



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ: Εφαρμοσμένων Τεχνών και
Πολιτισμού
ΤΜΗΜΑ: Γραφιστικής και Οπτικής
Επικοινωνίας

Πτυχιακή Εργασία

“Η μονομαχία του φιδιού”

Συγγραφέας:
Ιωάννου Σταυρούλα

ΑΜ: 19674056

Επιβλέπων/ουσα:
Στυλιανός Σκουρλής

Αθήνα, Μάρτιος, 2024



**UNIVERSITY OF WEST ATTICA
SCHOOL
DEPARTMENT**

Thesis

“The serpent’s duel”

Student name and surname:

Ioannou Stavroula

Registration Number:

19674056

Supervisor name and surname:

Stylios Skourlis

Athens, March, 2024



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ
ΤΜΗΜΑ

Η μονομαχία του φιδιού

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

Η πτυχιακή/διπλωματική εργασία εξετάστηκε επιτυχώς από την κάτωθι Εξεταστική Επιτροπή:

A/α	ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΔΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΥΠΟΓΡΑΦΗ
	Ελένη Μούρη	Καθηγήτρια	
	Σπυρίδων Σιάκας	Αναπληρωτής Καθηγητής	
	Στυλιανός Σκουρλής	Ακαδημαϊκός Υπότροφος	

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η κάτωθι υπογεγραμμένη **Ιωάννου Σταυρούλα** του **Νικόλαου** με αριθμό μητρώου **19674056** 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».

**Επιθυμώ την απαγόρευση πρόσβασης στο πλήρες κείμενο της εργασίας μου μέχρι και έπειτα από αίτηση μου στη Βιβλιοθήκη και έγκριση του επιβλέποντα καθηγητή*

Η Δηλούσα



(Υπογραφή)

* Ονοματεπώνυμο /Ιδιότητα

Ψηφιακή Υπογραφή Επιβλέποντα

** Σε εξαιρετικές περιπτώσεις και μετά από αιτιολόγηση και έγκριση του επιβλέποντα, προβλέπεται χρονικός περιορισμός πρόσβασης (embargo) 6-12 μήνες. Στην περίπτωση αυτή θα πρέπει να υπογράψει ψηφιακά ο/η επιβλέπων/ουσα καθηγητής/τρια, για να γνωστοποιεί ότι είναι ενημερωμένος/η και συναινεί. Οι λόγοι χρονικού αποκλεισμού πρόσβασης περιγράφονται αναλυτικά στις πολιτικές του Ι.Α. (σελ. 6):*

https://www.uniwa.gr/wp-content/uploads/2021/01/%CE%A0%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%B5%CC%81%CF%82_%CE%99%CE%B4%CF%81%CF%85%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CF%85%CC%81_%CE%91%CF%80%CE%BF%CE%B8%CE%B5%CF%84%CE%B7%CF%81%CE%B9%CC%81%CE%BF%CF%85_final.pdf.

The Serpent's Duel



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

Τμήμα γραφίστικής και οπτικής επικοινωνίας

The artbook
By Stavroula Ioannou

Βασικά στοιχεία της ταινίας

Κεντρική ιδέα: Σκηνοθεσία μάχης μεταξύ δύο χαρακτήρων με εξίσου σημαντικούς σκοπούς.

Target group: 15+

Σύνοψη: 3d animation ταινία δράσης, φαντασίας, μικρού μήκους. Ένας κυνηγός αναζητά την μαγεία ενός νεκρού φιδιού για την οικογένεια του, αλλά αναγκάζεται να την διεκδικήσει όταν η αρχηγός των ακόλουθων του φιδιού ξυπνά και στέκεται ανάμεσα σε αυτόν και τον στόχο του.

Εξέλιξη δημιουργίας της ιστορίας

Εξ αρχής ήθελα να έχω την ευκαιρία να δουλεύσω πάνω σε μία μάχη η οποία θα αποτελούσε το βασικό σκέλος της ταινίας, ξεκίνησα προσπαθώντας να προσδιορίσω τους 2 χαρακτήρες που θα αντιμετώπιζαν ο ένας τον άλλο και το περιβάλλον στο οποίο η μάχη τους θα έπαιρνε μέρος. Μερικές από τις πολύ αρχικές ιδέες που απέρριψα σχετικά γρήγορα ήταν: μια αναμέτρηση τεράτων της κόλασης σε μια σκοτεινή άγρια δύση, μια πρωταγωνίστρια εξωγήινης φύσεως που καλείτε να σκοτώσει έναν αριθμό τερατόμορφων αντιπάλων σε ένα μυστηριώδες κτήριο. Μετά από αρκετή σκέψη όμως κατέληξα σε κάτι πιο απλό και εφικτό, αλλά ταυτόχρονα πιο ενδιαφέρον και μυστηριώδες,

Μετά από αρκετή οπτική εξερεύνηση κατέληξα σε στοιχεία που μου άρεσαν και προχώρησα στο στάδιο του modeling για τους δύο βασικούς χαρακτήρες, υπήρχαν βέβαια πολλές αλλαγές που έγιναν σε επόμενα στάδια της διαδικασίας, οι εν λόγω αλλαγές φαίνονται σε διάφορα στοιχεία της διαδικασίας όπως concept art και storyboard.

χρησιμοποιώντας κάποιες πιο παλιές ζωγραφιές που απεικόνιζαν ένα τεράστιο φίδι η βασική ιδέα της ιστορίας ήταν η εξής: Σε έναν ερημωμένο κόσμο δύο χαρακτήρες πλησιάζουν τον τόπο ανάπαυσης ενός τεράστιου φιδιού, αναζητώντας και οι δυο την μαγεία του (ο ένας για την οικογένεια του και η άλλη για την φυλή της) μάχονται για να την διεκδικήσουν, ώσπου στο τέλος της μάχης το φίδι ξυπνάει και οι δύο χαρακτήρες αποφασίζουν να το αντιμετωπίσουν μαζί. Έχοντας λοιπόν την βασική αυτή ιδέα στο μυαλό μου ξεκίνησα να κάνω διάφορα σκίτσα προσπαθώντας να φτιάξω έναν οπτικό χαρακτήρα για τους δύο χαρακτήρες, το φίδι και το περιβάλλον.



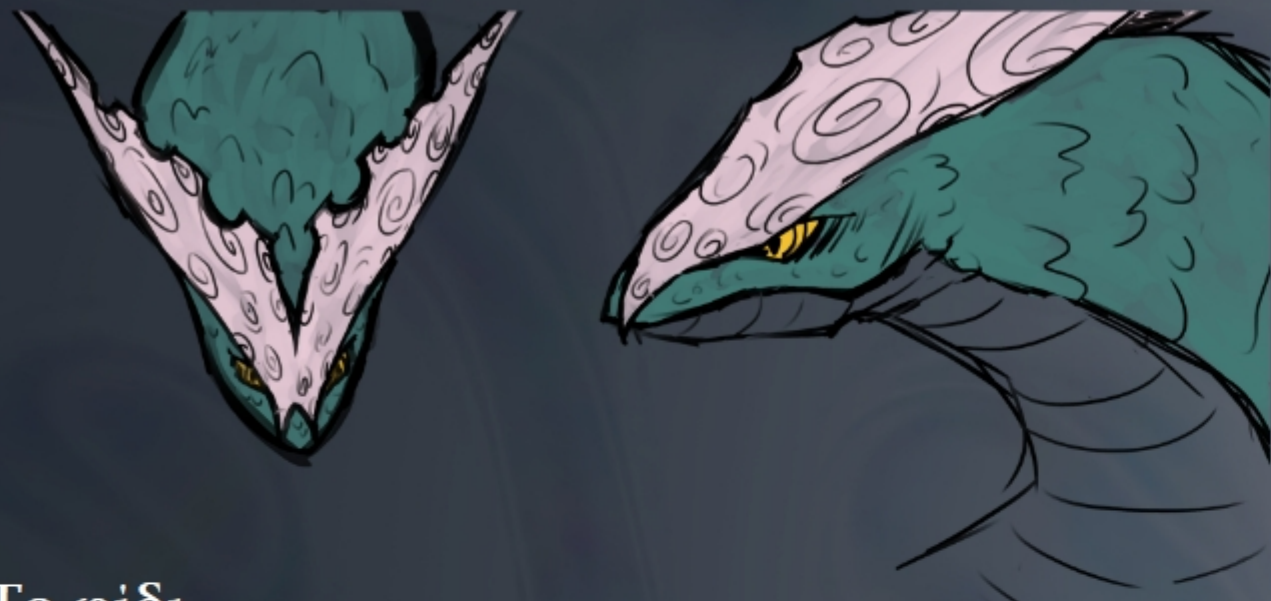
Οπτικό στυλ

Ένας από τους βασικούς μου στόχους με το συγκεκριμένο έργο ήταν η δοκιμή ενός ξεχωριστού τρισδιάστατου στυλ το θα μπορεί να είναι ταυτόχρονα ξεχωριστό, όμορφο αλλά και εφικτό σε μια μικρού μεγέθους ανεξάρτητη παραγωγή. Αρχικά κράτησα τον αριθμό πολυγώνων σχετικά μικρό, για να μην επιβαρύνω υπερβολικά τους υπολογιστές αλλά και για να δώσω έμφαση στις σχηματικές μορφές των χαρακτήρων, παράλληλα είχα μια αρκετά μινιμαλιστική προσέγγιση στον σχεδιασμό του περιβάλλοντος, των χαρακτήρων αλλά κυριότερα στην χρωματική παλέτα τις ταινίας.

Η παλέτα αυτή αποτελείται από τρία βασικά χρώματα: το μπλε για το περιβάλλον, κίτρινο για τον κυνηγό και κόκκινο για την αρχηγό, παράλληλα χρησιμοποίησα χρώματα όπως το άσπρο, το μαύρο και το γκρι ως συνοδευτικά που υποστηρίζουν την βασική παλέτα.

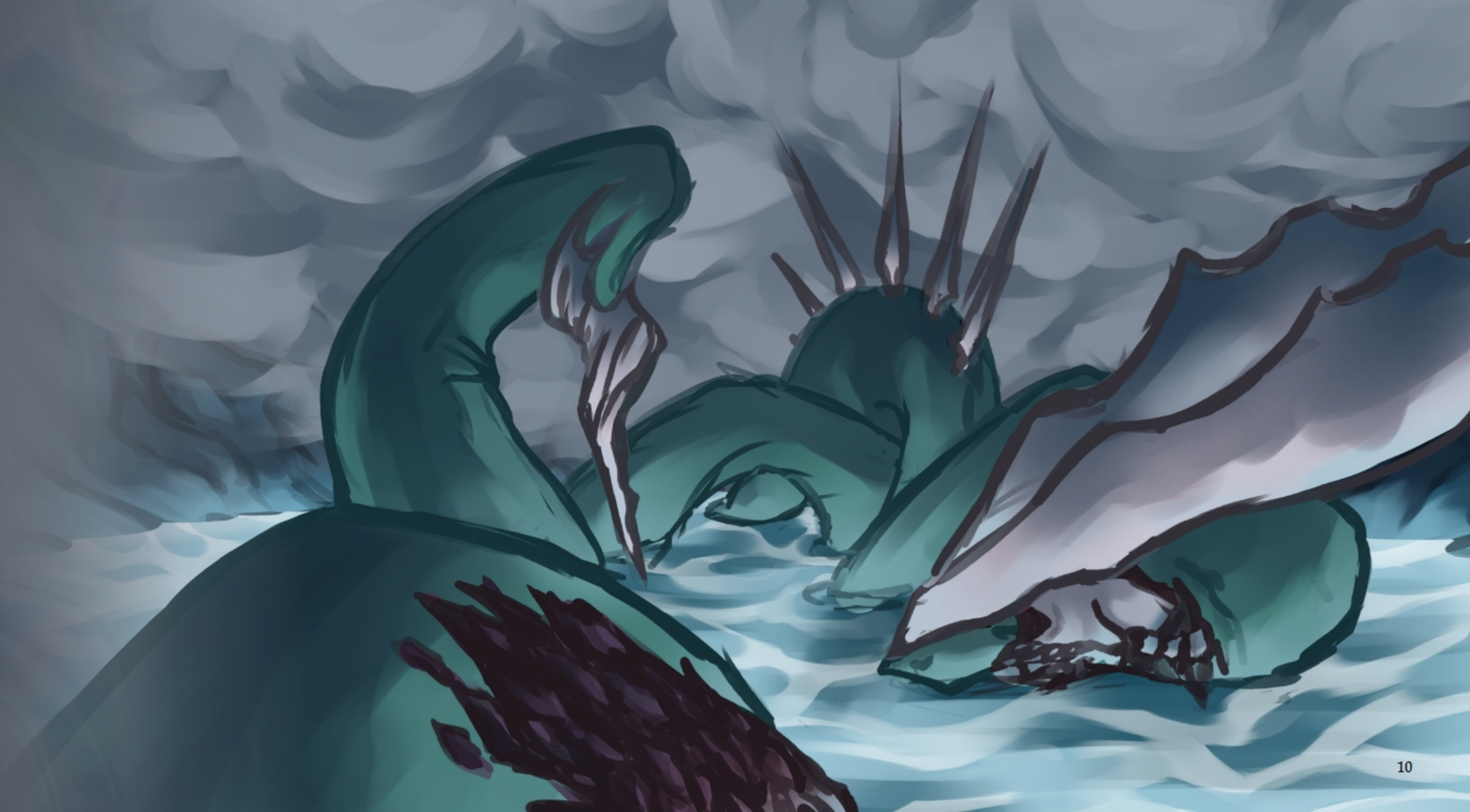
Εμπνεύσεις για το οπτικό στυλ τις ταινίας:

"RWBY red trailer" (2012),
"Journey" (2012), "Dark souls 3"
(2016), "Rain world" (2017),
"Hollow knight" (2017).



Το φίδι

Το πλάσμα που αποτελεί το περιβάλλον πάνω στο οποίο μάχονται οι δύο χαρακτήρες, ήταν από τις πρώτες ιδέες που είχα για το συγκεκριμένο project. Ήθελα να υπάρχει ταυτόχρονα ως ένα εντυπωσιακό στοιχείο του περιβάλλοντος που προκαλεί ερωτήσεις στον θεατή για την εξωπραγματική φύση του σύμπαντος της ταινίας και ως ένα ενδιαφέρον στοιχείο του περιβάλλοντος που οι 2 χαρακτήρες χρησιμοποιούν κατά την διάρκεια της μάχης προς όφελός τους. Τα αρχικά του οπτικά χαρακτηριστικά όμως δεν υποστήριζαν μια αλλαγή στην ιστορία της ταινίας που πλέον το συνέδεε με τον χαρακτήρα της αρχηγού, κάτι που κατέληξε σε μία συνολική αλλαγή στην όψη του φιδιού.

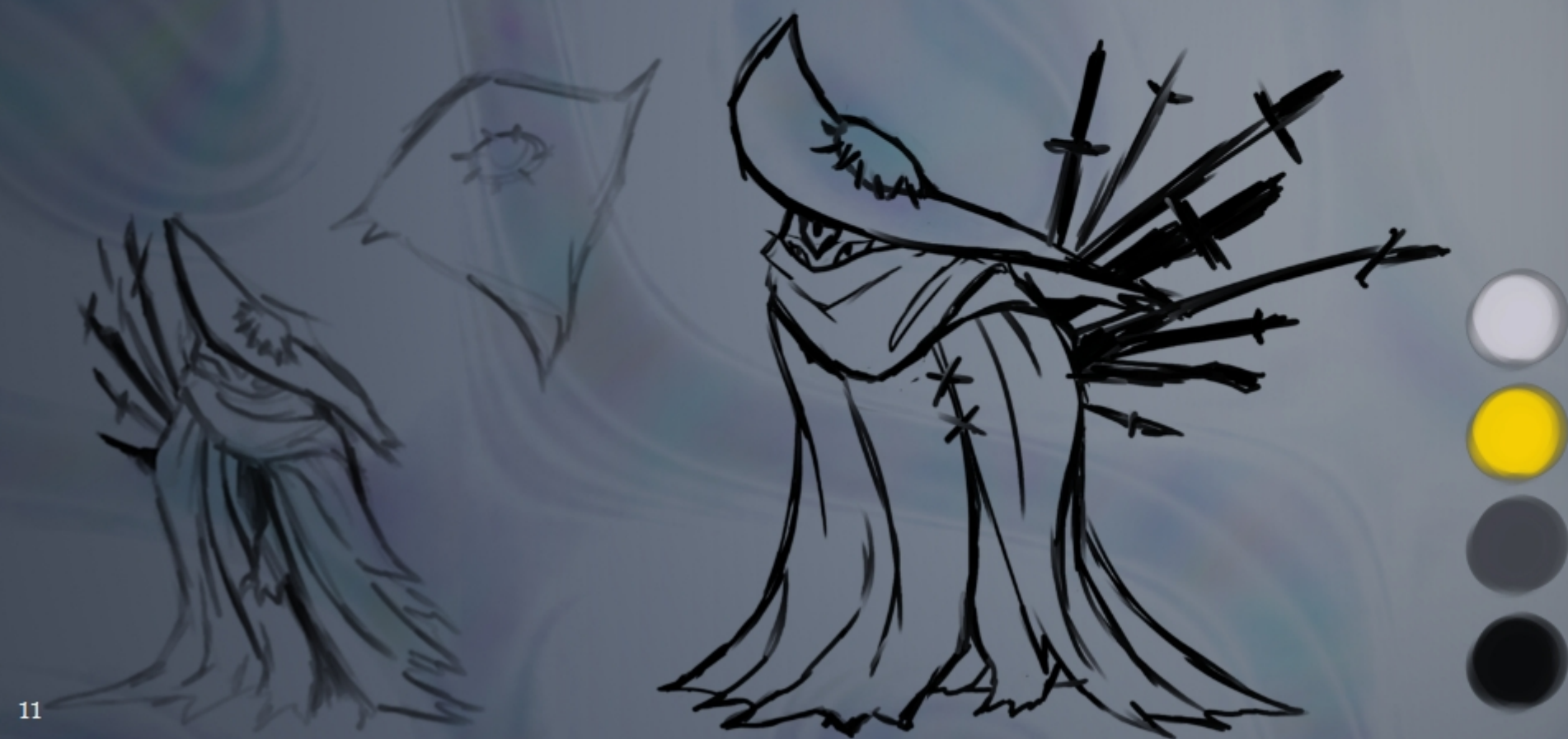


Ο κυνηγός

Προφίλ χαρακτήρα

Ο κυνηγός πρωταγωνιστεί στην ταινία, με αποτέλεσμα να βλέπουμε ένα μεγάλο μέρος της ιστορίας από τα δικά του μάτια, γι αυτό τον λόγο ήθελα να τον βάλω σε μια ιδιαίτερα μειονεκτική θέση κατά την διάρκεια της ταινίας. Είναι αποφασιστικός και έχει μια περιέργεια για το άγνωστο, ταυτόχρονα όμως παρασύρεται από το ενδιαφέρον του για το άγνωστο εύκολα

και έχει την τάση να βάζει τον εαυτό του σε επικίνδυνες καταστάσεις συχνά. Κρατάει πάντα μαζί του ένα μενταγιόν με μια φωτογραφία της οικογένειάς του για να αντέχει τις αποστολές του στον επικίνδυνο κόσμο που εξερευνά ψάχνοντας για πράγματα που χρειάζονται για να ζήσουν.



Εμφάνιση του χαρακτήρα

Ως ο πρωταγωνιστής της ιστορίας, ήξερα από πολύ νωρίς πως ήθελα να δίνει στον θεατή μια αίσθηση αδυναμίας οπτικά, είναι σχετικά μικρόσωμος και τα ρούχα του δείχνουν σκισμένα και πρόχειρα, παρόλα αυτά όμως υπάρχει και μία αποφασιστικότητα στον χαρακτήρα του, την οποία επέλεξα να δείξω μέσα από στοιχεία όπως το όπλο που κουβαλάει στην πλάτη του και το κασκόλ προστατεύει τον λαιμό του. Λόγο του ρόλου του ως πρωταγωνιστή της ταινίας προσπάθησα να του δώσω μια θερμή και γνώριμη εμφάνιση, για αυτό χρησιμοποίησα διάφορες κουκουβάγιες ως αναφορά για την τελική του εμφάνιση και προσπάθησα να κρατήσω τον κύκλο ως το βασικό σχήμα του χαρακτήρα με δευτερεύων στοιχείο τις πιο κοφτερές γωνίες που σχηματίζονται από τα φτερά στην κάπα του, τις σχισμές στο καπέλο του και φυσικά το ράμφος του.

Χαρακτήρες που ενέπνευσαν τον κυνηγό οπτικά: "Eileen the crow" (Bloodborne 2015), "The owls" (A hat in time 2017).

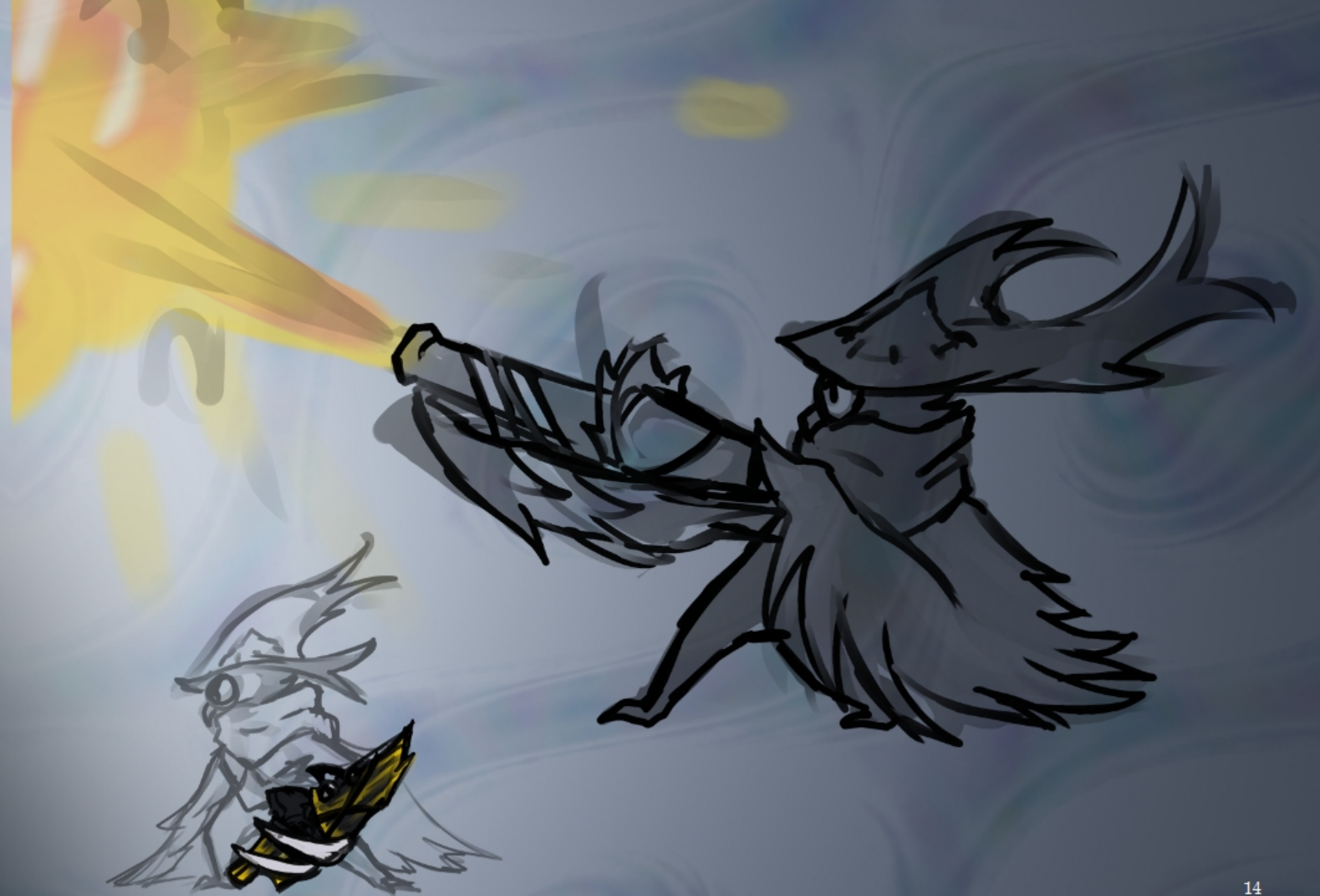




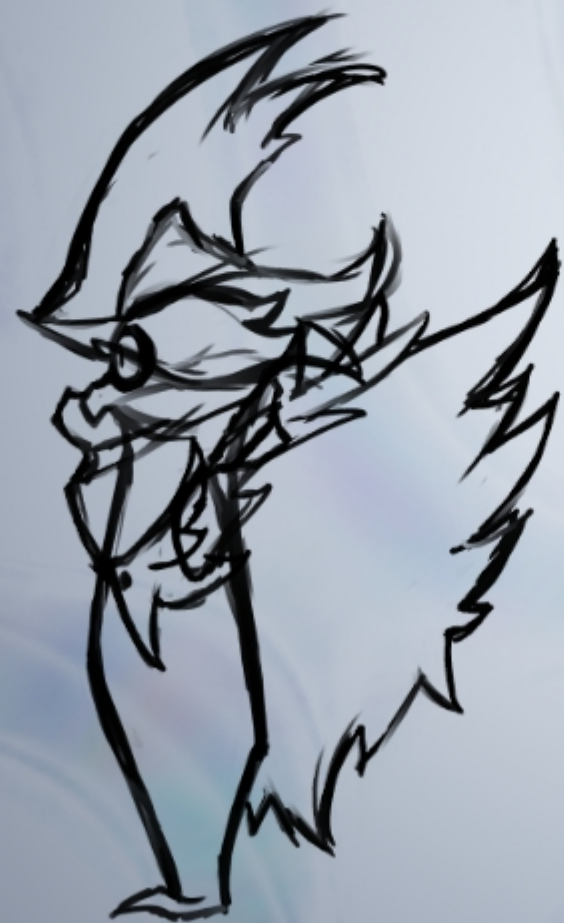
Ο κυνηγός

Όπλο και στολ μάχης μέρος 1

Στην αρχή ήταν δύσκολο να επιλέξω τι είδους όπλου θα χρησιμοποιούσε ο πρωταγωνιστής της ταινίας, εφόσον ήθελα να είναι κάτι το οποίο είναι πρόχειρα φτιαγμένο αλλά ταυτόχρονα αρκετά δυνατό έτσι ώστε να του δώσει ένα πλεονέκτημα στην μάχη. Η πρώτη μου ιδέα ήταν ένα σπαθί, παρατήθηκε όμως γρήγορα εφόσον και η αρχηγός χρησιμοποιεί λεπίδες. Μια άλλη αρχική ιδέα ήταν να του δώσω κάποιου είδους μαγικές ικανότητες, αποφάσισα όμως να μην το κάνω επειδή κάτι τέτοιο θα αποσπούσε την προσοχή μακριά από την αρχηγό και την δική της μυστηριώδη ύπαρξη. Τελικά μετά από αρκετή σκέψη κατέληξα σε ένα κανόνι πρόχειρα φτιαγμένο από μέταλλο, ξύλο και κάποιου είδους κέλυφος στο εξωτερικό το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ασπίδα.



Model sheet: Ο κυνηγός



Ο κυνηγός

Όπλα και στολ μάχης μέρος 2

Η ιδέα και ο σχεδιασμός του όπλου ήταν πλέον σε ένα καλό σημείο με αποτέλεσμα να προχωρήσω στο modelling, όπου και εμφανίστηκαν κάποια σημαντικά προβλήματα που δεν είχα υπολογίσει από πριν. Πρώτον δεν είχα σκεφτεί που θα έχει ο κυνηγός το όπλο σε σκηνές που δεν το χρησιμοποιεί στην μάχη και δεύτερον το χερούλι που είχε αρχικά το όπλο ήταν πολύ κοντό, με αποτέλεσμα να δημιουργεί πολλά προβλήματα στην κίνηση του χαρακτήρα. Έπρεπε λοιπόν να δουλεύσω πάνω στο μοντέλο του όπλου που είχα ήδη φτιάξει. Έτσι σχεδίασα κάποιες ιδέες που αργότερα θα έφτιαχνα στα μοντέλα: αρχικά, έφτιαξα ένα μεγάλο ξύλινο

χερούλι με μια μεταλλική σκανδάλη για να επιτρέπω στον κυνηγό να έχει περισσότερη ελευθερία στο πως θα το κρατάει κατά την διάρκεια της μάχης και επιπλέον σχεδίασα ένα σύστημα στην πλάτη του που θα του επιτρέπει να κουβαλάει το όπλο του όταν δεν χρειάζεται να το χρησιμοποιήσει άμεσα. Με αυτές τις αλλαγές κατέληξα να φτιάξω 3 μοντέλα για τον κυνηγό και το όπλο του, ένα με το όπλο στην πλάτη του, ένα μόνο για τον χαρακτήρα και ένα για το όπλο ξεχωριστά. Έτσι κατά την διάρκεια της ταινίας μπορούσα ανάμεσα στα πλάνα να βάζω το μοντέλο που ταίριαζε χωρίς να χρειάζεται να δείχνω τον κυνηγό να βγάζει το όπλο από την πλάτη του.





Η αρχηγός

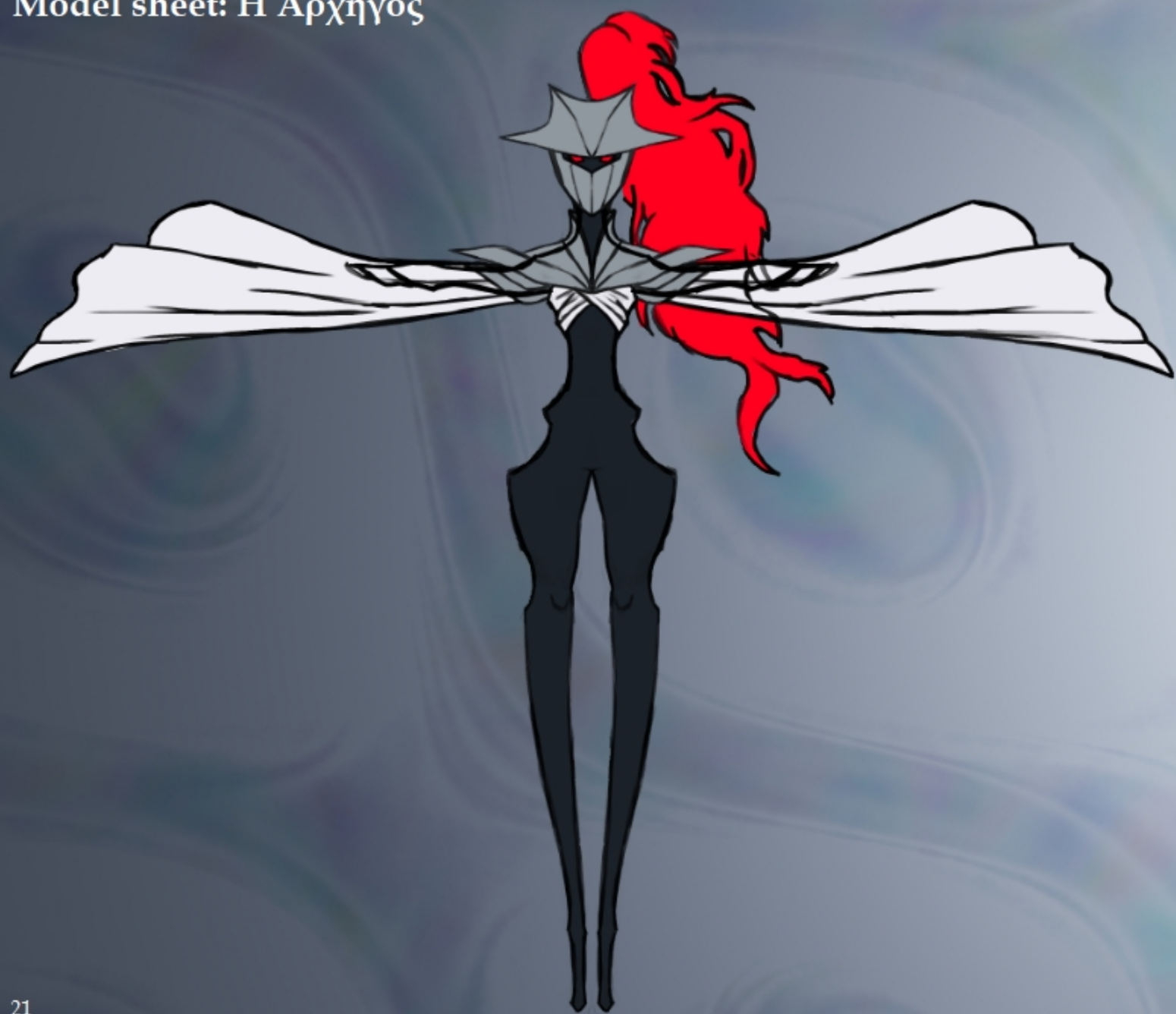
Προφίλ χαρακτήρα

Ένα μυστηριώδες ον που φυλά το πτώμα του φιδιού από καταπατητές, πρόκειται για την ανταγωνίστρια της ταινίας. Λόγο του απόκρυφου παρελθόντος της είναι σκληρή και επιθετική προς αυτούς που θεωρεί εχθρούς της, παρόλα αυτά όμως υπάρχει και μια τρυφερή πλευρά στον χαρακτήρα που δύσκολα όμως αποκαλύπτεται.

Εμφάνιση χαρακτήρα

Ο βασικός στόχος του σχεδιασμού της ήταν να αναδείξω τον τρόπο και τον κίνδυνο που θα αντιμετωπίσει ο αντίπαλός της, έτσι εστίασα αρχικά στην πανοπλία της η οποία δείχνει ελαφριά με λεπτές μυτερές αιχμές και σκοτεινές εσοχές που διαχωρίζουν το μέταλλο σε κομμάτια. Συνεχίζοντας με την θεματική του μυστηρίου και του κινδύνου γύρω από τον χαρακτήρα της, αποφάσισα να κρύψω το μεγαλύτερο μέρος του προσώπου της και τα χέρια της, τα δύο πιο εκφραστικά μέρη της, με εξαίρεση τα μάτια της έτσι ώστε να μπορεί να δείξει λίγα συναισθήματα όταν το απαιτεί η ταινία. Τέλος ολοκλήρωσα την εμφάνισή της με τα μετάξινα μανίκια της και τα κόκκινα διακοσμητικά μαλλιά που βγαίνουν από ο κράνος της, δύο χαρακτηριστικά που την κάνουν πιο κομψή και αναδεικνύουν την θέση της ως αρχηγός της φυλής της.

Χαρακτήρες που ενέπνευσαν την αρχηγό οπτικά: "Hornet" (Hollow knight 2017), "Malenia blade of Miquella" (Elden ring 2022), "Meta knight" (Kirby franchise), "dragonslayer Ornstein" (Dark souls 2011).



Η αρχηγός

Όπλα και στολ μάχης

Σε αντίθεση με τον κυνηγό η αρχηγός είχε από νωρίς ένα πιο συγκεκριμένο στολ μάχης πάνω στο οποίο δούλεψα για να εξελίξω στην τελική του μορφή που φαίνεται στην ταινία. Ήθελα ο τρόπος που μάχεται να αναδεικνύει μια δυνατή κομψότητα και ταυτόχρονα μια αφύσικη επιθετικότητα που δίνει έμφαση στον τρόπο που βιώνει ο αντίπαλός της κατά την διάρκεια της μάχης. Η βασική ιδέα στην αρχή ήταν δύο λεπίδες που κρύβονταν κάτω από τα μακριά μετάξινα ρούχα της και συνδέονταν στα χέρια της με αλυσίδες που τις επέτρεπαν να επιτίθεται μακριά. Δυστυχώς όμως αυτή η παλαιότερη έκδοση παρόλο που έδειχνε ωραία σε οπτικό επίπεδο, είχε αρκετά πρακτικά προβλήματα που ταυτόχρονα δυσκόλευαν την ρεαλιστική τους χρήση ακόμα και εντός του φανταστικού σύμπαντος της ταινίας, αλλά και της διαδικασίας του modelling και του animation.

Ξεκίνησα λοιπόν να σκέφτομαι ιδέες για την επανασχεδίαση των όπλων της και η ιδέα στην οποία κατέληξα βασίζεται στα έντομα Μάντις, πιο συγκεκριμένα στα μπροστινά τους πόδια που λειτουργούν ως φυσικά όπλα για το πιάσιμο της λείας τους. Το τελικό σχέδιο είναι δύο τεράστιες μεταλλικές λεπίδες με την κάθε μία να έχει από δύο μυτερές άκρες (μία ίσια και μία καμπυλωτή), κατόπιν συνδέονται στα χέρια της αρχηγού από 3 μηχανικές αρθρώσεις η πρώτη από τις οποίες καλύπτεται από τα μετάξινα μακριά μανίκια της. Στο οπτικό κομμάτι επιδίωξα να συνδέσω τα όπλα με τον υπόλοιπο χαρακτήρα χρησιμοποιώντας το ίδιο μοτίβο οργανικών σχισμών στο μέταλλο που βρίσκεται στην πανοπλία της, αυτή τους η εμφάνιση δίνει την αίσθηση πως οι λεπίδες δεν είναι απλά όπλα που χρησιμοποιεί αλλά ένα βασικό μέρος του εαυτού της.



Τα πνεύματα των ιπποτών

Ξεκίνησα τα πρώτα σκίτσα έχοντας μερικά βασικά στοιχεία στο νου. Αρχικά οι μυστηριώδεις αυτές υπάρξεις θα κινούνταν σε ένα πιο αφηρημένο 2d στυλ που επέτρεπε για λιγότερο ρεαλισμό και περισσότερο ονειρικές (μη ρεαλιστικές) εμφανίσεις, έπειτα έπρεπε να υπάρχει μια ξεκάθαρη σύνδεση ανάμεσα σε αυτές και την αρχηγό τους με την χρήση αναγνωρίσιμων χαρακτηριστικών όπως η μορφή του σώματος, τα μάτια και το χρώμα. Ακολουθώντας λοιπόν τους παραπάνω κανόνες μια πρώτη συλλογή από σκίτσα τα οποία ήταν επιφανειακά όμορφα αλλά περνούσαν το λάθος συναίσθημα στον θεατή αφού έκαναν τα πνεύματα να μοιάζουν

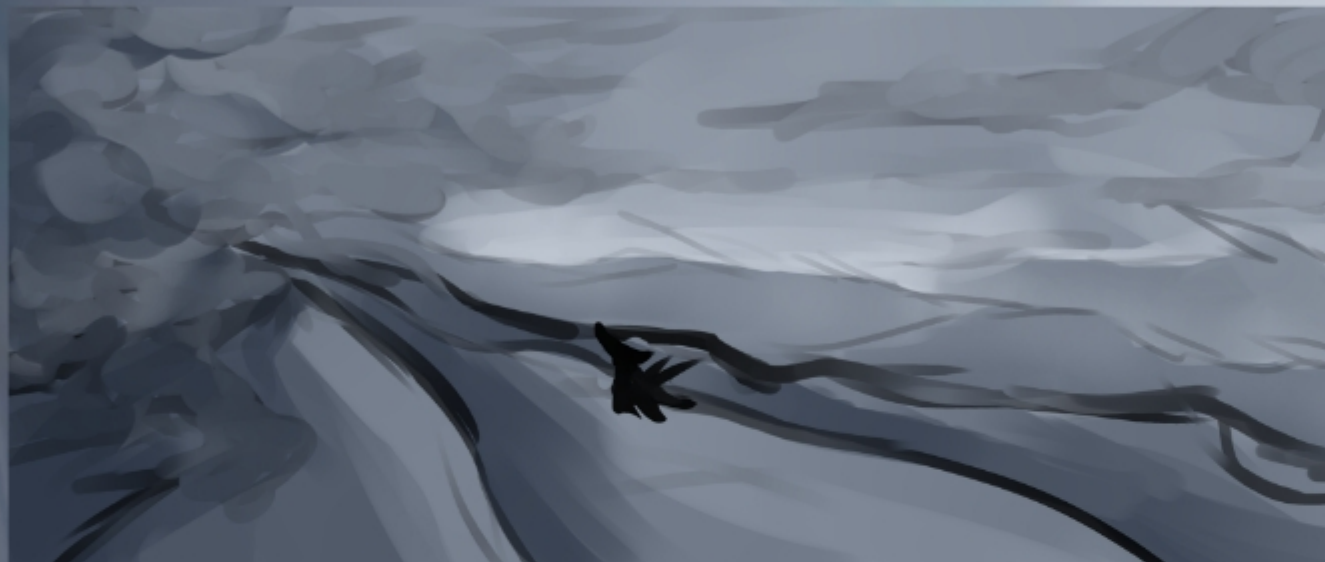
πολύ επιβλητικά ακόμα και μπροστά στην αρχηγό τους. Προσπάθησα λοιπόν να πάω την όψη τους σε μια τελείως διαφορετική κατεύθυνση αφαιρώντας την πανοπλία τους, αυτή μου η απόφαση κατέληξε όχι μόνο να μεταδίδει το συναίσθημα που ήθελα αλλά μου έδωσε και την ευκαιρία να αποκαλύψω κάποια στοιχεία της φανταστικής βιολογίας των συγκεκριμένων πλασμάτων. Τα στοιχεία αυτά τους δίνουν μια πιο ευγενή και ήπια όψη που έκανε όμορφη αντίθεση με την επιβλητικότητα της αρχηγού και παράλληλα υπονοεί πως η ίδια έχει μια πιο απαλή πλευρά κάτω από το μεταλλικό κέλυφός της.



Storyboard

Σκηνή 1 πλάνο 1 α

Η ταινία ξεκινάει σε ένα συννεφιασμένο τοπίο, ο κυνηγός εμφανίζεται από το δεξιό μέρος του πλάνου.



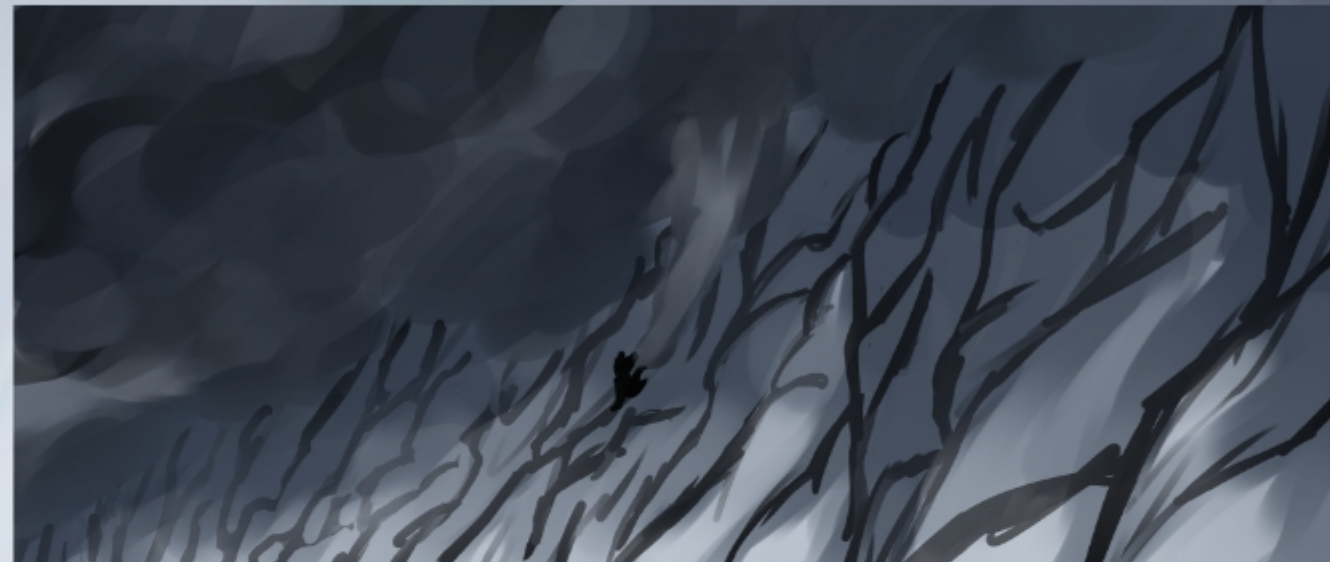
Σκηνή 1 πλάνο 1 β

Η κάμερα ακολουθεί τον κυνηγό ο οποίος πλησιάζει ένα πυκνό σύννεφο, ο τίτλος της ταινίας εμφανίζεται, ο κυνηγός πέφτει μέσα στα σύννεφα



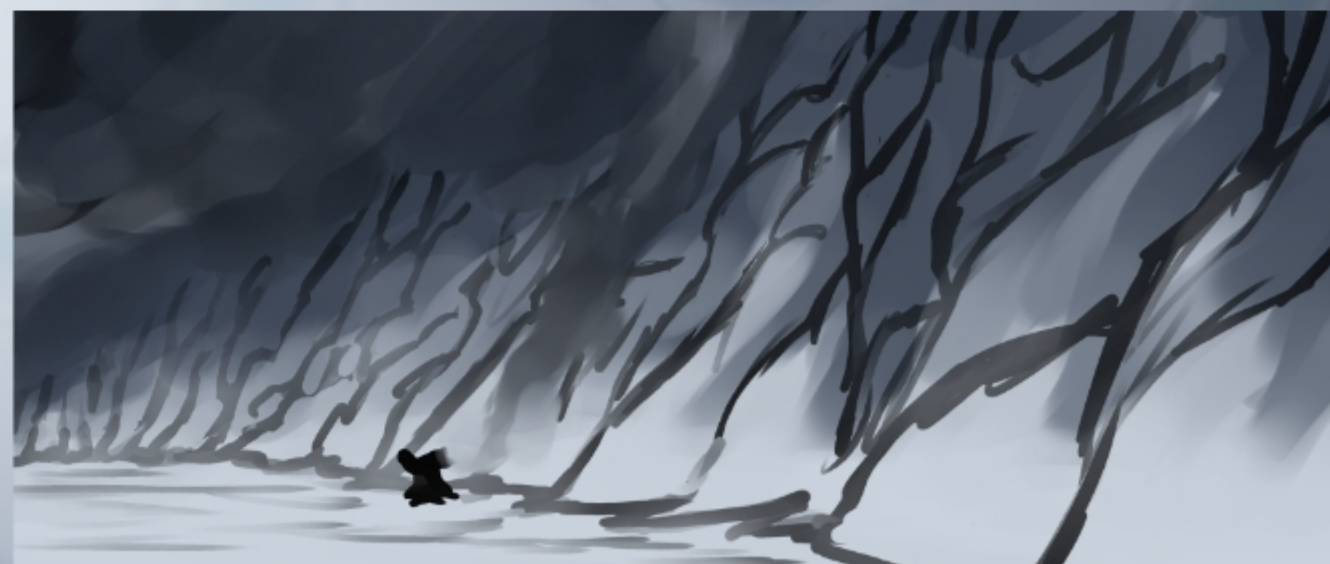
Σκηνή 1 πλάνο 2 α

Ο κυνηγός γλιστράει στις άκρες ενός κρατήρα.



Σκηνή 1 πλάνο 2 β

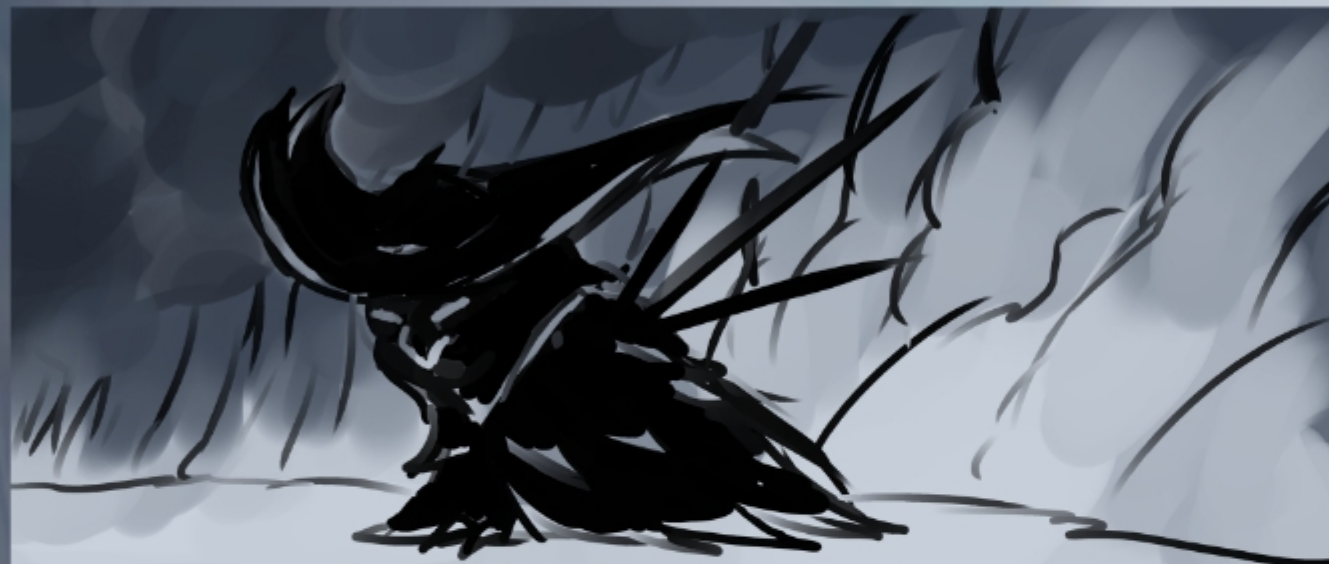
Προσγειώνεται στον πάτο του κρατήρα.



Storyboard

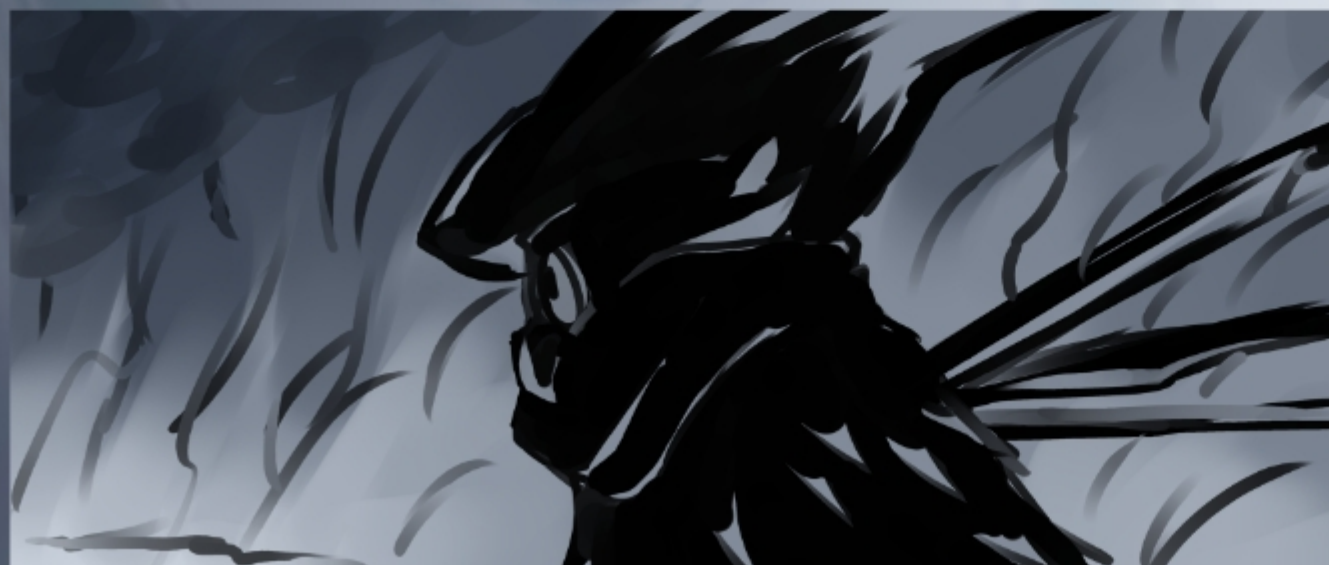
Σκηνή 1 πλάνο 3 α

Ο κυνηγός έχει μόλις προσγειωθεί στον κρατήρα.



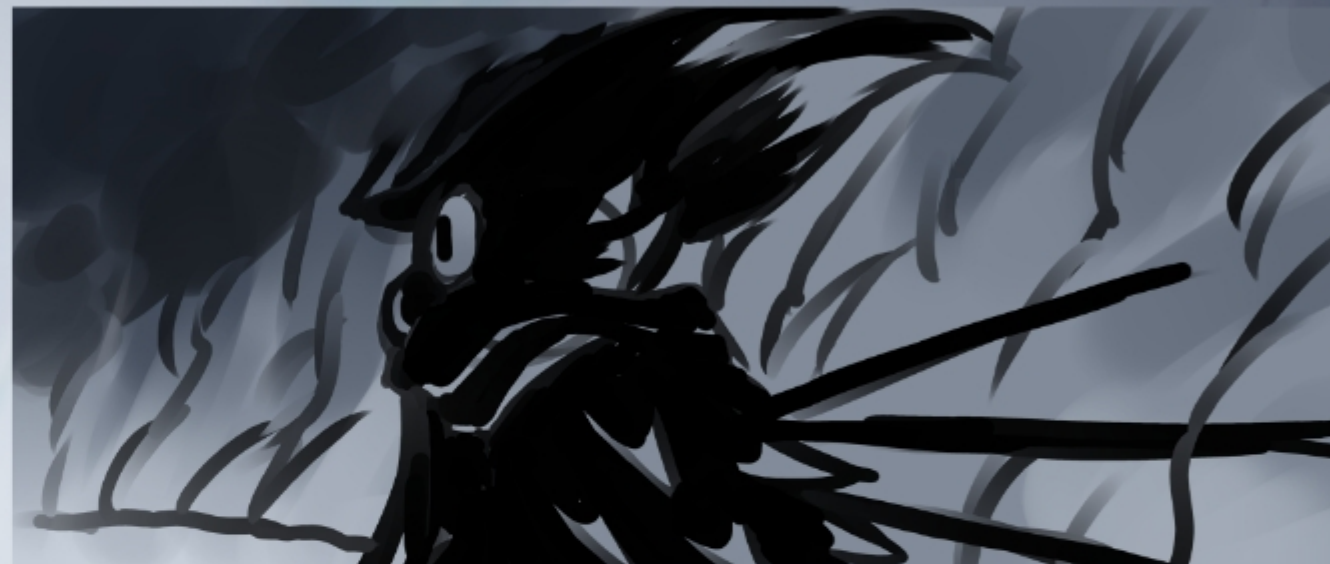
Σκηνή 1 πλάνο 3 β

Σηκώνεται σιγά σιγά και κοιτάει γύρω του.



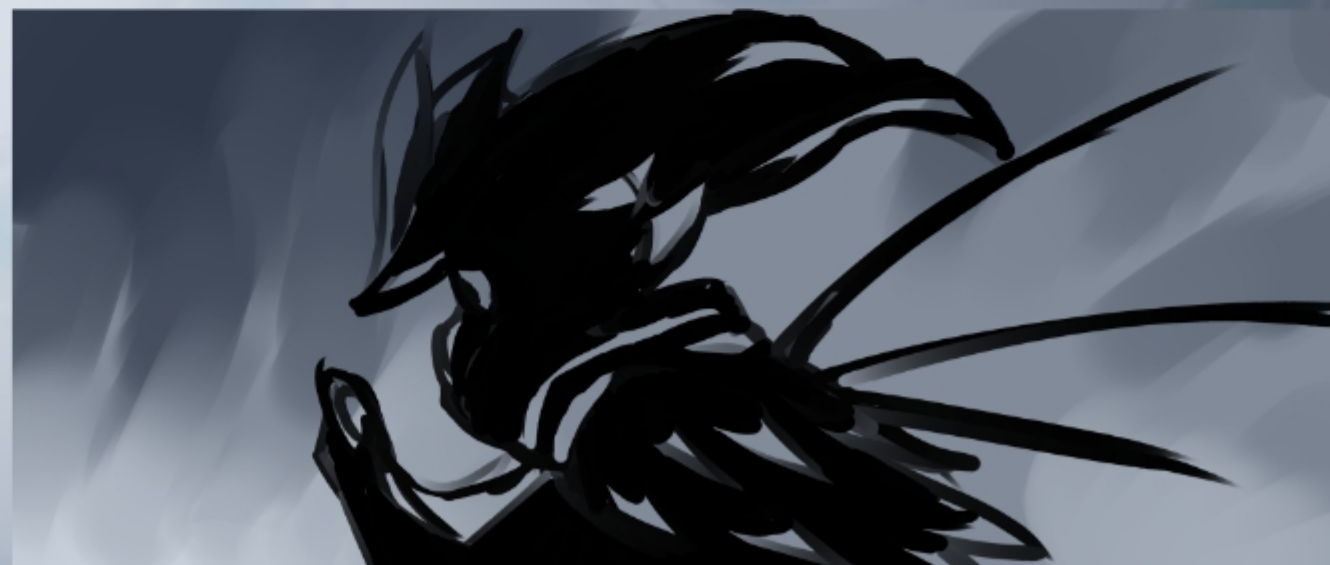
Σκηνή 1 πλάνο 3 γ

Σκέφτεται για λίγο.



Σκηνή 1 πλάνο 3 δ

Βγάζει ένα μενταγιόν και το κοιτάει.



Storyboard

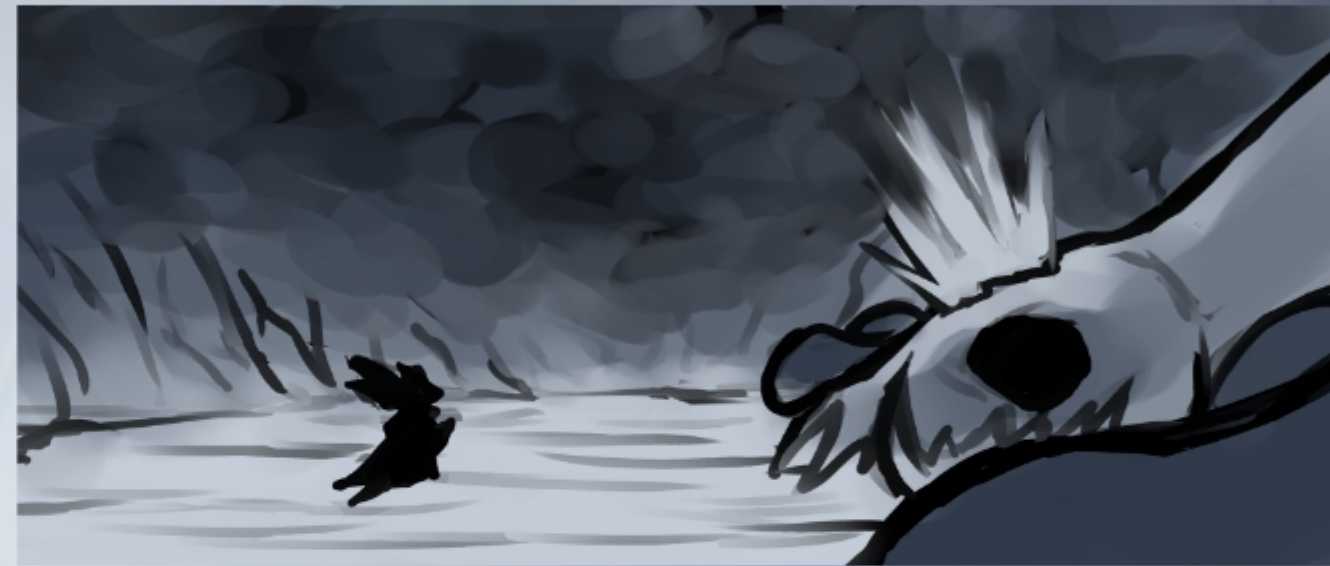
Σκηνή 1 πλάνο 4 α

Το μενταγιόν έχει μια φωτογραφία της οικογένειάς του.



Σκηνή 1 πλάνο 4 β

Κατεβάζει το μενταγιόν και βλέπει ένα τεράστιο νεκρό φίδι, από το κρανίο του βγαίνει ένα δυνατό φως.



Σκηνή 1 πλάνο 5

Ο κυνηγός πλησιάζει το φίδι.



Σκηνή 1 πλάνο 6

Αγγίζει το κρανίο του φιδιού.

Storyboard

Σκηνή 2 πλάνο 1 α

Η κάμερα εστιάζει στο πρόσωπο της αρχηγού.



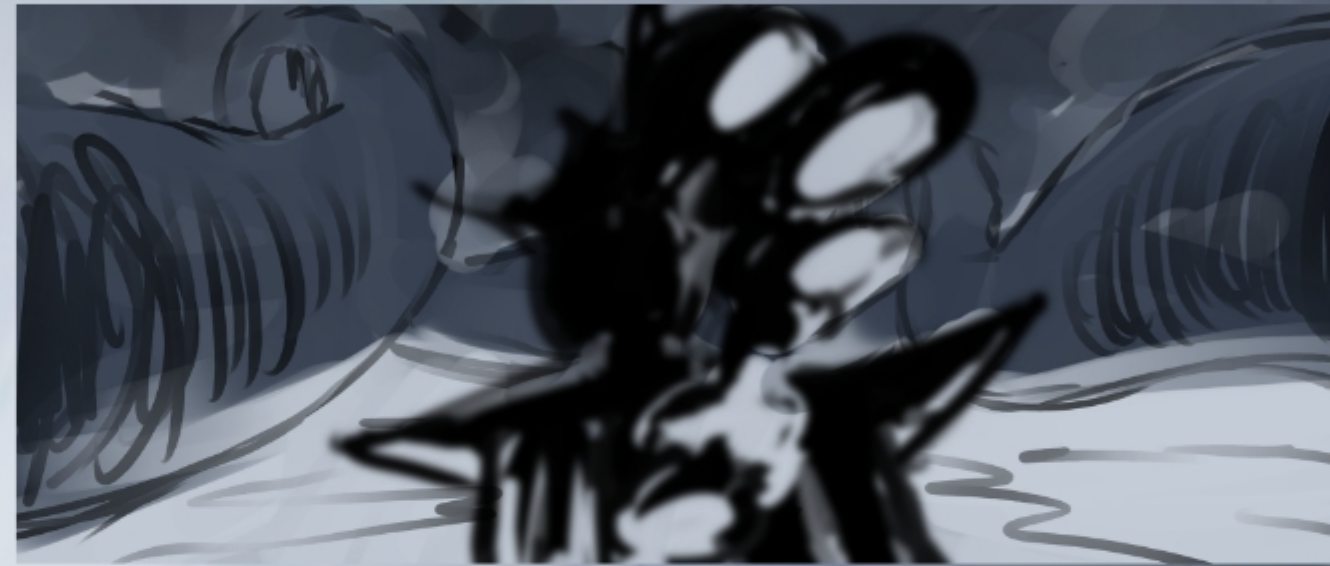
Σκηνή 2 πλάνο 1 β

Η αρχηγός ανοίγει τα μάτια της ξαφνικά.



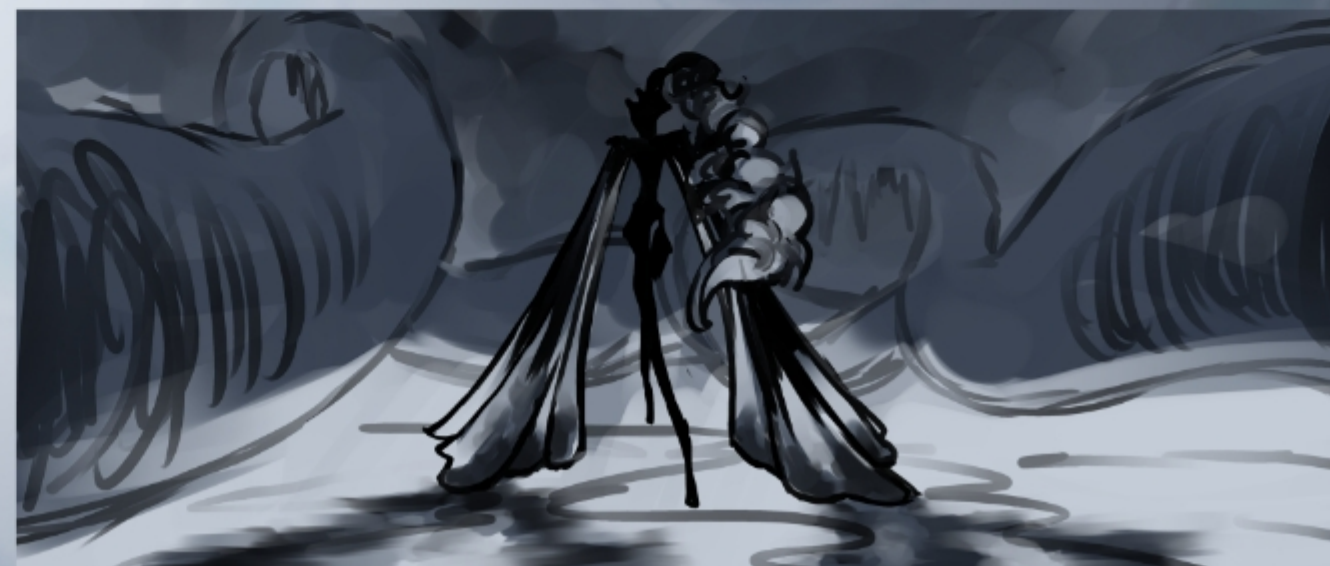
Σκηνή 2 πλάνο 2 α

Η αρχηγός σηκώνεται.



Σκηνή 2 πλάνο 2 β

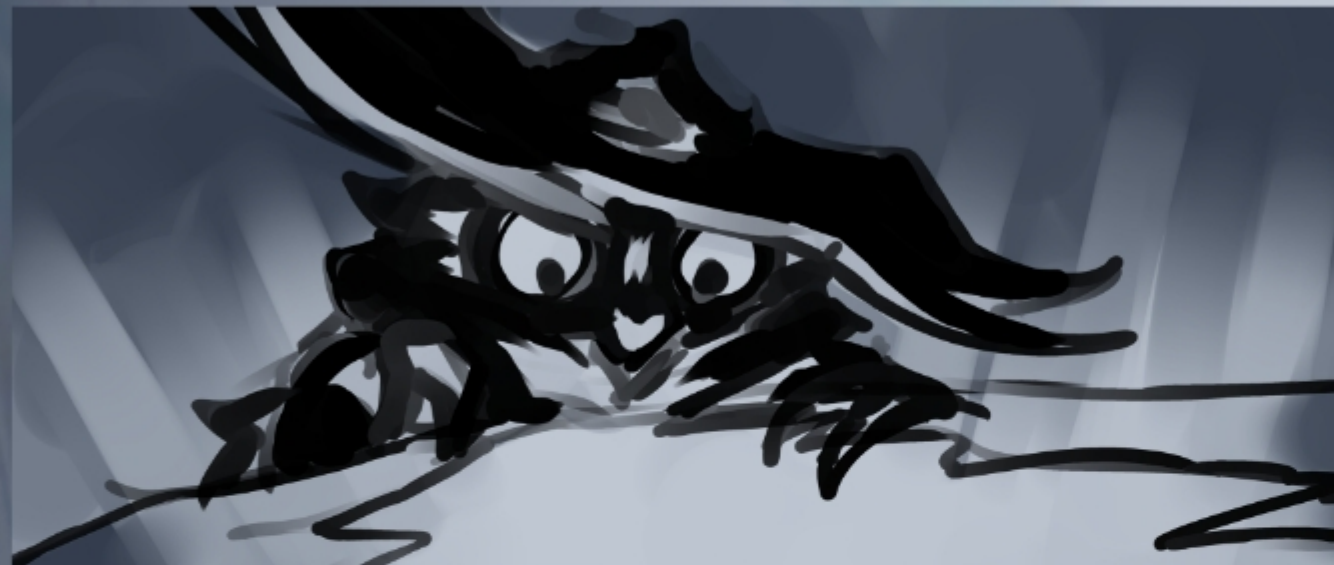
Περπατάει και κάνει άλμα.



Storyboard

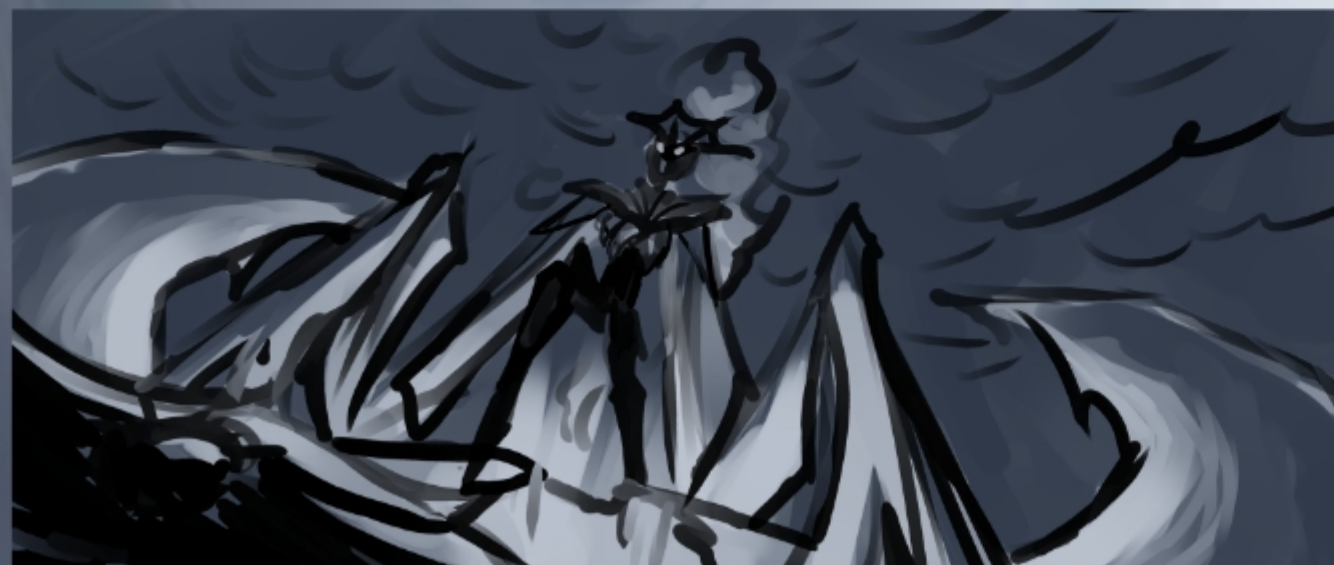
Σκηνή 2 πλάνο 3

Ο κυνηγός κοιτάει το φως μέσα στο κρανίο του φιδιού, κάτι όμως τον τρομάζει.



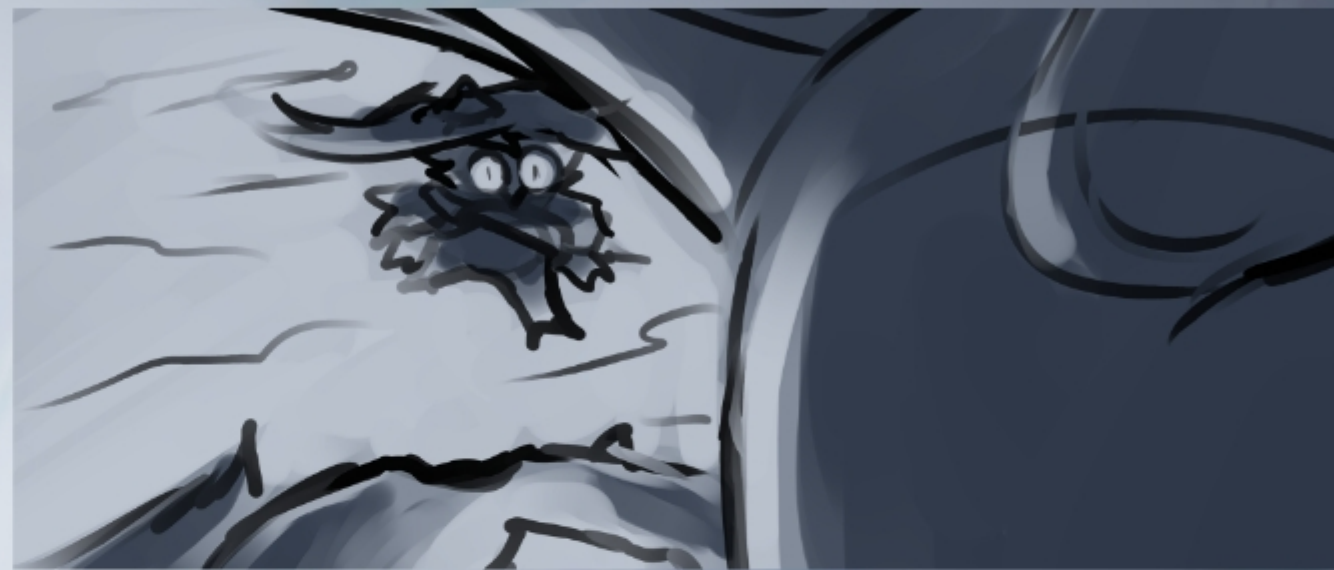
Σκηνή 2 πλάνο 4

Η αρχηγός έχει εμφανιστεί μπροστά του και τον κοιτάζει επιθετικά.



Σκηνή 3 πλάνο 1 α

Ο κυνηγός τρομάζει.



Σκηνή 3 πλάνο 1 β

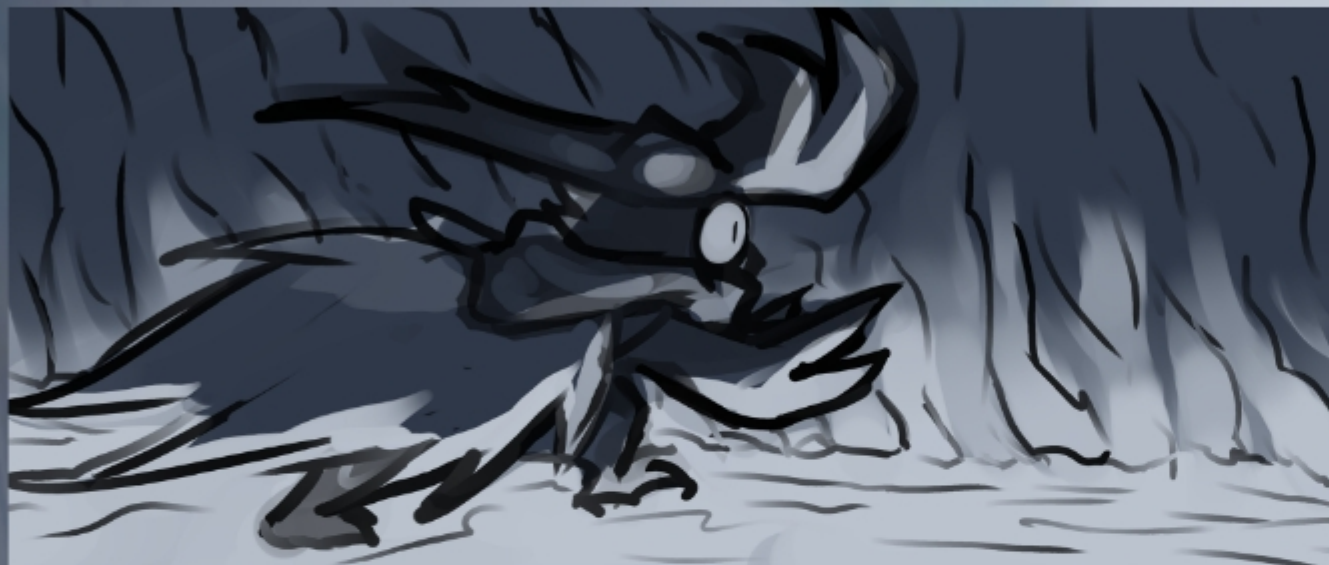
Προσπαθεί να τρέξει, η αρχηγός τον παρακολουθεί.



Storyboard

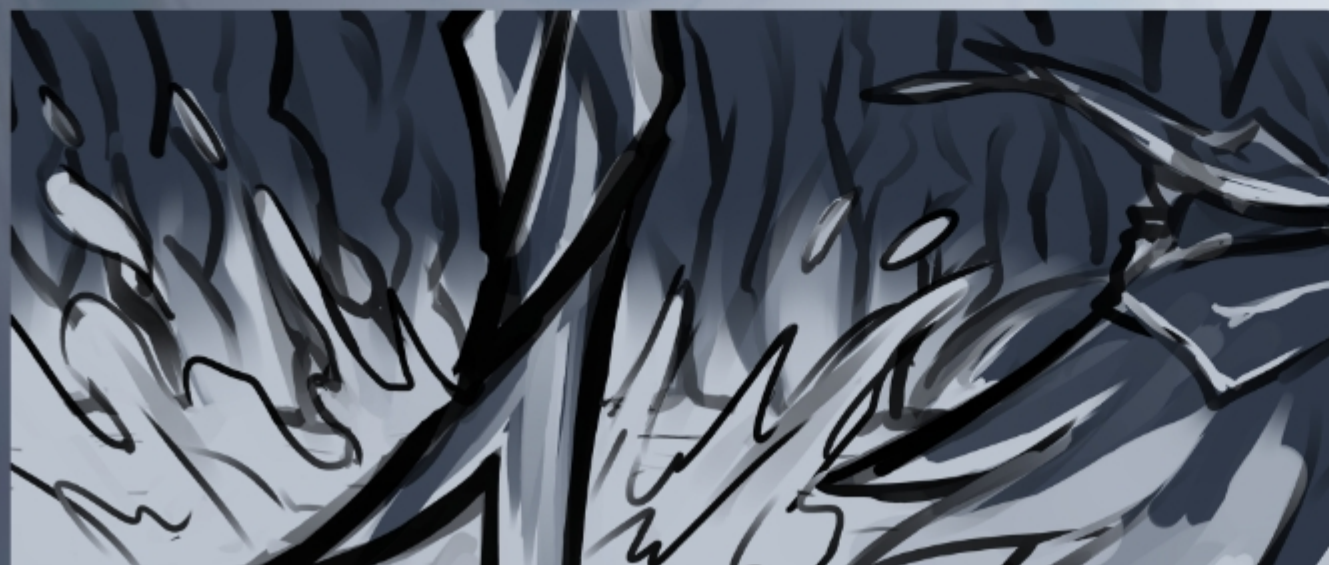
Σκηνή 3 πλάνο 2 α

Ο κυνηγός τρέχει φοβισμένος.



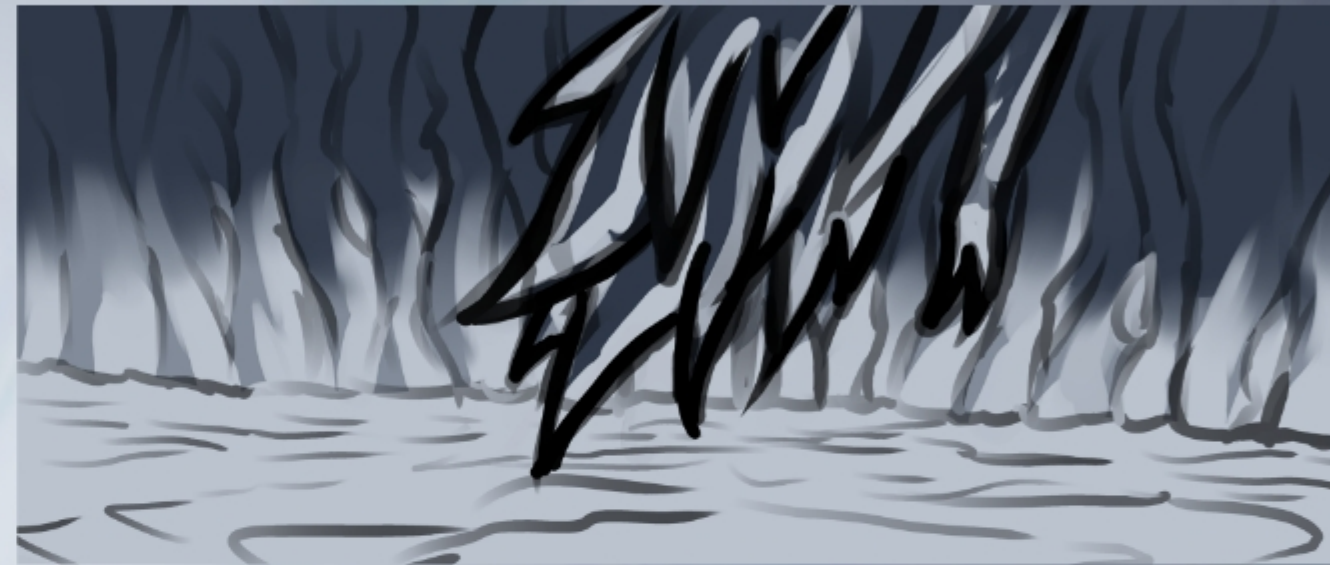
Σκηνή 3 πλάνο 2 β

Η αρχηγός του επιτίθεται από ψηλά αλλά αυτός την αποφεύγει.



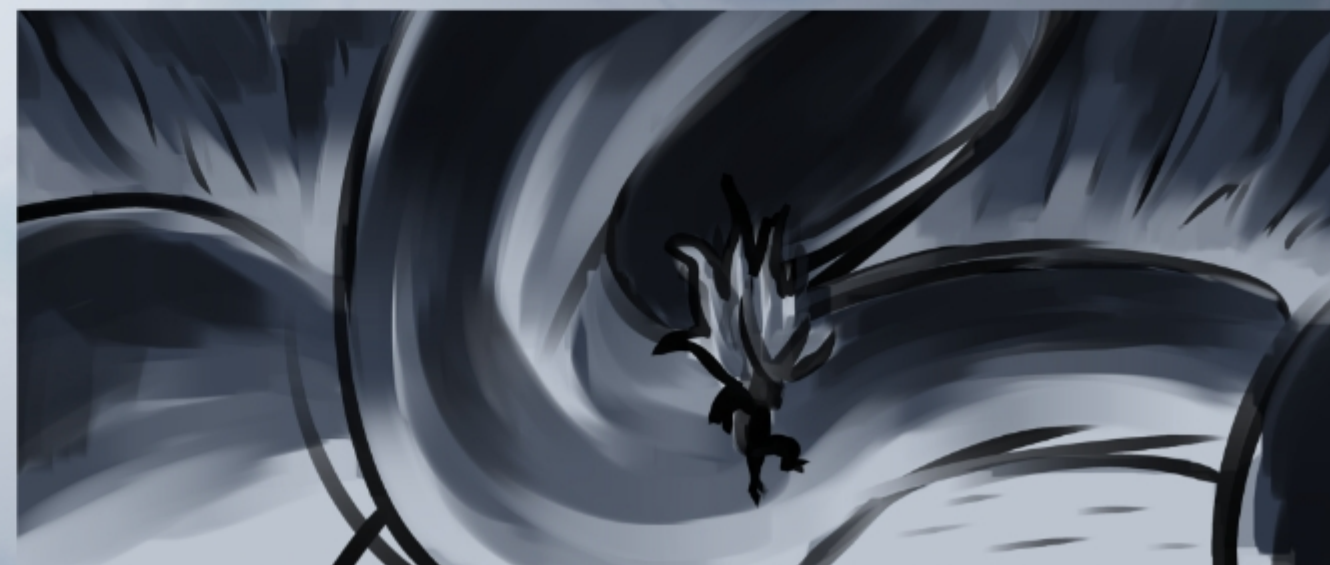
Σκηνή 3 πλάνο 2 γ

Ο κυνηγός πηδάει προσπαθώντας προς το σώμα του φιδιού.



Σκηνή 3 πλάνο 3 α

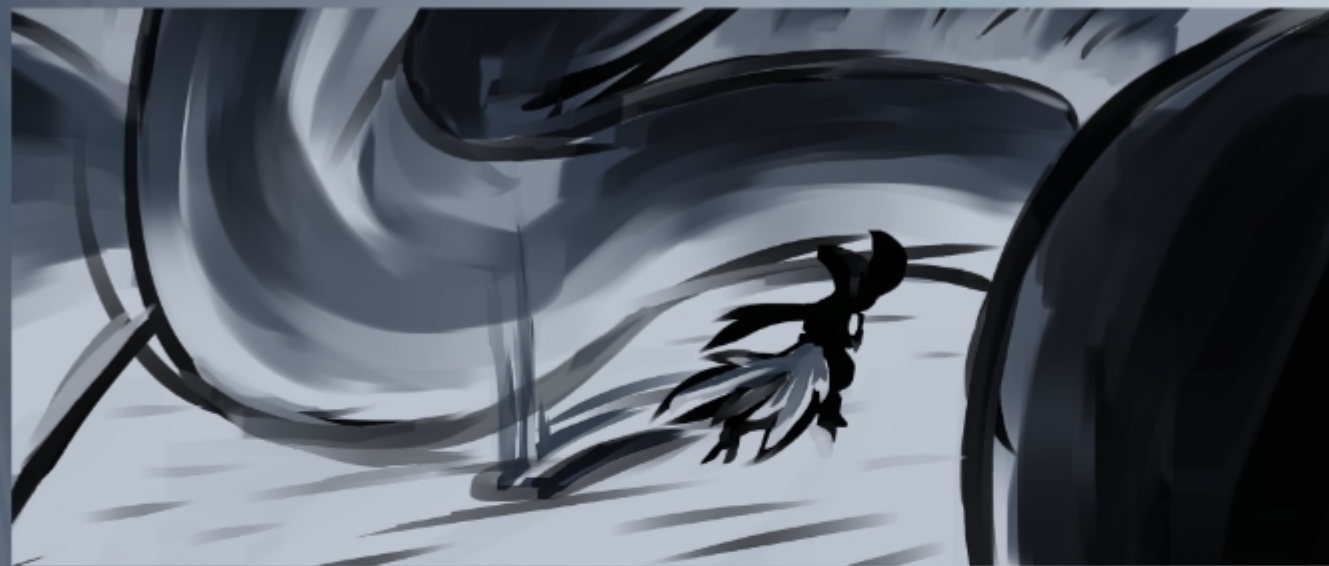
Περνάει ανάμεσα από το κουλουριασμένο σώμα του φιδιού.



Storyboard

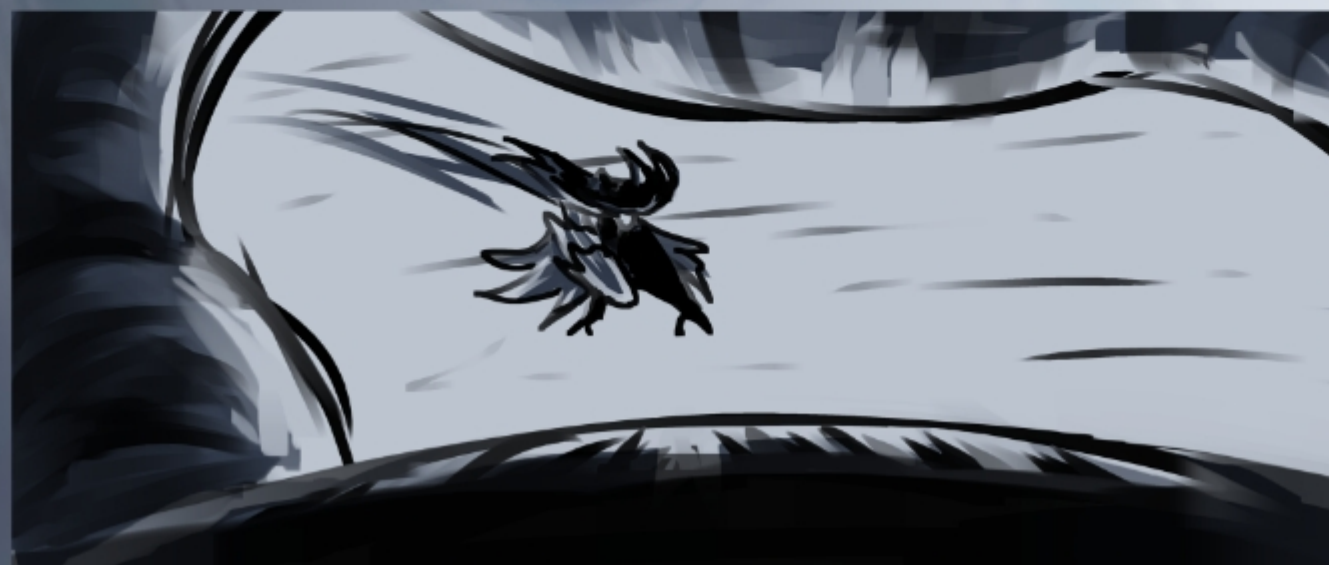
Σκηνή 3 πλάνο 3 β

Τρέχει ανάμεσα στο φίδι.



Σκηνή 3 πλάνο 3 γ

Βγάζει το όπλο του και τρομαγμένος προσπαθεί να δει που είναι η αρχηγός, η οποία τον παρακολουθεί χωρίς αυτός να το ξέρει.



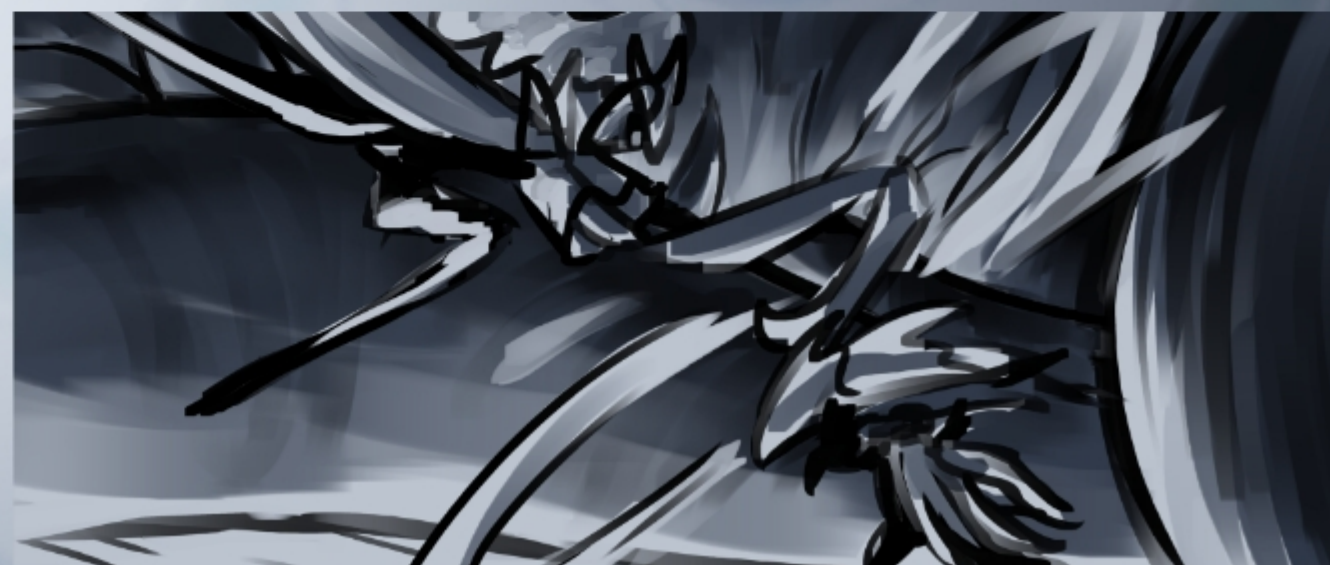
Σκηνή 3 πλάνο 3 δ

Η αρχηγός του επιτίθεται ξαφνικά και αυτός την βλέπει τελευταία στιγμή.



Σκηνή 3 πλάνο 4

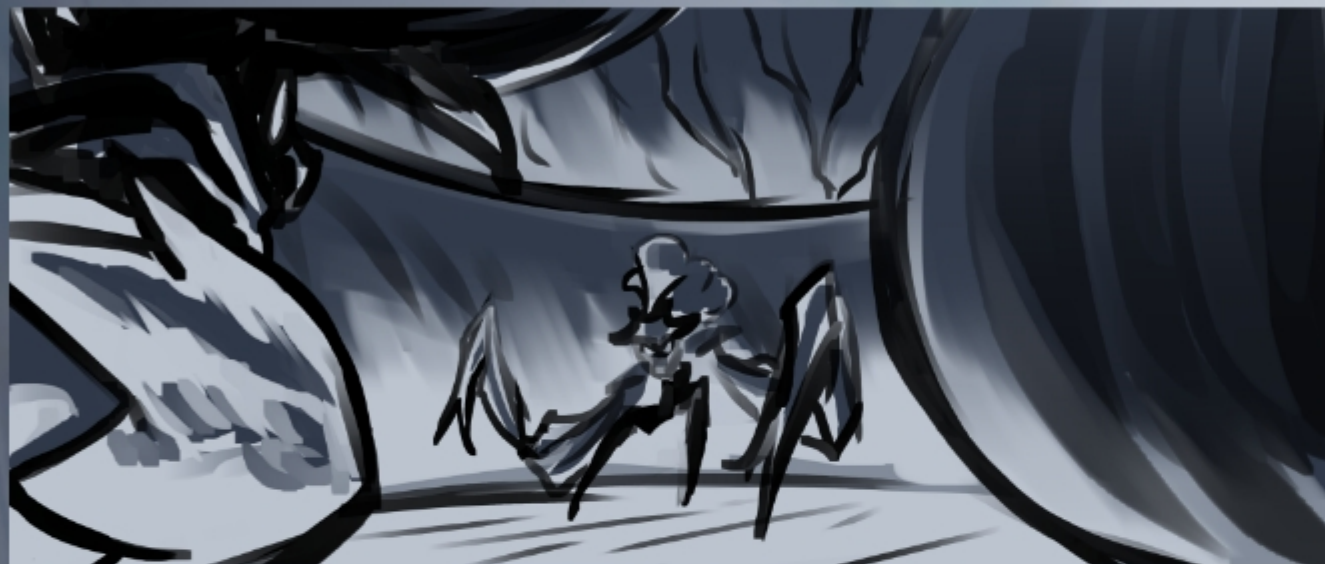
Οι δύο χαρακτήρες συγκρούονται καθώς η αρχηγός επιτίθεται και ο κυνηγός προσπαθεί να την μπλοκάρει.



Storyboard

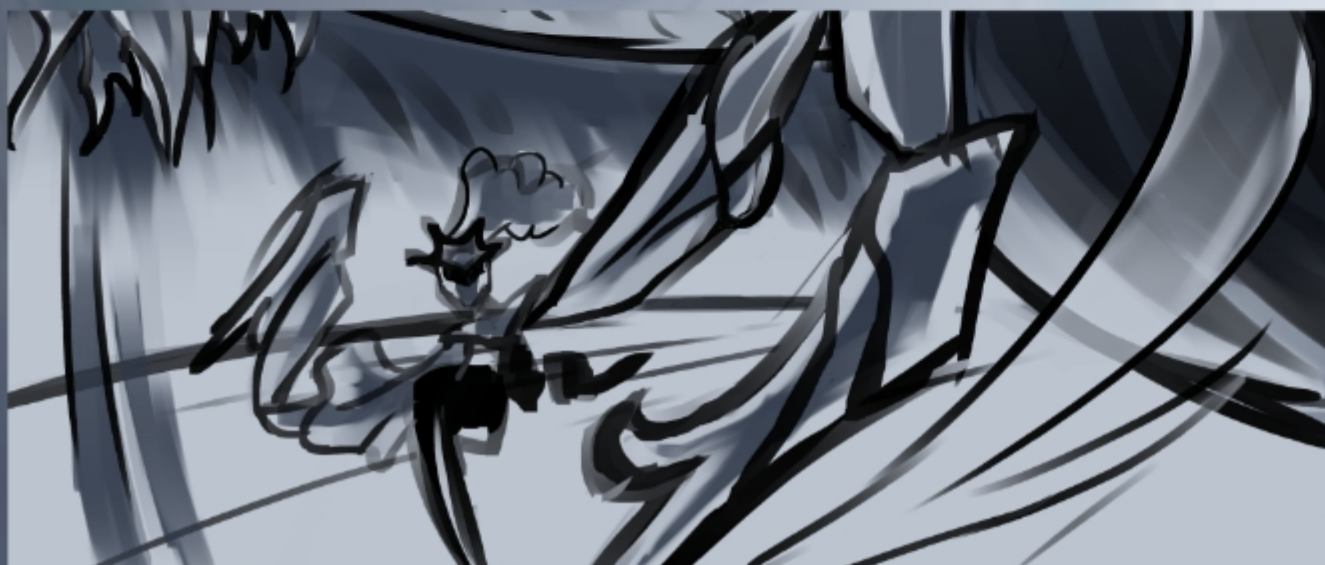
Σκηνή 3 πλάνο 5 α

Η αρχηγός πέφτει μετά από την σύγκρουση.



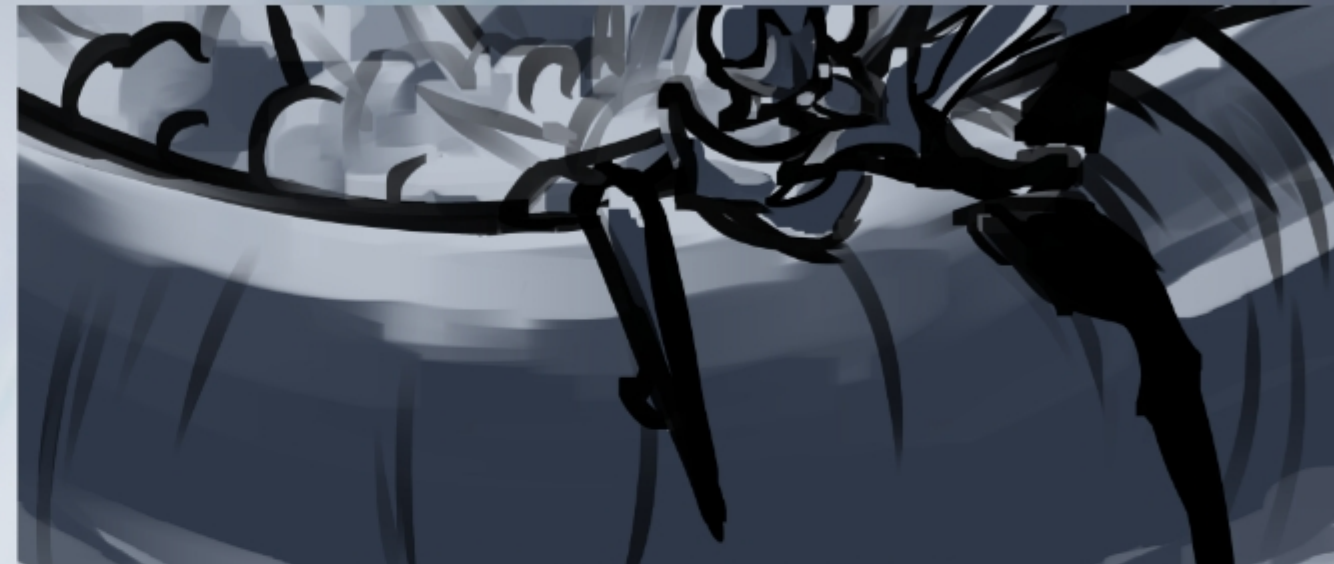
Σκηνή 3 πλάνο 5 β

Επιτίθεται στον κυνηγό, ο οποίος κάνει άλμα για να την αποφύγει.



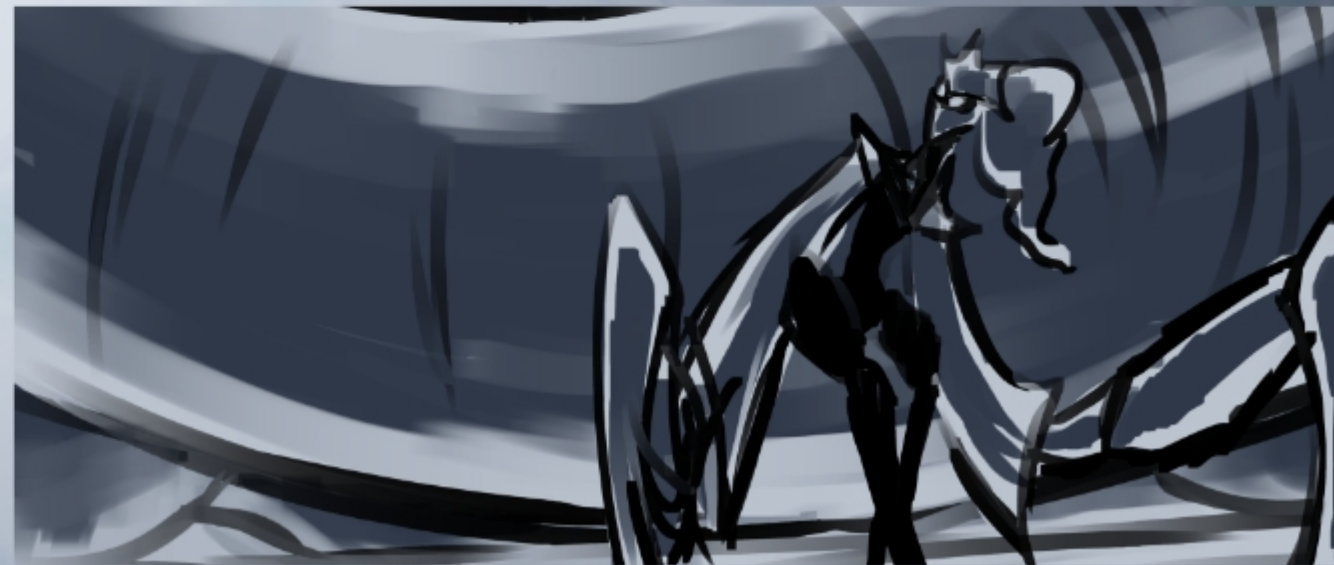
Σκηνή 3 πλάνο 6 α

Ο κυνηγός πυροβολάει από ψηλά και η αρχηγός προσπαθεί γρήγορα να καλυφθεί από τα πυρά.



Σκηνή 3 πλάνο 6 β

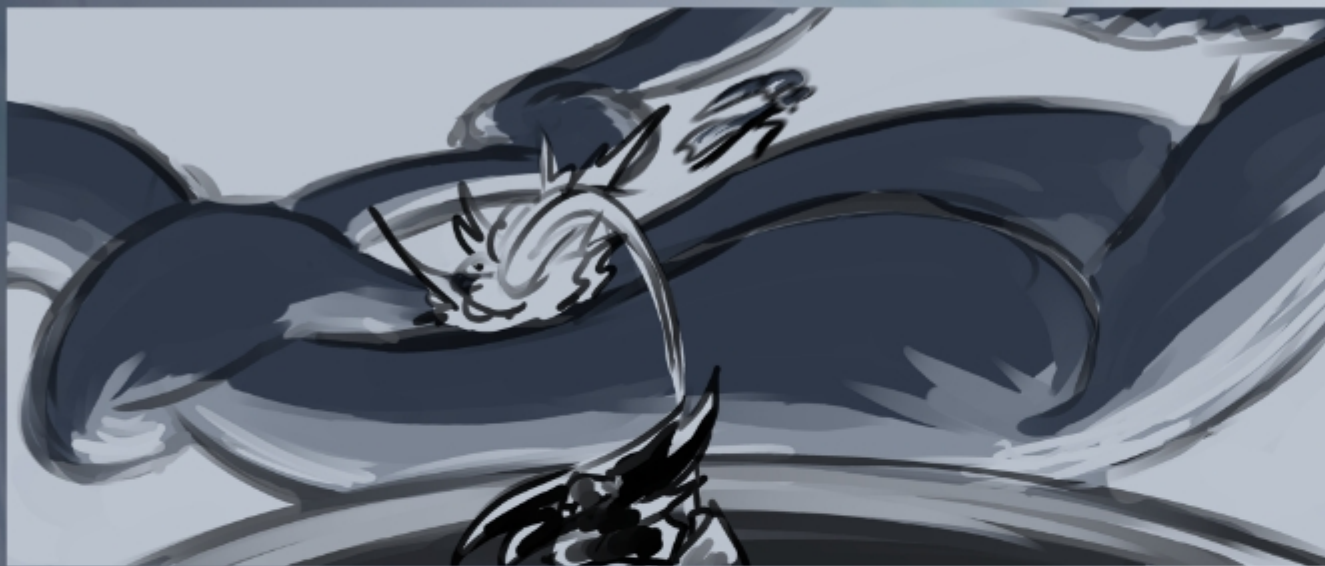
Η αρχηγός κρύβεται πίσω από το σώμα του φιδιού και περιμένει να τελειώσει η έκρηξη.



Storyboard

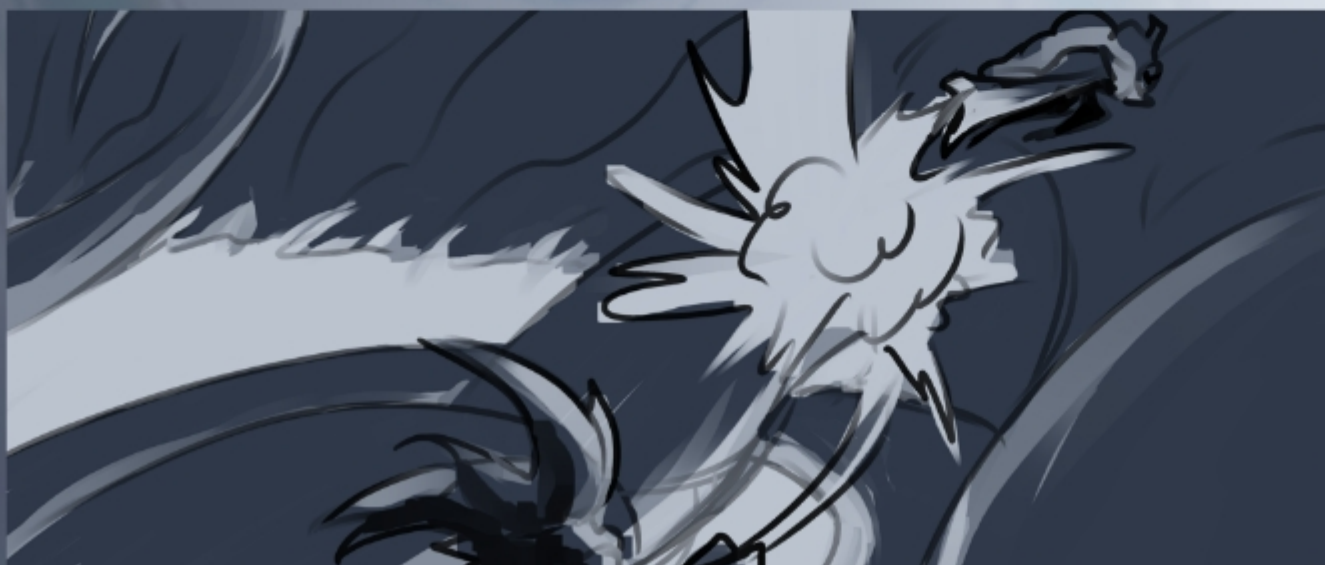
Σκηνή 3 πλάνο 7 α

Ο κυνηγός πυροβολάει και η αρχηγός αποφεύγει.



Σκηνή 3 πλάνο 7 β

Ο κυνηγός πυροβολάει και η αρχηγός αποφεύγει ξανά.



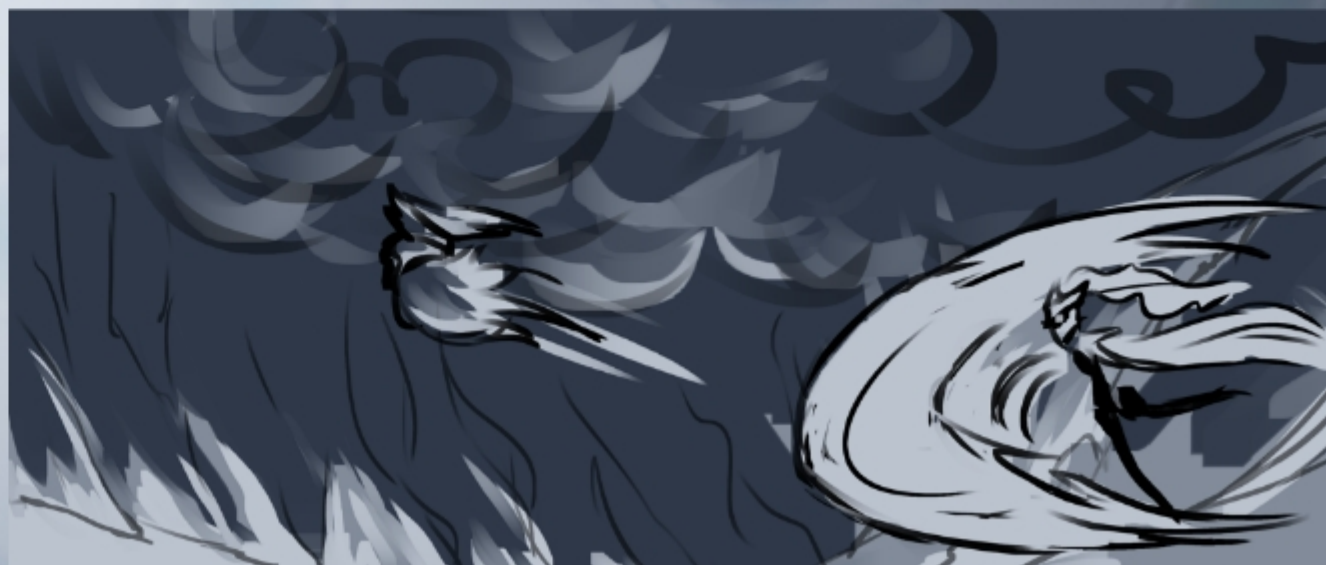
Σκηνή 3 πλάνο 7 γ

Η αρχηγός επιτίθεται αφού αποφεύγει την τρίτη βολή.



Σκηνή 3 πλάνο 8 α

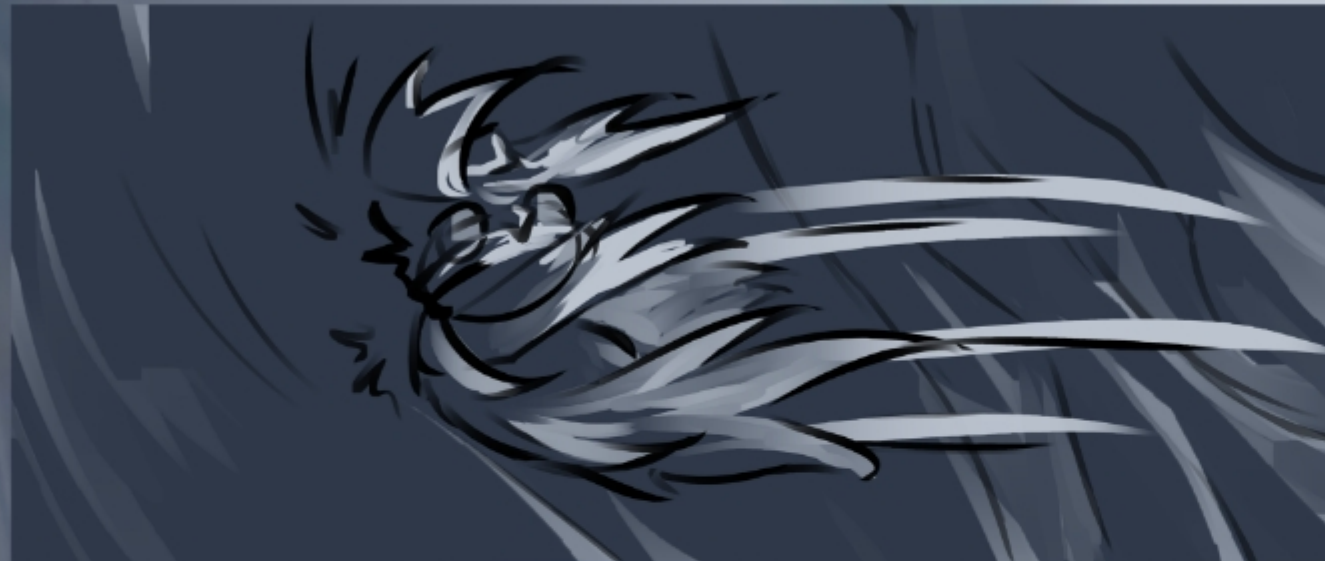
Η αρχηγός τον χτυπάει με δύναμη.



Storyboard

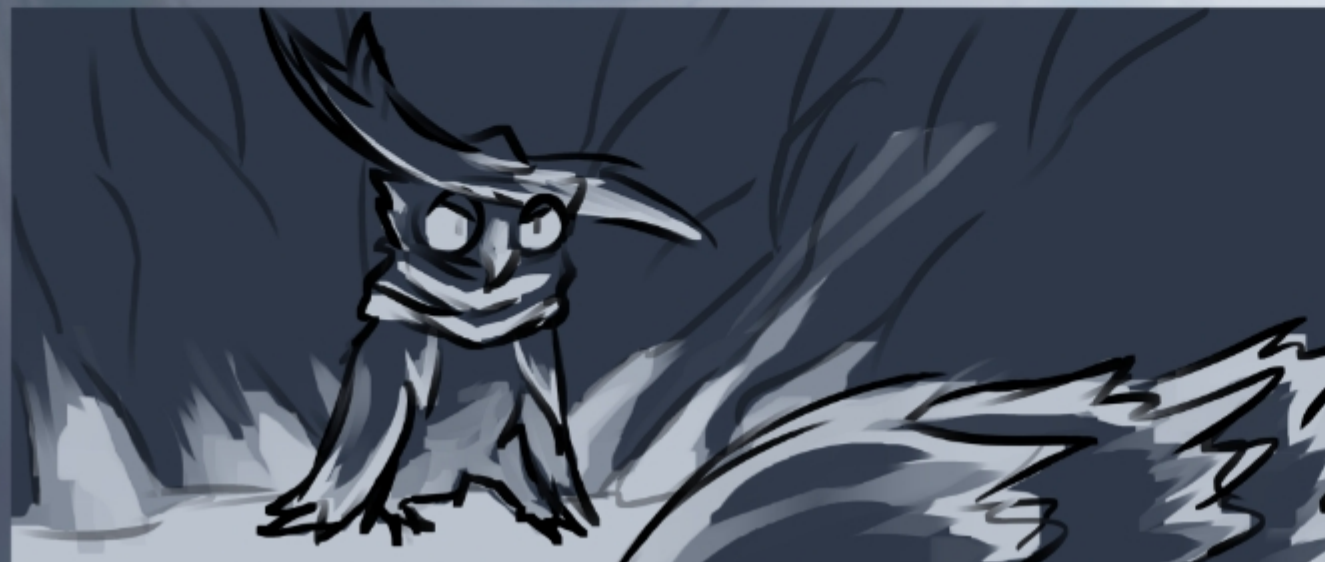
Σκηνή 3 πλάνο 8 β

Ο κυνηγός πέφτει με δύναμη στην άμμο μετά το χτύπημα.



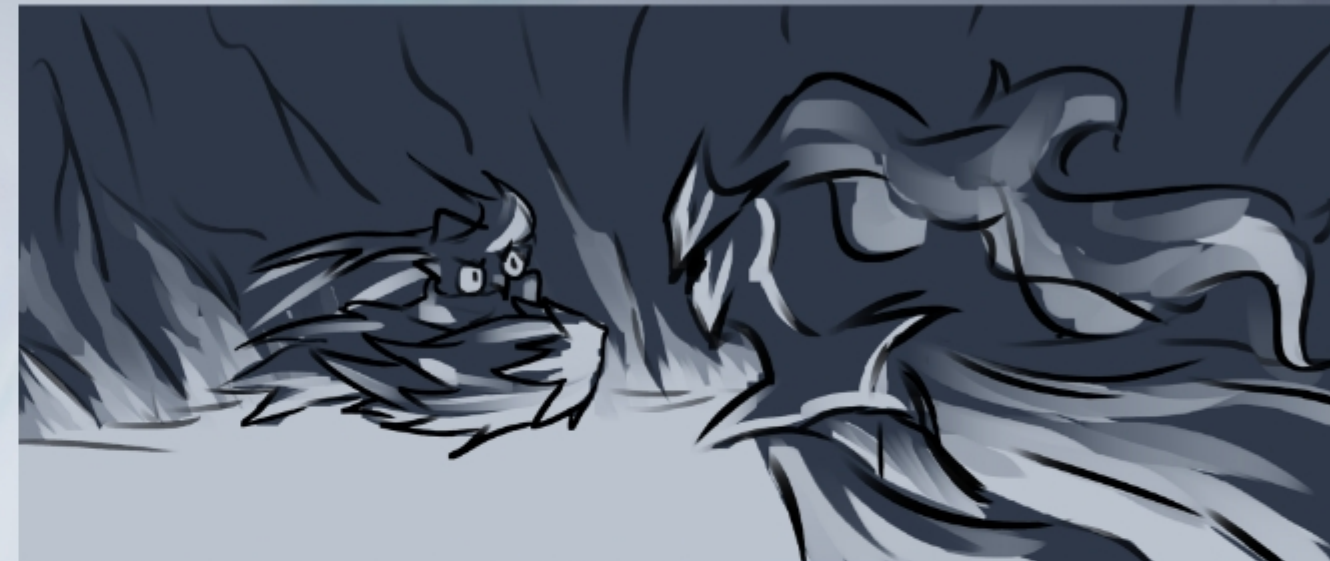
Σκηνή 3 πλάνο 9

Σηκώνεται σιγά σιγά και αρπάζει το όπλο του.



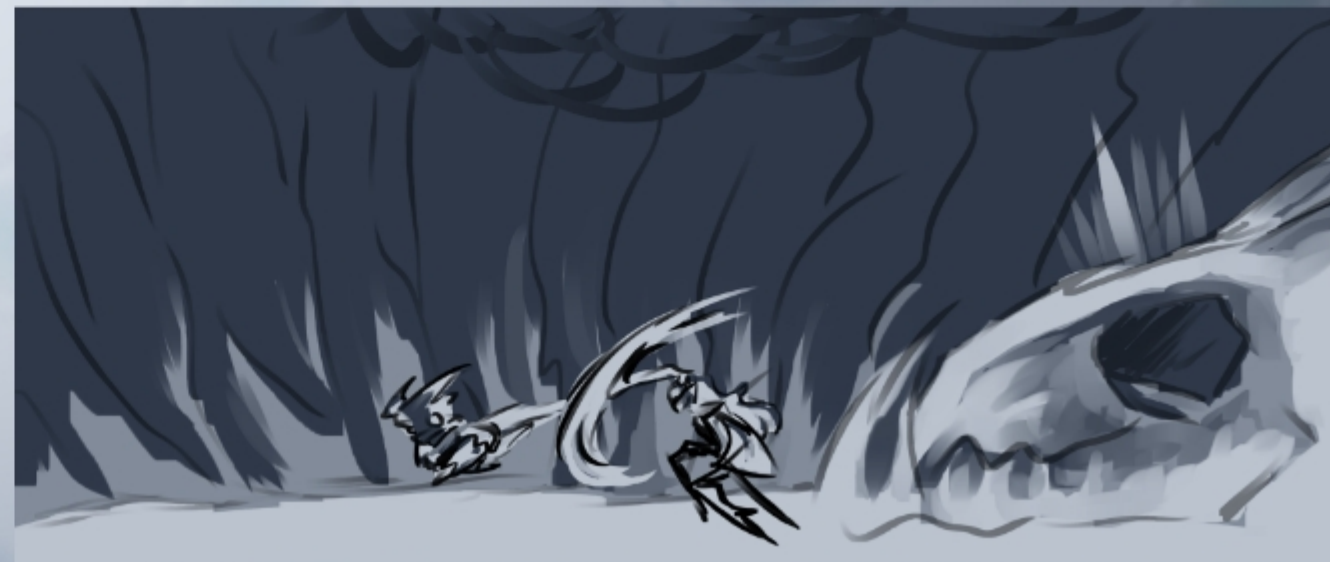
Σκηνή 3 πλάνο 10

Οι δύο χαρακτήρες συγκρούονται.



Σκηνή 3 πλάνο 11 α

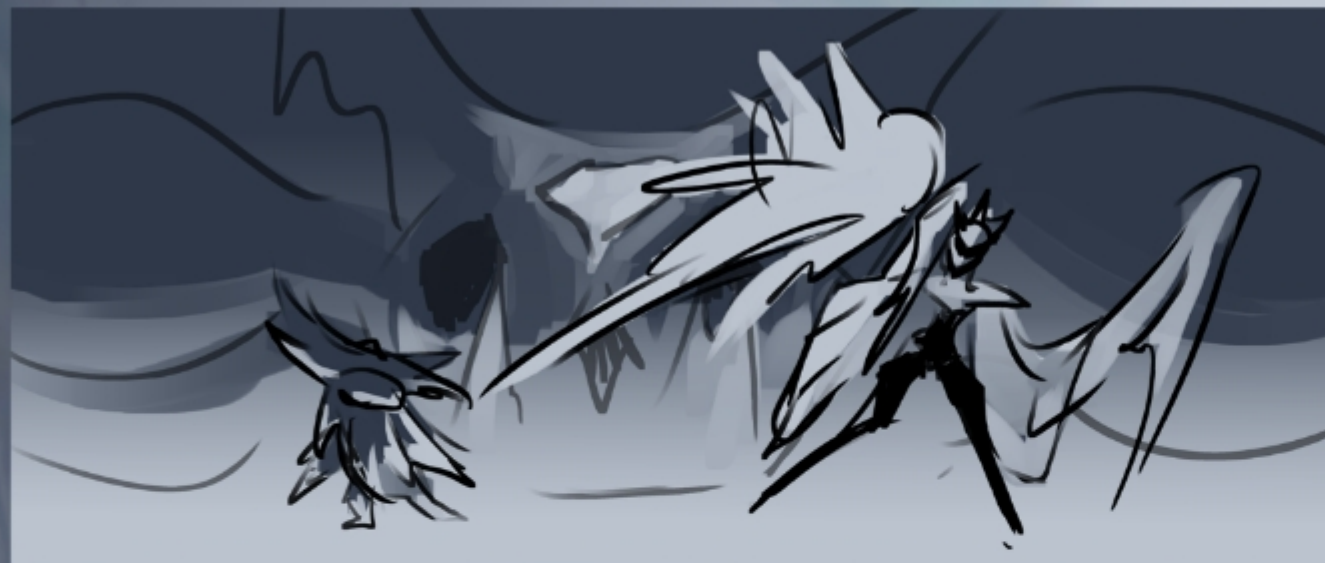
Η αρχηγός αντικρούει τον κυνηγό.



Storyboard

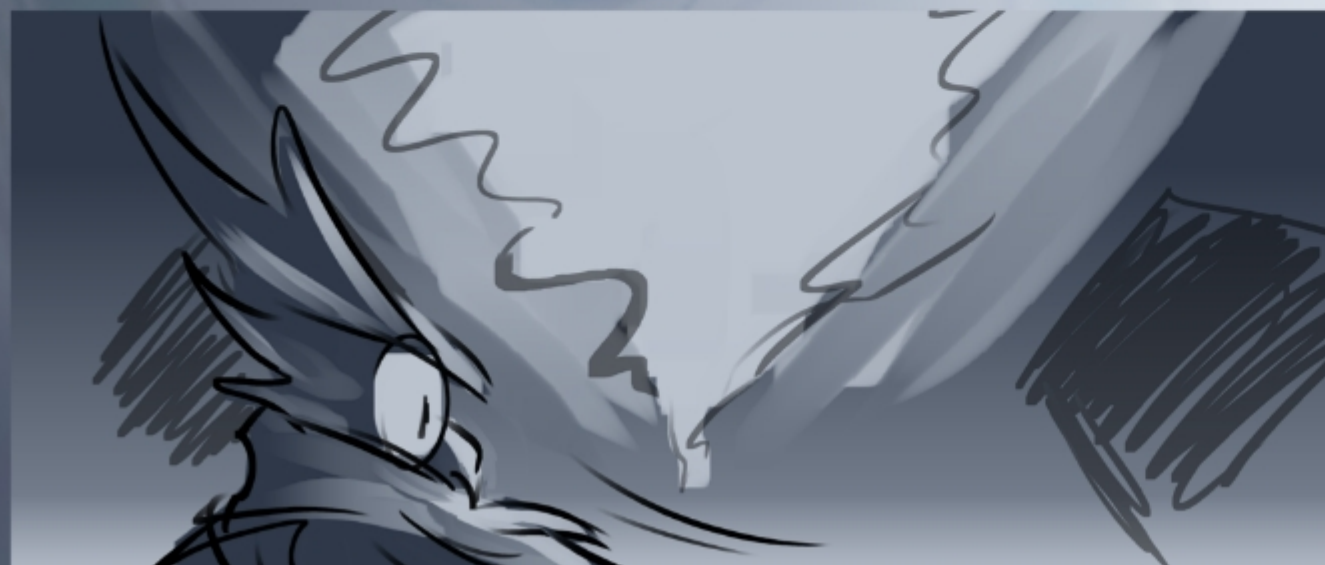
Σκηνή 3 πλάνο 11 β

Ο κυνηγός πυροβολάει και η αρχηγός αμύνεται



Σκηνή 3 πλάνο 11 γ

Ο κυνηγός τρέχει προς το κεφάλι του φιδιού.



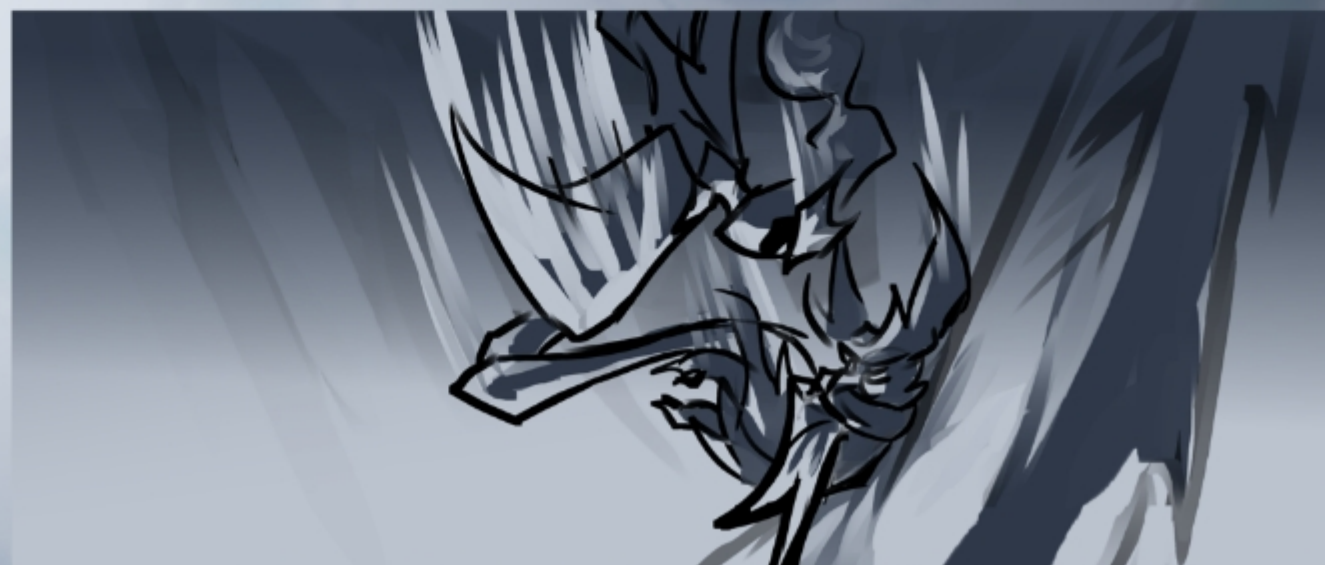
Σκηνή 3 πλάνο 11 δ

Η αρχηγός του επιτίθεται πίσωπλάτα και με δύναμη τον πετάει στον αέρα.



Σκηνή 3 πλάνο 11 ε

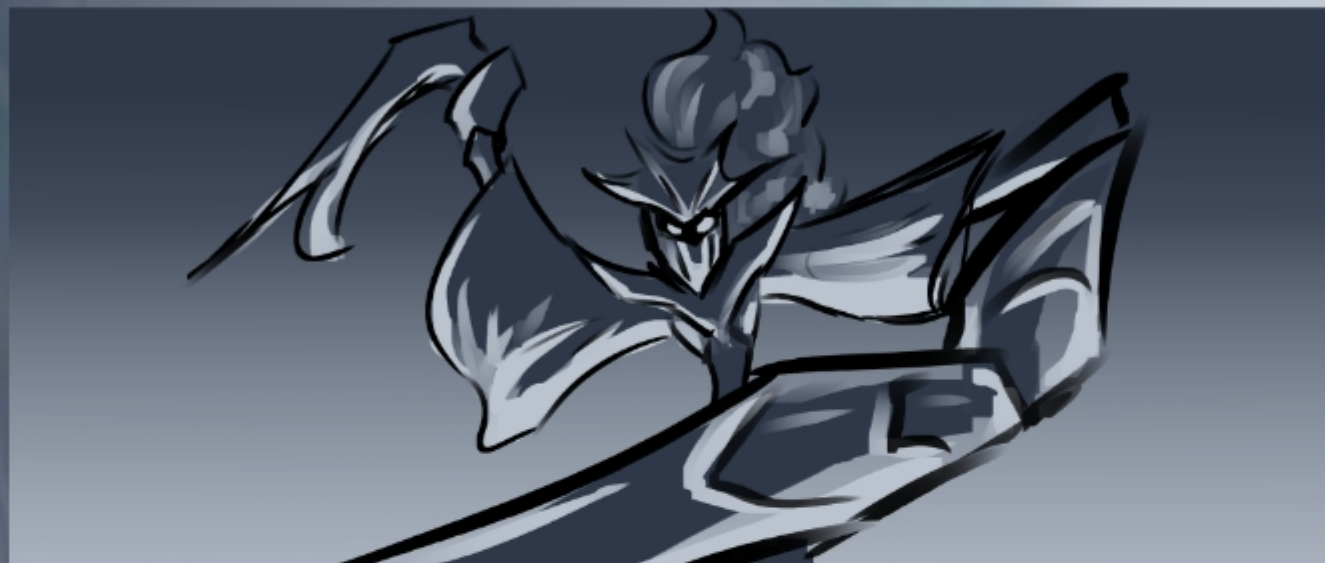
Με δύναμη τον ρίχνει στο κέρατο του φιδιού.



Storyboard

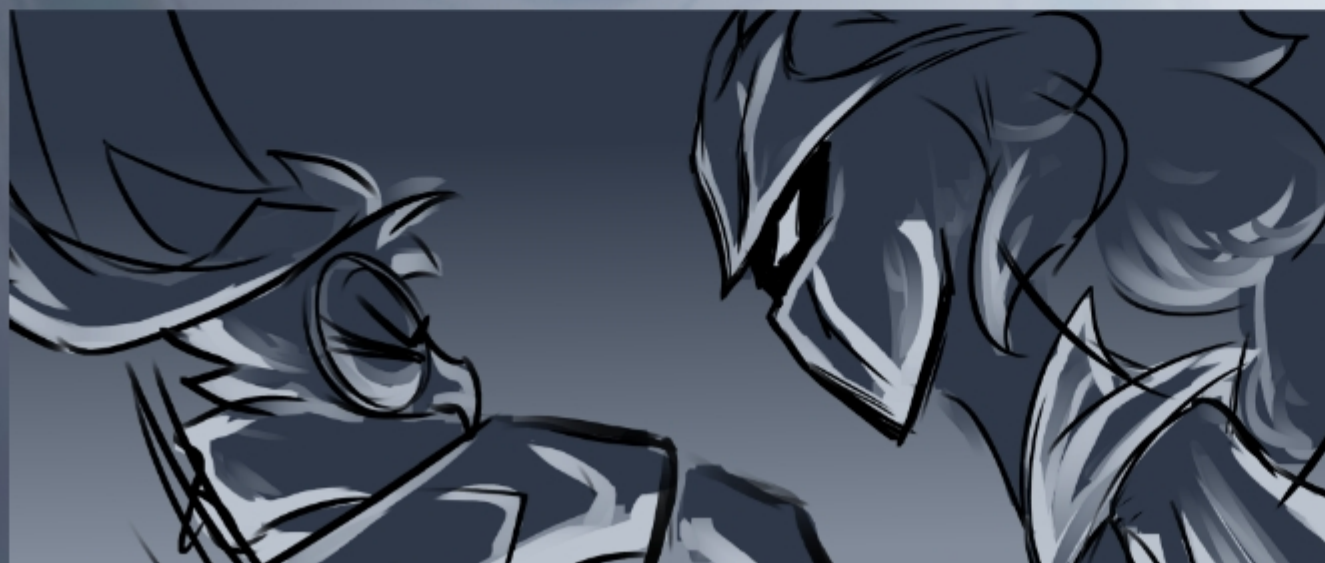
Σκηνή 3 πλάνο 12

Η αρχηγός πέφτει
μπροστά του.



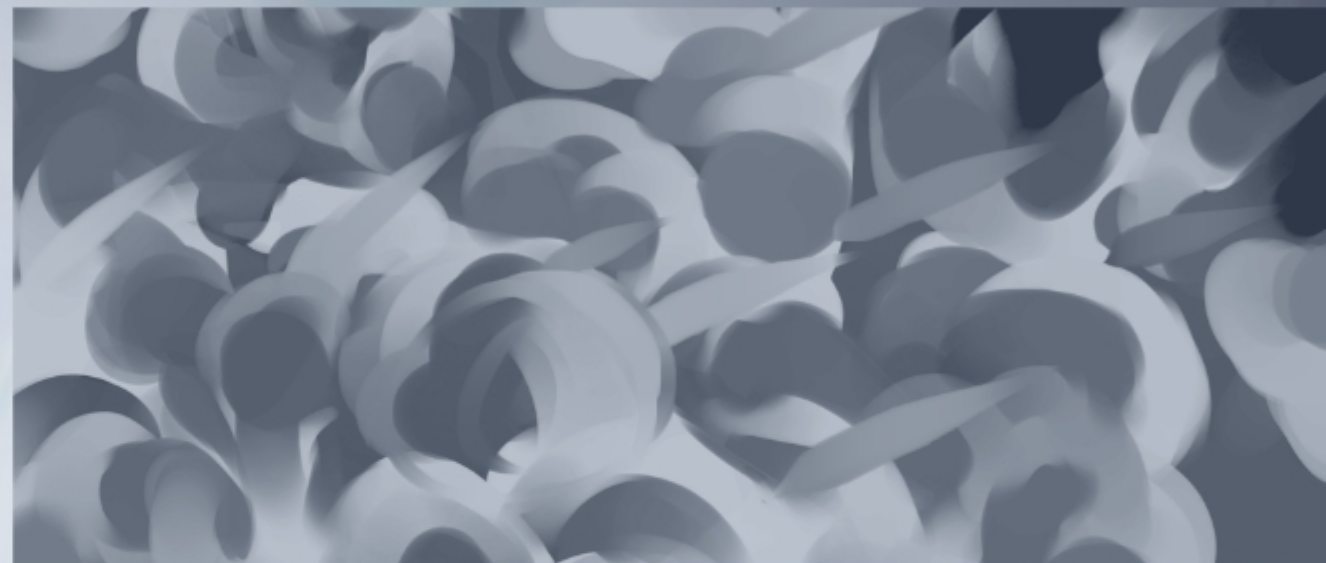
Σκηνή 3 πλάνο 13 α

Τον έχει εγκλωβίσει
και ετοιμάζεται να
τον σκοτώσει.



Σκηνή 3 πλάνο 13 β

Ο κυνηγός
καταφέρνει να
πυροβολήσει για να
γλιτώσει.



Σκηνή 4 πλάνο 1

Μετά την έκρηξη, ο
κυνηγός συνέρχεται,
αλλά η αρχηγός του
επιτίθεται πριν
προλάβει να
αντιδράσει.



Storyboard

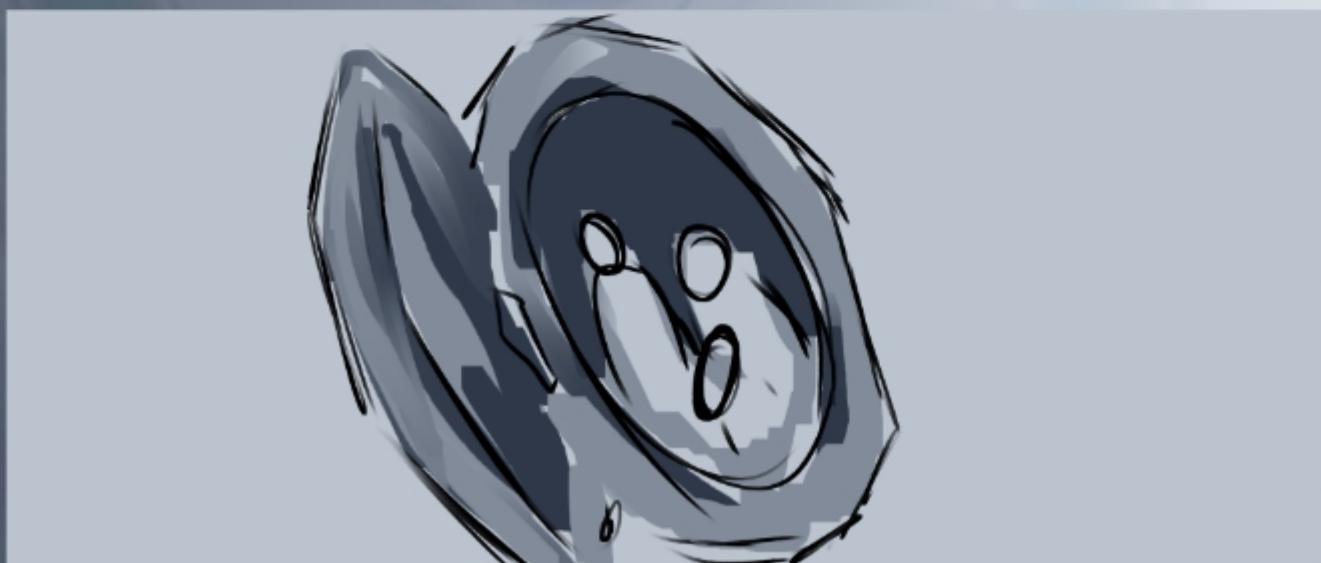
Σκηνή 4 πλάνο 2

Η αρχηγός τον ρίχνει στο έδαφος, αλλά παρατηρεί το μενταγιόν που πέφτει από πάνω του.



Σκηνή 4 πλάνο 3

Κοιτάει την φωτογραφία μέσα στο μενταγιόν.



Σκηνή 4 πλάνο 4

Η αρχηγός κοιτάζει γύρο της και θυμάται τους χαμένους συμμάχους της.



Σκηνή 4 πλάνο 5

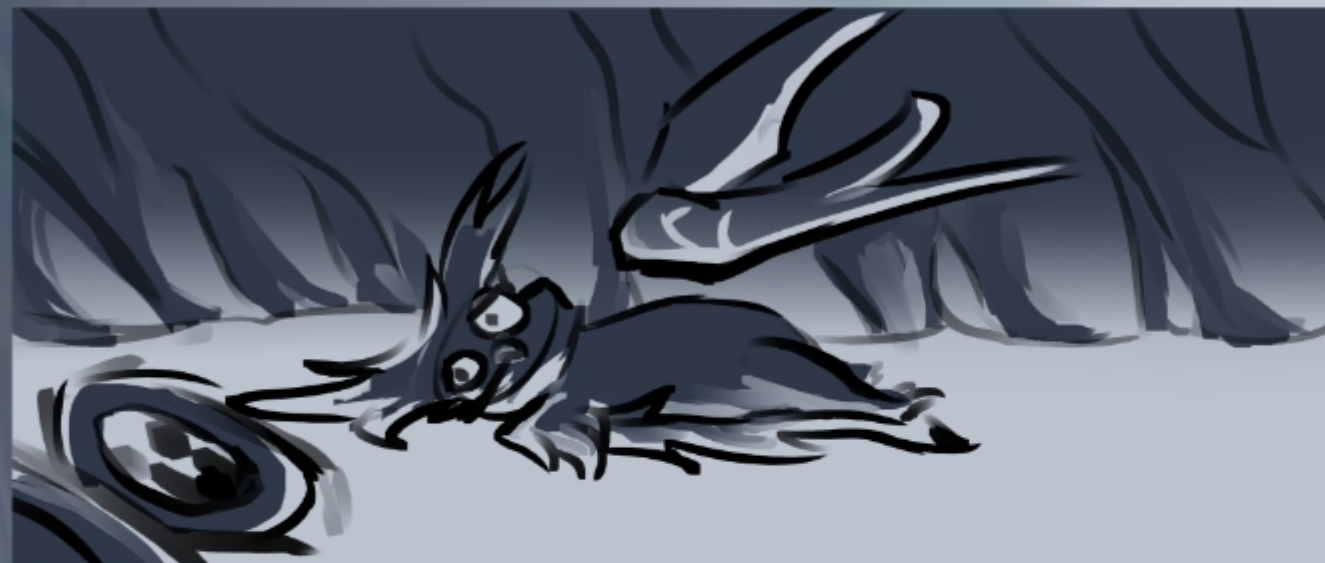
Αναλογίζεται για λίγο και αποφασίζει να τον αφήσει.



Storyboard

Σκηνή 4 πλάνο 6

Η αρχηγός μαζεύει τα όπλα της και ο κυνηγός σηκώνεται τρομαγμένος.



Σκηνή 4 πλάνο 7

Οι δυο χαρακτήρες κοιτούν ο ένας τον άλλον.



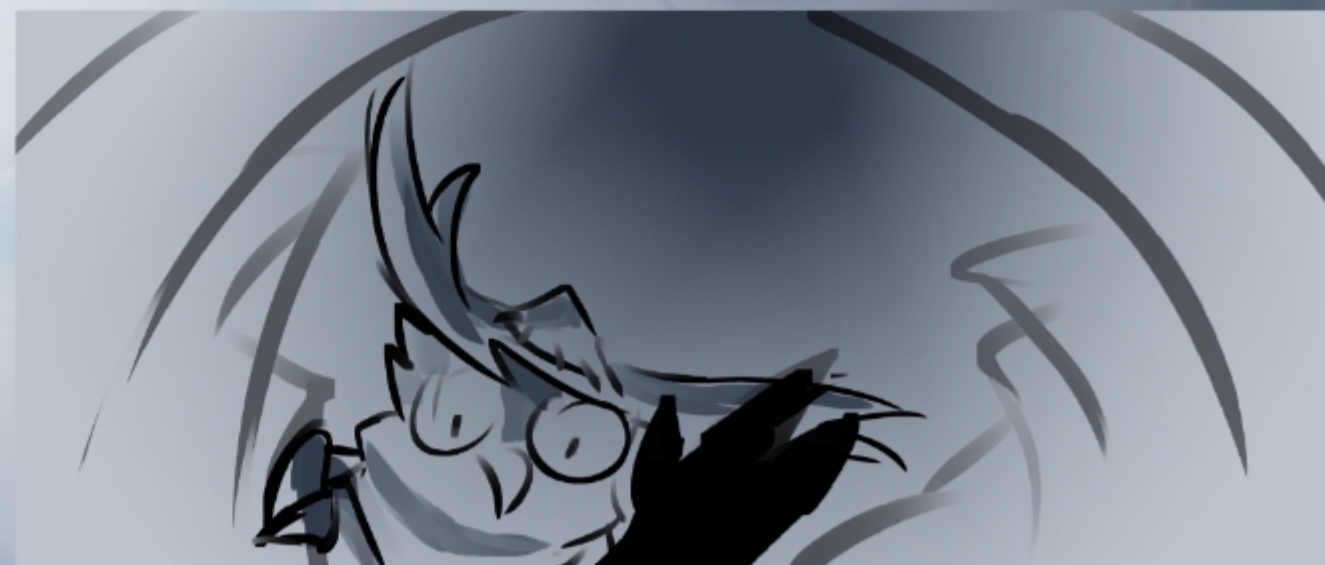
Σκηνή 4 πλάνο 8

Η αρχηγός με δυσκολία, του επιτρέπει να πάρει την μαγεία του φιδιού.



Σκηνή 4 πλάνο 9

Ο κυνηγός πλησιάζει το σπασμένο κεφάλι του φιδιού και παίρνει το φως που βρίσκεται μέσα.



Storyboard

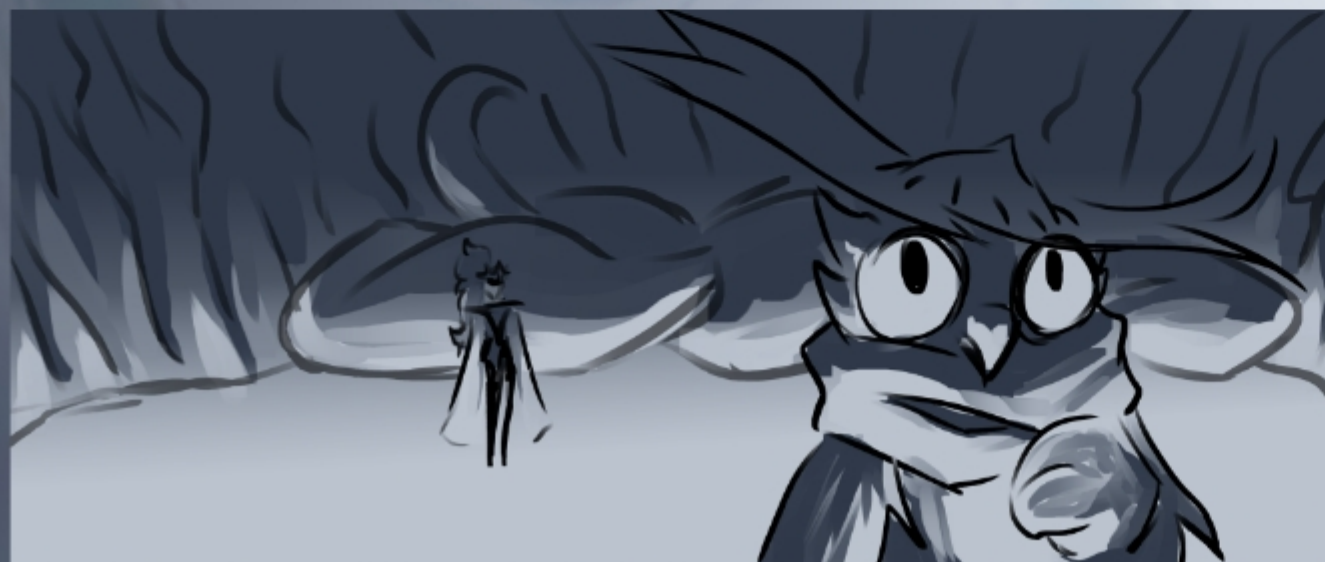
Σκηνή 4 πλάνο 10

Ο κυνηγός κοιτάει την αρχηγό με την μαγεία στα χέρια του.



Σκηνή 4 πλάνο 11

Αφού πήρε αυτό που ήθελε, ο κυνηγός φεύγει.



Σκηνή 4 πλάνο 12

Η αρχηγός τον παρακολουθεί ενώ εξαφανίζεται μέσα στα σύννεφα. Μετά από λίγο πέφτει στο έδαφος.



Σκηνή 4 πλάνο 13

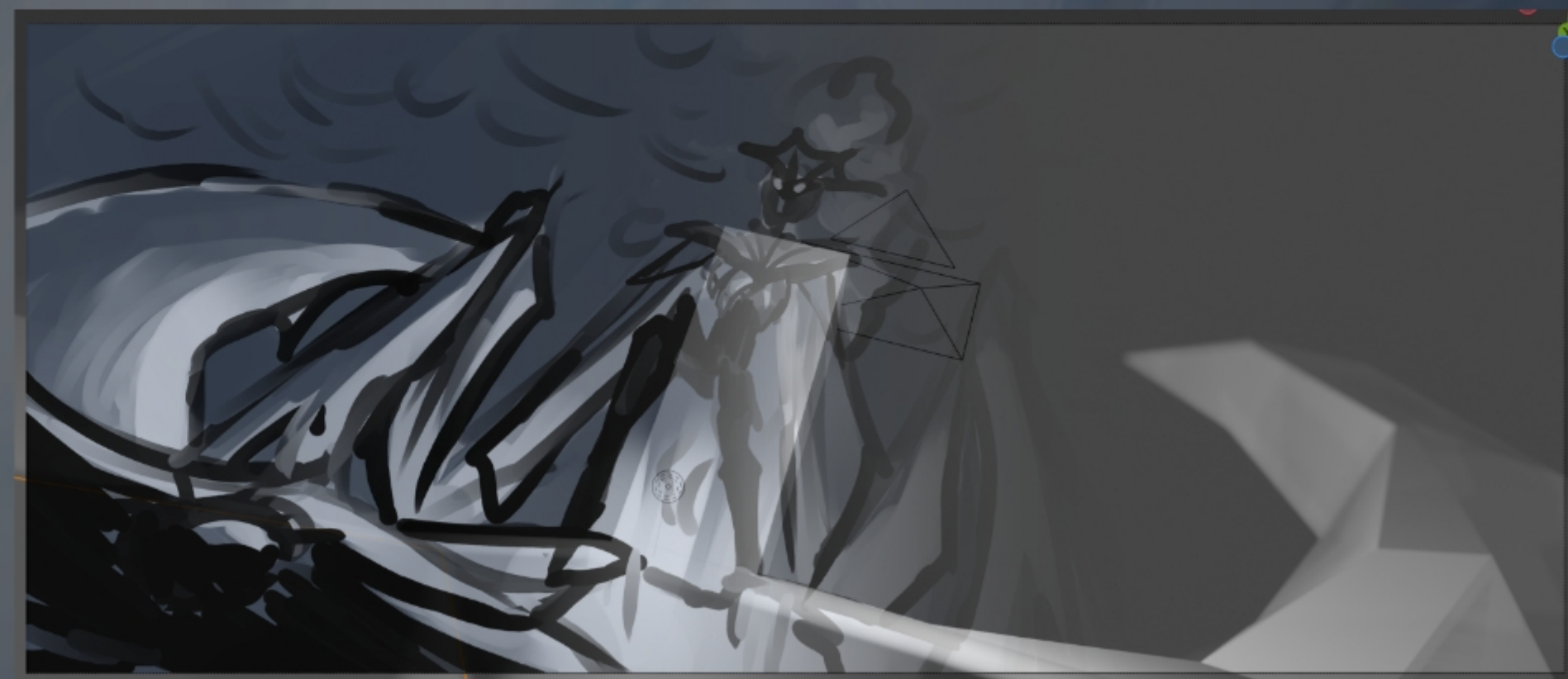
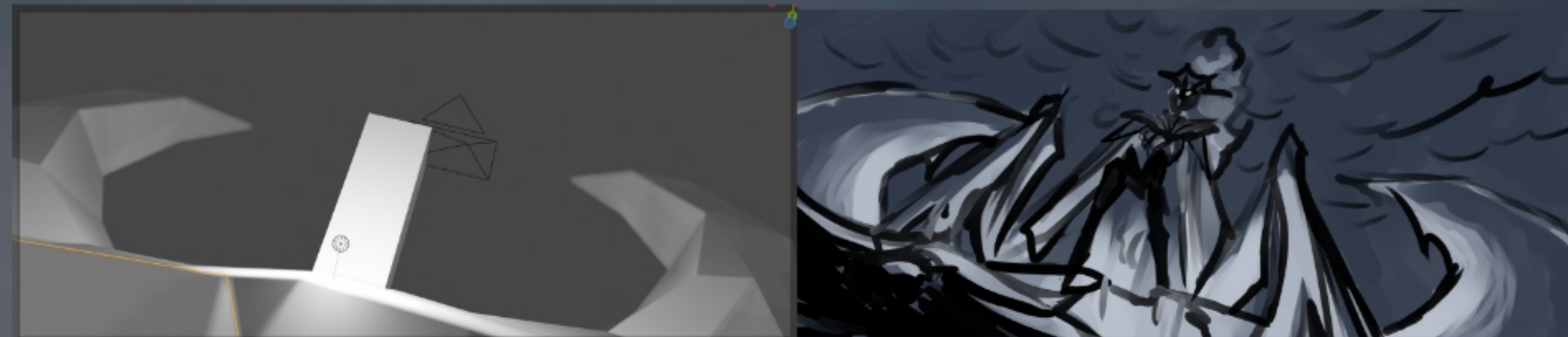
Ο αρχηγός έχει πέσει, περιτριγυρισμένη από τα πνεύματα των νεκρών συμμάχων της.



Διαδικασία δημιουργίας Storyboard

Λόγο της φύσεως της ταινίας, η οποία εστίαζε στην δράση, αναγκάστηκα να πάρω μια διαφορετική προσέγγιση στην δημιουργία του storyboard για τις σκηνές μάχης. Πρώτα όμως ξεκίνησα σχεδιάζοντας τις αρχικές σκηνές της ταινίας οι οποίες έγιναν με τον συνηθισμένο τρόπο, δηλαδή με δισδιάστατες ζωγραφιές που αργότερα μετέφρασα σε τρισδιάστατο περιβάλλον, όταν όμως ήρθε η ώρα για την δημιουργία του storyboard για τις σκηνές μάχης συνειδητοποίησα γρήγορα πως έπρεπε να αλλάξω τεχνική. Έτσι με την συμβουλή του υπεύθυνου καθηγητή ακολούθησα την εξής τεχνική για το storyboard της μάχης: Το πρώτο βήμα ήταν η δημιουργία ενός ακριβούς μοντέλου του περιβάλλοντος της μάχης χωρίς λεπτομέρειες, μετά χρησιμοποίησα 2 κύβους

με τα ακριβή ύψη των χαρακτήρων στους οποίους και έδωσα μια πρόχειρη κίνηση ως αναφορά για τις δράσεις των χαρακτήρων κατά την διάρκεια της μάχης, έτσι είχα την ελευθερία να παίξω με την τοποθέτηση και την κίνηση των καμερών που ήταν τοποθετημένες σε ανάλογα σημεία στο πεδίο της μάχης. Όταν λοιπόν είχα ένα βασικό τρισδιάστατο storyboard για όλη την μάχη έμεινε μόνο να σχεδιάσω με τον παραδοσιακό τρόπο τις τελευταίες σκηνές της ταινίας μετά από την μάχη. Αυτή η τεχνική δημιουργίας storyboard επιτάχυνε σημαντικά την δημιουργία της ταινίας αλλά ταυτόχρονα είχε ως αποτέλεσμα πιο ενδιαφέρουσες συνθέσεις για τα πλάνα της μάχης και μια πολύ καλή οπτική ροή ανάμεσά τους.

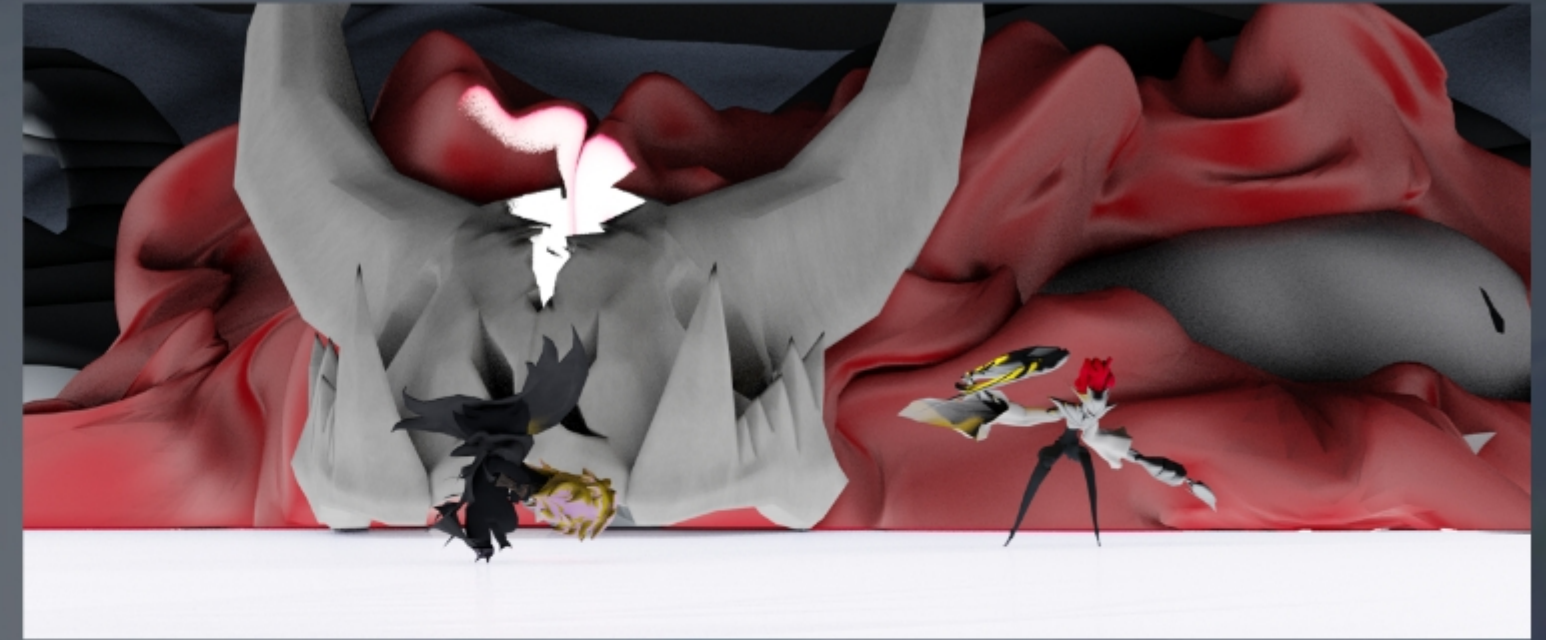


Δημιουργία 2d οπτικών εφέ

Αφού ξεκίνησα το animation σε διάφορες σκηνές μάχης της ταινίας προσπαθούσα να βρω έναν στιλιστικό τρόπο να απεικονίσω τις εκρήξεις από το όπλο του κυνηγού, συνειδητοποίησα όμως γρήγορα ότι μου έλλειπαν οι απαραίτητες γνώσεις και ο χρόνος για να φτιάξω ένα τέτοιο εφέ στο blender, αποφάσισα λοιπόν να δοκιμάσω να φτιάξω όλα τα εφέ με 2d πάνω από τα πλάνα που είχα κάνει ήδη render. Τα εφέ αυτά έγιναν σε λιγότερα καρέ από το 3d animation τις ταινίας (3d animation: 24 fps, 2d animation: 12 fps)

Για την συγκεκριμένη τεχνική εμπνεύστηκα από την σειρά "Arcane" (2021) και από τις ταινίες "Puss in boots the last wish" (2022), "Spiderman across the spiderverse" (2023).

για να μένουν πιο εύκολα στο μάτι του θεατή αλλά και για να μειώσω το ποσό δουλειάς που έπρεπε να κάνω. Επιπλέον για να ενώσω τα δύο στυλ (και να αυξήσω την πειστικότητα, πως τα εφέ υπάρχουν στο σύμπαν της ταινίας), έβαλα κινούμενα φώτα στις σκηνές με εκρήξεις, παρόλο που το animation των εφέ ήταν 12 fps τα μετακινούσα σε 24 fps έτσι ώστε να ταιριάζει στο περιβάλλον και τέλος επεξεργάστηκα τα καρέ και τους χαρακτήρες, έτσι ώστε να αλληλεπιδρούν όπως πρέπει.



Λογότυπο τίτλου ταινίας

THE
SERPENT'S
DUEL

THE
SERPENT'S
DUEL

The Serpent's
duel

The Serpent's
Duel

The Serpent's
Duel

The Serpent's
Duel

THE
SERPENT'S
DUEL

The Serpent's
Duel

The Serpent's
duel

The Serpent's
Duel

The Serpent's duel

Σκίτσα αφίσσας ταινίας



Περιεχόμενα

Βασικά στοιχεία ταινίας.....	3
Εξέλιξη δημιουργίας της ταινίας.....	5
Οπτικό στυλ.....	7
Το φίδι.....	9
Ο κυνηγός.....	11
Η αρχηγός.....	19
Τα πνεύματα των ιπποτών.....	25
Storyboard.....	27
Διαδικασία δημιουργίας Storyboard.....	57
Δημιουργία 2d οπτικών εφέ.....	59
Λογότυπο τίτλου ταινίας.....	61
Σκίτσα Αφίσας της ταινίας.....	63

