



# Film Location Greece

Παρουσίαση Πτυχιακής Εργασίας  
Φωτεινή Αναστασία Κοσκινά

Υπεύθυνος Καθηγητής:  
Δρ. Σπυρίδων Σιάκας  
Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής  
Σχολή Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού  
Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας  
ΑΚ. ΕΤΟΣ 2023-2024



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ  
Τμήμα Γραφιστικής  
και Οπτικής Επικοινωνίας

# Διπλωματική / Πτυχιακή Εργασία

Τίτλος εργασίας: Film Location

Συγγραφέας: Κοσκινά Φωτεινή Αναστασία  
Α. Μ. : 19674078

Αθήνα, Ιούλιος του 2024

Τίτλος εργασίας: Film Location

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

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

Α/α	ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΔΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΥΠΟΓΡΑΦΗ
	Δρ Σπυρίδων Σιάκας	ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ	
	Δρ Λαμπρινή Τριβέλλα	ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟΣ ΥΠΟΤΡΟΦΟΣ	
	Δρ Ελένη Μούρη	ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ	

## ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Κοσκινά Φωτεινή Αναστασία του Παναγιώτη, με αριθμό μητρώου 19674078 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  
Κοσκινά Φωτεινή  
Αναστασία



# Περιεχόμενα

- 6 Εισαγωγή
- 7 Σημασία του Film Location
- 8 Διαδικασία επιλογής Film Location
- 9 Βασικά κριτήρια
- 12 Τελική επιλογή χώρου
- 13 Πλεονεκτήματα και Μειονεκτήματα
- 14 Case Studies
- 16 Φωτισμός
- 17 Πρωινός Φωτισμός
- 18 Golden Hour
- 19 Βραδινός Φωτισμός
- 20 Design Process Εξωτερικού χώρου
- 22 Τοιχογραφίες
- 23 Design Process Εσωτερικού χώρου
- 26 Design Process στη Unreal Engine
- 27 1st to 3d View Change
- 29 Button Hitbox Trigger
- 30 Light Shift Trigger
- 31 Basic Controls
- 35 Προγράμματα που χρησιμοποιήθηκαν
- 36 Πρόταση για Παιχνίδι
- 37 Προτεινόμενος Χάρτης των στοιχείων

# Εισαγωγή



Το Film Location είναι ένα μέρος όπου μερικές ή όλες οι σκηνές μιας ταινίας γυρίζονται έξω από ένα περιβάλλον στούντιο.

Αυτές οι τοποθεσίες μπορεί να είναι φυσικά περιβάλλοντα, αστικά περιβάλλοντα, ιστορικές τοποθεσίες ή ακόμα και ειδικά κατασκευασμένα σύνολα που υπάρχουν στον πραγματικό κόσμο.

Η επιλογή της τοποθεσίας της ταινίας είναι ζωτικής σημασίας καθώς προσθέτει αυθεντικότητα, βάθος και πλαίσιο στην αφήγηση, συμβάλλοντας σημαντικά στην αφήγηση και την οπτική έλξη μιας ταινίας.

# Σημασία του Film Location

Το Film Location είναι ένα ζωτικό στοιχείο της δημιουργίας ταινιών που συμβάλλει στην αυθεντικότητα, την ατμόσφαιρα και τη συνολική επίδραση μιας ταινίας.

Παρέχουν το σκηνικό πάνω στο οποίο εκτυλίσσονται οι ιστορίες, οι χαρακτήρες αναπτύσσονται και το κοινό βυθίζεται στον αφηγηματικό κόσμο.

Η προσεκτική επιλογή και χρήση τοποθεσιών μπορεί να ανυψώσει μια ταινία, καθιστώντας την πιο αξέχαστη και ελκυστική για τους θεατές.





Διαδικασία επιλογής χώρου για  
Film Location



# Βασικά κριτήρια



## Οπτική Καταλληλότητα

Ο χώρος πρέπει να ανταποκρίνεται στις αισθητικές και θεματικές ανάγκες της ταινίας και να ενισχύει τη σωστή ατμόσφαιρα και διάθεση που θέλει να αποδώσει το έργο.



## Πρακτικότητα

Ο χώρος πρέπει να είναι εύκολα προσβάσιμος για το συνεργείο, τους ηθοποιούς και τον εξοπλισμό.

Παρουσία βασικών υποδομών όπως ηλεκτρικό ρεύμα, νερό και εγκαταστάσεις υγιεινής καθώς και επαρκής χώρος για τη στάθμευση των οχημάτων παραγωγής και των αυτοκινήτων του συνεργείου.



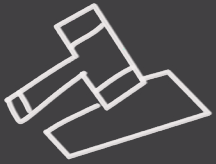
## Κόστος

Το κόστος για την άδεια χρήσης του χώρου και τυχόν επιπλέον άδειες που απαιτούνται και το κόστος εγκατάστασης και προετοιμασίας του χώρου, συμπεριλαμβανομένων τυχόν μετατροπών ή διακοσμήσεων.



## Περιβαλλοντικοί Παράγοντες

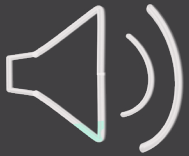
Ανθεκτικότητα του χώρου στις καιρικές συνθήκες κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων και ο φυσικός φωτισμός ως δυνατότητα ελέγχου του φωτισμού για τις ανάγκες των σκηνών.



### Νομικά και Διοικητικά Θέματα

Συμμόρφωση με τοπικούς κανονισμούς και νόμους σχετικά με τα γυρίσματα.

Διασφάλιση ότι ο χώρος είναι ασφαλής για όλους τους εμπλεκόμενους.



### Πρακτικά Θέματα Παραγωγής

Ελάχιστη εξωτερική ηχορύπανση που μπορεί να επηρεάσει τις ηχογραφήσεις.

Διαθεσιμότητα του χώρου για όλη τη διάρκεια των γυρισμάτων.



### Πρόσθετες Υπηρεσίες και Υποστήριξη

Διαθεσιμότητα τοπικών υπηρεσιών όπως ξενοδοχεία, εστιατόρια και συνεργεία υποστήριξης.

Ενδεχόμενη υποστήριξη από τοπικούς φορείς ή την κοινότητα.



### Προηγούμενη Εμπειρία

Αν ο χώρος έχει χρησιμοποιηθεί ξανά για γυρίσματα και πώς ήταν η εμπειρία.

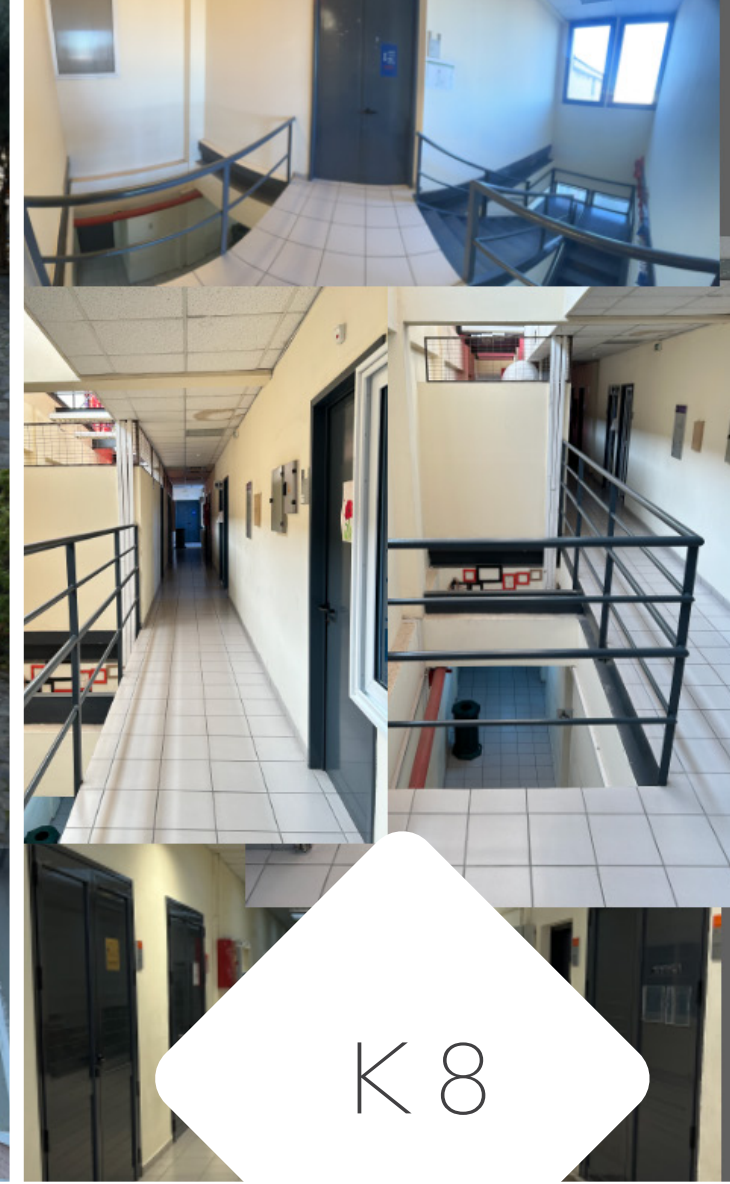
Σχόλια και αξιολογήσεις από προηγούμενες παραγωγές.



Άλσος



ΠΑΔΑ



Κ 8



Κ 15

Τελική επιλογή χώρου

# Πλεονεκτήματα

- + Η χρήση υπαρκτών τοποθεσιών μπορεί να μειώσει την ανάγκη για κατασκευή περίπλοκων σκηνικών.
- + Οι ταινίες που γυρίζονται σε συγκεκριμένες τοποθεσίες μπορούν να προσελκύσουν τουρισμό και να προωθήσουν τις περιοχές αυτές.
- + Ο φυσικός φωτισμός και οι ακουστικές ιδιότητες των τοποθεσιών μπορούν να βελτιώσουν την ποιότητα της παραγωγής χωρίς την ανάγκη για πολλή τεχνητή παρέμβαση.

# Μειονεκτήματα

- Οι εξωτερικές τοποθεσίες είναι ευάλωτες σε απρόβλεπτες καιρικές συνθήκες που μπορεί να καθυστερήσουν τα γυρίσματα και την ποιότητα της παραγωγής χωρίς την ανάγκη για πολλή τεχνητή παρέμβαση.

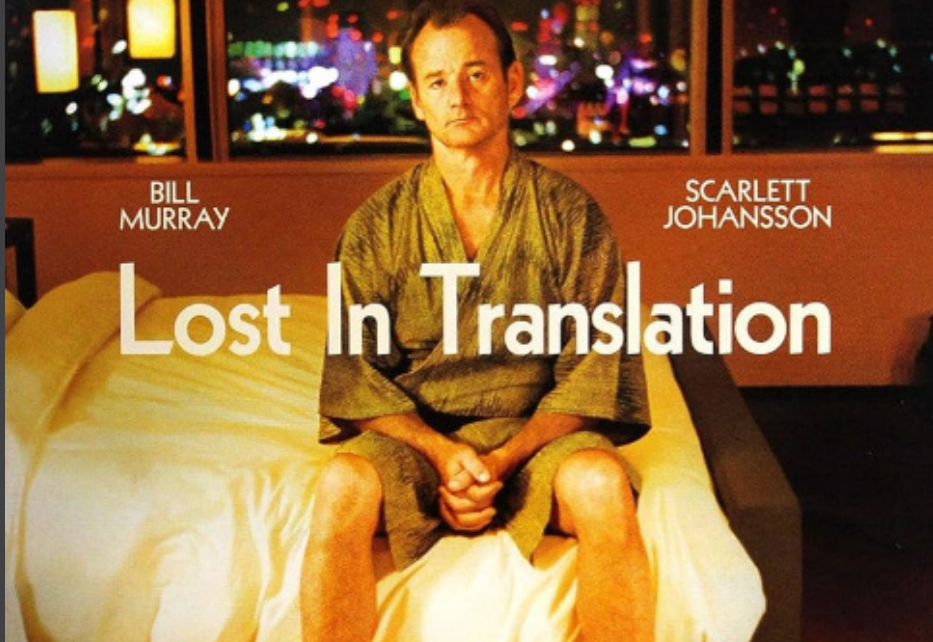


# Case studies



The Lord of the Rings Trilogy (2001-2003)  
Τοποθεσία: Νέα Ζηλανδία

- + Η αυθεντικότητα και η οπτική εντύπωση των τοποθεσιών συνέβαλαν στην επιτυχία της τριλογίας. Η Νέα Ζηλανδία έγινε σημαντικός τουριστικός προορισμός μετά την κυκλοφορία των ταινιών.
- Το κόστος και οι προκλήσεις μεταφοράς και συντονισμού ήταν σημαντικά, καθώς πολλές τοποθεσίες ήταν απομακρυσμένες και δύσκολα προσβάσιμες.



Lost in Translation (2003)  
Τοποθεσία: Τόκιο, Ιαπωνία

- + Ενισχύθηκε η σχέση των χαρακτήρων με το περιβάλλον τους.
- Πολυσύχναστες τοποθεσίες και οι δυσκολίες στην απόκτηση αδειών για γυρίσματα σε δημόσιους χώρους.

## The Dark Knight (2008)

Τοποθεσία: Σικάγο, ΗΠΑ

- + Η χρήση πραγματικών τοποθεσιών προσέφερε αυθεντικότητα και αύξησε την ένταση και τον ρεαλισμό των σκηνών δράσης.
- Η κυκλοφοριακή συμφόρηση και οι διακοπές που προκάλεσαν τα γυρίσματα σε πολυσύχναστους δρόμους του Σικάγο.



## Skyfall (2012)

Τοποθεσία: Σκωτία, Αγγλία, Τουρκία, Κίνα

- + Οι πολυποίκιλες τοποθεσίες αύξησαν την οπτική έλξη της ταινίας και πρόσθεσαν πλούτο στην αφήγηση.
- Η διαχείριση γυρισμάτων σε πολλές διεθνείς τοποθεσίες αυξάνει την πολυπλοκότητα και το κόστος παραγωγής.



# Φωτισμός

Ο φωτισμός παίζει κρίσιμο ρόλο στα γυρίσματα σε πραγματικές τοποθεσίες και έχει σημαντική επίδραση στην αισθητική και τη συνολική ποιότητα της ταινίας.

Καθορίζει τη διάθεση μιας σκηνής.

Η χρήση φυσικού φωτισμού μπορεί να προσδώσει αυθεντικότητα και ρεαλισμό στη σκηνή.

Ο σωστός φωτισμός μπορεί να βοηθήσει στην εναρμόνιση των ηθοποιών και των αντικειμένων με το φυσικό περιβάλλον, κάνοντας τη σκηνή να φαίνεται πιο οργανική και λιγότερο "σκηνοθετημένη".

Ο φωτισμός μπορεί να αναδείξει σημαντικά στοιχεία της σκηνής, όπως το πρόσωπο ενός ηθοποιού, τα αρχιτεκτονικά χαρακτηριστικά μιας τοποθεσίας ή τις υφές των αντικειμένων.

Η διατήρηση ενός συνεπούς στυλ φωτισμού σε όλες τις σκηνές είναι κρίσιμη για την αισθητική συνοχή της ταινίας. Αυτό μπορεί να είναι ιδιαίτερα προκλητικό όταν γυρίζονται σκηνές σε διαφορετικές ώρες της ημέρας ή σε ποικίλες καιρικές συνθήκες.

Ο φωτισμός μπορεί να συμβάλλει στη δημιουργία ενός συγκεκριμένου στυλ ή ύφους που υποστηρίζει τη θεματική και την καλλιτεχνική προσέγγιση της ταινίας.



# Πρωινός Φωτισμός

Το φως το πρωί το φως είναι συνήθως πιο μαλακό και διάχυτο λόγω της χαμηλής γωνίας του ήλιου και της πιθανής παρουσίας ομίχλης ή σύννεφων, αποφεύγοντας τις σκληρές σκιές.

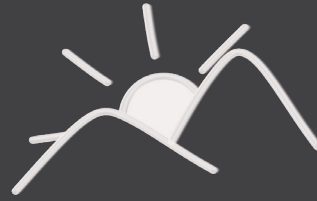
Ο πρωινός φωτισμός συχνά περιλαμβάνει ζεστά, χρυσαφένια χρώματα, δίνοντας μια αίσθηση ανανέωσης και νέας αρχής.

Ο φωτισμός αυτός δημιουργεί μια αίσθηση ηρεμίας, γαλήνης και συχνά χρησιμοποιείται για σκηνές που θέλουν να αποδώσουν μια αίσθηση ηρεμίας ή νέας αρχής.

Χρησιμοποιείται συχνά για να τονίσει ρομαντικές ή ειρηνικές σκηνές, δίνοντας έναν ευχάριστο και ζεστό τόνο.

Συμβολίζει την αρχή μιας νέας ημέρας, νέες δυνατότητες ή μια νέα φάση στη ζωή των χαρακτήρων. Ιδανικό για σκηνές στη φύση ή εξωτερικούς χώρους, όπου το φυσικό φως ενισχύει τη ρεαλιστικότητα και την αυθεντικότητα.

# Golden Hour



Ο φωτισμός στη golden hour σε μια ταινία είναι ιδιαίτερα δημοφιλής για την εκπληκτική ποιότητα φωτός που προσφέρει. Χαρακτηριστικά του

Το φως είναι θερμό και χρυσαφένιο, δημιουργώντας μαλακές, μακρές σκιές και προσδίδοντας μια μαγευτική, ρομαντική ατμόσφαιρα.

Το φως είναι μαλακό και διάχυτο, αποφεύγοντας τις σκληρές σκιές και τις έντονες αντιθέσεις.

Οι σκιές είναι μακρές και απαλές, προσθέτοντας βάθος και διάσταση στη σκηνή.

Χρησιμοποιείται συχνά για να τονίσει ρομαντικές ή συναισθηματικά φορτισμένες σκηνές, δίνοντας έναν ονειρικό και νοσταλγικό τόνο.

Μπορεί να συμβολίζει μεταβάσεις, αλλαγές ή σημαντικές στιγμές στη ζωή των χαρακτήρων.

Ενισχύει την οπτική ομορφιά των σκηνών, καθιστώντας τις πιο εντυπωσιακές και κινηματογραφικές.

# Βραδινός Φωτισμός



Συνήθως χρησιμοποιείται χαμηλός φωτισμός για να δημιουργήσει σκιές και να προσδώσει μια αίσθηση μυστηρίου ή έντασης.

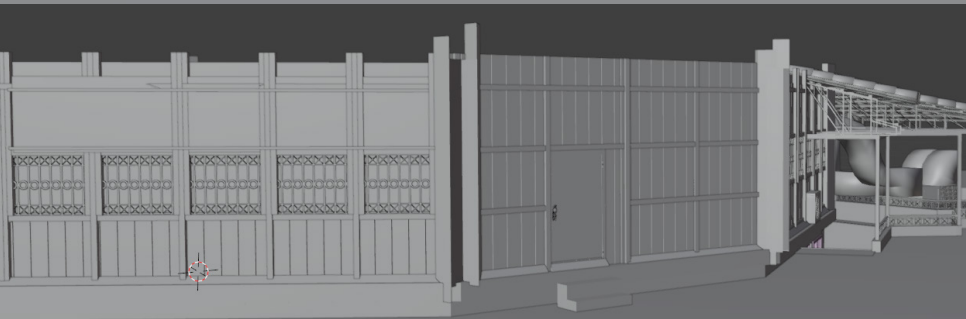
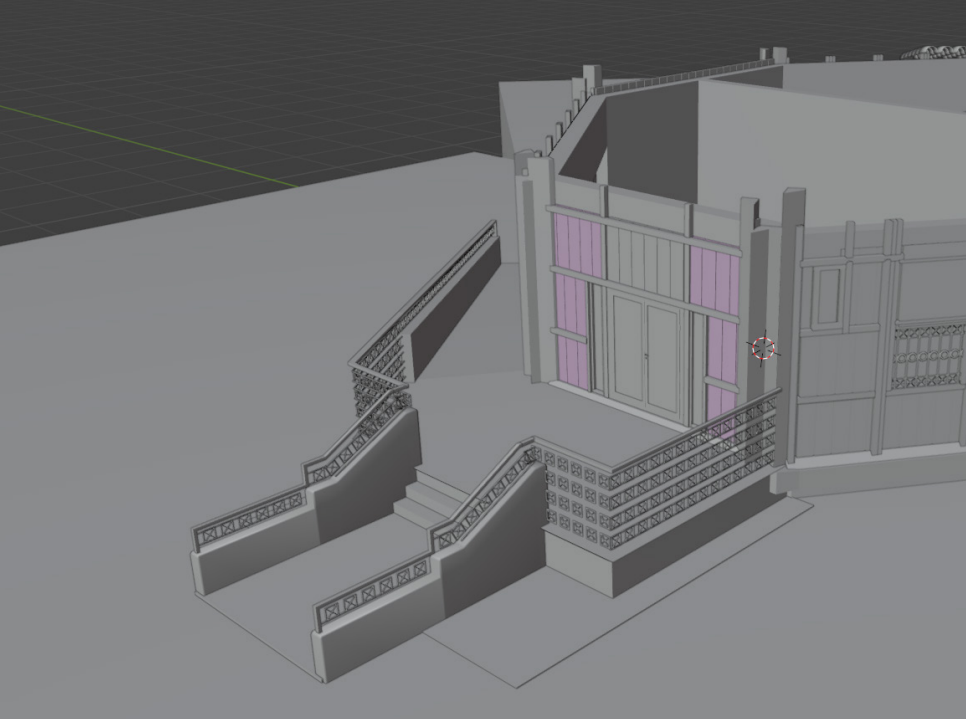
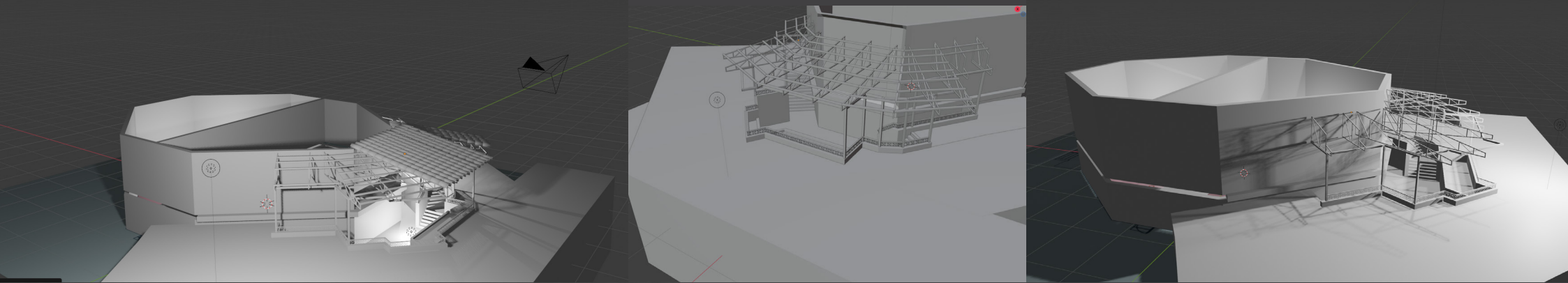
Συχνά δημιουργούνται σκληρές σκιές και έντονες αντιθέσεις για να τονιστούν τα χαρακτηριστικά των προσώπων και των αντικειμένων, καθώς και για να δημιουργηθεί δράμα.

Η χρήση χρωματιστών φωτιστικών πηγών, όπως μπλε ή πράσινου φωτισμού, μπορεί να προσδώσει συγκεκριμένη ατμόσφαιρα ή να υποδηλώσει διαφορετικές πηγές φωτός (π.χ., φώτα νέον, φεγγάρι).

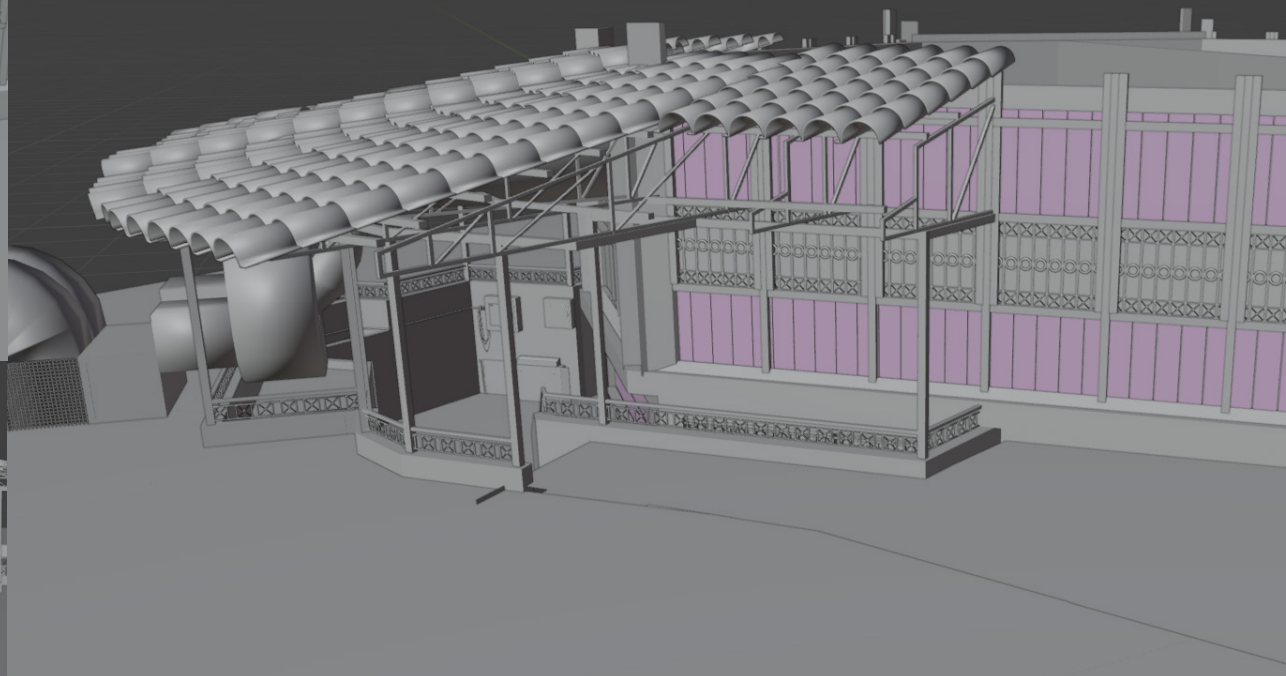
Ο βραδινός φωτισμός χρησιμοποιείται συχνά για να δημιουργήσει μια αίσθηση μυστηρίου, έντασης, κινδύνου ή ρομαντισμού.

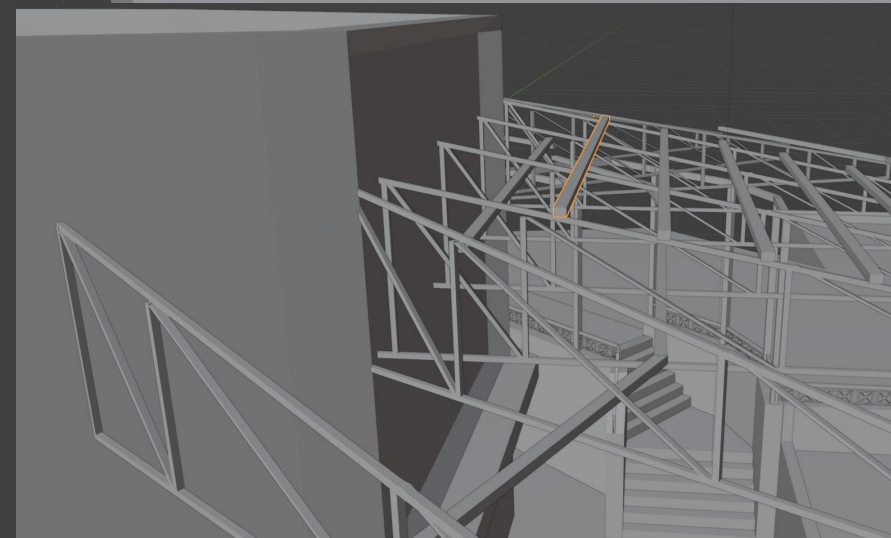
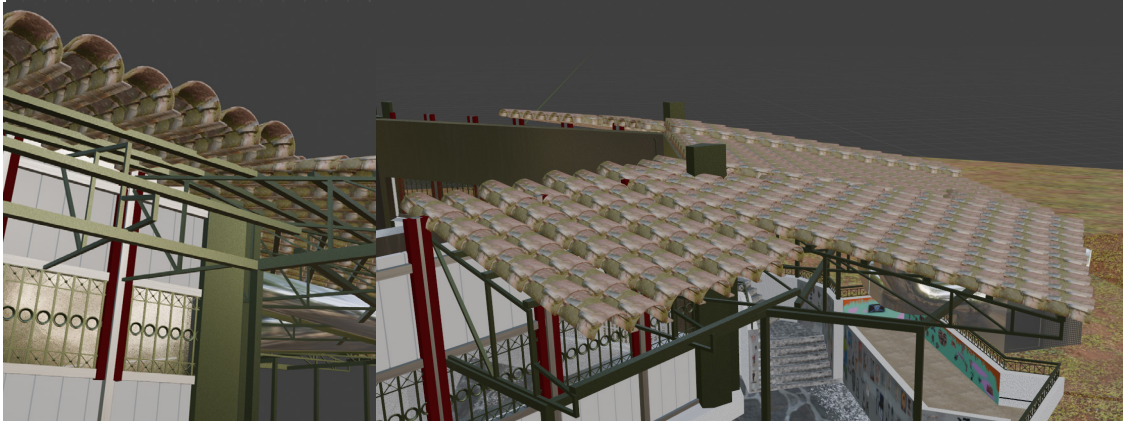
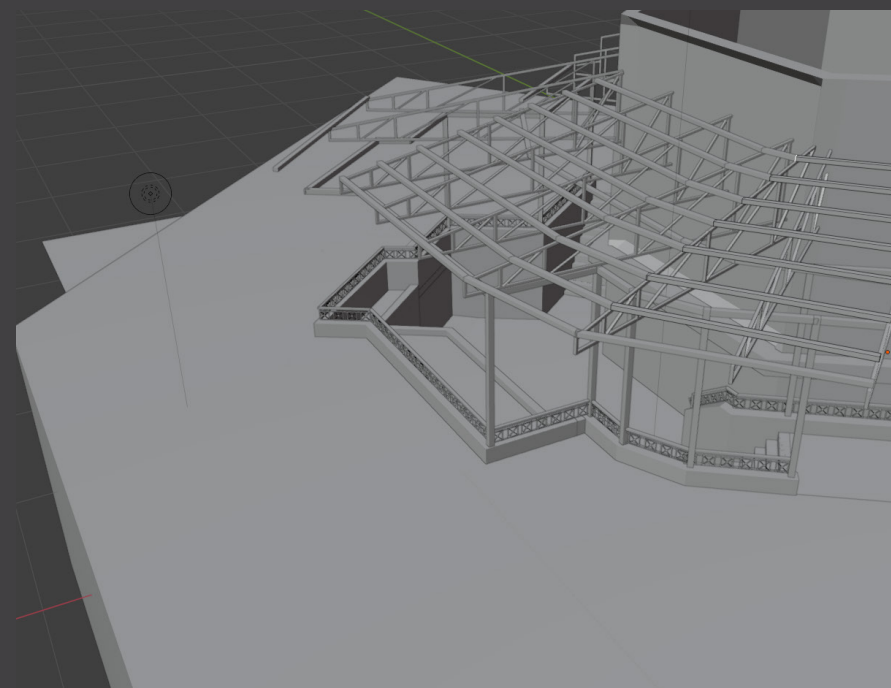
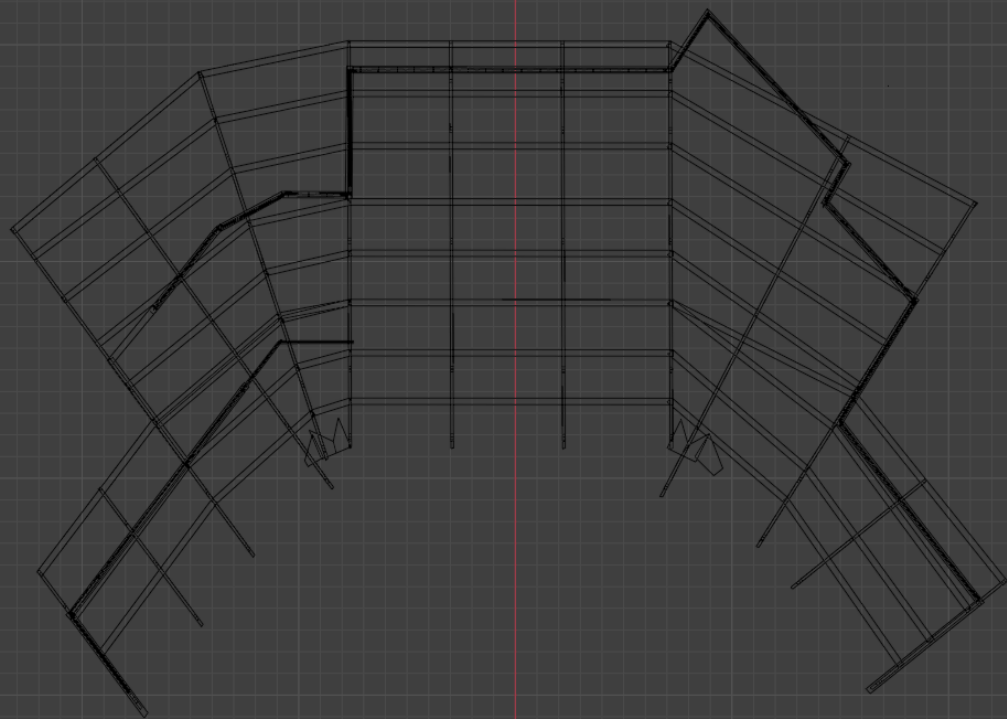
Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να ενισχύσει δραματικές στιγμές, προσδίδοντας βαρύτητα και ένταση σε συγκεκριμένες σκηνές.

Η χρήση σκιών και το παιχνίδι με το φως και το σκοτάδι μπορεί να έχει συμβολικό χαρακτήρα, αντιπροσωπεύοντας εσωτερικές συγκρούσεις ή κρυφές πτυχές των χαρακτήρων.

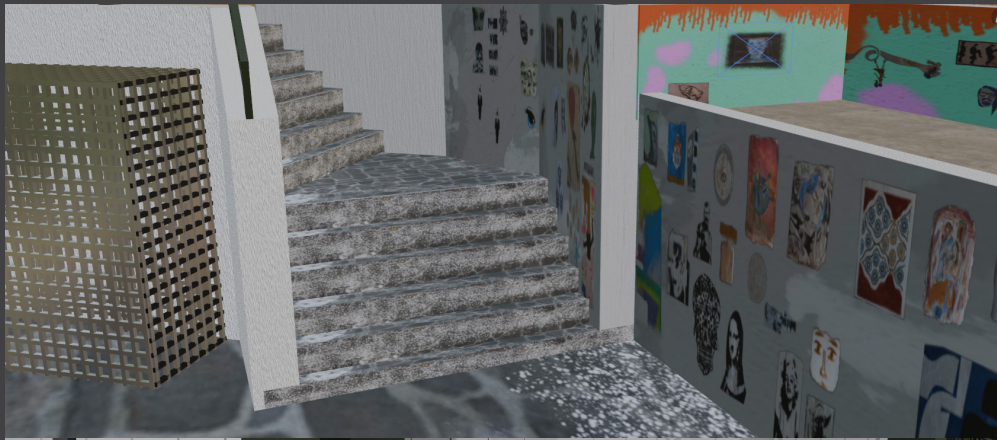


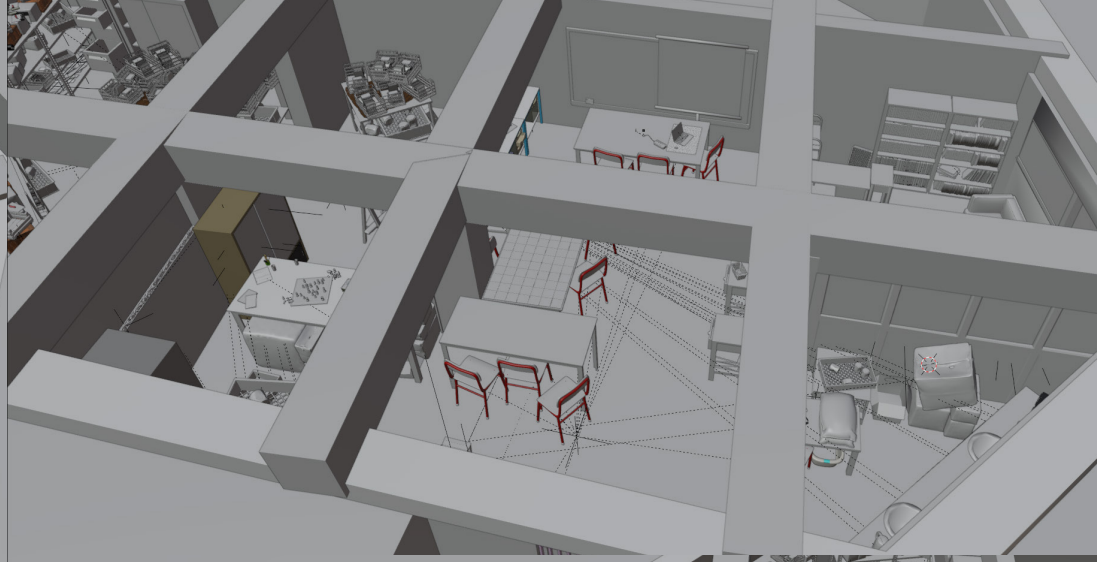
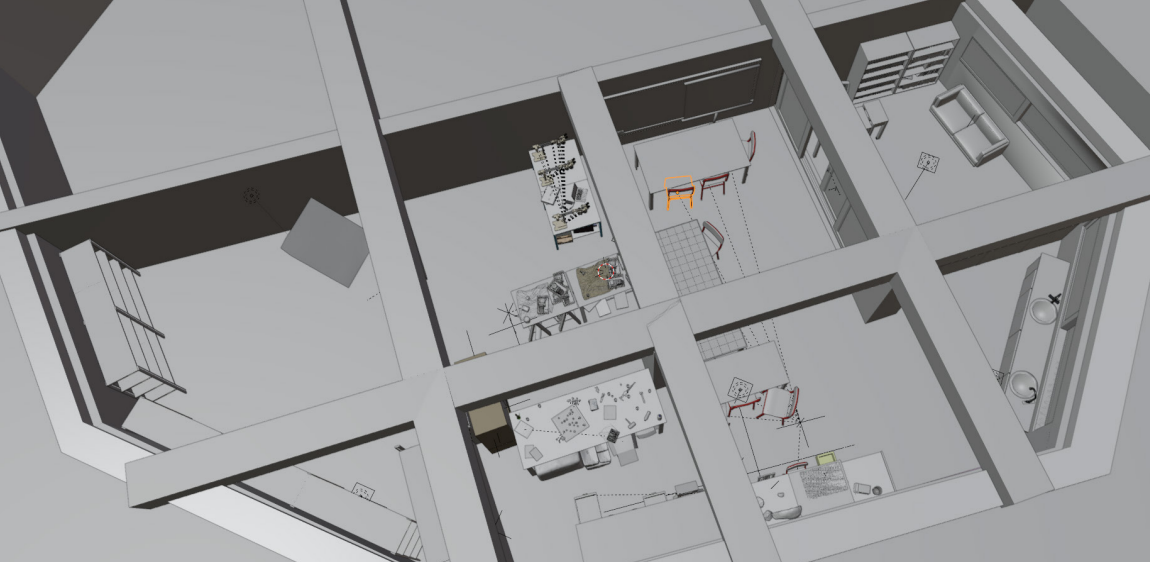
# Design Process Εξωτερικού χώρου



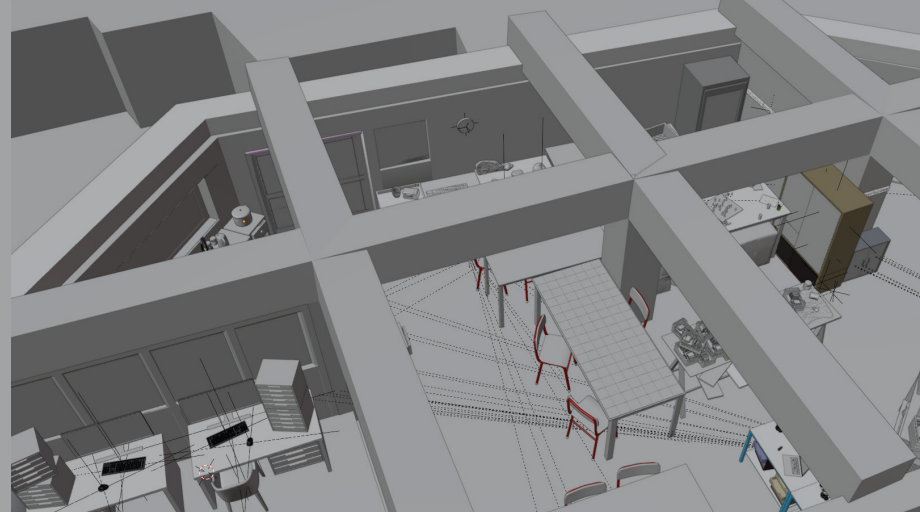
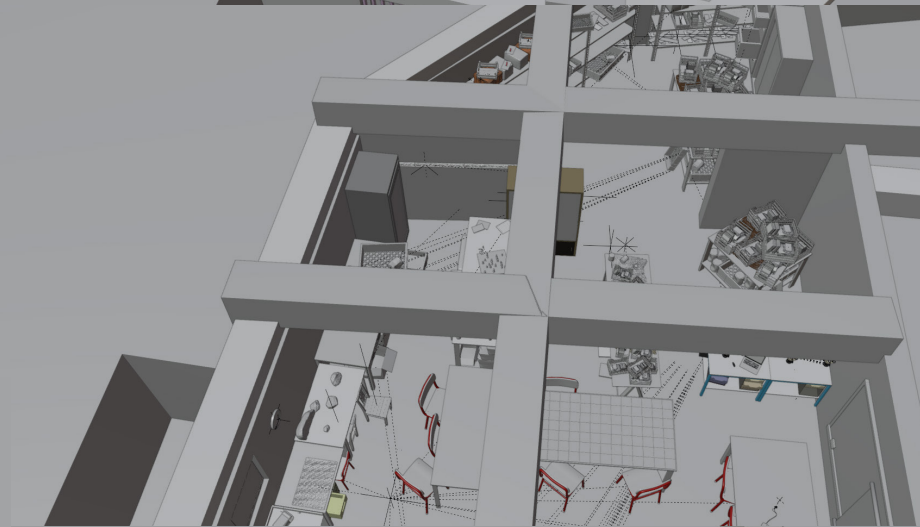


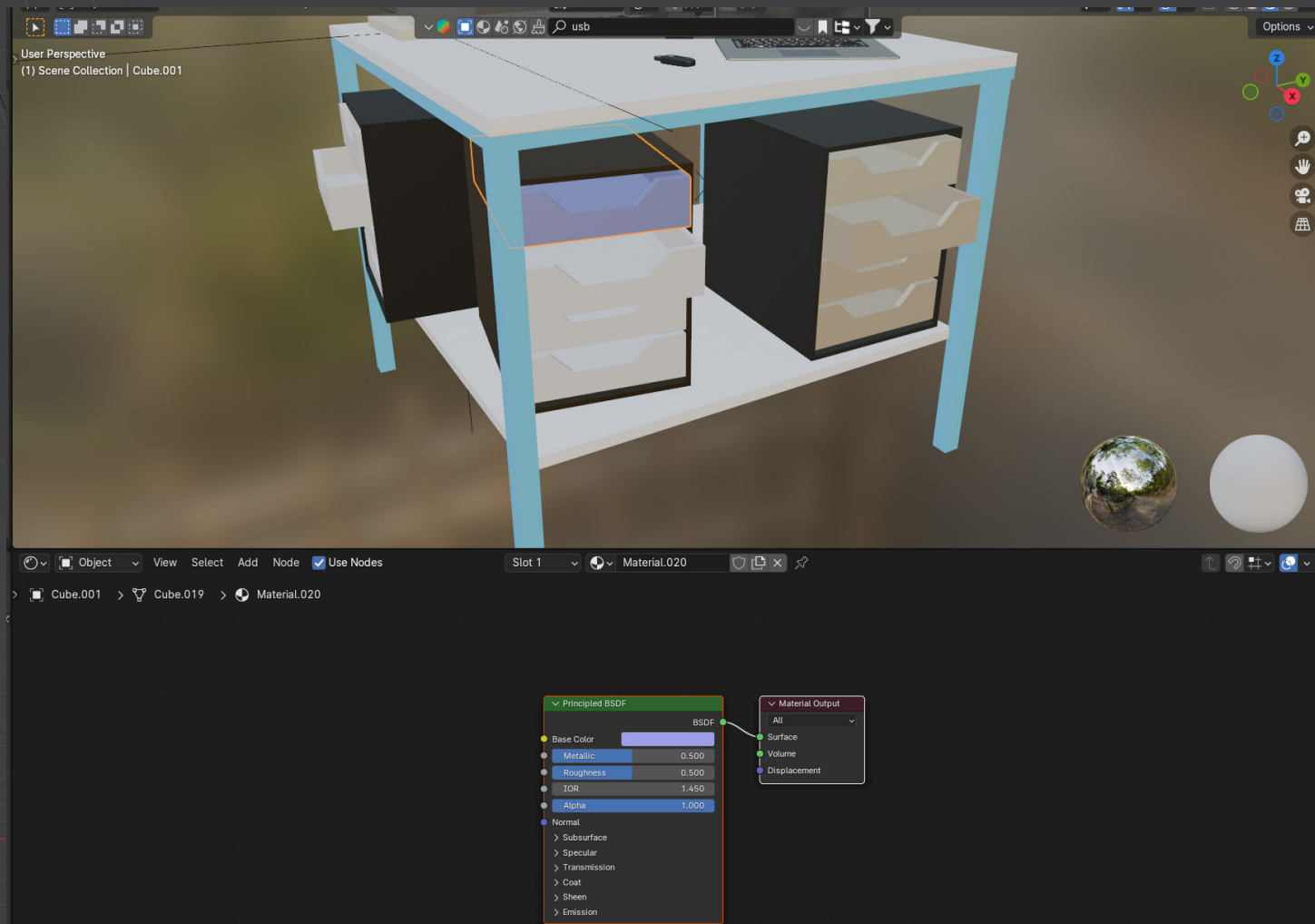
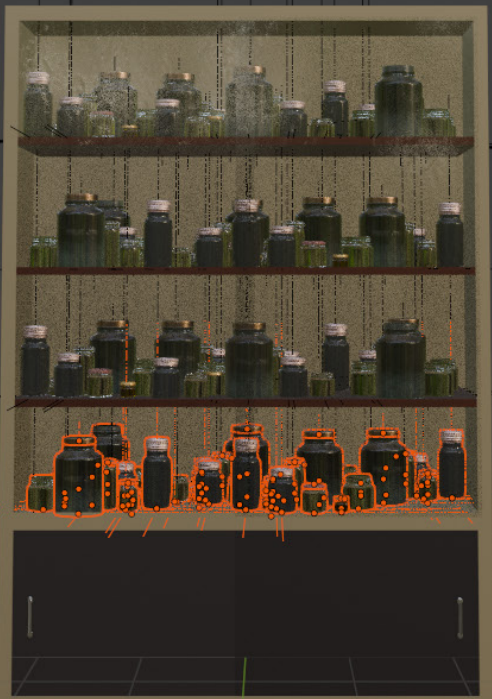
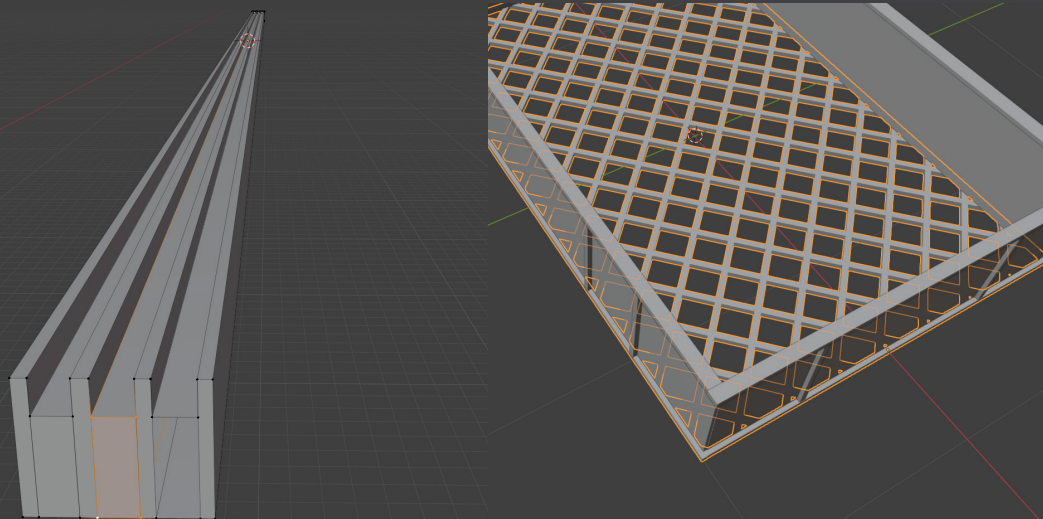
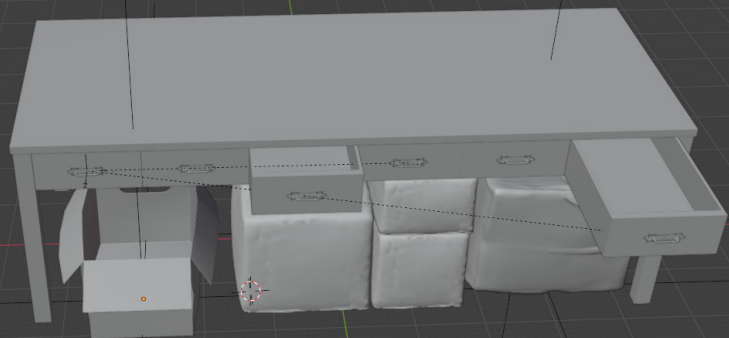
# Τοιχογραφίες Εξωτερικού χώρου



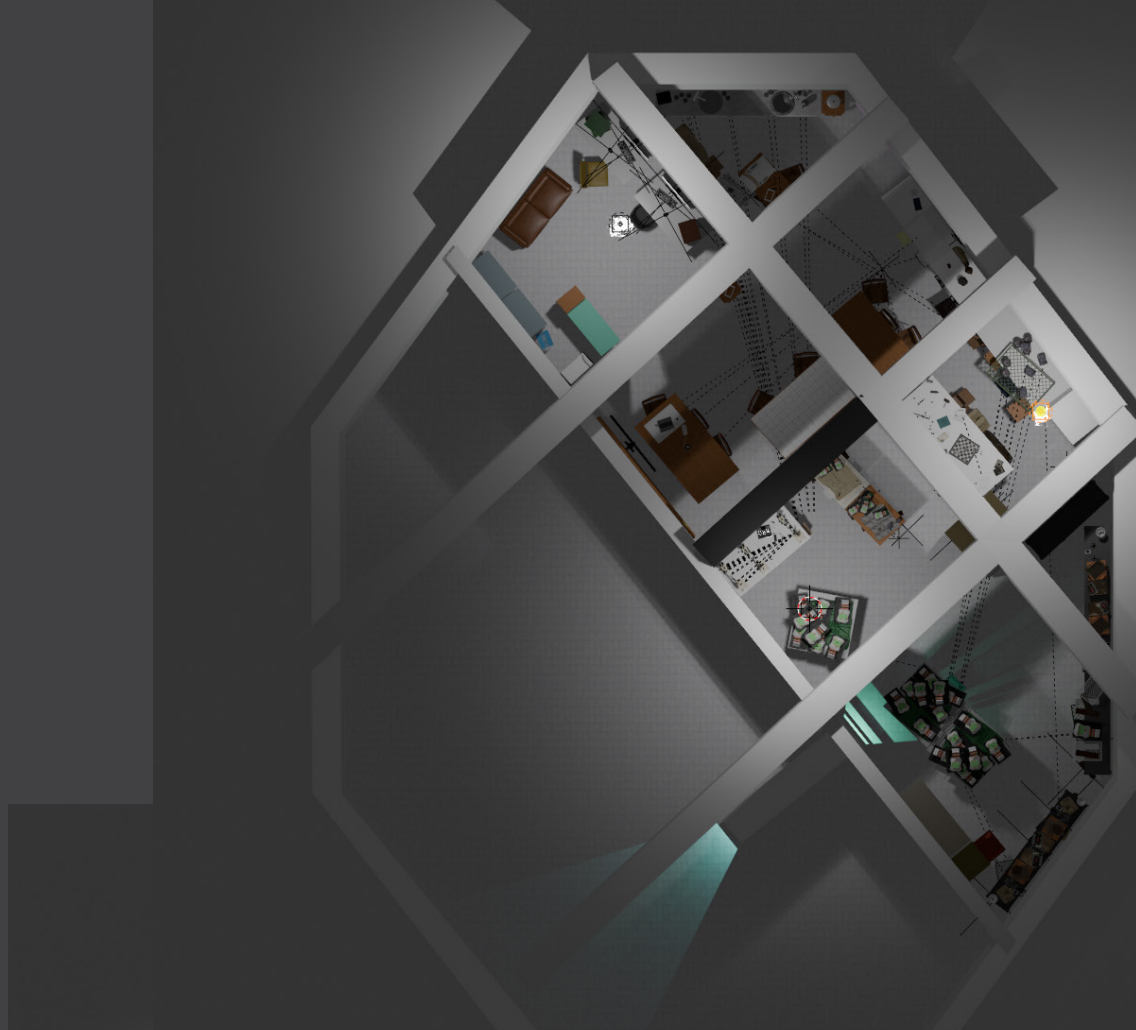
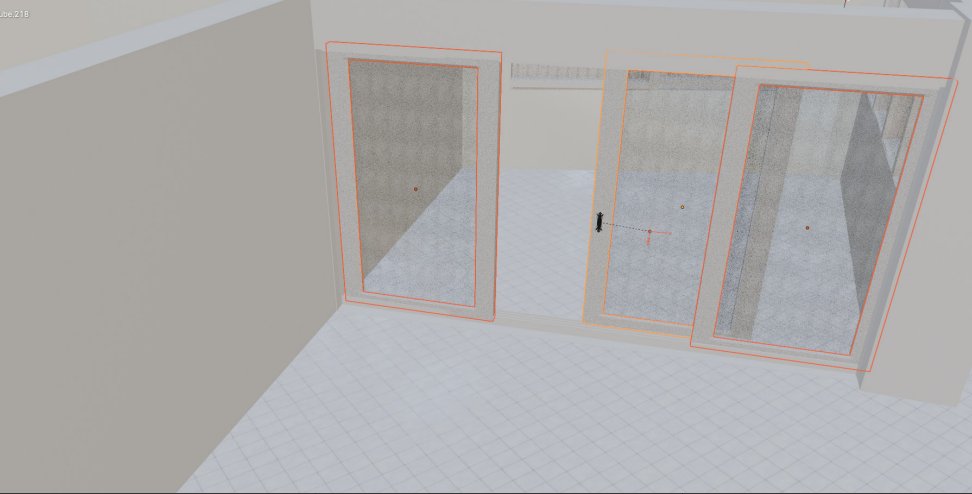


# Design Process Εσωτερικού χώρου











# Design Process στη Unreal Engine

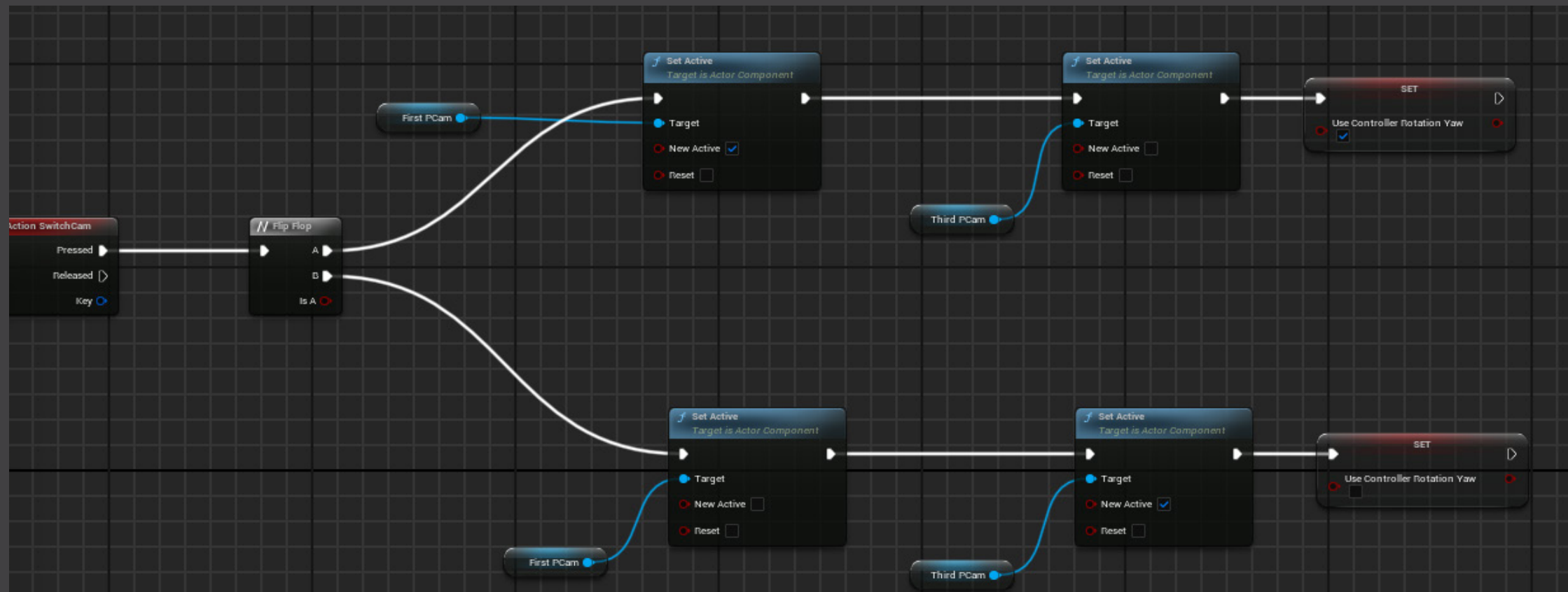
Με στόχο να δημιουργήσουμε μοναδική ατμοσφαιρική αισθητική στον περιβάλλοντα χώρο, αναλόγως την ώρα της ημέρας αλλά και με έμπνευση από τον φωτισμό που χρησιμοποιείτε στον κινηματογράφο. Χρησιμοποιώντας το ακριβές μοντέλο από το κτήριο K15 από το συγκρότημα του Πανεπιστημίου.

Σε συνεργασία με τη συμφοιτήτριά μας, που έφτιαξε το μοντέλο του κτηρίου, ανταλλάξαμε τα αρχεία και τα εξάγαμε με τρόπο ώστε να συγκρατήσουμε τις απαραίτητες πληροφορίες, οι οποίες μας επιτρέπουν να κρατήσουμε κάποιες ιδιότητες των μοντέλων.

Unreal Engine Experts  
Παπαδόπουλος Ελευθέριος  
Χρήστου Παναγιώτα

Για να μεταφέρουμε το μοντέλο από το περιβάλλον του Blender στην Unreal Engine 5. Στην παραπάνω διαδικασία παρόλου που είχαμε κάποιες δυσκολίες λόγω συμβατότητας, αλλά και των μοναδικών αναγκών των μοντέλων και τις ιδιαιτερότητες των προγραμμάτων.

# 1st to 3d View Change





Έπειτα, κατασκευάσαμε "κουμπιά" στο έδαφος, όπου πατώντας τα αλλάζει ο φωτισμός, συνέπεια της αλλαγής της θέσης του ηλίου στον ουράνιο θόλο. Αυτό το επιτύχαμε χρησιμοποιώντας blueprints, στα οποία μόλις ενεργοποιηθεί η ακολουθία των ενεργειών γίνεται η εναλλαγή του φωτισμού και των εκάστοτε σκιών που πέφτουν στα αντικείμενα, προσδίδοντας τη θεμιτή αισθητική.



# Button Hitbox Trigger

The image shows the Unreal Engine 4 interface for editing a Blueprint. The main window is the Event Graph, which contains two event nodes: "On Component Begin Overlap (w)" and "On Component End Overlap (w)".

The "On Component Begin Overlap (w)" event is connected to a "Static Mesh Component" node, which then triggers a "Set World Location" node. The "Set World Location" node has the following settings:

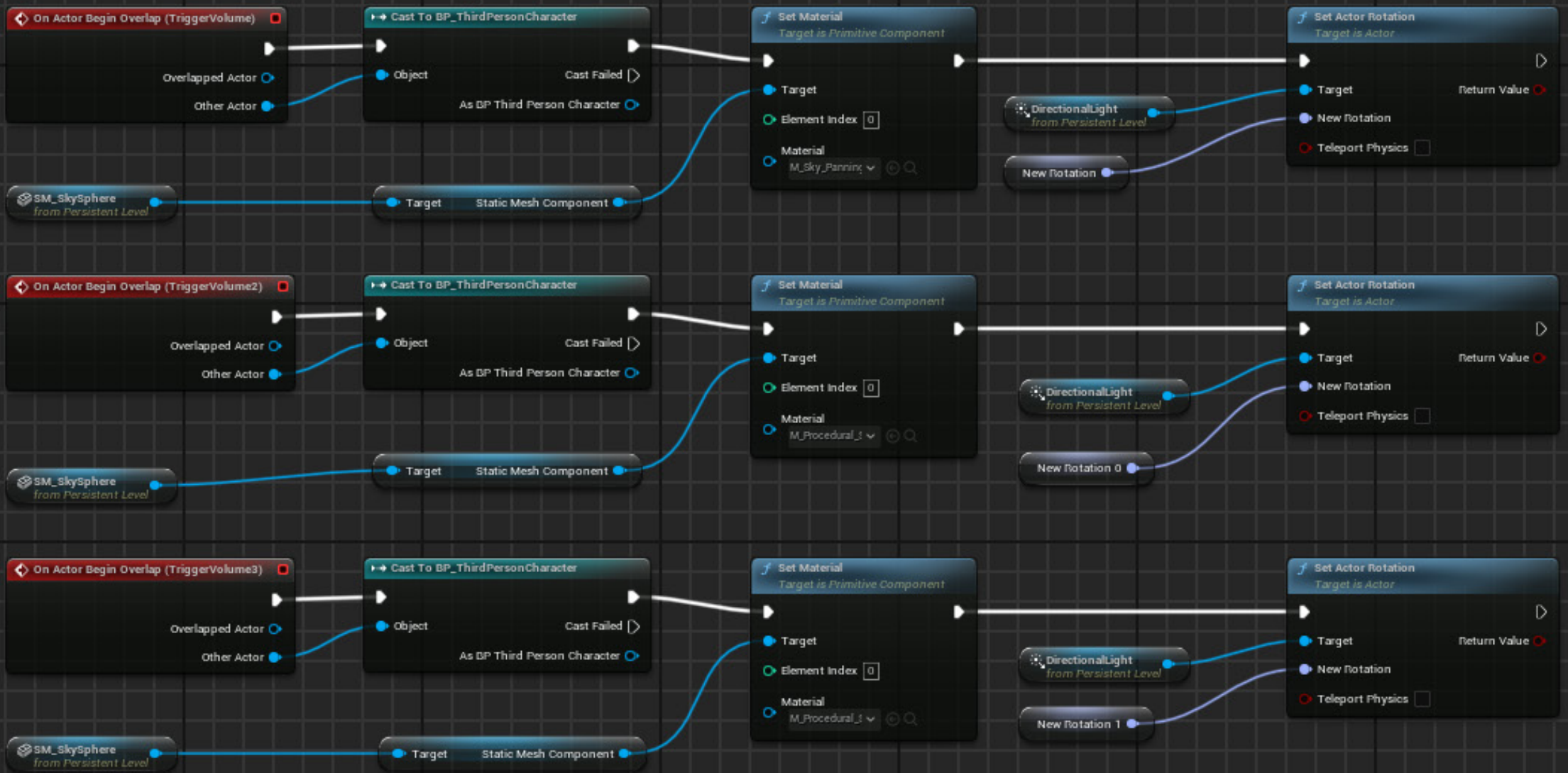
- Target: Static Mesh Component
- New Location: New Location\_0
- Sweep:
- Teleport:

The "On Component End Overlap (w)" event is connected to a "Delay" node (Duration: 2.0) and a "Static Mesh Component" node. The "Delay" node is connected to a "Set World Location" node with the following settings:

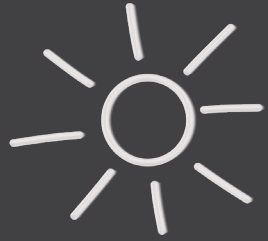
- Target: Static Mesh Component
- New Location: New Location\_0
- Sweep:
- Teleport:

The "Details" panel on the right shows the properties of the "Static Mesh Component":

- Transform: Scale (1.0, 1.0, 1.0), Mobility (Static)
- Static Mesh: Button02
- Materials: Element 0 (MI\_Solid\_Blue)
- Default: New Location (1008.0, 513.0, 4920.0), New Location 0 (1008.0, 513.0, 4941.0)
- Actor Tick: Start with Tick Enabled (checked), Tick Interval (secs) (0.0)
- Component Tick: Start with Tick Enabled (checked), Tick Interval (secs) (0.0)
- Physics: Simulate Physics (unchecked), Mass (kg) (147.646042), Linear Damping (0.01), Angular Damping (0.0), Enable Gravity (checked)

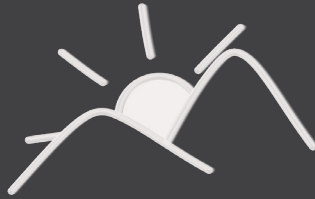


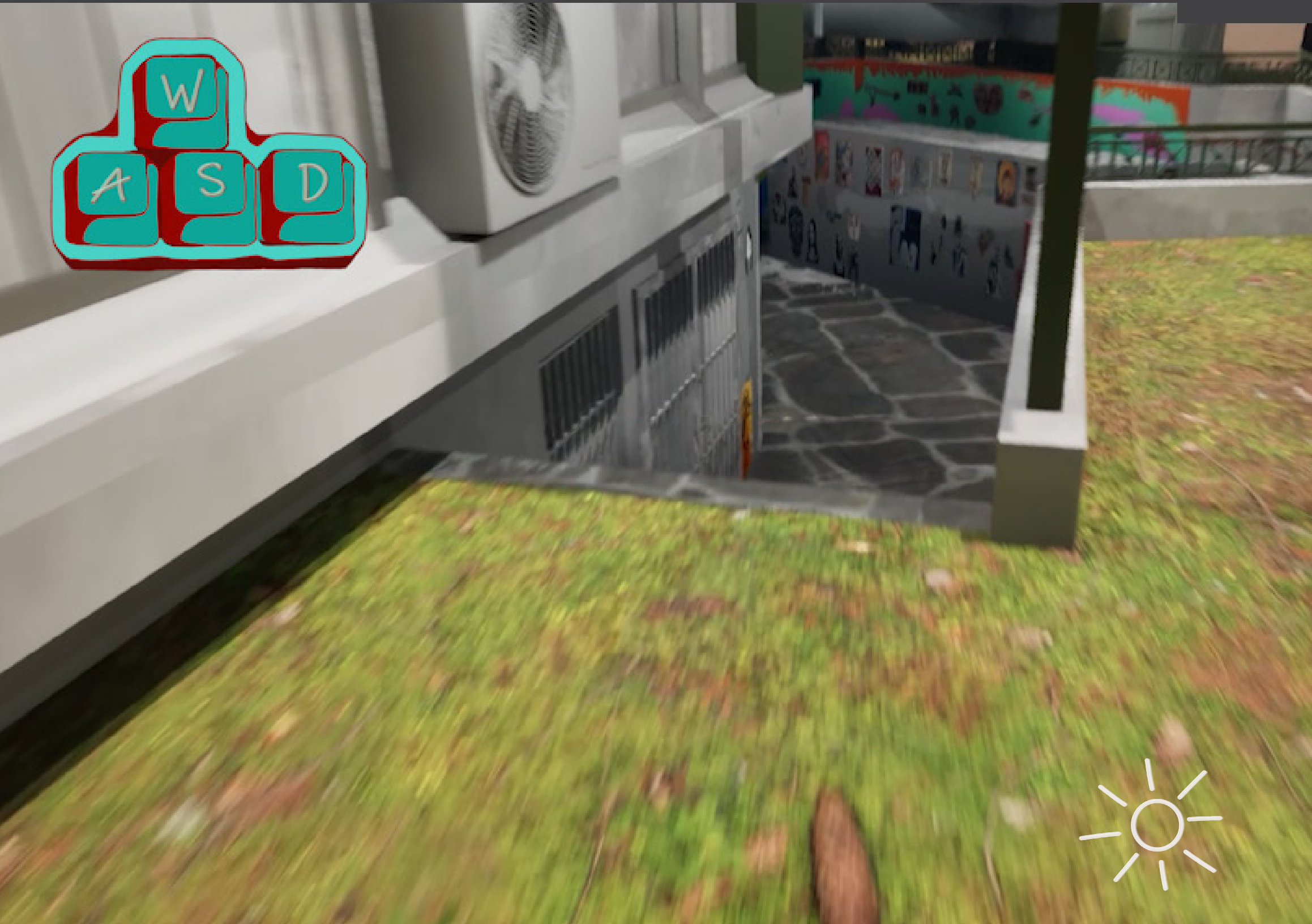
# Light Shift Trigger



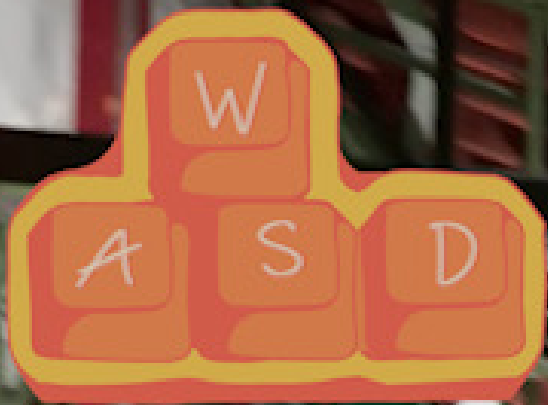
# Basic Controls

Αυτοί είναι οι χειρισμοί, πως δηλαδή ο χαρακτήρας προχωράει και πηδάει. Αυτό το κάνει με κάποια pop up μηνύματα, τα αναγράφουν τα κουμπιά και τη λειτουργία τους.











Προγράμματα που  
χρησιμοποιήθηκαν





# Πρόταση για Παιχνίδι

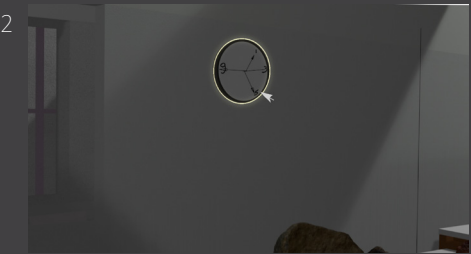
Αφού βρέθηκε ο εσωτερικός χώρος της Κ15 και υπάρχουν τόσα πολλά αντικείμενά στο χώρο, σκέφτηκα ότι θα μπορούσε να δημιουργηθεί ένα παιχνίδι τύπου point and click, όπου θα υπάρχουν στοιχεία ανάμεσα ή κρυμμένα στο χώρο, που δίνουν την απάντηση στους γρίφους, με σκοπό να περάσει σε ένα επόμενο χώρο.

# Προτεινόμενος Χάρτης των στοιχείων





Ο πρώτος γρίφος, στον οποίο η απάντηση είναι το ΡΟΛΟΙ



Οι δείκτες είναι κωδικός



Με τον κωδικό από το ρολόι πρέπει να βρεις το συρτάρι με το αντίστοιχο νούμερο και να πάρεις το κλειδί



Με το κλειδί ξεκλειδώνεις τη κλειδαριά



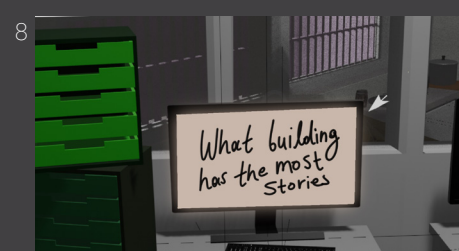
Μέσα στο κουτί υπάρχει ένα σχέδιο που οδηγεί στο κουζινάκι του χώρου



Πατώντας να ανοίξεις τη κατσαρόλα βρίσκεις το κλειδί για να ξεκλειδώσεις το δωματιάκι



Ξεκλειδώνοντας το δωμάτιο μπαίνεις μέσα



Στην οθόνη του υπολογιστή υπάρχει ο δεύτερος γρίφος, όπου η απάντηση είναι η ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

9



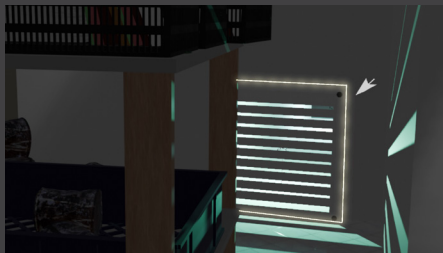
Στη βιβλιοθήκη υπάρχει το τελευταίο στοιχείο στο οποίο σε οδηγεί στη σκακιέρα

10



Πατώντας τη σκακιέρα πρέπει να ολοκληρώσεις τη παρτίδα

11



Μετά την ολοκλήρωση της παρτίδας ανοίγει η είσοδος για την επόμενη πίστα

Σας Ευχαριστώ

