



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Πτυχιακή/ Διπλωματική Εργασία

Τίτλος εργασίας

Σχεδιασμός intro για τηλεοπτικό κανάλι

Συγγραφέας

Μαρία Γιαννοπούλου

ΑΜ:

20674030

Επιβλέπων

Σπυρίδων Σιάκας

Αθήνα, Οκτώβριος 2024



**UNIVERSITY OF WEST ATTICA
SCHOOL OF APPLIED ARTS &
CULTURE**

**DEPARTMENT OF GRAPHIC DESIGN AND VISUAL
COMMUNICATION**

Diploma Thesis

Title

TV channel intro design

Student name and surname

Maria Giannopoulou

Registration Number

20674030

Supervisor name and surname

Spyridon Siakas

Athens, October 2024



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Τίτλος εργασίας
Σχεδιασμός intro για τηλεοπτικό κανάλι

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
1	Σπυρίδων Σιάκας	Αναπληρωτής Καθηγητής	
2	Ελένη Μούρη	Καθηγήτρια	
3	Λαμπρινή Τριβέλλα	Επιστημονική Συνεργάτης	

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

η κάτωθι υπογεγραμμένη Μαρία Γιαννοπούλου του Χρήστου, με αριθμό μητρώου 20674030 φοιτήτρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών & 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».

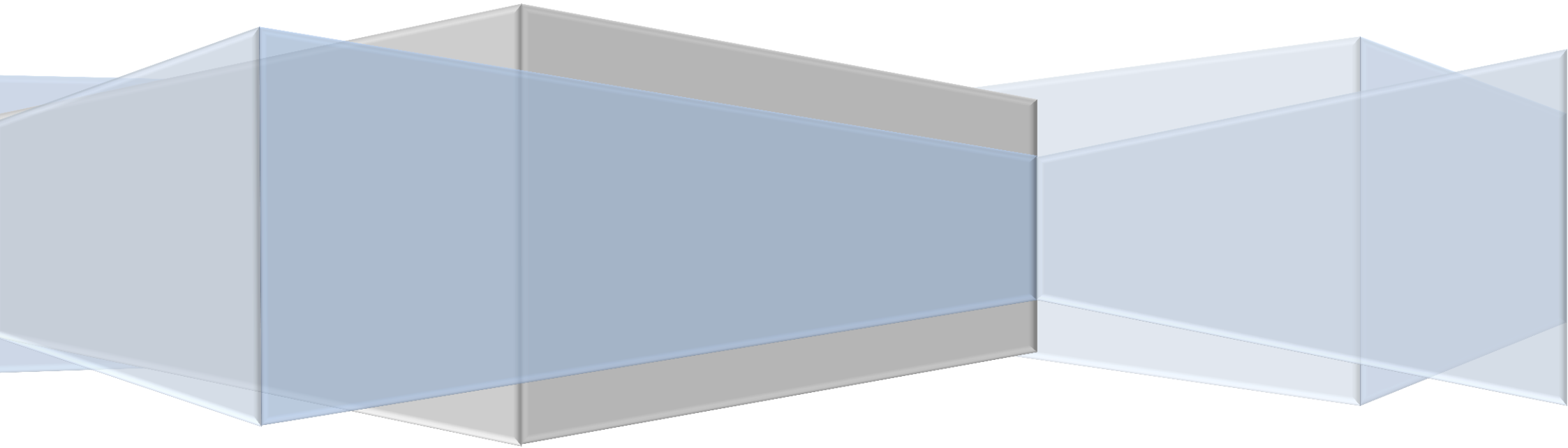
Ο/Η Δηλών/ούσα



Σχεδιασμός intro για τηλεοπτικό κανάλι

Μαρία Γιαννοπούλου

20674030



Εισαγωγή

Τίτλος πτυχιακής εργασίας: Σχεδιασμός intro για τηλεοπτικό κανάλι

Επιλεγμένο κανάλι: ΣΚΑΪ

Σύνοψη: Για αυτήν την πτυχιακή εργασία πρώτα θα πρέπει να δημιουργήσουμε μία μασκότ για το κανάλι και έπειτα την εισαγωγή του. Πιο συγκεκριμένα θα δημιουργήσουμε έναν χαρακτήρα που θα είναι η μασκότ του καναλιού και θα εμφανίζεται σε ότι άλλο δημιουργήσουμε μετέπειτα. Η εισαγωγή θα έχει συγκεκριμένη θεματική και πάνω σε αυτήν θα φτιάξουμε storyline & animation.

Λογισμικά δημιουργίας

Blender: Σχεδιασμός 3D μοντέλων – Δημιουργία Textures – Δημιουργία κινήσεων & εφέ – Rendering animation.

Ibis Paint: Δημιουργία προσχέδιων, storyboard, textures, concept art – Προσθήκη λεπτομερειών στα background art.

Adobe Illustrator: Δημιουργία background art.

Adobe After Effects: Οργάνωση των rendered κλιπ – Μοντάζ βίντεο.

Έρευνα

Τα παρακάτω δεδομένα συλλέχτηκαν μετά από δια ζώσης ημιδομημένη συνέντευξη στο ΣΚΑΪ για την καλύτερη κατανόηση των αναγκών ενός τηλεοπτικού καναλιού.

1. Το κανάλι και οι ανάγκες του σε γραφικά:

Το κανάλι μεταδίδει διάφορους τύπους εκπομπών, συμπεριλαμβανομένων ειδήσεων, πρωινών εκπομπών, απογευματινών εκπομπών και βραδινής ψυχαγωγίας. Χρειάζονται γραφικά τόσο για ενημερωτικά όσο και για ψυχαγωγικά προγράμματα. Τα γραφικά παίζουν καθοριστικό ρόλο στην ενίσχυση της παρουσίας των εκπομπών.

2. Τα γραφικά που χρειάζεται να δημιουργήσουμε για τις εκπομπές του καναλιού:

Για κάθε εκπομπή, χρειαζόμαστε ένα πακέτο γραφικών που περιλαμβάνει στοιχεία όπως εισαγωγή, μεταβάσεις, σούπερ και άλλα γραφικά στην οθόνη. Αυτά τα στοιχεία βοηθούν στη δημιουργία μιας συνεκτικής οπτικής ταυτότητας για το κάθε πρόγραμμα.

3. Πώς δημιουργούνται γραφικά για διαφορετικούς τύπους εκπομπών:

Χρησιμοποιούνται λογισμικά όπως το 3ds Max, το Blender και οι σουίτες της Adobe για τον σχεδιασμό των γραφικών, αλλά και animation. Ανάλογα με τις απαιτήσεις της εκπομπής, ενδέχεται να χρησιμοποιηθεί επίσης και εξειδικευμένο λογισμικό για γραφικά επαυξημένης πραγματικότητας.

4. Τα δελτία ειδήσεων και τα γραφικά που απαιτούν:

Τα καθημερινά γραφικά περιλαμβάνουν στοιχεία όπως χάρτες καιρού, χάρτες και σούπερ με τρέχουσες πληροφορίες. Αυτά τα γραφικά δημιουργούνται με βάση τα νέα της ημέρας και τις ενημερώσεις για τον καιρό.

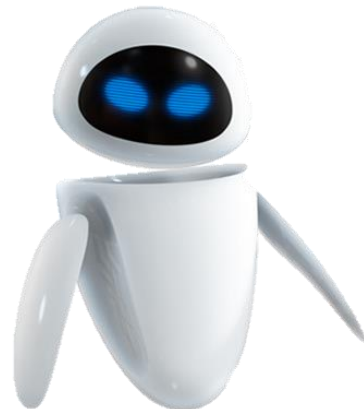
5. Ο γρήγορος χαρακτήρας της τηλεοπτικής παραγωγής:

Η διαχείριση χρόνου είναι ζωτικής σημασίας στην τηλεοπτική παραγωγή. Υπάρχουν συχνά περιορισμένες προθεσμίες, επομένως πρέπει να γίνεται αποτελεσματική δουλειά και τα γραφικά να παραδίνονται στην ώρα τους. Η εμπειρία και η επάρκεια στα απαραίτητα λογισμικά βοηθούν στην τήρηση αυτών των προθεσμιών.

Σύνοψη: Με λίγα λόγια ένα κανάλι μεταδίδει διαφορετικούς τύπους εκπομπών, όπως ειδήσεις και ψυχαγωγικά προγράμματα, που απαιτούν ξεχωριστά πακέτα γραφικών (εισαγωγές, μεταβάσεις, σούπερ κ.ά.) ώστε να ενισχύουν την οπτική ταυτότητα κάθε εκπομπής. Χρησιμοποιούνται λογισμικά όπως το 3ds Max, το Blender και οι σουίτες της Adobe, ανάλογα με τις απαιτήσεις κάθε τηλεοπτικού προγράμματος. Για τα δελτία ειδήσεων, τα γραφικά πρέπει να προσαρμόζονται στις καθημερινές ειδήσεις και να περιλαμβάνουν χάρτες και τρέχουσες πληροφορίες. Ο χρόνος αποτελεί κρίσιμο παράγοντα στην τηλεοπτική παραγωγή, και η εμπειρία στα λογισμικά εξασφαλίζει την έγκαιρη παράδοση.

Μέσα από αυτήν την συνέντευξη προσδιορίστηκε το πλαίσιο της πτυχιακής μου εργασίας καθώς χρησιμοποίησα τα στοιχεία της χρήσης των λογισμικών και την ανάγκη χρήσης εισαγωγών με το σήμα – ταυτότητα του καναλιού εμπλουτισμένο με μία μασκότ.

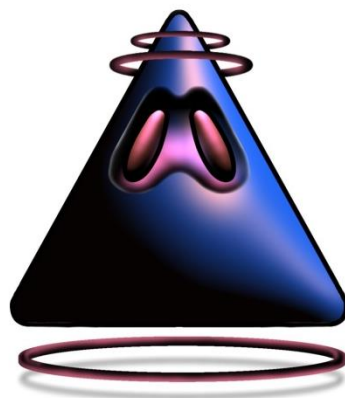
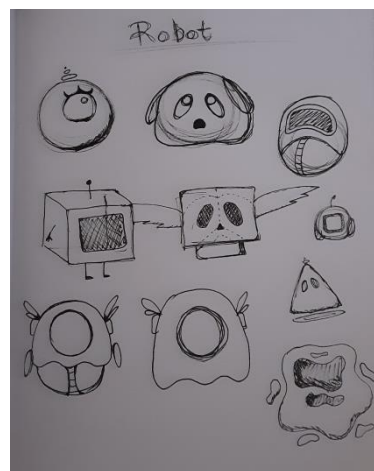
Reference για την μασκότ του ΣΚΑΪ



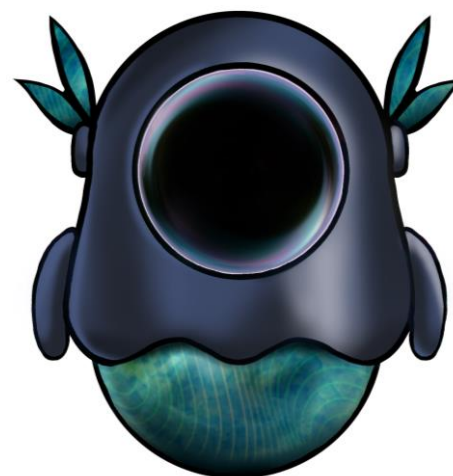
Μετά από έρευνα στο διαδίκτυο αποφάσισα να χρησιμοποιήσω αυτές τις τρεις ταινίες ως reference για την μασκότ μου. Πιο συγκεκριμένα αποφάσισα πως η μασκότ μου θα είναι ρομποτάκι και έτσι ξεκίνησα να κάνω μία έρευνα πάνω στα ρομποτάκια που βλέπουμε δίπλα, έτσι ώστε να μπορέσω να σχεδιάσω και εγώ το δικό μου ρομποτάκι. Κράτησα διάφορα στοιχεία από το καθένα (π.χ. σχήμα, πρόσωπο, μάτια, υλικά κ.α.).

Character design

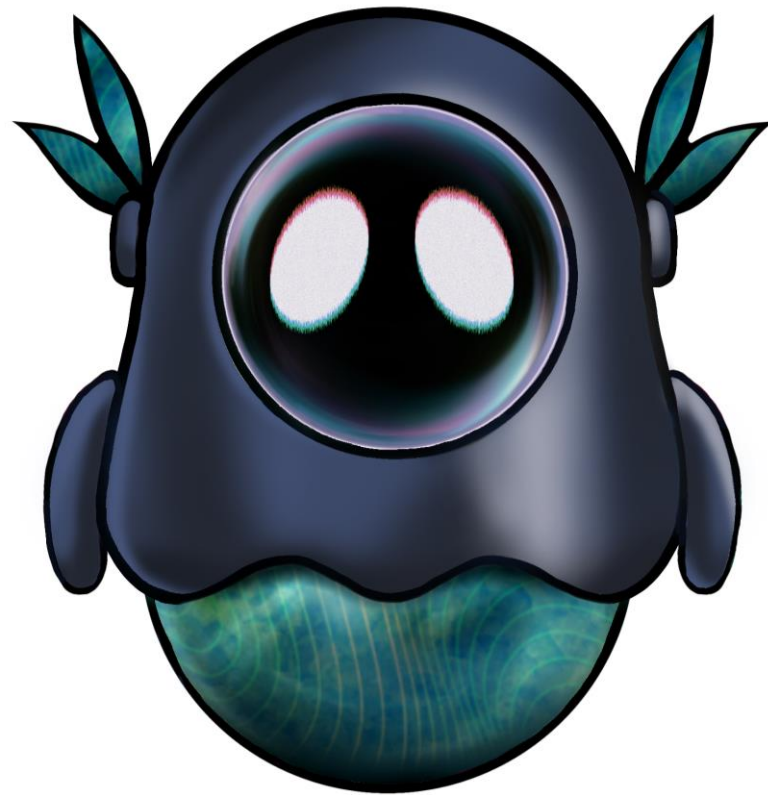
Προσχέδια



Εξέλιξη



Τελικό



Model sheets - Εκφράσεις – Συναισθήματα

Normal



Happy



Sad



In love



Angry



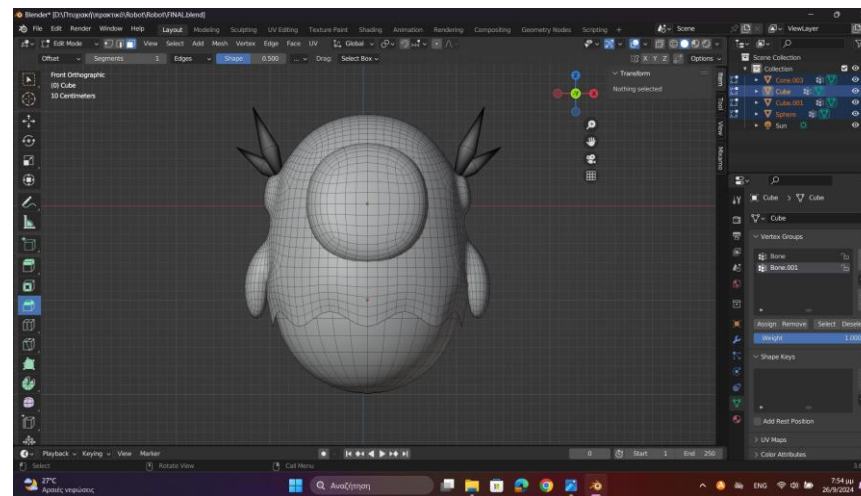
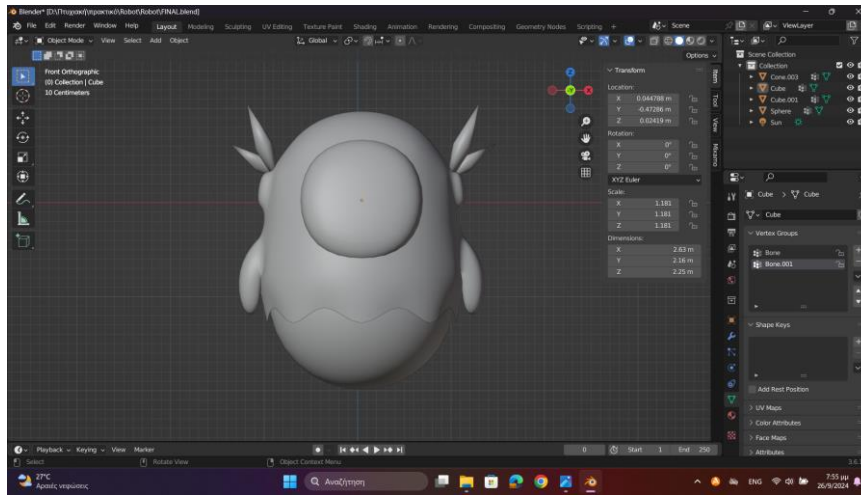
Bored



Shocked



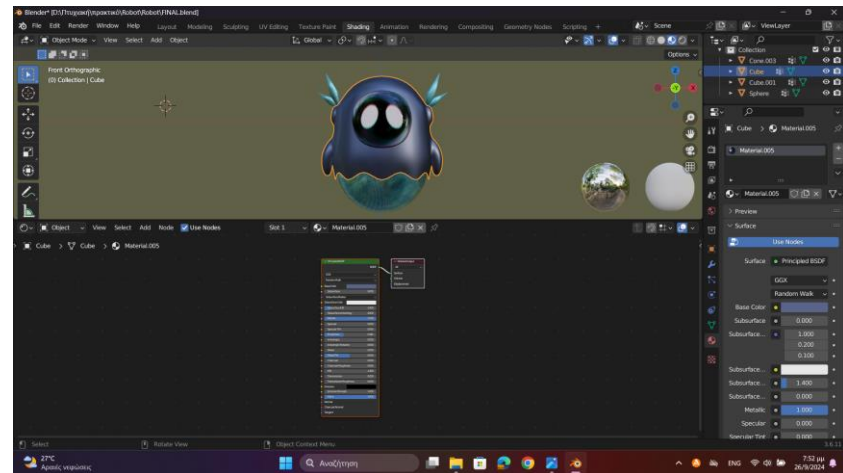
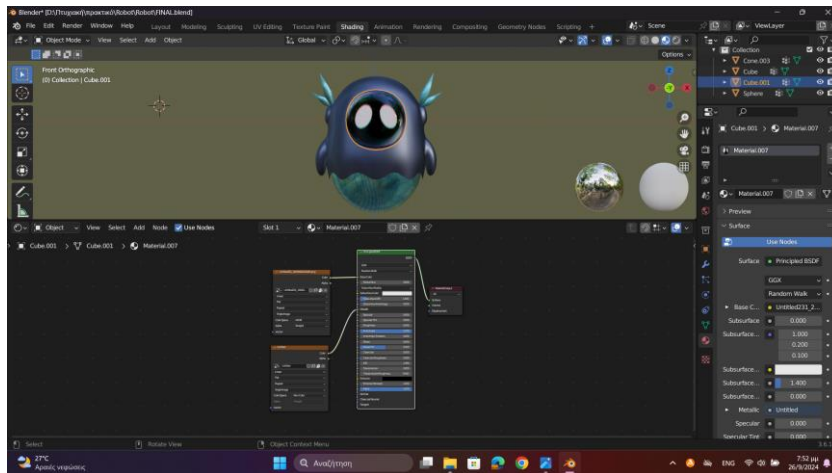
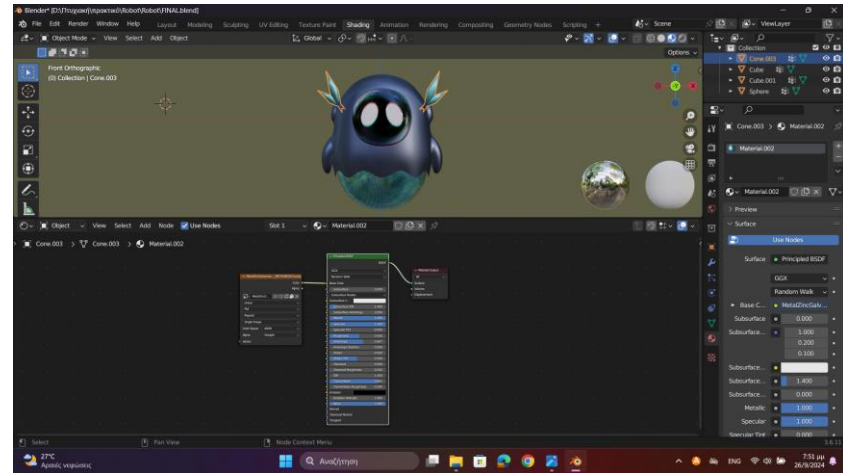
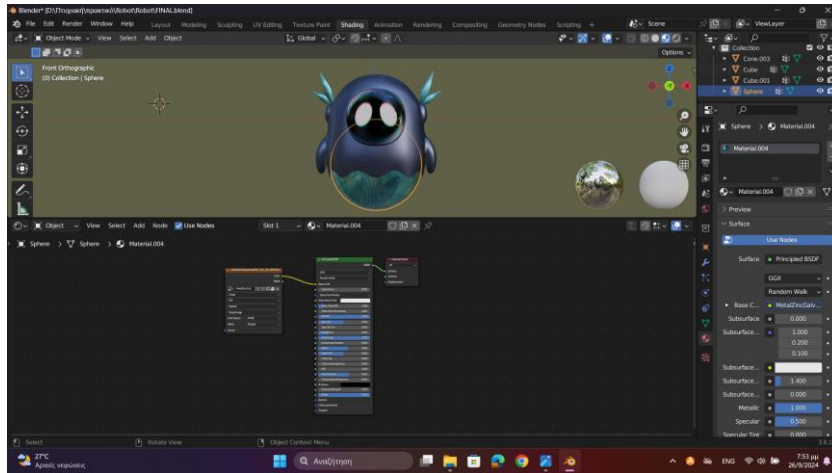
Γεωμετρία



ΣΚΕΛΕΤΟΣ

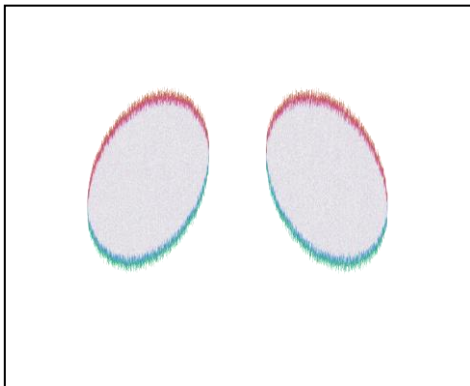


Shade editor



Textures

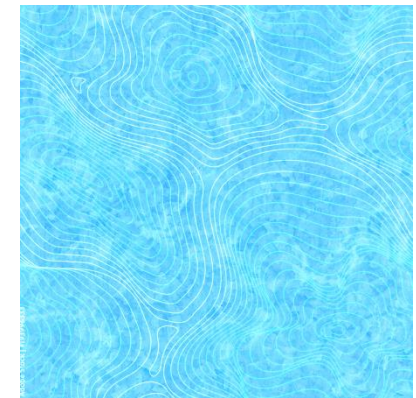
Οι παρακάτω εικόνες δημιουργήθηκαν από εμένα και έπειτα χρησιμοποιήθηκαν σαν texture για το ρομποτάκι.



Eyes Stencil



Face Image Texture



Sphere Image Texture

Λίγα λόγια για την δημιουργία του ρομπότ:

Για να δημιουργήσουμε την μασκότ του ΣΚΑΪ πρώτα ξεκινήσαμε με έρευνα. Από αυτήν την έρευνα καταλήξαμε πως η μασκότ μας θα είναι ρομπότ. Έπειτα κάναμε πειράματα με προσχέδια μέχρι που καταλήξαμε σε ένα γενικό πλάνο με το τι μας αρέσει. Αφού βρήκαμε στο περίπου πως θέλουμε να μοιάζει αυτό το ρομποτάκι συνεχίσαμε τα προσχέδια μέχρι που φτάσαμε στο τελικό design. Μόλις κατασταλάξαμε στο design περνάμε στην δεύτερη φάση της δημιουργίας αυτού του ρομπότ, που είναι η δημιουργία του 3D μοντέλου του. Στο blender λοιπόν με το σχέδιο μας ως image reference ξεκινάμε με απλές γεωμετρίες να φτιάχνουμε το σώμα, το κεφάλι και όλα τα επιμέρους μέλη του. Όταν είμαστε ευχαριστημένοι με το mesh που φτιάξαμε περνάμε στο shade editor και δημιουργούμε το χρώμα και της υφές του. Το σώμα του είναι ένα απλό μεταλλικό χρώμα, η σφαίρα και οι κεραιές του έχουν το ίδιο image texture και το πρόσωπο του είναι ένας συνδυασμός image texture, stencil & texture paint. Πιο συγκεκριμένα, η βάση του προσώπου είναι texture paint, τα μάτια προστέθηκαν μετέπειτα με stencil και στο τέλος με texture paint κάναμε όλο το πρόσωπο γυαλιστερό ενώ τα μάτια ματ. Με την ολοκλήρωση αυτών των βημάτων έχουμε τελειώσει με το αισθητικό κομμάτι και περνάμε στην δημιουργία του σκελετού. Τοποθετούμε κόκαλα σε όποια σημεία θέλουμε να κινούνται και κάνουμε αλλαγές μέχρι να είμαστε ευχαριστημένοι με εύρος των κινήσεων. Έτσι, είμαστε έτοιμη να ξεκινήσουμε το animation.

Γενικά στοιχεία για το ρομποτάκι

Όνομα: Sky

Υλικό: Μέταλλο

Κίνηση: Με την κύλιση την σφαίρας

Πρόσωπο: Το πρόσωπο του αποτελείται από μία οθόνη και ψηφιακά μάτια.

Μάτια: Αλλάζουν αυτόματα ανάλογα με τα συναισθήματα.

Κεραιές: Κινούνται με βάση τα συναισθήματα και πιο σπάνια με βάση την κίνηση.

Χέρια: Είναι διακοσμητικά και δεν έχουν κάποια χρήση παρά μόνο να κρατάνε κάποια συγκεκριμένα αντικείμενα με συγκεκριμένο τρόπο.

Mood Board for the environment

Οι παρακάτω εικόνες αντλήθηκαν από διαδικτυακές πηγές έτσι ώστε να προσδιορίσουμε την χρωματική παλέτα αλλά και την αισθητική της κάθε εποχής.

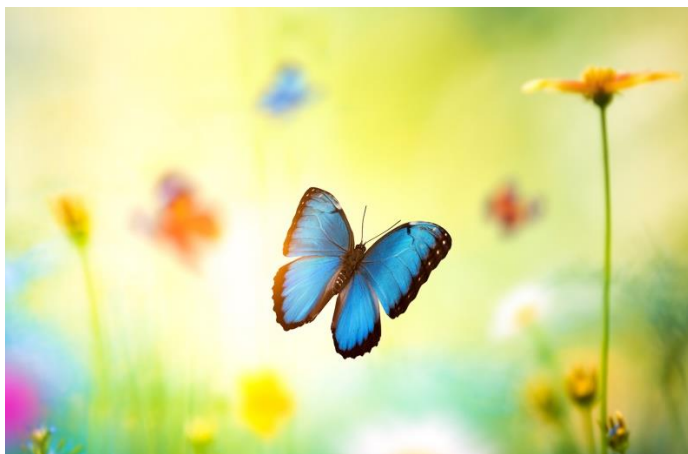
Φθινόπωρο



Χειμώνας



Άνοιξη



Καλοκαίρι

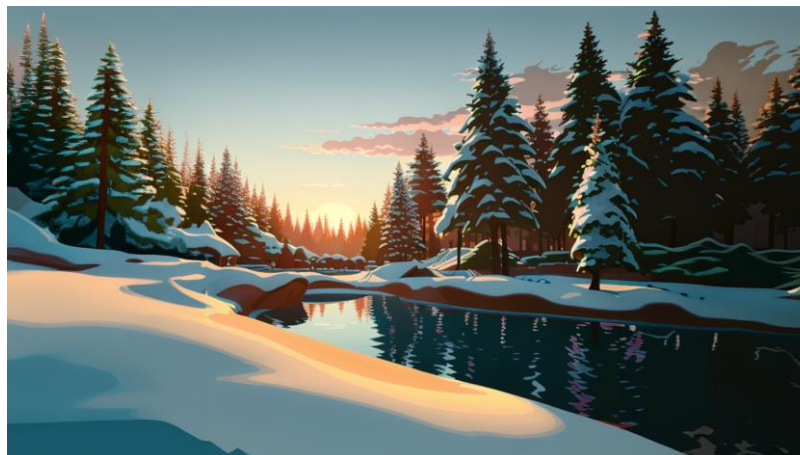
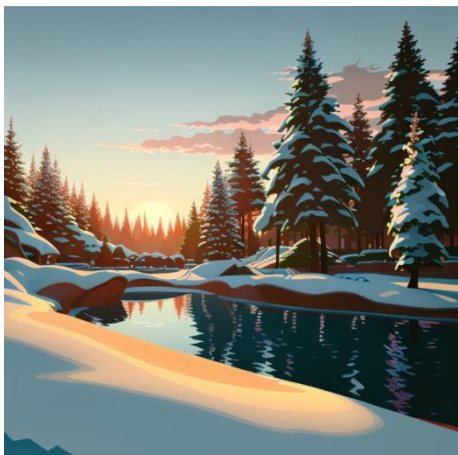
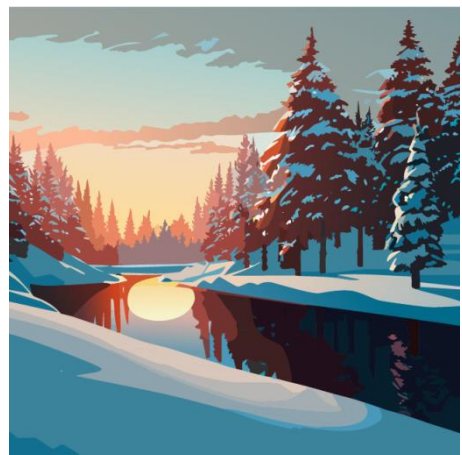


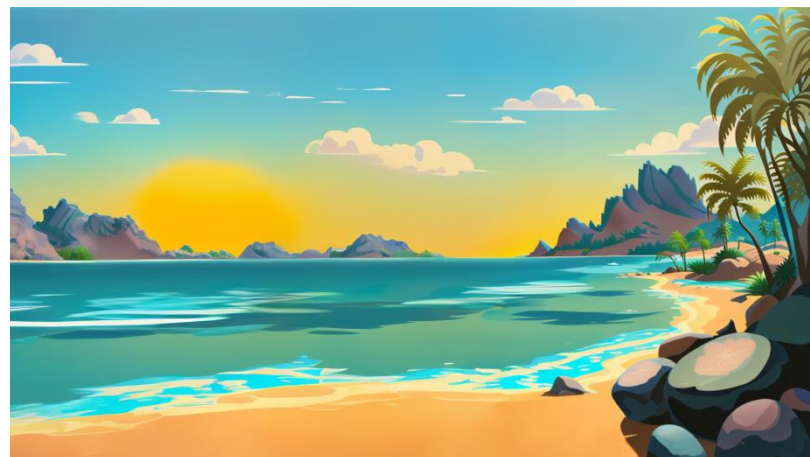
Environment Design

Προσχέδια

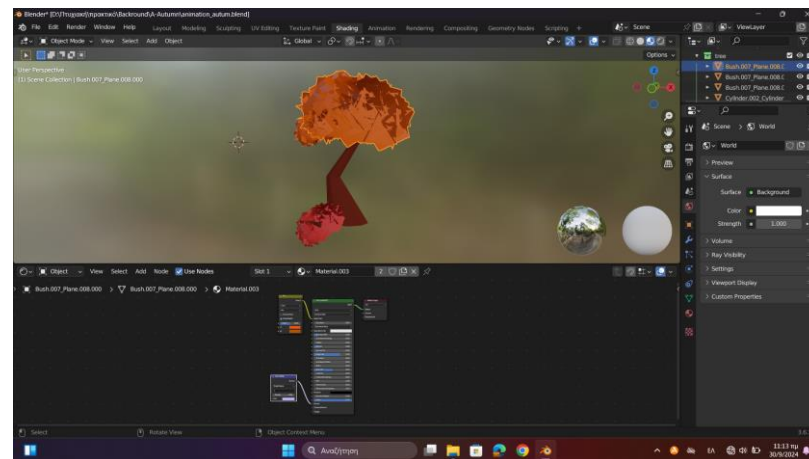
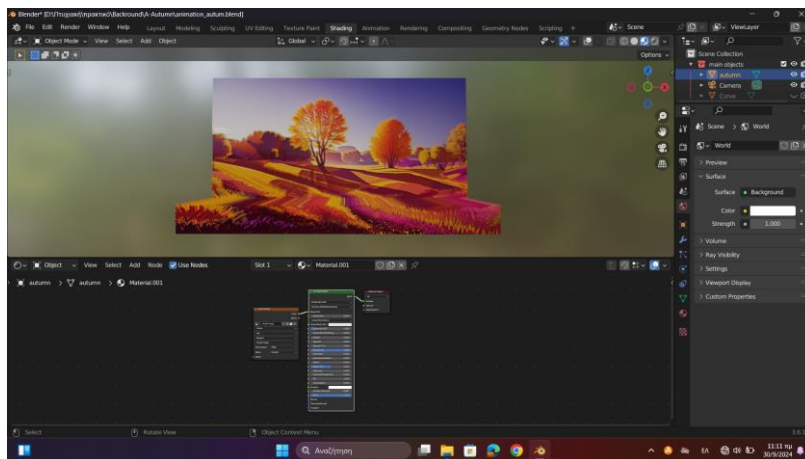
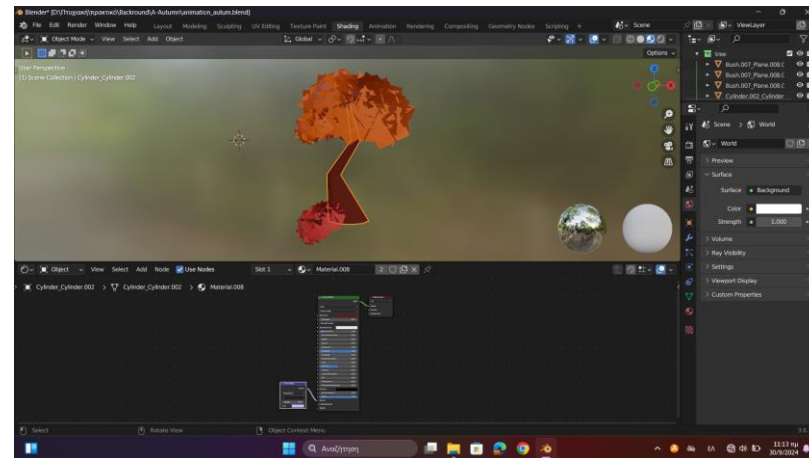
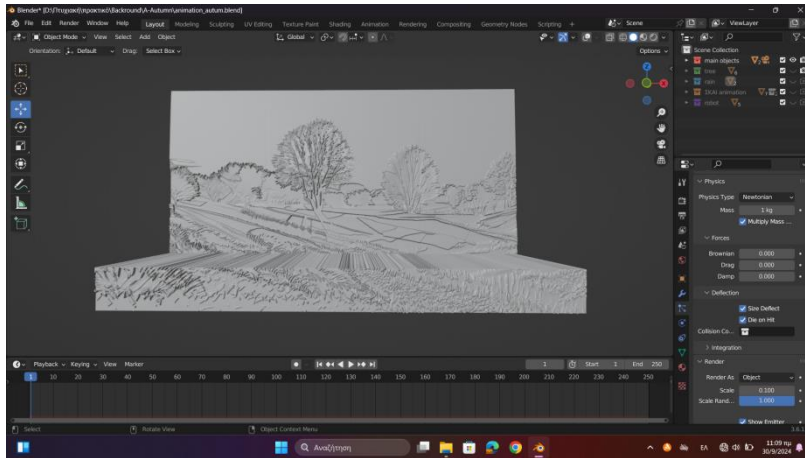


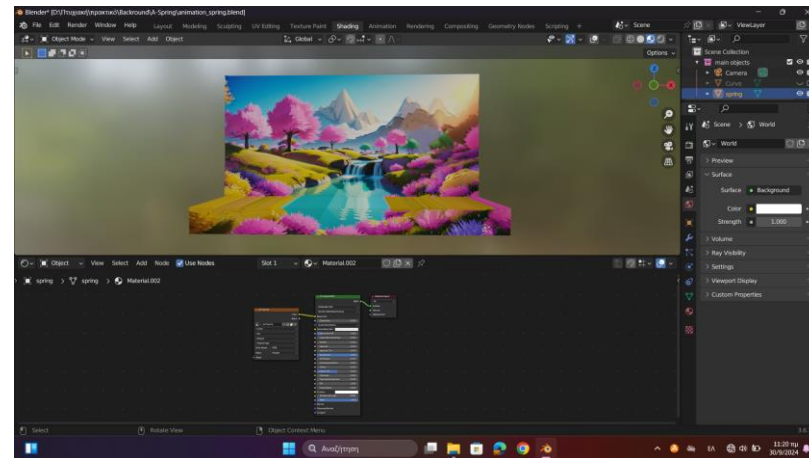
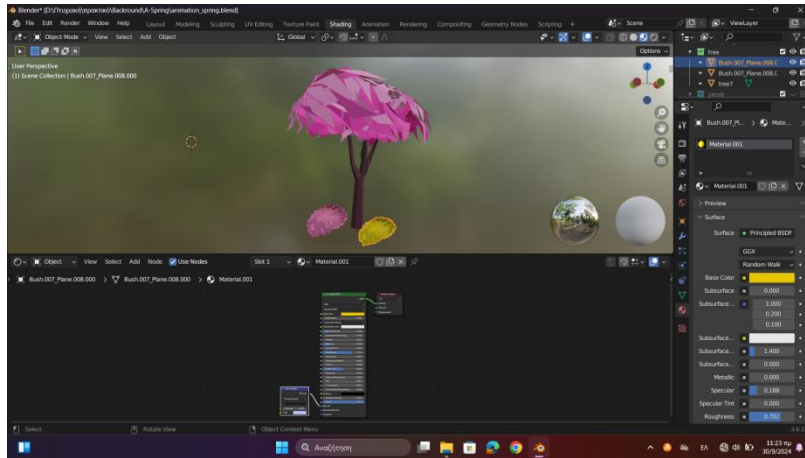
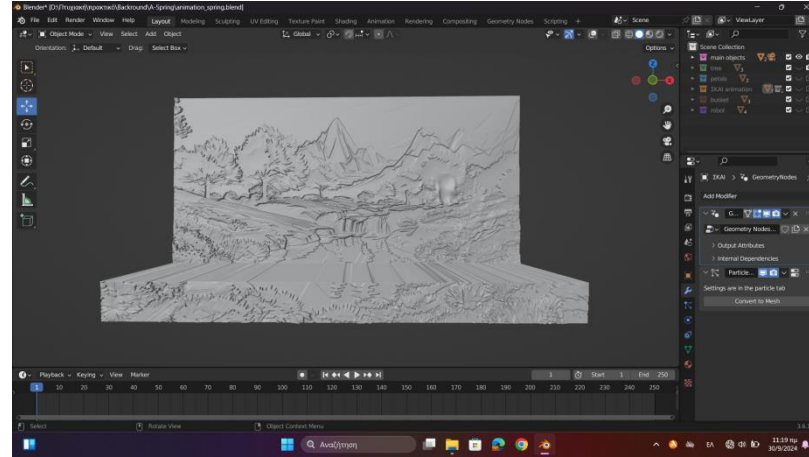
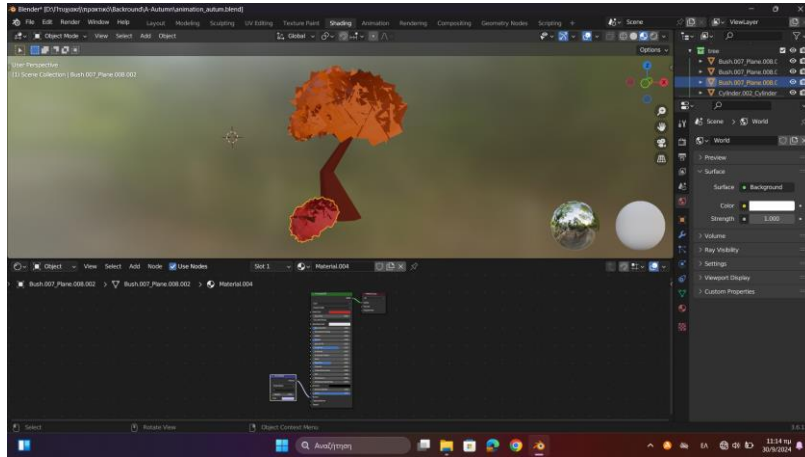
Εξέλιξη - Τελικά

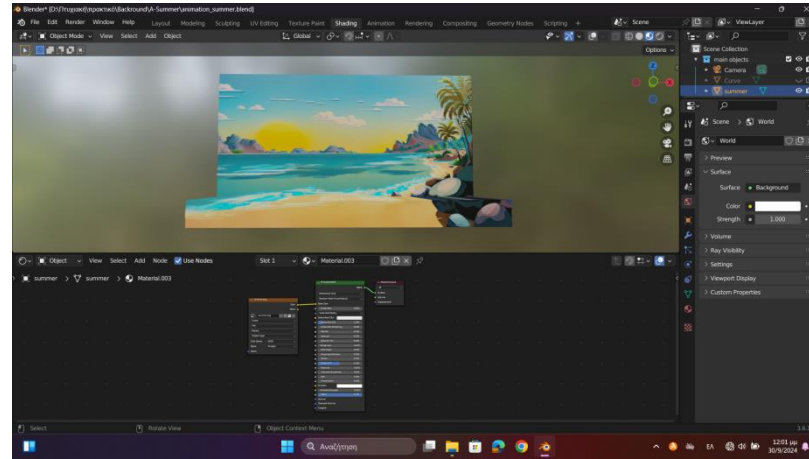
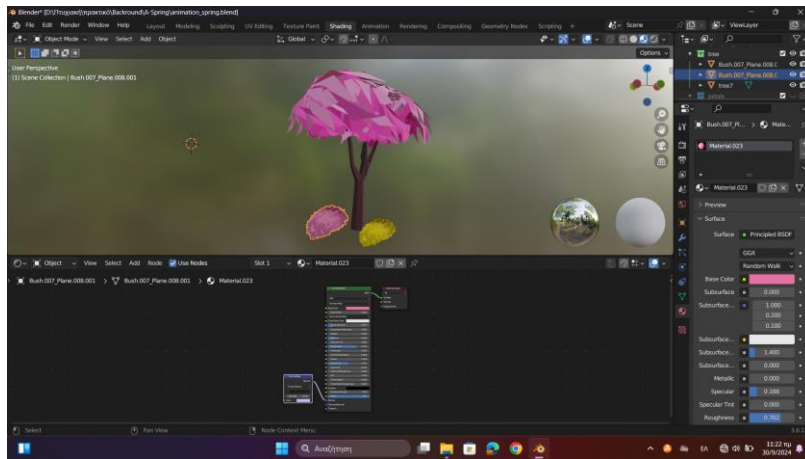
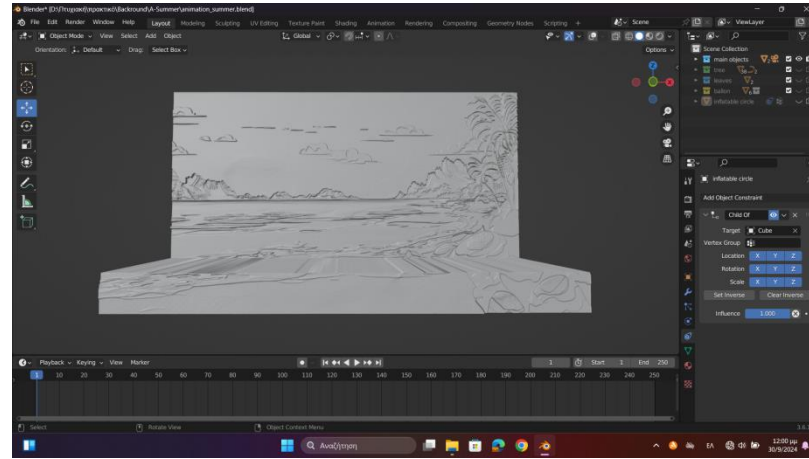
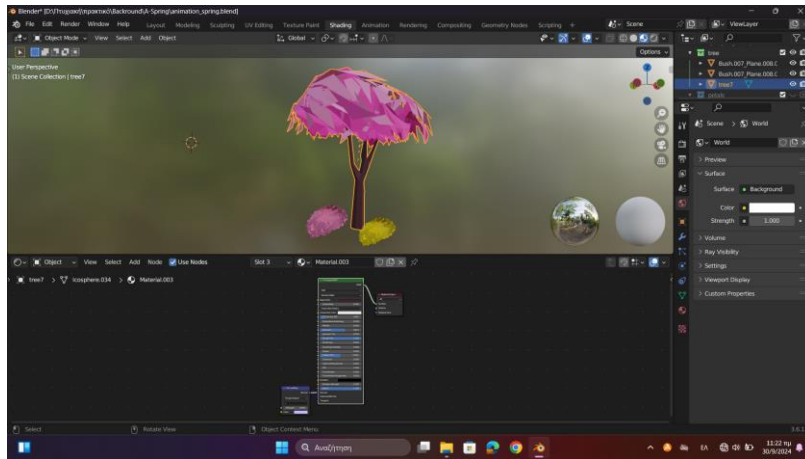


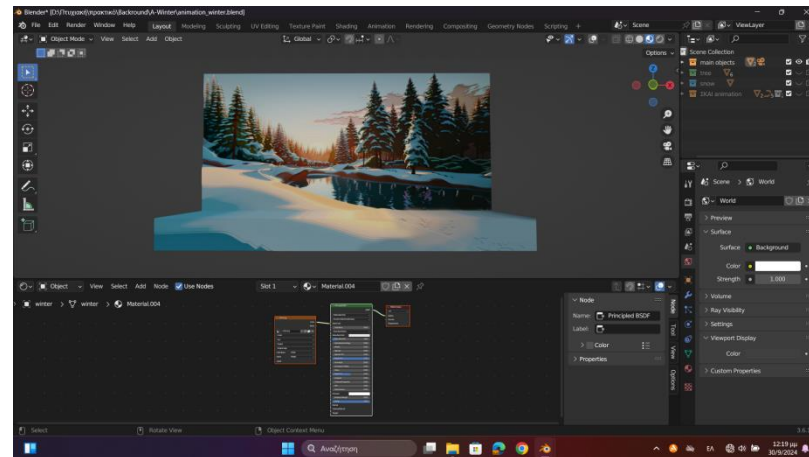
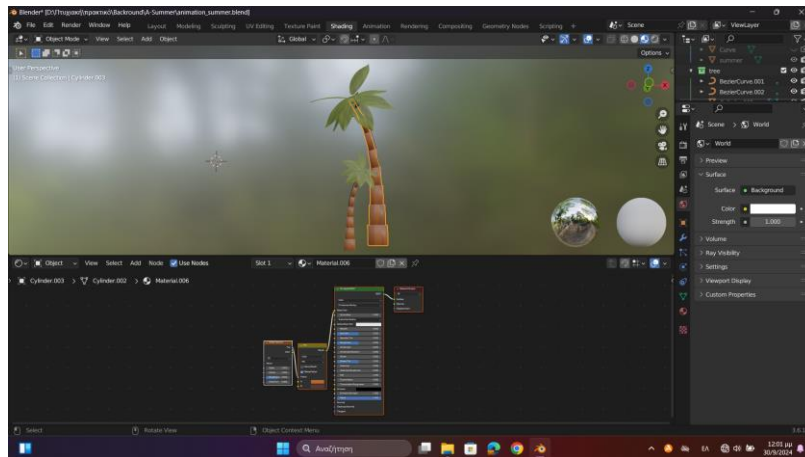
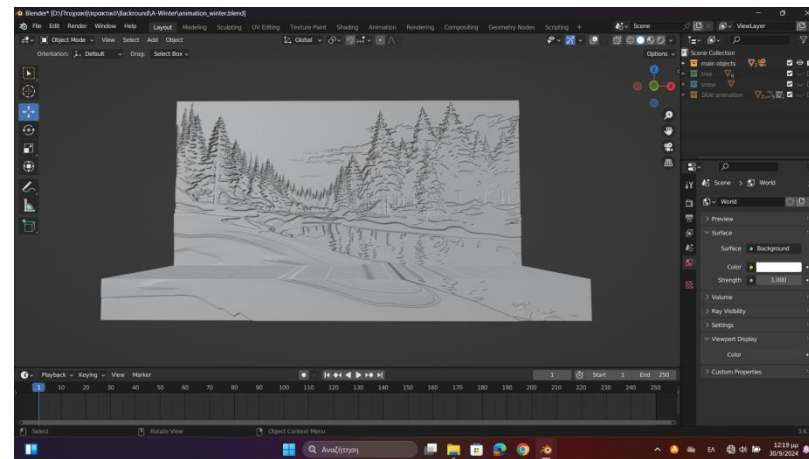
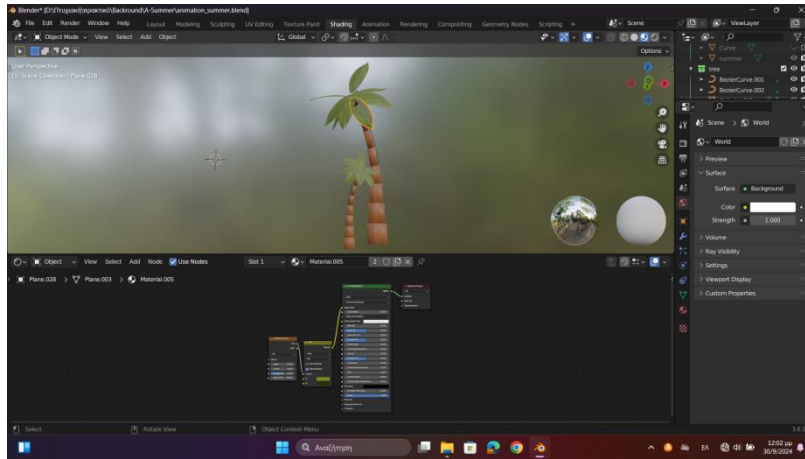


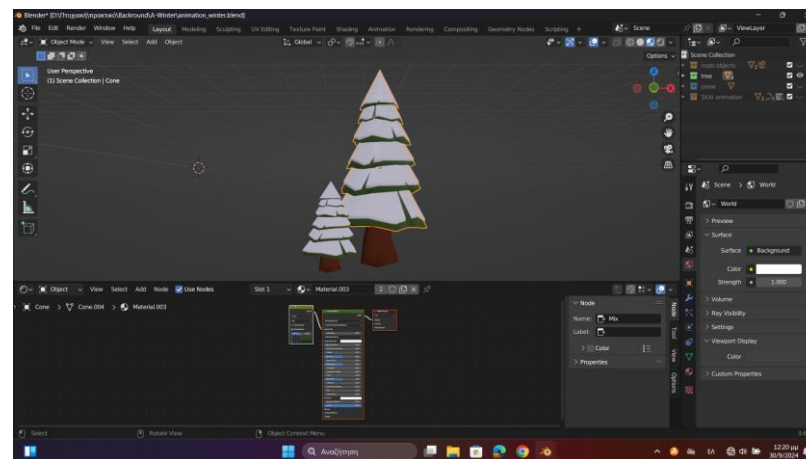
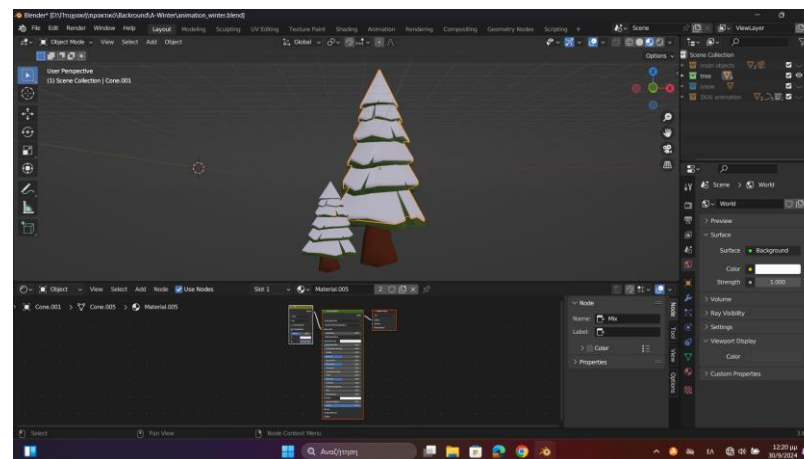
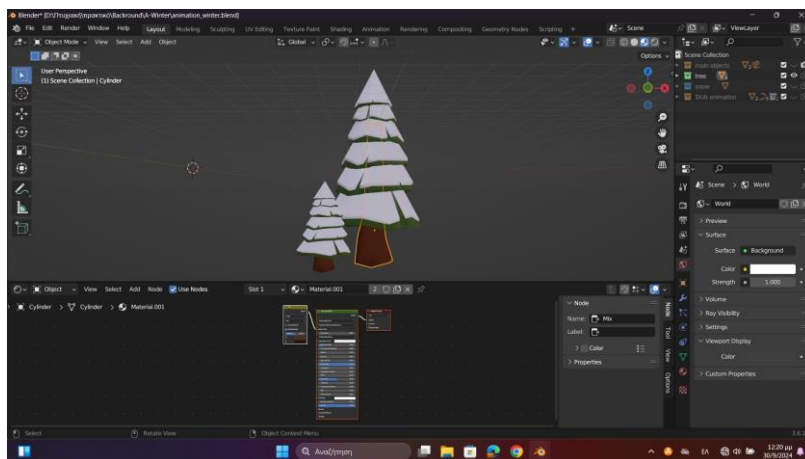
3D Objects – Shade editor



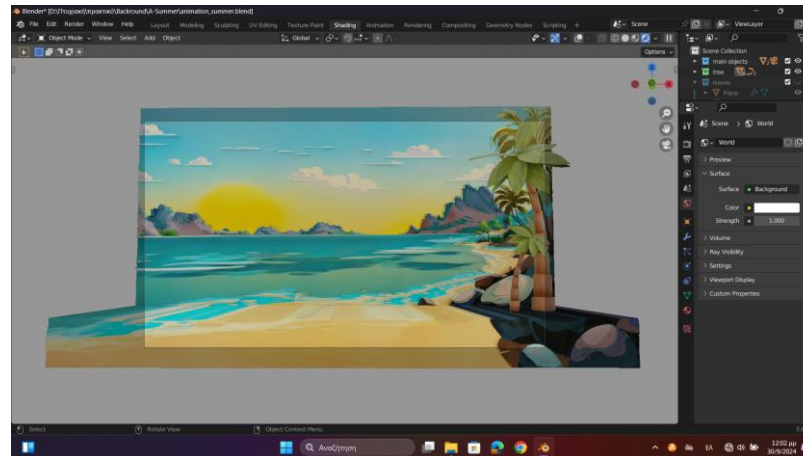
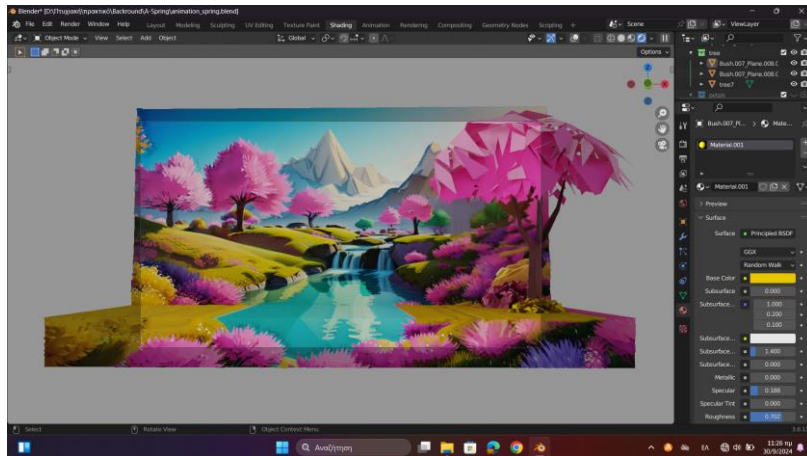
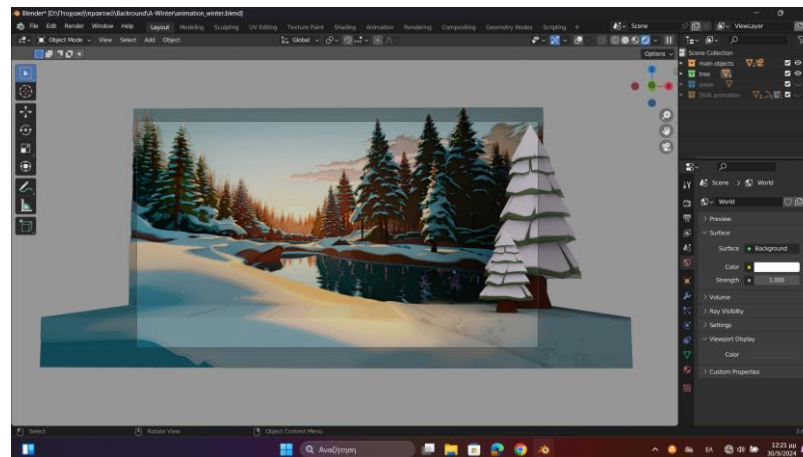
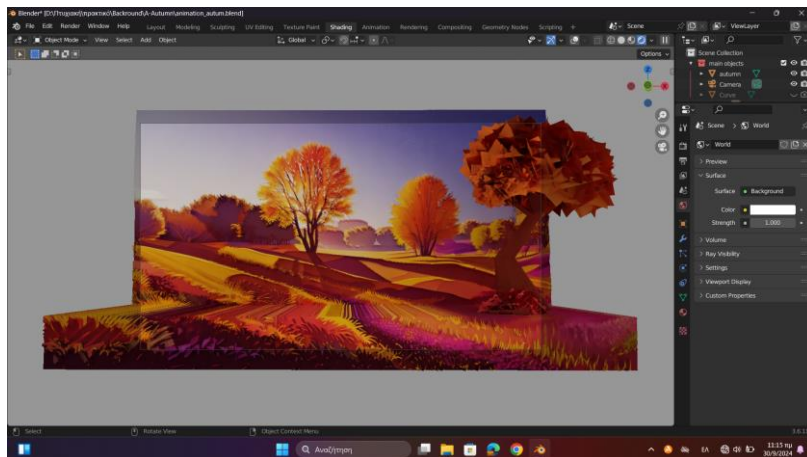








Final Layout

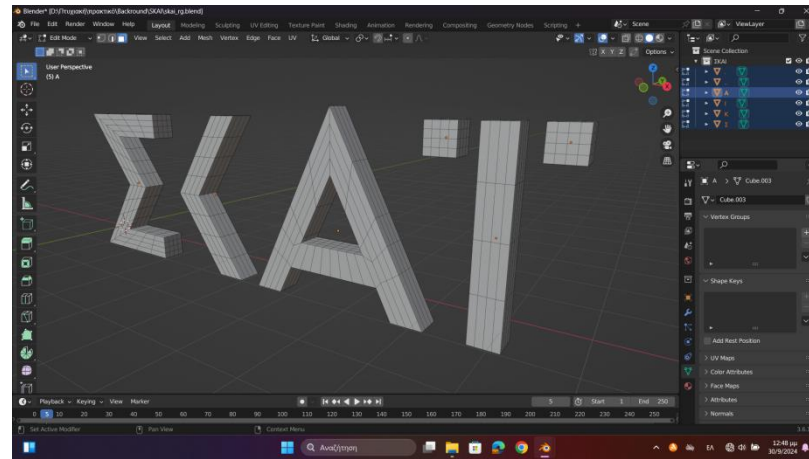
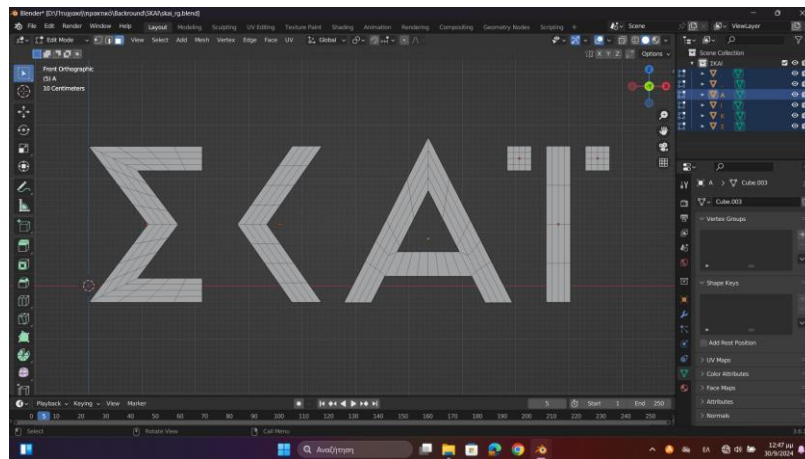


Λίγα λόγια για το environment design

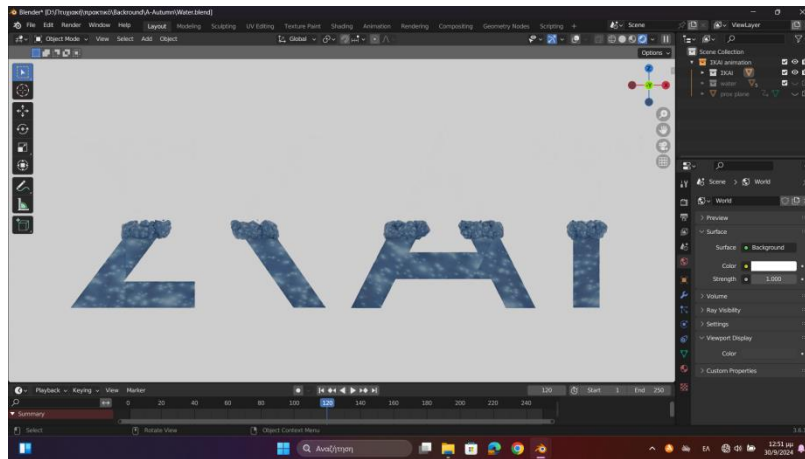
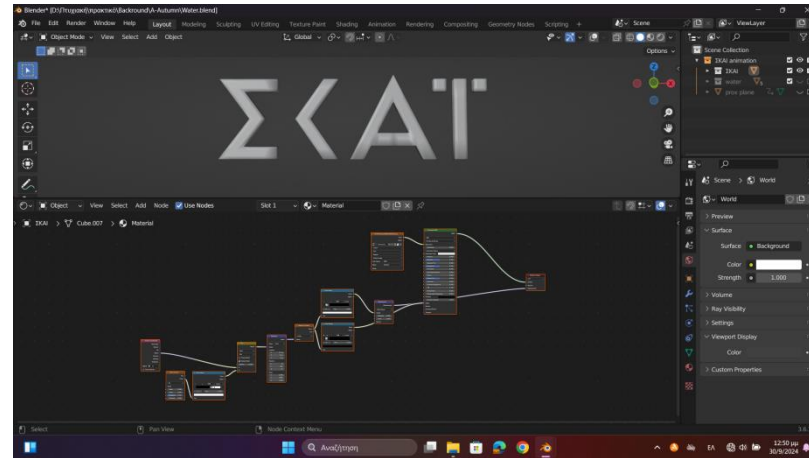
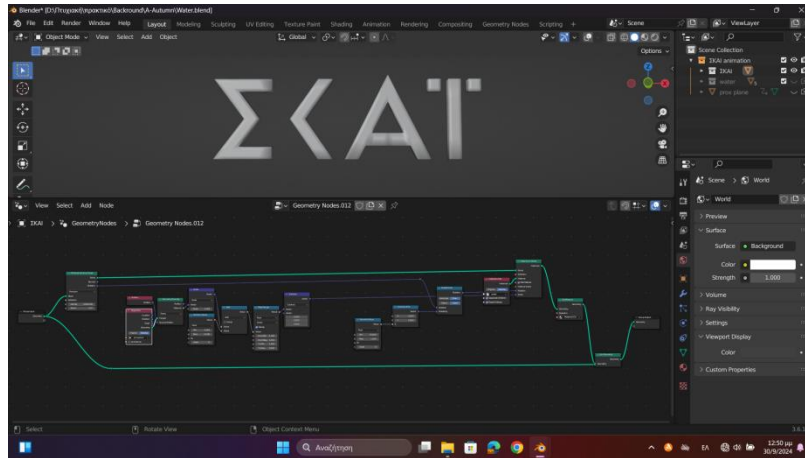
Η διαδικασία ξεκίνησε με την δημιουργία των background art. Για να γίνει αυτό όμως, πρώτα κάναμε έρευνα και φτιάξαμε mood board, έτσι ώστε να έχουμε μία βάση για τα εικαστικά. Όταν ολοκληρώθηκαν αρχίσαμε την δημιουργία ανάγλυφων μοντέλων για το καθένα από αυτά. Αυτό δημιουργεί ένα περιβάλλον με γεωμετρία αλλά και ενδιαφέρων υφή. Έπειτα με image texture προσθέσαμε τα εικαστικά και έτσι τελειώσαμε αυτό το κομμάτι του σχεδιασμού. Το περιβάλλον μου θέλω να συνδυάζει 2D & 3D στοιχεία, οπότε δημιούργησα 3D δέντρα για την κάθε εποχή. Το είδος του δέντρου καθορίζεται από το εικαστικό της κάθε εποχής (π.χ. το καλοκαίρι έχει φοίνικες). Μετά φτιάξαμε τα shade editor για το καθένα από αυτά με τα κατάλληλα χρώματα, χρησιμοποιώντας base color & mix color. Τέλος, τα δέντρα τοποθετήθηκαν στην ίδια μεριά για κάθε εποχή, όπως και η κάμερα.

ΣΚΑΪ Design

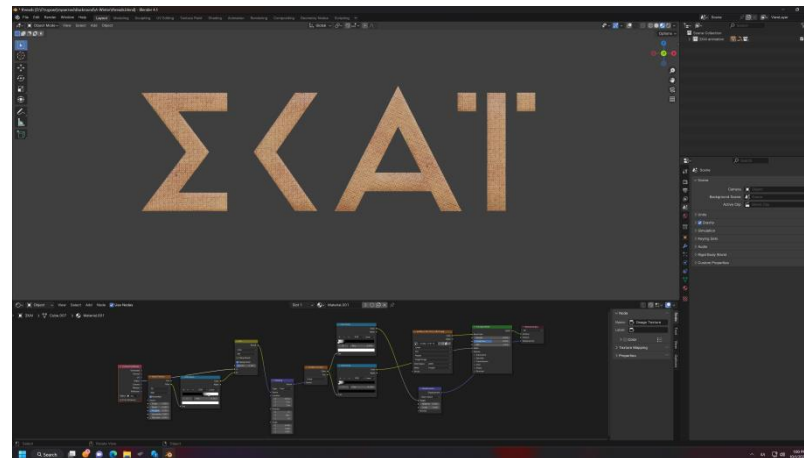
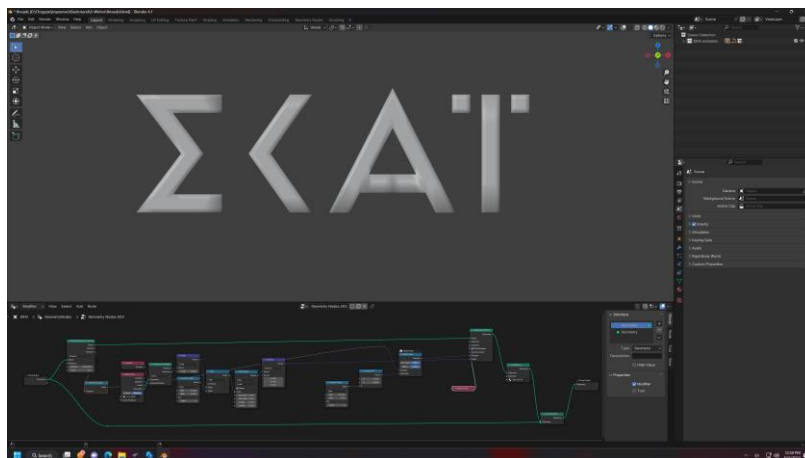
Geometry



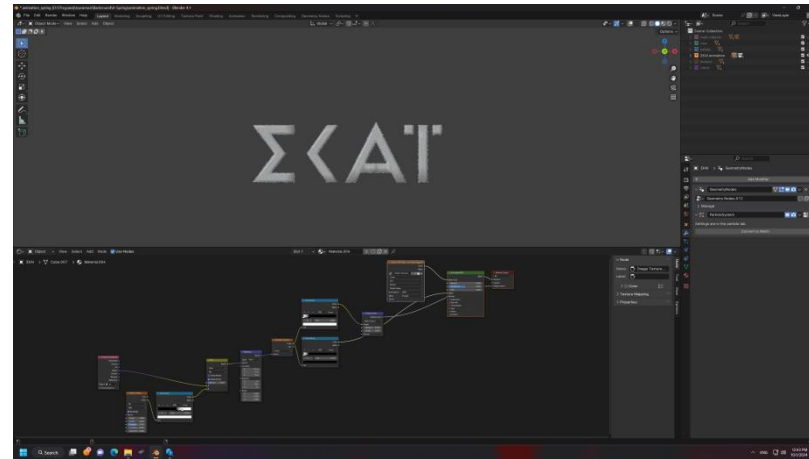
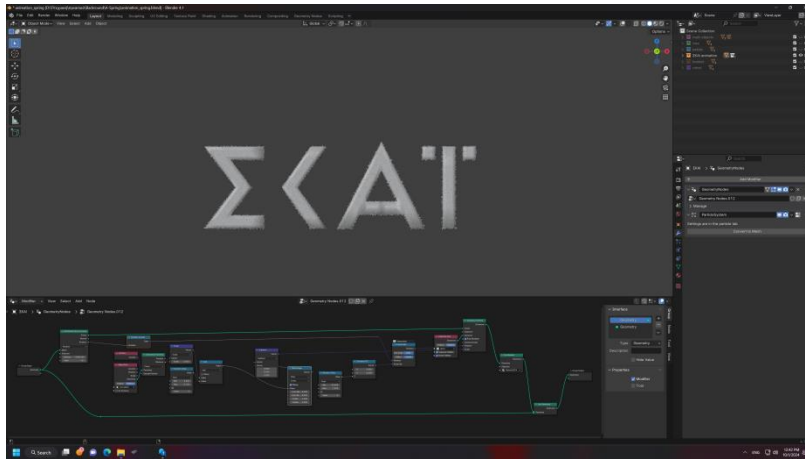
Geometry Node Editor – Shade Editor – Effect Preview: Autumn



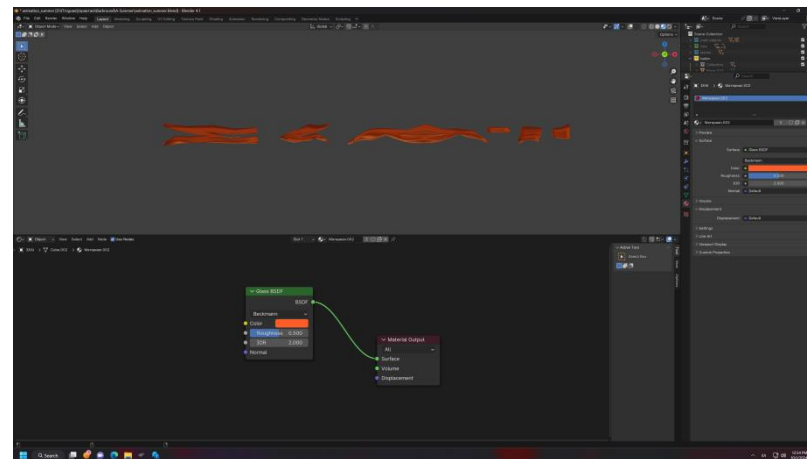
Geometry Node Editor – Shade Editor – Effect Preview: Winter



Geometry Node Editor – Shade Editor – Effect Preview: Spring



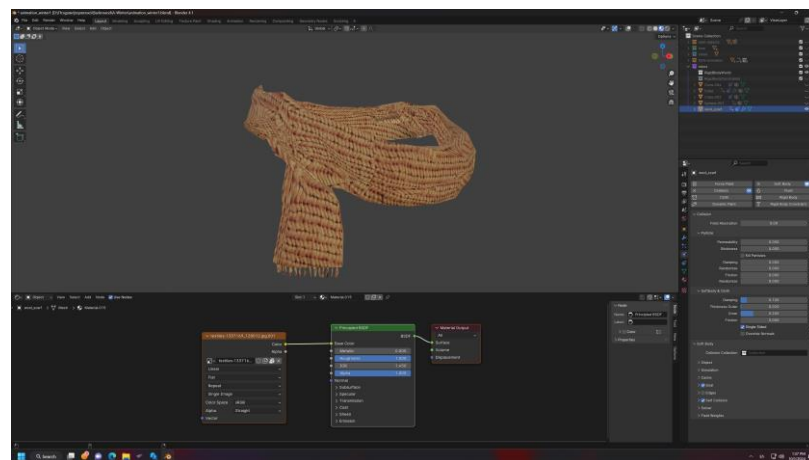
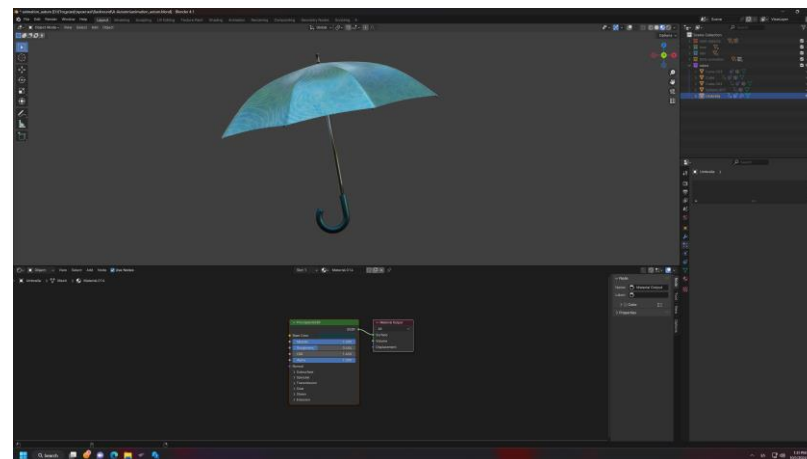
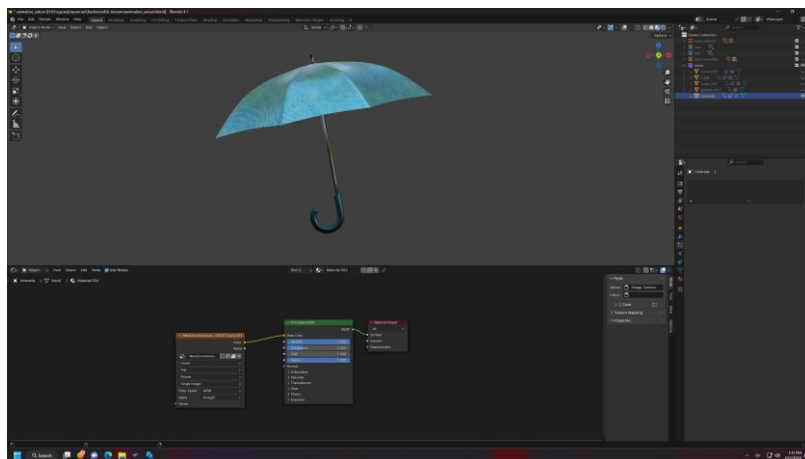
Geometry Node Editor – Shade Editor – Effect Preview: Summer

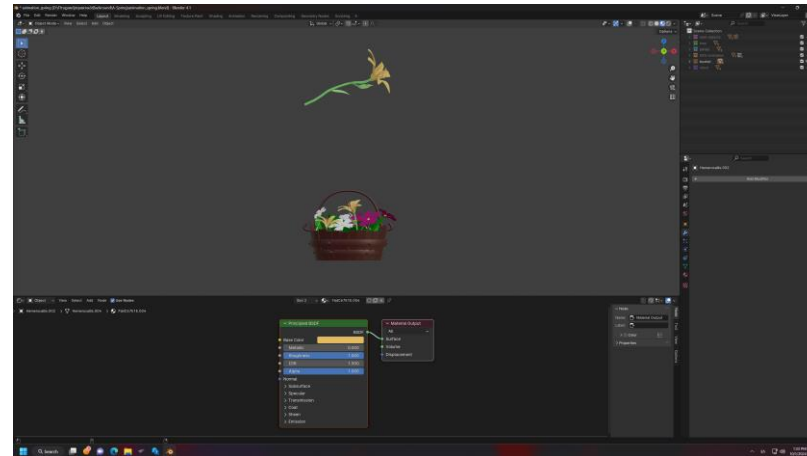
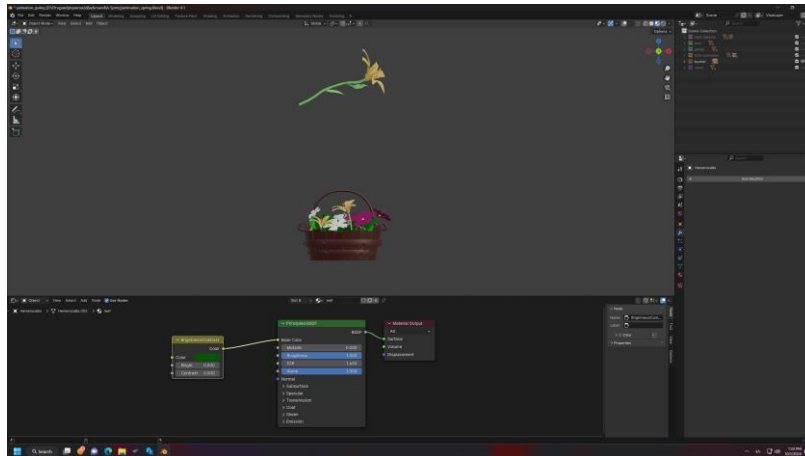
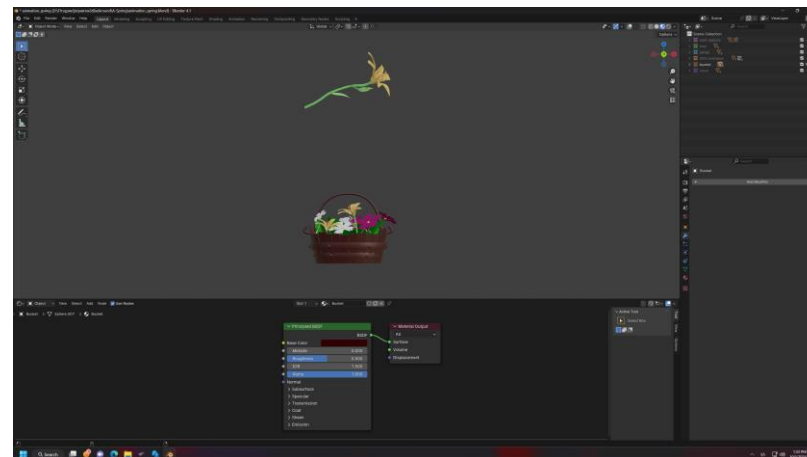
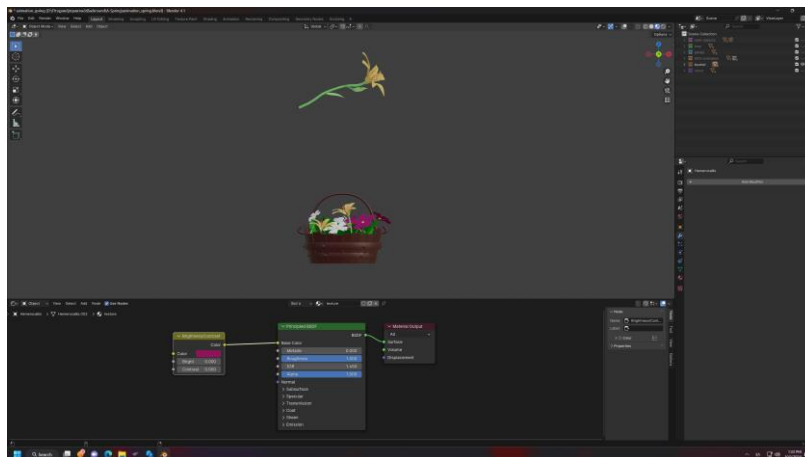


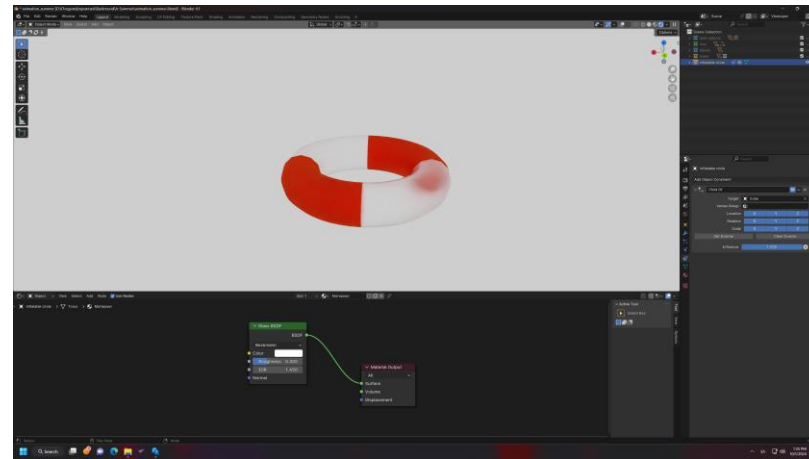
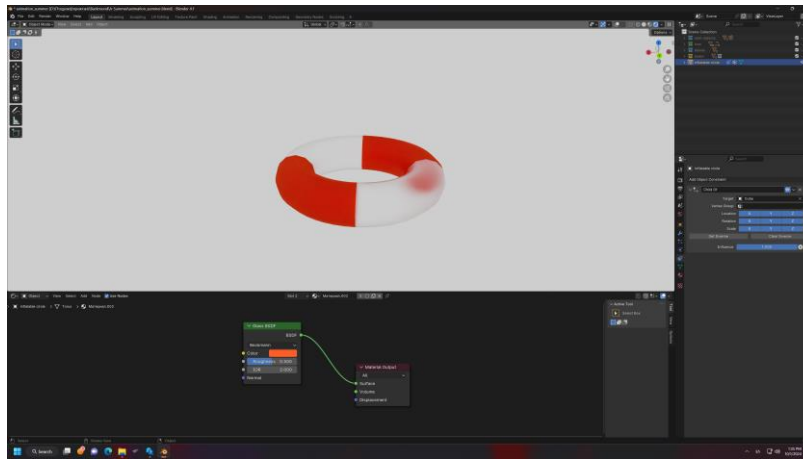
Λίγα λόγια για το σχεδιασμό και τα εφέ του ΣΚΑΪ

Όλα ξεκίνησαν με μία εικόνα από το λογότυπο του ΣΚΑΪ. Την τοποθετήσαμε με `image as plane` στο blender και με ένα απλό κύβο στο `edit mode` δημιουργήσαμε `mesh` για όλα τα γράμματα. Όπως είδαμε παραπάνω κάποια εφέ χρησιμοποιούν `geometry nodes` και `shade editor` συνδυαστικά για να δημιουργήσουν διαφάνεια και αποκαλυφτεί το ΣΚΑΪ από κάτω προς τα πάνω. Πιο συγκεκριμένα, δημιουργήσαμε κάποια `objects` (π.χ. φύλλα γρασιδιού), προσθέσαμε `geometry nodes` για να υπάρχει μικρή κίνηση και παραλλαγές αυτών, βάλουμε σε συγκεκριμένη θέση και με κίνηση προς τα πάνω ένα `plane`, δημιουργήσαμε τα κατάλληλα `shade editor` και τέλος τα συνδυάσαμε όλα μαζί για να βγάλουμε το τελικό αποτέλεσμα. Άλλα εφέ χρησιμοποιούν `shape keys` & `soft body physics` για την δημιουργία των εφέ τους. Τέλος, τα κάναμε `append` στα αντίστοιχα αρχεία `environment` στην ίδια θέση.

Props Design







Λίγα λόγια για τα props

Σε κάθε εποχή το ρομποτάκι έχει και διαφορετικά props που συνδέονται με το εφέ του ΣΚΑΪ. Πιο συγκεκριμένα, φτιάξαμε τις γεωμετρίες από το καθένα, μετά βάλουμε texture & color που να είναι ίδιο ή να ταιριάζει με τα εφέ και τέλος τα τοποθετήσαμε πάνω στο ρομποτάκι. Μετά τα κάναμε animate και βάλουμε physics properties όπως το soft body.

Σενάριο

Η θεματική αυτής της εργασίας είναι οι τέσσερις εποχές του χρόνου. Πιο συγκεκριμένα, θα δημιουργήσω τέσσερα διαφορετικά intro, ένα για την κάθε εποχή.

- 1. Φθινόπωρο:** Φθινοπωρινό τοπίο με πορτοκαλί δέντρα και φυτά. Το ρομποτάκι μας προχωράει ανέμελα από τα αριστερά προς τα δεξιά κρατώντας μία ομπρέλα. Προς το τέλος της διαδρομής του βρίσκει ένα εμπόδιο και αναγκάζεται να κάνει ένα μικρό άλμα για να συνεχίσει την πορεία του. Παράλληλα τα ΣΚΑΪ εμφανίζονται από κάτω προς τα πάνω με εφέ νερού.
- 2. Χειμώνας:** Χειμερινό τοπίο με δέντρα και χιόνι. Καθώς το ρομποτάκι μας που φοράει κασκόλ προχωράει από τα αριστερά προς τα δεξιά, ξαφνικά στην μέση της διαδρομής του γλιστράει και φέρνει σβούρα. Όταν σταματάει να γυρίζει, κοιτάζει γύρω του για να δει που βρίσκεται και έπειτα συνεχίζει την διαδρομή του. Παράλληλα το ΣΚΑΪ εμφανίζεται από πάνω προς τα κάτω με εφέ κλωστής, δηλαδή φαίνεται σαν να πλέκεται.
- 3. Άνοιξη:** Τοπίο με βουνό και πράσινα και ροζ δέντρα. Το ρομποτάκι μας κουβαλάει ένα καλάθι με λουλούδια και για να κάνει την διαδρομή του από αριστερά προς τα δεξιά πρέπει να περάσει από μία λιμνούλα. Έτσι καταλήγει να κάνει ένα μεγάλο άλμα πάνω από την λίμνη για περάσει στην απέναντι πλευρά. Παράλληλα το ΣΚΑΪ εμφανίζεται από πάνω προς τα κάτω με εφέ γρασιδιού που φυτρώνει.
- 4. Καλοκαίρι:** Το τοπίο αποτελείται από παραλία με φοίνικες. Το ρομποτάκι μας βρίσκεται μέσα στην θάλασσα με ένα φουσκωτό σωσίβιο γύρω του για να επιπλέει. Κατευθύνεται προς την ακτή και όταν βγαίνει έξω τινάζεται και το σωσίβιο

πέφτει κάτω. Το ρομποτάκι περνάει πάνω από το σωσίβιο και κατευθύνεται προς τα δεξιά. Παράλληλα το ΣΚΑΪ εμφανίζεται από κάτω προς τα πάνω σαν ένα σωσίβιο που φουσκώνει.

Περίληψη: Με λίγα λόγια η γενική ιδέα είναι η δημιουργία τεσσάρων διαφορετικών εισαγωγών, κάθε μία εμπνευσμένη από τις τέσσερις εποχές του χρόνου (Φθινόπωρο, Χειμώνας, Άνοιξη, Καλοκαίρι). Κάθε εισαγωγή παρουσιάζει ένα ρομποτάκι που αλληλεπιδρά με το περιβάλλον της εποχής. Στο Φθινόπωρο περπατά με μια ομπρέλα, στο Χειμώνα γλιστρά στο χιόνι, την Άνοιξη πηδάει πάνω από μια λιμνούλα και το Καλοκαίρι κινείται με ένα φουσκωτό σωσίβιο. Παράλληλα, το λογότυπο του ΣΚΑΪ εμφανίζεται κάθε φορά από κάτω προς τα πάνω με διαφορετικό εφέ, ανάλογα με το θέμα της εποχής.

Κοινά στοιχεία:

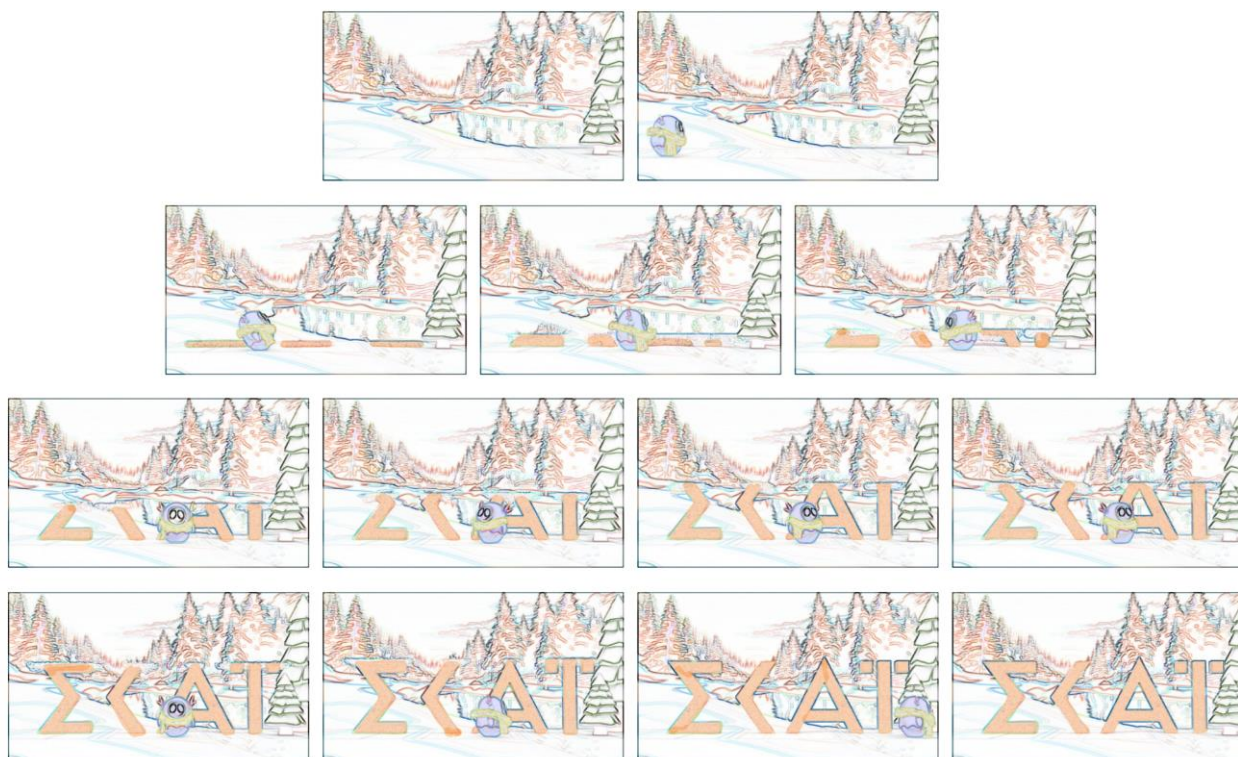
- **Κίνηση από αριστερά προς τα δεξιά:** Το ρομποτάκι διασχίζει το σκηνικό σε όλες τις εποχές από τα αριστερά προς τα δεξιά.
- **Αλληλεπίδραση με το περιβάλλον:** Κάθε εποχή περιλαμβάνει εμπόδια ή χαρακτηριστικά που το ρομποτάκι πρέπει να ξεπεράσει (π.χ. εμπόδιο, λιμνούλα, γλίστρημα).
- **Παρουσίαση του λογότυπου ΣΚΑΪ:** Το λογότυπο εμφανίζεται σε κάθε εισαγωγή με διαφορετικά εφέ, ανάλογα με την εποχή αλλά πάντα από κάτω προς τα πάνω.
- **Συγκεκριμένη θεματική και αισθητική για κάθε εποχή:** Το τοπίο και χρώματα προσαρμόζονται ανάλογα με την εποχή, αλλά όλα απεικονίζουν ένα landscape.
- **Σύνδεση ΣΚΑΪ με props:** Το εφέ ή η υφή στο ΣΚΑΪ σχετίζεται με το τι κρατάει ή έχει πάνω του το ρομποτάκι (π.χ. στον χειμώνα το ΣΚΑΪ εμφανίζεται σαν να πλέκεται και το ρομποτάκι φοράει πλεκτό κασκόλ).

Storyboard

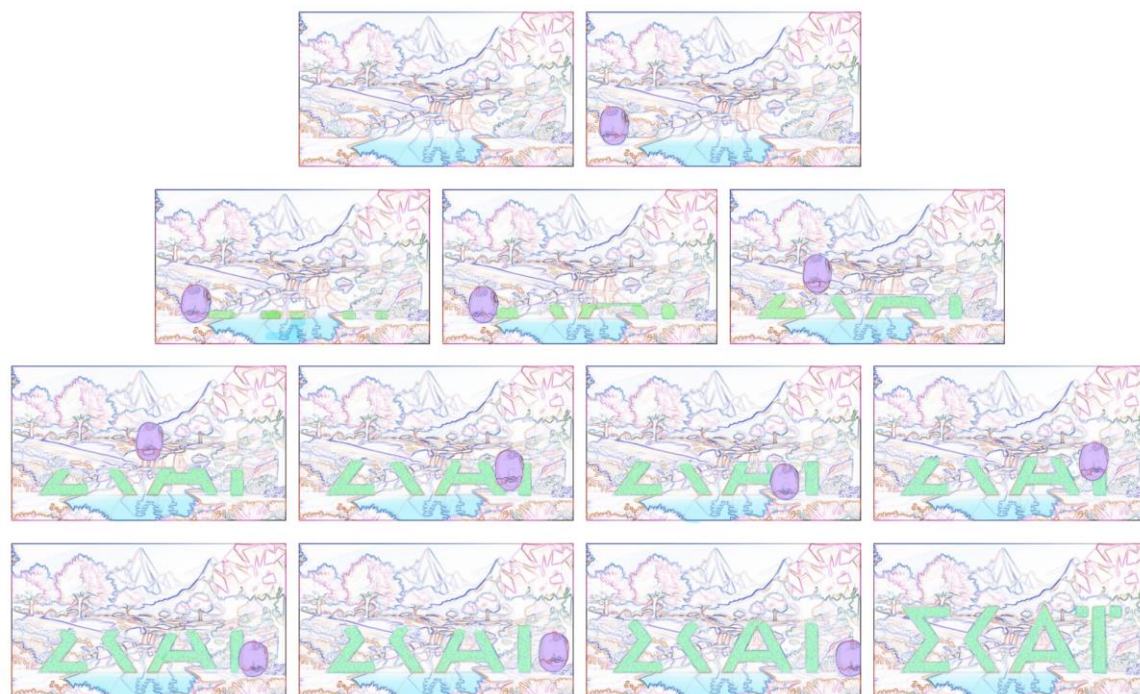
Autumn



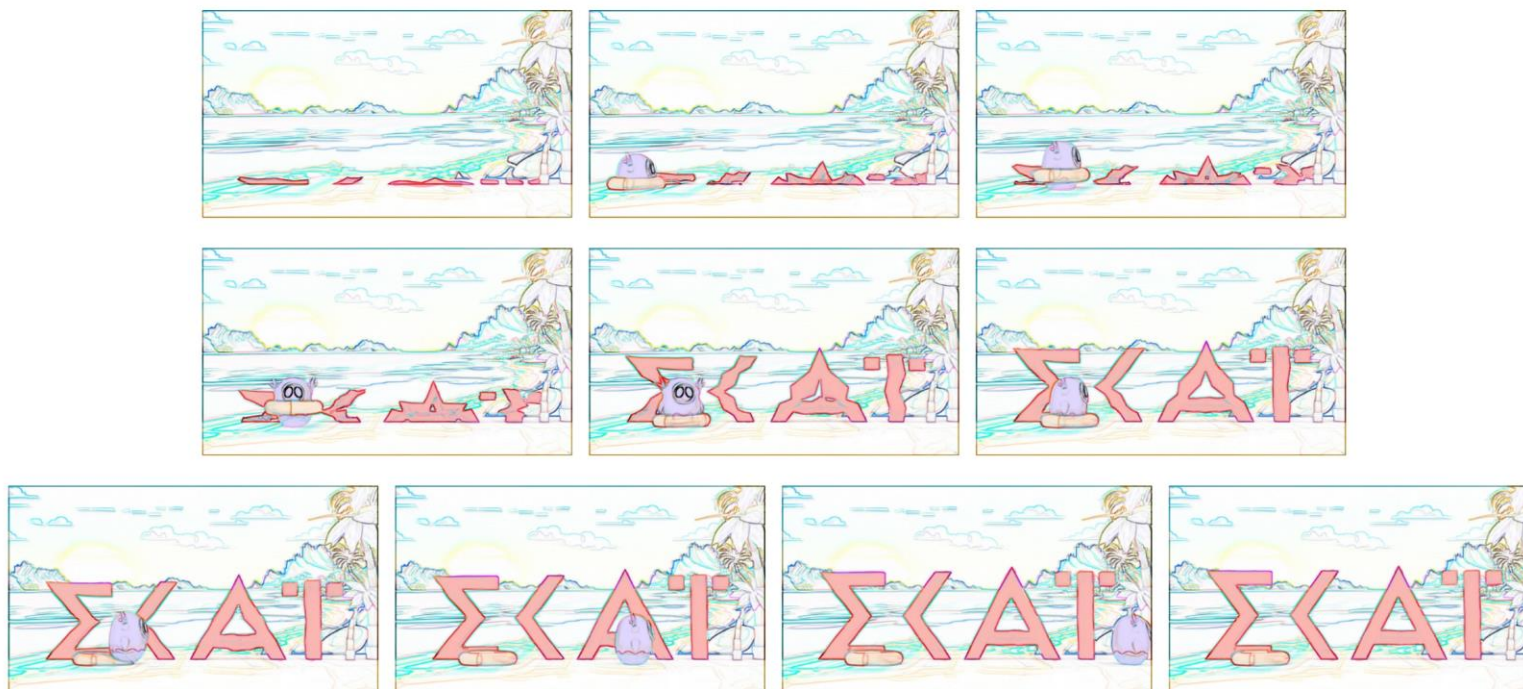
Winter



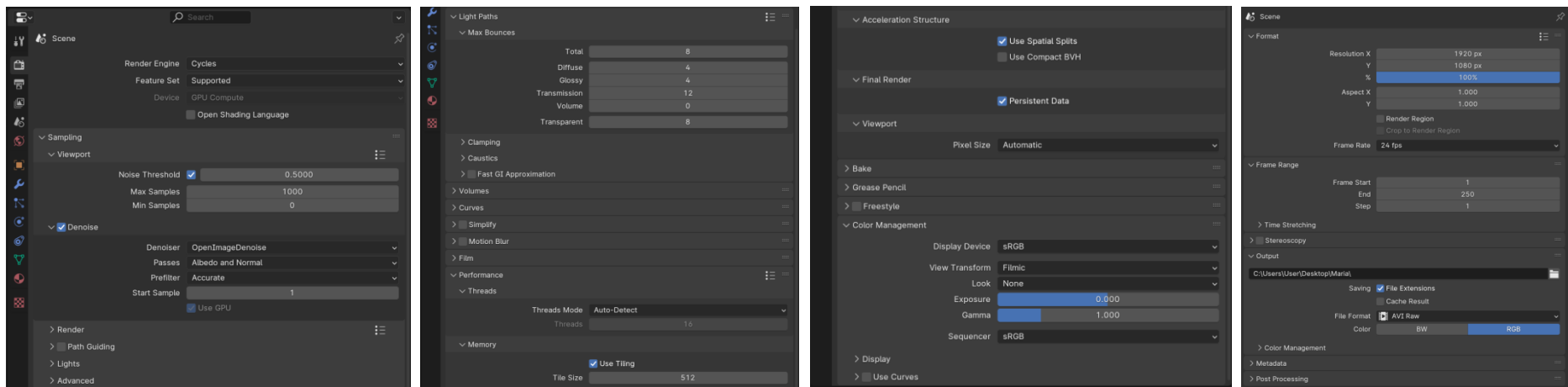
Spring



Summer



Render Settings

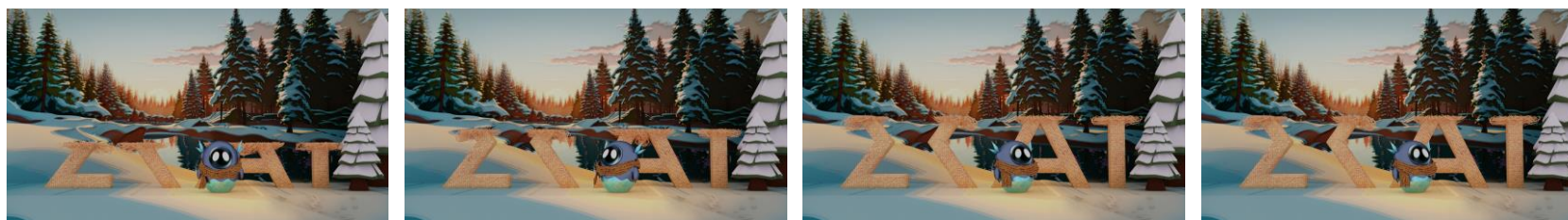
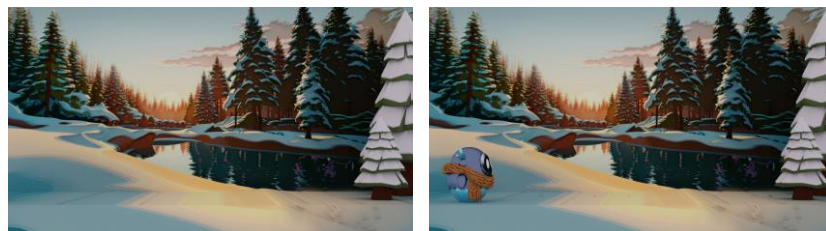


Rendered clips

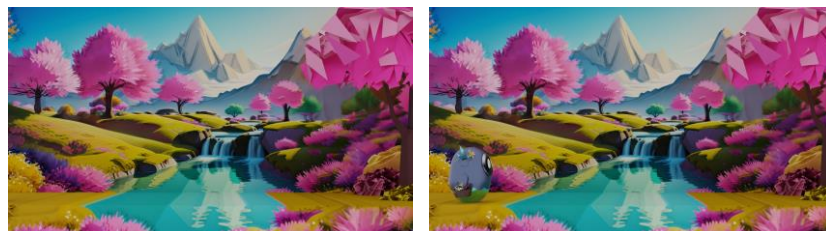
Autumn



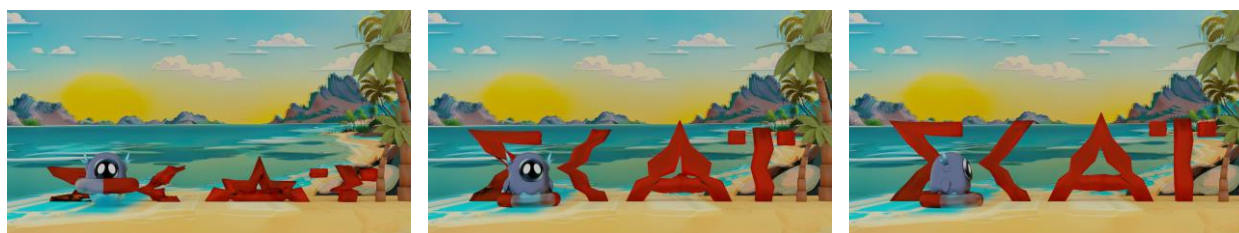
Winter



Spring



Summer



Λίγα λόγια για το animation

Για τις κινήσεις του ρομπότ κάναμε έρευνα και πολλά test animation για να δούμε όχι μόνο πως θα κάνει συγκεκριμένες κινήσεις αλλά και για να τις βελτιώσουμε και να τις κάνουμε να φαίνονται πιο φυσικές χρησιμοποιώντας τις βασικές αρχές του animation (anticipation, συνακόλουθη κίνηση).

Πιο συγκεκριμένα, πως το σώμα από το ρομποτάκι θα κινείται όταν πηδάει για παράδειγμα.

Επίσης κάναμε τεστ με διάφορα φυσικά στοιχεία όπως το νερό και το χιόνι, για να δούμε την αλληλεπίδραση μεταξύ αυτών.