



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ
ΤΜΗΜΑ

Πτυχιακή/ Διπλωματική Εργασία

Μάτζι η Αλεπού

Συγγραφέας/είς

Πετροπούλου Γεωργία

ΑΜ: 18674134

Επιβλέπων/ουσα:

Σκουρλής Στυλιανός

Αθήνα, Οκτώβριος 2024



**UNIVERSITY OF WEST ATTICA
SCHOOL
DEPARTMENT**

Diploma Thesis

Magi the Fox

Student name and surname:

Petropoulou Georgia

Registration Number:

18674134

Supervisor name and surname:

Skourlis Stylianos

Athens, October 2024



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ
ΤΜΗΜΑ

Μάτζι η Αλεπού

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

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

A/a	ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΔΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΥΠΟΓΡΑΦΗ
1	Ελένη Μούρη	Καθηγήτρια	
2	Σπυρίδων Σιάκας	Αναπληρωτής Καθηγητής	
3	Στυλιανός Σκουρλής	Ακαδημαϊκός Υπότροφος	

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο/η κάτωθι υπογεγραμμένος/η Πετροπούλου Γεωργία του Παναγιώτη με αριθμό μητρώου 18674134 φοιτητής/τρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών 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*

Ο/Η Δηλών/ούσα



(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

ORANGEfox
- Animations

Magi *the* Fox

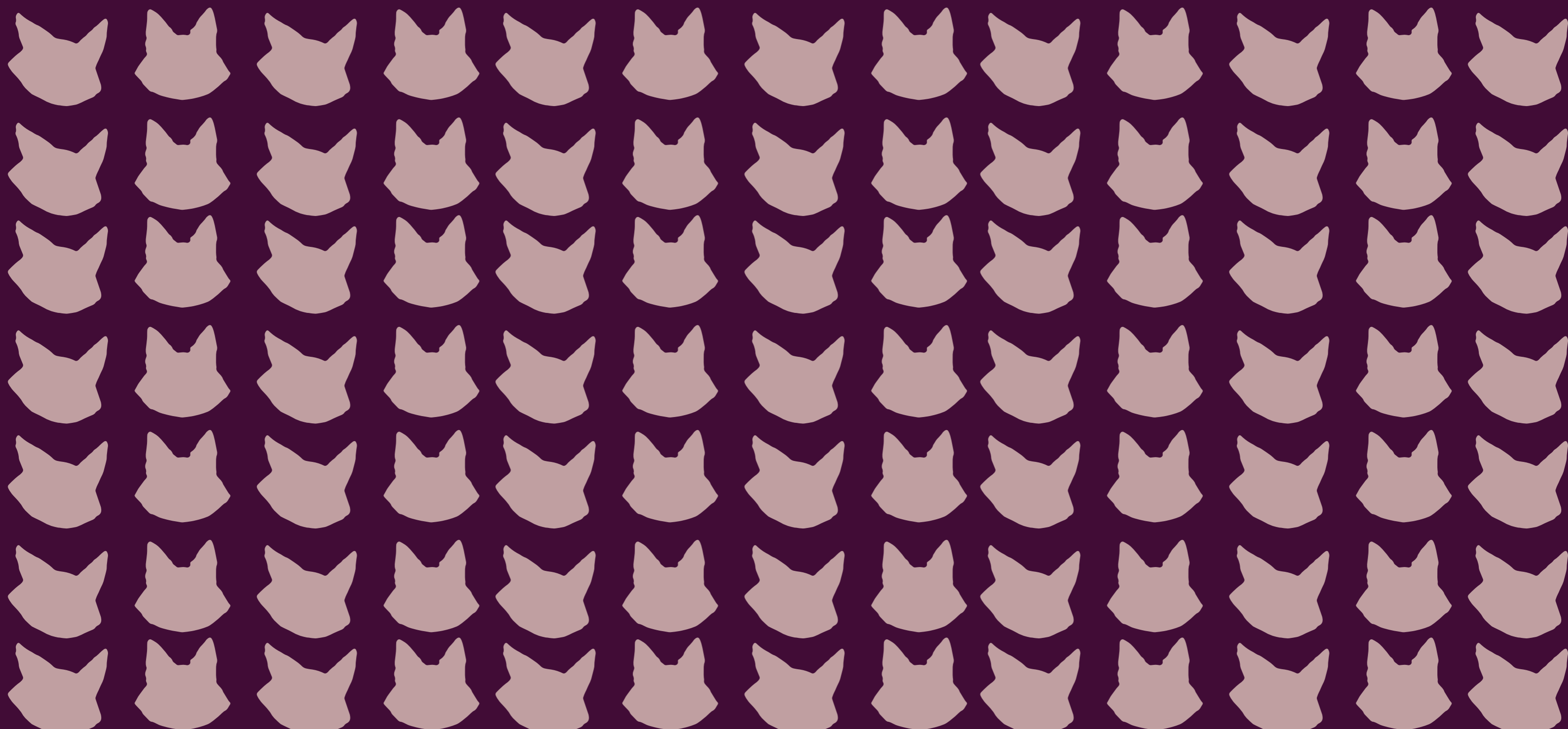
The artbook

Petropoulou Georgia



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής επικοινωνίας







Περιεχόμενα

Περιεχόμενα	4
Εισαγωγή	6
Επιρροές	7
Λογότυπο του studio animation "OrangeFox"	10
Τίτλος "Magi the Fox"	18
<u>Frame by frame - Animation</u>	22
Character Design	23
Background	25
Αντικείμενα	28

<u>Stopmotion – Animation</u>	30
Character Design	31
Background	34
Αντικείμενα	37
<u>2D with bones – Animation</u>	38
Character Design	39
Background	41
Αντικείμενα	44
Storyboard	46
Αφίσα	54
Επίλογος	57
Βιβλιογραφία	58

Εισαγωγή

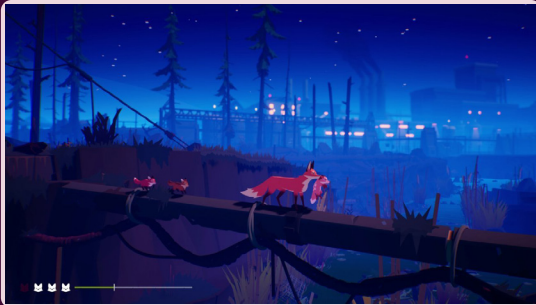
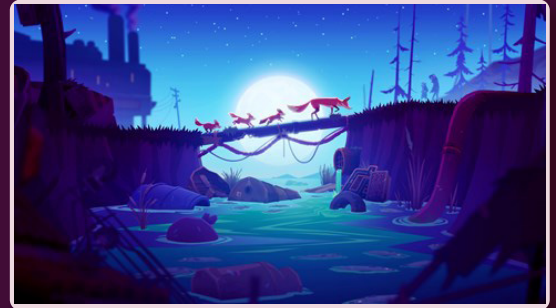
Η ταινία μικρού μήκους "Magi the fox" δημιουργήθηκε εντός 6 μηνών υπό την καθοδήγηση του καθηγητή Σκουρλή. Η ταινία είναι προϊόν της εταιρίας στούντιο animation "Orange Fox", για την οποία δημιούργησα και έφτιαξα την εταιρική της ταυτότητα. Η "Orange Fox" ασχολείται με διαφορετικές τεχνικές animation και ταξιδεύει το κοινό της σε ένα μαγικό ταξίδι, παρέα με την μασκότ της, την Magi την αλεπού. Η Magi ζει σε έναν κόσμο cartoon 2D και θέλει να στολίσει το άδειο λαγούμι - σπίτι της με αντικείμενα. Με την βοήθεια ενός μαγικού κολιέ, της δίνεται η δυνατότητα να ταξιδεύει σε διαφορετικούς κόσμους. Στην ταινία ο κάθε κόσμος απεικονίζεται με μια διαφορετική τεχνική animation. Στον πρώτο κόσμο που βλέπουμε έχει γίνει με την τεχνική Frame by frame, ο δεύτερος έγινε με την τεχνική Stopmotion και ο τρίτος με 2D animation με bones. Τα προγράμματα που χρησιμοποιήθηκαν ήταν: Frame by Frame: Krita, Stopmotion: Animasooter/Adobe After Effects, 2D animation with Bones: Moho.



Επιρροές

Endling *Extinction is Forever 2022 (Game)

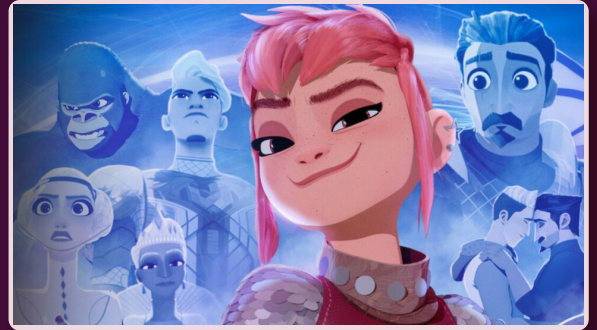
Το παιχνίδι Endling *Extinction is Forever είναι ένα παιχνίδι επιβίωσης και περιπέτειας. Η ιστορία αφορά μία μητέρα αλεπού, η οποία είναι τελευταία στον κόσμο, και τα μικρά της που σκοπός τους είναι να επιβιώσουν σε ένα κόσμο με ποικιλία εχθρών.



Από το παιχνίδι εντυπωσιάστηκα από τον σχεδιασμό των χαρακτήρων και του κόσμου που βρίσκονται. Ακόμη οι κινήσεις της αλεπούς με βοήθησαν στο animation μου. Ένα βασικό κομμάτι της ιστορίας του παιχνιδιού είναι ότι η δράση γίνεται το βράδυ, μία λεπτομέρεια που αποφάσισα να την εντάξω στην ιστορία μου.

Nimona - 2023 (Ταινία)

Η ιστορία της ταινίας αφορά έναν στρατιώτη που οι πράξεις του παρεξηγήθηκαν με αποτέλεσμα να θεωρείται εχθρός της πόλης. Στην προσπάθειά του να αποδείξει ότι είναι αθώος, γνωρίζει την Nimona που έχει την δυνατότητα να μεταμορφώνεται σε ζώα. Μαζί προσπαθούν να καθαρίσουν το όνομα του στρατιώτη και να σώσουν την πόλη από μία απειλή.



Από την ταινία αυτή, εκτός από την ιστορία, λάτρεψα τις μεταμορφώσεις της Nimona, οι οποίες έχουν το βασικό χρώμα της σε όποιο ζώο και να μεταμορφωθεί.

Spider-Man: Across the Spider-Verse - 2023 (Ταινία)

Η ταινία αυτή είναι η δεύτερη σε σειρά από την Marvel και την Sony με θέμα το spiderverse (το πολυσύμπαν των spiderman). Η ιστορία αφορά τον Miles Morales, τον Spiderman της Γης-1610, που ταξιδεύει στο αραχνοσύμπαν με σκοπό να αλλάξει κάποια βασικά γεγονότα του παρελθόντος για να σώσει ένα κοντινό του πρόσωπο.



Στην ταινία αυτή ο Miles Morales ταξιδεύει στο αραχνοσύμπαν με την βοήθεια ενός βραχιολιού. Έτσι σκέφτηκα στην ιστορία μου να συμπεριλάβω το ότι θα υπάρχει ένα αντικείμενο που θα ανοίγει portals προς άλλους κόσμους.

Λογότυπο του studio animation "OrangeFox"

Στο λογότυπο του στούντιο ήθελα να συμπεριλάβω στοιχεία της αλεπούς από την στιγμή που είναι και η μασκότ του και άρα προσπάθησα να χρησιμοποιήσω τα αυτιά και τους γνωστούς σε όλους μας χρωματισμούς της αλεπούς. Έτσι προέκυψε το παρακάτω λογότυπο. (γραμματοσειρές προσχεδίου: Agency FB - regular , Acid-ElegantLuxMager - regular) .

ORANGE fox
Animations

ORANGE fox
ORANGE fox
ORANGE fox

ORANGE fox
ORANGE fox
ORANGE fox

ORANGE fox
Animations
ORANGE fox
ANIMATIONS

ORANGE fox
Animations
ORANGE fox
Animations

Agency FB

a quick little brown fox jumps over the lazy dog
A QUICK LITTLE BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

ElegantLuxMager

a quick little brown fox jumps over the lazy dog
A QUICK LITTLE BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG



#231F20



#FFFFFF



#D76227



#D57928



#D59C29



#C94F28

ORANGE fox



ORANGE fox



ORANGE fox



ORANGE fox



ORANGE fox



ORANGE fox



ORANGE fox



ORANGE fox



ORANGE fox

 — Animations

ORANGE fox
 — Animations

fox





#231F20



#FFFFFF



#D76227

ORANGE fox

— Animations



Το αποτέλεσμα όμως ήταν να δημιουργηθεί ένα λογότυπο μινιμαλιστικού χαρακτήρα που έρχονταν σε αντίθεση με την πτυχιακή μου. Δημιούργησα έναν κόσμο φανταστικό γεμάτο χρώματα και σχήματα με πολλές μικρές εκπλήξεις και επομένως σκοπός ήταν να πειραματιστώ με ένα λογότυπο που θα παρουσιάζει πιο παιχνιδιάρικα χαρακτηριστικά. Έτσι κρατώντας τα αυτιά δοκίμασα το λογότυπο με πιο στρογγυλοποιημένες γραμματοσειρές και μείωσα τις γωνίες που είχε ήδη η γραμματοσειρά. Το αποτέλεσμα που προέκυψε περιγράφει καλύτερα τόσο το χαρακτήρα μου όσο και την πτυχιακή μου. Έτσι κατέληξα στο παρακάτω σχέδιο. (γραμματοσειρές τελικού λογότυπου: Lilita One - regular , Cabin - regular) .

ORANGE

GRANGE

ORANGE

ORANGE

ORANGE

ORANGE

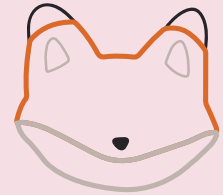
ORANGE

ORANGE

ORANGE

Lilita One**a quick little brown fox jumps over the lazy dog****A QUICK LITTLE BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG****Rowdies****a quick little brown fox jumps over the lazy dog****A QUICK LITTLE BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG**

ORANGEfox
- Animations



ORANGEfox
- Animations



#341B11



#D76227

ORANGEfox
- Animations

ORANGEfox
- Animations

ORANGEfox
- Animations

ORANGEfox
- Animations



Τίτλος "Magi the Fox"

Το όνομα Magi προέρχεται από την αγγλική λέξη "magic" που σημαίνει μαγικό(s) , χωρίς το τελευταίο γράμμα "c". Η αρχική ιδέα του τίτλου ήταν "Το μαγικό κολιέ/ Magic necklace" που αργότερα έγινε "Magic Fox" βγάζοντας το κολιέ από τον τίτλο, δίνοντας έμφαση στην πρωταγωνίστρια, και κατέληξε στο "Magi the Fox/ Μάτζι η αλεπού". Με βάση το όνομα, για τον τίτλο αποφάσισα να κινηθώ προς την λέξη "Magic" και να δοκιμάσω γραμματοσειρές με καλλιγραφικά κεφαλαία γράμματα. Πειραματίστηκα και έπειτα κατέληξα στην γραμματοσειρά Magic Retro - regular για τις λέξεις "Magi" και "Fox" ενώ για το "the" επέλεξα μία όχι τόσο έντονη για να δώσω έμφαση στις δύο προηγούμενες λέξεις, την Magic Vintage Demo - regular δημιουργώντας παράλληλα μια πιο ενδιαφέρον αντίθεση. Για να δείξω ότι υπάρχει διαφορά χαρακτηριστικών στην ταινία άλλαξα το τελευταίο γράμμα του τίτλου το "x" με μία πιο μαζεμένη αλλά στρογγυλή γραμματοσειρά, χρησιμοποιώντας την Welcome Magic - regular. Μία άλλη δοκιμή που έκανα για το γράμμα "x" ήταν με την γραμματοσειρά Liima, paperi, sakset 2 - regular, η οποία φαίνεται σαν κολλάζ. Επειδή είδα ότι λειτουργούσε ωραία, αποφάσισα να την βάλω στο animation του τίτλου για λίγο για να κινήσω το ενδιαφέρον του θεατή. Ουσιαστικά αν αναλύσουμε της γραμματοσειρές η Magic Retro (Magi, Fo) αντιπροσωπεύει το πρώτο μέρος του animation - το frame by frame, η Welcome Magic (πρώτο "x") το τρίτο μέρος - moho και η Liima, paperi, sakset 2 (δεύτερο "x") το δεύτερο μέρος - stopmotion.





#D46F37



#F2DCCF



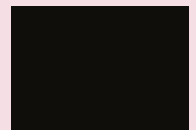
#231F20



#713A1A



#E4B194



#130F0E



#59372A



#331c11



#2D1714



#2D2320



#1A1211



#000000



#1D1615



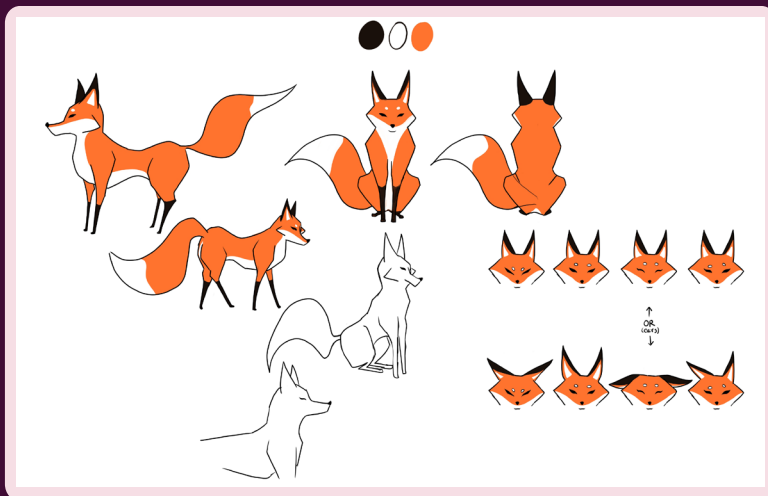
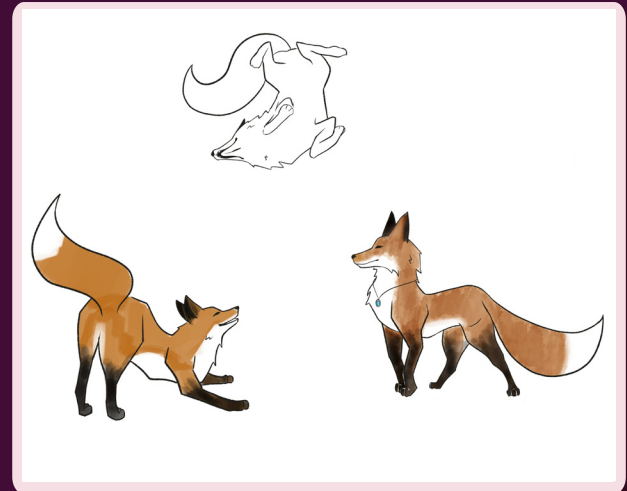
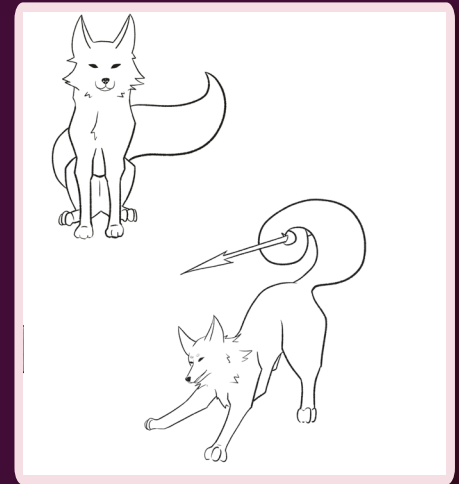
Frame by frame - Animation

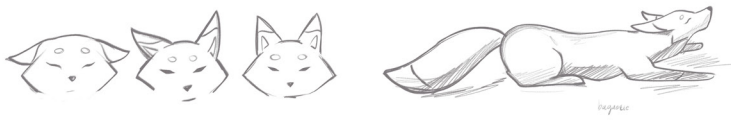
Το frame by frame είναι μία τεχνική που απολαμβάνω αρκετά να κάνω ακόμα και στον ελεύθερο μου χρόνο. Οπότε αποφάσισα να το εντάξω στην ταινία μου στο κομμάτι του αρχικού κόσμου που θα μένει η αλεπού. Επέλεξα το λαγούμι γιατί εκεί μένουν οι αλεπούδες αλλά τοποθέτησα σε αυτό ανθρωπινά αντικείμενα όπως ο καναπές και τα ράφια δίνοντας έτσι μια αίσθηση πως το λαγούμι δεν αποτελεί μόνο τη βάση της αλεπούς για να επιστρέφει από τα ταξίδια της αλλά και το σπίτι της.



Character Design

Ο πρώτος σχεδιασμός του χαρακτήρα ήταν αρκετά ρεαλιστικός και βασίστηκε σε φωτογραφίες από αλεπούδες που βρήκα στο διαδίκτυο. Το αποτέλεσμα δεν ήταν αυτό που ήθελα για την ιστορία οπότε δοκίμασα να φτιάξω μία αλεπού όσο πιο απλή γίνεται, με λίγες λεπτομέρειες. Συνδυάζοντας κάποια στοιχεία από το ρεαλιστικό και το απλό σχέδιο, έφτιαξα ένα νέο που κρατούσε την απλοϊκότητα του δεύτερου.





Main

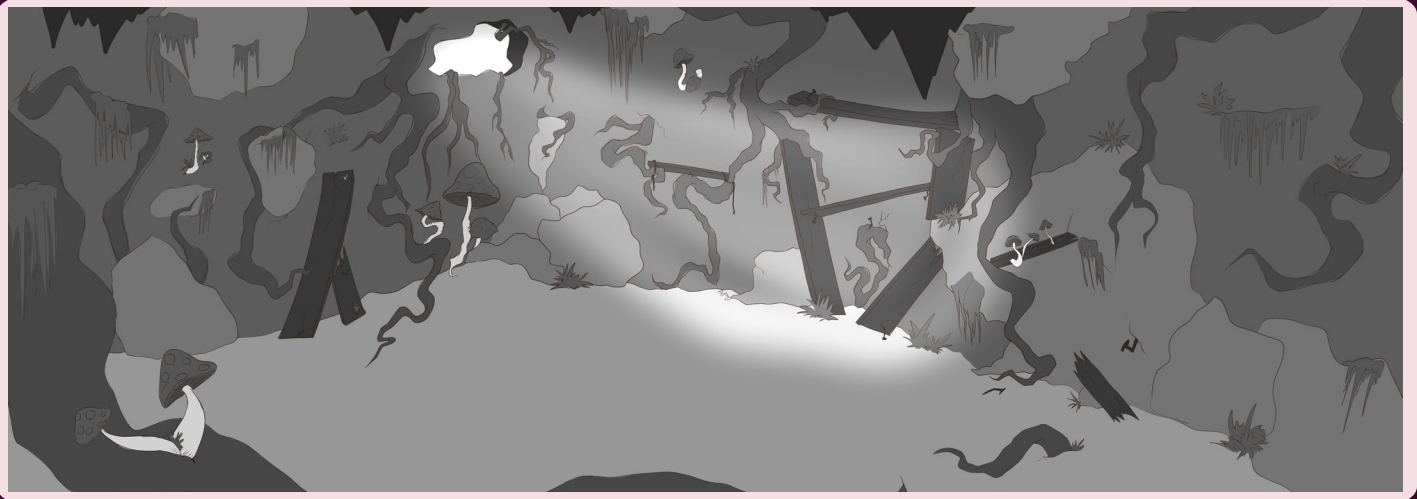
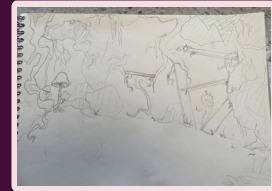
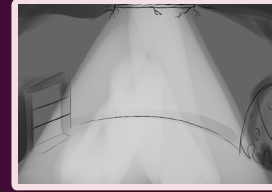


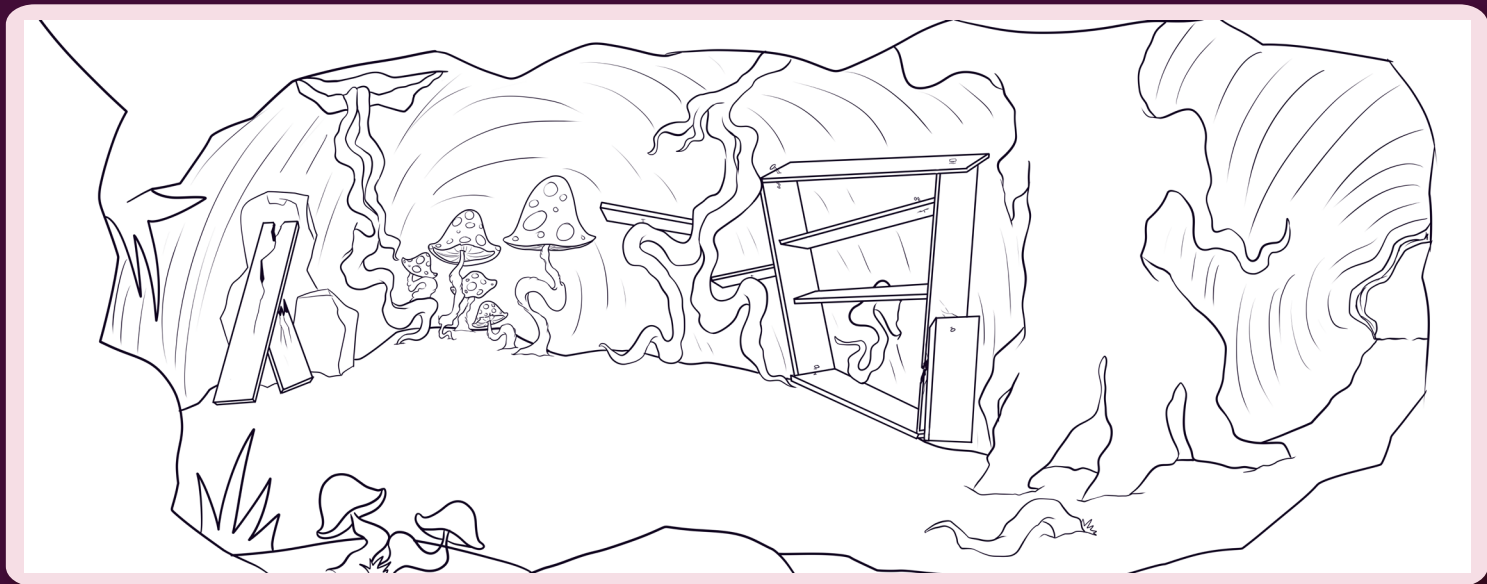
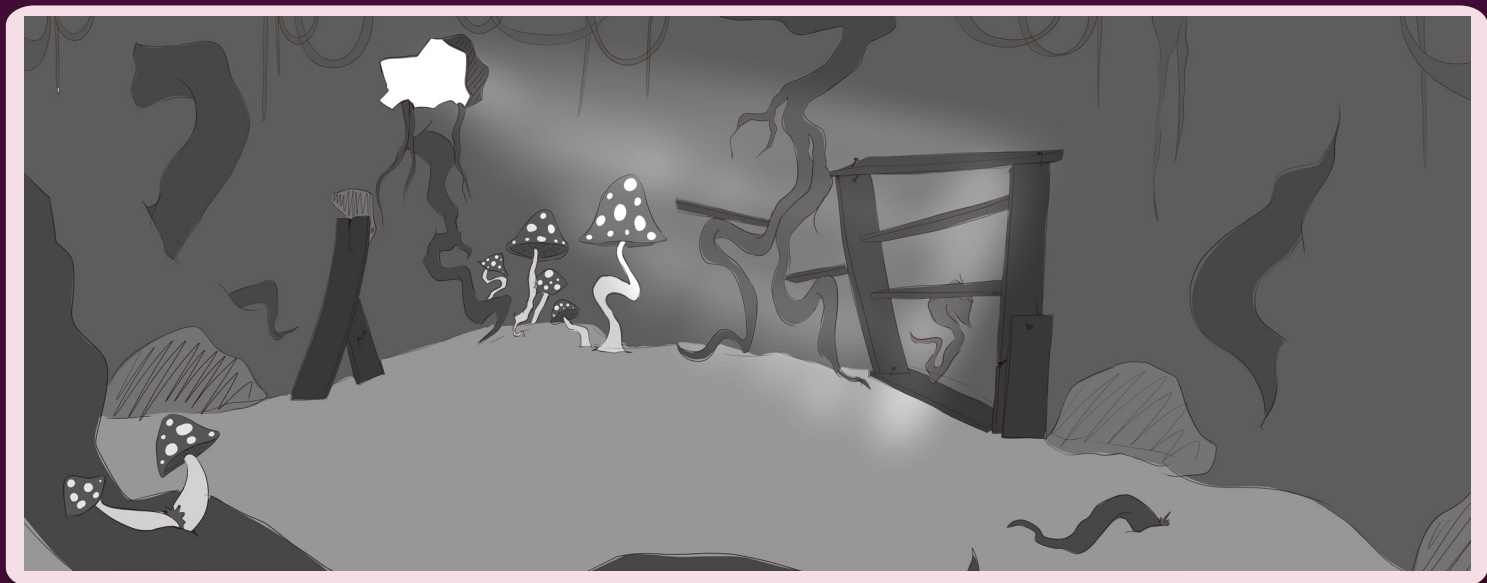
Shadows/Highlights



Background

Επέλεξα το λαγούμι γιατί εκεί μένουν οι αλεπούδες αλλά τοποθέτησα σε αυτό ανθρωπινά αντικείμενα όπως ο καναπές και τα ράφια δίνοντας έτσι μια αίσθηση πως το λαγούμι δεν αποτελεί μόνο τη βάση της αλεπούς για να επιστρέφει από τα ταξίδια της αλλά και το σπίτι της. Το λαγούμι είναι βασικός χώρος στην ιστορία, καθώς είναι το σπίτι της. Έτσι έδωσα ιδιαίτερη έμφαση στον σχεδιασμό του. Άρχισα με πολύ απλά σχέδια για να δώσω ένα κάδρο στο λαγούμι και ύστερα να το εμπλουτίσω. Πρόσθεσα σιγά σιγά λεπτομέρειες, όμως έφτασε σε ένα σημείο που γέμισε υπερβολικά πολύ και έτσι άρχισα να βγάζω ρίζες και πέτρες. Έτσι κατέληξα στο τελικό σχέδιο και προσπαθώντας να το κάνω να θυμίζει σαλόνι, αφού είναι το σπίτι της Μαγί, πρόσθεσα και μια πολυθρόνα.







Αντικείμενα

Σκοπός στην ιστορία είναι να ταξιδέψει η αλεπού σε άλλες διαστάσεις για να βρει αντικείμενα που της κινούν το ενδιαφέρον. Με αυτή την λογική επιλέχθηκαν κάποιες διαφορετικές διαστάσεις που επισκέπτεται για να τα βρει. Επειδή μερικά από τα αντικείμενα που έβρισκε στον δικό της κόσμο ήταν πολύ απλά επέλεξε να αναζητήσει με την βοήθεια του κολιέ αντικείμενα πιο γυαλιστερά και πολύ πιο εντυπωσιακά. Όσο ταξιδεύει βλέπουμε ότι φέρνει όλο και πιο γυαλιστερά αντικείμενα με τελευταίο το μαργαριτάρι.





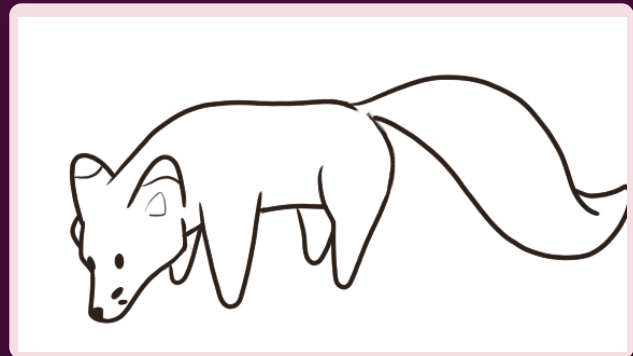
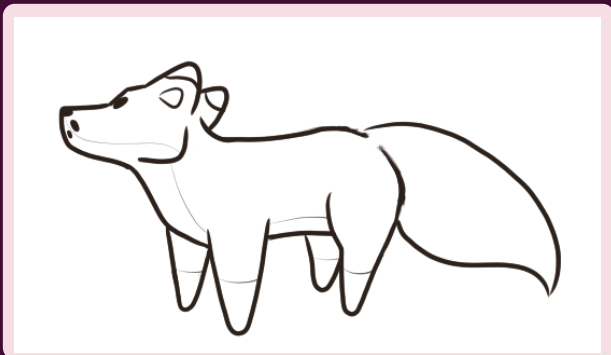
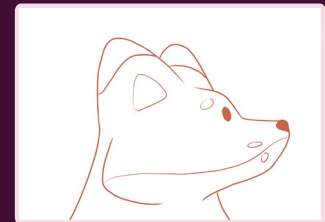
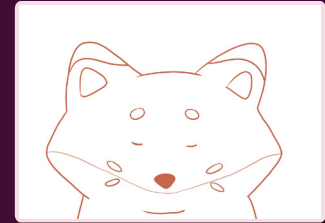
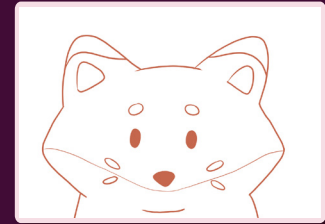
Stopmotion - Animation

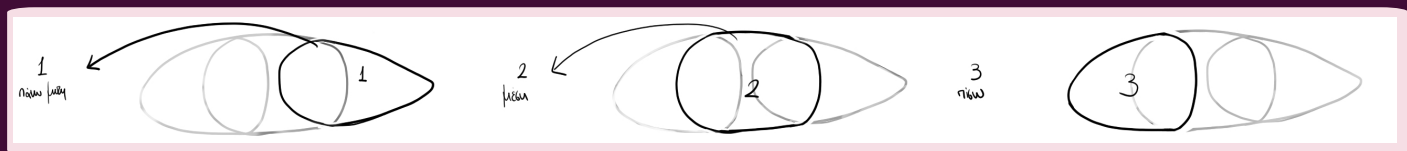
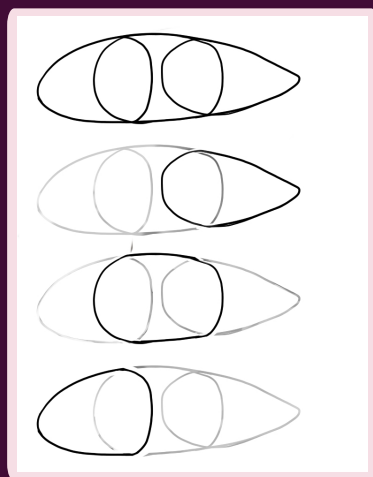
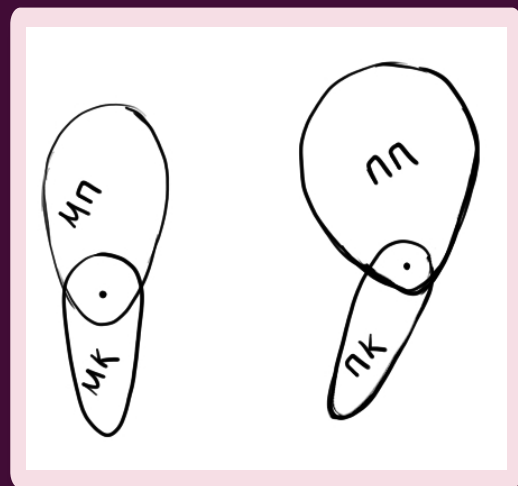
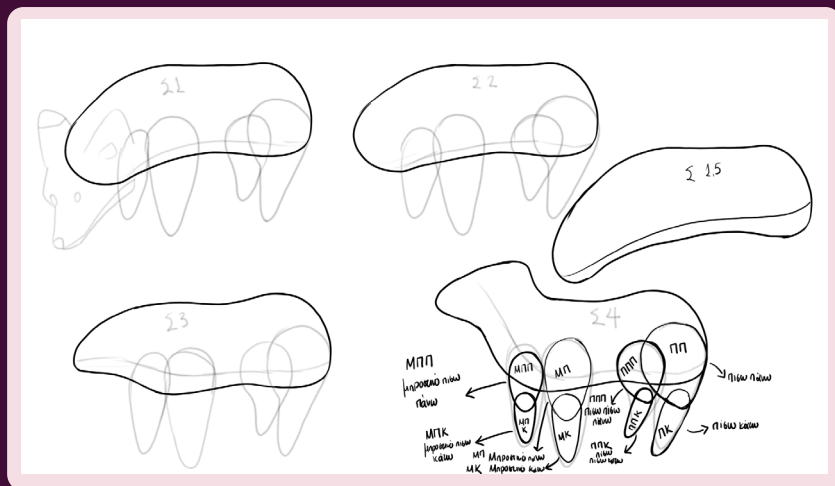
Αφού έκανα μια έρευνα στις τεχνικές animation, μου τράβηξε το ενδιαφέρον το stopmotion, όχι τόσο με την χρήση του υλικού της πλαστελίνη αλλά με τη μέθοδο "paper cut out". Έτσι αποφάσισα να το δοκιμάσω. Όσο αφορά τον λόγο που αποφάσισα να κάνω ένα τσαγκάρικο είναι επειδή όταν έκανα την έρευνα μου είδα ότι στις αλεπούδες αρέσει να παίρνουν αντικείμενα από τις αυλές σπιτιών, με το πιο σύνθημα να είναι παπούτσια.



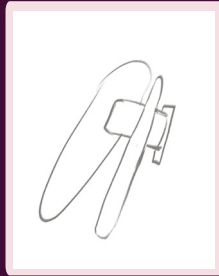
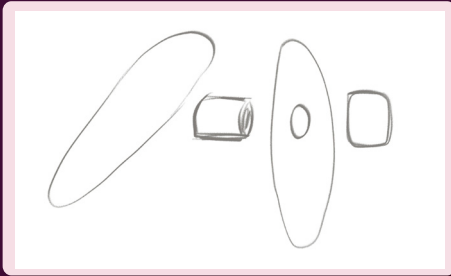
Character Design

Ο σχεδιασμός του χαρακτήρα δεν ήθελα να απέχει πολύ από αυτόν του frame by frame και έτσι κατάφερα να κάνω πιο εύκολη την μετάβαση της αλεπούς που περνά από το έναν κόσμο στον άλλον. Αφού τελείωσα με τον σχεδιασμό του χαρακτήρα άρχισα να τον σπάω σε κομμάτια για να μπορώ να φτιάξω την μαριονέτα μου. Τα κεφάλια είναι και αυτά χωρισμένα σε κομμάτια με τα αυτιά, τα οποία τα κόλλησα με κολλητική ταινία στην μαριονέτα όπου χρειαζόταν για τις λήψεις. Συμπληρωματικά έχω δημιουργήσει μερικά πλάνα που αλλάζει η οπτική γωνία και την βλέπουμε πιο κοντά στην κάμερα. Αυτά δεν έγιναν με την μαριονέτα αλλά ξεχωριστά κομμένα κεφάλια. Για να έχω την δυνατότητα να της αλλάξω εκφράσεις και να την κάνω να κοιτά σε διαφορετικά σημεία στο χώρο τα χαρακτηριστικά του προσώπου δεν τα κόλλησα πάνω στο σώμα. Η κάθε κίνηση τραβήχτηκε με τη μέθοδο greenscreen πίσω όπου μετά το αντικατέστησα με τα background που ήθελα.



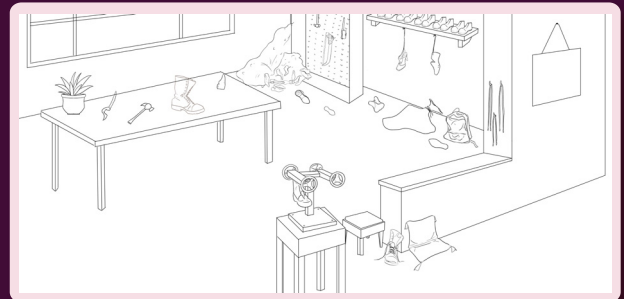


Τα πόδια τα σύνδεσα στο κορμό με το να ανοίξω μία μικρή τρύπα στο σώμα για να περάσω από μέσα ένα μικρό κύλινδρο που έκανα από χαρτί και έπειτα κόλλησα τις άκρες του κυλίνδρου με χαρτόνια.

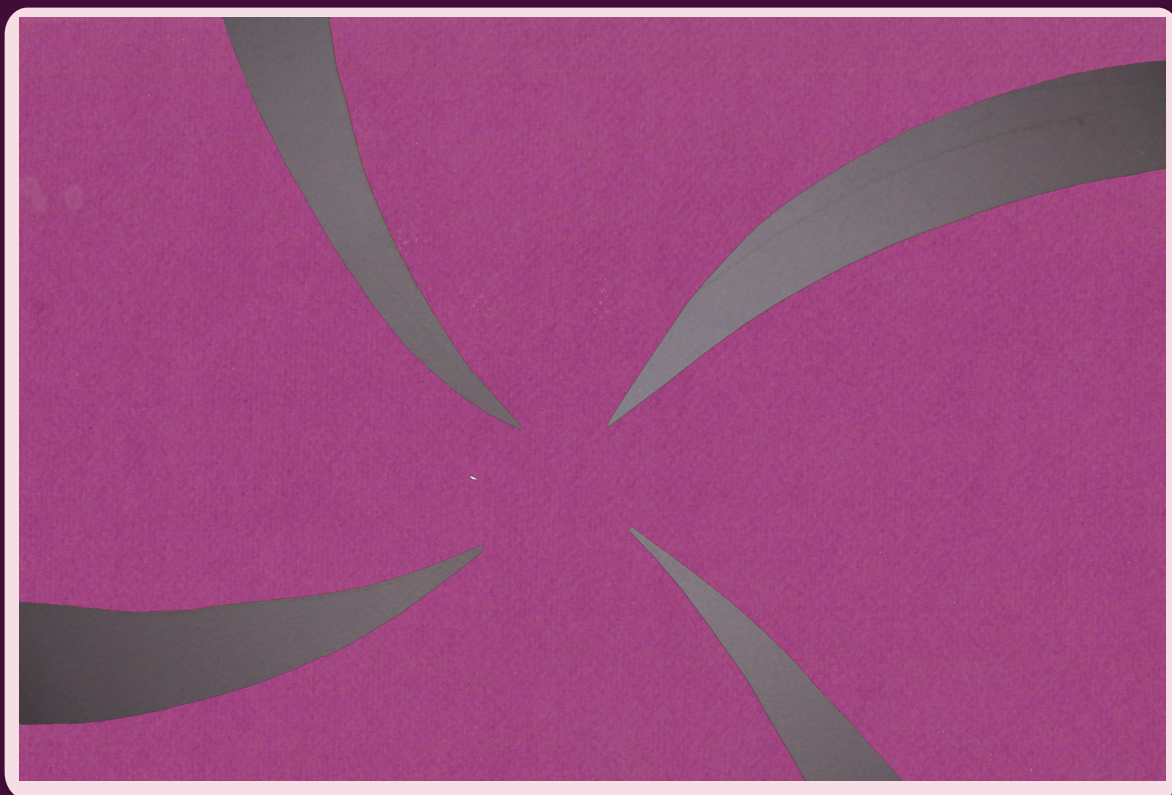
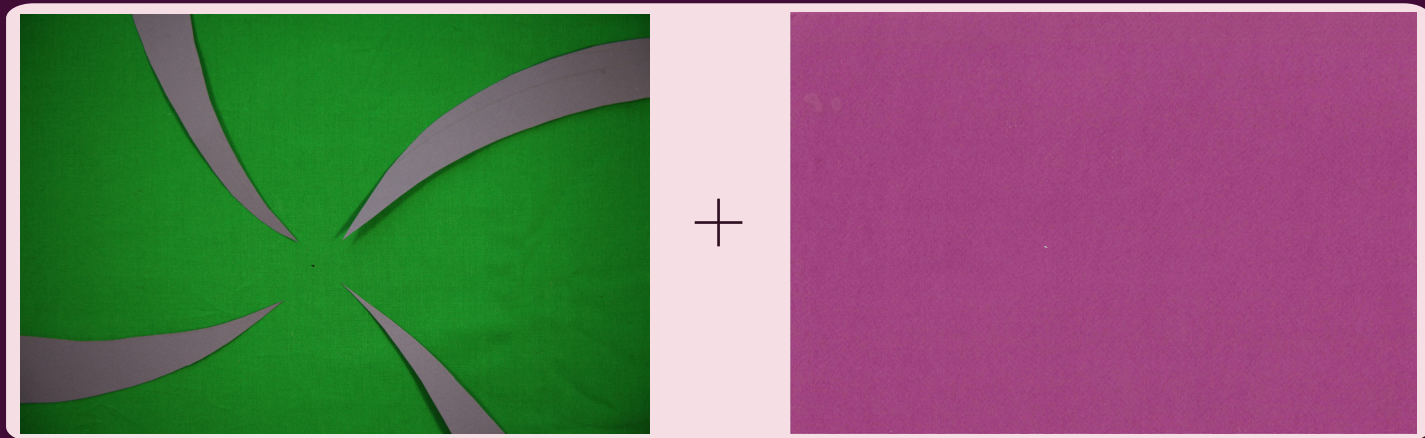


Background

Το background είναι ένα τσαγκάρικο γεμάτο με διάφορα παπούτσια, την ειδική μηχανή, πολλαπλά κορδόνια και εργαλεία. Επειδή δεν έχει κάποια κίνηση το background που δείχνει το χώρο, το επεξεργάστηκα μόνο στον υπολογιστή, σε αντίθεση με την ίδια την αλεπού, βάζοντας από πάνω ένα texture χαρτιού. Για το background που κουνιέται, δηλαδή το portal, χρησιμοποίησα τη τεχνική με την πράσινη οθόνη (greenscreen) . Έκοψα τα κομμάτια που θα κουνιούνται και αφού τα τράβηξα πρόσθεσα το μωβ χαρτόνι για το background (όπου και αυτό είναι φωτογραφία) .

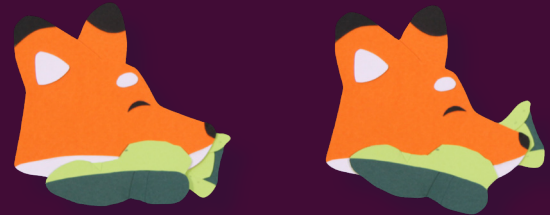
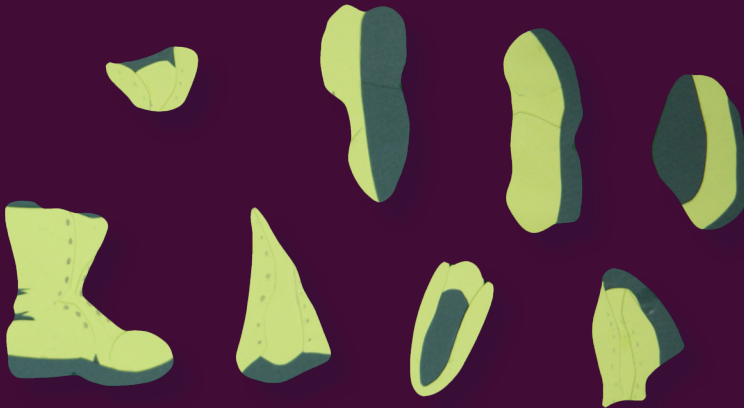
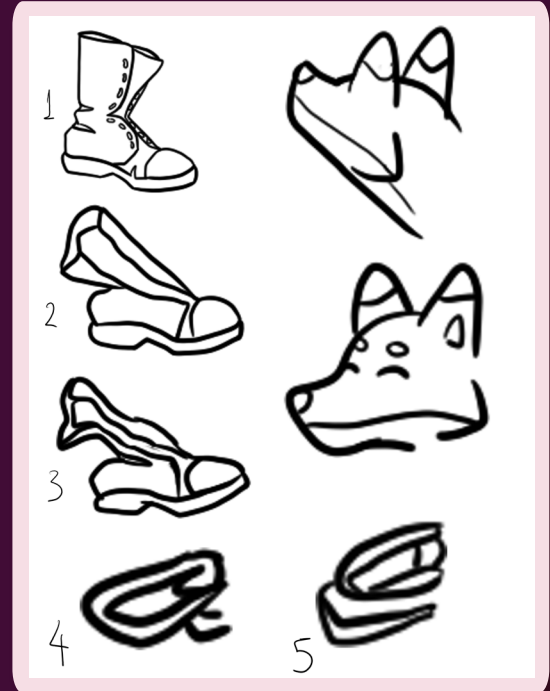






Αντικείμενα

Το παπούτσι σχεδιάστηκε και αυτό στον υπολογιστή και έπειτα το έκοψα σε κομμάτια στο χαρτόνι που επέλεξα. Χωρίζοντάς το σε κομμάτια και κολλώντας τα μεταξύ τους έδωσα την αίσθηση του βάθους για το αντικείμενο. Σχεδιάζοντας άλλα 4 κομμάτια, εκτός από το βασικό παπούτσι, κατάφερα να δείξω πως η αλεπού το κρατάει στο στόμα της



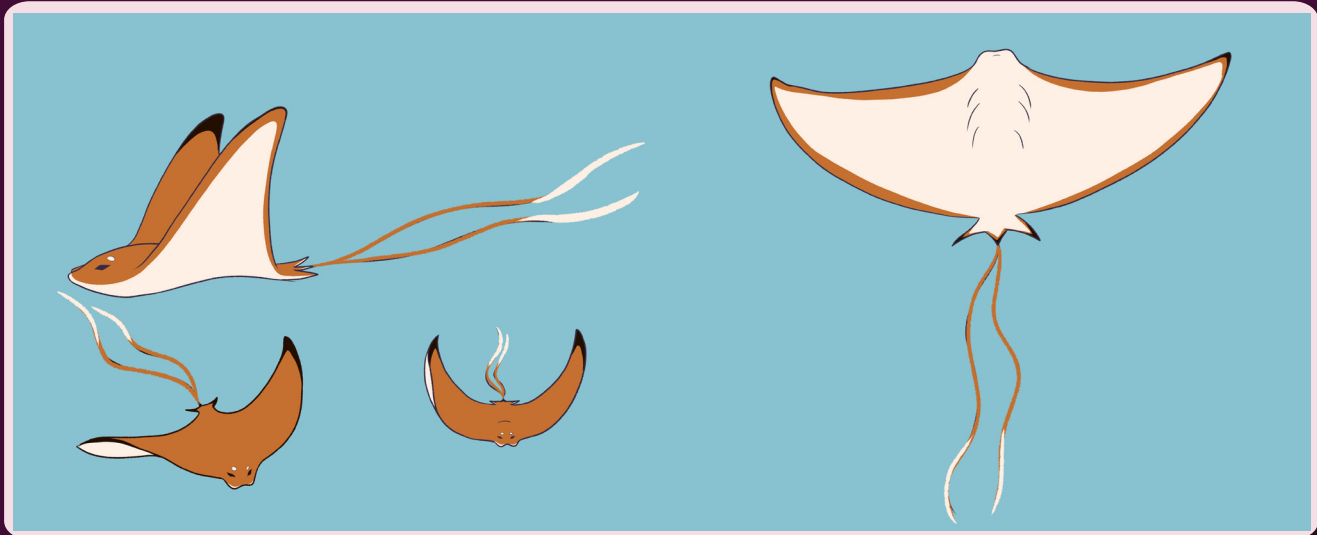
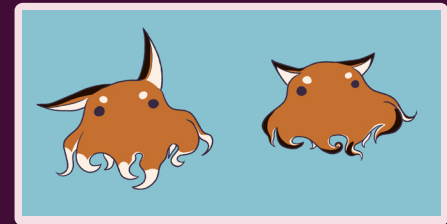
2D with bones - Animation

Έχοντας κάνει 3D animation στο παρελθόν αποφάσισα να μην ασχοληθώ πάλι με αυτό έχοντας την ευκαιρία να δοκιμάσω κάτι καινούριο. Είδα λοιπόν ότι υπάρχει και η τεχνική 2D animation με bones (όπου τα bones τα είχα χρησιμοποιήσει στο παρελθόν κάνοντας 3D animation) και έτσι σκέφτηκα ότι θα ήταν καλή ιδέα να την δοκιμάσω. Όσον αφορά το θέμα του κομματιού αυτού ήθελα να διαφοροποιήσω το design του χαρακτήρα αλλά και να βρω και κάτι άλλο για background. Έτσι σκέφτηκα ότι ένας καλός χώρος που θα λειτουργούσε να αλλάξει design, είναι ο βυθός



Character Design

Πριν καταλήξω στο σαλάχι ως τελικό χαρακτήρα, έκανα προσκέδιά της αλεπούς σε μορφή ψαριού. Βλέποντας ότι δεν έβγαζε το χαρακτήρα που ήθελα για την σκηνή την ξανασχεδίασα ως χιαπόδι. Εκεί κατάλαβα ότι ταιριάζει καλύτερα ένα πιο μεγάλο ζώο, διαφορετικό και πιο ιδιαίτερο, οπότε κατέληξα στο σαλάχι. Για να συνδυάσω την αλεπού με το σαλάχι αποφάσισα να χρησιμοποιήσω την χρωματική παλέτα της αλεπούς από τον βασικό της κόσμο.

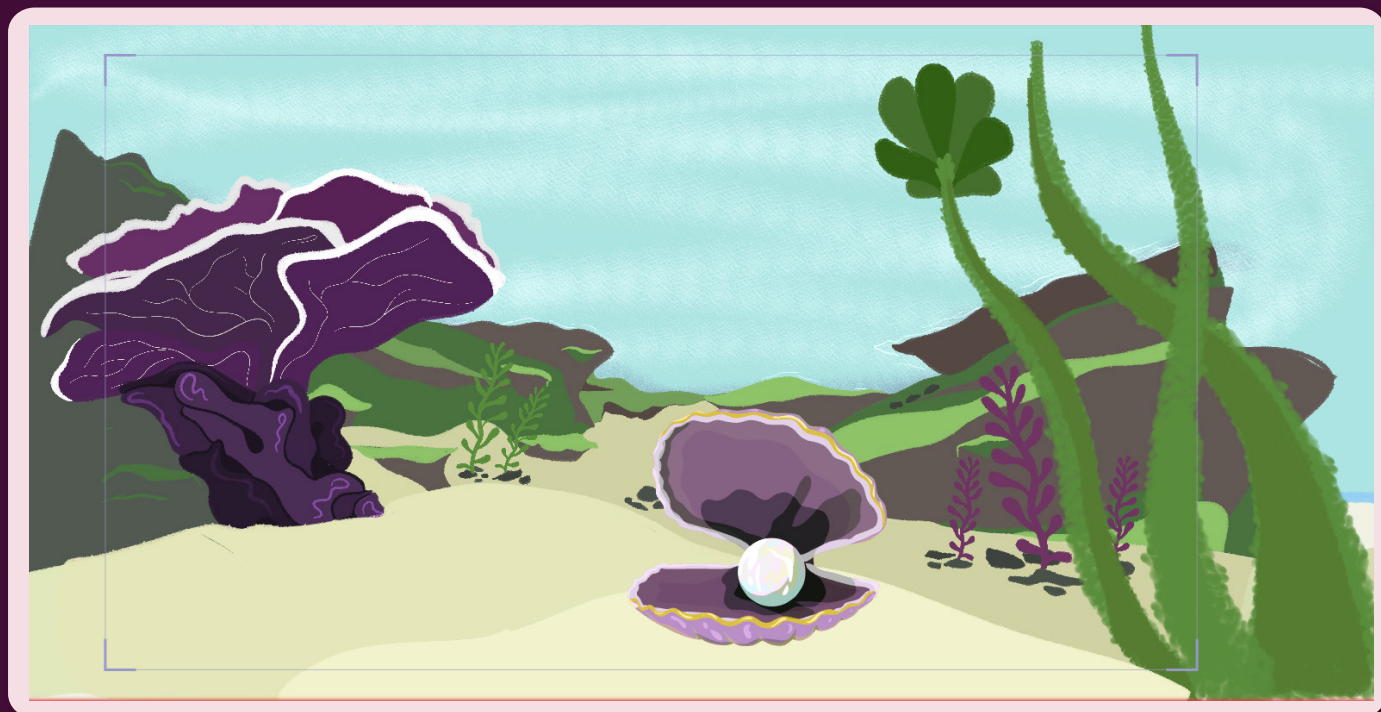


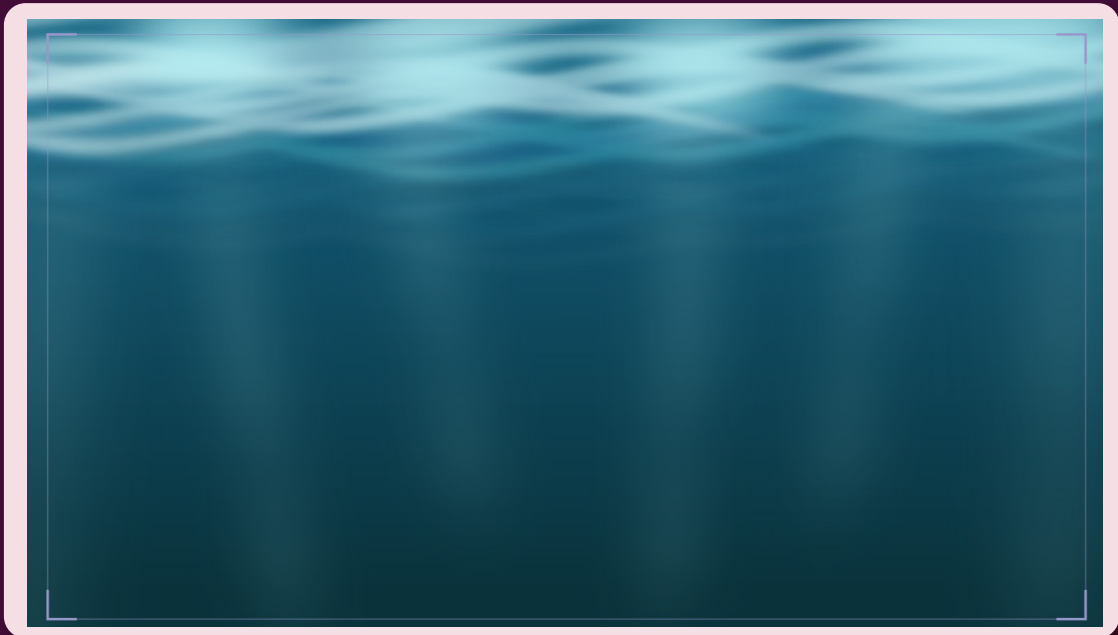
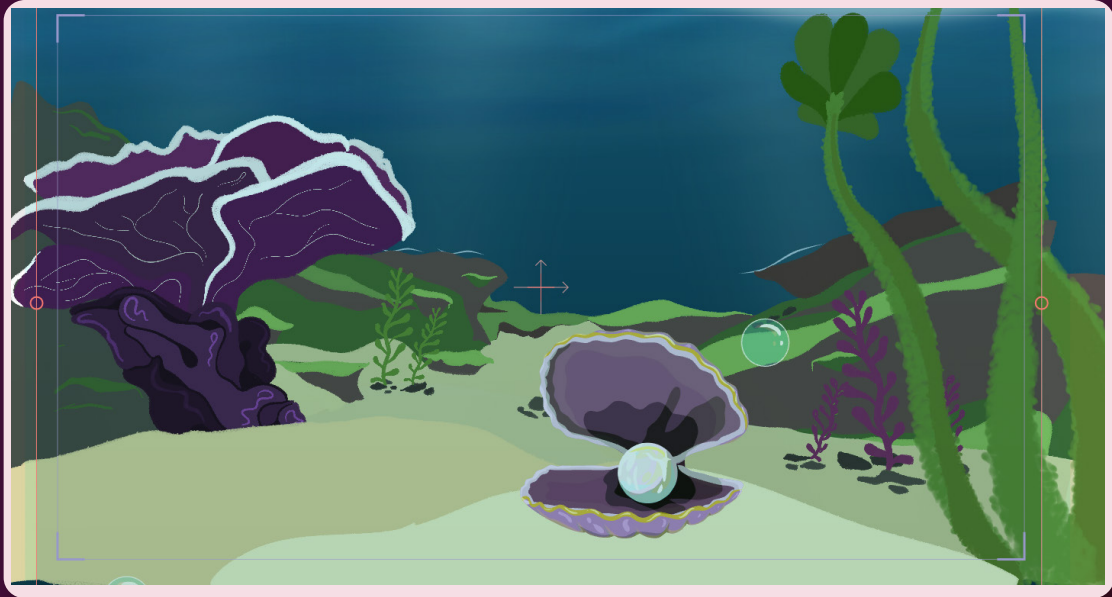


Background

Σε αυτό το κομμάτι της πτυχιακής σχεδιάστηκαν δύο background, το ένα που είναι η θάλασσα μεμονωμένα και το άλλο είναι το κάτω μέρος του βυθού όπου και υπάρχει το αντικείμενο που θα κινήσει το ενδιαφέρον της αλεπούς. Πρώτα άρχισα με προσχέδια του βυθού σε πρόγραμμα ζωγραφικής και μετά πέρασα στο Moho όπου χώρισα τα φυτά σε κομμάτια σχεδιάζοντας και κάνοντάς τα να κουνιούνται. Το επόμενο βήμα ήταν να φτιάξω την θάλασσα και το animation της. Πρώτα δοκίμασα ένα πολύ απλό σχέδιο της θάλασσας με πολύ ανοικτά χρώματα. Είδα ότι δεν ταίριαζε τόσο οπότε δοκίμασα μια πιο σκουρόχρωμη χρωματική παλέτα το που τελικά ταίριαζε καλύτερα.



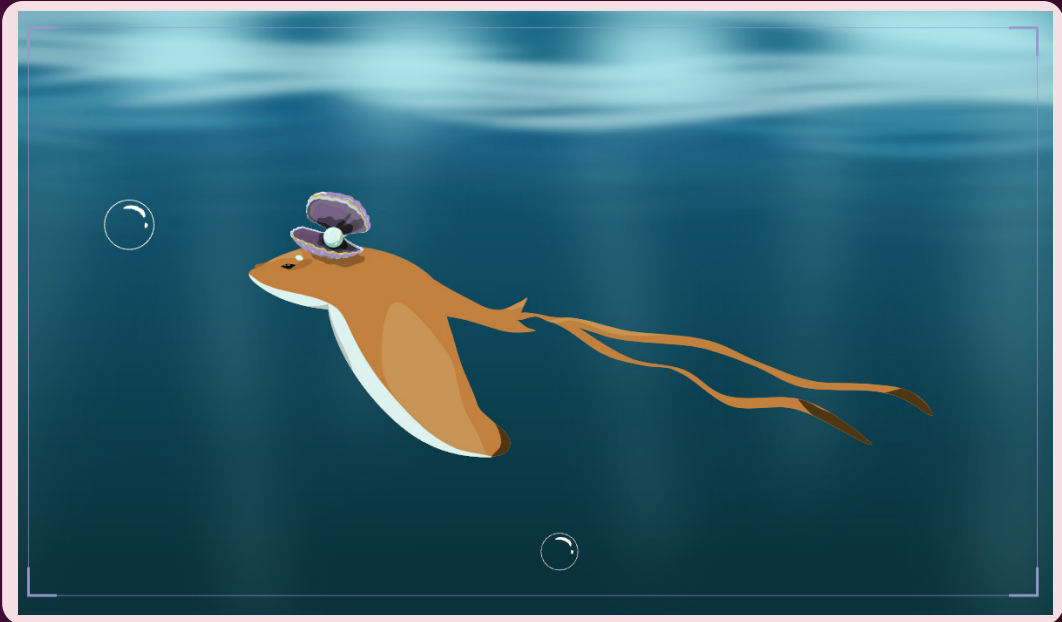
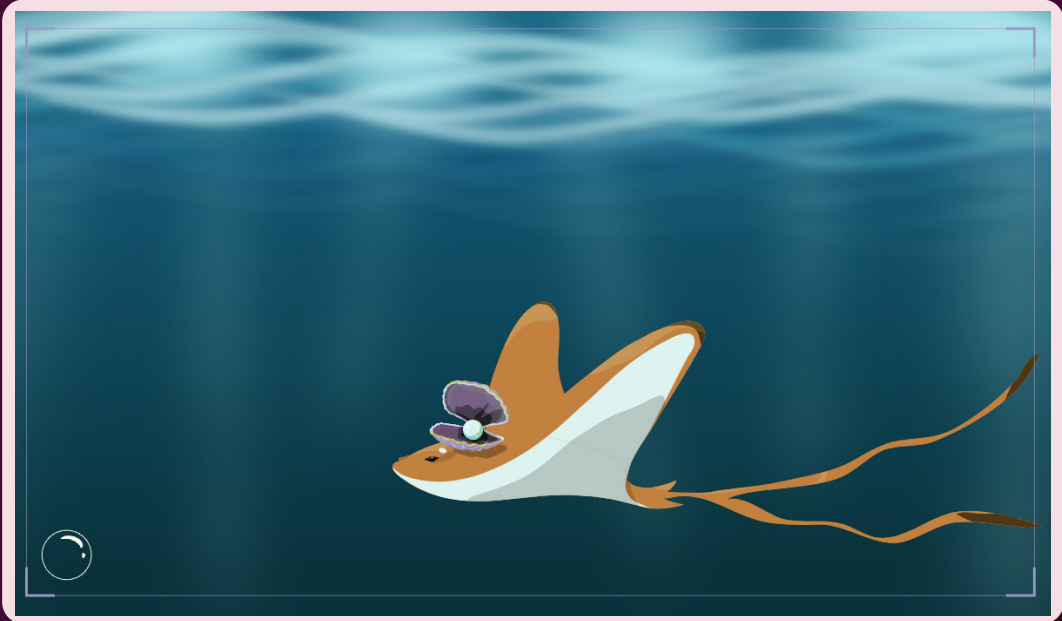




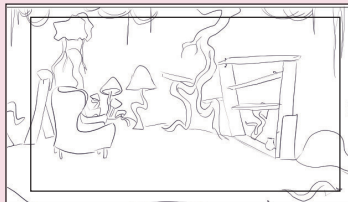
Αντικείμενα

Το κοχύλι με το μαργαριτάρι είναι το τελευταίο αντικείμενο που μεταφέρει η Μαγί πίσω στο λαγούμι της. Επειδή το πάνω μέρος κουνιέται σε όλα τα πλάνα, το χώρισα σε 3 κομμάτια για να κάνω πιο εύκολα τα animation του. Το πάνω μέρος στο πρώτο πλάνο που φαίνεται έχει μία μικρή κίνηση που κουνιέται από το νερό. Στο δεύτερο πλάνο κάνει ένα μεγαλύτερο κλείσιμο, με μία λίγο πιο έντονη κίνηση, καθώς ανεβαίνει με το σαλάχι.

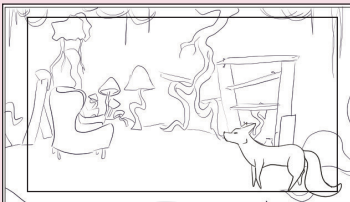




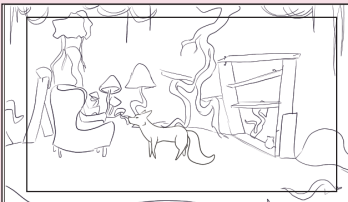
Storyboard



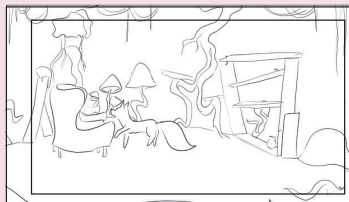
Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:**Κάμερα:****Ήχος:****Δράση:** Το λαγούμι είναι άδειο

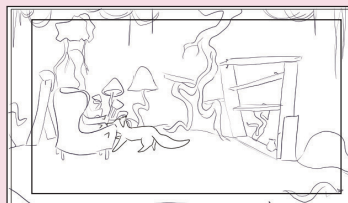
Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:**Κάμερα:****Ήχος:****Δράση:** η αλεπού μπαίνει από τα δεξιά

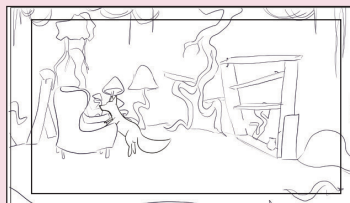
Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:**Κάμερα:****Ήχος:****Δράση:** κατευθύνεται προς την καρέκλα

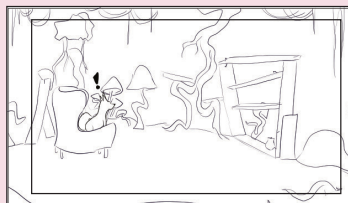
Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:**Κάμερα:****Ήχος:****Δράση:** Η αλεπού κάνει κίνηση να ανέβει στην καρέκλα

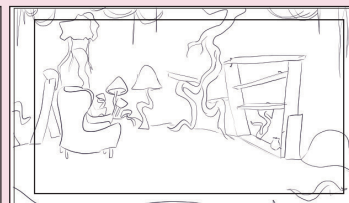
Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:**Κάμερα:****Ήχος:****Δράση:** σκοντάφτει και χτυπά πάνω στην καρέκλα

Σκ. 1 Πλ. 1

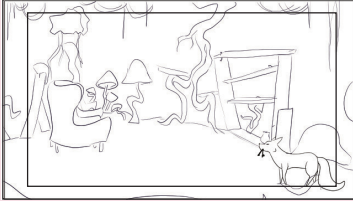
Transition:**Κάμερα:****Ήχος:****Δράση:** ξανασηκώνεται και δοκιμάζει πάλι να ανέβει

Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:**Κάμερα:****Ήχος:****Δράση:** της έρχεται μία ιδέα ενώ κοτά το λαγούμι της

Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:**Κάμερα:****Ήχος:****Δράση:** η αλεπού κάνει fade out από την καρέκλα



Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: η αλεπού ξαναέρχεται από τα δεξιά με λουλούδια στο στόμα της



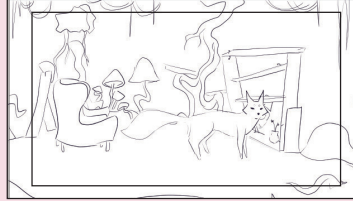
Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: πηγαίνει στο βάζο όπου τα βάζει μέσα



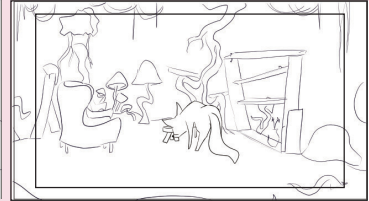
Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: κουνά την ουρά της και κάνει fade out



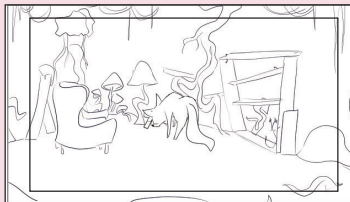
Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: κάνει fade in μαζί με το σκαμπό



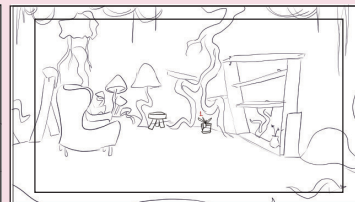
Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: σπρώχνει το σκαμπό στην θέση που θέλει και η αλεπού φεύγει με fade out



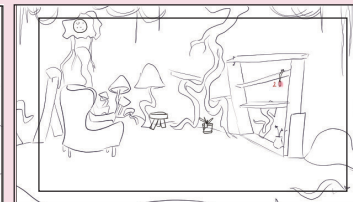
Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: η γλάστρα κάνει fade in



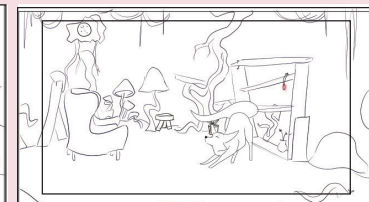
Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: το κολιέ έρχεται με fade in και γίνεται βράδυ



Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: η αλεπού κάνει fade in και τεντώνεται



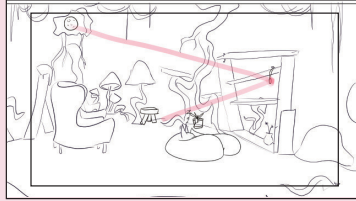
Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: κουλουριάζεται και κοιμάται



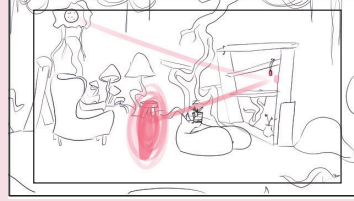
Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: το κολιέ βγάξει μία ακτίνα από το φεγγάρι και η αλεπού το ακούει



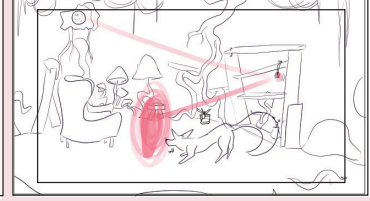
Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: σηκώνει το κεφάλι για να δει τι ήταν ενώ το πορταλ ανοίγει από πίσω



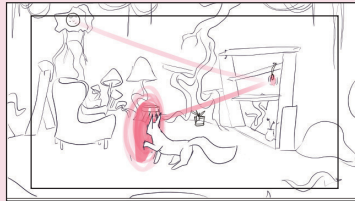
Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: μυρίζει το πορταλ



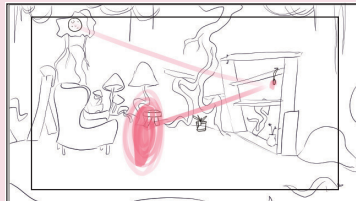
Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: μπαίνει μέσα στο πορταλ



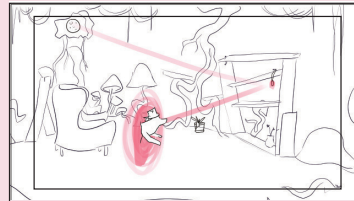
Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: έχει μπει ολόκληρη μέσα στο πορταλ



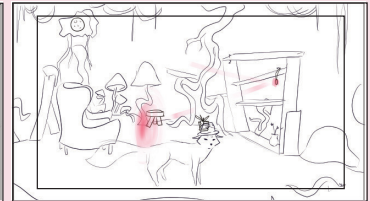
Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: βγαίνει φορώντας ένα καπέλο



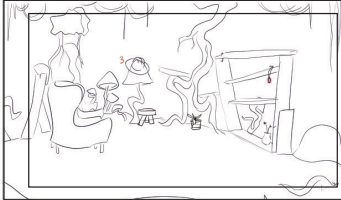
Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: βγαίνει από το πορταλ ολόκληρη με το καπέλο στο κεφάλι και το πορταλ κλείνει



Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: η αλεπού φεύγει με fade out και το καπέλο κάνει fade in



Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: η αλεπού με το αρκουδάκι κάνουν fade in, η αλεπού τρίβεται πάνω σε αυτό



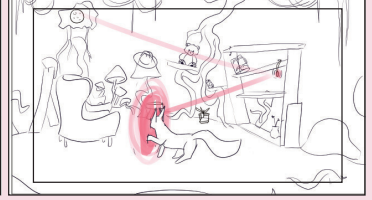
Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: τα νούμερα 5,6 κάνουν fade in και έρχεται η νύχτα



Σκ. 1 Πλ. 1

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: η αλεπού περιμένει να ανοίξει το πορταλ και μόλις ανοίξει μπαίνει μέσα.



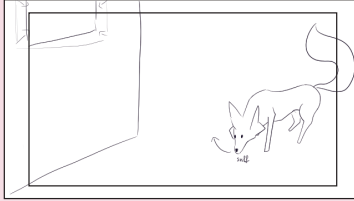
Σκ. 2 Πλ. 1

Transition: Cut

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: η αλεπού περνά από την πύλη (stopmotion)



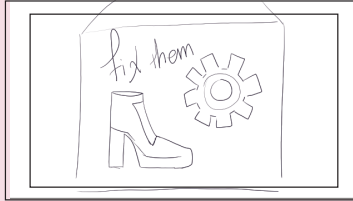
Σκ. 2 Πλ. 2

Transition: Cut

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: απορημένη μυρίζει τον χώρο



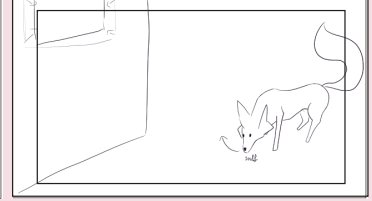
Σκ. 2 Πλ. 3

Transition: Cut

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: βλέπει την ταμπέλα



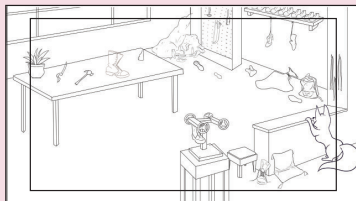
Σκ. 2 Πλ. 4

Transition: Cut

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: περπατά και άλλο



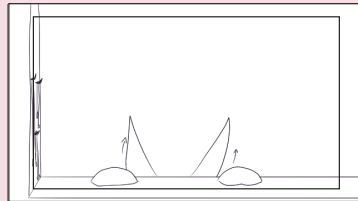
Σκ. 2 Πλ. 5

Transition: Cut

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: πάει να κοιτάξει πάνω από τον πάγκο



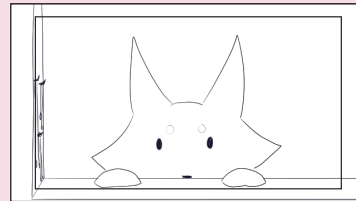
Σκ. 2 Πλ. 6

Transition: Cut

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: βλέπουμε τα αφτιά της πρώτα



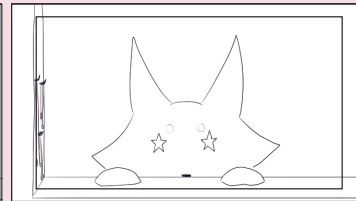
Σκ. 2 Πλ. 6

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: το κεφάλι της είναι πάνω από τον πάγκο



Σκ. 2 Πλ. 6

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: Βλέπει κάτι που της αρέσει



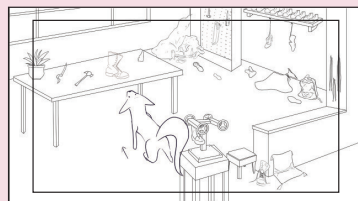
Σκ. 2 Πλ. 7

Transition:

Κάμερα: Zoom out

Ήχος:

Δράση: από το παπούτσι γίνεται zoom out



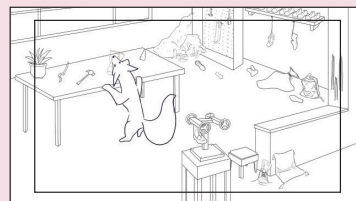
Σκ. 2 Πλ. 7

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: πάει να το πάρει



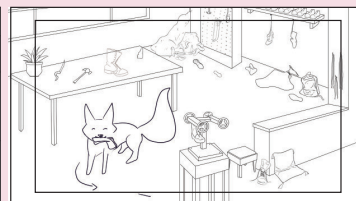
Σκ. 2 Πλ. 7

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: η αλεπού σηκώνεται και πιάνει το παπούτσι



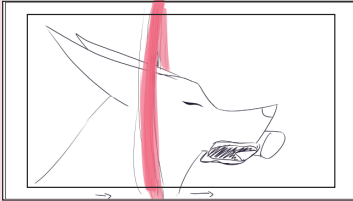
Σκ. 2 Πλ. 7

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: η αλεπού χαρούμενη γυρνά με το παπούτσι για να φύγει



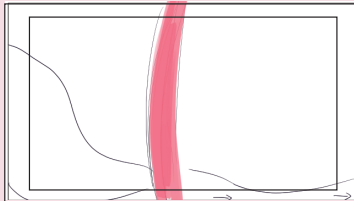
Σκ. 2 Πλ. 8

Transition: Cut

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: η αλεπού περνά από την πύλη (από stopmotion σε frame by frame)



Σκ. 2 Πλ. 8

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: η αλεπού περνά από την πύλη (από stopmotion σε frame by frame)



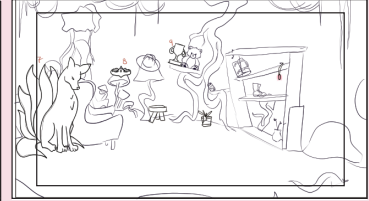
Σκ. 3 Πλ. 1

Transition: Cut

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: η αλεπού πίσω στο λαγούμι της κοιτά το παπούτσι χαρούμενη



Σκ. 3 Πλ. 1

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: τα αντικείμενα 7,8,9 κάνουν fade in



Σκ. 3 Πλ. 1

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: η αλεπού κάνει fade in με μία πεταλούδα στο κεφάλι της



Σκ. 3 Πλ. 1

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: φοράει το κολιέ



Σκ. 3 Πλ. 2

Transition: Cut

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: κοντινό - η πεταλούδα φεύγει και η αλεπού κουνά την ουρά της



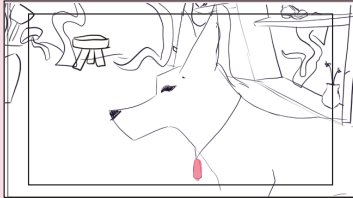
Σκ. 3 Πλ. 2

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: η πεταλούδα έχει φύγει



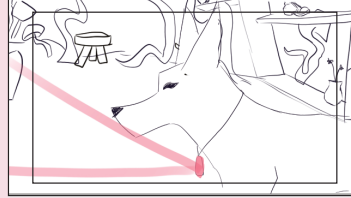
Σκ. 3 Πλ. 2

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: βραδιάζει και η αλεπού περπατά με το κολιέ, σηκώνει το κεφάλι της



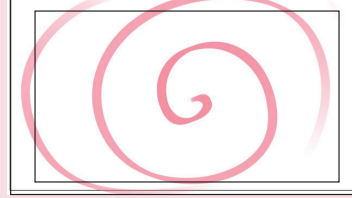
Σκ. 3 Πλ. 2

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: το φως του φεγγαριού χτυπά το κολιέ



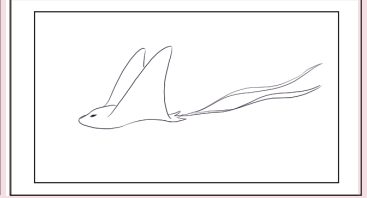
Σκ. 3 Πλ. 4

Transition: Cut

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: ανοίγει το πορταλ και περπατά προς αυτό



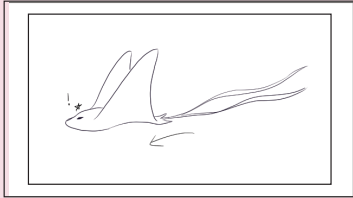
Σκ. 4 Πλ. 1

Transition: Cut

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: η αλεπού μεταμορφώθηκε σε σαλάχι (2D with bones)



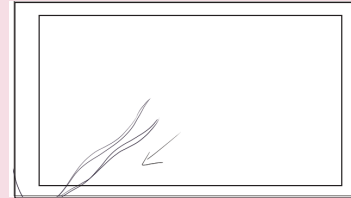
Σκ. 4 Πλ. 1

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: κάτι βλέπει



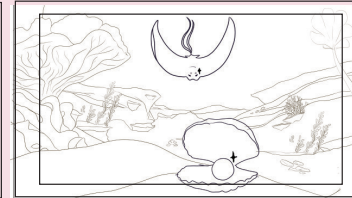
Σκ. 4 Πλ. 1

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: κατεβαίνει να δει τι είναι



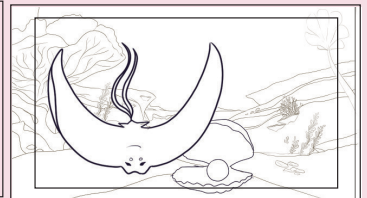
Σκ. 4 Πλ. 2

Transition: Cut

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: το κοχύλι γυαλίζει



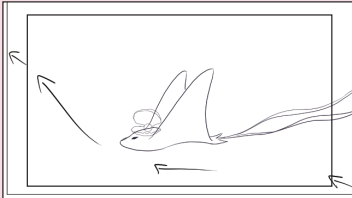
Σκ. 4 Πλ. 2

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: η αλεπού το πλησιάζει



Σκ. 4 Πλ. 3

Transition: CutC

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: το βάζει στο κεφάλι της και φεύγει



Σκ. 5 Πλ. 1

Transition: ut

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: πίσω το λαγούμι η αλεπού κοιτά όλα τα αντικείμενα που έχει



Σκ. 5 Πλ. 1

Transition:

Κάμερα:

Ήχος:

Δράση: κουνάει την ουρά της χαρούμενη

Αφίσα

Σκοπός της αφίσας είναι να διαφημίσει την ταινία μικρού μήκους δίνοντας κάποια από τα βασικά χαρακτηριστικά της ταινίας στο θεατή για να κινήσει το ενδιαφέρον του. Χρησιμοποιήθηκε λοιπόν το λαγούμι με τα ενδιαφέρον χρώματα και σχήματα καθώς αποτελεί και το βασικό στοιχείο της ιστορίας. Φυσικά δεν μπορεί να λείπει από την αφίσα η αλεπού με το μαγικό της κολιέ που έχουν το πρωταγωνιστικό χαρακτήρα.

Στην αφίσα έχει τοποθετηθεί σε ευδιάκριτο σημείο το λογότυπο της ταινίας και με μικρότερα γράμματα το λογότυπο του στούντιο. Η αφίσα αυτή αφορά την ταινία συνολικά και σκοπός είναι να ενημερώσει (key visual poster) .

Στην προσπάθεια να δημιουργηθεί μια αφίσα σχεδίασα μια σύνθεση με ακόμα πιο μιμιμαλιστικό χαρακτήρα. Αποφεύγοντας να χρησιμοποιήσω σκηνές από την ταινία ή κάποιο από τα βασικά αντικείμενα, τοποθέτησα τον πρωταγωνιστή, την αλεπού με το κολιέ πάνω σε ένα βράχο σε μια κατά κύριο λόγο σκοτεινή σύνθεση. Στις άκρες της αφίσας τοποθέτησα την λάμψη από την πύλη που εμφανίζεται στην ταινία δημιουργώντας μια αίσθηση πως εμείς, ως θεατές βλέπουμε μέσα από την πύλη έναν άλλο κόσμο που βρίσκεται η αλεπού. Το σκοτεινό background που θυμίζει νύχτα και τα φωτεινά χρώματα της πύλης έρχονται σε αντίθεση. Στην αφίσα έχει τοποθετηθεί σε ευδιάκριτο σημείο το λογότυπο της ταινίας και με μικρότερα γράμματα το λογότυπο του στούντιο.







Επίλογος

Η δημιουργία της εταιρίας και του βίντεο με τις διαφορετικές τεχνικές animation ήταν μια πολύ ενδιαφέρον διαδικασία. Σίγουρα είχε τις δυσκολίες της αλλά μέσα από αυτή είχα την ευχαρίστηση να μάθω καινούρια πράγματα και ανυπομονώ να τα εξελίξω. Η δημιουργία χαρακτήρων, χώρων και ιστορίας είναι μια αρκετά χρονοβόρα και δημιουργική διαδικασία που όμως μέσα από πολλές δοκιμές μαθαίνεις πως να δουλεύεις πιο σωστά σε χρόνους αλλά και να επιλύεις προβλήματα που προκύπτουν κατά την παραγωγή. Έτσι έχοντας αυτή την εμπειρία μπορώ να εκτιμήσω ακόμη περισσότερο το αντικείμενο αυτό. Είμαι πολύ χαρούμενη που σε ένα μικρό σχετικά χρονικό διάστημα κατάφερα να μάθω και να δω τόσα πολλά για το animation και την δημιουργία του.



Βιβλιογραφία

Endling * Extinction is Forever

<https://handy-games.com/en/games/ending/>

Spider-Man: Across the Spider-Verse

<https://www.imdb.com/title/tt9362722/>

Nimona

<https://www.imdb.com/title/tt19500164/>

Μουσική

<https://www.zapsplat.com/>

<https://www.youtube.com/watch?v=p2UCWLLzph8>

<https://www.youtube.com/watch?v=iQJC-bESxdY>

<https://www.youtube.com/watch?v=QvghQOO3K-I>

<https://www.youtube.com/watch?v=qcOBheXF43w>

Για το Stopmotion

Giangrande - Paper Plane https://www.youtube.com/watch?v=NYvGpuE24oc&ab_channel=MassimoGiangrande

Mat-a Freelance - Paper • Shortfilm https://www.youtube.com/watch?v=Ls62FRxOT6A&ab_channel=Mat-aFreelance

Gideon Muijtjens - Stopmotion Cut-Out Animation (Playing With Scissors)

https://www.youtube.com/watch?v=1jzWccHW_UM&ab_channel=GideonMuijtjens

Animation with Moho

https://www.youtube.com/watch?v=oOVi7FxBHZA&ab_channel=MohoAnimationSoftware

https://www.youtube.com/watch?v=_ZD3a6h3cXg&t=904s&ab_channel=RSKT-TheCapableArtist

https://www.youtube.com/watch?v=eZCnfQvN8Mw&ab_channel=MohoAnimationSoftware

Τεχνικές animation

<https://www.studiobinder.com/blog/types-of-animation-styles/>

<https://animasyros.gr/animation-techniques>

Fox walking

https://www.youtube.com/watch?v=lr_769qy1Mg&ab_channel=GoTrails

https://www.youtube.com/watch?v=jKy7A-aNm18&ab_channel=MartinCvetkov

https://www.youtube.com/watch?v=BBGEKXeTw6g&ab_channel=MBTuber

Προγράμματα που χρησιμοποιήθηκαν

Krita

Clip Studio paint

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

Adobe After Effects

Adobe Indesign

Moho

Animasooter



Για τα sound effects της ραϊνίας χρησιμοποίησα ήχους από την ιστοσελίδα Zapsplat και από το Youtube.





