



Τεχνολογικό
Πανεπιστήμιο
Κύπρου

Σχολή Καλών και
Εφαρμοσμένων
Τεχνών

Πτυχιακή εργασία

**ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ ΓΙΑ ΤΑΙΝΙΑ ANIMATION,
ΑΠΟ ΤΗΝ ΥΣΤΕΡΗ ΕΠΟΧΗ ΤΟΥ ΧΑΛΚΟΥ ΣΤΗΝ
ΚΥΠΡΟ, ΧΩΡΙΣ ΣΤΕΡΕΟΤΥΠΙΚΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ.**

Oleksandra Skriptsova

Λεμεσός, Απρίλης, 2023

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

Πτυχιακή εργασία

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ ΓΙΑ ΤΑΙΝΙΑ ANIMATION,
ΑΠΟ ΤΗΝ ΥΣΤΕΡΗ ΕΠΟΧΗ ΤΟΥ ΧΑΛΚΟΥ ΣΤΗΝ ΚΥΠΡΟ,
ΧΩΡΙΣ ΣΤΕΡΕΟΤΥΠΙΚΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ.

της

Oleksandra Skriptsova

Επιβλέπων Καθηγητής

Χαράλαμπος Μαργαρίτης

Λεμεσός, Απρίλης, 2023

Πνευματικά δικαιώματα

Copyright © Oleksandra Skriptsova, 2023

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Η έγκριση της πτυχιακής εργασίας από το Τμήμα Πολυμέσων και Γραφικών Τεχνών του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου δεν υποδηλώνει απαραίτητως και αποδοχή των απόψεων του συγγραφέα εκ μέρους του Τμήματος.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα τον κ. Χαράλαμπο Μαργαρίτη, για την βοήθεια του και τις πολύτιμες συμβουλές του επάνω στο κομμάτι του σχεδιασμού χαρακτήρα και των κινήσεων τους σε μορφή Animation.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η έρευνα αυτή και το έργο που απορρέει από αυτήν στοχεύει στο να προτείνει μια προσέγγιση στο animation υπό το πρίσμα της κυπριακής ιστορίας της τέχνης ειδικότερα στον σχεδιασμό χαρακτήρα. Κύρια πηγή έμπνευσης αποτελεί η μακροχρόνια ιστορία της τέχνης της Κύπρου, η οποία έχει τραβήξει ενδιαφέρον σε ντόπιους και ξένους καλλιτέχνες, χωρίς ωστόσο να έχει αξιοποιηθεί τόσο σε κινούμενες ταινίες. Το έργο στοχεύει στην ανάπτυξη τεσσάρων χαρακτήρων για μία υποθετική ταινία animation. Οι χαρακτήρες αυτοί είναι βασισμένοι σε αρχαία ειδώλια της Κυπριακής προϊστορίας (Ύστερη εποχή του χαλκού III 1600 – 1050 π.Χ.). Μέσω του σχεδιασμού τους, προσδίδετε διακριτή προσωπικότητα / μορφολογία, ιδιόμορφη κινησιολογία, εξατομικευμένες εκφράσεις και ιδιοσυγκρασιακή παρουσία.

Το έργο χωρίζεται σε δύο κύρια στάδια τα οποία αναπτύσσονται παράλληλα. Στο πρώτο στάδιο είναι η θεωρητική διερεύνηση δημιουργίας χαρακτήρων και μια ιστορική αναδρομή στην περίοδο της ύστερης εποχής του χαλκού, στα ειδώλιά και τον πολιτισμό της. Στο δεύτερο στάδιο είναι ο σχεδιασμός των χαρακτήρων με δημιουργική επεξεργασία της εικόνας των προϊστορικών ειδωλίων βάσει των αρχών σχεδιασμού χαρακτήρων όπως αυτός εφαρμόζεται στη βιομηχανία του κινηματογράφου του animation και αντλώντας έμπνευση από άλλους δημοφιλείς χαρακτήρες ταινιών animation. Παράλληλα γίνεται καταγραφή της διαδικασίας δημιουργίας τους με φωτογραφίες και μια μικρή ανάλυση για την κάθε φωτογραφία. Τέλος, δημιουργήθηκαν κύκλοι κινήσεων για κάθε χαρακτήρα, με σκοπό να παρουσιαστεί η κινησιολογία του στις πιο χαρακτηριστικές της εκφάνσεις.

Λέξεις κλειδιά:

Σχεδιασμός χαρακτήρα, κινούμενη εικόνα, φύλλο μοντέλου, κύκλοι κίνησης

ABSTRACT

This research and the resulting work aims to propose an approach to animation in the light of Cypriot art history, particularly in character design. The main source of inspiration is the long history of Cypriot art, which has attracted interest in local and foreign artists, but has not been so exploited in animated films. The project aims to develop four characters for a hypothetical animated film. These characters are based on ancient figurines of Cypriot prehistory (Late Bronze Age III 1600 - 1050 BC). Through their design, they are given distinct personality/morphology, idiosyncratic kinesiology, individualized expressions and idiosyncratic presence.

The work is divided into two main stages which develop in parallel. The first stage is a theoretical exploration of character creation and a historical review of the Late Bronze Age period, its figurines and culture. The second stage is character design with creative manipulation of the image of prehistoric figurines based on the principles of character design as applied in the animation film industry and drawing inspiration from other popular animated film characters. At the same time, the process of character creation is documented with photographs and a brief analysis of each photograph. Finally, motion cycles were created for each character in order to present their kinesiology in its most typical manifestations.

Keywords:

Character design, animation, model sheet, Animation cycles