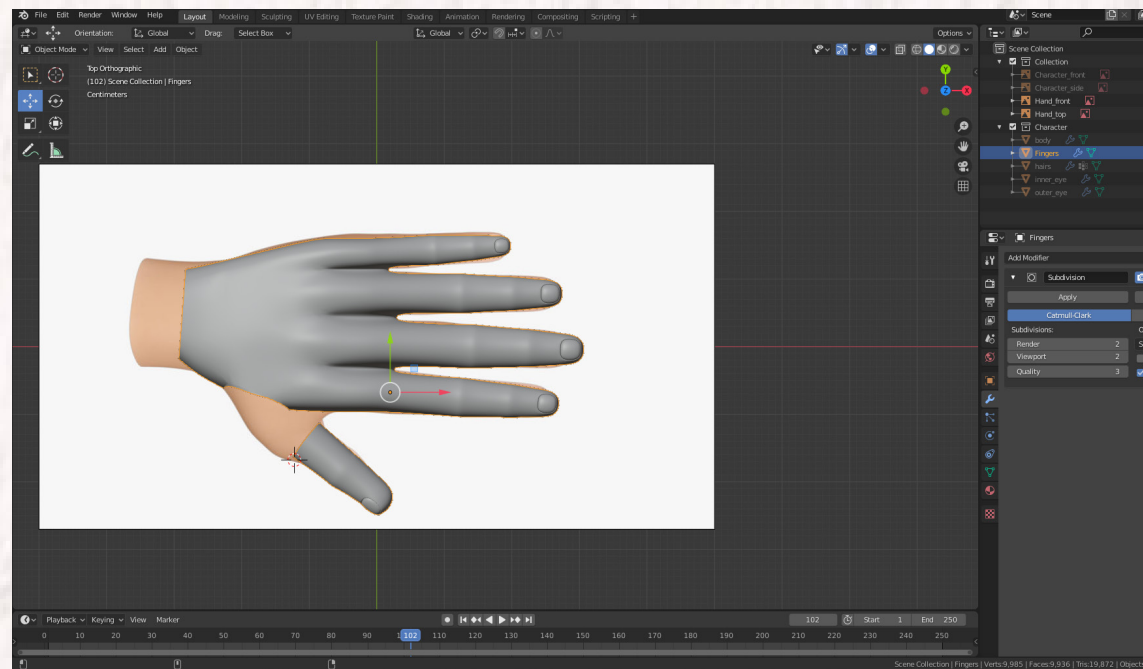
Ενώνουμε τα edges ανάμεσα στα δάκτυλα.



16.

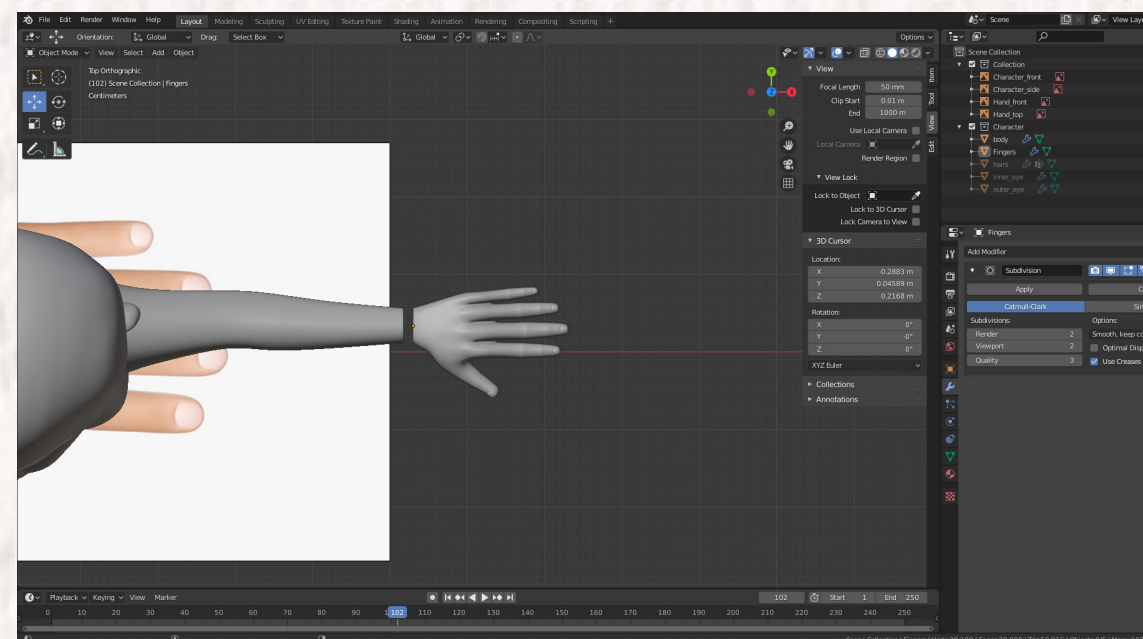
Πιάνουμε τη λούπα όλων των δακτύλων και κάνουμε extrude και scale μέχρι το ύψος του καρπού.

CHARACTER MAKINGS - ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ



17.

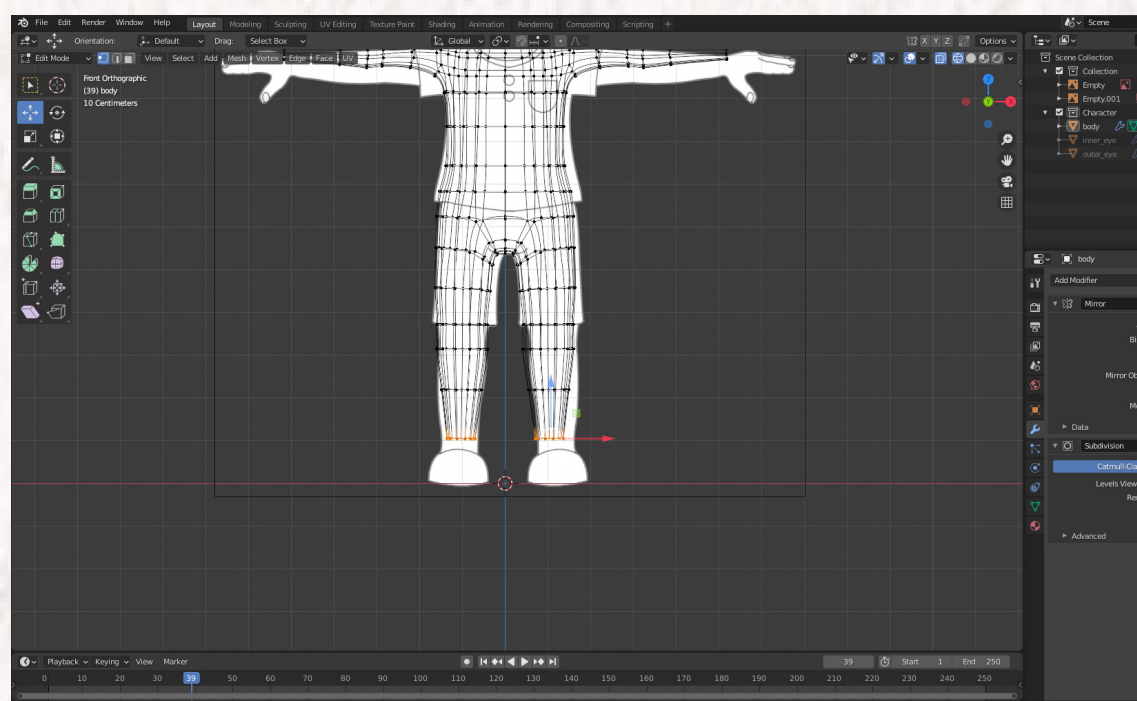
Δημιουργούμε τον αντίχειρα και τον ενώνουμε με το υπόλοιπο χέρι.



18.

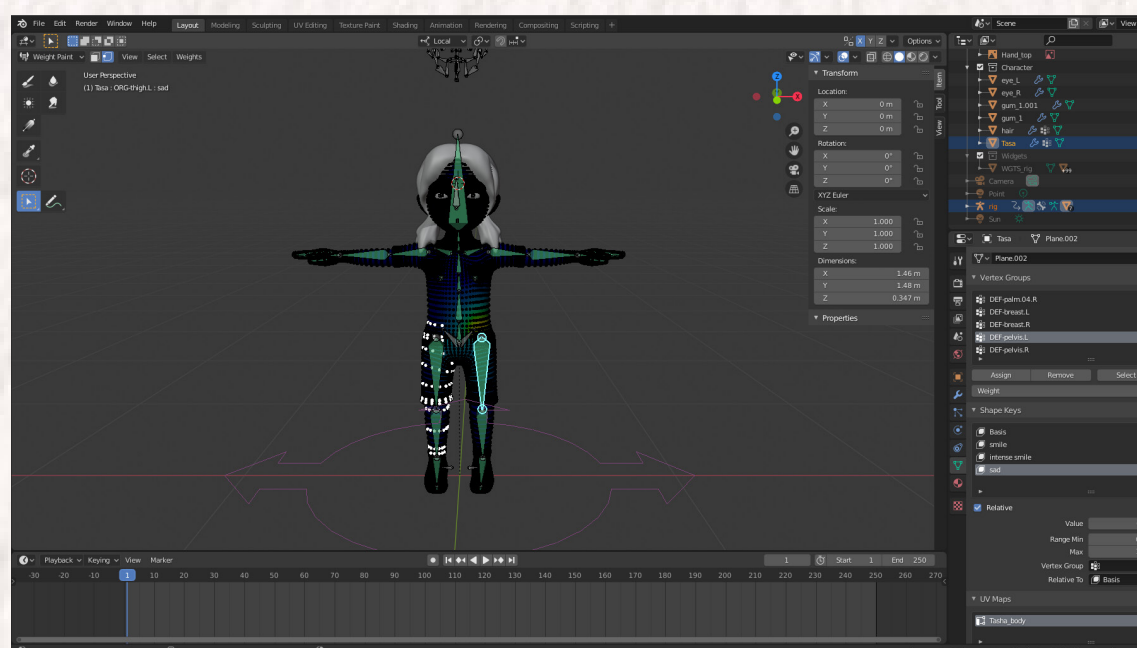
Μετακινούμε την παλάμη ακριβώς απέναντι από τον καρπό και ενώνουμε τις δύο απέναντι λούπες.

CHARACTER MAKINGS - ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ



19.

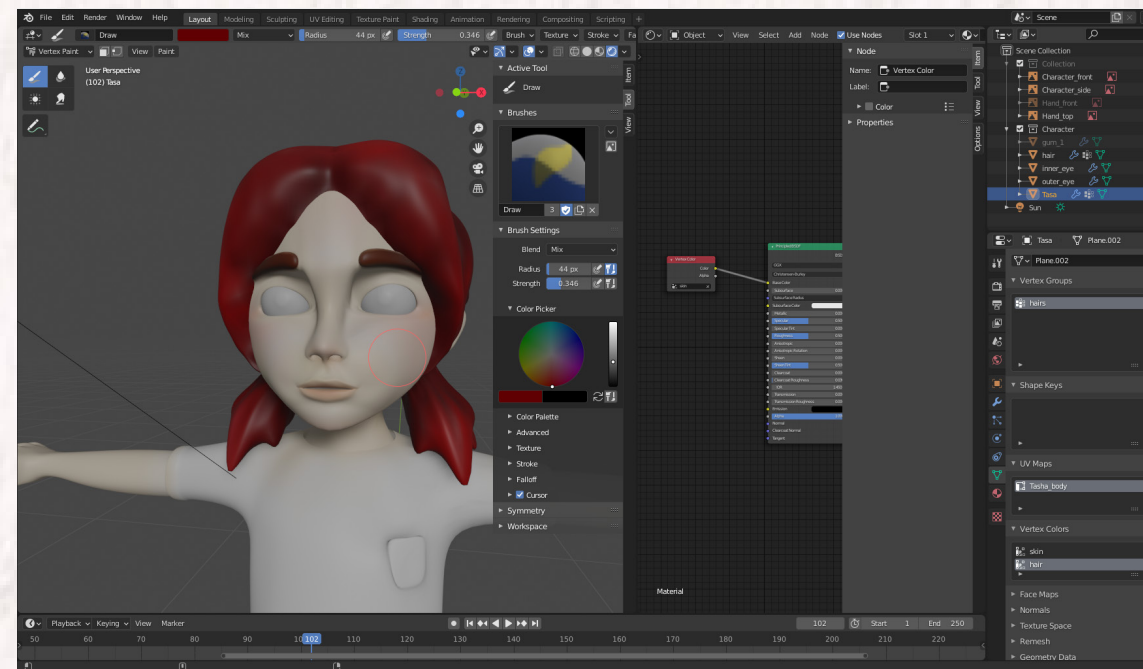
Αφού σχηματίσουμε τη λεκάνη, κάνουμε extrude και scale για να σχηματίσουμε τα πόδια και τις πατούσες.



20.

Δημιουργούμε τον σκελετό. Αφού τον δέσουμε στο σώμα του χαρακτήρα, πηγαίνουμε στο weight paint και διορθώνουμε τα weights.

CHARACTER MAKINGS - ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ



21.

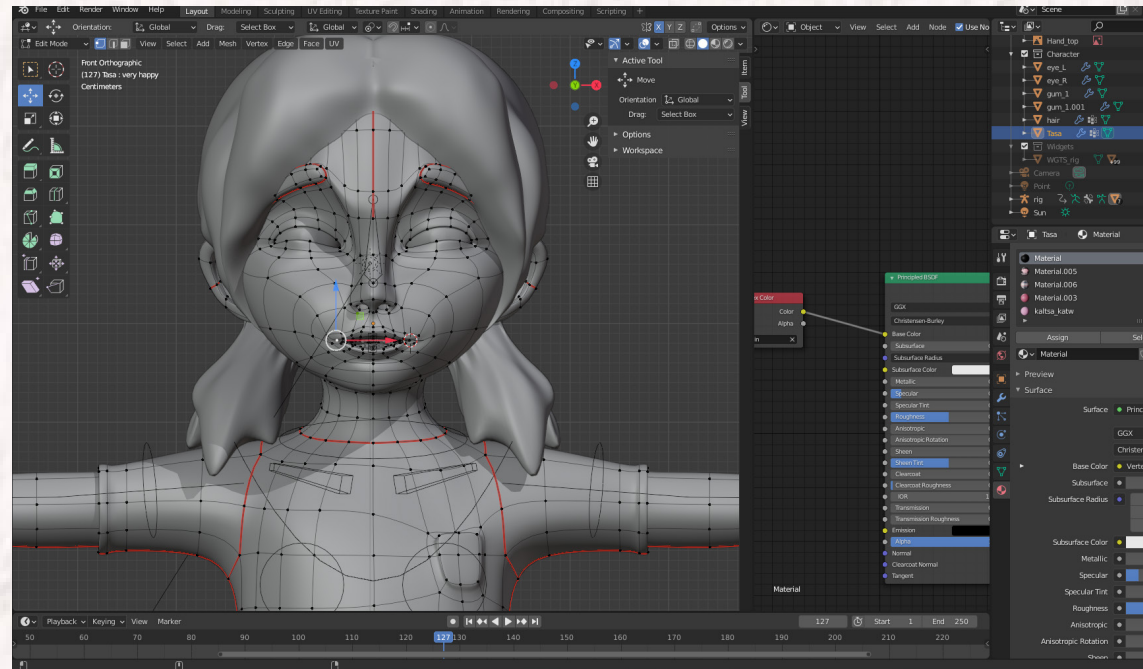
Βάφουμε στο vertex paint το δέρμα και τα μαλλιά, προσθέτοντας σκιές και τοπικούς χρωματισμούς.



22.

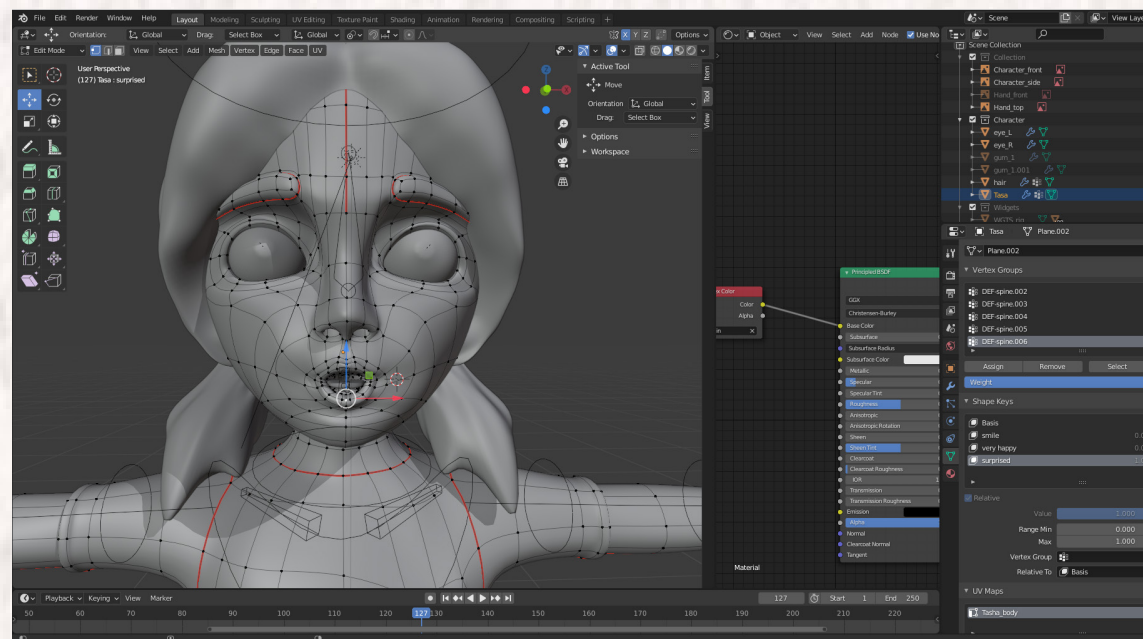
Στη συνέχεια, στο shader editor προσθέτουμε textures σε όποια σημεία του ρουχισμού επιθυμούμε. Τέλος, ολοκληρώνουμε με την προσθήκη materials στα υπόλοιπα μέρη.

CHARACTER MAKINGS - ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ



23.

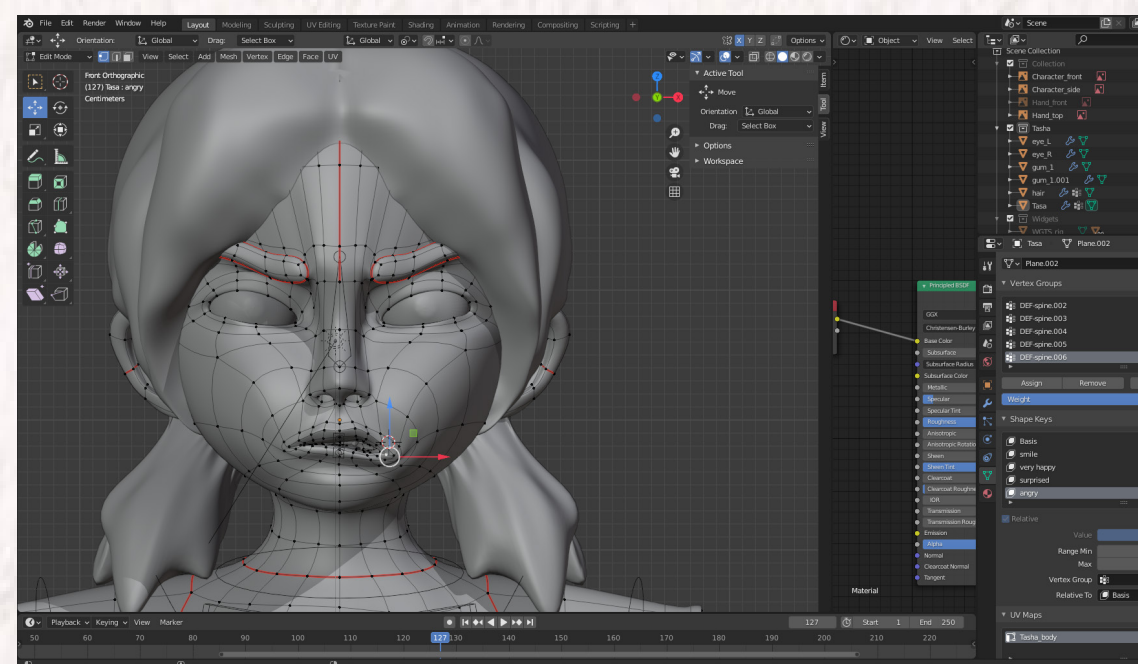
Στο Edit Mode δημιουργούμε τη χαρούμενη έκφραση μετακινώντας τα κατάλληλα vertex. Ιδιαίτερη έμφαση δίνουμε στην ανοδική κίνηση των φρυδιών και των μαγουλών, αλλά και στο ελάχιστο κλείσιμο των ματιών.



24.

Στη συνέχεια, δημιουργούμε την έκφραση έκπληξης. Το στόμα είναι πιο στενό και ανοιχτό, τα μάτια μεγαλύτερα και τα φρύδια αρκετά σηκωμένα.

CHARACTER MAKINGS - ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ



25.

Τέλος, δημιουργούμε την έκφραση θυμού. Τα φρύδια, το στόμα και τα μάγουλα έχουν καθοδική κίνηση, ενώ τα μάτια είναι μισόκλειστα, δίνοντας την εντύπωση της αντίθετης κατεύθυνσης από τα φρύδια.

LOGO IDENTITY



LOGO IDENTITY - ΔΟΚΙΜΕΣ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΩΝ

Αρχικά, είναι σημαντικό να προσδιορίσουμε τη γενική ταυτότητα του animation μας. Αυτό είναι και το πρώτο βήμα στη δημιουργία του κατάλληλου λογοτύπου για τον κεντρικό τίτλο.

Αναλυτικότερα, απευθυνόμαστε σε ένα κοινό νεαρών ενηλίκων, ωστόσο δεν αποκλείουμε και μικρότερο ηλικιακό κοινό. Το στοιχείο της μαγείας και του παραμυθιού είναι παρόν στη μικρού μήκους ταινία αυτή. Επομένως, η οπτικοποίηση της ταυτότητάς της εξυπηρετείται καλύτερα από γραμματοσειρές με χειρόγραφο χαρακτήρα, ρέουσες, ανισοπαχείς και με στρογγυλοποιημένες και ελεύθερες απολήξεις.

Παρακάτω βλέπουμε ορισμένες δοκιμές γραμματοσειρών για τον κεντρικό τίτλο.

LOGO IDENTITY - ΔΟΚΙΜΕΣ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΩΝ

Once upon
a **D**ream

Once upon
a **D**ream

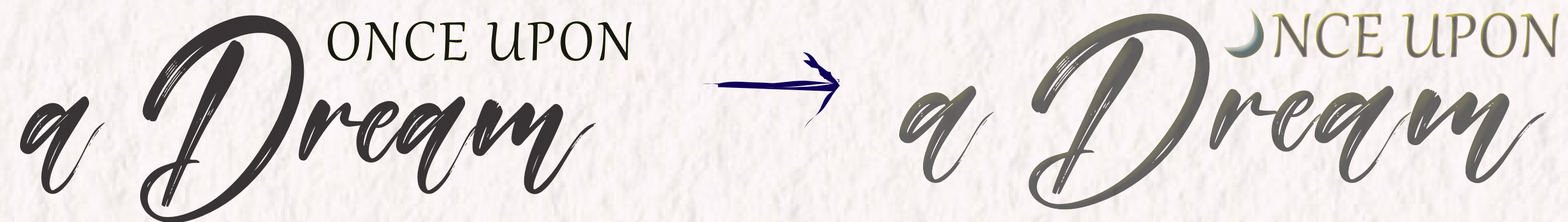
Once upon
a **D**ream

Once upon
a **D**ream

once upon
a **D**ream

ONCE UPON
a **D**ream

LOGO IDENTITY - ΤΕΛΙΚΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΑ ΚΑΙ ΜΕΓΕΘΗ



Τελικές γραμματοσειρές

Στο λογότυπό μας επιδιώκουμε να δώσουμε την μεγαλύτερη έμφαση στο στοιχείο του ονείρου, επομένως στη λέξη "Dream". Γι' αυτό, επιλέγουμε την πιο δυναμική και αυθόρμητη γραφή για την οπτικοποίησή του. Για το αρχικό στοιχείο του τίτλου επιλέγουμε μια πιο στυλιζαρισμένη γραμματοσειρά, λιγότερο ελεύθερη, που ωστόσο προσεγγίζει τα βασικά χαρακτηριστικά της γραφής των εξωφύλλων βιβλίων παραμυθιών. Έτσι, οι δύο γραμματοσειρές που χρησιμοποιούνται είναι οι Cinderela και Gabriola.

LOGO IDENTITY - ΤΕΛΙΚΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΑ ΚΑΙ ΜΕΓΕΘΗ



a DREAM
ONCE UPON



a DREAM
ONCE UPON



a DREAM
ONCE UPON



a DREAM
ONCE UPON

Μεγέθη γραμματοσειράς

Το μέγεθος των γραμματοσειρών στην κανονική διάσταση του τίτλου (βίντεο και παρουσίαση) είναι 93pt και 217pt, ενώ οι μικρότερες αποδεκτές διαστάσεις κατά τη χρήση του τίτλου είναι 23pt και 54pt αντίστοιχα.

LOGO IDENTITY - ΘΕΤΙΚΟ ΚΑΙ ΑΡΝΗΤΙΚΟ

ONCE UPON
a Dream

ONCE UPON
a Dream

LOGO IDENTITY - ΠΕΡΙΘΩΡΙΑ ΚΑΙ ΚΕΝΑ



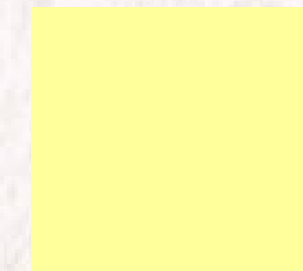
Χώρος ασφαλείας

LOGO IDENTITY - ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑΣ ΧΩΡΟΣ



Επιλέγουμε ένα περιβάλλον γαλαξία, ώστε να ενισχύσουμε το στοιχείο του ονείρου. Αυτό με τη σειρά του υπαγορεύει και ορισμένα χαρακτηριστικά για την πιθανή χρωματική παλέτα της γραμματοσειράς. Πιο συγκεκριμένα, αποκλείουμε όλους τους σκούρους τόνους, ώστε ο τίτλος να ξεχωρίζει από το περιβάλλον του.

LOGO IDENTITY - ΧΡΩΜΑΤΙΚΗ ΠΑΛΕΤΑ



Main

C : 5%

M : 0%

Y : 49%

K : 0%

R : 255

G : 255

B : 156

no.ffff9c



Shadow

C : 0%

M : 41%

Y : 75%

K : 0%

R : 247

G : 168

B : 77

no.f7a84d

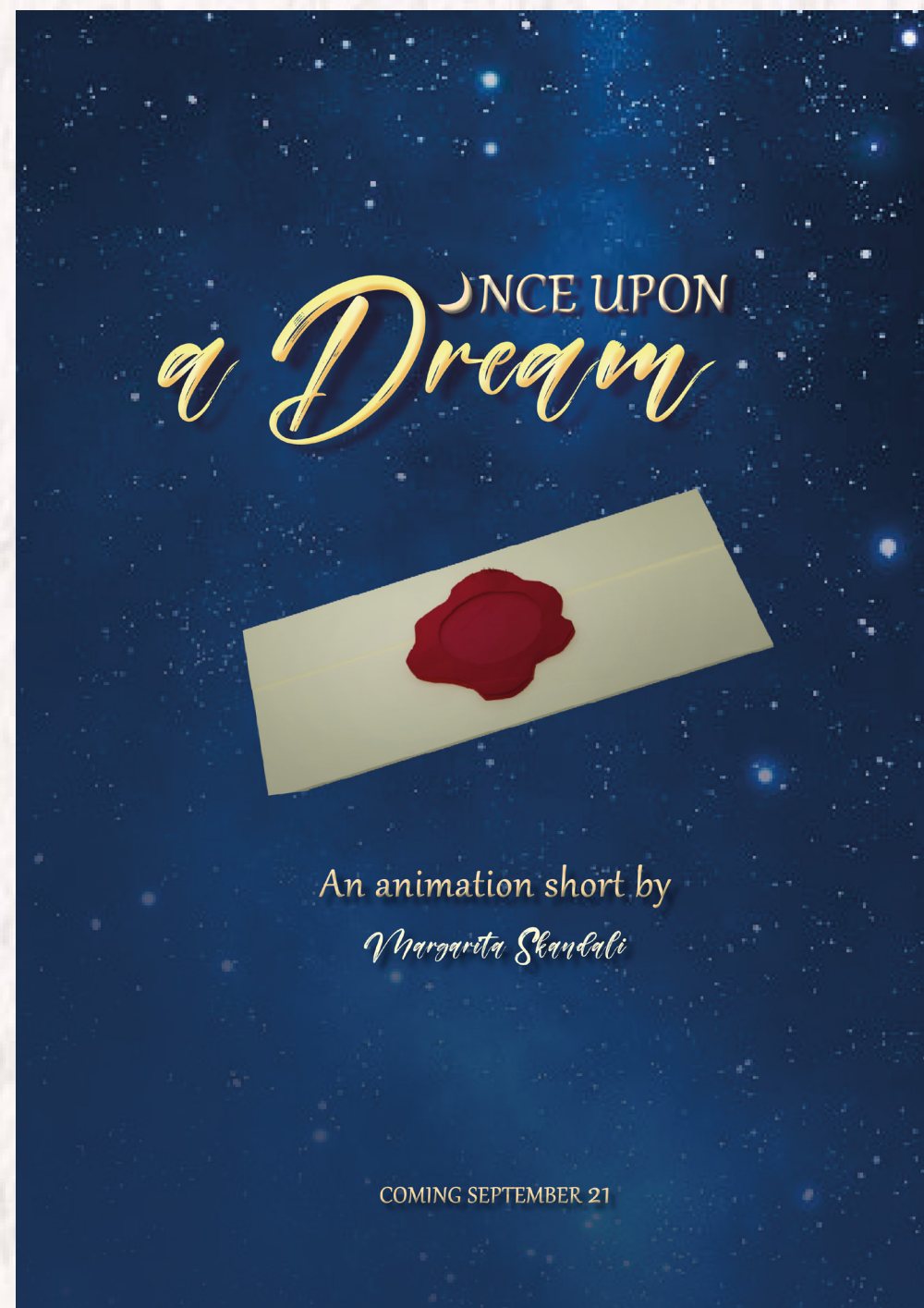
LOGO IDENTITY - ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ



ΑΦΙΣΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΩΘΗΣΗ



ΑΦΙΣΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΩΘΗΣΗ

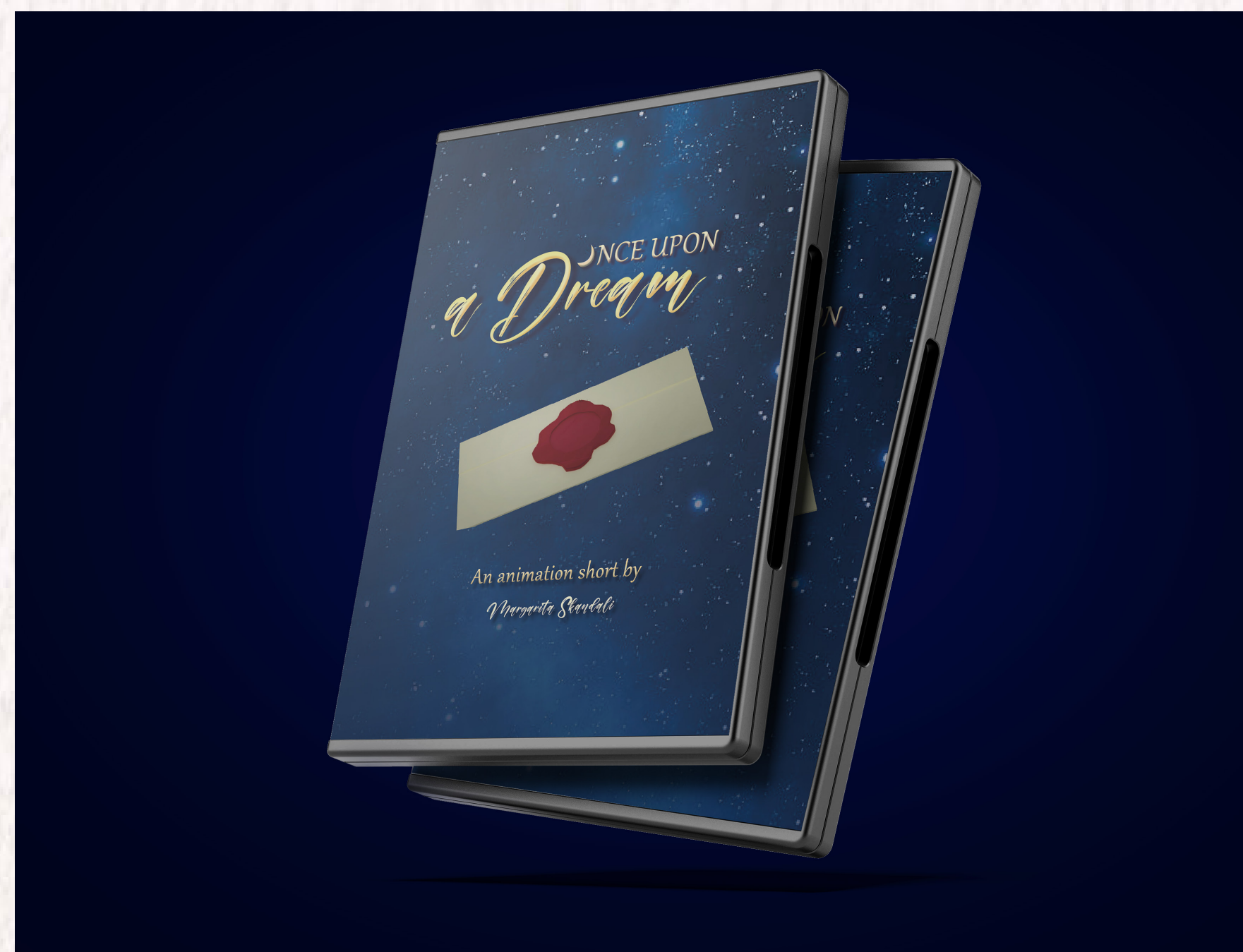


Δύο εκδοχές της προωθητικής αφίσας για την παρουσίαση της ταινίας μικρού μήκους. Το γράμμα είναι πάντα παρόν, ως σημαντικός συντελεστής στην πλοκή της ιστορίας.

ΑΦΙΣΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΩΘΗΣΗ



Πρωθητικό σημειωματάριο, εμπνευσμένο από την αφίσα της μικρού μήκους ταινίας.



Η θήκη που θα περιέχει το dvd του animation short.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ



ΕΠΙΛΟΓΟΣ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Η αναδυόμενη ενηλικίωση είναι ένα μεταβατικό στάδιο στη ζωή του νέου, ο οποίος προσπαθεί να ανεξαρτητοποιηθεί. Στην προσπάθειά του αυτή βρίσκει προκλήσεις και κάνει λάθη. Τα παραπάνω θέματα πραγματεύεται και οπτικοποιεί η πτυχιακή αυτή εργασία, εντάσσοντας στον κώδικα των συμβολισμών της στοιχεία από τα παραμύθια.

Ο στόχος της είναι διδακτικός, αφού αποσκοπεί στο να προειδοποιήσει και να συμβουλέψει τους νέους ως προς τη στάση τους απέναντι σε νέες ευκαιρίες που τους παρουσιάζονται, και ειδικά σε σχέση με τους αρχικούς στόχους που είχαν θέσει. Με άλλα λόγια, η αλληλουχία των γεγονότων μέσα σε αυτή τη μικρού μήκους ταινία πραγματεύεται τις συνέπειες των επιλογών που υπαγορεύει μία εμμονική αντιμετώπιση, ενώ παράλληλα προτρέπει στη διεύρυνση του πνευματικού ορίζοντα των νέων ενηλίκων.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Εξαιτίας της γενικής και απροσδιόριστης διάστασης του φαινομένου που περιγράψαμε, επιλέγουμε την παράλληλη πραγματικότητα του ονείρου. Εκεί εντάσσονται τα στοιχεία του παραμυθιού και τα περισσότερα σύμβολα που χρησιμοποιούνται. Η αοριστία του τόπου και του χρόνου σε αυτό το περιβάλλον εξυπηρετεί το σκοπό μας και εστιάζει στη μετάδοση των συμβολικών μηνυμάτων της ταινίας.

Τέλος, όλα τα παραπάνω υπαγορεύουν και την ταυτότητα του animation. Οι γραμματοσειρές, τα λογότυπα και οι προωθητικές εφαρμογές του έχουν άμεση σχέση με την αισθητική του ονείρου, του μυστηρίου και του παραμυθιού, όπως φαίνεται από τις υφές και τα χρώματα. Ως αποτέλεσμα, υπάρχει μια οπτική ενότητα που διευκολύνει τη μετάδοση των συμβόλων και προβάλλει τις απαιτούμενες σημασιολογικές έννοιες στο κοινό.

ΠΗΓΕΣ



ΠΗΓΕΣ

Κείμενα

www.psychologynow.gr, Αναδυόμενη ενηλικίωση: Γιατί οι άνθρωποι αρνούνται να μεγαλώσουν;, Μαργαρίτα Οικονομάκου, 19/5/2021

Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood. A theory of development from the late teens through the twenties. *The American Psychologist*, 55(5), 469–480.

Arnett, J. J. (2011). *Debating emerging adulthood: stage or process*. New York, NY: Oxford University Press.

Munsey, C. (2006). Emerging adults: The in-between age. *Monitor on Psychology*, 37(6), 68.

ecofairytalesblog.com, Χρειάζονται οι ενήλικες τα παραμύθια στη ζωή τους;, 27/7/2018

ΠΗΓΕΣ

Εικόνες*

www.turbosquid.com

www.pinterest.com

www.sketchfab.com

* Η πλειονότητα των εικόνων που χρησιμοποιούνται εντός της παρουσίασης προέρχεται από την ίδια την εργασία και κατοχυρώνεται πνευματικά, όπως προβλέπεται σύμφωνα με τη δήλωση στην αρχή της πυχιακής.

The end

thank you!