

ZERO : ROAD



Πανεπιστημιούπολη Άλσους Αιγάλεω

Σχολή Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού
Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας

Κατεύθυνση Γραφιστικής

Πτυχιακή Εργασία

Τίτλος εργασίας

ZERO ROAD

Συγγραφέας/είς:
Κωνσταντίνος Νικολάτος
ΑΜ: 15063

Επιβλέπων καθηγητής:
Σιάκας Σπυρίδων

Αθήνα Ιούλιος 2021



Egaleo Grove Campus

School of Applied Arts & Culture
Department of Graphic Design and Visual Communication

Graphic Design Direction

DiplomaThesis

Title

ZERO ROAD

Studentname and surname:

Konstantinos Nikolatos

AM: 15063

Supervisorname and surname:

Spyros Th. Siakas

Athens July 2021

Νικολάτος Κωνσταντίνος

A.M.: 15063

Πτυχιακή εργασία με θέμα: Δημιουργία μικρού μήκους ταινίας 3D animation “ ZERO ROAD ”
Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας

Επιβλέπων καθηγητής:

Σιάκας Σπυρίδων:

.....

Νικολάτος Κωνσταντίνος

A.M.: 15063

Πτυχιακή εργασία με θέμα: Δημιουργία μικρού μήκους ταινίας 3D animation “ ZERO ROAD ”
Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή
Η πτυχιακή/διπλωματική εργασία εξετάστηκε επιτυχώς από την κάτωθι Εξεταστική Επιτροπή:

Σιάκας Σπυρίδων

Ελένη Μούρη

Ρωσσέτος Μετσητάκος

.....

.....

.....

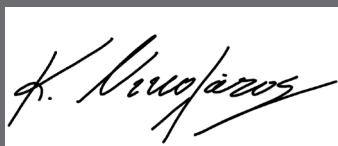
ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο κάτωθι υπογεγραμμένος Νικολάτος Κωνσταντίνος του Κωνσταντίνου, με αριθμό μητρώου 15063 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 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
Νικολάτος Κωνσταντίνος



.....

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ	9
LOGLINE	10
ΣΥΝΟΨΗ	11
ΕΜΠΝΕΥΣΗ	12
ΣΥΣΤΑΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ANIMATION	14
ΓΡΑΦΙΚΑ	17
ΣΥΜΒΟΛΑ	19
STORYBOARD	27
MODELING	37
MATERIAL	59

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΛΟΓΟΤΥΠΟ	78
ΟΙ ΑΞΙΕΣ ΜΑΣ	81
ΜΕΓΕΘΗ ΛΟΓΟΤΥΠΟΥ	82
ΔΟΚΙΜΕΣ	84
ΑΡΝΗΤΙΚΟ - ΘΕΤΙΚΟ ΛΟΓΟΤΥΠΟΥ	85
ΟΡΙΑ ΛΟΓΟΤΥΠΟΥ	86
BACKGROUND ΛΟΓΟΤΥΠΟΥ	87
ΑΠΑΓΟΡΕΥΣΕΙΣ	88
ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΑ	89
ΧΡΩΜΑΤΙΚΕΣ ΠΑΛΕΤΕΣ	90
ΑΦΙΣΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΩΘΗΣΗ	91
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	92

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ



LOGLINE

Καθώς ξύπνησε από τον βαθύ του ύπνο (χειμερία νάρκη) ένας βάτραχος με ακόρεστη πείνα και περιέργεια έκανε τα πρώτα του βήματα προς εύρεση τροφής. Όταν βρίσκει ενώπιον του κάτι άγνωστο για αυτόν, τον δρόμο, προσπαθεί με επιμονή να περάση απέναντι αλλά επί ματαίου, μέχρι να συναντήσει ένα πολύ αναπάντεχο πρόσωπο και ένα συμβάν που θα το θυμάται για πάντα, αυτός αλλά και εμείς.

ZERO ROAD Είναι μια ταινία animation μικρού μήκους, σεναρίου και υλοποίησης από τον Κωνσταντίνο Νικολάτο στα πλαίσια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής. Η εν λόγω ταινία δεν αποτελεί προϊόν αντιγραφής και είναι κατά τα αυτά πρωτότυπη. Η ταινία είναι κατάλληλη για όλους δεν έχει κάποιον ηλικιακό αποκλεισμό αλλά απευθύνεται κυρίως σε έφηβους και ενήλικες, έχει κυρίως ενημερωτικό - περιβαλλοντολογικό χαρακτήρα. Επιπλέον η ταινία είναι βασισμένη σε γεγονότα που απεικονίζουν την πραγματικότητα του σύγχρονου κόσμου και των προβλημάτων που τον διέπουν. Τέλος να πούμε ότι η ταινία είναι κατάλληλη για προβολή στην τηλεόραση, φεστιβάλ, VoD platforms αλλά και στο cinema.

ΣΥΝΟΨΗ

Μια περιήγηση στη ζοφερή πραγματικότητα που διαδραματίζεται στους δρόμους και των χιλιάδων αδικοχαμένων ψυχών των ζώων που κάνεις ποτέ δεν νοιάστηκε, από την ιλιγγιώδη ταχύτητα των αυτοκινήτων καθώς και των ριζοσπαστικών αλλαγών που υπέστη το περιβάλλον από τον αστάθμητο παράγοντα που φέρει την ονομασία “ άνθρωπος “ και που στο τέλος καλώς η κακώς είναι η λύση.

Το animation λοιπόν εξιστορεί την ζωή ενός βατράχου που μόλις έχοντας ξυπνήσει και βγει προς αναζήτηση τροφής έχει έλθει αντιμέτωπος με τον άνθρωπο και τον δρόμο εκεί που κάποτε υπήρχε το δάσος. Ο βάτραχος προσπαθεί επανειλημμένα να διασχίσει τον δρόμο αλλά επί ματαίου, λόγω της ιλιγγιώδους ταχύτητας των οδηγών ακόμη και σε νωπό δρόμο, φτάνοντας τον στην απόγνωση και τον φόβο με συνέπεια να πάψει να προσπαθεί. Η ελπίδα έρχεται από το φως της πυγολαμπίδας ώστε να ξαναπροσπαθήσει. Εν τέλει έρχεται αντιμέτωπος με τον φόβο του θανάτου που αποτελεί μια ψευδή αίσθηση της πραγματικότητας. Η νέα γενιά -τα παιδιά- δίνουν την λύση και είναι ο αρωγός της αλλαγής της νοοτροπίας και η αρχή μιας νέας πραγματικότητας.

ΕΜΠΝΕΥΣΗ

Κυρία πηγή έμπνευσης για μένα αποτέλεσε το γεγονός των τελευταίων ετών με την προσπέλαση πλήθους αγριογούρουνων στους δρόμους της Δροσιάς και Εκάλης. Αυτό είναι άμεση συνέπεια της καταστροφής των δασών από εμπρησμούς αναγκάζοντας τα αγριογούρουννα να καταφύγουν προς εύρεση τροφής στις πόλεις με συνέπεια πολλά ατυχήματα στους δρόμους και για τα αγριογούρουννα αλλά και για τους ανθρώπους.

Έμπνευση για την ταινία μου, ακόμη αποτέλεσε μια άλλη ταινία animation της Disney το Pipe (2016), που με διαφορετικούς χαρακτήρες και ιστορία αλλά με κοινό θέμα το φόβο των ζώων για το άγνωστο αποτέλεσε αρωγό για την δικιά μου ταινία.





ΣΥΣΤΑΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ANIMATION

Χρόνος: Μεταβαλλόμενος ξεκινά κατά της 19:30 το απόγευμα έως της 24:00 το βράδυ. Η εναλλαγή του χρόνου αποτελεί σημαντικό στοιχείο στην αφηγηματική εξιστόρηση διότι προσδίδει στην ταινία πλήθος συναισθημάτων. Ποιο συγκεκριμένα η αλλαγή του χρόνου από απόγευμα σε βράδυ εντείνει την ένταση και την αγωνία δημιουργώντας έναν υποσκάπτων τρόπο μέσω της σιωπής της νύχτας, αλλά ταυτόχρονα συμβάλει στην ανάδειξη των θετικών συναισθημάτων καθώς το φως μέσα στην νύχτα γίνεται φάρος ελπίδας και θέλησης.

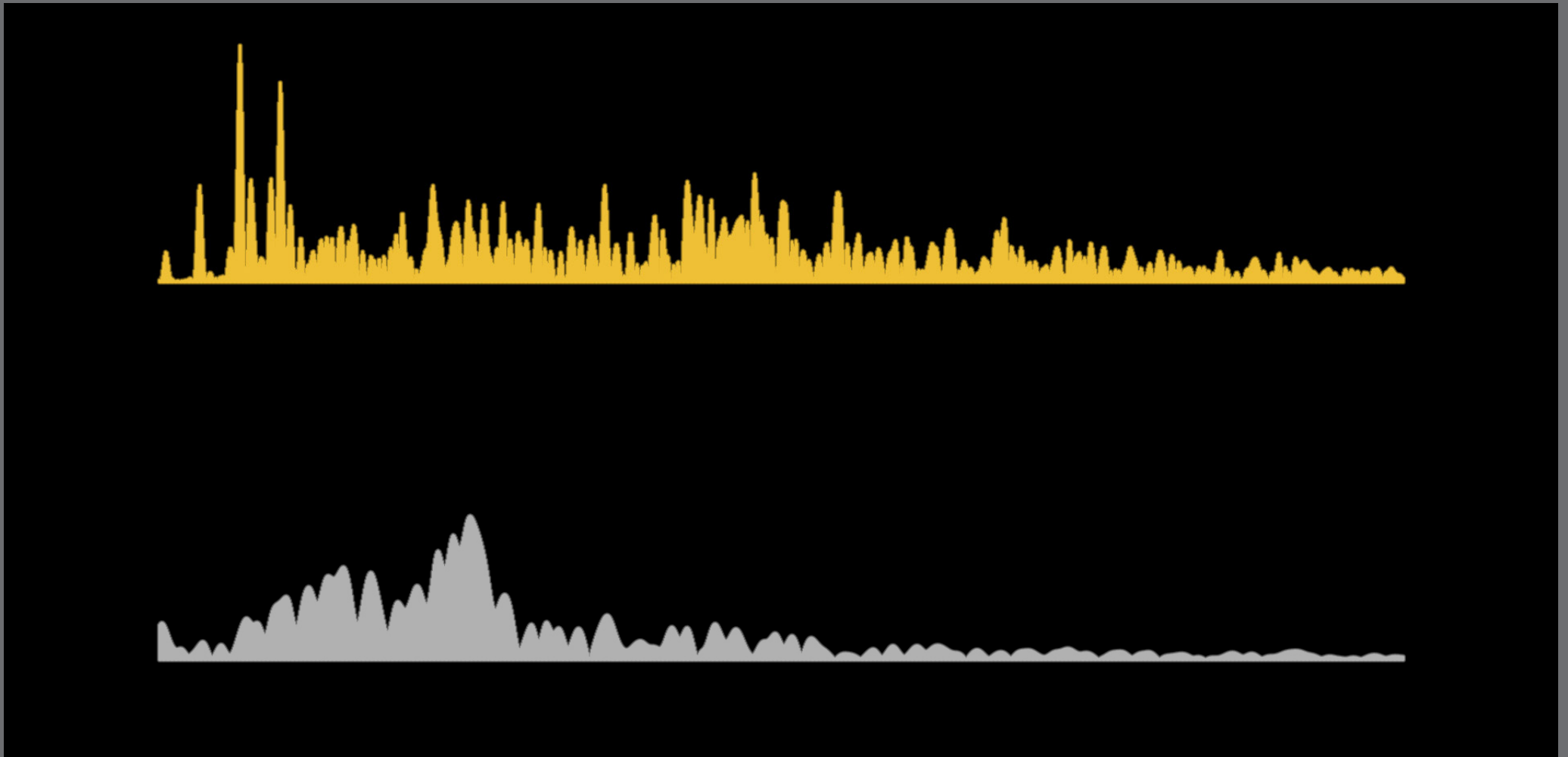
19:30

21:00

24:00



Ήχος: Οι ήχοι είναι βασισμένοι στην πραγματικότητα δίνοντας στην ταινία και στον θεατή την αίσθηση ότι συμμετέχει ο ίδιος στην ροή της ταινίας. Οι ήχοι της φύσης αποπνέουν μια ηρεμία κάτι το νοσταλγικό και στενάχωρο (αέρας) οι οποίοι έρχονται σε αντίθεση με τους ψυχρούς και άκαμπτους βιομηχανικούς ήχους που αποπνέουν φόβο και ένταση (αυτοκίνητο). Με τον συνδυασμό των δυο ήχων μαζί μεταφέρω την ομαλή μετάβαση της ταινίας από την ένταση και τον φόβο στην ηρεμία και χαλάρωση. Η απουσία ομιλίας των πρωταγωνιστών ενισχύει τον συνδυασμό αυτό.



Τόπος: Η ταινία διαδραματίζεται σε μια άγνωστη τοποθεσία σε έναν δρόμο που διασχίζει ένα δάσος. Η ουδετερότητα του τοπιού εξυπηρετεί την ταινία καθώς δίνει την δυνατότητα στον θεατή να φανταστεί ο ίδιος το μέρος, να υποθέσει και εν τέλει να βρεθεί ο ίδιος εκεί. Η επιλογή του συγκεκριμένου σκηνικού έγινε με βάση την ατμόσφαιρα που αποπνέει φόβο, μυστήριο αλλά και ομορφιά εν τέλει.



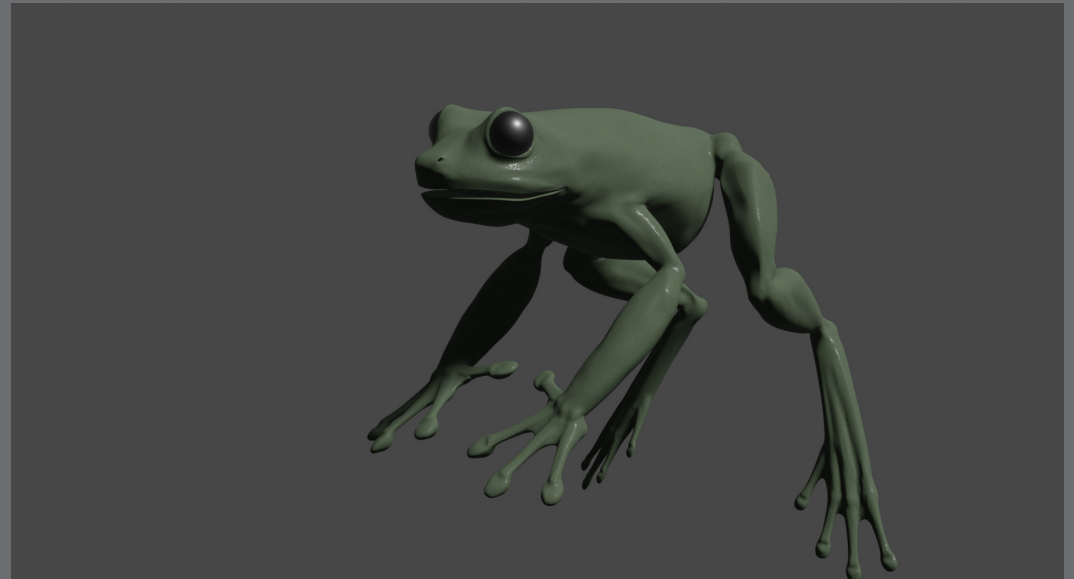
ΓΡΑΦΙΚΑ

Για το βέλτιστο δυνατό οπτικό αποτέλεσμα συνδύασα μια πληθώρα διαφόρων τεχνικών από τον σχεδιασμό και την παραγωγή animation στο Blender έως την χρήση ειδικών εφέ στο After Effects.

Η δημιουργία των χαρακτήρων αλλά και του background έγινε με τέτοιο τρόπο ώστε να αποδοθεί η αίσθηση της πραγματικότητας. Το κάθε αντικείμενο σχεδιάστηκε έτσι ώστε να προσδίδει στον θεατή μια ψευδό ρεαλιστική απεικόνιση που τείνει στην πραγματικότητα αλλά ταυτοχρόνως δεν ξεφεύγει από τα πλαίσια της ελευθερίας της μορφής του animation, cartoon.

Το animation και γενικά η κίνηση των χαρακτήρων και αντικειμένων έγινε με γνώμονα την πραγματικότητα. Για την κίνηση του βατράχου μελέτησα τις κινήσεις του πραγματικού βατράχου την σωματοδομή του αλλά και τον σκελετό του ώστε να έχω όσο το δυνατόν καλύτερο αποτέλεσμα στην κίνηση.

Γενικότερα συνδύασα πολλά διαφορετικά στοιχεία για την υλοποίηση της εν λόγω ταινίας και έδωσα ιδιαίτερη προσοχή σε ότι αφορά τις λεπτομέρειες από το στάδιο του σχεδιασμού έως το τελικό στάδιο του render και της προβολής της ταινίας.



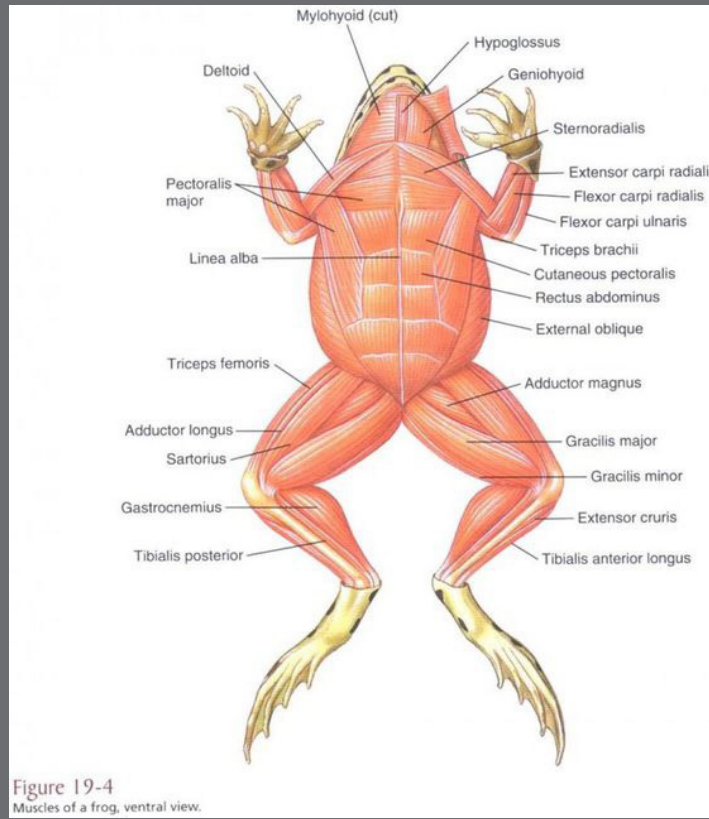
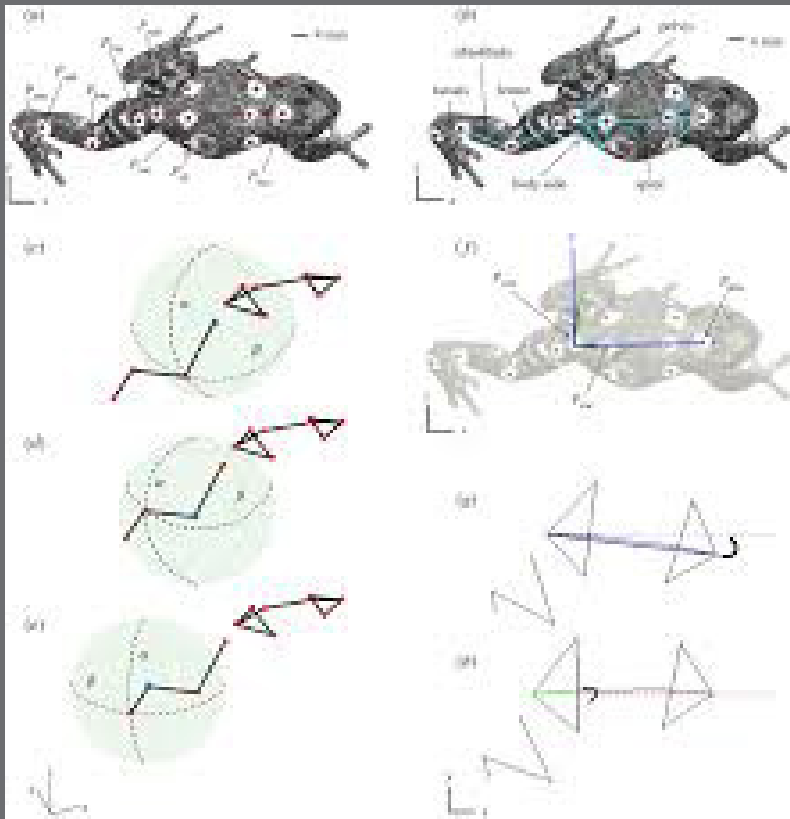
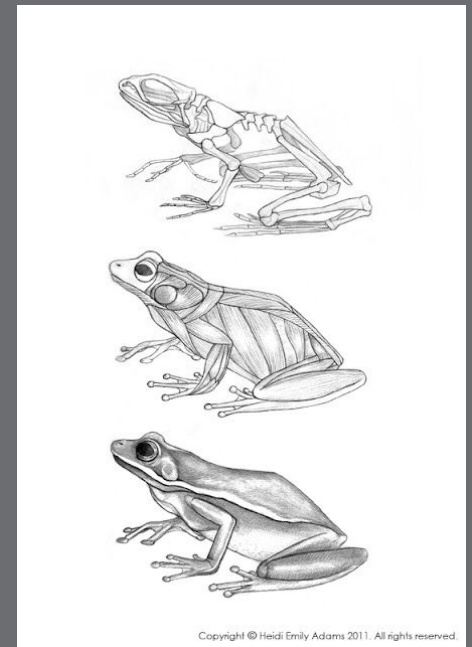
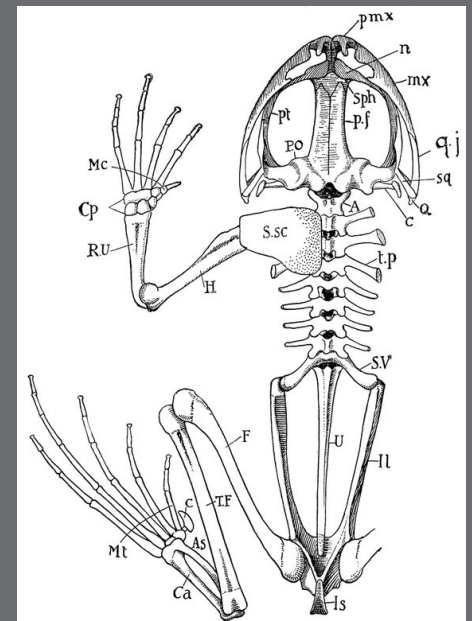
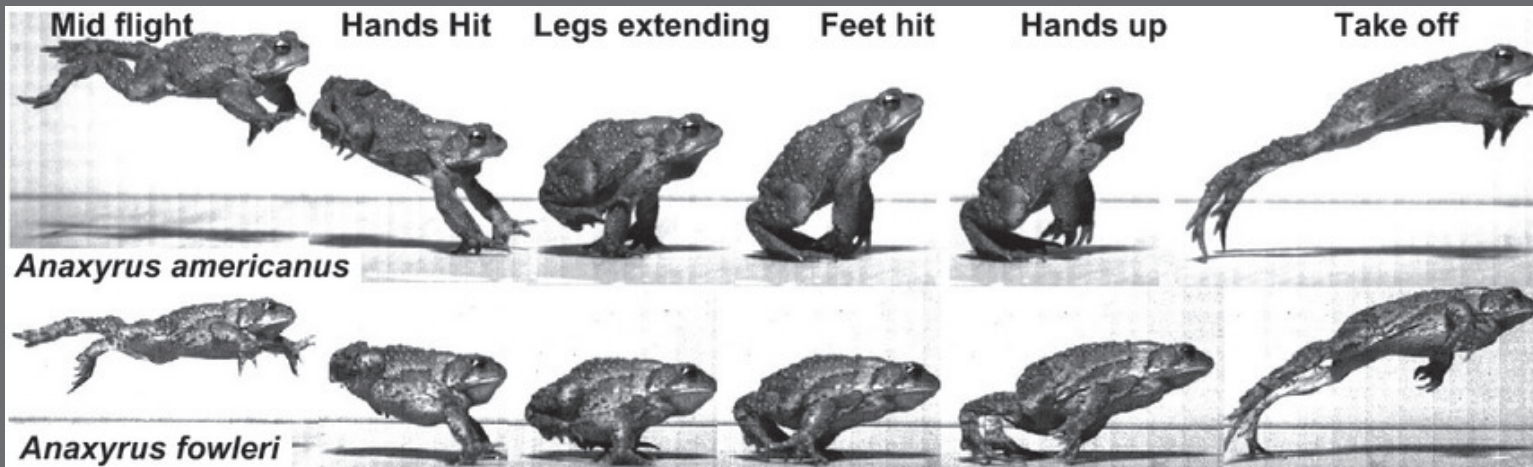


Figure 19-4
Muscles of a frog, ventral view.



Copyright © Heidi Emily Adams 2011. All rights reserved.



ΣΥΜΒΟΛΑ



ΒΑΤΡΑΧΟΣ

Για τους Αρχαίους Έλληνες και Αιγύπτιους, τα βατράχια συμβόλιζαν την έμπνευση. Οι Αβοριγίνες πίστευαν πως ο βάτραχος φέρνει την καταιγίδα για να ποτίσει τη βλάστηση.

Ο βάτραχος αναπαριστά επίσης το μικρό και ανυπεράσπιστο ζώο που προσπαθεί να επιβιώσει. Η επιλογή του βατράχου ως πρωταγωνιστή έγινε ως συνέπεια του μεγέθους του, στο μικρό του μέγεθος βλέπουμε όλα τα μικρά και ανυπεράσπιστα ζώα που έρχονται αντιμέτωπα με τον θάνατο από τον άνθρωπο (αυτοκίνητα) που τα αγνοεί. Οι συνήθειες του επίσης τον καθιστούν ιδανική επιλογή, η χειμερία νάρκη τελειώνει μετά το πέρας του χειμώνα και την αρχή της άνοιξης. Επιπλέον η όψη του βατράχου με το γλοιώδες ερπετοειδές δέρμα του που σε πολλούς προσδίδει την αίσθηση του αηδιαστικού και σιχαμερού, έρχεται σε αντίθεση με τον χαρακτήρα του και συνάμα δημιουργεί τις κατάλληλες βάσεις για το τέλος της ταινίας, που εν τέλη γίνεται συμπαθής στο ευρύ κοινό μέσω του κοριτσιού.



ΚΟΠΕΛΑ

Η κοπέλα αποτελεί τον συνδετικό κρίκο μεταξύ φύσης και ανθρώπου καθώς είναι ο εναρκτήριο μοχλός που θα συντελέσει στην γεφύρωση του χάσματος αυτού. Η νέα γενιά που φαίνεται μέσα από τα μάτια της κορασίδας αποτελεί το μέσον της αλλαγής της νοοτροπίας, καθώς οι νέοι άνθρωποι θα βοηθήσουν στην προστασία των ζώων και θα προστατεύσουν τη φύση. Ακόμα και η ίδια η κοπέλα έχει κάποια ιδιαίτερα στοιχεία που την ξεχωρίζουν από το πλήθος καθώς τα ρούχα και τα μαλλιά της δίνουν έναν χαρακτήρα πιο σκοτεινό πιο μυστηριώδη που εναρμονίζονται με το περιβάλλον της νυκτός.



ΠΥΓΟΛΑΜΠΙΔΑ

Μια ιστορία λέει, πως ενώ το σκοτάδι έπεφτε βαρύ και αφού οι Ρωμαίοι είχαν σιγουρευτεί πως ο Χριστός είχε πεθάνει, έδωσαν την άδεια στη Παναγία να τον κατεβάσει από τον σταυρό...

Η Παναγία με κάποιους από τους μαθητές του Κυρίου πήγαν να κατεβάσουν από τον σταυρό το άψυχο σώμα του, αλλά δεν έβλεπαν λόγω του σκοταδιού. Τότε ένα έντομο πήρε στην ουρά του κάρβουνο και τους έφεγγε!!! Επειδή όμως καιγότανε, πήγαινε συνεχώς και βουτούσε την ουρά του στο νερό... Έτσι λοιπόν η Παναγία συγκινημένη ευχήθηκε το συγκεκριμένο έντομο να έχει πάντα στην ουρά του φως το οποίο όμως να μην το καίει... Με αυτό τον τρόπο δημιουργήθηκε η πυγολαμπίδα...

Η πυγολαμπίδα είναι το φως μες στο σκοτάδι, η ελπίδα μέσα στην νύκτα. Η πυγολαμπίδα συμβολίζει τον ατέρμονα αγώνα για επιβίωση την συνεχή προσπάθεια. Η πυγολαμπίδα λειτουργεί ακόμη ως χρονικός συμβολισμός καθώς μας καθορίζει τη εποχή που διαδραματίζεται η ιστορία μας, αρχές της άνοιξης. Η πυγολαμπίδα αν και φαντάζει ανούσια για την ιστορία μας, διαδραματίζει ένα πολύ βασικό ρολό, δίνει την λύση στον πρωταγωνιστή (βάτραχο) να συνεχίσει το ταξίδι του. Το φως της αν και δεν είναι το μοναδικό μες στην νύχτα, αποτελεί το πιο θερμό έναντι του τεχνητού φωτός από τους λαμπτήρες, φέρνοντας έτσι μια αντίθεση μεταξύ φυσικού και βιομηχανικού περιβάλλοντος.



ΔΡΟΜΟΣ

Ο δρόμος έχει δίσημο χαρακτήρα είναι ο συνδεδετικός κρίκος, καθώς λειτουργεί σαν στοιχείο ένωσης δυο σημείων, δυο χωριών, δυο πόλεων για αυτό φέρει και την ανάλογη σημασία στο animation ως κύριο σύμβολο για την ανθρώπινη παρέμβαση στην φύση. Από την άλλη ο δρόμος συντελεί ταυτοχρόνως και ως στοιχείο διαχωρισμού καθώς στέκεται ως εμπόδιο στην φυσική διαδρομή του βατράχου χωρίζοντας το δάσος στα δύο. Το καινούργιο (δρόμος) έναντι του παλιού (δάσος) η αέναη διαμάχη μεταξύ των προοπτικών εξέλιξης και της επιβολής τους πάνω στο κλασικό και διαχρονικό. Το αιώνιο ερώτημα η πρόοδος συνεπάγεται με την εξέλιξη ή μάλλον τελικά η εξέλιξη είναι συνώνυμο της ηθικής κατάπτωσης των αξιών.



ΔΕΝΤΡΑ

Στην ελληνική μυθολογία οι δρύες αναφέρονται πολύ συχνά. Η βελανιδιά ήταν το ιερό δένδρο των αρχαίων Ελλήνων. Το ιερό δένδρο της Γαίας και αργότερα του παντοδύναμου Δία. Η δρυς ήταν δένδρο αφιερωμένο στο θεό του κεραυνού γιατί από παλιά είναι γνωστή η αντοχή του δέντρου στον κεραυνό και ακόμα ίσως η έλξη του.

Η δρυς ήταν το ιερό προφητικό δένδρο του Μαντείου της Δωδώνης, του Δωδωνιαίου Δία, του αρχαιότερου μαντείου στον κόσμο.

Τα δάση από δρυς αποτελούσαν ιερό μέρος κατά τους αρχαίους χρόνους και το δέντρο ως έχει θεωρήθηκε προστάτης του δάσους και μετέπειτα έφερε τον ανθρωπομορφισμό δρυΐδης και συνδέθηκε άμεσα με τον συμβολισμό του φύλακα του δάσους.

Εξάλλου η λέξη δρυΐδης (Druid), όπως και η λέξη Δρυιδισμός, δηλαδή το μυστικιστικό τάγμα ιερωμένων της κέλτικης θρησκείας, προέρχονται από την λέξη δρυ. Κατ' άλλους προέρχεται από την σανσκριτική λέξη druma = βελανιδιά (δρυς), το ιερότερο δέντρο των Δρυΐδων ή dru = δέντρο. Η Γαλλική λέξη druiiah σημαίνει "σοφός άνθρωπος".

Τα δέντρα στην εν λόγω ταινία συμβάλουν στην δημιουργία της ατμόσφαιρας, μιας ατμόσφαιρας που δημιουργεί ένα τρομακτικό και συνάμα νωχελικό περιβάλλον. Η απουσία φύλλων από τα δέντρα εντείνει την αγωνία προσδίδοντας στα κλαδιά την αίσθηση νυχιών. Τα αραιωμένα δέντρα ενισχύουν και αυτά με την σειρά τους το αίσθημα του μυστηρίου. Το σκοτεινό αυτό δάσος ως τόπος αλλά και ως μέσον έρχεται σε αντίθεση με τους Δρυΐδες καθώς όπως προείπαμε οι Δρυΐδες αποτελούσαν του φύλακες του δάσους που τώρα έγιναν φυλακισμένοι μετά από την κατασκευή του δρόμου και την επέλαση του ανθρώπου.



ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ

Το αυτοκίνητο είναι και αυτό ένα στοιχείο του βιομηχανικού περιβάλλοντος που έρχεται σε αντίθεση με το φυσικό. Στην συγκεκριμένη ταινία το αυτοκίνητο διαδραματίζει το ρολό του κακού καθώς είναι το κύριο εμπόδιο του βατράχου, ο μεγαλύτερος αντίπαλος του. Κατά την διάρκεια της νυκτός τα αυτοκίνητα γίνονται θανατηφόρα, τα εκτυφλωτικά φωτά τους μαγνητίζουν, «σαηνεύουν» και εντέλει ακινητοποιούν τα ζώα οδηγώντας τα στο τελευταίο τους ταξίδι. Η ιλιγγιώδης ταχύτητα που αποκτούν τα αυτοκίνητα κατά τις νυκτερινές ώρες λόγω της απουσίας άλλων οχημάτων είναι εξωφρενική και γίνεται αιτία ατυχημάτων και για τα ζώα αλλά και για τον ίδιο τον άνθρωπο.

Η επιλογή των οχημάτων έγινε με γνώμονα το αισθητικό αποτέλεσμα της ταινίας, κατά αυτόν τον τρόπο επέλεξα μοντέρνα αυτοκίνητα, καινούργια, γρήγορα που χρησιμοποιούν την ηλεκτρική ενέργεια ως καύσιμο εντείνοντας έτσι την διαμάχη μεταξύ παλιού και νέου.



ΕΔΑΦΟΣ

Το άγονο έδαφος με τα ξερά χορτάρια συντελεί στην δημιουργία ενός σκηνικού που αποπνέει φόβο και μελαγχολία, μια κατάσταση βγαλμένη από τα παραμύθια των αδελφών Grimm. Το έδαφος είναι μουσκεμένο υγρό συνέπεια της βροχής που έχει σταματήσει προσφάτως. Το ελώδες περιβάλλον είναι ιδανικό για τον βάτραχο καθώς όχι μόνον αποτελεί το φυσικό του περιβάλλον αλλά η βρομιά της λάσπης έρχεται σε αντίθεση με την καθαριότητα του δρόμου εντείνοντας την διαφορά του παλιού με του καινούργιου που είπαμε παραπάνω.



STORYBOARD

Η δημιουργία του storyboard έχει ουσιώδη σημασία καθώς είναι η πρωτόλεια αρχή για τον σχεδιασμό και την δομή της ταινίας. Μέσω του storyboard οριοθετούμε την σκέψη μας και θέτουμε σε μια σειρά την ιστορία που θα διαδραματίσουμε στην ταινία. Ένα σωστό storyboard πρέπει να έχει άψογη καλλιτεχνική απεικόνιση και σαφώς η ροή της διήγησης μέσω της εικόνας πρέπει να είναι εύληπτη ώστε να γίνεται άμεσα κατανοητή η διαδοχή των σκηνών και των πλάνων. Ταυτοχρόνως με το storyboard μπορούμε να κατανοήσουμε σύντομα αλλά και αναλυτικά τον χρόνο, τον τόπο, τους ήχους και διαλόγους σε κάθε σκηνή και πλάνο βοηθώντας μας να έχουμε μια σαφώς καλύτερη εικόνα του τελικού αποτελέσματος.

Τέλος να πούμε ότι το storyboard έχει ζωτική σημασία για την παραγωγή οποιασδήποτε ταινίας ανεξαρτήτου είδους η μεγέθους καθώς συντελεί στη κατανόηση και συνεννόηση των διαφόρων συντελεστών - ατόμων (δημιουργική ομάδα) της παραγωγής και για αυτό δεν πρέπει σε καμία των περιπτώσεων να παραλείπεται.

Shot



Description

Αρχή ταινίας, Λογότυπο.

Audio

Ήχος αυτοκινήτου που περνά με ταχύτητα (έρχεται απο απόσταση).

Time 19:30

Shot



Description

Το αυτοκίνητο περνά με ταχύτητα πάνω απο το logo και το εξαφανίζει.

Audio

Ήχος αυτοκινήτου που περνά με ταχύτητα (περνά).

Time 19:30

Shot



Description

Audio

Ήχος αυτοκινήτου που περνά με ταχύτητα (απομακρίνεται).

Time 19:30

Shot



Description

Κλαδιά σείωνται απο την πνοή του αιθέ-
ρους, καθώς η σιγανή βροχή που μόλις
τώρα ξεκίνησε έχει αρχίσει να ρίχνει τις
πρώτες τις ψιχάλες.

Audio

Ο ελαφρύς ήχος του ανέμου μπλέκεται
με το θρόισμα των κλαδιών και της
επερχόμενης βροχής.

Time 19:30

Shot



Description

Ο αέρας συγκρούεται με την σκουρια-
σμένη μεταλική ταμπέλα του ορίου
ταχύτητας.

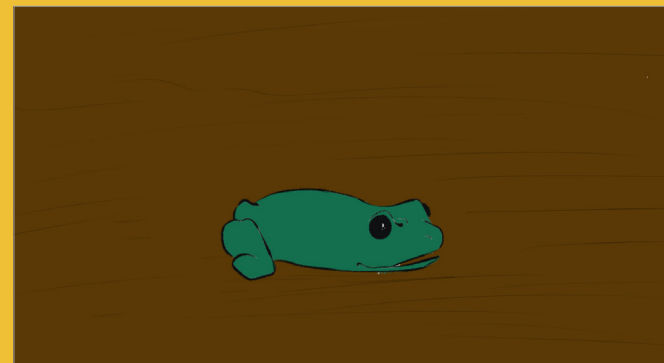
(Εμφανση την επιγραφή και στο μήνυμα της Δραματικό
εφέ προειδεασμός).

Audio

Ο ελαφρύς ήχος του ανέμου μπλέκεται
με το θρόισμα των κλαδιών και της
επερχόμενης βροχής.

Time 19:30

Shot



Description

Στην λάσπη απάνω βλέπουμε τον πρω-
ταγωνιστή να έχει μόλις βγεί απο το
ελώδες και λασπώδες έδαφος.

Audio

Ο ελαφρύς ήχος του ανέμου μπλέκεται
με το θρόισμα των κλαδιών και της
επερχόμενης βροχής.

Time 20:00

Shot



Description

Κίνηση χαρακτήρα, ο πρωταγωνιστής επιχειρεί να μετακινηθεί με ένα άλμα. (Γενικό πλάνο)

Audio

Ο ελαφρύς ήχος του ανέμου μπλέκεται με το θρόισμα των κλαδιών και της επερχόμενης βροχής.

Time 20:00

Shot



Description

Κίνηση άλμα, κίνηση κάμερας κυκλικά από τον πρωταγωνιστή και λήψη από κάτω προς τα πάνω (ένταση κύρος).

Audio

Ο ελαφρύς ήχος του ανέμου μπλέκεται με το θρόισμα των κλαδιών και της επερχόμενης βροχής.

Time 20:00

Shot



Description

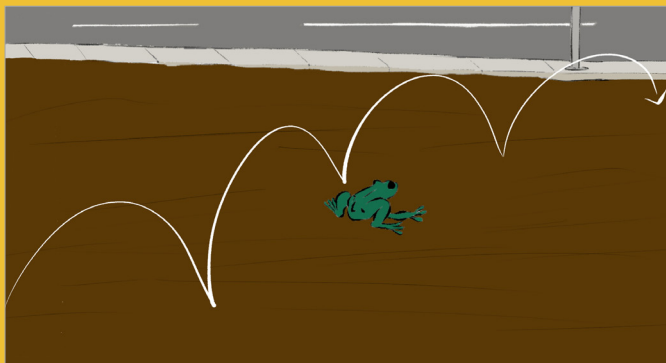
Κίνηση άλμα, κίνηση κάμερας κυκλικά από τον πρωταγωνιστή και λήψη στην ευθεία του πρωταγωνιστή.

Audio

Ο ελαφρύς ήχος του ανέμου μπλέκεται με το θρόισμα των κλαδιών και της επερχόμενης βροχής.

Time 20:00

Shot



Description

Κίνηση άλμα, σταθερή κάμερα, σταδιακή απομάκρυνση πρωταγωνιστή απο κάμερα, άλμα έξω απο το πλάνο. Πρώτη εμφάνιση δρόμου (προοικονομία) χαλαρή ατμόσφαιρα.

Audio

Ο ελαφρύς ήχος του ανέμου μπλέκεται με το θρόισμα των κλαδιών και της επερχόμενης βροχής.

Time 20:00

Shot



Description

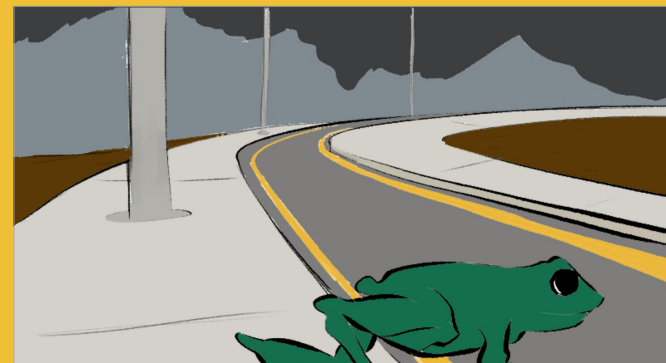
Ο χαρακτήρας κινείται προς τον δρόμο με την κάμερα να τον ακολουθεί (American shot). Η κάμερα ακολουθεί.

Audio

Ο ελαφρύς ήχος του ανέμου μπλέκεται με το θρόισμα των κλαδιών και της επερχόμενης βροχής.

Time 20:00

Shot



Description

Ο χαρακτήρας φτάνει στον δρόμο (American shot). Η κάμερα σταματά.

Audio

Ο ελαφρύς ήχος του ανέμου μπλέκεται με το θρόισμα των κλαδιών και της επερχόμενης βροχής.

Time 20:00

Shot



Description

Απορία απο τον πρωταγωνιστή κίνηση κεφαλιού κοιτόντας με απορία.
(Μεσαίο πλάνο)

Audio Ο ελαφρύς ήχος του ανέμου μπλέκεται με το θρόισμα των κλαδιών και της επερχόμενης βροχής.

Time 20:00

Shot



Description

Το χέρι του πρωταγωνιστή ακουμπά και επεξεργάζεται την ασφαλτο.
(Close Up).

Audio Ήχος απο αμάξια + αέρας

Time 20:00

Shot



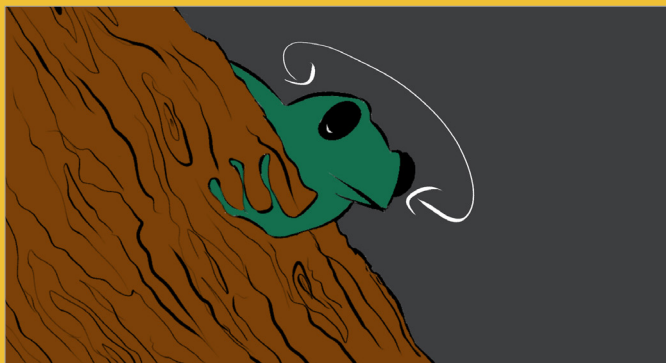
Description

Η ρόδα του αυτοκινήτου περνά με ταχύτητα και τρομάζει τον πρωταγωνιστή.
(Αμόρσα πλάνο)

Audio Ήχος απο αμάξια + αέρας

Time 20:00

Shot



Description

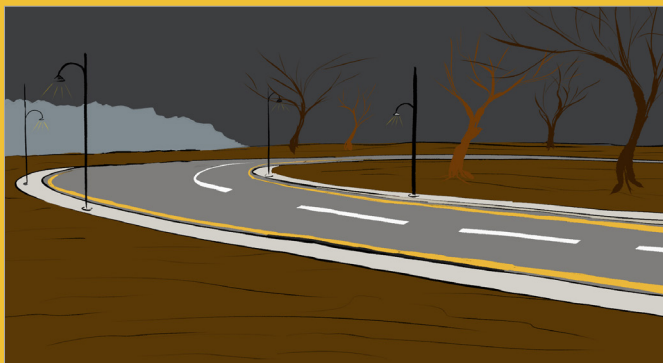
“Τρομαγμένος” ο χαρακτήρας κοιτά τον δρόμο με απορία (Γενικό πλάνο). Η κάμερα μένει σταθερή.

Audio

Ο ελαφρύς ήχος του ανέμου μπλέκεται με το θρόισμα των κλαδιών και της επερχόμενης βροχής.

Time 21:00

Shot



Description

Η κάμερα γυρνά προς τον δρόμο. Τα φώτα στα φανάρια αναβοσβήνουν. (Πολύ γενικό πλάνο)

Audio

Ο ελαφρύς ήχος του ανέμου μπλέκεται με το θρόισμα των κλαδιών και της επερχόμενης βροχής.

Time 21:00

Shot



Description

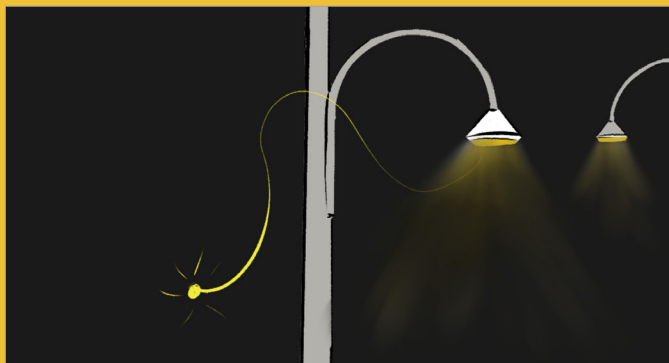
Η κάμερα σταθερή τα αμάξια περνάνε. (Πολύ γενικό πλάνο)

Audio

Ήχος απο αμάξια + αέρας

Time 21:00

Shot



Description

Ξαφνικά απο το φανάρι που αναβοσβήνει βγαίνει μια πυγολαμπίδα. (Γενικό πλάνο)

Audio

Ήχος απο καμένους λαμπτήρες

Time 21:00

Shot



Description

Η κάμερα ακολουθεί την πυγολαμπίδα προς τον βάτραχο. (Μεσαίο πλάνο)

Audio

Ο ελαφρύς ήχος του ανέμου μπλέκεται με το θρόισμα των κλαδιών και της επερχόμενης βροχής.

Time 21:00

Shot



Description

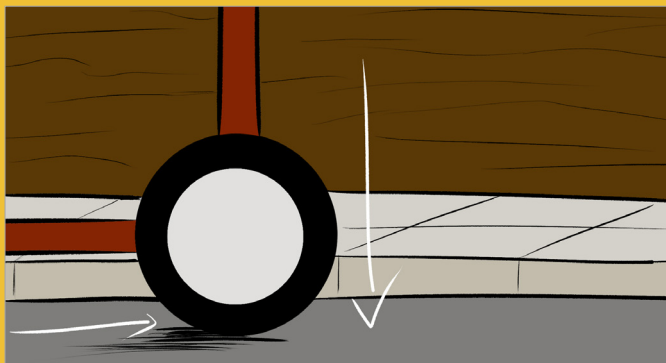
Η πυγολαμπίδα πάει μπροστά στην μουσούδα του βατράχου. (Close Up)

Audio

Ο ελαφρύς ήχος του ανέμου μπλέκεται με το θρόισμα των κλαδιών και της επερχόμενης βροχής.

Time 21:00

Shot



Description

Η κάμερα μένει σταθερή ενώ το πατίνι περνάει με ταχύτητα από την κάμερα.
(Close Up)

Audio

Ο ελαφρύς ήχος του ανέμου μπλέκεται με το θρόισμα των κλαδιών και της επερχόμενης βροχής.

Time 24:00

Shot



Description

Ο βάτραχος τυφλώνεται από ένα φως που πιθανώς είναι από αυτοκίνητο και σκύβει τρομαγμένος.
(Αμόρσα πλάνο)

Audio

Ο ελαφρύς ήχος του ανέμου μπλέκεται με το θρόισμα των κλαδιών και της επερχόμενης βροχής.

Time 24:00

Shot



Description

Ένα χέρι έρχεται προς το τρομαγμένο βάτραχο με στοργή.
(Μεσαίο πλάνο)

Audio

Ο ελαφρύς ήχος του ανέμου μπλέκεται με το θρόισμα των κλαδιών και της επερχόμενης βροχής.

Time 24:00

Shot



Description

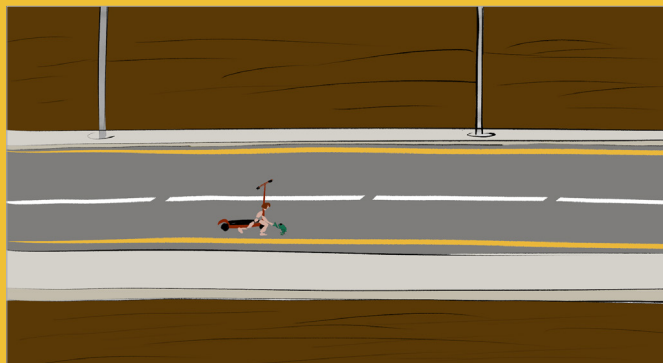
Ο βάτραχος δίνει το χέρι του προς το χέρι της κοπέλας.
(Μεσαίο πλάνο)

Audio

Ο ελαφρύς ήχος του ανέμου μπλέκεται με το θρόισμα των κλαδιών και της επερχόμενης βροχής.

Time 24:00

Shot



Description

Η κάμερα απομακρύνεται από τον βάτραχο (πρωταγωνιστή) και δείχνει το κορίτσι μαζί με τον βάτραχο.
(Πολύ γενικό πλάνο)

Audio

Ο ελαφρύς ήχος του ανέμου μπλέκεται με το θρόισμα των κλαδιών και της επερχόμενης βροχής.

Time 24:00

Shot



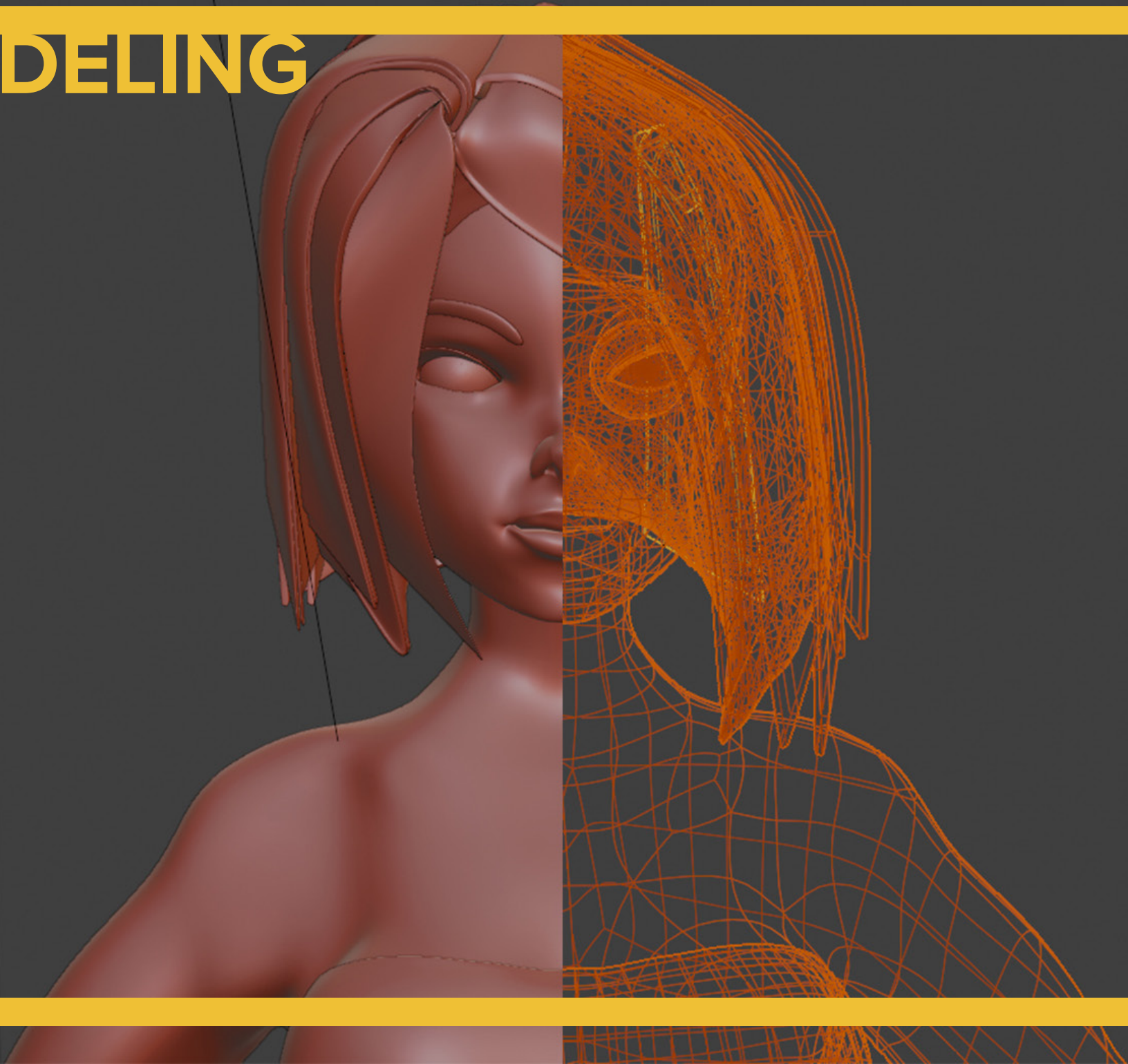
Description

Τέλος ταινίας, τίτλοι τέλους.

Audio

Time 24:00

MODELING



Τι είναι η διαδικασία μοντελοποίησης 3D;

Κάθε αντικείμενο 3D που εμφανίζεται σε κίνηση αποτελείται από τρισδιάστατο πλέγμα που μπορεί να δημιουργηθεί χρησιμοποιώντας ένα ευρύ φάσμα τεχνικών. Με απλά λόγια, η διαδικασία δημιουργίας αντικειμένων πλέγματος σε λογισμικό 3D ονομάζεται μοντελοποίηση. Αυτά τα αντικείμενα δημιουργούνται με βάση προηγούμενα σχέδια ή παρατηρήσεις πραγματικού κόσμου και θα χρησιμοποιηθούν ως στοιχεία του τρισδιάστατου περιβάλλοντος που προσπαθούμε να δημιουργήσουμε.

1. Ψηφιακή γλυπτική (Sculpting)

Η ψηφιακή γλυπτική είναι μια μάλλον νέα προσέγγιση μοντελοποίησης που βασίζεται σε μια διαδικασία παρόμοια με τη μοντελοποίηση αργίλου στον πραγματικό κόσμο. Έχει αλλάξει τη ροή εργασίας για μεγάλο αριθμό τρισδιάστατων μοντέλων από την εισαγωγή του. επιτρέποντάς τους να πηδήξουν στη δημιουργία τέχνης αντί να κολλήσουν από τους τεχνικούς περιορισμούς της τρισδιάστατης μοντελοποίησης. Τα μοντέλα υψηλής ανάλυσης που δημιουργήθηκαν με αυτήν τη μέθοδο δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν απευθείας σε 3D animation. πρέπει να δημιουργηθεί ένα μοντέλο ρετοπολογίας χαμηλής ανάλυσης.

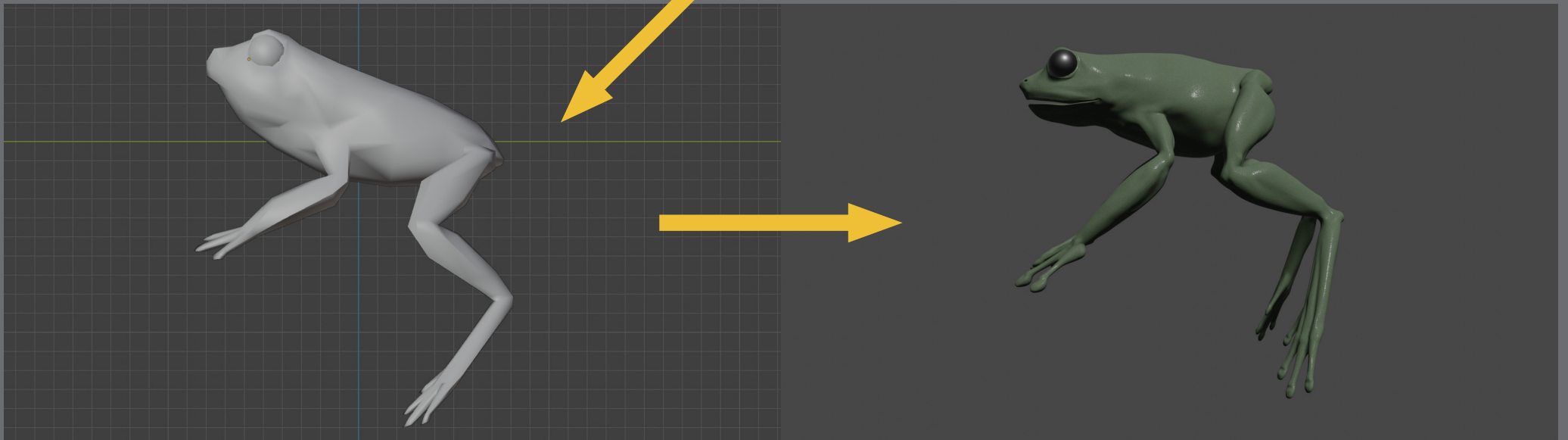
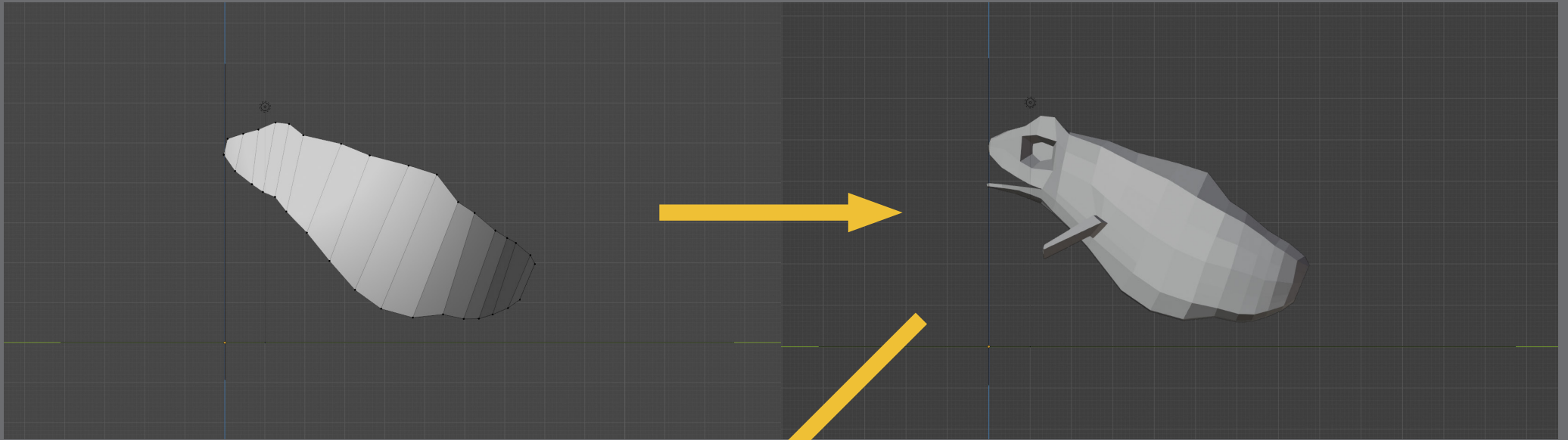
2. Μοντελοποίηση κουτιού (Box Modeling)

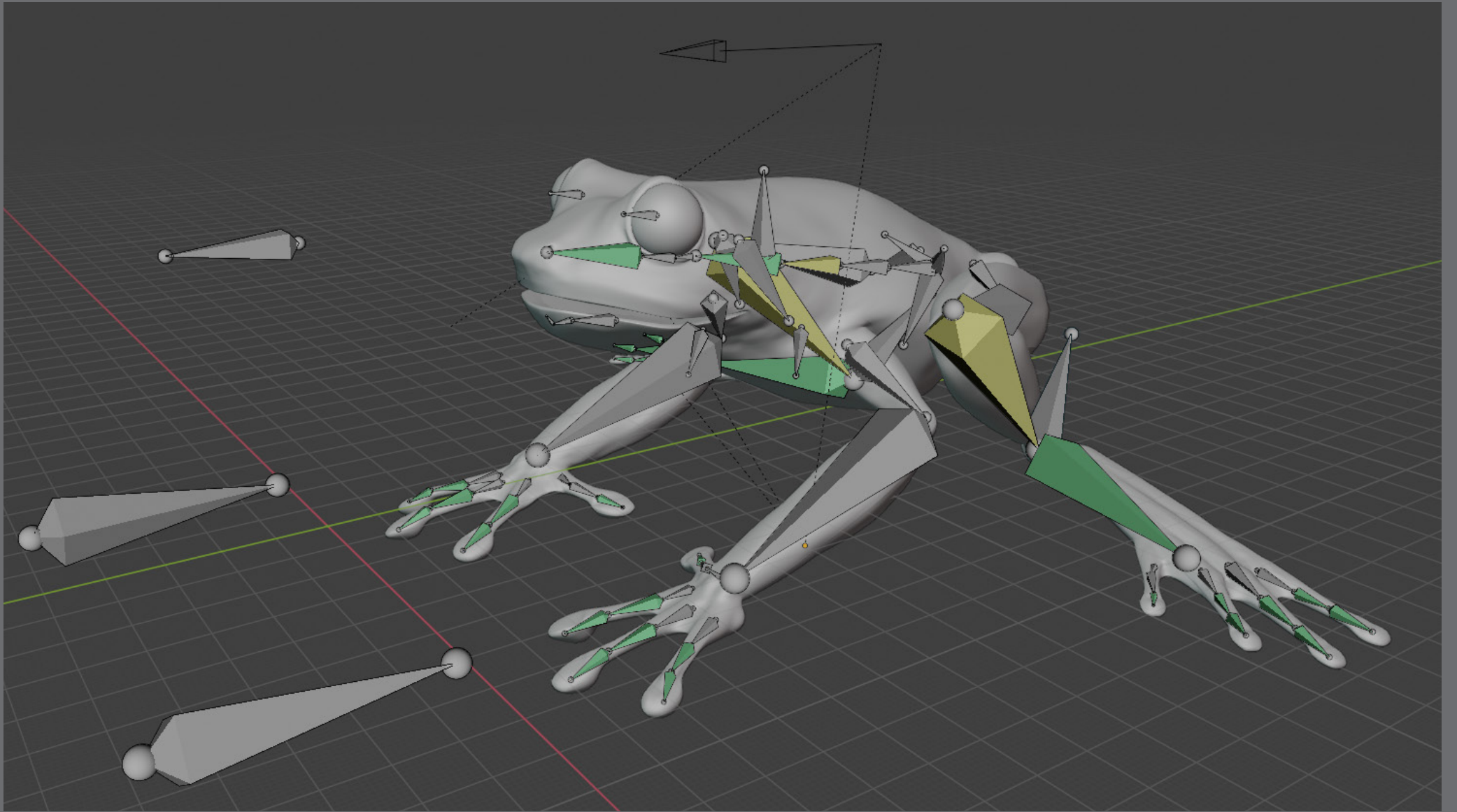
Είναι μια δημοφιλής προσέγγιση στη μοντελοποίηση χαρακτήρων. Είναι μια γρήγορη μέθοδος δημιουργίας βασικών σχημάτων. Όλα ξεκινούν με έναν κύβο στο Box Modeling. Στη συνέχεια, ο καλλιτέχνης ξεκινά να εξωθεί τα φυσικά χαρακτηριστικά του χαρακτήρα όπως τα χέρια, τα πόδια, τα δάχτυλα κ.λπ. Το μοντέλο 3D θα τελειοποιηθεί προσθέτοντας λεπτομέρειες σε ολόκληρο το σχήμα.

ΒΑΤΡΑΧΟΣ

Για την υλοποίηση του σχεδιασμού του μοντέλου του βατράχου ξεκίνησα από έναν κύβο και αφού τον έκανα subdivision surface και mirror μέσω της χρήσης των modifier στην συνέχεια αύξησα την γεωμετρία κάνοντας τον subdivide στο edit mode. Μέσω της χρήσης του extrude δηλαδή διπλασίασα τον αριθμό των κορυφών τραβώντας τις διατηρώντας ταυτόχρονα τη νέα γεωμετρία συνδεδεμένη με τις αρχικές κορυφές, κατά αυτόν τον τρόπο δημιούργησα σταδιακά τα χέρια και τα πόδια του βατράχου. Δημιουργώντας λοιπόν μια αρχική φόρμα του βατράχου στην συνέχεια μέσω του sculpting έδωσα την τελική όψη του βατράχου τις λεπτομέρειες στα χεριά και γενικά σε ολόκληρο το σώμα. Τελειώνοντας να πούμε ότι τα μάτια τοποθετήθηκαν ξεχωριστά μέσω δυο σφαιρών και ενώθηκαν με το σώμα του βατράχου.

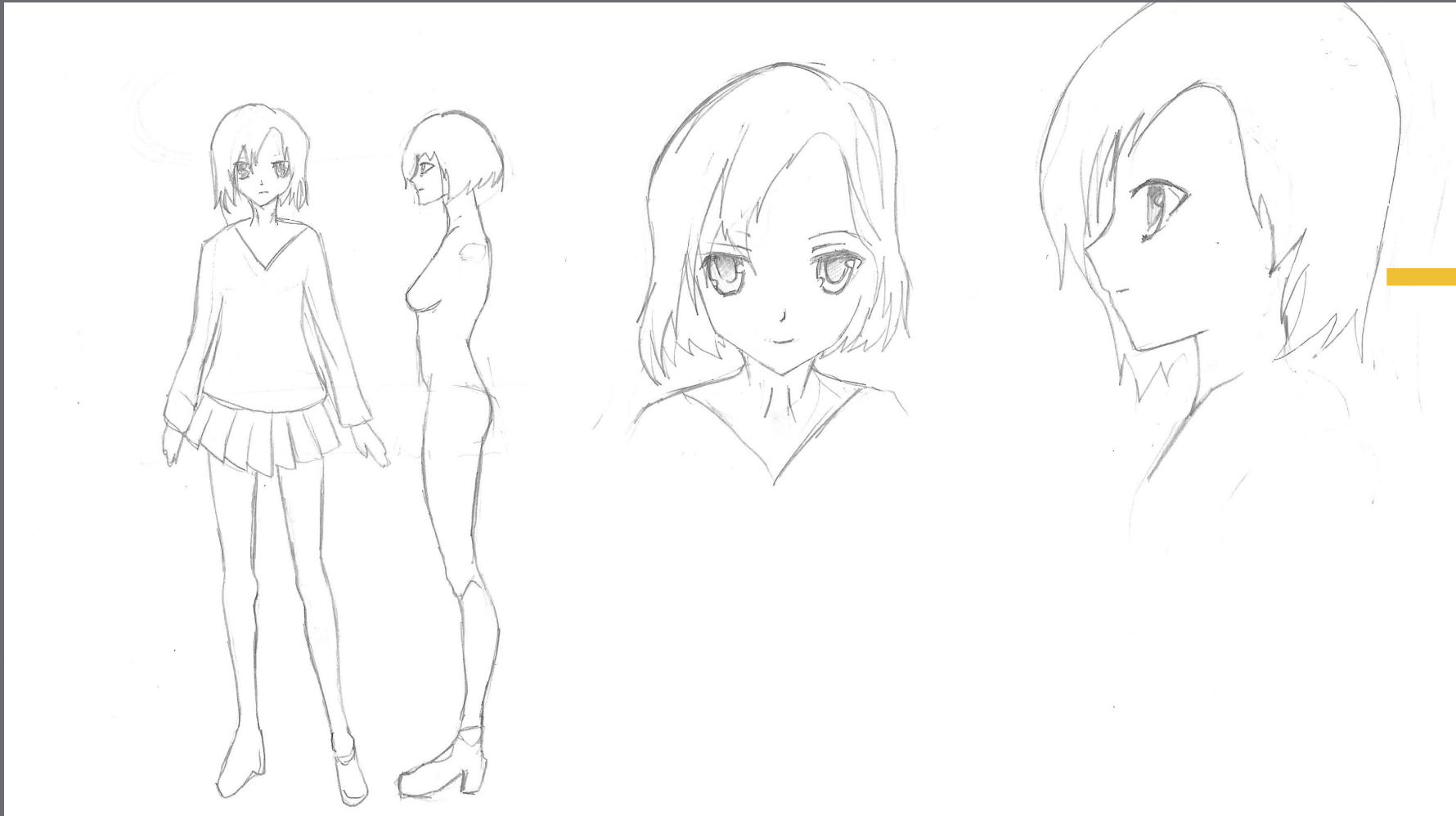


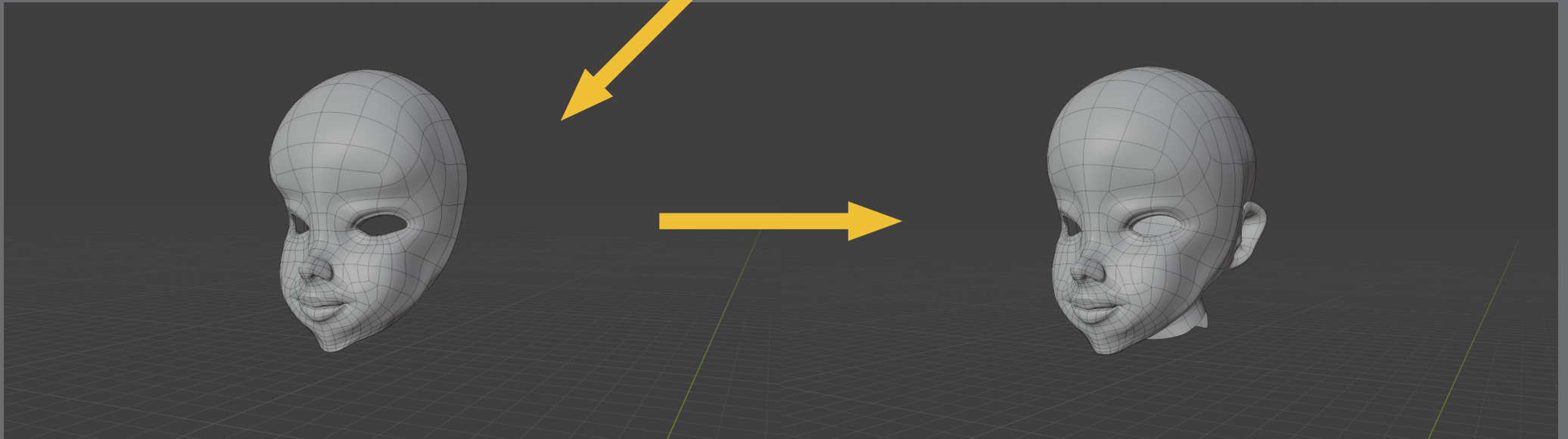
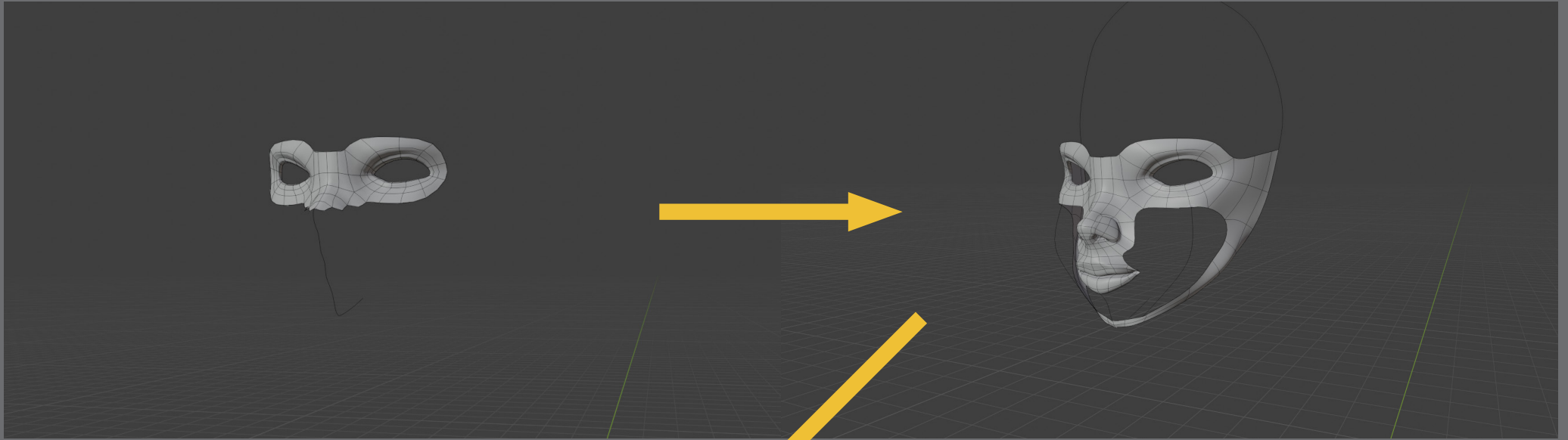


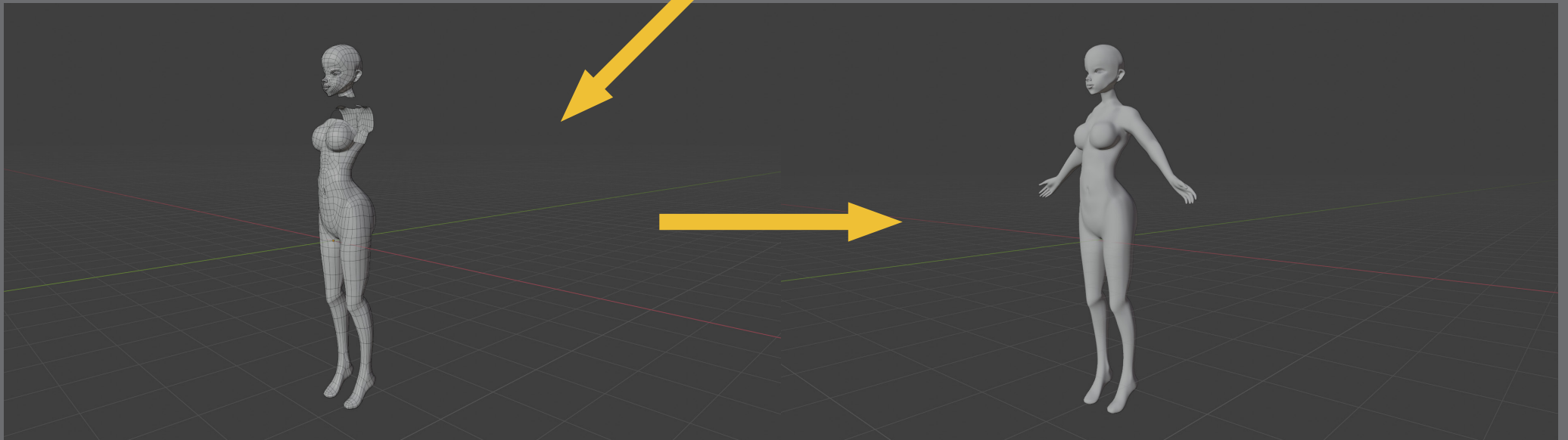
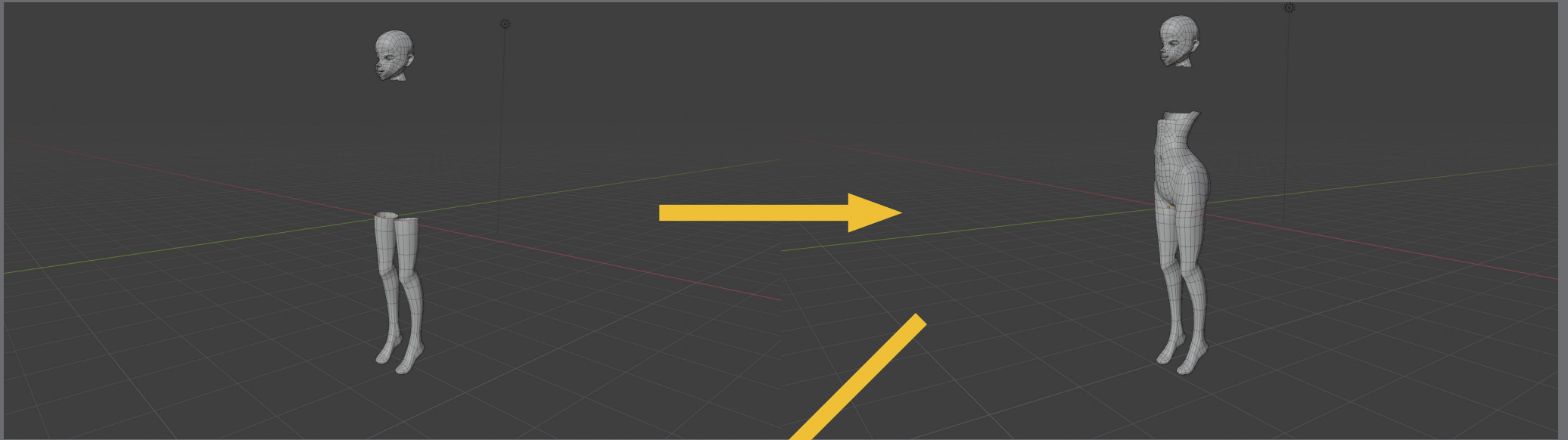


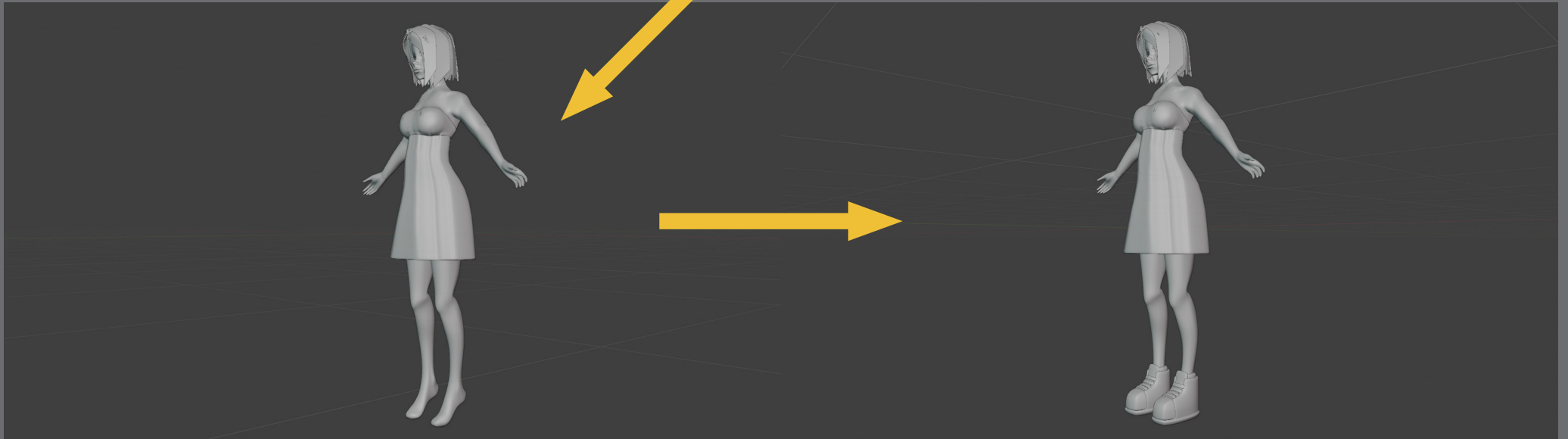
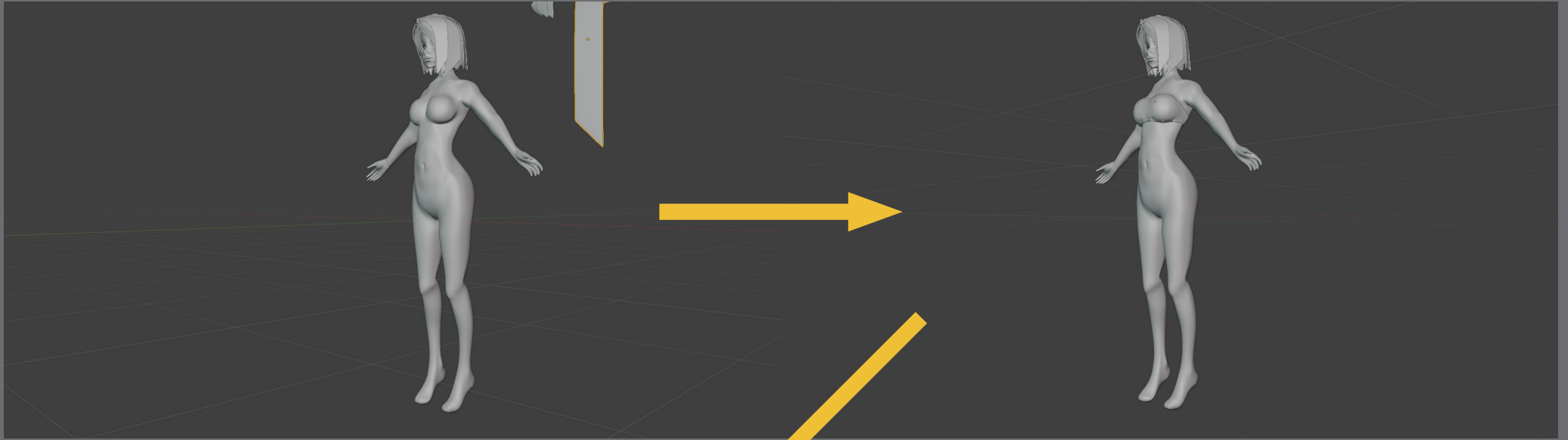
ΚΟΠΕΛΑ

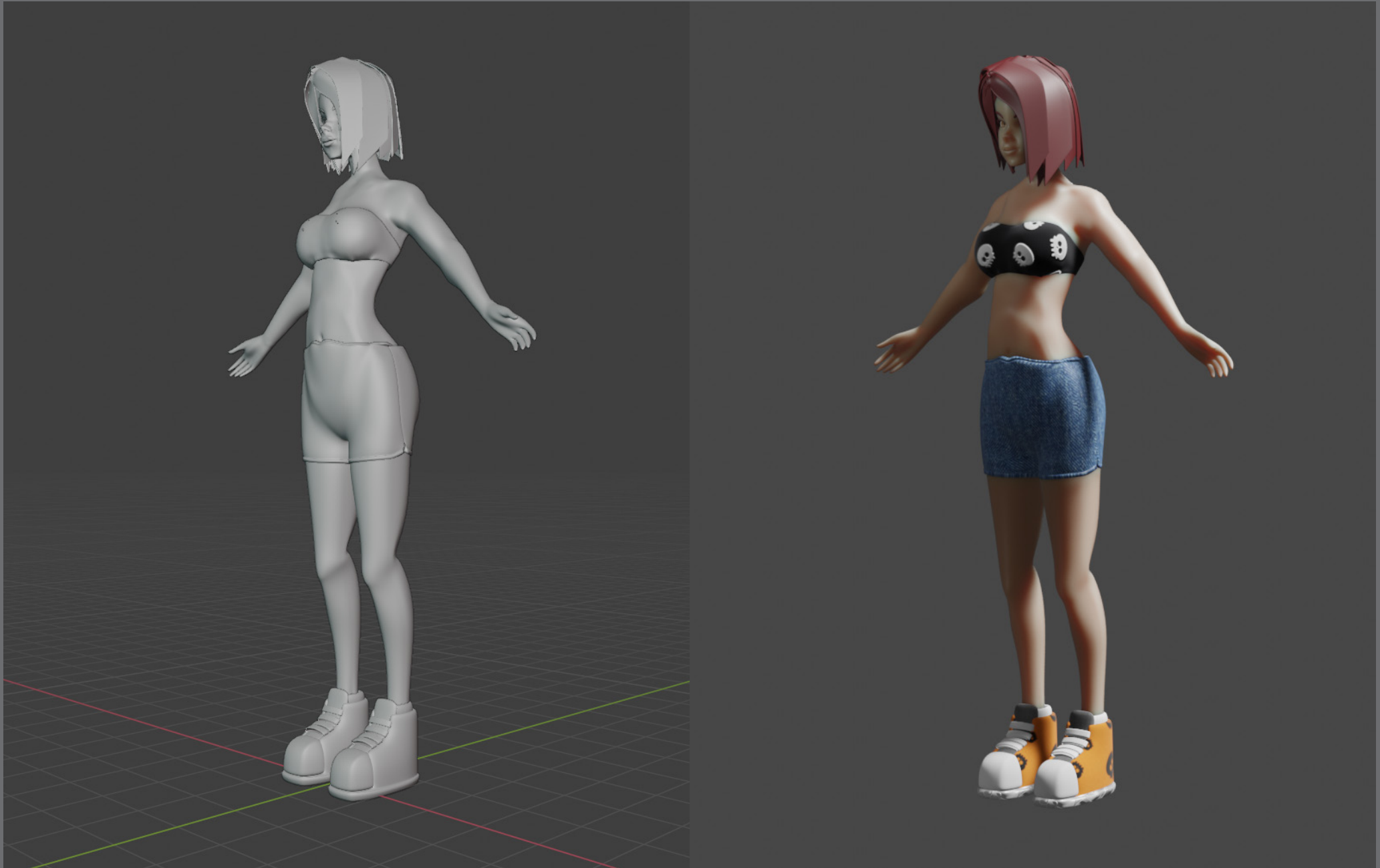
Η κοπέλα δημιουργήθηκε από την χρήση ενός plane που αφού το έκανα subdivision surface και mirror μέσω της χρήσης των modifier στην συνέχεια στο edit mode μέσω του extrude και με γνώμονα τα προσχέδια που τοποθετήθηκαν σαν image plane άρχισα να δημιουργώ σταδιακά το κεφάλι μετά τα πόδια και μετέπειτα το σώμα και τέλος τα χέρια της κοπέλας. Τα ρούχα δημιουργήθηκαν με την ίδια μέθοδο με εξαίρεση τα παπούτσια που δημιουργήθηκαν με την μέθοδο Box Modeling που προαναφέραμε.

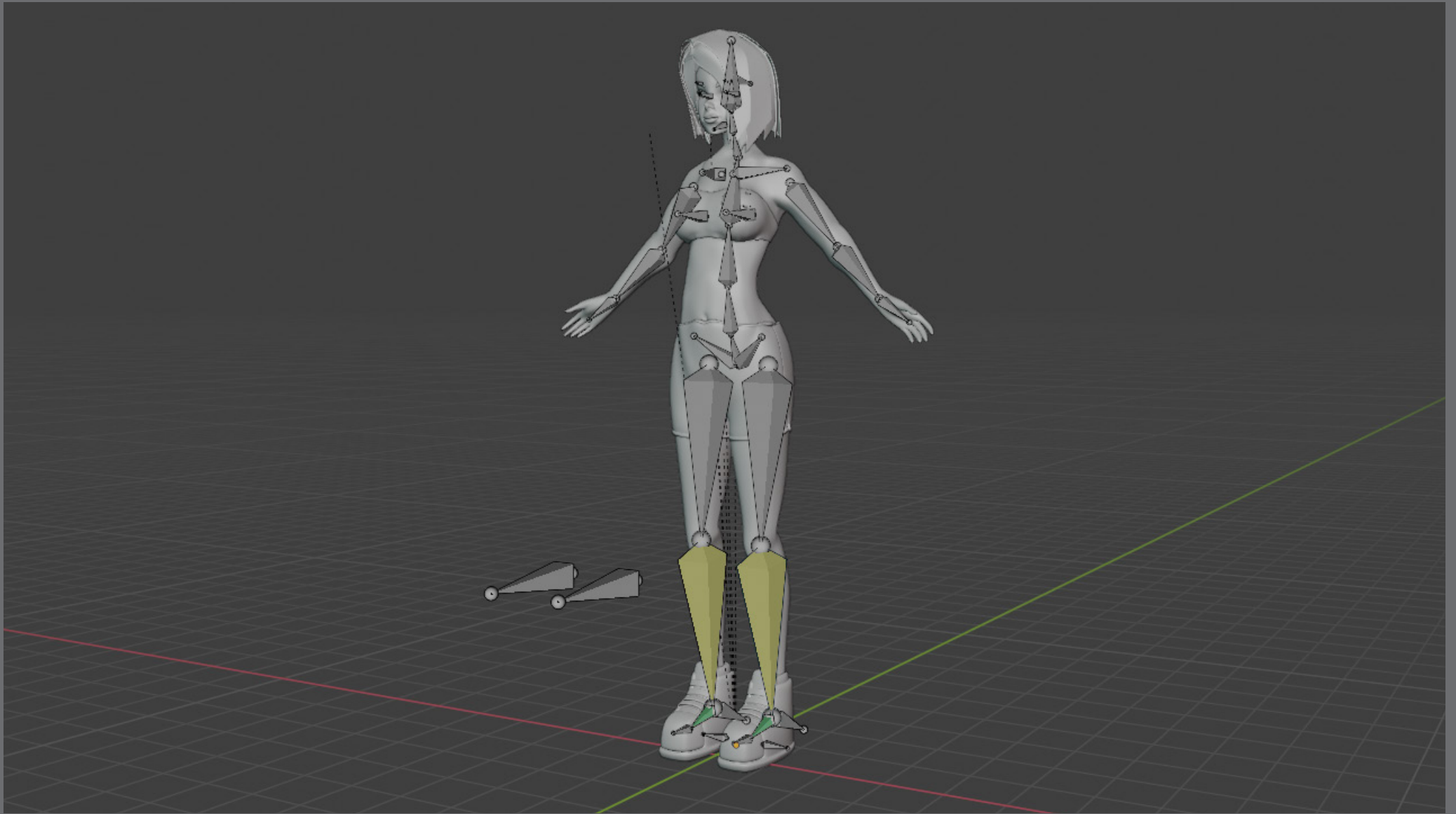






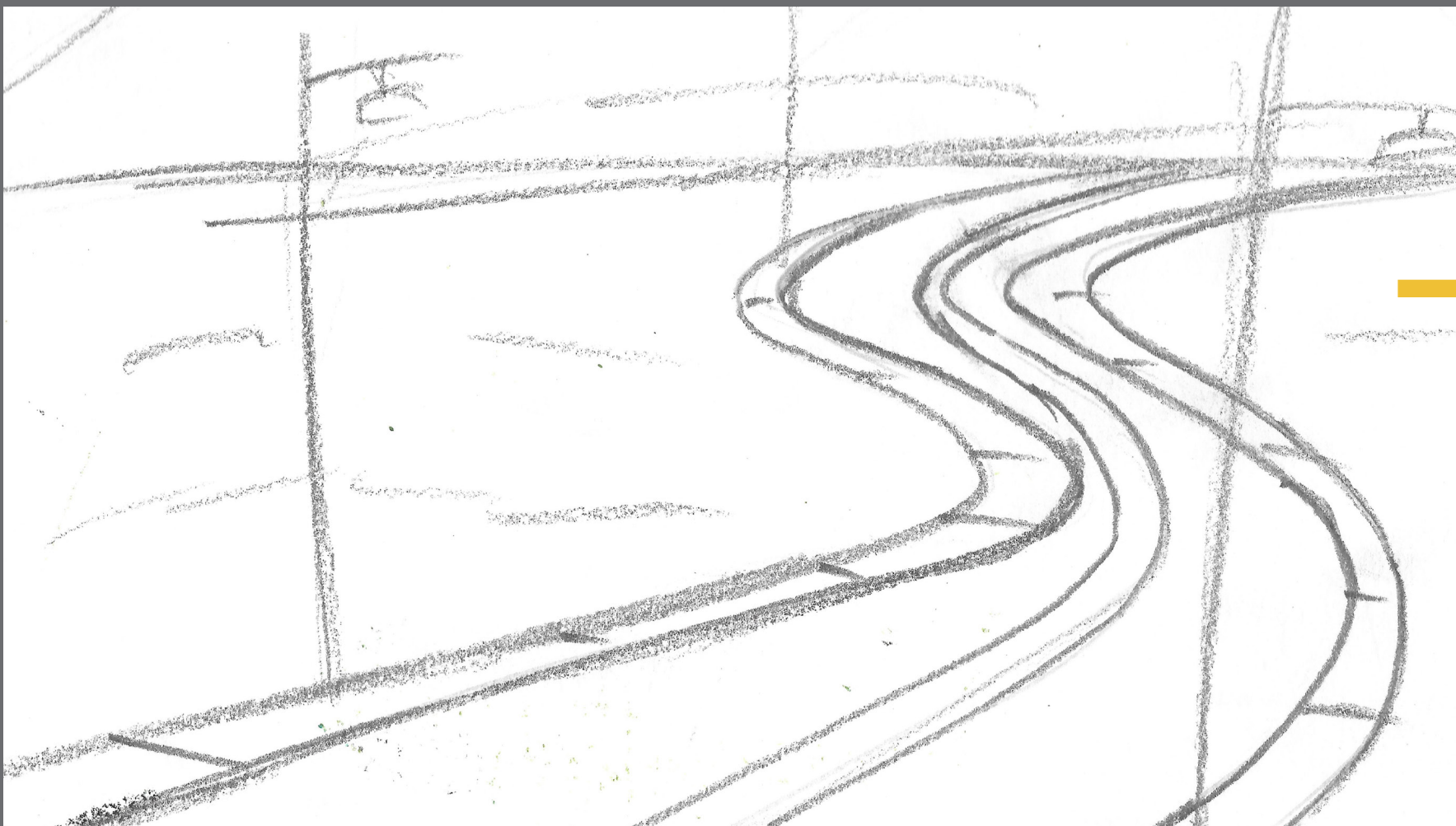


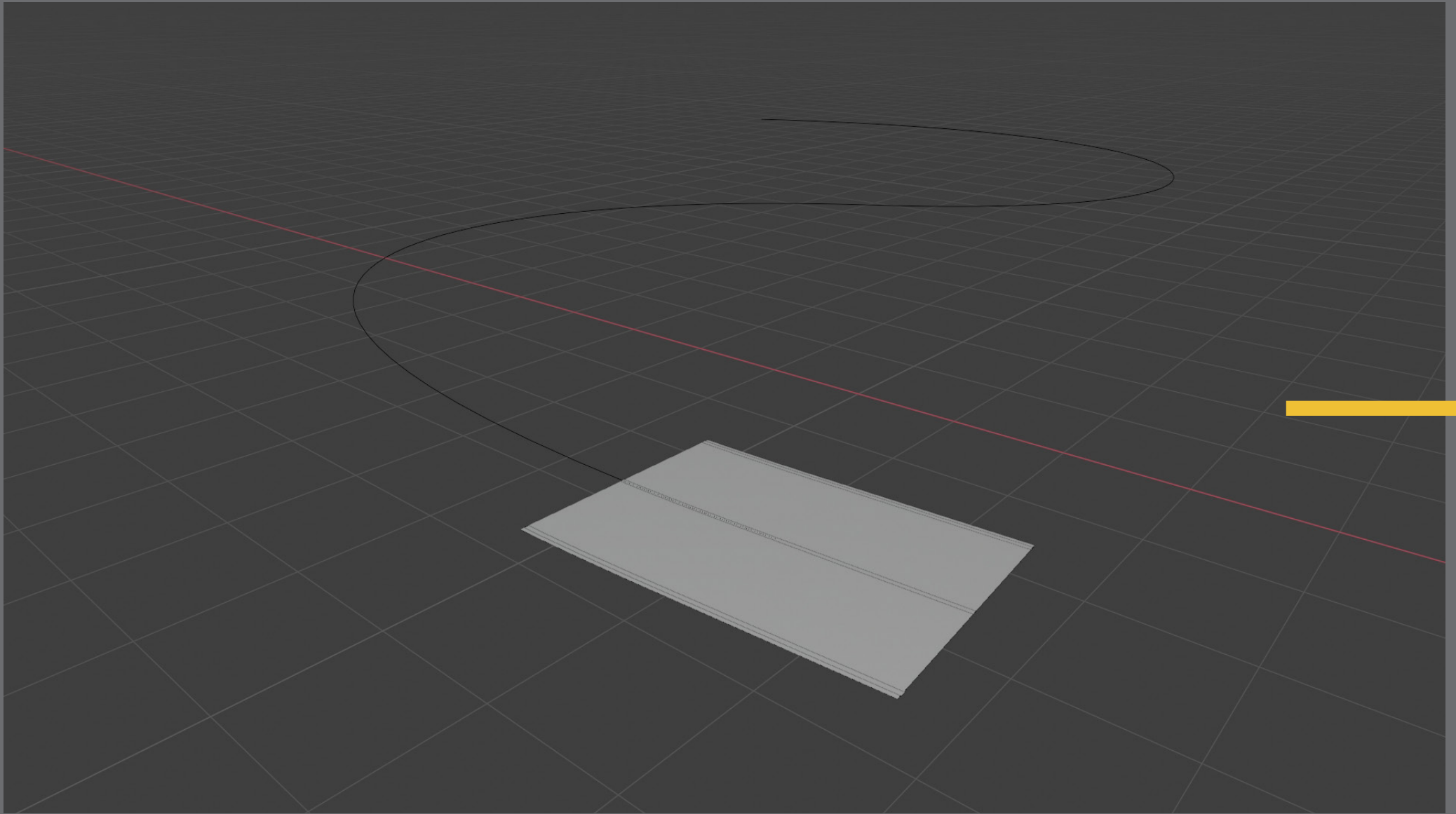


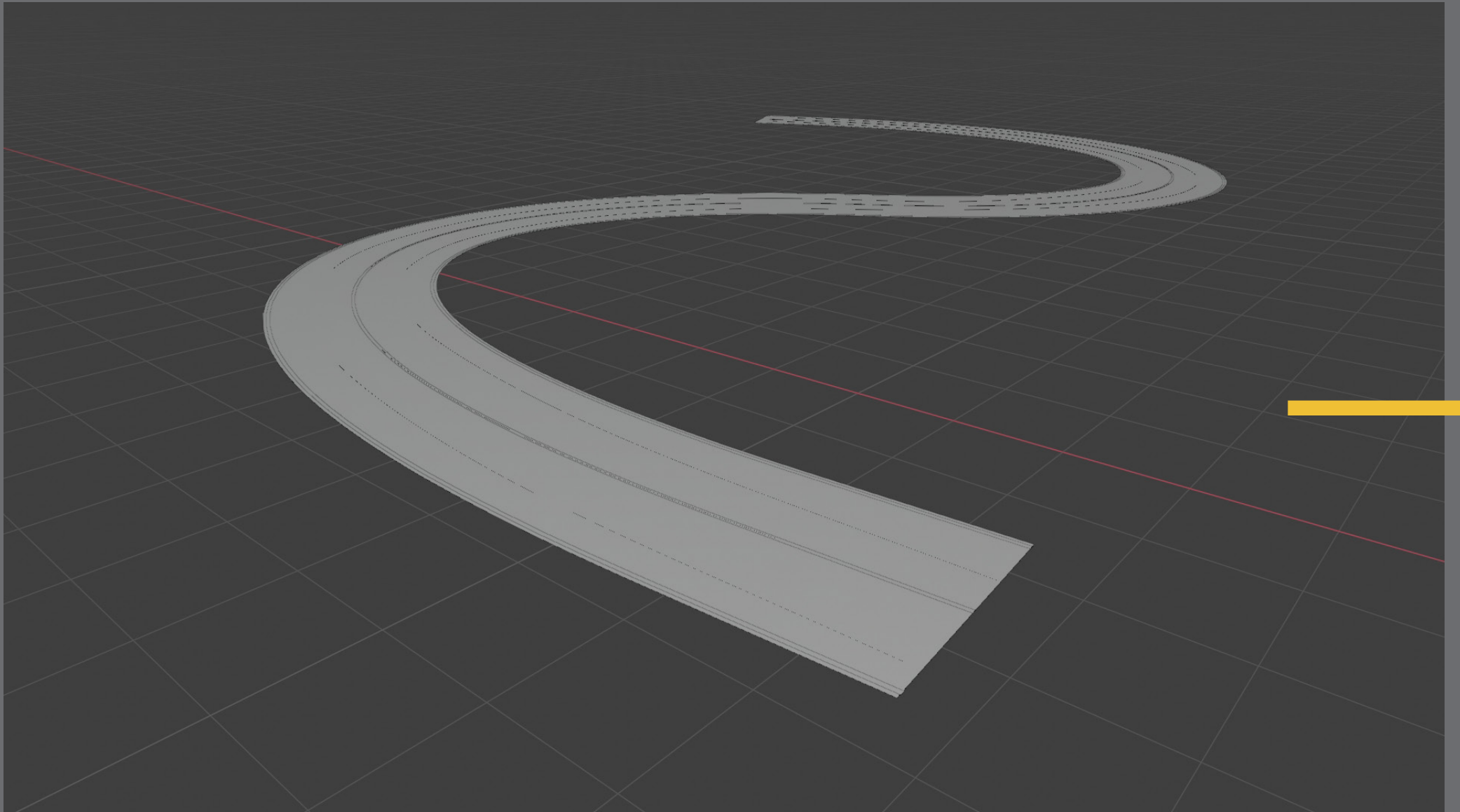


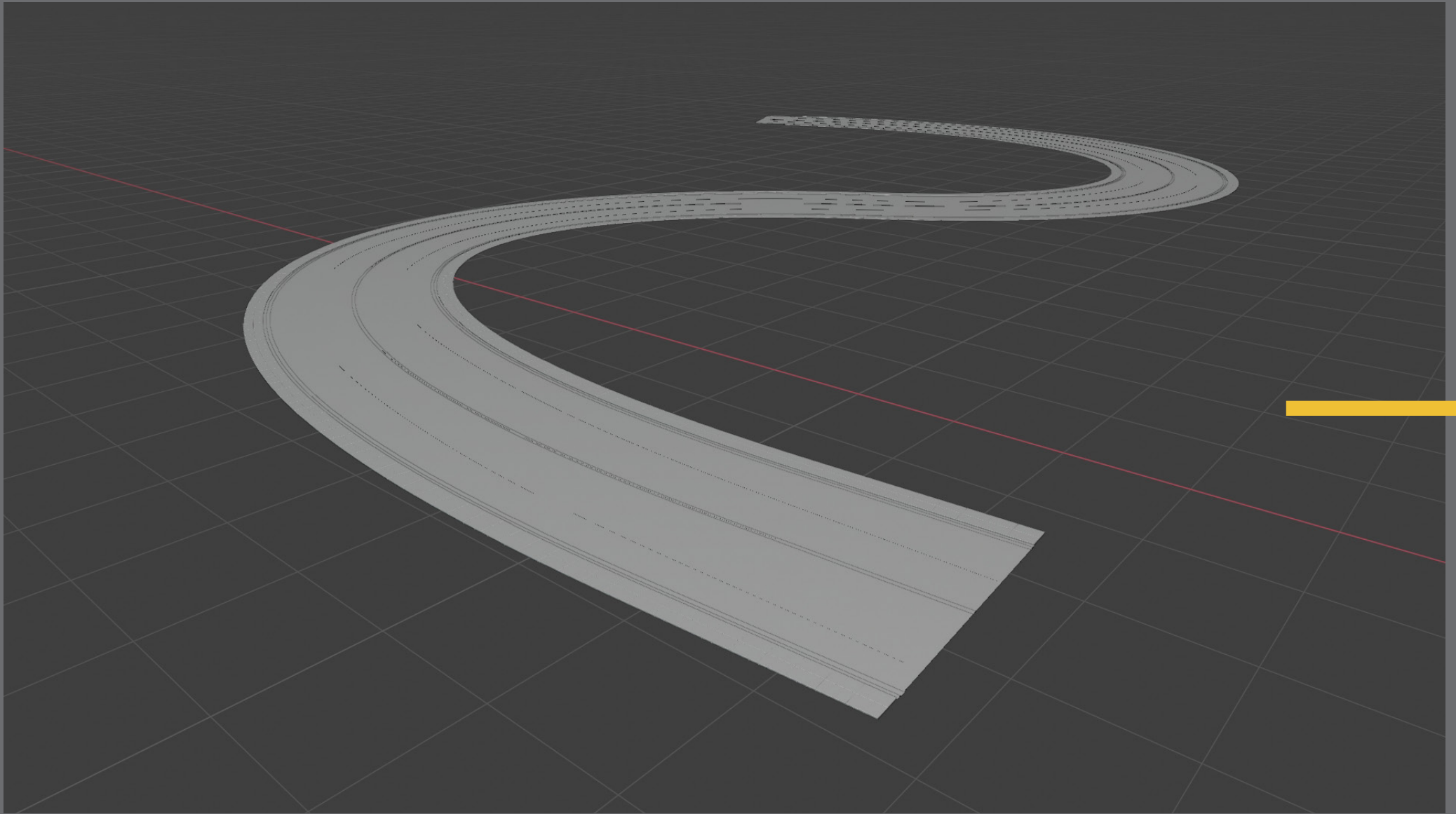
ΔΡΟΜΟΣ

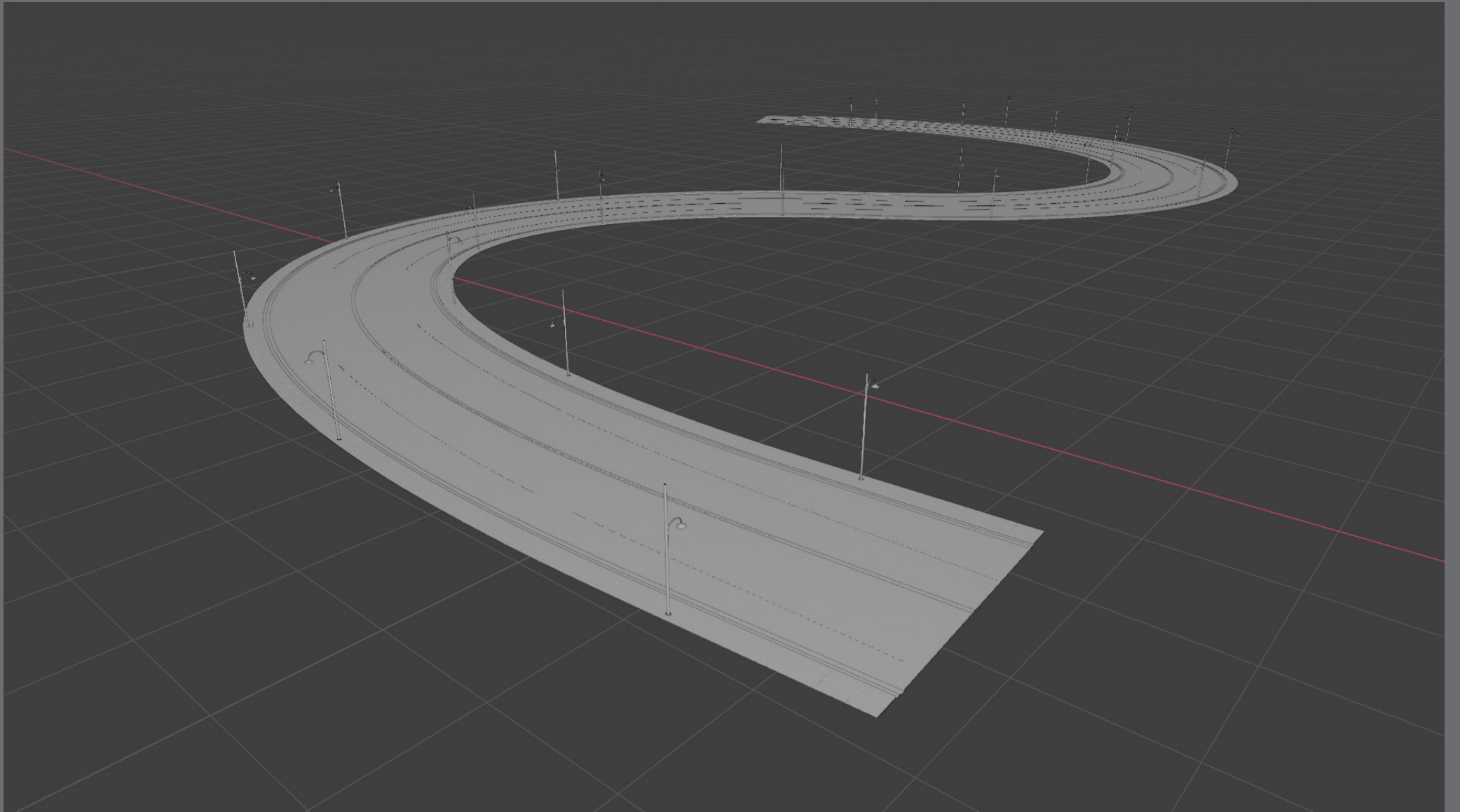
Ο δρόμος δημιουργήθηκε από ένα plane που μέσω της χρήσεως του modifier array πολλαπλασίασα το ήδη υπάρχων plane σε πολλά ίδια νέα plane σε σειρά και έπειτα με την χρήση του curve modifier έκανα όλα αυτά τα plane να ακολουθούν μια καμπύλη που όρισα ο ίδιος. Το πεζοδρόμιο και οι λάμπες παράχθηκαν με την μέθοδο Box Modeling και έπειτα και στα δυο χρησιμοποιήθηκαν τα modifier (array, curve) δίνοντας μας το τελικό αποτέλεσμα.







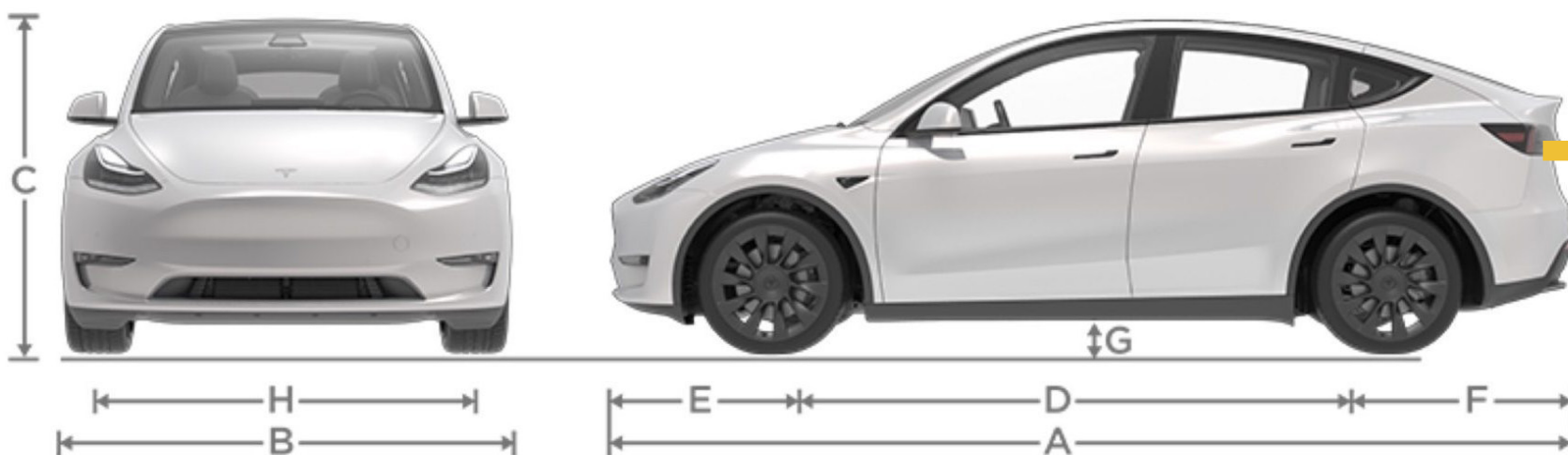




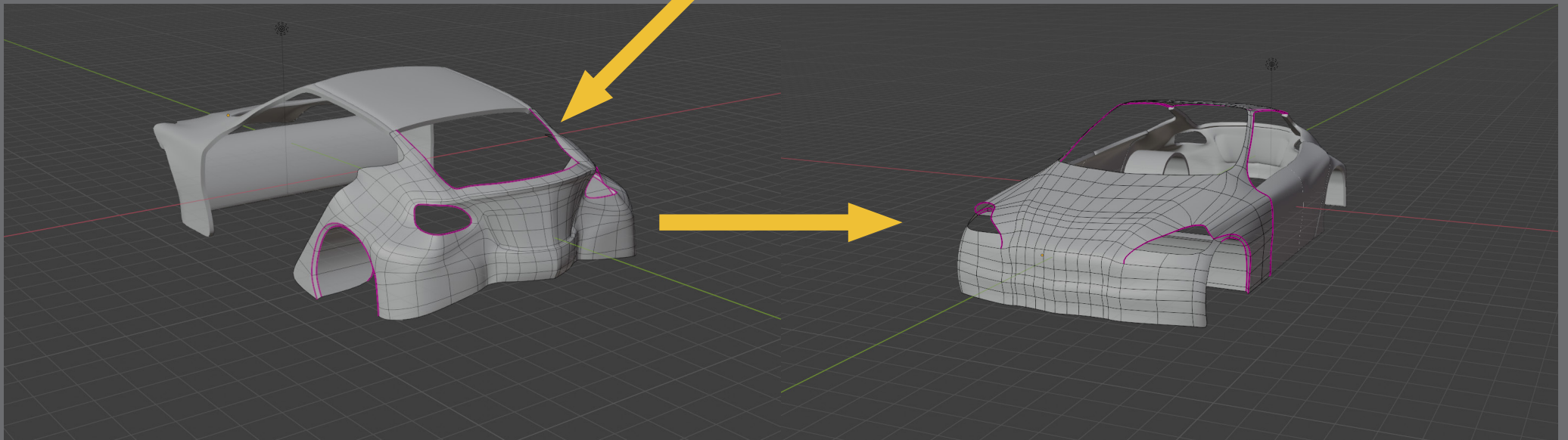
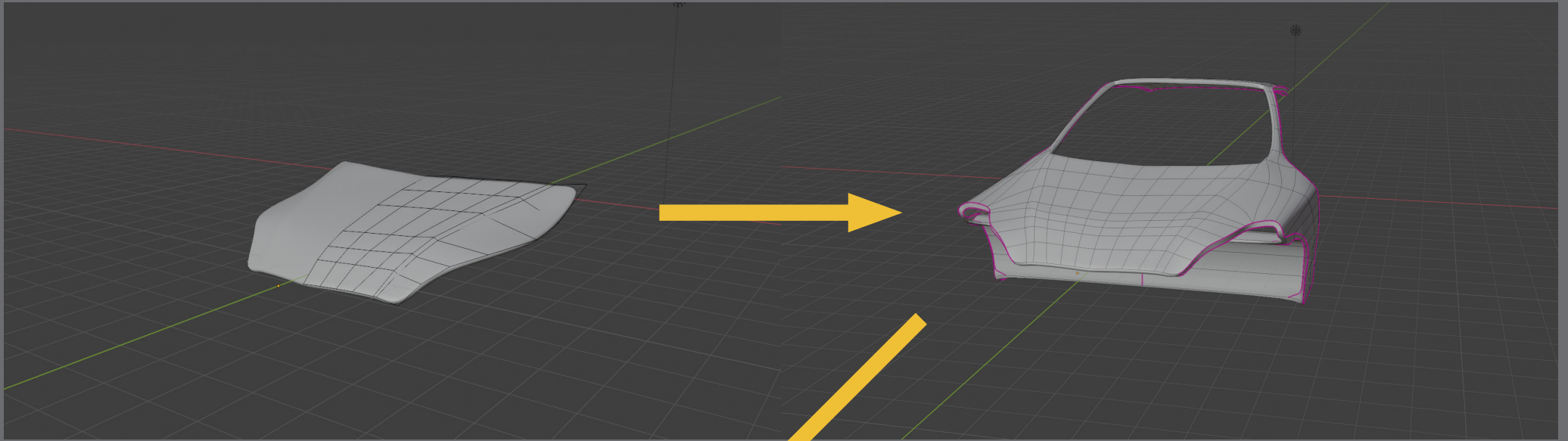
ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ

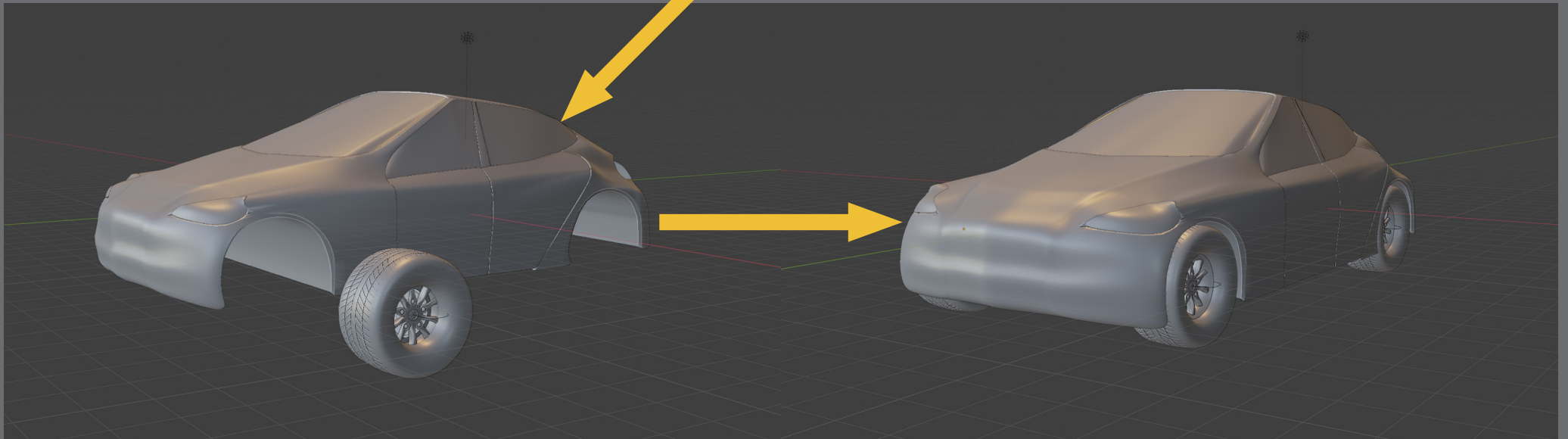
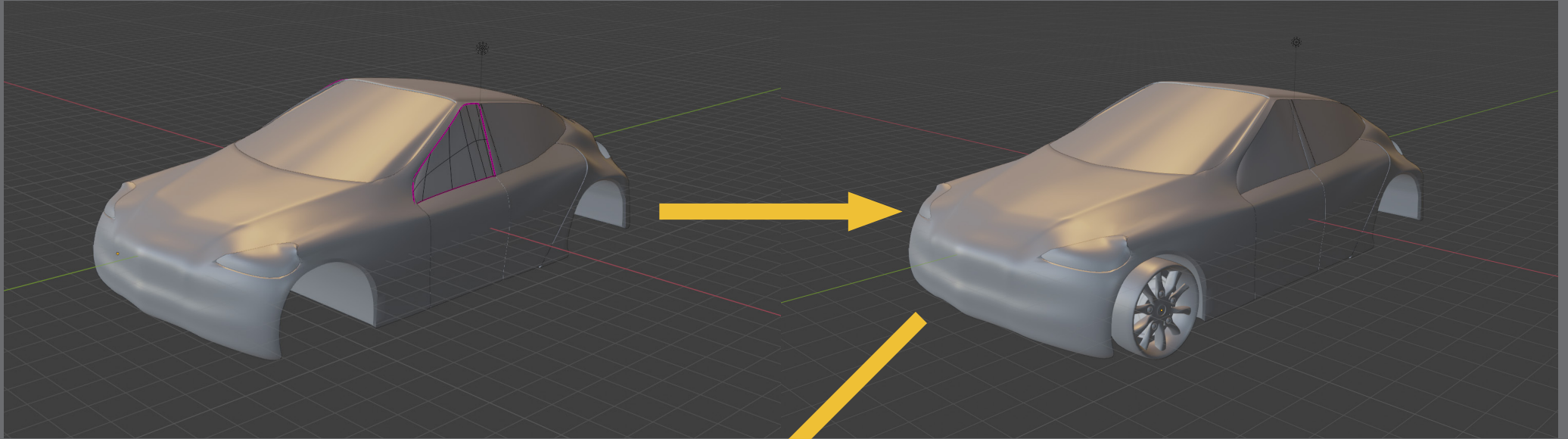
Τα αυτοκίνητα δημιουργήθηκαν από την χρήση ενός plane που αφού το έκανα subdivision surface, mirror και solidify μέσω της χρήσης των modifier στην συνέχεια στο edit mode μέσω του extrude και με γνώμονα τα προσχέδια που τοποθετήθηκαν σαν image plane άρχισα να δημιουργώ σταδιακά το καπό, το μπροστινό μέρος και μετά το πίσω μέρος. Τα ελαστικά δημιουργήθηκαν ως ένα ξεχωριστό plane που μέσω της χρήσης δυο curve modifier αγκάλιασε την ζάντα. Οι αυλακώσεις του λάστιχου γίνανε με το knife δηλαδή δημιουργήσαμε το μονοπάτι της αυλάκωσης χειροποίητα και μέσω του bevel modifier δώσαμε τις λεπτομέρειες στις άκρες των αυλακώσεων.

Exterior Dimensions



A	Overall Length	187 in	4,751 mm
B	Overall Width (including mirrors)	83.8 in	2,129 mm
	Overall Width (including folded mirrors)	77.9 in	1,978 mm
	Overall Width (excluding mirrors)	75.6 in	1,921 mm





ΔΕΝΤΡΑ

Τα δέντρα πραγματοποιήθηκαν με μια διαφορετική τεχνική καθώς δημιουργήθηκαν ψηφιακά μέσω την χρήσης του add one note tree που με την χρήση των notes δώσαμε στο δέντρο το σχήμα του, το πάχος και το ύψος του κορμού, πόσα κλαδιά θα έχει καθώς και την ρίζα του.



View Select Add Node

NodeTree

Trunk Node

- use_grease_pencil
- seed: 97
- length: 25.00
- radius: 1.00
- end_radius: 0.00
- resolution: 1.50
- shape: 1.00
- randomness: 0.22
- axis_attract: 0.25

Roots Node

- seed: 9
- length: 14.00
- resolution: 2.00
- split_proba: 0.20
- randomness: 0.20

Branch Node

- advanced_settings
- seed: 83
- amount: 15
- split_angle: 0.70
- radius: 0.39
- start: 0.14
- length: 7.50
- shape_conve: 0.93
- resolution: 1.50
- randomness: 0.20
- split_proba: 0.13
- gravity_stren: 0.20
- floor_avoida: 2.00
- can_spawn_leafs

Branch Node.001

- advanced_settings
- seed: 29
- amount: 700
- split_angle: 0.48
- radius: 0.42
- start: 0.50
- length: 2.00
- shape_conve: 0.93
- resolution: 4.00
- randomness: 0.18
- split_proba: 0.07
- gravity_stre: -0.09
- floor_avoida: 2.00
- can_spawn_leafs

Tree parameters

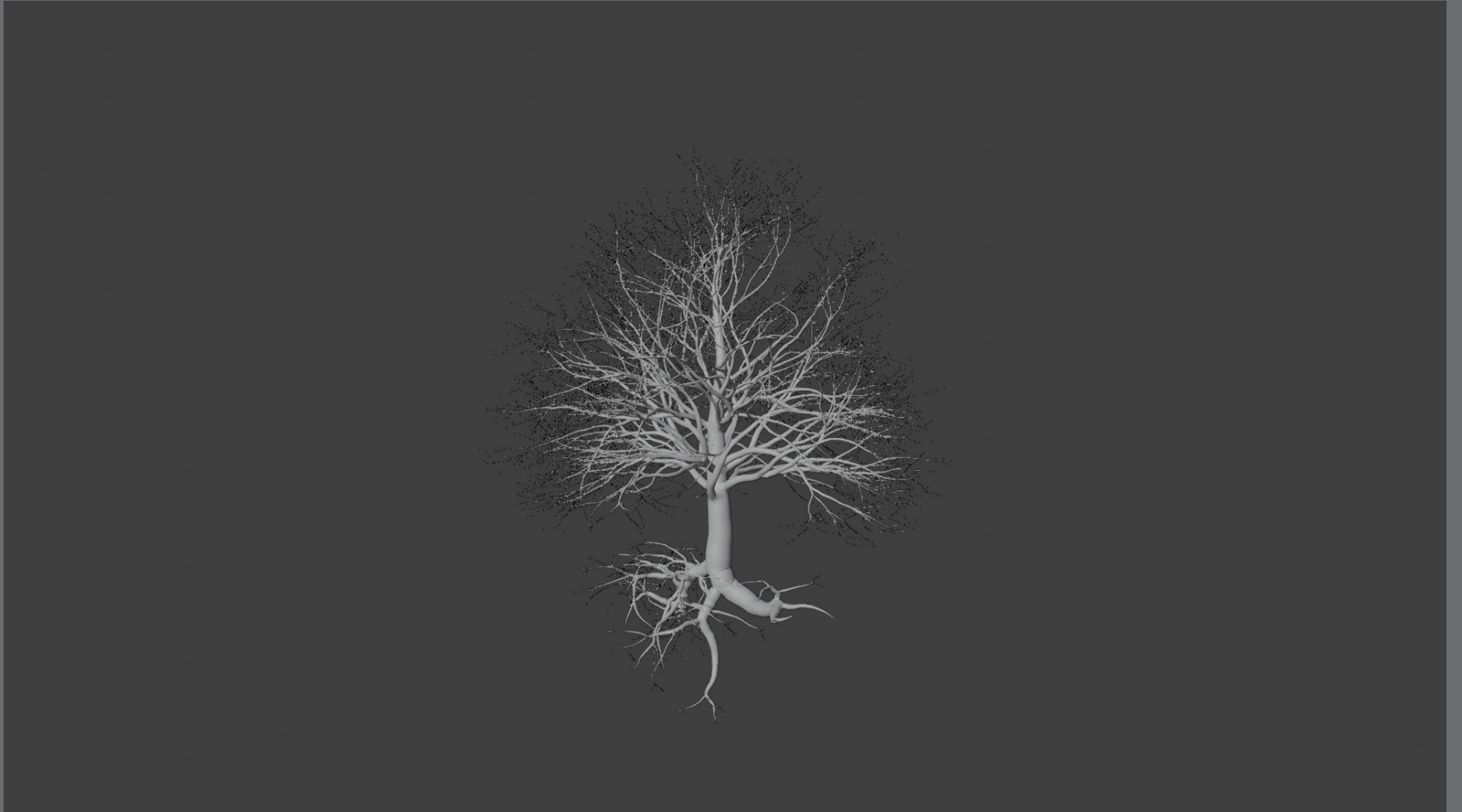
- active: tree
- auto_update
- Update Tree
- output: Final
- resolution: 16
- create_leafs
- create_aimature
- randomize tree

Mtree

- load preset
- Presets: old oak
- load preset
- save preset
- name: old oak
- save preset
- materials
- append materials

Object Context Menu

Mtree View Tool Item Node



MATERIAL

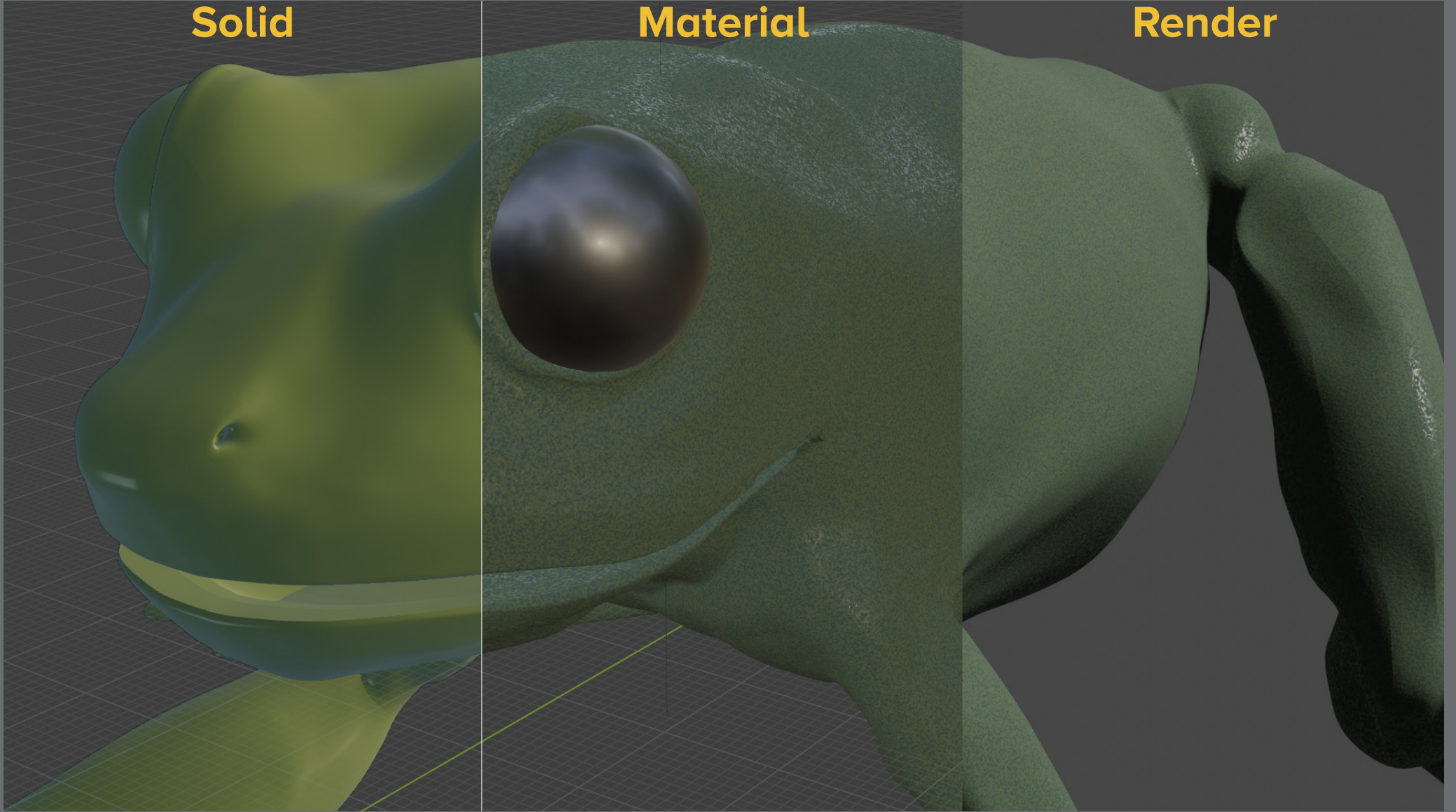


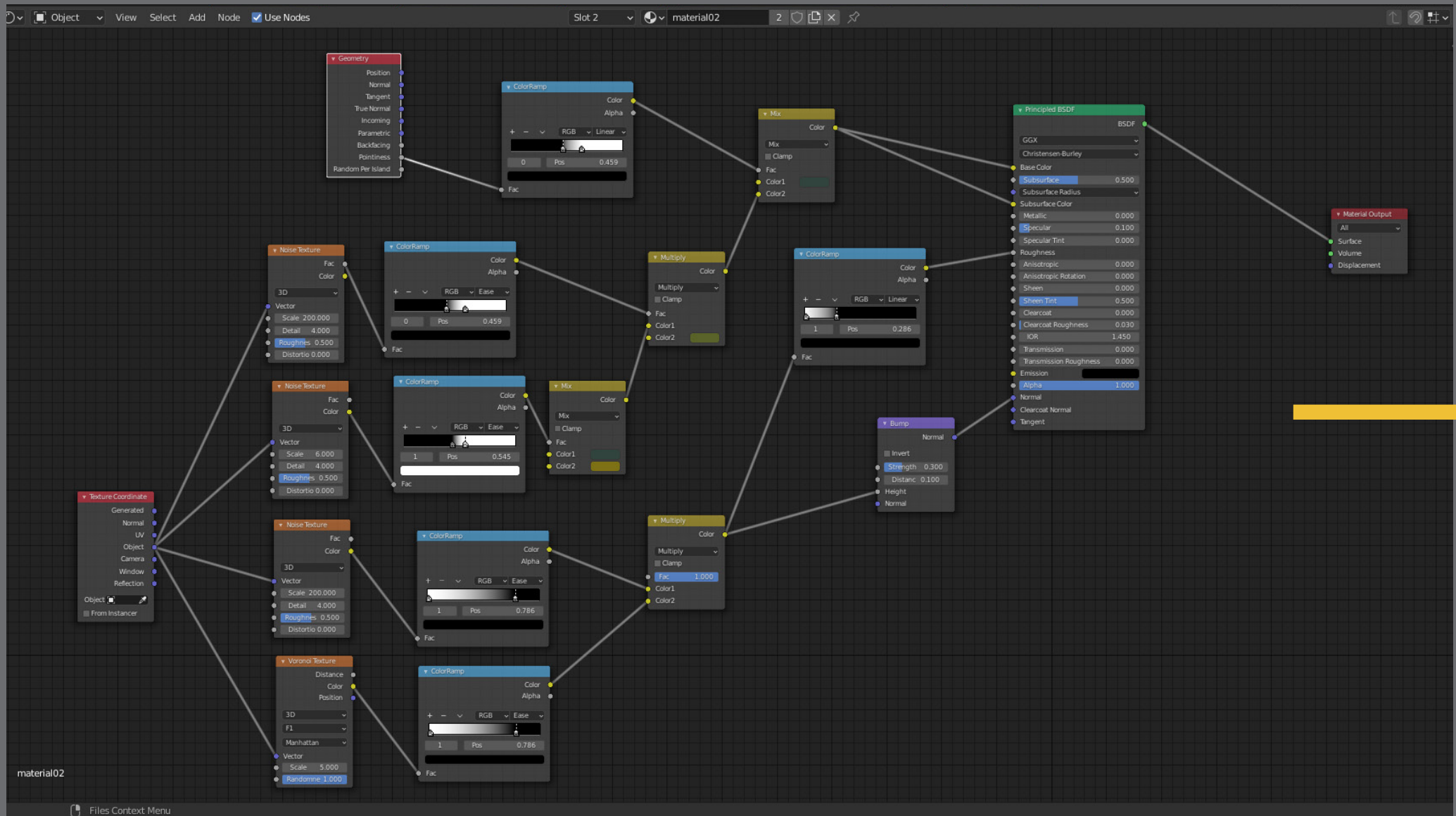
Η δημιουργία των υφών έγινε ψηφιακά υπό την χρήση notes δηλαδή απουσίαζε η χρήση textures για την δημιουργία των υλικών. Κατά την μέθοδο αυτή συνδυάζουμε μια πληθώρα διαφορετικών notes με σκοπό να προσομοιάσουμε όσον το δυνατόν καλύτερα την ύφη που θέλουμε να αποδώσουμε. Το κύριο πλεονέκτημα αυτής της μεθόδου είναι ότι δεν έχουμε απώλειες σε ότι αφορά την ποιότητα της υφής του υλικού καθώς δεν έχουμε pixels όπως στα textures, κατά αυτόν τον τρόπο η ανάλυση είναι άριστη και οποιοδήποτε πιθανό zoom της κάμερας είναι αψεγάδιαστο. Ένα ακόμα πλεονέκτημα αν και δευτερεύον είναι ότι δημιουργώντας τα material ξεχωριστά κερδίζουμε χρόνο από την διαδικασία του unwrap καθώς δεν έχουμε εικόνα να εναποθέσουμε επάνω στο αντικείμενο κάνοντας την διαδικασία πιο εύκολη. Παρόλα αυτά πρέπει να πούμε ότι η συνήθης διαδικασία για την δημιουργία των υφών γίνεται με την χρήση texture και δεν θα πρέπει σε καμιά περίπτωση να απορρίψουμε την μέθοδο αυτή καθώς σε αντίθεση με τον ψηφιακό τρόπο δημιουργίας υφής η ρεαλιστικότητα του αντικείμενου είναι σαφώς καλύτερη καθώς χρησιμοποιούμε εικόνα (φωτογραφία). Ταυτόχρονα η διαδικασία παραγωγής είναι πιο εύκολη καθώς τα βήματα για την υλοποίηση είναι τυποποιημένα σε αντίθεση με τον ψηφιακό τρόπο παραγωγής που ο δημιουργός πρέπει να αφιερώσει ώρες ψάχνοντας και δοκιμάζοντας πιθανούς συνδυασμούς των notes. Τέλος να πούμε ότι επέλεξα τον ψηφιακό τρόπο παραγωγής υφών καθώς ταίριαζε με τον ημί-ρεαλιστικό χαρακτήρα του animation αλλά και καθώς δεν ήθελα να έχω απώλεια ποιότητας κατά το zoom.

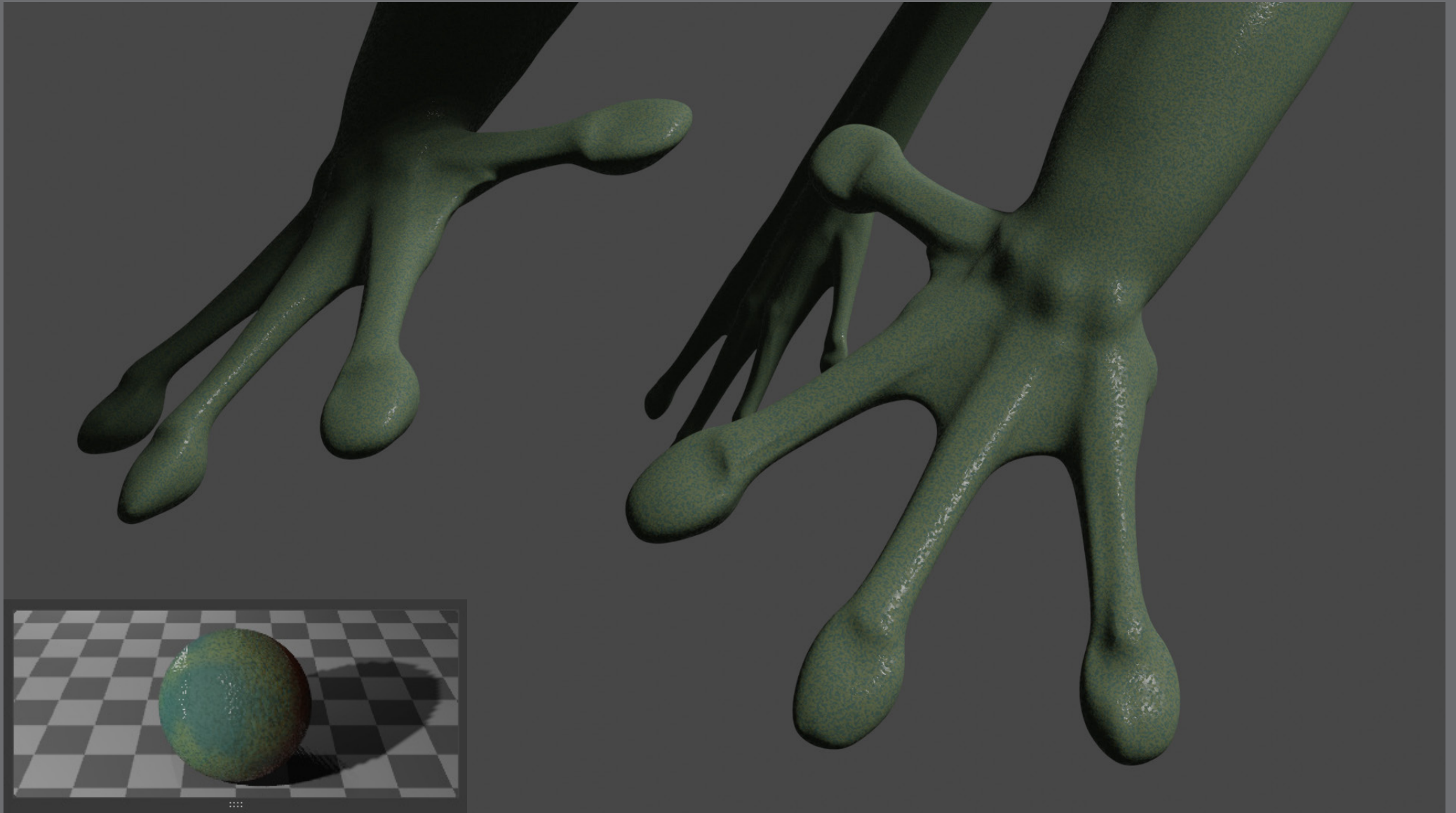
Solid

Material

Render

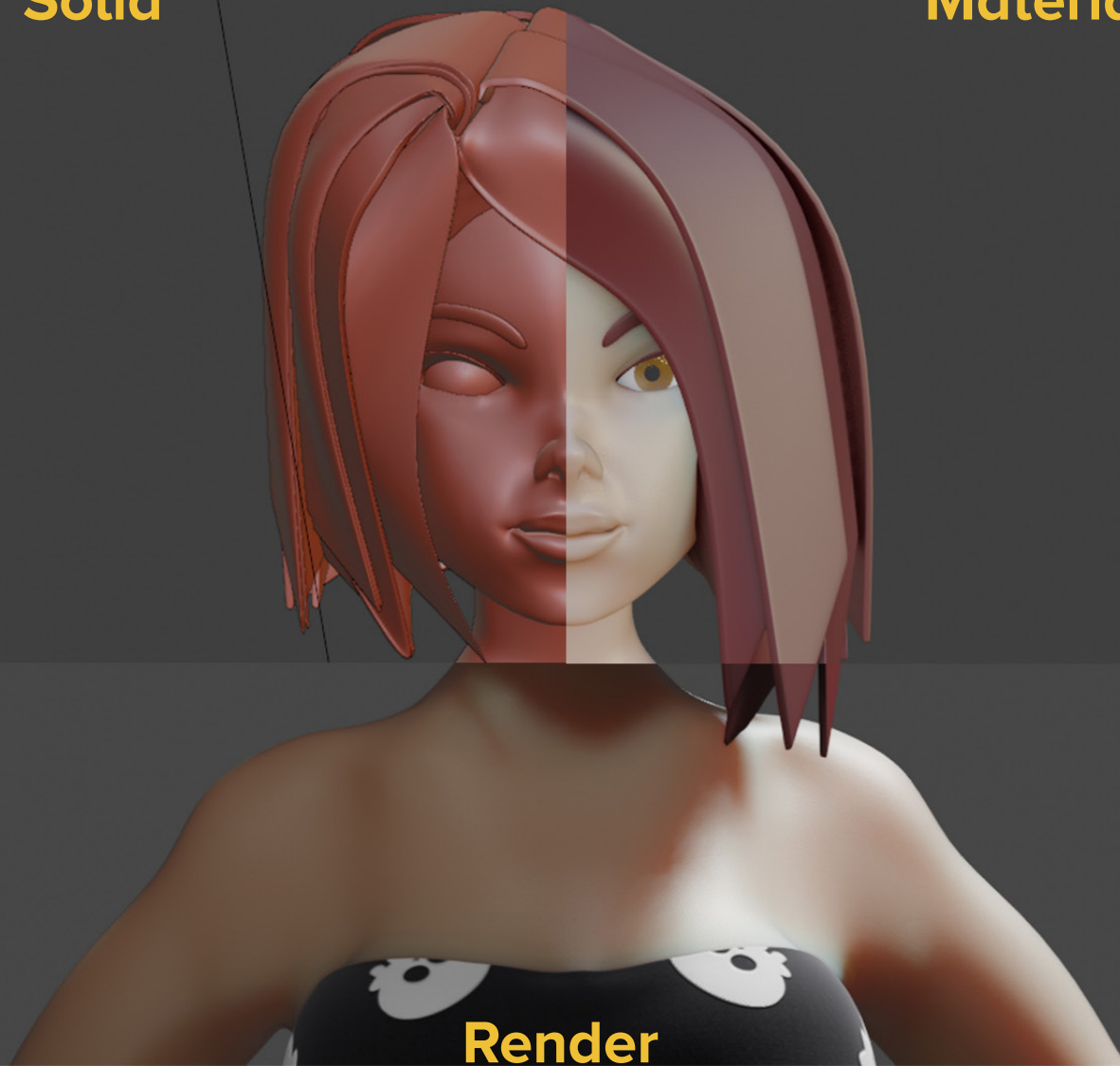




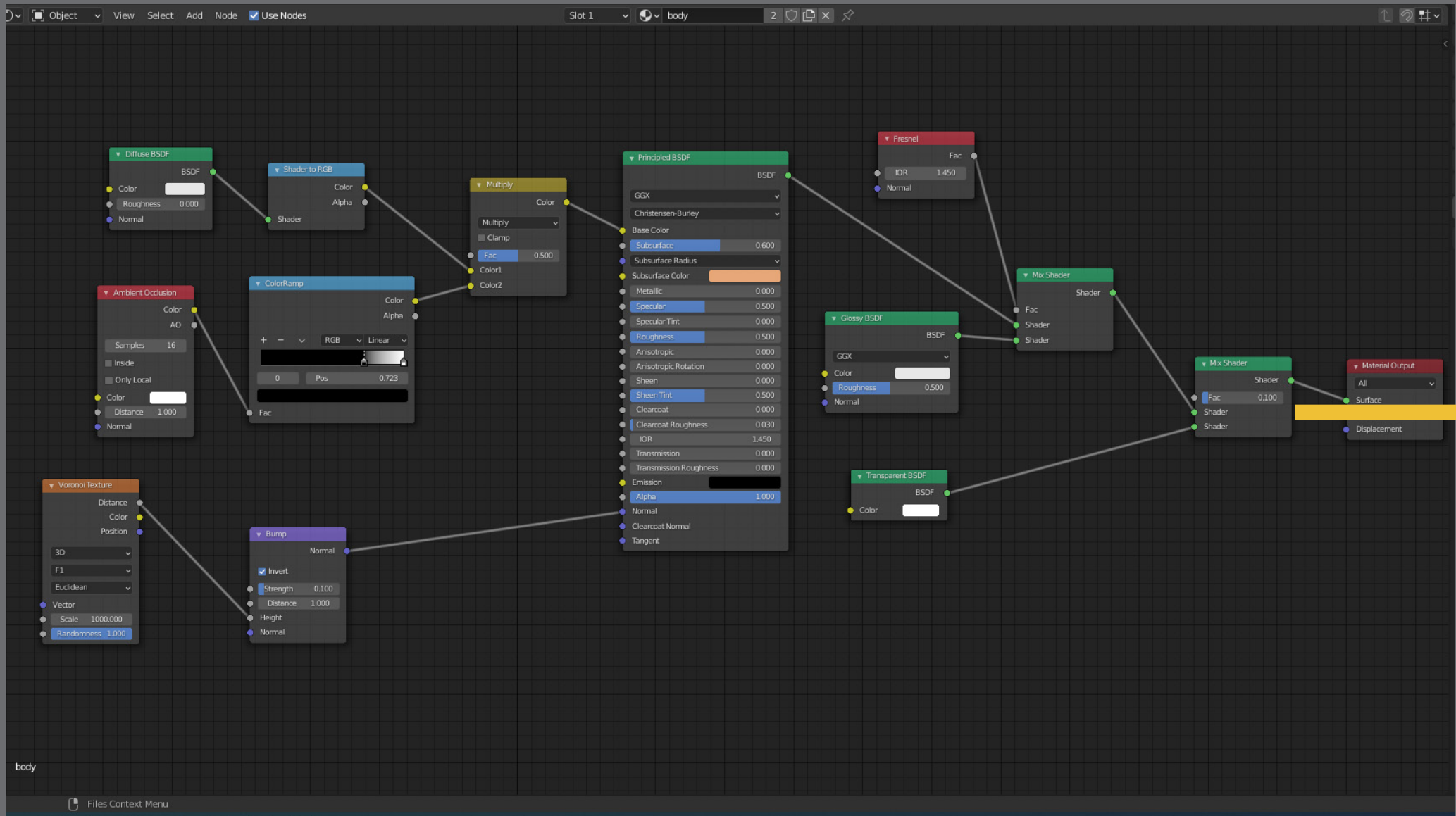


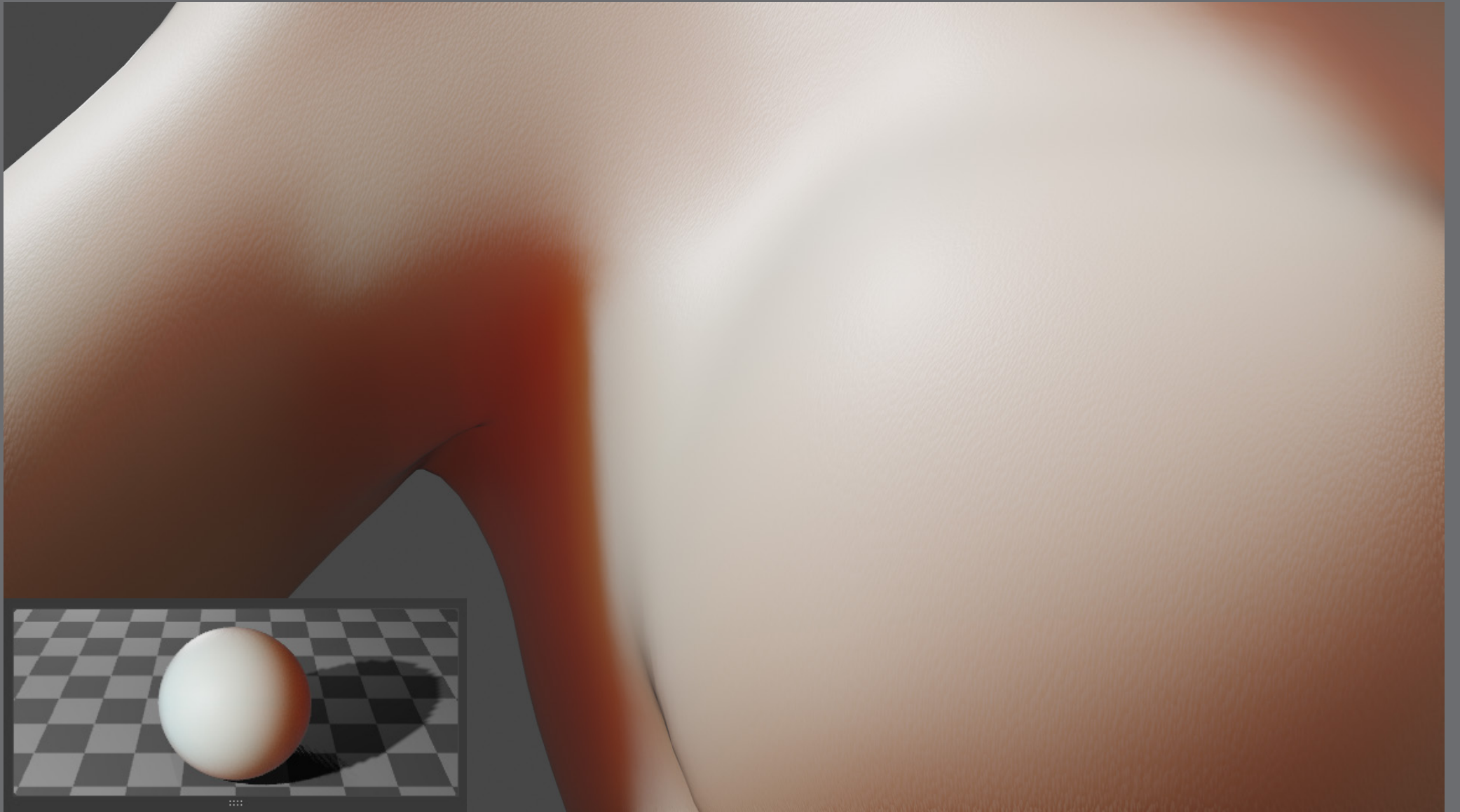
Solid

Material



Render



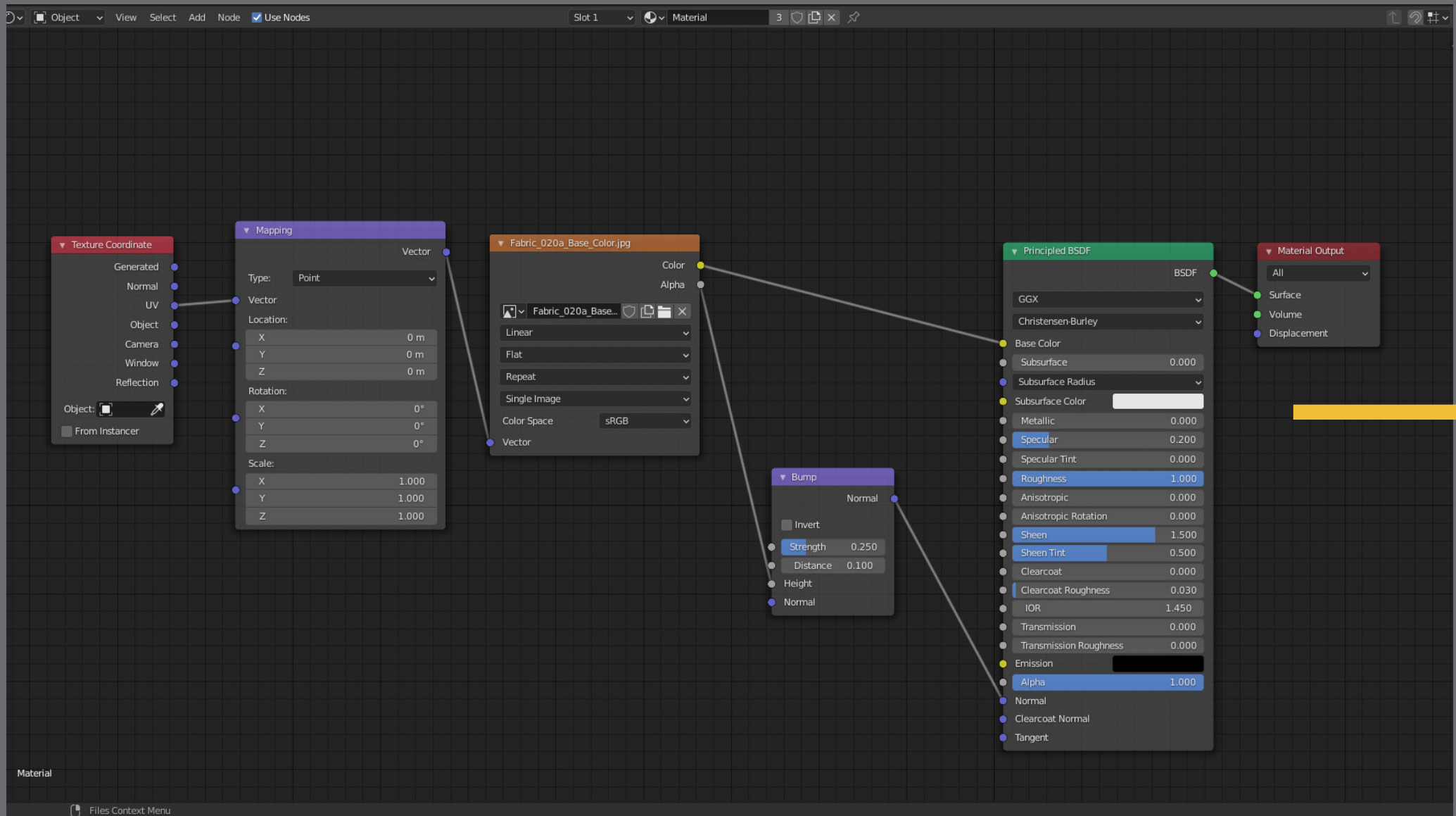


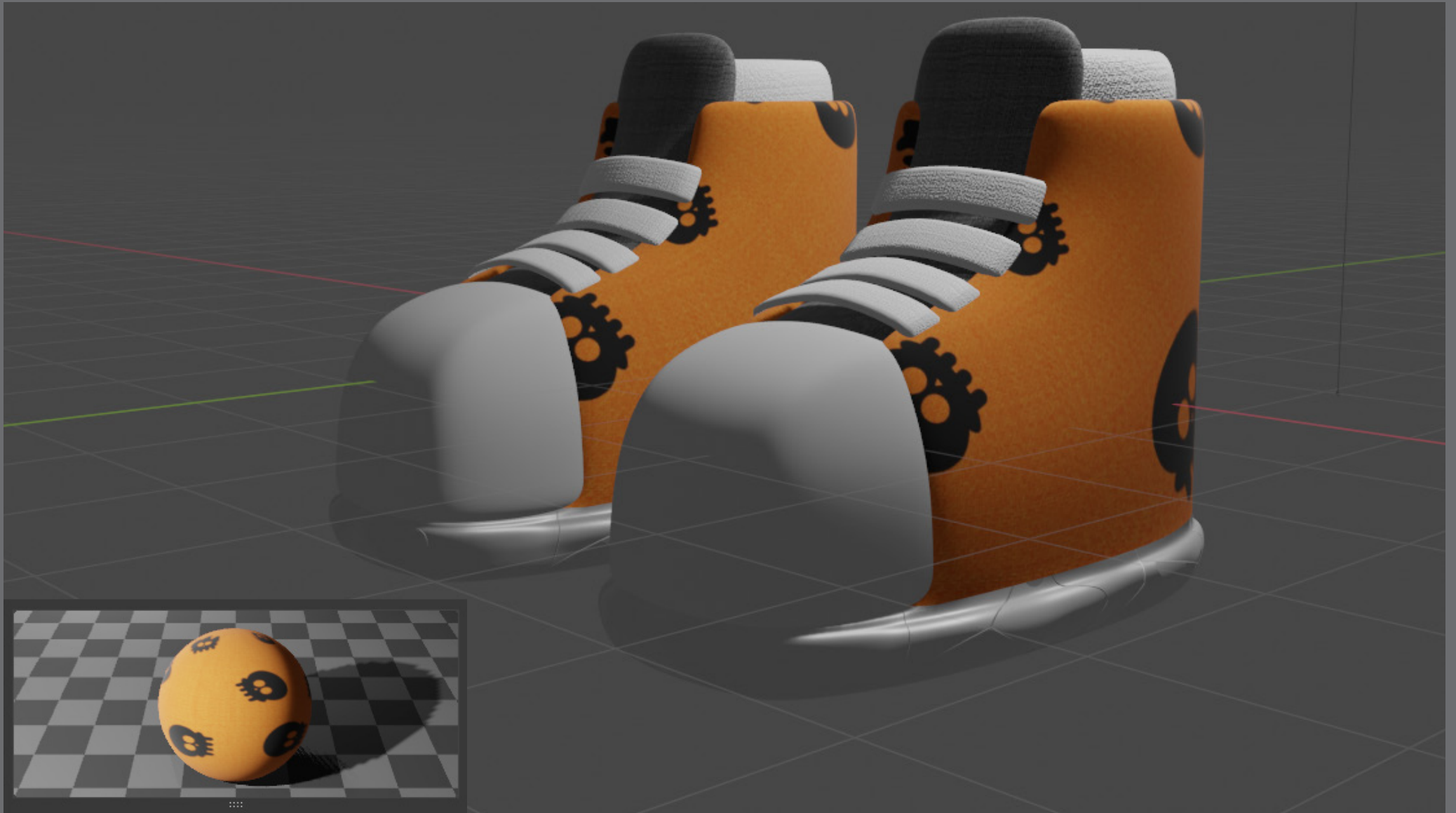
Solid

Material

Render



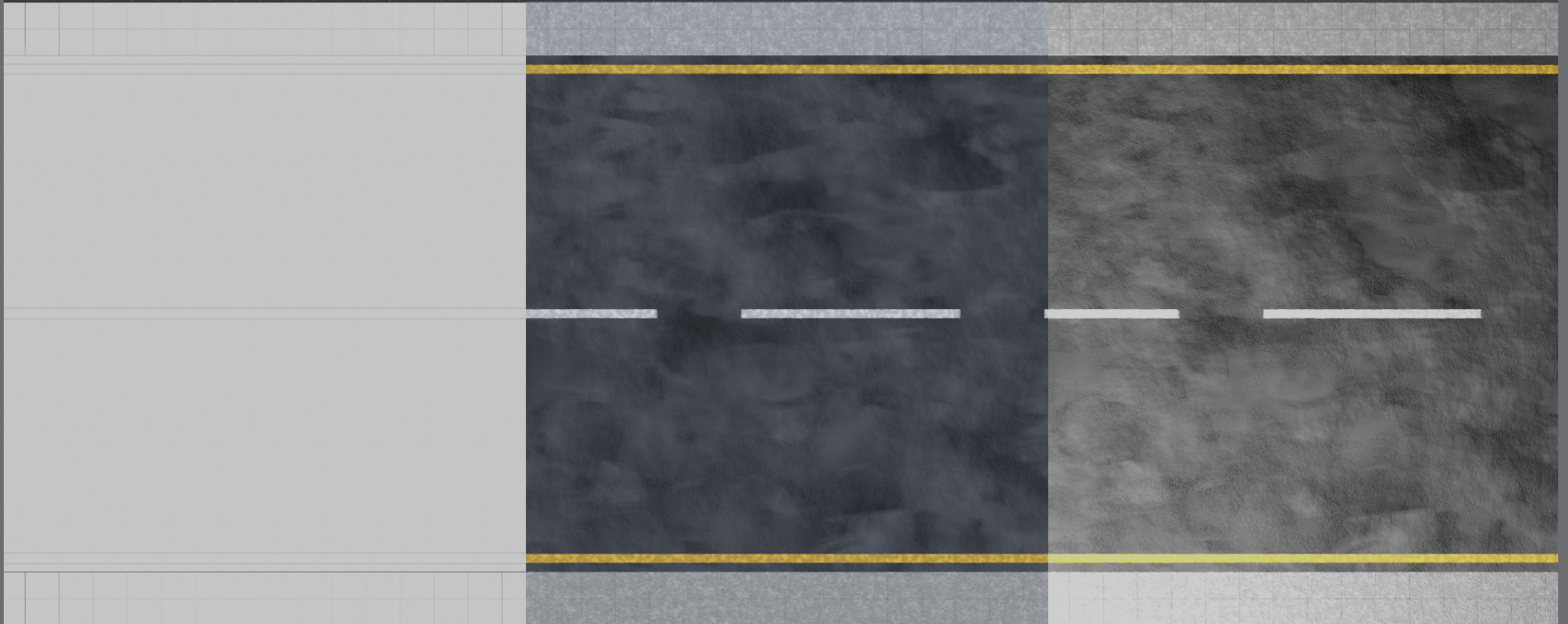


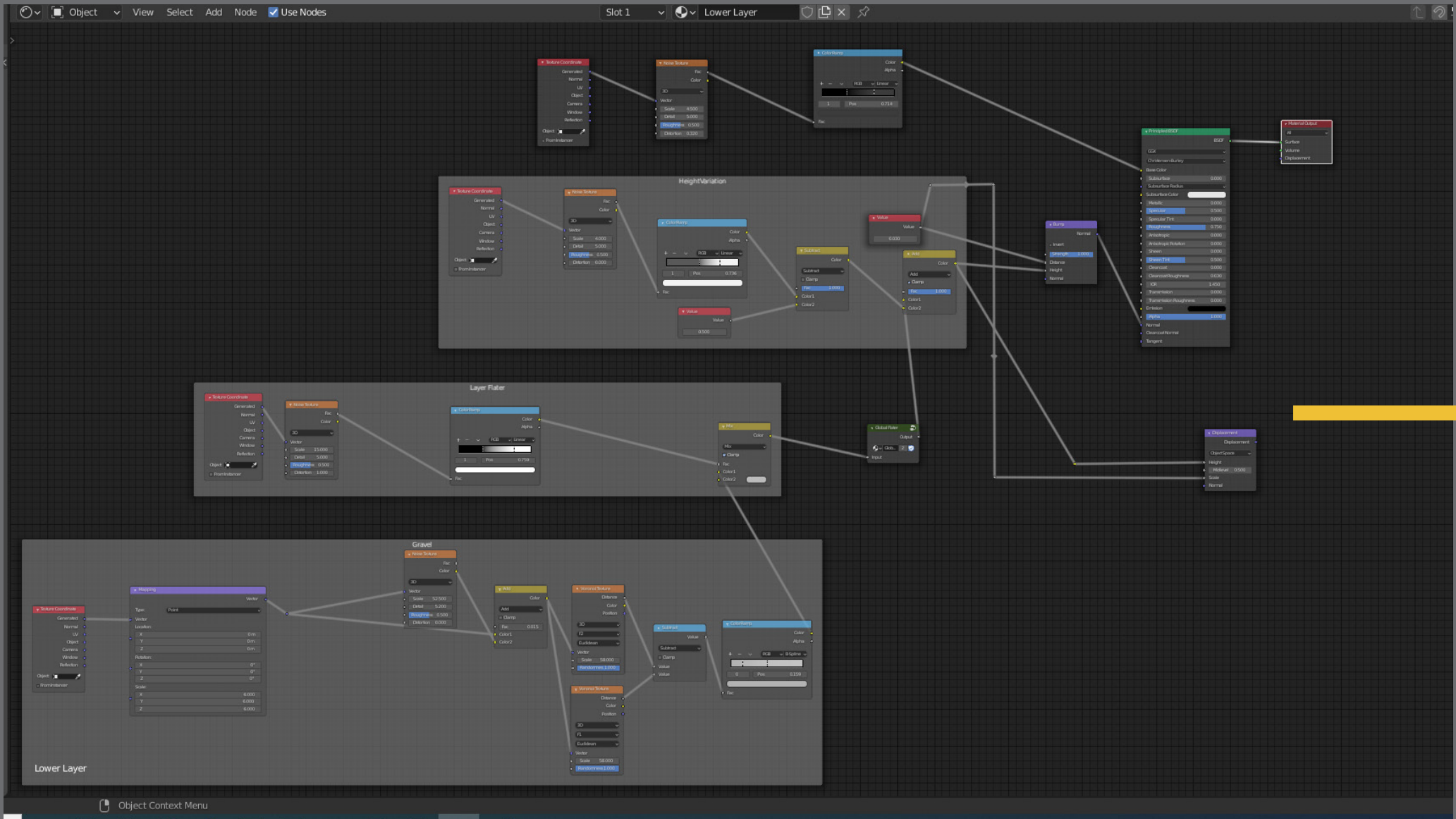


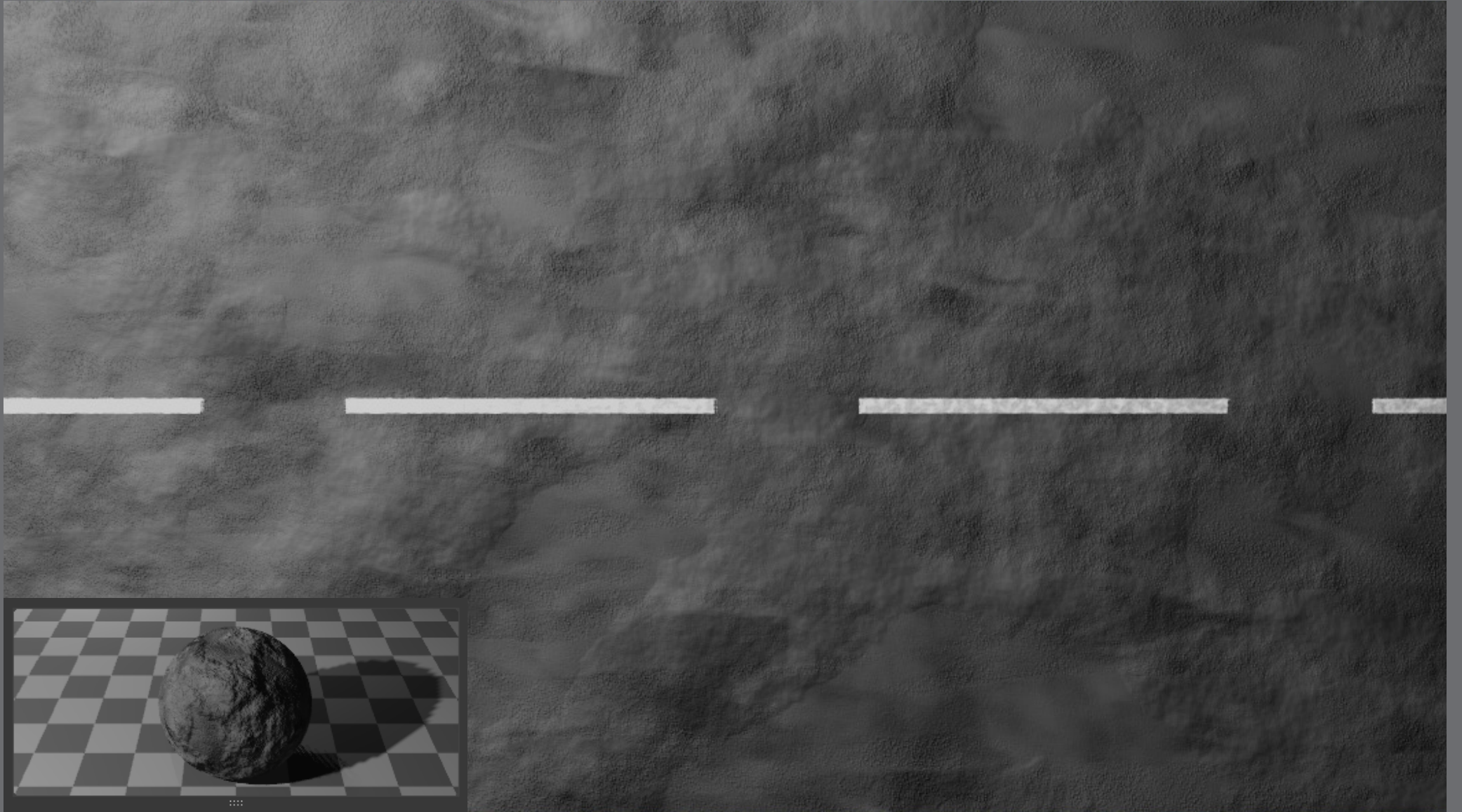
Solid

Material

Render



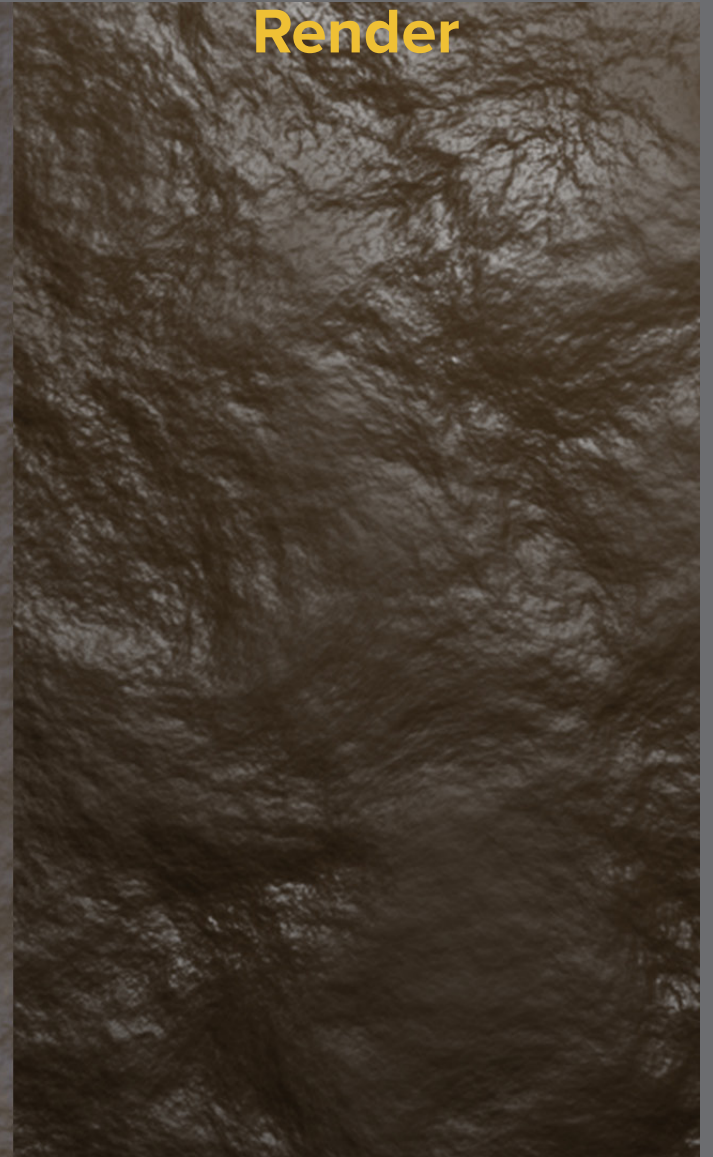
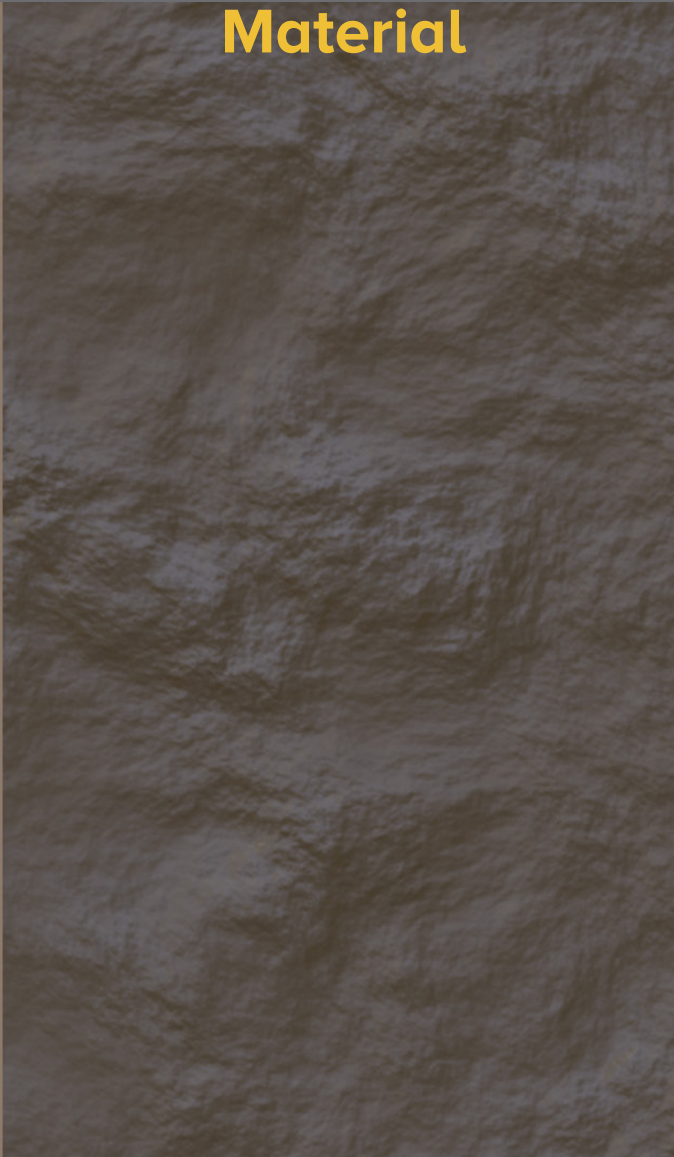


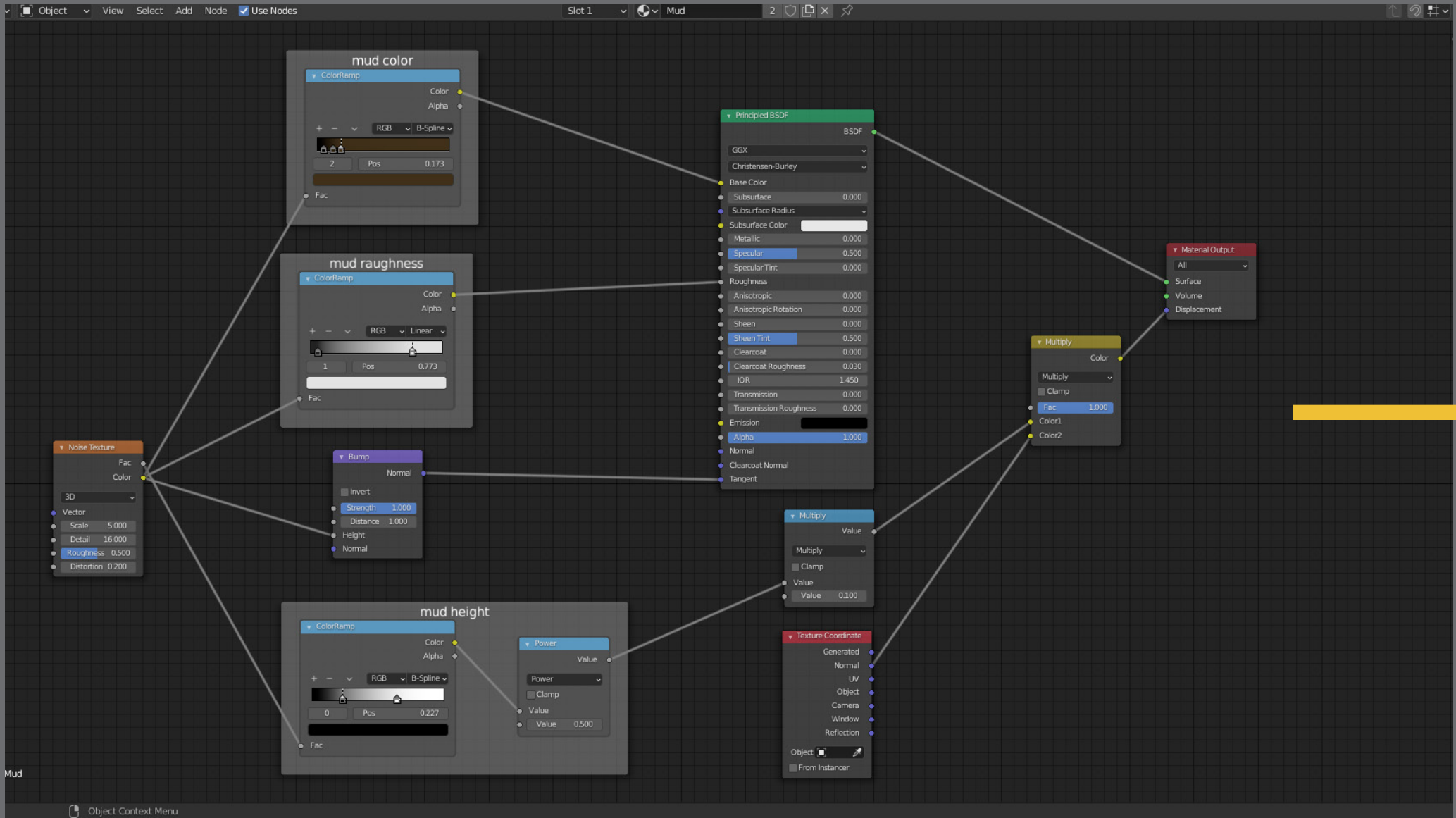


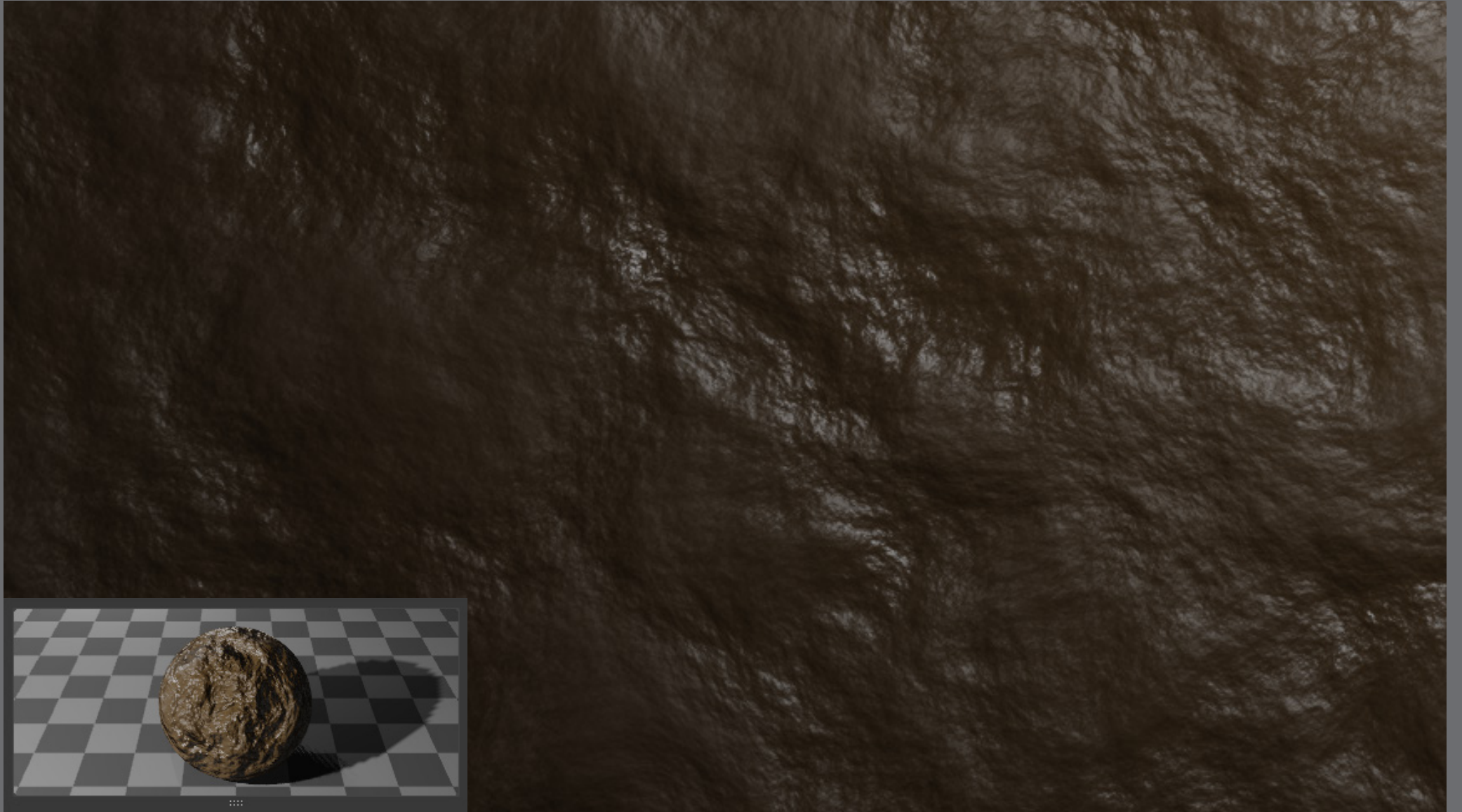
Solid

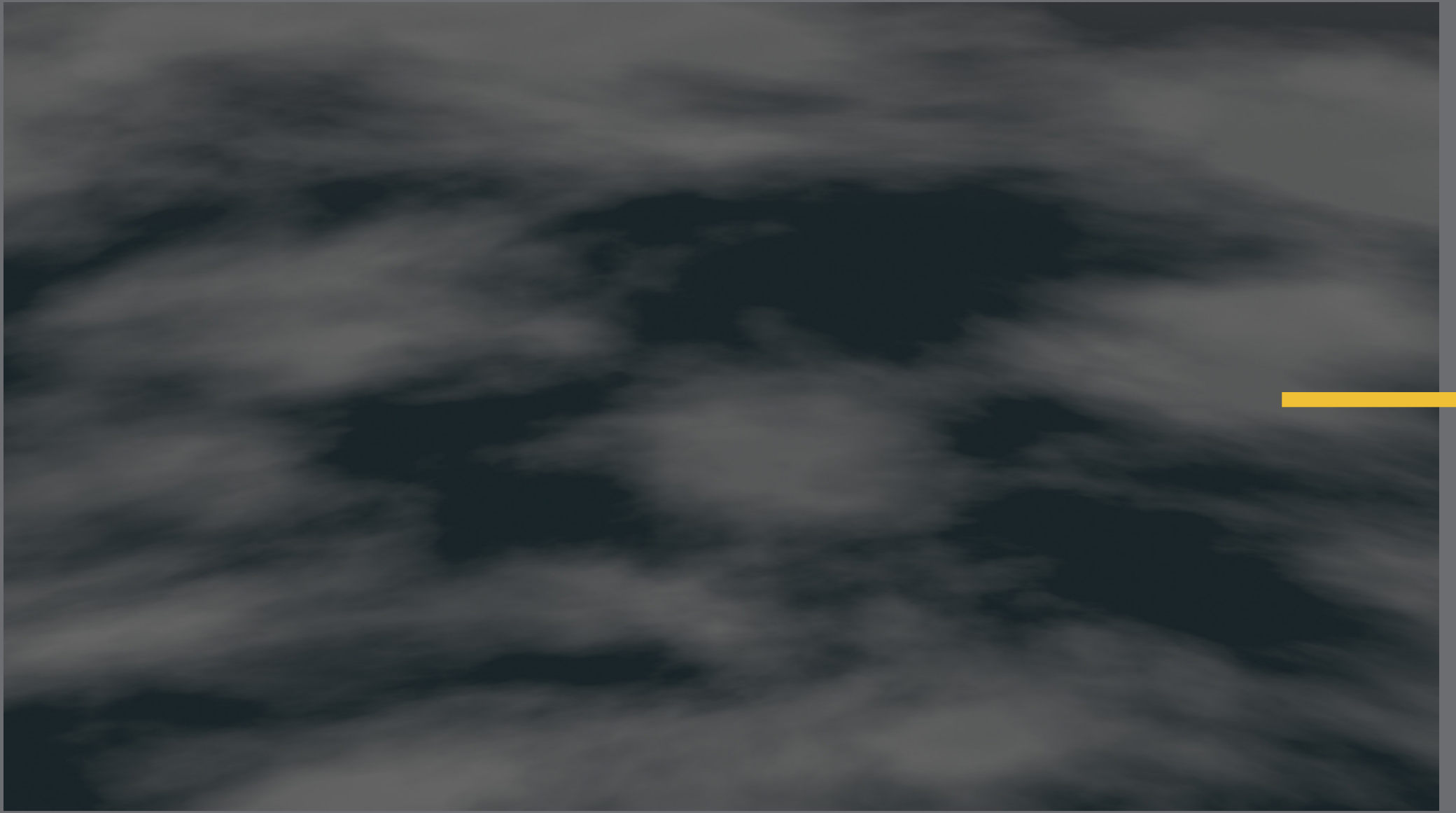
Material

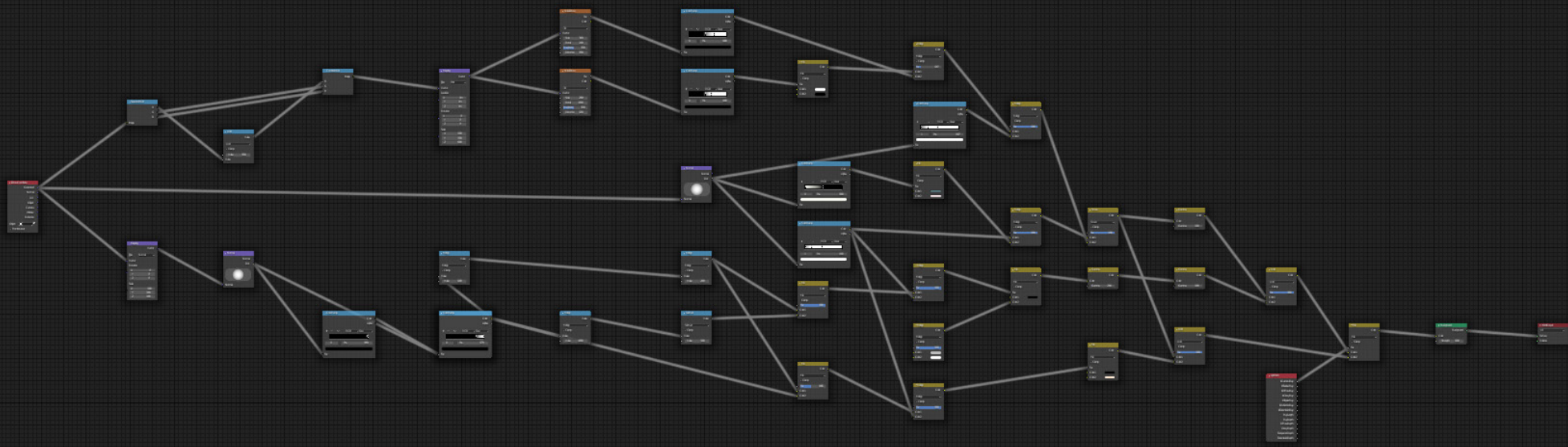
Render











Dynamic_1

Object Context: Menu

ΛΟΓΟΤΥΠΟ

ZERO : ROAD

Το συγκεκριμένο λογότυπο αποτελεί μια συνεχόμενη διαδικασία δοκιμών με απώτερο σκοπό την αποτύπωση της έννοιας τόσο του δρόμου αλλά και της ουσιώδης αποτύπωσης της καθολικής έννοιας της λέξης ZERO ROAD δηλαδή της εναρκτήριας δύναμης που δημιουργεί την κίνηση του δρόμου. Το εν λόγω λογότυπο απεικονίζει την λέξη ROAD δηλαδή ΔΡΟΜΟΣ μέσω της διακεκομμένης λευκής γραμμής που αποτελεί το κύριο μέσον που αποδίδει τον δρόμο. Επιπλέον στοιχεία που ενισχύουν τη έννοια του δρόμου και κατά συνέπεια της κίνησης των αυτοκινήτων, είναι ο κενός χώρος που σχηματίζεται νοητά από τα γράμματα O και R που θυμίζει τις λωρίδες του δρόμου. Τέλος το κύριο χρώμα που επιλέχθηκε είναι το άσπρο ως συνέπεια του κυρίαρχου στοιχείου της διαγραμμίσεως στους δρόμους, το κίτρινο - πορτοκαλί είναι μια ακόμα θεμιτή χρωματική επιλογή καθώς κυριαρχεί και αυτό στα χρώματα της οδικής σήμανσης. Το λογότυπο επίσης παρουσιάζεται σε χρωματισμούς του μαύρου ως αρνητικό χρώμα του άσπρου.



ΟΙ ΑΞΙΕΣ ΜΑΣ

Το λογότυπο αυτό δημιουργήθηκε με σκοπό να αλλάξει τα τεκταινόμενα σχετικά με τους θανάτους των ζώων στους αυτοκινητοδρόμους. Συνεπώς η ταινία και το λογότυπο διέπονται από τις ίδιες αξίες, αυτές της αλλαγής νοοτροπίας των νέων αλλά και των μεγαλύτερων. Στόχος μου λοιπόν είναι να προσελκύσω και να αλλάξω την νοοτροπία του κοινού στις ηλικίες κυρίως μεταξύ των 15-45 που πιστεύω ότι θα είναι και το κύριο κοινό της ταινίας (βλέπε διάγραμμα).

Ηλικιακές Ομάδες



ΜΕΓΕΘΗ ΛΟΓΟΤΥΠΟΥ

Ένα κύριο στοιχείο του λογότυπου είναι ότι πρέπει να είναι ευκρινές. Το μέγεθος του είναι κατά συνέπεια παράγοντας που καθορίζει την ευκρίνεια του, έτσι προκαθορίζουμε και δοκιμάζουμε τα διάφορα μεγέθη του ώστε να είναι ευκρινές και αναγνώσιμο χωρίς παραμορφώσεις κατά την σμίκρυνση ή μεγέθυνση.

ZERO : ROAD

ZERO : ROAD

ZERO : ROAD

ZERO : ROAD } Minimum

ZERO : ROAD

Road : End

ZERO ; ROAD

Röäd End

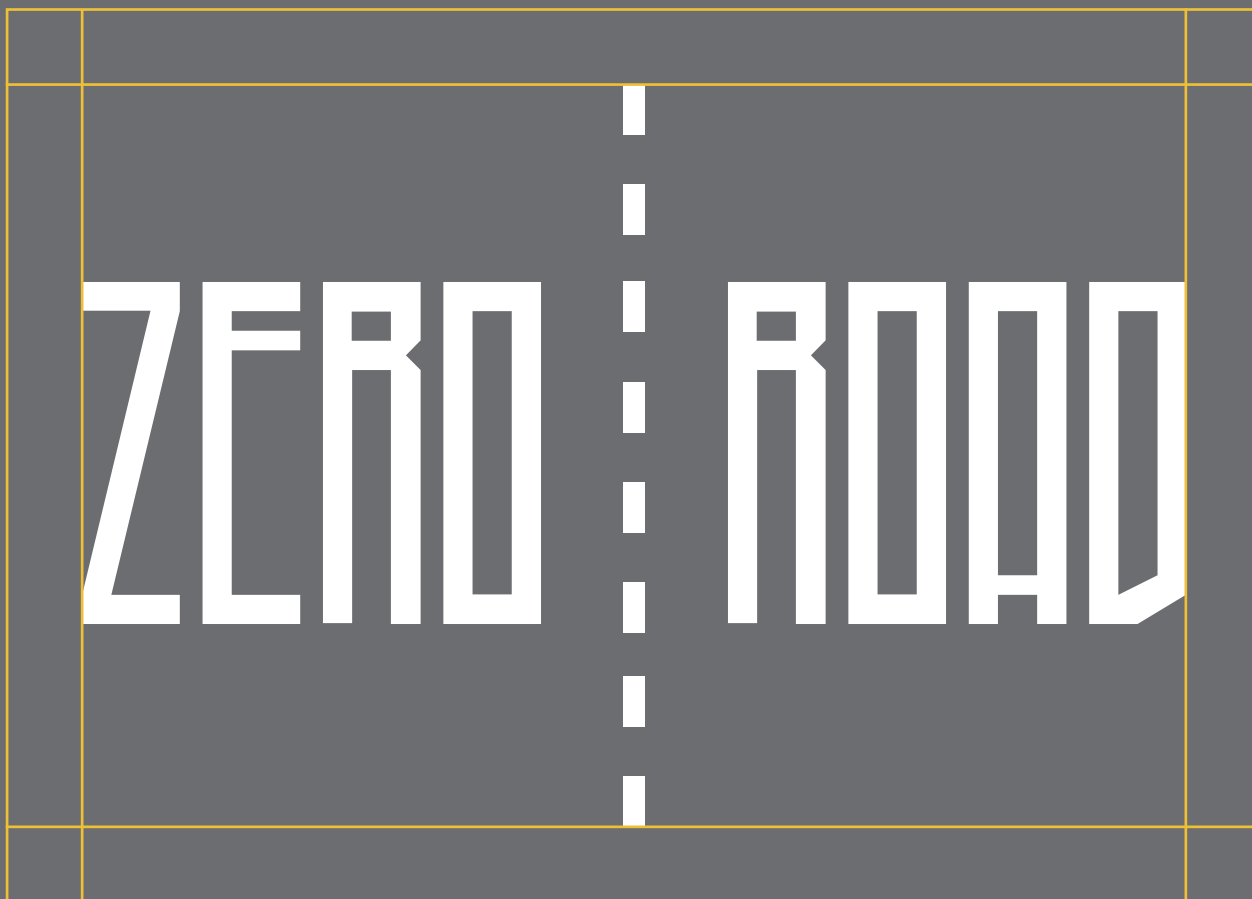
ΑΡΝΗΤΙΚΟ - ΘΕΤΙΚΟ ΛΟΓΟΤΥΠΟΥ

ZERO : ROAD

ZERO : ROAD

ΟΡΙΑ ΛΟΓΟΤΥΠΟΥ

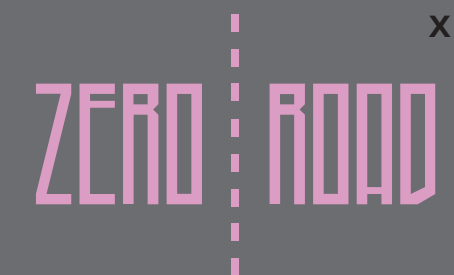
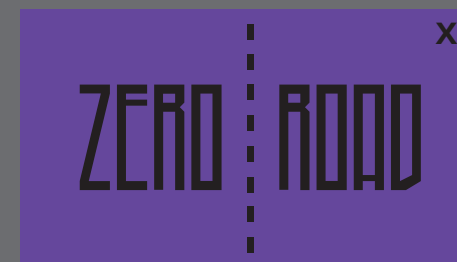
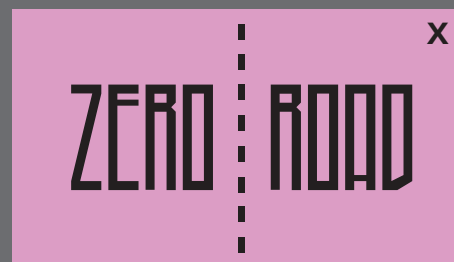
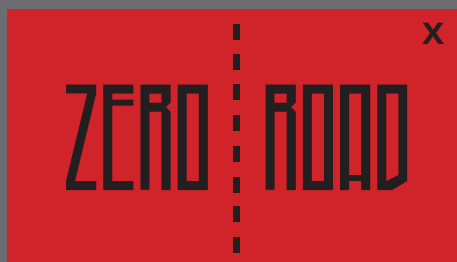
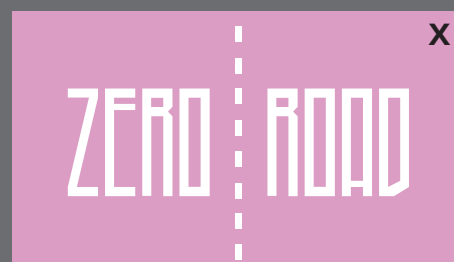
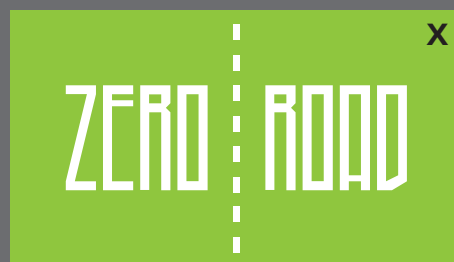
Στο σημείο τούτο αναλύω τις προδιαγραφές που φέρει το λογότυπο σε ότι αφορά τα επιτρεπόμενα όρια μεταξύ λογοτύπου και άλλων γραφικών στοιχείων, τα όποια καθορίζουν την δυνατότητα του λογοτύπου ώστε να είναι διακριτό σε σχέση με τον χώρο του στον δεδομένο τυπογραφικό – ψηφιακό χώρο.





ΑΠΑΓΟΡΕΥΣΕΙΣ

Εδώ αναφέρονται οι απαγορεύσεις σχετικά με το λογότυπο. Διευκρινίζεται ότι δεν είναι θεμιτό να παραβιαστεί ο χρωματικός κώδικας ο οποίος έχει προκαθοριστεί. Δεν μπορούμε επίσης να αφαιρέσουμε στοιχεία του λογότυπου για την εκάστοτε χρήση αν αυτά δεν έχουν προκαθοριστεί από τον δημιουργό.



ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΑ

Η γραμματοσειρά που επιλέχτηκε είναι Higher μια δωρεάν γραμματοσειρά χωρίς πατούρες. Ο λόγος που επέλεξα αυτήν την γραμματοσειρά είναι η καθαρή γεωμετρική της δομή και ο γεωμετρικός της χαρακτήρας που ταιριάζει με την αίσθηση της στιβαρής ασφάλτου.



ΧΡΩΜΑΤΙΚΕΣ ΠΑΛΕΤΕΣ



RGB: 255, 255, 255

CMYK: 0, 0, 0, 0

HEX: ffffff



RGB: 0, 0, 0

CMYK: 0, 0, 0, 100

HEX: 000000



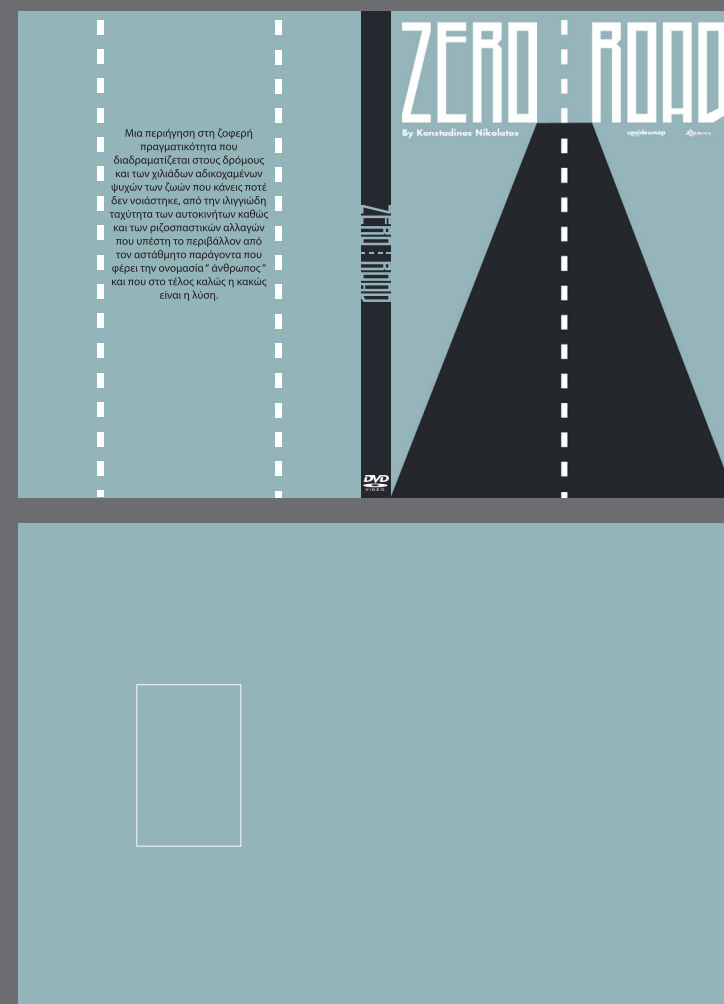
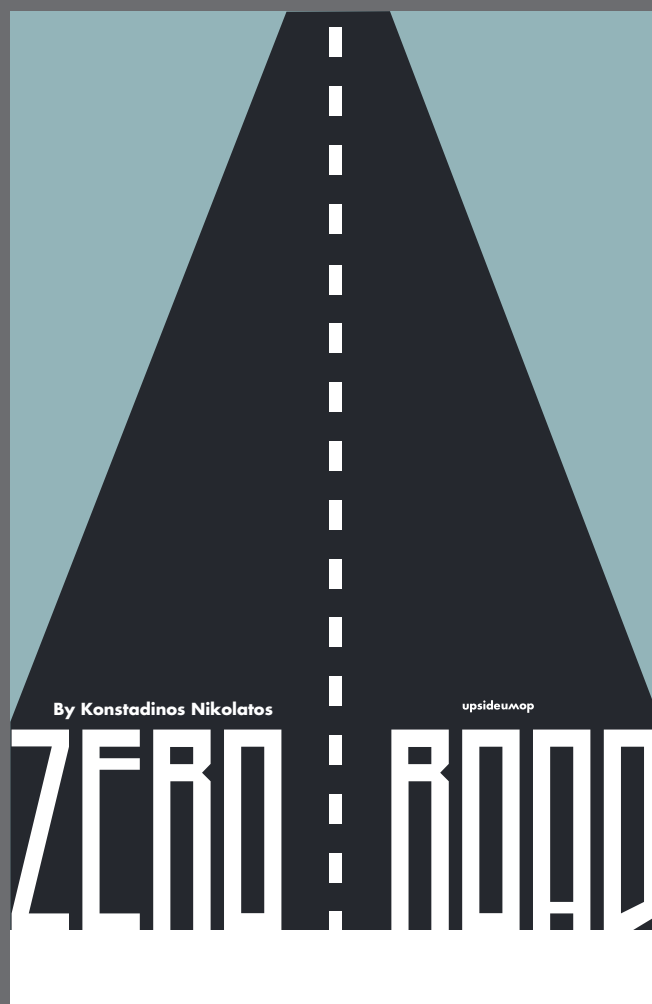
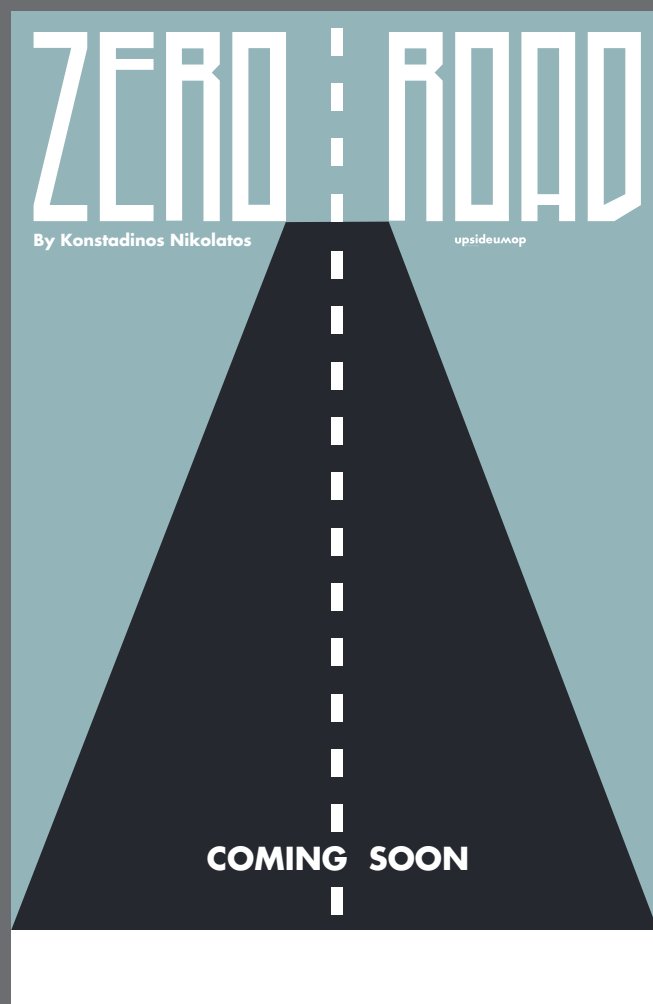
RGB: 239, 192, 53

CMYK: 7, 24, 92, 0

HEX: efc035

ΑΦΙΣΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΩΘΗΣΗ

Για την προώθηση της ταινίας δημιουργήθηκαν δυο παραλλαγές αφισών. Ο μινιμαλισμός επικρατεί ως κυρίαρχο στοιχείο σχεδιασμού, καθώς το λογότυπο εναρμονίζεται τέλεια με τις φόρμες του χώρου δημιουργώντας μια απλή αλλά συνάμα δυναμική αποτύπωση του δρόμου που σχηματίζεται από την σκούρα φόρμα και τις προεκτάσεις των γραμμών του λογοτύπου. Ένα ακόμα κομμάτι της προώθησης της ταινίας είναι το DVD cover που ακολουθεί και τον γενικό σχεδιασμό. Τέλος να επισημάνουμε ότι η χρωματική παλέτα που επιλέχθηκε έχει αποχρώσεις του λευκού, του γκρι και του γαλάζιου.



ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΚΕΙΜΕΝΑ

Payam Adib, Arash Naghdi. What is 3d modeling in animation and how should we start the workflow?

<https://dreamfarmstudios.com/blog/a-quick-guide-to-3d-modeling/>

Peter Lord Adam. To story board

<https://eclass.aegean.gr/modules/document/file.php/511373/%CE%94%CE%B9%CE%B1%CE%BB%CE%AD%CE%BE%CE%B5%CE%B9%CF%82/%CE%A4%CE%BF%20story%20board.pdf>

Η τροφή μας το φάρμακό μας. Πυγολαμπίδα: Το φως μες στο σκοτάδι

<https://www.proionta-tis-fisis.com/pygolampida-to-fos-mes-to-skotadi/>

Εφημερίδα «Η Καθημερινή» (2018). Βελανιδιά ή Δρυς. Το Ιερό Δένδρο των Αρχαίων Ελλήνων

https://thesecretrealtruth.blogspot.com/2018/10/blog-post_6776.html

Βάσω Φατούρου (2015). 32 Σύμβολα Τύχης και Δύναμης από όλο τον κόσμο!

<https://www.tsemperlidou.gr/basiliki-fatourou/society-relationships/32-simvola-tichis-ke-dinamis-apo-olo-ton-kosmo>

J. Arthur Thomson, M.A., LL.D. Outlines of Zoology (New York, NY: D. Appleton & Company, 1916)

ΕΙΚΟΝΕΣ

Keep Talking Greece Greek News in English, Blog, Wit & Drama (2019) Cute wild-boar piglets on land road night strolling in Nafpaktia (video)

<https://www.keeptalkinggreece.com/2019/06/01/wildboar-piglets-night-strolling-video/>

Το Ποντίκι Web (2021). «Εισβολές» αγριογούρουνων σε Εκάλη και Θεσσαλονίκη (Video)

<https://www.topontiki.gr/2021/05/10/isvoles-agriogourounon-se-ekali-ke-thessaloniki-video/>

https://www.youtube.com/watch?v=gCHPH4BEhhM&ab_channel=AkshayPandey

IMDb. Ο Νεροκότσυφας

https://www.imdb.com/title/tt5613056/?ref_=tt_mv_close

ClipArt ETC. Frog Skeleton

https://etc.usf.edu/clipart/48000/48072/48072_frog_skele.htm

Ibseedintorni (2017). Il potenziale d'azione dei muscoli
<https://ibseedintorni.com/2017/01/30/il-potenziale-dazione-dei-muscoli/>

Nick. Easy Drawing Tutorial
<https://nl.pinterest.com/pin/753649318864166336/>

My_Photo_Pics (2020). Πυγολαμπίδες ή κωλοφωτιές
https://myphotopic.blogspot.com/2020/07/blog-post_46.html

Stephen M. Reilly, Stephane J. Montuelle, Andre Schmidt, Emily Naylor, Michael E. Jorgensen, Lewis G. Halsey, Richard L. Essner Jr (2015). Conquering the world in leaps and bounds: hopping locomotion in toads is actually bounding
<https://besjournals.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/1365-2435.12414>

Cameron Hill (2019). The impact of pelvic lateral rotation on hindlimb kinematics and stride length in the red-legged running frog, *Kassina maculata*
https://www.researchgate.net/figure/Data-collection-and-model-construction-Demonstration-of-the-name-and-position-of-all_fig1_332934808

Thomas Lalande. Girl sculpt Thomas Lalande
<https://www.artstation.com/artwork/reD1O>

JD Styles. Ginger Hair
<https://www.artstation.com/artwork/rdw22>

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

Jameson Dow (2020). Tesla Model Y specs: We finally know how big it is
<https://electrek.co/2020/03/13/tesla-model-y-specs-we-finally-know-how-big-it-is/>

Στις εικόνες που δεν αναγράφεται το link και δεν είναι δημιουργημένες απο εμένα είναι κατεβασμένες δωρεάν απο το pixabay.

THE : END