



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ  
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ  
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ  
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ  
ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΕΤΟΣ 2021-2022

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

# The Dream

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:  
Dr. Ελένη Μούρη

Επιμέλεια Εργασίας:  
Μπάκου Βασιλική

## ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

### ΜΕΛΗ ΤΗΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗΣ ΕΞΕΤΑΣΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΕΛΕΝΗ  
ΜΟΥΡΗ

ΣΠΥΡΙΔΩΝ  
ΣΙΑΚΑΣ

ΡΩΣΣΕΤΟΣ  
ΜΕΤΖΗΤΑΚΟΣ

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Μπάκου Βασιλική του Ευσταθίου, με αριθμό μητρώου 521170660228, 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/διπλωματικής 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».

Η Δηλούσα



ΑΘΗΝΑ  
ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2022

## Περιεχόμενα

01. Εισαγωγή.....σελ.	7
02. Concept Art.....σελ.	9
03. Εικονογραφημένο Σενάριο-Storyboard.....σελ.	15
04. Λογότυπο.....σελ.	29
05. Ηλεκτρονικός Σχεδιασμός.....σελ.	33
06. Μουσική και Sound Effects.....σελ.	37
07. Merchandise.....σελ.	39

## Εισαγωγή

Η ταινία “The Dream” είναι μια 2D animation ταινία μικρού μήκους που δείχνει τη μέρα ενός μαθητή Λυκείου που θαυμάζει το αγόρι που του αρέσει από μακριά. Ένα χαριτωμένο, συμβολικό αλλά και τρομακτικό όνειρο που βλέπει κατά τη διάρκεια του μαθήματος όμως του δίνει κουράγιο να πάρει την απόφαση να ξεπεράσει τη ντροπή και τους φόβους του και να του μιλήσει. Εκεί συνειδητοποιεί πως τα πράγματα δεν πάνε τόσο άσχημα όσο νόμιζε.

The Dream is a 2D animation short movie that portrays the day of a highschool student who admires his crush from afar. A cute, symbolic but also scary dream he has while in class though gives him courage to get over his shame and fears and talk to him. There he realizes things aren't going as bad as he thought.

### Σκοπός Εργασίας και τα μηνύματα που δίνει

Σκοπός αυτής της εργασίας είναι να παροτρύνω τους θεατές να μην αφήνουν τους φόβους τους να τους σταματούν απ' το να προσπαθούν να κάνουν πράγματα που θέλουν. Πολλές φορές οι άνθρωποι αφήνουν τους φόβους τους να τους κρατούν στάσιμους και τους δίνουν την εντύπωση πως αν προσπαθήσουν κάτι, θα αποτύχουν και θα απογοητευτούν. Σαν άτομο που σκέφτεται υπερβολικά για πολλές καταστάσεις, σκέφτομαι συνεχώς τα αρνητικά αποτελέσματα που μια πράξη μου θα μπορούσε να προκαλέσει, νομίζοντας πως έτσι ελέγχω την κατάσταση και είμαι ασφαλής. Έτσι όμως καθώς τρομάζω τον ίδιο μου τον εαυτό τις περισσότερες φορές καταλήγω να μην κάνω τίποτα και το μετανιώνω. Υπήρξαν όμως φορές που παρά τον φόβο μου προσπάθησα και τα πράγματα δεν πήγαν τόσο άσχημα όσο νόμιζα. Στο animation, ο Felix βρίσκεται στην ίδια κατάσταση και παίρνει τελικά την απόφαση να κάνει κάτι γι' αυτό, με την κατάληξη να είναι ανάλογη. Στην πραγματικότητα βέβαια, κανείς δεν υπόσχεται ένα χαρούμενο τέλος ή μια χαρούμενη κατάληξη αλλά η προσπάθεια είναι που μετράει. Τα πράγματα που θα νιώσουμε ή θα μάθουμε προσπαθώντας κάτι, μας αναπτύσσουν σαν άτομα και μας δίνουν γνώσεις που δεν θα παίρναμε αλλιώς.

Πέρα από τον βασικό σκοπό όμως, κάτι που θα ήθελα να αναφέρω σαν στοιχείο που υπάρχει στο animation είναι η ομοφυλοφιλία. Σαν άνθρωπος είμαι ανοιχτή στη διαφορετικότητα και υποστηρίζω την ιδεολογία ότι ο καθένας μπορεί να ζει και να εκφράζεται όπως θέλει. Η σεξουαλικότητα για μένα δεν σταματά μόνο στα πλαίσια της ετεροφυλοφιλίας και αυτό προβάλλεται και στην δουλειά μου. Αν και το θέμα είναι αμφιλεγόμενο στην πραγματικότητα, στον κόσμο των χαρακτήρων μου η αρχική ιδέα είναι πως τα ομοφυλόφιλα ζευγάρια αντιμετωπίζονται σαν κάτι φυσιολογικό (κάτι που για μένα είναι βέβαια και θα ήθελα αυτο να περάσει και σαν ιδέα στον θεατή).

Βλέποντας τη δουλειά μου από μια άλλη πλευρά όμως και κάνοντας συζήτηση με άτομα γύρω μου, πέρα από το αρχικό μήνυμα, το animation μπορεί να μεταφραστεί με τον τελείως αντίθετο τρόπο.

Στην σκηνή που ο πρωταγωνιστής σταματά τον εαυτό του απ' το να πλησιάσει τον Ray, το μαύρο χέρι συμβολίζει το φόβο και τις ανασφάλειές του αλλά στο πλαίσιο ότι η αντιμετώπιση της ομοφυλοφιλίας γενικά είναι θετική. Αυτό σαν ιδέα βέβαια δεν εκφράζεται άμεσα στο animation. Γι' αυτό, τα άτομα γύρω μου έχοντας σαν ιδέα πως η ομοφυλοφιλία αντιμετωπίζεται αρνητικά, ανέφεραν αρκετά πως αυτό το χέρι θα μπορούσε να συμβολίζει τον φόβο του πρωταγωνιστή για το πως θα τον αντιμετωπίσει η κοινωνία ή την ίδια του εσωτερικευμένη ομοφοβία που μπορεί να έχει. Σε μια τέτοια περίπτωση, το τελικό μήνυμα του animation θα ήταν η αποδοχή του εαυτού, της σεξουαλικότητας και η υποστήριξη της LGBTQ+ κοινότητας γενικά. Καθώς δεν είμαι αντίθετη με μια τέτοια ερμηνεία θα μπορούσα να πω πως αφήνω στο θεατή να πάρει από την εργασία μου όποιο από τα δύο μηνύματα θέλει.





Doukyusei



Source: <https://www.dou-kyu-sei.com/>



Ao Haru Ride



Source: <http://aoha-anime.com/>



Nagi No Asu Kara



Source: <http://nagiasu.jp/>

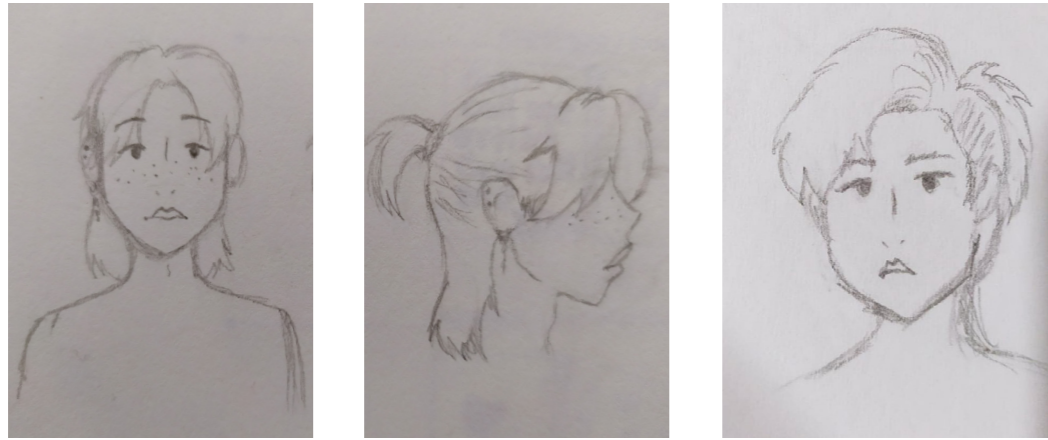


### Έμπνευση

Για τη δημιουργία του animation ξεκίνησα κάνοντας μια έρευνα σε δουλειές που θαυμάζω και μου έδωσαν έμπνευση για τη δική μου εργασία. Οι τρεις κύριες από αυτές είναι το Classmates(Doukyusei),Blue Spring Ride(Ao Haru Ride) και A Lull In The Sea(Nagi No Asu Kara). Το καθένα είτε σε θέμα concept art,είτε σε θέμα σεναρίου και χαρακτηριστικών μου έδωσαν ιδέες και ανέπτυξαν το animation μου.

## 02 Concept Art

Σχέδιο στο χαρτί



Σχέδιο με γραφίδα



Σχέδιο με χρώμα



### Χαρακτήρες

Για το σχέδιο του Felix άρχισα να κάνω πολλά σκίτσα σε χαρτί και αμέσως μετά προσπάθησα να δουλέψω ηλεκτρονικά. Αρχικά ο χαρακτήρας είχε καστανά μαλλιά, φακίδες και σκουλαρίκια αλλά καθώς δούλευα περισσότερο και έχτιζα τον χαρακτήρα του άλλαξα κάποιες λεπτομέρειες για να του δώσω την ανάλογη εμφάνιση. Ο Felix σαν άτομο είναι ήρεμος, ντροπαλός και προσπαθεί να περνά απαρατήρητος γι' αυτό και μια δυναμική εμφάνιση δεν θα του ταίριαζε. Έτσι κατέληξα να του δώσω λίγο πιο μαλακά χαρακτηριστικά.

Παράλληλα δούλευα και στον Ray όπου, σε αντίθεση με τον Felix, ήθελα να τον κάνω ένα δυναμικό και σκληρό χαρακτήρα. Έτσι το πρώτο του κούρεμα καθώς και το χρώμα των μαλλιών του ήταν πιο 'ακραίο'. Στη συνέχεια όμως άλλαξα γνώμη και αυτός ο χαρακτήρας κατέληξε να είναι πιο μαλακός και φιλικός. Καθώς όμως το σκούρο μπλε των μαλλιών του μου άρεσε, αποφάσισα να το κρατήσω και αλλάξω το χρώμα του πρωταγωνιστή σε κάτι πιο φωτεινό για να υπάρχει αντίθεση.

Felix Character Sheet



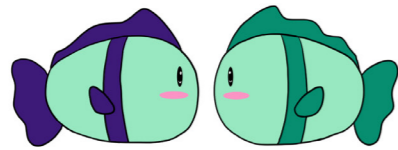
Ray Character Sheet



Αρχικό Σχέδιο Ψαριού



Τελικό Σχέδιο



Gay Men Pride Flag



Στο όνειρο εμφανίστηκαν πολλά ιπτάμενα ψάρια. Στη σκηνή που ο Felix ξυπνούσε στο όνειρο, η αρχική ιδέα ήταν ένα ψάρι να εμφανιστεί στο παράθυρο και να τον κοιτάξει. Έτσι ο θεατής θα συνειδητοποιούσε πως ο χαρακτήρας δεν βρίσκεται στην πραγματικότητα. Μετά από συζήτηση με την καθηγήτρια όμως η σκηνή άλλαξε και δύο ψάρια θα εμφανιζόταν στην σκηνή και θα έδιναν ένα φιλί. Αποφάσισα να κάνω την σκηνή αυτή πιο συμβολική, δίνοντας στα ψάρια χρώματα της παλέτας της σημαίας του Gay Pride (συγκεκριμένα των gay ανδρών και όχι την LGBTQ+ Pride σημαία που έχει τα χρώματα του ουράνιου τόξου). Η πράξη αυτή των ψαριών είναι επίσης συμβολική καθώς ο πρωταγωνιστής παίρνει υποσυνείδητα κουράγιο για να πλησιάσει και αυτός αυτόν που του αρέσει και να έχει κι αυτός ένα χαρούμενο τέλος.



## 03

# Εικονογραφημένο Σενάριο Storyboard

### Target Group

Άτομα ηλικίας 15 εως 25 ετών.

### Κεντρική Ιδέα

Η υπέρβαση των φόβων και η πραγματοποίηση των ονείρων.

### Σύνοψη

Animation ταινία μυθοπλασίας μικρού μήκους όπου παρουσιάζεται μια μέρα του πρωταγωνιστή, ενός μαθητή Λυκείου, που με αφορμή ένα όνειρο που βλέπει καθώς κοιμάται στην τάξη, παίρνει απόφαση να ξεπεράσει την ντροπή του και να μιλήσει στον συμμαθητή που του αρέσει.

### Σενάριο

Το animation ξεκινά δείχνοντας το σχολείο του πρωταγωνιστή, Felix. Ο Felix περπατά στο διάδρομο και βλέπει τον Ray, το αγόρι που του αρέσει. Το κουδούνι χτυπά και ο Felix ξαπλώνει στο θρανίο του και καθώς περνά η ώρα κοιμάται. Μόλις ξυπνά η πριν γεμάτη τάξη είναι τώρα άδεια. Καθώς βλέπει κάτι περίεργο στο παράθυρο πλησιάζει και βλέπει ένα ζευγάρι ψαριών να πετά και να φιλιέται. Αποφασίζει να βγει έξω απ' το σχολείο και συνειδητοποιεί πως δεν βρίσκεται πια στην πόλη αλλά σε ένα λιβάδι με ιπτάμενα ψάρια να πετούν στον αέρα. Ξεκινά να περπατά στο δρόμο που βρίσκεται μπροστά του και οδηγείται σε ένα στολισμένο χώρο όπου τον περιμένει ο Ray ντυμένος γαμπρός. Ο Felix ενθουσιασμένος πάει να τον αγγίξει αλλά ξαφνικά το ίδιο του το χέρι που έχει αρχίσει να μαυρίζει, τον σταματά. Ο Felix τρομάζει καθώς βλέπει το μαύρο να εξαπλώνεται στο σώμα του και ο Ray απογοητεύεται, πετά την ανθοδέσμη που κρατούσε, φεύγει προς το σκοτάδι και εξαφανίζεται. Το κουδούνι χτυπά και ο Felix τρομοκρατημένος κοιτά τα χέρια του. Αφού βλέπει ότι είναι κανονικά, το παίρνει απόφαση και βγαίνει από την τάξη. Στο διάδρομο βλέπει τον Ray και αν και ντρέπεται, τον σταματά και του μιλά. Ο Ray του απαντά ντροπαλά και μετά από λίγη ώρα κρατούν χέρια και γυρνούν μαζί στην τάξη.

### Αρχικό Storyboard

The storyboard consists of 48 panels arranged in a 4x3 grid. Each panel contains a simple line drawing of a scene or character, followed by a text box with labels for 'Σκ.' (Scene), 'Πλ.' (Panel), 'Διάλογος' (Dialogue), and 'Ήχος' (Sound).

### Σενάριο-Storyboard

Το αρχικό σενάριο της ταινίας και κυρίως στο στάδιο του ονείρου ήταν τελείως διαφορετικό. Στο μυαλό μου ο εφιάλτης θα ξεκινούσε με την εμφάνιση μαύρων χεριών από το περιβάλλον, τα οποία θα σταματούσαν τον πρωταγωνιστή και θα εξαπλώναν το σκοτάδι σε όλο το πλάνο. Μετά από συζήτηση με την καθηγήτρια όμως καταλήξαμε πως καθώς τα χέρια συμβολίζουν τους φόβους του πρωταγωνιστή και όχι κάποιο εξωτερικό παράγοντα, ο ίδιος ο πρωταγωνιστής θα σταματούσε τον εαυτό του. Αμέσως μετά τα υπολοιπα στοιχεία σιγά σιγά προστέθηκαν και κατέληξε το παρακάτω τελικό storyboard.



Σκ. 1 Πλ. 1

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: τα σύννεφα κινούνται

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 2 Πλ. 1

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: ο Φίλιξ περπατά στο διάδρομο και ο Ρέι περνά από δίπλα του

Ήχος: μαθητές που μιλούν



Σκ. 2 Πλ. 2

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: ο Φίλιξ κοκκινίζει

Ήχος: μαθητές που μιλούν



Σκ. 2 Πλ. 3

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: ο Ρέι μπαίνει στην τάξη

Ήχος: μαθητές που μιλούν



Σκ. 3 ΠΛ. 1

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: οι μαθητές μιλούν

Ήχος: μαθητές που μιλούν



Σκ. 3 ΠΛ. 2

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: ο Φίλιξ κάθεται

Ήχος: το κουδουνι χτυπά και οι μαθητές σταματούν

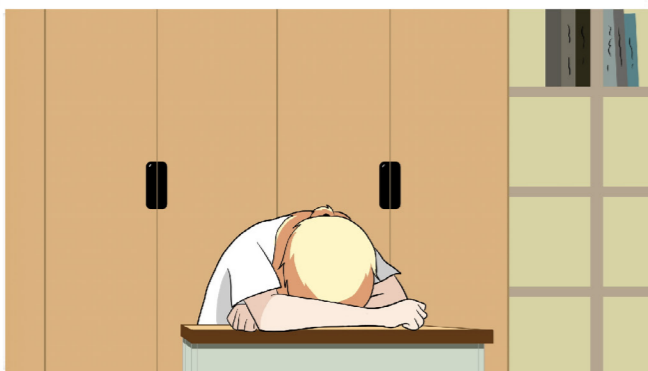


Σκ. 3 ΠΛ. 3

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: οι δείκτες κινούνται

Ήχος: ήχοι ρολογιού



Σκ. 3 ΠΛ. 4

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: ο Φίλιξ κοιμάται

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 3 ΠΛ. 5

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: οι δείκτες κινούνται

Ήχος: ήχοι ρολογιού

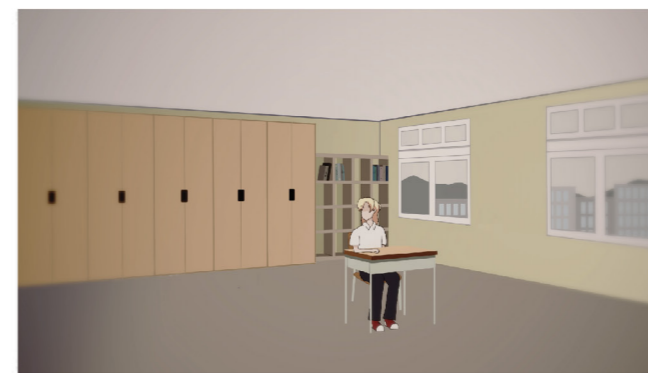


Σκ. 3 ΠΛ. 6

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: ο Φίλιξ ξυπνά

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 3 ΠΛ. 7

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: ο Φίλιξ κοιτά γύρω

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 3 ΠΛ. 8

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: ο Φίλιξ κοιτά το παράθυρο

Ήχος: \_\_\_\_\_



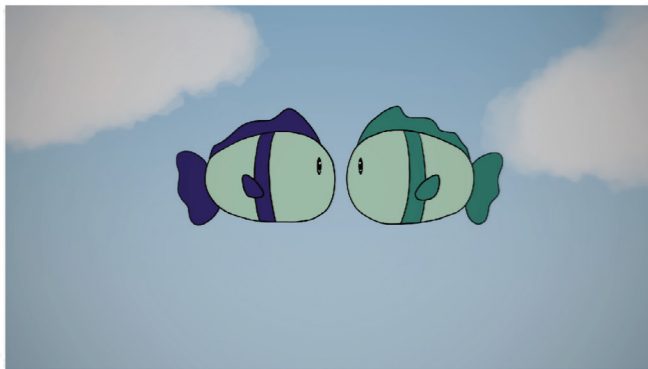


Σκ. 3 ΠΛ. 9

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: ο Φίλιξ πάει πιο κοντά στο παράθυρο

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 3 ΠΛ. 10

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: τα ψάρια έρχονται κοντά και φιλιούνται

Ήχος: ήχος φιλιού



Σκ. 4 ΠΛ. 1

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: ο Φίλιξ περπατά στο διάδρομο

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 4 ΠΛ. 2

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: ο Φίλιξ βγάνει έξω

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 4 ΠΛ. 3

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: τα σύννεφα κινούνται και ψαράκια αιωρούνται στον αέρα

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 4 ΠΛ. 4

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: ο Φίλιξ περπατά και ψάρια περνούν από δίπλα του

Ήχος: \_\_\_\_\_

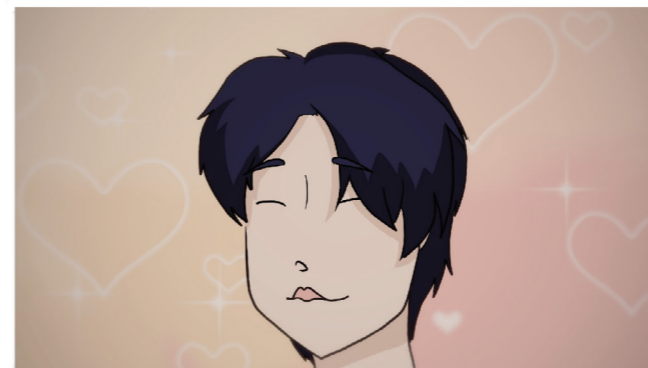


Σκ. 4 ΠΛ. 5

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: η κάμερα πάει πιο κοντά και ψάρια περνούν

Ήχος: \_\_\_\_\_

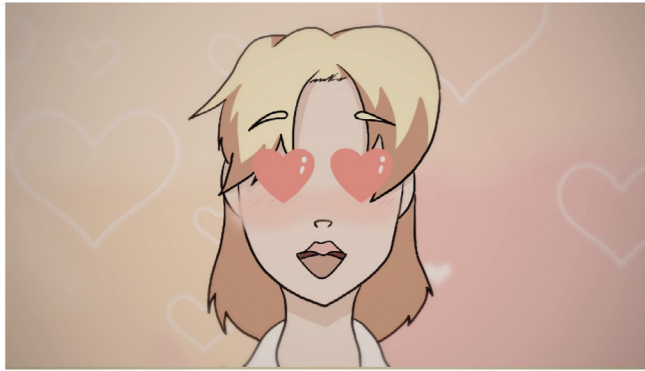


Σκ. 4 ΠΛ. 6

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: ο Ρέι χαμογελά

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 4 ΠΛ. 7

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: καρδιές χτυπούν στα μάτια του Φίλιξ

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 4 ΠΛ. 8

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: ο Φίλιξ απλώνει το χέρι του μα το άλλο του χέρι το σταματά

Ήχος: \_\_\_\_\_

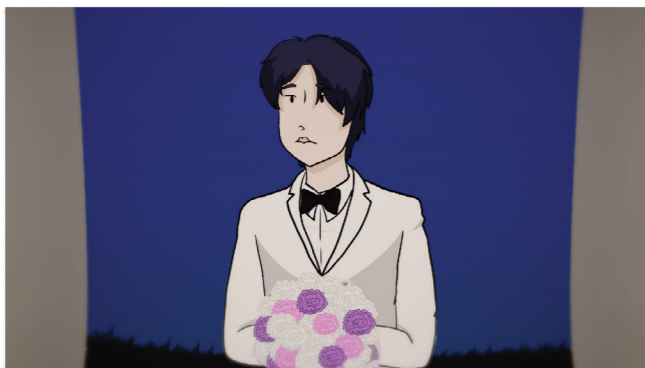


Σκ. 4 ΠΛ. 9

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: το μάυρο εξαπλώνεται στο σώμα του Φίλιξ

Ήχος: \_\_\_\_\_

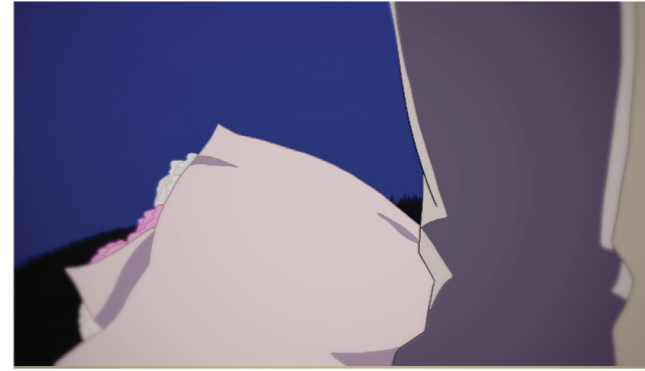


Σκ. 4 ΠΛ. 10

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: ο Ρέι λυπάται και πετά την ανθοδέσμη

Ήχος: \_\_\_\_\_

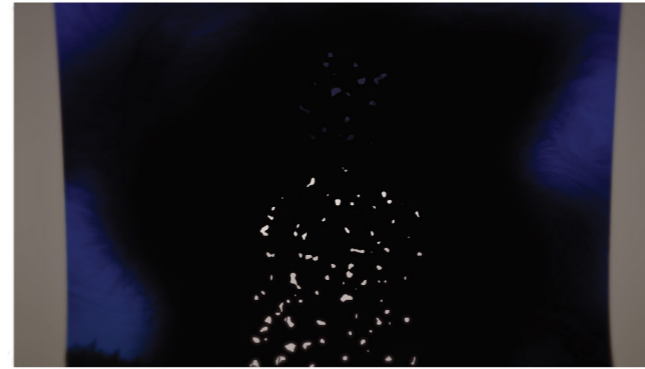


Σκ. 4 ΠΛ. 11

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: η ανθοδέσμη πέφτει στο πάτωμα και πέταλα πετούν γύρω

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 4 ΠΛ. 12

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: ο Ρέι γυρνά και περπατά προς το σκοτάδι και εξαφανίζεται

Ήχος: \_\_\_\_\_

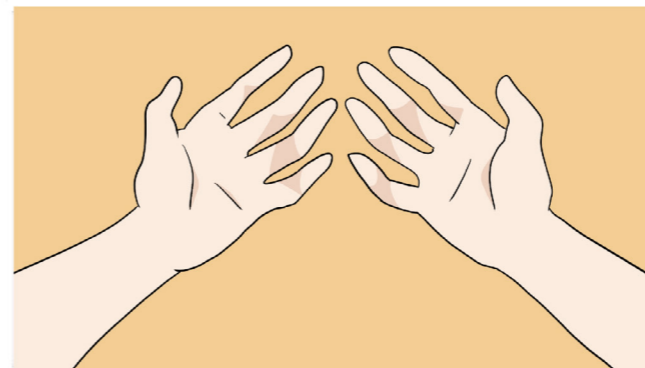


Σκ. 5 ΠΛ. 1

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: ο Φίλιξ ξυπνά και κοιτά τα χέρια του τρομαγμένος

Ήχος: το κουδούνι χτυπά



Σκ. 5 ΠΛ. 2

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: τα χέρια τρέμουν

Ήχος: \_\_\_\_\_



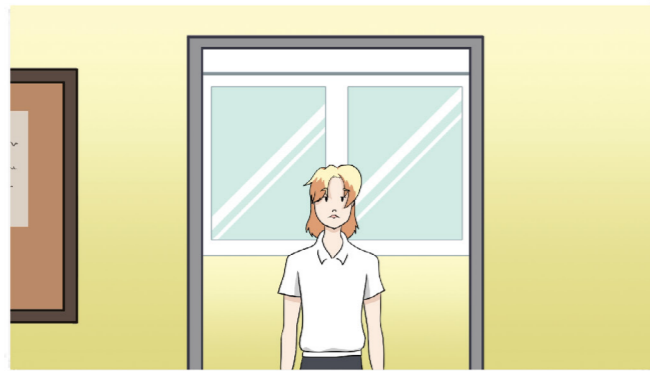


Σκ. 5 ΠΛ. 3

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: ο Φίλιξ σηκώνεται

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 6 ΠΛ. 1

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: ο Φίλιξ βγαίνει από την τάξη

Ήχος: \_\_\_\_\_

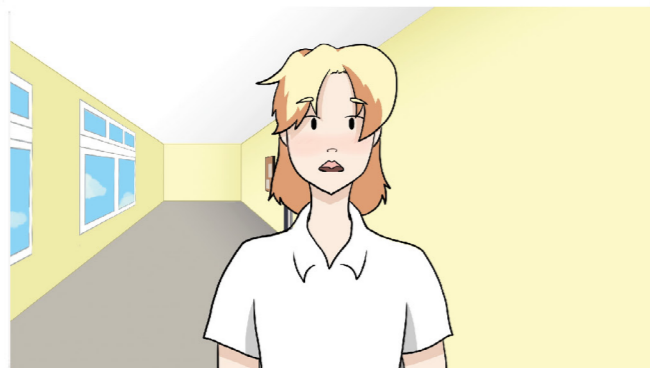


Σκ. 6 ΠΛ. 2

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: ο Ρέι κοιτά το μηχάνημα

Ήχος: το κουδούνι χτυπά



Σκ. 6 ΠΛ. 3

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Ο Φίλιξ κοκκινίζει και αναστενάζει, μετά δείχνει αποφασισμένος

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 6 ΠΛ. 4

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: ο Φίλιξ περπατά προς τον Ρέι

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 6 ΠΛ. 5

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: ο Φίλιξ μιλά στον Ρέι

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 6 ΠΛ. 7

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: ο Ρέι απαντά και κοκκινίζει

Ήχος: \_\_\_\_\_

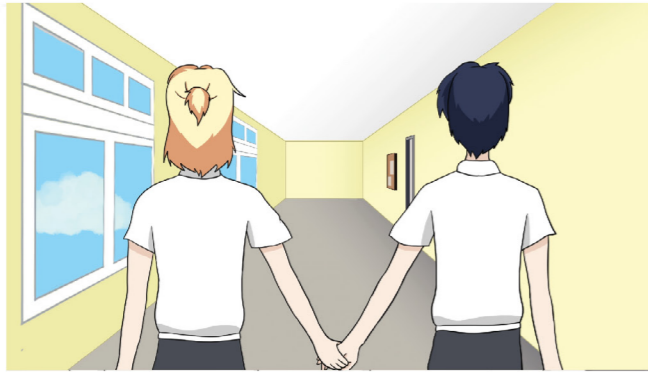


Σκ. 6 ΠΛ. 8

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: οι δύο τους μιλούν και κρατούν χέρια

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 6 Πλ. 4

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: οι δυο τους περπατούν  
στο διάδρομο

Ήχος: \_\_\_\_\_

Προσχέδια Λογοτύπου

The Dream The Dream  
The Dream THE DREAM  
The Dream

Τελικό Λογότυπο

The Dream

#### Λογότυπο

Για τη δημιουργία λογοτύπου ξεκίνησα δοκιμάζοντας διάφορες γραμματοσειρές που θα ήταν κοντά στον χαρακτήρα του animation. Οι αρχικές γραμματοσειρές ήταν κυρίως λεπτές, αλλά καθώς δούλευα κατέληξα πως μια πιο παχιά γραμματοσειρά θα ταίριαζε περισσότερο. Η τελική γραμματοσειρά που επέλεξα είναι η Candyshop (Regular) με κάποιες δικές μου τροποποιήσεις.

Χρωματικές παραλλαγές

**The Dream** **The Dream**

Pantone 7465 C  
HEX #40C1AC  
RGB(64,193,172)  
CMYK(67,0,11,24)

Pantone 344 C  
HEX #A0DAB3  
RGB(160,218,179)  
CMYK(27,0,18,15)

**The Dream** **The Dream**

Pantone 327 C  
HEX #008675  
RGB(0,134,117)  
CMYK(100,0,13,47)

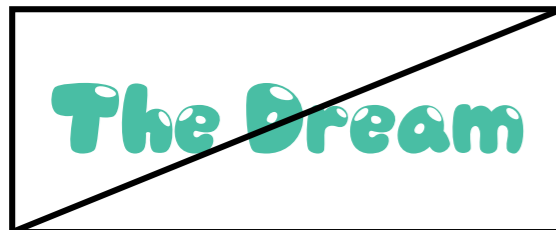
Pantone 284 C  
HEX #6CACE4  
RGB(108,172,228)  
CMYK(53,25,0,13)

**The Dream** **The Dream**

Pantone 2105 C  
HEX #39207C  
RGB(57,32,124)  
CMYK(54,74,0,51)

Pantone 2097 C  
HEX #6244BB  
RGB(98,68,187)  
CMYK(48,64,0,27)

Λανθασμένη Χρήση Λογοτύπου



## Ηλεκτρονικός Σχεδιασμός

Για τη δημιουργία του animation χρησιμοποιήθηκαν κυρίως τα προγράμματα Clip Studio Paint και Adobe After Effects. Το Clip Studio Paint είναι πρόγραμμα που δημιουργήθηκε από την ιαπωνική εταιρεία λογισμικού γραφικών Celsys και χρησιμοποιείται για την ψηφιακή δημιουργία κόμικ, Illustration και 2D animation. Εκεί σχεδιάσα και χρωμάτισα το κάθε frame των χαρακτήρων καθώς και τα background με την βοήθεια του timeline και των διάφορων brush που διαθέτει το πρόγραμμα.

Σχεδιασμός χαρακτήρα σε CSP

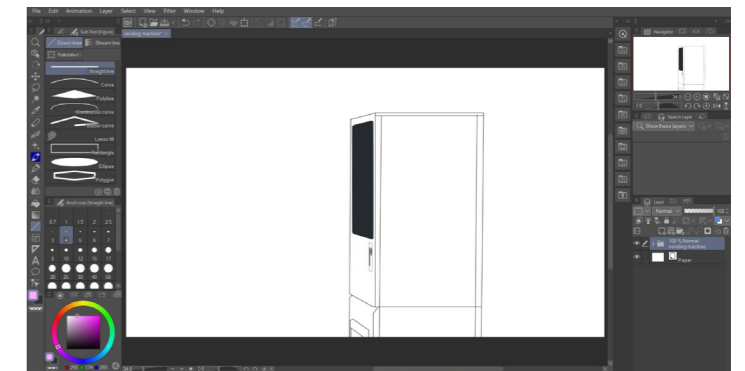


Για τα background συγκεκριμένα, για τη σωστή αποτύπωση της προοπτικής, δημιούργησα πρώτα με τη βοήθεια μιας φίλης μου το χώρο στο παιχνίδι Sims 4 και έπειτα χρησιμοποίησα screenshot του χώρου ως reference.

Sims reference



Σχεδιασμός σε CSP

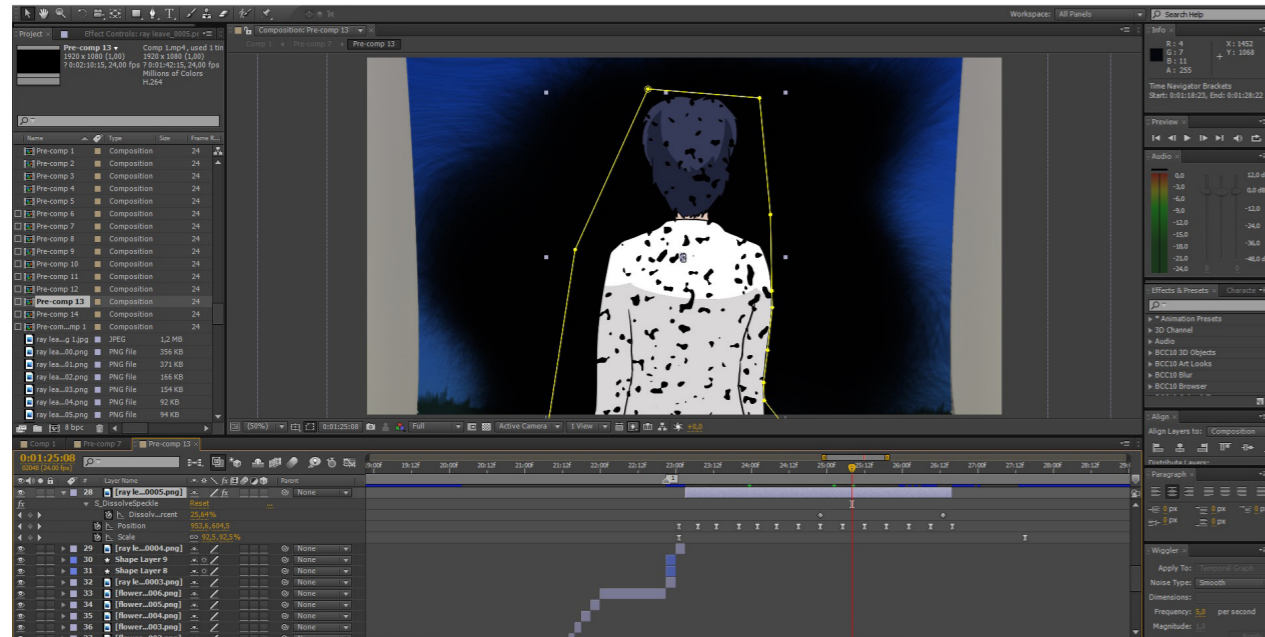


Το Adobe After Effects είναι ένα πρόγραμμα που επεξεργάζεται βίντεο, χρησιμοποιείται για τη δημιουργία ψηφιακών οπτικών εφέ και κινούμενων γραφικών και δημιουργήθηκε από την Adobe Systems.

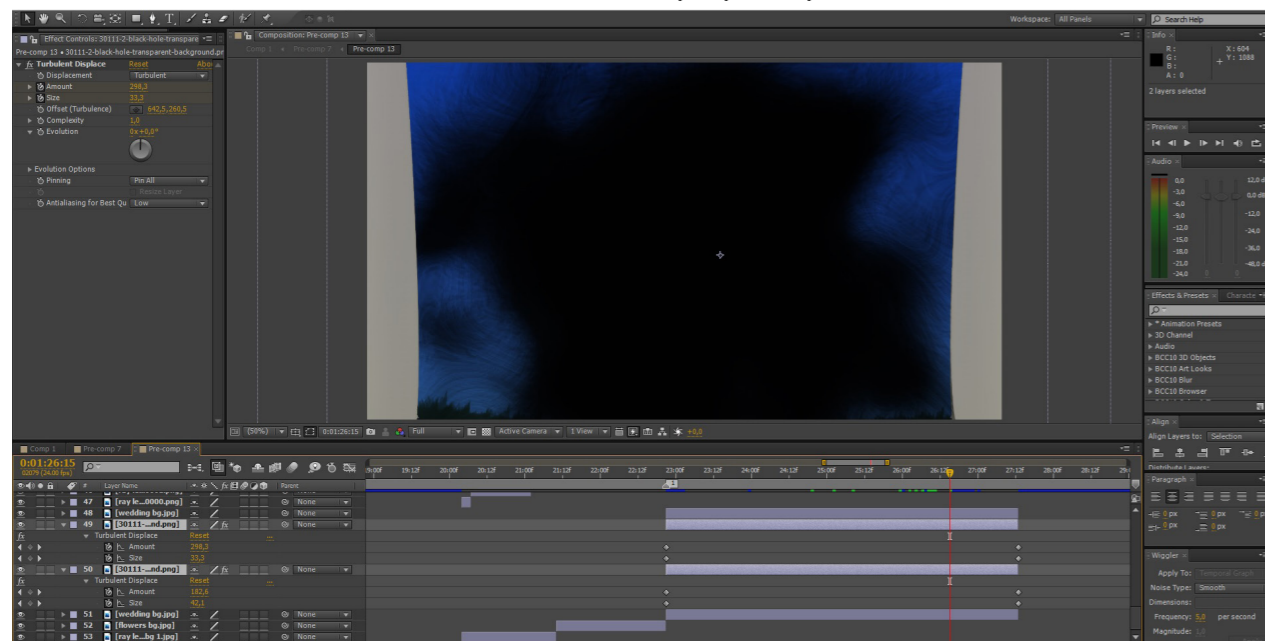
Ήταν το πρόγραμμα που χρησιμοποιήσα κυρίως για το μοντάζ της ταινίας και την παραγωγή του τελικού βίντεο αλλά βοήθησε και στο σχεδιασμό κίνησης.

Όπως φαίνεται στην εικόνα παρακάτω, για το περπάτημα του χαρακτήρα χρησιμοποιήσα keyframes στις λειτουργίες “position” και “scale” καθώς και το εφέ “S\_DissolveSpeckle” ώστε να εξαφανιστεί. Το σκοτάδι πίσω του κινείται βάζοντας keyframes στο εφέ “Turbulent Displace”.

Περπάτημα χαρακτήρα στο After Effects



Κίνηση σκοταδιού με χρήση εφέ



06

## Μουσική και Sound Effects

### Μουσική και SFX

Για τον ήχο της ταινίας χρησιμοποίησα copyright free κομμάτια καθώς και sound effects.

Childhood - Comedy Cinematic Orchestra by Infraction  
<https://www.youtube.com/watch?v=W0oFPriqyWA>

Umbrtone - Yummy Flavor  
<https://www.youtube.com/watch?v=tAaFg2u-i2c>

Space - Cinematic Background Music by Aleksandr Shamaluev  
<https://www.youtube.com/watch?v=jiHWqzOSLzg>

Intense Action Background by Argsound  
<https://www.youtube.com/watch?v=VMziMXYkVSO>

Funny Bone - Upbeat Background Music  
<https://www.youtube.com/watch?v=GoPfCriKrcY>





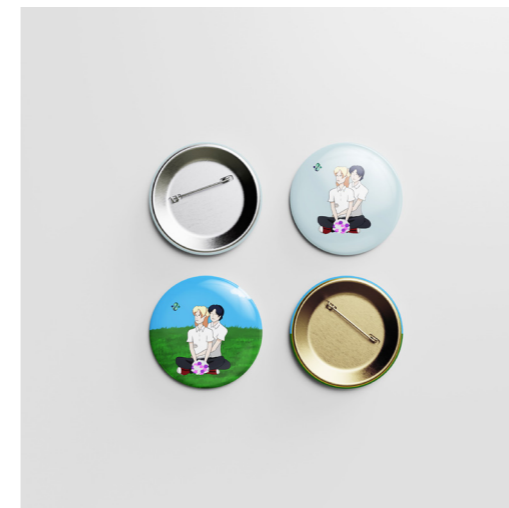
## Merchandise

Για την προώθηση του animation δημιουργήθηκε διαφημιστικό υλικό σε μορφή ρούχων, κούπας, καρφίτσων, σελιδοδείκτων και τετραδίων.

Μακρυμάνικο μπλουζάκι



Καρφίτσες σε 2 σχέδια



Κούπα



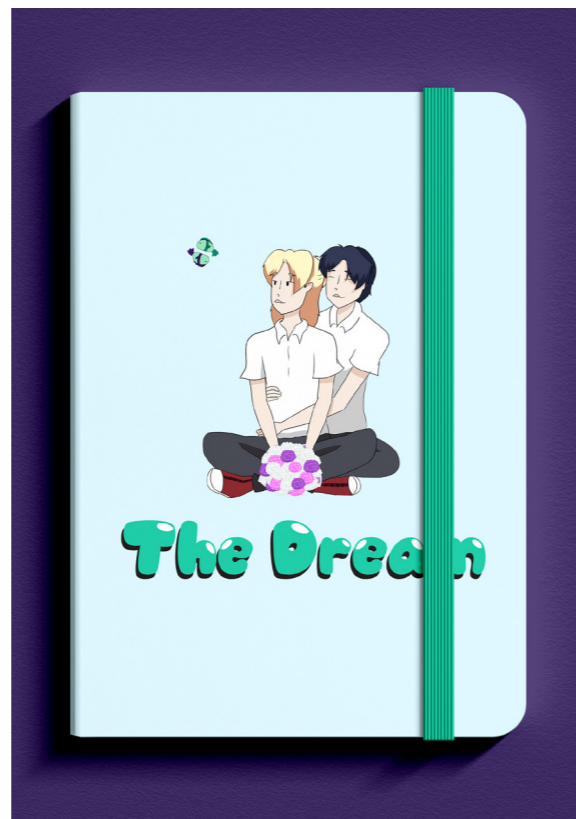
# 07 Merchandise



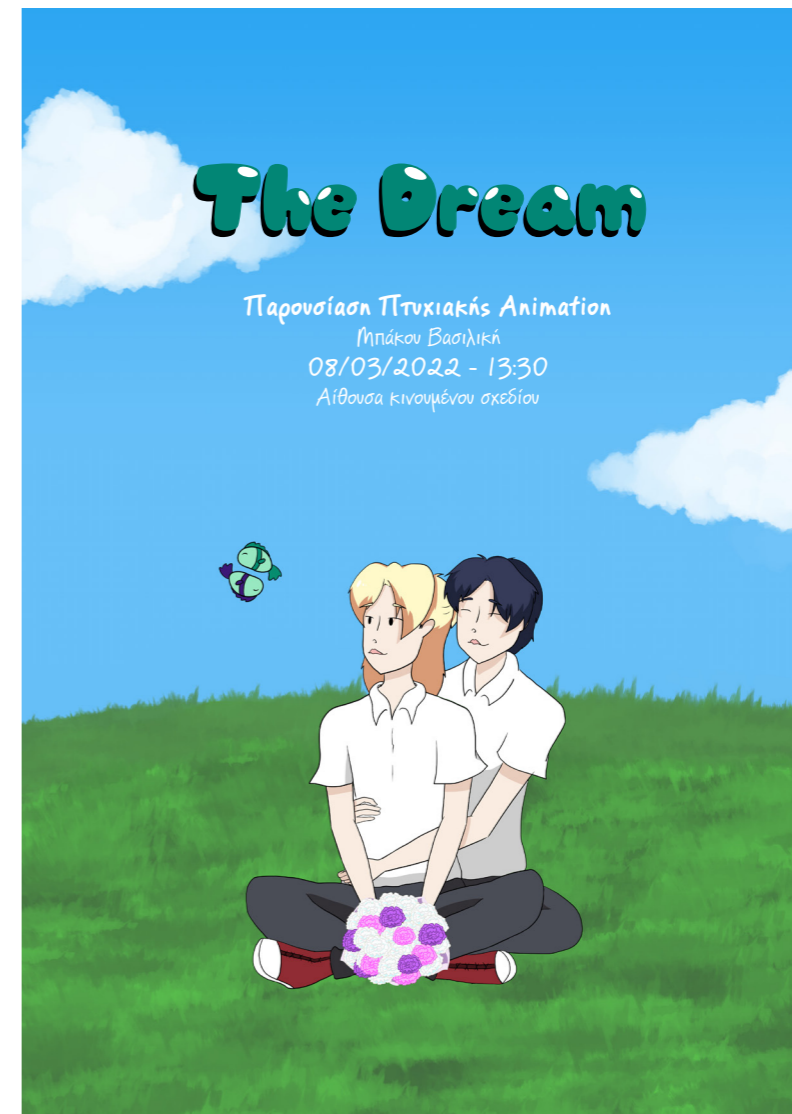
Σπирάλ τετράδιο



Ημερολόγιο



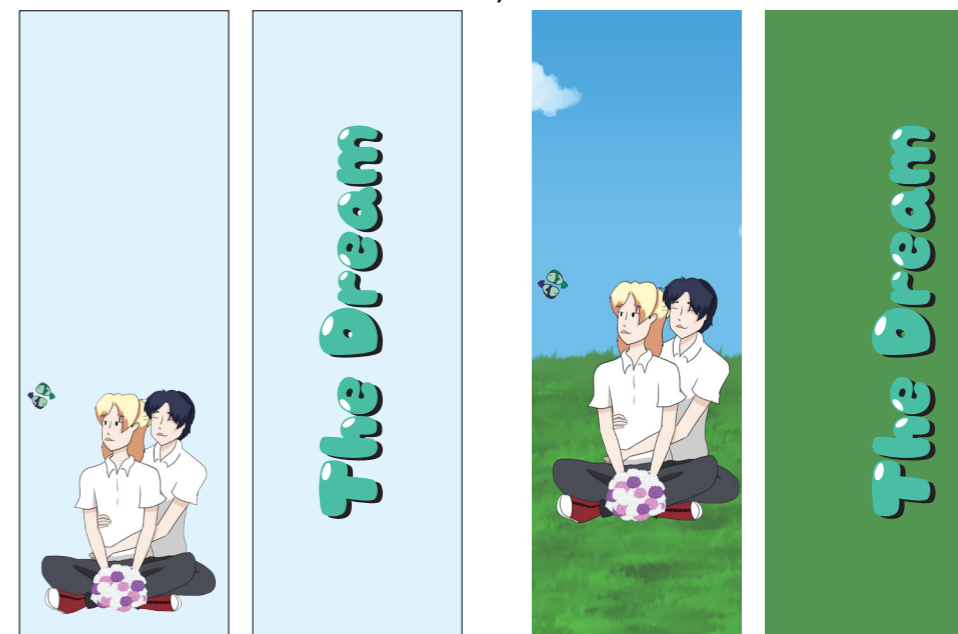
Αφίσα Α3



Οικολογική τσάντα



Σελιδοδείκτες σε 2 σχέδια



ΤΕΛΟΣ

