



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ

ΣΧΟΛΗ : ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

ΤΜΗΜΑ : ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Πτυχιακή/ Διπλωματική Εργασία

Τίτλος εργασίας

Μέδουσα

Συγγραφέας

Αθηνά Παρασκευή Κολοφωτιά

ΑΜ:

17001

Επιβλέπων:

Σπυρίδων Σιάκας

Αθήνα, Ιούλιος 2022



UNIVERSITY OF WEST ATTICA

**SCHOOL : APPLIED ARTS &
CULTURE**

**DEPARTMENT : GRAPHIC DESIGN AND VISUAL
COMMUNICATION**

Diploma Thesis

Title

Medusa

Student name and surname:

ATHINA PARASKEVI

KOLOFOTIA

Registration Number:

17001

Supervisor name and surname:

SPYRIDON SIAKAS

Athens, July 2022



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ

ΣΧΟΛΗ : ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

ΤΜΗΜΑ : ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Τίτλος εργασίας

Medusa : Σχεδιασμός video game

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

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

Α/α	ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΑΔΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΥΠΟΓΡΑΦΗ
	ΣΙΑΚΑΣ ΣΠΥΡΙΔΩΝ	ΑΝ. ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ	
	ΧΡΗΣΤΙΔΗΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ	ΛΕΚΤΟΡΑΣ	
	ΤΣΙΑΡΑ ΕΙΠΕΛΝΤΑΟΥΕΡ ΜΑΡΘΑ	ΛΕΚΤΟΡΑΣ	

Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής
Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας
Ακαδημαϊκό έτος 2021-2022

MEDUSA



Περιεχόμενα

A) Εισαγωγή

1. Συνοψη / Longline
2. Ταυτότητα εργασίας
3. Ιδέα
4. Ιστορία

B) Έρευνα / References

1. Αρχαιολογικά στοιχεία
2. Βιντεοπαιχίδια κοινά

Γ) Γραφιστικός σχεδιασμός

1. Λογοτύπο
2. Γραμματοσειρές
3. Χρωματική παλέτα
4. UI (user interface)
5. Προωθητικά στοιχεία

Δ) Δημιουργία 3D

2. 3D Models
3. Textures

E) Animation

1. Animation χαρακτήρων
2. Trailer

ΣΤ) Βιβλιογραφία

Εισαγωγή

Longline

Ένα παιχνίδι ευαθητοποίησης /εξερεύνησης / δράσης, που εξελίσσεται χρονικά ύστερα απο τον θάνατο του μυθολογικού πλάσματος, της Μέδουσας

Σύνοψη

Το παιχνίδι ανήκει στη κατηγορία τρίτου προσώπου,με τον παίκτη να κινείται σε αρχαία περιβάλλοντα, προσπαθώντας να ξεπεράσει εμπόδια, να αντιμετωπίσει τους κινδύνους και να εξερευνήσει μέσω ιστοριών. Το σενάριο είναι προιόν μυθοπλασίας με βάση τον γνωστό μύθο της Μέδουσας και με το κίνημα που προέκυψε ύστερα απο το θάνατό της, Ο παίκτης καλείται να περιηγηθεί στο αρχαίο κόσμο με σκοπό την δικαίωση των αδικημένων και την αποκατάσταση των κοινωνικών ανισοτήτων

Σκοπό αποτελεί η αλλαγή της οπτικής της Μέδουσας απο το αποτρεπτικό τέρας της αρχαιότητας σε ένα πλάσμα που υπήρξε θύμα. Επαναπροσδιορίζεται ως σύμβολο θριάμβου για τα θύματα σεξουαλικής επίθεσης και η επόμενη γενιά μάχεται για εκείνη και για όλους και όλες. Στόχος του παιχνιδιού είναι η ευαισθητοποίηση των ατόμων και ιδιαίτερα των νέων και μελλοντικών στελεχών της κοινωνίας για θέματα κοινωνικής μέριμνας και αφύπνισης, γύρω απο ζητήματα φύλου και για βία κατά των γυναικών.Για αυτόν το λόγο το target group αφορά κυρίως ενήλικες, λόγω πιθανού βίαιου περιεχομένου και απρεπών ιστοριών

Ταυτότητα πτυχιακής εργασίας

Η πτυχιακή εργασία αφορά την παρουσίαση των σταδίων σχεδιασμού ενός ψηφιακού παιχνιδιού και όλων των επιμέρους στοιχείων του (σχεδιασμός περιβάλλοντος (environment design) / δημιουργία μοντέλων [3d Modeling] / γραφιστική επιμέλεια / προώθηση), με κύριο στόχο την διαδραστική αφήγηση

Προγράμματα που χρησιμοποιήθηκαν :



Blender:

- 1.Σχεδιασμός 3D μοντέλων
- 2.Δημιουργία Textures
- 3.Δημιουργία βιβλιοθήκων με movements
- 4.Rendering animations



Adobe Xd:

- 1.Σχεδιασμός Uι περιβάλλοντος
- 2.Prototype



After Effects:

- 1.Οργάνωση των rendered κλιπ
2. Μοντάζ βίντεο



Illustrator:

- 1.Σχεδιασμός λογοτύπου
- 2.Σχεδιασμός αφίσων
- 3.Σχεδιασμός αυτοκόλλητων

Η ΙΔΕΑ

Η ιδέα του παιχνιδιού προήλθε από ένα άγαλμα που απεικονίζει την Μέδουσα να κρατά το κεφάλι του Περσέα ενώ στον μύθο της Μέδουσας ο Περσέας είναι αυτός που κρατά το κεφάλι της Μέδουσας. Το γλυπτό αυτό του Luciano Garbatì, στήθηκε έξω από το Collect Pond Park στη Νέα Υόρκη και απέναντι από το δικαστήριο της πόλης στο πλαίσιο του προγράμματος 'Arts in the Parks'.

Ο λόγος; Στην ιστορία της τέχνης, βλέπουμε την αναπαράσταση του μύθου του Περσέα και της Μέδουσας όπως ακριβώς τον γνωρίζουμε: με αγάλματα του Περσέα να κρατούν το κεφάλι της Μέδουσας. Αυτή τη φορά όμως, ο μύθος ανατρέπεται και η Μέδουσα κρατάει το κεφάλι του Περσέα. Γιατί όμως το αμφιλεγόμενο αυτό άγαλμα αποτέλεσε είδωλο του φεμινισμού και των θυμάτων σεξουαλικής κακοποίησης; Το άγαλμα άρχισε να γίνεται viral το 2018, όταν το κίνημα #MeToo ήταν στο επίκεντρο.



Η ΙΣΤΟΡΙΑ

Η μυθολογία παρουσιάζει τη Μέδουσα, μια πανέμορφη ιέρεια της Αθηνάς, να βιάζεται μέσα στον ιερό χώρο της θεάς από τον Ποσειδώνα. Η Αθηνά, μην μπορώντας να τα βάλει με τον Ποσειδώνα, τιμωρεί τη Μέδουσα, μετατρέποντάς την σε τέρας. Όποιος την κοιτούσε, πέτρωνε. Έπειτα, η Αθηνά και ο Ποσειδώνας βοηθούν τον Περσέα να την αποκεφαλίσει.

Η ιστορία μας ξεκινά μετά τον αποκεφαλισμό της Μέδουσας από τον Θησέα, καθώς από το κεφάλι του 'τέρας' γεννήθηκε η Χρυσάωρ και ο Πήγασσος. Ο Θησέας μαθαίνοντας αργότερα την πραγματική ιστορία της Μέδουσας, αποφασίζει να μεγαλώσει ο ίδιος τα παιδιά της καθώς επίσης και να τα διδάξει το πως να πολεμάνε και να τους μάθει την πραγματική ιστορία της μητέρας τους. Στο παιχνίδι ο ήρωας μας ξεκινά το ταξίδι όχι μόνο για την αποκατάσταση της τιμής της Μέδουσας αλλά και για την προάσπιση όλων των προσώπων που έχουν πέσει θύματα κατά της γενετήσιας ελευθερίας τους.

Έρευνα / References

Αισθητική επιρροή (μέσω έρευνας)

Το παιχνίδι της εργασίας μας εκφράζεται χρονικά και ως περιβάλλον στην Αρχαία Ελλάδα (αν και μυθολογικά).

Αποτελεί σημαντικό στοιχείο όλα τα στοιχεία και τα τοπία του να είναι ιστορικά ορθά και να ταιριάζουν με την αίσθηση της εποχής που θέλουμε να αποδώσουμε. Καθώς ο θεατής εάν το επιθυμεί μπορεί να μάθει για τα μέρη και τα όπλα της εποχής. Έτσι λοιπόν ερευνώντας την τότε εποχή μέσω της μυθολογίας, η έρευνα αποκτά βάθος και το παιχνίδι μας δίνει την αίσθηση του αρχαίου κόσμου. Πρώτα βήματα της έρευνας είναι η συλλογή υλικού και η δημιουργία 'moodboards', ως προς την σχεδιαστική προσέγγιση στα εξής στοιχεία :

A. Τα περιβάλλοντα (τοποθεσίες - φύση)

B. Την αρχιτεκτονική (ναοί - δρόμοι)

Γ. Την ένδυση (καθημερινή - πολεμική)

Δ. Εξοπλισμός

A. Τα περιβάλλοντα (τοποθεσίες - φύση)

1. Το σπήλαιο των λιμνών στην Αχαΐα.



2. Σκιάδι Κιμώλου



3. Πέτρινο δάσος στα Ζαγοροχώρια



4. Ηφαιστικές πέτρες στην Λίμνο

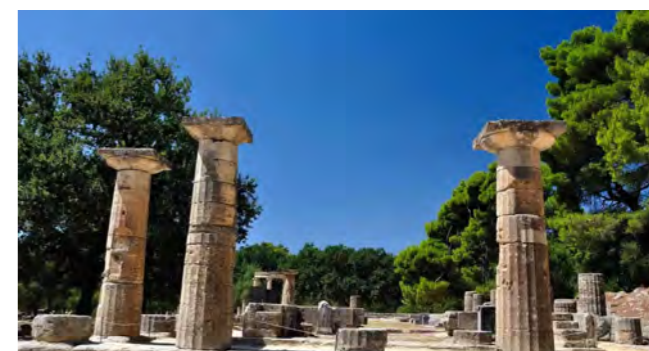


B. Αρχιτεκτονική (ναοί - δρόμοι)

1. Η Μέδουσα στο ναό της Αρτέμις, Κέρκυρα



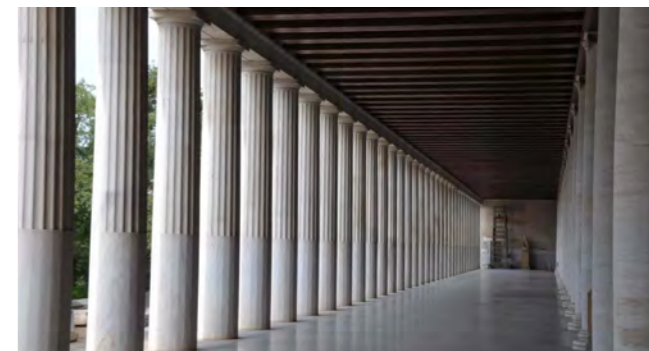
2. Ναός Ήρας, Ολυμπία



3. Ακρόπολη, Αθήνα



4. Στοά Αττάλου, Πεντέλη



Γ. Ένδυση

1. Αρχαίες ελληνικές ανδρικές ενδυμασίες



3. Λεπτομέρεια μωσαϊκού από Κασάλ της Σικελίας, που απεικονίζει στην μέση γυναίκα με στροφόιο και περιζύμα



2. Χαρακτηριστικές ενδυμασίες: 1 Ταξιδιώτης – 2,3 Γυναικείες ενδυμασίες – 4 Βασιλέας – 5,6 Νεόνυμφοι – 7 Γυναίκα με καλάθι – 8 Ιέρεια της Δήμητρας



4. Αρχαιοελληνικές κομμώσεις



Δ. Όπλα

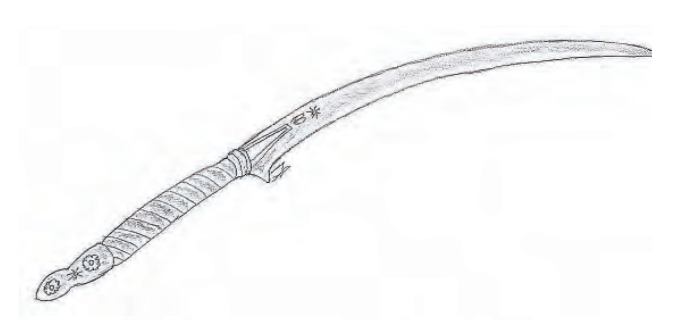
1. Η θεά Αθηνά (δεξιά) με αιγίδα και γοργόνειο, οπλισμένη με περικεφαλαία, δόρυ και ασπίδα, περ. 500 π.Χ.



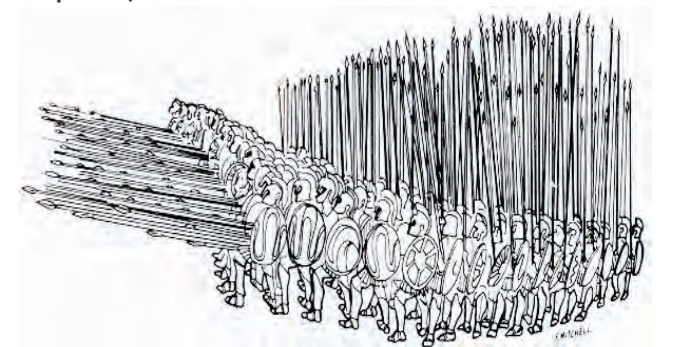
3. Greek kopis, 5th–4th centuries BC, iron, Metropolitan Museum of Art



2. Ρομφαία

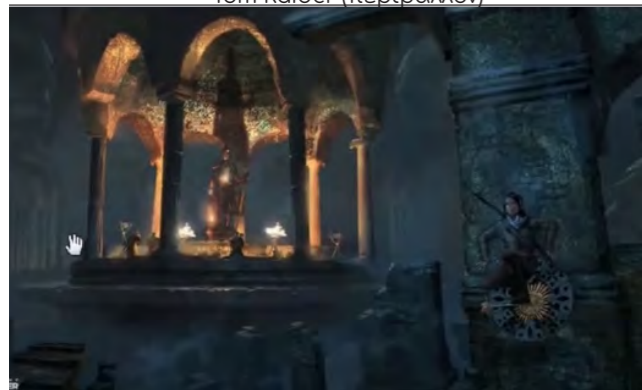


4. Μια μακεδονική φάλαγγα οπλισμένη με σάρισσες

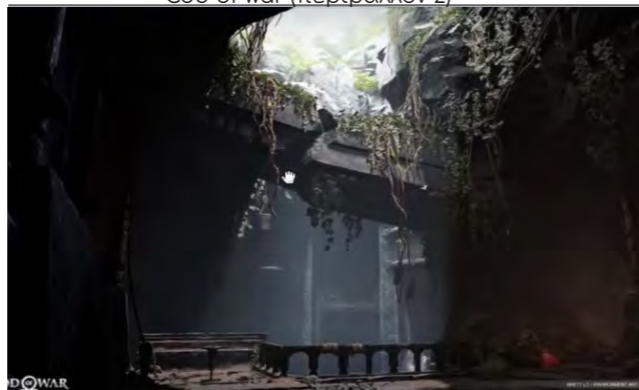


Αισθητική επιρροή (μέσω βιντεοπαιχνιδίων)

Tom Raider (περιβάλλον)



God of war (περιβάλλον 2)



Assassin's Creed Odyssey (Χαρακτήρες)



A. Shadow of the Tom Raider :
Ημερομηνία κυκλοφορίας : 12 Σεπτεμβρίου 2018
Σειρά : Tom Raider
Εκδότης : Square Enix
Είδος : Δράσης / περιπέτειας / πάλης

B. God of War :
Ημερομηνία κυκλοφορίας : 20 Απριλίου 2018
Σειρά : God of War
Εκδότης : Sony Entertainment
Είδος : Δράσης / περιπέτειας / πάλης

Γ. Assassin's Creed Odyssey :
Ημερομηνία κυκλοφορίας : 1 Οκτωβρίου 2020
Σειρά : Assassin's Creed
Εκδότης : Ubisoft Entertainment
Είδος : Περιπέτειας / πάλης

Γραφιστικός σχεδιασμός

Brand παιχνιδιού

Κατόπιν έρευνας για το περιεχόμενο του παιχνιδιού, επόμενο βήμα αποτελεί η δημιουργία μιας γραφιστικής ταυτότητας, που θα υπάρχει γύρω απο αυτό και είναι εισαγωγή στα στάδια του συνολικού σχεδιασμού του. Η συλλογή “references” και η δημιουργία “moodboards” βοηθά στην κατανόηση του στύλ του και του μηνυμάτος του. Το λογότυπο, ως πρώτο στοιχείο που θα δει ο θεατής, είναι το κομβικό, ενώ το ui του είναι αυτό που θα περιηγηθεί πριν ξεκινήσει να παίζει. Τέλος, τα στοιχεία προώθησης, όπως αφίσα, είναι αυτά που θα τον ‘προσκαλέσουν’ να ξεχωρίσει και να διαλέξει το παρόν παιχνίδι ανάμεσα σε άλλα παρόμοιου περιεχόμενου. Έτσι, στη παρούσα εργασία τα γραφιστικά στοιχεία που πρέπει να σχεδιαστούν είναι τα εξής:

A. Σχεδιασμός λογοτύπου

B. Σχεδιασμός Ui

Γ. Προωθητικά στοιχεία

A. Σχεδιασμός λογοτύπου

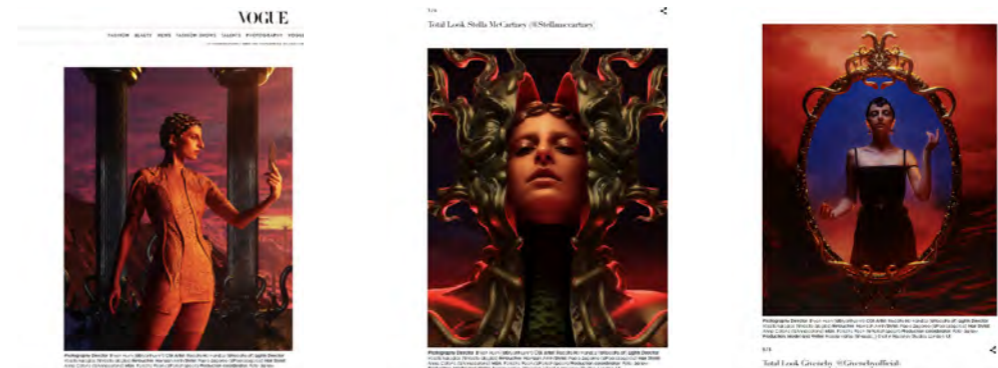
Το λογότυπο του παιχνιδιού αποτελείται από δυο μέρη: το σχεδιαστικό και την τυπογραφία.

Στο σχεδιαστικό κομμάτι, ύστερα από αναζήτηση εικόνων και λογοτύπων με θέμα τη Μέδουσα, αποφασίστηκε ως πηγή έμπνευσης να αποτελέσει μια εικόνα μέρος της καμπάνιας 'Don't Look Away', της Nassia Matsa, για την ιταλική Vogue (Ιούνιος 2021). Ένω η χρωματική του παλέτα κινείται σε τόνους του πρασίνου, που ως χρώμα μας παραπέμπει τόσο στην εικόνα του φιδιού (στοιχείο της Μέδουσας) όσο και στο νόημα του πράσινου χρώματος στην ψυχολογία (ενθαρρύνει την χαλαρωτική στάση και την θεραπεία της ψυχής).

Στο τυπογραφικό κομμάτι του λογοτύπου, είναι η ονομασία του παιχνιδιού. Εκεί, χρησιμοποιήθηκε η γραμματοσειρά Aubrey. Όμως, με χρωματική διαφοροποίηση, χωρίστηκε ένα μέρος του τίτλου με μια πιο παστέλ απόχρωση της παλέτας και υπογραμμίστηκαν τα γράμματα 'US' (εμείς) για να εκφραστεί η συλλογικότητα του αγώνα προς ένα καλύτερο αύριο.

Εμπέυση για λογότυπο

'Dont Look Away', Ιταλική Vogue 2021



Πρώτα σχέδια του λογοτύπου

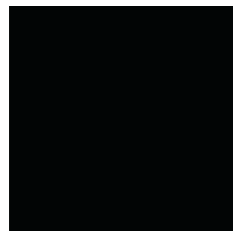


Γραμματοσειρές

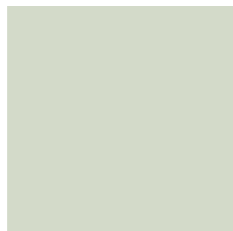
Aubrey

MEDUSA

Χρωματική παλέτα



0B130C



DCE0D0



172319

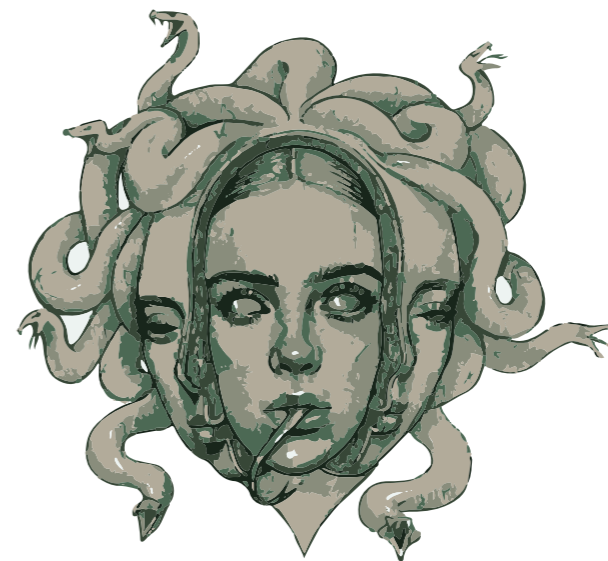


1F4F33



51A977

Τελικό λογότυπο



MEDUSA

Β. Σχεδιασμός Ui

Landing page - Αρχική οθόνη

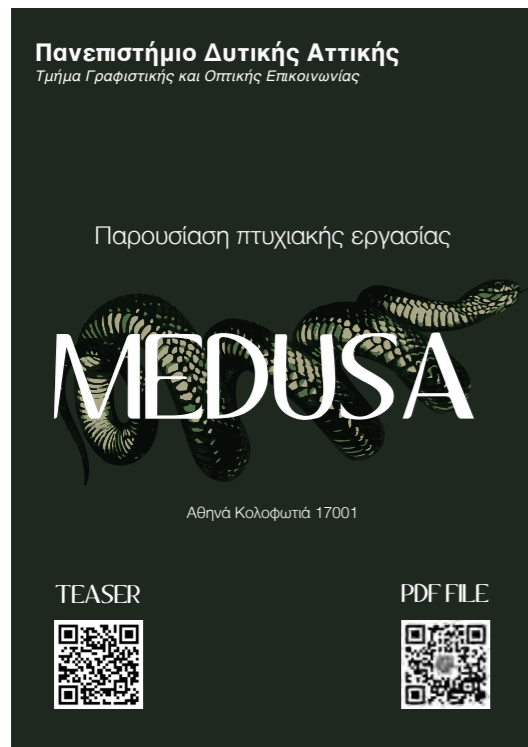


Landing page - Αρχική οθόνη



Γ. Προωθητικά στοιχεία

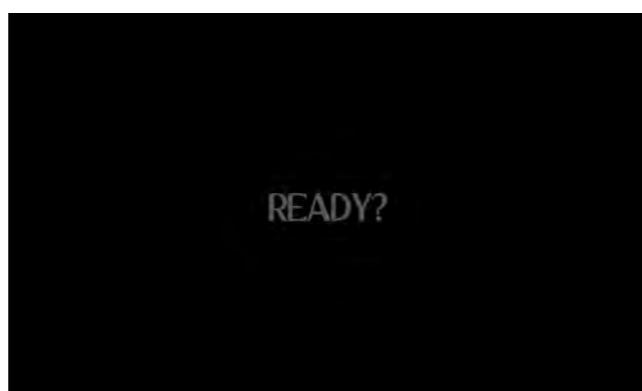
1α) Αφίσες με κώδικα QR (προσχέδια)



1β) Τελική αφίσα με QR



1γ) Screenshot απο το QR της αφίσας



2) Αυτοκόλλητα



Λογότυπο (μόνο image)



Λογότυπο (με τυπογραφία)



Σχέδιο αφίσας

Δημιουργία 3D

Σχεδιασμός 3d στοιχείων

Το 3D design πρόκειται για ένα νέο είδος έκφρασης στην τέχνη και στα γραφικά. Για την δημιουργία αντικειμένων και περιβαλλόντων χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα Blender. Έχοντας τις εικόνες αντικειμένων και γενικών στοιχείων της εποχής

A. 3d models από περιβάλλοντα

B. 3d models από χαρακτήρες

Γ. 3d models από εργαλεία - όπλα

1. Δημιουργία texture για περιβάλλοντα

2. Δημιουργία texture για χαρακτήρες

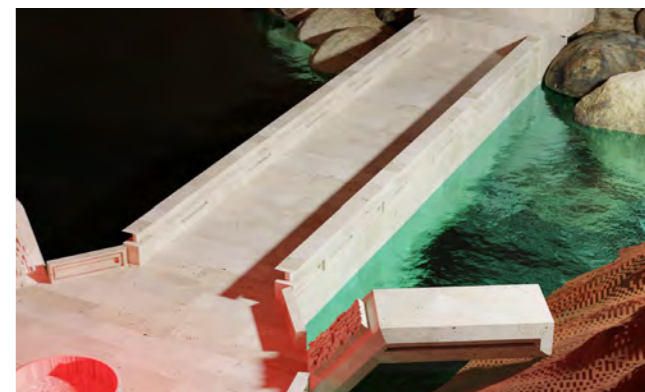
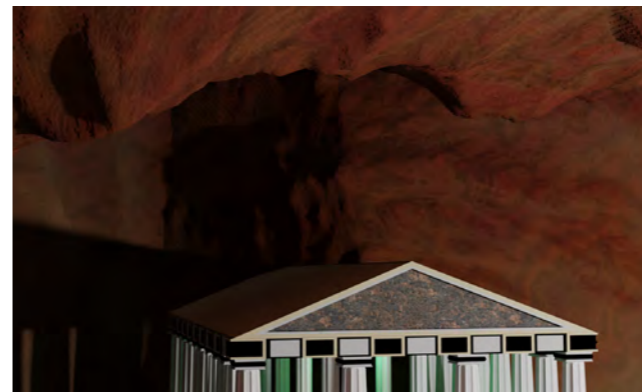
3. Δημιουργία texture για εργαλεία - όπλα

A. 3d models από περιβάλλοντα

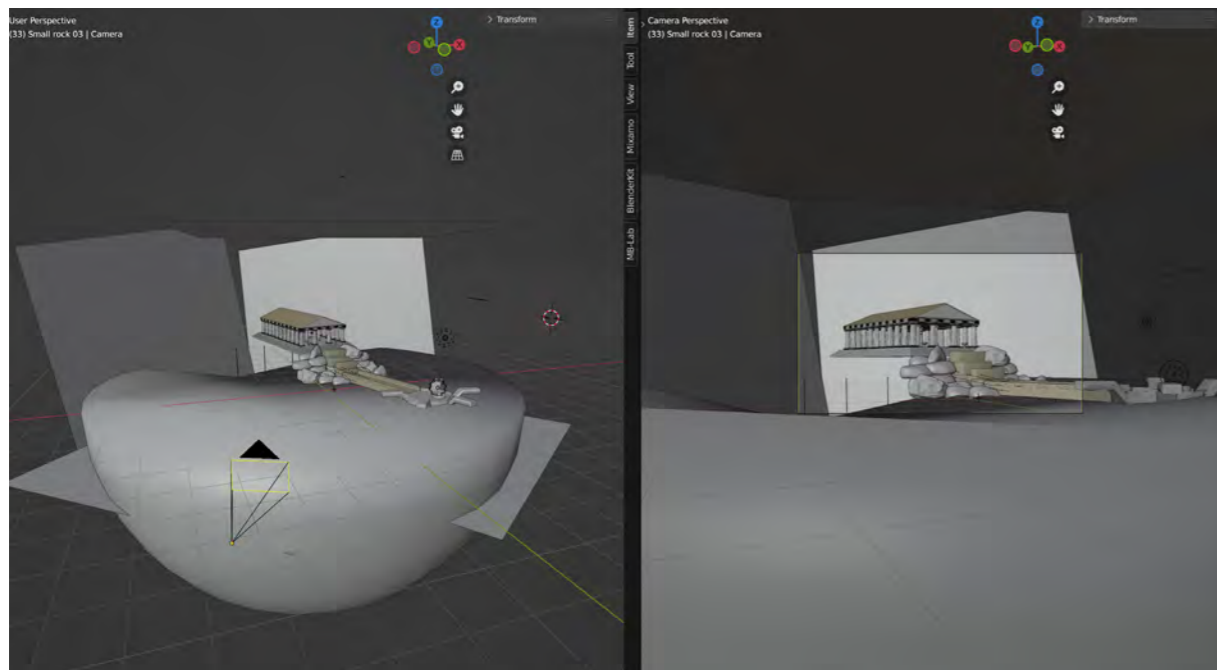
1. Σπήλαιο Μεδουσας - έξω (Rendered)



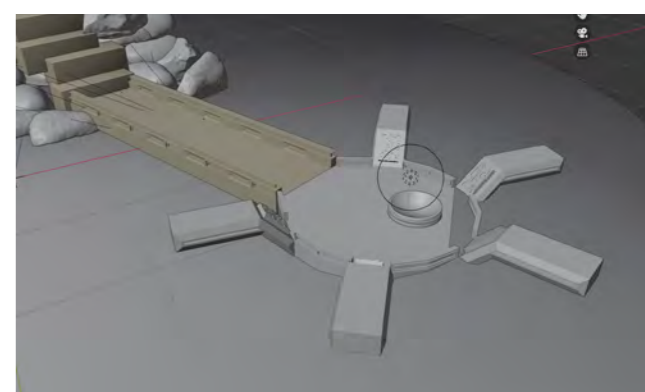
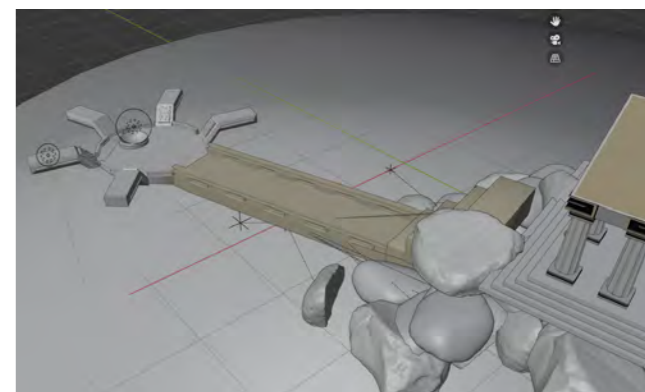
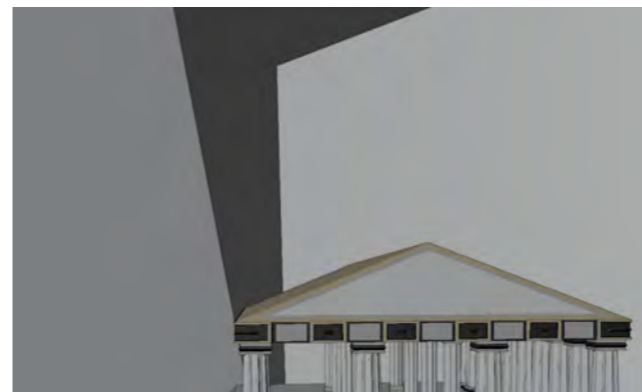
1. Σπήλαιο Μεδουσας - έξω (Rendered parts))



1. Σπήλαιο Μεδουσας - έξω (Solid)



1. Σπήλαιο Μεδουσας - έξω (Solid -parts)

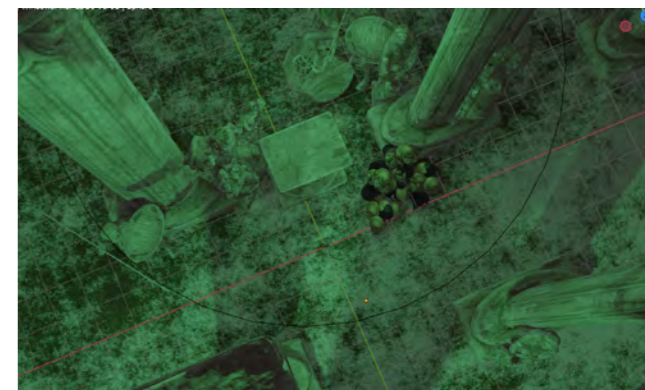
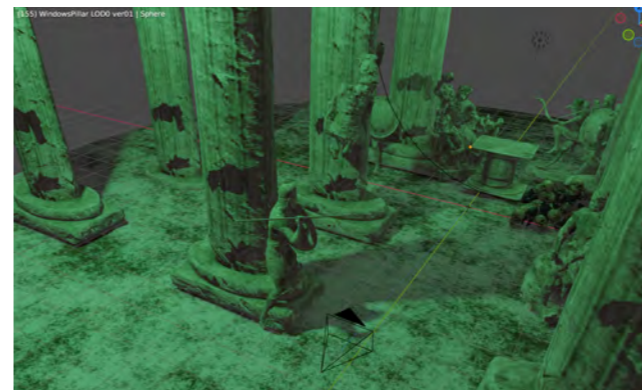
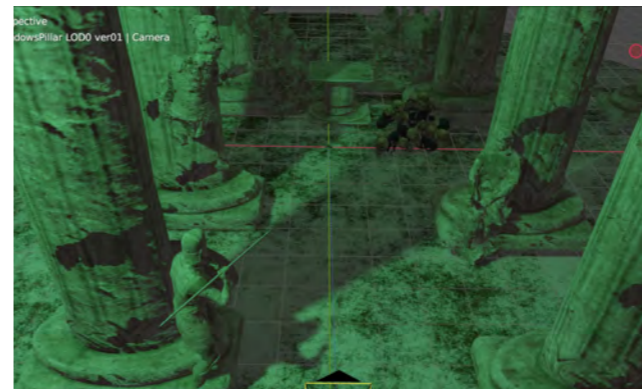


A. 3d models από περιβάλλοντα

2. Σπήλαιο Μεδουσας - εσωτερικός χώρος (Rendered)



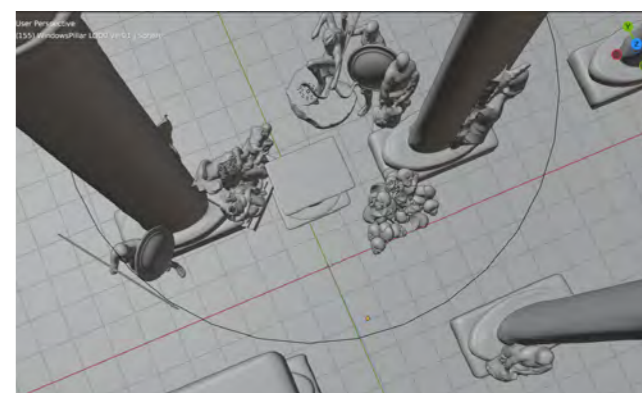
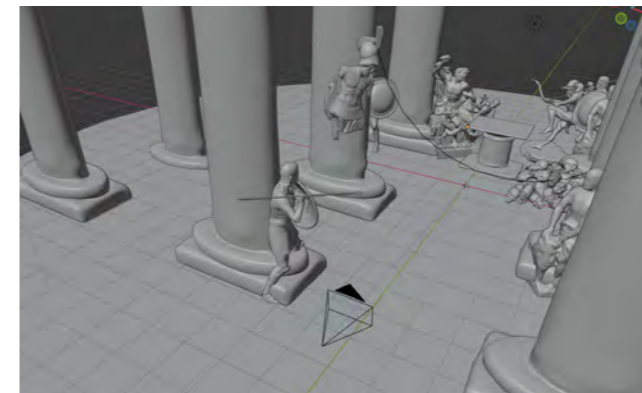
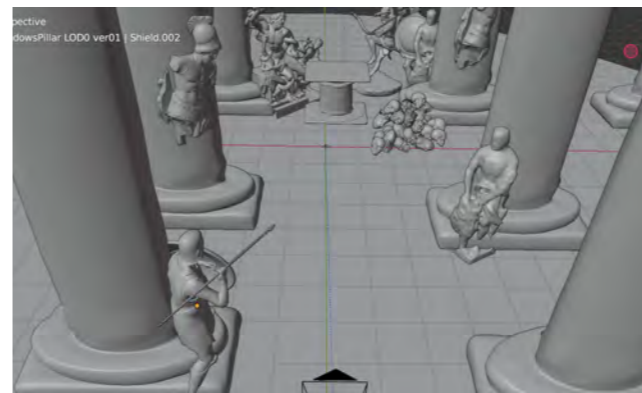
2. Σπήλαιο Μεδουσας - εσωτερικός χώρος (Rendered - parts)



1. Σπήλαιο Μεδουσας - εσωτερικός χώρος (Solid)



1. Σπήλαιο Μεδουσας - εσωτερικός χώρος (Solid -parts)



B. 3d models από χαρακτήρες

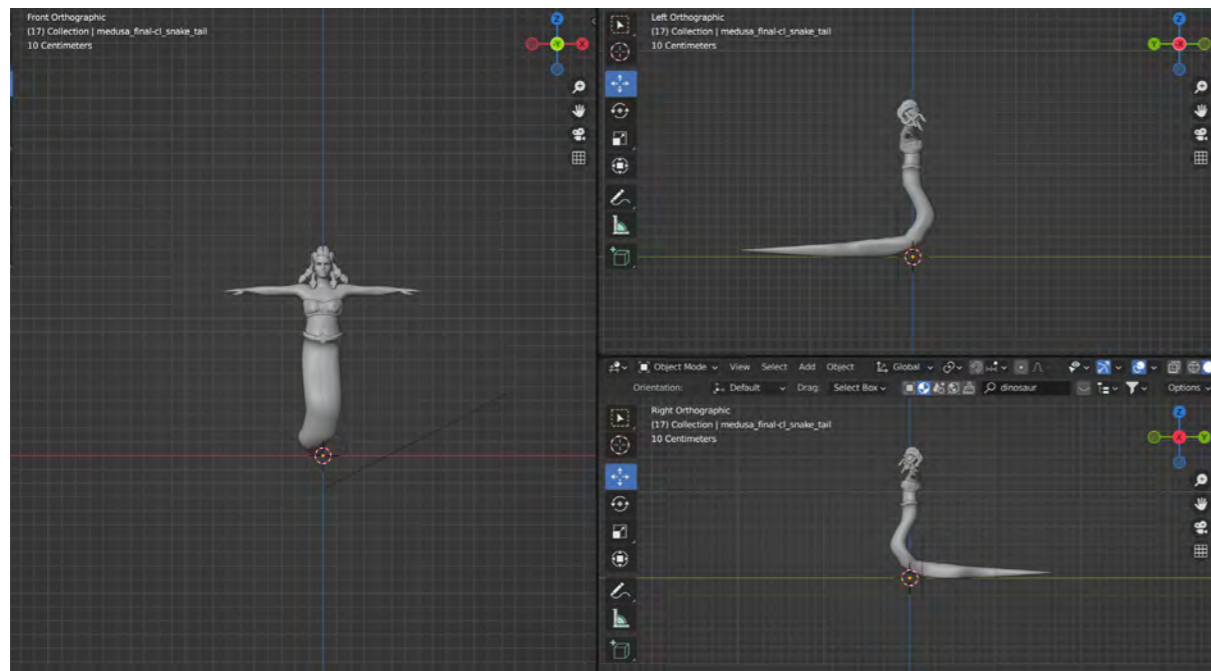
1.Μέδουσα (Rendered)



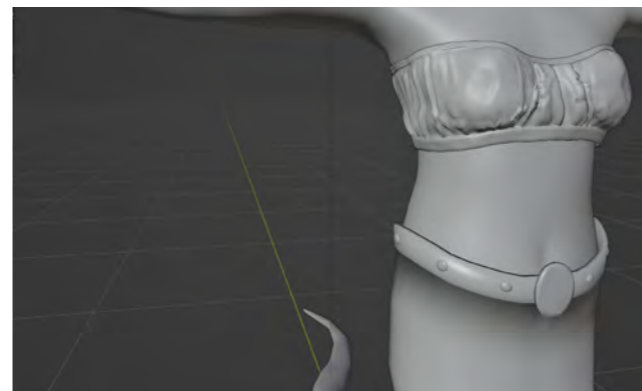
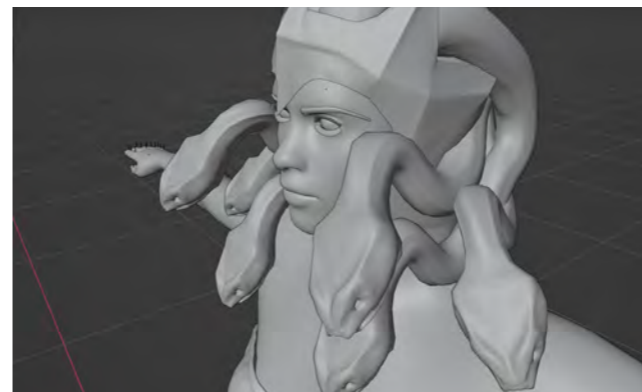
1.Μέδουσα (Rendered - parts)



1.Μέδουσα (Solid)

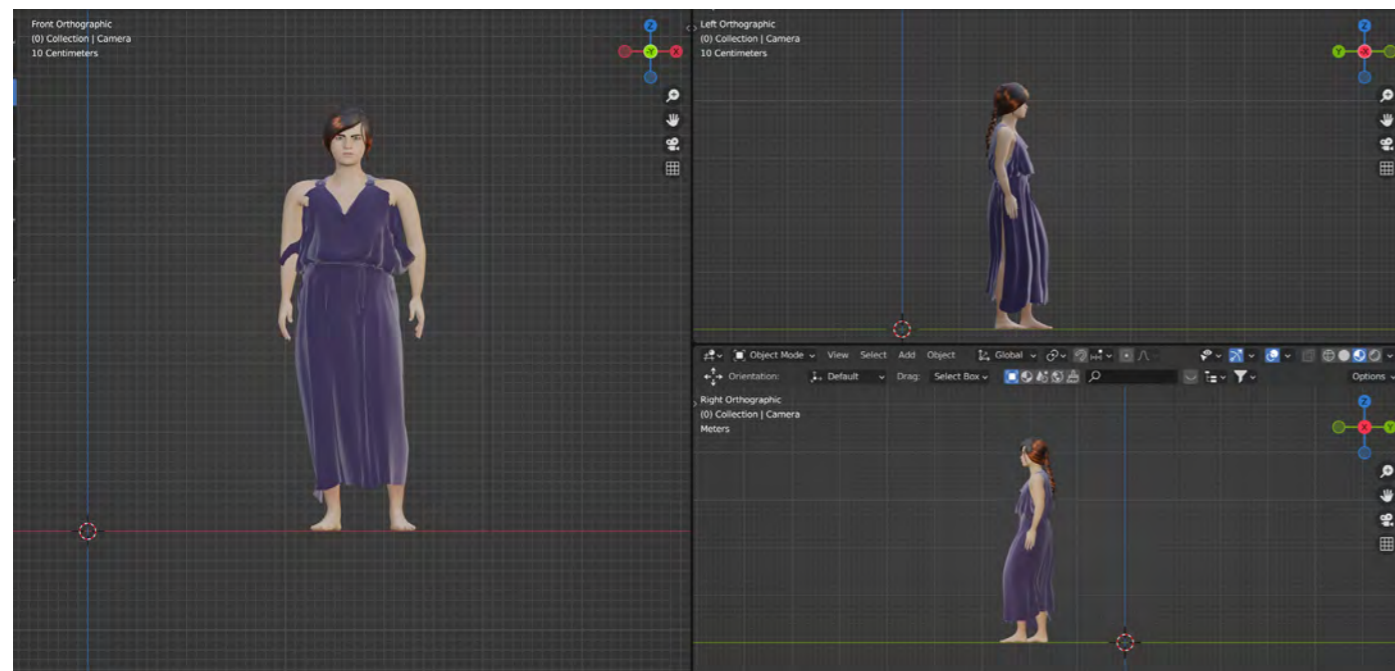


1.Μέδουσα (Solid - parts)



B. 3d models από χαρακτήρες

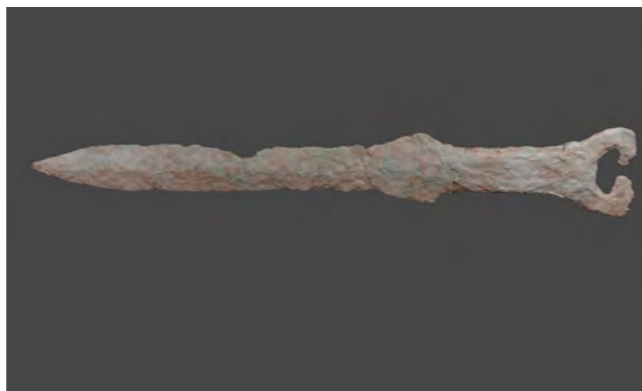
1.Παίχτης - woman (Rendered)



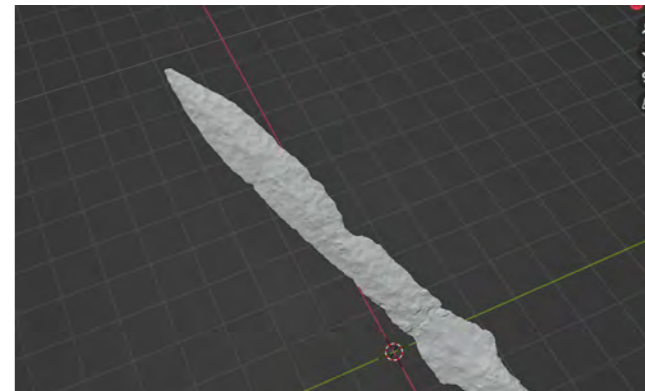
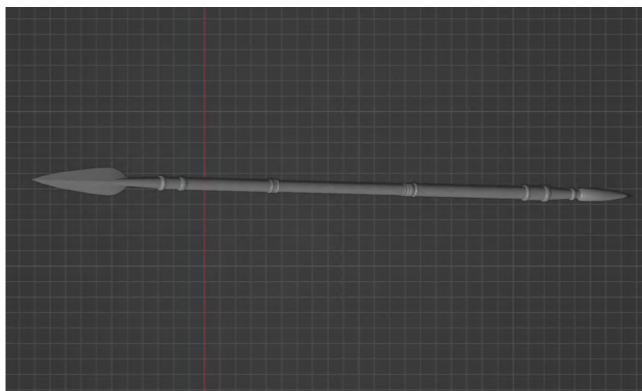
1.Παίχτης - woman (Rendered & solid - parts)



Γ. 3d models από εργαλεία - όπλα

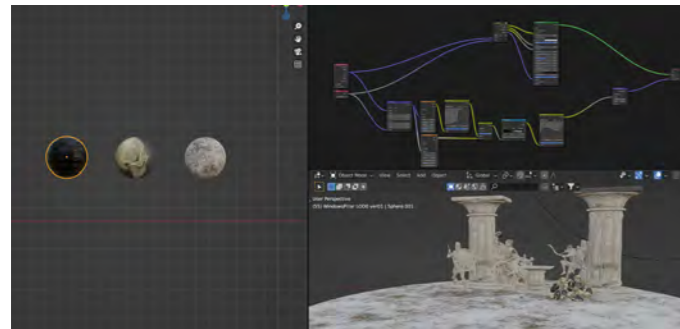
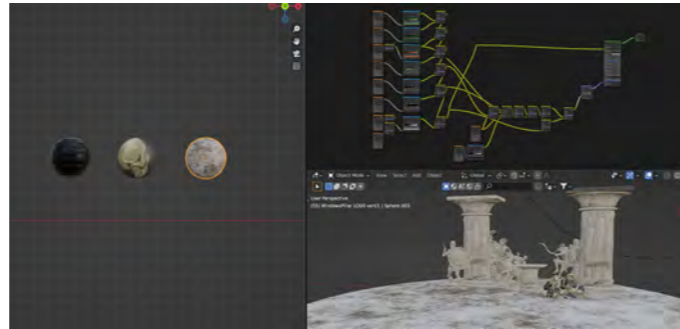
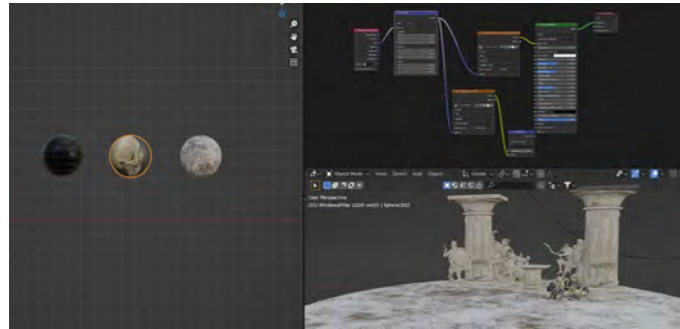


1. Όπλα (Solid)

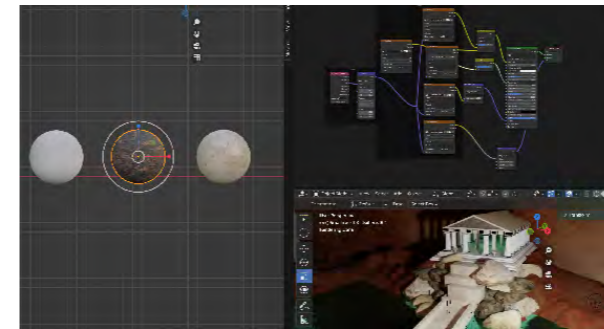
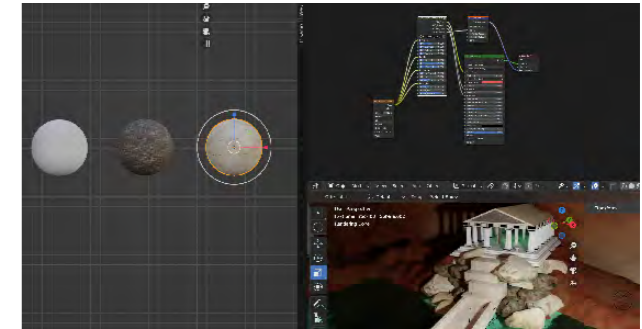
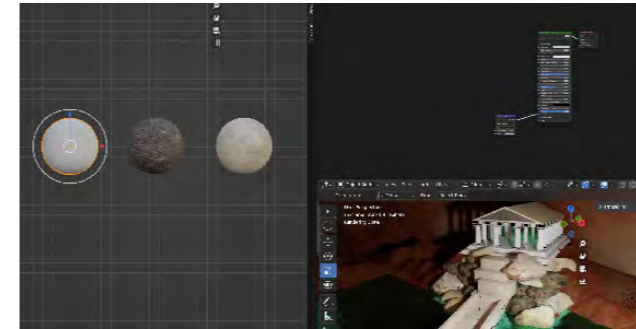


1. Δημιουργία texture για περιβάλλοντα

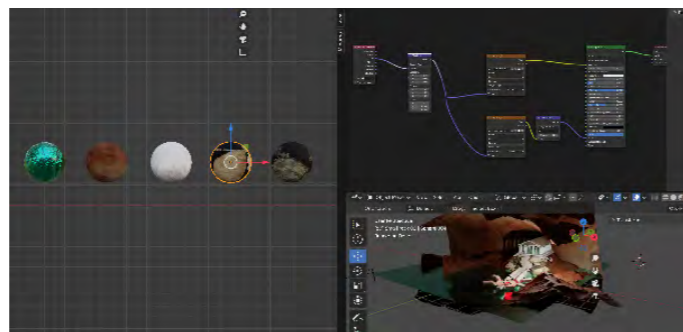
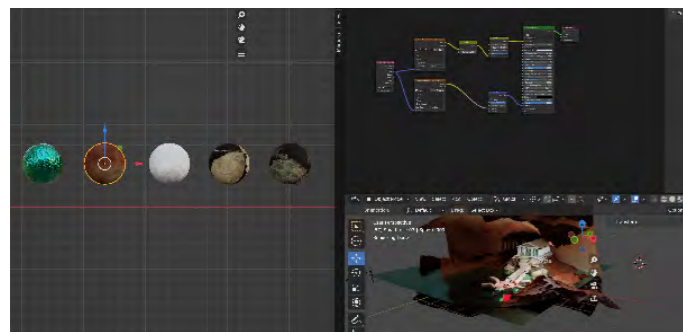
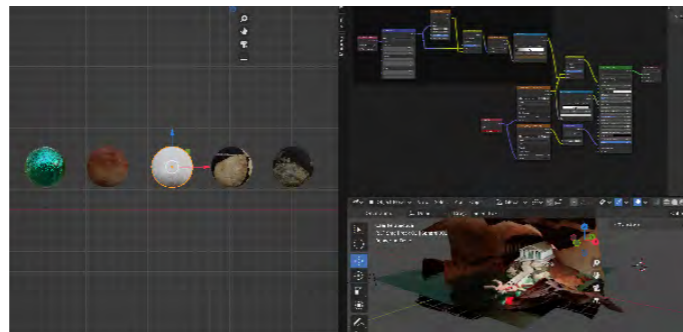
A. Σπήλαιο Μεδουσας - εσωτερικός χώρος



B. Σπήλαιο Μεδουσας - έξω

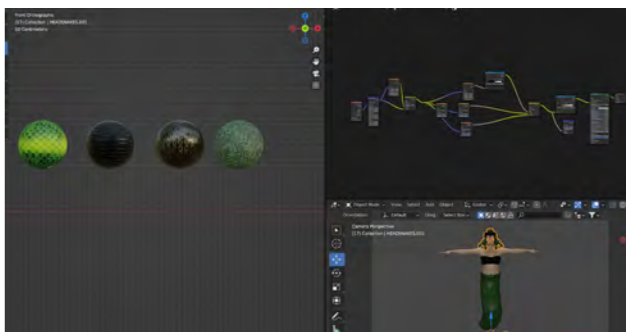
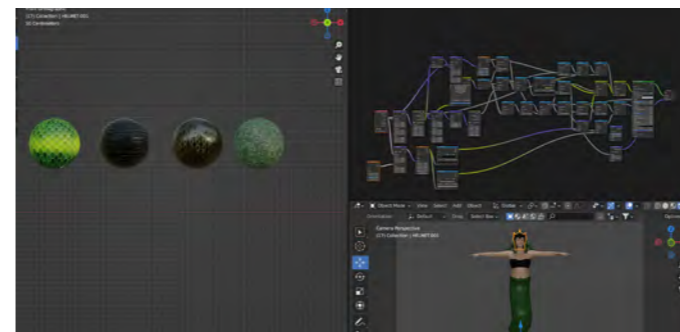
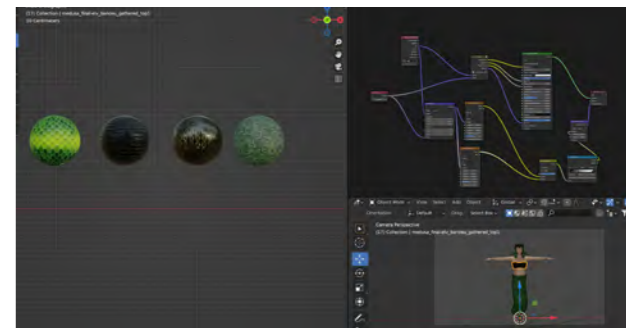
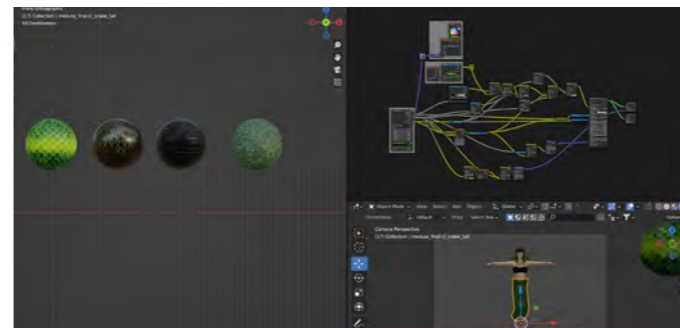


Β. Σπήλαιο Μεδουσας - έξω



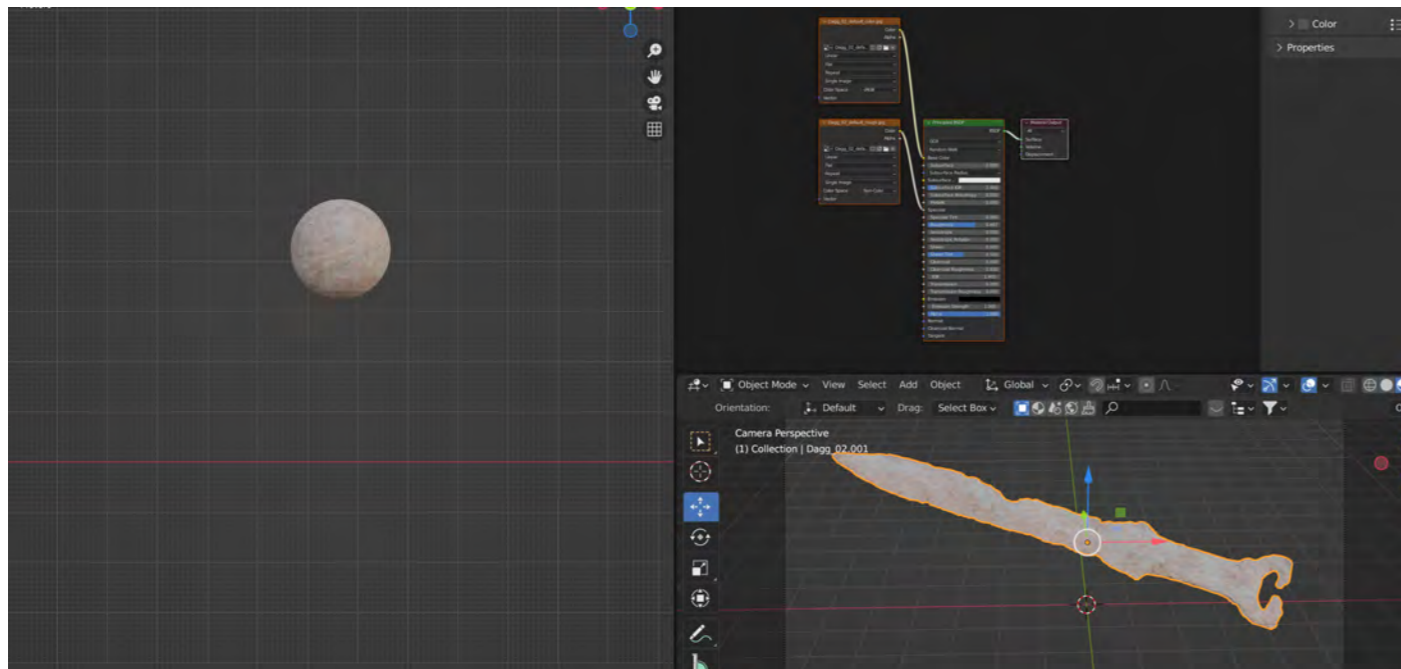
2. Δημιουργία texture για χαρακτήρες

A.Μεδουσα

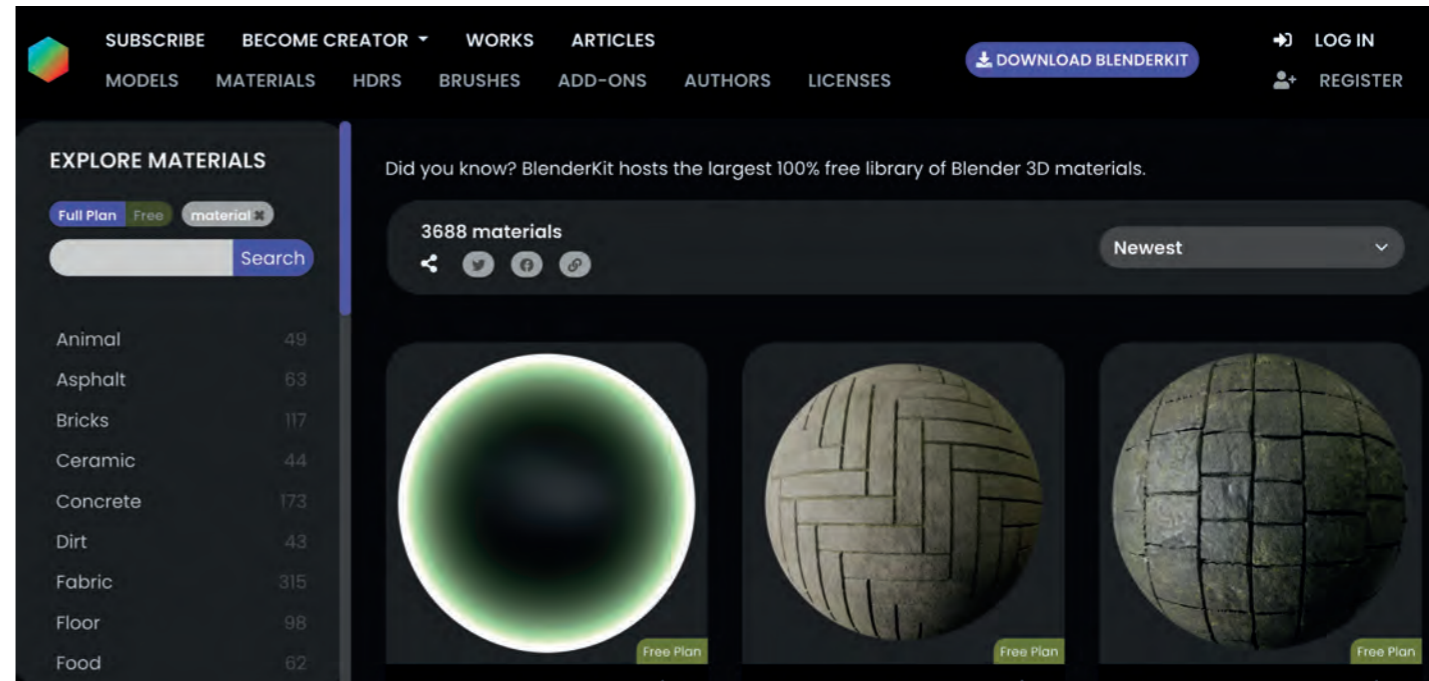


3. Δημιουργία texture για εργαλεία - όπλα

A. Μαχαίρι



4. Textures από blenderkit



E) Animation

Animation

Έχοντας δημιουργήσει τα 3D μοντέλα και έχοντας εφαρμόσει τα κατάλληλα για αυτά textures, μένει μόνο να τους δώσουμε μια κίνηση (μέσω σκελετού και riging) και να δημιουργήσουμε ένα φυσικό σύνολο κινήσεων των αντικειμένων ώστε να μην είναι στατικά αλλά να υπάρχει και μια δράση. Ύστερα έχοντας δημιουργήσει αυτές τις βιβλιοθήκες με movements, προχωράμε στη δημιουργία μικρής διάρκειας βίντεο (για trailer και μέρος του gameplay), που θα συνοδέψουν την τελική εργασία μας.

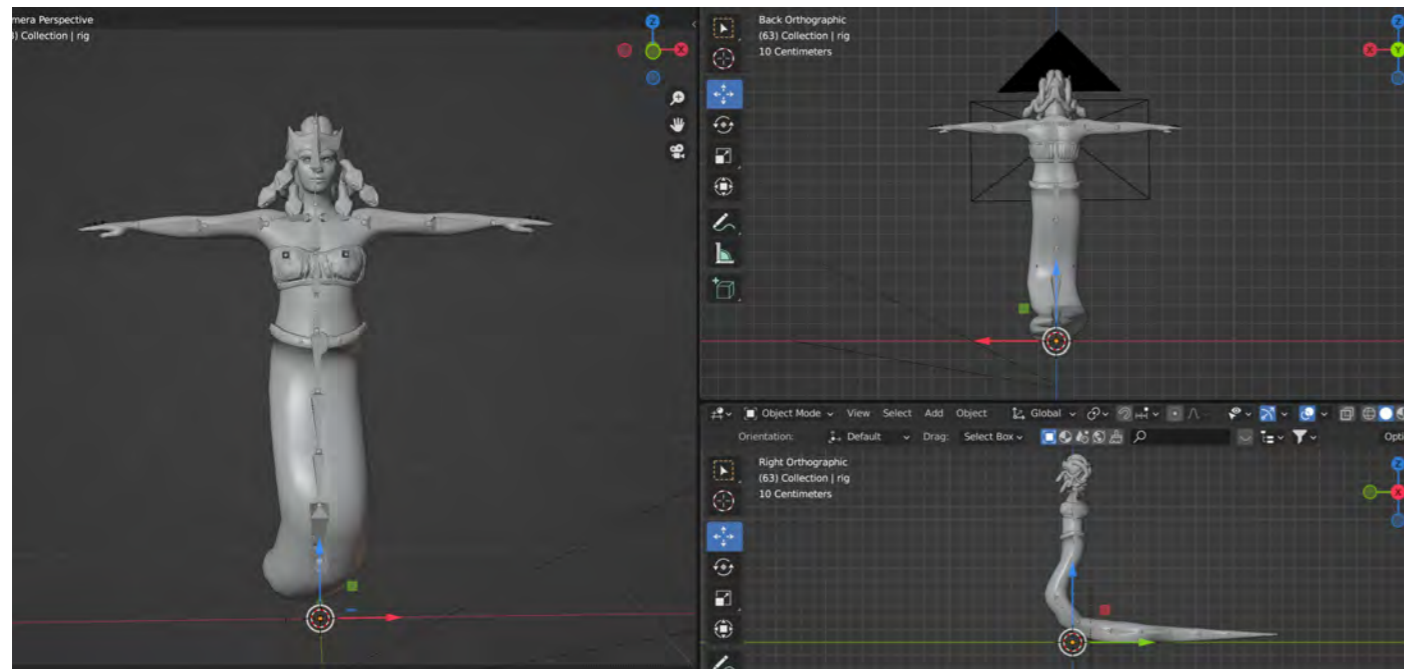
A. Animation χαρακτήρων

B. Trailer

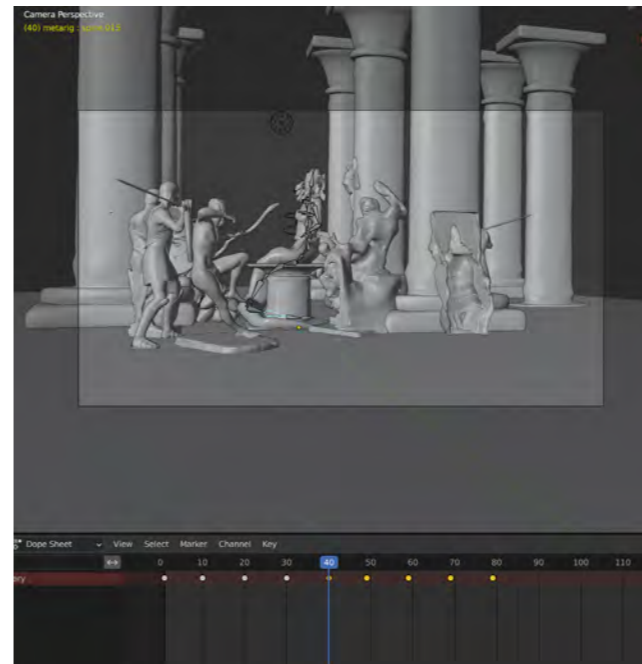
Γ. Rendered screenshots

A. Animation χαρακτήρων

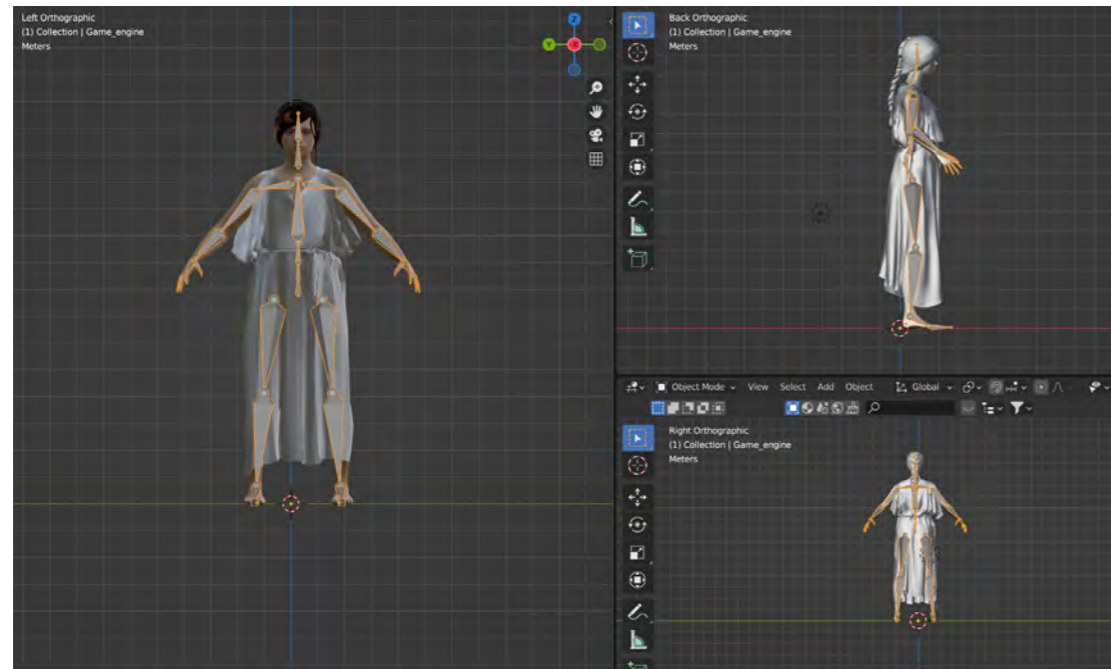
1. Δημιουργία σκελετού (Μέδουσα)



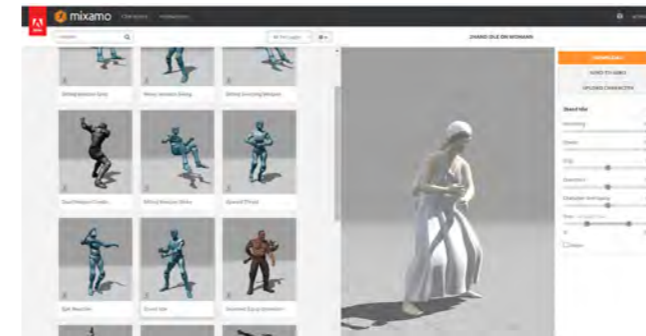
2. Εμφύχωση - χειροκίνητη (Μέδουσα)



2. Δημιουργία σκελετού (Χαρακτήρας woman)

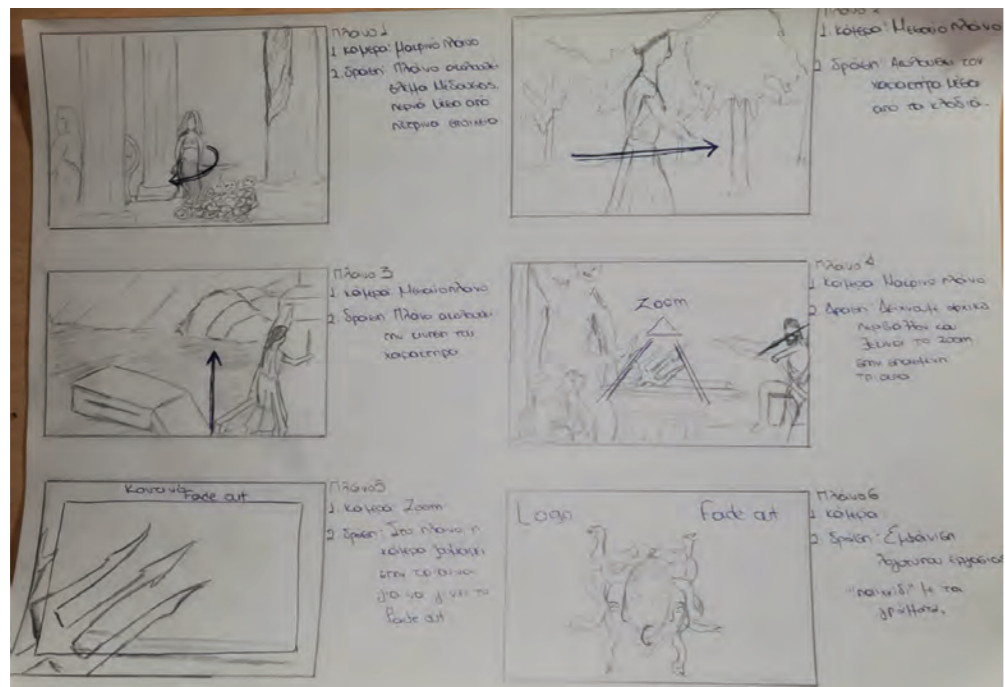


2. Εμφύχωση - Mixamo (Χαρακτήρας woman)



B. Trailer

1. Πρώτο storyboard (σκίτσο)



Χρήση χρωμάτων στο βίντεο και γιατί



Πράσινο: Όταν ένα αρμονικό χρώμα, το πράσινο ενθαρρύνει μια χαλαρωτική, άνετη στάση, γεμάτη ελπίδα και επούλωση. Όταν συνδυάζεται με την επιτυχία, μπορεί επίσης να προκαλέσει μια αίσθηση απληστίας ή ζήλιας



Μωβ: Ως το παραδοσιακό χρώμα των βασιλιάδων συνδέεται με τον πλούτο και το κύρος. Χρησιμοποιείται και από την εκκλησία υποδηλώνοντας μυστήριο και πνευματικότητα.



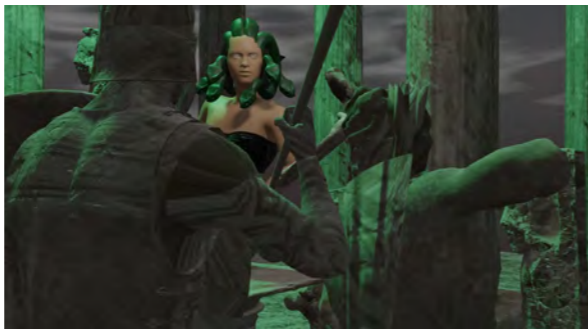
Μπλε: Προκαλεί συμπόνια και σοφία, αλήθεια και πίστη. Σε έναν πιο αρνητικό τόνο, μπορεί να θεωρηθεί ένα ψυχρό χρώμα εγείροντας την αδιαφορία, ενώ συνδέεται συχνά με την παραίτηση και τη μοναξιά.



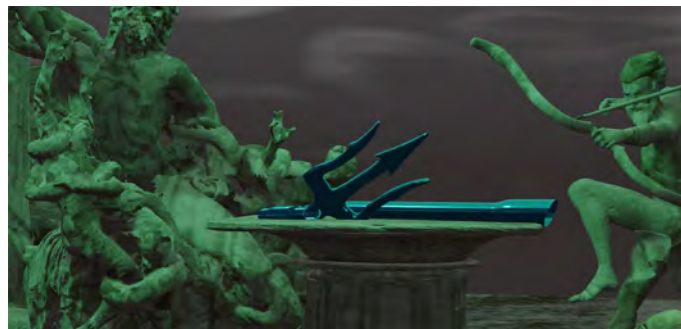
Κόκκινο: Όταν συνδεδεμένο με το ρομαντισμό και τον ενθουσιασμό. Ωστόσο, είναι επίσης γνωστό ότι μπορεί να προκαλέσει αύξηση της αίσθησης του κινδύνου, της εξέγερσης και της βίας

Γ. Rendered screenshots

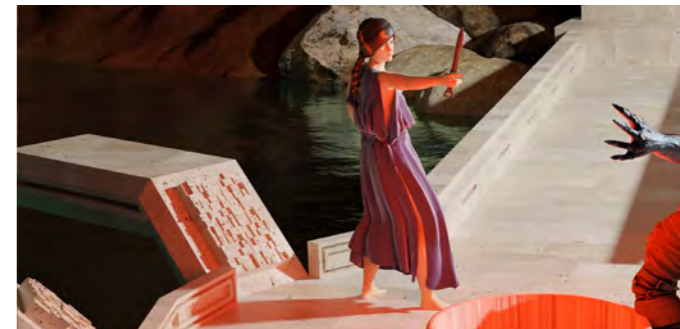
1. Πρώτο πλάνο



2. Τελευταίο πλάνο



3. Σκηνή δράσης (όπλο)



3. Σκηνή δράσης (τρέξιμο)



ΣΤ) Βιβλιογραφία

Γλυπτό Μέδουσας Luciano Garbati

<https://artincontext.org/medusa-with-the-head-of-perseus/>

Εικόνες της έρευνας References

Ελληνικά τοπία <https://theculturetrip.com/europe/greece/articles/14-of-the-most-beautiful-natural-wonders-in-greece/>

Αρχαιοελληνικές κομμώσεις και ένδυση
<http://www.hellenicaworld.com/>

Αρχαιοελληνική αρχιτεκτονική <http://www.visual-arts-cork.com/architecture/greek.htm>

Όπλα στην Αρχαία Ελλάδα <https://slideplayer.gr/slide/17292093/>

Videogames

A. Shadow of the Tom Raider : <https://tom-raider.square-enix-games.com/en-us>

B. God of War : <https://www.imdb.com/title/tt5838588/>

Γ. Assassin's Creed Odyssey : <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/odyssey>

Reference για λογότυπο

<https://www.vogue.it/fotografia/article/dont-look-away-bryan-huyn-nassia-matsa>

Objects & Textures

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

Sound

To Pass Time - Godmode
<https://studio.youtube.com/channel/UCh-Q9UVK5Ayj0Wunx3dxB3Zw/music>

