



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ  
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ  
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ  
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ  
ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΕΤΟΣ 2020-2021

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**  
ΤΑΙΝΙΑ ΜΙΚΡΟΥ ΜΗΚΟΥΣ  
ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ ΜΕ ΤΙΤΛΟ “eROS”

**Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:** Dr. Ελένη Μούρη  
**Επιμέλεια Εργασίας:** Παπαλάμπρος Γεώργιος



**ΜΕΛΗ ΤΗΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗΣ ΕΞΕΤΑΣΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ**

ΕΛΕΝΗ  
ΜΟΥΡΗ

ΡΩΣΣΕΤΟΣ  
ΜΕΤΖΗΤΑΚΟΣ

ΣΠΥΡΙΔΩΝ  
ΣΙΑΚΑΣ

ΑΘΗΝΑ  
ΙΟΥΛΙΟΣ 2021

## ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο κάτωθι υπογεγραμμένος Γεώργιος Παπαλάμπρος του Φωτίου, με αριθμό μητρώου 521140190228 φοιτητής 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».

Ο Δηλών  
Παπαλάμπρος  
Γ.

## ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Ευχαριστώ ολόψυχα την καθηγήτρια μου κ. Ελένη Μούρη για την καθοδήγηση και τις πολύτιμες συμβουλές της.

Την οικογένεια μου για την υποστήριξη και την πολύτιμη βοήθεια τους.

Την κοπέλα μου Ελένη για την έμπνευση και που δίχως το πάθος της να με παρακινεί, ίσως η εργασία αυτή να μην είχε ολοκληρωθεί ποτέ.

## **ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Στην ταινία αυτή βλέπουμε την προσπάθεια του κύριου χαρακτήρα μας να βρει την αγάπη που θα γεμίσει τη μονότονη ρουτίνα του. Η προσπάθεια του βασίζεται αποκλειστικά σε μια διαδικτυακή εφαρμογή γνωριμιών στην οποία ξοδεύει μεγάλο μέρος του χρόνου του χωρίς να έχει το επιθυμητό αποτέλεσμα. Το τέλος είναι αίσιο, καθώς η ζωή του δείχνει ότι ο έρωτας βρίσκεται παντού γύρω μας αρκεί να είμαστε ικανοί να το διακρίνουμε. Μέσα από την ταινία αυτή θίγεται το θέμα της κοινωνικής απομόνωσης των ανθρώπων που επιλέγουν να βρίσκονται συνεχώς μπροστά από μία οθόνη αποκλείοντας την ανθρώπινη επικοινωνία στον αληθινό κόσμο.

## **ABSTRACT**

This short film presents the attempt of our main character to find the real love which will give some joy to his monotonous routine. His efforts are based exclusively on an online dating app in which he spends a lot of his spare time without any encouraging result. The ending is positive, as life shows him that love is all around us only if we are able to see every opportunity. The film touches the issue of people's social isolation who choose to be in front of a screen and refuse any kind of human communication in the real world.

## **ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ**

2D animation, Blender, After Effects, Short film, eROS

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

---

**08** Treatment

**10** Σενάριο

**16** Moodboard

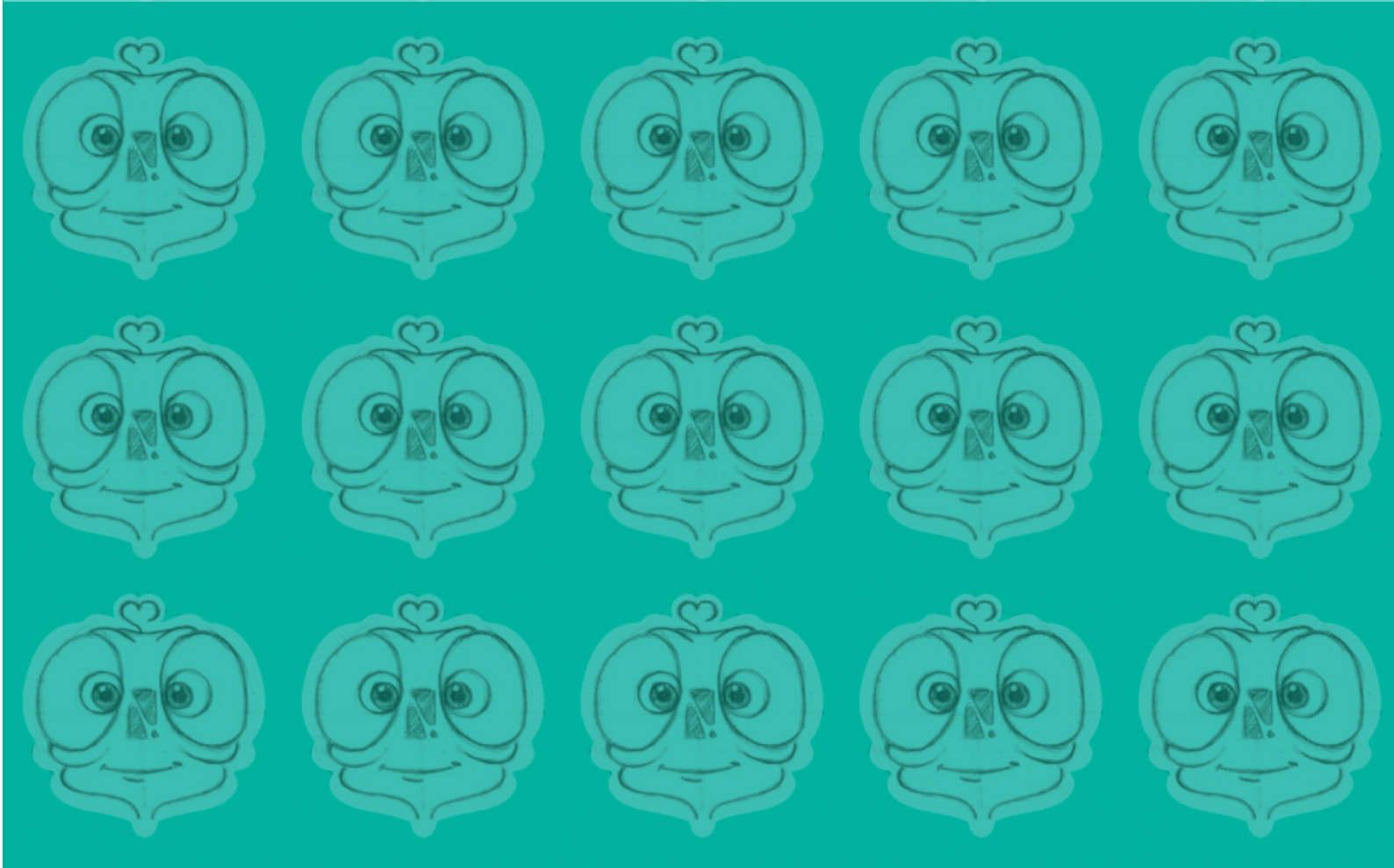
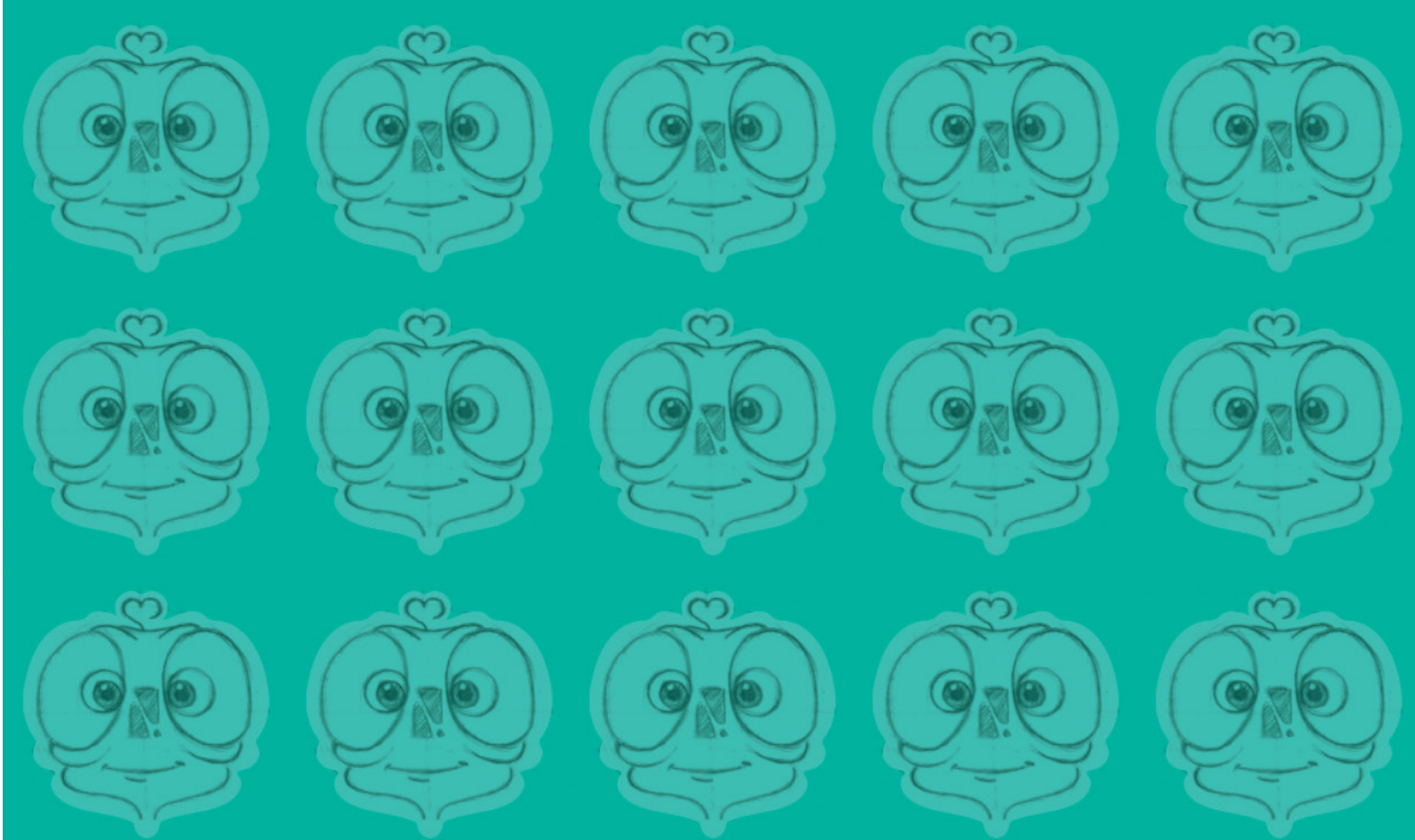
**27** Character Design

**34** Storyboard

**43** Παραγωγή

**57** Λογότυπο

**64** Βιβλιογραφία



## TREATMENT



**B**ασική πηγή έμπνευσης αυτής της ταινίας αποτελούν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης καθώς και ο τρόπος που αυτά επηρεάζουν τις ανθρώπινες σχέσεις.

Είναι πλέον γεγονός ότι ολοένα και περισσότεροι άνθρωποι αναπτύσσουν προσωπικές σχέσεις μεταξύ τους μέσω των social media, χωρίς προηγουμένως να έχουν έρθει ποτέ σε φυσική επαφή. Έτσι λοιπόν και ο δικός μας πρωταγωνιστής ψάχνει να βρει τον έρωτα, για να γεμίσει την άδεια του καθημερινότητα, μέσω μιας διαδικτυακής εφαρμογής. Η πραγματική ζωή όμως θα του αλλάξει τα σχέδια δείχνοντας του πως η αγάπη

κρύβεται παντού γύρω μας.

Ο τίτλος της ταινίας είναι ένα λογοπαίγνιο του ονόματος του πρωταγωνιστή (Ρος) όπου σε συνδυασμό με το χαρακτηριστικό λατινικό γράμμα “e”, που χρησιμοποιείται για να δηλώσει μια διαδικτυακή οντότητα, σχηματίζουν τη λέξη έρως δηλαδή έρωτας.





# 10

## ΣΕΝΑΡΙΟ



**Σκηνή 1, πλάνο 1**  
**εξωτερικό , μπροστά από την πόρτα μιας εταιρίας**

Βλέπουμε τον πρωταγωνιστή μας να βγαίνει από μία εταιρία καθώς κλείνει η πόρτα πίσω του.

**Σκηνή 1, πλάνο 2**  
**εξωτερικό, πεζοδρόμιο**

Κοντινό στα πόδια του πρωταγωνιστή που περπατάει κρατώντας στο χέρι του έναν χαρτοφύλακα που φέρει μια ετικέτα με το όνομα Ρος. Σταματάει μπροστά από μια στάση λεωφορείου.

**Σκηνή 1, πλάνο 3**  
**εξωτερικό, μπροστά από τη στάση**

Ο Ρος περιμένει στη στάση ώσπου ξαφνικά ξεκινάει ένα μικρό αεράκι και ένα χαρτί κολλάει στο πρόσωπο του. Πιάνει το χαρτί και το διαβάζει.

**Σκηνή 1, πλάνο 4**  
**εξωτερικό, κοντινό στο χαρτί**

Το χαρτί γράφει “ Do you feel lonely? Visit [www.findyourlove.com](http://www.findyourlove.com) “

**Σκηνή 1, πλάνο 5**  
**εξωτερικό, στάση λεωφορείου**

Έρχεται το λεωφορείο, ο Ρος μπαίνει μέσα, κλείνει τις πόρτες του και συνεχίζει την πορεία του.

**Σκηνή 1, πλάνο 6**  
**εσωτερικό λεωφορείου**

Ο Ρος κάθεται στην πίσω θέση του λεωφορείου και χρησιμοποιεί το κινητό του.

**Σκηνή 1, πλάνο 7**  
**εσωτερικό λεωφορείου**

Υποκειμενικό πλάνο του Ρος που κοιτάζει την οθόνη του κινητού του. Πληκτρολογεί το όνομα της εφαρμογής στο διαδίκτυο και του εμφανίζεται η φωτογραφία της πρώτης κοπέλας. Ο Ρος πατάει το κουμπί χ, που σημαίνει ότι την απορρίπτει. Την ίδια διαδικασία ακολουθεί και για τις επόμενες κοπέλες.

# 12

## **Σκηνή 1, πλάνο 8 εξωτερικό, είσοδος σπιτιού του Ρος**

Το λεωφορείο έρχεται και αφήνει μπροστά από το σπίτι του τον Ρος.

## **Σκηνή 1, πλάνο 9 εσωτερικό, σαλόνι του Ρος**

Fade του προηγούμενου πλάνου και βλέπουμε τον Ρος να κάθεται στον καναπέ του και να ασχολείται με το κινητό του. Ταυτόχρονα βλέπουμε και το ρολόι που έχει δίπλα από τον καναπέ καθώς και τους δείκτες που κινούνται μαρτυρώντας τις ώρες που περνάει ο Ρος κολλημένος στο κινητό του. Μόλις το ρολόι δείξει εφτά η ώρα αρχίζει να χτυπά. Ο Ρος επανέρχεται στην πραγματικότητα και παίρνει το βλέμμα του απ' την οθόνη.

## **Σκηνή 2, πλάνο 1 εξωτερικό, είσοδος σπιτιού του Ρος**

Ο Ρος περιμένει μπροστά από το σπίτι του το λεωφορείο. Εκείνο έρχεται και ο Ρος επιβιβάζεται.

## **Σκηνή 2, πλάνο 2 εξωτερικό, στάση λεωφορείου**

Το λεωφορείο μεταφέρει τον Ρος στην στάση για να πάει στη δουλειά του.

## **Σκηνή 2, πλάνο 3 εξωτερικό, είσοδος εταιρίας**

Bird view, βλέπουμε τον Ρος να προχωρά προς την είσοδο της εταιρίας,

**Σκηνή 2, πλάνο 4**  
**εσωτερικό, γραφείο Ρος**

Fade της προηγούμενης σκηνής. Βλέπουμε τον Ρος καθισμένο στο γραφείο του να δουλεύει στον υπολογιστή.

**Σκηνή 2, πλάνο 5**  
**εσωτερικό, γραφείο Ρος**

Κοντινό στην οθόνη του Ρος όπου βλέπουμε ότι εργάζεται σε κάποιο εταιρικό πρόγραμμα.

**Σκηνή 2, πλάνο 6**  
**εσωτερικό, γραφείο Ρος**

Ο Ρος κοιτάζει δεξιά και αριστερά για να δει αν τον κοιτάζουν και μόλις βεβαιωθεί ότι όλα είναι καλά ξεκινά να μετακινεί το ποντίκι του.

**Σκηνή 2, πλάνο 7**  
**εσωτερικό, γραφείο Ρος**

Κοντινό στην οθόνη. Ο κέρσορας μετακινείται, κλείνει το πρόγραμμα της εταιρίας, ανοίγει το ίντερνετ και πληκτρολογεί το όνομα του σάιτ των γνωριμιών. Ο Ρος πατάει το κουμπί χ σε κάθε μία από τις γυναίκες που του εμφανίζονται.

**Σκηνή 2, πλάνο 8**  
**εσωτερικό, γραφείο Ρος**

# 14

Κοντινό στο ρολόι που βρίσκεται κρεμασμένο πίσω από τον Ρος. Ο μεγάλος δείκτης δείχνει ακριβώς δύο η ώρα .

**(Συνοπτική επανάληψη όλων των πλάνων για την κατανόηση της ρουτίνας του πρωταγωνιστή)**

**Σκηνή 4, πλάνο 1**  
**εσωτερικό, γραφείο Ρος**

Ο Ρος καθώς περνάει το χρόνο του στη γνωστή εφαρμογή ένα χέρι που κρατάει ένα φάκελο κατεβαίνει μπροστά από την οθόνη του υπολογιστή του.

**Σκηνή 4, πλάνο 2**  
**εσωτερικό, γραφείο Ρος**

Ο Ρος ανεβάζει το βλέμμα του.

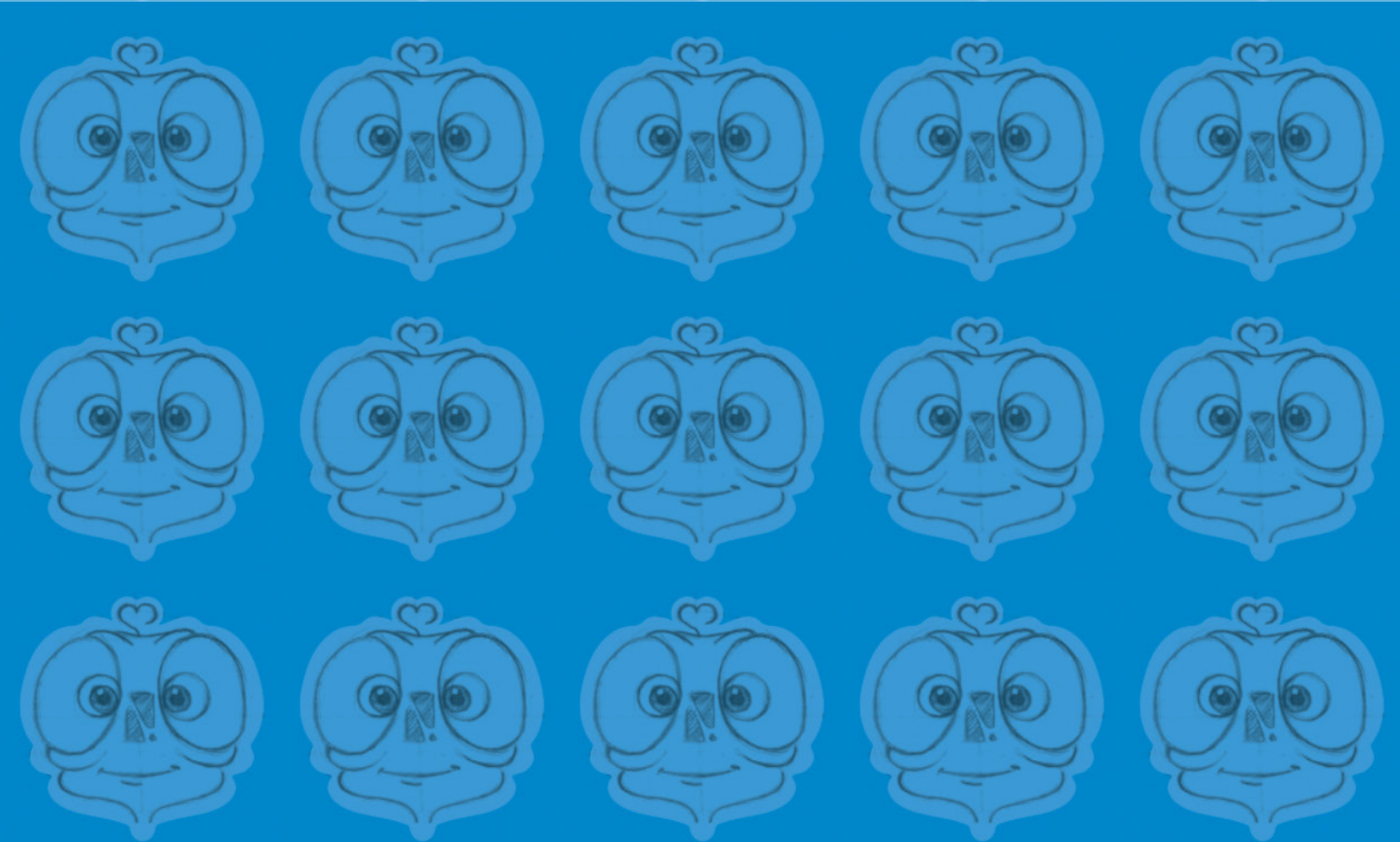
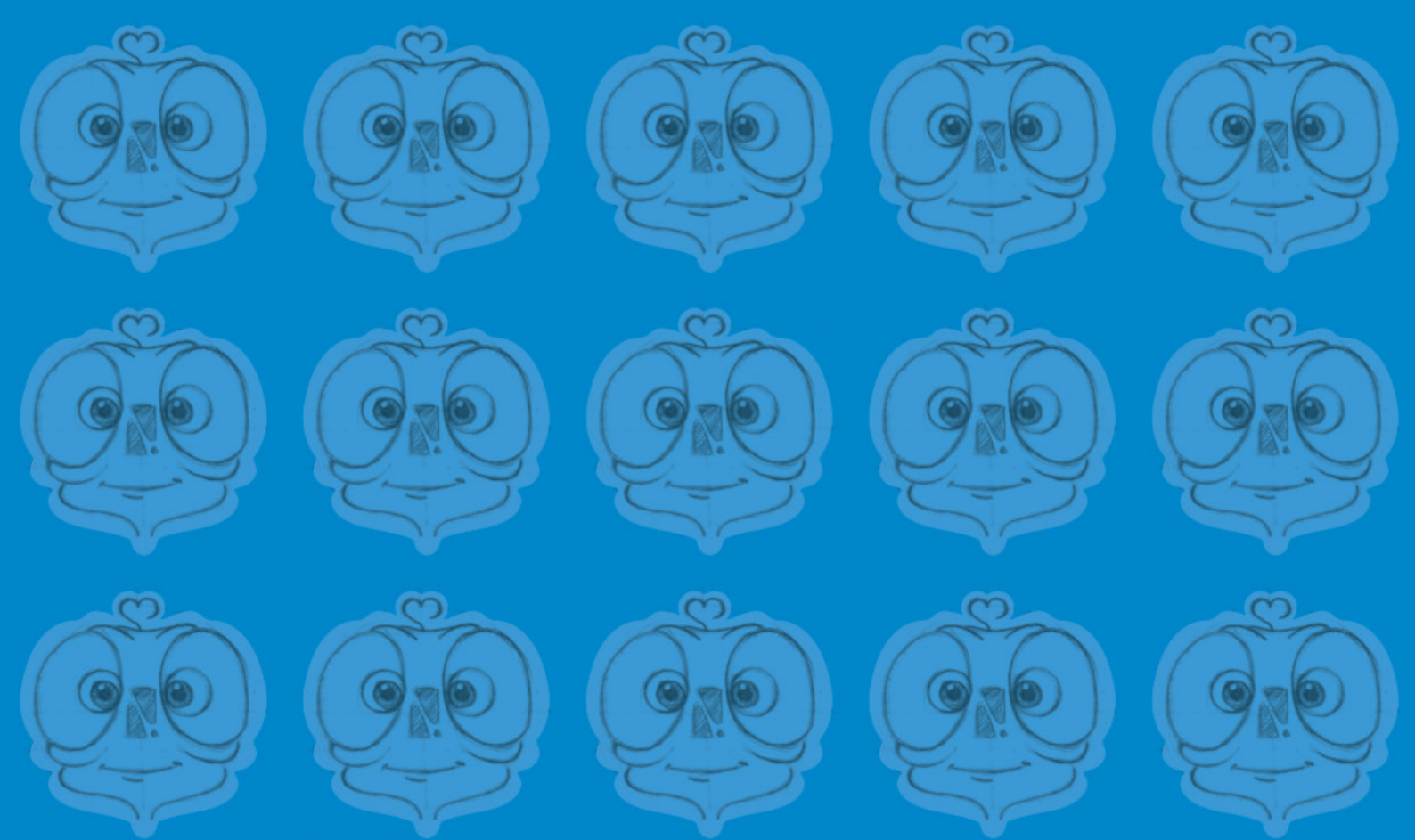
**Σκηνή 4, πλάνο 3**  
**εσωτερικό, γραφείο Ρος**

Υποκειμενικό πλάνο του Ρος. Μια όμορφη κοπέλα που του στέλνει ένα φιλί

**Σκηνή 4, πλάνο 4**  
**εσωτερικό, γραφείο Ρος**

Ένα τεράστιο χαμόγελο διαγράφεται στο πρόσωπο του πρωταγωνιστή μας

**ΤΕΛΟΣ**



## MOODBOARD



**M**ε τον όρο moodboard ορίζουμε μια οπτική αναπαράσταση, που μπορεί να παρομοιαστεί με κολάζ, η οποία μπορεί να περιλαμβάνει εικόνες, κείμενα, χρώματα, γραμματοσει-

ρές κτλ. Με αυτόν τον τρόπο ένας καλλιτέχνης μπορεί να επικοινωνήσει την αρχική του ιδέα πάνω σε ένα συγκεκριμένο θέμα.



Παρακάτω παραθέτονται εικόνες που βοήθησαν στην δημιουργία της οπτικής ταυτότητας της ταινίας.





Πηγή:  
<https://gr.pinterest.com/pin/766245324070094074/?d=t&mt=login>

**Concept art**  
**Monsters University**

# 18



Πηγή:  
<https://www.behance.net/gallery/76312163/Game-Buildings>

**Game Buildings**  
**Gustavo Henrique**



Πηγή:  
<https://www.behance.net/gallery/76312163/Game-Buildings>

**Game Buildings**  
**Gustavo Henrique**

20



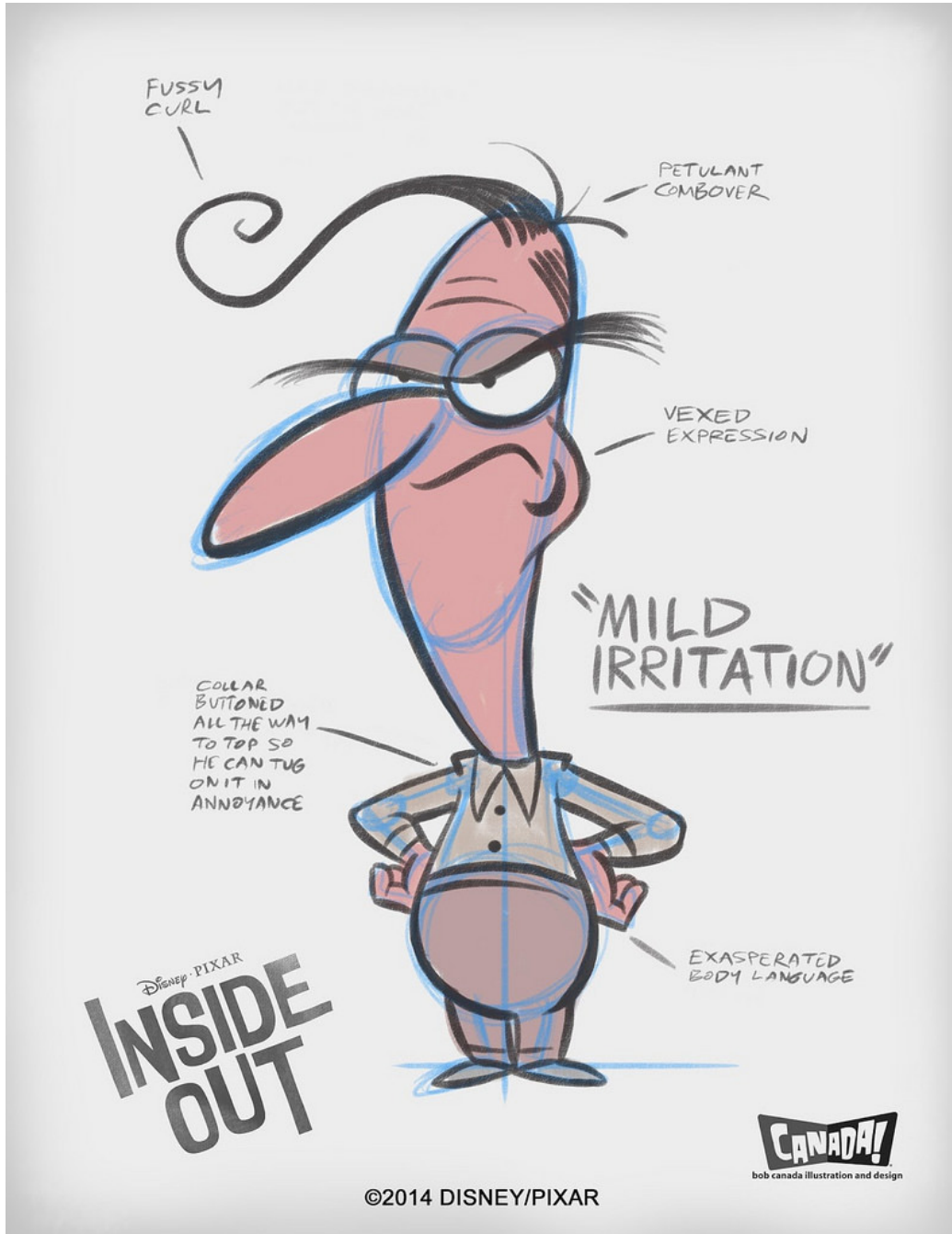
Πηγή:  
<https://insideout.fandom.com/wiki/Anger>

**Anger**  
**from Pixar's**  
**Inside Out**



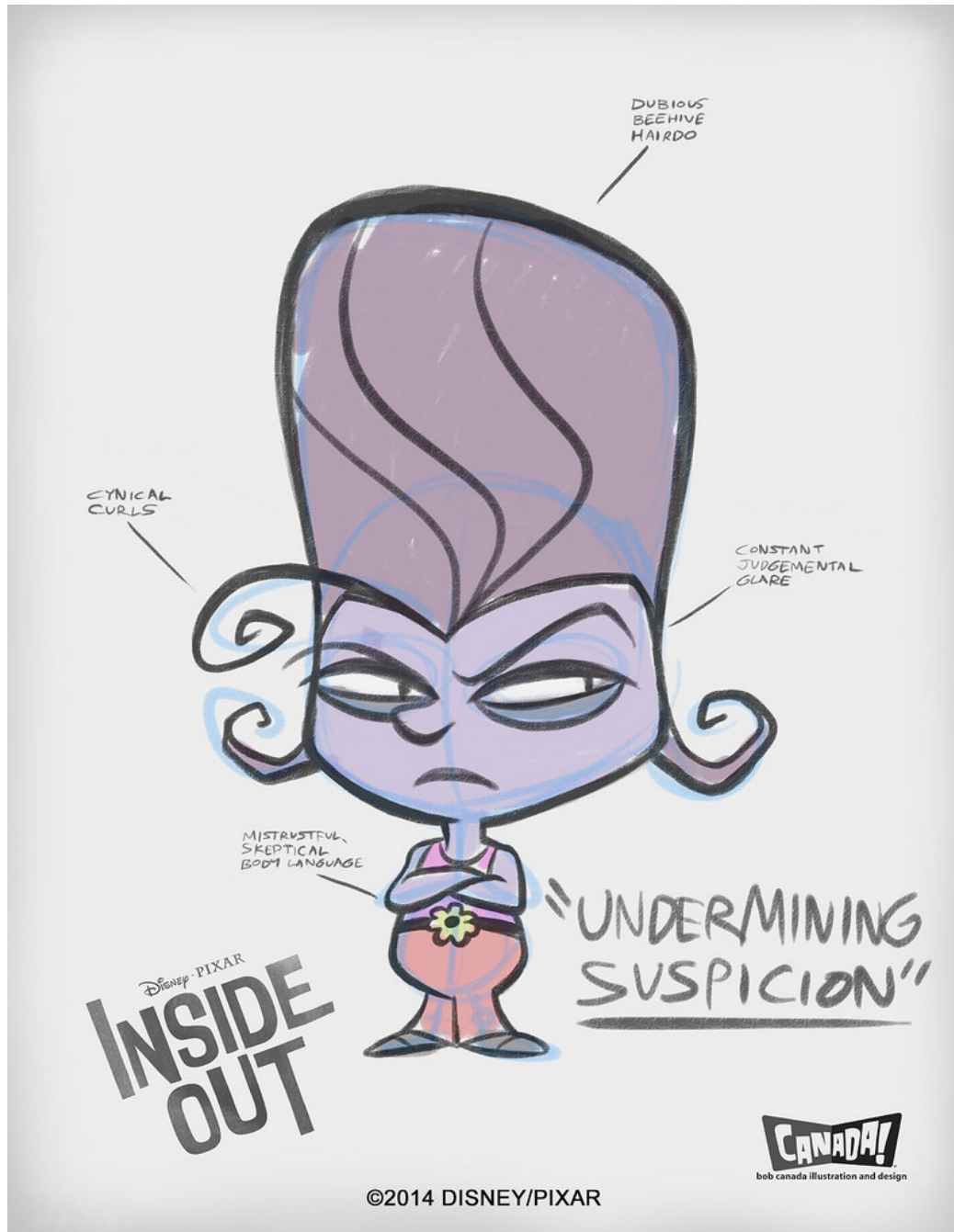
Πηγή:  
[https://wallpapers.mi9.com/wallpaper/inside-out-anger-disgust-joy-fear-sadness\\_104187/](https://wallpapers.mi9.com/wallpaper/inside-out-anger-disgust-joy-fear-sadness_104187/)

**The 5 emotions  
from Pixar's  
Inside Out**



## ‘Mild Irritation’ Deleted Character from Inside Out

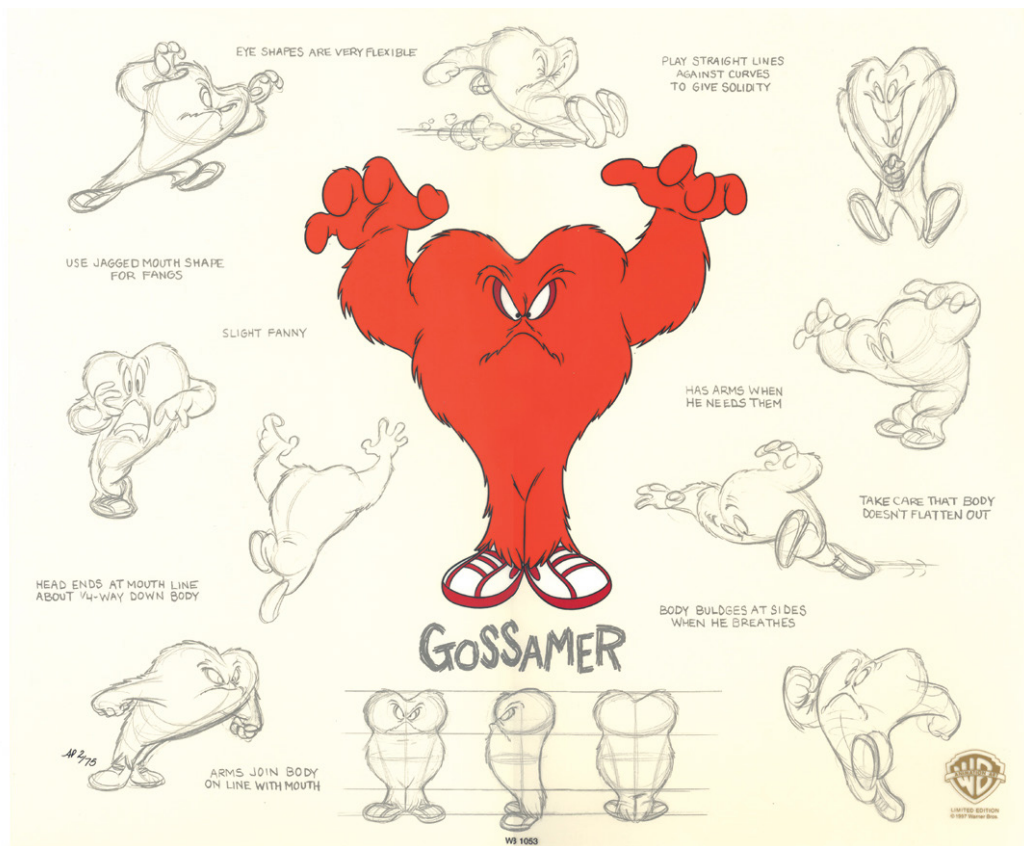
Πηγή:  
<http://bobcanada92.blogspot.com/2015/07/nine-other-emotions-that-didnt-make-cut.html>



## ‘Undermining Suspicion’ Deleted Character from Inside Out

Πηγή:  
<http://bobcanada92.blogspot.com/2015/07/nine-other-emotions-that-didnt-make-cut.html>

# 24



Πηγή:  
<https://www.gallerydirectart.com/cl-wb1053.html>

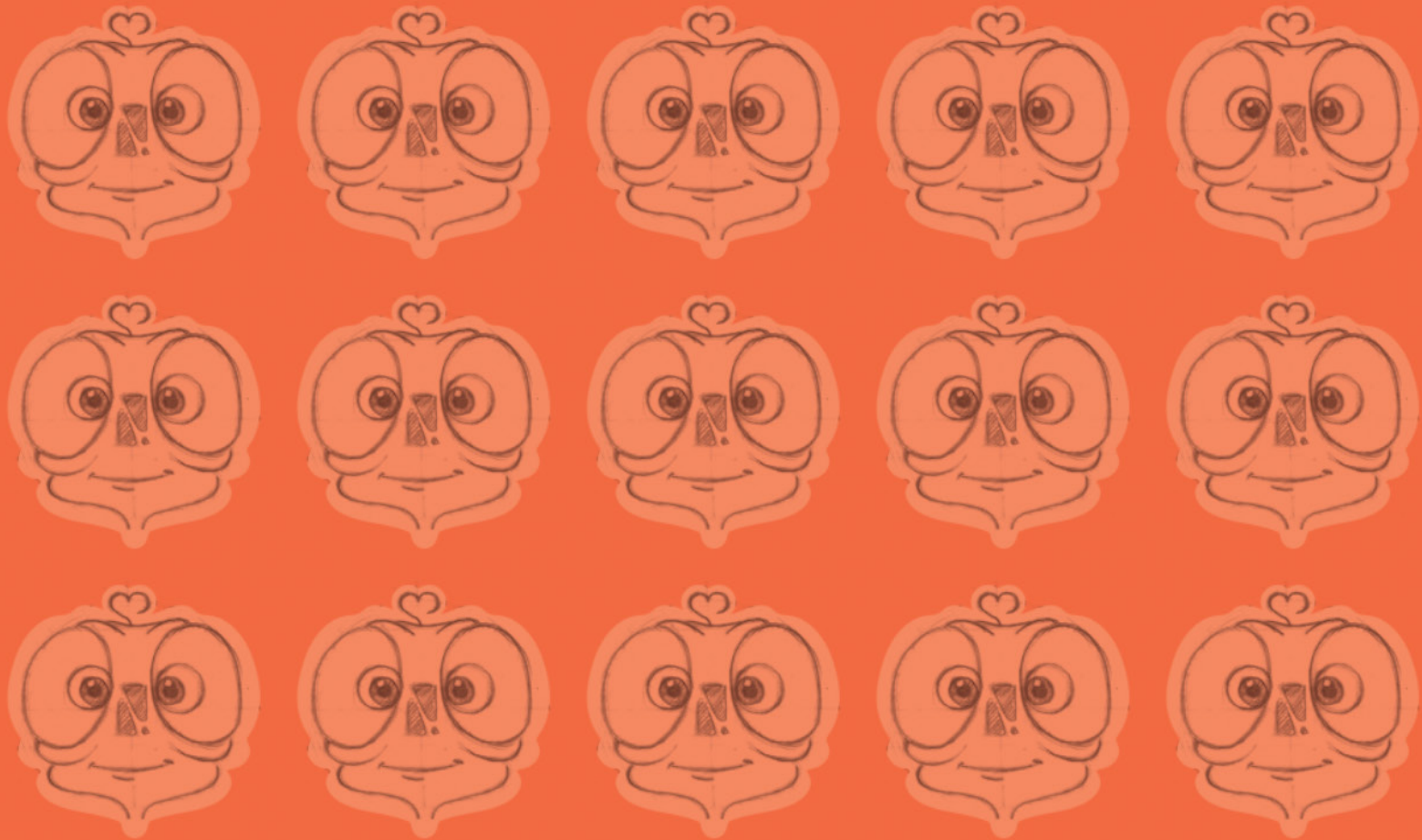
## Gossamer Model Sheet



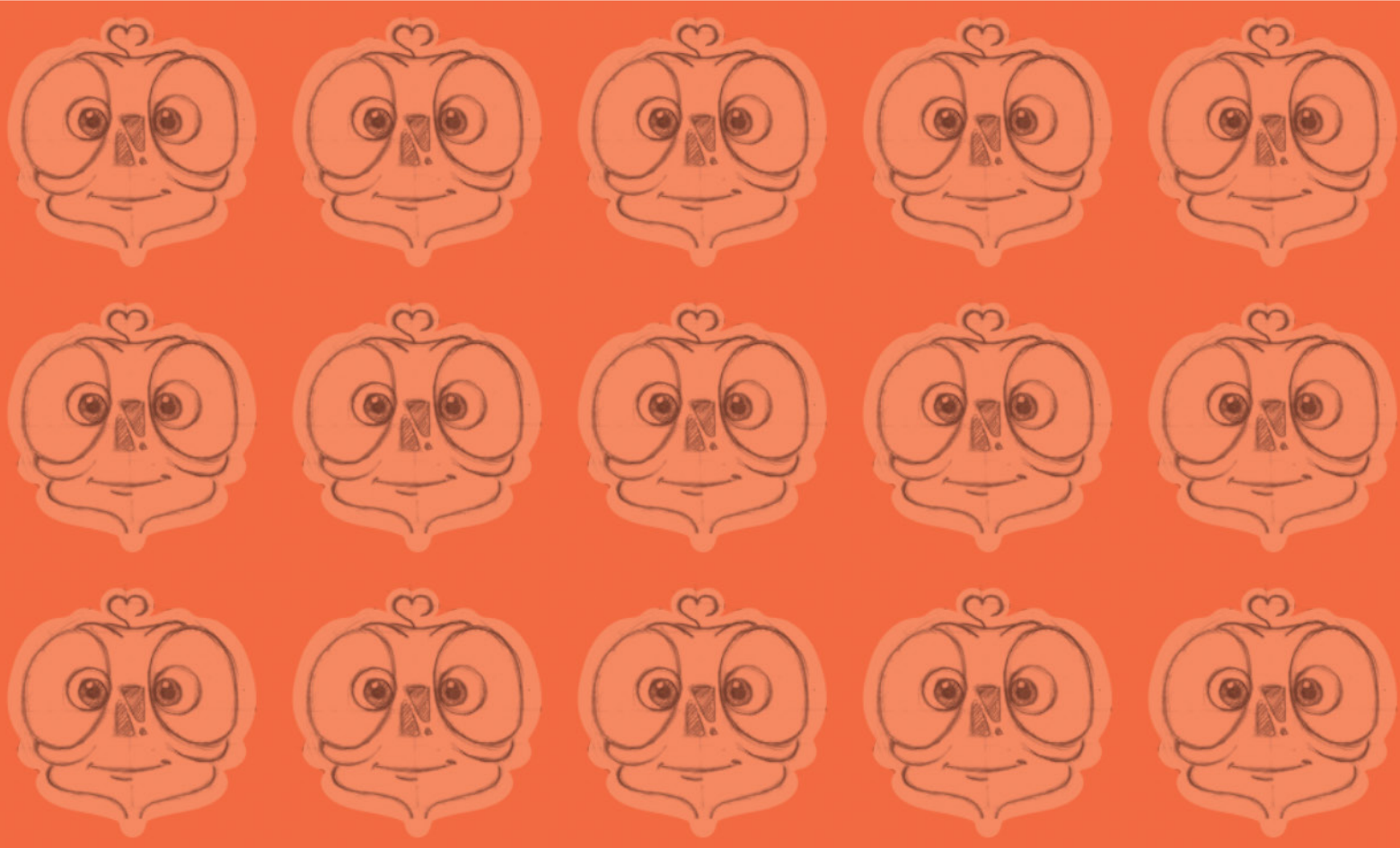


Πηγή:  
<https://www.pixarpost.com/2013/04/monsters-university-fraternity-and.html>

## Monsters University JOX Fraternity



CHARACTER  
DESIGN



## CHARACTER DESIGN



**Η** ταινία απεικονίζει έναν φανταστικό κόσμο όπου οι χαρακτήρες δεν βασίζονται σε ανθρώπινα πρότυπα. Για το σχεδιασμό του πρωταγωνιστικού χαρακτήρα βασίστηκα στην τεχνική που ακολούθησε η Pixar στην ταινία 'Inside Out' για να αποδώσει τα πέντε συναισθήματα.

Οι σχεδιαστές της αμερικάνικης εταιρίας στήριξαν τη βασική δομή των σχεδίων των χαρακτήρων σε μερικά απλουστευμένα σχήματα που ταυτίζονται με τα συγκεκριμένα συναισθήματα. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το συναίσθημα της αηδίας όπου οι σχεδιαστές εμπνεύστηκαν το σχήμα της σι-

λουέτας του από το σχήμα του μπρόκολου, ένα λαχανικό που αντικειμενικά προκαλεί αυτό το συναίσθημα σε πολλούς ανθρώπους στον κόσμο.

Ο Ρος είναι ένας πολύ ευαίσθητος και συναισθηματικός χαρακτήρας οπότε τον συνέδεσα με το σχήμα της κλασικής καρδιάς. Το σχήμα αυτό συνδυάστηκε άψογα με τα μεγάλα μάτια του που τονίζουν τη συναισθηματική ζώνη του προσώπου.

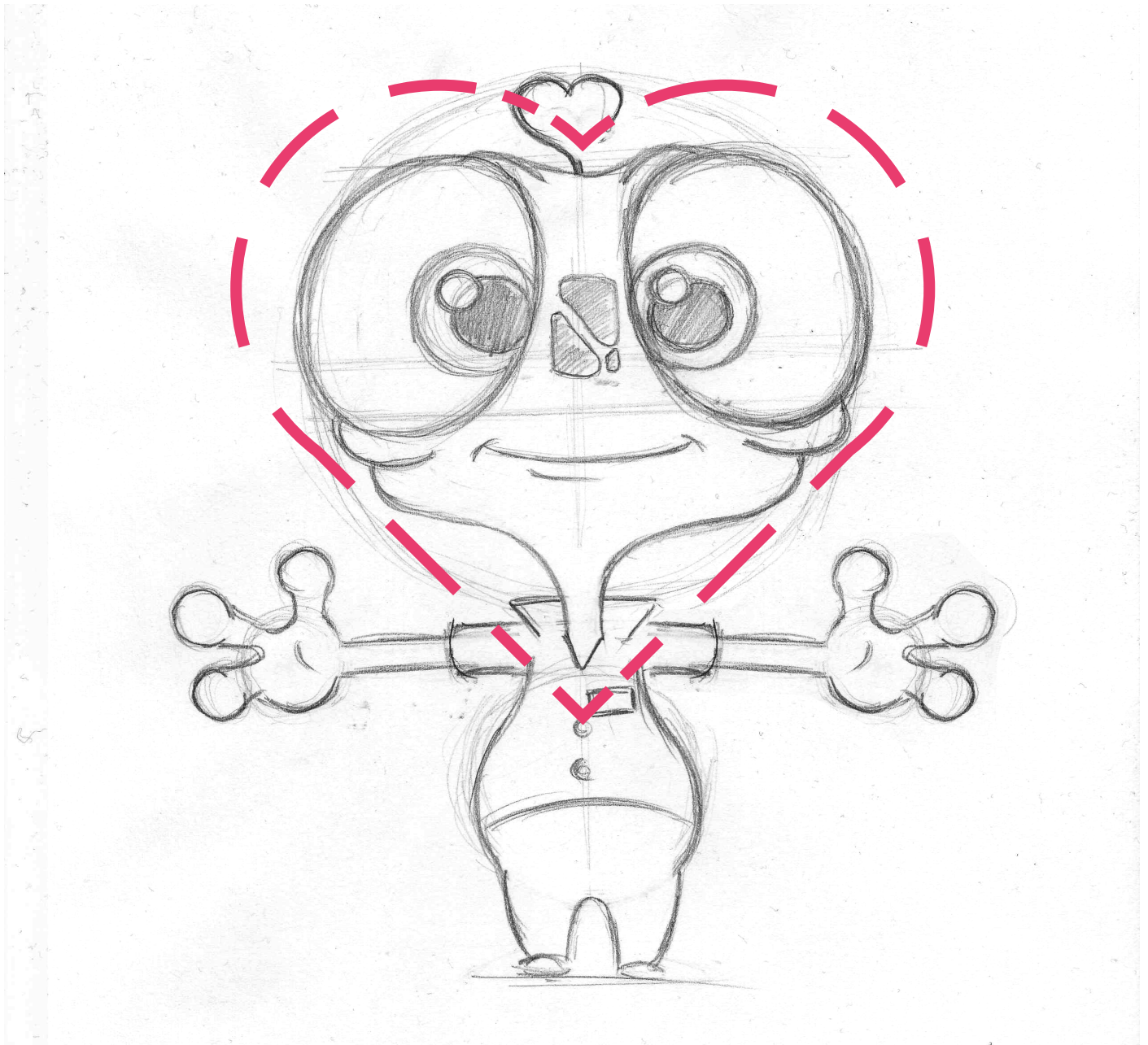


Οι χαρακτήρες της ταινίας *Inside Out* με τα αντικείμενα που ενέπνευσαν τη μορφή τους.

Με τη σειρά, ξεκινώντας από τα αριστερά βλέπουμε τον θυμό να προέρχεται από το σχέδιο ενός τούβλου, τον φόβο από το σχέδιο ενός νευρώνα, τη χαρά από ένα αστέρι, την αηδία από ένα μπρόκολο και την λύπη από ένα δάκρυ.

Πηγή:

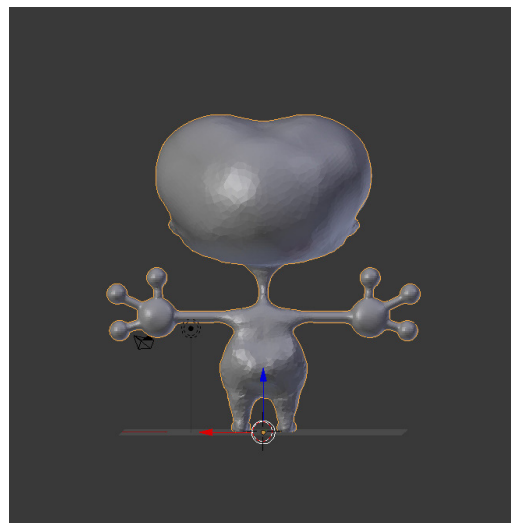
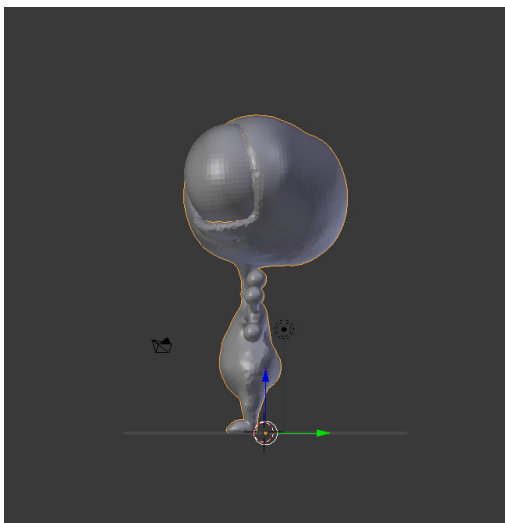
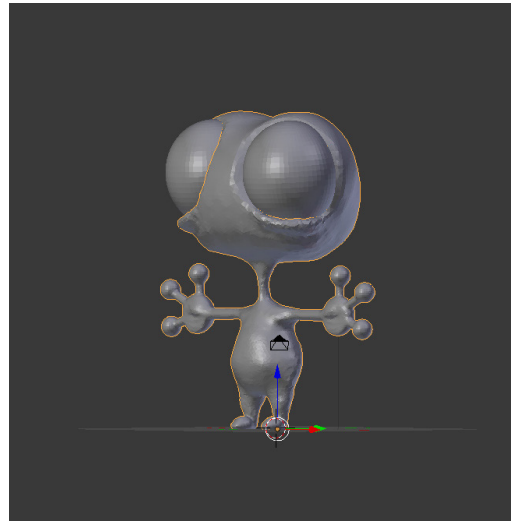
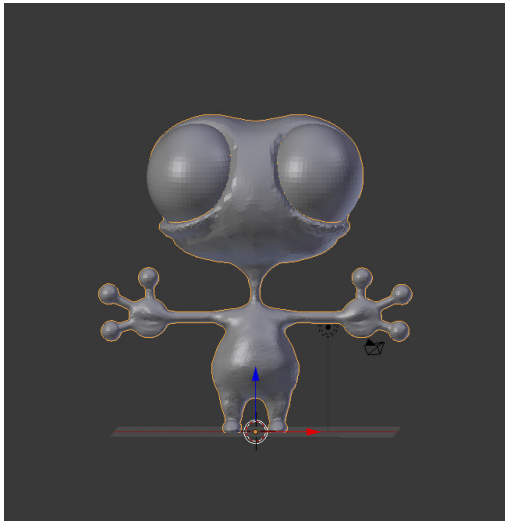
<https://whatculture.com/film/inside-out-22-easter-eggs-in-jokes-and-references-you-need-to-see>



Η μορφή της κλασσικής καρδιάς ήταν το σχήμα που με βοήθησε να συλλάβω το σχέδιο του πρωταγωνιστικού χαρακτήρα.

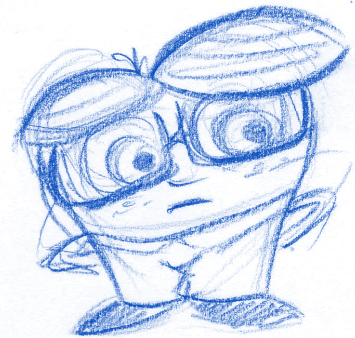
**Ros sketch  
front view**

# 30



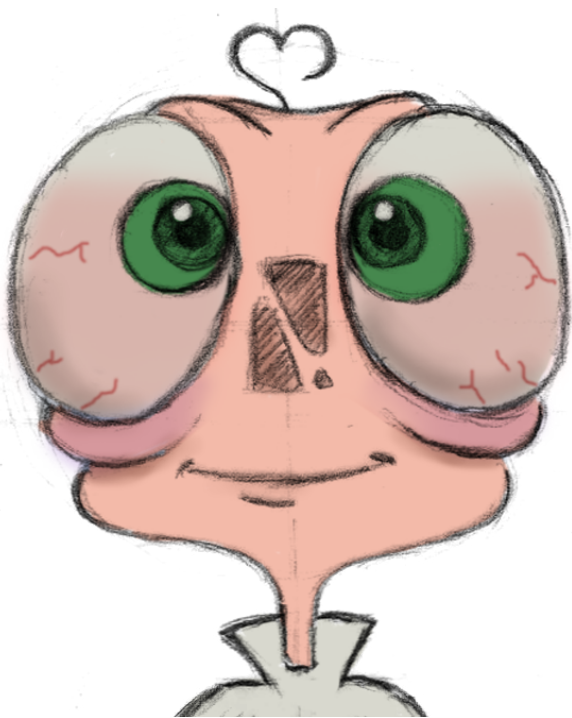
Μετά το σχεδιασμό του χαρακτήρα με τη βοήθεια του προγράμματος Blender (πρόγραμμα τρισδιάστατης σχεδίασης) δημιούργησα ένα 3D μοντέλο το οποίο αργότερα με βοήθησε στην παρατήρηση του χαρακτήρα από διαφορετικές γωνίες.

**Ros**  
**3D Model**  
**360° Rotation**



Φυσικά, ο χαρακτήρας του Ρος δεν δημιουργήθηκε μέσα σε μία μέρα, χρειάστηκαν αρκετές προσπάθειες μέχρι να μείνω ευχαριστημένος με την τελική του μορφή. Παραπάνω βλέπουμε κάποιες από τις πρώτες προσπάθειες απεικόνισης του.

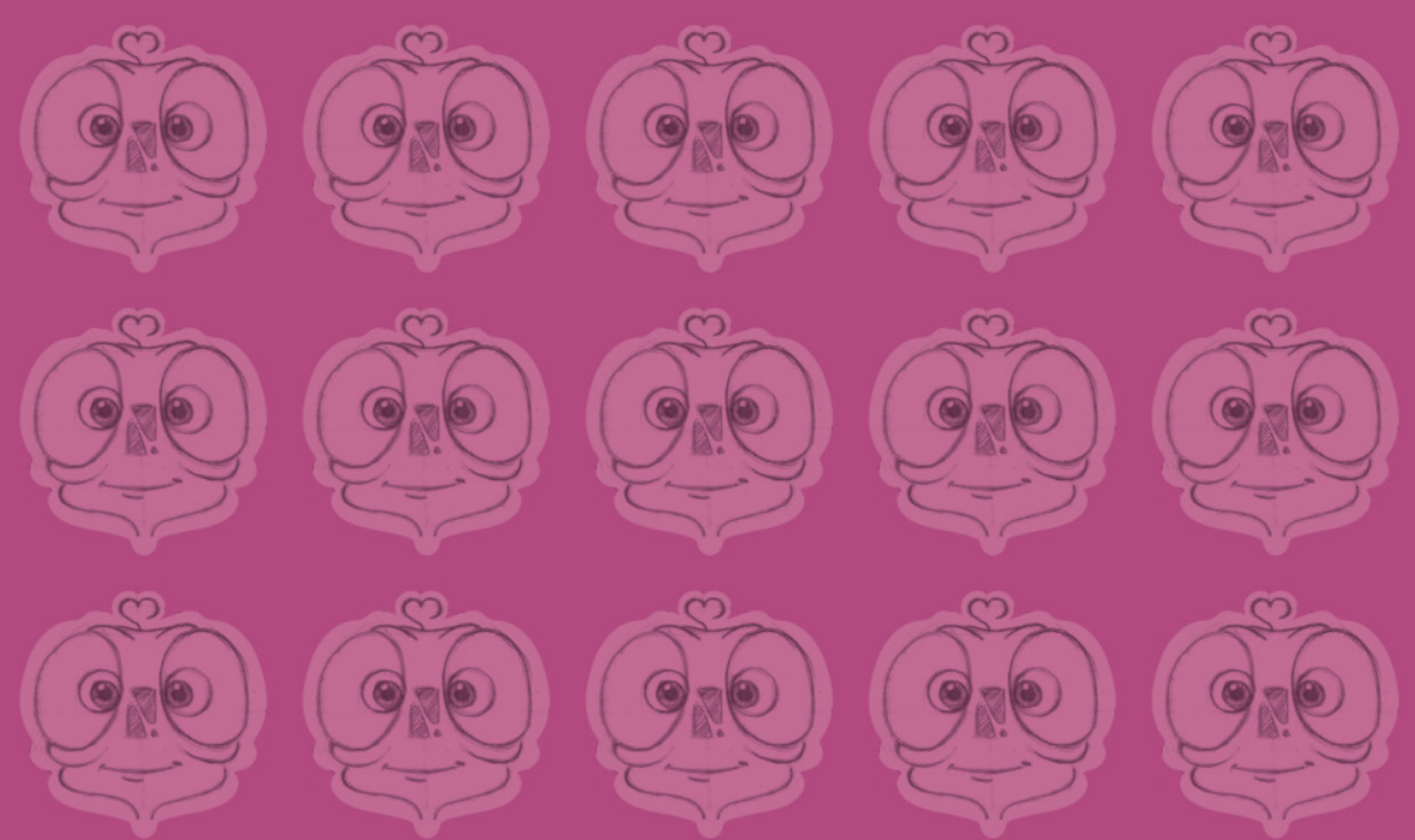
**Πρώτα σχέδια  
ανάπτυξης  
του χαρακτήρα**



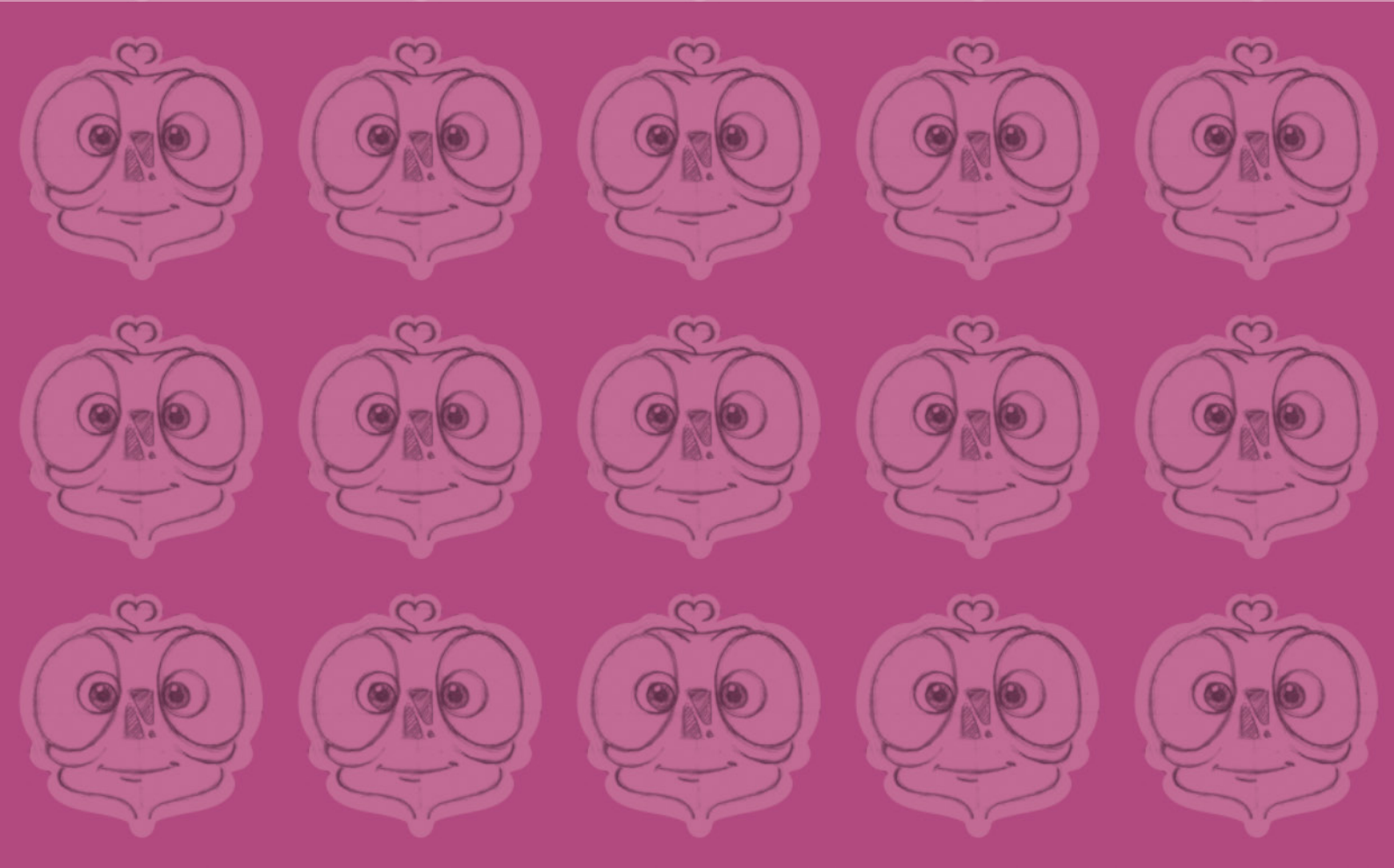
Για το σχεδιασμό της κοπέ-  
λας που τελικά θα έκλεβε την  
καρδιά του πρωταγωνιστή  
μας βασίστηκα στη βασική  
δομή του Ρος, αλλάζοντας  
βέβαια ορισμένα χαρακτη-  
ριστικά όπως το χρώμα και τα  
μαλλιά. Οι ομοιότητες αυτές  
περνούν υποσυνείδητα στον  
θεατή πως η κοπέλα αυτή εί-  
ναι το ιδανικό τσίρι του Ρος.

**Σχέδια  
απ' την ταινία**

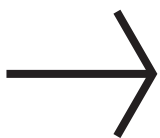




STORYBOARD



## STORYBOARD



**S**toryboard (εικονογραφημένο σενάριο) ονομάζουμε την οπτική αναπαράσταση μιας ταινίας η οποία αναλύεται σταδιακά σε διαδοχικά κάδρα. Στην ουσία πρόκειται για μια πεπερασμένη σειρά σκίτσων που περιέχουν πληροφορίες για την κίνηση της κάμερας, των διαλόγων κτλ. Ένα storyboard εικονοποιεί την εξέλιξη μιας ταινίας πλάνο προς πλάνο.

Σε αυτή την ταινία ήθελα να πειραματιστώ, όσον αφορά την τεχνική της, συνδυάζοντας με επιτυχία τις δύο πιο διαδεδομένες στη βιομηχανία του animation, αυτή του 2D και του 3D.

Στο 2D animation τις περισσότερες φορές ένα δισδιάστατο ακίνητο φόντο συνδυάζεται αρμονικά με τα επίσης δισδιάστατα αλλά κινούμενα στοιχεία στο προσκήνιο, ενώ στο 3D όλα τα στοιχεία

της σύνθεσης συνυπάρχουν και αλληλεπιδρούν μέσα σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον.

Λαμβάνοντας υπόψιν τις δύο αυτές τεχνολογίες δημιούργησα τρισδιάστατα στατικά backgrounds που συνδυάζονται αρμονικά με τα δισδιάστατα κινούμενα σχέδια στο προσκήνιο.

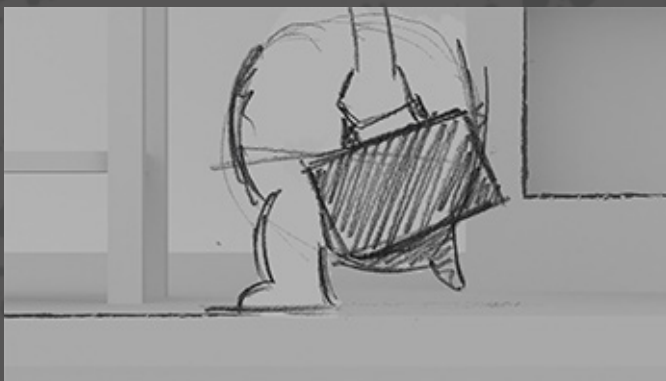


Παρακάτω παραθέτεται το storyboard στο οποίο βασίστηκα για τη δημιουργία της ταινίας.

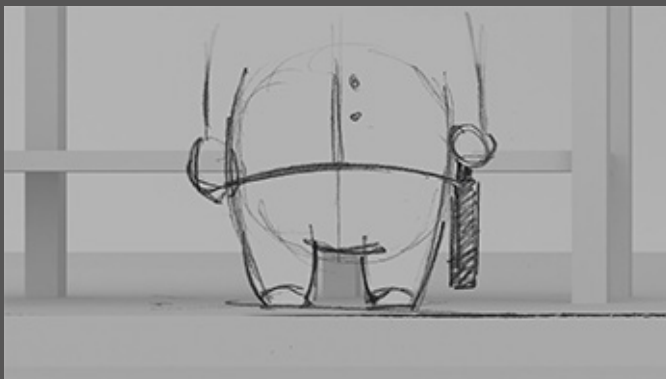
# eROS



1.1 Ο Ρος βγαίνει από την εταιρεία που δουλεύει, η πόρτα πίσω του κλείνει.



1.2 Κοντινό στα πόδια του που περπατάει.



1.2 Σταματάει μπροστά από τη στάση του λεωφορείου.

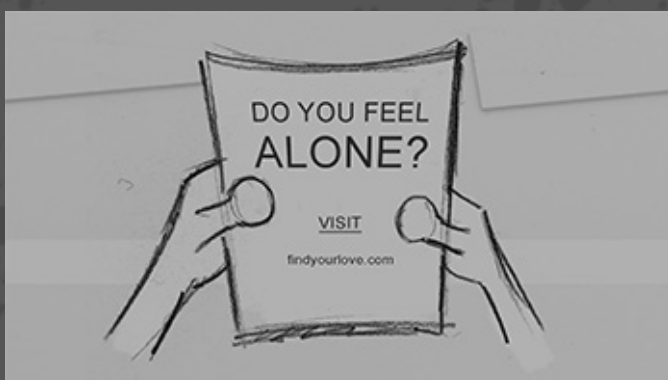


1.3 Το πλάνο ανοίγει και βλέπουμε τον Ρος. Ένα αεράκι ξεκινάει.

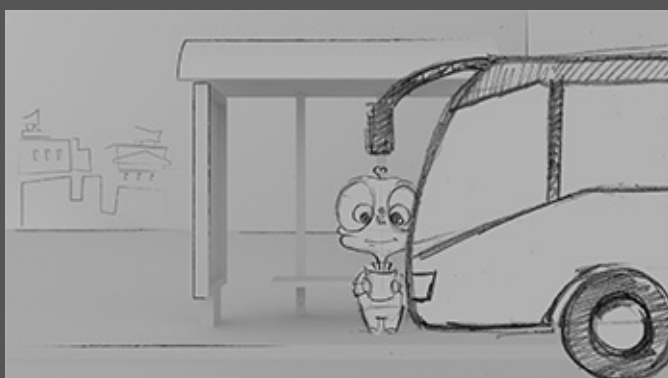
# eROS



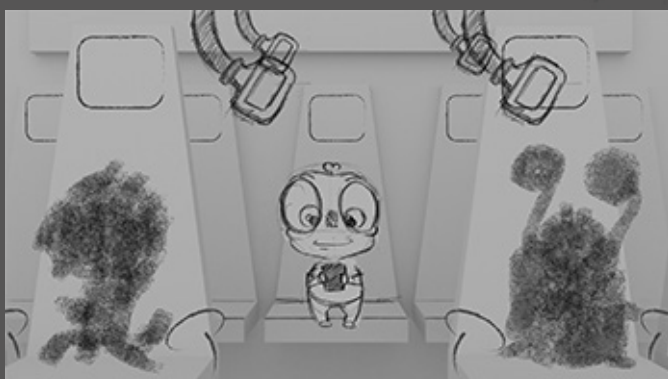
1.3 Ένα κομμάτι χαρτί έρχεται με τον αέρα και κολλάει στο πρόσωπό του.



1.4 Πιάνει το χαρτί και το διαβάζει.



1.5 Το λεωφορείο έρχεται και ο Ρος μπαίνει μέσα.

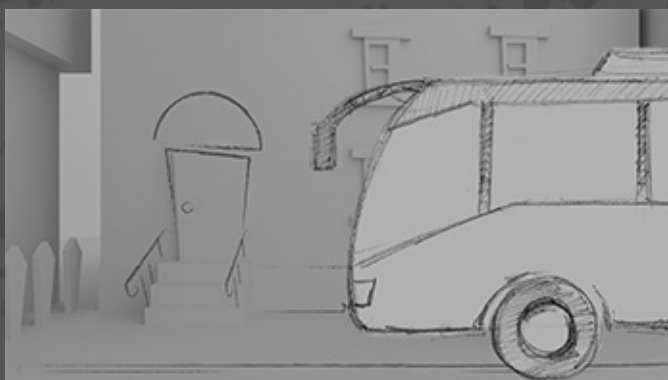


1.6 Ο Ρος ανοίγει το κινητό του και μπαίνει στο ίντερνετ.

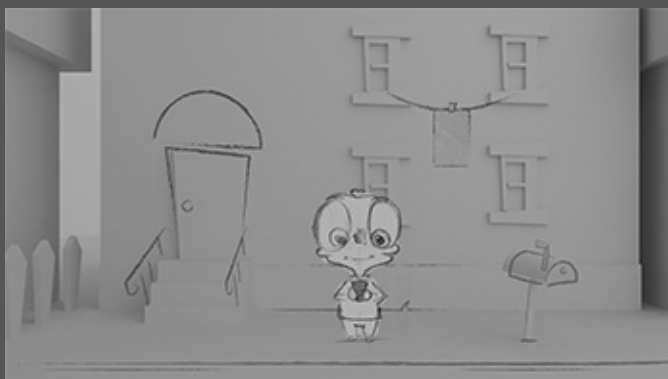
# eROS



1.7 Μπαίνει στην εφαρμογή και αρχίζει να ψάχνει το τσίρι του. Πατάει το κουμπί x σε κάθε μια.



1.8 Το λεωφορείο σταματά μπροστά από το σπίτι του Ρος.

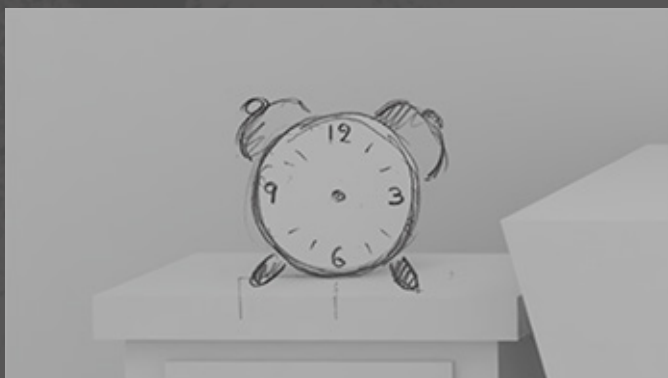


1.8 Ο Ρος κατεβαίνει και συνεχίζει να ασχολείται με το κινητό του.



1.9 Fade out της προηγούμενης σκηνής. Ο Ρος κάθεται στον καναπέ του και παίζει με το κινητό του.

# eROS



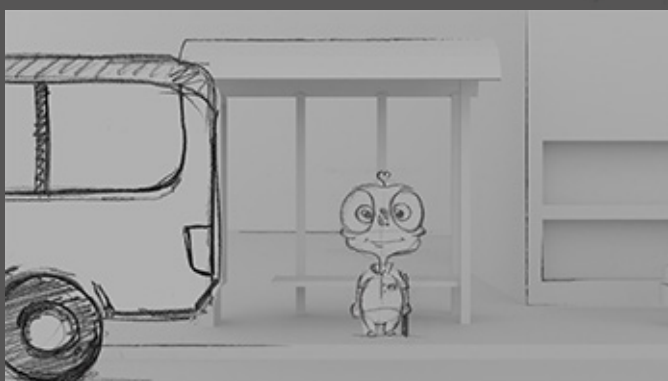
1.10 Κοντινό στο ρολόι όπου περνάνε οι ώρες (εναλλαγή πλάνων 4.1 -4.2)



1.11 Το ρολόι αρχίζει να χτυπά και ο Ρος το κοιτάει.



2.1 Ο Ρος περιμένει έξω από το σπίτι του και μπαίνει στο λεωφορείο.



2.2 Το λεωφορείο αφήνει τον Ρος στη στάση της δουλειάς του.

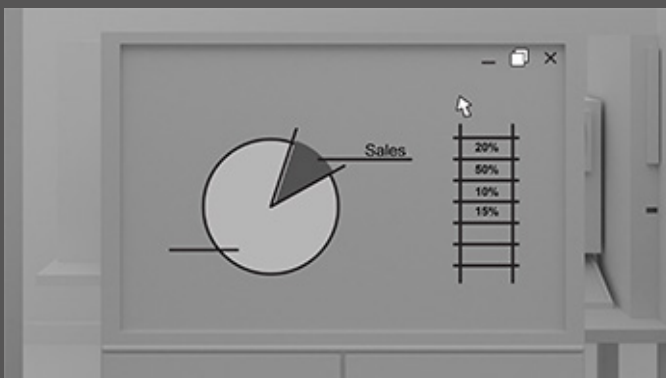
# eROS



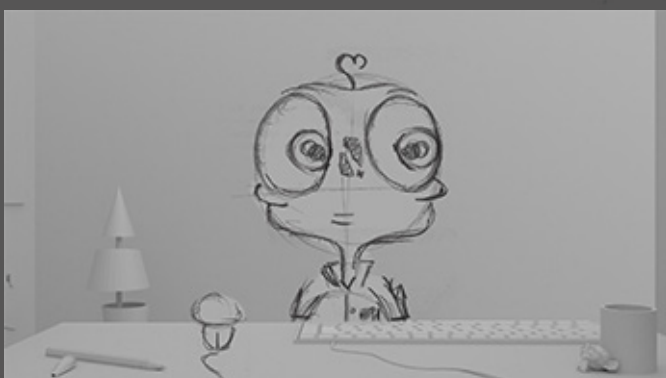
2.3 Bird view. Ο Ρος μπαίνει στην εταιρεία.



2.4 Fade out της προηγούμενης σκηνής. Βλέπουμε τον Ρος στο γραφείο του να δουλεύει.



2.5 Εκτελεί μερικές ενέργειες στον υπολογιστή.

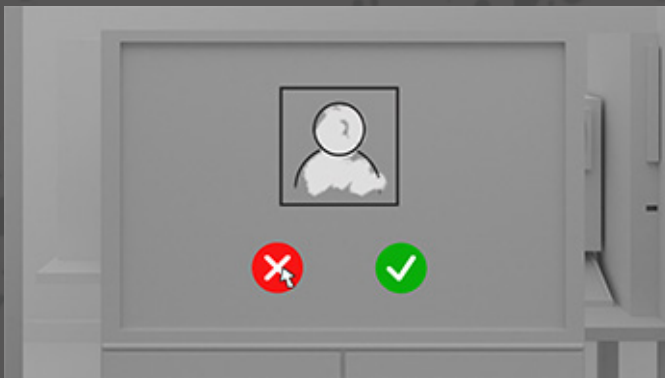


2.6 Ο Ρος κοιτάζει δεξιά και αριστερά για να σιγουρευτεί ότι δεν τον βλέπει κάποιος.

# eROS



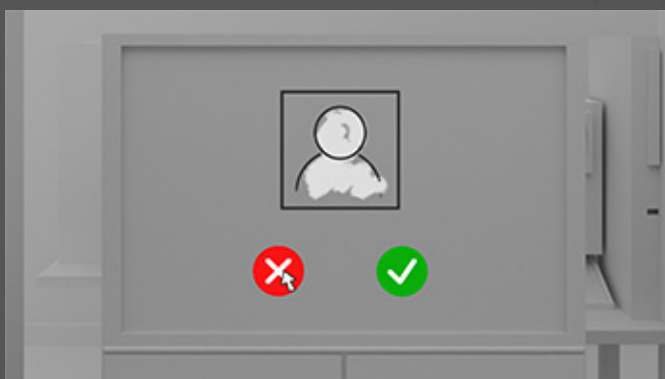
2.7 Κλείνει το πρόγραμμα στο οποίο δούλευε, ανοίγει την αναζήτηση και γράφει τη διεύθυνση της εφαρμογής.



2.7 Μπαίνει στην εφαρμογή και πατάει το κουμπί x σε κάθε κοπέλα που βλέπει.



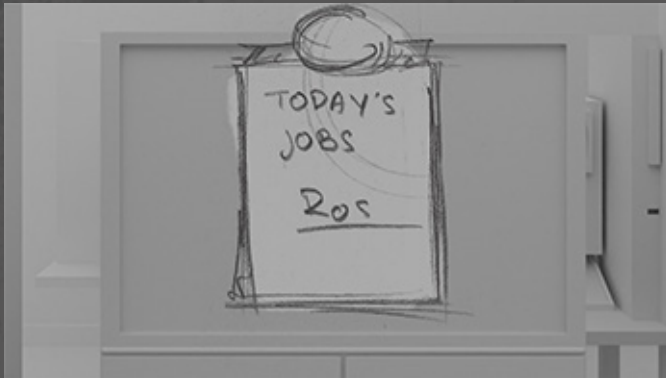
Επανάληψη δύο φορές της ρουτίνας του Ρος για να δείξουμε την καθημερινότητα του.



4.1 Ο Ρος ακόμα μια μέρα ψάχνει στην εφαρμογή την κατάλληλη κοπέλα για αυτόν.



# eROS



4.1 Ένα χέρι κατεβάζει ένα φάκελο μπροστά απ' την οθόνη.



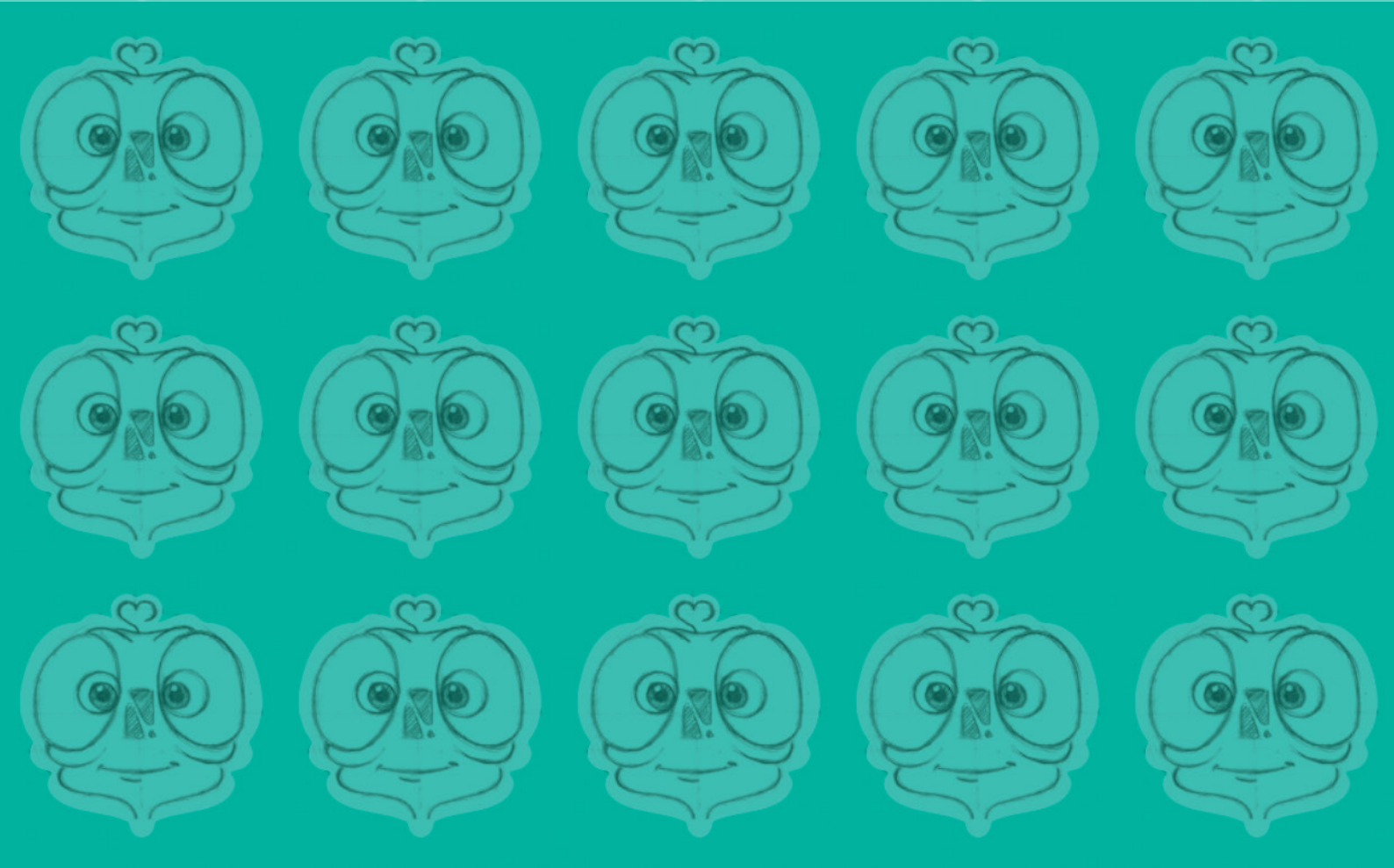
4.2 Υποκειμενικό πλάνο του Ρος. Ανεβάζει το βλέμμα του και αντικρίζει μια όμορφη κοπέλα.



4.3 Στο πρόσωπο του Ρος σχηματίζεται ένα μεγάλο χαμόγελο.



4.4 Η κοπέλα χαμογελάει και αυτή και του στέλνει ένα φιλάκι.



## ΠΑΡΑΓΩΓΗ



Για την καλύτερη κατανόηση της διαδικασίας παραγωγής αναλύω τη συνολική προσέγγιση μου σε δύο κύριες κατηγορίες, τα backgrounds (φόντα) και το animation.

### Backgrounds

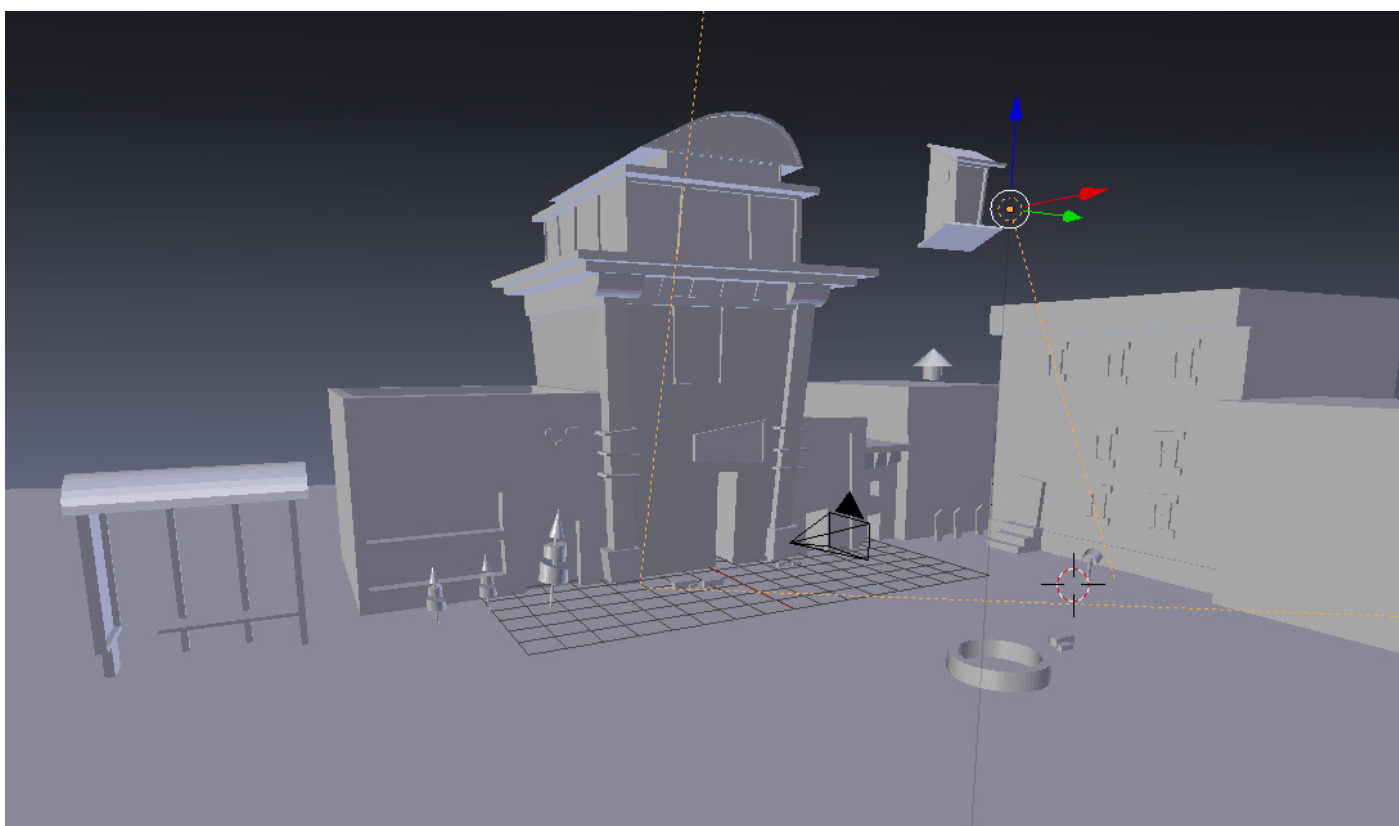
Η κατασκευή των backgrounds έγινε εξ' ολοκλήρου στο ανοικτό πρόγραμμα τρισδιάστατης σχεδίασης Blender. Όλα τα αντικείμενα στο φόντο έχουν λιτή στρατηγική σχεδίασης και όλα την ίδια υφή. Ο τρόπος με τον οποίο παρουσιάζονται τα backgrounds έχει ρόλο συμπληρωματικό και αναδεικνύει τον τρόπο σχεδίασης των κινούμενων αντικειμένων που βρίσκονται μπροστά τους.

### Animation

Animation (εμπύχωση) είναι μια μέθοδος φωτογράφισης σχεδίων, μοντέλων ή ακόμα και μαριονετών προκειμένου να δημιουργηθεί η ψευδαίσθηση της κίνησης. Τα μάτια μας μπορούν να συγκρατήσουν μια εικόνα μέσα σε περίπου 1/10 του δευτερολέπτου, έτσι όταν διαδοχικές εικόνες εμφανίζονται με μεγάλη

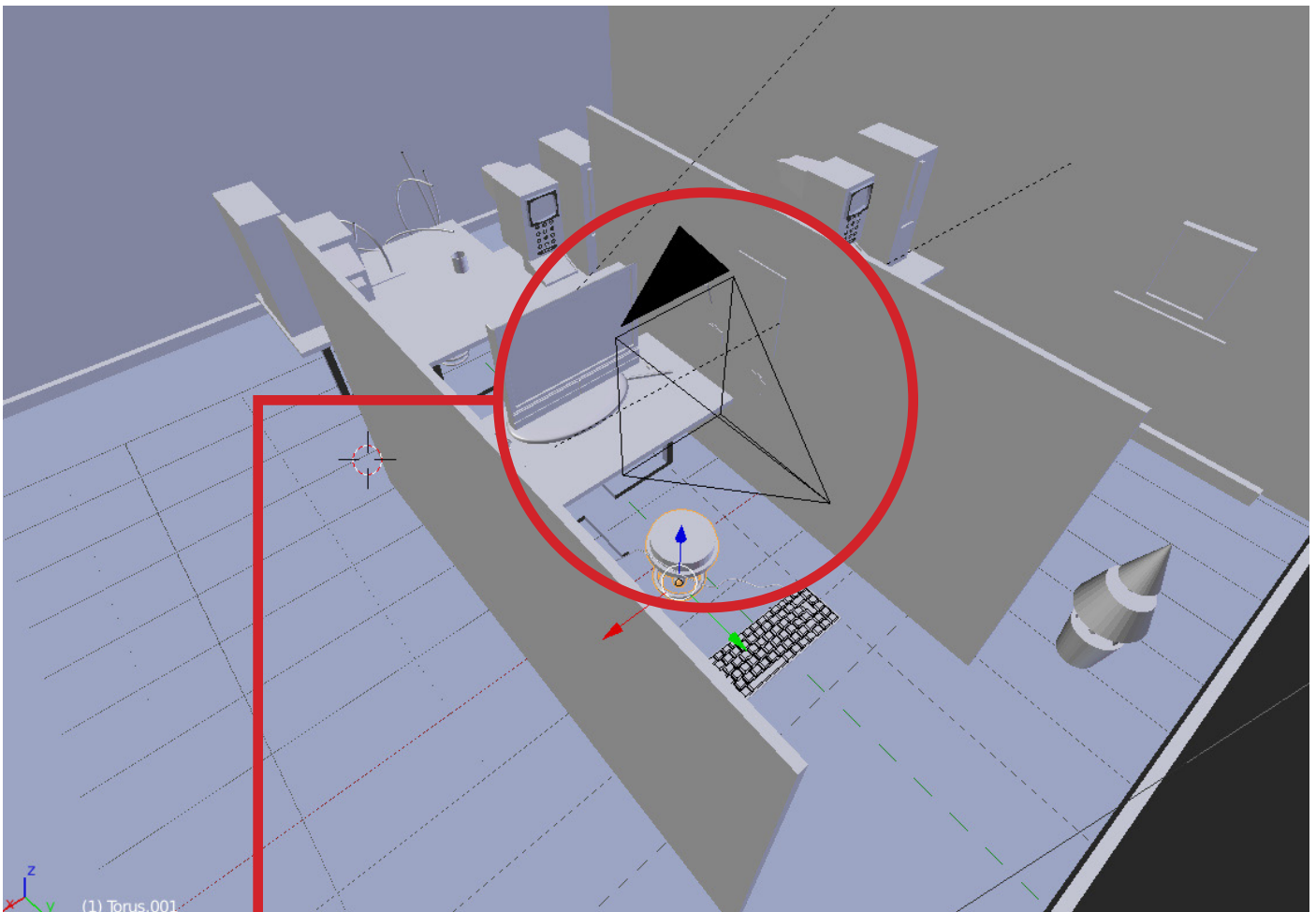
ταχύτητα δημιουργείται η ψευδαίσθηση της κινούμενης εικόνας. Παραδοσιακά στο animation εικόνες ζωγραφίζονταν πάνω σε διάφανα φύλλα ώστε να φωτογραφηθούν αργότερα. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της τεχνικής αποτελούν οι πρώτες ταινίες κινουμένων σχεδίων, ενώ σήμερα χρησιμοποιούνται εικόνες που έχουν σχεδιαστεί ψηφιακά ή τρισδιάστατα μοντέλα (CGI).

Τα backgrounds λευκών αποχρώσεων λειτουργούν σαν καμβάς για τις κινούμενες εικόνες. Τα κινητά στοιχεία της ταινίας έχουν σχεδιαστεί στο χέρι με μολύβι, σκαναριστεί και χρωματιστεί ηλεκτρονικά με τη χρήση του προγράμματος Photoshop. Η ταχύτητα της ταινίας είναι δώδεκα καρέ το δευτερόλεπτο που το καθένα διαρκεί τον διπλάσιο χρόνο απ' ότι σε ένα βίντεο εικοσιτεσσάρων καρέ το δευτερόλεπτο. Η τελική σύνθεση των σκηνών έγινε στο πρόγραμμα After Effects.



Χωρίς να γνωρίζω από την αρχή ποια πλάνα θα μου είναι χρήσιμα, δημιούργησα ένα ολοκληρωμένο 3D περιβάλλον ώστε να μπορώ να επιλέξω σε ποια σημεία θα τοποθετήσω την κάμερα μου.

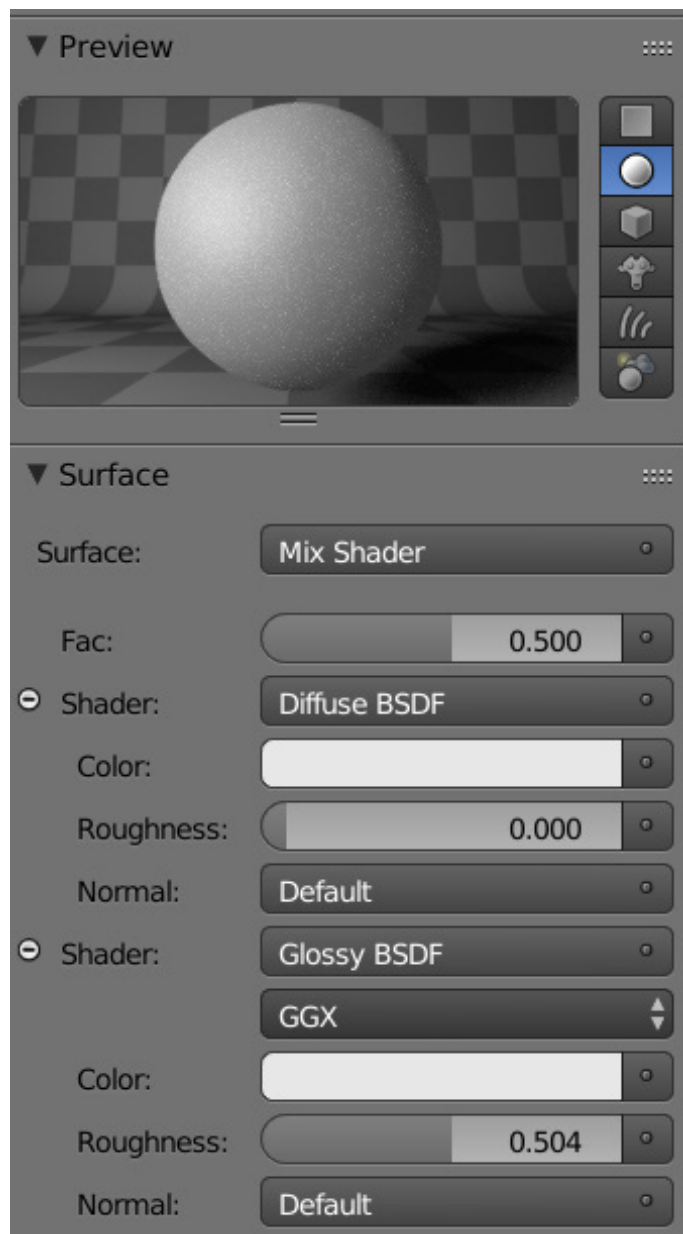
**Τρισδιάστατο  
μοντέλο από σκηνή  
της ταινίας**



Η κάμερα μπορεί να προσαρμοστεί σε διάφορα μεγέθη και θέσεις προκειμένου να λάβουμε τα πλάνα που θέλουμε

**Τρισδιάστατο  
μοντέλο από σκηνή  
της ταινίας**

# 46



Όλα τα αντικείμενα που υπάρχουν σε αυτούς τους χώρους έχουν ακριβώς την ίδια υφή όπως χαρακτηριστικά φαίνεται παραπάνω.

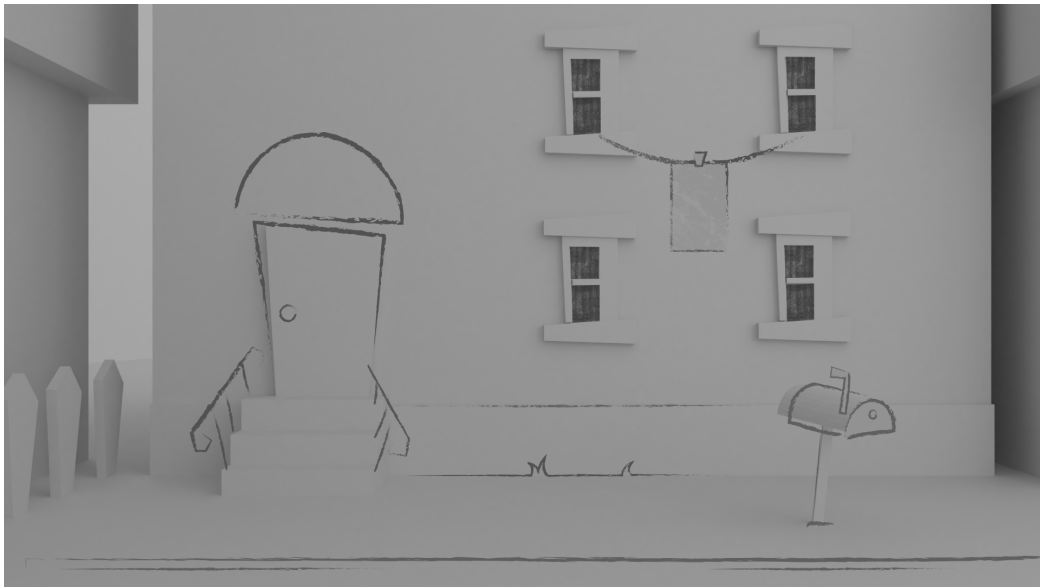
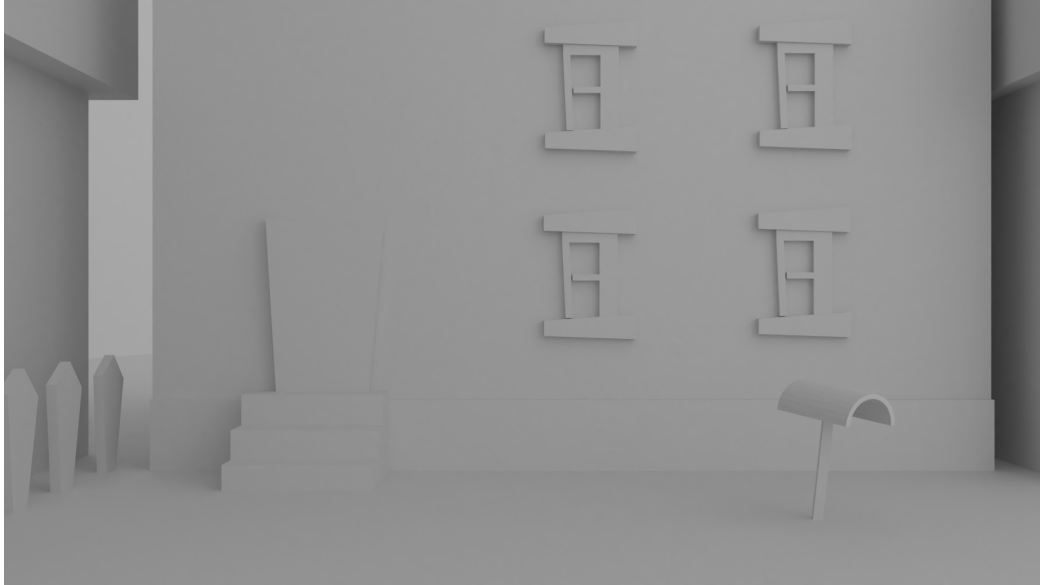
**Ρυθμίσεις της υφής των αντικειμένων στα backgrounds**



Μετά το render κάθε background σε μορφή png προσέθετα μερικές επιπλέον λεπτομέρειες με τη βοήθεια του προγράμματος Photoshop ώστε να δώσει μια πιο ολοκληρωμένη νότα στην τελική εικόνα της ταινίας.

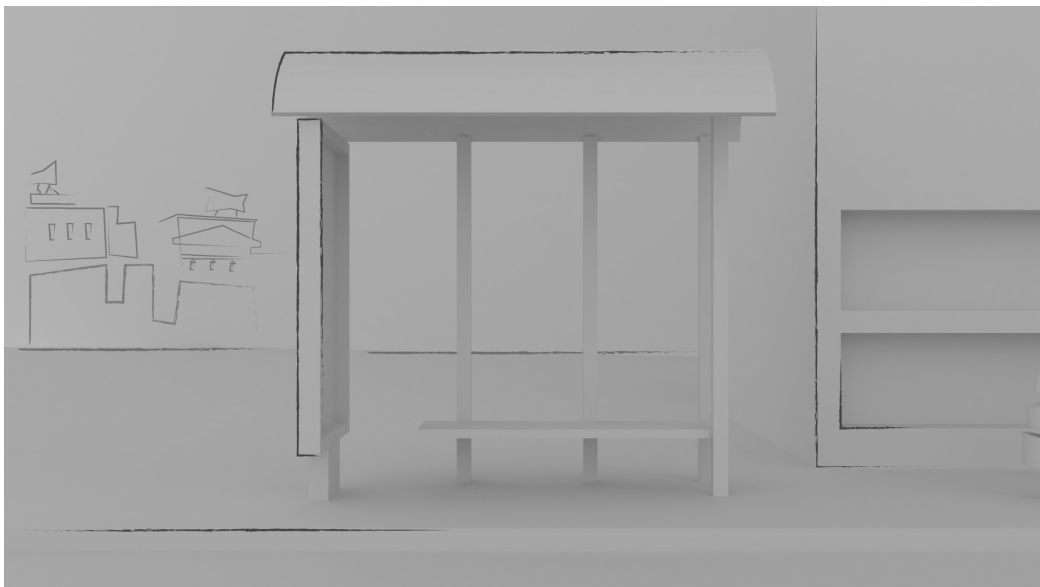
**Το ίδιο πλάνο πριν  
και μετά τη χρήση  
Photoshop**

48



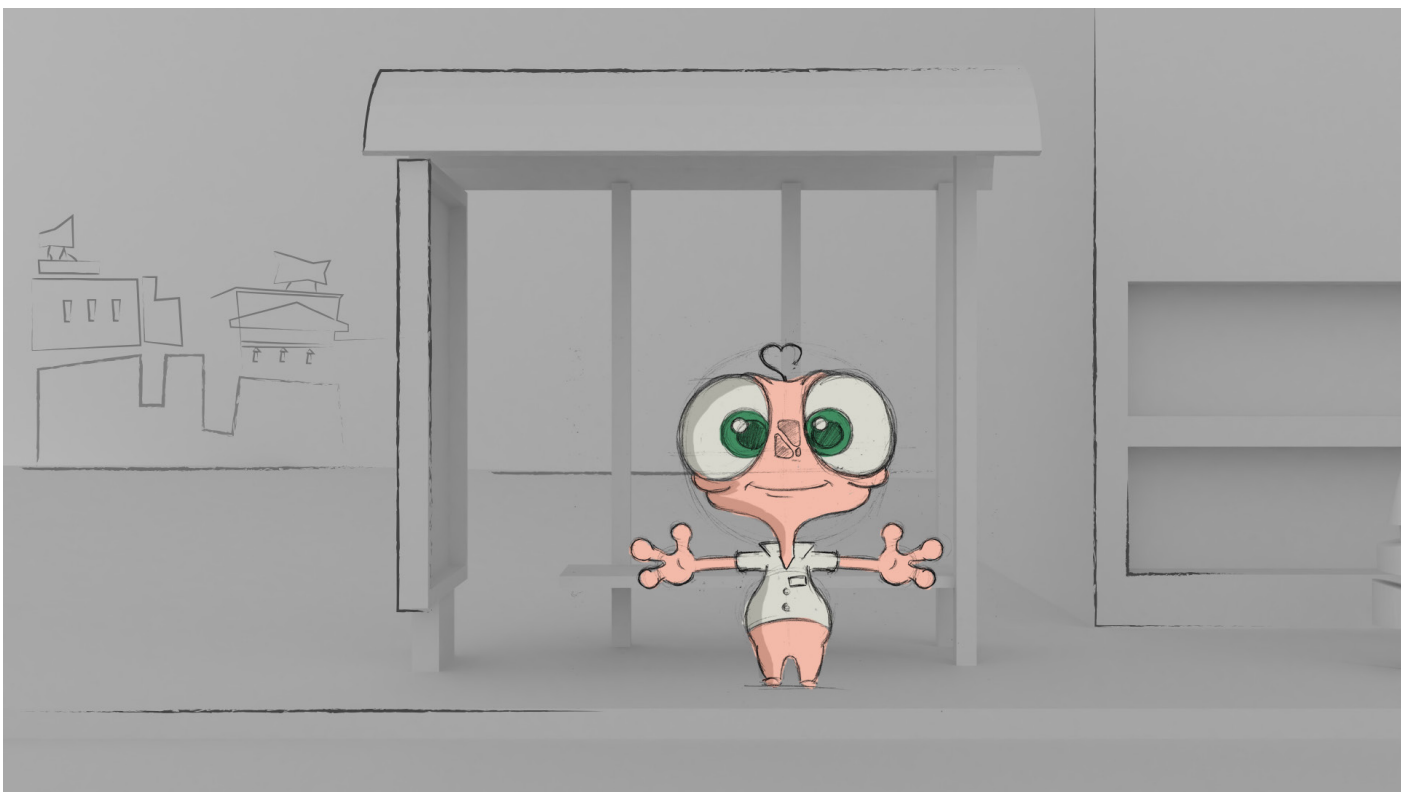
**Το ίδιο πλάνο πριν  
και μετά τη χρήση  
Photoshop**



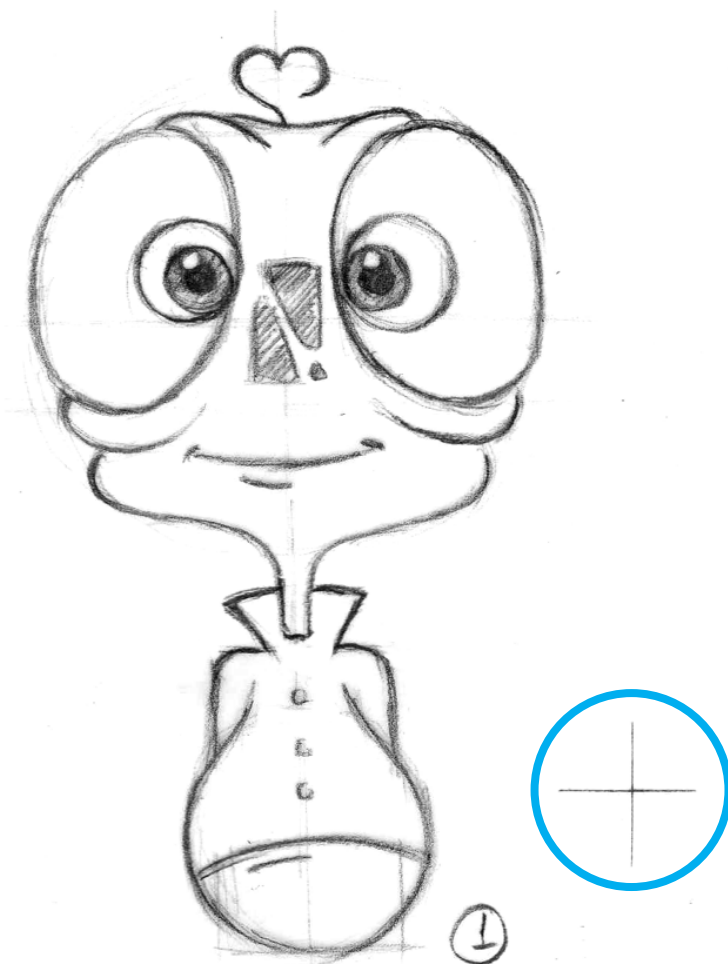


**Το ίδιο πλάνο πριν  
και μετά τη χρήση  
Photoshop**

50

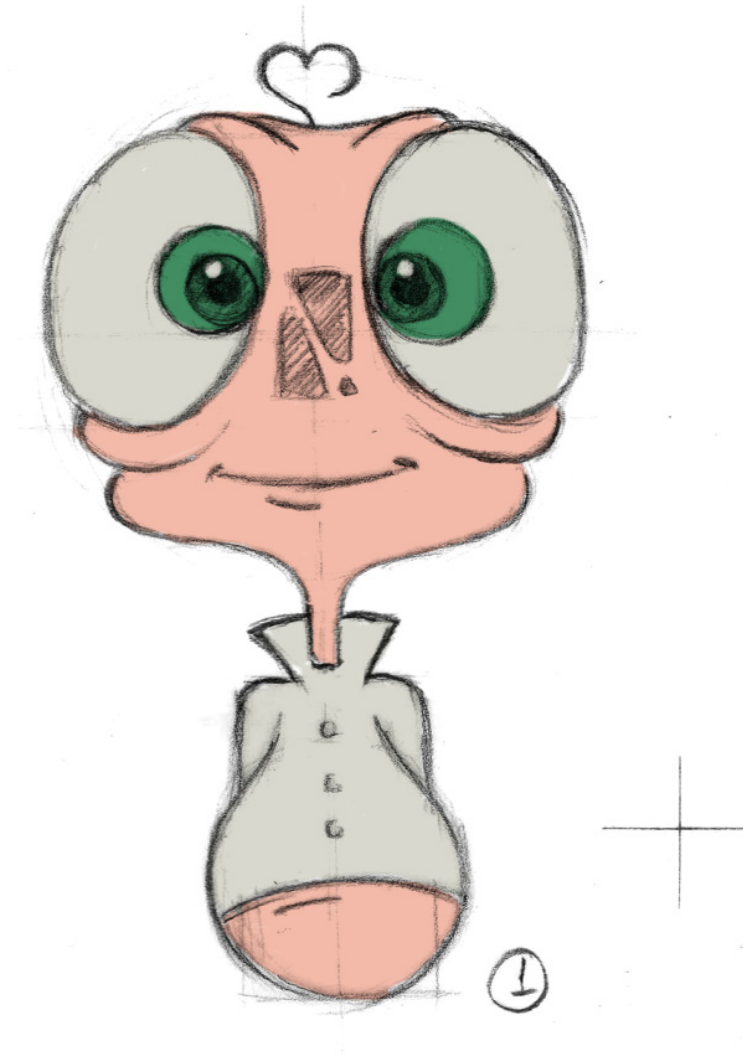


**Screen Test  
για την τελική  
εικόνα της ταινίας**



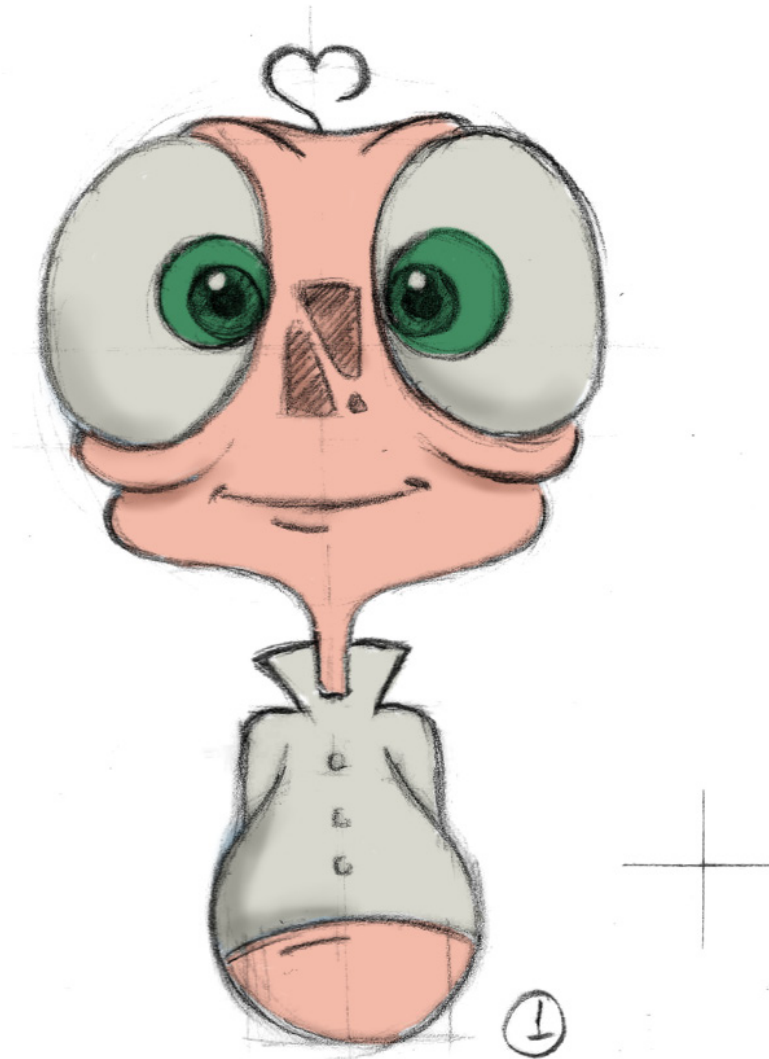
Η διαδικασία του animation ξεκινά με μία πάρα πολύ προσεκτική προετοιμασία. Θέλοντας να κρατήσω κάποια στοιχεία της παράδοσης, όλα τα σχέδια έγιναν με μολύβι πάνω σε ρυζόχαρτο ώστε να μπορώ να βλέπω το προηγούμενο σχέδιο. Απαραίτητα στοιχεία για τη διαδικασία αυτή είναι η αρίθμηση των σχεδίων και ένας σταυρός όπως βλέπουμε στον μπλε κύκλο για να μπορέσω να ευθυγραμμίσω με επιτυχία τα σχέδια στον υπολογιστή αφού σκαναριστούν.

**Το πρώτο καρέ  
της ταινίας  
σχεδιασμένο  
με μολύβι**



Η δημιουργία αυτού του σταυρού θα μπορούσε να αποφευχθεί εάν ο σαρωτής μου χωρούσε και την ειδική λάμα στήριξης των σχεδίων (pegbar). Αφού το κάθε σχέδιο σκαναριστεί, μέσα από μια συγκεκριμένη διαδικασία στο Photoshop καταφέρνω να κρατήσω μόνο το περίγραμμα του μολυβιού γεγονός που μου επιτρέπει να μπορέσω να χρωματίσω (ψηφιακά πλέον) τον χαρακτήρα μου.

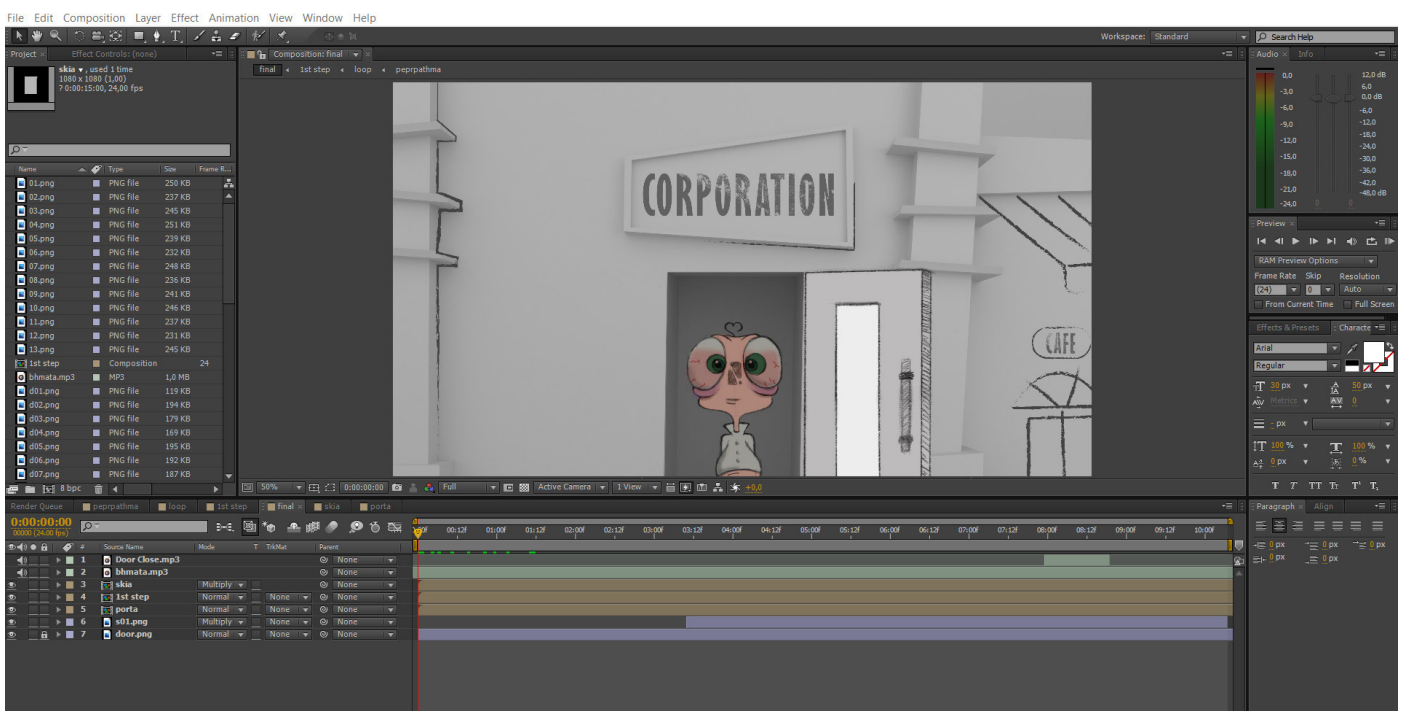
**Το πρώτο καρέ  
της ταινίας  
με χρώμα**



Τελευταίο βήμα για την ολοκλήρωση του καρέ είναι η προσθήκη μερικών σκιών που θα δώσουν ένα βάθος στο χαρακτήρα μας.

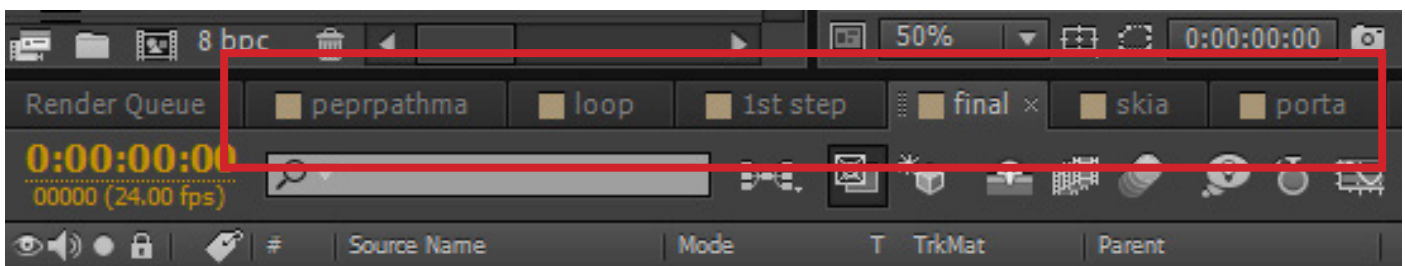
**Το πρώτο καρέ  
της ταινίας  
ολοκληρωμένο**

# 54



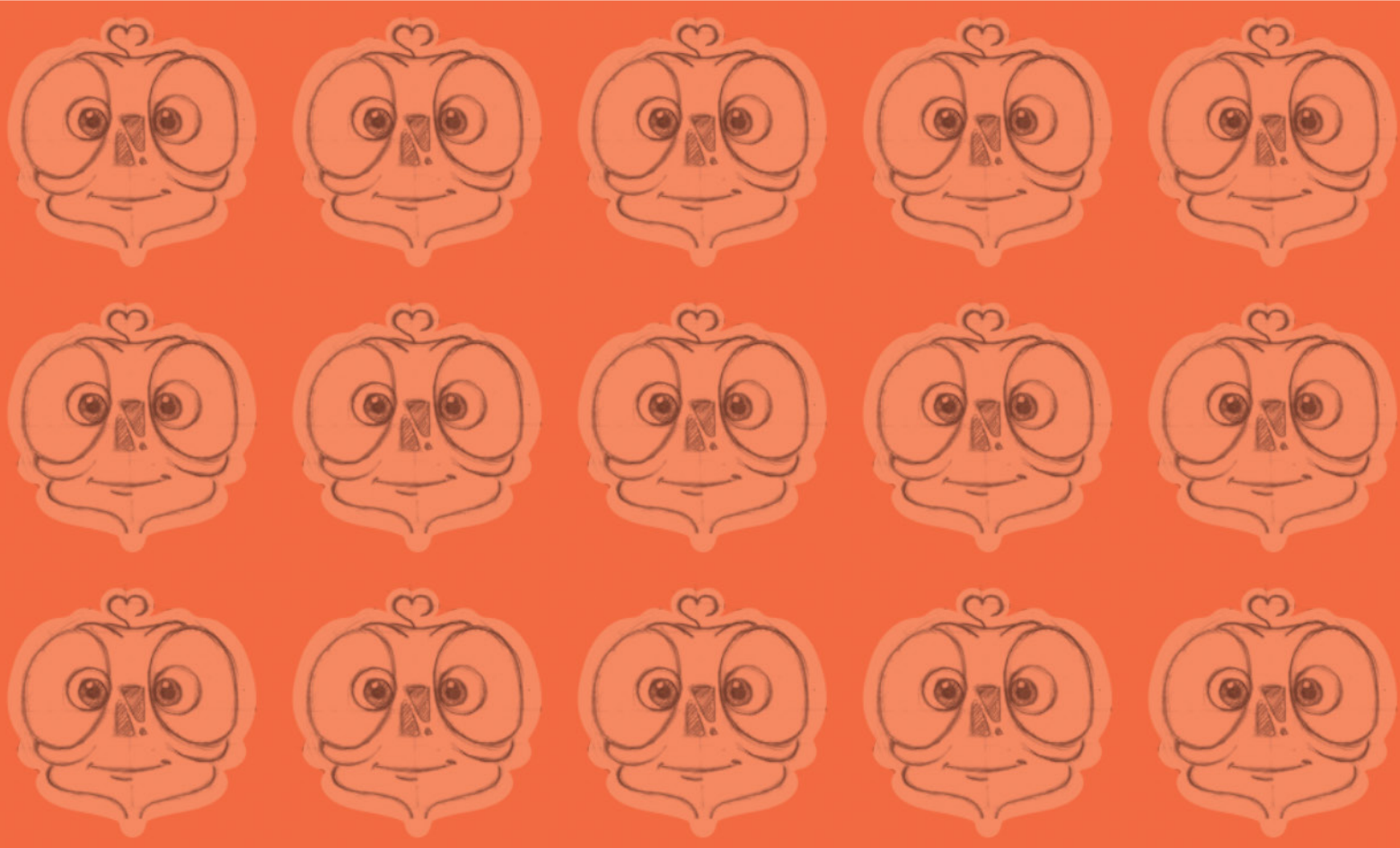
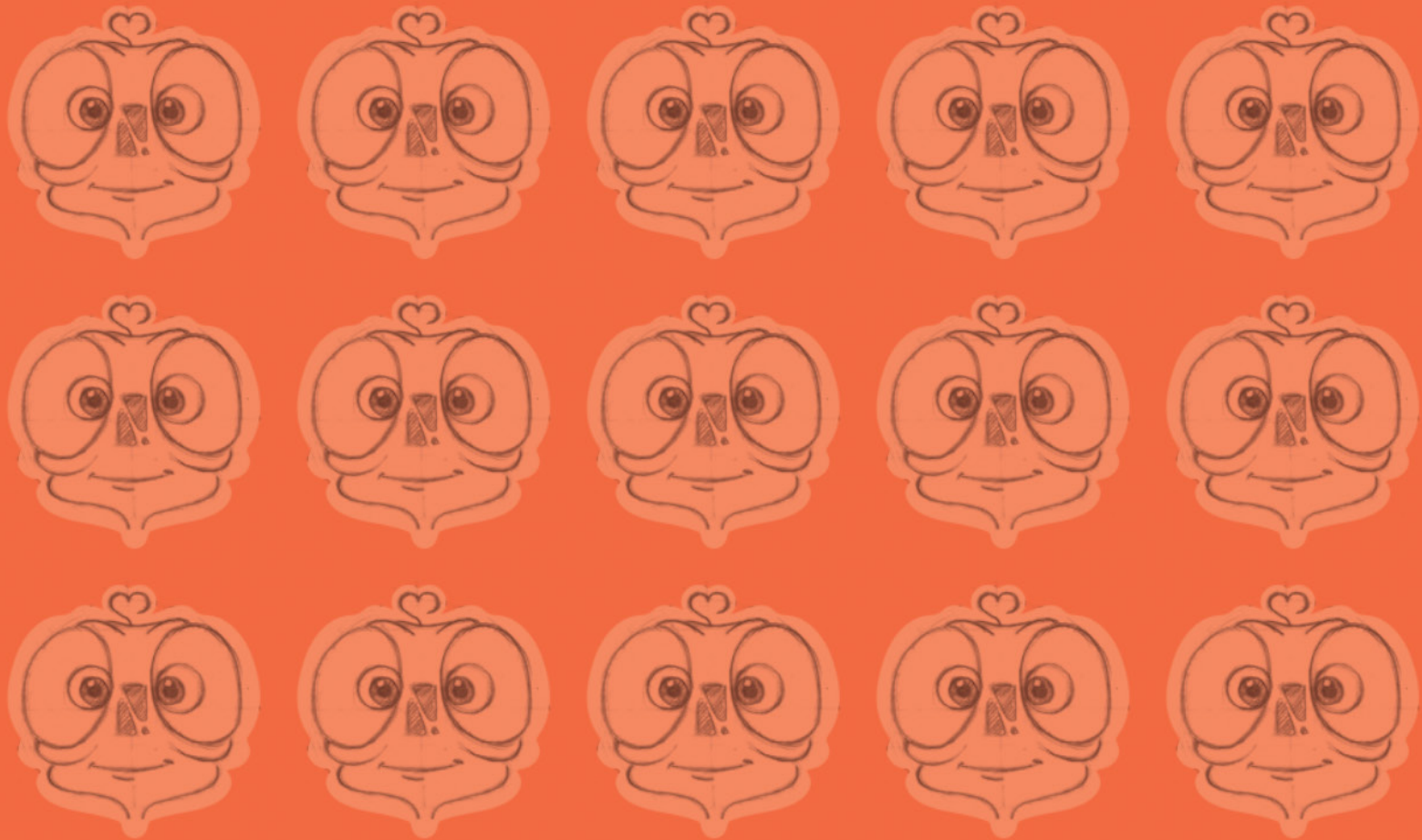
Αφού επαναλάβω αυτή τη διαδικασία σε κάθε καρέ της ταινίας είναι η ώρα να τα αποθηκεύσω σε ξεχωριστά αρχεία ρηθ. Στη συνέχεια με τη βοήθεια του προγράμματος After Effects βάζω στη σωστή σειρά τα καρέ μου ώστε μετά τη γρήγορη εναλλαγή τους να δημιουργηθεί η επιθυμητή κίνηση.

**Στιγμιότυπο  
από το μοντάζ  
της ταινίας**



Κάτι πολύ σημαντικό που έμαθα μέσα από την παραγωγή της ταινίας είναι ότι πάντα πρέπει να αναλύουμε μια περίπλοκη σύνθεση στα επιμέρους στοιχεία της και να τα δουλεύουμε ένα ένα ξεχωριστά. Όταν δημιουργούμε διαφορετικές συνθέσεις για κάθε κίνηση είναι πολύ πιο εύκολο να γυρίσουμε και να κάνουμε οποιαδήποτε αλλαγή θέλουμε.

**Διαφορετικές  
συνθέσεις  
που αποτελούν  
ένα πλάνο**





## ΛΟΓΟΤΥΠΟ



Ένα πολύ σημαντικό στοιχείο οποιασδήποτε δουλειάς είναι η οπτική της ταυτότητα. Για αυτόν το λόγο έδωσα ιδιαίτερη σημασία στο λογότυπο της ταινίας και στον τρόπο που αυτό επικοινωνεί τα μηνύματα της. Το λογότυπο αποτελεί τη γραφιστική αποτύπωση του σήματος της ταινίας. Σκοπός του είναι να διαφοροποιήσει την υπόσταση που αντιπροσωπεύει σε σχέση με άλλες και να την κάνει αναγνωρίσιμη στο κοινό.

Ένα λογότυπο εκφράζεται από ένα γραφιστικό σχέδιο (οπτικό στοιχείο), που μπορεί να είναι σύμβολο, όνομα γραμμένο με ιδιαίτερη τεχνοτροπία, ή συνδυασμός και των δύο. Καθώς το λογότυ-

πο είναι συνυφασμένο με την εταιρική ταυτότητα της επιχείρησης που εκπροσωπεί, αυτό θα πρέπει να παραμένει αμετάβλητο σε κάθε μορφή οπτικής επικοινωνίας, είτε αυτή είναι έντυπη, είτε ηλεκτρονική ή outdoor. Ένα καλά σχεδιασμένο λογότυπο θα πρέπει να συνδυάζει τα τυπογραφικά και γραφιστικά στοιχεία με τέτοιο τρόπο, ώστε να εκφράζει την προσωπικότητα του οργανισμού.

58

**e-ROS**

**e-ROS**

**e-ROS**

**e-ROS**

Ξεκινώντας τη διαδικασία σχεδιασμού του λογοτύπου σκέφτηκα αρκετές ιδέες και αυτές είναι μερικές από αυτές. Όλες οι εκδοχές και οι πειραματισμοί σχεδιάστηκαν στο πρόγραμμα Illustrator.

**Διάφορες  
εναλλακτικές  
ιδέες για το logo**

**eROS**



Η τελική μορφή του λογοτύπου παρουσιάζεται παραπάνω. Αποτελείται από τη γραμματοσειρά Big John σε συνδυασμό με τους γραφισμούς του βέλους και της καρδιάς που του δίνουν την ιδιαίτερη ταυτότητα του.

**Το λογότυπο  
της ταινίας σε  
άσπρο και μαύρο**

60



**Εφαρμογή  
Λογοτύπου**



**Εφαρμογή  
λογοτύπου**

62



**Εφαρμογή  
Λογοτύπου**



**ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**



# ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

---

Wikipedia

[https://en.wikipedia.org/wiki/Mood\\_board](https://en.wikipedia.org/wiki/Mood_board)

StudioBinder

<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-storyboard/>

Wikipedia

<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9B%CE%BF%CE%B3%CF%8C%CF%84%CF%85%CF%80%CE%BF>

StudioBinder

<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-animation-definition/>





